

# 1週間でマスターできる 3D Studio VIZ 講座



## あのVIZ3が今日から使える！

今まで使えなかった人もこれさえ見ればどんどん使える入門書。

## 1週間でマスターできる！

いくら立派なスクールに行っても時間が掛かれば意味ありません。

この講座は誰でも1週間でマスターできます。

## 覚えて得するテクニック満載！

VIZ3の使用経験者が語るノウハウを紹介しています。

プロのテクニックが随所に説明されています。

# 1日目のレッスン

本日のポイント

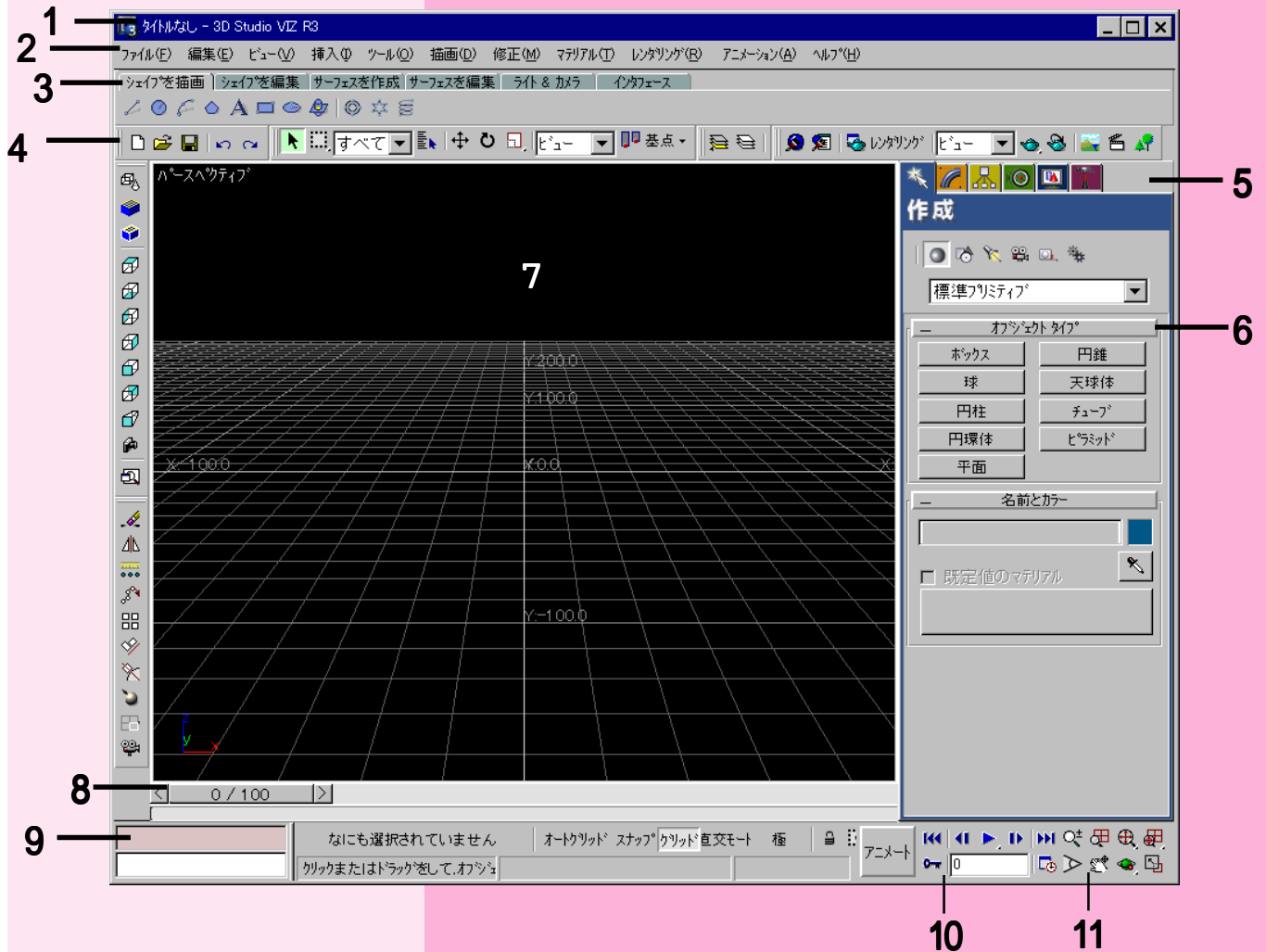
インタフェース

ショートカットキー

## Lesson1 インタフェース

3D Studio VIZのインタフェースを見てください。

前バージョンのR2に比べるとさらにウィンドウズプログラムと同じユーザインタフェースに変わりました。



1: タイトルバー

2: メニューバー

3: タブパネル

4: メインツールバー

5: コマンドパネル

6: コマンドパネルロールアウト

7: ビューポート

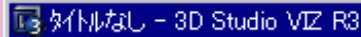
8: タイムスライダ

9: ステータスバー

10: タイムコントロール

