

3DCG アプリケーション「Shade」の基本操作

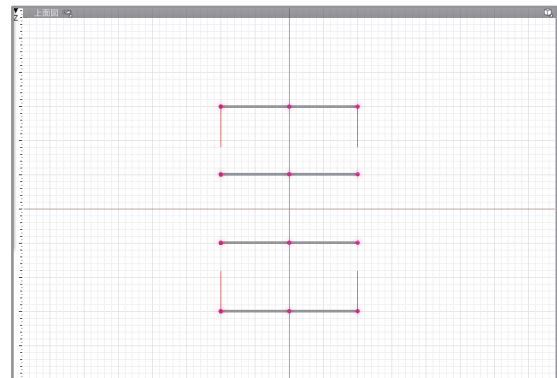
授業内容：「葉っぱ」のモデリング

自由曲面を使ったモデリング

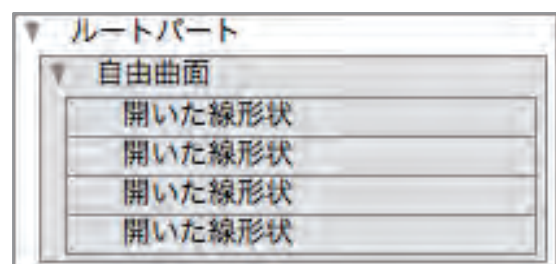
- 1) 開いた線形状を用いて、上面図に直線を描く。この時、コントロールポイントを開始点・終点の中間にもう一つコントロールポイントを作ること。コントロールポイントの合計は**3つ**。



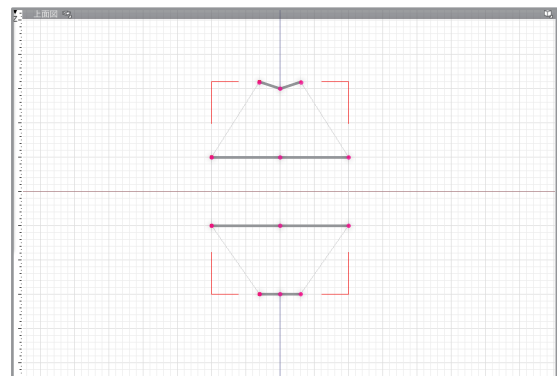
- 2) 1) で作成した直線をコピーして、移動させる。コピーする直線の数の目安は**4~6程度**。あまり直線を増やしすぎるとモデリングが難しくなります。



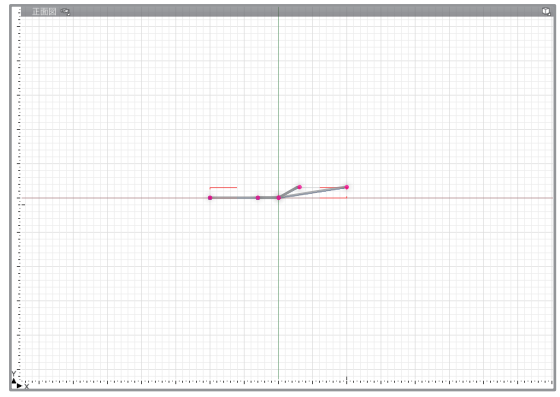
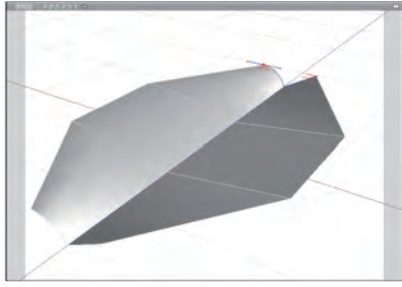
- 3) **自由曲面**を作成して、2) でコピーした直線を**自由曲面内**に入れる。



