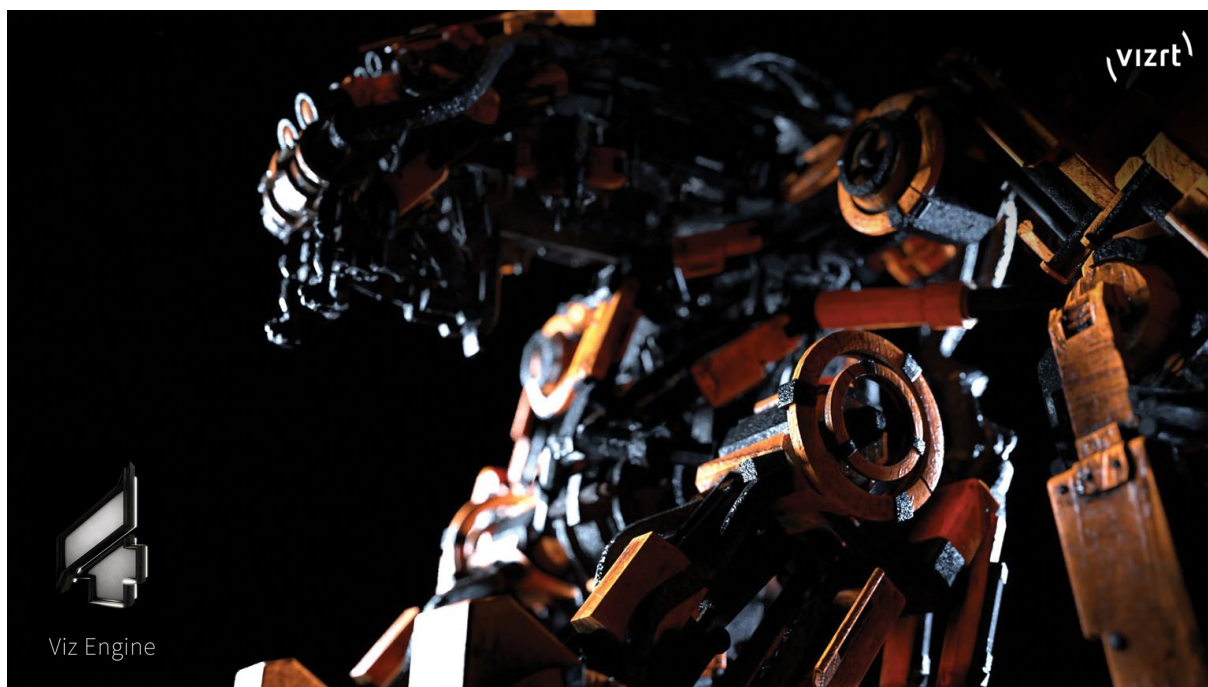




Viz Artist 5.3

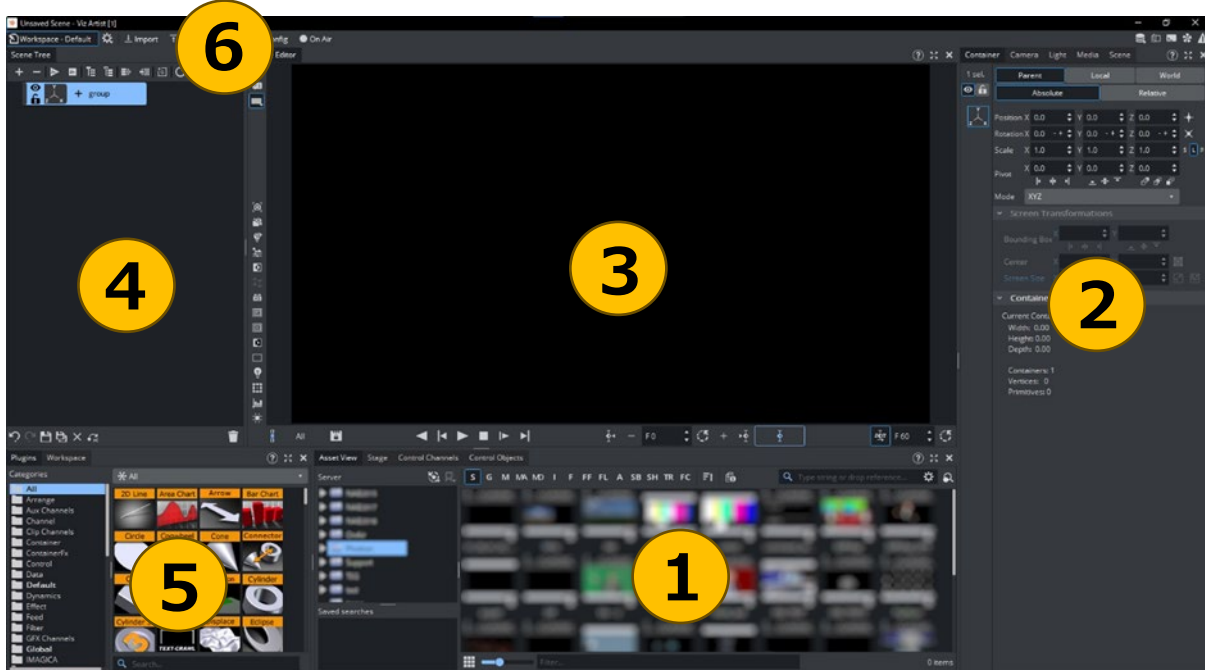
アドバンスドトレーニング Vol.2

Photron

v5.3.2 2025.6.24

Viz Artistユーザーインターフェース(概要)

Viz Artist を起動すると以下のような画面が表示されます。



メインウィンドウの上部には、メインメニューバーがありメニューバーの下には各表示エリアがあります。各表示エリアは、タブをドラッグすることで移動・ドッキング/ドッキング解除、またサイズ変更ができます。各エリアの詳細は実習の中で説明します。

① アセットビュー

VizGH に保存されたシーン、ジオメトリ、マテリアル、画像、フォントなどの各種アセットを表示します。

ツリー状に複数フォルダを作成し、アセットを整理することができます。

ツリー上のフォルダを選択すると右側にフォルダ内のアセット一覧が表示され、上図のボタンを押すことで種別表示になります。

- ステージエディタ

アニメーションのタイムラインを表示し、キーフレームの登録設定など、アニメーション作成を行うことができます

- コントロールパネル

外部制御ソフトから参照するコントロールチャンネル/コントロールオブジェクトを表示し登録することができます

② プロパティパネル

シーンエディタやシーンツリーで選択した「コンテナ」、「カメラ」、「シーンライト」、および「メディア」に関する各パラメータを表示し設定することができます。

また「シーン」のレンダリング種別指定やポスト処理の設定などを行います。

各パラメータの数値をクリックし左右にドラッグすることで数値を変更することができます。またパラメータの名前をダブルクリックすることでデフォルトの値になります。

③ シーンエディタ

選択されているカメラのレンダリングプレビューが表示されます。

カメラは左上の数字ボタンを押すことで切り替えることができます。

※Front～Bottom ボタンはカメラ切替えではなく、シーンの手前奥・左右・上下から見た平行投影を表示します。

④ シーンツリー

シーンツリーは、シーン内のすべてのコンテナの親子関係をツリー状に表示します。また各コンテナが持つプロパティをコンテナ上にアイコンで表示します。（アイコンをクリックすることでプロパティエリアに各種パラメータが表示されます）

不要なコンテナ/追加されたプラグイン等を削除する場合、マウス右クリックメニュー/Delete ボタンを押す。

またはゴミ箱アイコンにドラッグ & ドロップすることで削除することができます。

⑤ プラグイン

インストールされたプラグイン及びメディアアセットの一覧を表示します。

- ジオメトリプラグイン : 形状
- コンテナプラグイン : コンテナに機能を追加
- シーンプラグイン : シーンに機能を追加
- シェーダープラグイン : コンテナにシェーダ機能を追加
- メディアアセット : 外部入力映像や動画クリップ

⑥ メインメニュー

画面を各パネルに切り替えます。

- Workspace メイン制作画面
 にてワークスペースのプリセット切り替えや、保存などが可能です。
- Import 各種素材またはアーカイブファイルを選択し Viz Graphic Hub に読み込みます。
- Archive 指定したアセットをアーカイブファイルに出力します。
- Post ポストレンダリングパネルを開きます。
- Config システムオプションと機能を変更するパネルを開きます。
- On Air アプリケーションモードを制作環境からプレーンなレンダリングエンジンに切り替えます。
アプリケーションは、通信ポート（デフォルト：6100）を介して制御コマンドを待機するようになります。

最新のViz バージョン新機能紹介(抜粋)

■ Viz Artist 5.1 ベーシックマニュアル

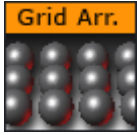
https://www.photron.co.jp/service/videosolution/support/viz/technical_info/102503.html

