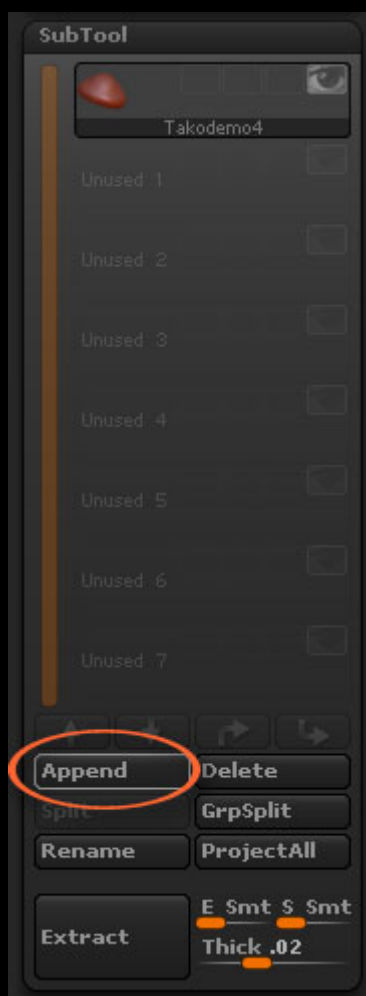


目玉のパーツを別に開いておきましょう。



Tool>Load Tool で、PolySphereを探して開きましょう。

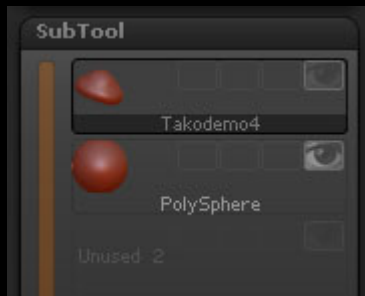
ツールTakodemoに戻り・・・・・・・・



Appendボタンを押して、一覧を開きます。



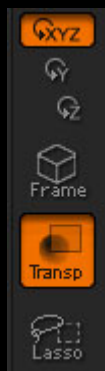
こんな感じです。中からPolySphereを探してクリック



サブツール一覧の中に、PolySphereが追加されました。



しかしキャンパスを見るとこんな感じに球体が重なっています。

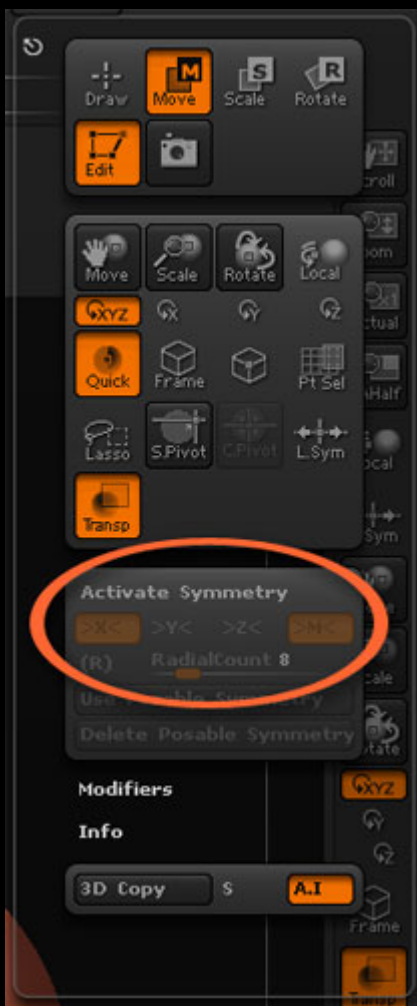


位置確認の為に、オブジェクトを透過させてみましょう。
シェルフ右側の、Transpスイッチをオンにしてやると・・・



こう見えます。

目玉としては、だいぶ大きいですね。サイズを小さくしてやる必要があります。
まずは左の眼窩に目玉を収めてやりましょう。



一旦シンメトリーモードを解除します。

Transformパレットを開き、Activate Symmetry スイッチをオフにすると、シンメトリーが全て解除されます。



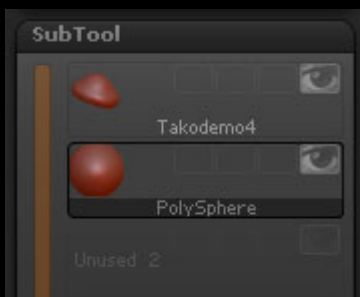
球体を右に移動させたいので、シェルフ上部のMoveスイッチをオンにします。



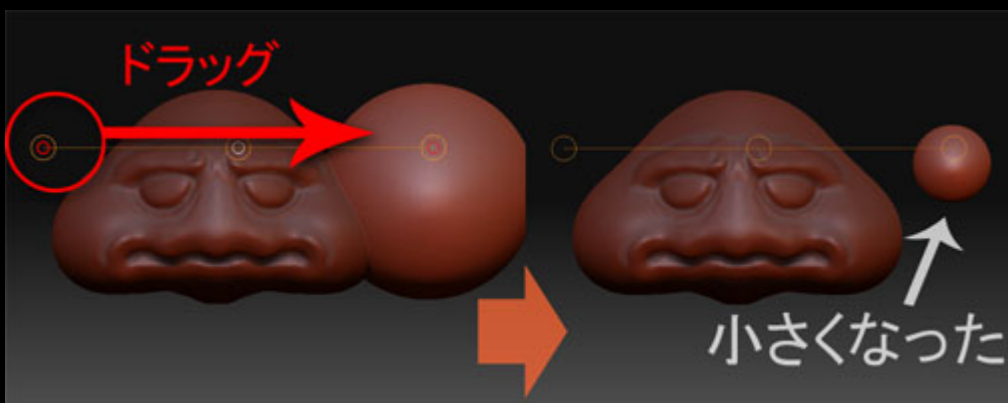
編集モードを変えたので、球体から三つの円の付いたハンドルが出ていると思いますが、真ん中の白い円をつかんで、横へドラッグして移動させましょう。



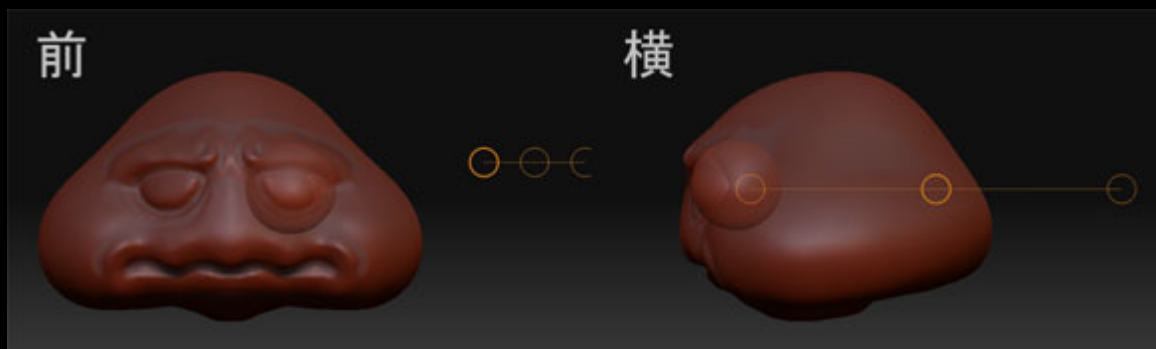
次にシェルフ上部のScaleスイッチをオンにして、球体のサイズ変更を行います。ハンドルが操作しにくかったら、キャンバスのPolySphere上をクリック、ドラッグでハンドルが伸びます。放したところで長さが決定されます。これはPolySphereが選択されていないといけないので気を付けて下さい。



