3Dコンテンツ・模型:カラフル深海魚の作り方

描画する境界値や方式、色を変更した複数のオブジェクトを同時に表示させることができます。

レンダリング方法をサーフェイスにします。

メインコントロールから [ユニット設定] を開いて [等値面複製] を行うと、境界値が反映されたポリゴンを複製します。複製されたポリゴンは、メインコントロールに表示されます。

	ユニット設定
全表示 全非表示	断面にふたをする
	I
Polygon_45_255 サーフェイス A	カラースケール設定
Surfacek AV2CAPS-211A A	断面の保存
	□ 0 倍率 x 10 ▼ 255 切断された領域を半透明表示
	255 上側境界値 ドストグラム出力 ① 強制 off
名前 Polygon_45_255 全ユニットの色	
ユニット	「「「IIIPATIE」 等値面複製
測定 <i>パギス</i> 連続領域測定	
ボクセル加工 物体 / 空間分割 ボクセルフィルタ	
間以成ポリゴン作成 切断ポリゴン作成	
此面解析	
ボクセル回転切出 ボクセル範囲切出	
ファイル出力 ボクセル出力 ポリゴン出力	

[ユニット設定]を閉じたら、複製されたポリゴンのチェックボックスを外して、非表示にします。

	種別	描画方式	色
Polygon_45_255	サーフェイス	A	
SurfaceR	ホクセルサーフェイ。	ζ A	
画方式 🗛 👻	色 戻る 一時	褓存 □	-ド
■方式 A マ ユニット 設定 測定	色 戻る 新規 ノギス	 	-ド 測定
動方式 A ユニット 設定 測定 ボクセル加工	色 戻る 新規 147,0 147,0 147,0 防体 / 空間分割 141,0	前除 □、 削除 」 連続領域 ボクセルフ・	-ド 測定 ィルタ
■方式 A ▼ ユニット 設定 測定 ボクセル加工 削減ポリゴン作成	全 戻る 新規 ノギス 物体 / 空間分割 切断ポリゴン作成	第保存 □ 削除 連続領域 ボクセルフ・	-ド 測定 ィルタ
あた式 A マ ユニット 思定 測定 ポクセル加工 断面解析	全 戻る 新規 ノギス 物体 / 空間分割 切断ポリゴン作成	 第編存 「「」「除」 「「」「除」 「」 「「」 「」 「」	-ド 測定 ィルタ

ボクセルデータを選択し、メインコントロールからユニット設定を開いて、下限境界値を変更したら [適用] を クリックします。

全表示 全非表示 表示 名前 程別 描画方式 ア SurfaceR 第 第 名前 SurfaceR 第 第 名前 SurfaceR 全二ット 日本 2ニット 三 第 12 第 12 第 12 第 14 第 14 第 14 第 14 第 14 15 14 16 14 17 14 17 14 17 14 17 14 17 14 17 14 17 14 17 14 17 14 17 14 17 14 17 14 17 14 17 14 17 14 17 14 17 14	断面に込たをする □ 強制 off

骨が抽出されました。



[ユニット設定]を閉じて、ボクセルデータの骨の名前と色を変更します。

ſ	🔣 XY.mol - MolcerPlus
	ファイル(E) 設定(E) ツール(I) ヘルプ(出)
全表示全非表示	
表示 名前 種別 描画方式 色	
Polygon_45_255 サーフェイス A	
図 bone ポクセルサーフェイス A 名前 bone 全ユニットの色 描画方式 A 色 戻る 二ット 設定 新規 削除 測定 ノギス 連続領域測定 ボクセルカロエ 物体 / 空間分割 ボクセルフィルタ 削減ポリゴン作成 切断ポリゴン作成 断面解析 ボクセル回転切出 オクセル出力 アナイル出力 ポリゴン出力	۳-22+12U)

先に複製したポリゴンのチェックボックスにチェックを入れ再表示します。骨が見えなくなりました。

					XY.mol - MolcerP	Plus	- 0 <mark>- X</mark>
					ファイル(E) 設定(E	(P) $\mathcal{Y} - \mathcal{H}(\mathbf{I}) \wedge \mathcal{H}(\mathbf{H})$	
全表	示全非表示						
			1				
T	名前	種別	描画方式	色		"h	
	Polygon_45_255	サーフェイス	A				
	bone	ボクセルサーフェイス	Α				
						The second state of the se	
名前	Polygon_45_255	全고드ット	の色				
+=	++ · · · · ·	■ 一時保	存 □-	-14		A HERE AND A HERE A	
1880/		₩0				and the second	
						and the second	
	設定	新規 肖	除				
		ノギス 🔤	連続領域	則定		<u> </u>	
;	ボクセル加工 物体	本/空間分割	ボクセルフィ	rili 🤉 🗌	サーフェイスレンダル		/ ボリューム
前小	減ポリゴン作成 切断	fボリゴン作成					
	断面解析						
一形	フセル回転切出 ボクセ	セル範囲切出					
	ファイル出力						
	ボクセル出力	ポパンピカ					
					1		

複製したポリゴンの名前・色を変更し、描画方式をBにします。内部の骨も同時に表示されるようになりました。

え 名前	種別	描画方式	色
flesh	サーフェイス	B	-
bone	パクビルリーフェイ.	~ ~	
flesh	<u></u>	ットの色	
flesh i方式 B 🔻	 	ットの色 射保存 ロー	ĸ
i flesh 画方式 B マ ユニット	全ユニ 色 戻る - ^に	ットの色 新保存 0-	۲.
i flesh 画方式 B マ ユニット 設定		ットの色 射保存	×)
flesh 動方式 B マ ユニット 設定 測定	全ユニ 全 一 下 一 ド 一 「 一 ド 一 「 一 「 一 「 一 「 一 「 一 「 一 「 一 「 一 「 一 「 一 「 一 「 一 「 一 「 一 一 一 一 一 一 一 一 一 一 一 一 一	ットの色	ド 定
flesh j方式 B ユニット 説定 測定	全ユニ 一部 新規 /ギス 物体 / 空間分割	 ットの色 謝保存 □ 削除 連続領域消 ボクセルフィ 	ド 11定 ルタ
flesh 国方式 B) ユニット 設定 測定 ボクセル加工) 10減ポリゴン作成		ットの色 第保存 □ 削除 連続領域派 ボクセルフィ	ド 1112
i flesh 画方式 B → ユニット 設定 測定 ポクセル加工 削減ポリゴン作成 断面解析	全ユニード 一ド 月月 月日	ットの色 新保存 ロー 削除 連続領域税 ボクセルフィ	ド 定 ルタ



[ファイル(<u>F)</u>] から [molcer fileを保存(S)] を実行し、保存します。