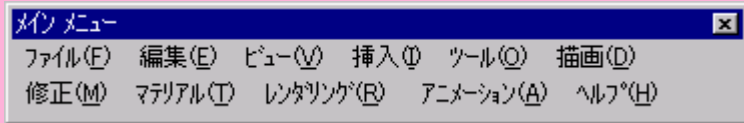
11: ビューポートナビゲーションコントロール

## タイトルバー



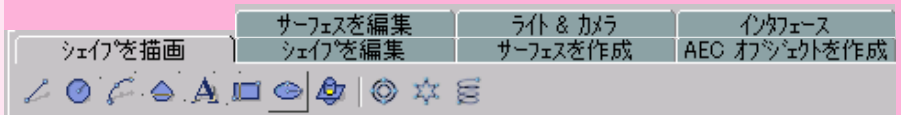
作業中のファイルの名前が表示されます。  
新規ファイルを作成した場合は [ タイトルなし ] の表示となります。

## メニューバー



タイトルバーの下にあります。  
標準でメニューバーは、11個のメニューから構成されています。  
メニューの中には、それぞれのメニューに固有のコマンドやコントロールが含まれています。  
メニューバーは、ショートカットキーから呼び出す事も出来ます。  
例えば、"[ ALT ]" キーと " F " キーを押すとファイルメニューが選択されます。  
VIZに慣れて来ると、アイコンやショートカットキーを使う事が多くなります。

## タブパネル

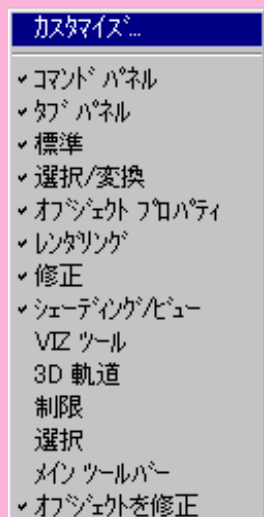


メニューバーの下にあります。  
標準でタブパネルは、7個のタブから構成されています。  
タブパネルの中には、それぞれのメニューに固有のコマンドやコントロールがアイコンとして含まれています。  
アイコンを選ぶことで、それぞれのタブに関する色々なコマンドを実行することが出来ます。

