

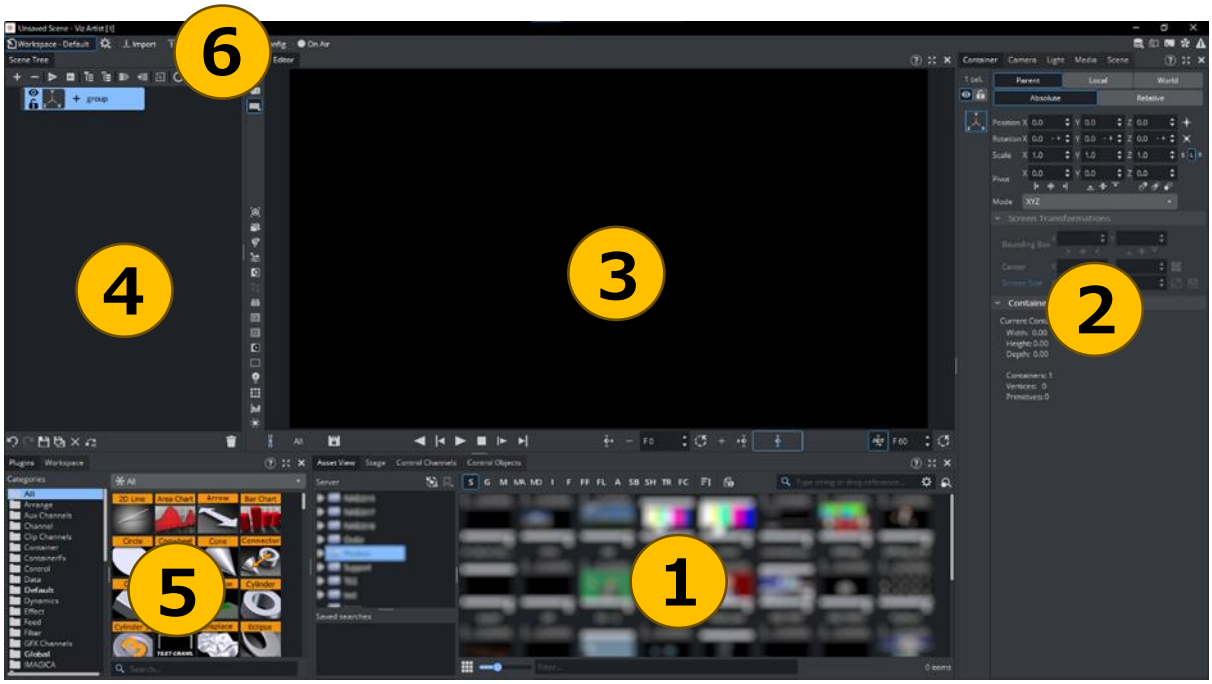
Viz Artist 5.5

アドバンスドトレーニング Vol.3

ヒビノプロビジョン株式会社
v5.5.3 2026.10.29

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

■Viz Artist 5.1　ベーシックマニュアル

https://www.hibino-provision.co.jp/support/viz/technical_info/102503.html

■Viz Artist 3.x → 5.5 新機能（抜粋）

・Viz Engine Render Pipelines - NEW Material (Phong/PBR) - NEW Light - Environment Map - NEW Texts - NEW Particles System - Texture Slot - Instance - Blend Shapes - Global Illumination ・Integration with Unreal Engine ・Viz Engine Shaders (Vertex/Fragment) ・VML Clip Player	・Post Processing Effects - Depth of Field - Screen Space Reflection - Bloom - Deep Learning Super Sampling - Ambient Occlusion - Fog - Chromatic Aberration - Light Glares ・DVE / GFX ・Sub Scene ・Scene Overview ・Drag & Drop Import

1. Plugins について (抜粋)

Polygon



描画や編集はシーンエディタ上で直接行え、独自のポリゴン形状を作成できます
作成したポリゴンは、回転させて3Dオブジェクトに変換することも可能です
手動での描画だけでなく、Adobe Illustratorファイル（*.ai）のインポートにも対応しています

Light (VER)



Classic Renderで使用していたものとは異なり、ライトオブジェクトをコンテナ上に配置する必要があります
位置、回転、サイズなどのライトのプロパティは、コンテナの変換を変更するだけで制御できます
Directional / Area / Point / Spot / Shadow Light / IES 等をサポートしています

Texture Slot (VER)



Classic Renderのマルチテクスチャリング機能と同様に、複数のテクスチャのブレンドが可能となります
Texture Slot プラグインを使用して、最大8つのテクスチャを乗算や加算など様々なブレンド モードを
組み合わせることが可能です

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リングの度合いなどの設定が可能

2.　実習：Polygonプラグインを活用したコンテンツ制作

■ 3D ソフトウェアを介さずに Viz Artist 上でオブジェクトを作成

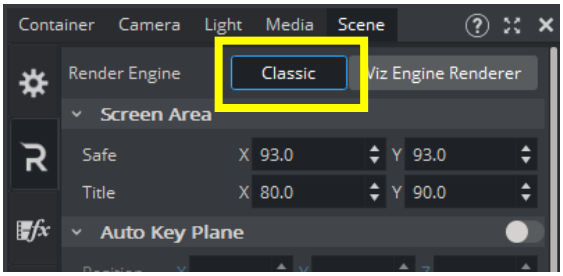
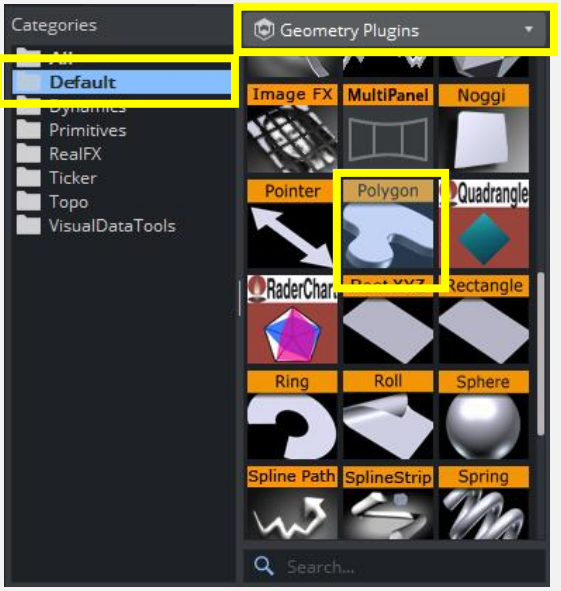
バーチャルスタジオや AR コンテンツなど、複雑な形状のオブジェクトデータを扱う際に、MAYA や 3ds Max 等のモデリングソフトウェアを使用する事が基本かと思います。

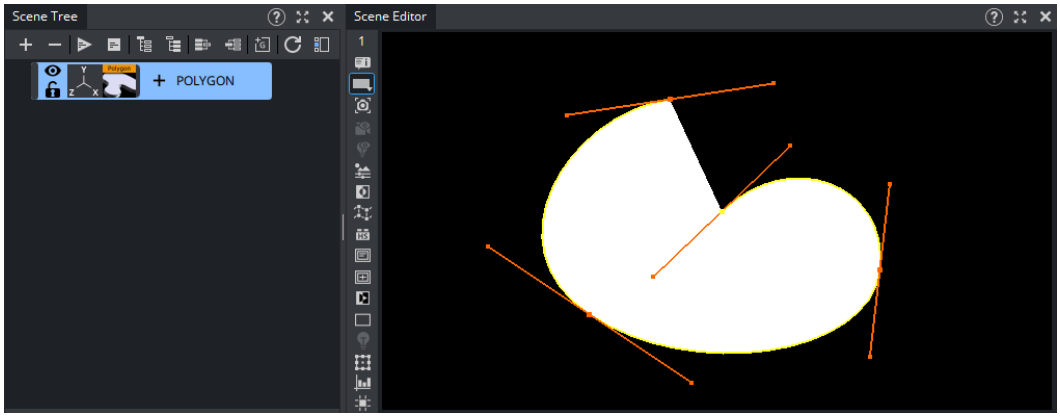
当実習では、Polygon プラグインを活用して簡易的に 3D ロゴを作成しつつ、

① 大癖の Polygon プラグインに慣れよう
② 回転機能の紹介
③ Illustrator ファイルインポートからの 3D 化
④ Classic → VER への変換及び、Volume Light の紹介

以上をポイントとして進めて参ります

早速 Polygon プラグインを触ってみましょう

	はじめに… Polygon プラグインを編集するには、Render Engine を Classic モードにしておく必要があります
	Plugins パネル Geometry Plugin > Default 内から参照し、Tree 上へドラッグ＆ドロップ 若しくは下部サーチエリアに polygon と入力し 表示プラグインを Tree へドラッグ＆ドロップ

コンテナを選択している状態で、エディターをクリック。 適当にパスを引いてみよう


新しいアンカーポイント / ベジェポイント 追加	左クリック / 左クリック & ドラッグ
アンカーポイント 移動	Ctrl + 左クリック & ドラッグ
アクティブスプライングループ 移動	Alt + 左クリック & ドラッグ
アンカーポイント 削除	既存ポイントを左クリック
スプライン 開閉	C キー / 右クリック & “close” or “open”

