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「インポートー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。

ファイル 編集 表示 テクス:	チャ ウィンドウ ヘルプ	通常ペ	イント	繋がりで選択	•	
新規	<ul> <li>リール動作を反転</li> <li>UV</li> <li>ボクセル</li> <li>レンタ</li> </ul>	→半径▶ 12.399 →減 ダー	城衰度 • 0% 🕓 🌖	1999 - A N N N N N N N N N N N N N N N N N N	<b>≣• 40%</b> ► ♀ ▷> [al]	
最近使用したファイル ト 拡張ファイルのインストール 拡張ファイルの作成 各種保存フォルダを閲覧ト						
	ピクセルペイント用のモデル マイクロ頂点ペイント用のモデル Ptex用のモデル 自動ルポ用にインポート リトポメッシュをインポート 参照メッシュ 高精細メッシュを焼き込む 平面オブジェクト SLオブジェクト	[CTRL+SHIFT+O] [CTRL+SHIFT+M]				
	ボクセル化用メッシュをインボート 頂点ペイントのインボート メッシュとして画像をインボート		ポリゴンメッシュをインボートします。 メッシュは閉じられた状態が 閉じられていない場合は薄 ッシュを作成」を使用してくな ('END'でショートカットを設定	って、ボクセルルームで 「望ましいです。 「妓としてボクセル化す さい。 ミ)	ボクセルイとでき するか、「閉したメ	

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、予測ポリゴン数が変化す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で良いと思いますが、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「すべてスムース」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。

荪	ボクセル ウィンドウ へ	ルプ			
ル動( 	計測単位の定義		边力▶ 50%	● ・手ブレ補正・	000.8
小ポ	シーンスケールを編集				- ÷.
	解像度を上げる				
	解像度調整				
	対称コピー				
	消去				
	すべてスムース		オブミリテクト全(木を)	21、ポンガーます。	
	すべて表示		リアフロフィエロキョン ('END'でショートカ	~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~	
	表示状態を反転				
	隠した部分を削除				
	8割 お部分を切り離す		tons 1		25

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。

