

1-2 カメラアングルを極める

パースに広がりを感じさせたり、立体感を持たせるには、カメラアングルが重要となり、アングルひとつでパースの印象は変わります。

建物を見る方向は同じでも、左側は視点が遠すぎて立体感がなく、平坦なイメージになっています。仮に、この状態で光源や素材を良くしたとしても、ぱっと見の印象はあまりきれいなものに見えないでしょう。

アングルは第一印象に大きく影響を与えますので、建物に奥行と立体感を持たせられるよう、アングルのポイントはしっかり押さえておきましょう。



視点を設定する

- ① 1階を表示します。
- ② 平面ビューツールバーの「視点の変更」をクリックします。
- ③ モードを確認します。
ここでは、「透視投影」を選びます。
- ④ 視点高、仰角、視野角を設定します。
ここでは、視点高を 1500 mm、仰角を 10 度、視野角を 70 度に設定します。

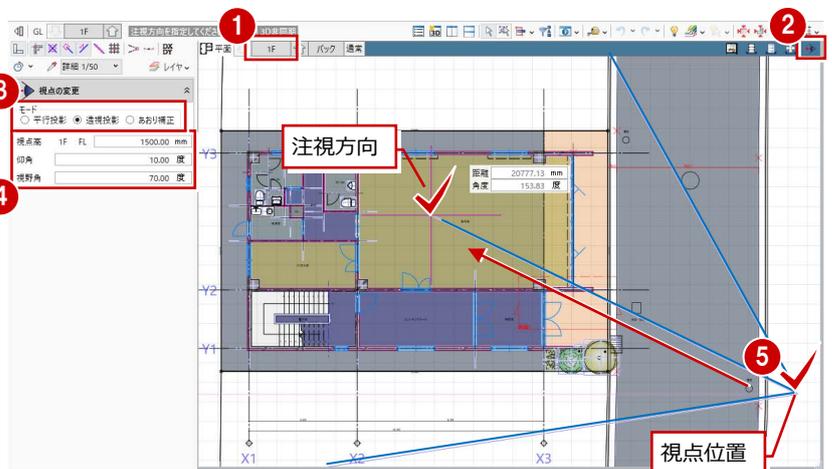
視点高：カメラの高さ
 仰角：カメラの上下の角度
 視野角：カメラに映る範囲（広角・望遠）

- ⑤ 視点位置、注視方向の順にクリックします。
ここでは、道路の対面の隣地から見ることにします。

視点位置：カメラの位置
 注視方向：カメラのレンズを向ける方向

- ⑥ 3D ビューを表示し、移動や回転などの画面操作で、アングルを微調整します。

マウスの右ボタンを押しながらドラッグすると回転、マウスのホイールボタンを押しながらドラッグすると移動が行えます。



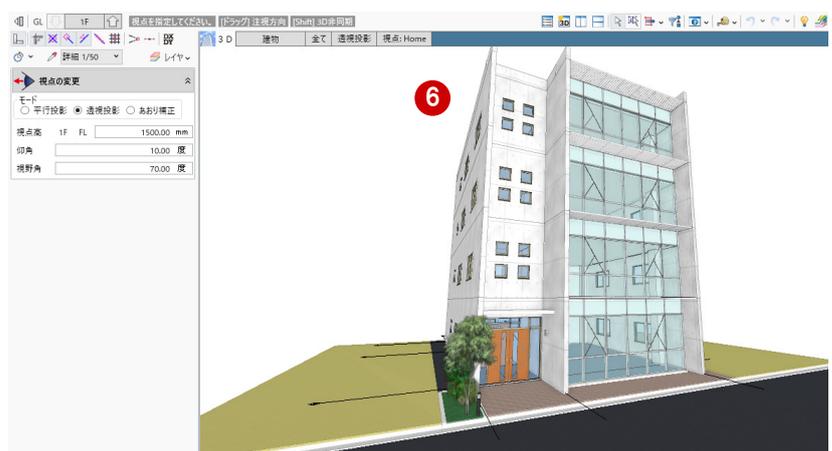
モードについて

「平行投影」：大きさを変えずに遠くのものを表示します。

「透視投影」：遠くのを小さく表示します。

「あおり補正」：建物がまっすぐ立ち上がったように表示します。

パースには、「透視投影」または「あおり補正」を使います。お好みにもよりますが、実際に建物を見上げたイメージにするときは「透視投影」、建物の縦のラインを強調するときは「あおり補正」を使います。



外観の視点を
設定する



動画解説を

メニューからご覧いただけます。

1 外観パースを作成する

サンプル

アングルを調整する

3D ビューコントローラのモード②を表示すると、各ボタンでアングルを微調整することができます。建物の向きを変更する場合は、「回転」や「移動」のボタンをクリックして調整します。建物を大きくしたいときは、「前進」を使うと立体感と張りのあるパースになります。

アングル調整の操作は、繰り返し何度も行いましょう。整ったアングルは慣れれば1、2分でできるようになり、これだけでもパースの品質は、ぐっと上がったように見えます。

アングルを調整する

動画解説を
メニューからご覧いただけます。



3D ビューコントローラのモード②について

は回転、は移動です。中央の **x1** をクリックすると、1回のクリックで変化する量を2倍、4倍、8倍に変更できます。

は表示の拡大・縮小、は視点の前進・後退です。
+ を押し続けると、視点位置は変わらず視野角が狭くなっていきます。
- は視野角が広がっていきます。
は、視野角は変わらず、建物に近づいたり離れたりします。マウスのホイールボタンを前後に回しても、前進後退の動きになります。

視点を登録する

アングルが決まったら、ユーザーカメラに登録しておきましょう。

- 1 3D ビューツールバーの「視点の切り替え」から「(現在の視点を登録...)」を選びます。
- 2 カメラの名称 (ここでは「外観」) を入力して、「OK」をクリックします。
- 3 ユーザーカメラに視点が登録されたことを確認します。

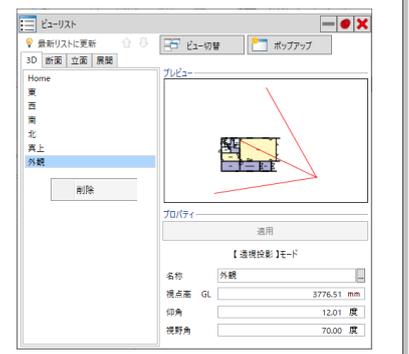
視点を登録する

動画解説を
メニューからご覧いただけます。



登録した視点を削除するには

ツールバーの「ビューリスト」をクリックすると、ユーザーカメラの削除、順番の入れ替え、名称や視点高などのプロパティ変更を行うことができます。



データを保存する

- 1 GLOBE ボタンをクリックして、「名前を付けて保存」を選びます。
- 2 ファイル名 (ここでは「外観パース」) を入力して、「保存」をクリックします。

※ 「0_プレゼン編.GLM」は、2章でも使用しますので、必ず別の名前を付けて保存してください。