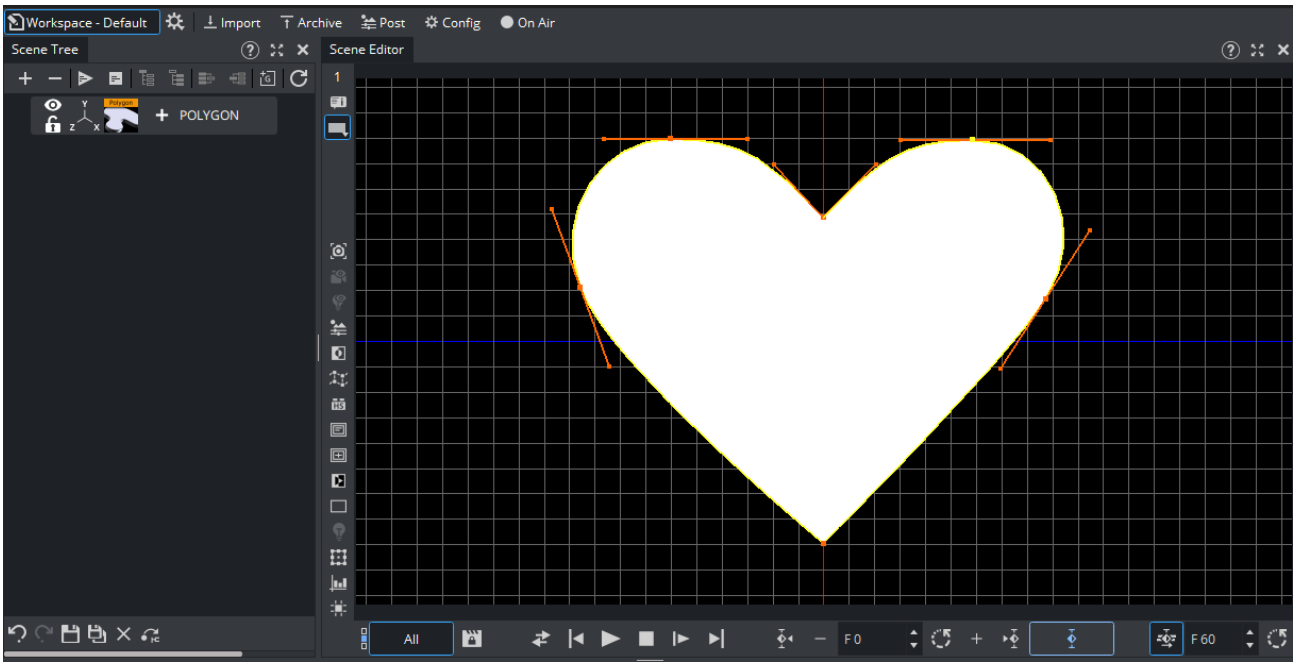
ハンドル 調整	Ctrl + 左クリック & ドラッグ
ハンドル シングル調整	Ctrl + Shift 左クリック & ドラッグ
ハンドル 付与 & 削除	Shift + 左クリック & クリックしたままドラッグ

ポイント / スプライン 選択	S + 左クリック 及び 押したままドラッグで囲う
選択ポイント 移動	S + Alt + 左クリック & ドラッグ
選択ポイント 削除	Delete

新しいスプライングループを作成します	insert + 左クリック / 右クリック & “new spline”
スプライン情報 表示 / 非表示	H

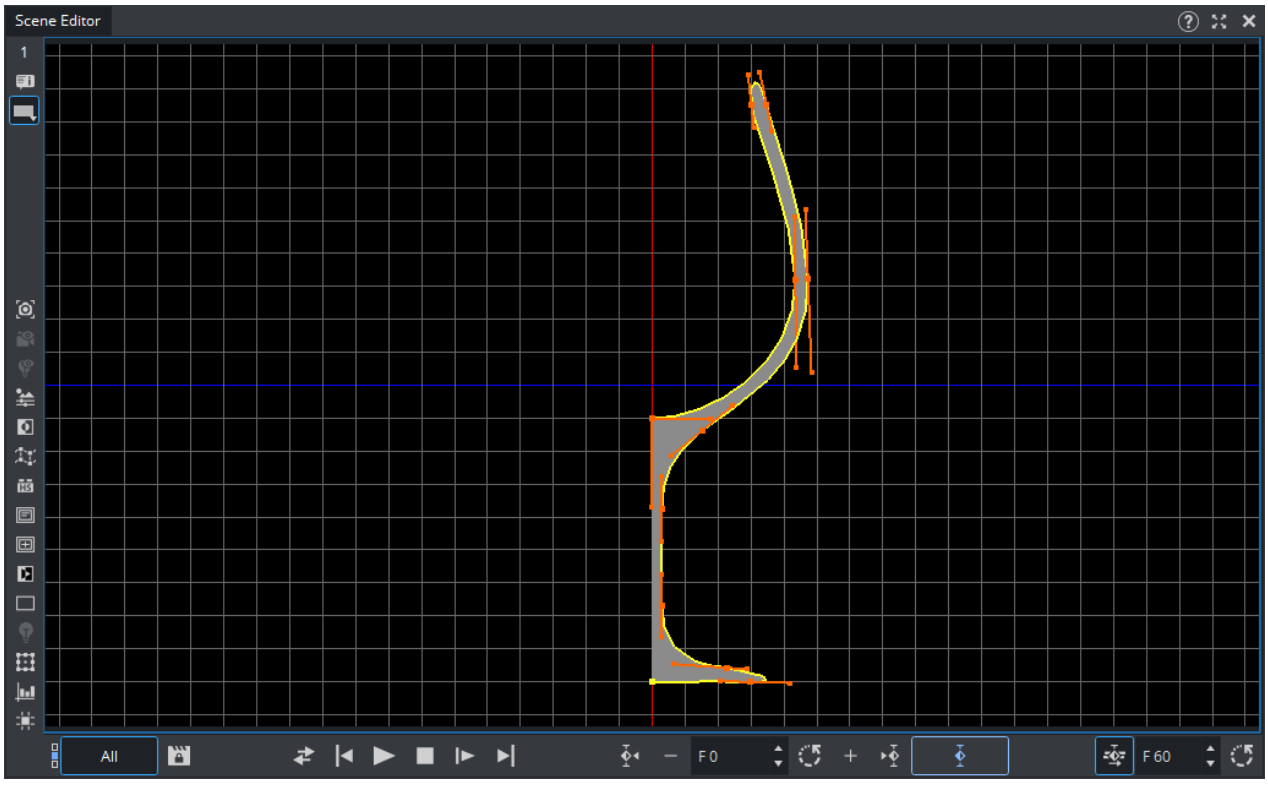
※ Polygon プラグイン選択及び、エディタウィンドウアクティブ時、Ctrl+F1 でショートカット一覧

慣れてきたらハートを書いてみよう



※ Ｇキーでグリッド表示されるので ライン取りの参考に

最後に、コップやワイングラスなどの”片側”断面図を書きましょう



※ 大雑把でも OK です

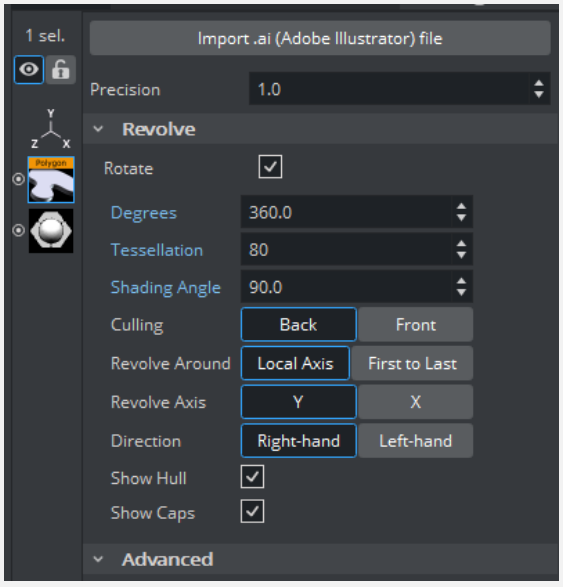


Polygon に Material(色)を追加します
コンテナの「＋」をクリックして、サーチエリアに
Material と入力し、表示されたマテリアルプラグインを選択

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

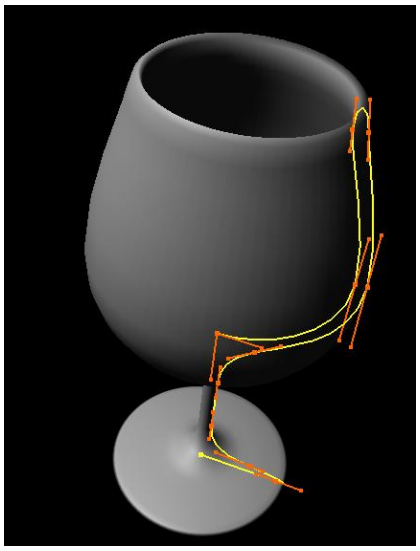
※プラグイン上、右クリック「Add to Favorites」



Polygon プラグインプロパティを開き
Rotate にチェックを入れ、左記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





カメラ及びオブジェクトを回転させ形状を確認
必要あればパスを調整してみよう

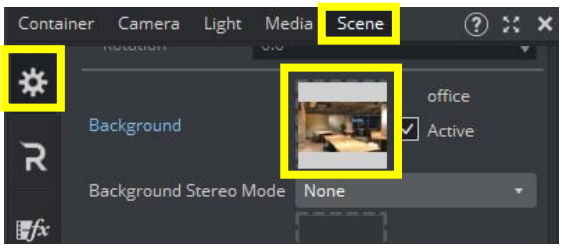
POINT

Polygon プラグインアクティブ時、エディター画面をクリックして
しまうと、意図しないポイントを打ってしまう事が多々あります

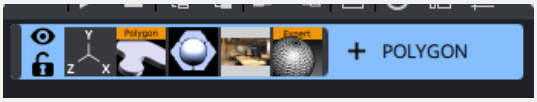
オブジェクトを直接ドラッグして移動 & 回転させたい場合は
必ず Transformation モードにしておく必要があります
（カメラ移動であれば問題ありません）

