

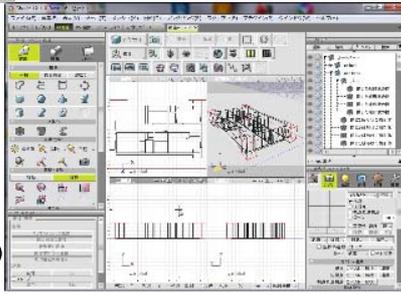
## 4. 3次元CGの作業

### 形を作成

#### モデリング作業

- 画面操作
- 基本形状の作成
- 形状の情報
- 形状の編集

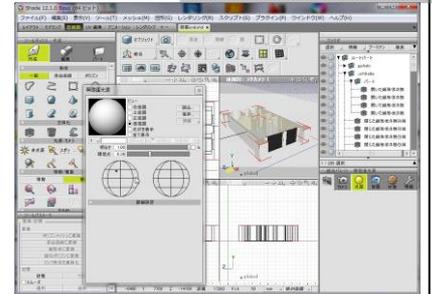
CADデータ  
を利用



### 光の設定

#### ライト設定

- 光源の設定
  - >無限遠光源 (太陽光)
  - >点光源 (電球)
  - >スポットライト
- 光源の位置設定



### CG パース



### 材質や背景の設定

#### マテリアル設定

- 色の設定
- テクスチャマップ
- プロシージャルマップ
- バンプマップ



マッピング画像の作成  
は Photoshop で行う



#### 背景の設定

- 色の設定
- プロシージャルマップ (雲など)
- かすみ



### 動きの設定

#### モーション設定

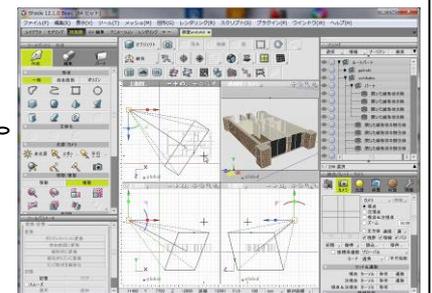
- カメラパス (カメラの動き)
- キャラクターの動き

### 構図の設定

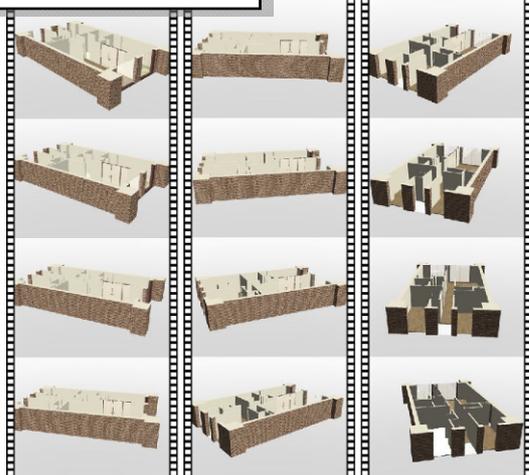
#### カメラ設定

- カメラの位置
- 画角 (レンズの大きさ)

カメラの仕  
組み



### CG アニメーション



### 作 図

#### レンダリング

- 画像の大きさ
- 品質
- レンダリング方法
- 効果 (エフェクタ)

