

フィギュア・食玩の造型師エディタソフトの開発 —既存の3DCG資産がオリジナルフィギュアに—

開発者名:

辻野 貴志(サイエンス・グラフィックス(有))

フィギュア造型には職人的な技巧と忍耐力が必要とされる。しかし、そのノウハウはあまり公開されておらず、造型師ごとに異なるのが実情である。本ソフトは、造型に必要な最低限の編集機能をパッケージ化して提供する。

最終的な造型は、CAD/CAMの手法の一つである光造形法もしくは高分子溶融積層法にて出力する。CAD/CAMとの互換性が要求されるが、それら技術的な内容を意識することなく操作可能となる。



図3 市販の3DCGモデルデータから本ソフトにより加工・編集し、フィギュア造型出力したもの



図1 造型出力したフィギュア。シリコン型の複製が可能ないようにパーツ分割されている。

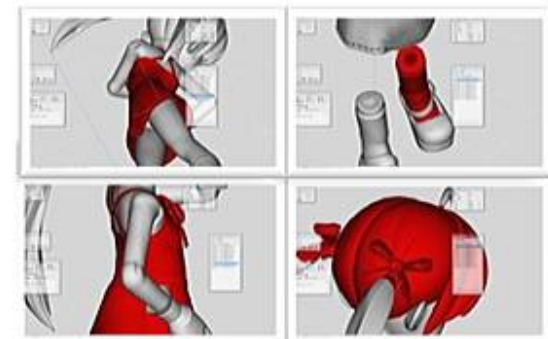


図2 エディタソフト画面。一般的な3DCGソフトの感覚でフィギュア特有の処理が可能。