※ R キーでカメラ位置がデフォルトに戻ります

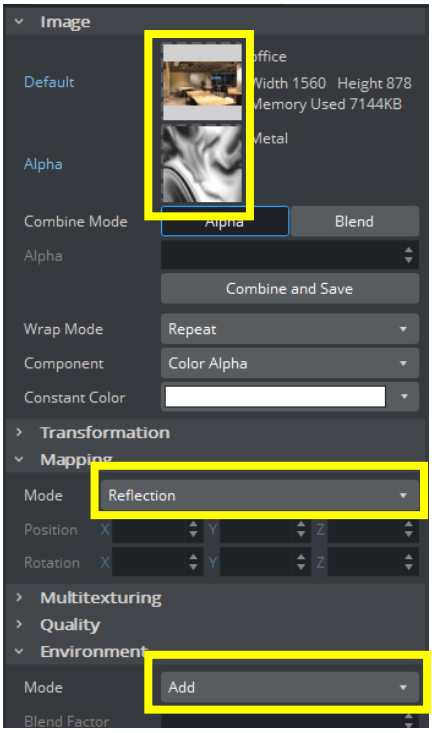
背景や質感を付けてみよう

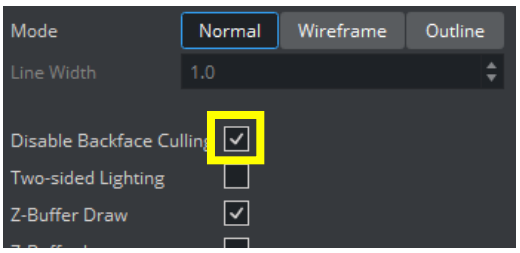


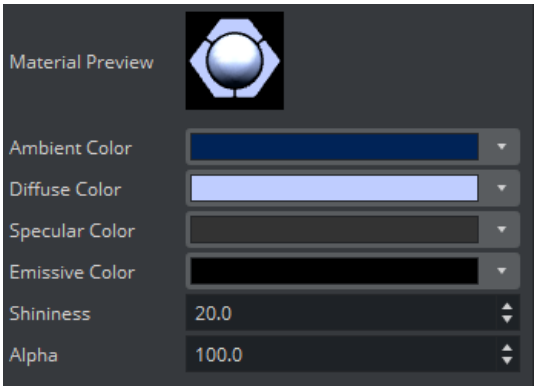
Background へ部屋の画像を設定



Polygon コンテナへ部屋のテクスチャ、Expert を付与
以下を参考に値を入力して質感を調整







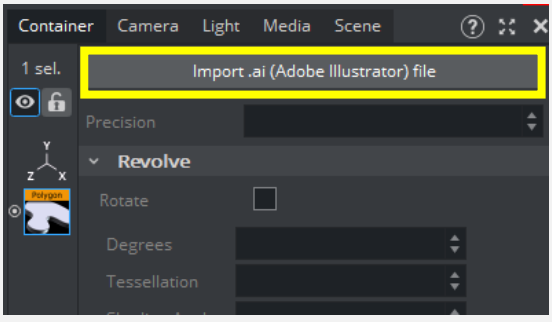


■ Adobe Illustrator ファイル (.ai) からのインポート

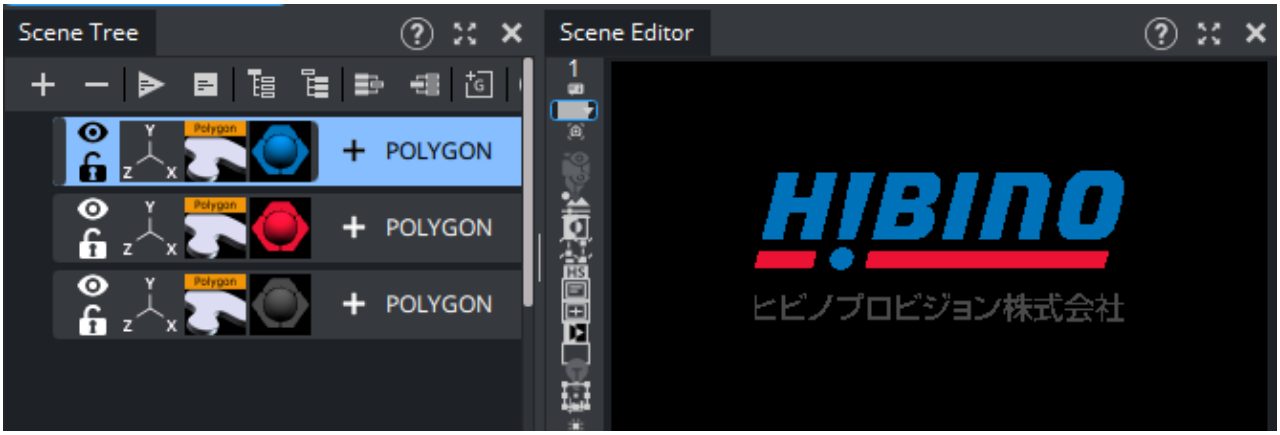
ロゴやイラストなどのパスデータが複雑な場合など、Illustrator のパスデータを読み込むことが可能です

Illustrator データ作成時の注意点	
カーブしているスプラインは、インポート時にカクカクになる可能性があるのでアンカーポイントを追加しておく	データ保存時に、バージョンを Illustrator 8 以下に設定する 初回 / 別名 / 複製保存時のオプションで指定します
	

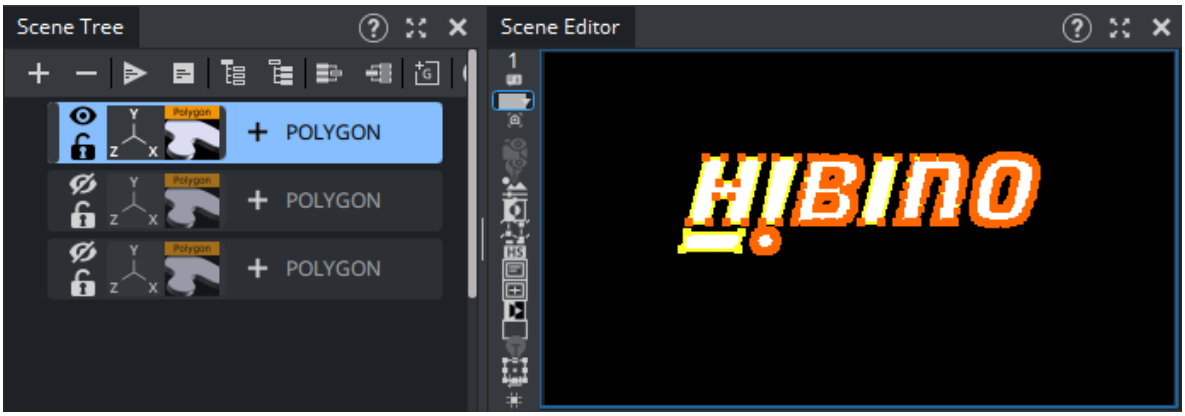
再度、新規でシーンから作成していきます。

 	Render Engine が Classic モードになっている事を確認 Polygon プラグインを Tree へ展開します プロパティ内最上部の 【Import .ai (Adobe Illustrator)file 】をクリック 任意の場所から .ai ファイルを選択してインポートします ※ 階層パスやファイル名に日本語を使用すると機能しません

最終的に３つのパーツ（色）に分けます。 以下失敗例も含めた３パターンの方法論を紹介します



①：複製しながらパーツ毎にパスを削除していく



削除対象のパスを選択する際、形状によっては選択が困難で、余計なパスを削除する可能性がある

②：パーツ毎に Illustrator ファイルを用意【失敗】



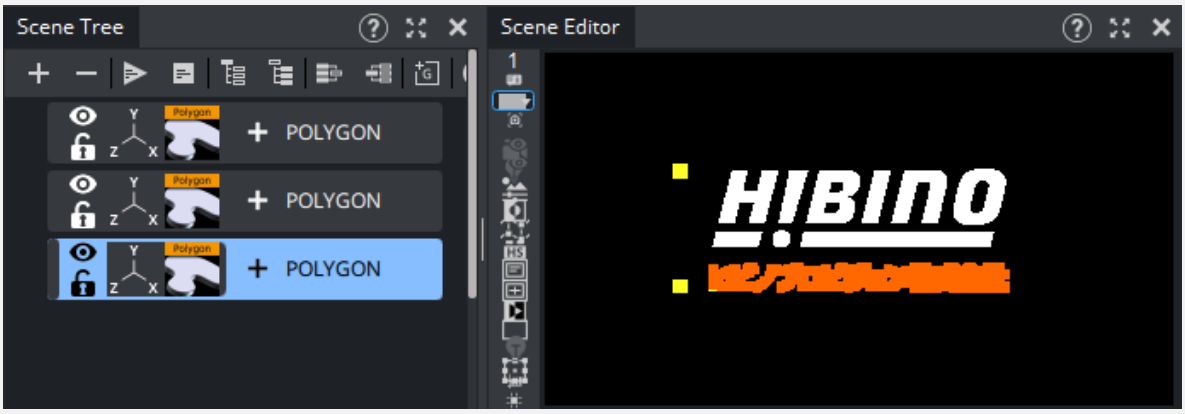
Illustrator にて位置 / サイズ共に合わせたデータをインポートしたがレイアウト / サイズが崩れてしまう

