

## 『Start@Max ～3ds maxで3DCGをはじめよう～』

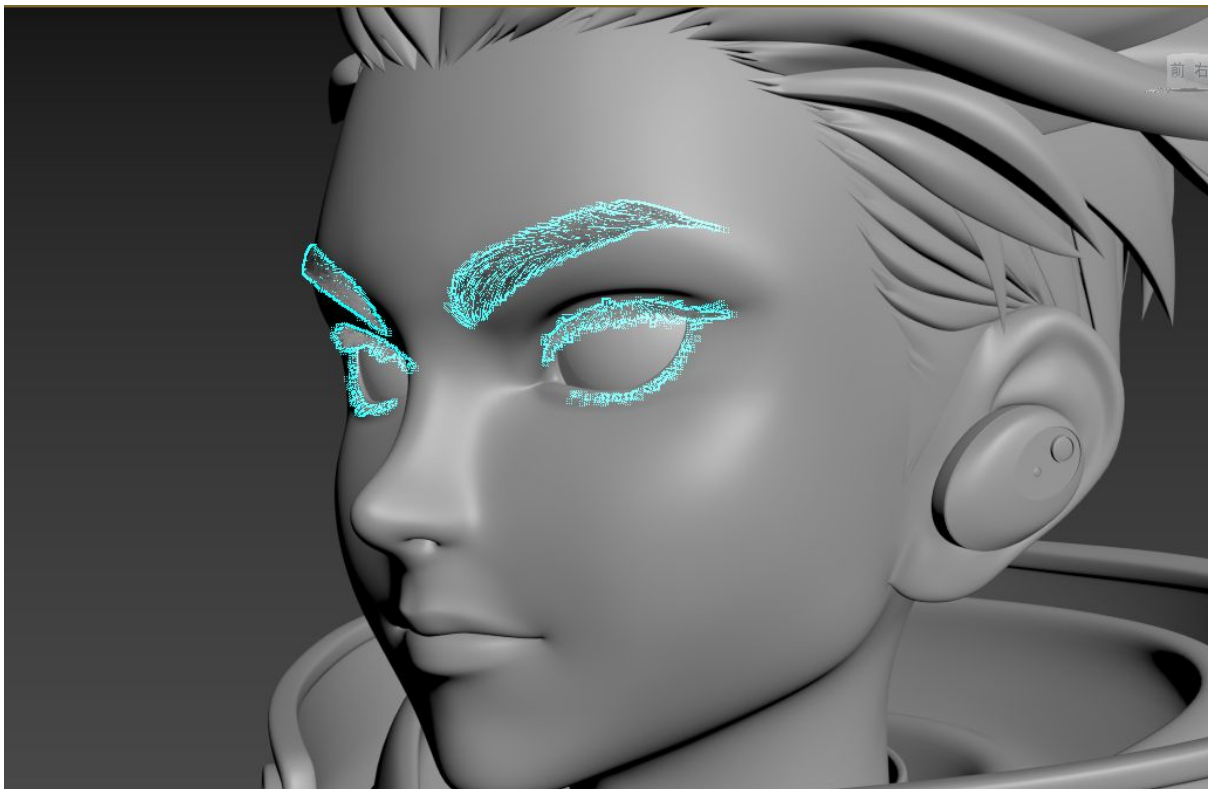
をご視聴頂きありがとうございます。

動画内で解説しきれっていなかったまつ毛と眉毛のモデリング方法について、補足解説いたします。

まつ毛と眉毛は、下の画像のようにポリゴンで一本一本の毛のモデルが作られています。

