

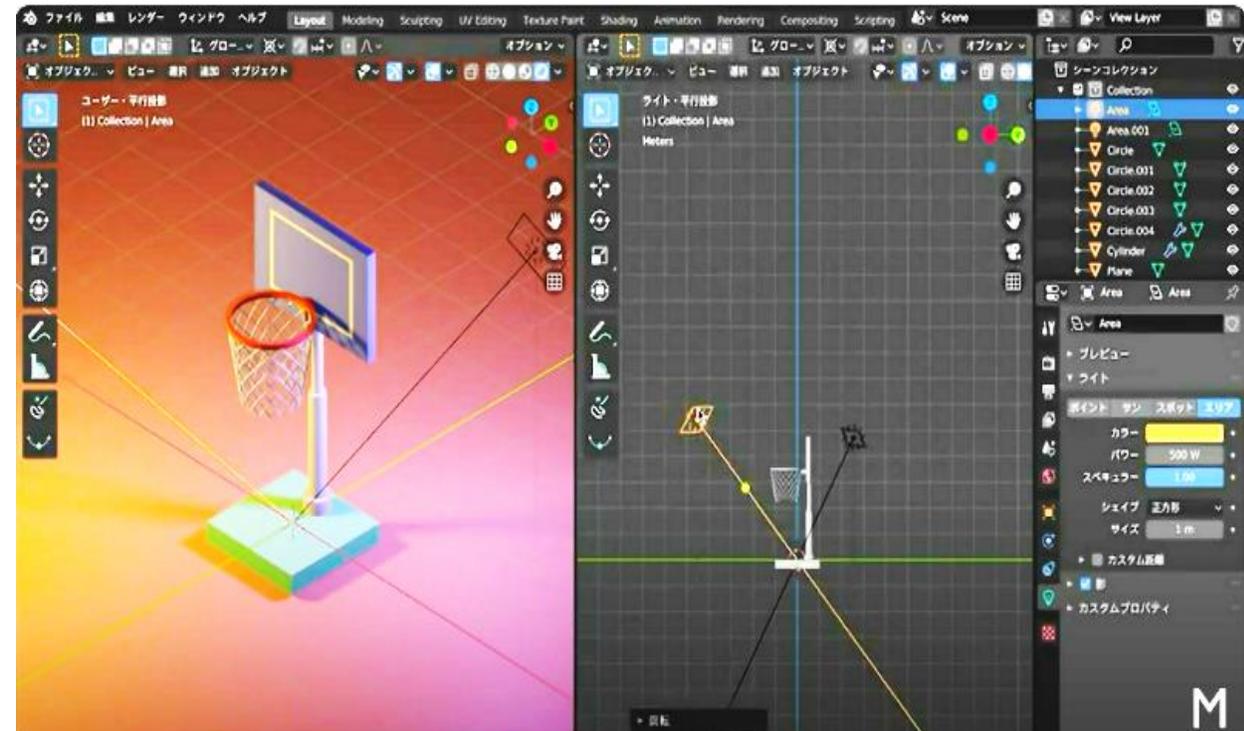
