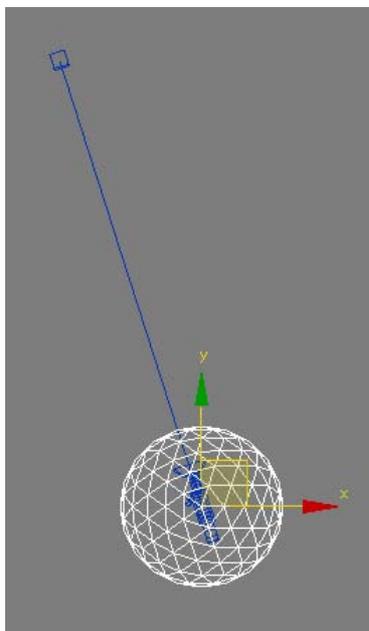


1つの例ですが、レンダラーに関わりなく魚眼レンズ効果を再現する方法をご案内します。

任意の大きさの [天球体] を作成し、カメラ (Camera01) に位置合わせします。

(XYZ 位置の中心同士を合わせます)

右クリックメニュー > [オブジェクトプロパティ] で [背面非表示] にチェックを入れています。

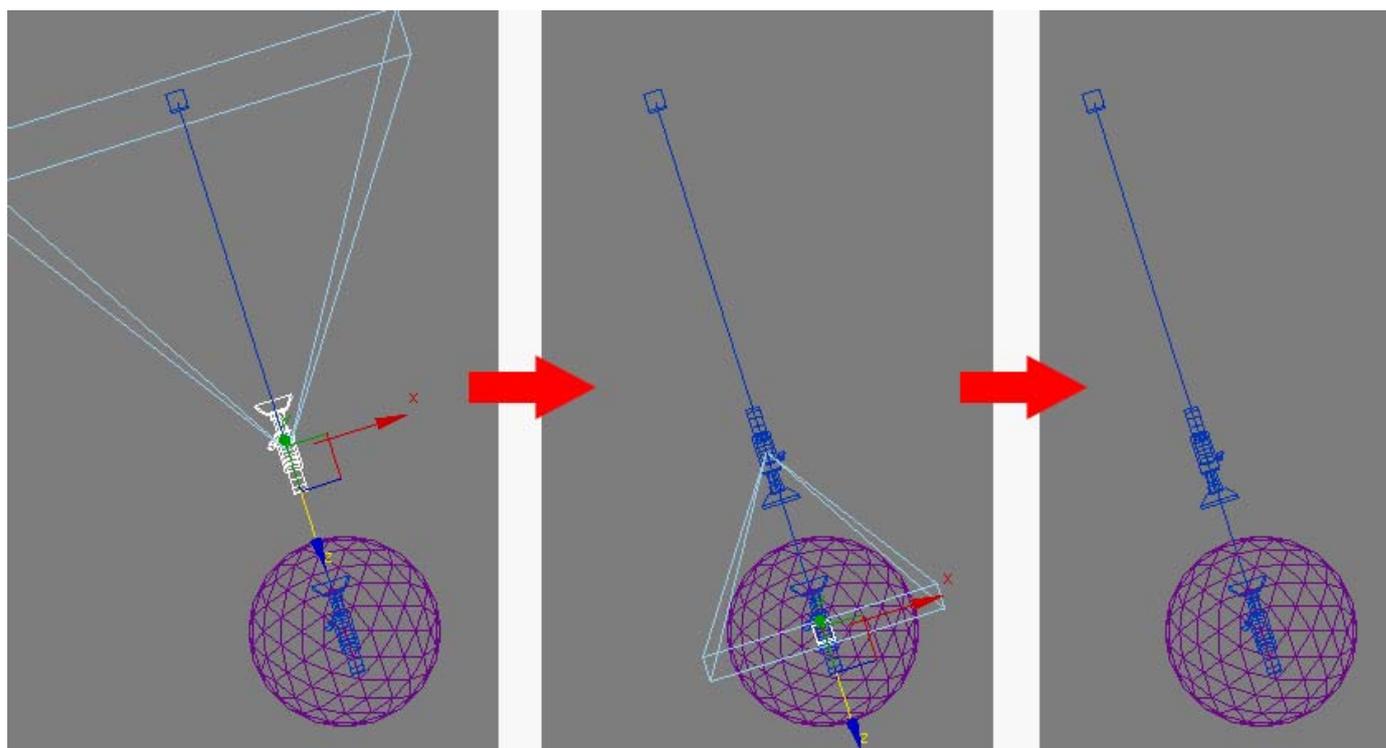


Camera01 を選択して [参照座標系] を [ローカル] に設定、Shift キーを押しながら-Z 方向 (カメラ前方) に移動させてコピーを作成 (Camera02) します。

(終わったら [参照座標系] を [ビュー] に戻しておきます)

続いて Camera02 のターゲットを選択、Camera01 に位置合わせします。

再度 Camera02 を選択、[修正] パネル > [パラメータ] ロールアウト > [タイプ: ターゲットカメラ] を [タイプ: フリーカメラ] に設定します。



[天球体] と [Camera02] を選択、[選択してリンク] ツールを選択して、[Camera01] へドラッグします。

[Camera01] が親、[天球体] と [Camera02] が子になるようにリンクを張ります。

新しく [レイトレースマテリアル] を作成、[天球体] に割り当てます。

[拡散反射光] カラーを黒に、[反射] カラーを白に設定します。



この状態でレンダリングすると、下記のようになります。

Camera01



Camera02



Camera01 でレンダリングビューを調整、Camera02 で魚眼レンズビューとしてレンダリングします。

後は天球体の大きさ、Camera01/02 の距離、Camera02 のレンズ（視野角）で画格を調整します。

Camera02 が左右反転した状態となりますので、Photoshop や映像編集ツールで反転させます。

背景に画像を用いており、[画面] 座標系の場合は、背景画像には魚眼効果は適用されません。

巨大な板に背景画像を貼ったものを用いていただくか、別途 Photoshop 等で背景を合成するなどしてください。