

Lesson

2⁵

カメラの操作

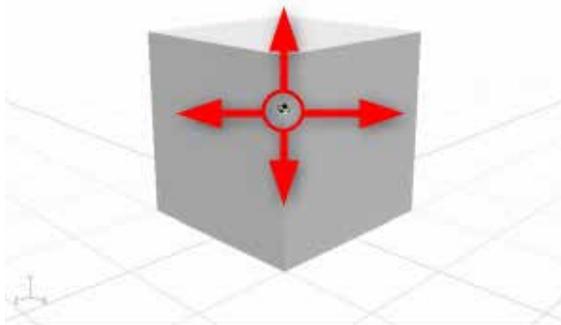
モデルを配置したら、正面だけではなく違う角度や遠近など視点を変えて、理想的な構図を作り上げていきます。Dimension では仮想的なカメラを動かすことで、3D モデルをあらゆる角度から表示することができます。ここでは、カメラの基本操作を学習しましょう。

● 軌道カメラツール



① ツールバーの「**軌道カメラツール**」を選択します。

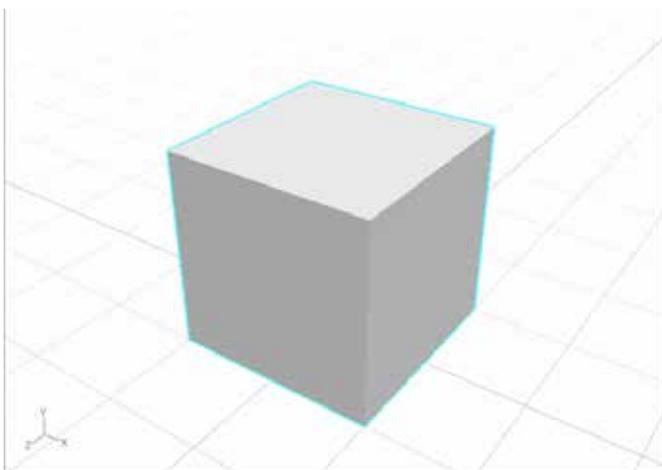
② 左の画像を参考に、キャンバスの中央あたりをクリックし上下左右にドラッグします。



③ クリックしたポイントを基準として、全方位に視点が移動します。

他の部分もクリック & ドラッグして、視点がどのように動くか確認しましょう。

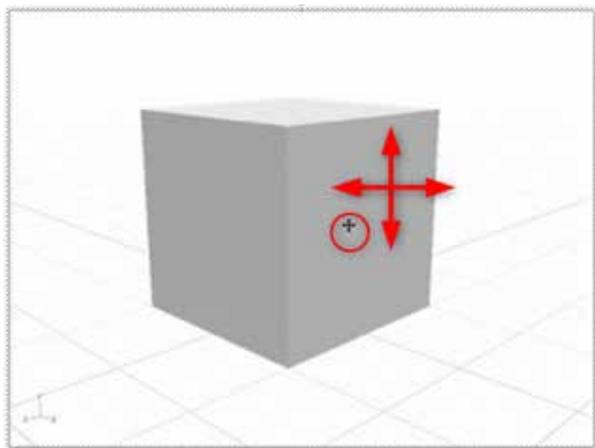
「**軌道カメラツール**」を上にもドラッグすると下の面、右にもドラッグすると左の面、というようにドラッグした方向とは逆側が正面にくるように視点が移動することがわかります。



