

## 研究テーマ 3DCG を用いた風景の制作

### 1. 動機

CGに興味があり何か作ってみたいという思いがあったため

### 2. 制作過程

#### 1 学期

- ・3dsMax の基本操作を学びながら地形の作り方を調べる

#### 2 学期

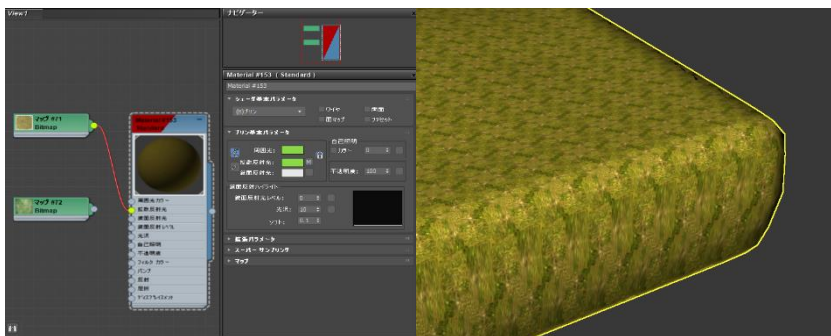
- ・地形の制作
- ・制作した地形に木々を生やす
- ・オブジェクトにテクスチャを入れる

#### 3 三学期

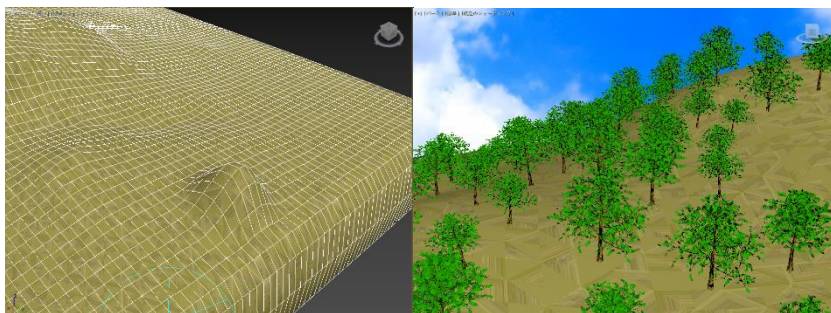
- ・映像のレンダリング
- ・制作した映像を編集する
- ・プレゼンテーションの作成

### 3. 作業内容

#### (1.)オブジェクトを作りテクスチャをつける



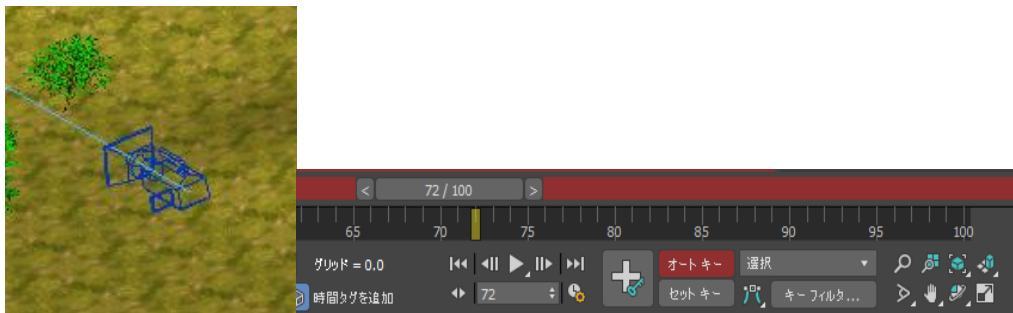
#### (2.)オブジェクトを膨らませ高低差のある地形を制作し木々を生やす



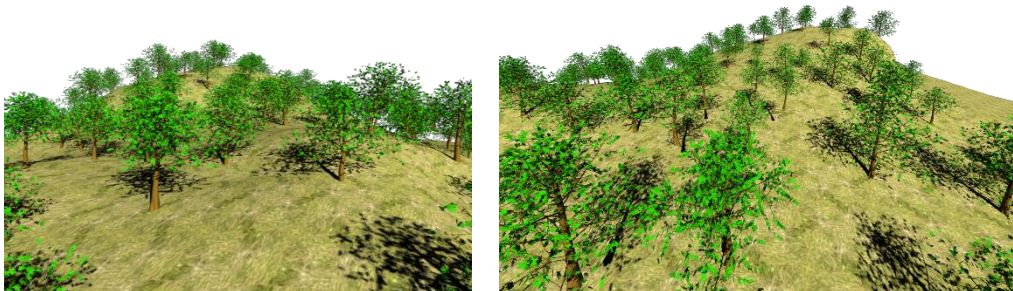
### (3.) レンダリング



(4.) 動画はカメラを設置しフレーム毎にカメラを移動させてレンダリング



### 4. 制作した風景



### 5. 苦労した点

3dsMax は過去の先輩も使用していない専門的なソフトであり、作り方が分からずインターネットで調べても動画は古いバージョンで画面が少し違ったりすることが多く、基本操作を知っている前提の説明が多くとても苦労した。

### 6. 使用した機器、ソフトウェア等

- ・Autodesk 3ds Max 2019 , Premiere Pro 2019

### 7. 感想

今回、自分が作ってみたいという思いで始めた課題研究であった。実際に使ったソフト 3ds Max は自分の想像以上に操作が難しく苦労した。使い方に慣れ始めた二学期は地形作成に取り組み出来上がったときの達成感は一学期苦労したこともあってとても大きいものであった。この課題研究は苦労したことが多かったが、自分自身にとってプラスの経験になったと感じている。