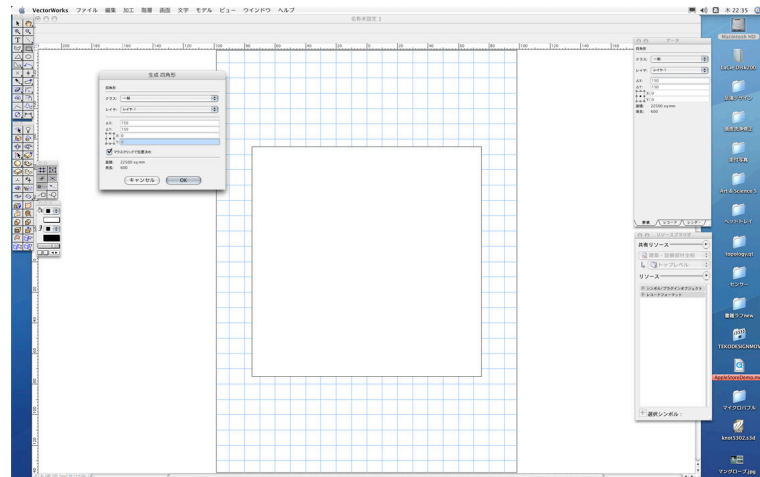
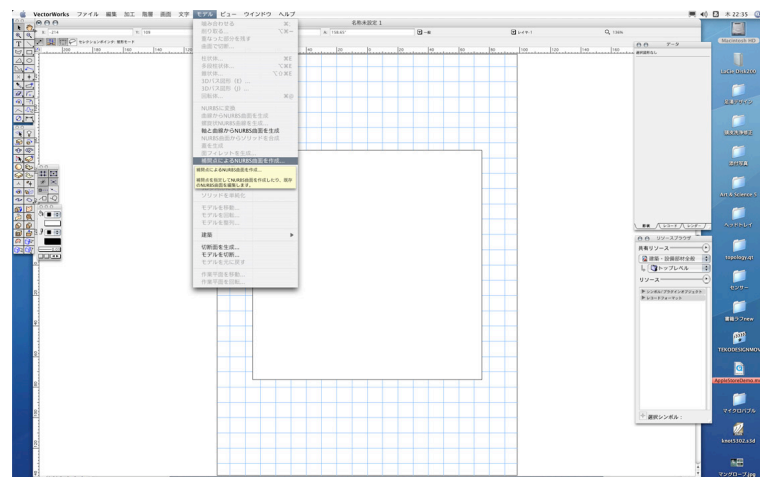


