



[□](#) / [Modeling](#) / [Metaball](#) / Introduction

## Introduction

メタボールオブジェクト（略称メタ）は暗黙的なサーフェスで、（メッシュのように）頂点や（サーフェスのように）制御点によって明示的に定義されるものではありません。メタオブジェクトは文字通り数式で、Blenderによってその場で計算されます。

メタの非常に明確な視覚的特徴は、流動的なメルキュール、または「丸みを帯びた」形状を持つ粘土のような形をしていることです。さらに、2つのメタオブジェクトが互いに近づくと、互いに作用し始めます。水滴がそうであるように、特にゼロでは、「ブレンド」または「マージ」する（ちなみに、流体シミュレーションをしたくないときに、水の流れをモデリングするのに非常に便利です）。その後、互いに離れると、元の形状に戻ります。

これらのオブジェクトはそれぞれ、基礎となる数学的構造によって定義され、アクティブ要素パネルを使っていつでも切り替えることができます。

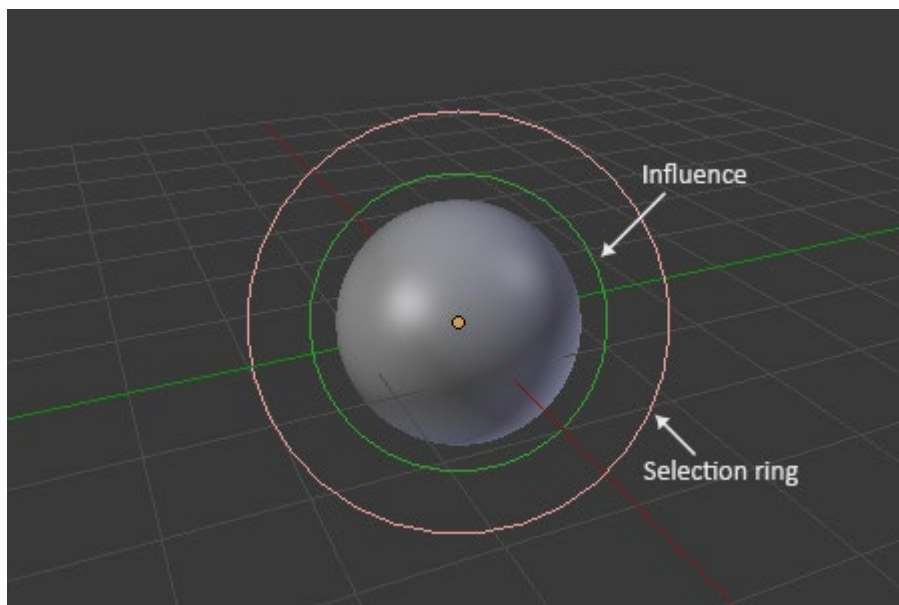
通常、メタオブジェクトは特殊効果やモデリングの基礎として使われます。例えば、メタのコレクションを使ってモデルの初期形状を作り、それをメッシュに変換してさらにモデリングやスカルプトを行うことができます。メタオブジェクトは、レイトレーシングにも非常に効率的です。

### Warning

Metaオブジェクトの名前は非常に重要で、それらは **families**, を定義し、同じファミリー内のオブジェクトだけが相互に作用します。他のオブジェクトタイプとは異なり、オブジェクトモードでの編集（トランスフォーム）は、編集されたファミリー内の生成されたジオメトリに影響しません。

## Visualization

オブジェクトモードでは、計算されたメッシュが黒い **選択リング** とともに表示されます。



*Meta Ball in Edit Mode.*

編集モードでは（図 “[Meta Ball in Edit Mode.](#)”）、メタはメッシュとして表示され（シェーディングまたは黒いワイヤースケルトンとして表示されるが、もちろん頂点はない）、2つの色の丸が表示される：選択用の赤い丸（選択時はピンク）と、メタの剛性を直接コントロールするための緑の丸（アクティブ時は薄緑）。ただし [scale transformation](#), を除きます、緑色の円が強調表示されていることは、赤色の円が強調表示されていることと同じです。

[Previous](#)

[Next](#)

© [Copyright](#) : This page is licensed under a [CC-BY-SA 4.0 Int. License](#). Last updated on 05/17/2023.

[View Source](#)   [Report issue on this page](#)