

Cubify Sculpt

ネコのフィギュアデータ作成 チュートリアル



株式会社イグアス
3Dシステム事業部

Cubify Design Labは、初心者も経験者も気軽に3Dデータ作成が楽しめるソフトウェアシリーズです。用途別に3種類のラインナップがございます！

Cubify Invent

初心者向けCADソフトです。分かりやすいインターフェースで簡単に3Dデータを作成出来ます。



Cubify Sculpt

パソコン上で粘土細工を行うように3Dデータが作れるクレイCADソフトウェアです。



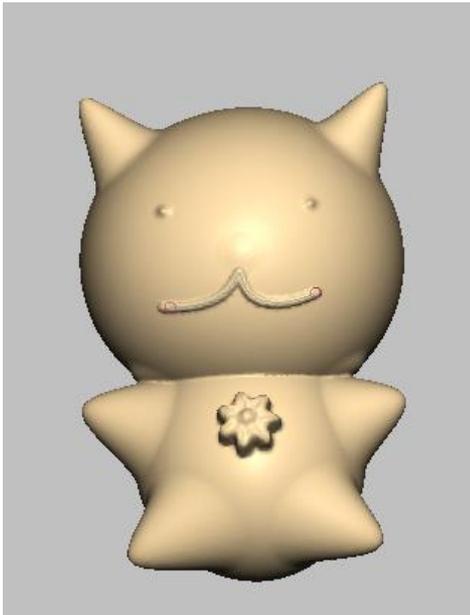
Cubify Design

複数の部品を使って、アセンブリを作成することが出来ます。



Cubify Sculptとは・・・

Cubify Sculptは、3Dスキャナーで撮影されたデータのモデリングを削る・埋める等の機能を利用して補正作業を行ったり、球体や円柱などの形状から、まるで粘土のような感覚で、オリジナルデザインを作成できるソフトウェアです。



➤ Cubify Sculptで作成したネコのキャラクター

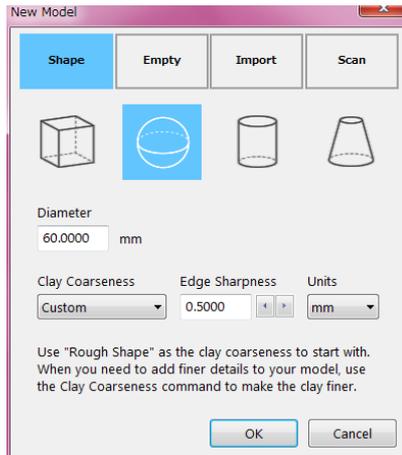


➤ Cubeプリンターで造形

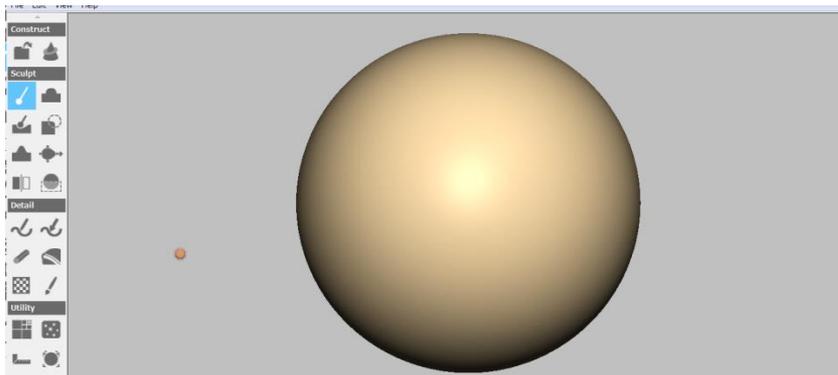
Cubify Sculptの起動



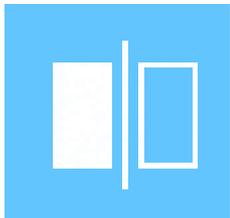
Cubify Sculptを起動し、New ModelのImportからデータをインポートします。



