

プログラミング4

モデル担当

- ・ 照屋唯智郎
- ・ 特盛太一郎
- ・ 浜田晃向

ゲーム用のキャラクターモデルの作成

用意したモデル

- ロボット型モデル・・・3体

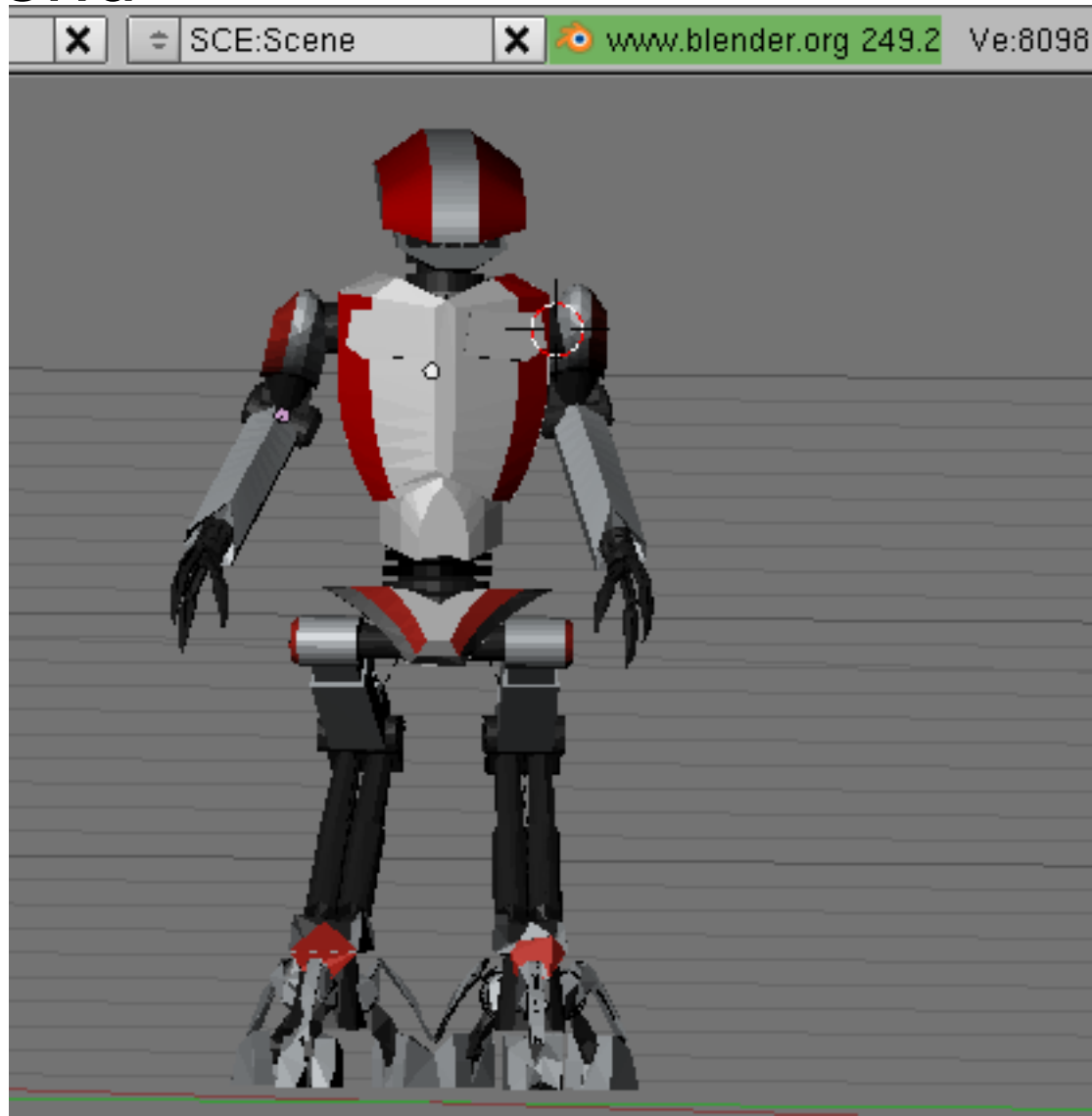
robot.blend、giantarm.blend、gunarm.blend

- 人型モデル・・・2体

body_hakama.blend、nekomimi_head.blend

ロボット型モデル.1

- robot.blend



- モデルの頂点数

初期モデル・ 約300,000

改良モデル・ 約105,000