レザークッションソファ制作手順

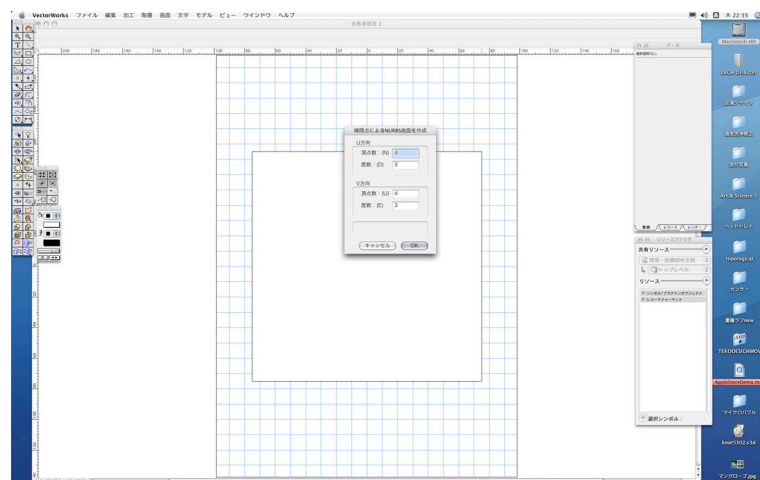
1. 一つのクッションサイズにあたる四角形を描く



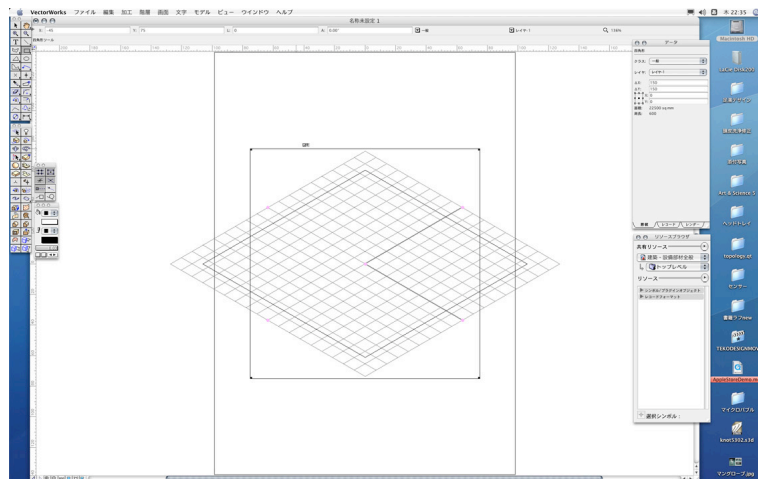
2. モデル→補完点による NURBS 曲線を作成を選び、1 の四角形にスナップし、同じ大きさの NURBS 曲面を描く



