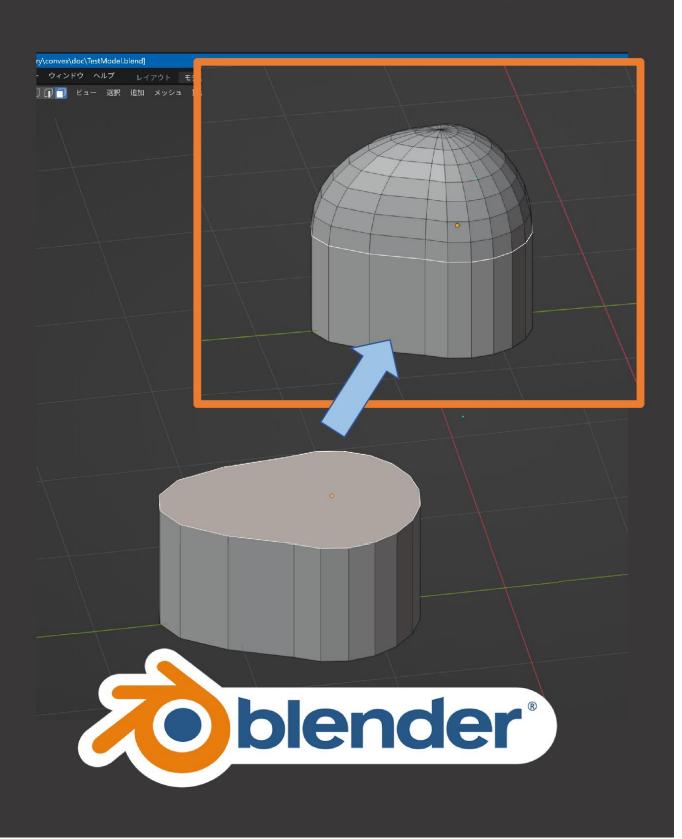
# Blender add-on **Convex**

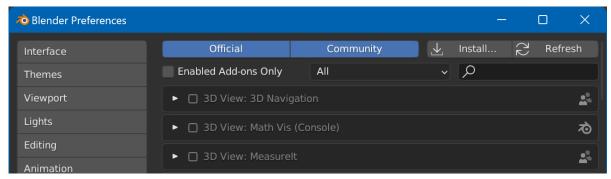
Blender add-on CONVEX は選択したサーフェスに突起状のメッシュを作成します。



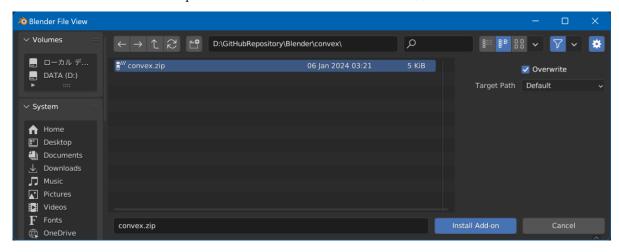
### インストール

convex.zip をダウンロードする。

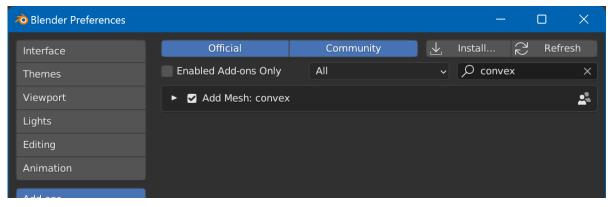
Menu-Edit-Preferences-Add-ons を選択。Install ボタンを押下する。



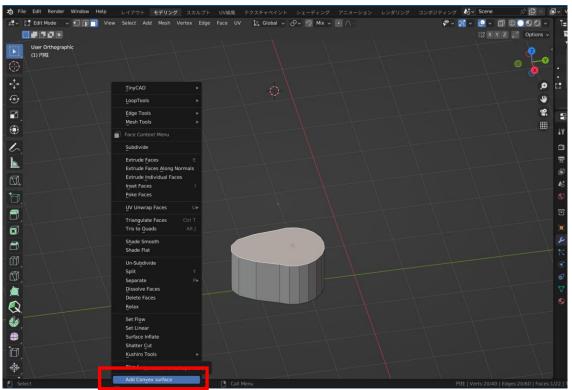
ダウンロードした convex.zip を選択し、Install Add-on ボタンを押下する。



