

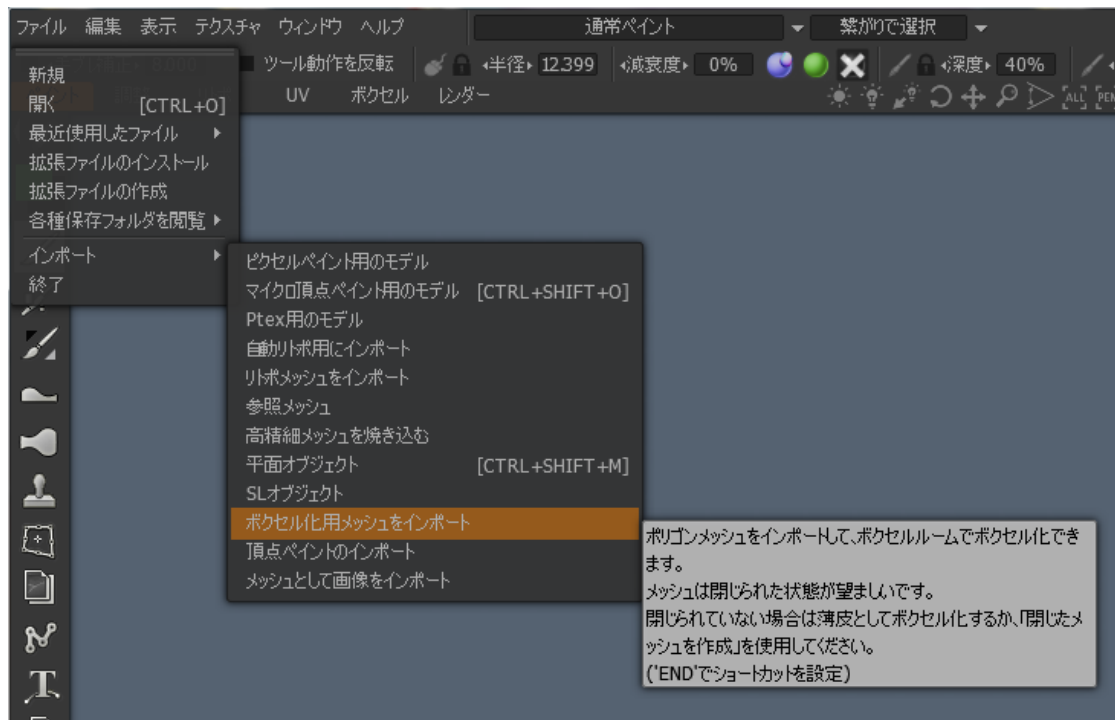
3D-COATで複数のオブジェクトに分かれたポリゴンデータをボクセル化して一体化する手順。

