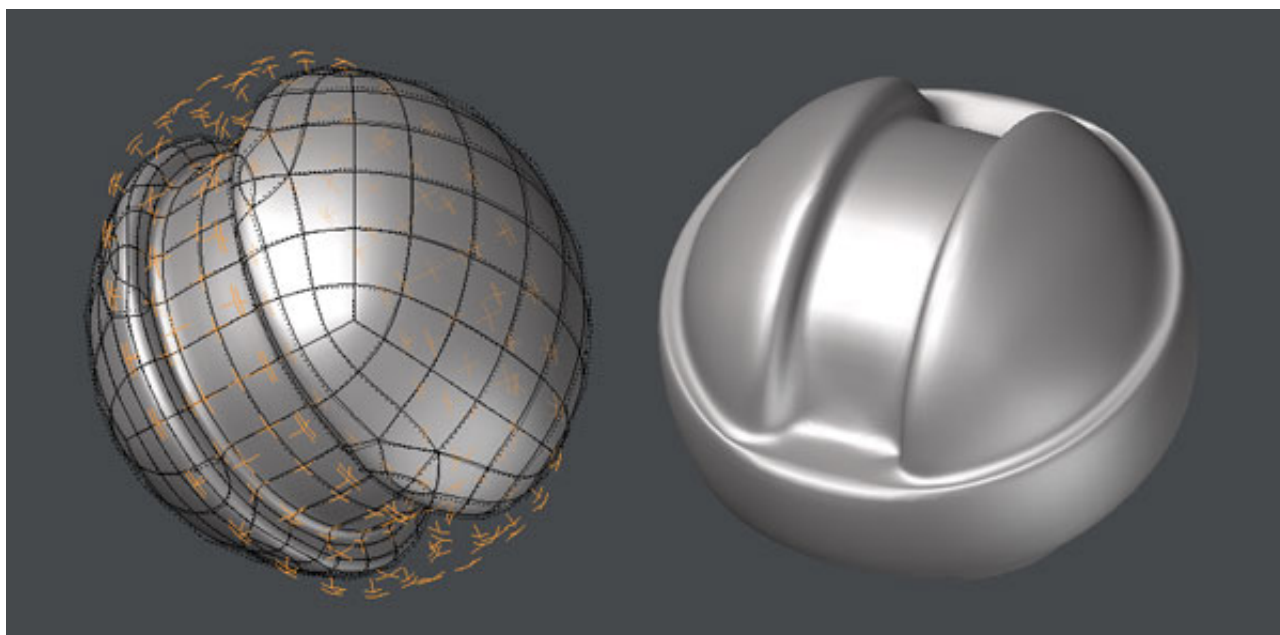
