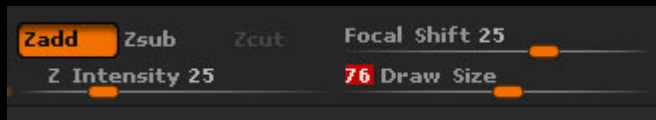


モデリングを始める前に、ブラシの設定を使いやすいように変更しておきます。

Draw Size（ドローサイズ）は、そのままブラシの大きさ。

Focal Shift（フォーカルシフト）は、ぼけ具合を調整します。



この2つはZBrushのモデリングにおいて、とても重要です。

実際の造形作業に例えるならば、粘土ペラや筆を持ち替えるような作業です。

作業しやすいサイズに作業中も変更して構いません。

ドローサイズ（Draw Size）を大きくすることによって大きなヘラに、小さくすることによって細工棒の様にブラシを変化させるのです。

よりシャープな細工棒が欲しい場合はフォーカルシフト（Focal Shift）を0に近づけてゆく感じです。

ドローサイズ（DrawSize）はキャンバス中央に描かれたオブジェクト（サブツール）の大きさとも関係するので、私はオブジェクトをズームしてしまうことが多いです。

オブジェクトをズームして、ドローサイズを小さくするのは普通に行う作業なので、操作に慣れてしまってください。

オブジェクトのズーム（拡大縮小）は、Altキーを押しながら画面をクリックし、Altキーを離してからドラッグです。

ちょっとややこしいですね・・・



シェルフ右側のScaleボタンをクリック、ドラッグしても同様に大きさを変えられるのですが、意外とやりにくかったりします。

クリックしたまま上下左右に動かしてみてください。

話が逸れました・・・

それでは、Brush Modはスムースブラシだけ変更しておきましょう。

76くらいが合わせやすく使いやすいと思います。



これらの変更はブラシごとに行う必要があるので気を付けて下さい。

Move（ムーブ）ブラシはZ Intensity（ゼットインテンシティ）：50～100でもいいのですが、それ以外のブラシは変化が大き過ぎると最初は上手く行かなかったりするので、Z Intensity：25くらいに設定しておいた方が使いやすいと思います。

以下の値は私の好みですが、これらを参考に設定を変更してみてください。（このままで問題ないです）

Standardブラシ Z Intensity:25 Focal Shift:25 Draw Size:76 Brush Mod:0 Stroke:Free hand
Moveブラシ Z Intensity:25 Focal Shift:25 Draw Size:76 Brush Mod:0 Stroke:Free hand
Smoothブラシ Z Intensity:25 Focal Shift:25 Draw Size:76 Brush Mod:76 Stroke:Free hand

ブラシの設定についてはNyantaさんのホームページに詳しく書いてあります。

Z3.1メモ : BrushMod

http://upfullvibes.at.webry.info/200708/article_5.html

それではまず、Standardブラシ、Zaddで、こんな感じにラクガキしてみましようか、
ドローサイズは30くらいに小さくしてやってみて下さい。

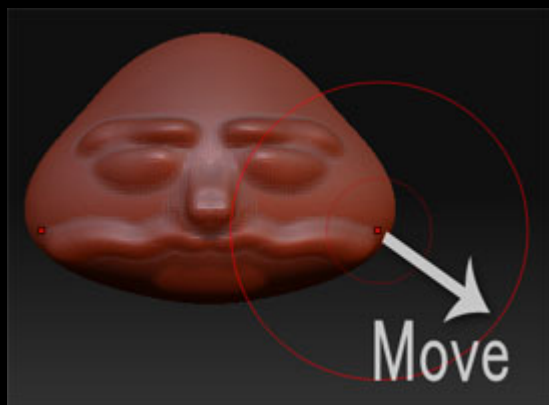


ふざけている感じにも見えますが、こんなのもMoveブラシを使って変形させると、意外と自然に見えて来たりします。
それではブラシをMoveに変更して、ほっぺたの辺りを横に引っ張って見ましようか。

一旦ズームアウトして、オブジェクトを小さく表示させ、ドローサイズを今回は160（大きければいいです）まで上げて、
顔と同じサイズくらいにして、ぐいぐい引っ張ります。

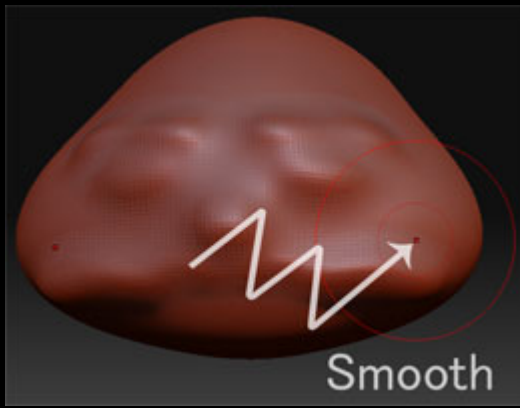
（ズームアウトは、シェルフ右側の、Scale（スケール）ボタンをクリックして、ドラッグでも良いのですが、Altキーを押して画面をクリック、ドラッグでも同じです。できとくに上下（左右）にドラッグしていると大きくなったり小さくなったりするはずですが、放すと固定されます。）

すると・・・・・・・・・・

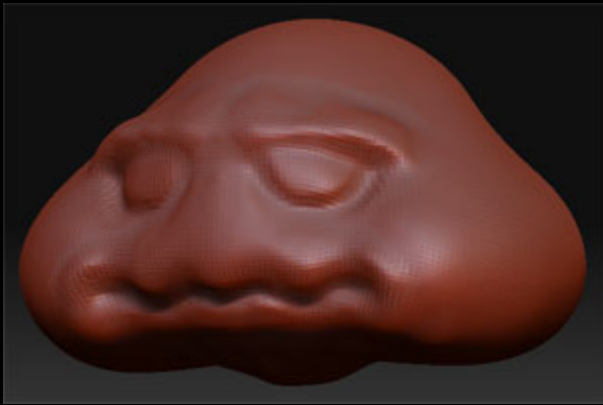


こんなキャラクター居ますよね・・・・・・・・・・

そして、Smoothブラシで極端に盛り上がった部分を撫でて均します。



Standardブラシで盛り上げて（Zsubで凹ませて）、Smoothブラシで均して、これの繰り返しで形を作って行きます。
これ位まで形が出来上がってきたら、細かい仕上げに入りたいのでDivide（ディバイド）します。



Tool>Geometry>Divideボタンを2回押して、SDiv5にしておきましょう。



細かいシワを作ったり、エッジをきれいに整えたりしてなんとなく完成！！
ここまでで、球体から顔を作る作業はおしまいです。
簡単でしょ？



仕上げの作業で、大きく形を変更したい場合は、一旦SDiv3辺りまで下げて、ポリゴンの数を減らした表示で作業すると面がきれいに仕上げられることに気が付くはずですよ。

SDiv5でSmoothブラシかけてもなかなかきれいになりませんからね・・・・・・
慣れて来たらぜひ試してみてください。

マルチ解像度メッシュ編集に関してはこちらの解説が分かりやすいです。

ZBrush2ツアー マルチ解像度編集

<http://www.yoshii.com/zbrush/zbrush2/multires.html>

高度なジオメトリツール

<http://www.oakcorp.net/zbrush/z209.shtml>

ここまでの作業をムービーにしてみました。

次はこれに目玉を入れますよ！

[<<戻る](#) [進む>>](#)