●ボクセルへの変換

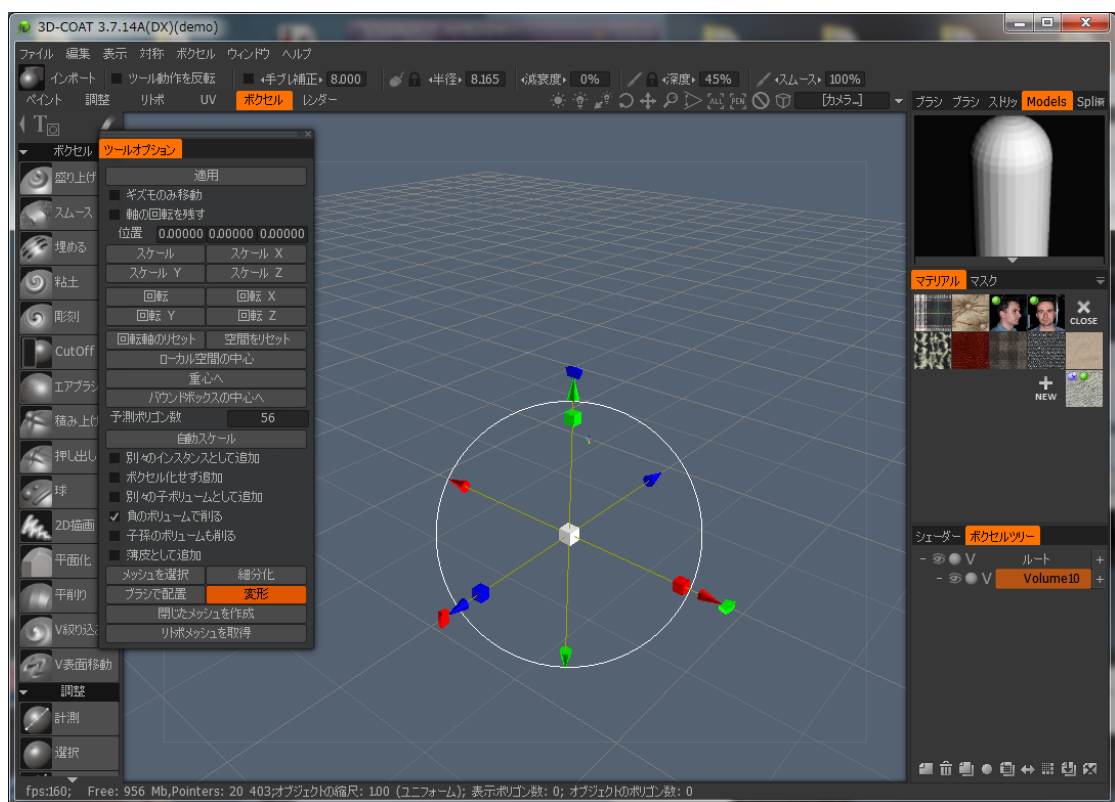
3D-COATを起動します。



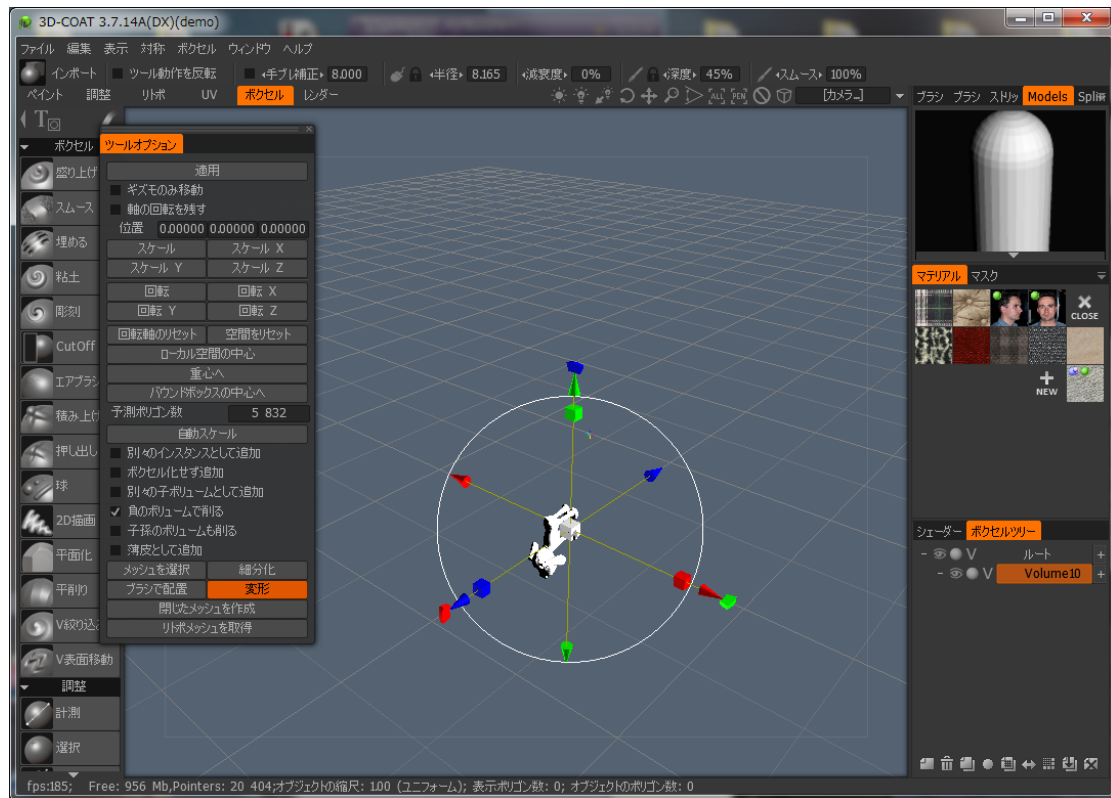
ファイルメニューから「インポート→ボクセル用メッシュをインポート」を選択して、3Dファイルを選択します。