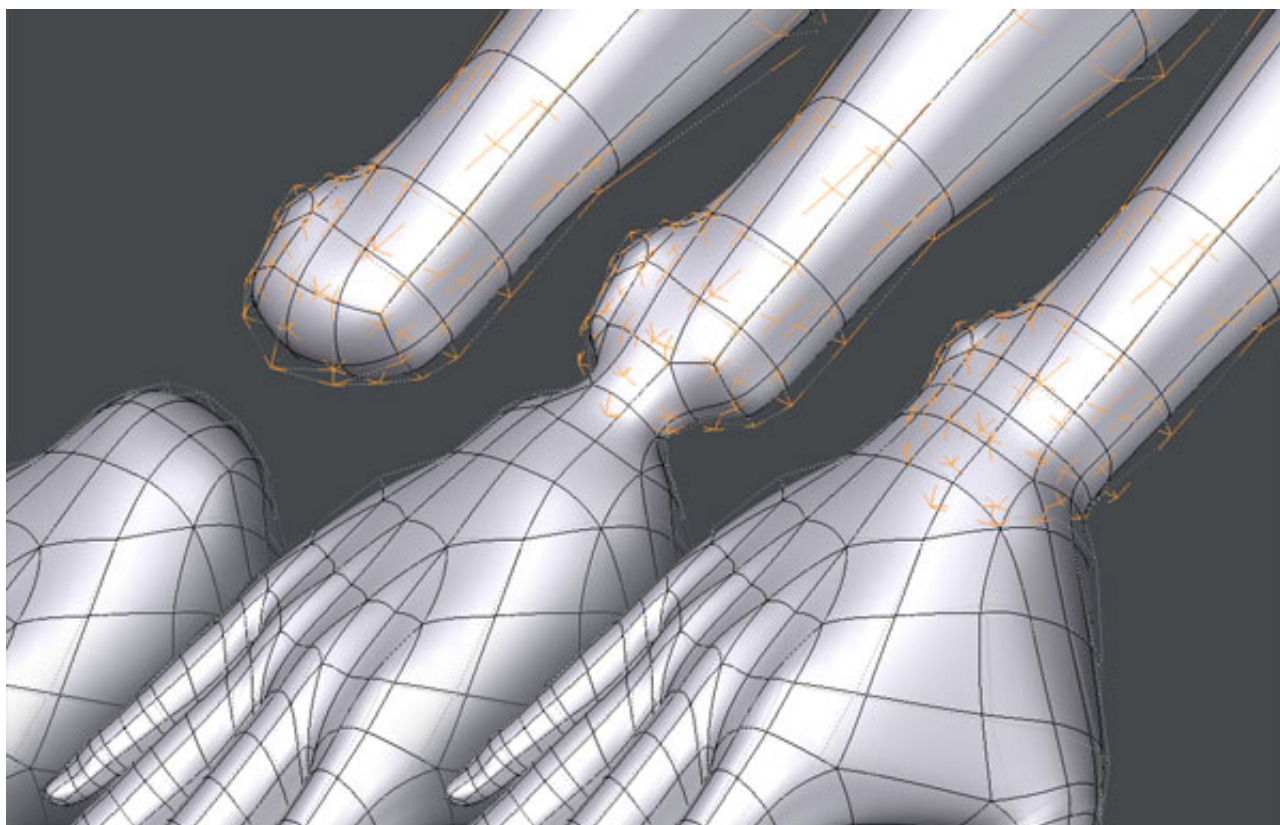


