

```

/*
LScript Layout
CameraRig_ds
V1.0
Daisuke Suzuki
History: 2014/10/14
*/

```

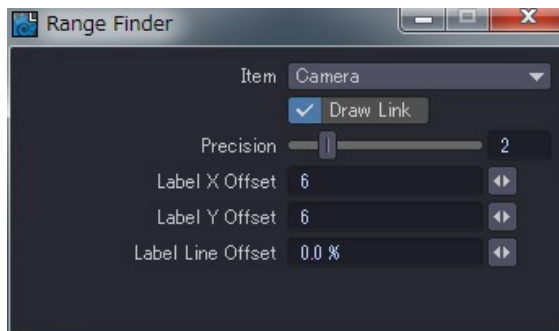
◆ はじめに

CameraRig_ds は 3 つのタイプのカメラリグを作成し、レンズ焦点距離や DOFなどを Null で制御します。

◆ 使用方法

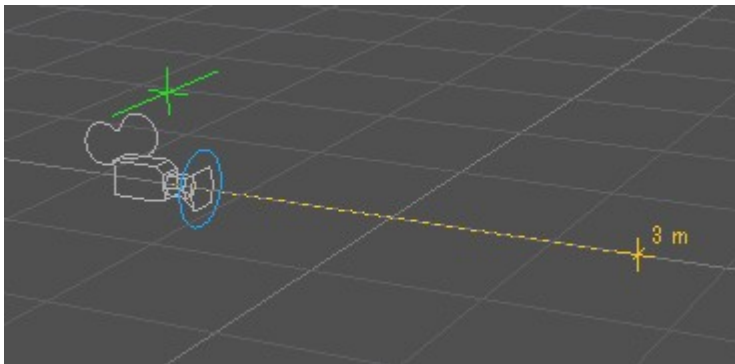


- 1 : Camera を選択して CameraRig_ds のボタンを押します。
CameraRig_ds から 3 つのカメラのタイプ「シンプル」、「ハンディ」、「クレーン」が選べられます。
(複製されたカメラ「Camera(1)」、「Camera (2)」には利用出来ません。)



- 2 : その中からタイプを選び、OK ボタンを押すと Range Finder が表示されるので、Item からカメラ名を選択して Draw Link のチェックをオンにして閉じてください。無事にリグが生成されたと思います。

◆ シンプルタイプ



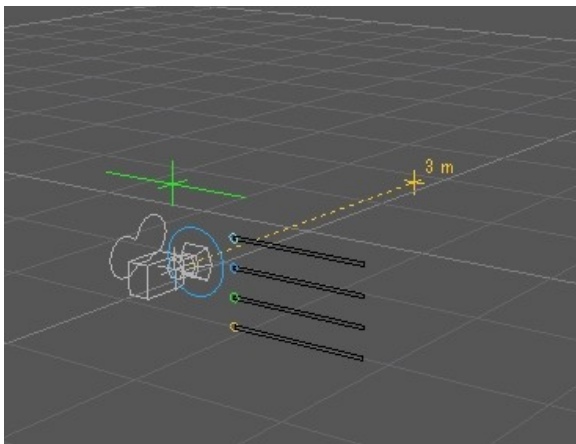
【**レンズ焦点距離**】・・・青のリング。XS スケールで調整します。

【**DOF の焦点距離**】・・・黄の Null。Z 移動で調整します。

【**F 値**】・・・緑の Null。XS スケールで調整します。

これらのコントローラーを操作する際はカメラビューの「DOF/ブラープレビュー」をオンにして確認しながら操作すると良いです。操作し終えた後、「DOF/ブラープレビュー」をオンにした状態のままだとシーンが重くなるのでオフにしてください。

◆ ハンディタイプ



カメラに揺れる動きを与えます。カメラの右にあるスライダーは上から順に 4 つの制御項目になっています。最初に操作する際も上から順に効果を確認めながら行ってください。

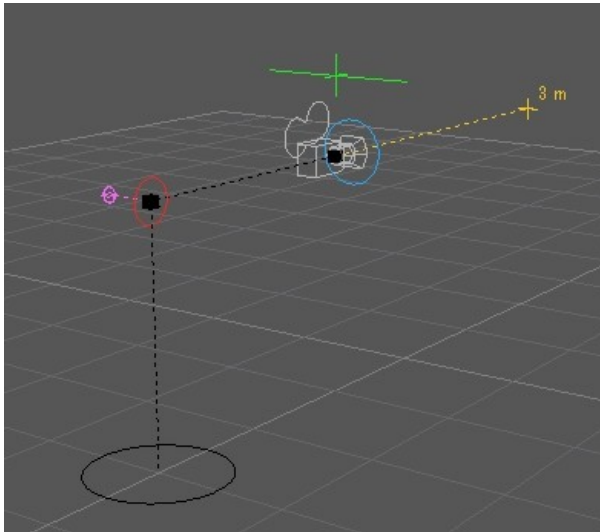
【**水色**】・・・横揺れ。

【**青色**】・・・反復のスピード。

【**緑色**】・・・縦揺れ。

【**黄色**】・・・ノイズ。

◆ クレーンタイプ



カメラ用のクレーンを意識したものです。実物がどのようなモノなのか分からないので自分が扱いやすいようにしています。

◆ 補足

`CameraRig_ds` を実行する際、カメラのタイプはクラシックかパースペクティブである必要があります。それ以外のタイプ（リアルレンズとか）もズームファクターなどの `Expression` を手動で適用すれば利用することができます。