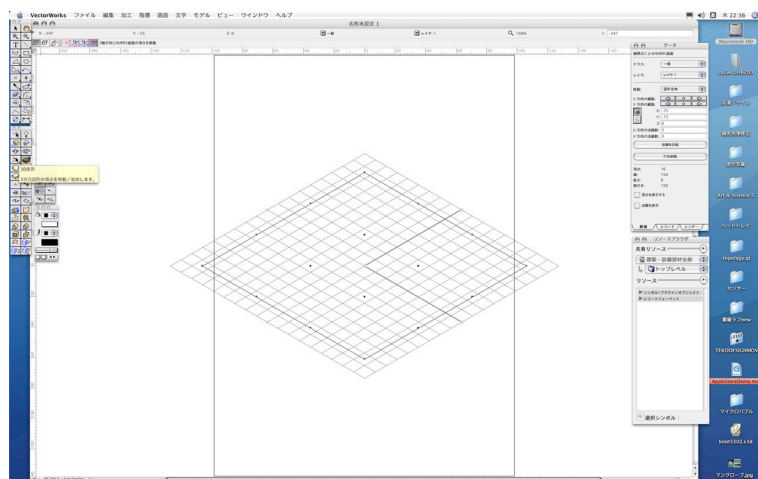
3. 頂点数を入力



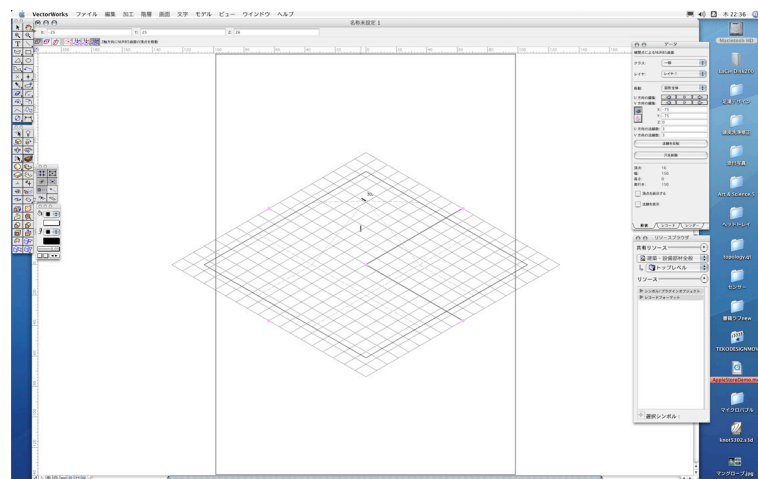
4. ビュー→斜め右にし、基準にした1の四角形を削除する



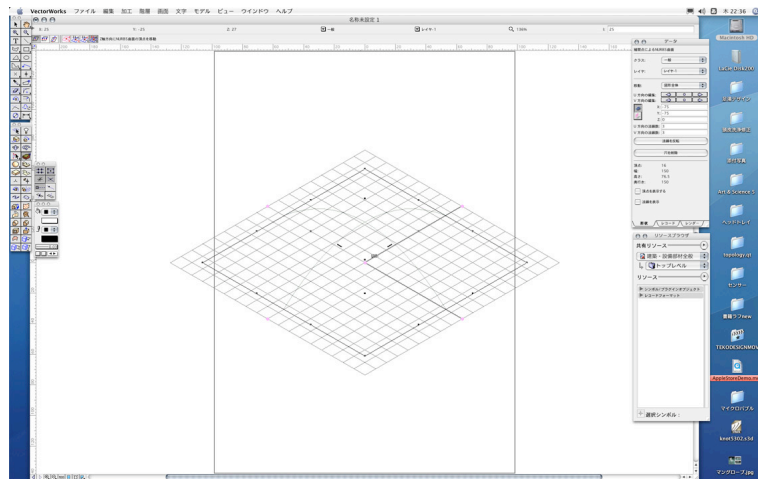
5. 3D 変形ツールを選択すると、頂点が表れる



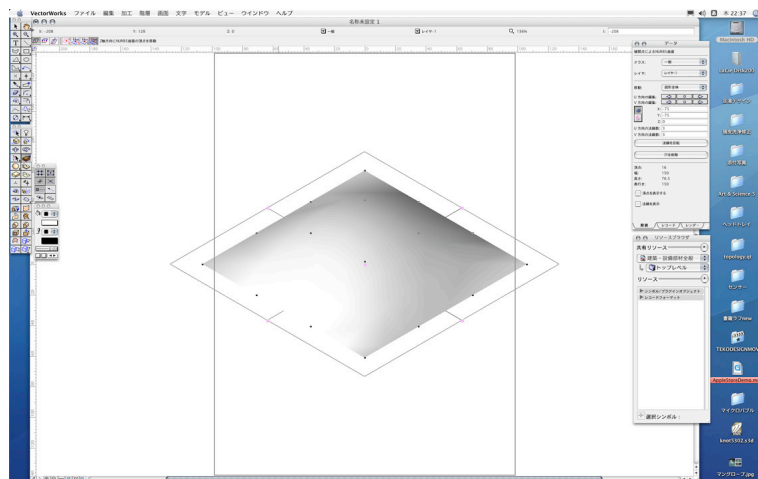
6. 中心の頂点を上に移動



