

課題編 ③ モデラーを使ってみよう

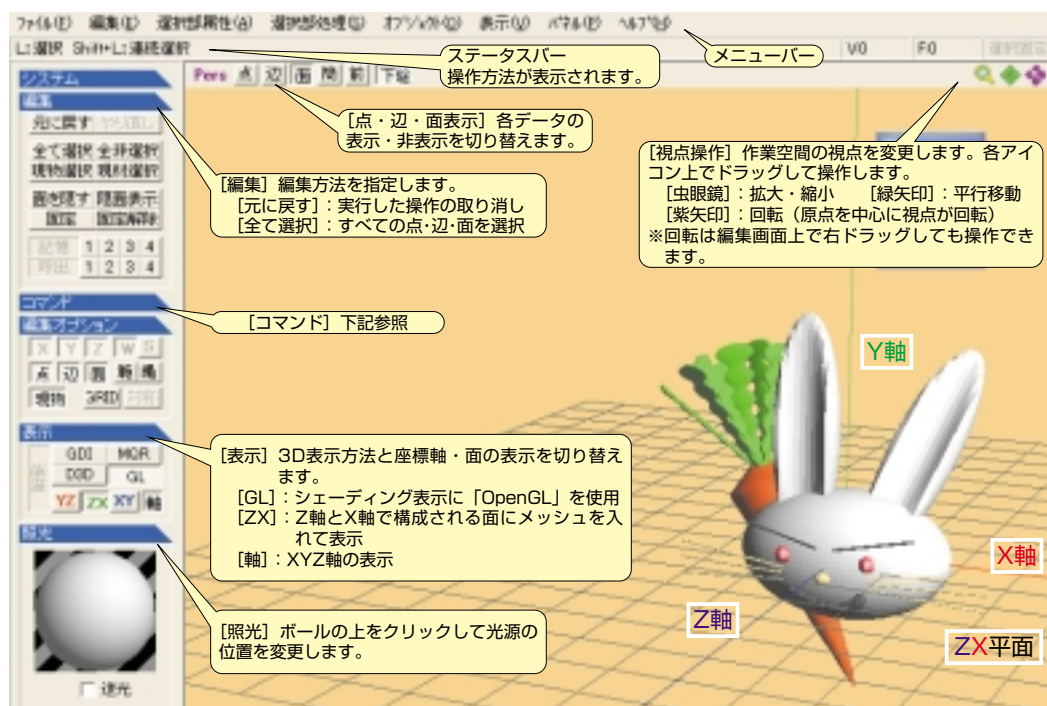
3.1 モデラーとは

実際の画像を見ながら3DCGを作成していくソフトウェアをモデラーといいます。これは、モデルをテキストでつくっていくPOV-Rayと違い、コンピュータとの対話形式でモデリングしていくものです。ここでは、操作性に優れ、趣味から業務まで幅広く使われている「メタセコイア」を学習します（メタセ

コイアにはシェアウェア版とフリーウェア版がありますが、本書ではフリーウェア版の「LE R2.1a」を解説します。

※処理速度の遅いパソコンで情報量の多いモデルを作成すると表示が遅くなることがあります。

3.2 メタセコイアの起動画面

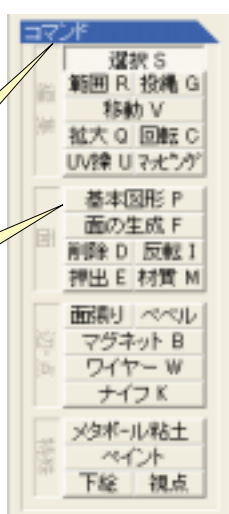


1 [コマンド]

基本図形などの形状作成や編集操作に使用します。

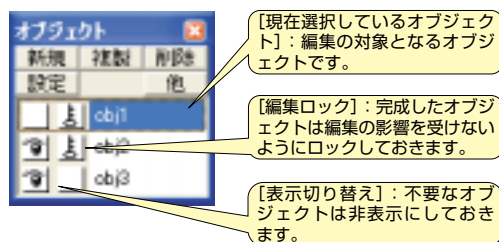
この部分をクリックして、メニュー一覧の表示・非表示を切り替えます。

各ボタンをクリックして作業を進めます。
※サブメニューが表示されるコマンドもあります。



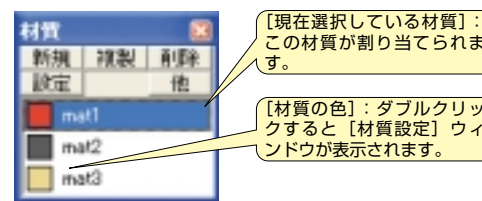
2 [オブジェクト] ウィンドウ

ここに表示される複数のオブジェクト (obj) を組み合わせてモデリングをおこないます。表示されていない場合はメニューバーから「パネル」→「オブジェクトパネル」を選択しましょう。



3 [材質] ウィンドウ

オブジェクトに材質 (色) を割り当てます。表示されていない場合はメニューバーから「パネル」→「材質パネル」を選択しましょう。



4 視点の切り替え

初期設定では物体を斜め上から見る「Pers (パース)」になっていますが、状況に応じて適切な視点に切り替えながら作業を進めましょう。

- [F1]キー：横からの視点 (X軸方向からの視点)
- [F2]キー：上からの視点 (Y軸方向からの視点)
- [F3]キー：前からの視点 (Z軸方向からの視点)
- [F5]キー：斜め上からの視点 (Pers)

3.3 モデリング

それでは実際にモデリングをおこないます。ここでは23個のオブジェクトで「うさぎ」と「にんじん」を作成します。

1 作業の流れ

作業の流れは次のとおりですが、これを参考にして各自でオリジナリティーのある作品を作成してみましょう。



2 初期設定

①メニューバーの「ファイル」で「入門モード」のチェックをはずします。

②「表示」を次のように設定します。