- Post Processing
- Global Illumination
- Instance
- VML Clip Player
- Texture Slot
- Sub Scene
- DVE / GFX
- Scene Overview



1. Container Plugins について (抜粋)

Grid Arrange



親コンテナに適用し、サブコンテナを行（縦軸）と列（横軸）で、グリッド状に整列配置します
プロパティにより、行数/行間及び列数/列間を任意に設定できます

Coco (Container copy plugin)



適用したコンテナを複製する事が出来ます
コピー数やコンテナ名の指定、インデックス番号の追加などが設定できます

Corena (Container renamer plugin)



親コンテナに適用し、サブコンテナ名をまとめて変更する事が出来ます
インデックス番号の追加なども設定できます

Cobra (Container batch rename assistant)



適用したコンテナから同階層またはサブコンテナ名に対して、任意の文字列で検索し
まとめて変更する事が出来ます。インデックス番号の追加なども可能です

Cora (Container re-arrangement plugin)



親コンテナに適用し、サブコンテナの任意の基準（例：名前 / 位置 / ランダム）に基づいて
サブコンテナのTree上の並べ替えることができます。

2. Container FX について (抜粋)

CFX Alpha



親コンテナに適用し、直下複数のサブコンテナに対しフェードイン / フェードアウトの効果を設定できます

各コンテナの適用順や時間差、効果尺やアルファ値など様々な設定が可能です

CFX Rotate



親コンテナに適用し、直下複数のサブコンテナに対し任意軸での回転効果を設定できます

各コンテナの適用順や時間差、効果尺や角度値など様々な設定が可能です

CFX Scale



親コンテナに適用し、直下複数のサブコンテナに対しスケーリングアニメーション効果を設定できます

各コンテナの適用順や時間差、効果尺やスケール値など様々な設定が可能です

CFX Explode



親コンテナに適用し、直下複数のサブコンテナに対し、位置 / 回転 により爆発のような効果を設定できます

各コンテナの適用順や時間差、効果尺や位置 / 回転値など様々な設定が可能です

CFX Jitter Alpha / Position / Scale



親コンテナに適用し、サブコンテナに対してジッターリング(揺らめき)効果を設定

各コンテナの適用順やジッターリングの度合いなどの設定が可能です

3. 実習 : Container FXを活用したコンテンツ制作

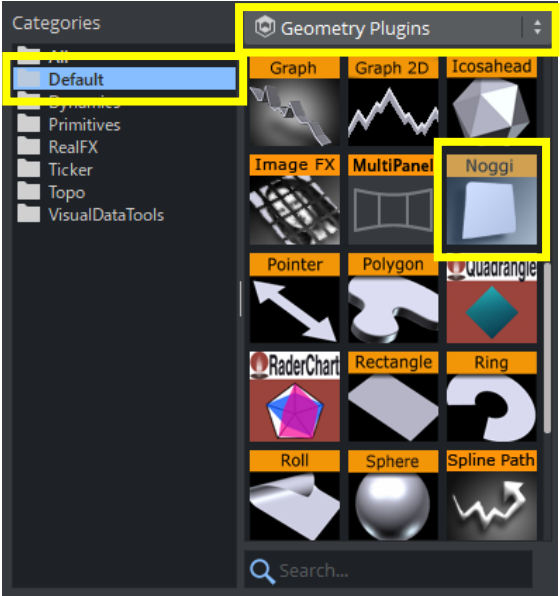
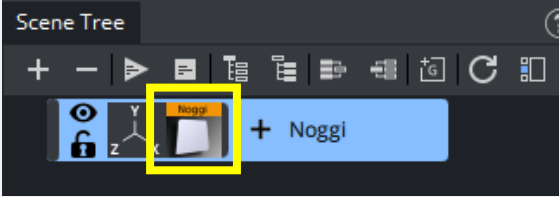
■ 効率的にコンテンツを作成

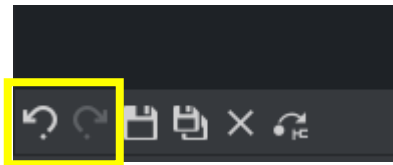
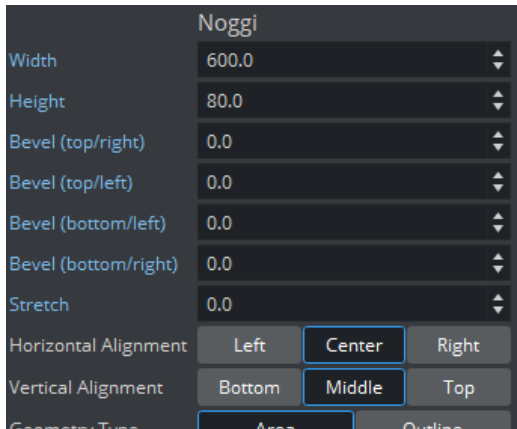
項目やランキングや一覧表のような、複数の同種テロップコンテナが並ぶタイプのコンテンツ作成の際、デザイン(形状/色味等)、アニメーションなどの制作及び修正/変更を効率的に組める仕組みを考える

- ① コンテナプラグインを活用したコンテナのコピー及びリネーム (→ 効率化)
- ② コンテナの Geometry 化及び更新機能 (→ デザイン:形状)
- ③ GFX を活用した動画テクスチャー制作 (→ デザイン:色味)
- ④ コンテナ FX を活用したアニメーション制作 (→ アニメーション)

以上をポイントとして進めて参ります

まず、ベースとなる一つのテロップを作成してみましょう

	テロップのベースとなる板を Geometry Plugin の Noggi を使用して作成します Plugins パネル Geometry Plugin > Default 内から参照し、Tree 上へドラッグ&ドロップ 若しくは下部検索エリアに noggi と入力し 表示プラグインを Tree へドラッグ&ドロップ
	コンテナの Noggi プラグインをクリックし プロパティを開きます



左記のようにパラメータを入力します

POINT

各項の数値や設定がデフォルト値から変更された場合、タイトル部分が青文字に変化します
青文字部分をダブルクリックすると、デフォルトの値へとリセットされます

またシーンツリー下部に Undo / Redo ボタンがあります。
ショートカット : Ctrl+Z =Undo Ctrl+Y =Redo

※ 各エディタウィンドウ別に Ctrl+F1 でショートカット一覧

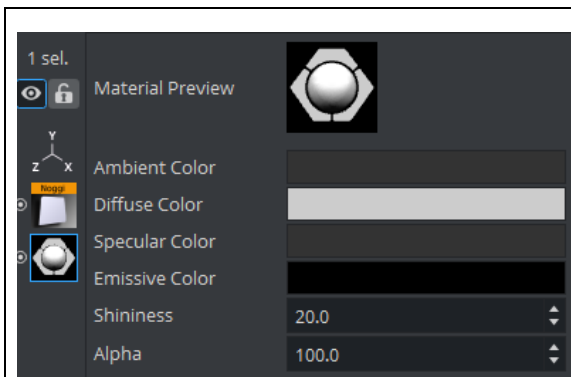


Noggi に Material(色)を追加します
コンテナの「+」をクリックして、サーチエリアに Material と入力し、表示されたマテリアルプラグインを選択

POINT

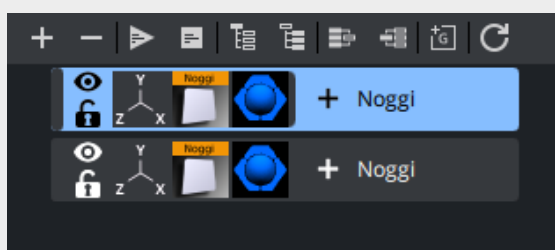
前項同様、Plugins パネルから参照・検索してコンテナへドラッグ & ドロップでも OK
「お気に入り」や「履歴」機能もあります

