

Shade を使用して実在する人物の顔の制作

高知工科大学工学部 電子・光システム工学科
綿森研究室 1070308 中野 宏也

1. 目的

本研究では、Shade を使用して実在する人物の顔の制作を行い、3DCG ソフトである Shade をマスターすると共に CG が持っている可能性を探っていくことを研究の目的とする。

2. 使用した Shade のバージョン

人物の顔の制作には、Shade 7standerd のソフトを使用して制作した。Shade は、国産の 3 次元グラフィック制作ソフトである。ベジェ曲線を利用した、自由曲面と呼ばれるモデリングが特徴的である。

3. モデルにした実在の人物

実在の人物の顔の制作のモデルとしたのは、綿森先生をモデルとして制作しました。モデルとした顔の写真を図 1 に、制作した顔のレンダリング画像を図 2 に示します。



図 1 モデルとした顔の写真



図 2 レンダリング画像

4. 顔の制作に用いた手法

人物の顔の制作には、イチヨウ型と呼ばれる手法を用いて顔を制作しました。イチヨウ型とは、顔をおでこ、頬、口周りの 3 つの部分にわけ制作していく手法です。