



『まるごとわかる3Dドットモデリング入門』

本書で作成する3Dモデル一覧



Chapter
2



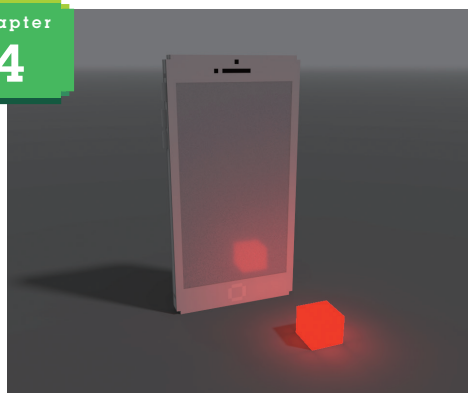
円柱と直方体を組み合わせた木

Chapter
3



身近にあるスマートフォン

Chapter
4



反射する液晶と発光するボクセル

Chapter
5



ひよことにわとりキャラクター

Chapter
6



部屋のなかと家具・家電

Chapter
7



東京タワーと周辺のビル街

Chapter
8



ゲームのキャラクター

Chapter
9



教会や宝箱のあるゲームステージ

Chapter
10

～

Chapter
12



Chap10～12ではUnityへのインポートとアニメーションの設定を行います