インポートされるパスデータは、**バウンディングボックスの位置や大きさによってレイアウト / サイズが変わる**

③：パーツ毎に**コーナーガイド**を作成した Illustrator ファイルを用意



各パーツ毎にバウンディングボックスの位置 / サイズは同じなので、レイアウトが崩れる事はない



インポート後にコーナーガイドのみを削除するだけなので、余計なパスを消してしまう心配は少ない

■ 質感付与 & 3D 化

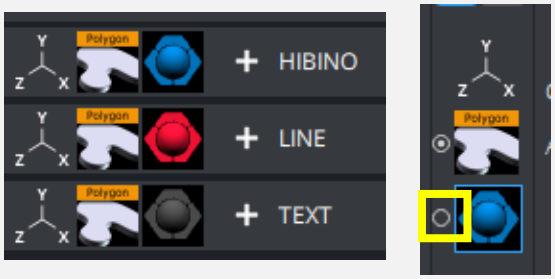
コンテナやプラグインのコピーを活用して、効率的に作業を進めます



視認性の為、各コンテナをリネームします

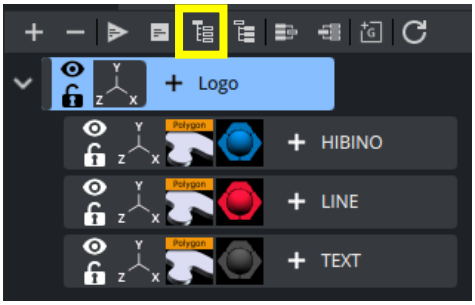
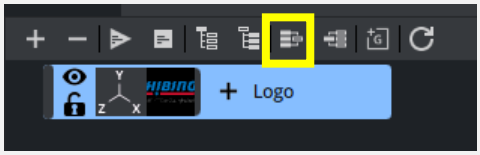
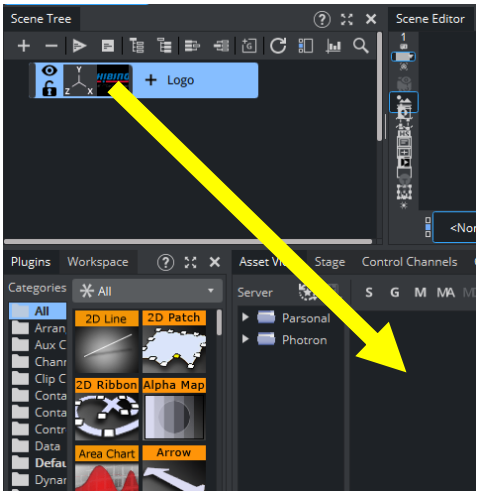
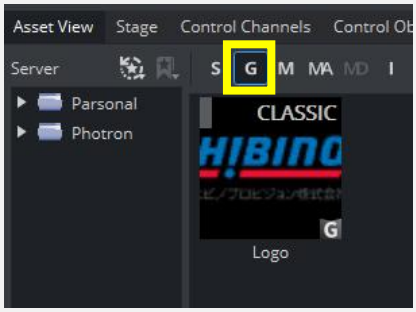
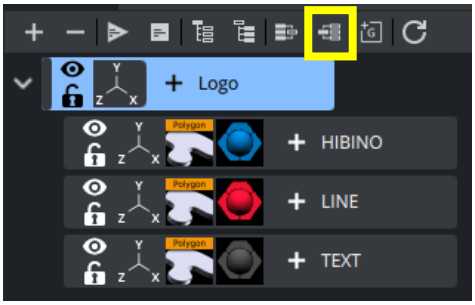
Re-CHECK

ショートカット： F2 キー



各コンテナへマテリアルを付与
単色モードに切り替え、以下配色を設定します

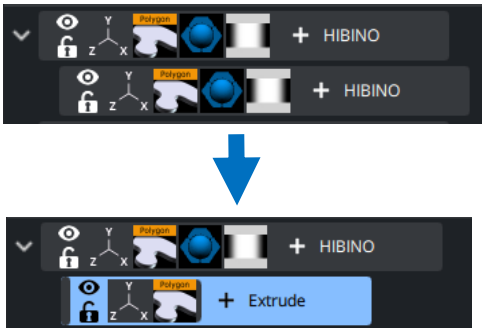
- HIBINO **#0072ba**
- LINE **#ec1234**
- TEXT **#4a4a4a**

EX：トレーニング後半用に現状を Geometry 保存しておきます	
	3 つのコンテナをグループ化し ”Logo” へリネーム
	Logo コンテナを Merge して Geometry 化します Merge ボタンは Tree 上部
	Logo コンテナの Geometry アイコンを Asset View 任意の場所へドラッグ & ドロップします 保存名を聞かれるので “Logo” として保存します
	保存した場所にアイコンがあれば OK です 表示されていなければ Asset View 上部のマージ機能 ”G” をクリックして Geometry データが表示されるか確認
	Logo コンテナの Merge を解除(Split)します Split ボタンは Tree 上部、Merge の隣

各コンテナへ、テクスチャー”Gradient_01”を付与し、Image プロパティーにて以下値を設定

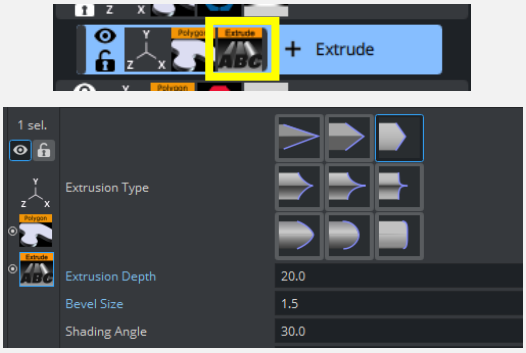


まず “HIBINO” の部分のみで編集対応します



コンテナ“HIBINO”を Ctrl + ドラッグで子階層に複製

マテリアル / テクスチャーを削除
“Extrude” とリネームします



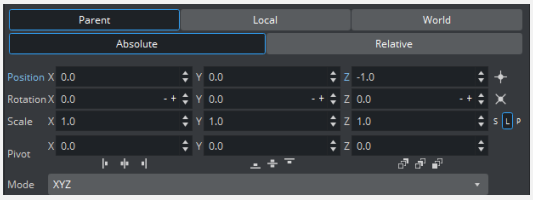
Extrude プラグインを付与し、左記値を設定

Extrusion Type ＝ 右上
Extrusion Depth ＝ 20.0
Bevel Size ＝ 1.5



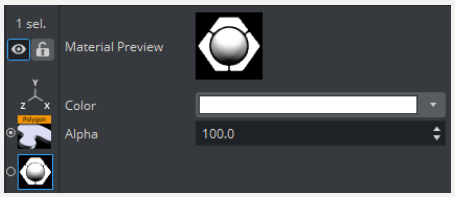
新規でマテリアルを付与（値はデフォルトで OK）

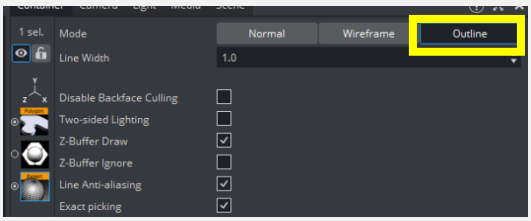
テクスチャー”Metal”を付与し、Image プロパティーにて
Mapping Mode → Reflection
Environment Mode → Add Single

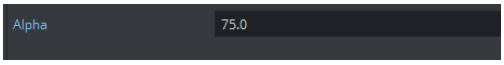


オブジェクトが重なっている状態なので
Extrude コンテナのトランスフォームを左記値を設定
Position: Z = -1.0

<table>
<tr><td>
</td><td>コンテナ“Extrude”を Ctrl + ドラッグで同階層に複製

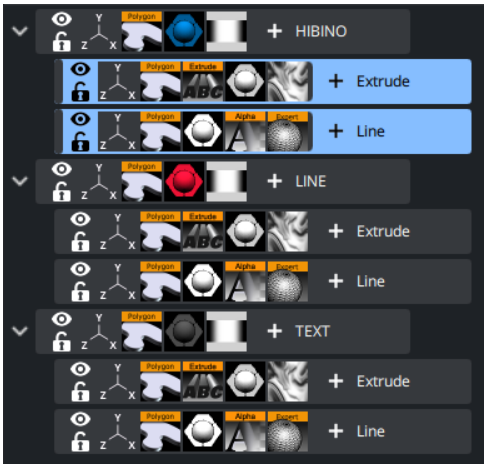
Extrude プラグイン / テクスチャーを削除
“Line” とリネームします</td></tr>
<tr><td>
</td><td>マテリアルを単色モードに切り替え ”白” に変更</td></tr>
<tr><td>
</td><td>Line コンテナのトランスフォームを左記値を設定
Position: Z = 2.0</td></tr>
<tr><td>


</td><td>Expert プラグインを付与し、左記値を設定
Mode = Outline</td></tr>
<tr><td>


</td><td>Alpha プラグインを付与し、左記値を設定
Alpha = 75.0</td></tr>
</table>



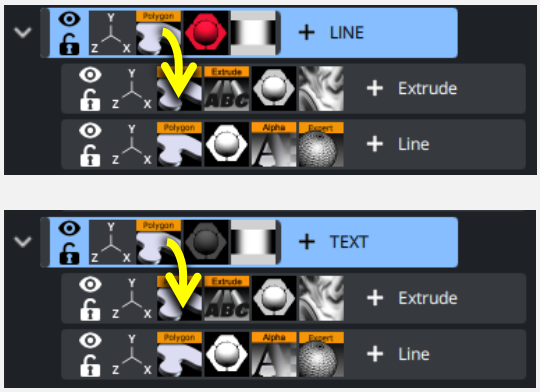
作成した 3D 効果や質感を複製して、他のパーツに再利用します



Extrude コンテナ / Line コンテナを選択
LINE コンテナ及び TEXT コンテナ直下へ複製します

POINT

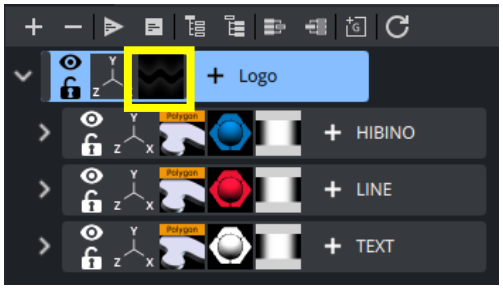
Ctrl ＋ ドラッグで複製先を定めたら、左クリックはそのまま
右クリックで複製され、引き続いて何度も複製が可能
トランスフォームやプラグインコピー時にも有効です