※プラグイン上、右クリック「Add to Favorites」



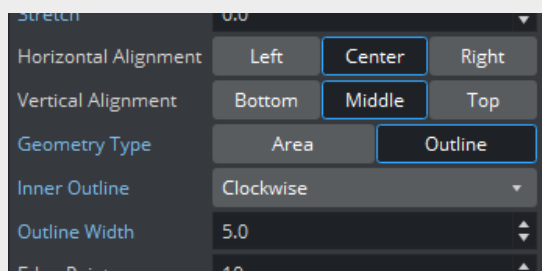
Material のプロパティを表示させて
任意の色に変更します

左のアイコン横のスイッチを OFF にすると、単色モードに
切り替わります



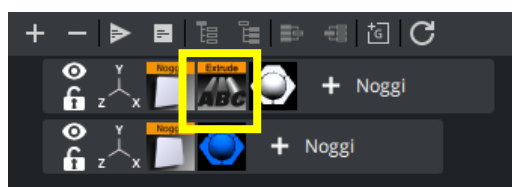
続いて、ベースに枠を付けます

Noggi コンテナの名前部分を Control キーを押しながら下
の空きスペースへドラッグ & ドロップで
コンテナがコピーされます

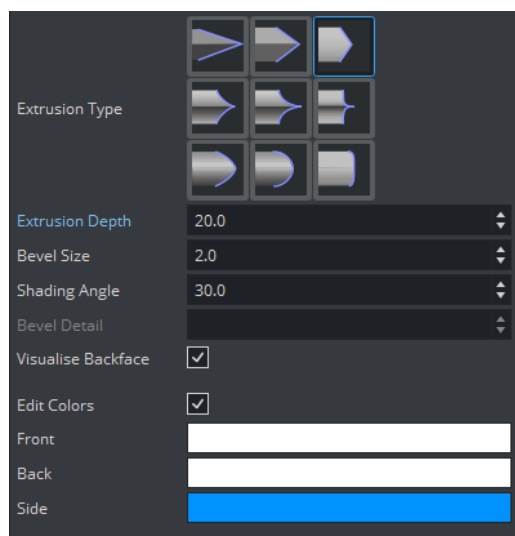


Noggi のプロパティへ左記のようにパラメータを入力します

マテリアルで色を調整すると作成した枠が視認できます



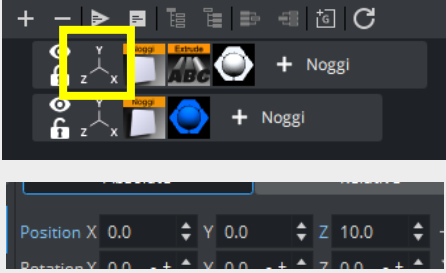
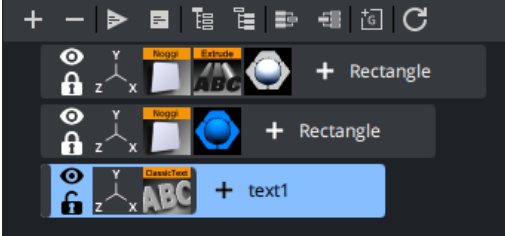
枠に厚みをつけます



Noggi コンテナに Extrusion プラグイン (Container
Plugins > Global) を付与し、
左記プロパティを設定してください

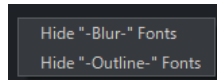
Edit Colors はマテリアルのカラーより優先されます
ただし光源による陰影は生きるので、マテリアルの単色モード
は切っておきましょう



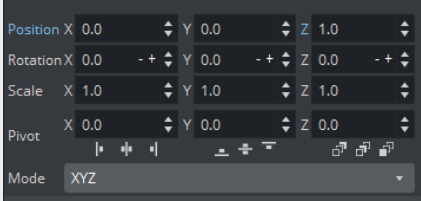
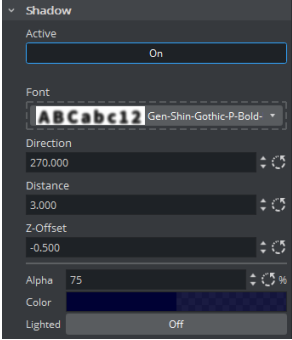
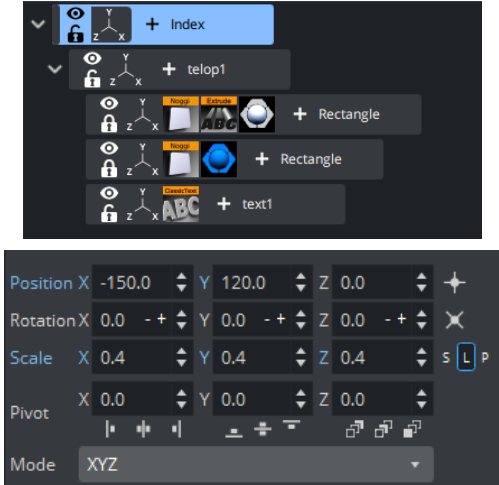
	枠に厚みを付けた分、少し手前に移動させます Transformation プロパティを開き、パラメータを入力します Position: Z=10
	テキストを作成します。 データベースのフォントをシーンツリーにドラッグし、コンテナ名を"text1"としておきましょう 続いてプロパティでテキストを入力します Orientation タブでテキストの配置「Horizontal」「Vertical」を中揃えにします

※通常のフォントと同時に「ブルーVer 4 種」「アウトライン Ver 3 種」が自動生成されインポートされています

必要無 / 邪魔等の場合、アセットウィンドウ上で右クリックし Hide 機能

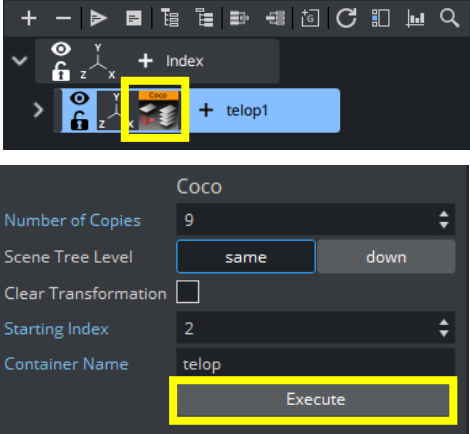
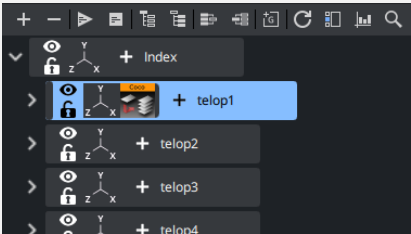
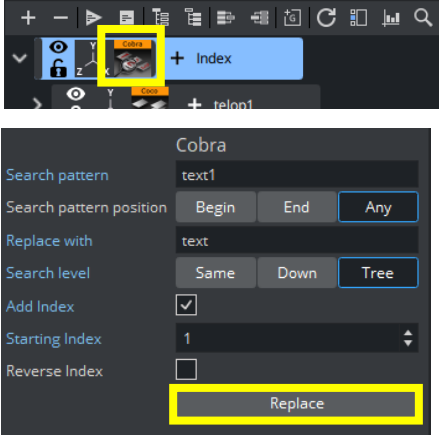
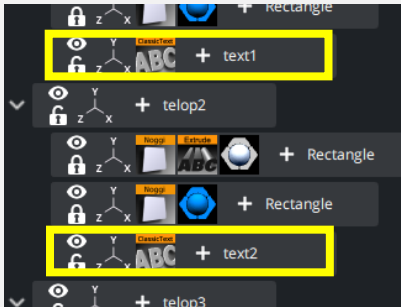


を使用してください

	続いてテキストの Transformation プロパティを開いて左記パラメータの入力を行います Position: Z=1.0
	テキストの Shadow タブで影を設定します Shadow の Active ボタンを On にして好みの色や位置に設定します ここではインポート時に自動生成された、同類フォントのブルーVer やアウトライン Ver が選択できます
	文字とベースをグループ化して、コンテナ名を変更します 名前は任意ですが、ここでは"text1"としておきます さらにもう一階層加え、"Index"としておきましょう Index コンテナのトランスフォームを左記に設定 Position: X=-150 Y=120 Scale: XYZ=0.4

■ コンテナプラグインを活用したコンテナのコピー及びリネーム

これ以降の変更や修正作業を効率的に行う事が出来るよう、コンテナプラグインを使って
コンテナのコピー / リネームを簡単に行えるようにする

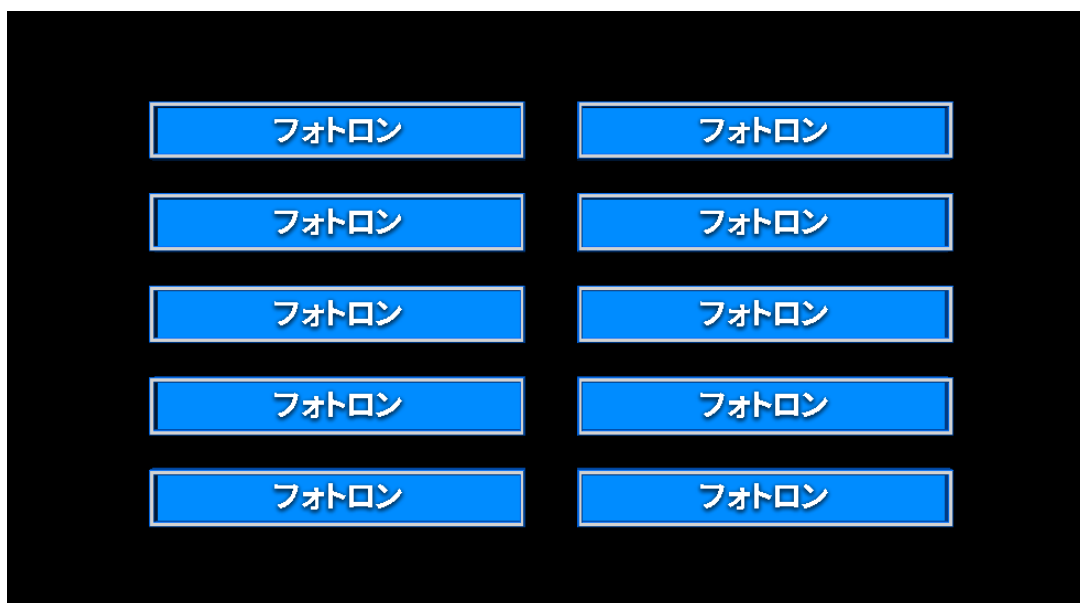
	telop1 コンテナへ"Coco"プラグインを付与 左記のように設定 Number of Copies: 9 Starting Index: 2 Container Name: terop Excute を押します
	Coco プラグイン以下に同じコンテナが 指定した名前+番号で 9 個コピーされます
	続いて、Index コンテナへ Cobra プラグインを付与して 左記のように設定 Search pattern: text1 Replace with: text Search level: Tree Add Index: On Starting Index: 1 Replace を押します
	text1 のコンテナ名が検索され、指定した文字列+番号へ 上から"text1""text2"...と置き換わります POINT ツリー上 Ctrl + マウススクロールでコンテナ表示サイズが 100%～40%の範囲で拡大縮小されます "alt キー"を押しながら、コンテナグループを展開及び閉じると、 それ以下のサブコンテナもすべて開閉する事ができます



