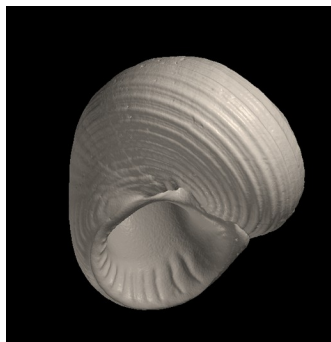
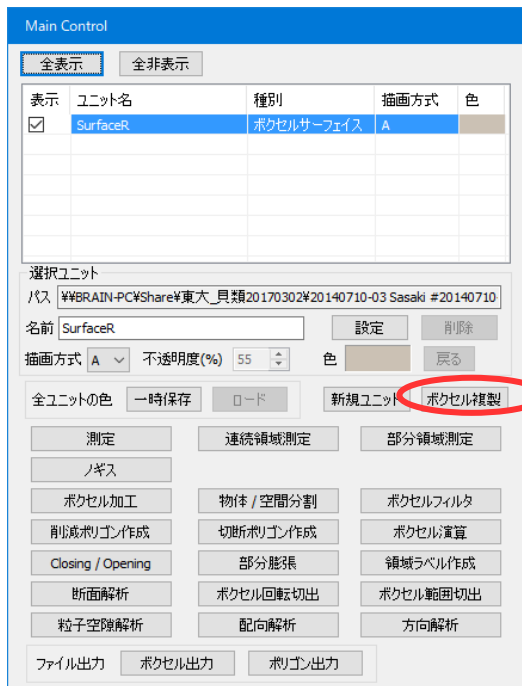


# 計測：巻貝の内部容積測定

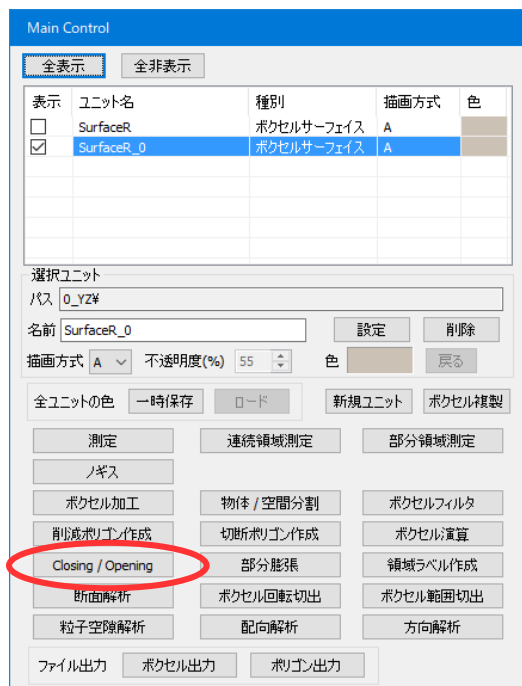
v1.6 版



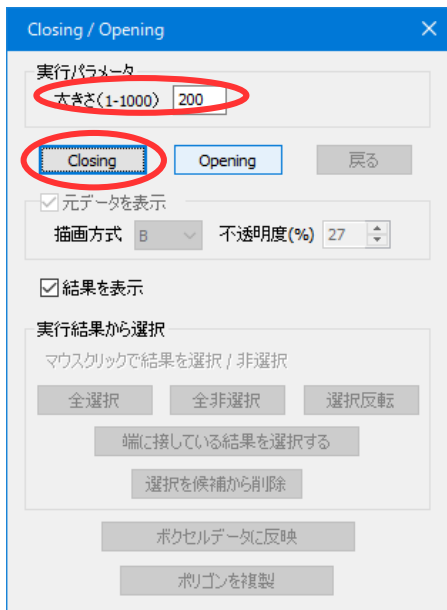
こんな巻貝の容積を測ってみましょう。



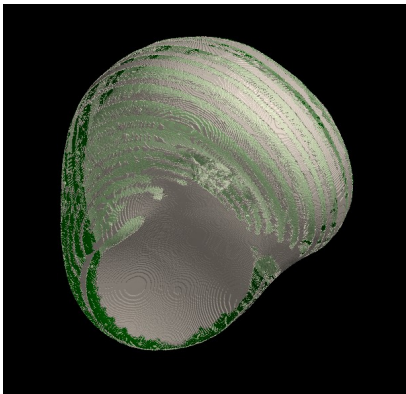
レンダリング方式をサーフェイスに変更して、[Main Control] の [ボクセル複製] をクリックします。



