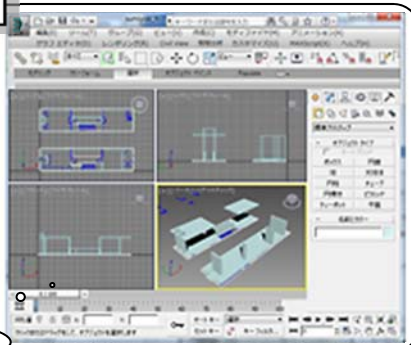


1. 3次元CGの作業

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

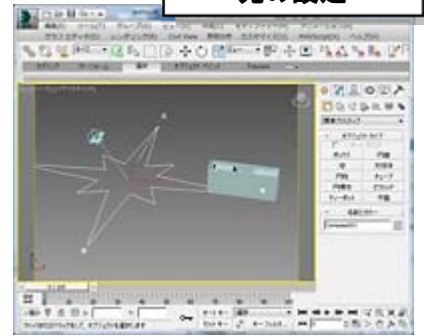
CG パース



光の設定

ライト設定

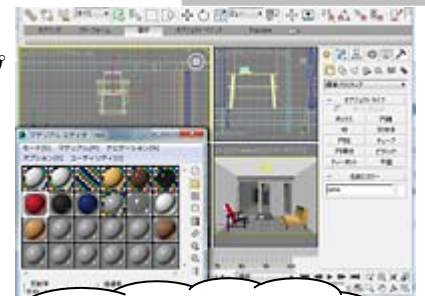
- 光源の設定
 - > デイライト (太陽光)
 - > 点光源 (電球)
 - > スポットライト
- 光源の位置設定
- mrSky ポータル
- 露出設定 (明るさの設定)



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

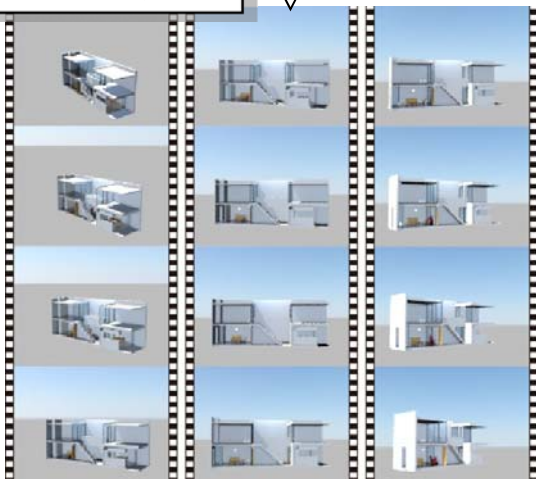


マッピング画像の作成はPhotoshopで行う

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

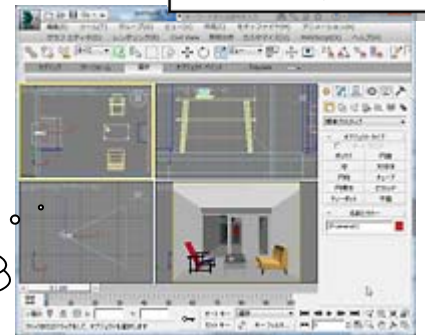
CG アニメーション



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



構図の設定

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)

