

# プログラミング4

## モデル担当

- ・ 照屋唯智郎
- ・ 特盛太郎
- ・ 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

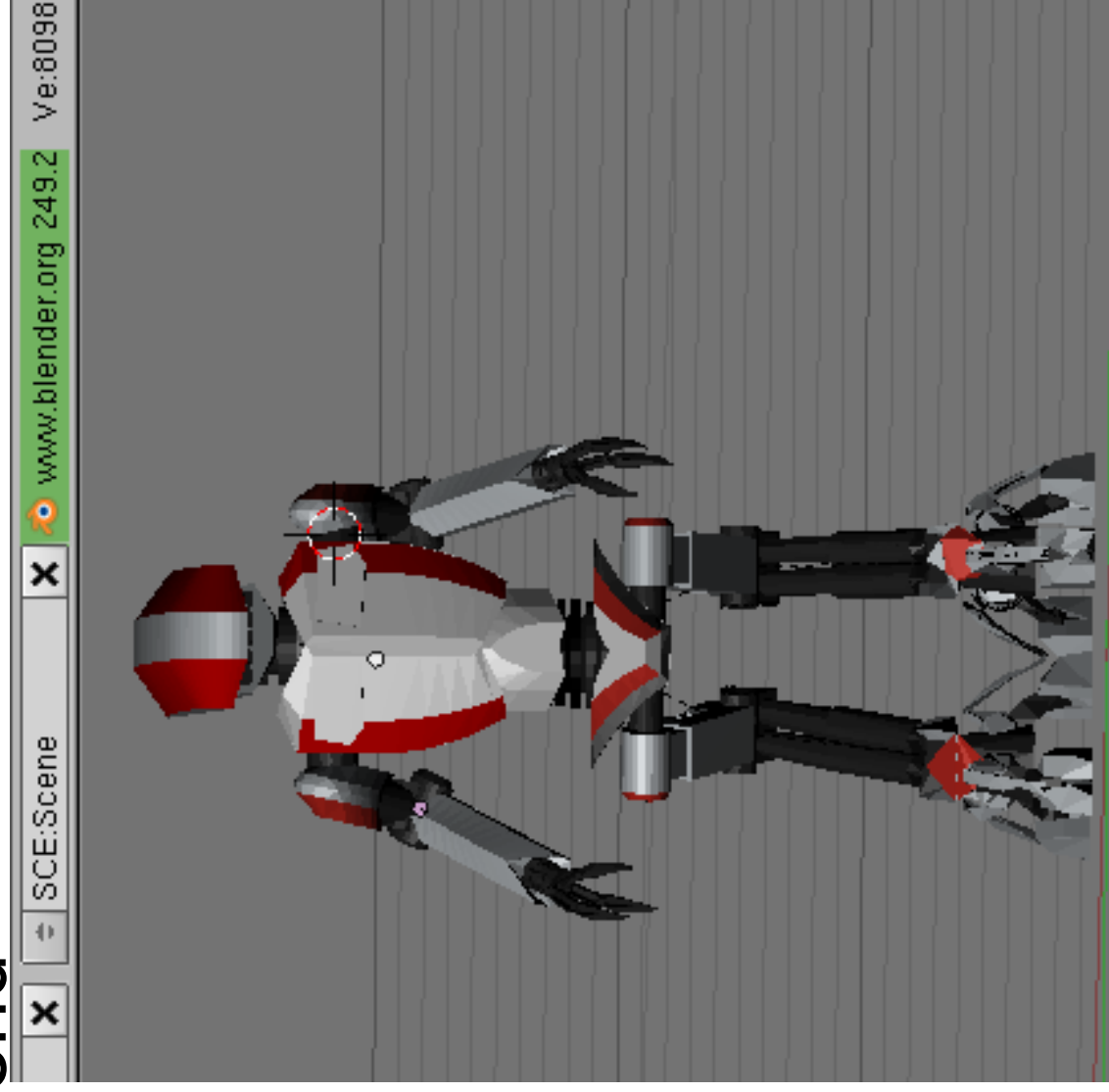
robot.blend、giantarm.blend、gunarm.blend

- 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