➤ **Shapeを押して、形状を選択しボタンを押して下さい。**



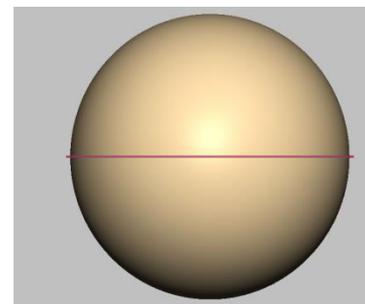
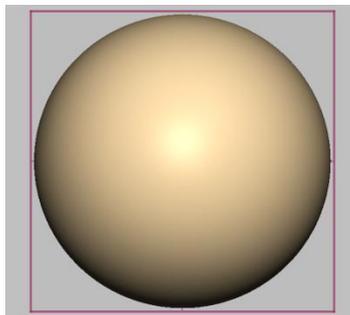
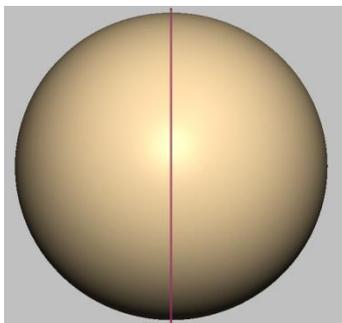
➤ **選択した形状が出てきます。**



- **Mirrorの機能を使います。**
左右対称にモデリングを行う機能です。



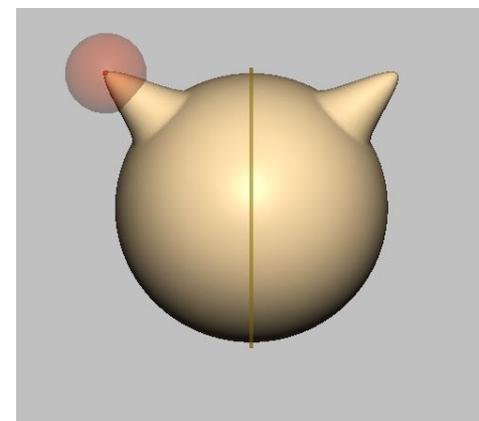
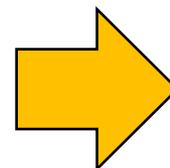
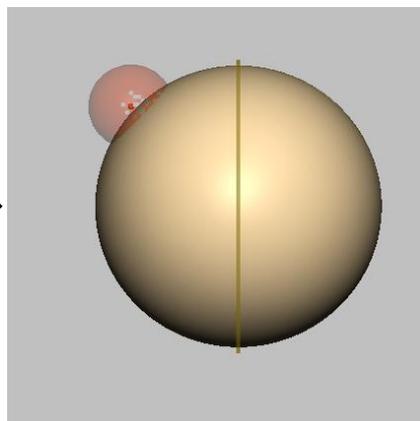
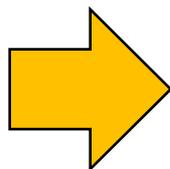
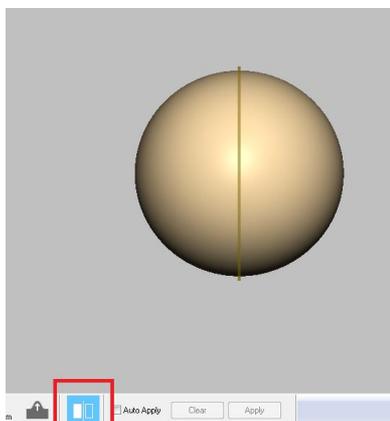
- **左のマークを押すと、対象線が動きます。**
今回は正面の線で設定します。
「Apply」を押すと決定となります。



耳を作成します。



- **Tugの機能を使います。**
この機能は、引っ張るようなイメージでとがりのある形状を作ります。

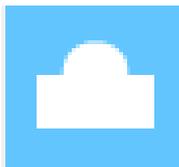


Mirrorボタンを押して下さい。
機能をアクティブにします。

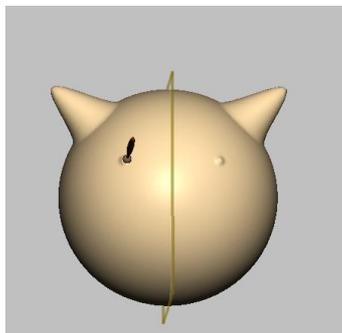
薄赤い●が出てきます。
位置を決めてください。

左クリックを押しながら、
引っ張ってください。
左右対称に耳ができます。
Applyを押して下さい。

目と鼻を作ります。



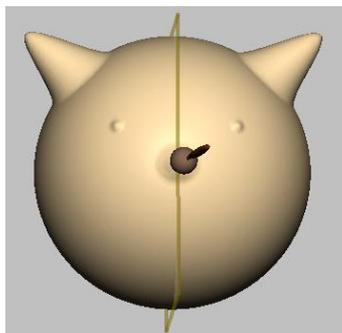
- **Attractの機能を使います。**
この機能は引っ張るようなイメージで、コブを作ります。