Grid	
Number of Rows	5
Number of Columns	2
Row Offset	150.0
Column Offset	700.0
Start In Corner	Top Left

Index コンテナへ Grid Arrange プラグインを付与

プロパティを左記のように設定しコピーされた 10 個のテロップが 5×2 に整列されます



これでデザイン / レイアウトのベースが完成したと仮定します

ここから変更・修正作業が発生した場合を想定して、効率的に時短で作業が進行できるように、便利機能や考え方などを紹介しつつ、プラグインを活用したアニメーション制作まで進みます

変更 / 修正 ① : テロップベースの形状変更

Noggi	
Width	600.0
Height	80.0
Bevel (top/right)	0.0
Bevel (top/left)	30.0
Bevel (bottom/left)	0.0
Bevel (bottom/right)	30.0
Stretch	10.0
Horizontal Alignment	Left Center Right

telop1 コンテナ内のベースと枠、Noggi のプロパティをそれぞれ左記へ変更

telop2～telop10 を削除

Coco → Execute

Cobra → Replace

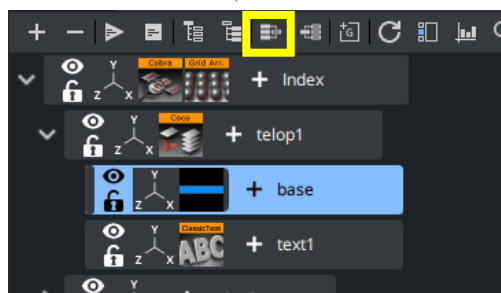
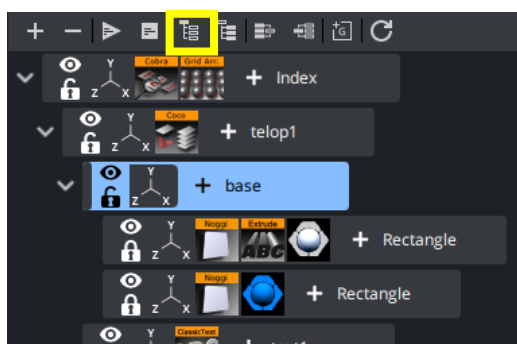
Grid → いずれかの項目の数値を変更し戻す

変更 / 修正 ② : テロップベースの色変更

telop1 内のマテリアルを変更して①同様で対応が可能です。再三の修正を予想して別の仕組みを検討

■ コンテナの「ジオメトリ化」と「リファレンス化」

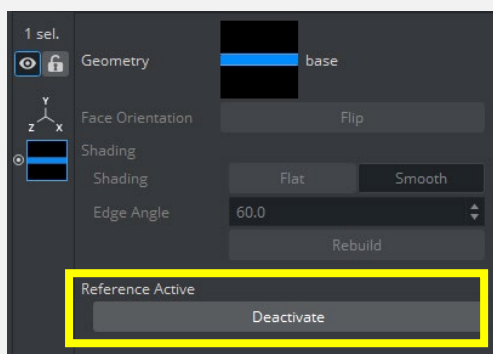
これ以降のデザイン変更 / 修正作業をさらに効率的に行う事が出来るように、ベース部分を Geometry 化（マージ）し、さらにリファレンス化（共有）する



ベースと枠のコンテナを選択し、グループ化します
作成された親コンテナ名を"base"としておきましょう

グループ化された base コンテナを選択、Merge ボタンを押し
マージ（集約）します

マージ後、サブコンテナが消えてジオメトリのサムネイルへ変化
すべてのサブコンテナが集約された 1 つのジオメトリになります



ジオメトリのサムネイルを Asset View ヘドラッグ＆ドロップし
任意の名前を付けて保存してください

POINT

これだけではリファレンス化されていません

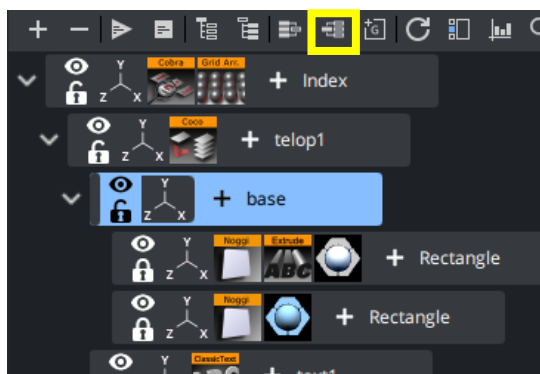
保存したジオメトリを Asset View からコンテナに戻すことで
リファレンス化が適用となります

ジオメトリのプロパティが左図になっている事を確認ください
"Reference Active"

変更/修正①同様、telop2～telop10 を削除し、Coco + Cobra で複製しておいてください

改めて…

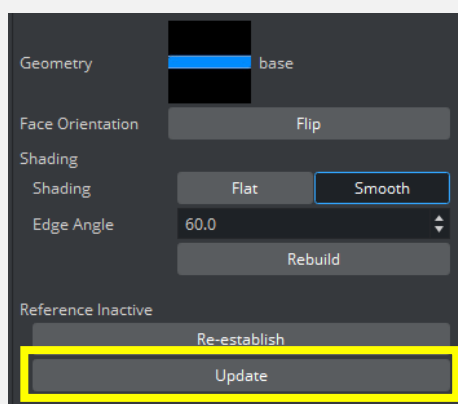
変更 / 修正 ② : テロップベースの色変更



telop1 内の base コンテナを選択し、Split ボタンを押し
スプリット（分解）します

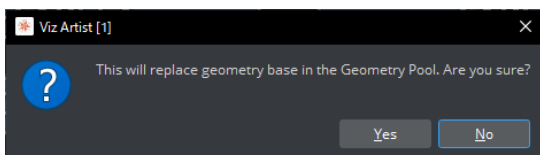
マテリアルを調整してベースの色を変更します

変更後、base コンテナを選択し再度マージします



マージされたジオメトリのプロパティを確認すると
“Reference InActive”に変わっています

Update を押して更新します



更新確認のメッセージが表示されるので “Yes”を押します

変更 / 修正 ③ : ベースに質感を追加しアニメーションさせつつ、いくつかのカラーバリエーションを切り替えたい

作戦 1 : base コンテナ内でテクスチャー等の素材を駆使して作りこむ

作戦 2 : Clip プラグインなどで動画ファイルテクスチャーを使用する

上記で対応が可能になりそうだが、以下懸念事項があげられる

作戦 1 : 最終的に×10 個でパフォーマンスを食う可能性

作戦 2 : 動画修正時、外部ツールで再レンダリングが必要

これらを加味し、別の仕組みを検討したい

■ GFX を活用した動画テクスチャー制作



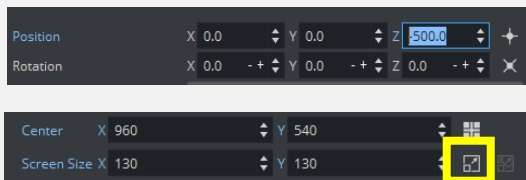
GFX チャンネルを使用すると、別シーンのレンダリング結果を新しいシーンに対しテクスチャーとして使用する事ができます。

この特性を利用し、動的なテクスチャーを Vizrt 内で完結させ、上記懸念事項を解消します

現在のシーンを保存し、新規シーンでベースのテクスチャーとなるトリキリシーンを作成します

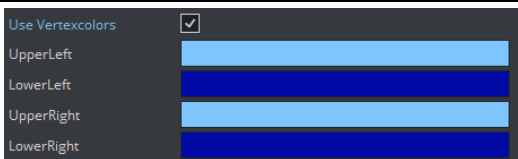
注 1 : アニメーションを作成する場合、ディレクターを Auto Start 設定