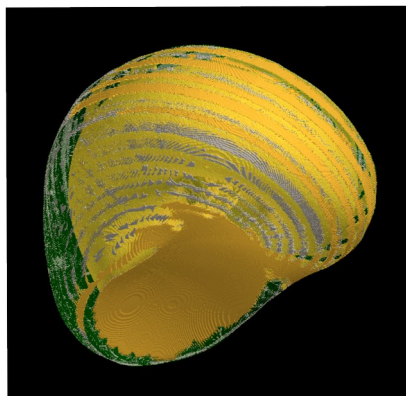
ボクセルデータが複製されました。複製データのみチェックを入れ、[Closing/Opening] をクリック。



実行パラメータを200に設定し、[Closing] をクリック。



Closing 実行後。穴の部分がふさがれているのがわかります。

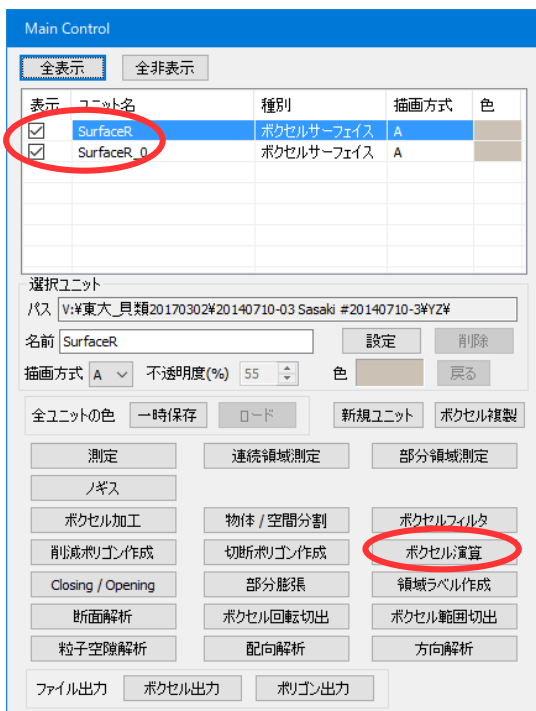


マウスクリックで選択し、[ボクセルデータに反映] をクリック。

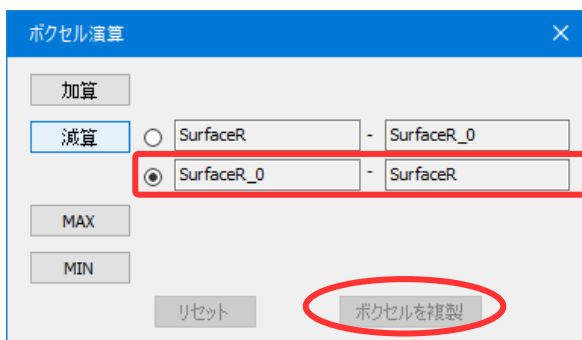
[Closing/Opening] ウィンドウを閉じて [Main Control] にもどります。