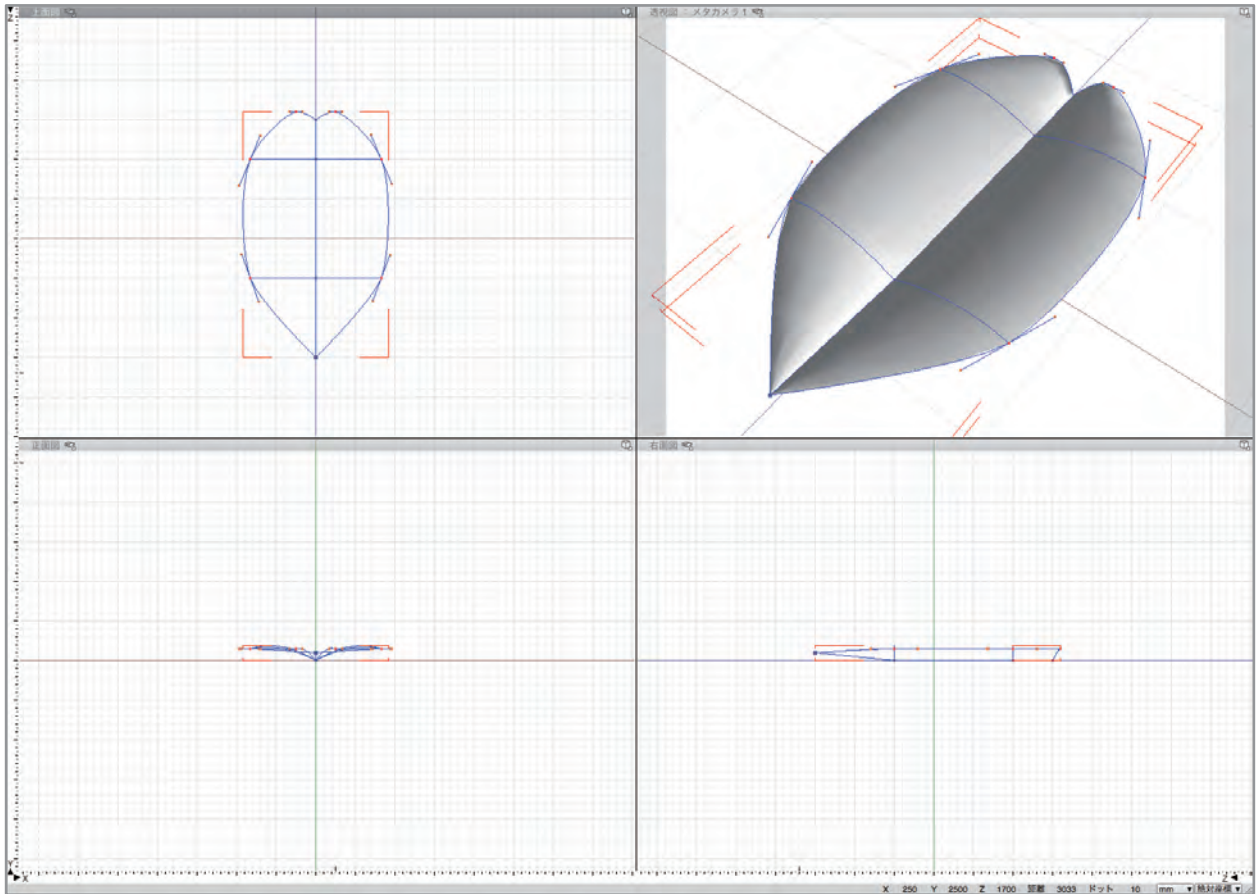
- 4) **上面図**で、コントロールポイントを移動させて、大まかな葉っぱの形を作る。



- 5) **正面図**で、直線の端にあるコントロールポイントを移動させ、葉っぱに折れを作る。



- 6)



ここまでで作成したコントロールポイントに**ハンドル**を追加して、曲面を作り上げる。葉っぱの先端となる部分はコントロールポイントを**一点に収束**を行う。**側面図**で、コントロールポイントを移動させることによって、葉っぱのしなりを作る。

- 7) **表面材質**の設定を行い、**ホリゾン**を作成し**照明（無限遠光源・面光源）**の調整を行う。
以上で、「葉っぱのモデリング」の完成