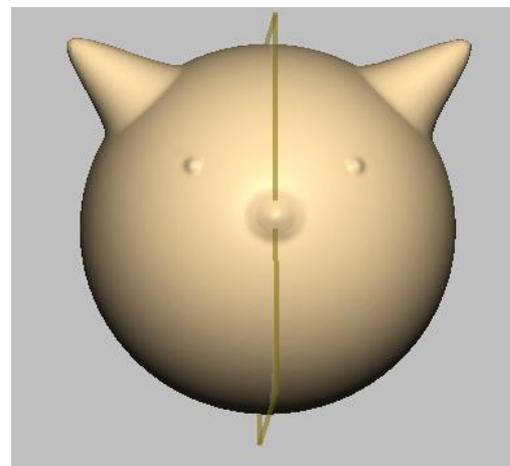
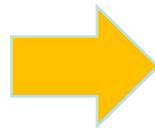
目を作ります。



Tool Sizeでコブの大きさを変更できます。
大き目がお勧めです。



鼻を作ります。

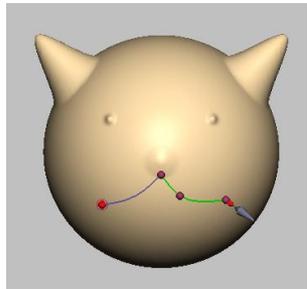


目・鼻を作成しました。

口を作成します。



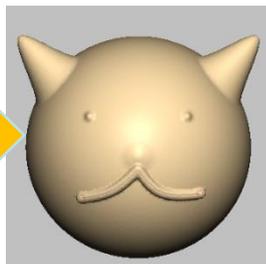
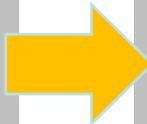
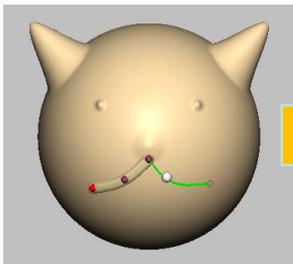
- **Draw Curveの機能を使って口を作成します。**
この機能は、自由に曲線を描く機能です。



左クリックを押しながら、曲線を描きます。
終了したら、Endを押して下さい。
※Draw CurveではMirrorの機能は使えません。



- **Pipeの機能を使って、描いた曲線に厚みを付けます。**
マウスでなぞり、左クリックを押して、Apply+を押して下さい。



Start Diamで厚みを変更できます。
5mmがお勧めです。

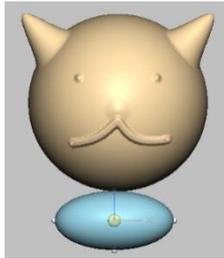
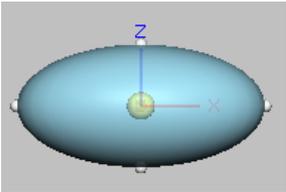
Apply+は膨らむ
Apply-はへこませる

胴体を作ります。

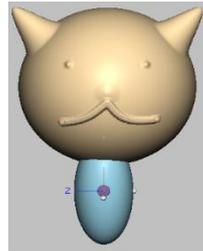
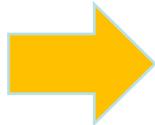


- MashUpの機能を使って、体を作ります。
今回は  を使用します。

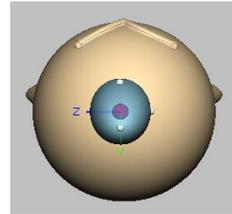
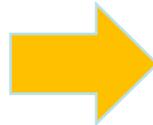
円の中心にカーソルを持っていき、ドラックしたまま移動させます。



