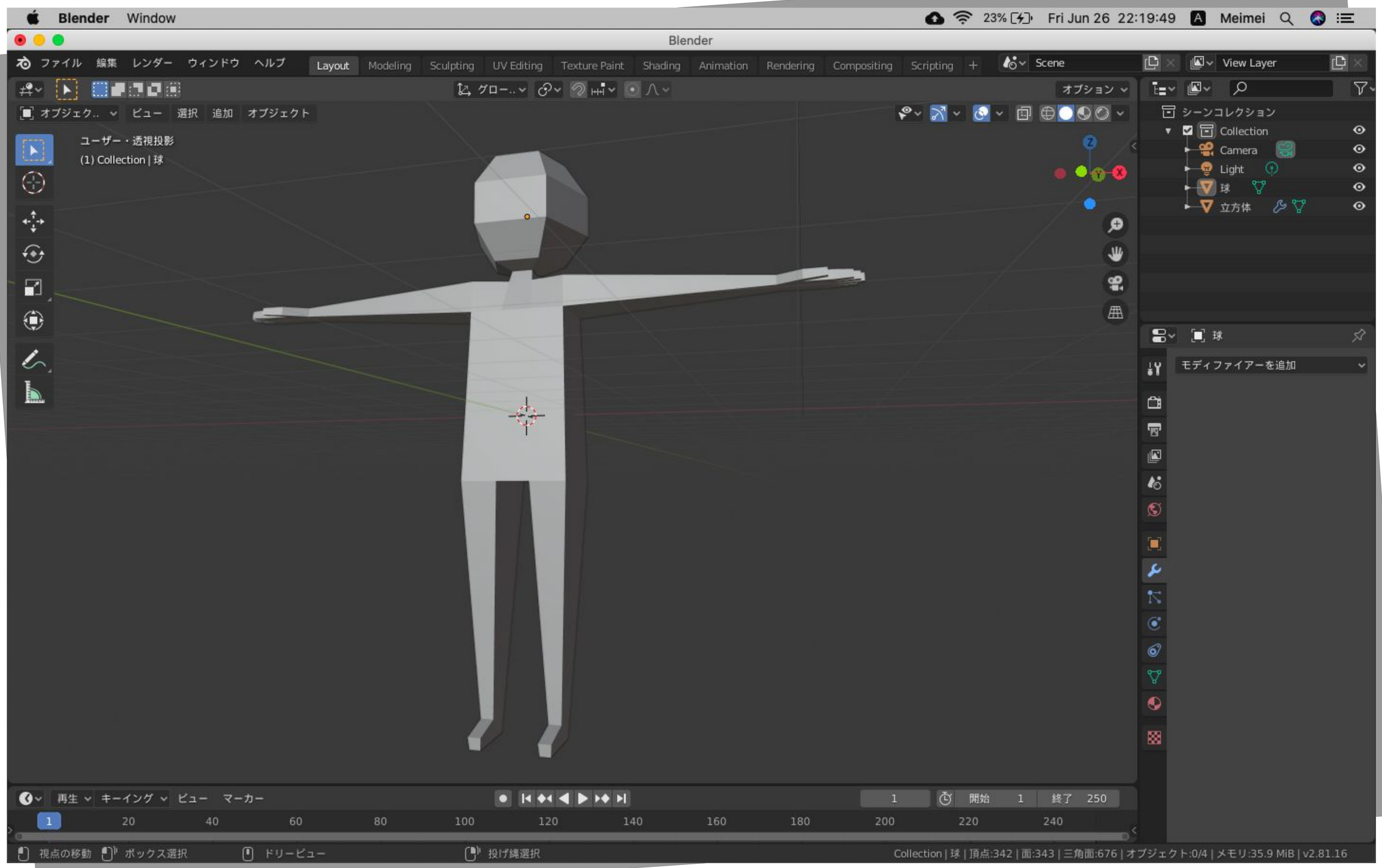
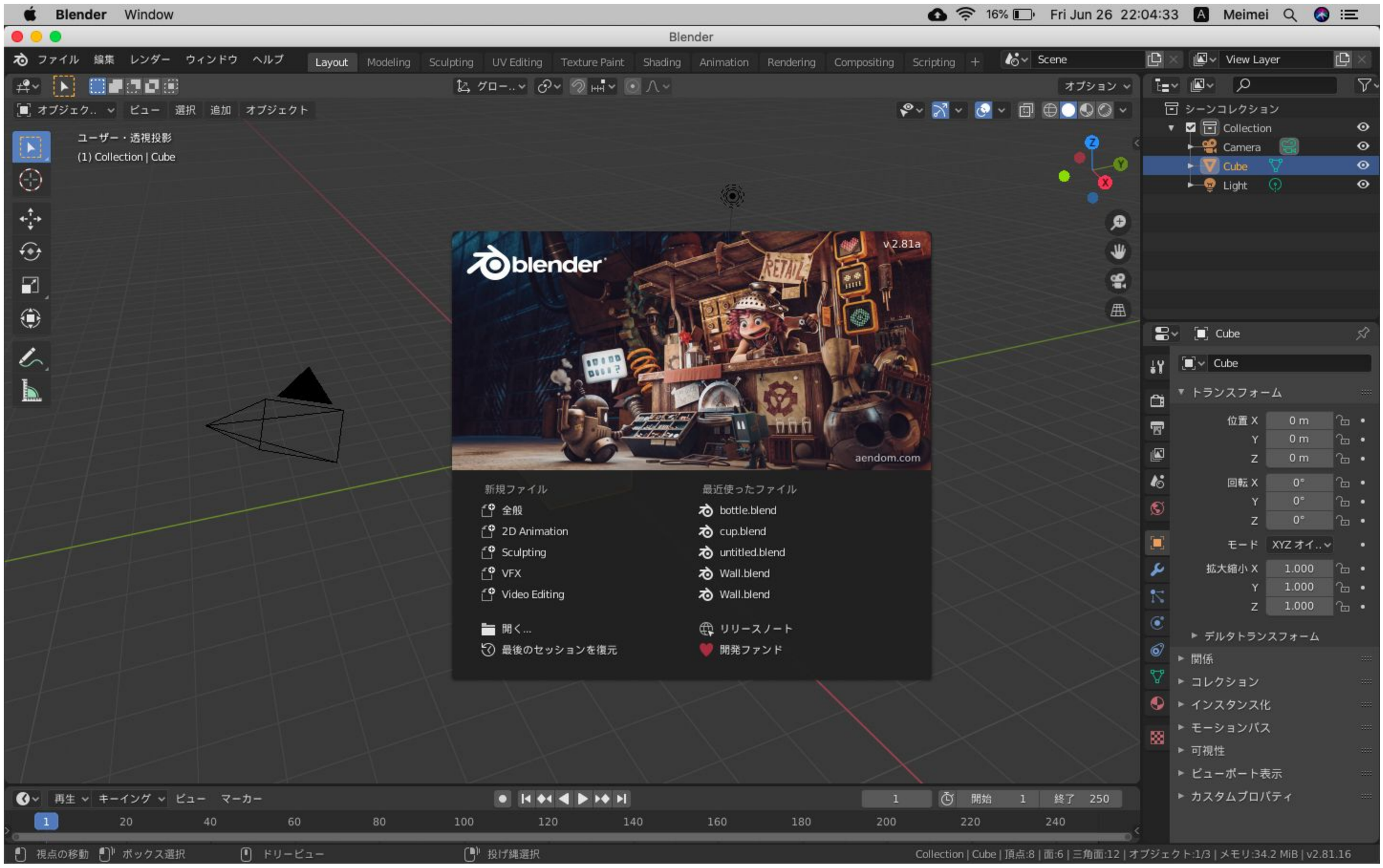
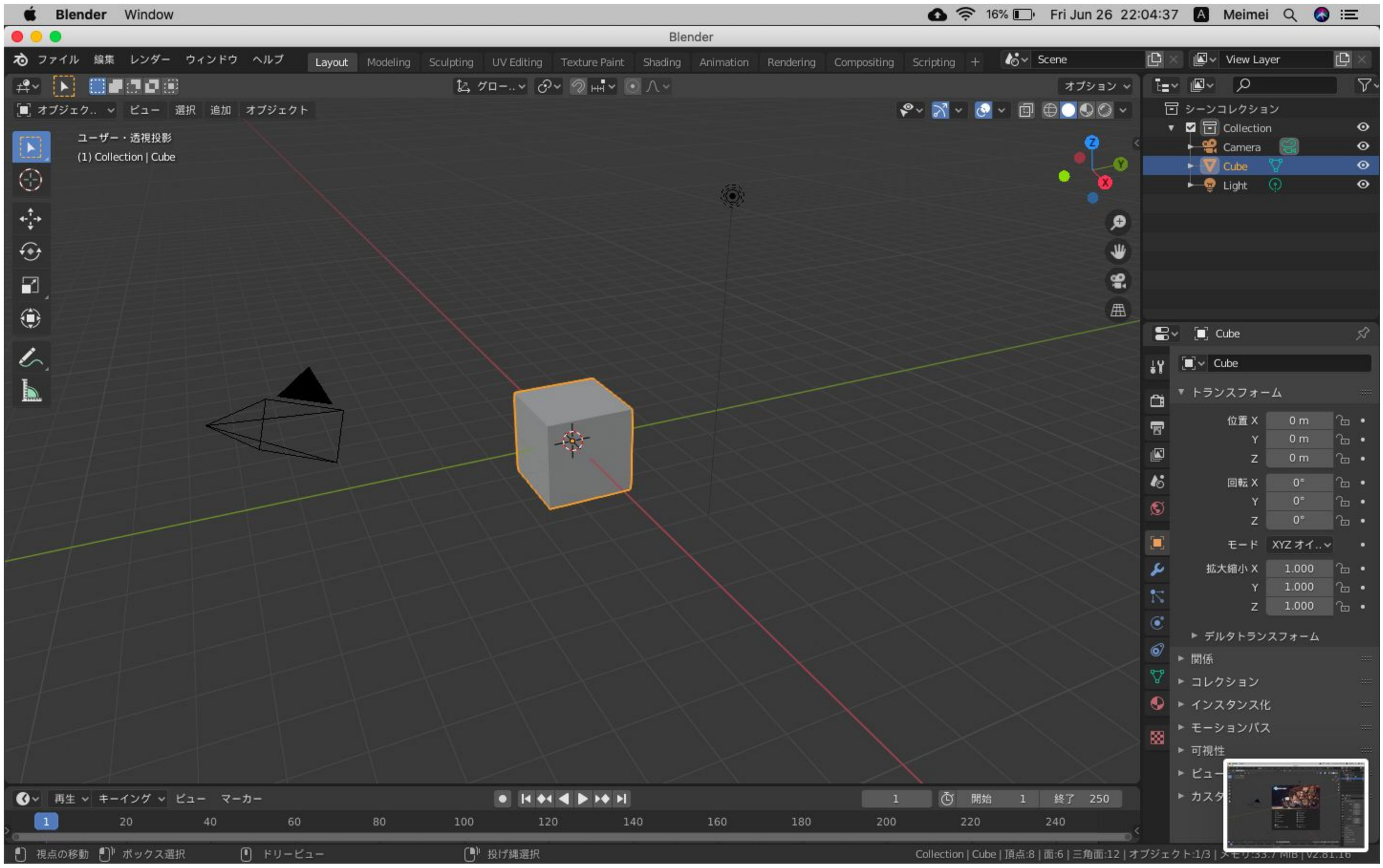
簡単な人物をモデリングしよう



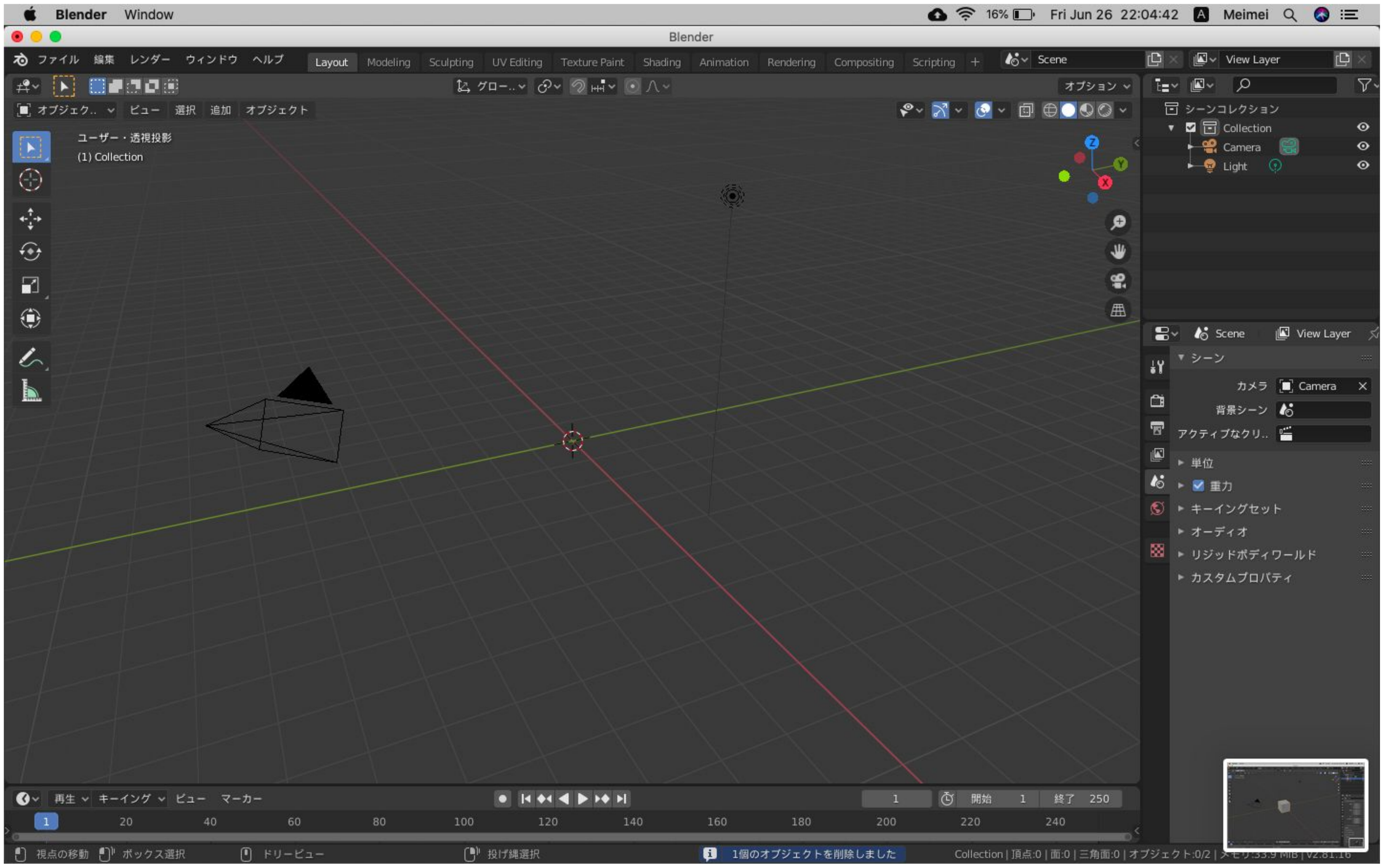
著者:めいめい IN 秋葉原教室　　**標準(★★☆☆☆:難易度2 / 5)**