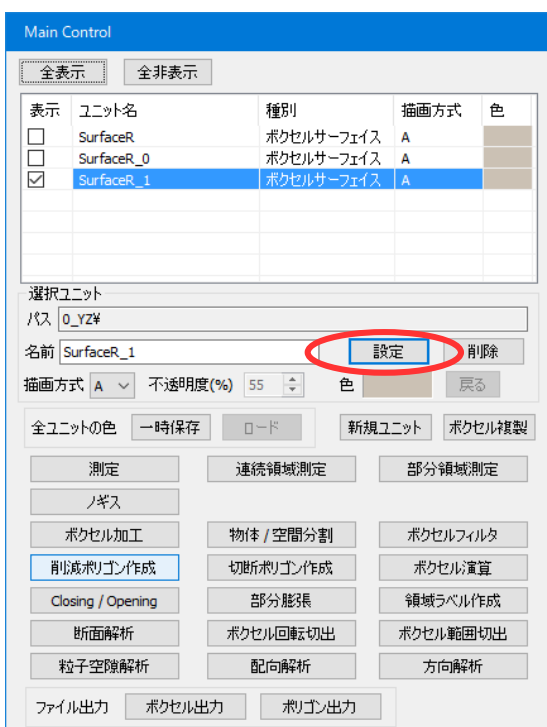
ここから、貝の内部部分だけをとりだすためにボクセルの減算処理を行っていきます。



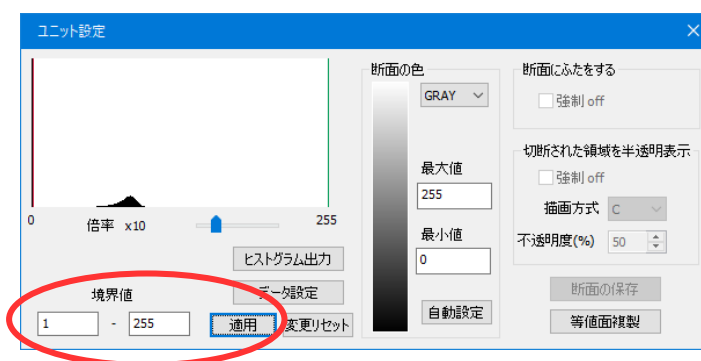
複製前と複製後のユニットを両方ともチェックし、[ボクセル演算]をクリック。

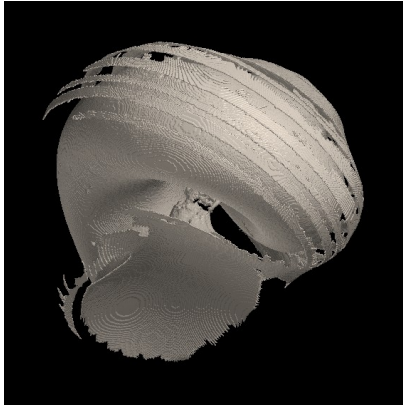


[減算]を行います。  
Closing処理をしたユニットから、もとのユニットを引くように設定してください。  
減算処理後、[ボクセルを複製]してください。

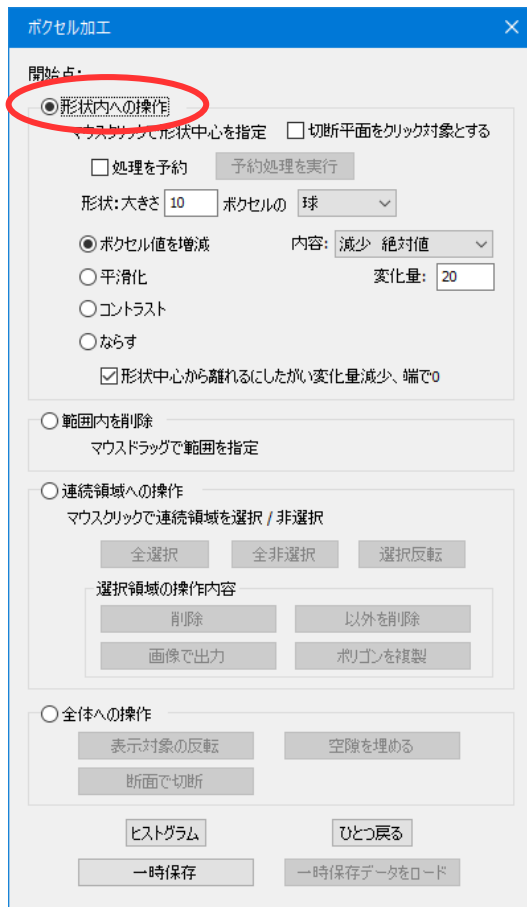


複製したユニットを選択し、[設定]をクリック。  
境界値を1にして、[適用]をクリック。

