

3D ビューポートでエッジを強調する方法: キャビティオプションを使用する

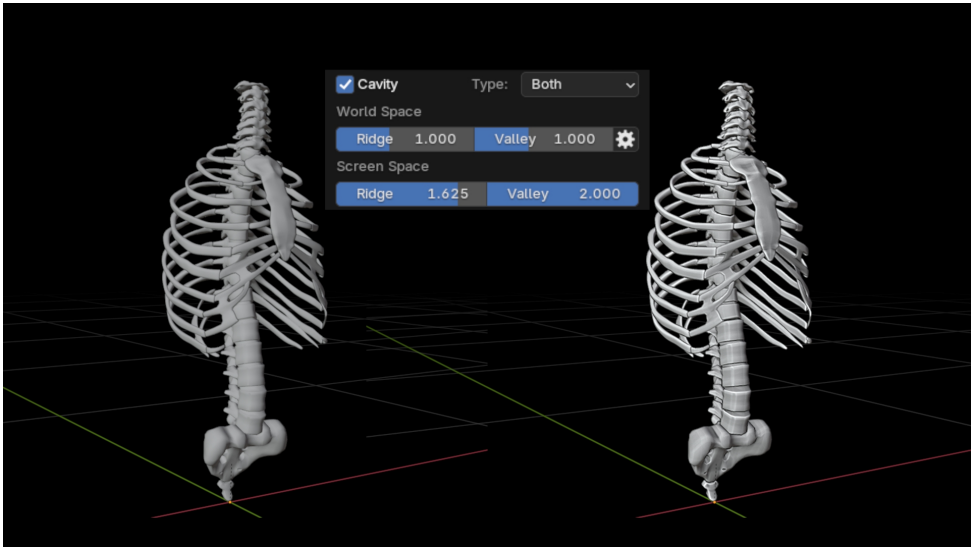
Blender インターフェースの基本

www.francescomilanese.com --- 2025 --- [GUMROAD \(PDF\)](#)

ビデオバージョン : <https://youtu.be/clM7ULvDzcA>

この PDF は無料です。気軽にシェアしてください!

私の YouTube チャンネルを登録して、新しい動画の更新を受け取るために通知をオンにしてください!



皆さん、こんにちは! この短い Blender インターフェース基本チュートリアルでは、3D ビューポートでエッジ、またはより正確にはモデルの「リッジ」と「バレー」を強調表示する方法を見ていきます。

このチュートリアルは Blender バージョン 4.3 を使用して記録されましたが、このオプションは以前のバージョンから利用可能であり、今後も利用可能である可能性が高いです。

有効にするオプションは **Cavity** と呼ばれ、3D ビューポートのヘッダーにある **Viewport Shading** メニュー内にあります。このメニューは、ディスプレイモードが **Solid** に設定されている場合に使用できます。