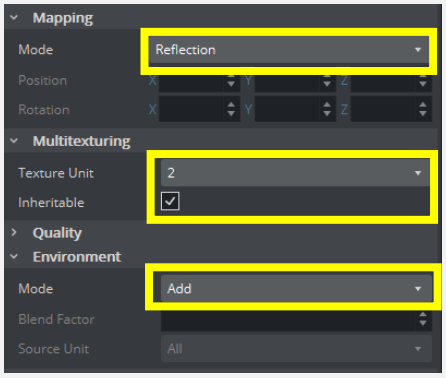
LINE コンテナ / TEXT コンテナそれぞれの
Polygon プラグインを子階層の 2 コンテナへ D&D でコピー

※前項の左ドラッグ ＋ 右クリックが有効です

最終調整として、全体にリフレクションを付与します



親コンテナ “Logo”へテクスチャー”Reflect”を付与します



”Reflect”の Image プロパティーにて左記値を設定

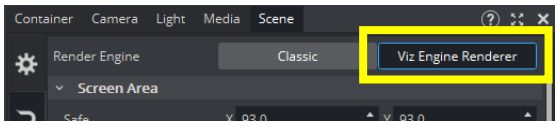
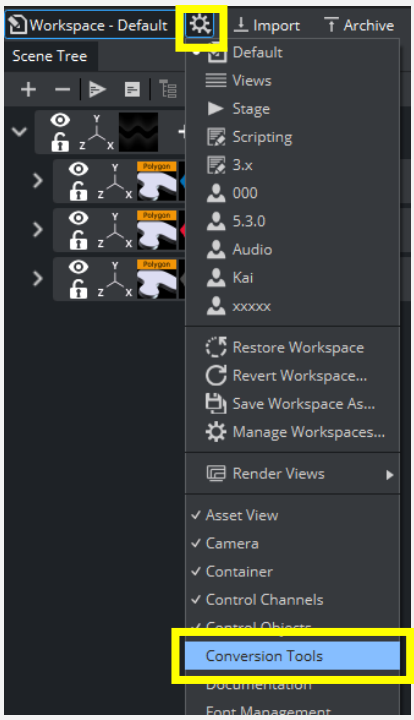
Mapping Mode → Reflection
Multitexturing Texture Unit → 2
Inheritable → Active
Environment Mode → Add

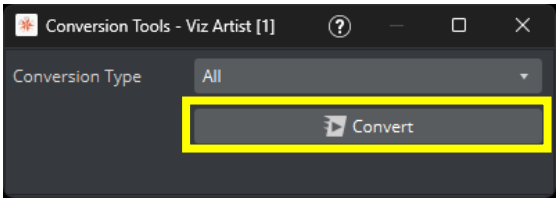


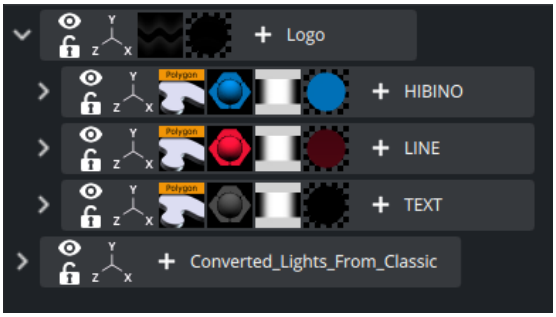
■ Viz Engine Renderer 化

つづいて完成した Classic シーンを VER シーンへコンバートさせます

現シーンを上書き保存しつつ、次の作業の為に別名保存 or シーンを複製しておきましょう

	Classic シーンを開いている状態で Render Engine を Viz Engine Renderer へ変更します
	ワークスペースのメニューを開き、Conversion Tools を選択





Convert ボタンで VER 仕様へと変換されます

POINT

Conversion Type のプルダウンで変換内容を指定できる

- All
  →以下 4 項目すべて
- Materials
  →テクスチャ含め Phong Material へ変換
- Lights
  →シーンライト 8 個が VER ライトオブジェクトへ変換
- Texts
  →VER TEXT プラグインへ変換
- Particles
  →VER Particle プラグインへ変換

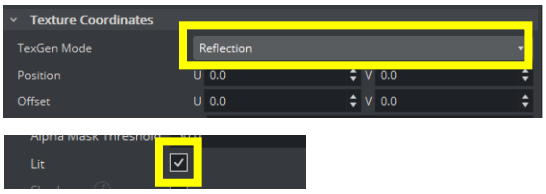
所々うまく変換できていない、また機能及び仕様上の制約などで修正が必要となる



- マテリアルの単色モード無視
- テクスチャー付きマテリアルはすべて Lit 無視設定
- Reflection モードはすべて Vertex 設定
- Multitexturing 機能無視

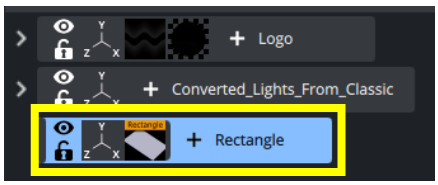
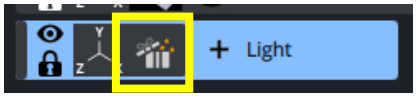
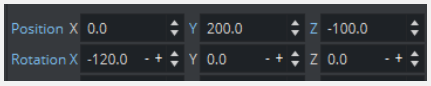
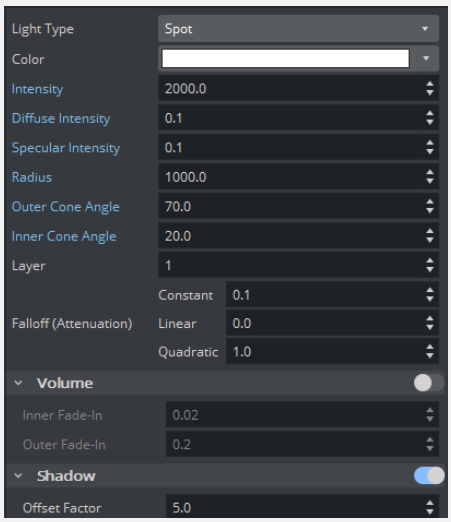
今回は応急的な調整とします　以下 3 コンテナ分調整します









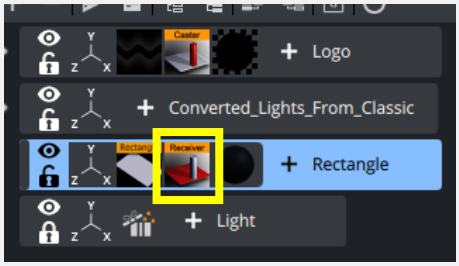
ここから Light の設定及び Post Process の Fog 機能及び Volume Light 機能を紹介します	
 	新規で Rectangle プラグインを Tree 最下部へ配置し 床を作成します Rectangle コンテナのトランスフォームを左記に設定 Position: Y = -100 Rotation: X = -90 Scale: XYZ = 100
 	Rectangle コンテナへ Asset View より PBR マテリアル ”metal_dazzle_pattern” を付与
 	Light プラグインを Tree 最下部へ配置 コンテナ名を “Light” へ変更します ※バグによりコンテナのアイコンは表示されません
 	Light コンテナのトランスフォームを左記に設定 Position: X=0.0 Y=200 Z=-100 Rotation: X = -120 続いて、Light プラグインのプロパティーを左記に設定





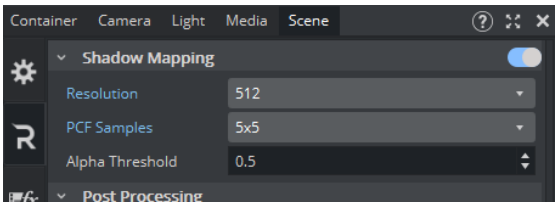
Logo コンテナへ Caster プラグインを付与します
Caster プロパティを開き Alpha = 100.0 へ設定

※プラグイン検索 ”Shadow” でも OK



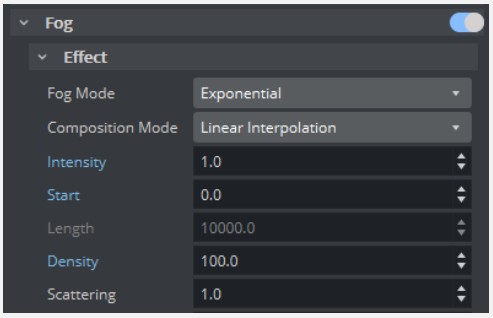
Rectangle コンテナへ Receiver プラグインを付与

※プラグイン検索 ”Shadow” でも OK



シャドウの質感を微調整します
Shadow Mapping の設定を左記へ変更

Post Process “Fog”

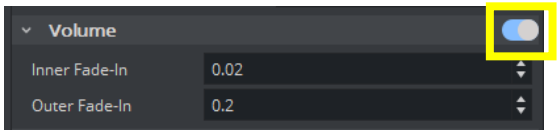
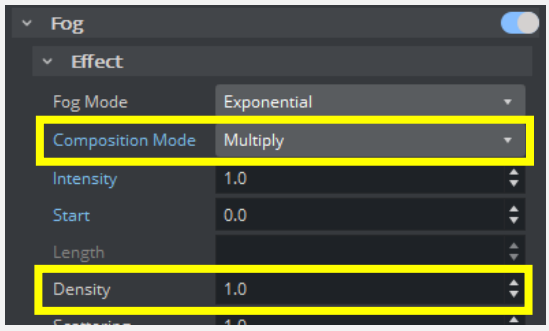


Post Processing > Fog を Active に設定
プロパティの値を左記に設定

※プレビューに、Post process が適用されていない場合 Scene Editor 左側 PP プレビューボタンを確認



Fog　連携機能 “Volume Light”

	Light プラグイン プロパティ “Volume”をアクティブ化
	Fog のプロパティの値を左記に設定 Composition → Multiply Density = 1.0

