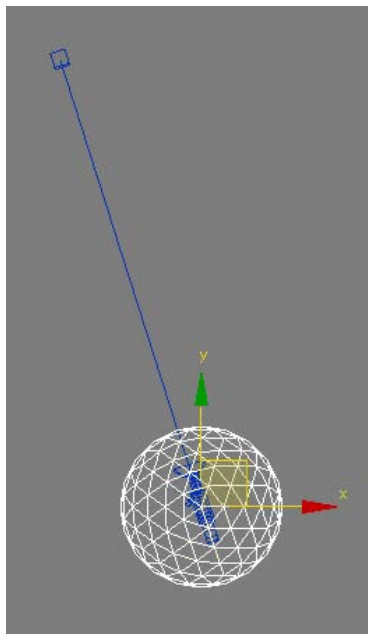


1つの例ですが、レンダラーに関わりなく魚眼レンズ効果を再現する方法をご案内します。

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。

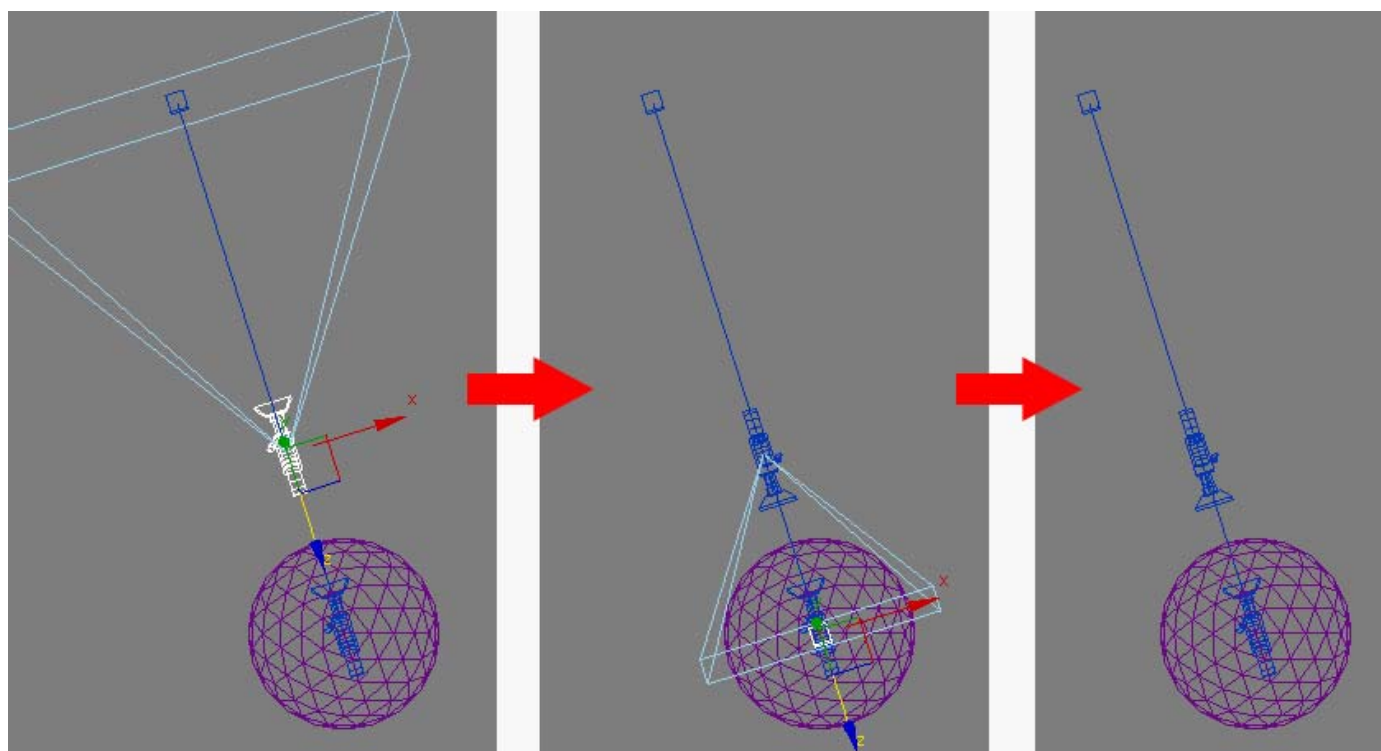


Camera01 を選択して「参照座標系」を「ローカル」に設定、Shift キーを押しながら-Z 方向（カメラ前方）に移動させてコピーを作成（Camera02）します。

（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。

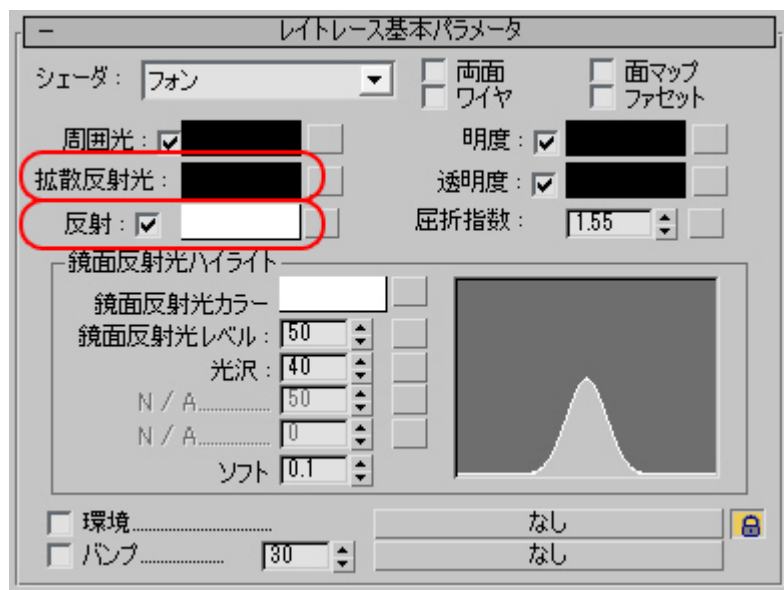


「天球体」と「Camera02」を選択、「選択してリンク」ツールを選択して、「Camera01」へドラッグします。

「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





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。