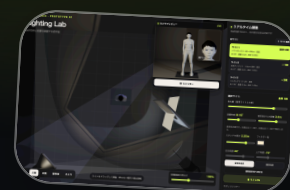
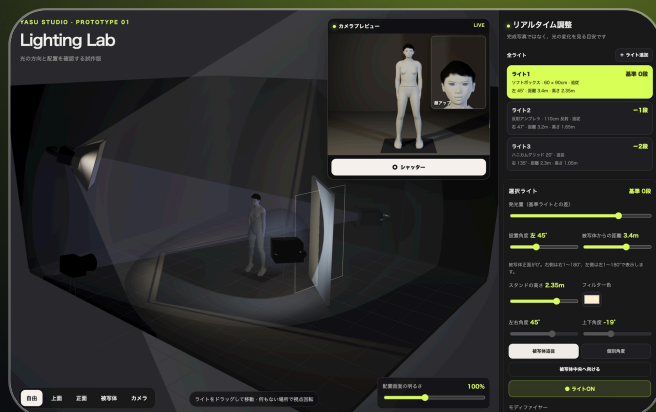


ライトを組む前に、 光を3Dで試す。

3Dライティング・シミュレーター

ストロボとソフトボックスを3D空間に置き、カメラから見た写りをその場で確かめられる試作版。



こんな悩みに

ライトの位置やモディファイヤーで陰影がどう変わるかは、実際に機材を組まないと分からない。

■ できること

- 1 最大5灯をドラッグで配置**
角度・距離・スタンドの高さ・光量の差・色を、ライトごとに設定します。
- 2 カメラ目線のプレビュー**
配置図とは別に、カメラから見た写りと顔のアップを常に表示します。
- 3 モディファイヤーを比べる**
ソフトボックス・アンブレラ・グリッド・スヌート・バードアなどを切り替えて比べられます。
- 4 焦点距離と露出**
14~300mmのレンズ、撮影距離、ISOとストロボの出力から、全体の明るさを補正します。
- 5 人物モデルと書き出し**
権利に問題のない素材から作った人物モデルで確かめ、高解像度の画像を書き出せます。

使う人 撮影前にライティングを考えたい・共有したいカメラマンとスタジオ利用者

技術 three.js / Vite / Blender