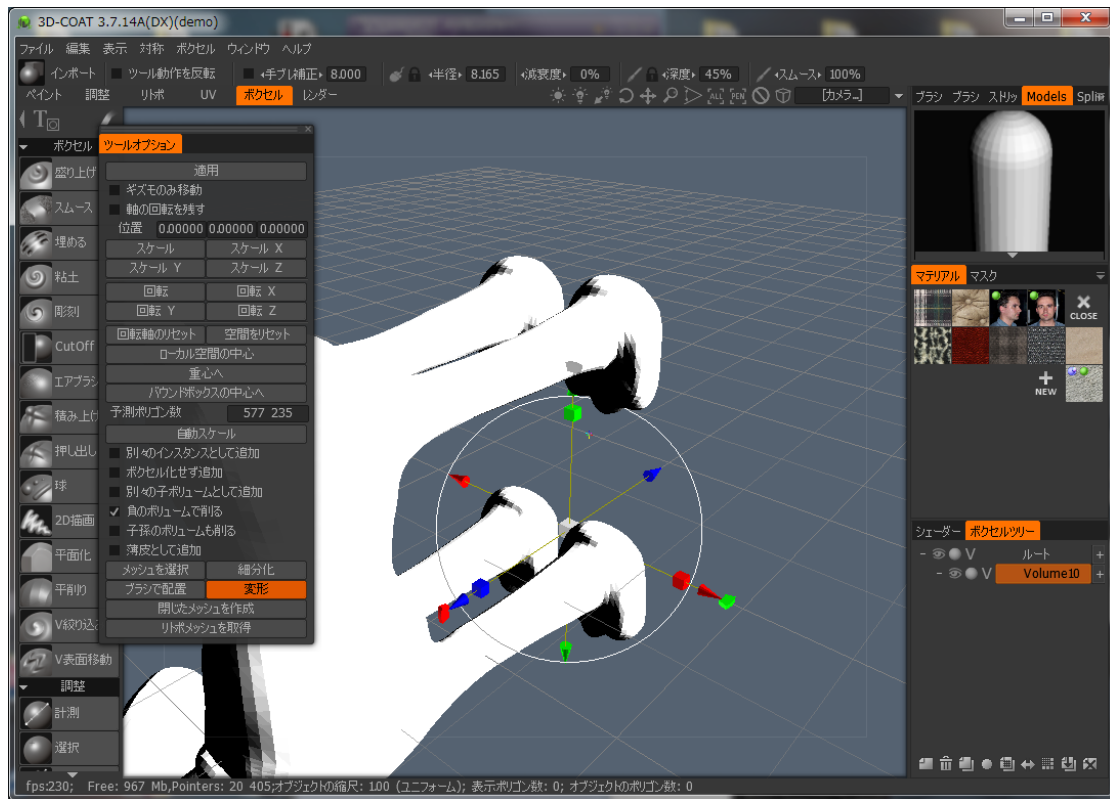
すると、画面上に小さくオブジェクトが表示されて、ツールオプションが表示されます。