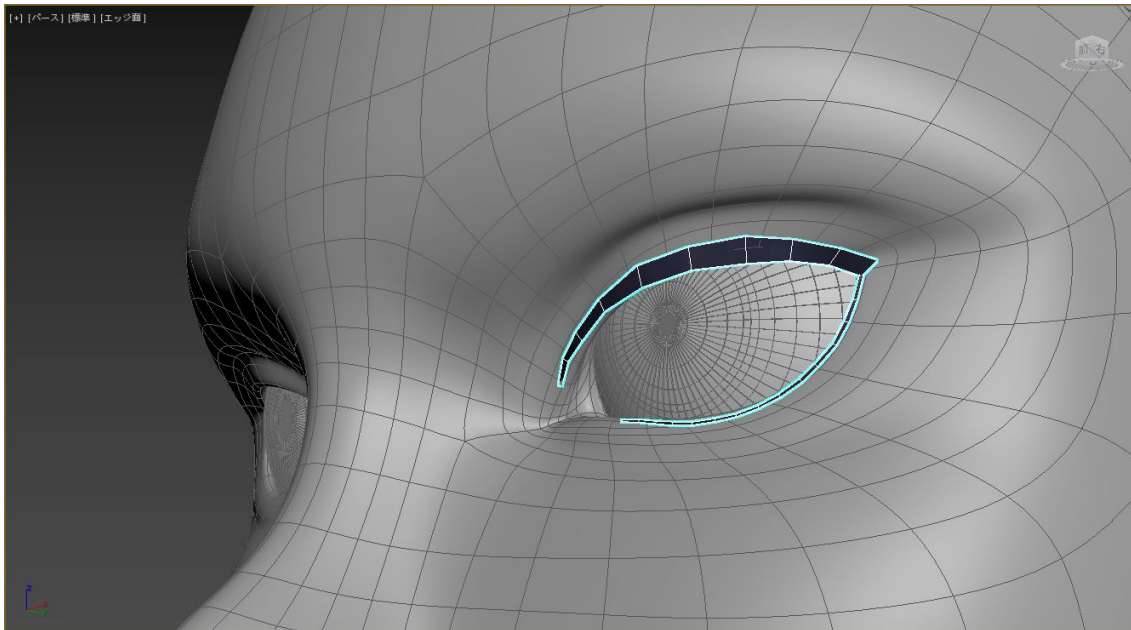
これは、3ds Maxの[ヘアーとファー]モディファイヤを使用して作成しています。

[ヘアーとファー]をポリゴン化することで、今回のキャラクターデータのようなポリゴンのまつ毛と眉毛を作成することができます。簡単に作り方の手順を説明をさせていただきます。

