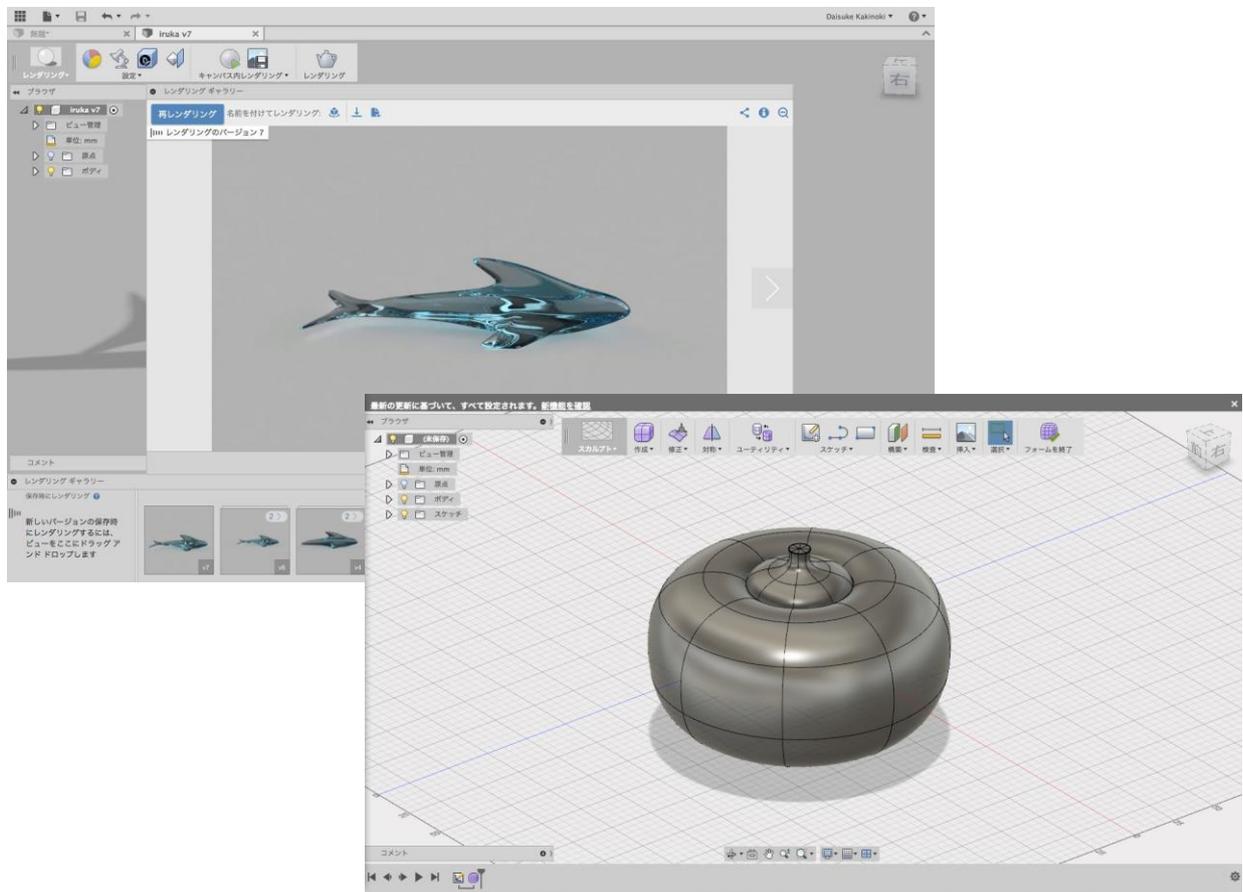


ワンポイントモデリング



目次

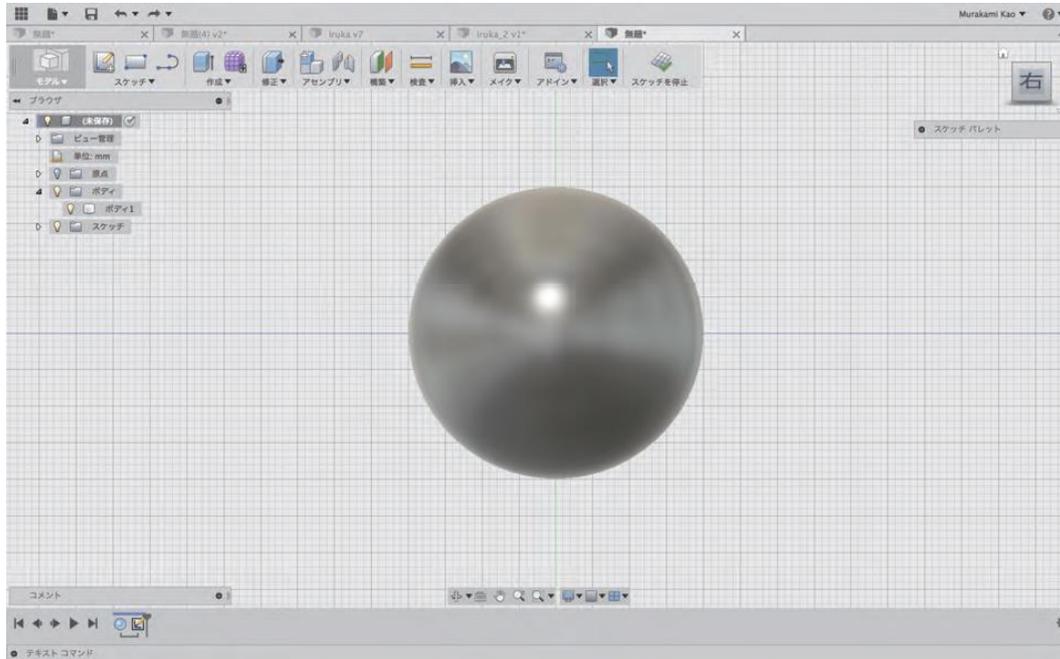
1. 目のつくりかた3
2. イルカをモデリングしてみよう！エラー! ブックマークが定義されていません。
3. トマトのモデリングをしてみよう！エラー! ブックマークが定義されていません。
4. スタイルサンプルエラー! ブックマークが定義されていません。

