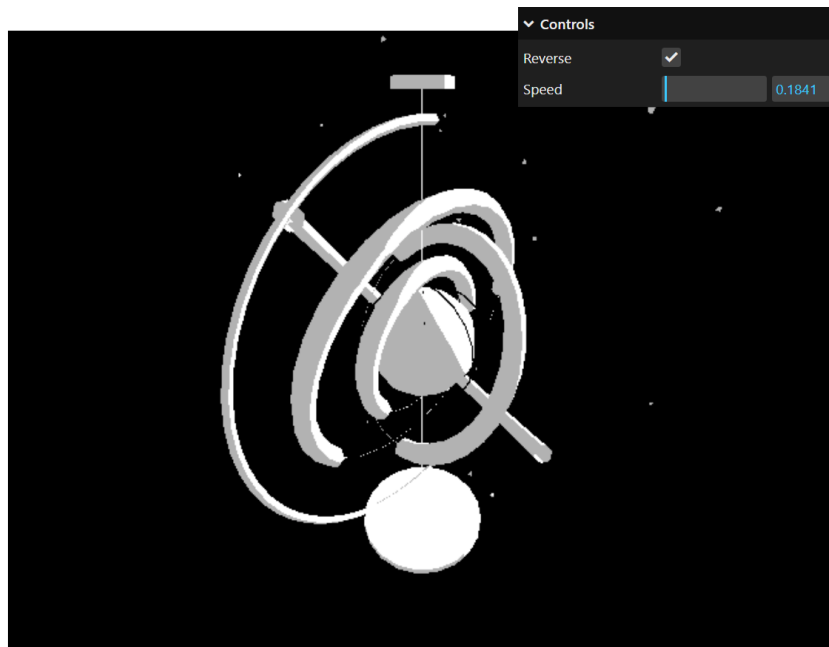


CG モデリング及び演習 最終課題レポート

23FI009 伊藤真浩

今回の制作では、地球儀やジャイロスコープをモチーフにしたオブジェクトを制作した。以下に工夫した点を述べる。



1. マテリアルに MeshToonMaterial を利用

シンプルな陰影を表現する MeshToonMaterial を利用し、同時にオブジェクトの色を白と黒のみで作ったことで、オブジェクトの表面や全体的な印象がシンプルになった。これにより、オブジェクト自体の複雑な構造が際立った。

2. 周囲の細かいオブジェクト

メインのオブジェクトだけでなく、周囲に細かいオブジェクトをランダムに配置することで、見る側が空間を感じやすくなるとともに、画面の情報量が増えるように封じた。また、地球儀のモチーフと関連する星（実際の星ではなく星形）をイメージし、オブジェクトは単純な球体ではなく、角ばった多面体を選んだ。

3. GUI の利用

オブジェクトの一部は回転しており、この回転の向きとスピードを GUI で操作できるようにしたことで、作品にインタラクティブな要素を加えた。なお、星をイメージした周囲の細かいオブジェクトや光源の方向も回転しているが、これらは常に一定の方向で回転させることで、メインのオブジェクトを操作している感覚を感じやすくなるよう工夫した。