Volume Light の効果が見えやすくなるよう、床を非表示にしてみよう

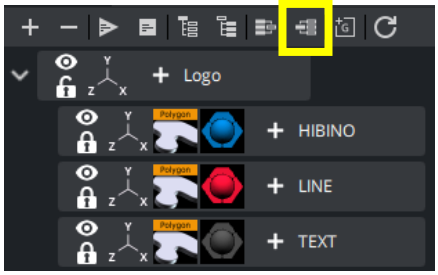


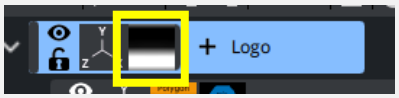
3.　実習：Jitterプラグインを活用したグリッチ効果作成

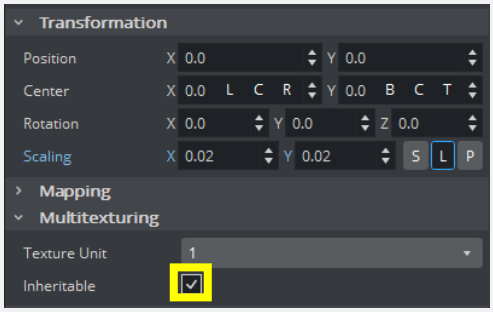
■ **VizArtist 上でグリッチエフェクトを作成し、演出や効果の幅を広げる**

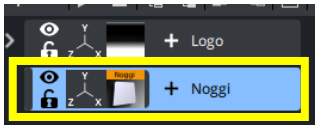
グリッチエフェクトと言っても様々な種類が存在しているが、Jitter プラグインのランダム効果を活用したエフェクトを作成・理解する事により、以降のエフェクト及びコンテンツ作成のヒント・アイデアにつながるかと思います

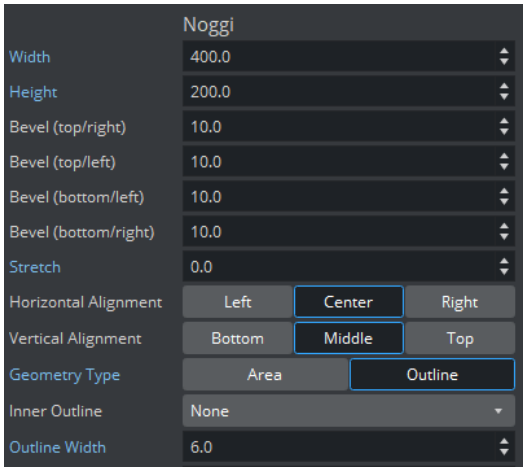
まずはグリッチエフェクトの対象となるコンテンツを準備します。 新規シーンで Classic モードで進めます

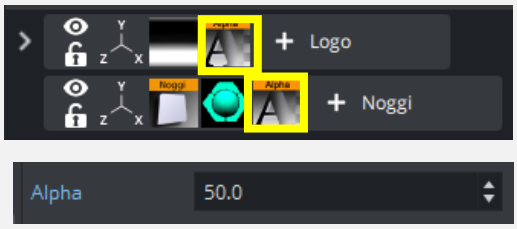
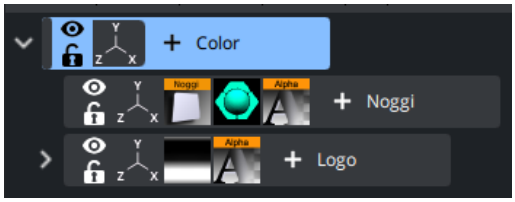
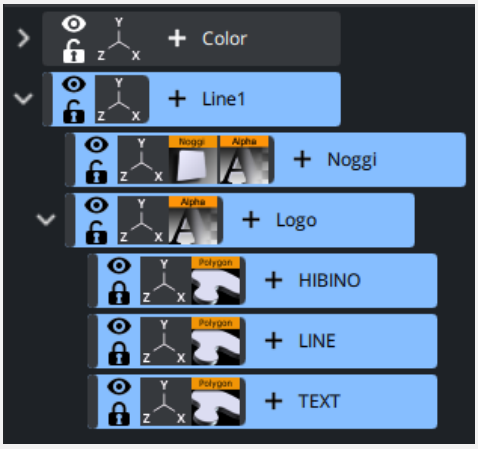
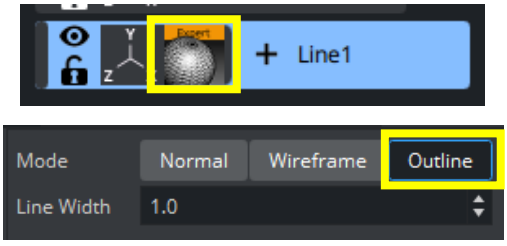
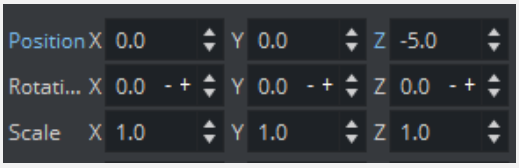
<table>
<tr>
<td>
</td>
<td>P.14 で保存しておいた”Logo”を Tree へ呼び出します

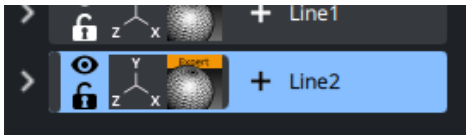
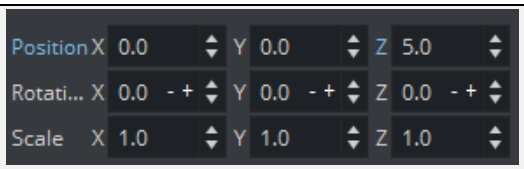
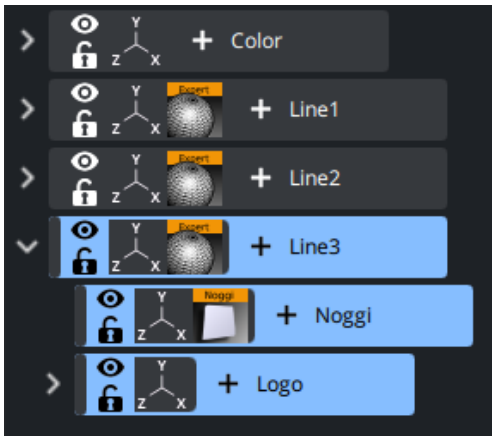
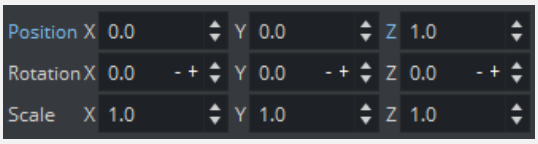
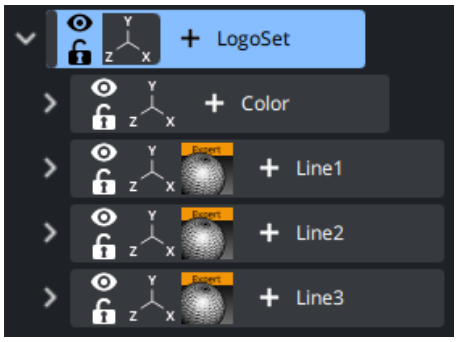
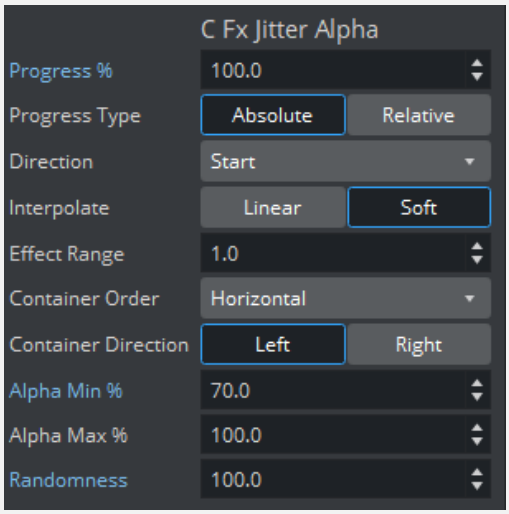
Split してコンテナを展開します</td>
</tr>
<tr>
<td>

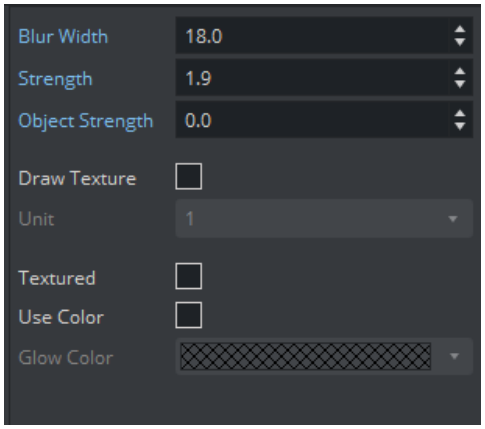

</td>
<td>親コンテナ “Logo“へテクスチャー” Gradient_02”を付与し、Image プロパティーにて左記値を設定

Scaling　XY　=　0.02
Multitexturing Inheritable　→　Active</td>
</tr>
<tr>
<td>


</td>
<td>Logo コンテナと同階層に Noggi プラグインを追加し左記のようにパラメータを入力します</td>
</tr>
</table>

	Noggi コンテナへマテリアルを付与 単色モードに切り替え、以下配色を設定します（任意） **#00ffcc**
	両コンテナへ Alpha プラグインを付与し、左記値を設定 Alpha = 50.0
	2 つのコンテナをグループ化して ”Color”とリネーム
	Color コンテナを同階層に複製し”Line1”とリネーム 子階層を展開してマテリアルとテクスチャーをすべて削除
	Line1 コンテナへ Expert プラグインを付与、左記値を設定 Mode = Outline
	Line1 コンテナのトランスフォームを左記に設定 Position: Z = -5