1. 目のつくりかた

① 球体を一つつくる（モデル＞作成＞球）

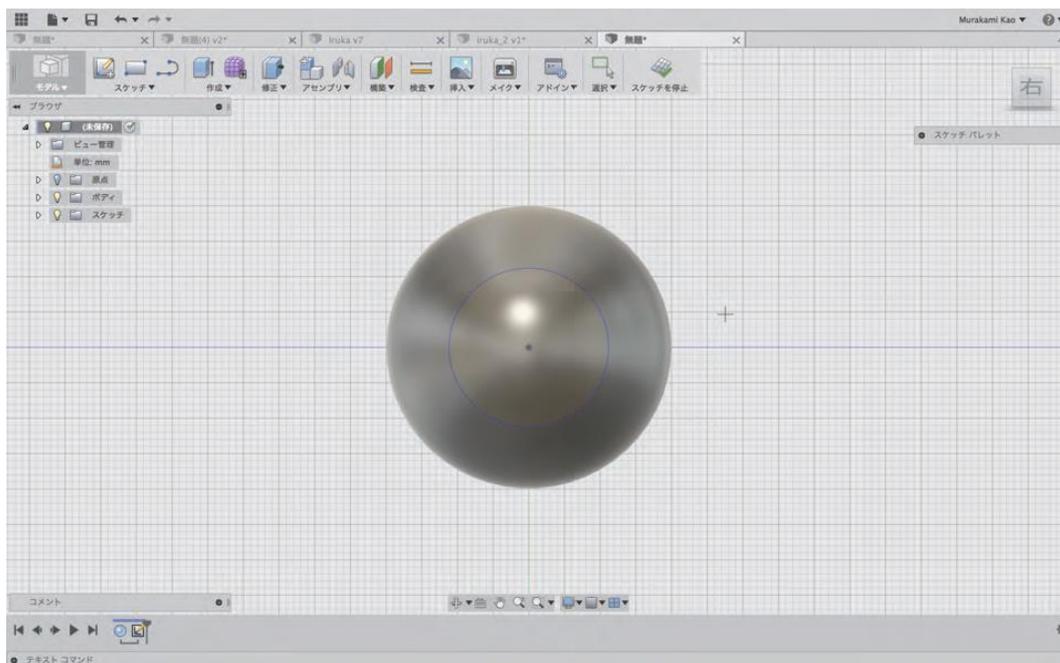
任意の場所に作成＞球で球体を作ります。

- 補足です。



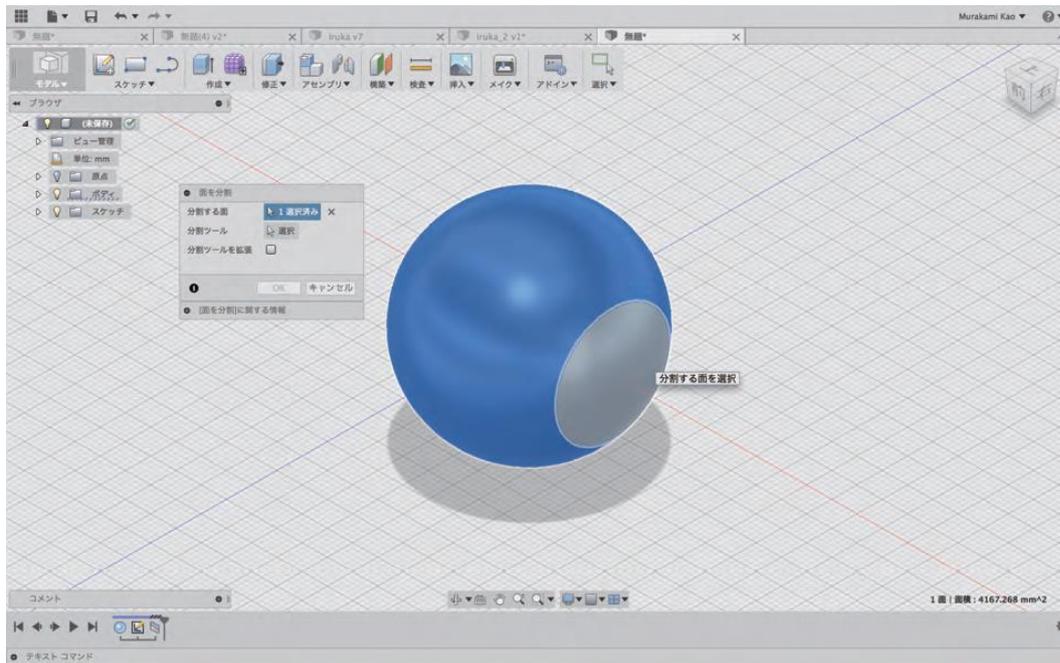
② 円を書く（モデル＞スケッチ＞円）

球の中心に円を書きます。この時にスナップで中心に合わせると良いです。



