

第15講 メタバーブス開発

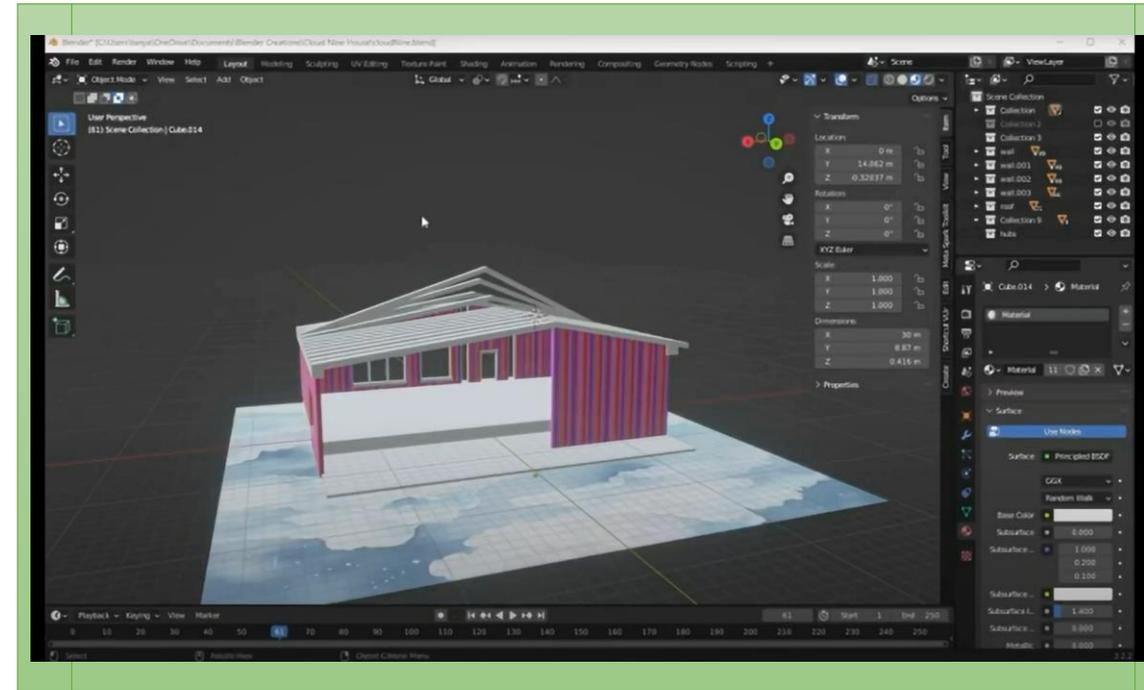
【学習到達目標】

- 1. Web上での3Dコンテンツ作成について理解することができる。
- モーションキャプチャーの種類について理解することができる。

1. Web上での3Dコンテンツ作成

手軽なメタバース開発

- DCCツール
- WebVRサービス



Mozilla Hubs Spoke

1. Web上での3Dコンテンツ作成

手軽なメタバース開発

➤ A-Frame

モデル

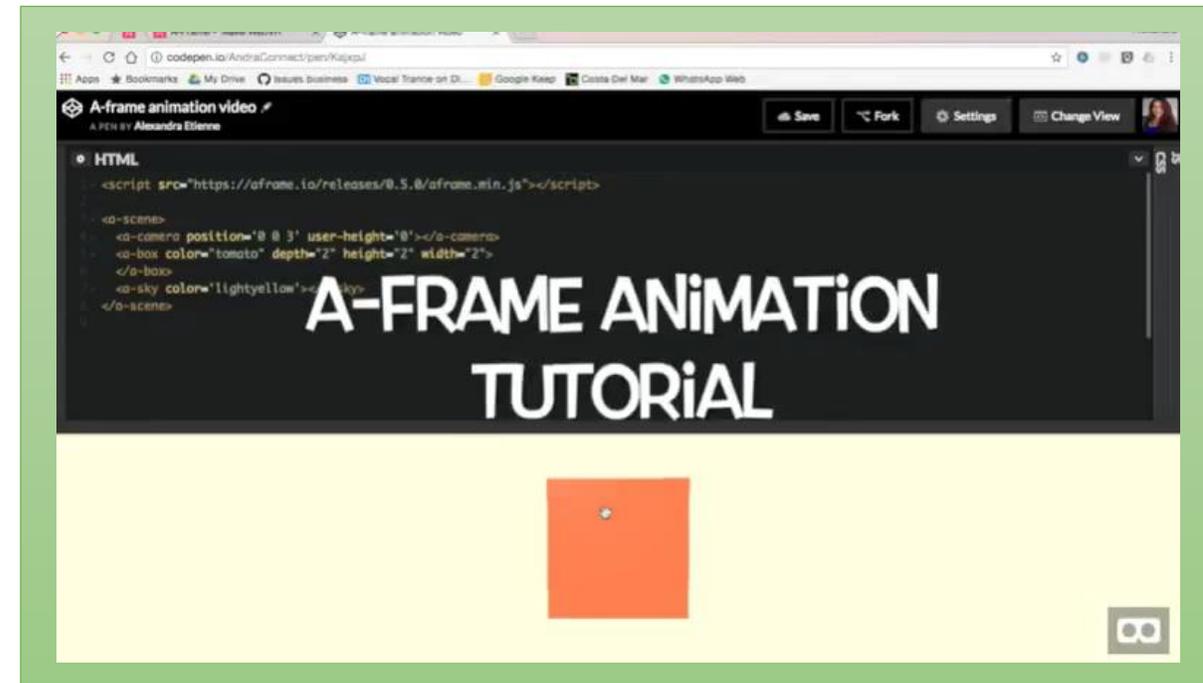
ビデオプレイヤー

スカイボックス

ジオメトリ

コントロール

カーソル など



A-Frame Animation Tutorial

2. メタバーースの開発

高度なコンテンツが利用できるメタバーースの開発

- ゲームエンジン開発環境
- DCCツール



Unreal Engine 5.3 Feature Highlights

2. メタバーースの開発

開発手順

- 要件定義
- メタバーース設計