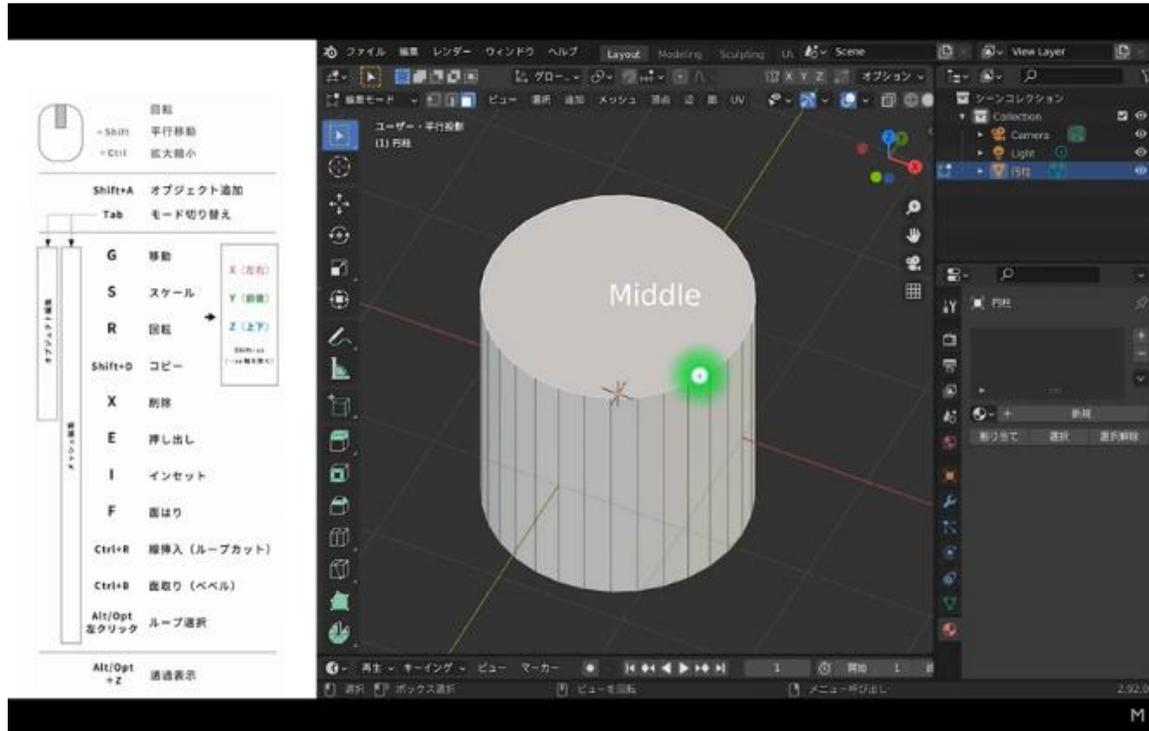
第15講 3Dモデリングとモーションキャプチャー