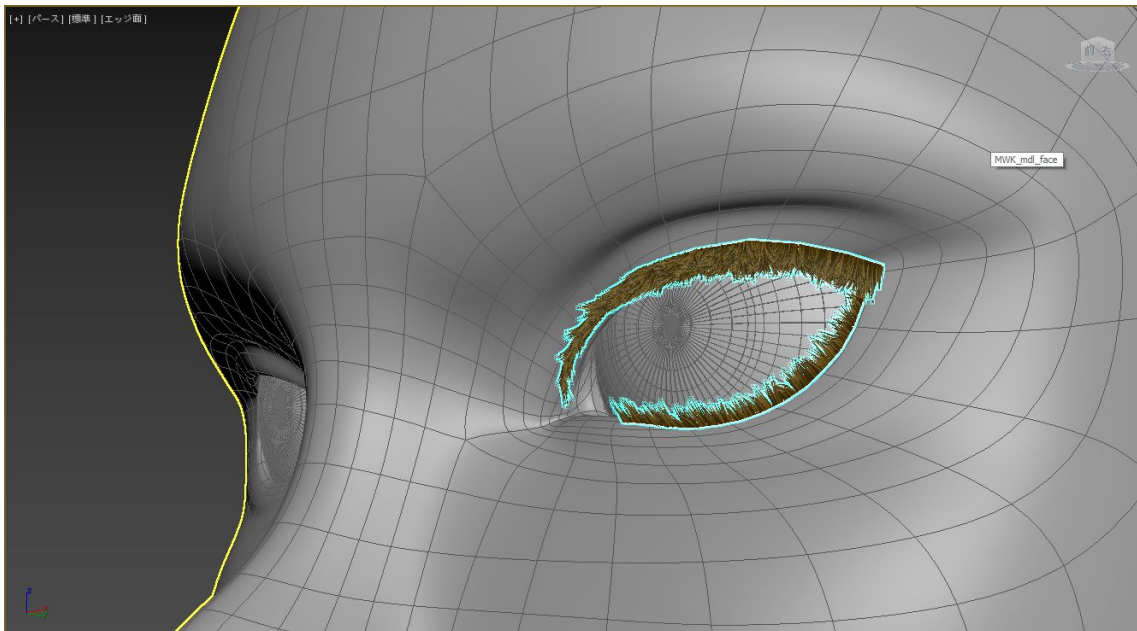


## ■手順

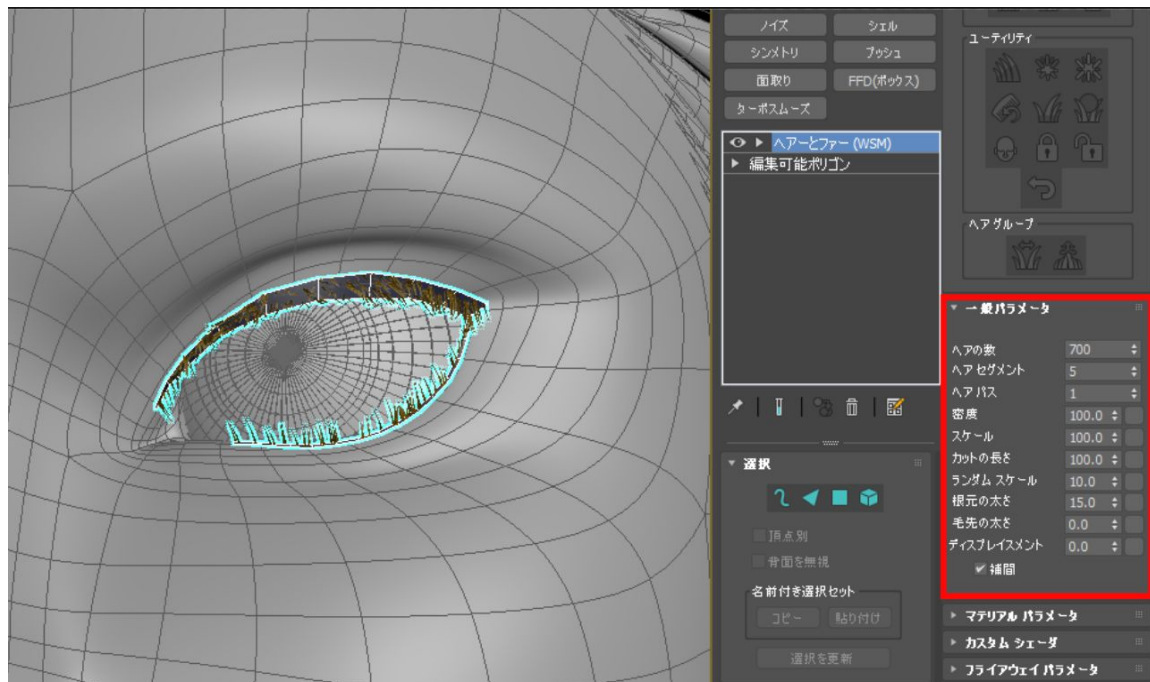
1. 毛を生やしたい位置に、ベースとなるメッシュを作成します。