顔の下あたりに移動させます。

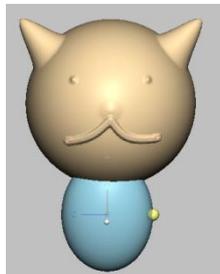


円を縦向きにします。
円の側面をドラックしながら向きを変更させてください。

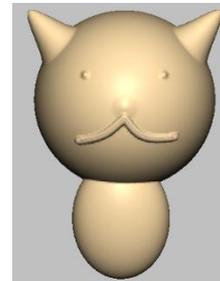
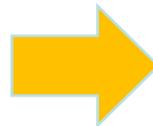


F6を押して、下面から体の位置を確認してください。

胴体続きです。



Z軸の側面を押すと指さしマークが出てきます。ドラックをしながら適度に膨らませてください。

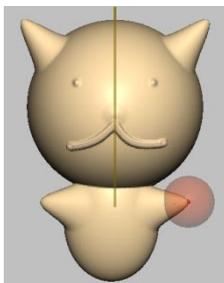


Applyを押して下さい。体部分が固定されます。

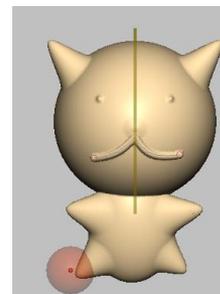
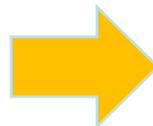
手・足を作ります。



Tug



耳と同様に、Tugの機能を使って手の部分を引っ張ります。

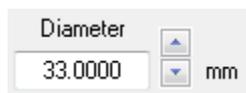


同様に足を作成します。

模様の付け方



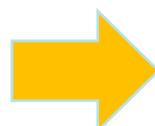
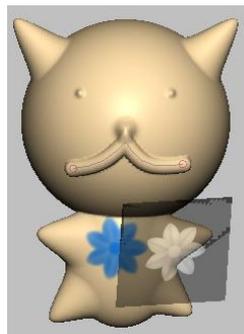
- **Emboss Areaの機能を使って、スタンプ感覚で、体に模様を付けます。お好きなイメージを選択して下さい。bmp・jpg・pngが利用可能です。今回はFlowerを使用します。（写真データも利用可能！）**



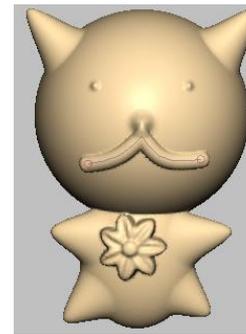
Diameterでスタンプの大きさを変更できます。適当な大きさに設定してください。