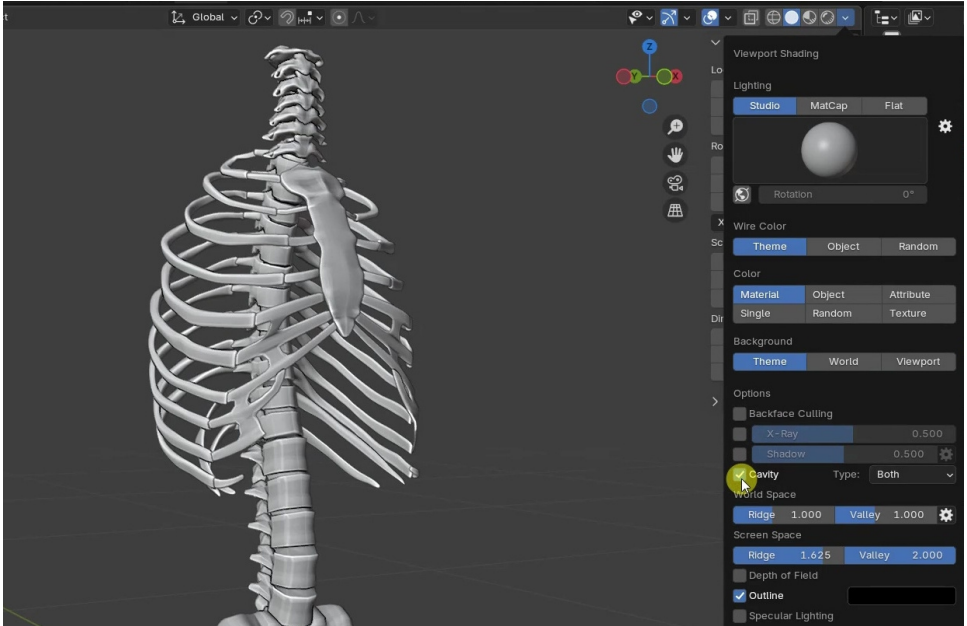
3D ビューポートでエッジを強調する方法: キャビティオプションを使用する

Blender インターフェースの基本

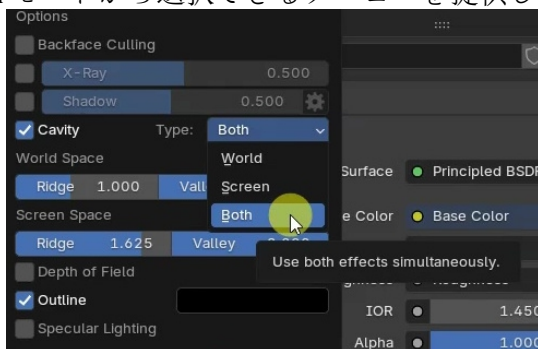
www.francescomilanese.com --- 2025 --- [GUMROAD \(PDF\)](#)

ビデオバージョン : <https://youtu.be/clM7ULvDzcA>

このオプションはレンダリングには影響しませんが、特に複雑なモデルの幾何学的特徴を詳細に確認するために非常に便利です。



また、**Cavity** オプションを有効にすることで、作業中のモデルがより視覚的に魅力的に見えるようになり、ビデオチュートリアルでモデルを紹介する際に、私の意見ではより楽しい体験になります。**Cavity** チェックボックスを選択すると、Blenderは **Screen**、**World**、およびその両方を組み合わせた **Both** モードから選択できるメニューを提供します。



3D ビューポートでエッジを強調する方法: キャピティオプションを使用する

Blender インターフェースの基本

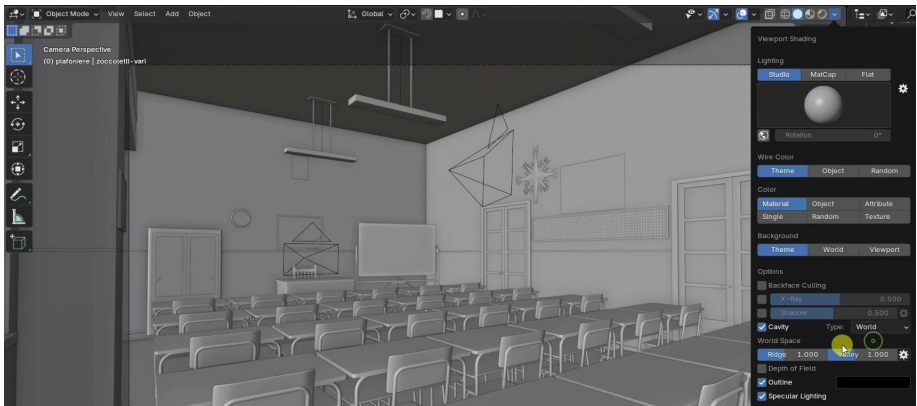
www.francescomilanese.com --- 2025 --- [GUMROAD \(PDF\)](#)

ビデオバージョン : <https://youtu.be/clM7ULvDzcA>

2つのモードは、キャピティ、つまりシェーディング効果が計算される空間を指します。具体的には、**World** モードでは、シーン内のオブジェクトの寸法に基づいてリッジとバレーが計算されます。

一方、**Screen** モードでは、ジオメトリが形成する角度が考慮されます。

これらの理由から、**Screen** モードは詳細な特徴に適しており、**World** モードは大きなオブジェクトやシーンにより適しています。それでは、後ほど **World** モードの具体的な設定について戻って説明します。