【学修到達目標】

- 3Dモデリング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について理解することができる。

1. 3Dモデリング

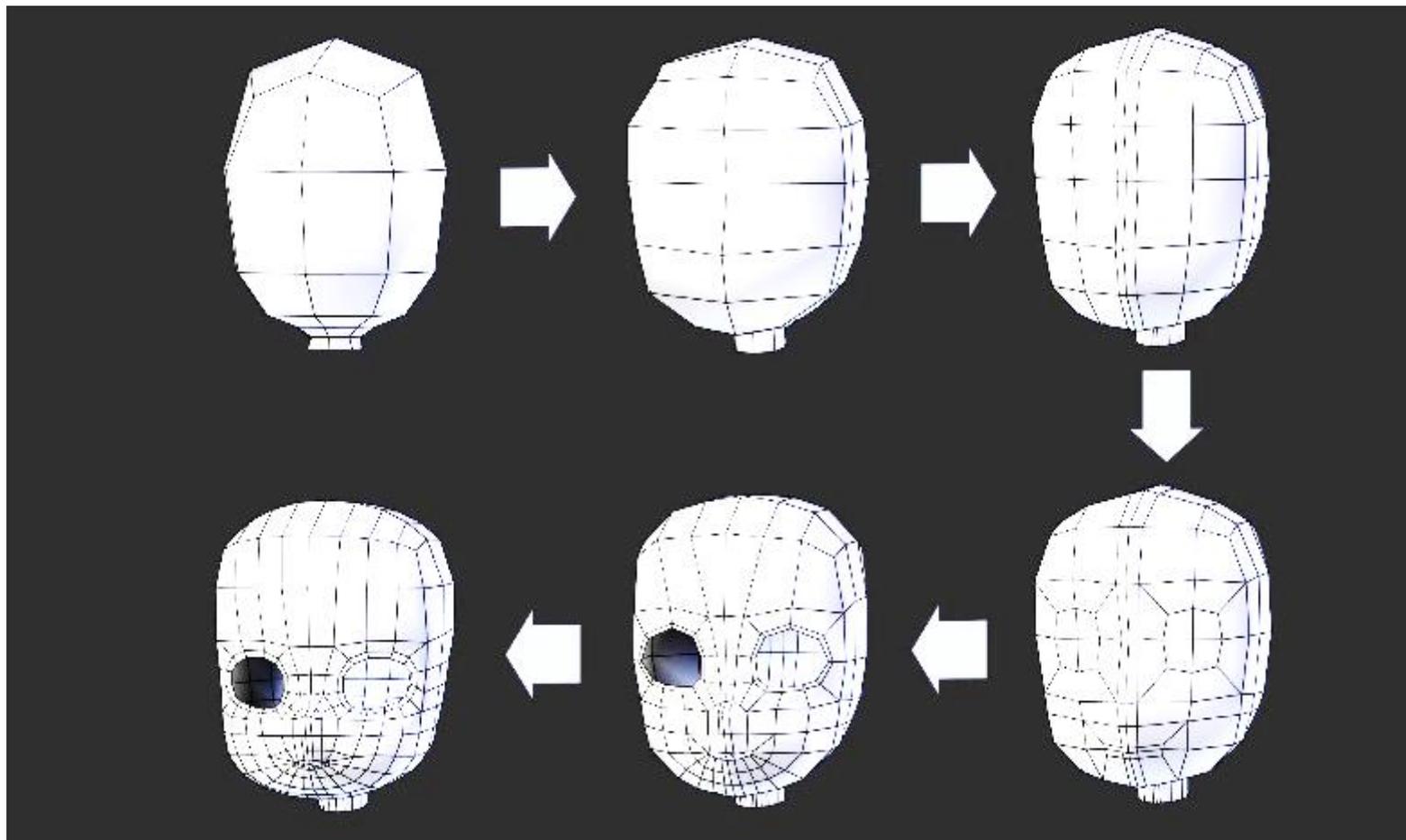
Blender



モデリング (M design)