Blender Window
16% Fri Jun 26 22:04:33 Meimei
Blender
ファイル 編集 レンダー ウィンドウ ヘルプ
Layout Modeling Sculpting UV Editing Texture Paint Shading Animation Rendering Compositing Scripting
Scene
View Layer
オブジェク.. ビュー 選択 追加 オブジェクト
グロー..
オプション
ユーザー・透視投影
(1) Collection | Cube
シーンコレクション
Collection
Camera
Cube
Light
v.2.81a
blender
aendom.com
新規ファイル
全般
2D Animation
Sculpting
VFX
Video Editing
開く...
最後のセッションを復元
最近使ったファイル
bottle.blend
cup.blend
untitled.blend
Wall.blend
Wall.blend
リリースノート
開発ファンド
Cube
トランスフォーム
位置 X 0 m
Y 0 m
Z 0 m
回転 X 0°
Y 0°
Z 0°
モード XYZ オイ..
拡大縮小 X 1.000
Y 1.000
Z 1.000
デルタトランスフォーム
関係
コレクション
インスタンス化
モーションパス
可視性
ビューポート表示
カスタムプロパティ
再生 キーイング ビュー マーカー
1
開始 1
終了 250
1 20 40 60 80 100 120 140 160 180 200 220 240
視点の移動 ボックス選択 ドリービュー 投げ縄選択
Collection | Cube | 頂点:8 | 面:6 | 三角面:12 | オブジェクト:1/3 | メモリ:34.2 MiB | v2.81.16

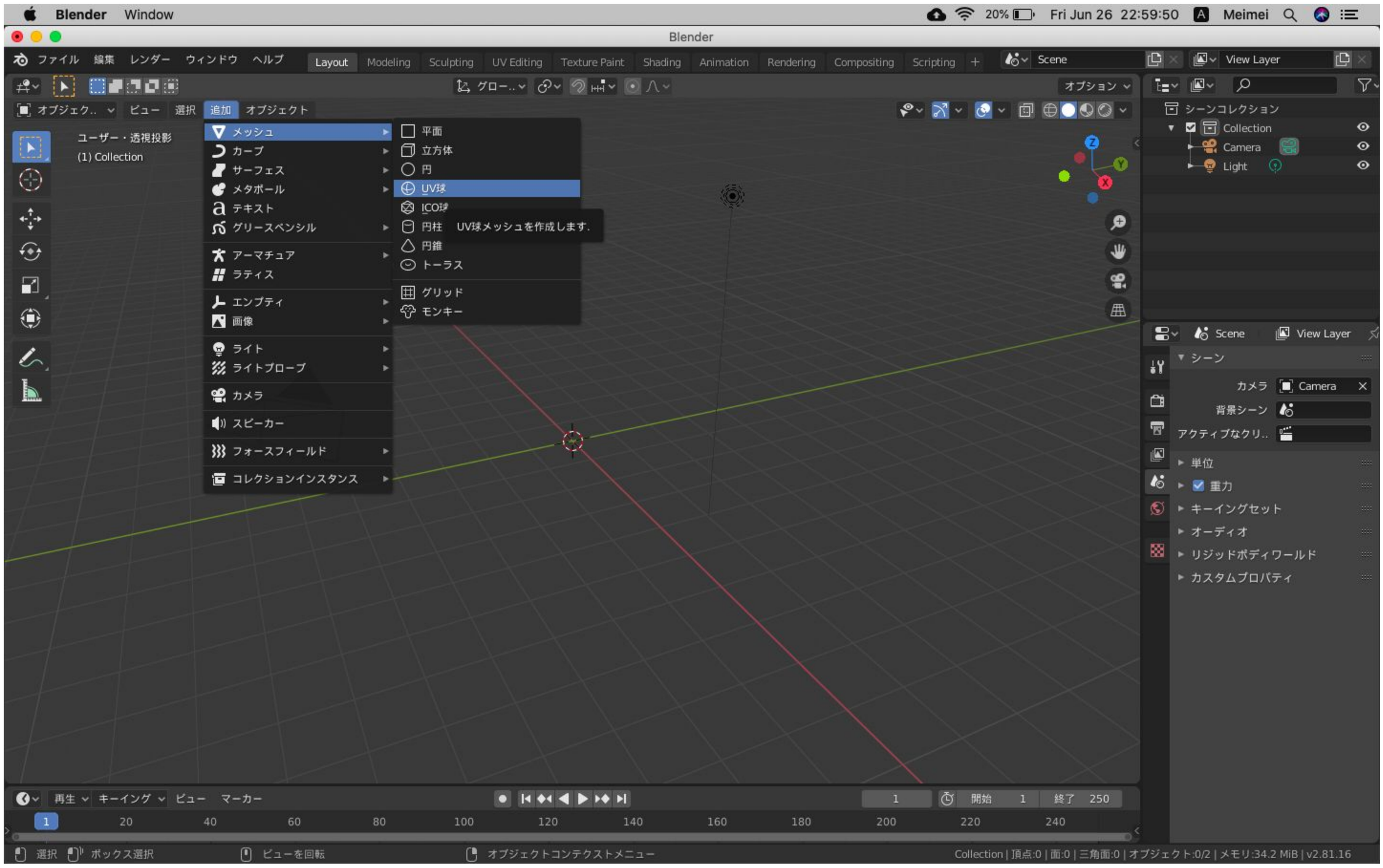
Blenderを起動！


Blender Window
16% Fri Jun 26 22:04:37 Meimei
Blender
ファイル 編集 レンダー ウィンドウ ヘルプ
Layout Modeling Sculpting UV Editing Texture Paint Shading Animation Rendering Compositing Scripting
Scene
View Layer
オブジェク.. ビュー 選択 追加 オブジェクト
グロー..
オプション
ユーザー・透視投影
(1) Collection | Cube
シーンコレクション
Collection
Camera
Cube
Light
Cube
トランスフォーム
位置 X 0 m
Y 0 m
Z 0 m
回転 X 0°
Y 0°
Z 0°
モード XYZ オイ..
拡大縮小 X 1.000
Y 1.000
Z 1.000
デルタトランスフォーム
関係
コレクション
インスタンス化
モーションパス
可視性
再生 キーイング ビュー マーカー
1
開始 1 終了 250
1 20 40 60 80 100 120 140 160 180 200 220 240
視点の移動 ボックス選択 ドリービュー 投げ縄選択
Collection | Cube | 頂点:8 | 面:6 | 三角面:12 | オブジェクト:1/3

