

カメラ移動アニメーション

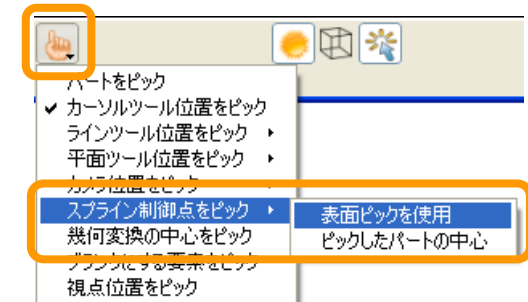
カメラを動かすアニメーションです。経路を設定し、その経路に沿ってカメラを動かすことができます。プレゼンテーション用の動画を作成する際に有効です。

1. 経路の指定:

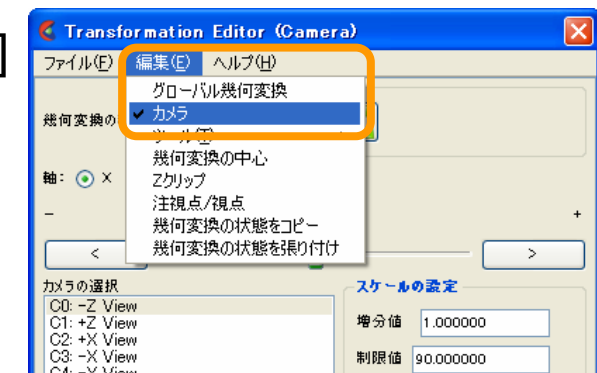
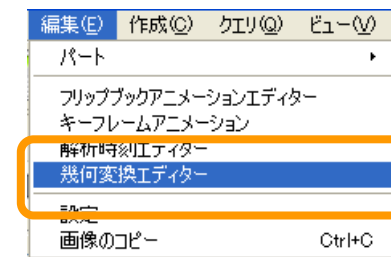
経路はグラフィックスウィンドウのピックモードを使うと簡単にスプライン曲線を定義できます。[表面ピックを使用]を選択後、オブジェクト上を順にピック(pボタン)すると順にスプライン曲線が作成されます。

2. カメラの設定:

