①Shift+aで以下表示→ aテキストクリック

2編集モードに切り替え

③「テキスト」削除し「C」入力



⑧「テキスト」削除し「G」入力







⑨オブジェクトモードに切り替え → □ オブジェクトモード → →

⑩文字を回転して 立たせる						
位置 X	0 m	·. •				
Y	-0.3 m	·				
Z	0 m	€. •				
回転 X	90°	·				
Y	0°	·				
Z	90°	<u>-</u>				

R



⑪「a」クリック →「ジオメトリ」クリック





13「C」についても同様に 押し出し値を大きくする

¦ ¥	✓ シェイプ 、	10	
	プレヒュ	12	
	レンダーU	0	•
		高速編集モ	•
	フィルモ	両方 ~	•
	> テクスチャ	空間	
Ś	> テクスチャ 〜 ジオメトリ	空間	
\$ \$	 > テクスチャ! > ジオメトリ オフセット 	空間 0 m	
•0 §	> テクスチャ 〜 ジオメトリ オフセット	空間 0 m	•
	 > テクスチャ > ジオメトリ オフセット 押し出し 	空間 0 m 0.4 m	•
	 > テクスチャー > ジオメトリ オフセット 押し出し テーパー 	空間 0 m 0.4 m 「」 オブジェ_	•
	> テクスチャパ > ジオメトリ オフセット 押し出し テーパー… テーパー…	空間 0 m 0.4 m ・ オブジェ グ オーバーラ… ~	••••••••••••••••••••••••••••••••••••••

⑩文字をクリックしてアクティブ→右クリック→変換→メッシュ

15ここをクリック →モディファイヤー追加



「C」と「G」ここにしか アクティブにできない









16生成→ブーリアン 🗸

K

		🛅 モディ	ファイアーを追加	
生成	変形		物理演算	
	犬 アーマチュア		竹 クロス	
🖄 ベベル	1		記 コリジョン	
四 ブーリアン	<i>)</i> ヵーブ		∂ ダイナミックペ	イント
アクティフオフジェク アクティフオフジェク デシメー 他の形状を使用し、カ	トに手続き型操作・エットや結合、差違の演算	フェクトを追加し 算を行います	します: フーリアン	
□□ 辺分離	[<u>□]</u> ラブラシアン変]	Ð		
🍋 ジオメトリノード	田 ラティス		👫 パーティクルイ	ンスタンス
・ マスク	📴 メッシュ変形		💦 パーティクルシ	ステム
∑3 ≥⊃-	① シュリンクラッ □	プ	<i>(</i>	

テキストをメッシュ化することにより、テキストの合成が可能