Adobe Illsutrator のパスを立体化する

Illustrator でパスを描いて立体化する、Illustrator でもできます が、CINEMA 4D で作ると映り込みやマットな質感、ベベルの処 理など、Illustrator では難しい質感が簡単に出せます。

作り方

1. Illustrator でパスデータを Illustrator 8 形式で保存する。 CINEMA 4D は、内部が PDF 化されている .ai ファイルは読 み込めないので注意すること。



(1) で保存した。.ai ファイルを開く。Illustrator ファイル 読み込み用ダイアログが開くので、スケールを1、スプライ ンを一体化にチェックを入れる。



読み込まれたパスは、CINEMA 4D ではスプラインになる。 オブジェクトマネージャで、十字のマークをクリックすると、



パスがヌルオブジェクトの子オブジェクトとしてまとめって いるのがわかる。

オブジェクト 構造					
第 ファイル 編集 表示 オブジェクト タグ					
⊨ 10 logo	0:				
- 亡 パス 1	0 :/				
- ご パス 2	• :v				
- 亡 パス 4	0.1/				
- 亡 パス 5	• •				
- 🖞 パス 6	0 :/				
- 亡 パス 7	• :/				
- ピパス 8	• :/				

3. オブジェクトメニュー /NURBS / 押し出し NURBS を を選び、押し出し NURBS を作成する。作成した押し出し NURBS に、(2) でできたファイルをドラッグ & ドロップして、 押し出し NURBS の子オブジェクトにする。 オブジェクトマネージャで、ヌルをドラッグしてカーソルが □に↓になったときにマウスボタンを離す。

オブジェクト	構造			
ファイル	編集	表示 フ	オブジェクト	90
- 🗊 押し出し	NURBS	0:/	00	
🕀 🖞 logo 😽	č	• :		

次のような状態になっているか確認してください。

オブジェクト 構造	
Ⅲ ファイル 編集 羽	表示 オブジェクト タグ
占 🌍 押し出し NURBS	• : / %
Ė-10 logo	• :
- 亡 パス 1	0.1/
- 亡 パス 2	• :/
- 숱 パス 4	• :/
- 🖆 パス 5	• :/
- 🖞 パス 6	• :/
- 亡 パス 7	0:1
- 🖞 パス 8	• :/

2. CINEMA 4D を起動して、ファイルメニュー/開くを選び、 4. この状態では、まだスプラインは立体化されないので、押し 出し NRUBS を選択して属性マネージャで、階層を含めるに チェックを入れる。



押し出し NURBS は、デフォルト設定では子オブジェクトの 一番上のオブジェクトしか押し出しできない。この階層を含 めるにチェックを入れると、他の子オブジェクトも同時に押 し出せるようになる。**押し出し量**の数値を変えると厚みが変 わります。



5. 立体化したロゴに対して、ベベル加工を行う。属性マネージャ のキャップタブを選ぶ。そして、開始端と終了端をキャップ とフィレットにする。



ベベル処理された状態



デフォルト設定では、ベベルすると元のスプラインの外側へ ベベルを作成するので、文字の太さが変わってしまうので注 意すること。



文字の太さを変えずにベベルをつけるには、断面内にフィレッ トを作成にチェックを入れる。



ただし、内側に押し出されるので、押し出しすぎると、押し 出したベベルが干渉するので、半径の数値を干渉しないサイ ズまで小さくすること。



6. ベベルの形は、フィレットタイプからいろいろ選ぶことがで きるので、好きなものを選んでください。ここでは分かりや



すいようにベベル部分を色を変えています。

凹形

凸形



半円形



1ステップ



2ステップ



彫り込み



7. 分割数でベベルの品質が変わるので注意してください。通常 は**分割数**は3~5で十分です。

分割数: 2	分割数: 5	分割数: 10

以上で Illustrator のパスの立体化は完成です。