選択されているサブツールは、一覧では黒い帯で囲まれています。これが現在編集可能な物になります。別の物が選択されていたら、クリックしてPolySphereを選択し直してください。顔を彫刻したい時は、顔のサブツールを選択します。



先程のMoveと違って、端の赤い円をつかんでドラッグして行くと、球体が小さくなって行きます。好みのサイズまで縮んだらハンドルを放してやれば固定されます。



再びMoveスイッチをオンにして、前と横から見て良い位置に配置できたら後はまぶたを整えます。真正面、真横に向ける場合、Shift+ドラッグで回転する角度を制限できますので試してみてください。ある程度回転（ドラッグ）させてShiftキーを押すと、ぴったりの位置で止まるようになっています。

目玉を入れると表情が変わってしまう事は、よくあります。

球体として上手く彫刻できていないからです。

まぶたをMoveブラシで引っ張ったりしながら実際に球体が入ってもおかしくない様に調整してあげましょう。

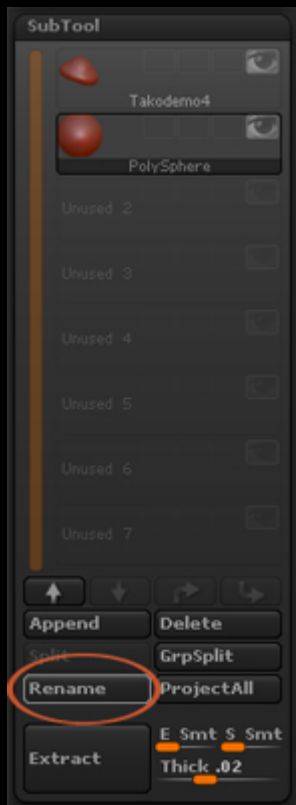


球体の上に盛り上がってしまった顔のサブツールの不要部は、StandardブラシのZsubでグリグリ中に押し込んでやりましょう。

このとき、ある程度目玉がきれいに見えるようになったら、反対側の目玉の入っていない凹みをきれいに整えて眼窩を作ってあげましょう。

その後まぶたを彫刻し直して、Moveブラシで表情を整えたら、最後に、目玉をミラーリングして反対側にも入れておきましょう（ミラーリングは次の章で）

その前に、分かりやすいように目玉のサブツール（PolySphere）の名前を変更しておきましょうか。



Renameボタンを押すと、このようなウィンドウが開きますので名前を入力してください



あとは目玉を反対側にも入れたら頭の完成です。

ここまでの作業をムービーにまとめてみました。

<<戻る 進む>>