

初歩の 3DCG 学習会

学習目的

3DCG は大学では授業の教材やシミュレーション実験などで使われ、今後われわれ技術職員の業務においてもソフトの購入やシミュレーター開発等で相談を受けるケースが出てくると考えられる。そのような場合に備え、本学習会は「3DCG および 3DCG シミュレーターの製作にはどんなソフトが必要で、どのようにして作り、どのような仕組みになっているのか」という初歩的な大枠の概念を獲得することを目的とした。

学習方法

雑誌「日経ソフトウェア」

2006 年 4 月号 「フリーソフトで学ぶ 3DCG 作成の基本」

2006 年 9 月号 「Flash でゼロから「ブロック崩し」を作る！」

「VC++で 3D フライト・シューティングを作る！」

に沿って各自が実際に 3DCG とゲームを作った。学習会当日は進行状況を確認し、疑問点などをお互いに質問しあった。主な使用ソフトは以下の通り。

3DCG 製作： 「メタセコイア」「MegaPOV」「MetaMega」

ゲーム製作： 「Flash」「DirectX」「VC++」

実施期間

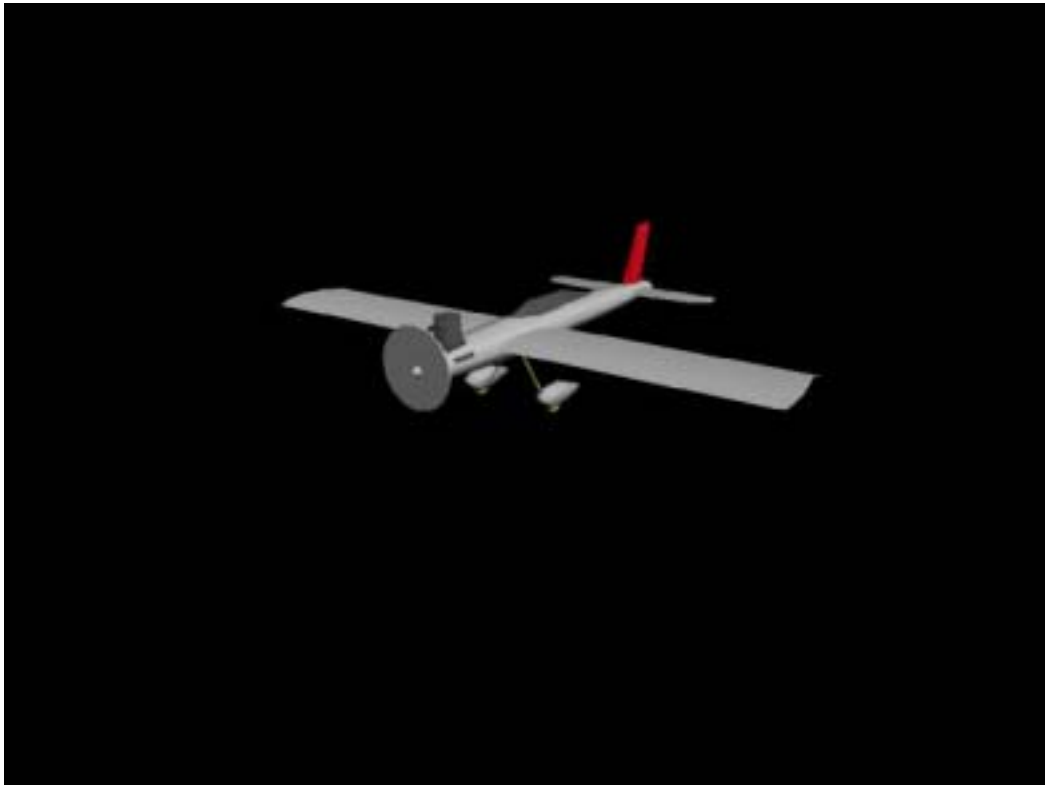
平成 19 年 2 月 23 日、3 月 5 , 12 , 26 日（計 4 回 / 初回は打ち合わせのみ）