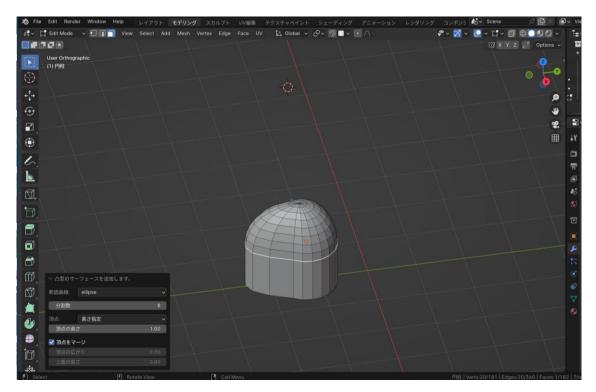
Add Mesh:convex にチェックを入れる。



突起状のメッシュを作成したいサーフェスを選択します。 右ボタンをクリックし、Add convex serface を選択します。

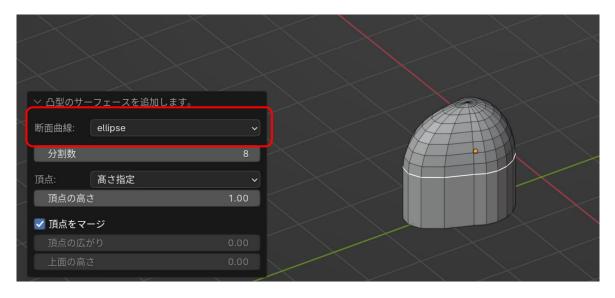


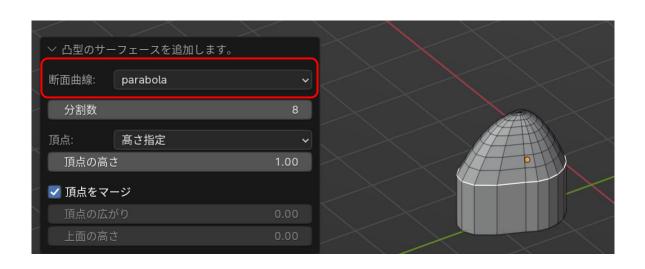
選択したサーフェスに突起したメッシュが作成されます。

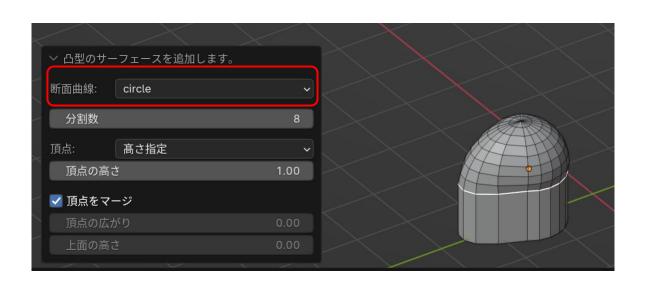


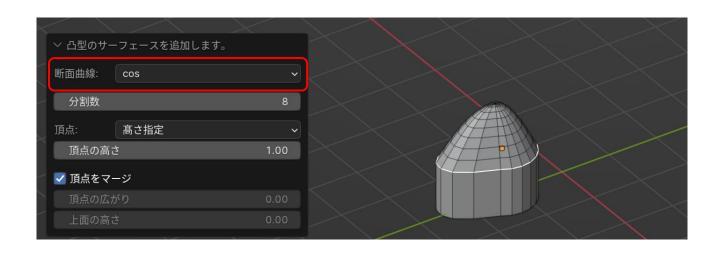
## オペレータプロパティ

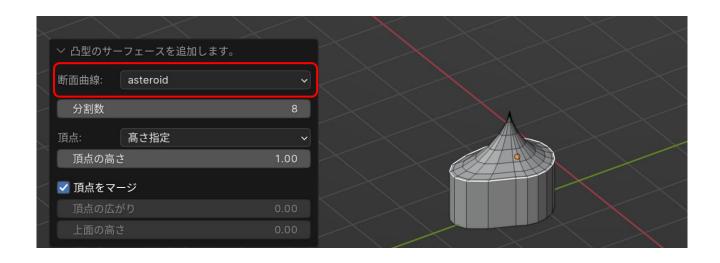
#### 【断面曲線】 突起の形状を変更します。

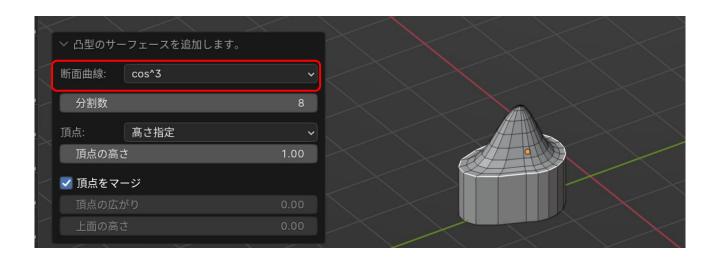












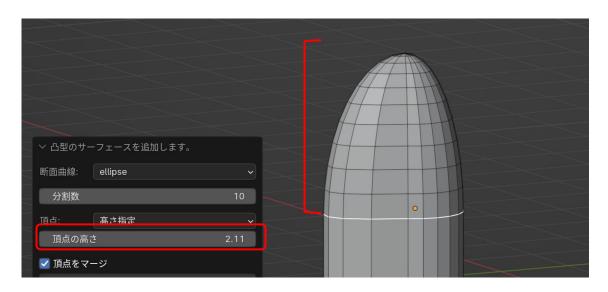
【分割数】 突起メッシュの分割数を変更します。

/	~ 凸型のサー	-フェースを追加します。		
/	断面曲線:	ellipse	~	
V	分割数		1	
_	頂点:	髙さ指定	•	
	頂点の高さ		1.00	
	■按片≠→	20		

✓ 凸型のサ-	ーフェースを追加します。		1
断面曲線:	ellipse	~	
分割数		10	
頂点:	髙さ指定	~	
頂点の高	頂点の高さ		

【頂点の高さ】 突起メッシュの高さを変更します。

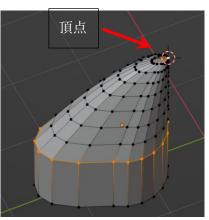
🤍 🗸 凸型のサーフェースを追加します。			
断面曲線: ellipse	•		
