サブディビジョン編集を体験



- 1. ツールセット/3 Dを選択 2. サブディビジョン編集ツールをダブルクリック 「サブディビジョンを作成」ダイアログボックス サブディビジョンプリミティブ:球体 サイズ:600を配置する 3. 「斜め右」に見る方向を変更する

0	Jソースマネーシャ + ×	+ _ 🗇 🗡
📴 ファイル 編集 ビュー 加工 モデル 建築・土木 ツール 文字 ウインドウ Cloud ヘルプ(H)		י - די×
基本 × < シ ペ 一般 < ビ レイヤー1 < <	▼ 🗎 ▼ 🖏 🐼 🔍 100% ▼ 🕂 🚫 上 🛛 ▼ 🌾 000° 🛛 🔞 垂直投影 🔷 🥙 ▼ 💶	データパレット - 形状 ×
N Image: Second se	/ョン編集 ツール: 変形 モード. ケージメッシュを選択して3Dドラッガーを固定します。Shiftキーを使用して複数/選択します。Shiftキーを押しなが 🔍 🎼 🗨 🞯 👻 📦 💌 💽 💷	形状 レコード レンダー ● ● 選択図形なし ● ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■
	サブディビジョンプリミティブを作成	
	サブディビジョンプリミティブ: 球体	
S 不透明度:100%/100% ドロップシャドウ □ ···		😪 庄 🔽 🏹 0.0
	(2) 長軸の半径: 100 (3) 短軸の半径: 50 (小 長命の今年低か) 8	ガガー 2D/平面 礼数選択 100
ッールセット × 。 で フライオーバー ^ 。	 (5)短輪の分割版: 4 	□□ 前 合 右 □ 下
	中心の図道 × ・ <td>● 後3 ▲ 左</td>	● 後3 ▲ 左
 ジ デフォーム ○ サブディビジョン編集 	Z 0 ▼マウスクリックした点が中心	 ・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・
→ 3D 基準点 ジ 3D 多角形 の NURBS曲線		
	OK ##2/12/	 右斜め下後方 左斜め下後方
○ 円錐 ③ 3Dフィレット ③ 3D西町町0 ◎ 30		
 ◎ シェルシリッド ◎ 多段曲面 ○ 多段曲面 		
المراجع		,

1.モードを面-ブッシュ/プル モードに変更する



1.上面を選択し上方向に「150」引き上げる (クリック/上方向ヘドラッグ/「Tab」キーを押す/150を入力し「Enter」キーを押す)



1. 上面を選択し上方向に「600」「150」「600」引き上げる



1.変形 モードに変更 「前」に見る方向を変更する



1. 左側頂点を全て選択する 右方向へ「530」移動する



1.上部頂点を選択する 反時計回りに、各「45度」回転する





1.上部頂点を選択する 時計回りに、各「45度」回転する 2.左側頂点を選択し右方向に「200」移動する







1.見る方向「斜め右」 レンダリングモード「OpenGL」 属性パレット面属性色を変更する



1. 辺-分割モードに変更 下部水平線を選択 分割位置(%): 「50.00」に設定



1.変形 モードに変更 下部頂点を選択し、左方向に「380」移動する



1. 見る方向を「右」に変更する 下部中央部頂点を選択する



1.見る方向を「前」に変更する 左方向に「200」移動する



1.見る方向を「右斜め下」に変更する 折り目 モードに変更する 下部を変更する







イメージ図

正面図



イメージ図

正面図