

## 第12講 3Dモデリング

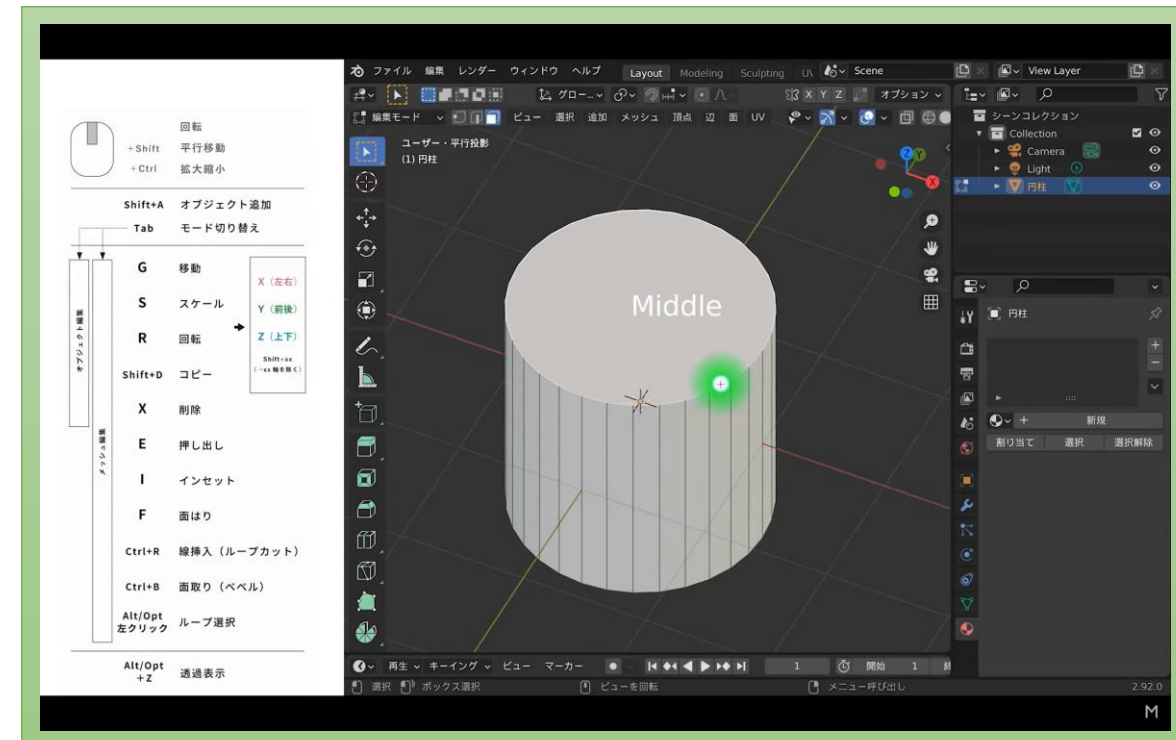
### 【学習到達目標】

- 3Dモデリングについて理解することができる。
- 3Dモデリングの表現方法について理解することができる。

# 1. 3Dモデリング

## メタバースの制作に利用するソフトウェア

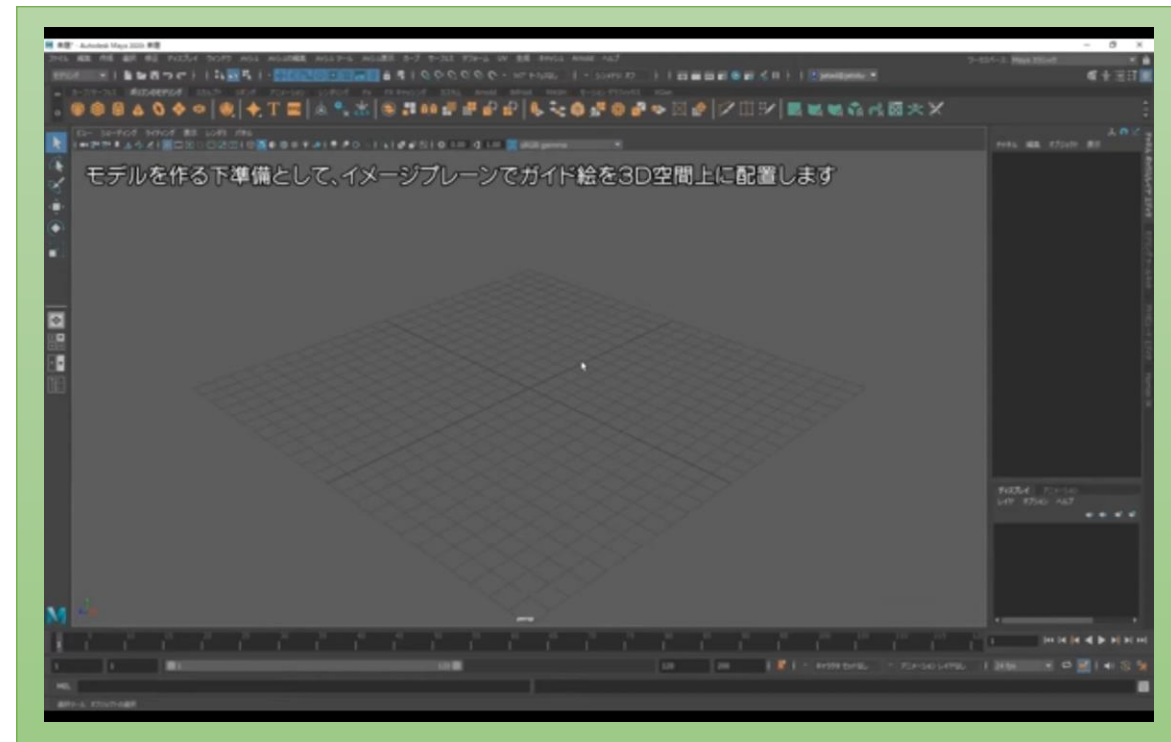
- 3Dモデリングソフト
- ゲームエンジン
- モーションキャプチャソフト
- レンダリングソフト
- エディタソフト