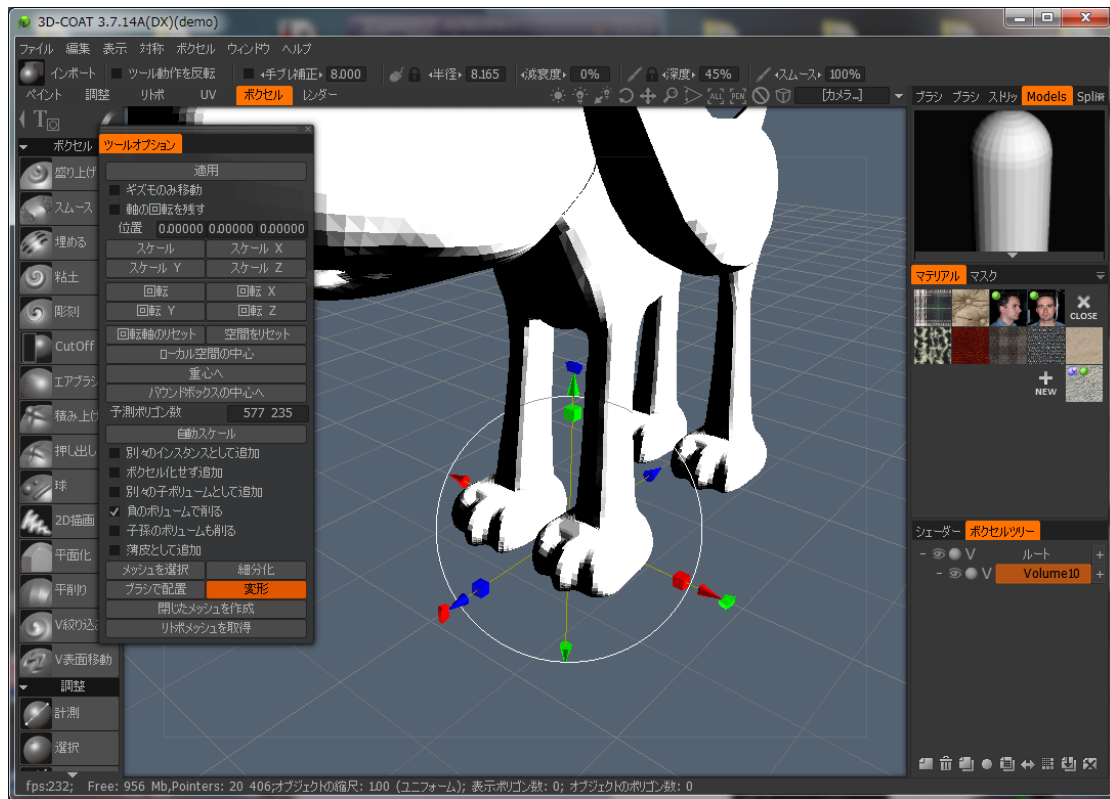
オブジェクトが見えるように、スケールボタンを押して、10倍くらいにしてみましょう。すると、予測ポリゴン数が増えることが分かります。この数値が6桁以上になるようにスケールを調整しましょう。



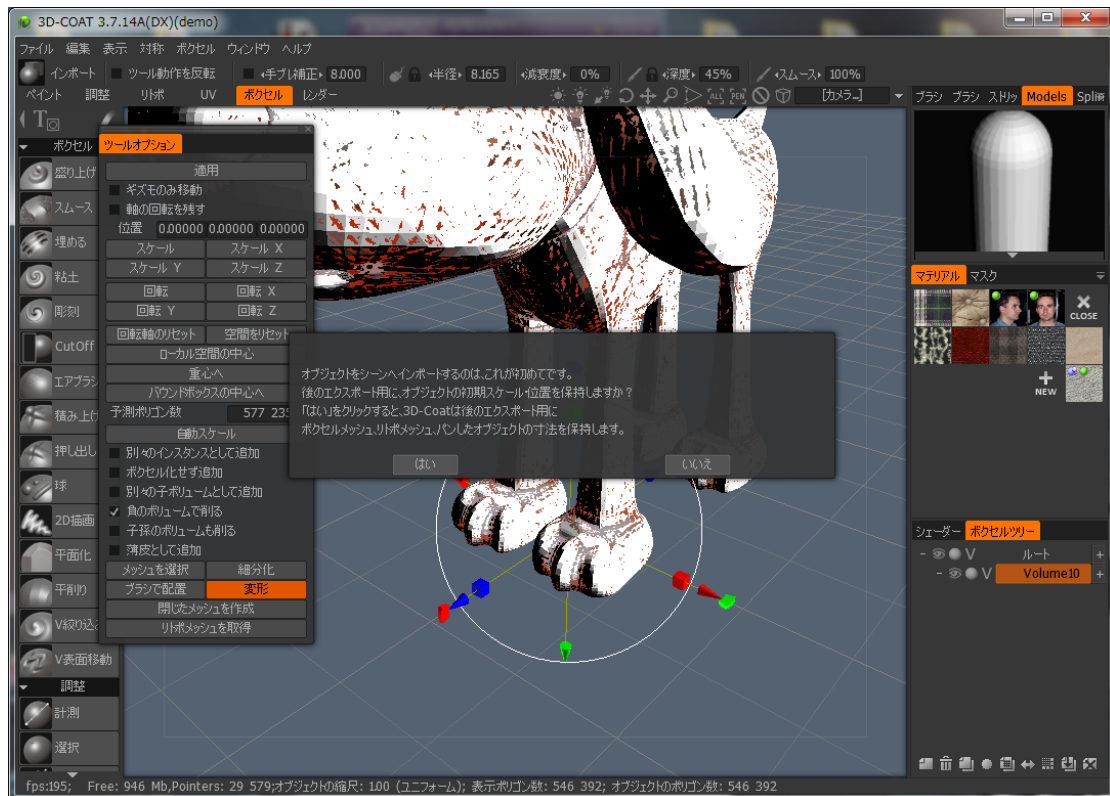
このデータの場合はこの位が良いと思いますが、元データの細かさにもよりますので試行錯誤して下さい。