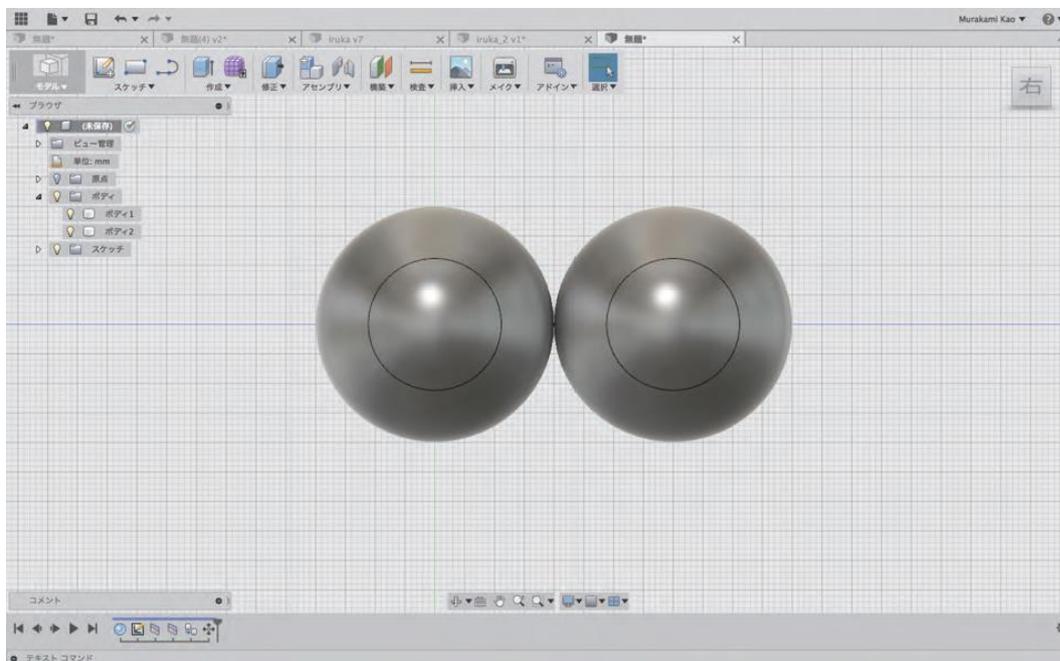
③ 面を分割する（モデル＞作成＞球）

先ほど書いた円のスケッチを元に球体を面の分割をします。

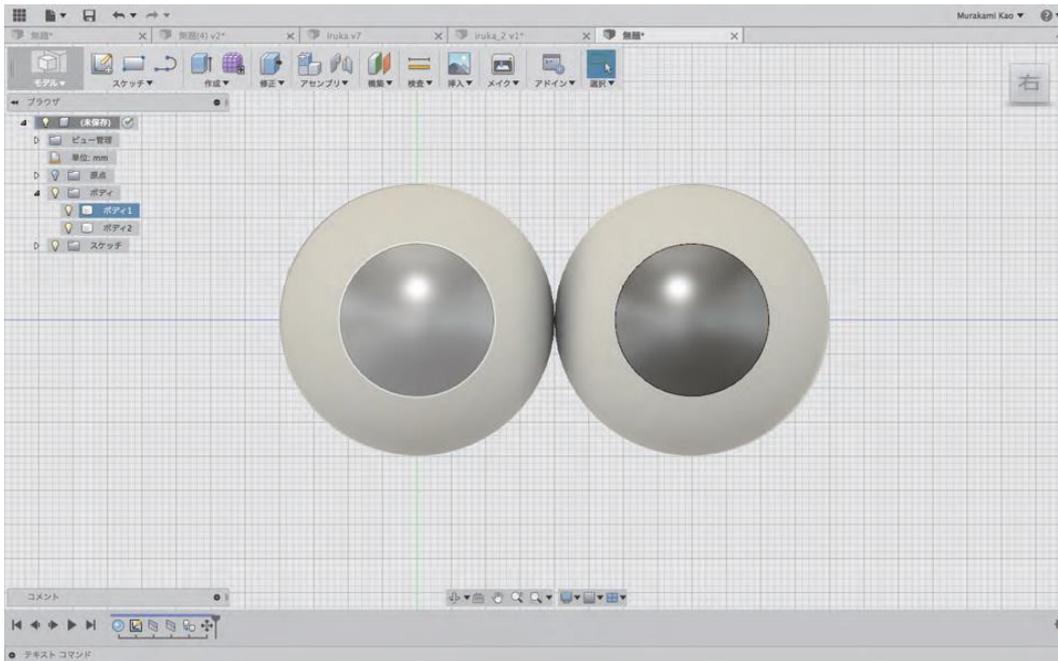


④ コピー、ペーストをする

作った目をコピー、ペーストをして複製します



⑤ レンダリングで色を変えてみましょう (レンダリング)



