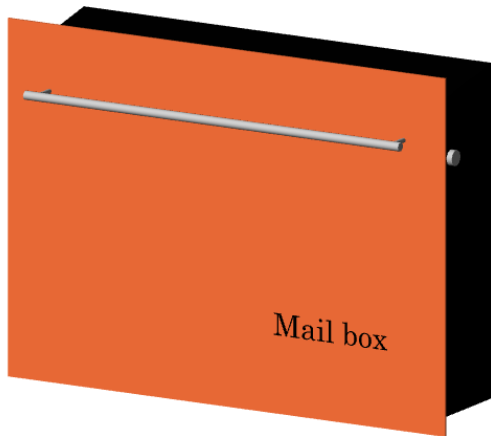


## 3D表示

# オブジェクトをモルフ変換し、一部の材質を変更する/3D画面で一部を削除する方法

オブジェクトをモルフ変換した後、一部の箇所の材質を変更する、一部のパーツを削除すること等ができます。

(以下のポストを例とし、解説しています)



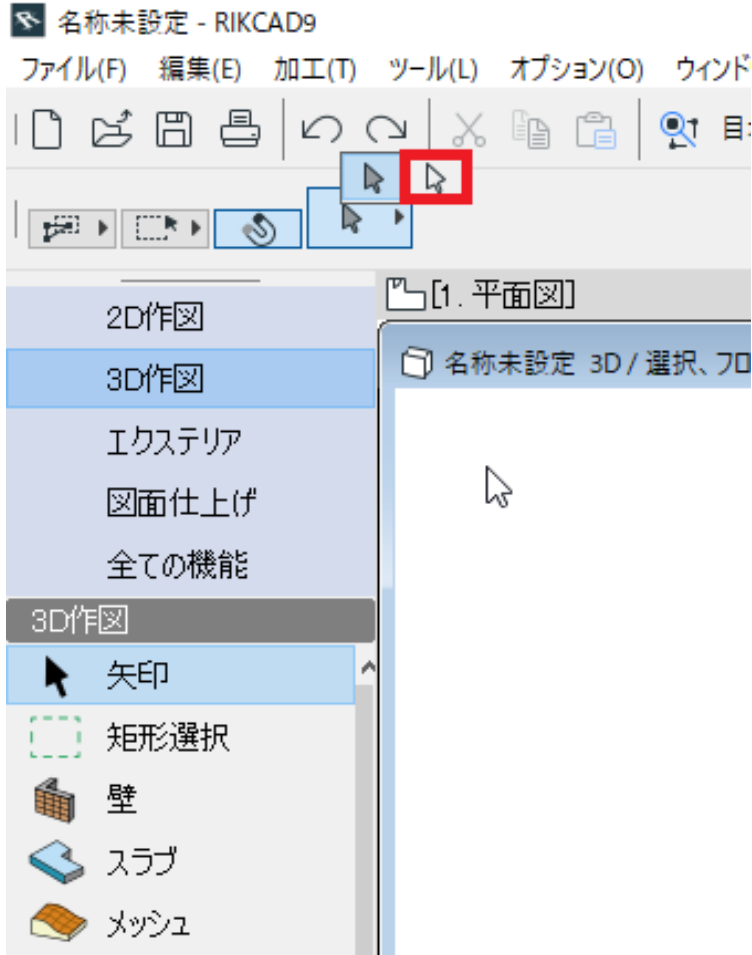
---

### 【準備】

・まず、編集したいオブジェクトを選択し、右クリック 「選択内容をモルフに変換」をクリック 「OK」とし、モルフに変換しておきます

・**3D画面に切替えた状態**  
で、矢印ツールを選択し、下記の様に、  
**白い矢印(選択タイプ/サブ要素)**に変更しておきます。

# 3D表示



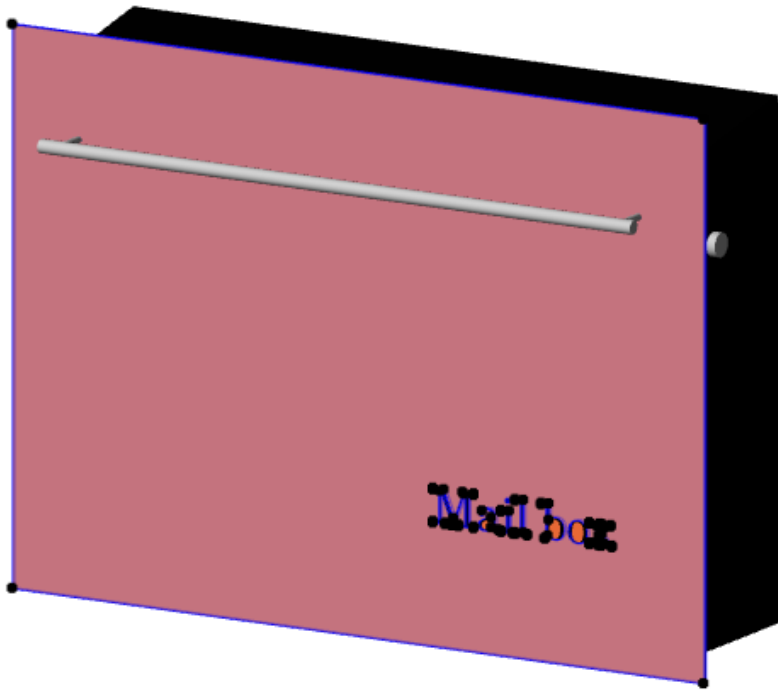