突き出すかへこませるか選択してください。



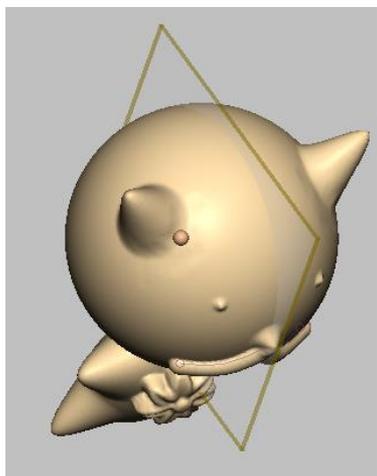
お腹の部分に合わせてクリックを押すと、青く印が付きます。



Applyを押すと、固定されます。

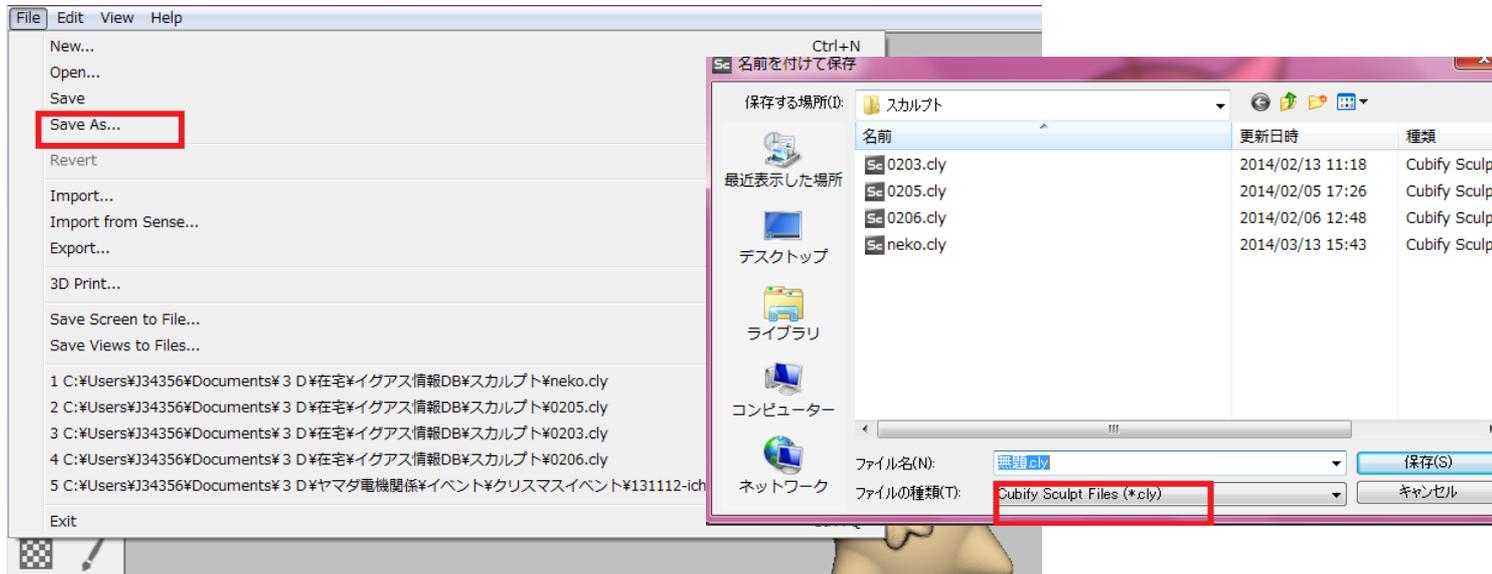


- **Smudge機能を使って、パーツのつなぎ目やボコボコしている部分を平らにします。**



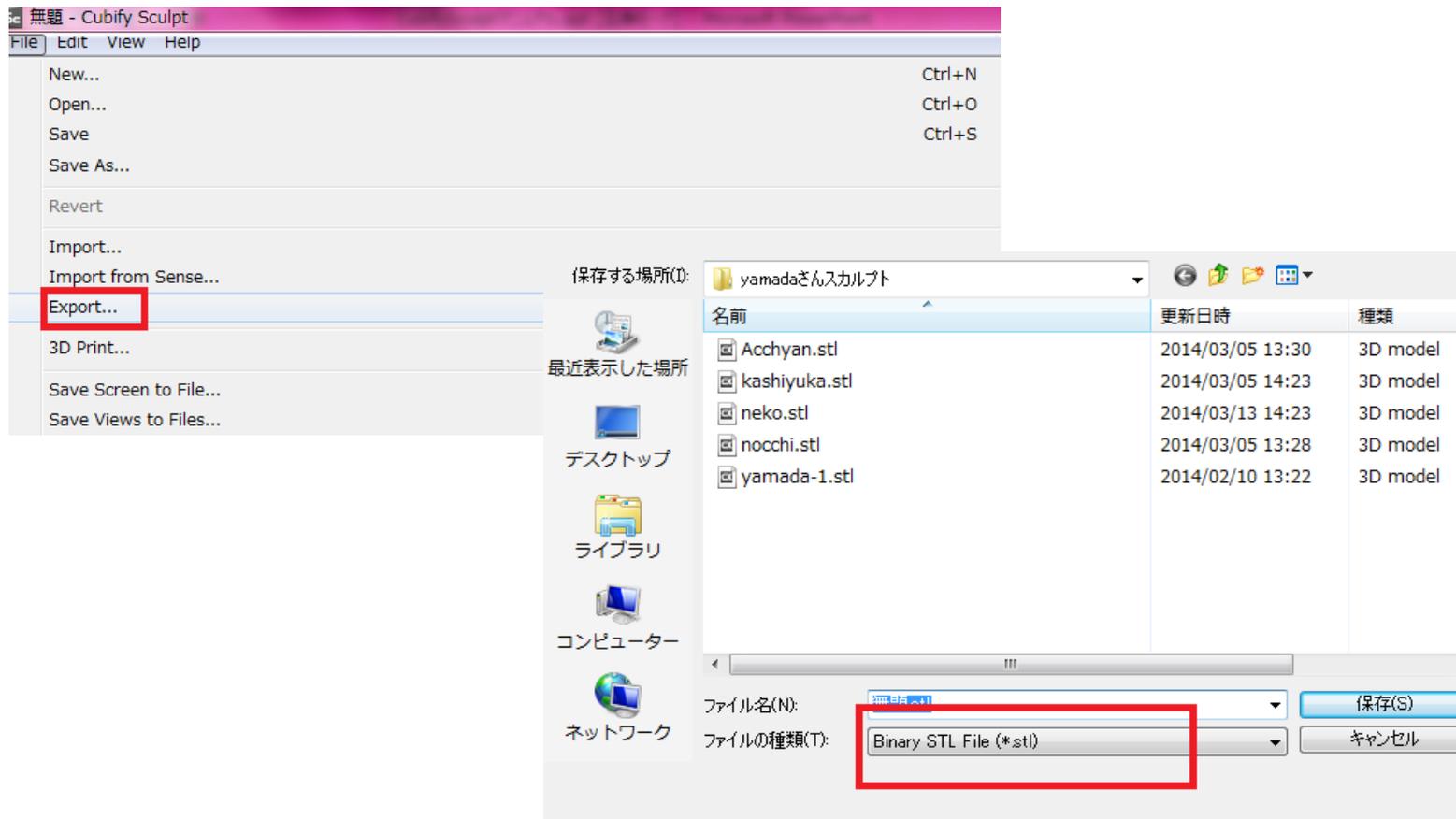
