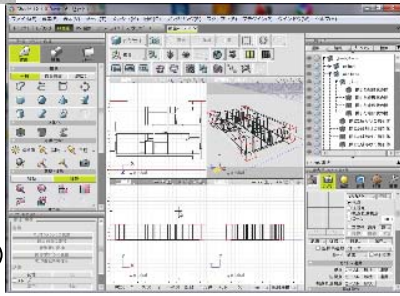


4. 3次元CGの作業

形を作成

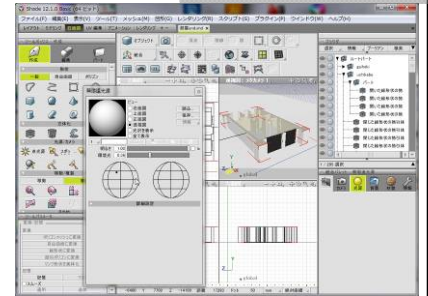
- モデリング作業
- 画面操作
 - 基本形状の作成
 - 形状の情報
 - 形状の編集

CADデータ
を利用

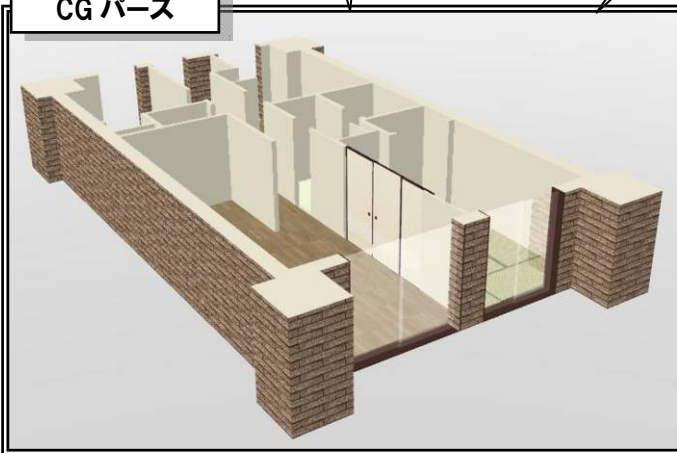


光の設定

- 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

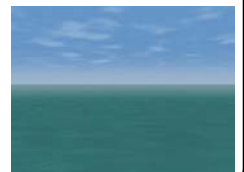
- マテリアル設定
- 色の設定
 - テクスチャマップ
 - プロシージャルマップ
 - バンプマップ



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



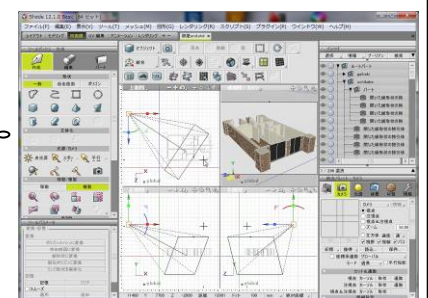
動きの設定

- 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

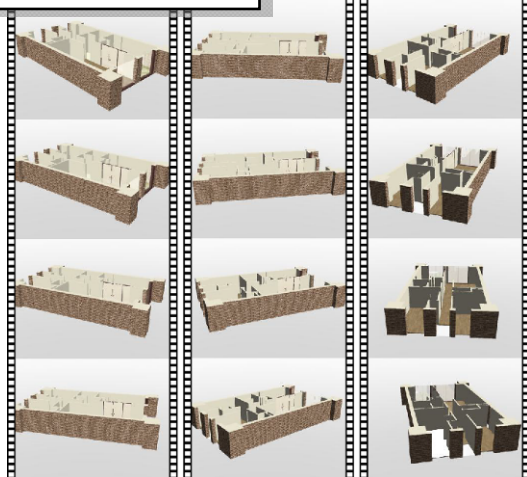
構図の設定

- 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)