# 1. 3Dモデリング

## 種類

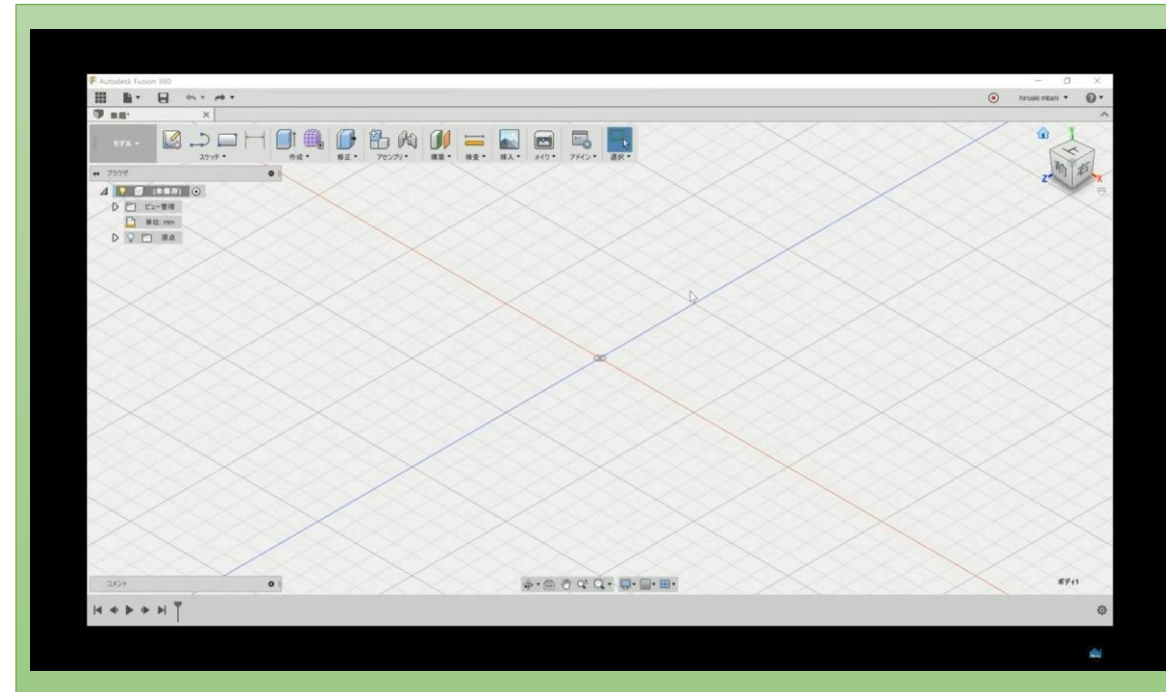
- ポリゴンモデリング
- スカルプトモデル
- CAD
- 曲面モデリング



# 2. 3Dモデリングの表現方法

## 表現方法

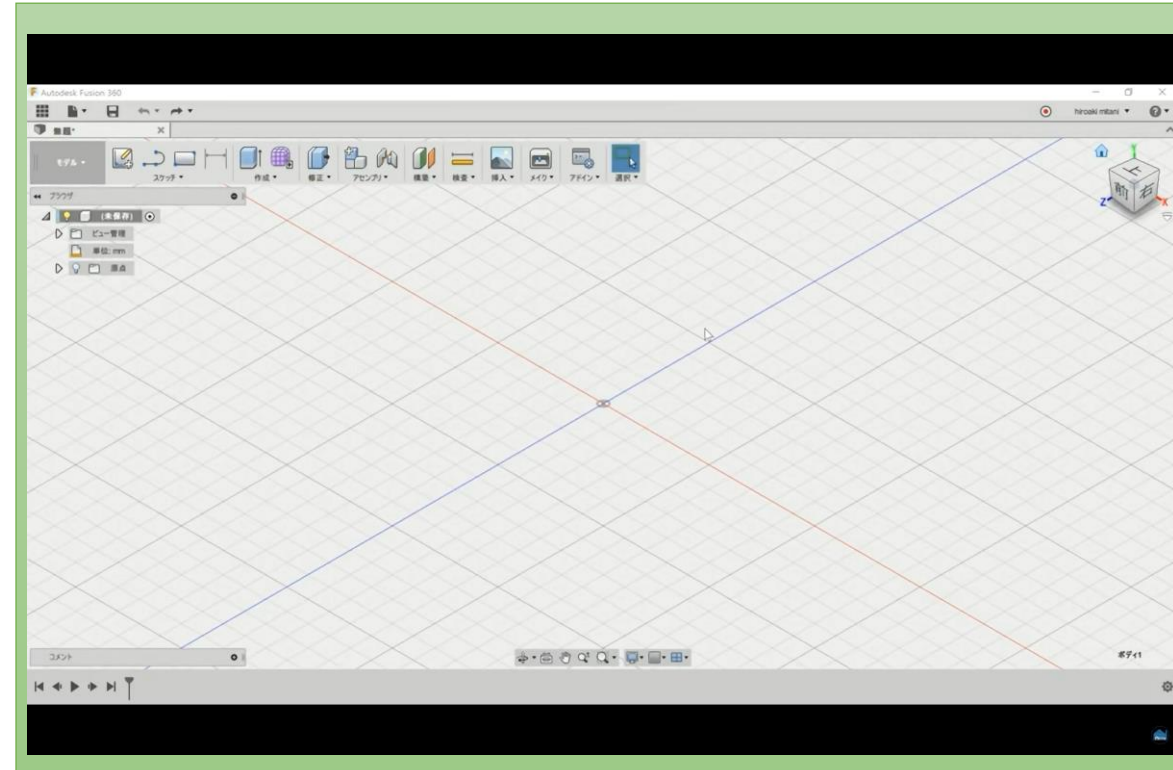
- ソリッドモデル
- サーフェスモデル
- ワイヤーフレーム