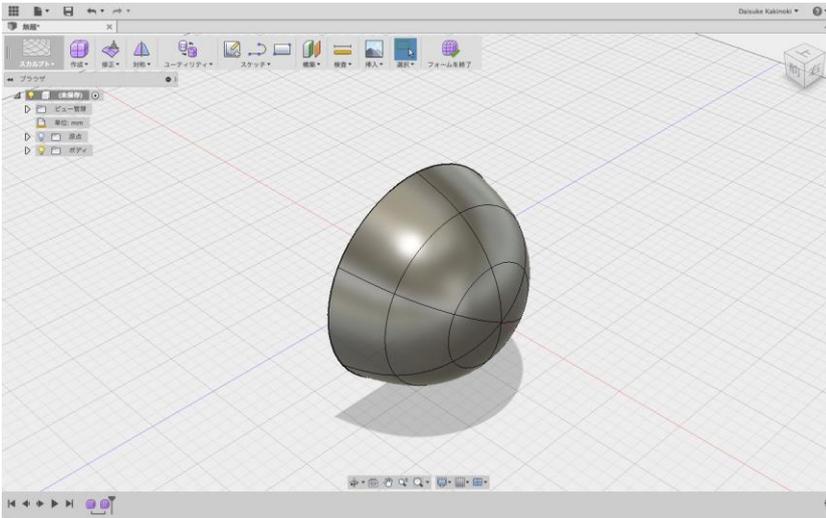
⑥ モデリングしたものにくっつけてみましょう!



