

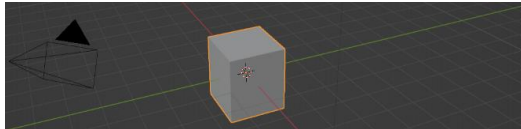
3Dホログラム BLENDER

1. 目的・動機

はじめ映像関連の作品を作りたいと考えていて、ただ単に映像を作るだけでなく立体に映る映像を作ってみたかった。

2. 使用機器、ソフトウェア

①blender



3. 作業内容

1 学期

・まずはビルの土台となる地面を作る。そこからビルの作成を行い大きさや形のアレンジをする。そして地面のマテリアルノード設定を行う。

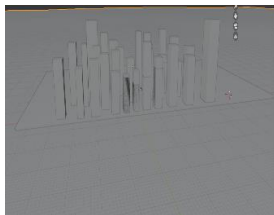


図1 blender 設計画面

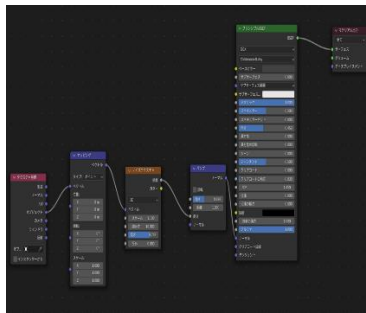


図2 地面のマテリアルノード設定



図3 地面の完成

2 学期

・ビルのマテリアルノードを設定してビルから出ている光を作る。そして水面から反射しているような演出にするための水のマテリアルノード設定をします。

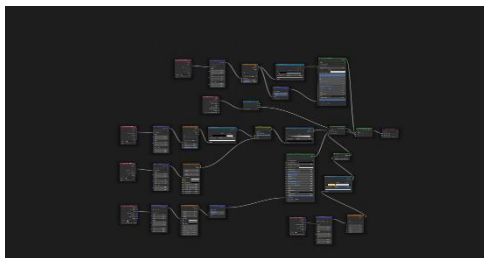


図2 ビルのマテリアルノード設定



図3 完成図

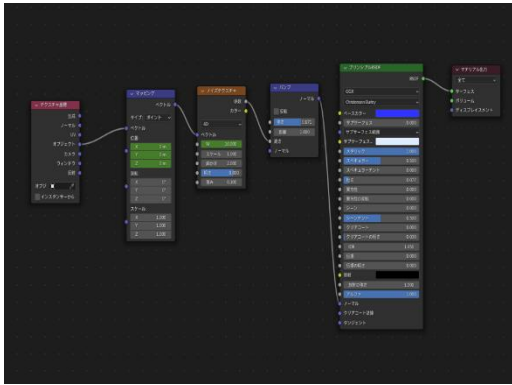


図4 水のマテリアルノード設定

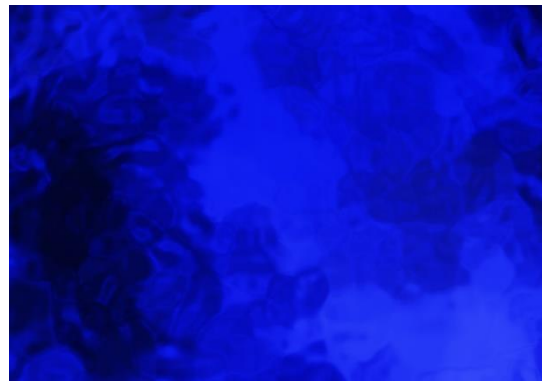


図5 完成

・使用したマテリアルノード

- ・テクスチャ座標
- ・カラーランプ
- ・ジオメトリ
- ・シェダーミックス
- ・レンガテクスチャ
- ・マッピング
- ・プリンシプル BSDF
- ・XYZ 分離
- ・マテリアル出力
- ・ノイズテクスチャ
- ・ボロノイテクスチャ
- ・パンプ
- ・減算
- ・放射

3 学期

・水面の反射を利用したかったがうまくできなかったため水面を青色にしました。そして次は書き出しをして完成。水面を動かしたかったが360° ループする回転に変更しました。



図6 完成

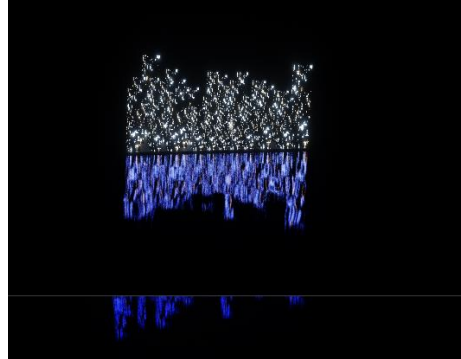


図7

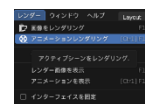


図8 書き出し

4. 感想・反省

初めは完成するのかとても不安で、課題研究をしっかり終わらせる事ができるのか心配でしたが終わらせることができよかったです。初めは水のアニメーションを入れる予定だったがうまくいかなくてあきらめたのが反省点だと思います。ですが、思い通りのアニメーションになったので良かったです。