一文字目

1.

「U」を選択、モデリングツールとして「Blender」を使用した

2.

　モデリングの際に直方体をプリミティブとして使用したため、それを構成するツリー構造を以下に示す。

A picture containing screenshot, circle, diagram, line

Description automatically generated

形状定義状態は以下のように設定した。

1. Cylinder として設定した擬似的な円柱面と、同じくCylinder.001として設定した円柱面との差を取ることで、筒状の円柱面を作成する。
2. Plane、Plane.001として設定した平面と、筒状の円柱面との差を取ることで長さを削り、ドーナツ状にする。
3. Plane.002と、ドーナツ状の形との差を取ることで、下半分の形のみを取得する。
4. Cube.001とCube.002を、3.で製作した出っ張りを延長するように設置することで、最終的に「U」の形を取る。

　別途のファイル「letter\_u.txt」を「letter\_u.blend」に変更すると、blenderファイルとして読み込みが可能となり、上記を確認できる。

3.

A picture containing screenshot, line, circle

Description automatically generated

二文字目

1.

「J」を選択、モデリングツールとして「Blender」を使用した

2.

「U」と同様に、モデリングの際に直方体をプリミティブとして使用したため、それを構成するツリー構造を以下に示す。

A picture containing screenshot, circle, diagram, line

Description automatically generated

形状定義状態は以下のように設定した。

1. Cylinder として設定した擬似的な円柱面と、同じくCylinder.001として設定した円柱面との差を取ることで、筒状の円柱面を作成する。
2. Plane、Plane.001として設定した平面と、筒状の円柱面との差を取ることで長さを削り、ドーナツ状にする。
3. Plane.002と、ドーナツ状の形との差を取ることで、下半分の形のみを取得する。
4. Plane.003と3.で製作した形の差を取ることで、「J」の左部分を形取る。
5. Cube.001を、4.で製作した形の出っ張り部分を延長するように設置することで、最終的に「J」の形を取る。

　同じく、別途のファイル「letter\_j.txt」を「letter\_j.blend」に変更すると、blenderファイルとして読み込みが可能となり、上記を確認できる。

3.

A picture containing screenshot, line

Description automatically generated