注 2 : Auto Key 若しくは Key プラグインにより、オブジェクトにキーが設定されているか確認



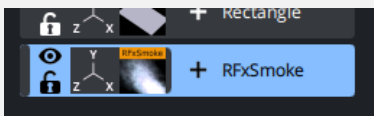
背景を作成します

Rectangle を Tree へ入れ、奥へ移動させてから Size 右側のボタンを押し、スクリーンにフィットさせます



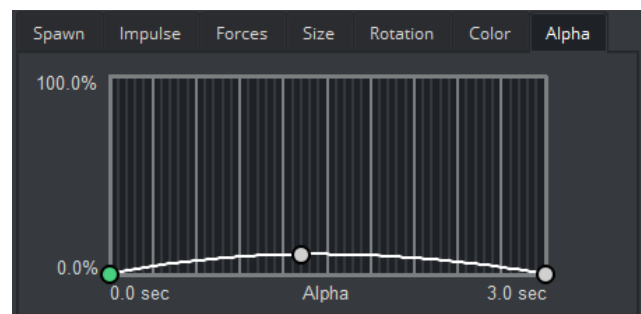
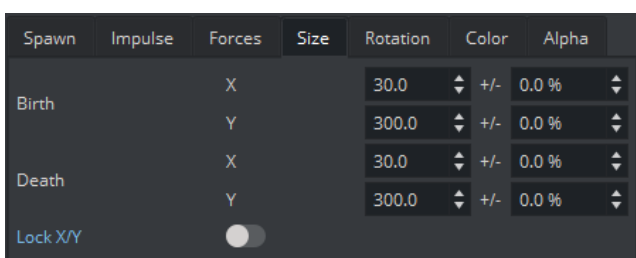
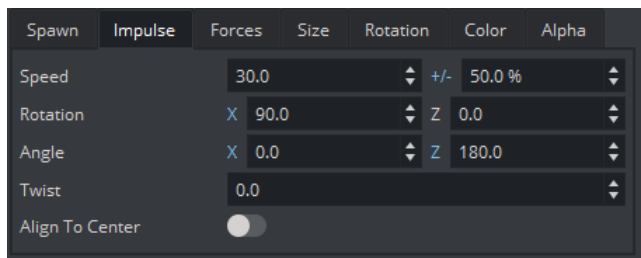
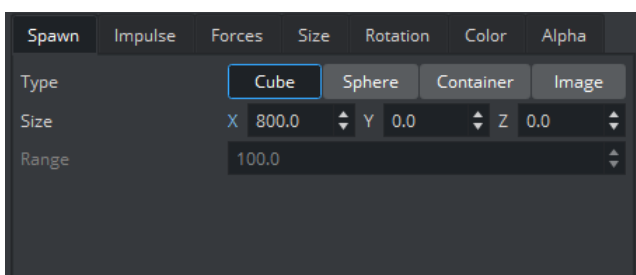
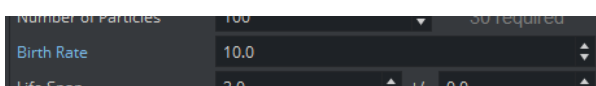
Rectangle に色を加えます

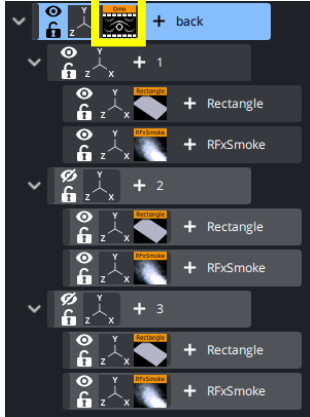
左図は Rectangle のプロパティで色付けした値です
マテリアル / テクスチャーでも構いません



今回は時間短縮の為”RFX Smoke”プラグインを活用し
アニメーションと質感を表現します

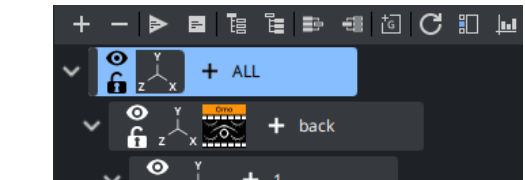
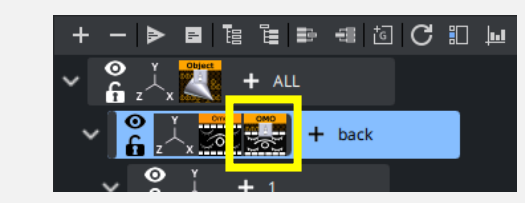
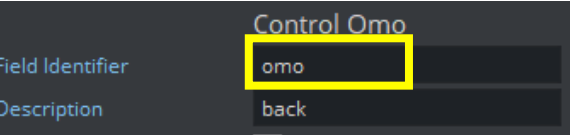
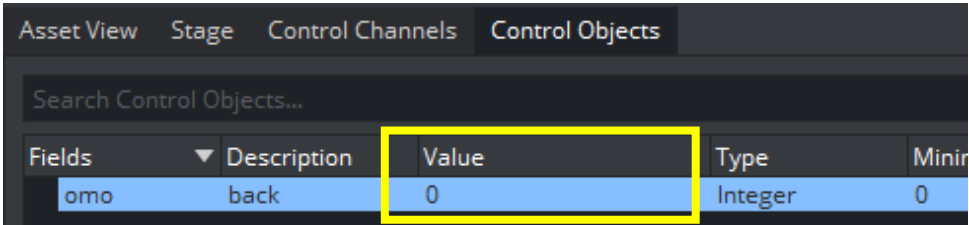
RFX Smoke を Tree へ入れ、以下のように設定



	背景と Smoke をグループ化し 2 つ複製しましょう 任意のコンテナ名前を設定します 3 つのグループをグループ化して "Omo" プラグインを付与 任意の名前を設定します。今回は "back" としておきます Omo を切り替えながら Rectangle のカラーを調整し カラーバリエーションを作成します
---	---

■ Control Object 制御

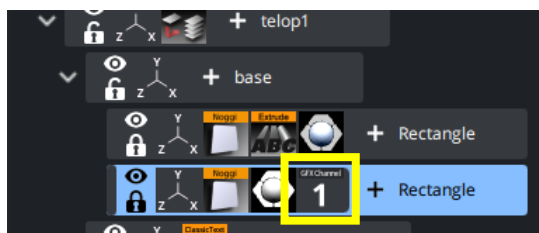
"OMO" を Control Object で制御できるよう準備します

	Control Object の設定をします back コンテナの親を作成し任意の名前を設定 今回は "ALL" としておきましょう
	Omo プラグインを付与したコンテナへ "ControlOmo" プラグインを追加します 自動的に最上コンテナへ ControlObject プラグインが 追加されます
	ControlOmo のプロパティ Field Identifier へ任意の文言を指定しましょう これが制御する際の識別 "ID" となります 今回は "omo" としておきましょう
設定が完了したら Control Object ウィンドウから動作の確認をします Control プラグインの Fields "omo" の項目、Value の値を変更してみましょう	
	

背景用のシーンとして任意の名前を付けて保存しておきます

改めて…

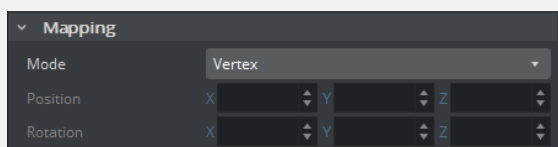
変更 / 修正 ③ : ベースに質感を追加しアニメーションさせつつ、いくつかのカラーバリエーションを切り替えたい