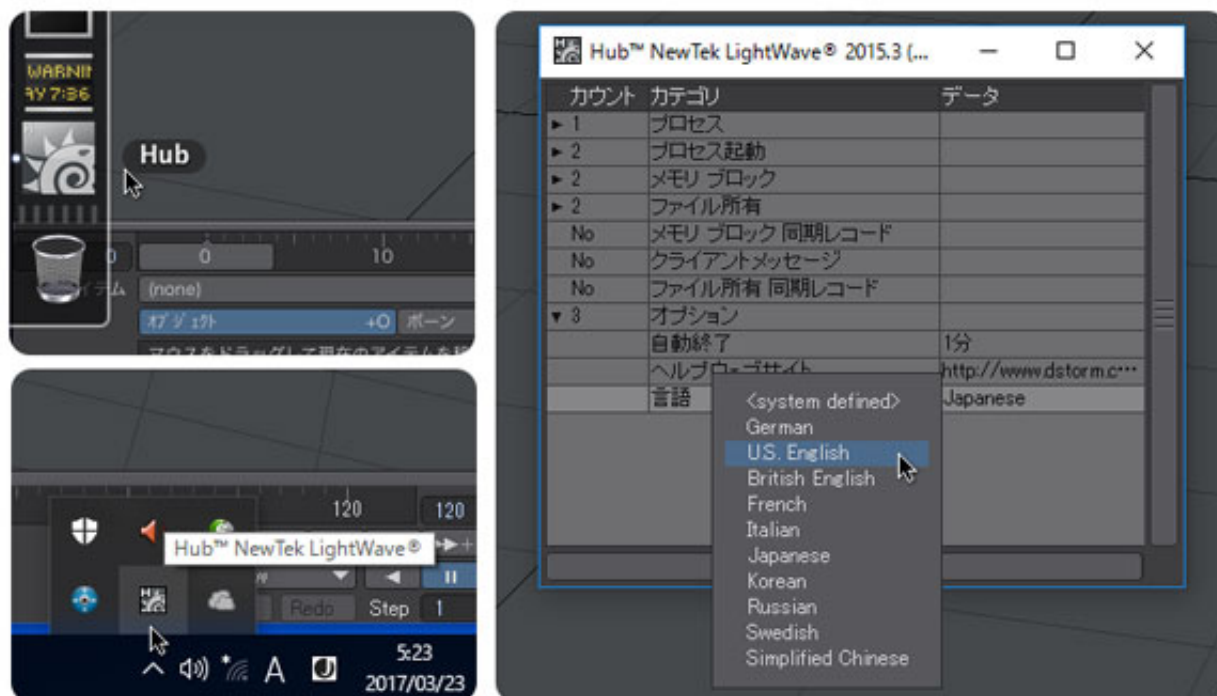
## 概要

メタメッシュは、オブジェクトのパーツをビュー上で直接、移動、回転させることによって、他のパーツに融合、または、くり抜きを行う、とてもパワフルなモデリングツールです。サブパッチモデルを、そのままのイメージで、インタラクティブに、まるでメタボールを操作しているような感じで思うままに、一体化させたり、滑らかな穴を開けたりすることができます。きっと、あなたのモデリング手法を根底から変化させることでしょう。



## 日本語インターフェイス

本プラグインは、日本語に対応したインターフェイスを持っています。日本語版 LightWave 3Dを日本語モードで使用している場合は、メタメッシュプラグインのパネル上のコントロールやメッセージは、自動的に日本語表示となります。もし、英語インターフェイスを使用したいという場合は、ハブ (Hub)を起動し、**カテゴリ** (Categories) -> **オプション** (Options)左の**カウント** (Count)列にある小さな三角矢印をクリックして開き、**言語** (Language)を **English** に変更した後、モデラーを再起動させ、LightWaveを英語モードに切り替えてください。もし、日本語モードでツールパネルやメッセージが文字化けするという場合は、日本語に対応していない英語版のLightWave 3Dを日本語モードで使用していることが考えられます。その場合も、前述同様、LightWaveを英語モードに切り替えてご使用ください。



