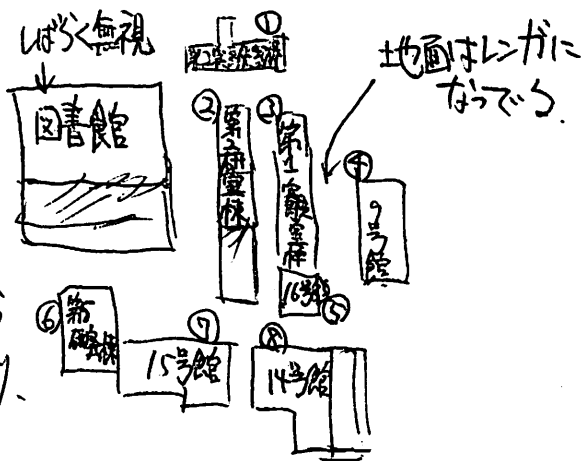


# KSU3Dの手順書

① 第2実験室棟はすでに作成済みである。  
(まだ完全じゃないが). それをLEGOのように割いて  
パーツごとに分ける. ~~それ~~ (後でそれを組み合せて  
建物を作る)

## II 建物を作る (実験室棟のみ)

- ・ ~~第2実験室棟~~ ①~④を再作成  
①~④は同じ建物なので、すでに作成済みの①を使い、②~④を作る。
- ・ ⑤~⑧を作る  
⑤~⑧も同じ種類の建物なので、誰かしらBlenderの得意人が⑤~⑧の内どれかを作り、それを使って⑤~⑧を作る



## ② 地盤を作る. (これはスーパー簡単)

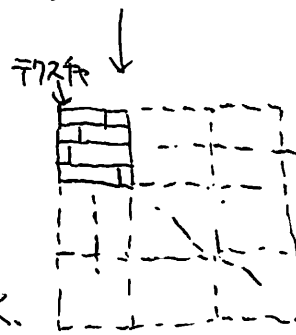
~~第2実験室棟~~ レンガの組み合はした画像 (実験室棟の周りの地面) を撮影し、  
その画像を地面のテクスチャとして使う. ただし、タイルングの際は画像の切り目に注意する

## ③ ~~建物の周りに土を置く~~ また、その土の上に植物を置く

これはUnity側で編集する。

Terrainを使って、土と植物をぺたぺたおく。

ただクオリティが問われる作業なので、デザイン精神がないとダメで、かクオリティの高い玄人のマネをしながら作る。



## ④ ここからは、細かな作業。

建物の周りにおくオブジェクト (おびく大きく、繰り返し使われるもの) を作成したり (机など)、地面にTerrainによって、落ち葉やゴミを配置したり、リアリティのために霧を空間に配置する。