このCubeを消す！

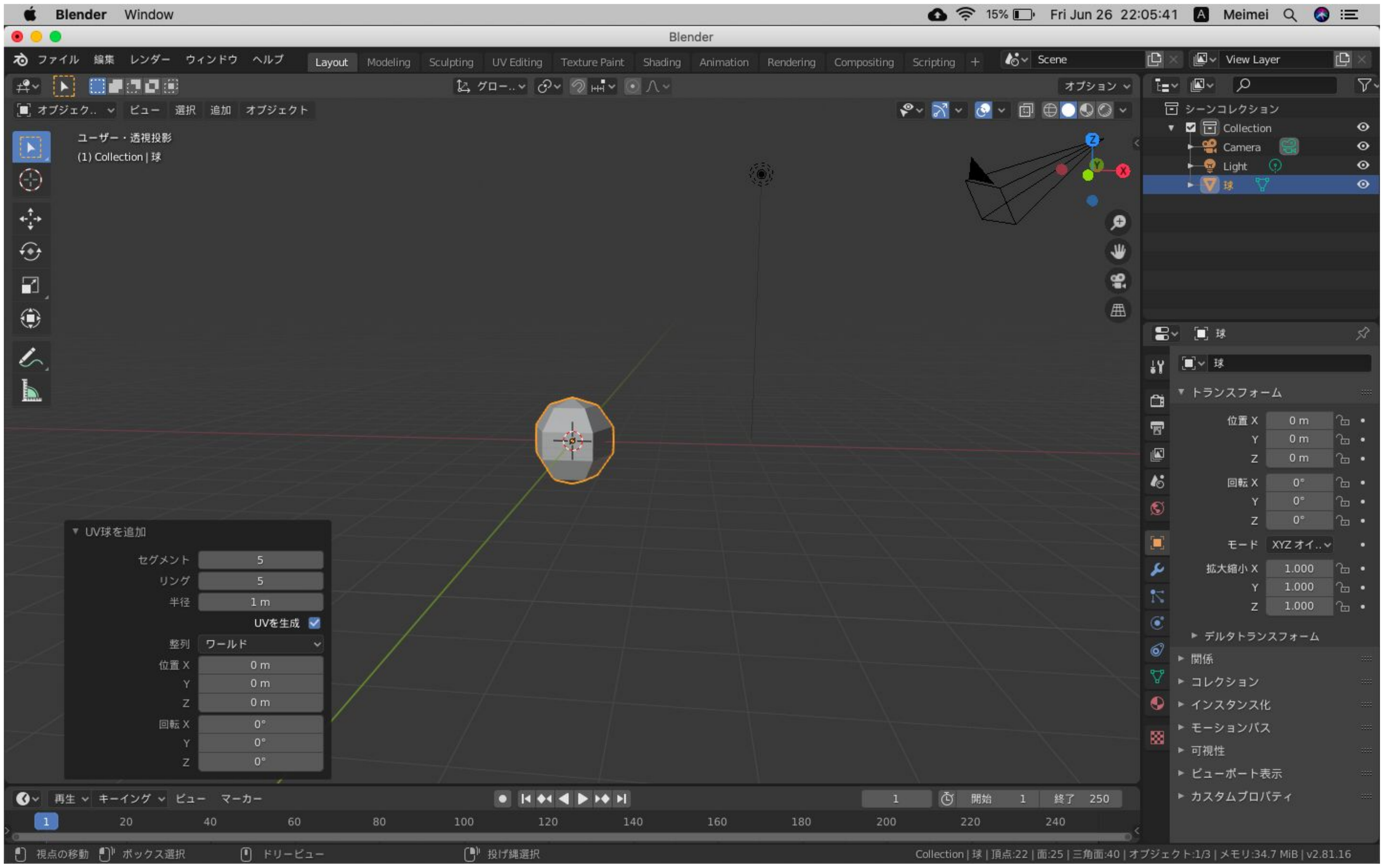


消えた！消し方を忘れたら基礎編のテキストで確認しよう

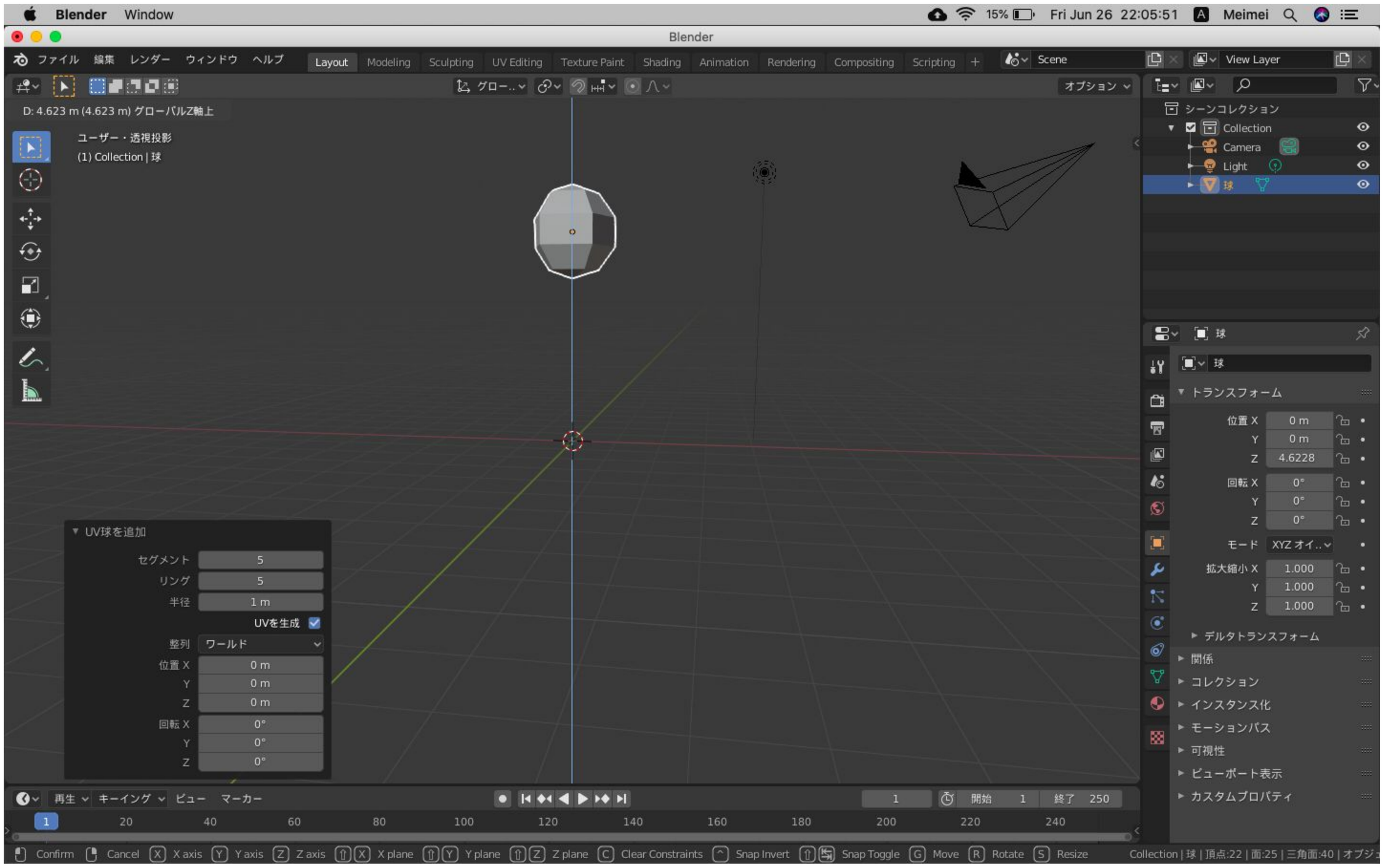


キャラクターの簡単な頭部を作成するよ！

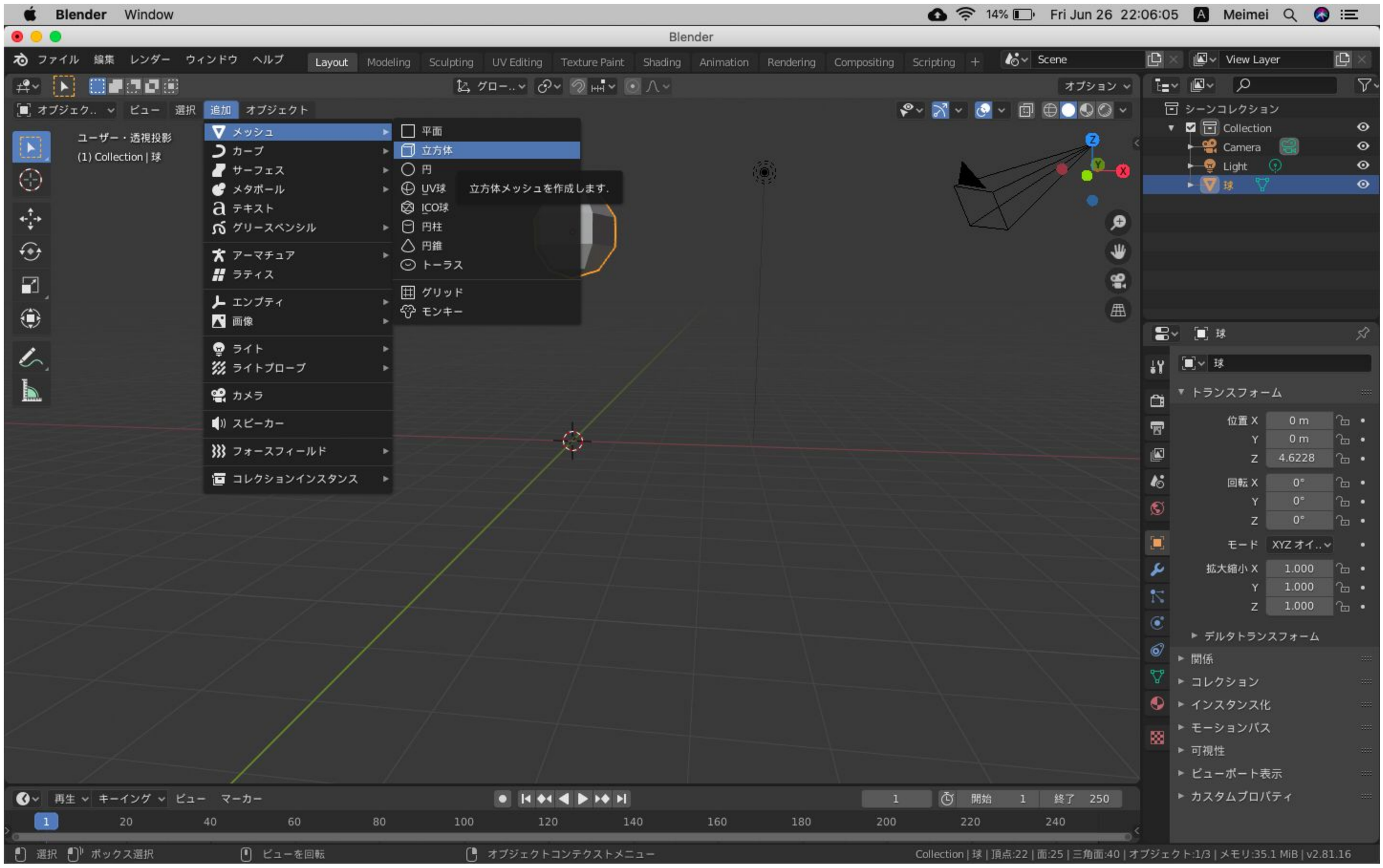
UV球を追加しよう



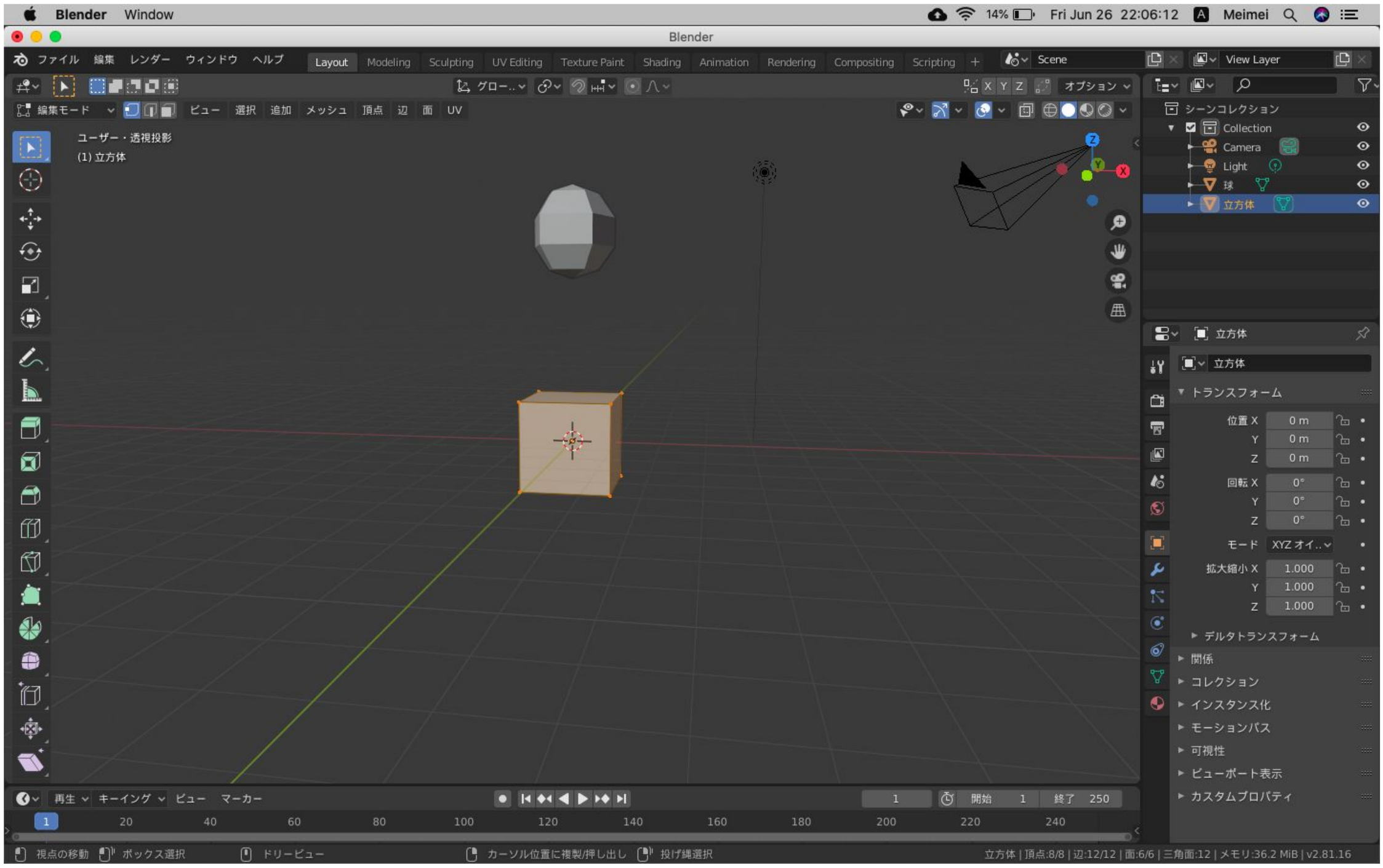
追加したら詳細ウィンドウから「セグメント」と「リング」の数値を変えてみよう



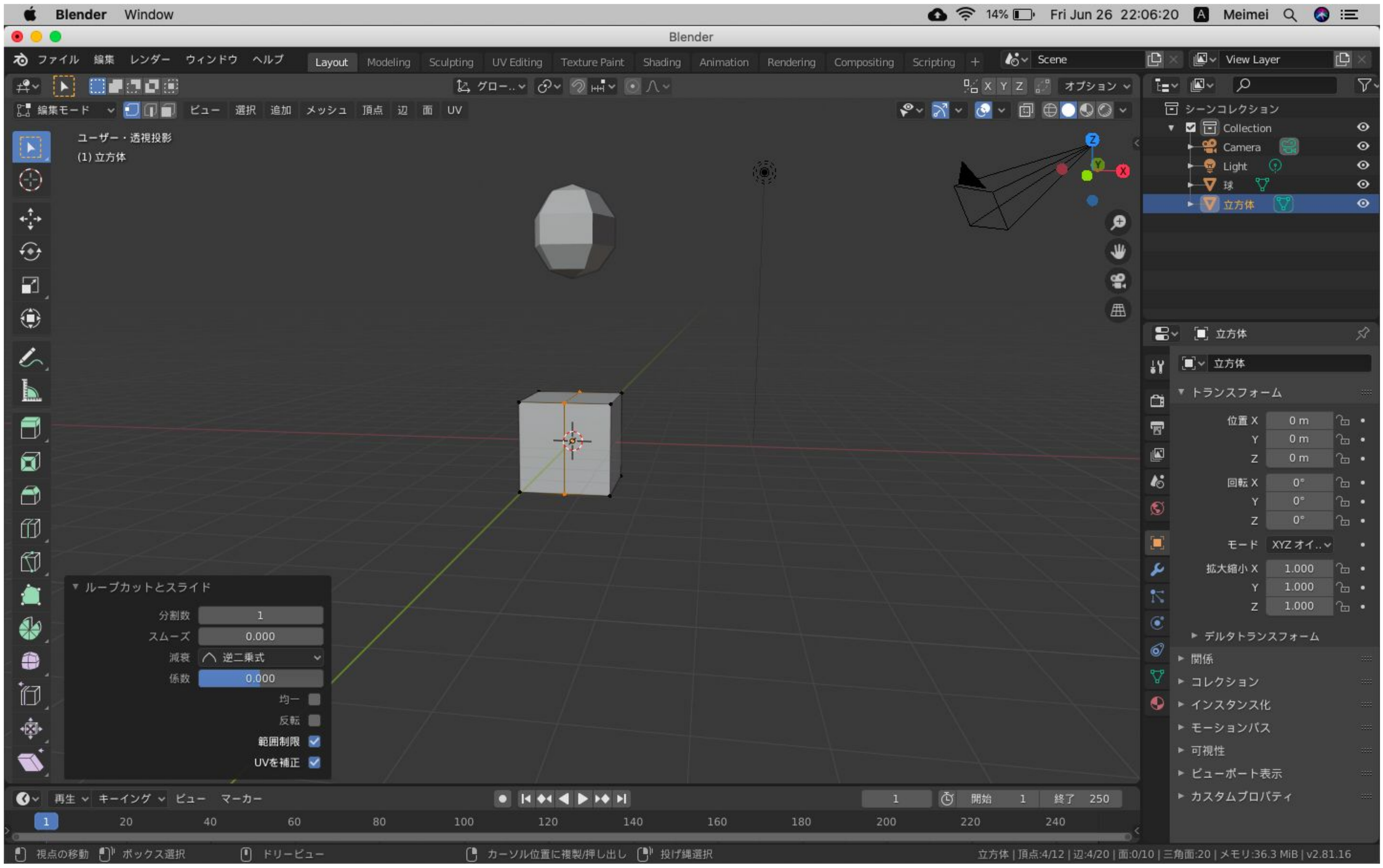
キャラクターの動体を作るスペースを確保するためオブジェクトモードであるのを確認して上に移動させよう



