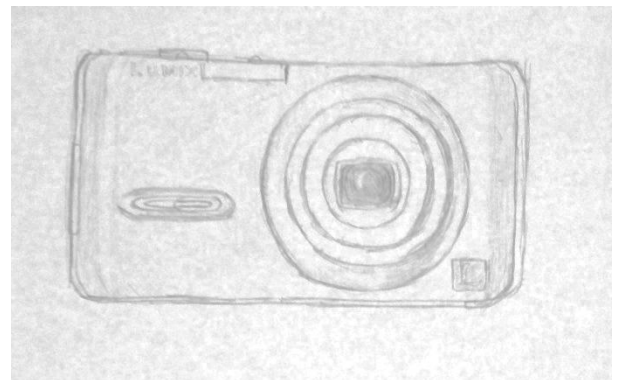


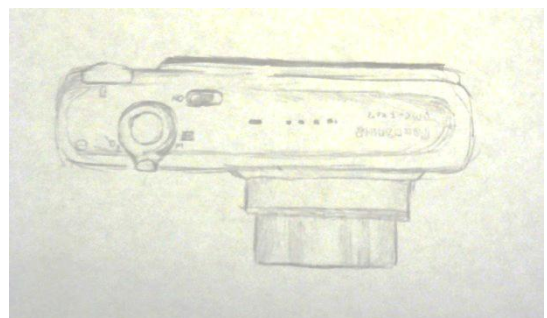
メタセコイアを用いたモデリング課題



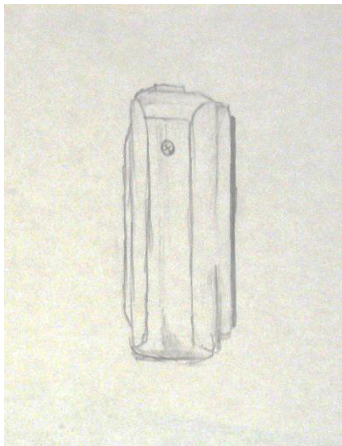
正面図



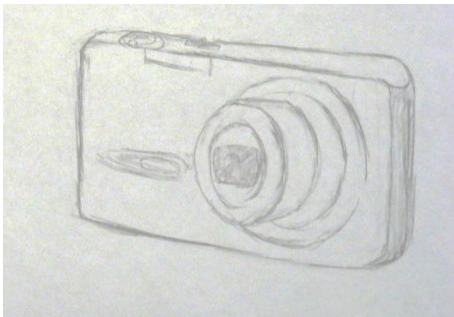
上面



側面



斜め



考察

考察といっても何を書けばいいのか皆目検討が付かないのだが、今回の作成を通じて 3D というものの大変さが身にしみた事は確かだ。ゆきだるまは特別苦戦もしなかったため、まさかカメラを作るだけでここまで時間がかかるとは、思ってもみなかった。

近頃の携帯サイトでは、大抵、3D のようにいろいろなところを回転させたりして試みることができるが、あれらもこういった技術であるなら、(勿論今までもすごいとは思っていたが) これまで以上に有り難味を持って閲覧できるような気がする。ある意味で、いろいろなものへの見方が変わった。たった一台のカメラを作るだけでも、(画像を作る時間を含め) 合計半日以上、しかも今回できたものは、レンタリングをすると貼りこんだ画像が消えてしまうという致命的な欠陥つきだ(この点については解決策を模索したが、見つからず、結局修正することはできなかった。しかも、画像参照場所的(※「講義/CG 課題/画像.png」というようになっていた)に提出したものをただ開いてもおそらく画像は表示されないで、完成図をみるには画像をすべて参照しなおさなければならないだろうと思われる)。また、レンズの部分を黒く塗りつぶすだけだとのっぺりした感じがしたので、画像にしようと試みたが、これまた上手く張れなかったために、中に丸い図形を埋め込み、手前に若干透過した面を張る、プレビュー画面の反射の具合に違和感を感じたため、またひとつ面を貼り付け反射の具合をかえる…などという細かな作業で調節した。こういった分野を仕事にしている人は、すばらしい忍耐力の持ち主なのだろう。

ときに、3d といえば近頃流行っていると友人に聞いて一般の人がモデリングしたキャラクターが踊る映像を見たことがあるが、あれは一体どういった工程で作られているのだろうという興味が若干わいた。とはいえ、とても大変だったのでしばらくはやりたくないというのが本音だ。それにしても、自分的に一番頑張ったところといえば、画像の調節(ロゴなどは自分で作成したり、書き直したりした)であったので、「レンタリング時に画像が表示されない」という現象がどうしても納得いかない。時間があれば改良を試みたいと思う。

追記：画像がはれていない部分

裏側のボタン rev.png

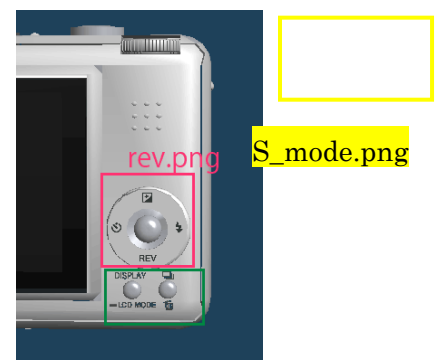
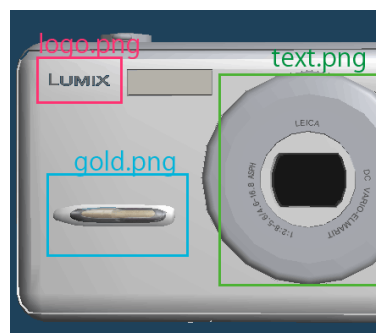
裏側ボタン下部 display.png

レンズ text.png

表側左上「LUMIX」 logo.png

撮影モード選択ボタン

s_mode.png



Display.png