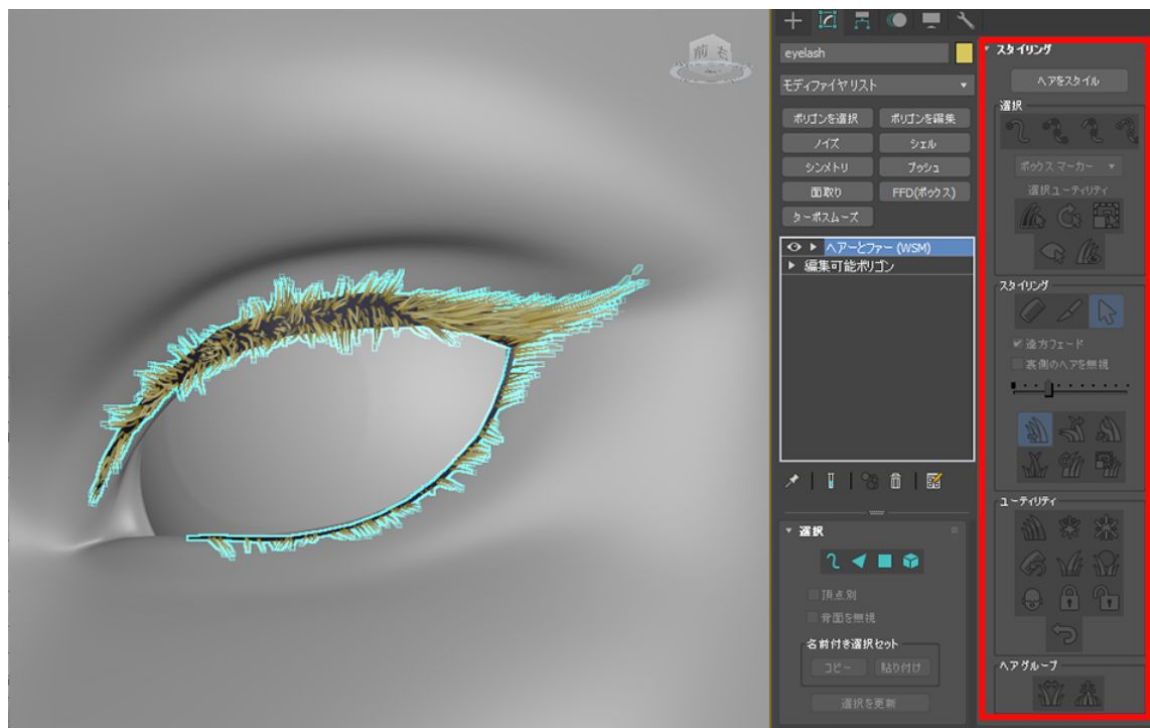
2. モディファイヤの[ヘアーとファー]を入れますと、先ほど作成したベースメッシュからヘアが生えてきます。



