

# 5-3 キャラクターを増やしてみよう

前節で作成したひよこは非常にシンプルなものですが、そのため応用範囲も広いモデルです。ここではひよこのモデルを元に、別のキャラクターをモデリングしてみましょう。

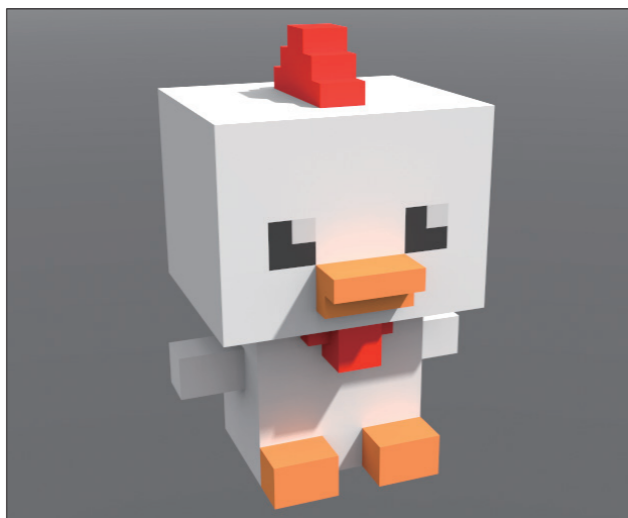
## にわとりをモデリングしよう

にわとりのモデルは、先ほど作成したひよこのモデルを元に作成できます。実際にモデリングしてみましょう。

### Polyのリンク

<https://poly.google.com/view/0LXTc2oAlmL>

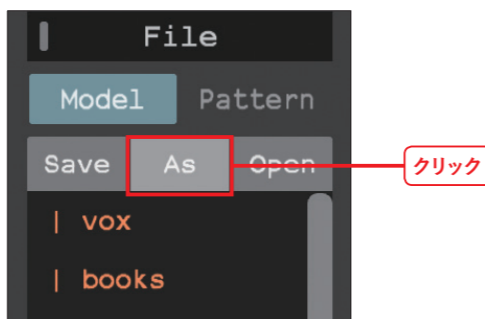
にわとりキャラクターの完成イメージ



## 1 ひよこのモデルをコピーする

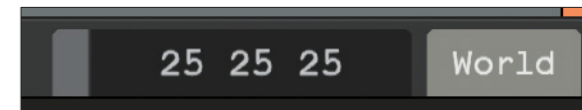
モデリングを始める前に、ひよこのモデルを流用するためにFileツールの [As] ボタンを押して、別モデルとしてにわとりモデルを新規に作成して保存しましょう。

[As] ボタンを押すとファイルを保存するダイアログが表示されます。ファイル名を決めて保存しましょう。



## 2 モデルサイズを調整する

ひよこモデルのコピーができれば、まずはモデルのサイズを調整しましょう。ひよこことにとりのサイズを比べると、にとりのほうが少し大きいです。今回はサイズを「25 25 25」と変更しました。これでひよこの上部分にスペースができました。



### memo

モデルサイズを変更するとレンダリング時にモデルが地面に埋まってしまったり、逆に空中に浮いてしまうことがあります。その場合はChapter 4のHELP! (P.69) のように適時、表示位置を修正しましょう。

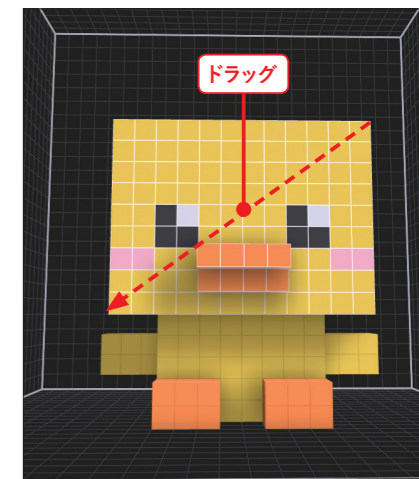
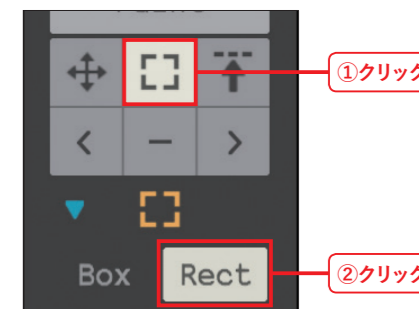
## 3 胴体を長くする① 頭の切り離し

まずはひよこの胴体部分を長くするために、一旦ひよこの頭と胴体を切り離しましょう。

モデル同士を切り離すには、Brushツールの下にあるBox Selectボタンを押して①、ボタンの下にある [Box] と選択されている部分を、右の [Rect] を選択して変更します②。Box Selectツールは、ボクセルを選択状態にすることができます。選択状態にすると、選択されているボクセルのみを移動させることができます。また [Box] から [Rect] に変更することで、画面上で自由にボクセルを選択することができます。

では実際にモデルを選択していきましょう。選択はエディタ画面で選択したボクセル上をドラッグすることで行えます。今回は頭部のみを移動させたいので、ドラッグして頭を選択します。

このときの注意点として、頭以外が選択されると、その部分も移動させたときに付いてきてしまうので、必ず頭のみを選択した状態にしましょう。



HELP!

### ボクセルの選択がうまくいかないときは

もし選択したくない部分が選択されてしまったら、[Shift]+[Cmd] (Winでは [Alt]) キーを押しながら余計なボクセルをドラッグしなおしましょう。これで選択が解除されます。逆に追加で選択したい場合は、[Shift]キーを押しながらドラッグします。