2.イルカのモデリングをしてみよう

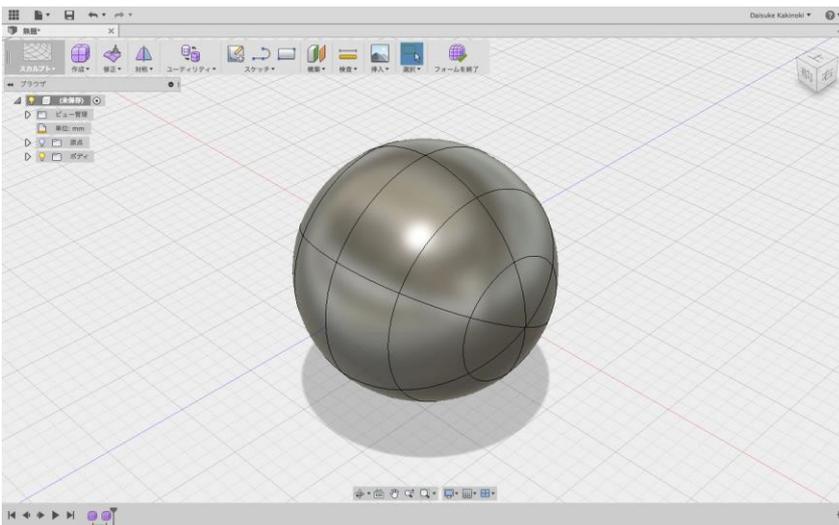
①スカルプモードに切り替える

(モデル>作成>フォームを作成)
モデルモードからスカルプトモードに切り替えます。



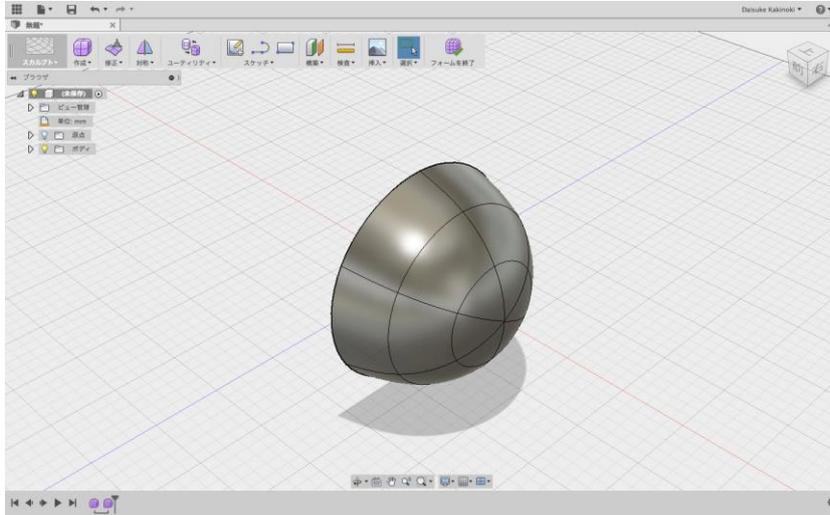
②球体を一つ作る

②球体を一につくる
(スカルプト>作成>球)
任意の場所に”作成>球”で球体をつくります。