参加者

斉田尚彦 高野朋幸 茂木隆太 長谷純崇 吉田久展 池田裕史

各参加者の 3DCG 作品

< 吉田 >



< 長谷 >



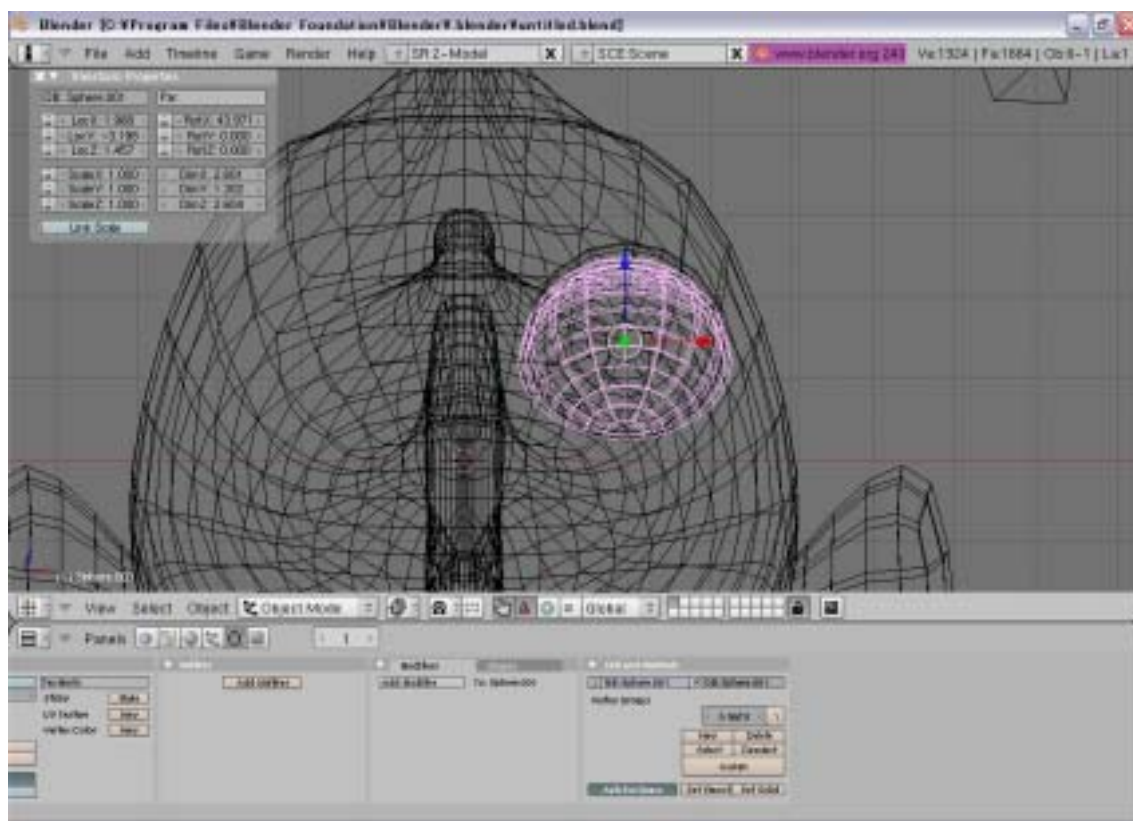
< 齊田 1 >