1. 3Dモデリング

ポリゴンモデリング



1. 3Dモデリング

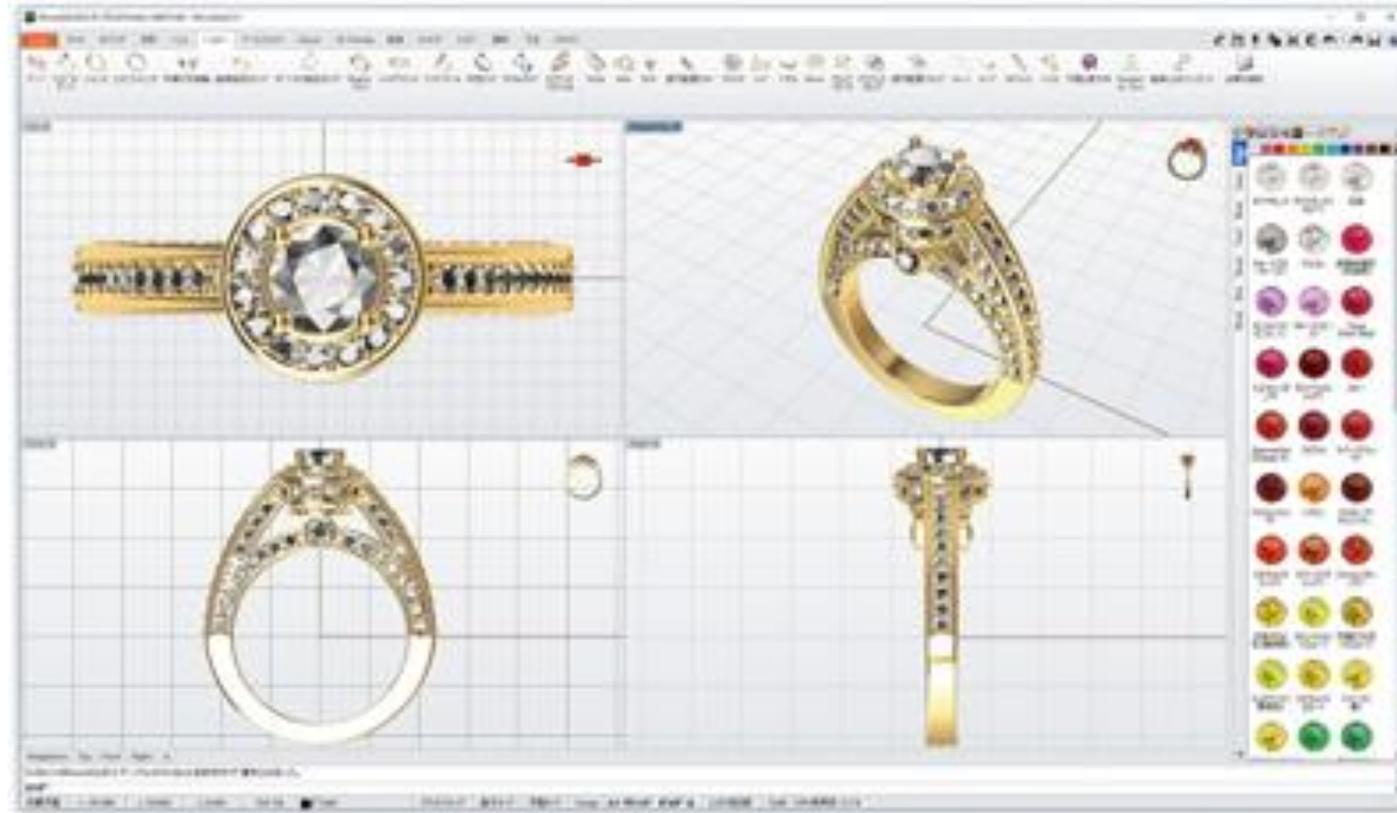
スカルプトモデリング



スカルプトモデリング (Rhinogold)

1. 3Dモデリング

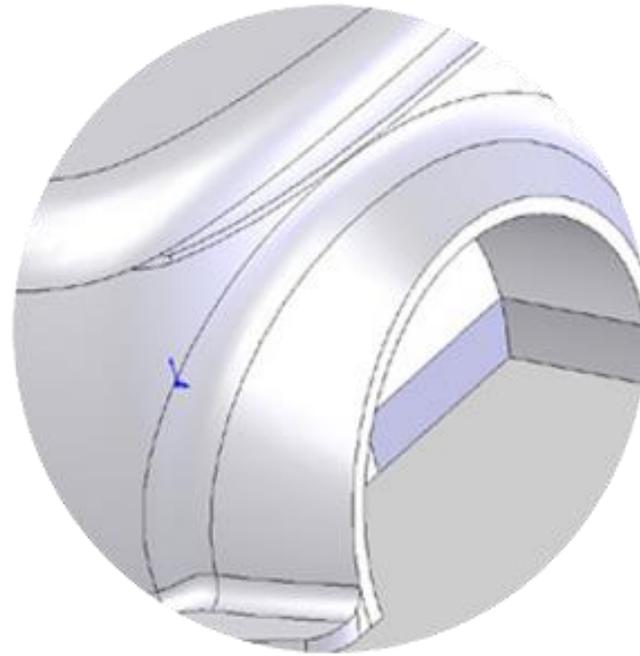
CAD



CADデータを制作 (Rhinogold)

1. 3Dモデリング

曲面モデリング



曲面モデリング (RhinoGold)