- プログラミング(3Dアセット制作、コンポーネント開発とアタッチ)
- テスト
- リリース



Microsoft Japan News Center

2. メタバースの開発

開発目的

- 製品設計・レビュー
- 人流・動線シミュレーション
- ロールプレイスペース
- ワークプレイス
- イベント
- 展示会・マーケットプレイス
- バーチャルライフ



日産自動車株式会社

2. メタバーズの開発

高度なコンテンツが利用できるメタバーズの開発

- 要件定義
- メタバーズ設計
- プログラミング(3Dアセット制作、コンポーネント開発とアタッチ)
- テスト
- リリース

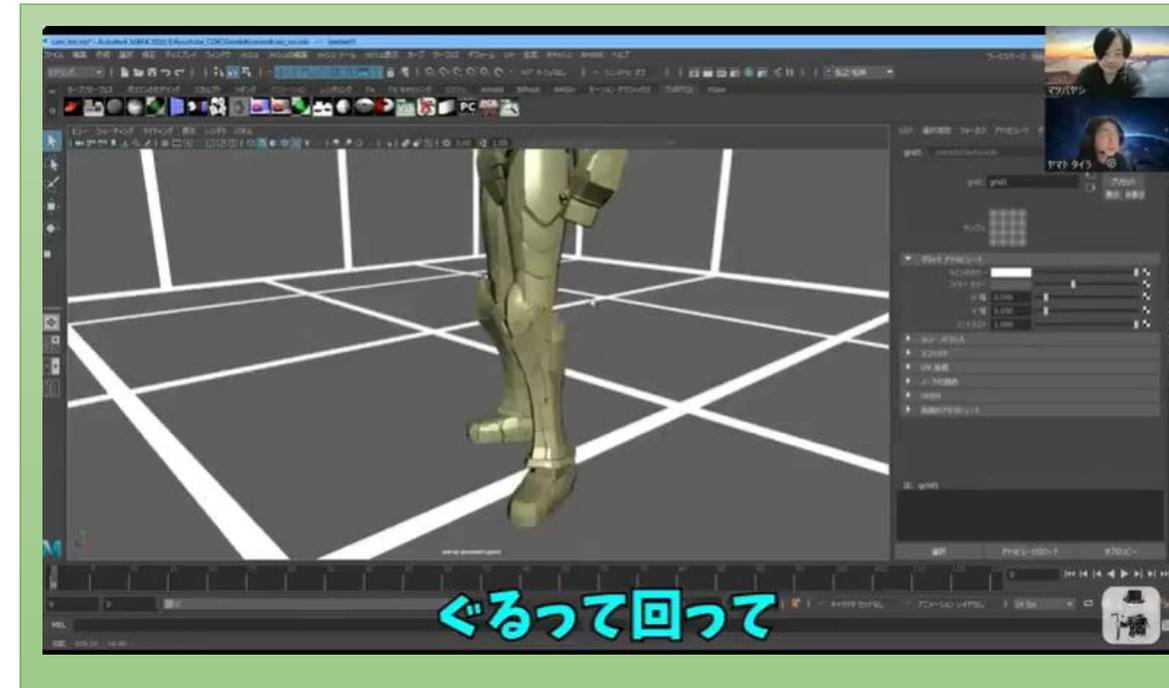


株式会社クリエイティブマシン

2. メタバーズの開発

高度なコンテンツが利用できるメタバーズの開発

- 3DCGデザイナー
- UI/UXデザイナー



EnterCraft【エンタク】

課 題

1. モーションキャプチャーについて説明することができる。
2. モーションキャプチャーの種類について説明することができる。