< 齊田 2 >



< 茂木 1 >



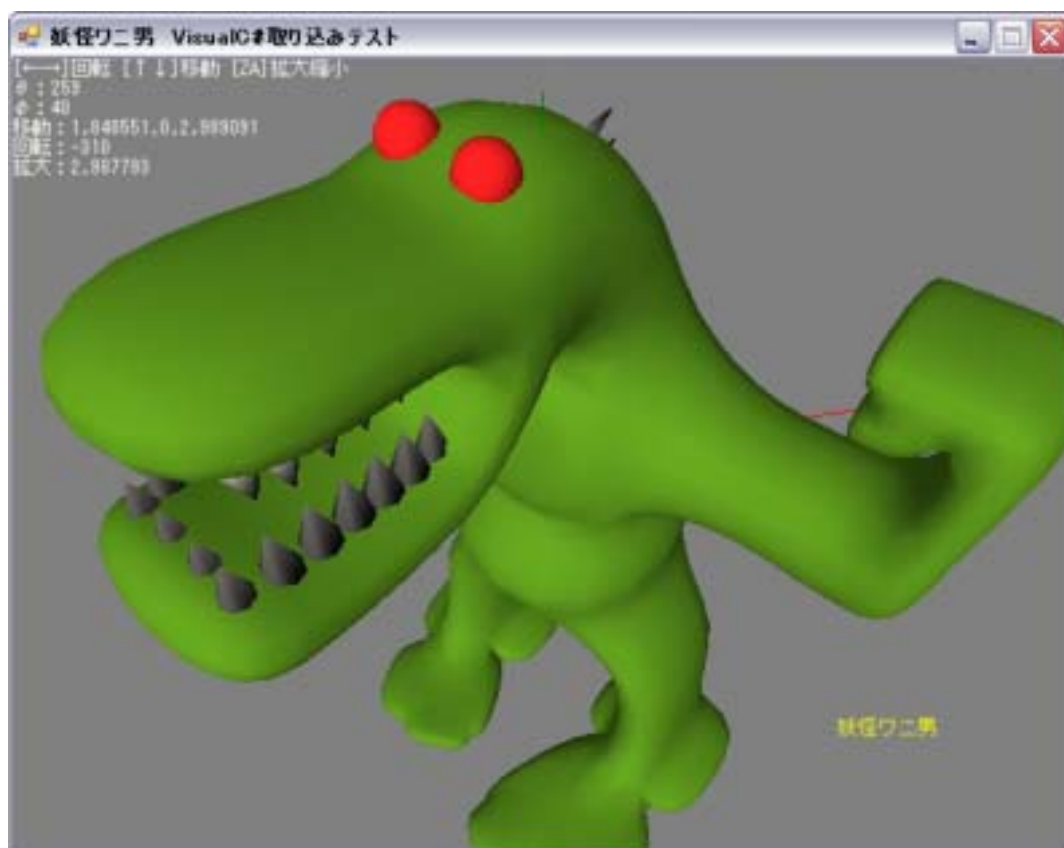
< 茂木 2 >



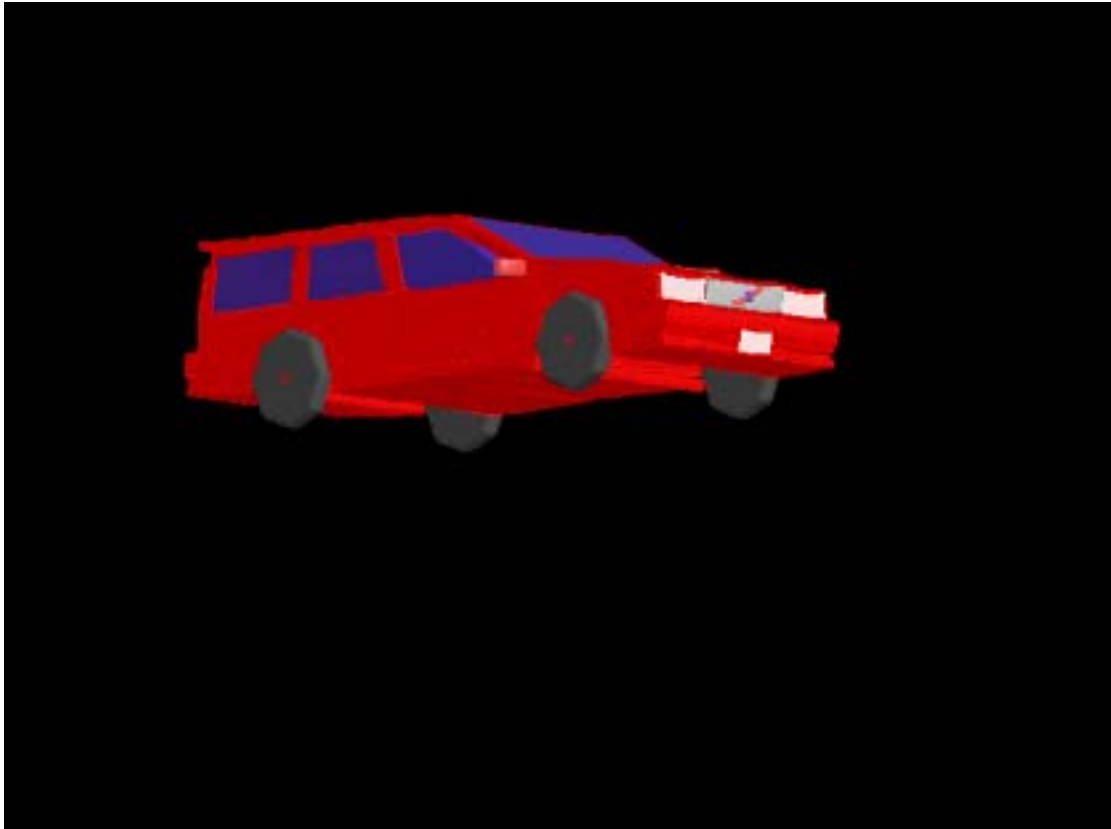