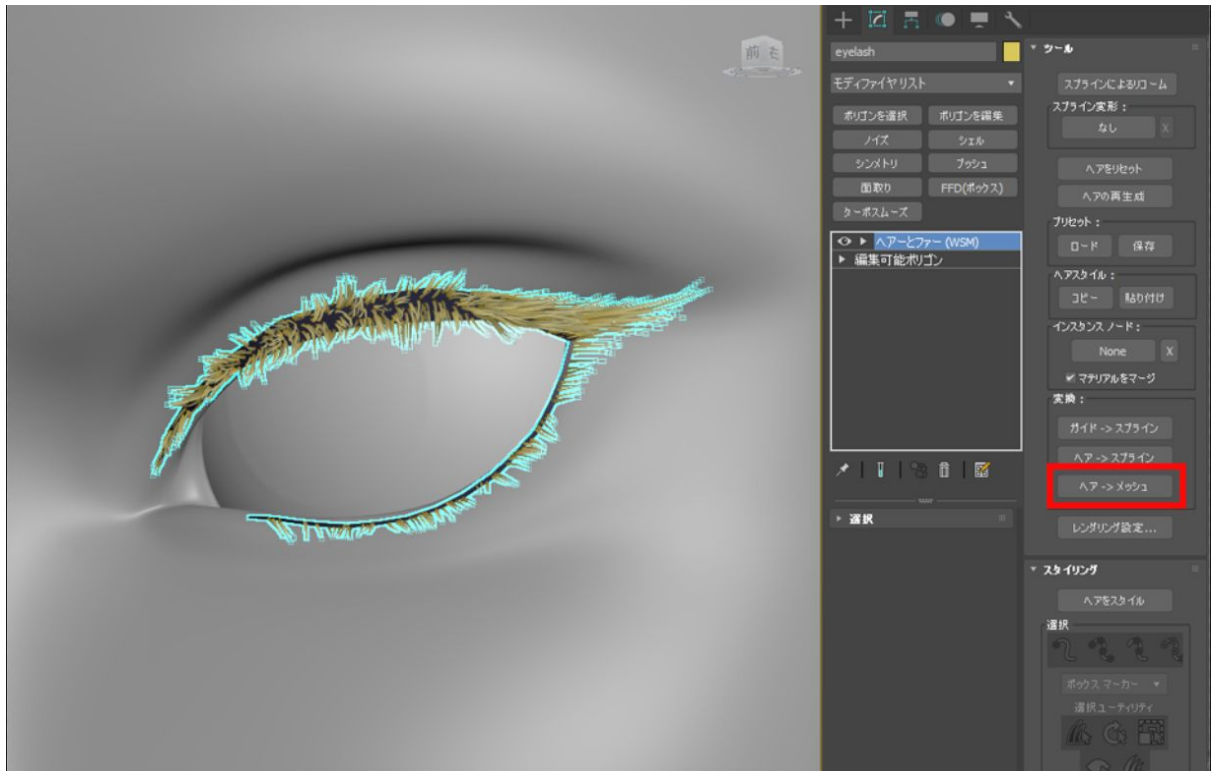
3. [一般パラメータ]で、ヘアの数や長さを大まかに調整します。



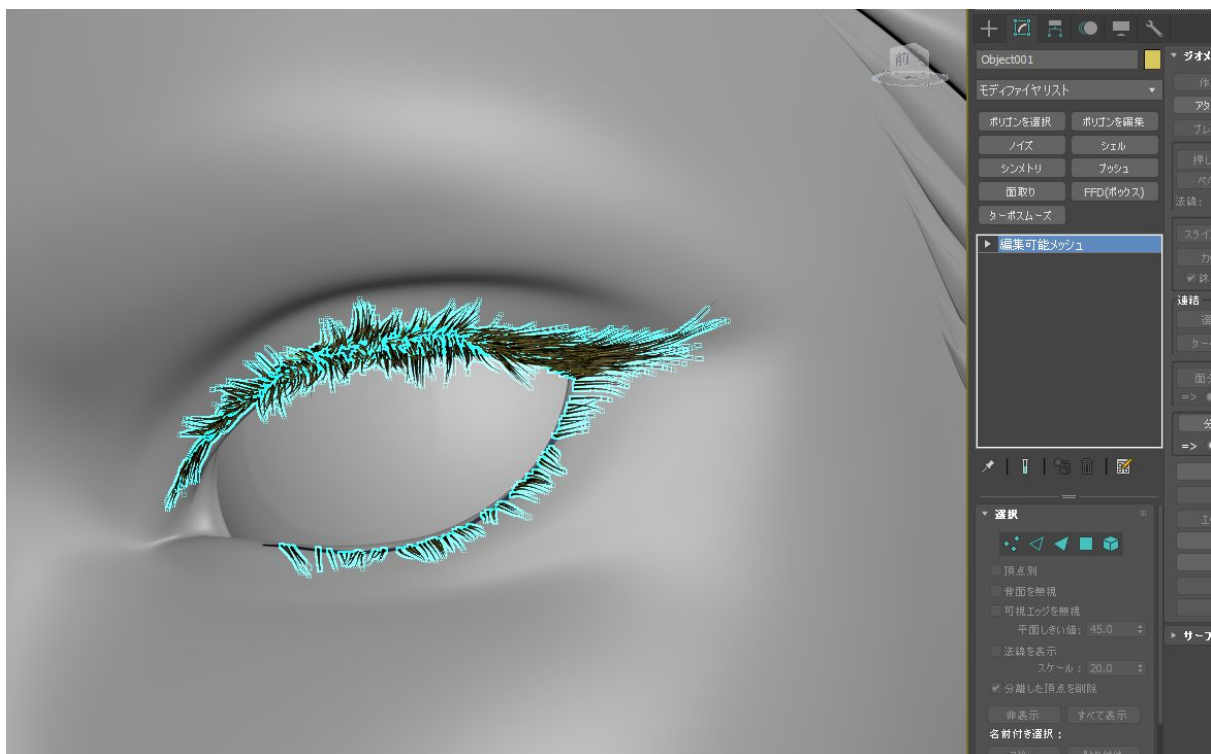
4. [スタイリング]で、細かな毛の流れや長さなどを調整します。



5. スタイリングが出来ましたら、[ツール]から [ヘア->メッシュ]をクリックし、  
ヘアをポリゴンに変換します。