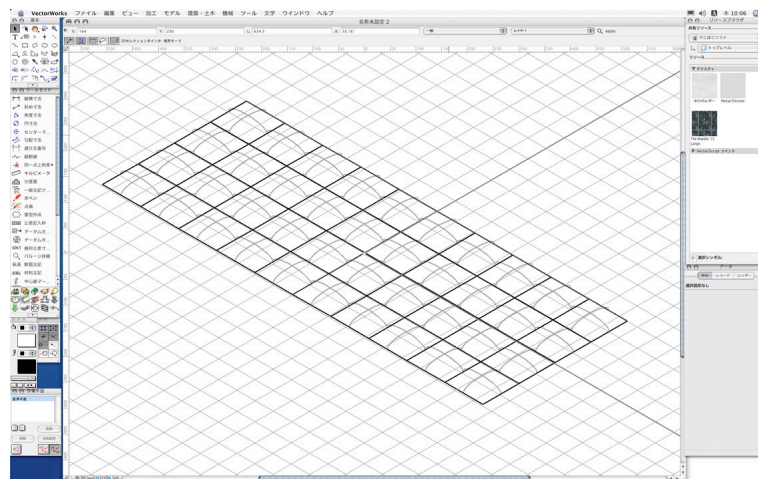
7. その他頂点も移動し、全体のふくらみを調整する



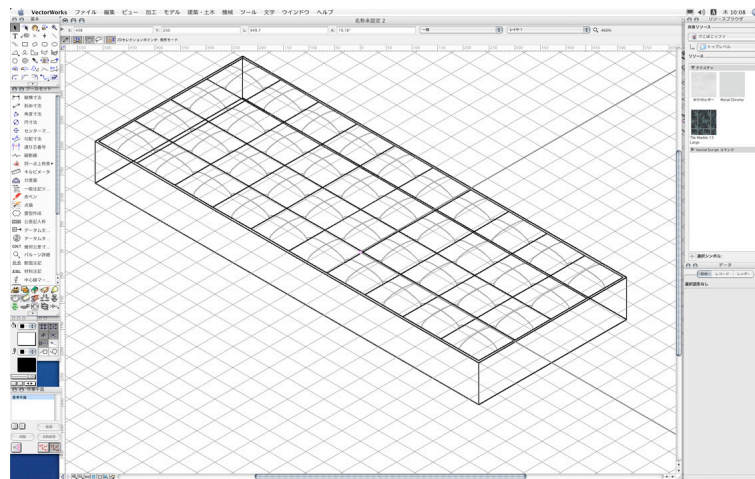
8. Open GL で見た状態



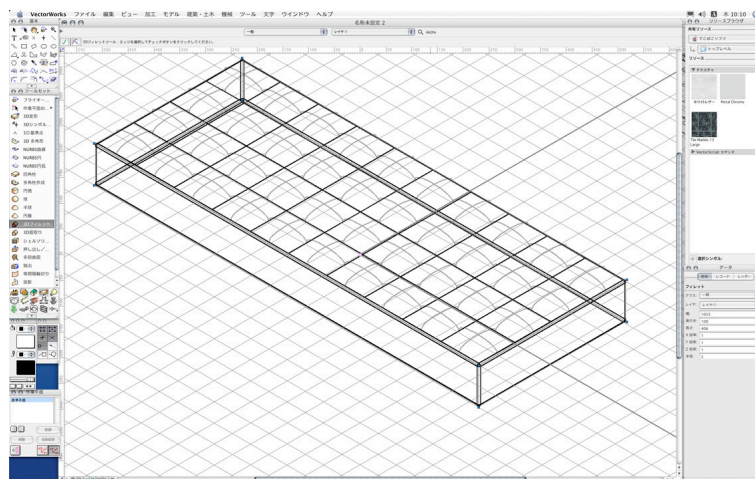
9. NURBS 曲面を配列複製する



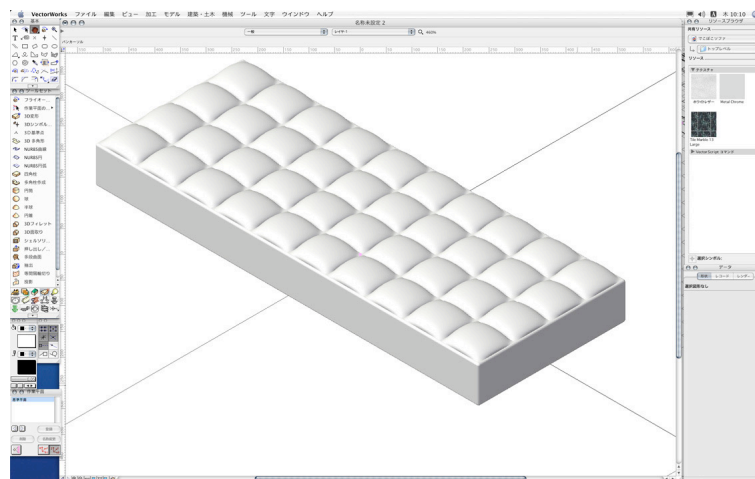
10. フィレット分外側へオフセットした四角形を描き、柱状体にしてクッションベースを作成