ドラックしながら、なぞるとなぞった部分をならし、平らになります。

データの保存



FileからSave asをクリックし、.Clyデータを保存してください。
再度モデリングを行う場合は、ClyからImportすることが出来ます。
※.Clyデータとは、Cubify Sculpt等モデリングツール特有のファイル形式です。

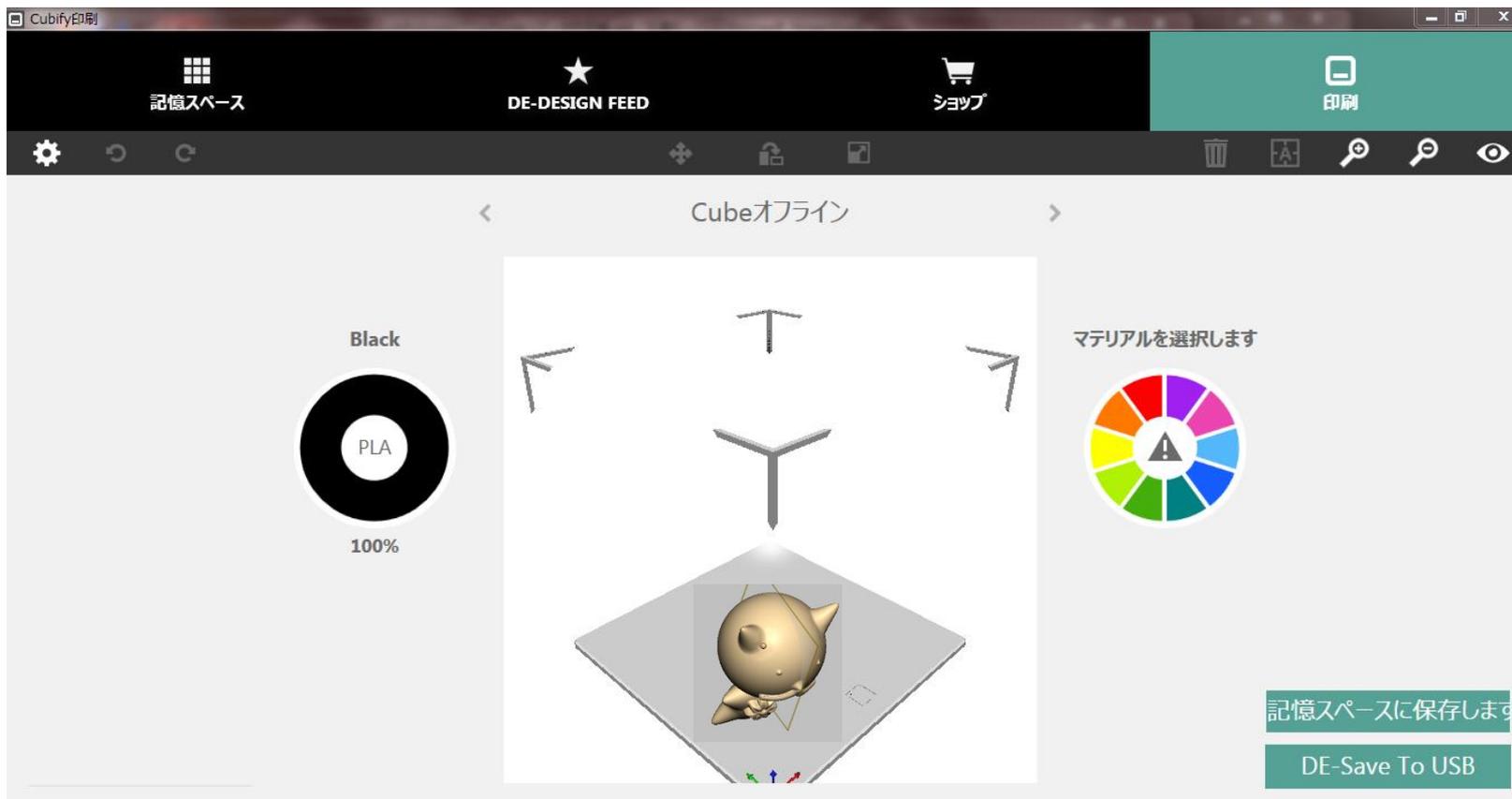
➤ FileからExportをクリックし、STL形式でデータを保存してください。