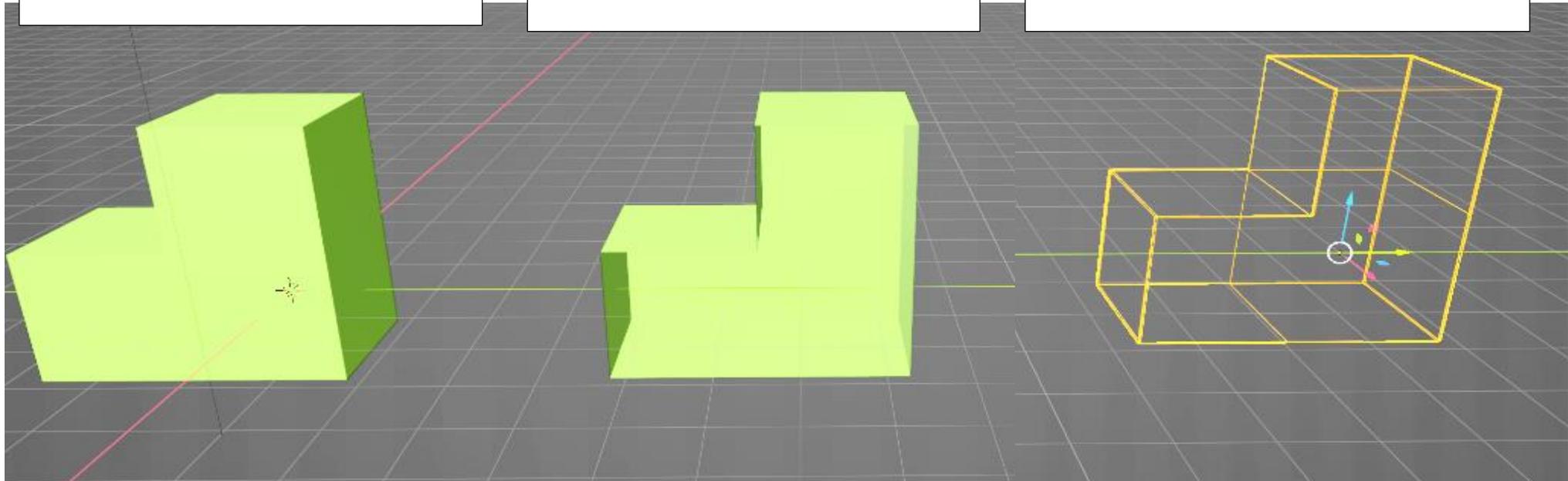
2. 3Dモデリングの表現方法

表現方法

ソリッドモデル
中身の詰まったモデル質
量を計算できる

サーフェスモデル
面だけで表現される

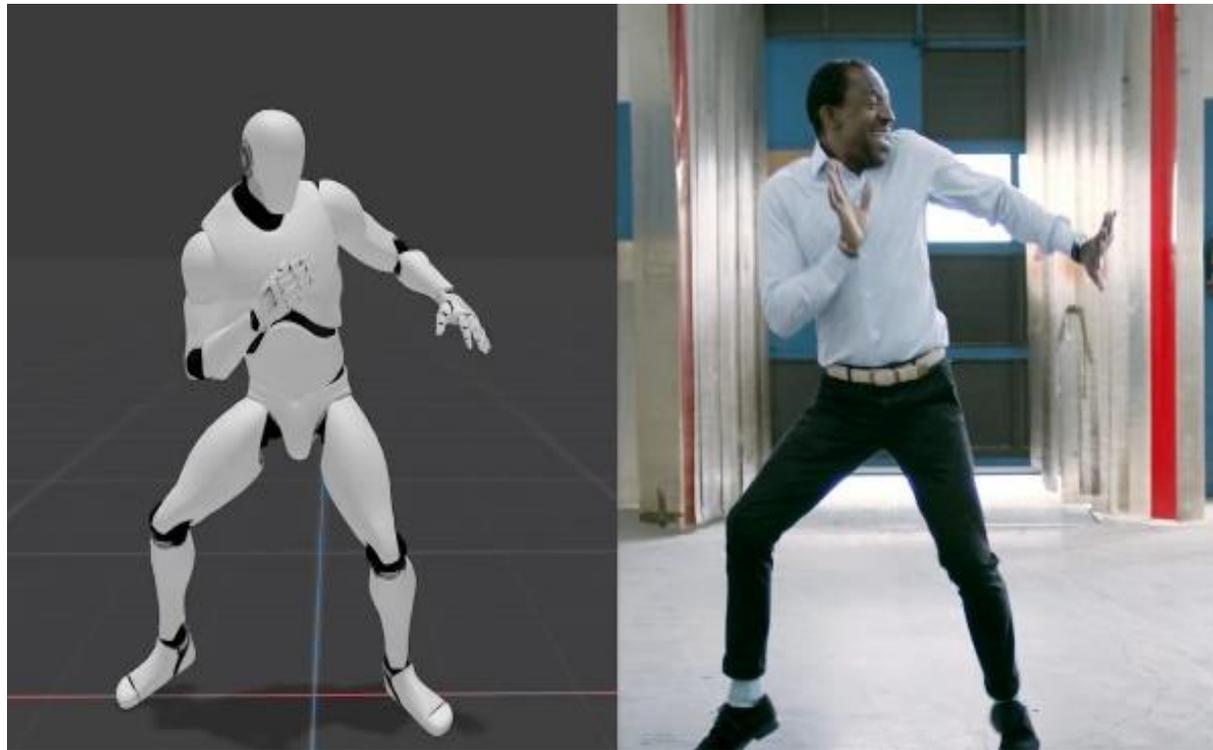
ワイヤーフレームモデル
頂点と線で表現されるモデル



3Dモデルの種類

3. モーションキャプチャー

表現方法



現実の動きをそのままアニメーションに変換できる無料サービス
(Plask)