## ワンポイント

白い矢印に切換えることで、青い矢印では選択できない各パーツの細かな箇所を選択できる様になる為、以下の編集作業がしやすくなります

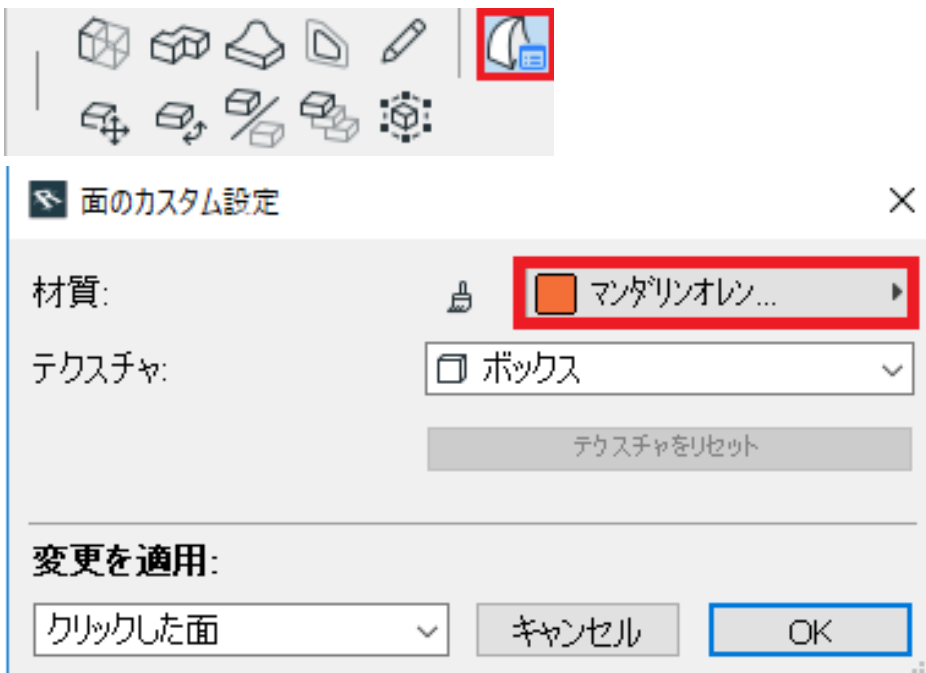
### 【一部の箇所の材質を変更する方法】

- ・材質を変更したい箇所をクリックし、その箇所が青く反転している状態にします。

## 3D表示

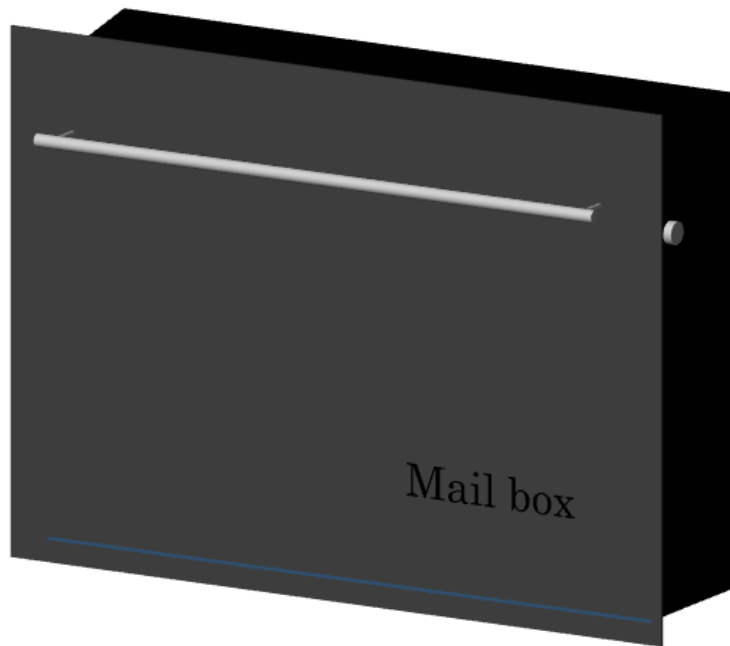


- ・そのまま、左クリック長押しし、表示されたアイコンの右端「面のカスタム設定」をクリック、設定画面の材質欄にて、任意の材料を選択し、OKボタンを押します



- ・材質を変更したい箇所に対し、上記の操作を繰り返します

## 3D表示



---

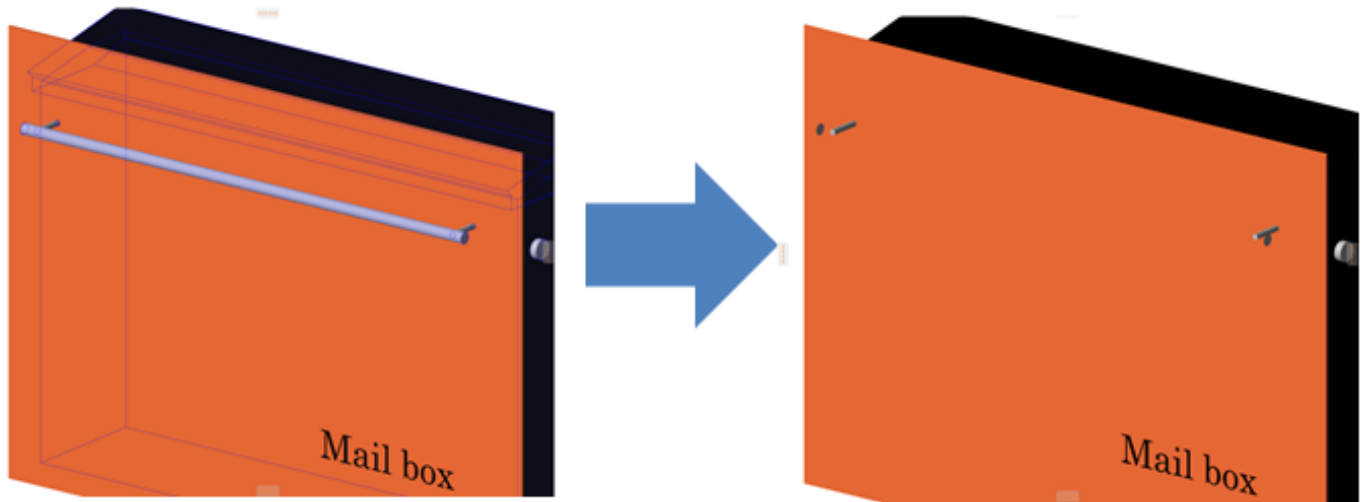
### 【一部のパーツを削除する方法】

- ・3D画面で、削除したいパーツを選択します。選択されたパーツは薄い青色になります（下記の場合、手すりの一部が選択状態になっています）



- ・このまま、キーボードのDeleteボタンを押す事で、選択したパーツを削除することができます。

## 3D表示



- ・上記の操作を繰り返し、不要なパーツを削除します。

[ 編集例 ]



### 【編集が終わった後は】

FAQの最初【準備】の欄にて、矢印ツールを青矢印から白矢印に変更しましたが、編集が終わった後は、元の**青矢印**に戻しておきます。

**白矢印の状態のままでは、平面図で選択の操作ができなくなります。ご注意ください！**

# 3D表示

## 関連項目

- [モルフに分解したが、完全にバラバラにならない](#)
- [メッシュフェンスをモルフ変換したものをレンダリングすると消える](#)
- [カーポートやテラスの屋根の材質がモルフ変換すると消える](#)

一意的なソリューション ID: #1914

製作者: 近石

最終更新: 2022-03-27 03:14