

# camera

## Methods

addAt(x, y, z)

ターゲット位置の加算

Parameters:

Name	Type	Description
x	Number	x
y	Number	y
z	Number	z

Source: [camera.js, line 186](#)

Returns:

Array 設定したベクトル

addPos(x, y, z)

位置の加算

Parameters:

Name	Type	Description
x	Number	x
y	Number	y
z	Number	z

Source: [camera.js, line 171](#)

Returns:

Array 設定したベクトル

addRotate(x, y, z)

回転値の加算

Parameters:

Name	Type	Description
x	Number	x
y	Number	y
z	Number	z

Source: [camera.js, line 201](#)

Returns:

Array 設定したベクトル

at(x, y, z)

ターゲット位置の設定

Parameters:

Name	Type	Description
x	Number	x
y	Number	y
z	Number	z

Source: [camera.js, line 145](#)

Returns:

# Home

## camera

- addAt
- addPos
- addRotate
- at
- camera
- getAtDistance
- getCamPosZ
- getEyeDirection
- getViewMatrix
- getViewProjMatrix
- init
- LeapCamera
- pos
- resetView
- setupLerp
- setupScreen
- up
- updateMatrix
- updateRotateMatrix
- ViewMode
- ViewSide

Array 設定したベクトル

camera()

コンストラクタ

Source:

camera.js, line 8

getAtDistance()

カメラ位置からターゲットまでの距離返す

Source:

camera.js, line 382

Returns:

number 距離

getCamPosZ()

カメラz位置の取得

Source:

camera.js, line 322

Returns:

number カメラz絶対座標

getEyeDirection()

視線ベクトルの取得

Source:

camera.js, line 415

Returns:

Array 正規化された視線ベクトル

getViewMatrix()

ビューマトリックスの取得

Source:

camera.js, line 363

Returns:

vMatrix ビューマトリックス

getViewProjMatrix(fov, aspect, near, far)

ビュープロジェクションマトリックスの取得

Parameters:

Name	Type	Description
fov	Number	視野角
aspect	Number	アスペクト
near	Number	ニア
far	Number	ファー

Source:

camera.js, line 331

Returns:

vpMatrix ビュープロジェクションマトリックス

init()

Description

Source:

camera.js, line 469

LeapCamera()

カメラの補間

Source:

camera.js, line 391

pos(x, y, z)

位置の設定

Parameters:

Name	Type	Description
x	Number	x
y	Number	y
z	Number	z

Source: [camera.js, line 132](#)

Returns:

Array 設定したベクトル

resetView()

ビューのリセット

Source: [camera.js, line 47](#)

setupLerp(min, max, trans, scale)

補間値のセットアップ

Parameters:

Name	Type	Description
min	Number	最小値
max	Number	最大値
trans	Array	移動量
scale	Number	拡大縮小量

Source: [camera.js, line 216](#)

setupScreen(スクリーン)

スクリーンのセットアップ

Parameters:

Name	Type	Description
スクリーン	Array	

Source: [camera.js, line 38](#)

up(x, y, z)

アップベクトルの設定

Parameters:

Name	Type	Description
x	Number	x
y	Number	y
z	Number	z

Source: [camera.js, line 158](#)

Returns:

Array 設定したベクトル

updateMatrix(wh)

Description

Parameters:

Name	Type	Description
wh	Array	幅高さ

Source: [camera.js, line 443](#)

## updateRotateMatrix(r, y, x)

回転行列の更新

**Parameters:**

Name	Type	Description
r	Number	回転値
y	Number	y移動量
x	Number	x移動量

Source: [camera.js, line 425](#)

## ViewMode(type)

ビューモードの設定

**Parameters:**

Name	Type	Description
type	String	ビューモード

Source: [camera.js, line 115](#)

## ViewSide(type)

ビュー方向の変更

**Parameters:**

Name	Type	Description
type	String	ビュー方向

Source: [camera.js, line 67](#)