

Blenderを使った3Dモデル制作

電子情報 北川大雅 四柳椿咲 小寺伶生 今村翔太 小坂亮太 平生和志

背景

3Dモデリングを通して近年注目されている3Dモデルに必要最低限のスキルを習得し、将来職に就いたときなどの経験に活かしたいと考えた。

目的

3Dモデル作成及び、unityを用いて3Dモデルを動作させる。モデリングを通して近年注目されている3Dモデル作成に必要最低限の技能を習得する。

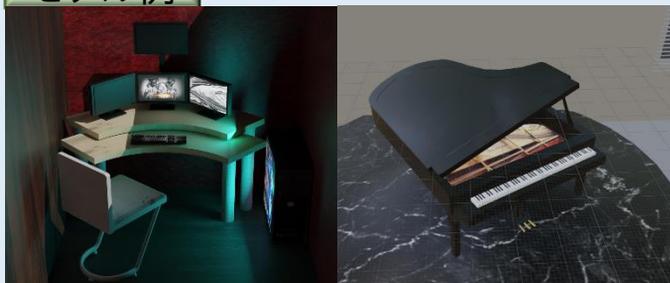
方法

Blenderを使い、3Dモデル、背景を制作する。Blender内で制作したモデルに改良点があればその都度微調整をした。その後Unity内で動作を試みる。

経過

過去の先輩の作品より、モデリングにはBlenderを利用することに決め、次のモデルを制作した。

作成したモデル例



PCデスクのモデル

ピアノのモデル

作成したキャラクターモデル



キャラクターのモデル①

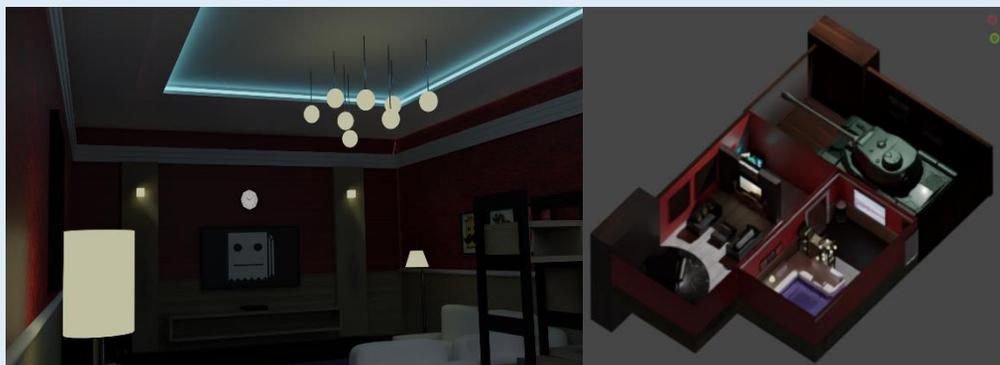
服のモデル

考察

モデル制作の難易度は高くはないが、対して配色やモデルを動作する際にエラーが多く発生する。また、モーションセンサーなどは高額なため、新規参入の難しさはこれらの原因があるように思える。しかし、メタバースやVRの発展によりこれらの障壁が取り除かれ参入しやすくなることが予想される。よって、これからのネットカルチャーの根幹を担うのではないかと考察する。

結果

オリジナルのキャラクターと部屋を作成することができた。ただ、キャラクターをUnity内で動かす際にエラーがでてしまったため、改善が必要である。



部屋のモデル