● パンツール

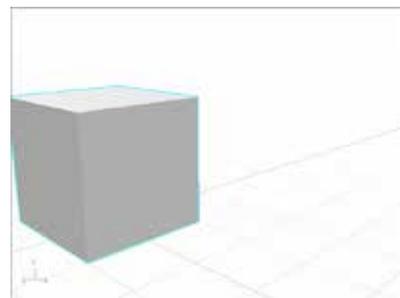


① ツールバーの「**パンツール**」を選択します。

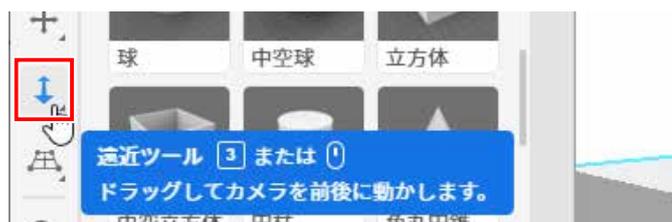


② カンバスを上下左右にドラッグします。

③ カメラの向きは固定したまま視点が移動します。

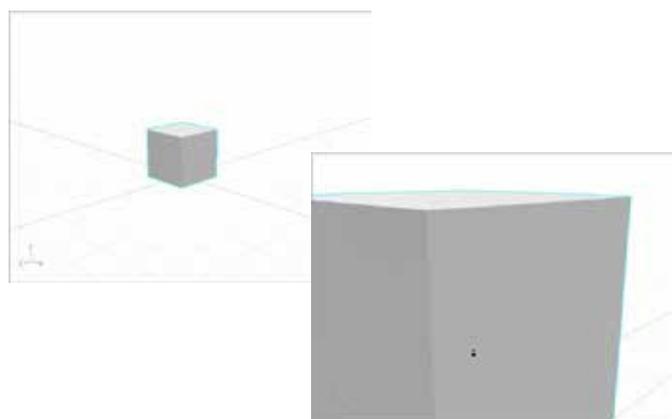


● 遠近ツール



① ツールバーの「**遠近ツール**」を選択します。

② カンバスを上下にドラッグします。

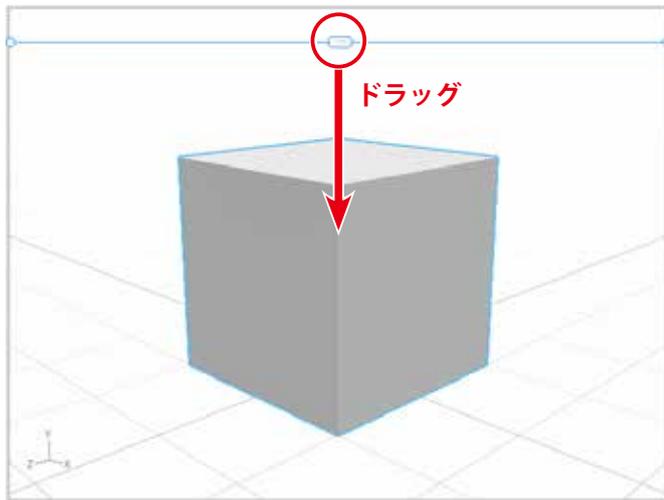


上にドラッグするとクリックしたポイントへズームイン（拡大）、下にドラッグするとズームアウト（縮小）します。

● 地平線ツール

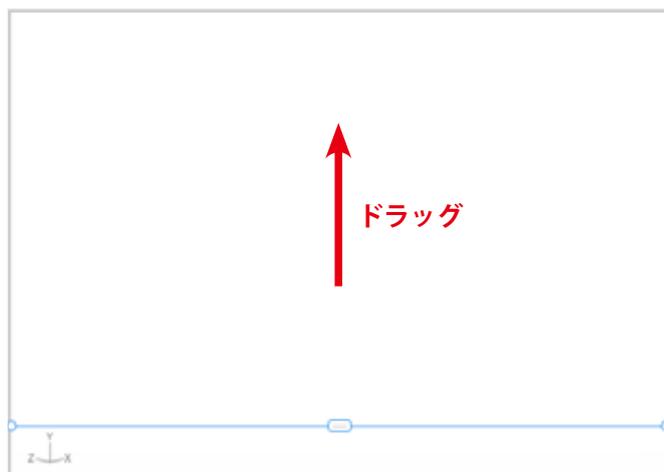


① ツールバーの「**地平線ツール**」を選択します。



キャンバスの上部に地平線ツールの補助線が表示されます。

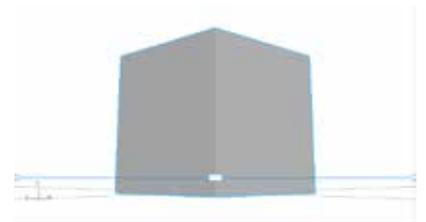
② 補助線をキャンバスの下方にドラッグします。



立方体が見えなくなります。

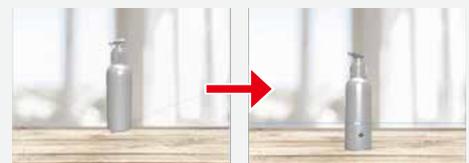
③ キャンバスを上をドラッグします。

カメラの地平線が下がり、奥行きのあるパースになります。



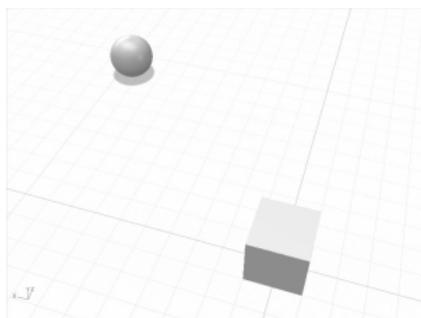
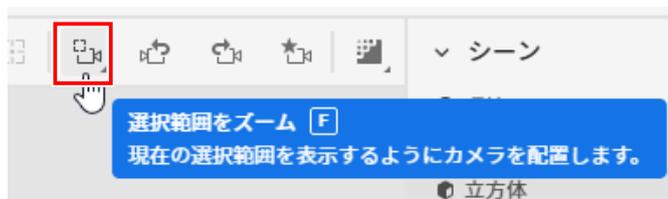
地平線ツールの活用

地平線ツールを使用すると背景画像とカメラのパースを簡単に合わせる
ことができます。



● カメラ操作の取り消し

カメラ操作によって移動したカメラを戻すには以下のコマンドを使用します。



◆一つ前の視点に戻す

- ① コントロールバーの「カメラを元に戻す」をクリックします。

直前に行ったカメラの操作を取り消して、元に戻すことができます。

また、戻し過ぎた場合は「カメラのやり直し」をクリックすると、取り消すことができます。

カメラ操作に慣れないうちは、フレームアウトしてオブジェクトを見失うことがあります。

◆フレームアウトしたカメラを戻す

- ① コントロールバーの「選択範囲をズーム」をクリックします。
- ② キャンバス上のオブジェクトがフレームに入る位置にカメラが移動します。

※ オブジェクトが複数ある場合は、すべてのオブジェクトがフレームに入ります。

◆カメラを最初の位置に戻す

- ① メニューバーの「カメラ」-「ホームビューに切り替え」をクリックします。(Windows:Ctrl+B / Macintosh:⌘+B)

カメラを最初の位置に戻すことができます。