

# PERCH Times

No.16

2012年1月号

次号 3/1 発行

『3DCG 制作の用語説明⑥』

No.16

『3DCG 制作の用語説明⑤』

前号の続きで、3DCG ビジネスで必要になる用語について解説します。

## 「テクスチャをマッピングする」とはどんな作業なのか？

まず、前号で解説した「マテリアル」の制作方法は2つあります。

- 1: シェーダーを使う
- 2: 素材をスキャンして貼り付ける「マッピング」を使う

1の「シェーダー」というのは、前号で解説した反射率や色を変える機能のことです。複数の設定値があり、それを操作することで「質感」を作っていきます。

主な設定値は、

- ・カラー
  - ・透明度
  - ・光沢度
  - ・拡散反射度
- などです。

もう1つのマテリアル制作方法の「マッピング」は、シェーダーでは作れない、作りづらい素材を表現する方法です。

たとえば、

- ・木の目目
- ・布の織模様
- ・壁紙の模様
- ・コンクリートのムラ

など、パターン化しづらい自然な模様がある素材を作るのに適しています。

具体的な制作方法を説明します。例としてフローリングの床を作る場合を見てみましょう。

Step1: 木材をスキャン

Step2: デジタル化したデータを3DCGソフトに取り込む

Step3: マテリアルエディターで調整する

Step4: 床の形状に作られたポリゴンデータにマッピングする

このような形状データ(ポリゴン)に模様を貼り付けていく作業が「マッピング」です。そしてデジタル化した模様データのことを「テクスチャ」と呼びます。

素材をスキャンしたテクスチャデータは非常にリアル(すいません、あたりまえですね)なので、できあがった3DCGも非常にリアルな物になるため、高品質な3DCG写真制作ではよく利用される手法です。



ニスを塗った光沢感のある木材を作成

次号では、用語説明の続きとして「3DCGで【カメラ】を使うとはどんな作業なのか？」について解説します。

## PERCH Times とは

3DCG 導入前に必要な<検討に役立つ>情報をお届けします。導入後の専門的な知識やノウハウもPERCHがご提供しています。

バックナンバーをご希望の方はメールでお問い合わせください。info@perch-up.jp

## 全4回で3DCG写真制作を習得するスクール2/15開講!

3DCG 写真制作クリエイター育成スクールは、3DCG 写真制作の技術とノウハウを全4回で習得できるスクールです。講義は週1回のため、現在の業務を続けながら受講できます。これまでの受講者は全員3ds Max 初心者でしたが、今では実務者として活躍されています。カリキュラム等の詳細は当社HP



から動画で確認いただけます。

<http://www.perch-up.jp>

## 3DCG 業界動向を知るセミナー

印刷業界最大のイベント「page 2012」に、今年も登壇します!今回は3DCG 写真・AR 制作・Ustream 動画配信を積極的に行う各社に導入の経緯や事例を伺いながら、ディスカッションをしていきます。  
日時 2月8日(水) 12:30 - 14:30  
<http://www.jagat.or.jp/PAGE/2012>

パーチは3DCG 導入に必要な専門的な知識とノウハウを提供し、低コスト・短期間での導入をサポートしています。

株式会社パーチ  
0436-98-4698 info@perch-up.jp

## 3DCG 体験セミナー (無料)

3DCG ビジネスの導入検討をされている方に向けた、実習型のセミナーを開催しています。1人1台のコンピュータを使って、3DCG 制作を体験してみましょう! 詳細・お申し込みはパーチHP「3DCG 制作を知る!入門セミナー」からご確認ください。

3DCG 導入に必要な設備、最新情報、各種サービスはこちら  
<http://www.perch-up.jp>

【メールマガジン】登録はHPから