

# カメラ処理の順番

カメラの初期値(DxLibリファレンスより)

---

DXライブラリでは初期状態では視点の位置が  
 $x = 320.0f$ ,  $y = 240.0f$ ,  $z =$  (画面のサイズによって変化)、  
注視点の位置は  $x = 320.0f$ ,  $y = 240.0f$ ,  $z = 1.0f$ 、  
カメラの上方向は  $x = 0.0f$ ,  $y = 1.0f$ ,  $z = 0.0f$ 、  
つまり画面のXY平面上の中心に居て  
Z軸のプラス方向を見るようなカメラになっています

---

注意！

カメラ位置・姿勢の設定は、必ず以下の順番で処理を行うこと。

- ① SetDrawScreen()
- ② カメラ位置・姿勢の設定  
SetCameraPositionAndAngle  
SetCameraPositionAndTarget\_UpVecY
- ③ 3Dの描画

SetDrawScreenを実行すると、  
3D描画で使用するカメラの設定などがリセットされてしまう。