編集メニューから[幾何変換エディター]を選択しパネルを表示します。表示されたパネルの編集メニューから[カメラ]を選択します。



グラフィックスウィンドウのピックモード

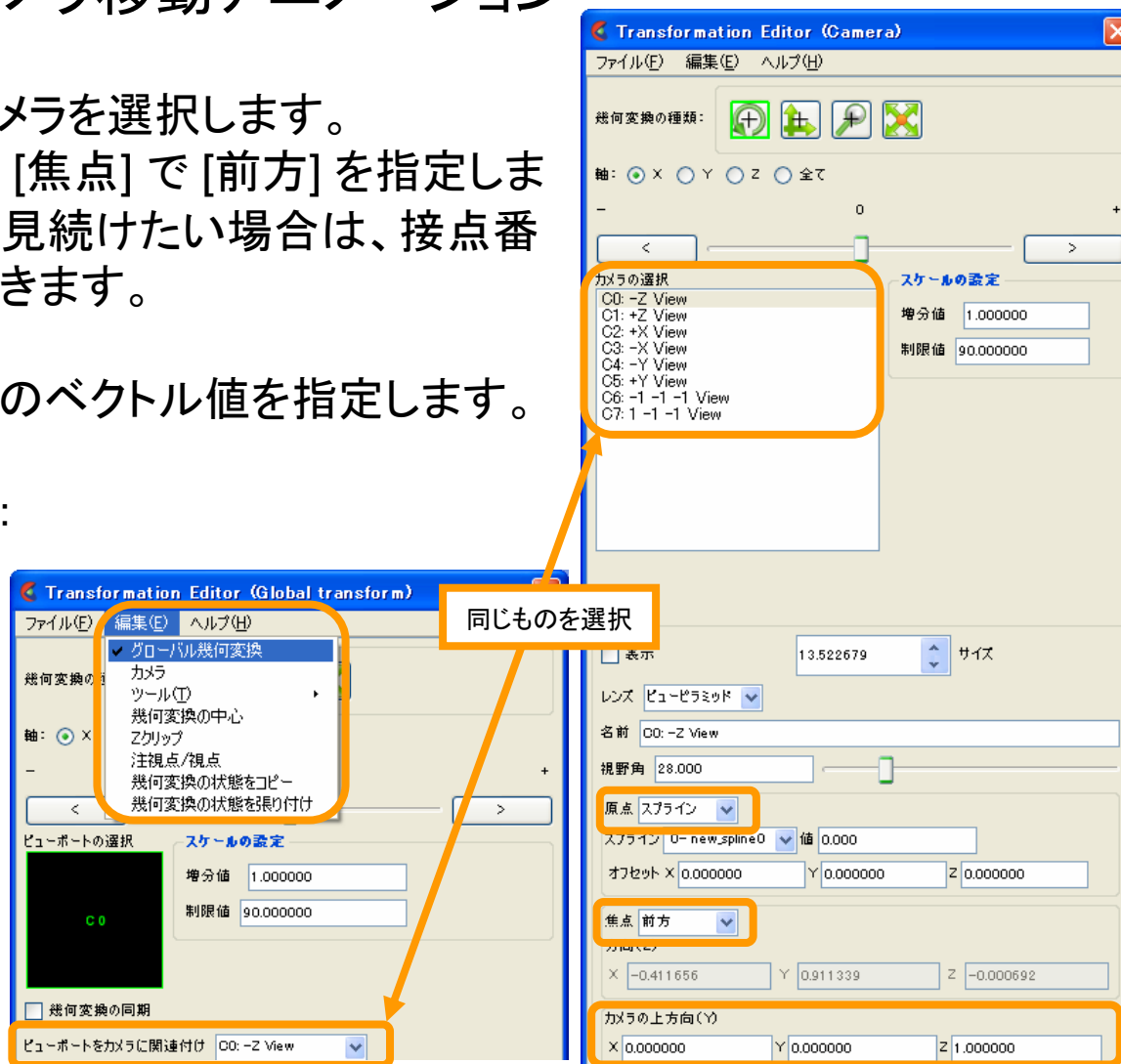


カメラ移動アニメーション

[カメラの選択] で何れかのカメラを選択します。
 [原点] でスプラインを選択し、[焦点] で [前方] を指定します。特定の位置にあるものを見続けたい場合は、接点番号や座標で指定することもできます。

必要に応じてカメラの上方向のベクトル値を指定します。

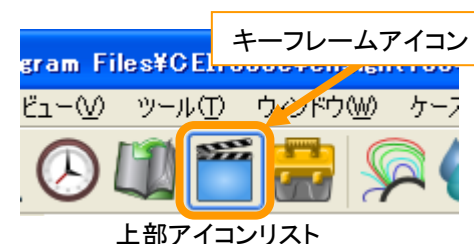
3. メイン画面のカメラの変更：
 編集メニューで [グローバル幾何変換] を選択します。
 [ビューポートをカメラに関連付け] でカメラで選択したものと
 同じカメラを選択します。
 以上の操作でスプライン曲線上からのカメラに切り替わります。



カメラ移動アニメーション

4. カメラの移動:

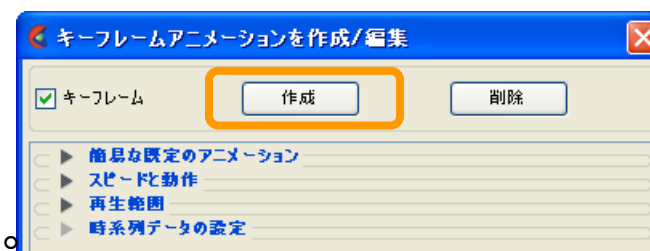
画面上でマウス右ボタンを押しながら上方向にドラッグすると前に進み、下方向にドラッグすると後ろに動きます。



5. 動画の作成:

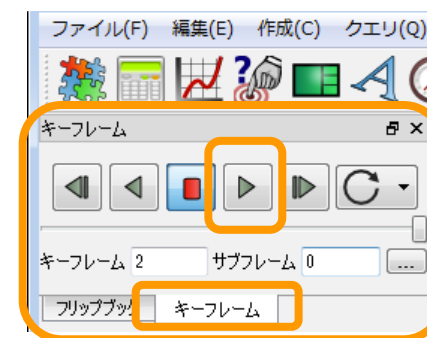
動きを確認したら動画保存します。動画保存はキーフレームアニメーション機能を利用します。

キーフレームアイコンを選択し、パネルを表示します。



開始位置にカメラを移動した後、[作成] ボタンを押します。次に終了位置にカメラを移動し、再度 [作成] ボタンを押します。(この操作で2つのキーを作成)

メインパネルに戻り [キーフレーム] タブの再生ボタンを押して動きを確認します。



動画の保存は、ファイル >> 出力 >> 動画 を選択し、キーフレームの再生、リセットにチェックを入れて保存します。