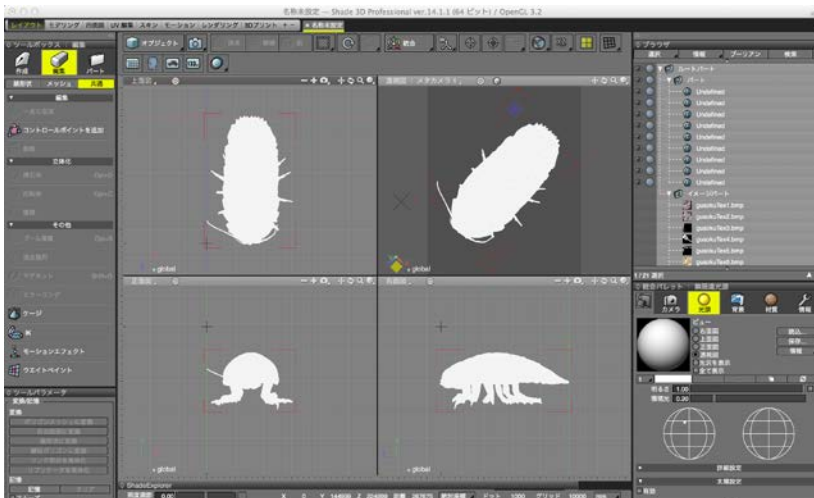


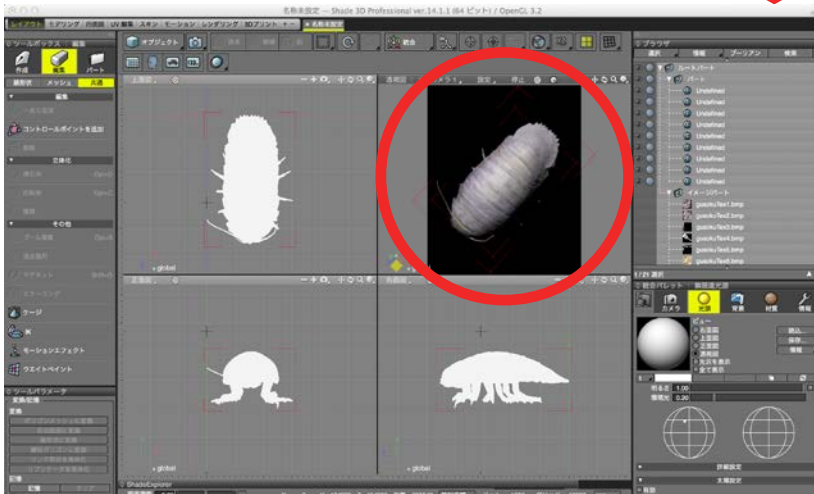
かんたんガイド

ダイオウグソクムシの触角が細すぎて3DプリントできないのでShade 3Dでどうにかする。

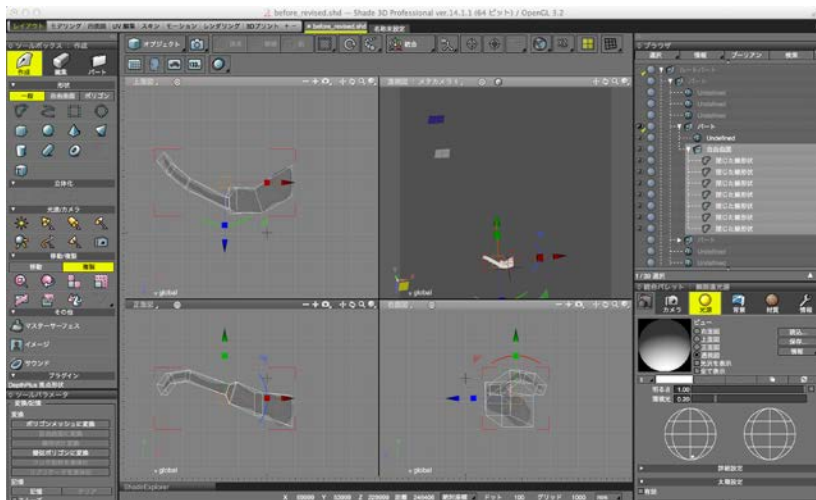


まず、1号たんのスキャンデータを読み込みます。

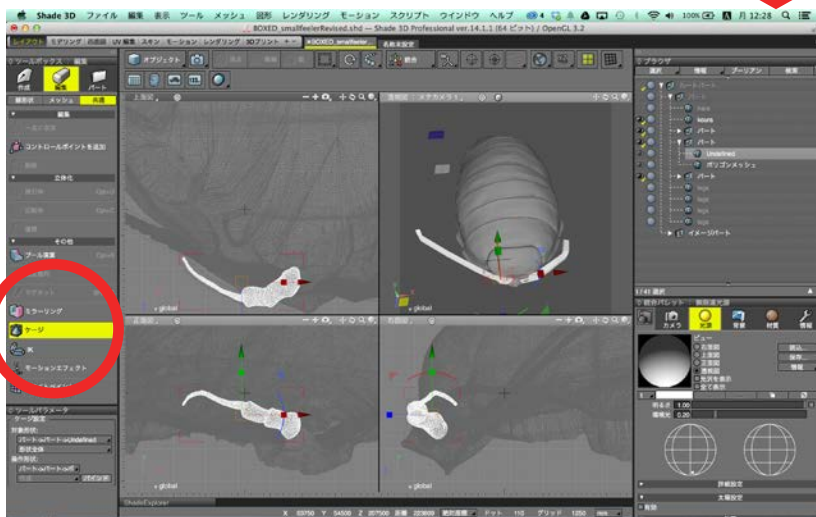
その際、テクスチャ画像を読み込む設定を忘れずにONにしましょう。



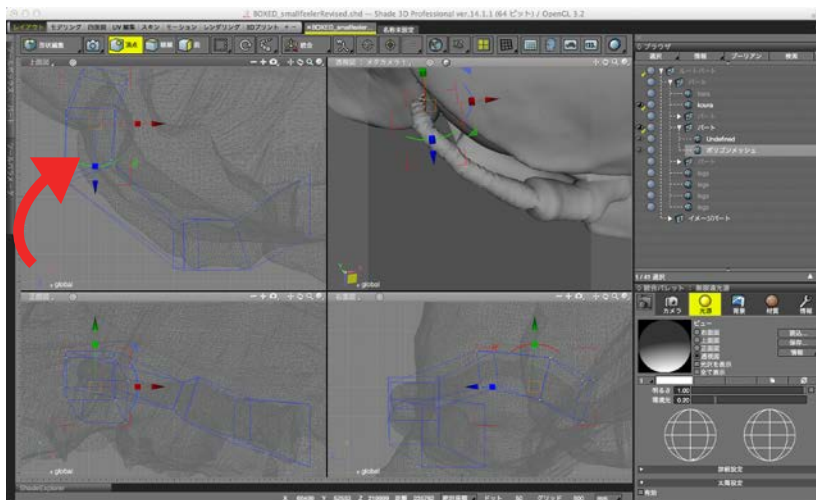