分割数	10		
頂点: 髙さ指定	×		
頂点の高さ	0.19		
✓ 頂点をマージ			
頂占の広がり	0.00		



【頂点】 突起メッシュの頂点位置を変更します。

[3D カーソルを選択]すると突起メッシュの頂点が 3D カーソルの位置なります。

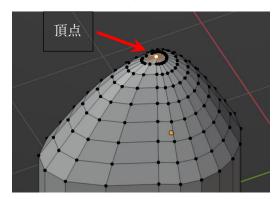




#### 【頂点をマージ】

チェックを入れる。 突起メッシュの頂点をその周りのポリゴンで共有します。 チェックを外す。 突起メッシュの頂点はその周りのポリゴンの個々の点が重なります。

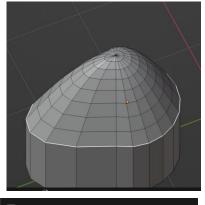


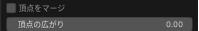


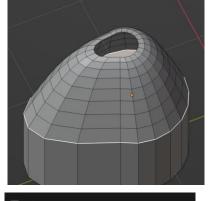
#### 【頂点の広がり】

頂点マージのチェック外すと有効になります。スライダーで頂点の広がりを変更できます。











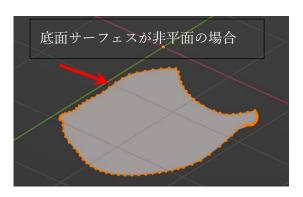


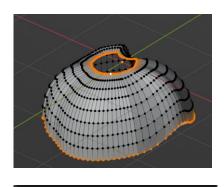
頂点をマージ	
頂点の広がり	0.90

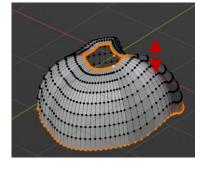
#### 【上面の高さ】

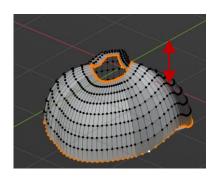
選択する底面サーフェスが非平面の場合、スライダーで上面の頂点を底面サーフェスの非平面に追随するよう上下にオフセットします。

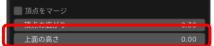














頂点をマージ	
The state	0.30
上面の高さ	3.12