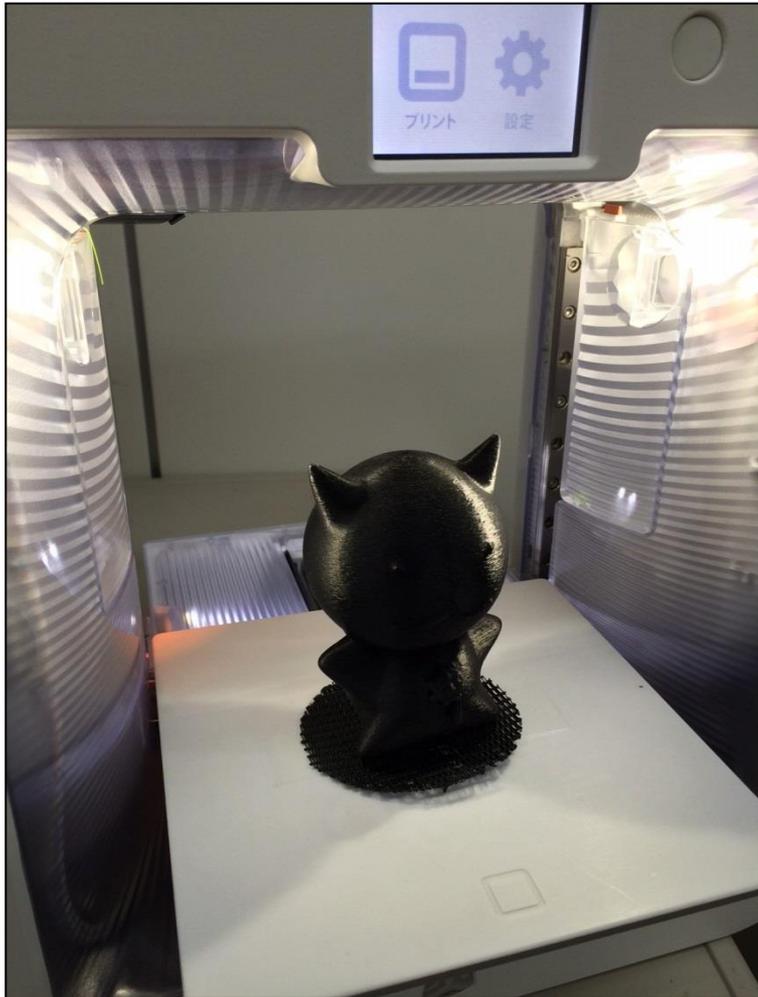


Cube3ファイルの出力



➤ Cubifyを起動し、Cube3用のファイルを出力します。





➤ Cube3でネコのフィギュアを造形します。