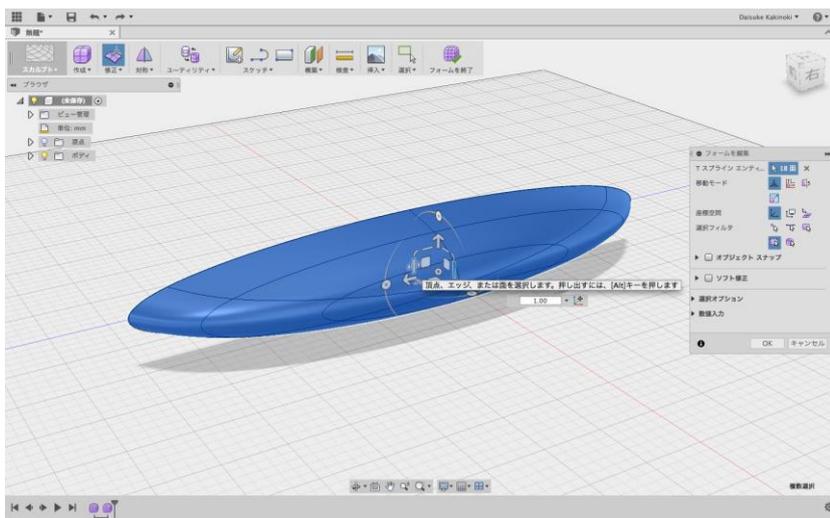
③球の半分を削除

(スカルプト>作成>球)
 消去する半球の面を選択>delete キーで消去



④球の変形

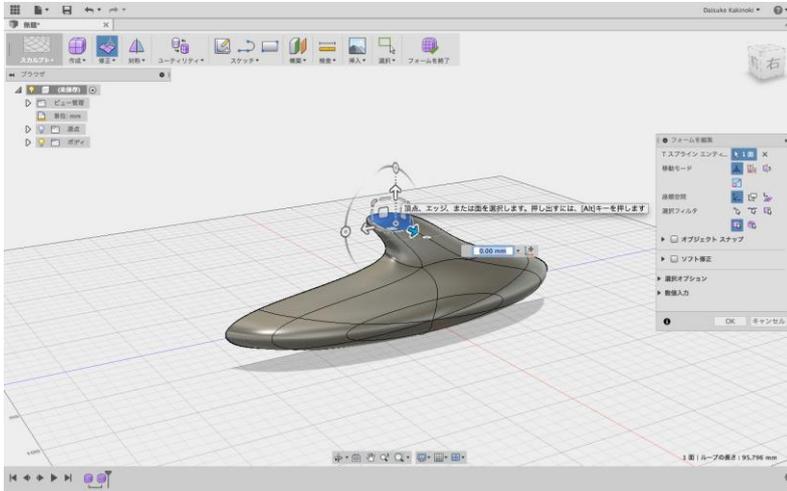
(スカルプト>修正>フォームを編集)
 ”フォームを編集”を選択
 面の一部をダブルクリックして半球全てを選択>スケールで細長い形にする



⑤ひれをつくる

(スカルプト>修正>フォームを編集)