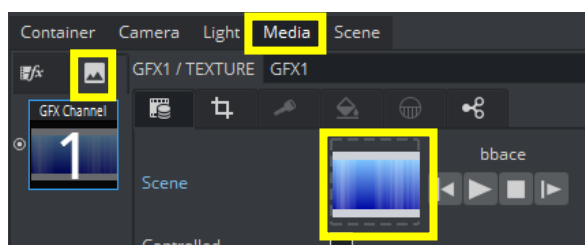
Index のシーンを開きます

telop1 内の base コンテナをスプリットし、ベースのコンテナに
"GFX Channel 1"を付与

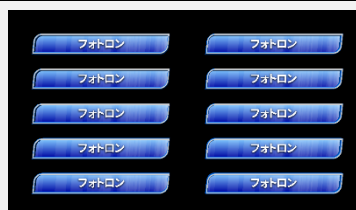
マテリアルは削除するか単色モードの白へ変更



GFX Channel のプロパティはテクスチャーと同じになります
Mapping モードを"Vertex"に変更します

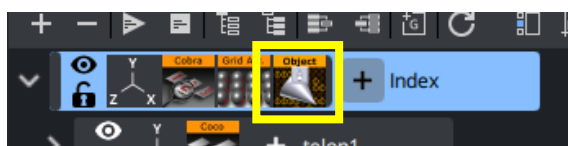


Media タブの GFX Channel を選択し
Scene のボックスへ背景用シーンをドラッグ & ドロップ

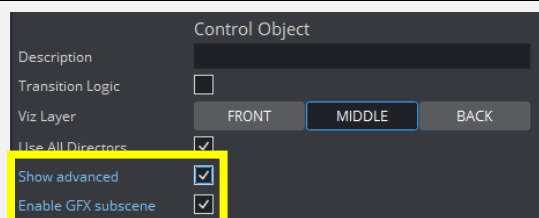


base コンテナをマージし直して"Update"します
これで全ベースが動画テクスチャー(GFX)に変更されました

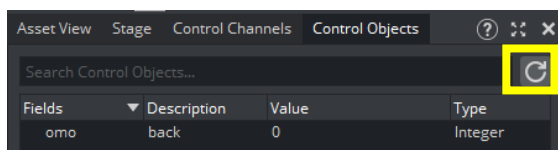
続いて、このシーン上で GFX シーンの **Omo** を制御して、カラーを切り替えられるように設定します



Index コンテナに"Control Object"プラグインを付与

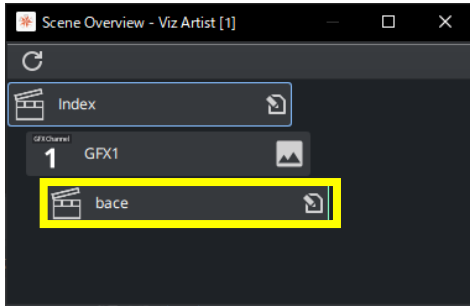


Control Object のプロパティを開き
"Show advanced"をアクティブ化で追加されたメニューの
"Enable GFX subscene"をアクティブにします



ControlObject ウィンドウに GFX シーンの"omo"が
呼び出されています
空の場合、右上のリフレッシュボタンを試してください

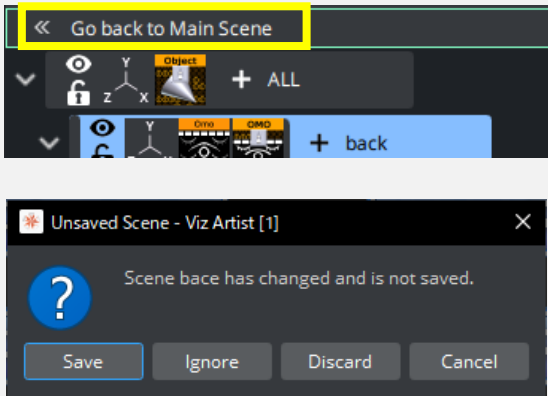
ベース(GFX シーン)を更に変更 / 修正を加える場合



Scene Overview という機能があり、当該シーンに使用されている GFX 及び、参照されているシーンが一覧で確認できます

GFX 内、シーン名の項目をダブルクリックする事により SceneEditor のレンダリング以外、Tree や Stage など、GFX 先のシーンに切り替わり編集する事が出来ます

つまり最終レンダリング結果を確認しながらテクスチャ内容をリアルタイムに編集する事が可能です



元のシーンへ戻る場合は、Tree 最上部の “Go back to Main Scene” をクリックします

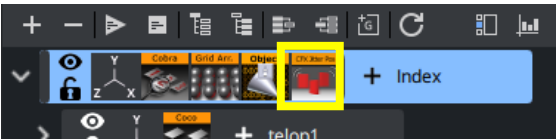
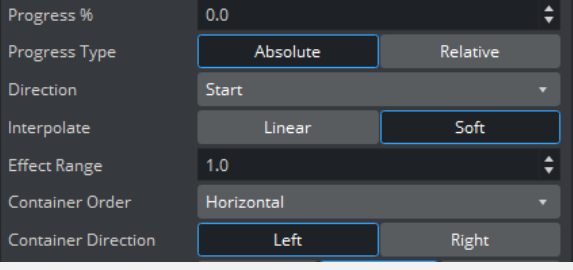
尚、シーンを切り替える際、保存されていない状態の場合 左記アラートが出現します

必要に応じて “保存” “保持” “破棄” “キャンセル” を選択して切り替えてください

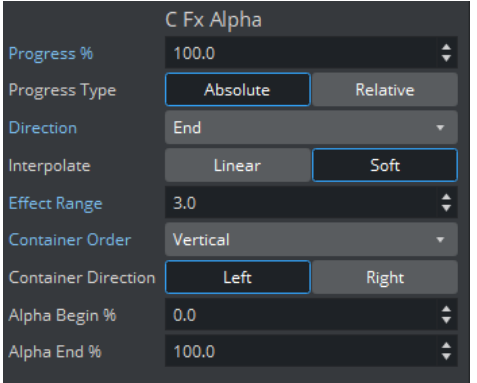
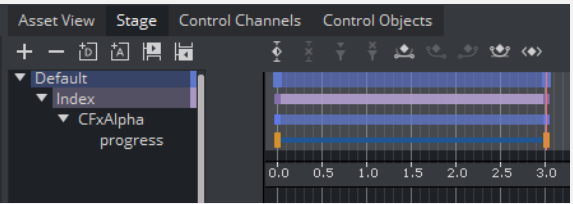
■ コンテナ FX を活用したアニメーション制作

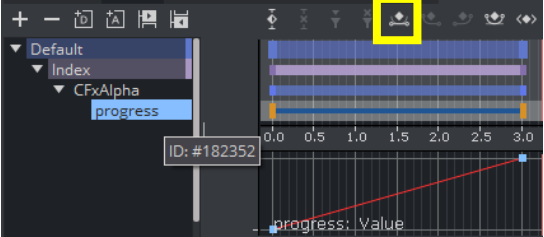
項目やランキングや一覧表のような、同種テロップコンテナが連続して同種効果で IN / OUT するコンテンツのアニメーションを、コンテナ FX プラグインを活用して効率的に作成する

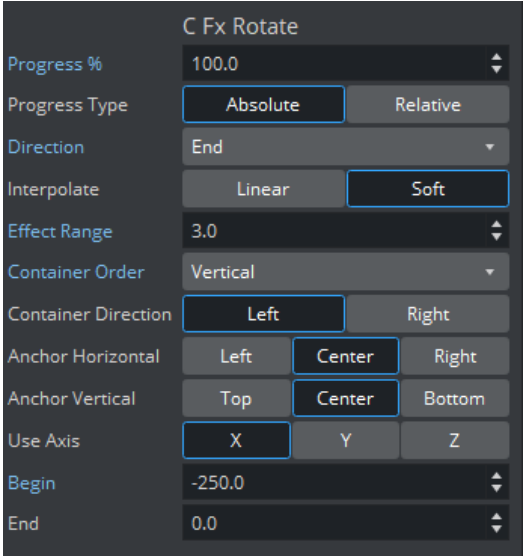
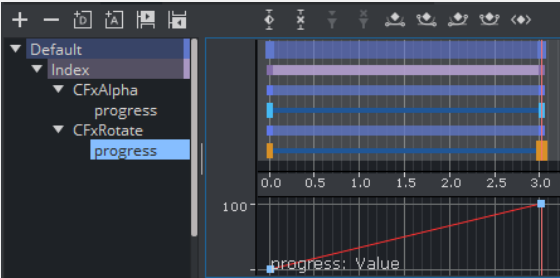
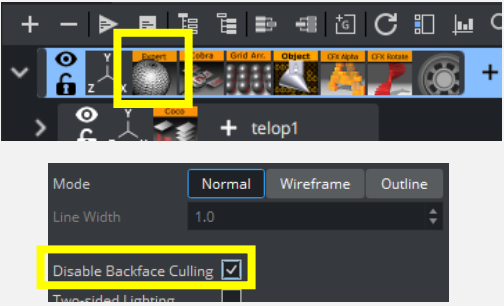
まずはジッター ポジションのプラグインを試してみましょう

	基本的に ContainerFX プラグインは、グループの親コンテナに付与し、サブコンテナに対して作用するプラグインです
	左のプロパティは、紹介する各種コンテナ FX それぞれの共通項目となり、これ以下が各プラグイン特有の項目です Progress % : サブコンテナへ対する効果の適用量 Progress Type : 絶対(0~100) / 相対(0~10 毎) Direction : 効果の方向 Interpolate : 補完 (イーズー) Effect Range : 効果の範囲 (時間) Container Order : ツリー / 水平 / 垂直 Container Direction : 左右 (Order が水平垂直時)