## メインツールバー



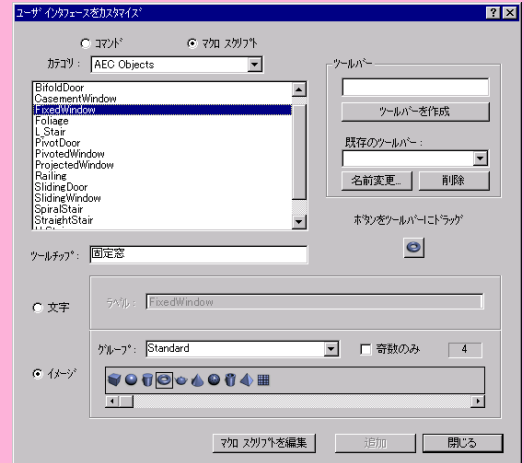
タブパネルの下にあります。  
いわゆる、ウィンドウズプログラムのツールバーです。  
アイコンを選ぶことで、色々なコマンドを実行することが出来ます。  
VIZには、豊富なメインツールバーが用意されています。どのツールバーを表示するかどうかは、ユーザが指定することが出来ます。  
ツールバー上で右クリックをするとツールバーの表示・非表示のメニューが表示されます。表示したいものにチェックを入れてください。



## コマンドパネル



”カスタマイズ”を選ぶとツールバー中のアイコンを変更できます。自分の好みに応じて変更が可能です。



コマンドパネルは6種類のパネルから構成されています。これらのパネルから、VIZの大部分のパラメータ設定を行います。表示するコマンドパネルを切り替えたい場合は、上部のタブを選択します。

