

## 研究テーマ Blender を用いた 3DCG モデリング

### 1. 動機

3DCG に興味があり、3DCG を制作するソフトを使えるようになりたいと思った為、そこで車を作ることにした。

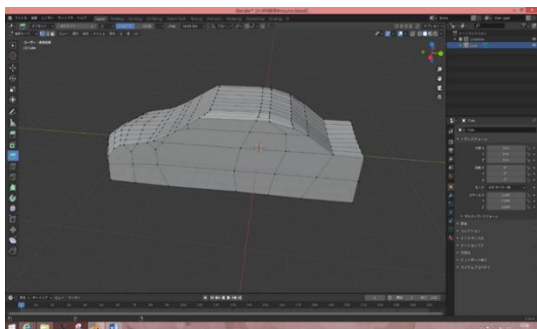
### 2. 作業過程

#### 1 学期

- (1) 3ds Max のダウンロードの仕方を調べた
- (2) 3ds Max について調べ、操作方法を身につけようとした
- (3) 3ds Max は自分には扱うことが出来なかった為、他の 3DCG 制作ソフトを探した

#### 2 学期

- (1) Blender の操作方法を調べた
- (2) 車の形を大まかに作成した
- (3) 窓になる部分を作成した
- (4) タイヤを作成した
- (5) 車の後ろの出っ張った部分を作成した
- (6) 上下左右のズレを修正した。(ミラーという機能を使っていなかった為)



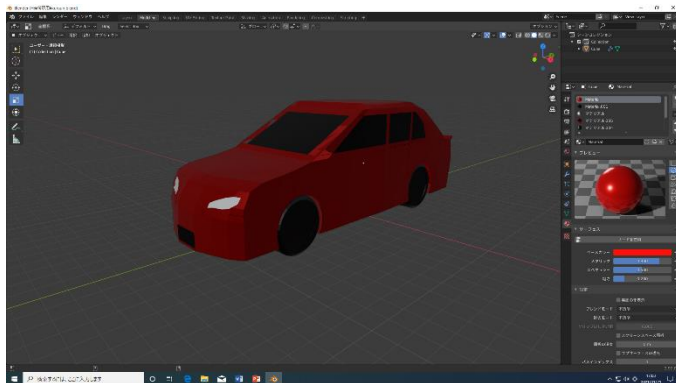
[(2)の作業画像]



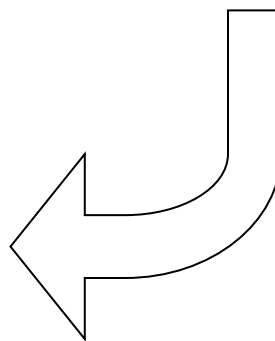
[(3)(4)の画像]

#### 3 学期

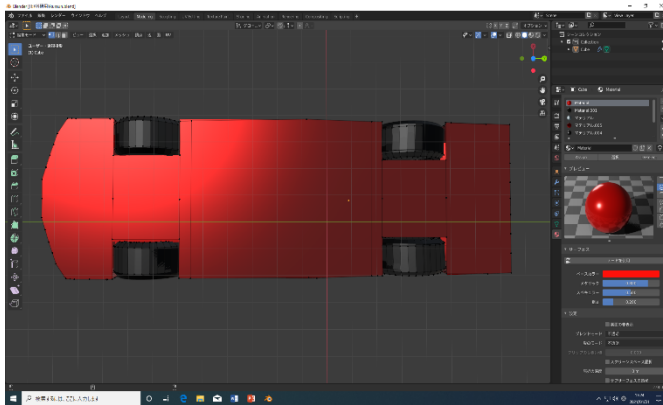
- (1) タイヤの形にボディを削った
- (2) ボディ、窓、ヘッドライトに色を付けた
- (3) 車の底を作成した



[(1)(2)の作業画像]



実物の写真と照らし合わせ、時間をかけて本物に近づけられるよう努力した。



[(3)の作業画像]

### 3. 使用した機器，ソフトウェア等

Blender2.91.0

### 4. まとめ

#### ・良かった事

3DCG制作ソフトを使えるようになるという事をモデリング機能だけではあったが達成することが出来た.

#### ・3ds Maxが出来なかった理由

操作方法を調べて、基本操作は出来るよう努力したが、中々扱うことが出来ず、一学期が終わりそうになった為、焦りを感じ、初心者でも扱いやすいBlenderに切り替えた.

#### ・もっとこだわっておきたかった部分

- (1) 車の丸みや窓のへこみ等，凹凸を入れられなかったので，実現したかった
- (2) タイヤを細かく作成したかった
- (3) アニメーションとして車を動かしたかった

### 5. 感想

3DCGを制作するという事を目標にし，完成度はかなり低いですが，無事作品として完成した．コロナウイルスの影響で例年に比べ日数が少ない中，初めて使用するソフトを一から全て自分で調べて作品を制作し終えたことは，達成感があり，とても良い経験になった．Blenderの操作もモデリングの機能については，ある程度扱えるようになった．Blenderを使用し，思い描いた通り作成することは難しかったが，とても楽しかった．これからも使用したい．まとめでも述べたように，もっとこだわって完成度をあげたかったが，費やす時間が少なかったことは反省しないとイケない．後悔しているが，このような経験を二度としないようこれからは頑張りたい．

### 参考文献

- (1) \*A-STAR(URL : <https://agency-star.co.jp/column/blender>)