# 2. 3Dモデリングの表現方法

## 表現方法

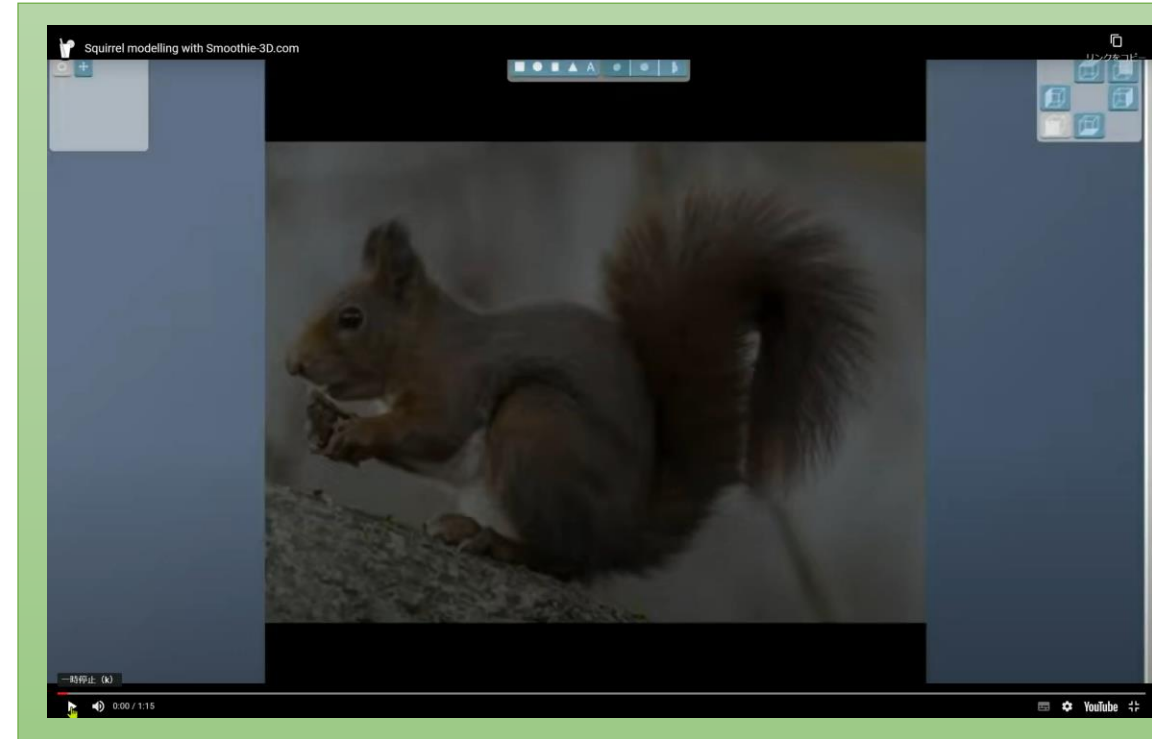
- ソリッドモデル
- サーフェスモデル
- ワイヤーフレーム



## 2. 3Dモデリングの表現方法

### 3Dモデリングの代表的なソフトウェア

- Blender
- 3ds Max
- Sculptris
- SketchUp
- Tinkercad



# 第12講 3Dモデリング

## 課題

1. 3Dモデリングについて説明しなさい。
2. 3Dモデリングの表現方法について整理しなさい。