### 作成パネル

ジオメトリ、シェイプ、ライト、カメラ、ヘルパー、システムのオブジェクトを作成するためのコントロールがあります。

### 修正パネル

オブジェクトにモディファイヤを適用したり、編集可能メッシュを編集するためのコントロールがあります。

### 階層パネル

基点調整、インバース キネマティクス、階層内のリンク等を管理するためのコントロールがあります。

### モーション パネル

アニメーション、モーションパス用のコントロールがあります。

### 表示パネル

オブジェクトの表示/非表示やロックを切り替えるコントロールがあります。

### ユーティリティパネル

VIZのユーティリティプログラム（プラグイン）を実行できます。



コマンドパネルにあるパラメータを設定する領域です。

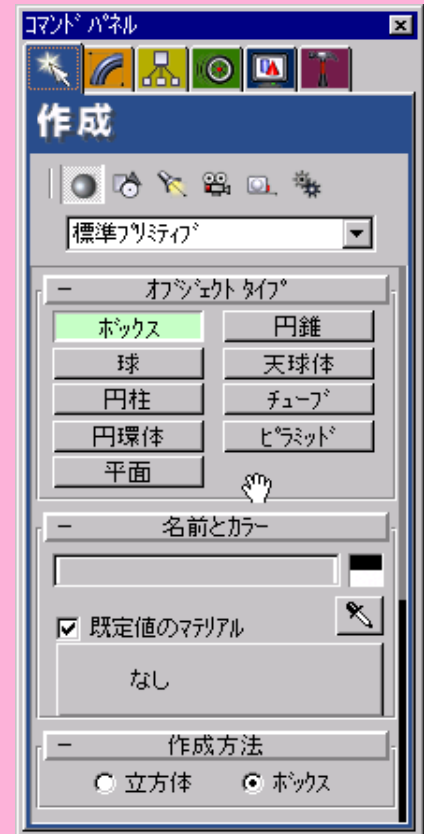
ロールアウト(展開)やロールイン(集約)することで画面の領域を管理します。

"+"の表示の場合は展開できます。

"-"の表示の場合は展開されています。



パネルをスクロールするには、ボタンが表示されている状態でマウスの左ボタンをドラッグしながら上下に動かします。



コマンドパネルにあるパラメータを設定する領域です。

数値の入力は入力部にキーボードから値を指定するか、スピナーを利用します。

・スピナーのクリック：

小刻みの値の変更

・スピナーを押してドラッグ：

ドラッグと共に値の変更

・スピナーと"Ctrlキー"を押してドラッグ：

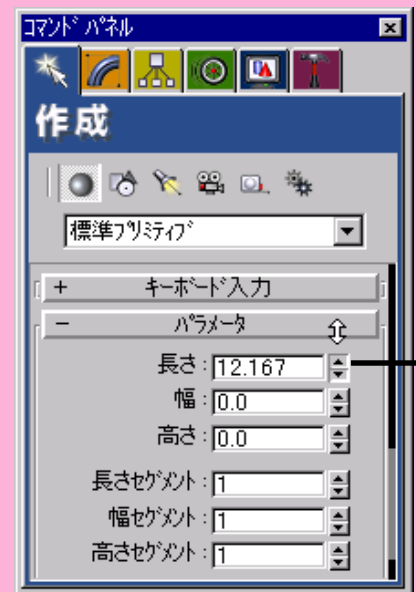
ドラッグと共に大きく値の変更

・スピナーと"Altキー"を押してドラッグ：

ドラッグと共に小さく値の変更

右ボタンのクリック：

値を初期値に戻す



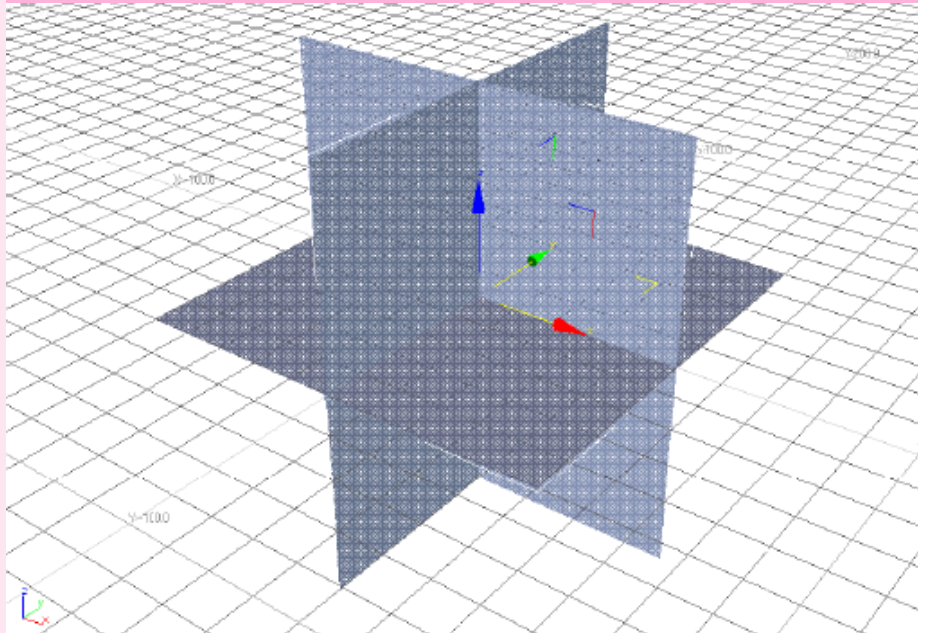
スピナー

## ビューポート

ビューポートは、コンピュータの3次元空間への窓のようなものです。

ビューポートには、3つの平面が存在します。  
VIZでは、この平面の事をホームグリッドと言います。

ホームグリッドは、各ビューポート毎に1平面だけが表示されます。



VIZには次の種類のビューが用意されています。

### 一般

ビューの方向	ビューの名前	ショートカット
人の目から見る	パースペクティブ	P
カメラ位置から見る	カメラ ビュー	C
ライト位置から見る	ライト ビュー	\$

### 直行投影

ユーザの指定位置から見る	ユーザ(アクソノメトリック) ビュー	U
正面から見る	フロント ビュー	F
背面から見る	バック ビュー	K
上から見る	トップ ビュー	T
下から見る	ボトム ビュー	B
左から見る	レフト ビュー	L
右から見る	ライト ビュー	R

