



[□](#) / [Modeling](#) / Introduction

Introduction

3Dシーンの作成には、少なくとも3つの主要コンポーネントが必要です：モデル、マテリアル、ライトです。このパートでは、そのうちの1つ目であるモデリングについて説明します。モデリングとは、現実のオブジェクトの形状を模倣したり、抽象的なオブジェクトの想像を表現したりする表面を作成する芸術と科学のことです。

Modes

モデリングしようとするオブジェクトの種類に応じて、さまざまなタイプのモデリングモードが存在します。モードはモデリングに特化したものではないので、マニュアルの別の箇所で説明します。

モデリング中にモードを切り替えることはよくあることです。ツールによっては、複数のモードで利用できるものもあれば、特定のモードに特化したものもあります。

Edit Mode

編集モードは、モデリングが行われるメインモードです。編集モードは、以下の種類のオブジェクトを編集するために使用されます：

- Meshes
- Curves
- Surfaces
- Metaballs
- Text objects
- Lattice

編集中のオブジェクトのメッシュのみを修正することができます。他のオブジェクトを修正するには、編集モードを終了するか、他のオブジェクトを選択して編集モードに入るか、[Multi-Object Editing](#). を使用します。

[□ Previous](#)

[Next □](#)