透視図ビューをプレビューレンダリング設定にしてテクスチャ設定まで正しく読み込んでいる事を確認。



スキャンデータはハイポリゴンすぎて編集が難しいので、単純なガイドオブジェクトをつかって変形させます。

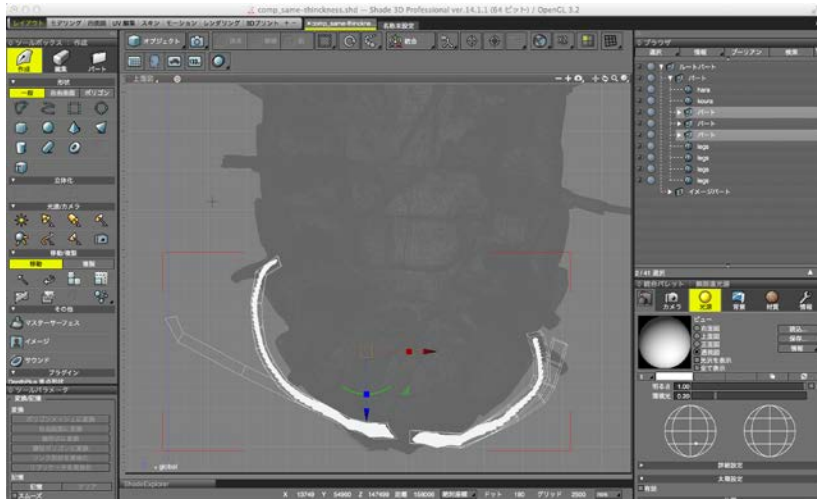


ガイドオブジェクトが出来たら左側のケージツールを使って目的の触角をガイドオブジェクトに「バインド」します。



バインドすると、ガイドオブジェクトの変形に連動して触角も変形するようになるので、単純なガイドオブジェクトを介して触角をちょうど良い具合に曲げます。





同じようにして他の触角も変形させれば完成です。



【変形前】



【変形後】