### コンパス方向

南西から見る	南西	SW
南東から見る	南東	SE
北東から見る	北東	NE
北西から見る	北西	NW

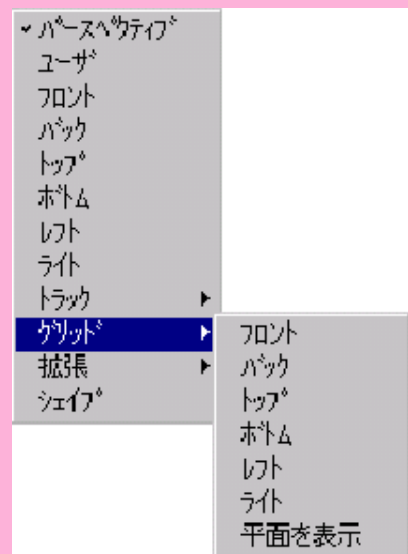
## その他のビュー

## ビューの種類の変更方法

ビューの方向	ビューの名前	ショートカット
グリッド	グリッド ビュー	G
	アクティブグリッドタイプに変更します。	
トラック	トラック ビュー	E
	ビューはトラックビューウィンドウと同じビューを表示します。	
シェイプ	シェイプ ビュー	なし
	ビューは選択したシェイプの範囲とそのローカルXY軸に自動的に位置合わせされます。	

- ・ショートカット **"W"** を選択する。  
全画面と現在のレイアウトの間でアクティブ ビューポートを切り替えます。
- ・変更するビューポートのラベルを右クリックし、[ビューポート選択]をクリックします。

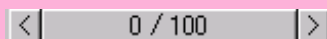
次に目的のビューの種類をクリックします。



- ・変更するビューポートをクリックし、キーボード ショートカットのいずれかを押します。

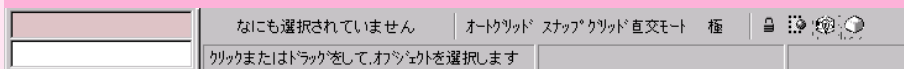


## タイムスライダ



タイム スライダは、アニメーションの作成時に、現在のフレーム位置を示し、任意のフレームへ移動できるようにします。

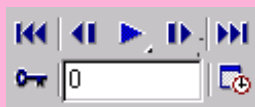
## ステータスバー



VIZのウィンドウ最下部には、プロンプト表示、各種コマンドに関するステータス情報のための領域があります。

また、選択時のロック、スナップとグリッドの設定、および最適表示のためのコントロール部もあります。

## タイムコントロール



時間を制御するツールです。

アニメーションの長さや、アクティブタイムセグメントの設定を行います。

また、時間の再スケールやビューポートでの再生のコントロールを行います。

## ビューポート ナビゲーション コントロール



パースペクティブビュー



カメラビュー

ビューポートを移動、ズーム、回転するためのコントロールです。

## Lesson2 ショートカットキー

3D Studio VIZには、メニューからの入力以外にも、キーボードに色々なショートカットキーが割り当てられています。これは、自分で割り当てることも出来ます。ここでは、代表的なショートカットキーの一覧を掲載致します。

~これだけは覚えよう~

### ショートカットキー一覧

キー	内容
T	ビューをトップに
B	ビューをボトムに
F	ビューをフロントに
K	ビューをバックに
L	ビューをレフトに
R	ビューをライトに
C	ビューをカメラビューに。カメラが1つしかない場合やカメラを1つだけ選択した後にこのショートカットキーを使用すると、そのカメラビューが表示されます。複数のカメラがありどのカメラも選択されていない場合はカメラのリストが表示されますので、その中から1つ選択します。
U	ビューをユーザ（アイソメトリック）に。前の表示角度を受け継ぎます。
P	ビューをパースペクティブに。遠近がつきます。
W	全画面表示と現在のレイアウトの間でアクティブビューポートを切り替えます。
E	ビューをトラックに。トラックビューウィンドウと同じビューを表示します。
[（左括弧）	ズーム拡大
]（右括弧）	ズーム縮小
I（iの大文字）	パン（マウスカーソルがビューの中央へ移動）
H	『名前による選択』ダイアログを表示
M	マテリアルエディタを表示
F3	ワイヤフレーム/スムーズ+ハイライトの切り替え
F8	直行モードの切り替え
F9	スナップの切り替え
F10	レンダリング