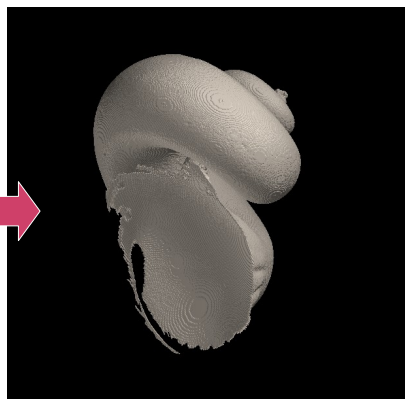
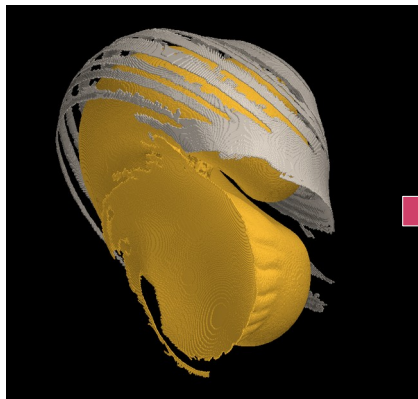
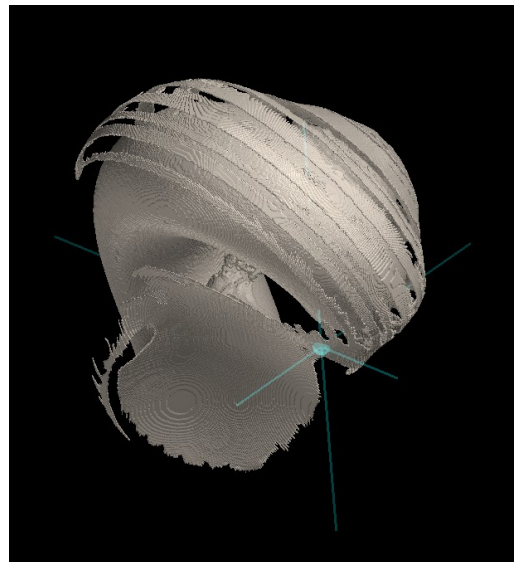




境界値を1とした減算結果です。  
このままでは、まだよぶんな部分がついていますので削っていきましょう。



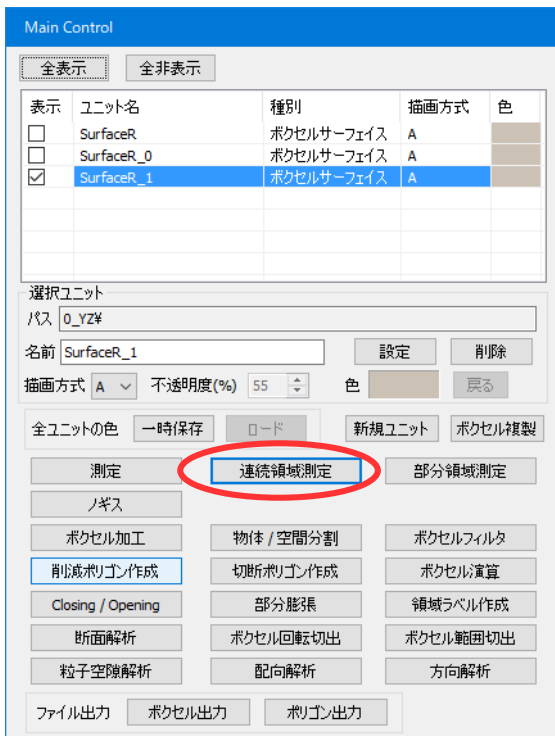
[ボクセル加工]⇒[形状内への操作]で、よぶんなボクセルを削除できます。  
この操作で、巻き貝の中身部分からよぶんな部分を切り離します。



中身部分を選択し、[以外を削除]でよぶんな部分を削除します。



貝の中身が完全にきれいになったら、いよいよ容積です。



[Main Control] ⇒ [連続領域測定]で全ての領域を選択すると、この巻貝の容積を知ることができます。