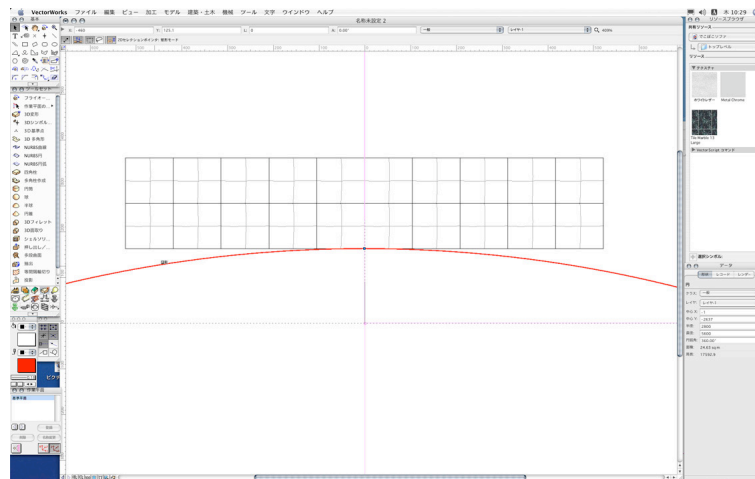
11. 3D フィレットツールにて、柱状体の角を丸める



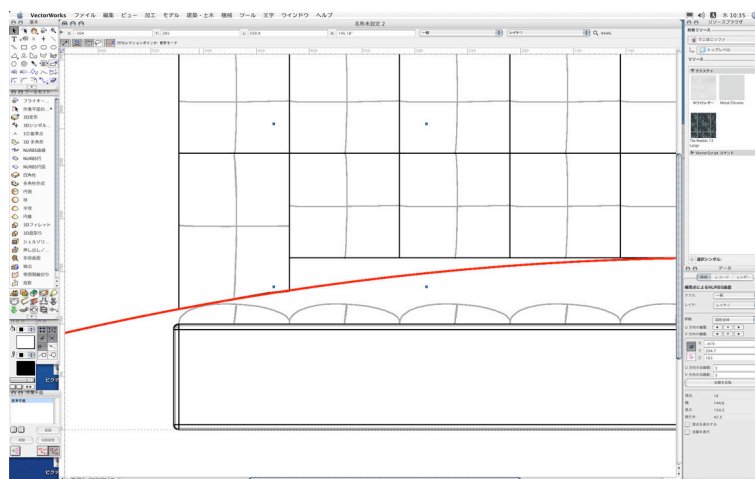
12. Open GL で見た状態



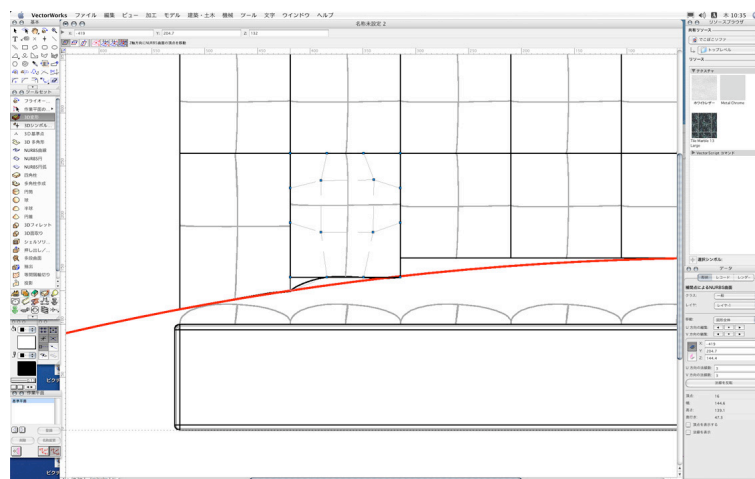
13. NURBS 曲面を複製し、背の部分に配置。その後 NURBS 曲面を変形するための円弧を描く