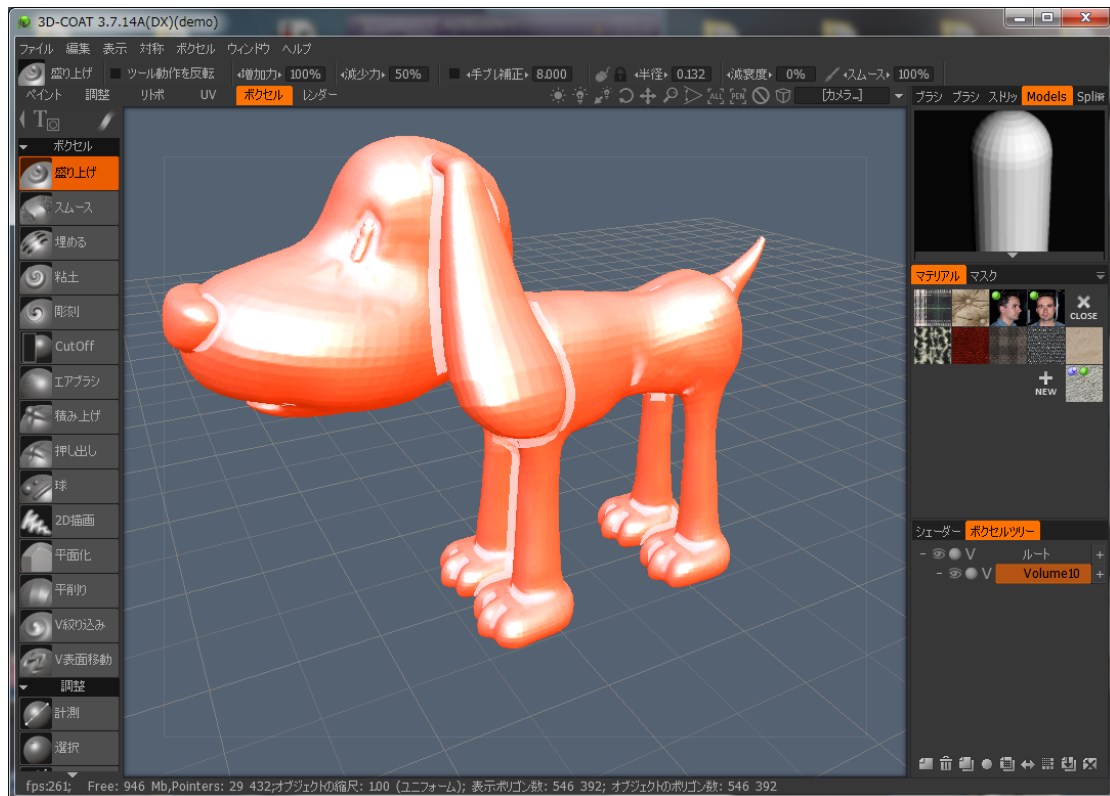
あとは回転Xボタンなどで角度を入力して、オブジェクトの角度を合わせて下さい。



適用を押すとポリゴンがボクセル化されて2重に表示されます。表示されるダイアログには「はい」を押すと良いでしょう。

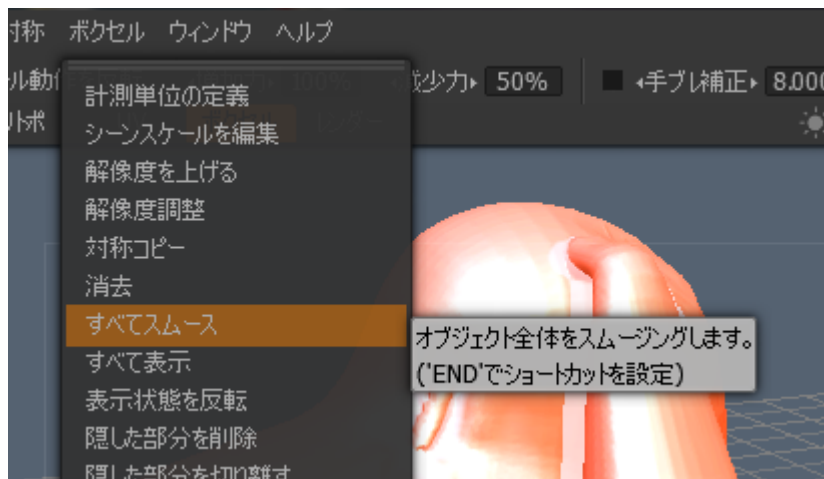


その後、ボクセルツールの「盛り上げ」などをクリックすると、ボクセルだけが表示されます。ボクセルの細かさなどを確認しましょう。

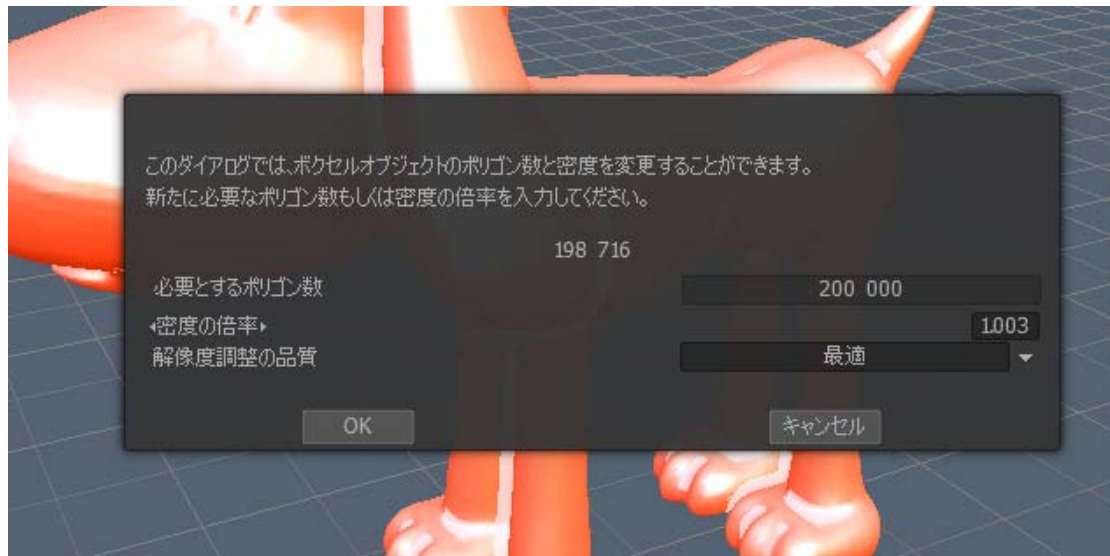
