

# 第15回 卒業研究 1

2011.01.18

# OpenGL課題スケジュール

- 今後のスケジュール（予定）
  - 第 9回（11月23日） 班紹介・OpenGL課題の導入
  - 第10回（11月30日） マウス・キーボード入力
  - 第11回（12月 7日） 三次元図形の描画
  - 第12回（12月14日） アニメーション
  - 第13回（12月21日） 隠面消去処理
  - 第14回（ 1月11日） 陰影付け
  - 第15回（ 1月18日） **メタセコイアの概要**  
**春休み課題の説明**

# 春休み課題について

- 課題

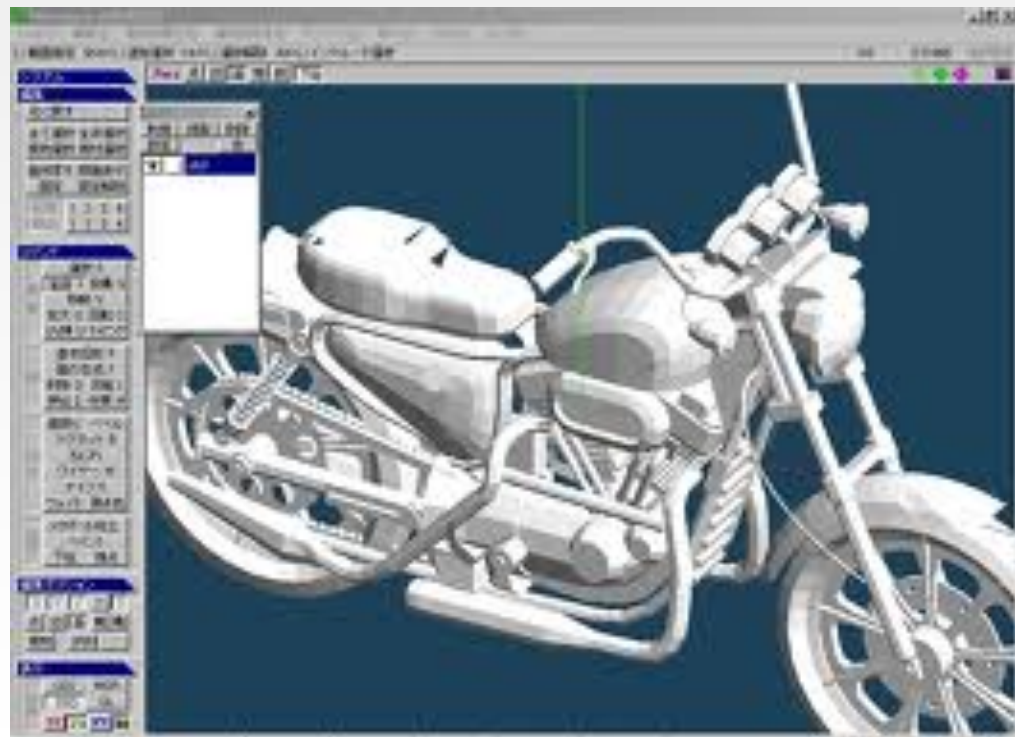
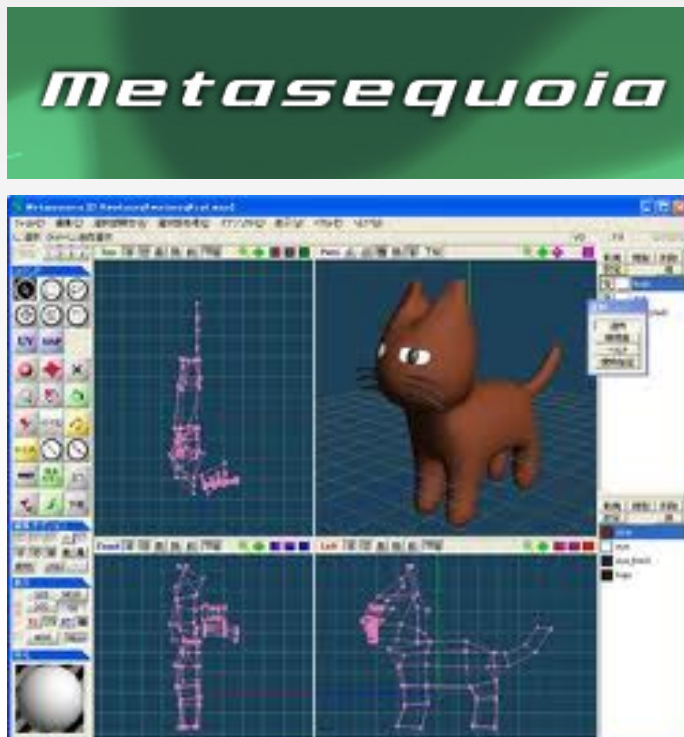
- 「メタセコイアで生成したオブジェクトを OpenGL プログラムで読み込み, アニメーションを行う作品を作る」

- 期限

- 春休み明け（来年度授業初め）に作品発表会
- 詳しい日程は後日メールにて連絡

# メタセコイア(Metasequoia)とは？

- 3次元モデルの作成を行うソフトウェア
- 低価格で人気があり，操作が簡単



# プログラム作成の流れ①

1. メタセコイアを使って3次元モデルを生成
2. モデルデータを保存（mqo形式）
3. モデルデータをOpenGLプログラムで読み込む
4. OpenGLプログラムで読み込んだモデルのアニメーションを行う

# プログラム作成の流れ②



①モデルの生成

メタセコイア

MQO形式ファイル



②モデルデータの  
保存



③モデルの読み込み  
④アニメーション

OpenGLプログラム

# 課題の取り組み方

- サポートページ <http://www.cv.ci.ritsumeai.ac.jp/haptic/support.html> からサンプルプログラムをダウンロード
- メタセコイア（無償版）をダウンロード，インストール
- サポートページにあるメタセコイアの参考ページを見ながらオブジェクトを生成、保存
- 保存したオブジェクトを，サンプルプログラムを使って読み込む