## 各種コントロールの説明

**編集モード (Operation)** - 処理の種類には以下の2種類があります。

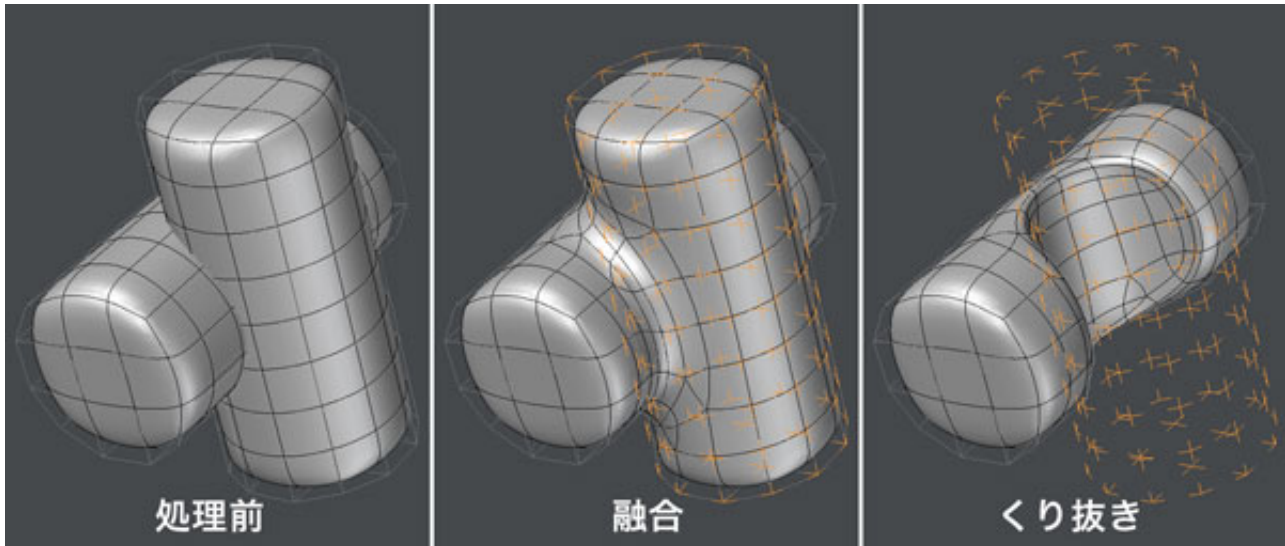
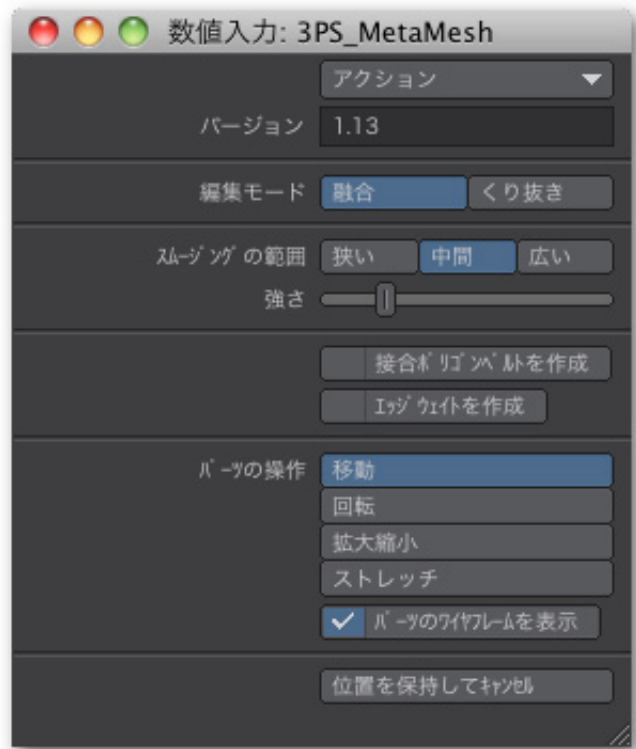
**融合 (Union)** - 最初にクリックした操作パーツを他のパーツと融合させます。