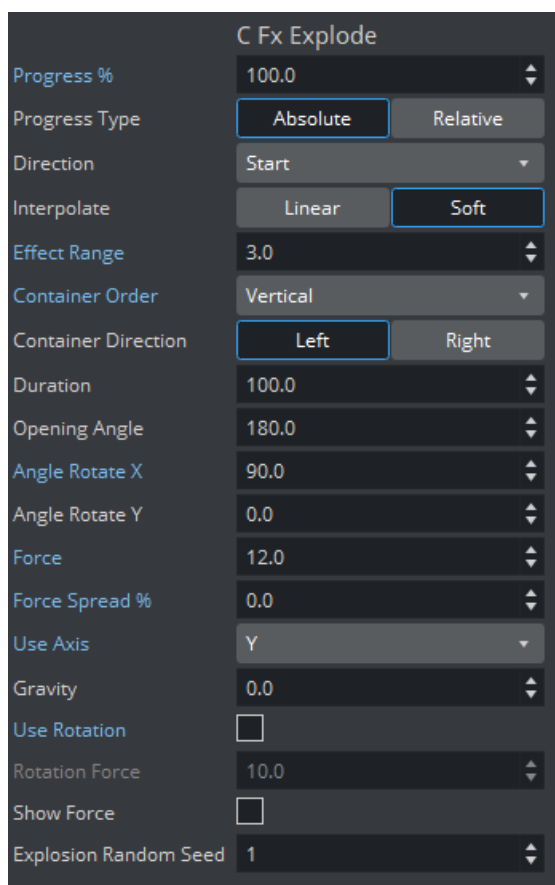
上記基本特性を踏まえた上でアニメーション制作に入ります

アニメーション① : フェードイン	
	Index コンテナへ"CFX Alpha"プラグインを付与します  左記プロパティを設定しつつ、Progress の値を変更してエフェクト内容を確認してください
	問題なければ Progress 0→100 でキーフレームを打ち、アニメーションを作成します 尺は 3 秒(180 フレ)位におきましょう

	出現タイミングに抑揚が付いてしまうので、キーフレームのイーズは Linear にする事をおススメします POINT Stage 上、R キーを押しながらドラッグして囲う事でキーフレームをまとめて選択が可能です（旧→S キー）
---	---

アニメーション②：回転 + フェードイン	
	Index コンテナへ“CFX Rotate”プラグインを追加します  左記プロパティを設定しつつ、Progress の値を変更してエフェクト内容を確認してください
	問題なければ Progress 0→100 でキーフレームを打ち、Alpha と同タイミングでアニメーションさせます イーズを Linear へ変更します
	回転中に裏ポリゴンが抜けているので“Expert”プラグインを付与しつつ Disable Backface Culling を ON にして裏側のポリゴンも表示するように設定

アニメーション③：飛び込み + 回転



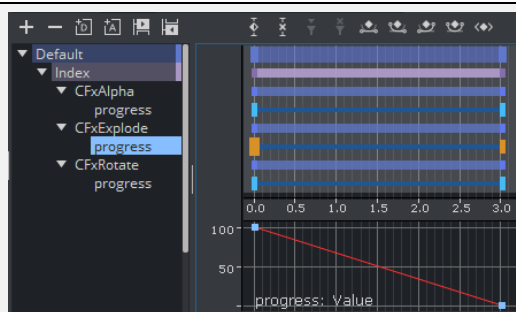
飛び込み想定という事で CFX Alpha のプロパティを開き
Alpha Begin %の値を 100 にしておきます

Index コンテナへ"CFX Explode"プラグインを追加します

サブコンテナをランダムに飛び散らせるエフェクトで
複雑な設定項目になり、多少クセもあります

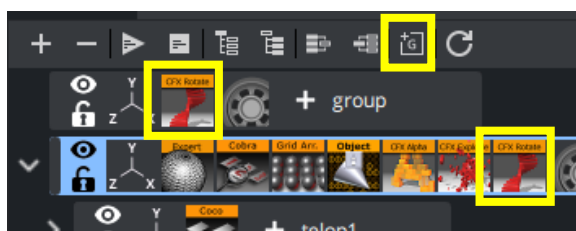
**飛び散る方向を一方向に定めて、逆再生する事により
飛び込んで来るように見える設定をします**

左記プロパティを設定しつつ、Progress の値を変更して
エフェクト内容を確認してください



問題なければ Progress **100→0** でキーフレームを打ち、
同タイミングでアニメーションさせます

イーズを Linear へ変更します



アニメーションすると CFX Rotate のエフェクトが動きません

これは CFX Explode 内にも Rotate 機能があり
重複及び干渉により片方が機能しなくなるようです

CFX Rotate 機能させるために、当該コンテナにプラグイン
を付与しなおす必要があります（後付与が優先）

- ① 空コンテナを作成
- ② CFX Rotate をコピー
- ③ Index コンテナから CFX Rotate を削除
- ④ 空コンテナから CFX Rotate をコピー

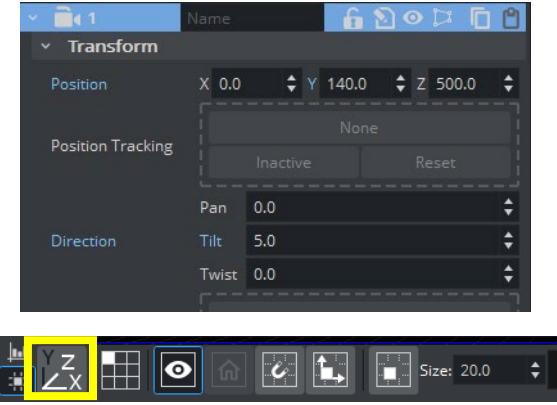
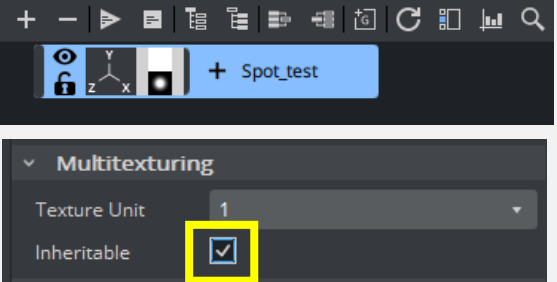
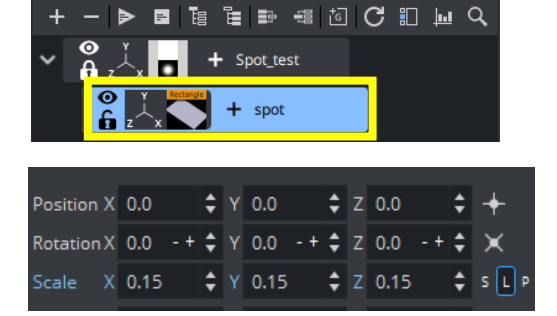
4. 実習：スポットライト作成のテクニック

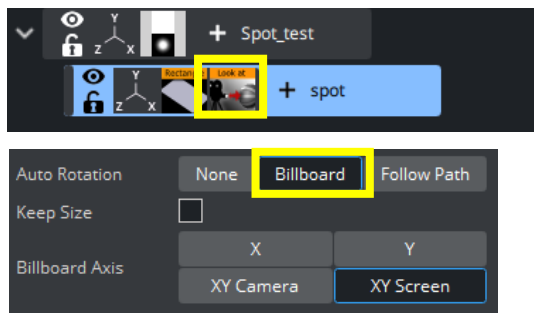
■ VizArtist で作成するスポットライトにおける懸念事項

演出内容にもよるが、より自然なスポットライトを表現する際に、VizArtst の特性上以下手法と懸念がある

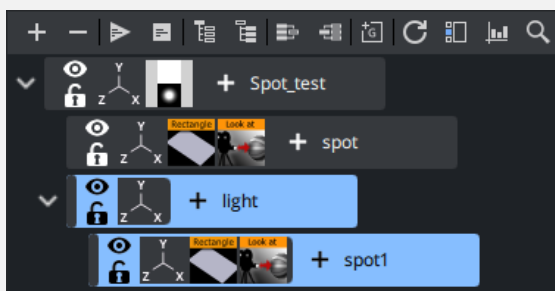
- ① スポットライト型のテクスチャーを作成し、板+”Look at”プラグインで表現
→ あくまで 2D の為、上方向から見たり 3 次元的回転には弱い
- ② ジオメトリの”Cone”とグラデーションのテクスチャーで表現
→ 上からのアングルや 3 次元的な回転には強いが、境界がクッキリしてしまう
グロープラグインの組み合わせなども考えられるが重く、質感も不十分