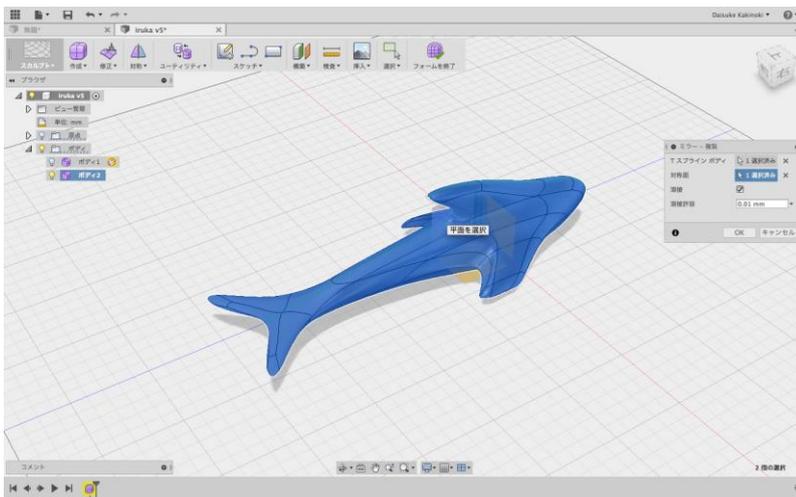
適当な長さにAltキーを押しながら引っ張りひれをつくる



⑥左右対称にする

(スカルプト>対称>ミラー複製>ミラー面を選択)

正面から見て左右を対称設定にする

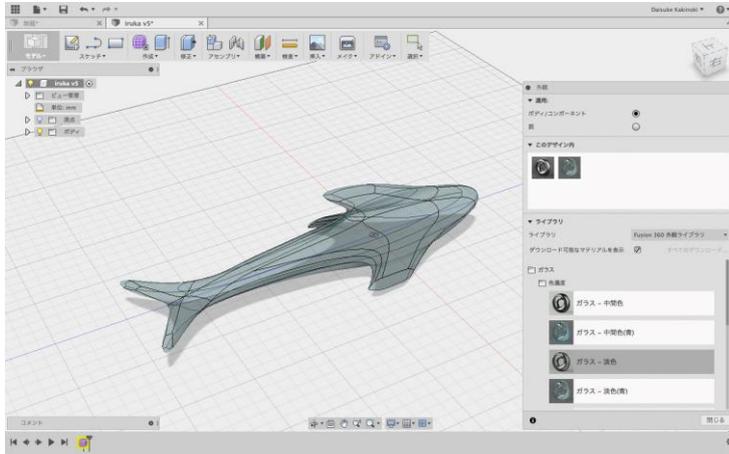


⑦水面が反射しているようなマテリアル

水面が反射しているようなマテリアルにします。

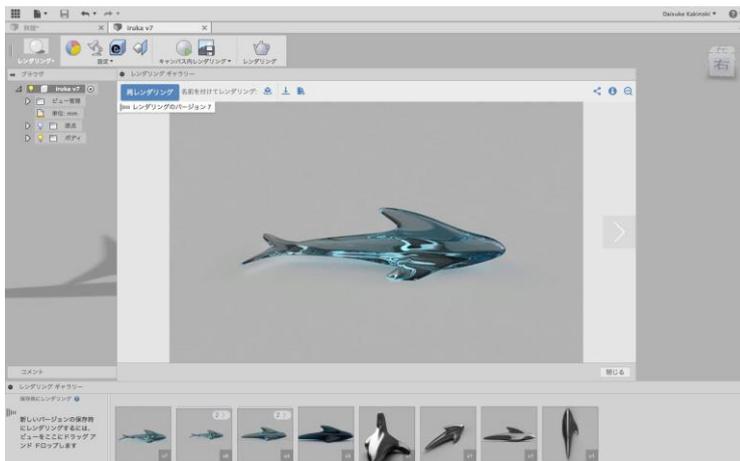
(モデル>修正>外観)

モデルモードに切り替え>修正>外観>ガラス-色濃度-淡色を選択



⑧レンダリングする (レンダリング>外観)