**くり抜き (Subtract)** - 最初にクリックした操作パーツで他のパーツをくり抜きます。

左クリックでパーツの移動および変形、また、右クリック(Mac版で1ボタンマウスの場合はCommandキー+マウスボタン)で回転させることができます。

LightWaveバージョン11.5以降では、Shiftキーを押しながら左クリックすることでパーツの拡大縮小を行うこともできます。

平行投影ビュー上では、CTRLキーで移動を特定の軸に固定制限することができます。回転 (Rotate) 操作時は、回転角度を15度刻みで制限します。



**スムージングの範囲 (Smoothing Level)** - 接合部の滑らかにする範囲を指定します。狭い (Narrow)を選ぶと狭い幅で、広い (Wide)を選ぶと広い幅でスムージングが行われます。

**強さ (Strength)** - スムージング強度です。スライダーを右に動かすと、より接合部が滑らかになります。

**接合ポリゴンを作成 (Make Welding Band)** - 接合ラインに沿って帯状のポリゴンを作成します。

**エッジウェイトを作成 (Make Edge Weight)** - 接合ライン部分にエッジウェイトを作成します。

**パーツの操作 (Transform)** - 左マウスボタンに割り当てられる操作の種類を選びます。移動 (Move)、回転 (Rotate)、拡大縮小 (Size)、ストレッチ (Stretch) の4種類から選ぶことができます。

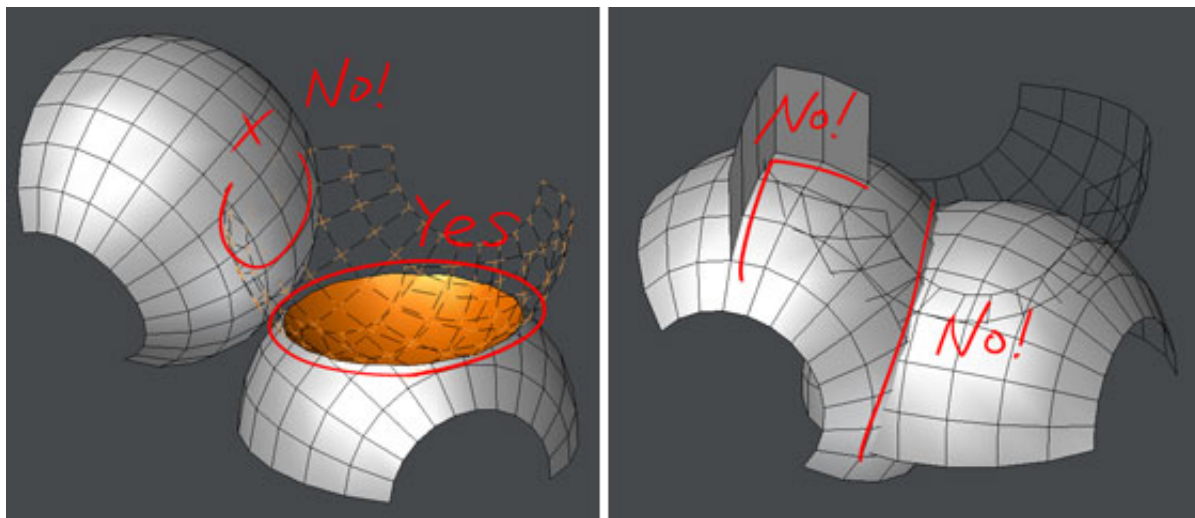
**パーツのワイヤフレームを表示 (Show Wireframe Edges)** - 現在操作中のパーツのジオメトリガイドを表示します。精細なオペレーションを行いたい場面では邪魔になるかもしれません。その時はオフにしてください。

**位置を保持してキャンセル (Hold and Reject)** - このボタンを押すことによって、現在操作しているパーツの位置を保持したままツールを休止状態にします。パーツを融合処理せず、移動結果のみ残したい場合は、そのまま、スペースキーを押すなどしてツールを終了させてください。

