

Quick tips 集 12-選択のしかた

何度も行う「選択」作業で知っておきたいこと！

モデリングを行なう上で多くのフィーチャーで必要となるのが、「選択」という作業。例えば、フィレットを作成するためのエッジの選択、スカルプトモードでの複数面の選択、シミュレーション時の拘束穴の選択、など。これらはすべて同様の選択作業を行います。

ですので、これらの作業を正確かつ効果的に行うことを知っておくのは、作業効率を大幅に向上させることに繋がります。一例を動画にまとめているのでご確認下さい。



選択のしかた