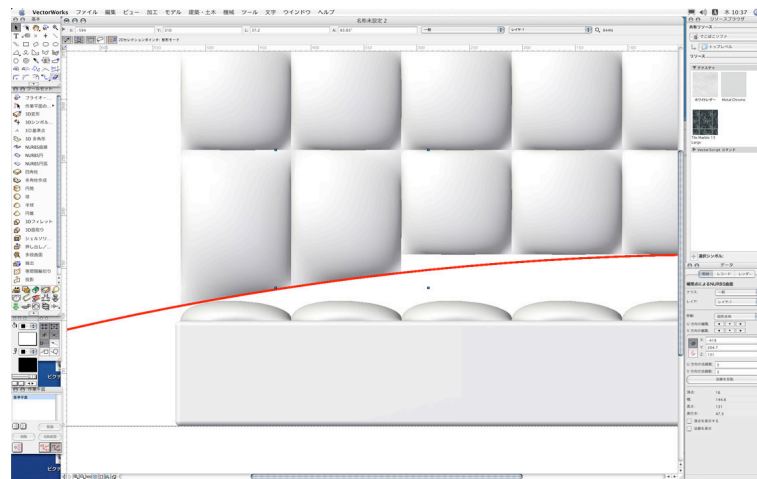
14. 3D 変形ツールにて、NURBS 曲面の頂点を円弧に合わせて変形



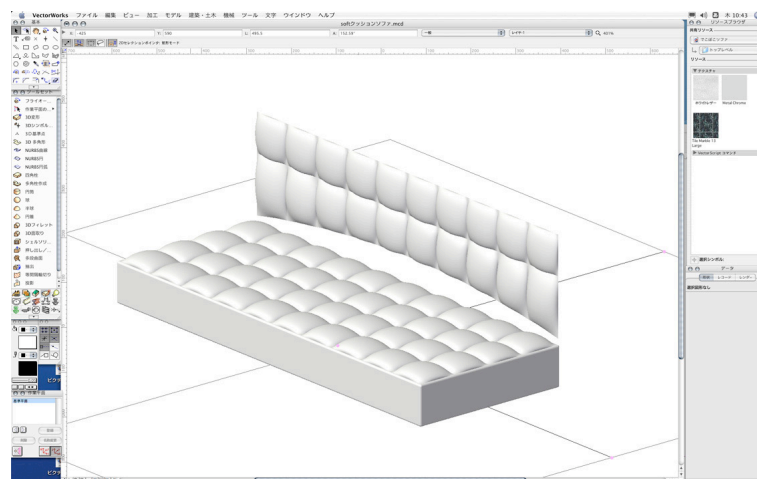
15. 同様に NURBS 曲面を変形



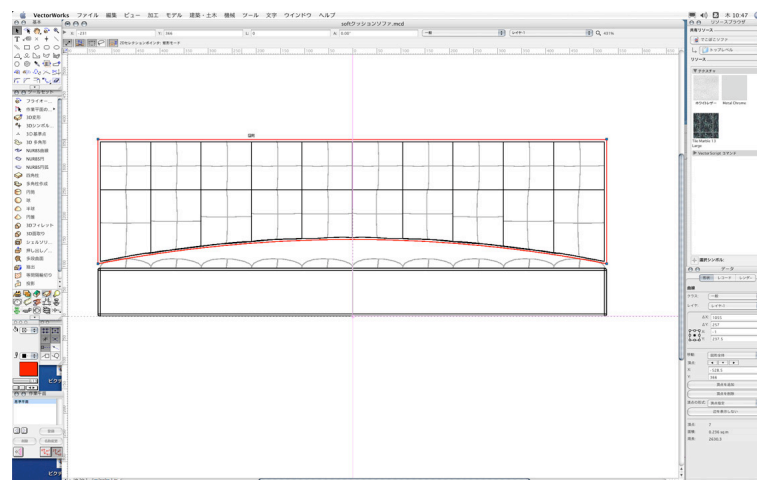
16. Open GL で見た状態



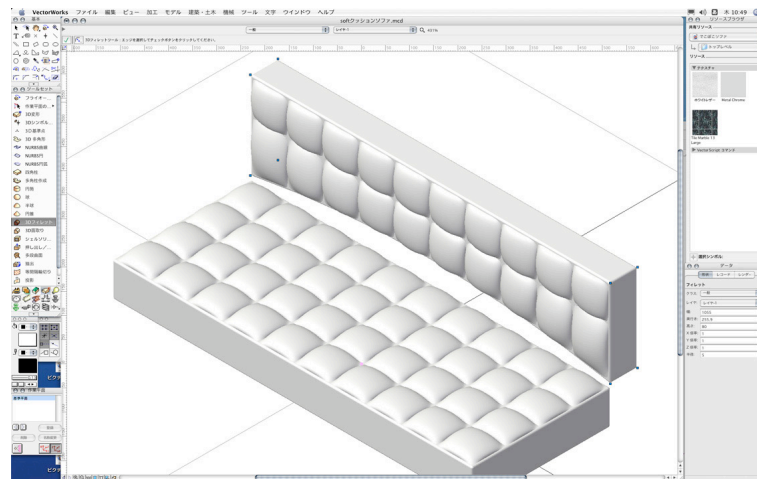
17. 背の部分の NURBS 曲面全てを変形した状態



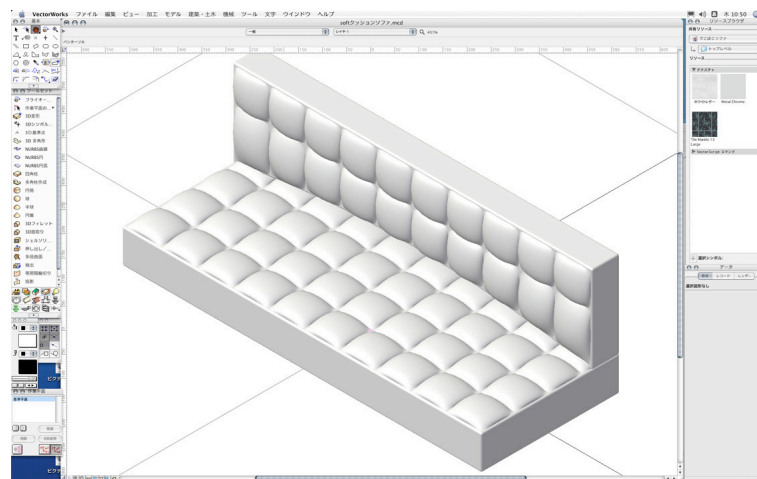
18. 10 同様にフィレット分外側へオフセットした背の部分のクッションベースにあたる 2D 図形を描き、柱状体にする