Blender のマニュアルによると、**World** モードは **Screen** モードよりも遅いですが、より正確です。一方、**Screen** モードは高速ですが、リッジとバレーの実際のサイズを考慮しません。

一般的に、**Both** モードは堅実な選択肢と言えます。

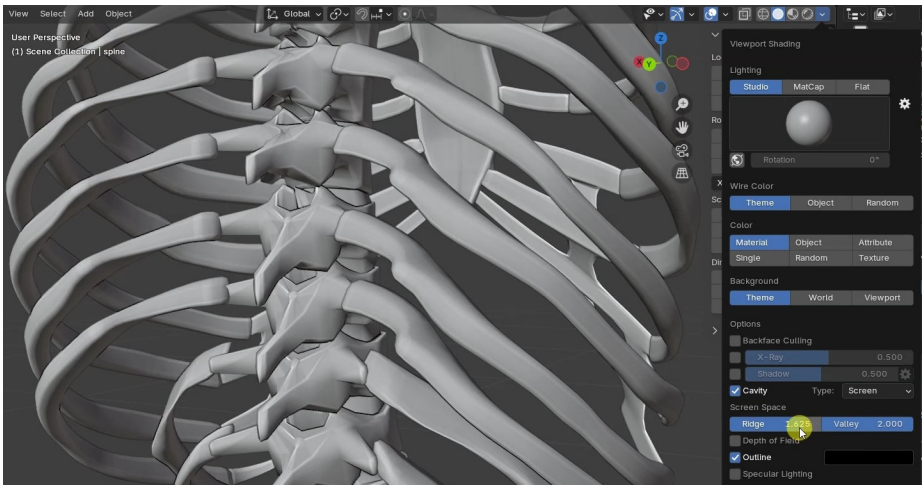
さらに、両方のモードでは **Ridge** と **Valley** のパラメーターがあり、これらの2つのジオメトリ特徴をどの程度強調するかを定義できます。

3D ビューポートでエッジを強調する方法: キャビティオプションを使用する

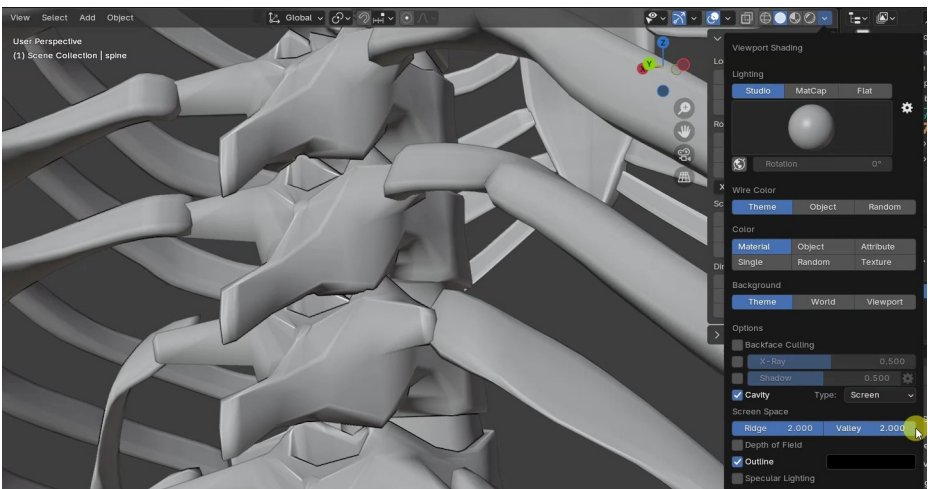
Blender インターフェースの基本

www.francescomilanese.com --- 2025 --- [GUMROAD \(PDF\)](#)

ビデオバージョン : <https://youtu.be/clM7ULvDzcA>



これらの2つのパラメーターの値を増やすと、シェーディング効果が反対方向に変化します。**Ridge**の値を上げるとリッジが明るくなり、**Valley**の値を上げるとバレーが暗くなります。



World モードがアクティブな場合、追加のパラメーターが利用可能になります。それらは **Samples**、**Distance**、および **Attenuation** です。

