

アニメ・ゲームのアイテムを立体化し、その構造を理解する

22011270 馬部裕基

21911314 古木港士郎

プロジェクト概要

当プロジェクトでは、漫画・アニメ・ゲームに登場する様々なアイテムを、彩藤ゼミ室に配備されている3Dプリンターを用いて立体化・制作した。

プロジェクトの目的は動くモノを作ること、そして可動にあたって、どのような構造になっているかを研究しつつ立体化させることである。

使用したソフト・機材

Blender

UPstudio,Creality Slicer

彩藤ゼミ室に配備されている 3D プリンター2 台

制作メンバー

馬部裕基

古木港士郎

制作してみたの所感

・3Dプリンターによる立体化で再現できる範囲で、可動ギミックをどう落とし込むかを考えるのが非常に大変だった。

・可動させるにあたって、ドアや玩具などを参考にし、それらがどのような構造で動いているのかを観察したことで、理解が深まった。

以下、参考画像

