

8 3DCGモデリングの基礎と利用

メンバー

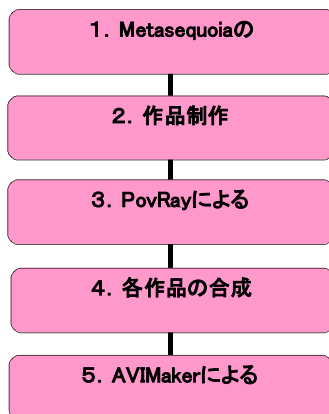
電子情報科 3年

北川 達也 喜成 翔平 櫛木 佑允 酒井 玲於
高尻 涼平 中川 弘貴 中谷 勝彦

研究の目的

情報分野の授業で、あまり扱わなかった「グラフィックス」の分野について、作品制作を通じて知識と理解を深めた。また、3次元素材の利用で、よりわかりやすい提案ができることを学んだ。

制作の流れ

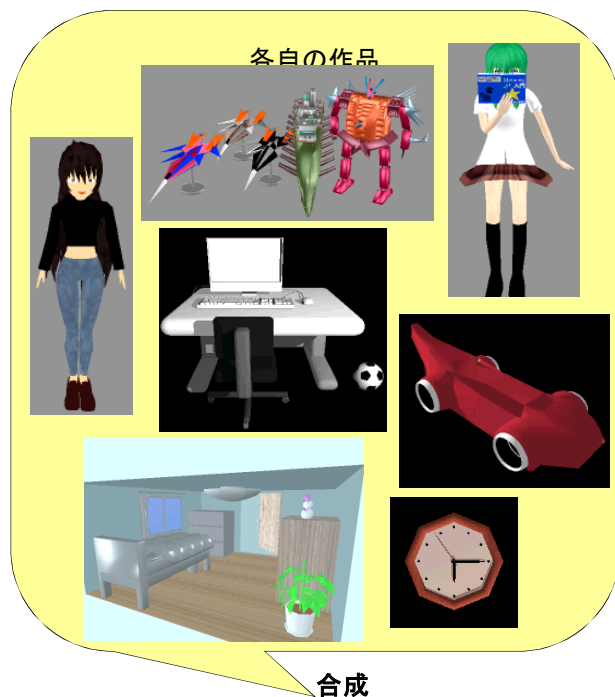


Metasequoia, Pov-Rayは3DCGモデリング用のツールであり、フリーソフトである。

各自がパーツを制作し、合成して右図のような部屋を再現した。

また、3Dデータの特長を活かし、回転して見ることでできる動画データにしてある。

動画にするツールとして使用したAVI-Makerもフリーソフトである。



研究成果

「ものづくり」の現場で完成図を3DCGで作っておけば、完成予想はよりハッキリと捉えられるので、3Dモデラーの使い方を習得しておけば、設計や発表の場で効果的である。また、フリーソフトだけでもここまでできる。