そこで、コンテナプラグインやコンテナ FX プラグインを使用して、**ボリュームライトを作成できないか考えてみます**

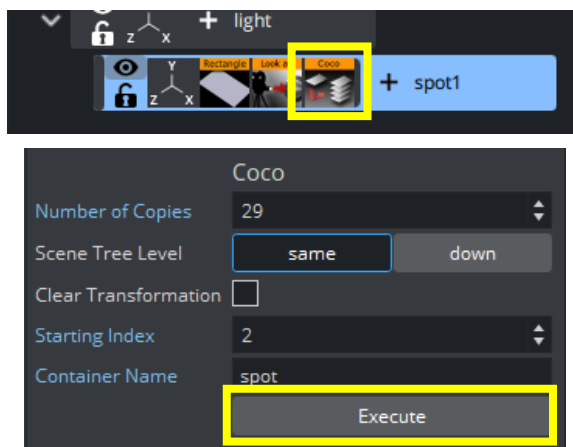
	新規シーンを用意し、制作作業の準備をします カメラ設定を… Position: Y=140 / Z=500 Direction: Tilt=5 Scene Editor 上にグリッドを表示させます Grid Type=XZ
	Asset View からテクスチャー”Spot_test”を Tree へ テクスチャーのプロパティを開き Multitexturing / Inheritable をアクティブにします
	Spot_test 直下に Rectangle を追加しスケール値を Scale: XYZ=0.15 へ設定 コンテナ名を”spot”としておきます



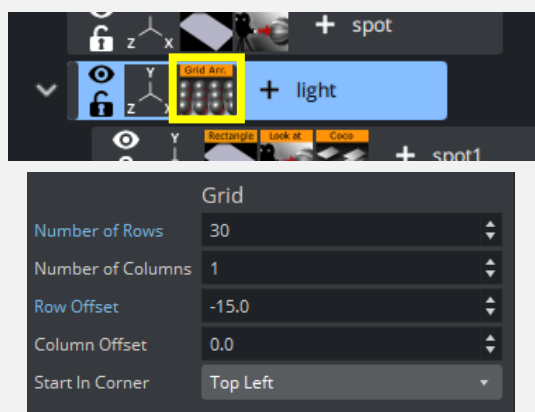
Spot コンテナへ"Look at"プラグインを付与
左記設定を行い常にカメラ方向を向くように設定



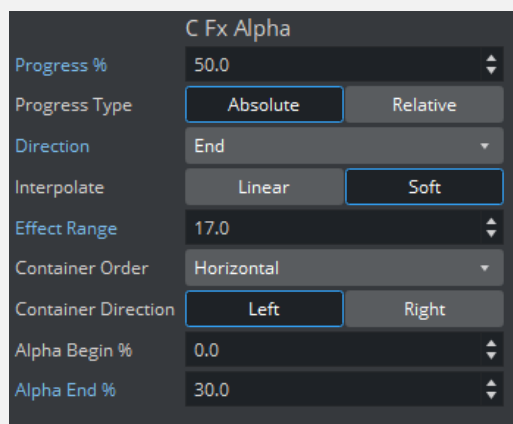
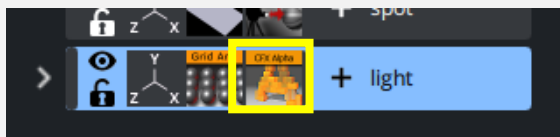
spot コンテナを同階層にコピーし、コンテナ名を"spot1"
それに親階層をつくり、コンテナ名を"light"に設定します



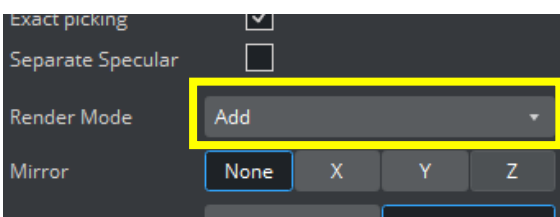
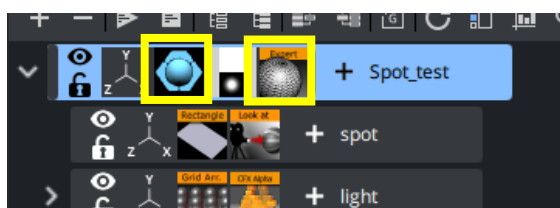
spot1 コンテナへ Coco プラグインを付与
左記設定と共に Execute ボタンを押し 30 個に複製



light コンテナへ Grid Arrange プラグインを付与
左記設定を行い上方向に整列させる

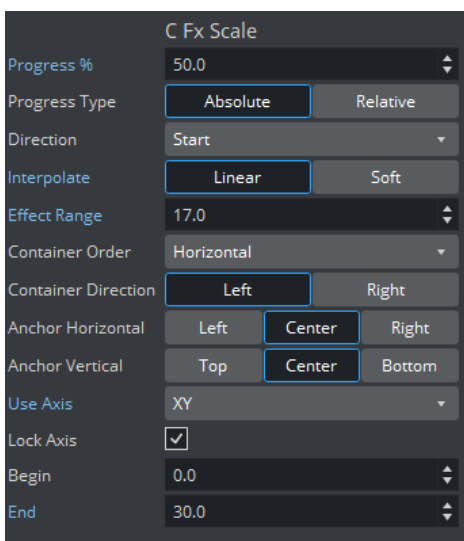
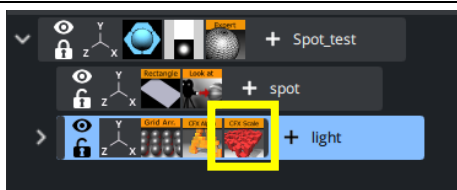


light コンテナへ CFX Alpha プラグインを付与
左記設定を行い”徐々に消えていく”ような効果を設定

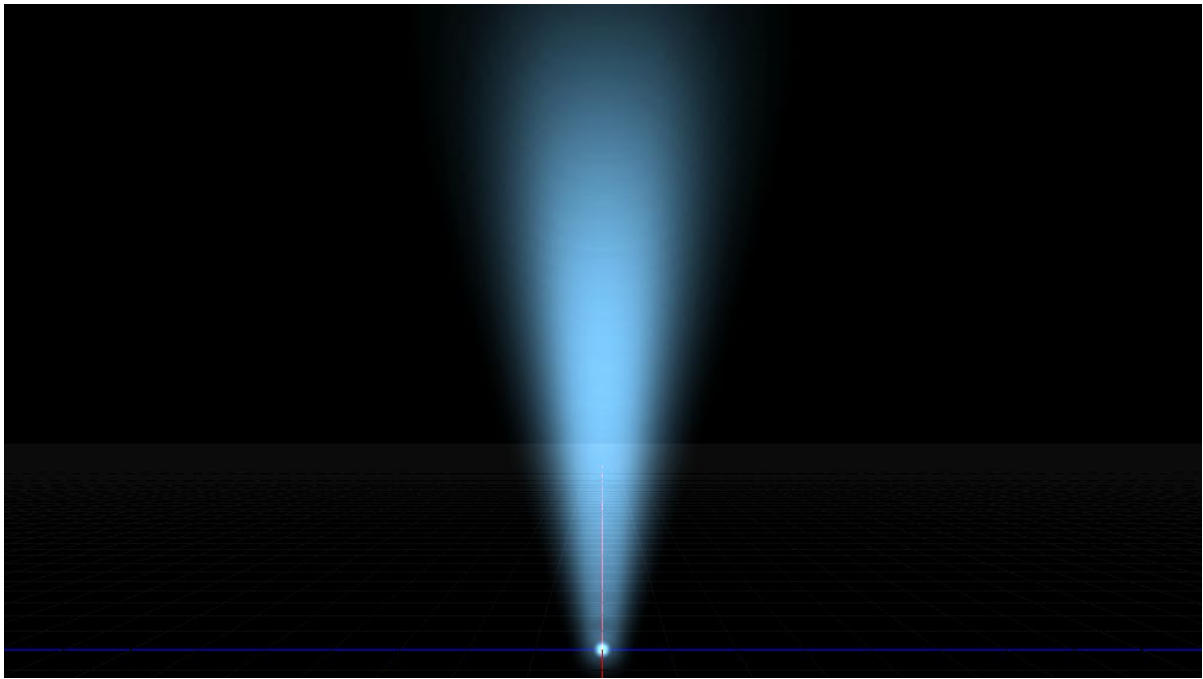


spot_test コンテナへ Expert プラグインを付与
Render Mode を”Add”へ変更します

また、マテリアルを付与し単色モードで色を設定



light コンテナへ CFX Scale プラグインを付与
左記設定を行い”徐々に大きくなる”ような効果を設定



以上でスポットライトに対する懸念点をクリアできそうな“ボリュームライトっぽい”表現できたかと思います

マテリアルや各プラグインを調整してカスタマイズしてみましょう！

最後に…

今回紹介した GFX Channel や“ボリュームライトっぽい”表現のように、発想とプラグインや機能の組み合わせ次第で VizArtist の表現の幅はどんどん広がります。

ぜひ皆さんも、自由な発想と工夫でいろいろな組み合わせを試してみてください。



■ フォトロン Viz Engine / Viz Artist 技術情報ページ

https://www.photron.co.jp/service/videosolution/support/viz/technical_info/viz-engine_artist.html

【 MEMO 】