胴体の元となるCubeを追加しよう

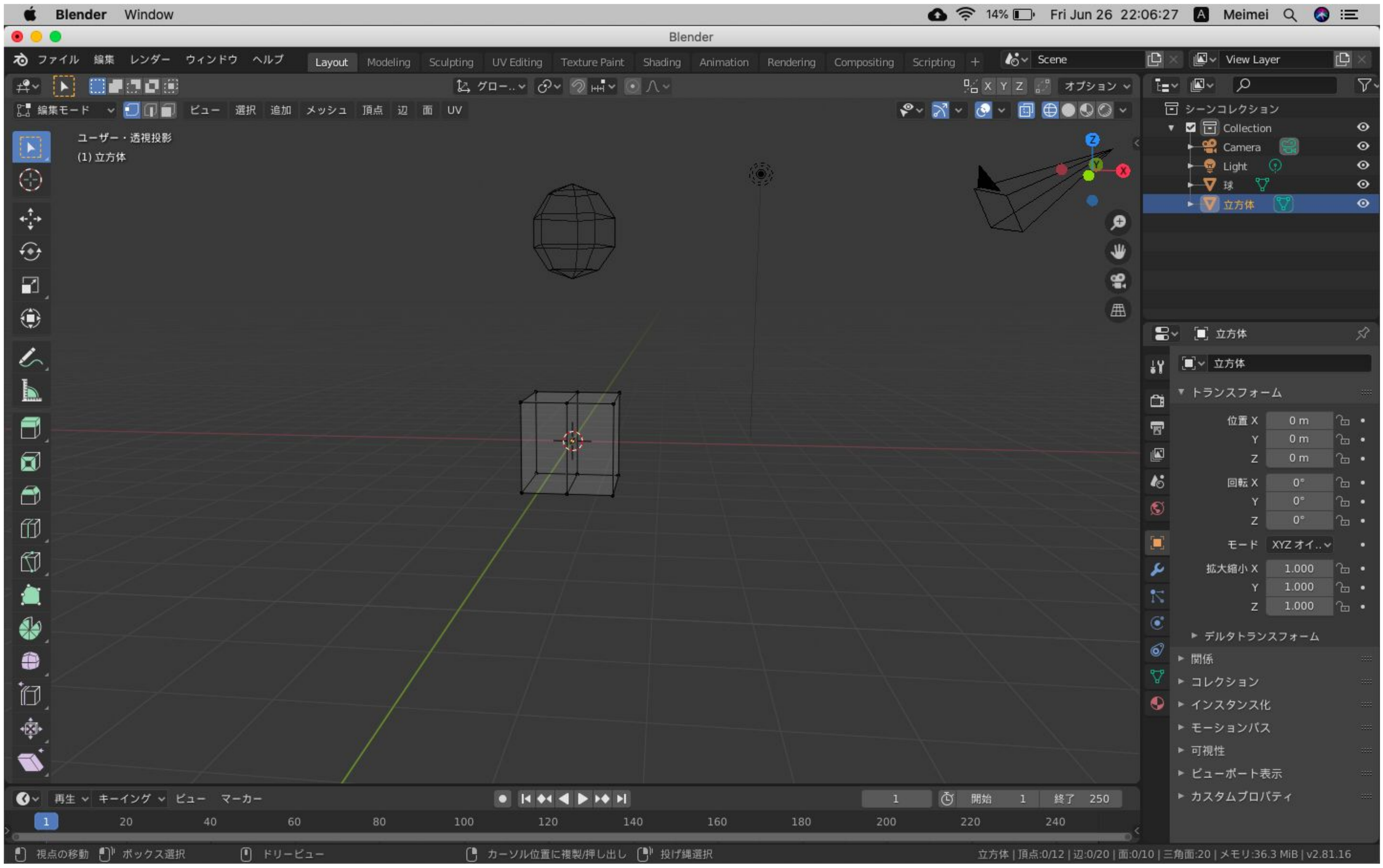

Blender Window
14% Fri Jun 26 22:06:12 Meimei
Blender
ファイル 編集 レンダー ウィンドウ ヘルプ
Layout Modeling Sculpting UV Editing Texture Paint Shading Animation Rendering Compositing Scripting
Scene
View Layer
編集モード ビュー 選択 追加 メッシュ 頂点 辺 面 UV
オプション
ユーザー・透視投影
(1) 立方体
シーンコレクション
Collection
Camera
Light
球
立方体
トランスフォーム
位置 X 0 m
Y 0 m
Z 0 m
回転 X 0°
Y 0°
Z 0°
モード XYZ オイ..
拡大縮小 X 1.000
Y 1.000
Z 1.000
デルタトランスフォーム
関係
コレクション
インスタンス化
モーションパス
可視性
ビューポート表示
カスタムプロパティ
再生 キーイング ビュー マーカー
開始 1 終了 250
視点の移動 ボックス選択 ドリービュー カーソル位置に複製/押し出し 投げ縄選択
立方体 | 頂点:8/8 | 辺:12/12 | 面:6/6 | 三角面:12 | メモリ:36.2 MiB | v2.81.16

