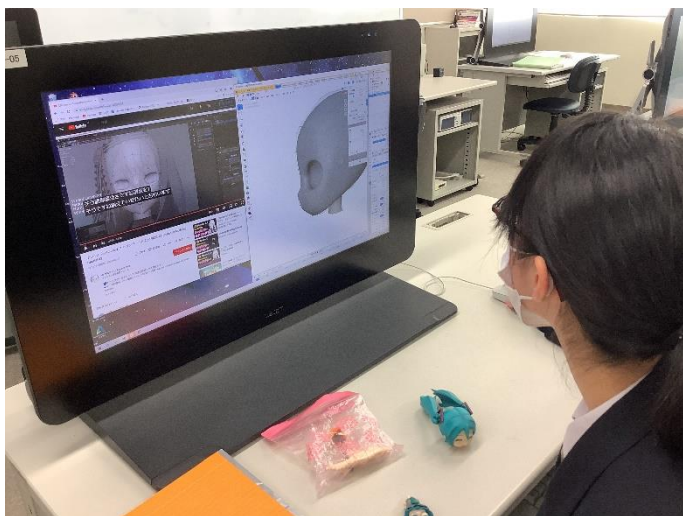


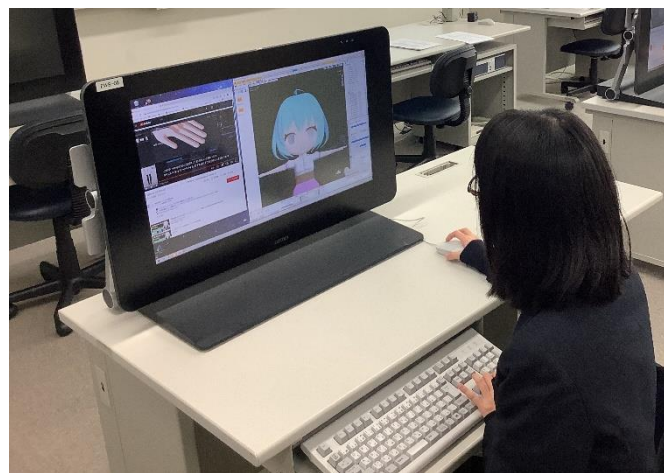
Blender を使った3D の人体モデル

<目的>

私は、3D の人体モデルに対して、実際の人々の身体の各部と同じ可動範囲を持たせれば、人らしい動きがモデル化できるものと考えています。実際に人体モデルを製作し、骨組みを使って動かしてみました。



製作中



製作中



骨を配置します



動きが決まります



完成です