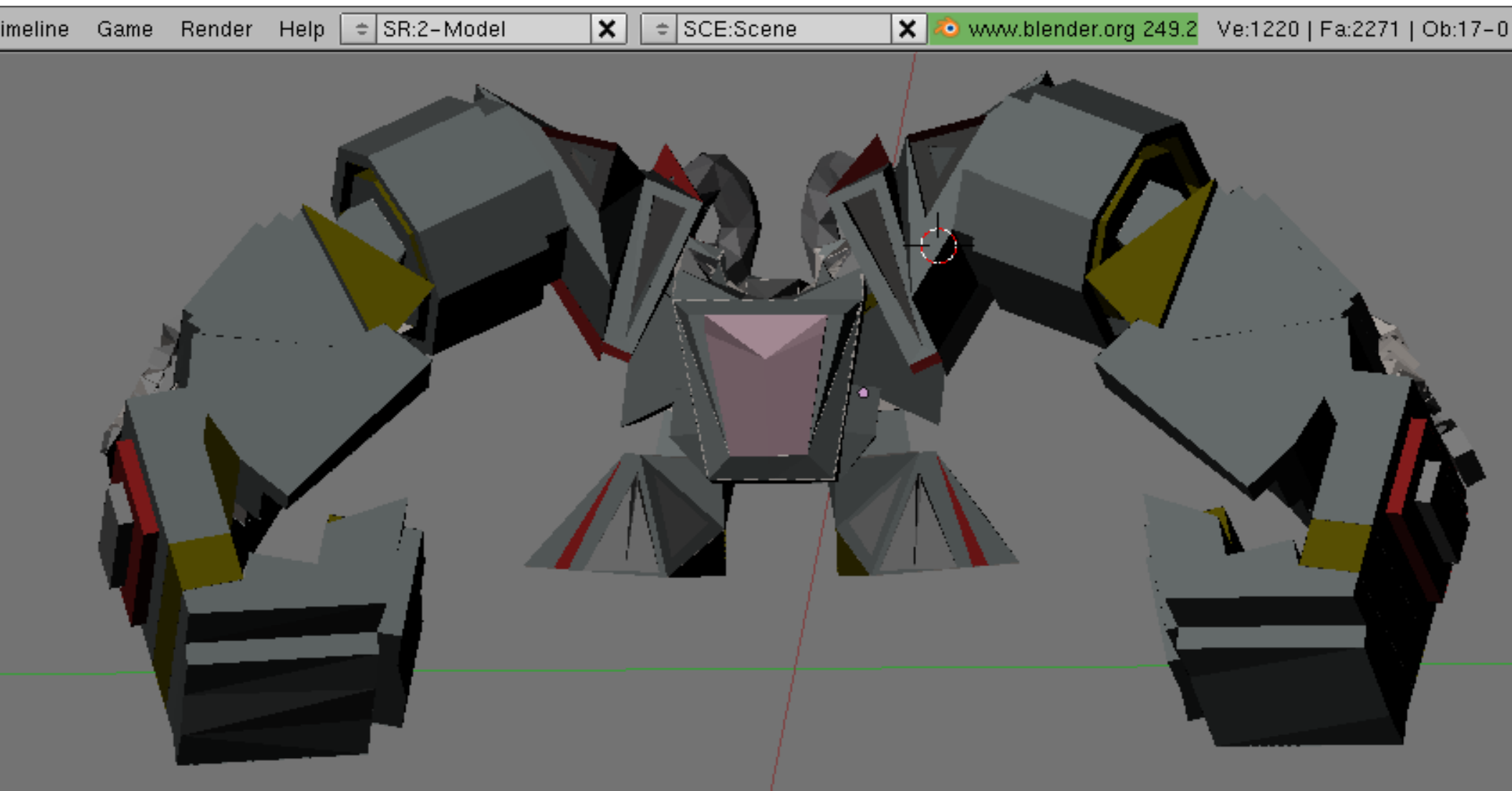
最終モデル・ 約8,000

プログラムで動かしやすいくするため、blender上で頂点数を減らし、最終的に約8,000まで減らした。

元々の頂点数300,000に比べて、8,000まで減らすと、さすがに形が崩れてくるので、それも修正。

ロボット型モデル.2

- giantarm.blend



- モデルの頂点数

初期モデル・ 約77,000

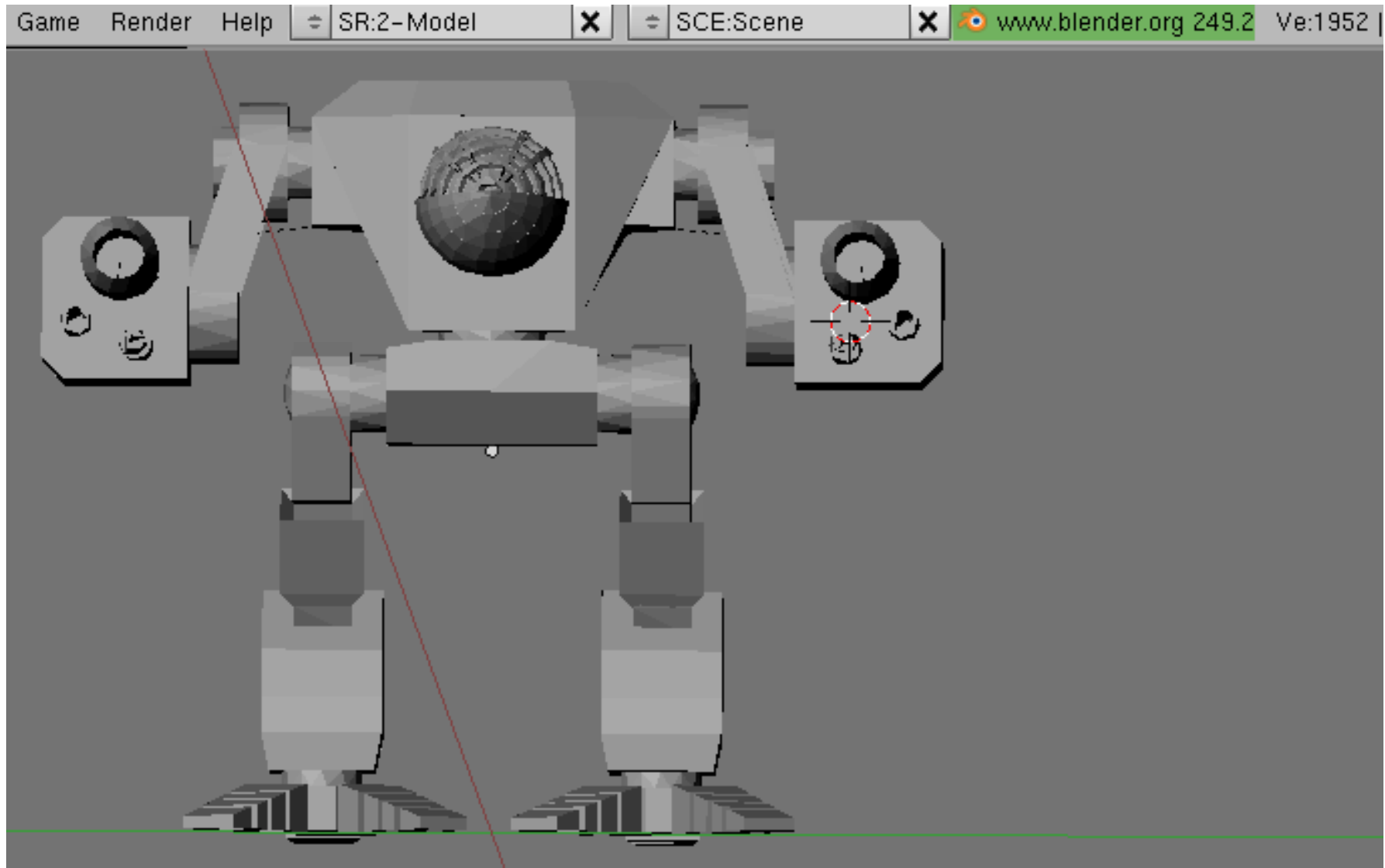
最終モデル・ 約5,000

robot.blendとの大きさを調整し、osg形式に書き出し。

robot.blendと比べて、ボスっぽさを表現したかった
ので、robotよりも大きくしたが、大きくしすぎた。

ロボット型モデル.3

- gunarm.blend



- モデルの頂点数

初期モデル・ 約30,000

最終モデル・ 約1,200

前の2体と同じように、頂点数と大きさを調整後、osg形式に書き出し。

ロボット型モデル3体のなかでは、一番頂点数の少ないモデルになった。

人型モデル.1

- nekomimi_head.blend 頂点数・約1,400



人型モデル.2

- body_hakama.blend

頂点数、約1,600

手に持った刀で戦う。

刀が鞘を貫通してしまう

のは、ご愛嬌。