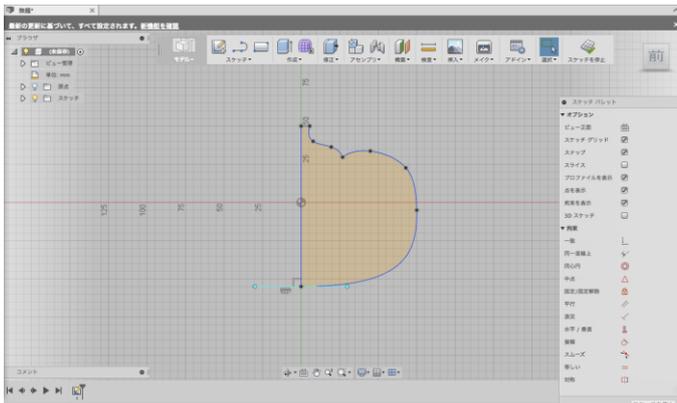
好きな角度でレンダリングを行う
レンダリングボタンを押すとレンダリングできます。



2. 回転を用いたモデリング(例:トマト)

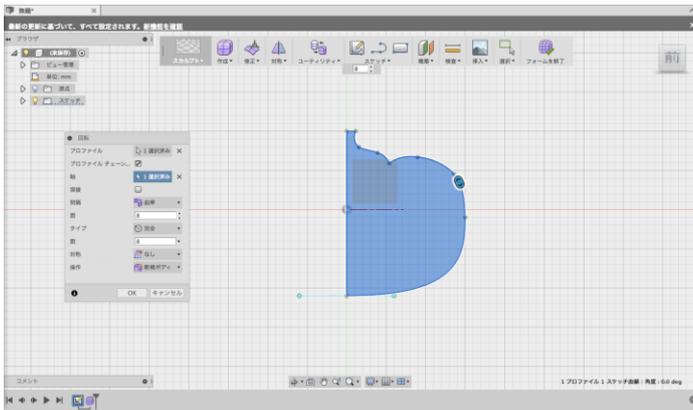
① スプライン、線分でトマトの断面図を書く。

(モデル>スケッチ>線分/スプライン)
断面図は、トマトの断面を半分にした状態のものを描きます。



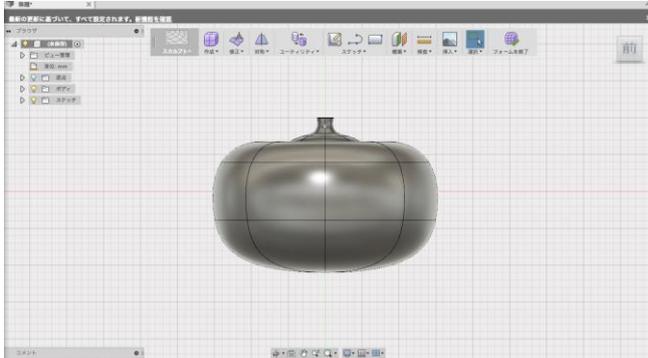
② スカルプトモードに切り替える

(モデル>作成>フォームを作成)
モデルモードからスカルプトモードに切り替えます



③描いた断面を回転させて立体にする

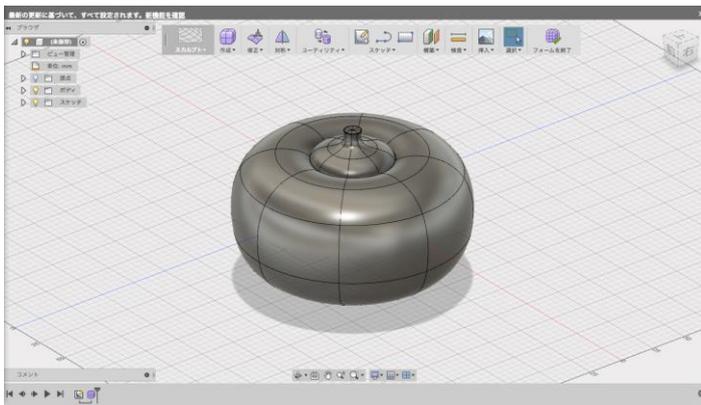
(スカルプト>作成>回転)
 プロファイルで断面を選択>軸で中心となる線を選択
 >面の数はお好みで>OK



④形を調整する

(スカルプト>修正)

修正から、点・エッジ・面などを自由に動かすことができるので、理想の形に作り込んでいくことが可能です。



日本大学 芸術学部 デザイン学科
 村上 佳央