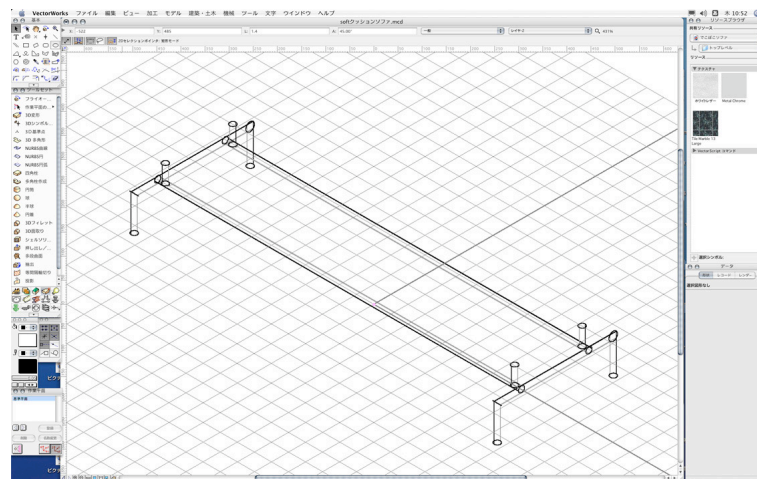
19. 3D フィレットツールにて、柱状体の角を丸める



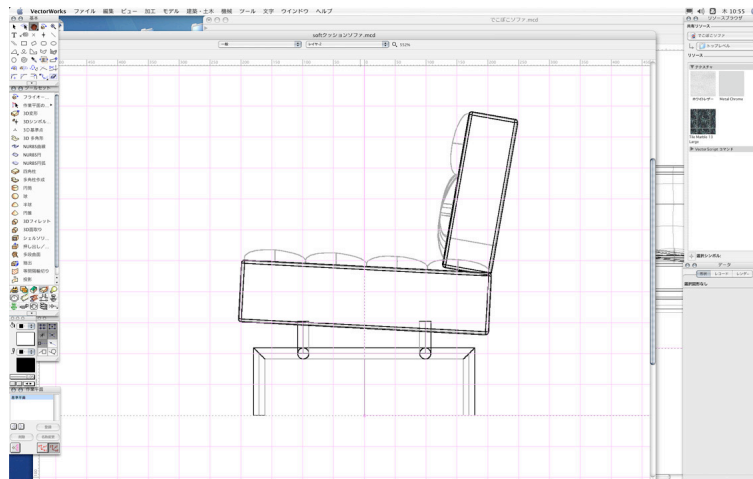
20. 全体のクッション部分が完成



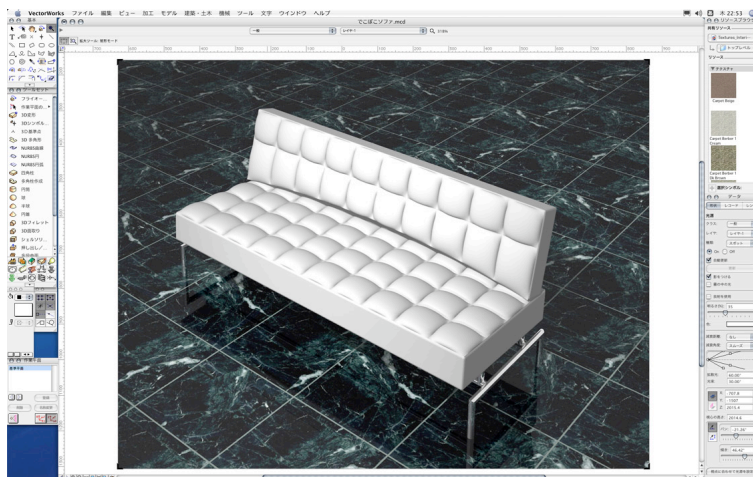
21. 3D パスなどを用い、パイプ脚部分を作成



22. クッションを載せ、多少回転するとより実物に近づく



23. テクスチャーを貼り、仕上げレンダリングを行った



24. 革の質感を設定し、仕上げレンダリングを行った

