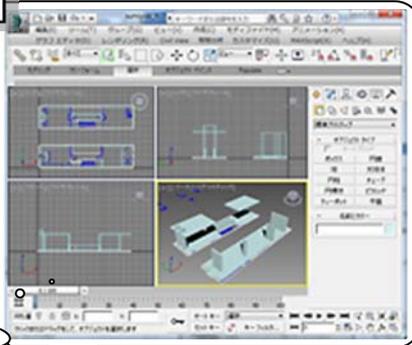


# 1. 3次元CGの作業

## 形を作成

- モデリング作業
- 画面操作
  - 基本形状の作成
  - 形状の編集
  - ポリゴン編集
  - モディファイヤ
  - ProBoolean



CAD データを利用

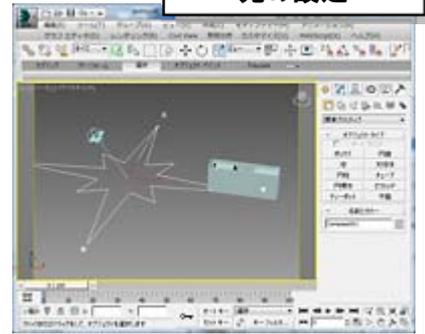
## CG パース



## 光の設定

### ライト設定

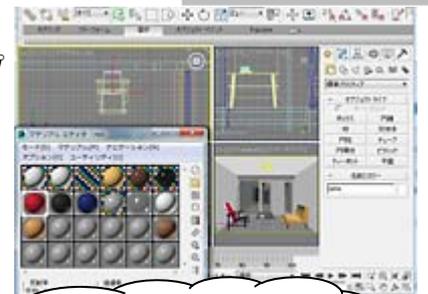
- 光源の設定
  - > デイライト (太陽光)
  - > 点光源 (電球)
  - > スポットライト
- 光源の位置設定
- mrSky ポータル
- 露出設定 (明るさの設定)



## 色や材質の設定

### 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

## 動きの設定

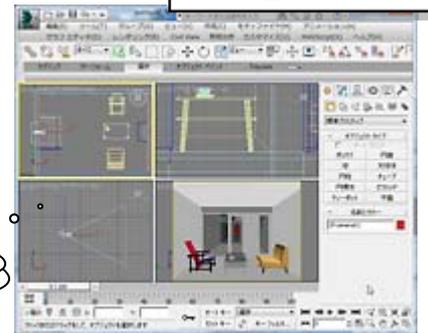
- モーション設定
- カメラパス (カメラの動き)
  - キャラクターの動き

## 構図の設定

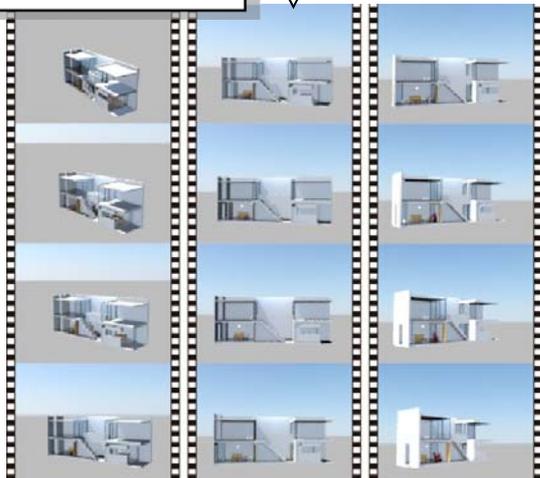
### カメラ設定

- カメラの位置
- 画角 (レンズの大きさ)
- ひずみの調整

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
  - > 既定値のスキャンライン
  - > mentalray
- 効果 (エフェクタ)