Cubeを追加した！



胴体は左右対象なのでモデファイヤーのミラーを使おう！

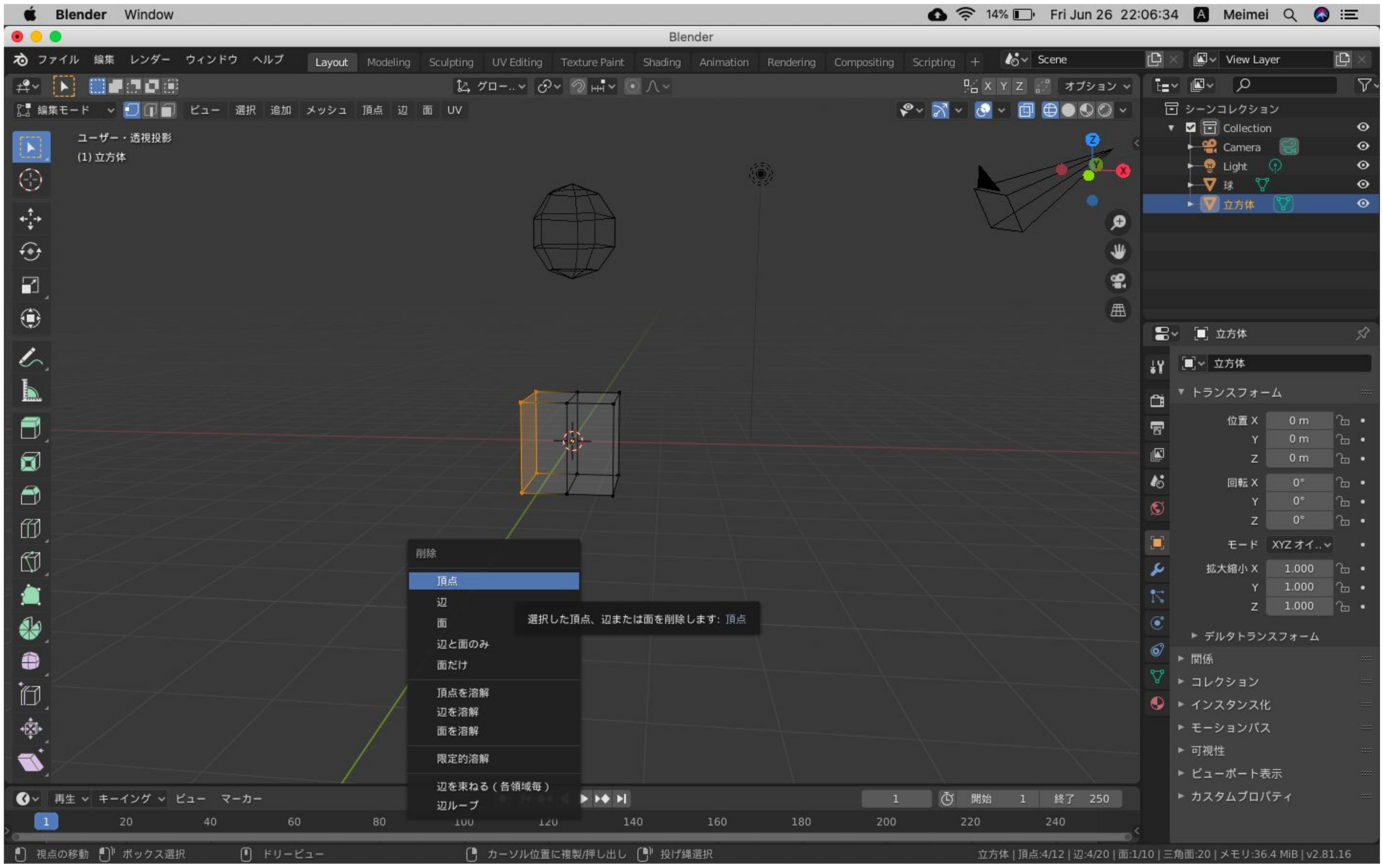
胴体の半分いらないのでループカットをして左右に分けよう



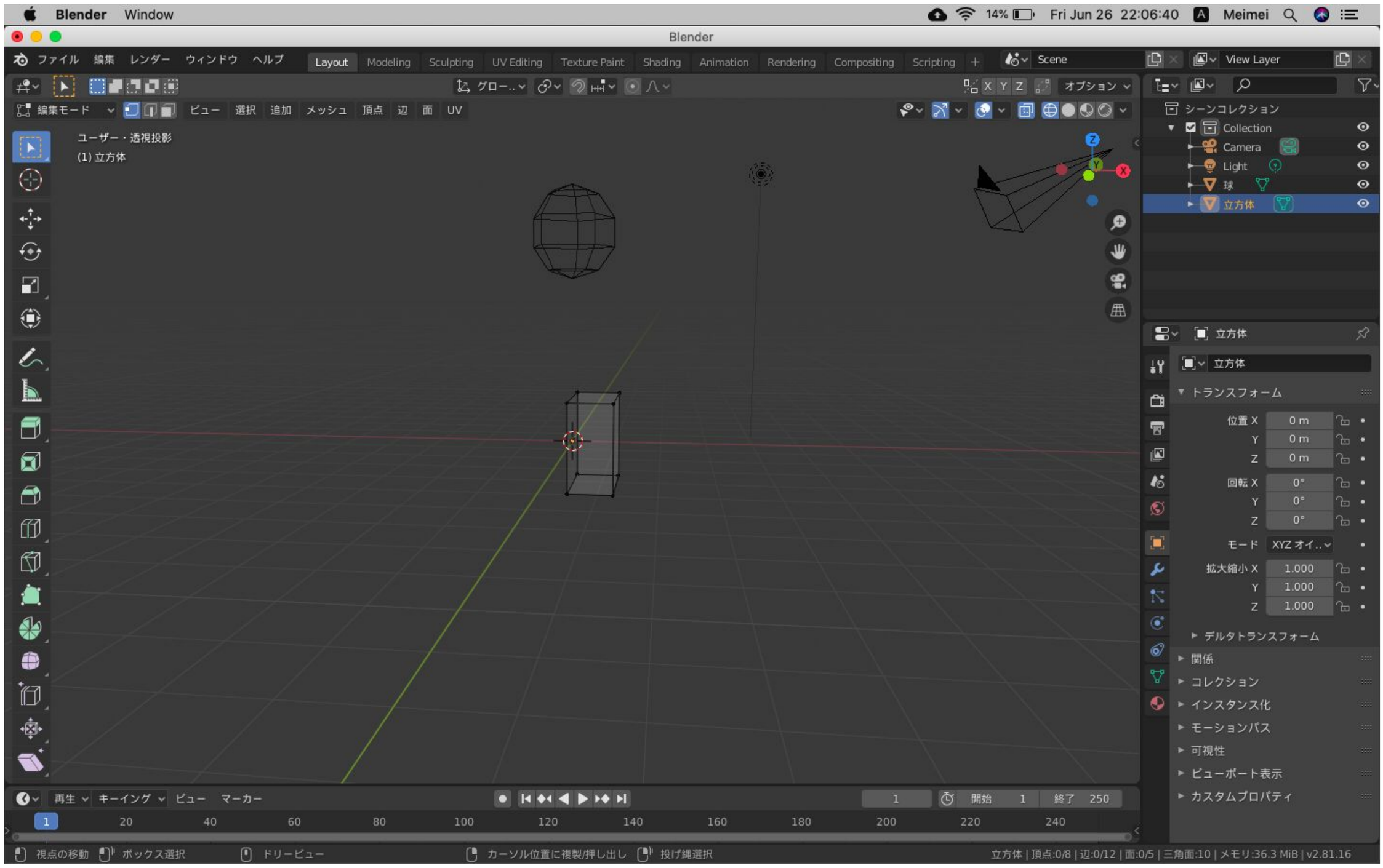
分けたら半分の頂点を選択して削除するよ！

このままだとやりずらいから3Dビューのシェーディングをワイヤーフレームに変更しよう

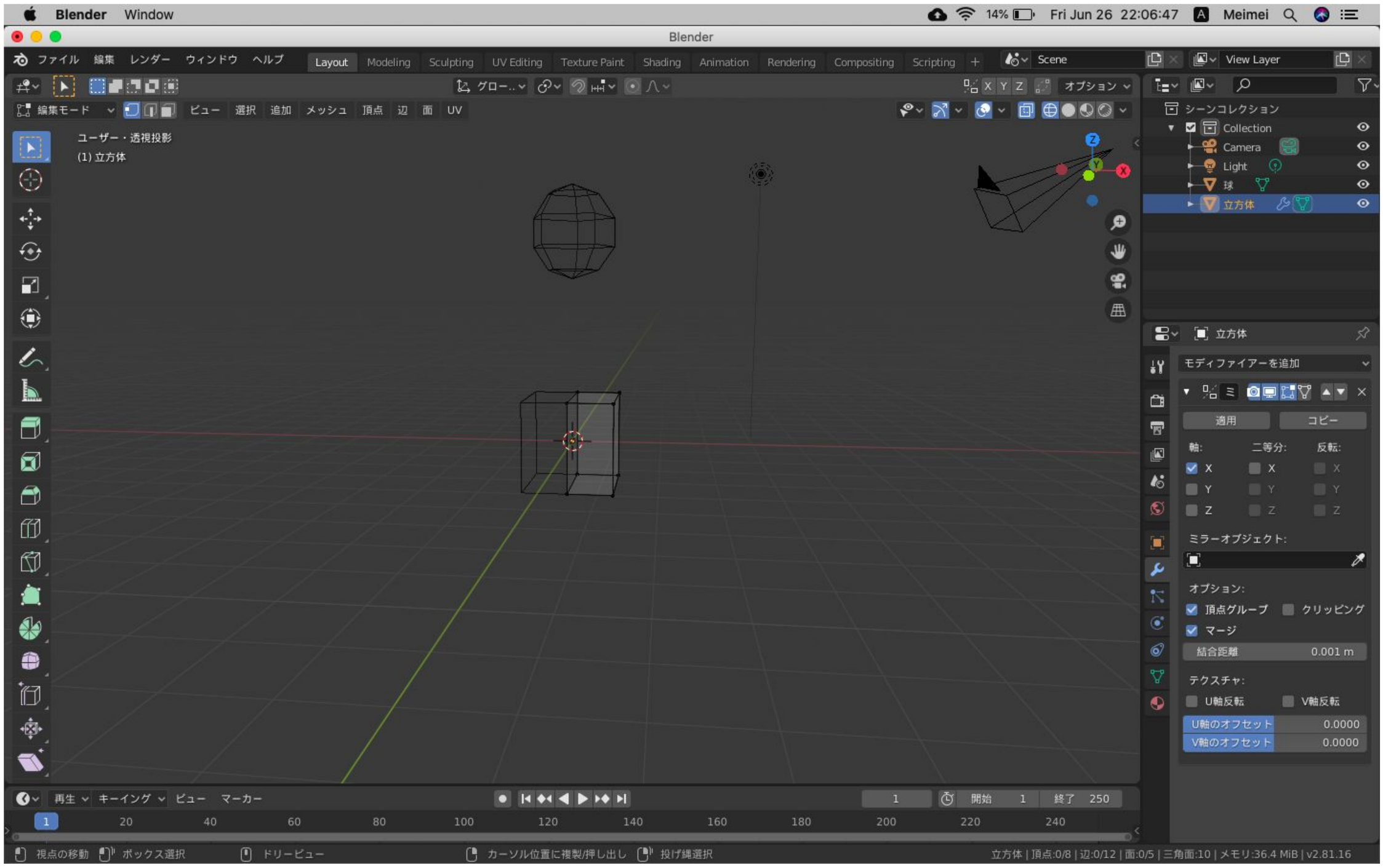
ワイヤーフレームに変更すると隠れている部分も見えて選択できるようになるよ！


Blender Window
14% Fri Jun 26 22:06:34 Meimei
Blender
ファイル 編集 レンダー ウィンドウ ヘルプ
Layout Modeling Sculpting UV Editing Texture Paint Shading Animation Rendering Compositing Scripting
Scene
View Layer
編集モード ビュー 選択 追加 メッシュ 頂点 辺 面 UV
ユーザー・透視投影
(1) 立方体
シーンコレクション
Collection
Camera
Light
球
立方体
削除
頂点
辺
面
辺と面のみ
面だけ
頂点を溶解
辺を溶解
面を溶解
限定的溶解
辺を束ねる（各領域毎）
辺ループ
選択した頂点、辺または面を削除します: 頂点
トランスフォーム
位置 X 0 m
Y 0 m
Z 0 m
回転 X 0°
Y 0°
Z 0°
モード XYZ オイ..
拡大縮小 X 1.000
Y 1.000
Z 1.000
デルタトランスフォーム
関係
コレクション
インスタンス化
モーションパス
可視性
ビューポート表示
カスタムプロパティ
再生 キーイング ビュー マーカー
開始 1 終了 250
視点の移動 ボックス選択 ドリービュー カーソル位置に複製/押し出し 投げ縄選択
立方体 | 頂点:4/12 | 辺:4/20 | 面:1/10 | 三角面:20 | メモリ:36.4 MiB | v2.81.16

左半分を選択して…

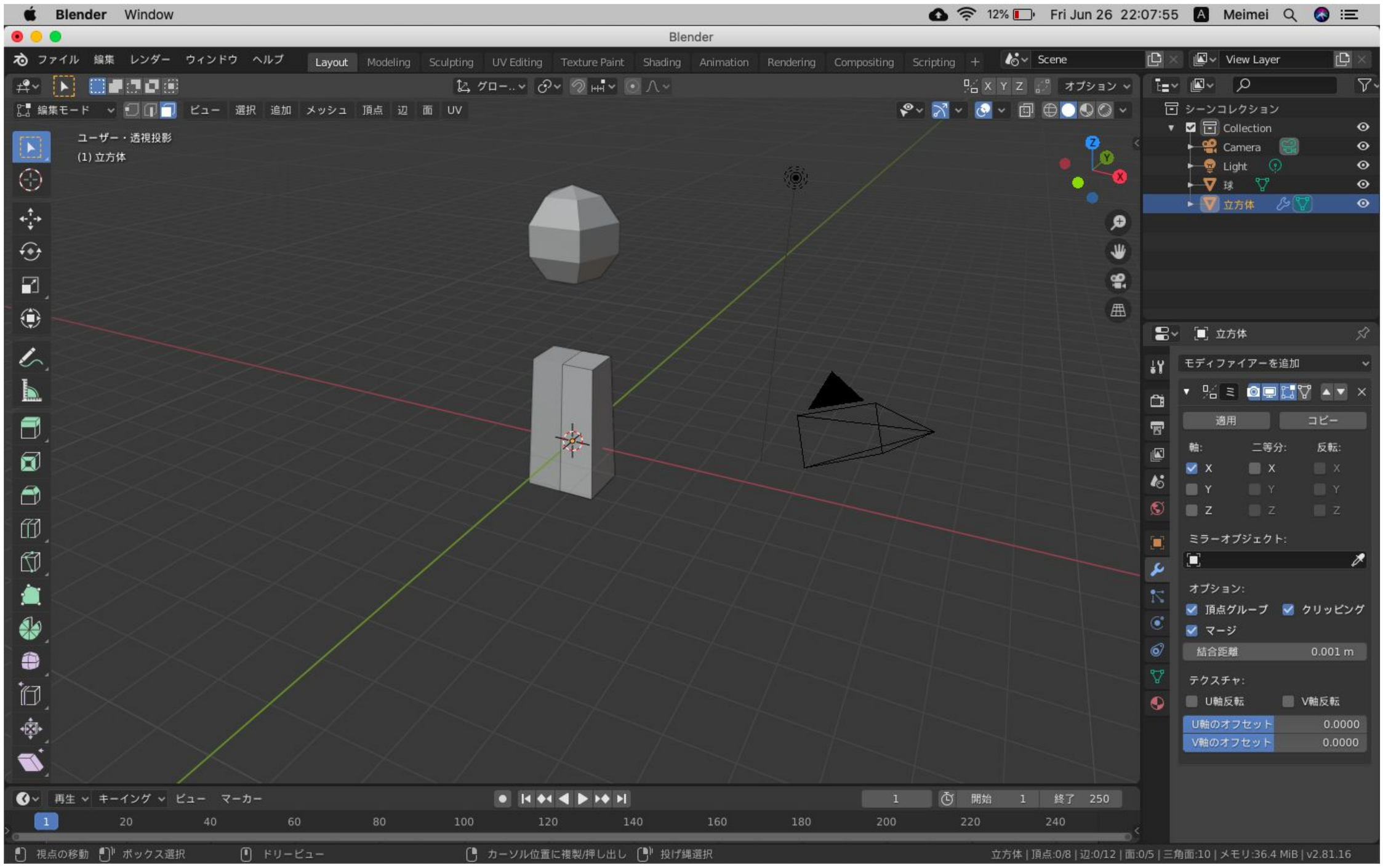

Blender Window
14% Fri Jun 26 22:06:40 Meimei
Blender
ファイル 編集 レンダー ウィンドウ ヘルプ
Layout Modeling Sculpting UV Editing Texture Paint Shading Animation Rendering Compositing Scripting
Scene
View Layer
編集モード ビュー 選択 追加 メッシュ 頂点 辺 面 UV
オプション
ユーザー・透視投影
(1) 立方体
シーンコレクション
Collection
Camera
Light
球
立方体
トランスフォーム
位置 X 0 m
Y 0 m
Z 0 m
回転 X 0°
Y 0°
Z 0°
モード XYZ オイ..
拡大縮小 X 1.000
Y 1.000
Z 1.000
デルタトランスフォーム
関係
コレクション
インスタンス化
モーションパス
可視性
ビューポート表示
カスタムプロパティ
再生 キーイング ビュー マーカー
開始 1 終了 250
視点の移動 ボックス選択 ドリービュー カーソル位置に複製/押し出し 投げ縄選択
立方体 | 頂点:0/8 | 辺:0/12 | 面:0/5 | 三角面:10 | メモリ:36.3 MiB | v2.81.16