	Line1 コンテナを同階層に複製し ”Line2” とリネーム
	Line2 コンテナのトランスフォームを左記に設定 Position: Z = 5
	Line2 コンテナを同階層に複製し”Line3”とリネーム 子階層を展開して Alpha をすべて削除します
	Line3 コンテナのトランスフォームを左記に設定 Position: Z = 1
	4 つのコンテナをグループ化して ”LogoSet”とリネーム
	LogoSet コンテナへ”Jitter Alpha”プラグインを付与  左記プロパティを設定し、直下のコンテナそれぞれに Alpha 値のジッタリングが発生



同じく LogoSet コンテナへ”Glow”プラグインを付与



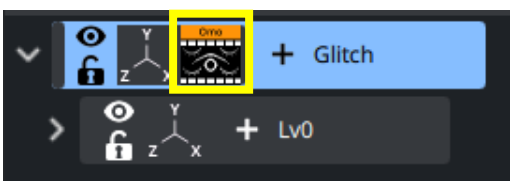
左記プロパティを設定し、発光効果で質感向上を狙います



二段階、親の階層を作成します
それぞれ “Glitch” と ”Lv0”へリネーム

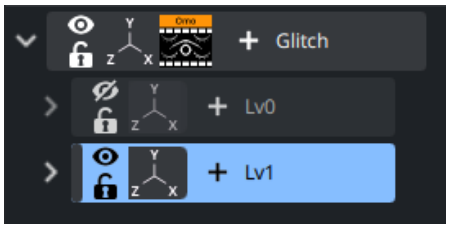
これをグリッチエフェクトの対象とします “Lv0”つまりグリッチレベル 0 でココからレベルを上げていきます

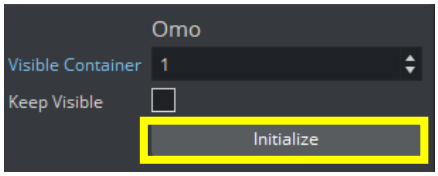




“Lv”を増やしていくにあたり Glitch コンテナへ
OMO プラグインを付与します

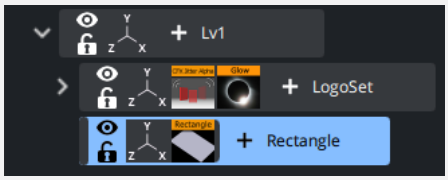
Glitch レベル 1 を作成

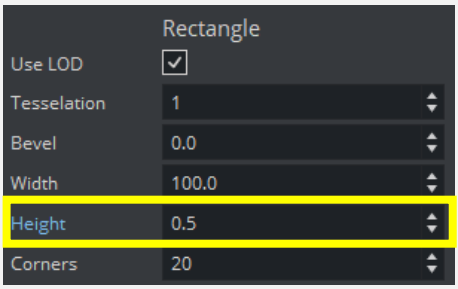




Lv0 コンテナを同階層へ複製し ”Lv1” とリネーム

OMO を Initialize し、値を 1 へ変更



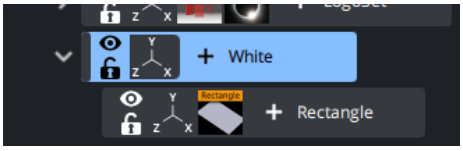


ここからホワイトノイズを作成します

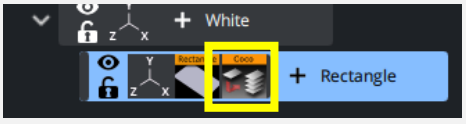
LogoSet と同階層に Rectangle プラグインを配置

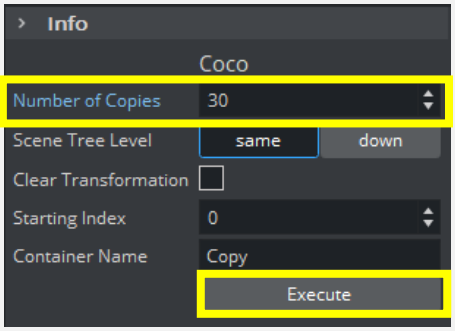
Rectangle のプロパティを左記に設定

Height ＝ 0.5



Rectangle コンテナに親階層を作成 “White” へリネーム





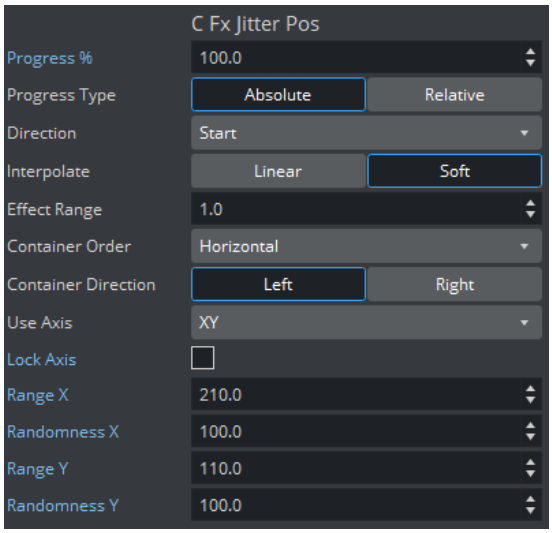
Rectangle コンテナへ Coco プラグインを付与

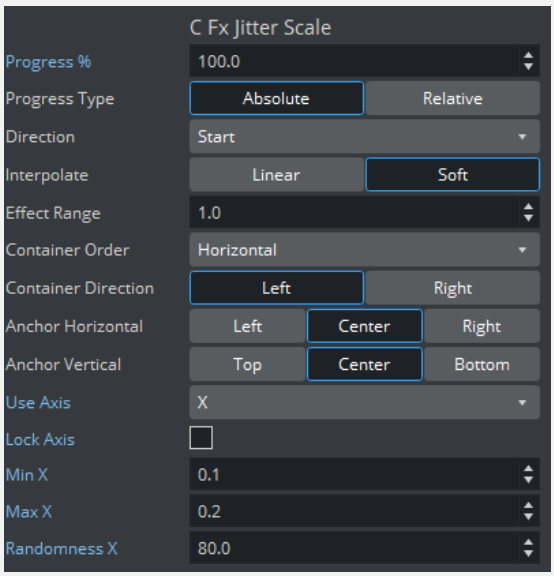


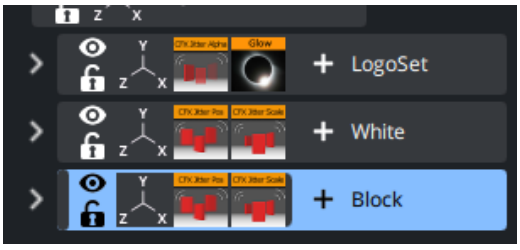
Coco のプロパティを左記に設定

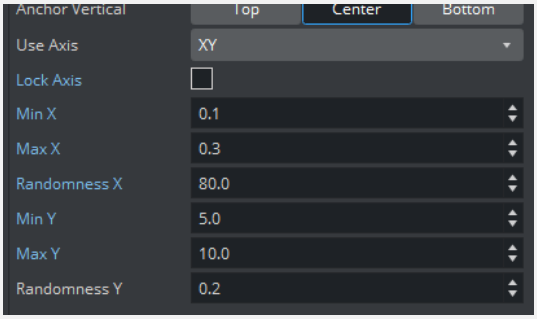
Number of Copies ＝ 30

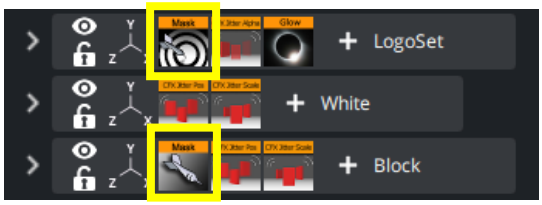
Execute ボタンを押し、同コンテナが 30 個複製されます

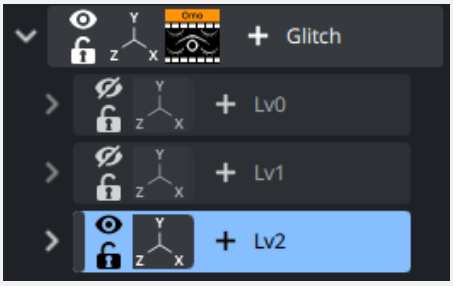
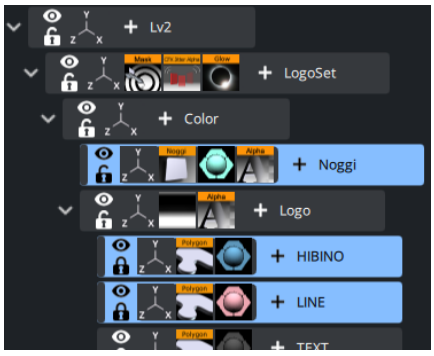
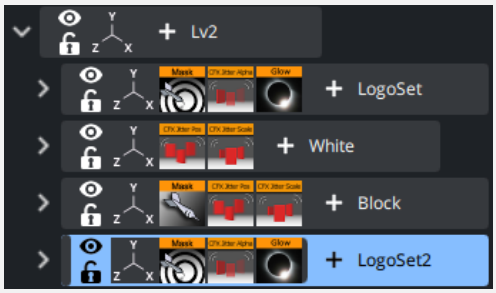
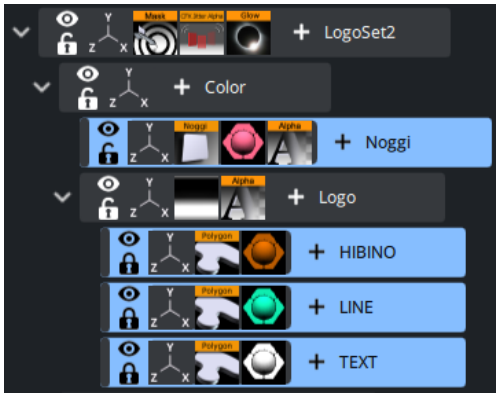
<table>
<tr>
<td>
</td>
<td>White コンテナへ”Jitter Pos”プラグインを付与