< 茂木 3 >



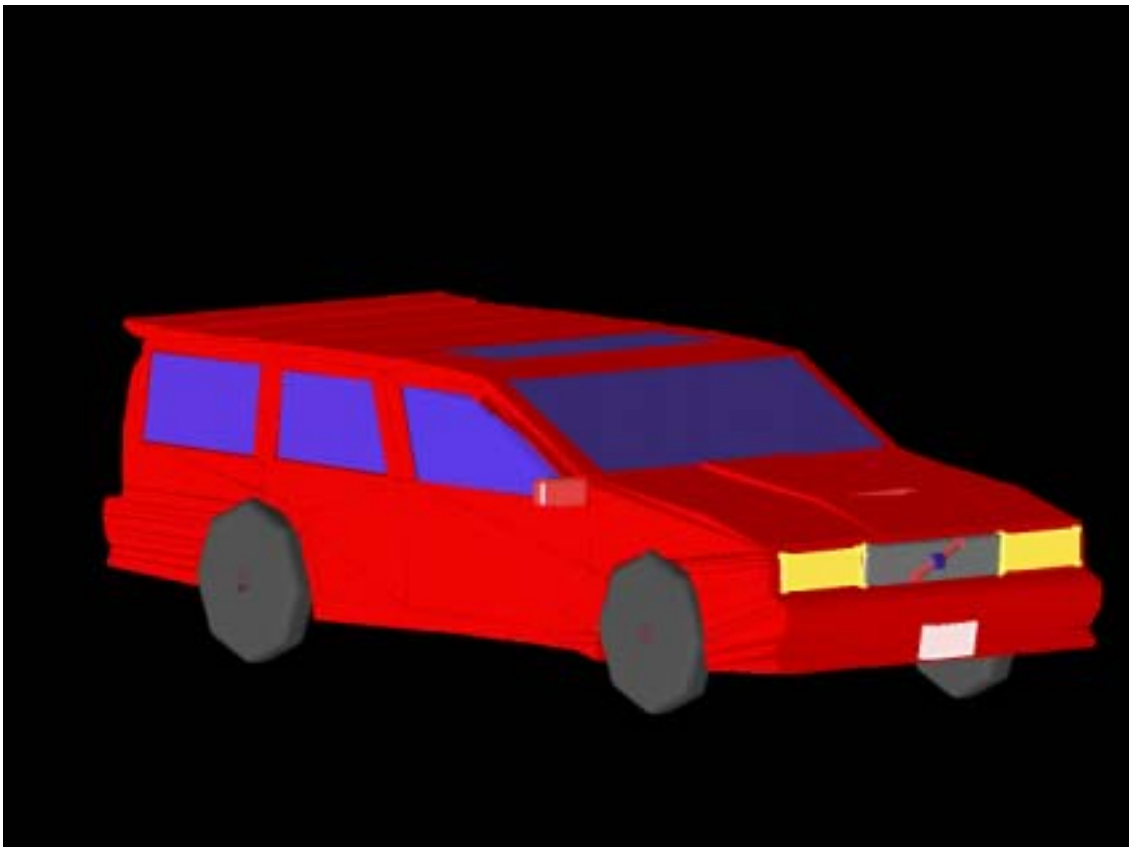
< 茂木 4 >



< 高野 1 >



< 高野 2 >



< 池田 > (サンプルゲームの内容を一部変更した。)