削除！

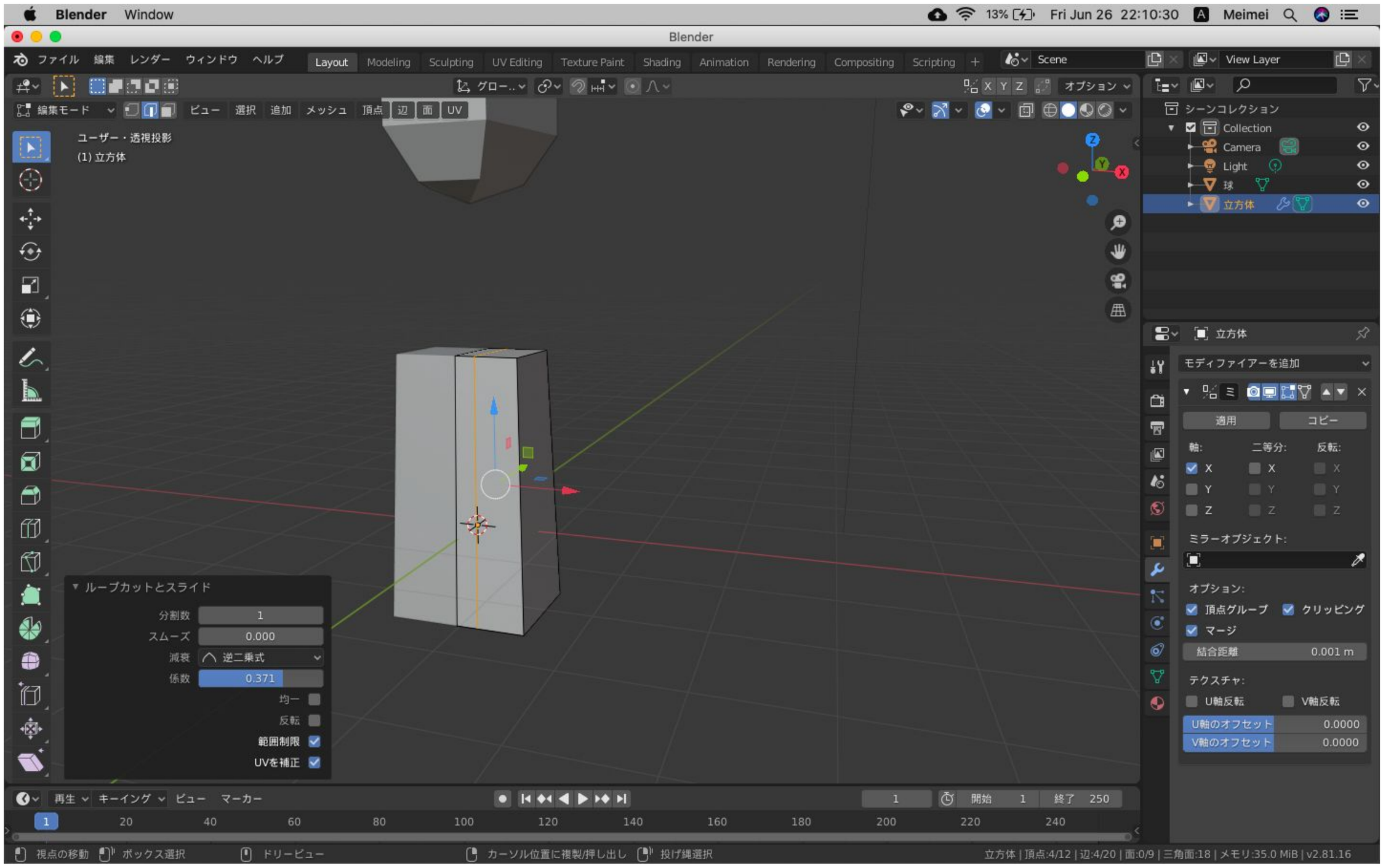


削除できたらモデファイヤーのミラーを追加！

削除したところが生成されたよ！

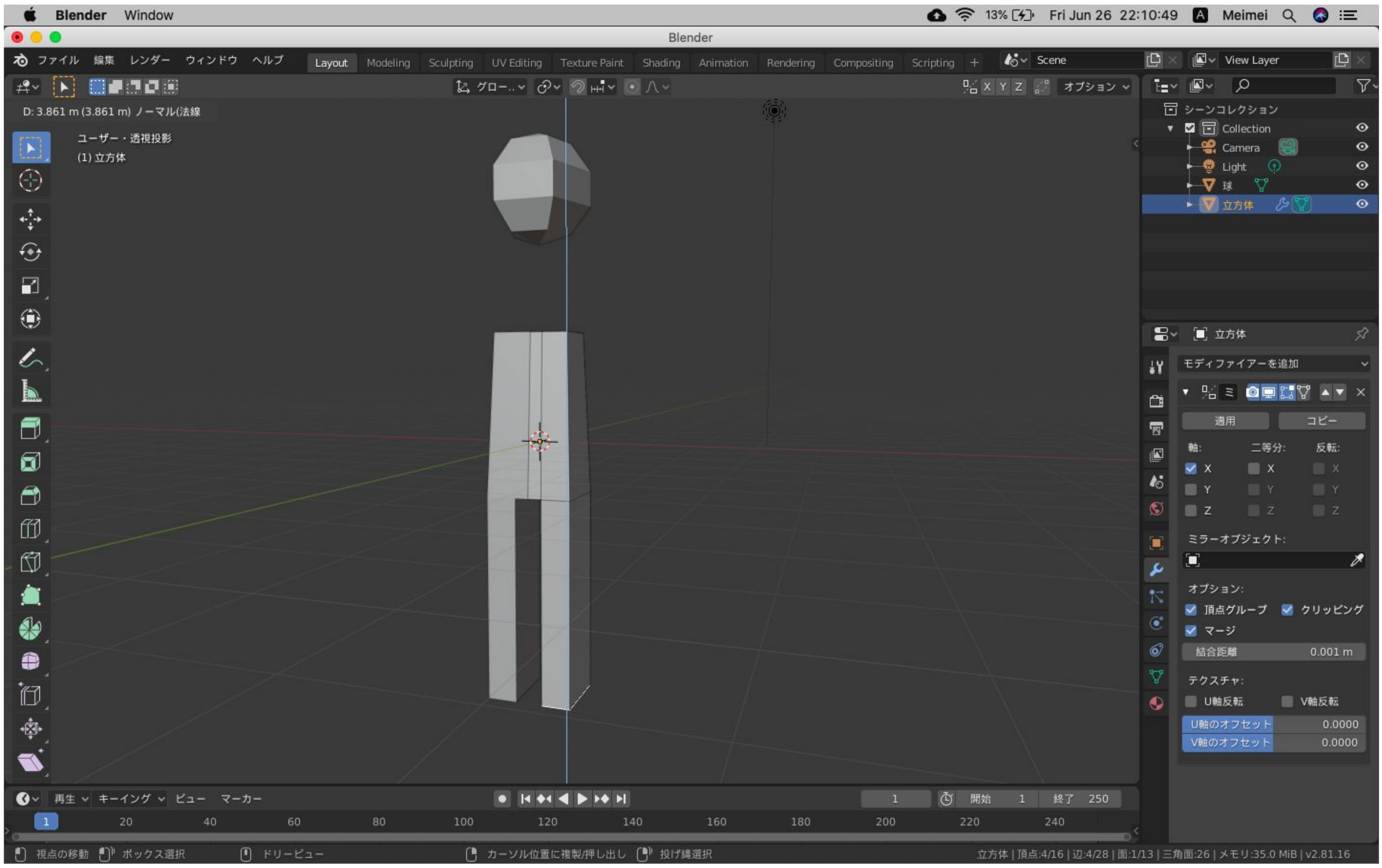


面を選択して移動・拡大縮小をして胴体っぽくしよう

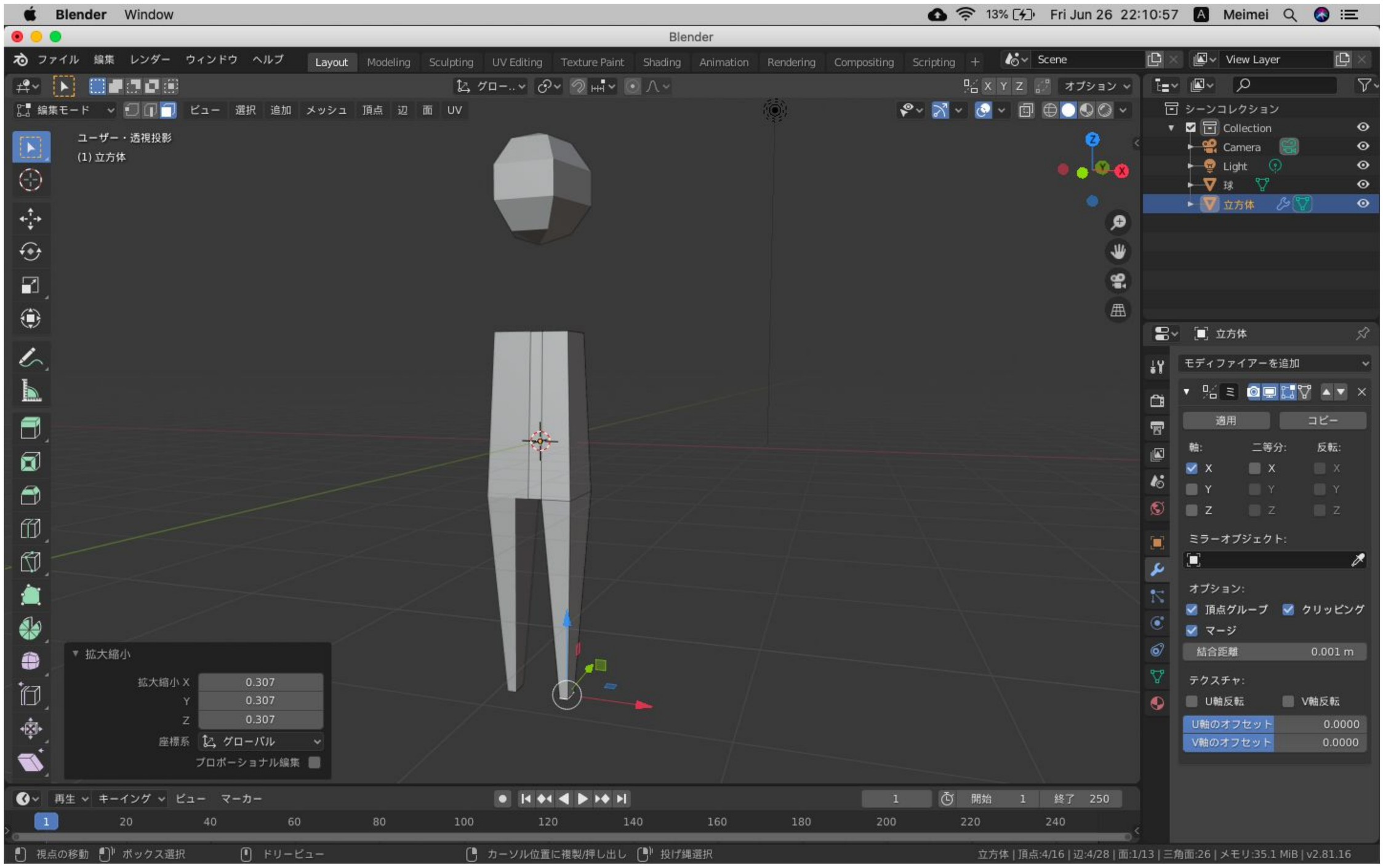


胴体ができたら足を作りたいのでループカットで足の部分を作ろう！

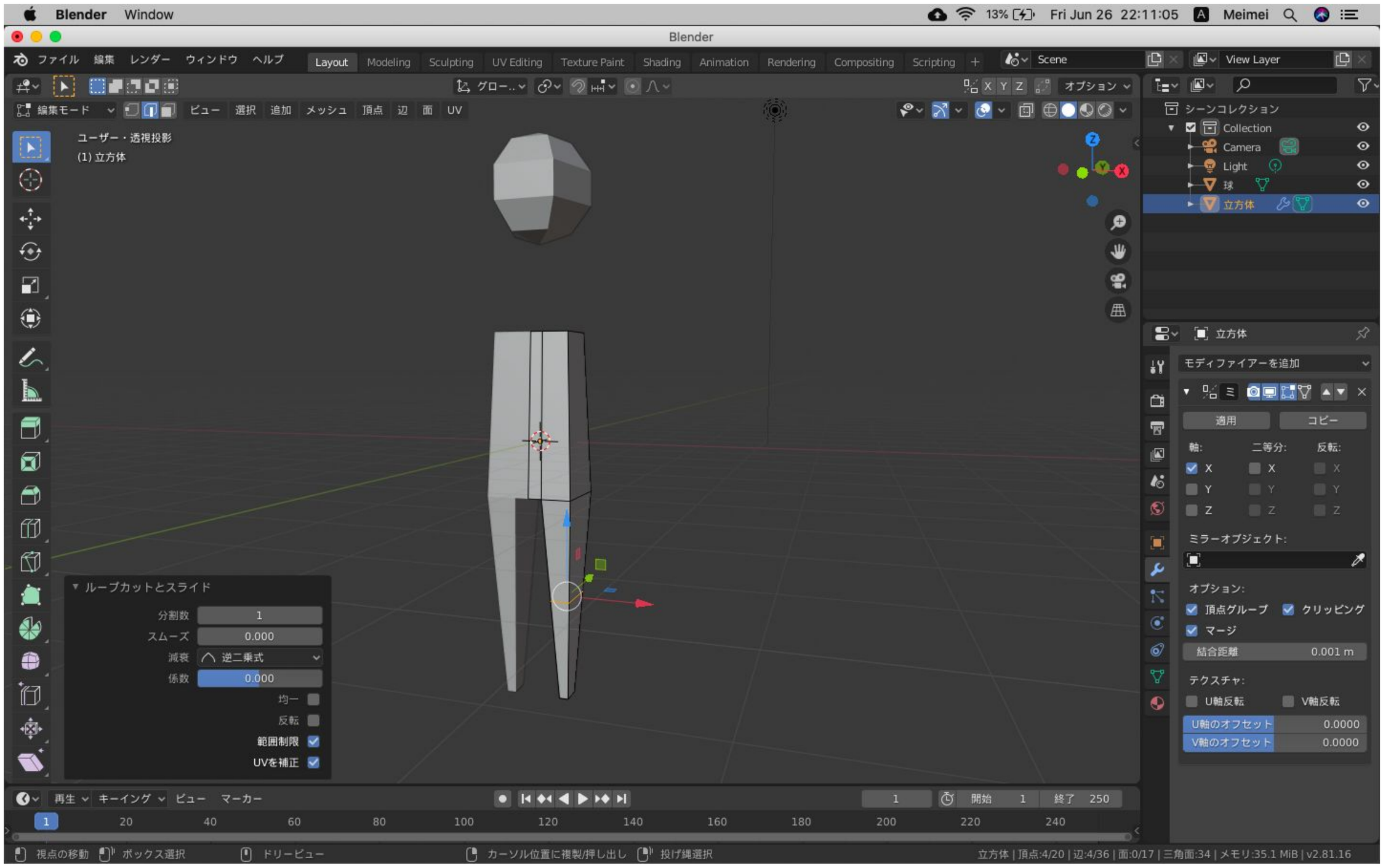
底面の内側が股で外側が足の部分になるよ！



底面の外側の面を選択して面押し出しで足を作ろう

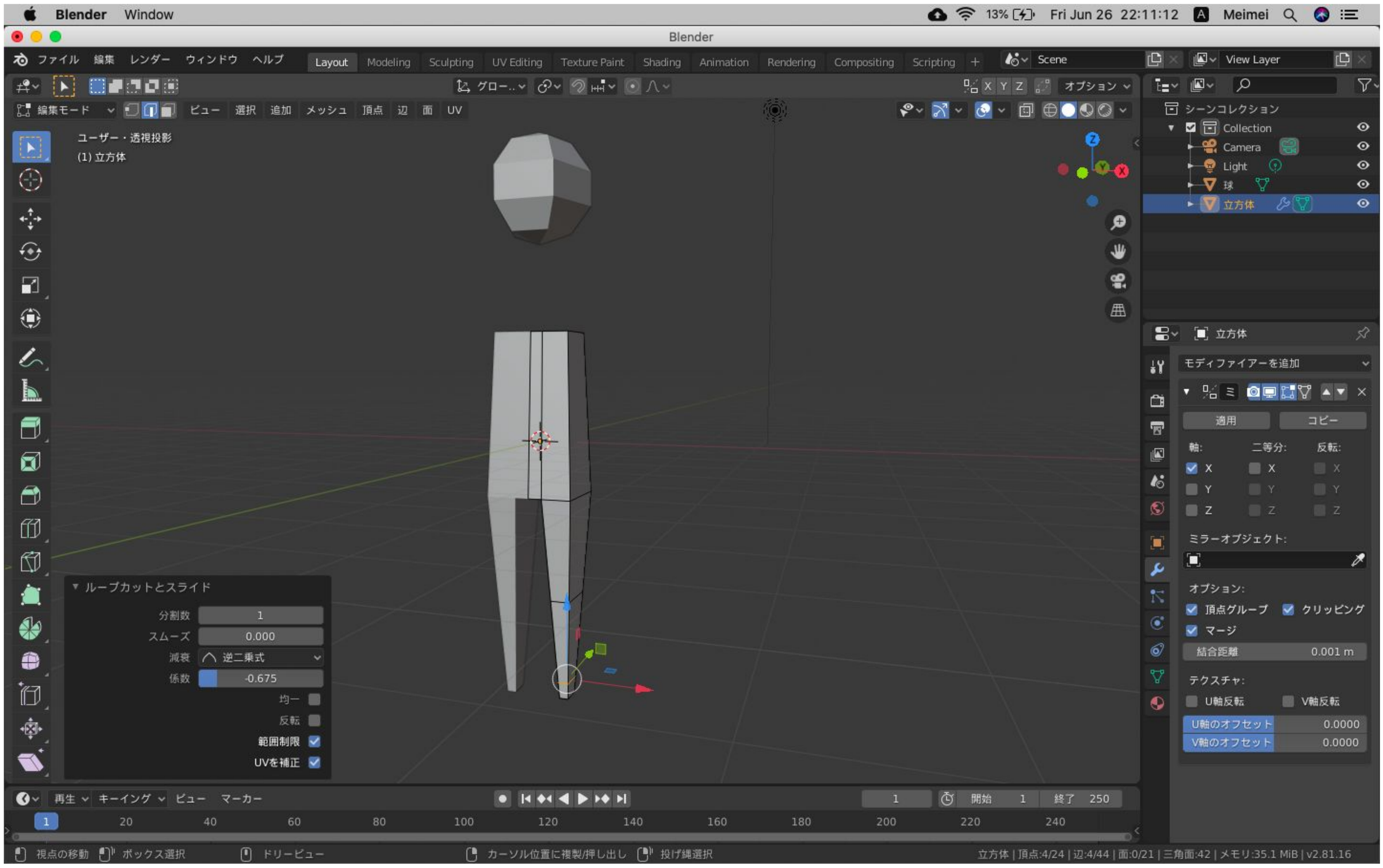


足の先端を拡大縮小で少し小さくして…



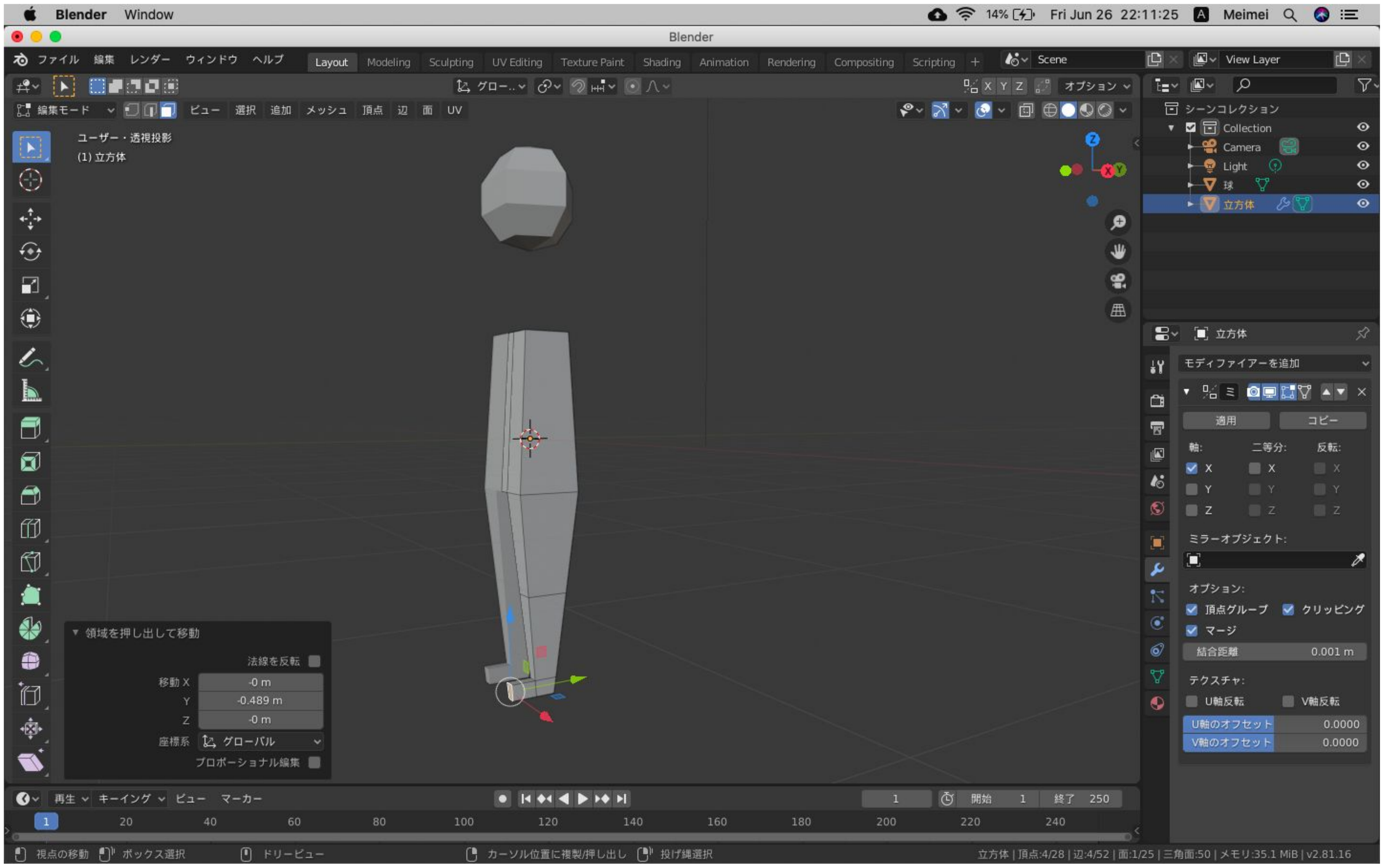
膝の部分を作ろう！

ループカットをして確定！

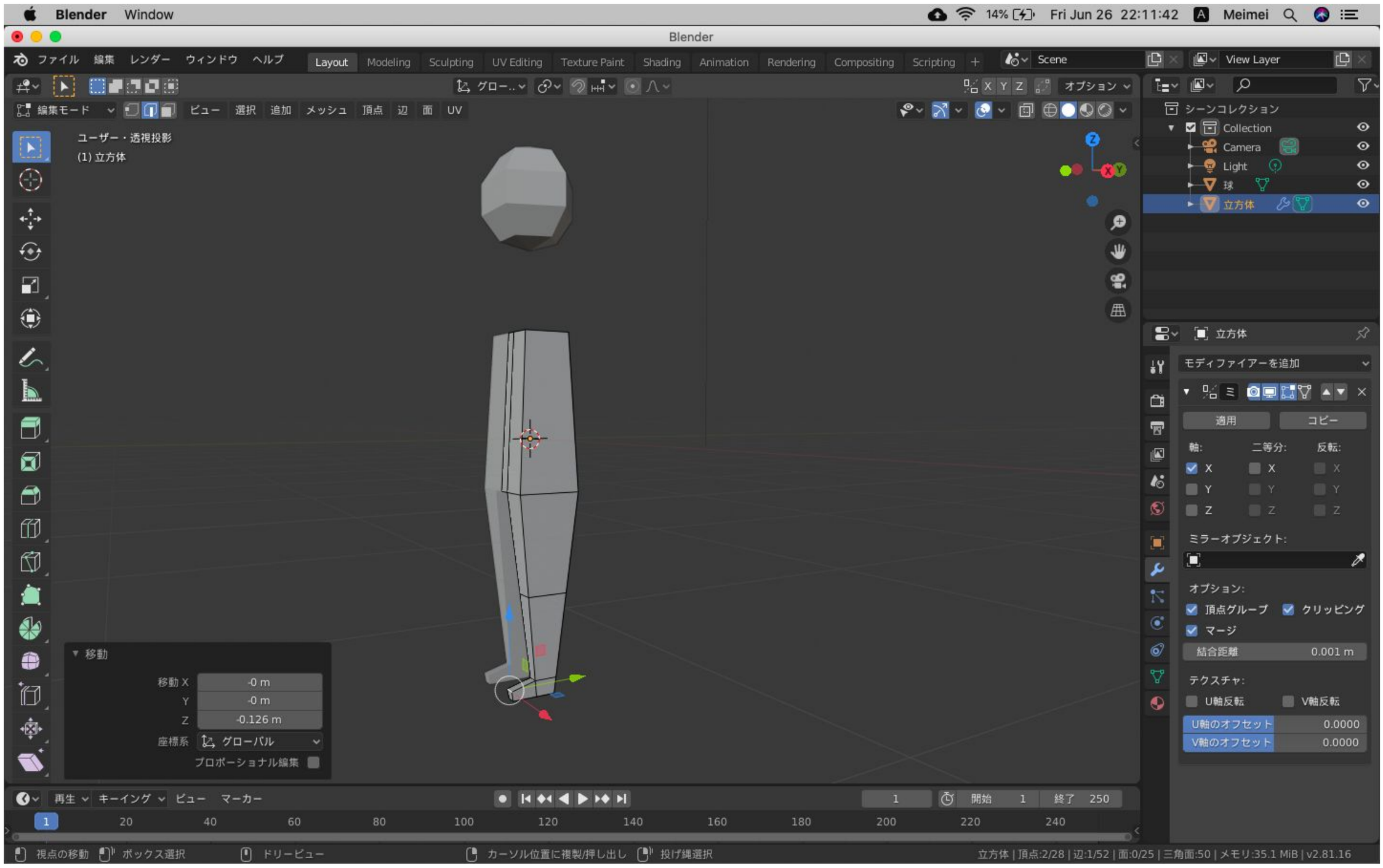


爪先を作ろう！

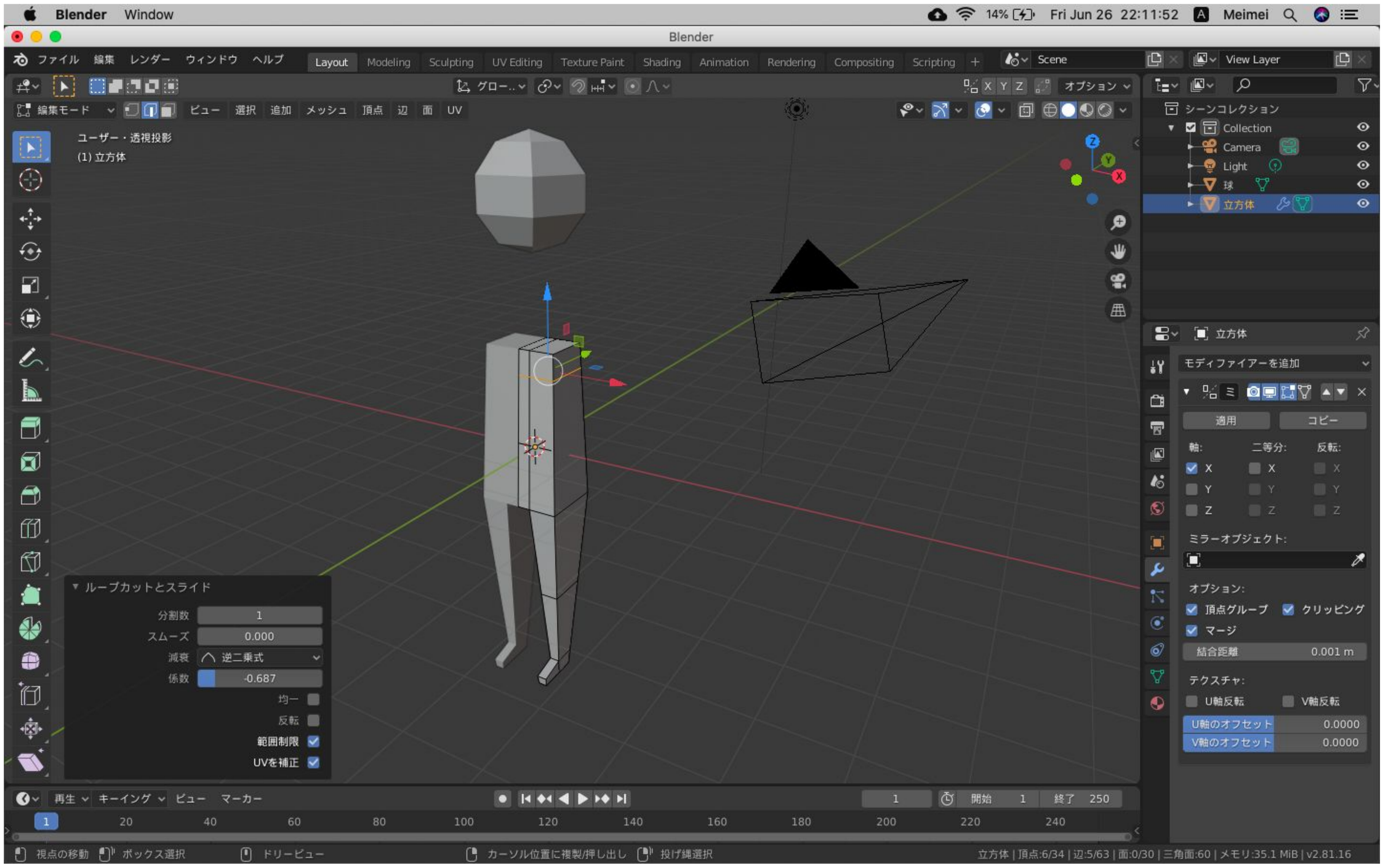
これもループカットをして…


Blender Window
14% Fri Jun 26 22:11:25 Meimei
Blender
ファイル 編集 レンダー ウィンドウ ヘルプ
Layout Modeling Sculpting UV Editing Texture Paint Shading Animation Rendering Compositing Scripting
Scene
View Layer
編集モード ビュー 選択 追加 メッシュ 頂点 辺 面 UV
ユーザー・透視投影
(1) 立方体
シーンコレクション
Collection
Camera
Light
球
立方体
モディファイアーを追加
適用 コピー
軸: 二等分: 反転:
ミラーオブジェクト:
オプション:
頂点グループ クリッピング
マージ
結合距離 0.001 m
テクスチャ:
U軸反転 V軸反転
U軸のオフセット 0.0000
V軸のオフセット 0.0000
領域を押し出して移動
法線を反転
移動 X -0 m
Y -0.489 m
Z -0 m
座標系 グローバル
プロポーショナル編集
再生 キーイング ビュー マーカー
開始 1 終了 250
視点の移動 ボックス選択 ドリービュー カーソル位置に複製/押し出し 投げ縄選択
立方体 | 頂点:4/28 | 辺:4/52 | 面:1/25 | 三角面:50 | メモリ:35.1 MiB | v2.81.16

手前の面を押し出して...