3. モーションキャプチャー

表現方法



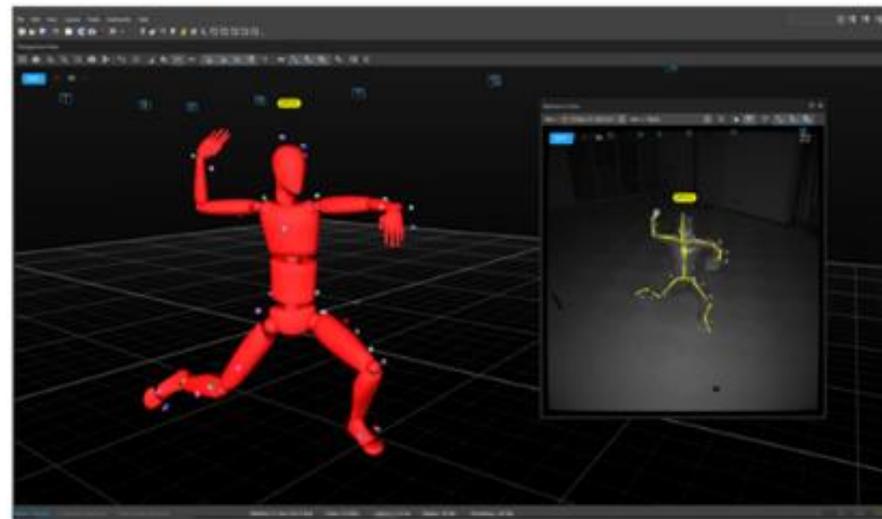
センサーを付けて仮想空間の和室でキャラクターを動かす



和室でキャラクターを動かす

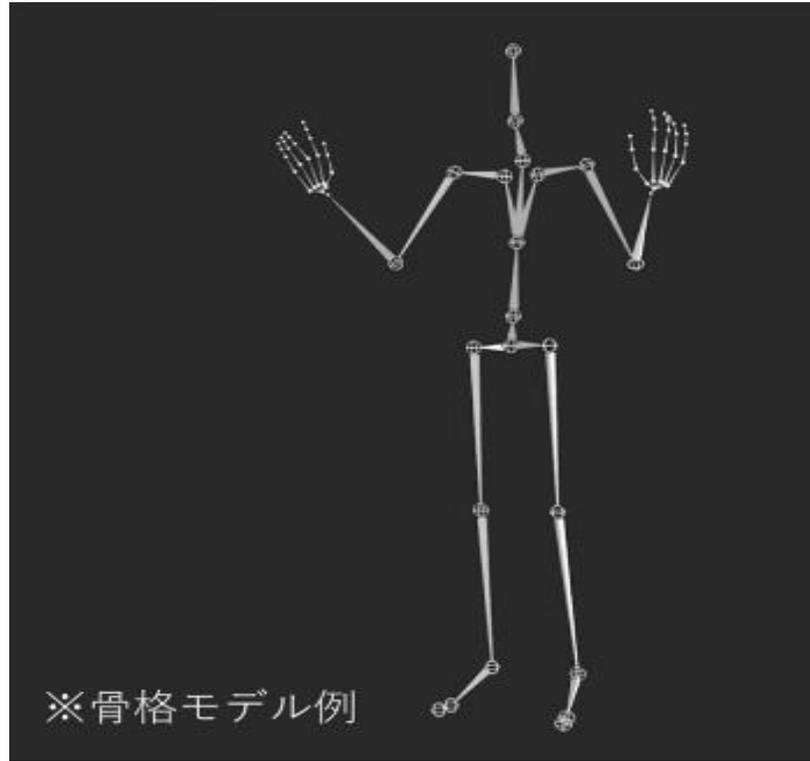
4. モーションキャプチャーの種類

表現方法



光学式 (SPACE)

4. モーションキャプチャーの種類



慣性式 (SPACE)

4. モーションキャプチャーの種類

表現方法



ビデオ式 (SPACE)

第15講 3Dモデリングとモーションキャプチャー

課 題

1. 3Dモデリング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について説明することができる。