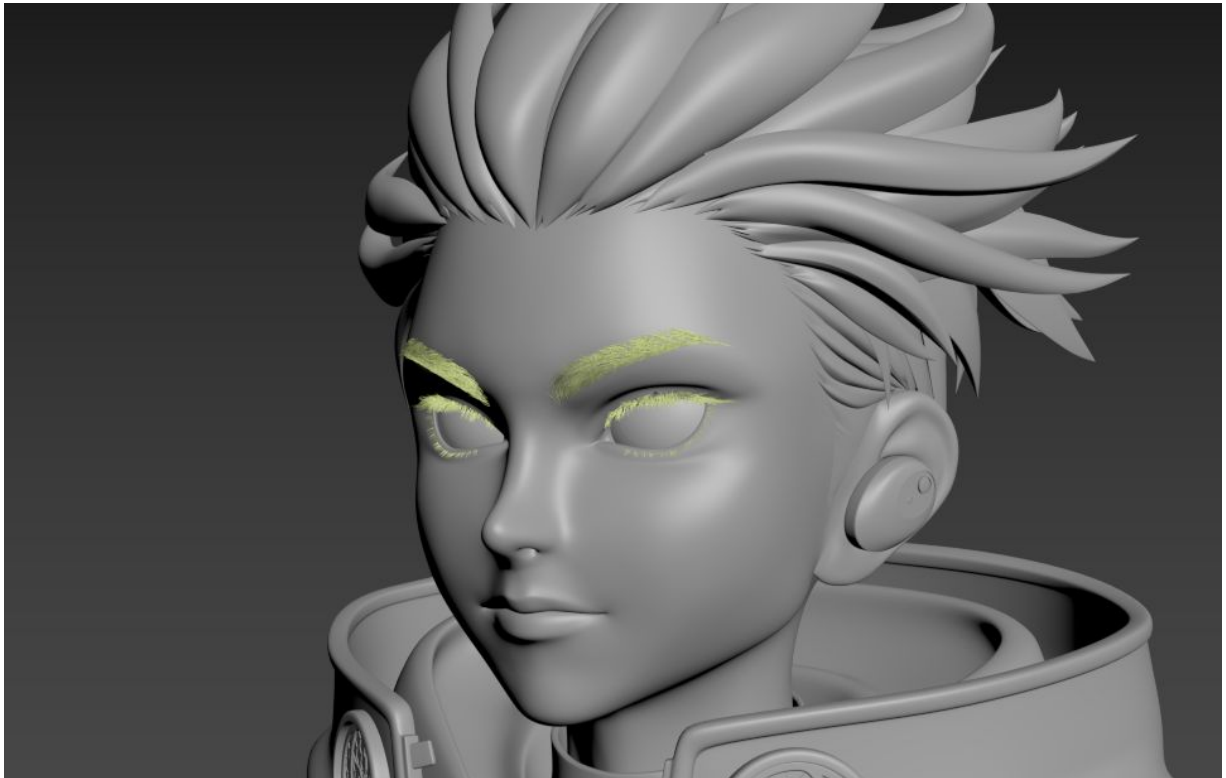


同じ位置に[Object001]という名前でポリゴン化されたまつ毛が作成されます。



6. 最後に、シンメトリモディファイヤを使用して反対側にもまつ毛を作成します。

まつ毛と同じ手順で、眉毛も作成することができます。



---

株式会社ジェットスタジオ

[www.jetstudio.co.jp](http://www.jetstudio.co.jp)

---