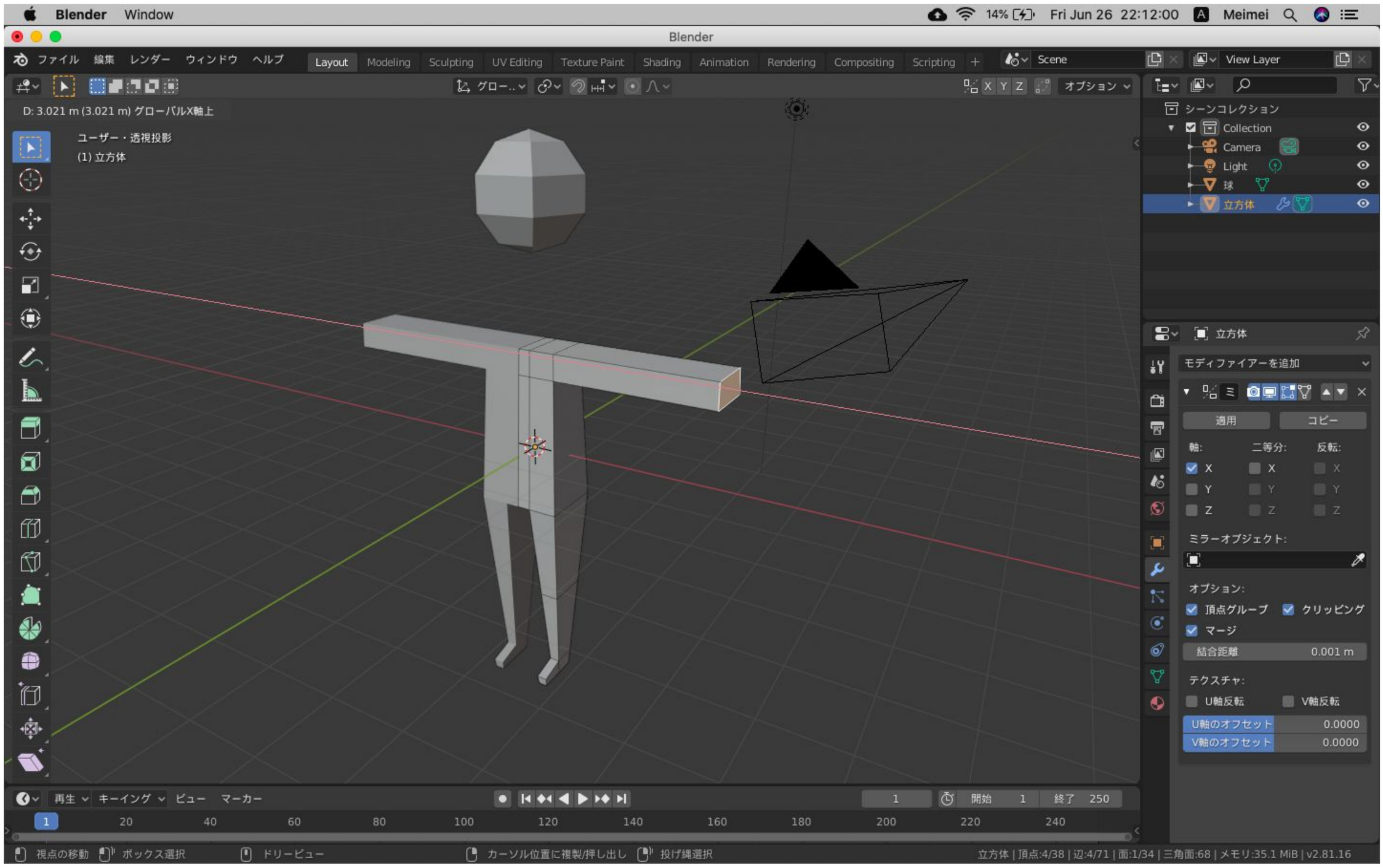


爪先を小さくして足の完成！



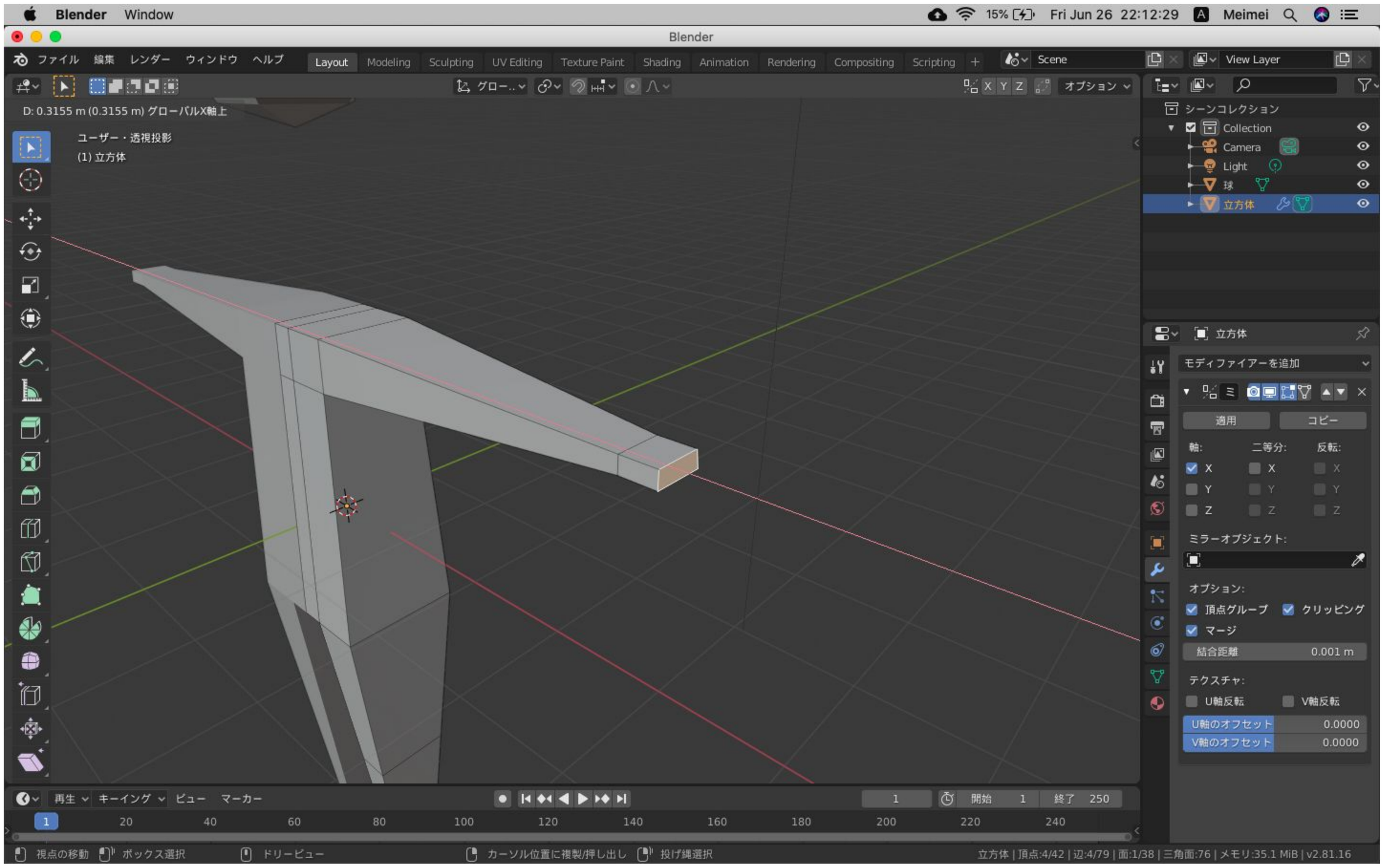
今度は腕をつくるよ！

腕を作る部分で胴体をループカットして…

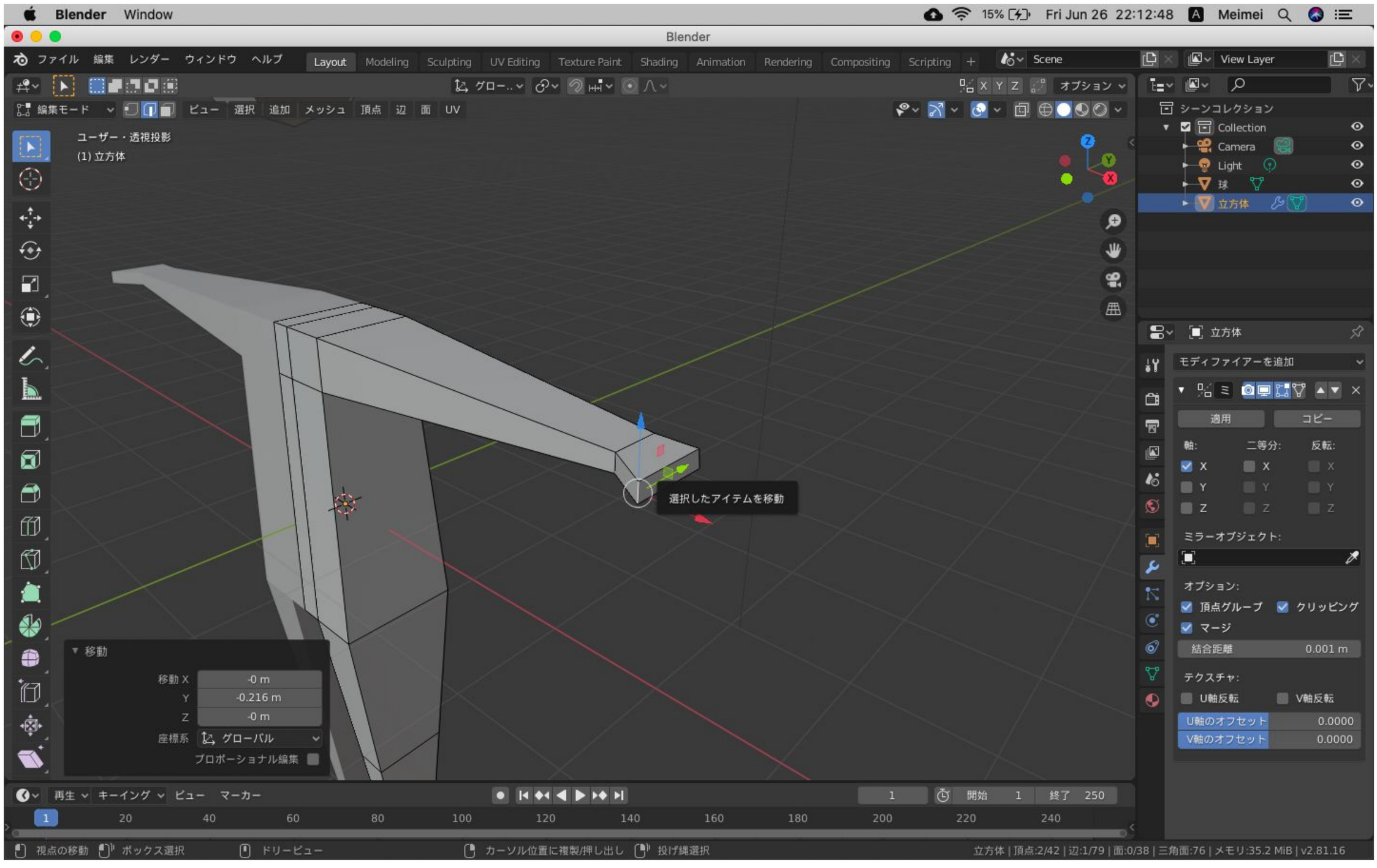


面押し出しで腕を伸ばす！

腕先は拡大縮小で小さくして…



ここから面押し出しで手の平を作成していくよ



親指部分を作りたいから線を手前に少し移動して…

指を5本作りたいから…ループカット4本でカット！

指5本の間には4つの溝があるから4本！

まずは親指を作るよ！

面押し出しで親指をにゅいん

残りの指はまとめて選択して...

にゅいん…

ここからは個別に面押し出しで指を伸ばす！

この時に軸に並行に出すと綺麗にできるよ

なかゆび―

くすりゆびー

はいはーい

こゆびー

指先をまとめて選択して…

拡大縮小で指先を小さくするといい感じ！

まとめて拡大縮小したら中央によって指同士が重なっちゃったから面選択で外側にずらした！

（個別に指伸ばした時に拡大縮小してもよかったかも）

いい感じに指同士の感覚をあけました！

指の関節を作るよ！

ループカットでひとつづつ作ってくよ！

関節の完成！

今回はやらないけど「Mixamo」というサイトでアニメーションをつける時にこの関節がないと指が曲がらないよ！

最後に首を作ろう！

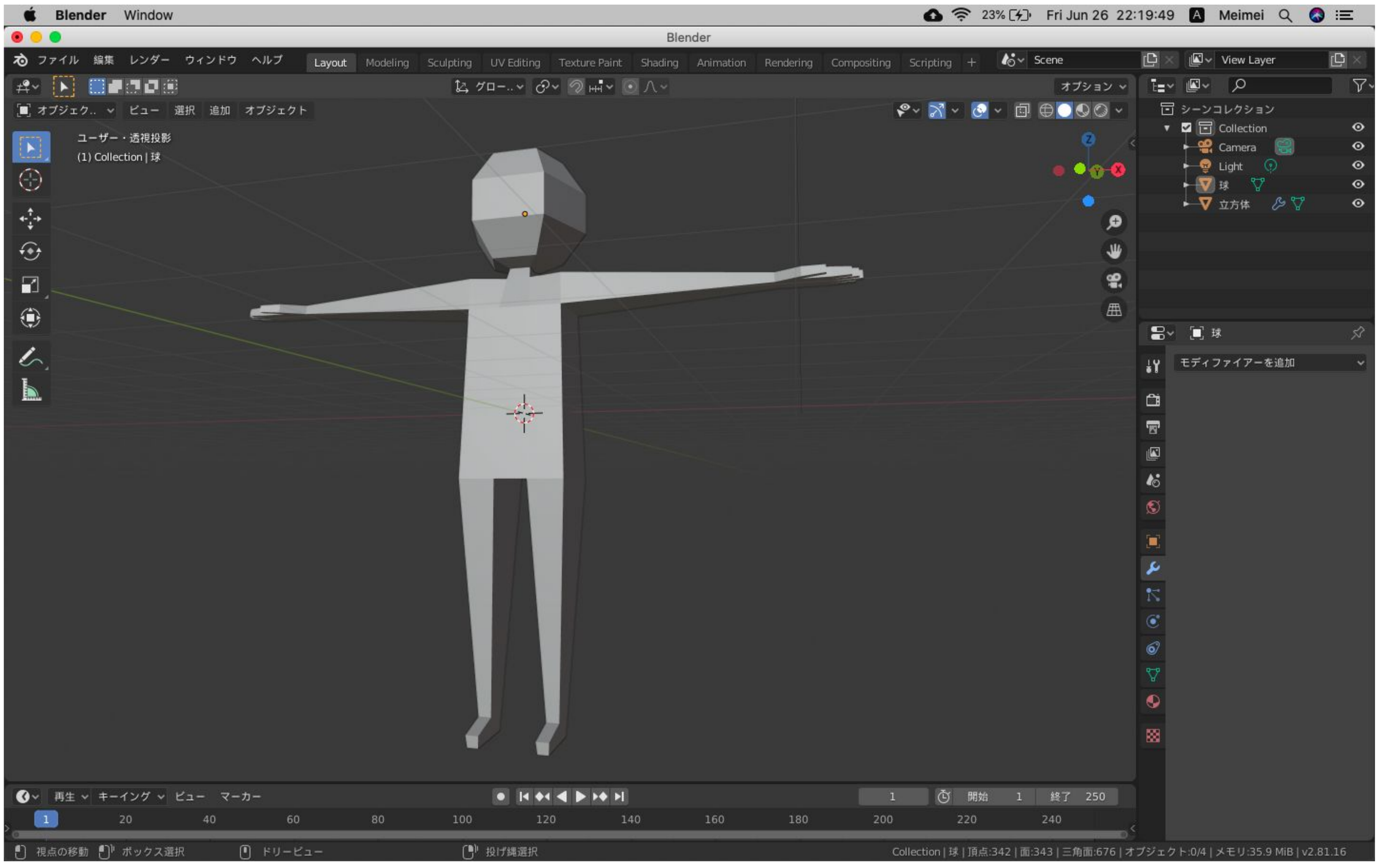
面をまとめて選択して拡大縮小で首の大きさを調節！

面押し出しで首をにゅいん！

拡大縮小で先端を少し小さくして…

オブジェクトモードに切り替えて頭部を…

どーん！がちゃん



以上！簡単な人のつくりかたでした！

ここから面分割をしてより細かくモデリングをしていくとリアリティが出てくるよ！

挑戦してみてね！