---

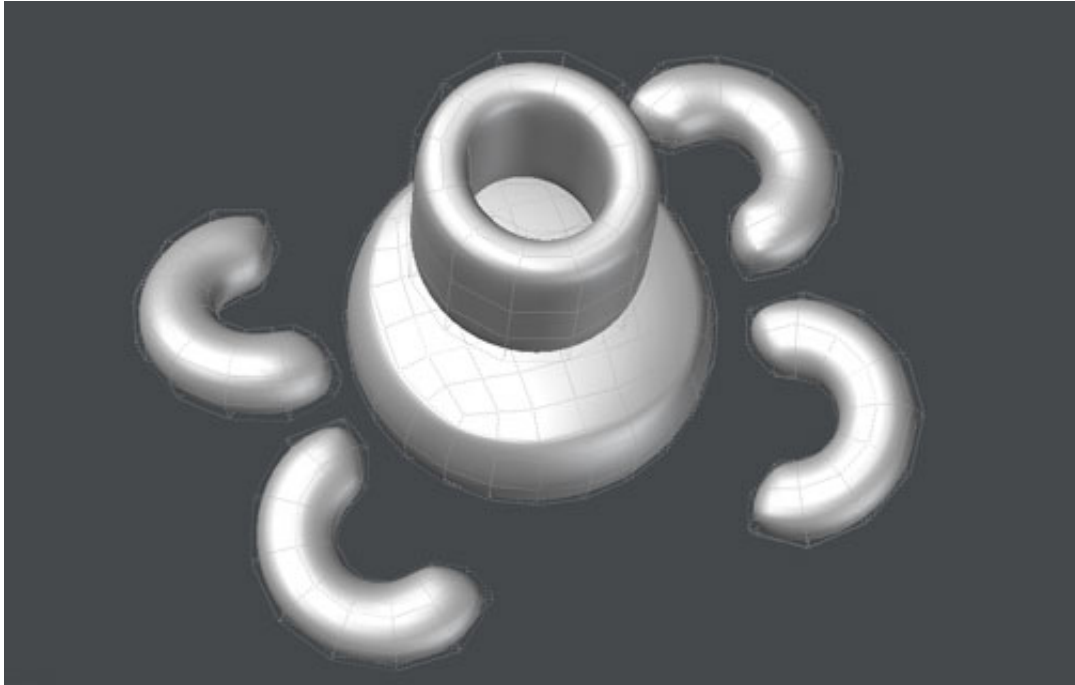
## 使用上の注意点

メタメッシュを適用するオブジェクトの各々のパーツのポリゴン密度は、同じくらいであることが推奨されます。ジオメトリ構造は、基本的には、立体的に閉じているものが望ましいですが、互いのメッシュの接合部となる交差カーブが閉じていれば、その限りではありません。また、接合したい部分のポリゴンが初めから自身と交差している場合は処理から除外されます。