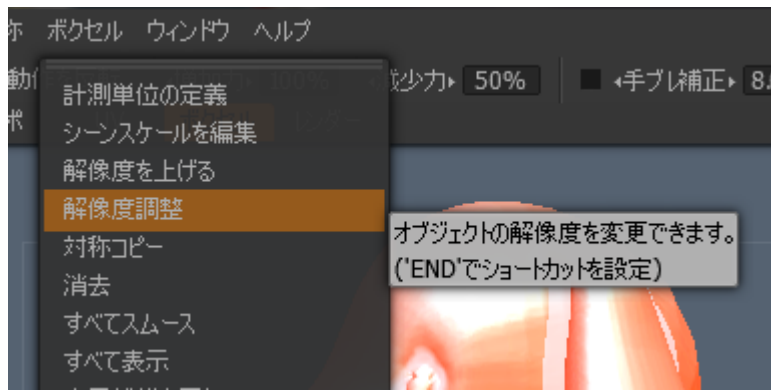


●ボクセル後の調整

ボクセルメニューの「すべてスムーズ」で表面の角ばりや、微細なノイズを消すことができます。あまりやりすぎるとディティールが消えるので注意して下さい。



このままだとボクセルが細かすぎる場合がありますので、その場合はボクセルメニューの「解像度調整」で、ポリゴン数を入力して下さい。



●データのエクスポート

作成したボクセルをメッシュとしてエクスポートするのは簡単です。ファイルメニューから「エクスポートー四角ボクセルメッシュをエクスポート」を選択してファイル名を指定して書き出すことができます。