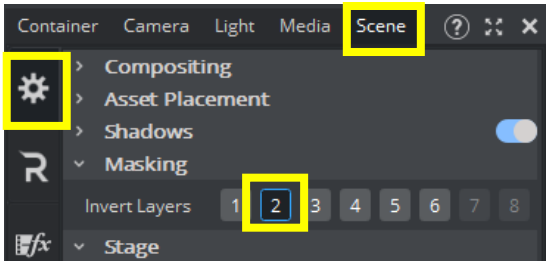
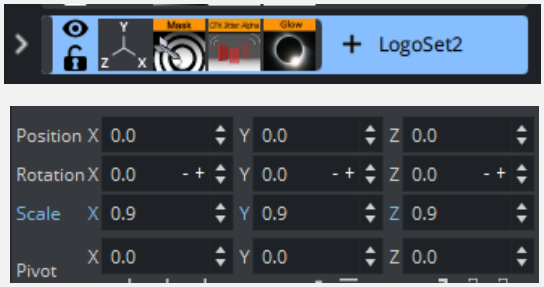

左記プロパティを設定し、直下のコンテナそれぞれに
Position 値のジッタリングが発生</td>
</tr>
<tr>
<td>
</td>
<td>White コンテナへ”Jitter Scale”プラグインを付与

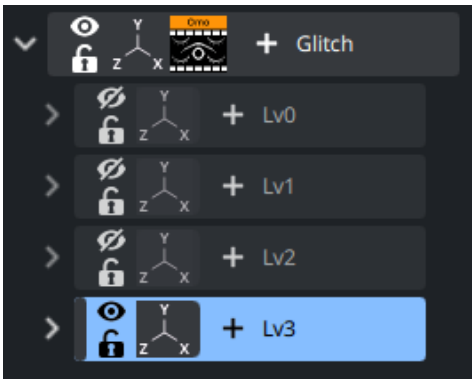

左記プロパティを設定し、直下のコンテナそれぞれに
Scale 値のジッタリングが発生</td>
</tr>
<tr>
<td>
</td>
<td>続いてブロックノイズを作成します

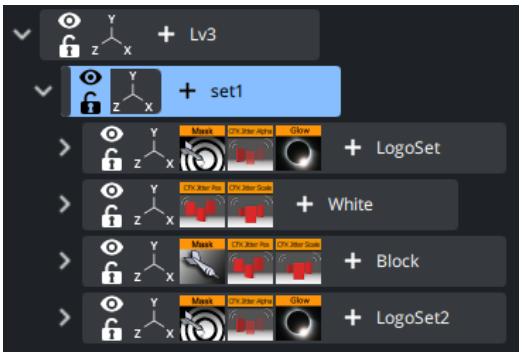
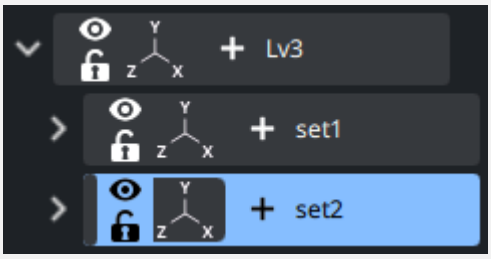
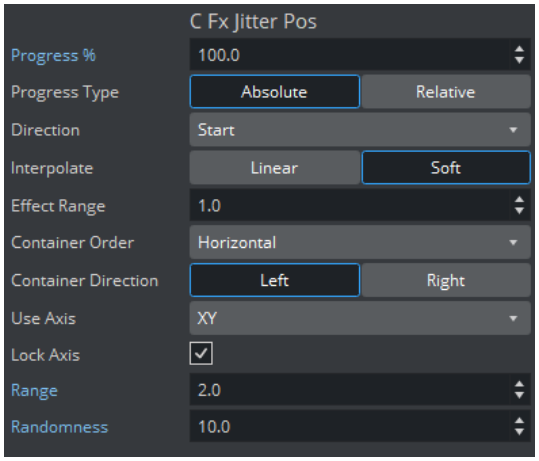
White コンテナを同階層に複製し ”Block” へリネーム</td>
</tr>
<tr>
<td>
</td>
<td>Block コンテナの Jitter Scale プラグインのプロパティを
左記のようにパラメータを設定します</td>
</tr>
</table>

	LogoSet コンテナへ Mask Target プラグインを付与 Block コンテナへ Mask Source プラグインを付与

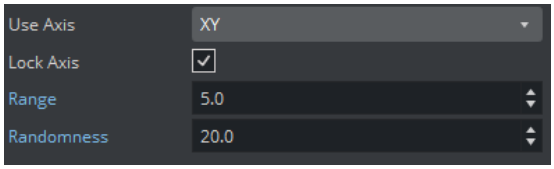
Glitch レベル 2 を作成	
	Lv1 コンテナを同階層へ複製し ”Lv2” とリネーム OMO を Initialize し、値を 2 へ変更
	Color コンテナ内の色マテリアルの彩度を下げます（任意） ・Noggi　**#99ffeb** ・HIBINO　**#5d96ba** ・LINE　**#eca5b0**
	LogoSet コンテナを同階層へ複製し ”LogoSet2” とリネームします
	“LogoSet2”コンテナ内の色マテリアルの色を反転（任意） ・Noggi　**#ff688b** ・HIBINO　**#ba5b00** ・LINE　**#0eecaf** ・TEXT　**#ffffff** ※色確認の為にも、一時的に LogoSet コンテナを非表示に

	LogoSet2 コンテナの Mask Target プロパティ Layer スイッチを **2 のみ**アクティブへ変更
	Block コンテナの Mask Source プロパティ Layer スイッチを **1 と 2** をアクティブへ変更
	Scene Setting > Global Setting > Masking Invert Layers スイッチを **2 のみ**アクティブへ変更 これにより、Layer 2 のマスクの作用が反転します
	反転した LogoSet2 の視認性を上げるために LogoSet2 コンテナのトランスフォームを左記に設定 Scale: XYZ = 0.9

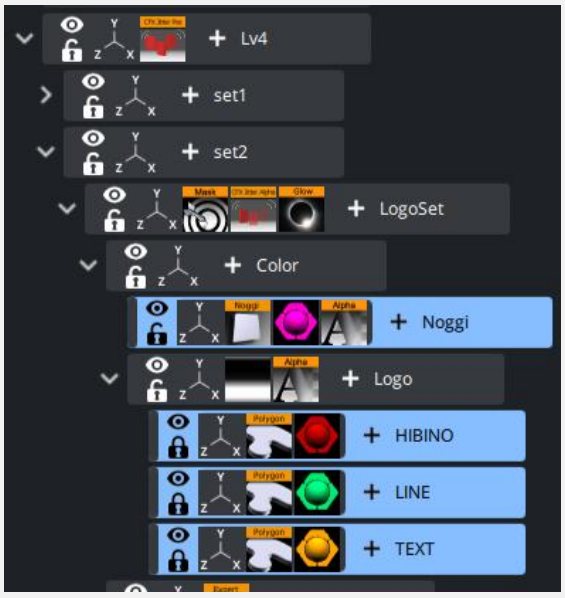
Glitch レベル 3 を作成	
	Lv2 コンテナを同階層へ複製し ”Lv3” とリネーム OMO を Initialize し、値を 3 へ変更

	Lv3 以下 4 コンテナに親階層を作成 “set1” へリネーム
	set1 コンテナを同階層へ複製し ”set2” とリネーム
	Lv3 コンテナへ”Jitter Pos”プラグインを付与 左記プロパティを設定

Glitch レベル 4 を作成	
	Lv3 コンテナを同階層へ複製し ”Lv4” とリネーム OMO を Initialize し、値を 4 へ変更



Lv4 コンテナの Jitter Pos プロパティを左記へ変更



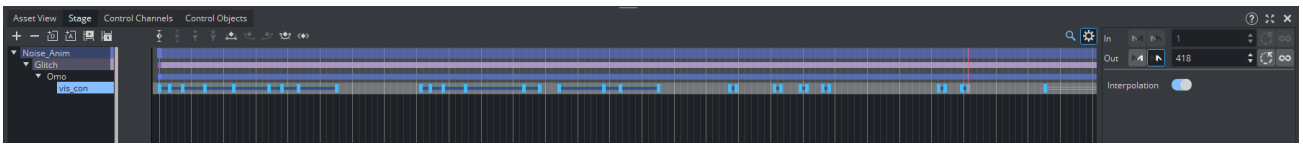
Lv4 > set2 > LogoSet > Color 内の色マテリアルを
ビビットな強いカラーへ変更（任意）

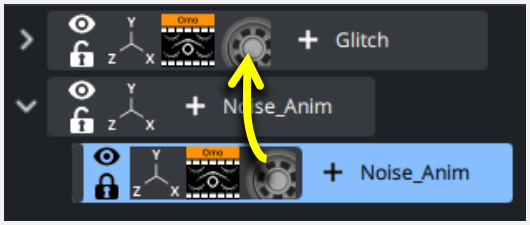
- Noggi　#d400ab
- HIBINO　#ba0200
- LINE　#00ec73
- TEXT　#ffa400

これで通常含め 5 段階のグリッチエフェクトが完成しました
OMO を切り替えながら、エフェクトの弱→強のバランスを見ながら微調整を行います



最後に OMO プラグインにエフェクト強弱のループアニメーションを作成して完成です





Omo アニメーションの Sample

“Noise_Anim“を Tree へ呼び出し Split
Omo プラグインに付いているアニメーションをコピー

あとがき…

本書のグリッチエフェクトの作り方は”正解”とかではなく、あくまで個人レベルでの作例となります
他プラグインの組み合わせや、発想次第で新しい CG 演出に活かせる。
そんなキッカケ位になってくれれば幸いです

■ヒビノプロビジョン Viz Engine / Viz Artist 技術情報ページ

https://www.hibino-provision.co.jp/support/viz/

【 MEMO 】