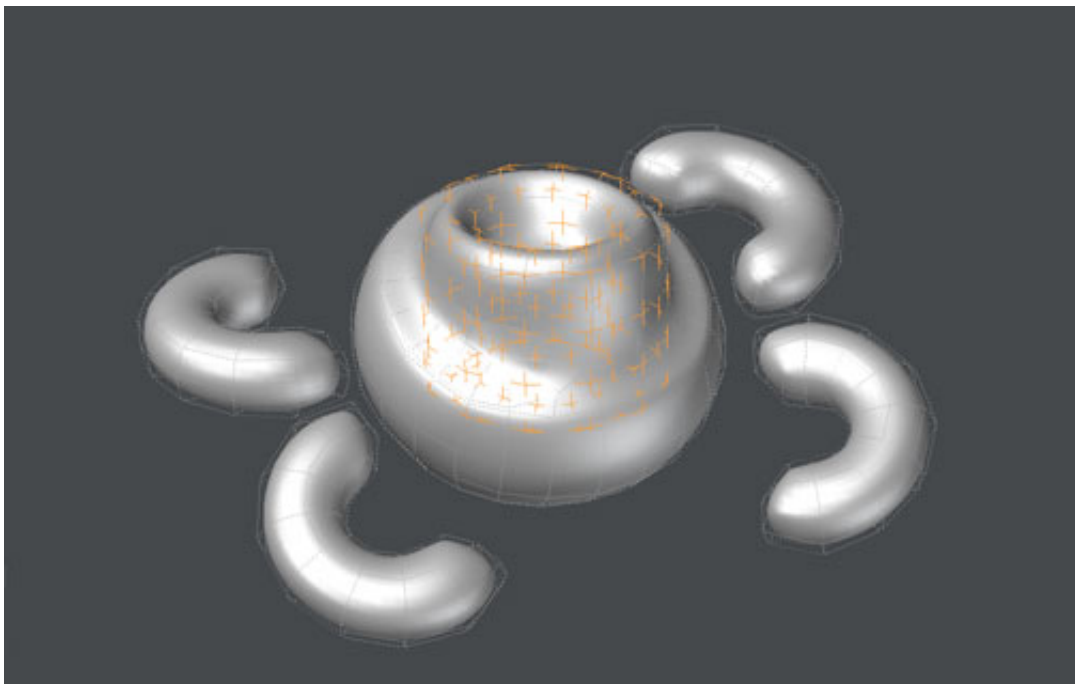


## 使用例

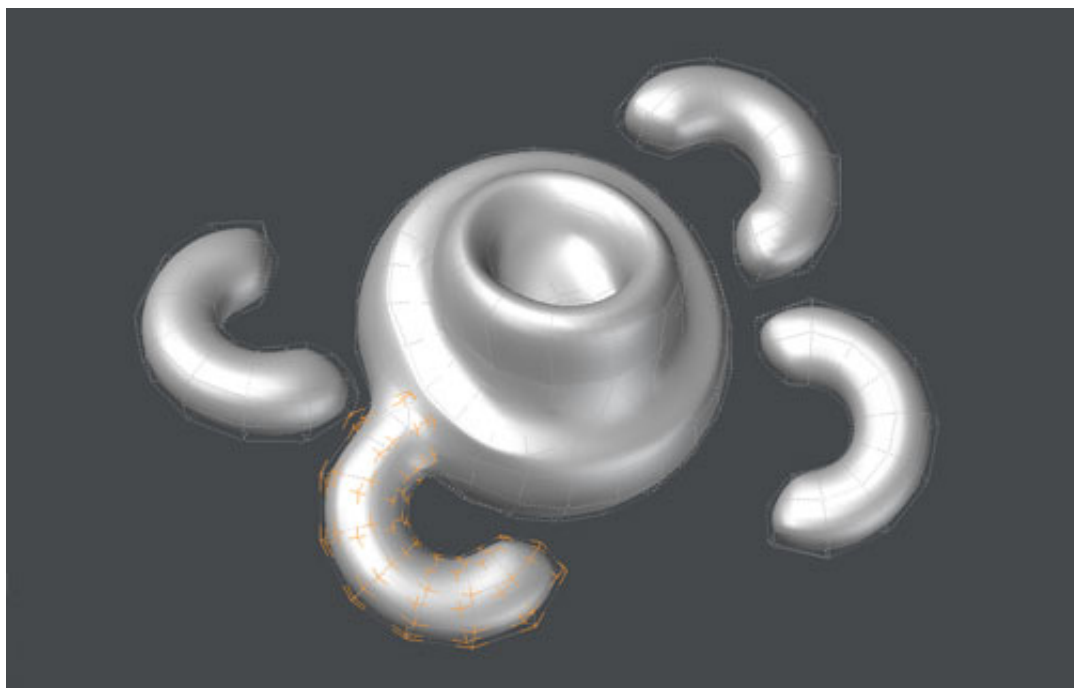
コンテンツフォルダに入っているサンプルオブジェクト "MetalParts.lwo" を使って実際にプラグインを使ってみましょう。レイヤーの中には、6つのパーツが入っています。これを結合してアクセサリを作ってみましょう。



**編集モード (Operation)** は、デフォルトで**融合 (Union)** になっています。ここでは特にパラメータは変更せず、デフォルトのまま編集します。まずは、上の大きなパスタのようなパーツをクリックして中央の円板の上部まで移動させて結合します。右クリックでちょっと回転させて傾けてみましょうか。そして、ちょうど良いところでスペースキーを押してツールを終了させて編集結果を確定させましょう。



再びツールを起動させて、今度は周囲の小さなマカロニのようなパーツをクリックして中央のパーツに結合します。



簡単に、素早く、結合させていきます。もう、あなたは、自在に素材を溶かして結合させることができる金属加工師です。



できました。さて、ここで、ビューの表示を"Texture"にしてみてください。



実は、元のオブジェクトは、初めからUVマップを持っていた。そのUVマップもしっかりと保持されたまま結合されています。もちろん、エッジウェイトもサポートされています。

