

## 3Dモデル制作…Blender

橋口 大崇

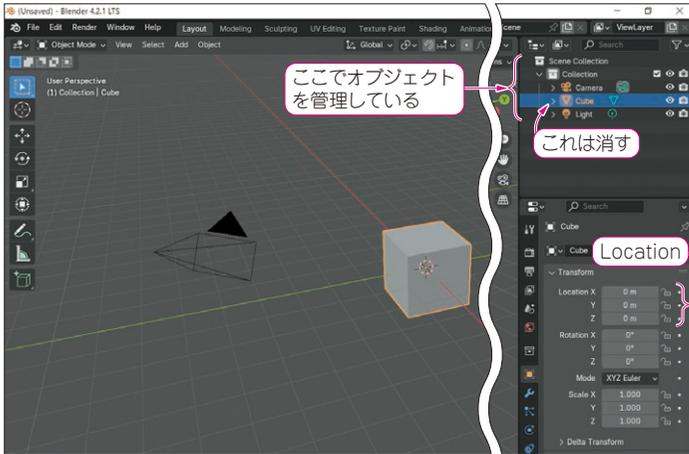
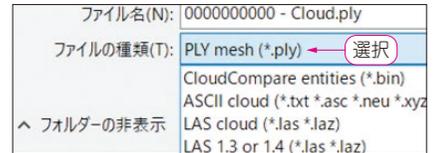
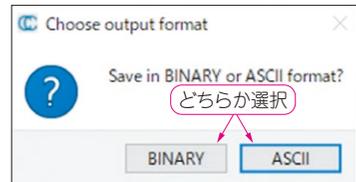


図1 Blenderの初期画面



(a) PLY形式を指定する



(b) バイナリ形式かASCII形式かを選択して保存する

図2 CloudCompareによる.ply変換

ここではBlenderの存在を紹介することが目的なので、点群データを読み込み、表示するまでを紹介します。

## 勧める理由

## ● 無料ながら多機能、プロも使っている

Blenderは、3Dコンピュータ・グラフィックス(CG)制作のためのオープンソース・ソフトウェアです。モデリングや編集、さらにアニメーションやビデオ制作など、幅広い用途で利用されています。

Blenderは無料ながら有料のツールと比較しても遜色のないほど多機能で、コンピュータ・グラフィックスの分野ではプロから学生まで、幅広い層に使われています。

3Dのデータを扱う人であれば、とりあえずインストールしておくものと言って差し支えないほどスタンダードなツールです。

また、Blenderは大量のアドオンがコミュニティ主導で日々制作されており、機能追加やユーザビリティの向上などに役立てられています。また、Blender本体自体のバージョンアップも盛んに行われています。

## 準備

## ● インストール

Blenderのダウンロード・ページ(<https://www.blender.org/download/>)からWindows版のインストーラを入手します。ダウンロードしたインストーラ(Blender-\*\*\*\*\*-windows-x64.msi)を実行します。

## ● 初期画面

Windowsのスタート・メニューからBlenderを起動します。図1のような画面が表示されます。Blenderでは画面右上のウィンドウにてオブジェクトを管理しており、初期状態ではCamera、Cube、Lightという3つのオブジェクトが存在しています。この中のうちCubeは表示の邪魔になるので、オブジェクトを選択して[Delete]キーで消しておきましょう。