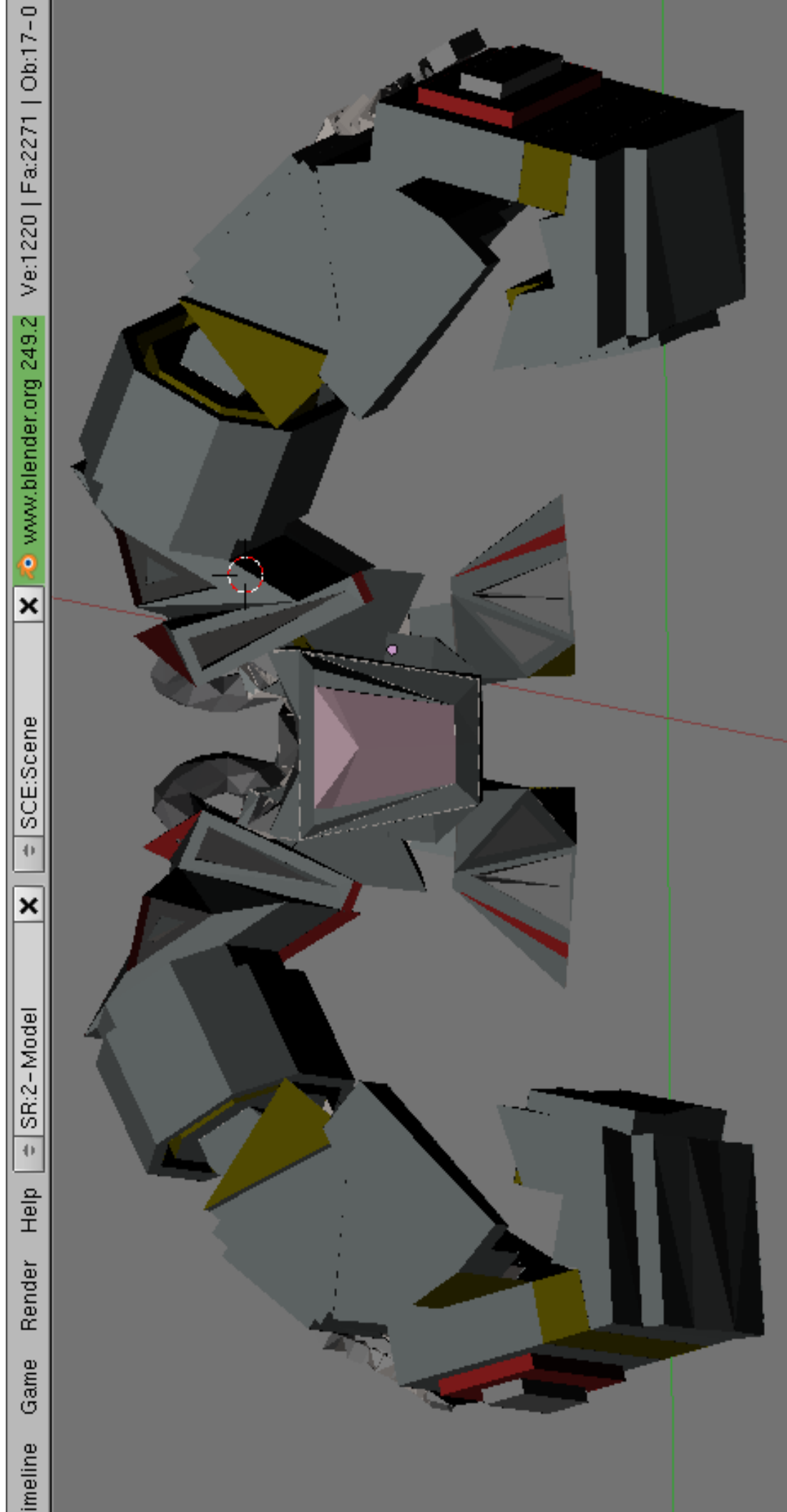
改良モデル・ 約105,000

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

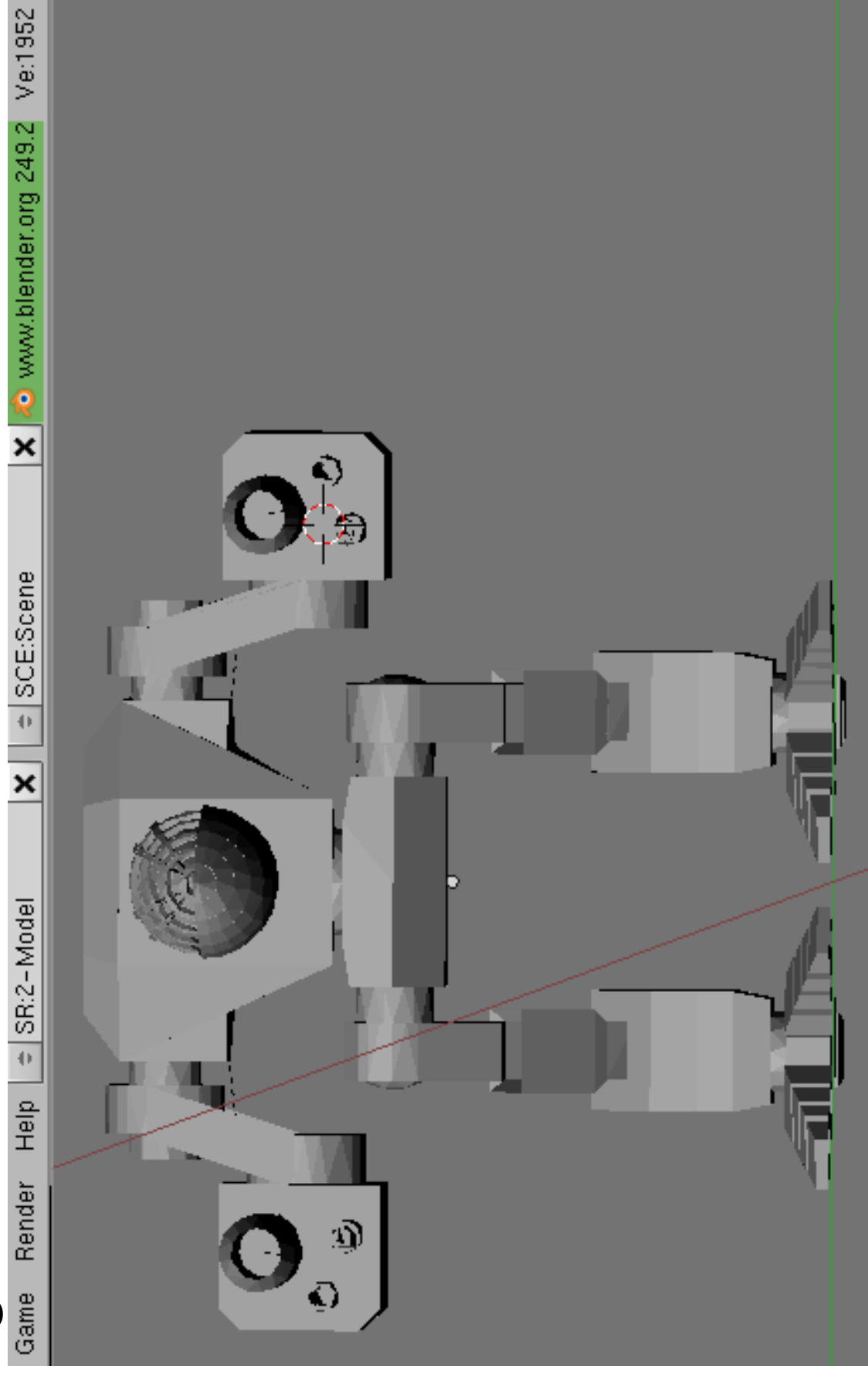
最終モデル・ 約5,000

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、大きくなりすぎた。

# ロボット型モデル.3

- [gunarm.blend](http://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っ

のは、ご愛嬌。

v.blender.org 249.2 Ve:1600 | Fa:1551 |  
Blender:Render  
Time:00:00.62