3D ビューポートでエッジを強調する方法: キャピティオプションを使用する

Blender インターフェースの基本

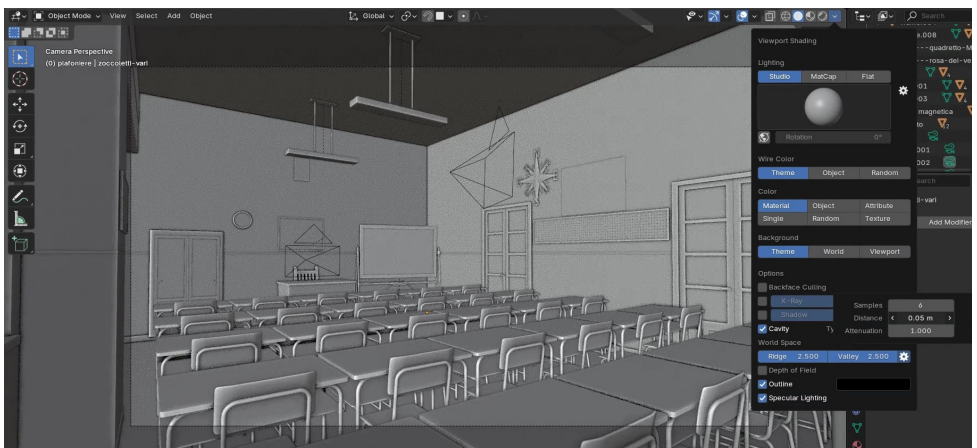
www.francescomilanese.com --- 2025 --- [GUMROAD \(PDF\)](#)

ビデオバージョン : <https://youtu.be/clM7ULvDzca>

これらのパラメーターは、**World** モードではエフェクトがオブジェクト間の距離にも依存するため提供されています。



Samples パラメーターでは、エフェクトの品質を調整できます。**World** モードは **Screen** モードよりも処理が遅いため、システムへの負担を軽減するために値を低く設定することが役立つ場合があります。



3D ビューポートでエッジを強調する方法: キャビティオプションを使用する

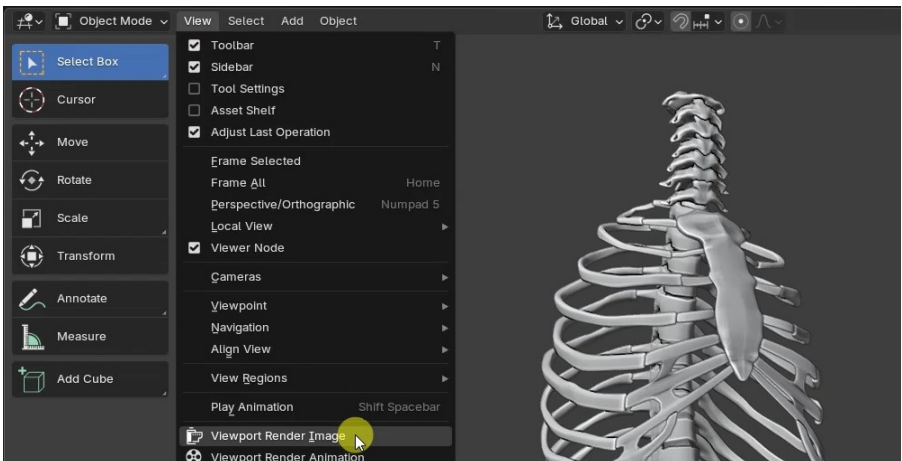
Blender インターフェースの基本

www.francescomilanese.com --- 2025 --- [GUMROAD \(PDF\)](#)

ビデオバージョン : <https://youtu.be/clM7ULvDzcA>

先ほど述べたように、このシェーディングオプションは **Solid** モードで表示され、レンダリングには影響しません。

ただし、3D ビューポートの **View** メニューにある **Viewport Render Image** をクリックすることで、3D ビューを画像として保存できることを覚えておいてください。この機能を使用して、このチュートリアルของプレビュー画像を作成しました。



さて、**Cavity** オプションについての非常に短いビデオはこれで以上です！

参考になれば幸いです。それでは、またお会いしましょう！