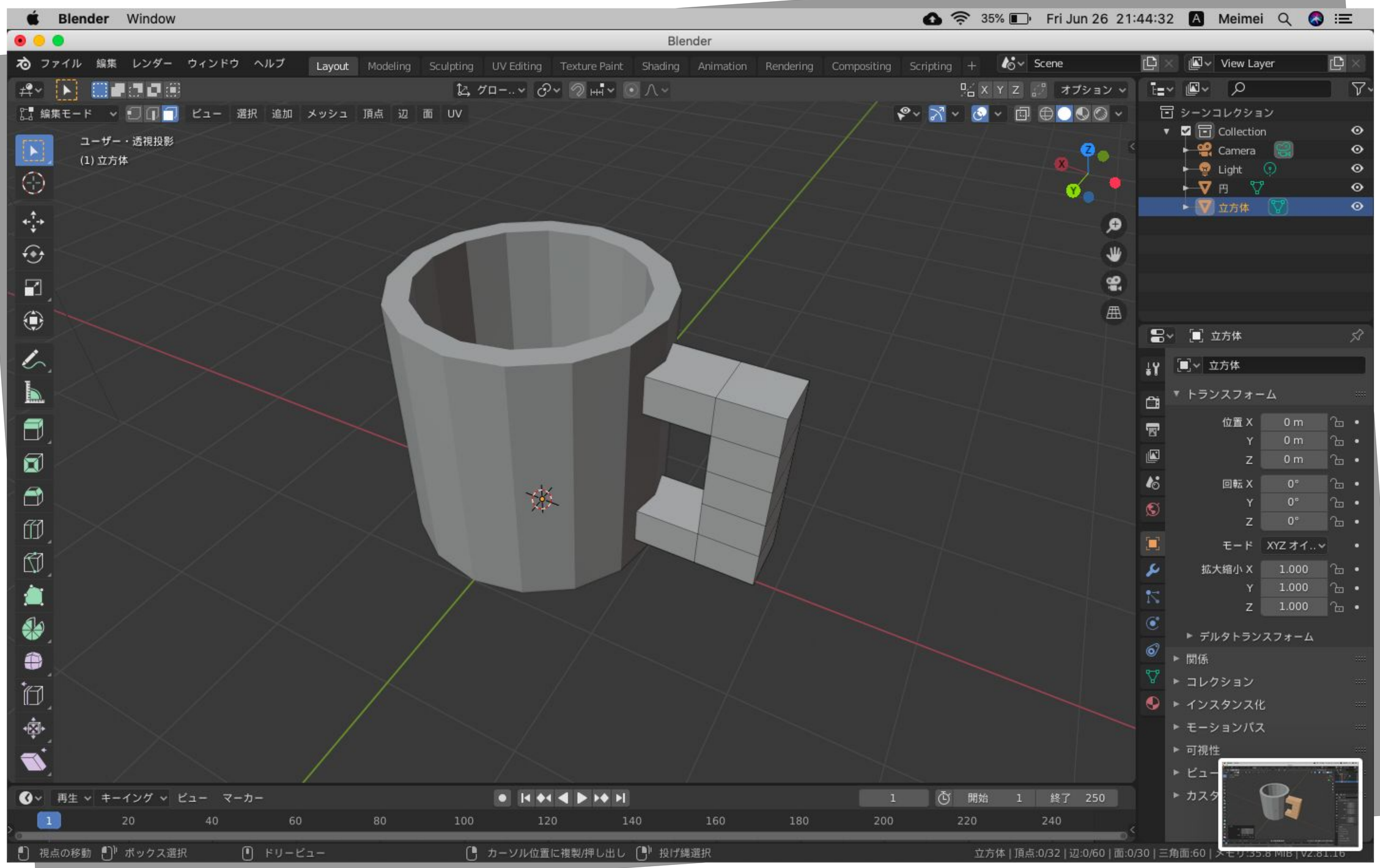
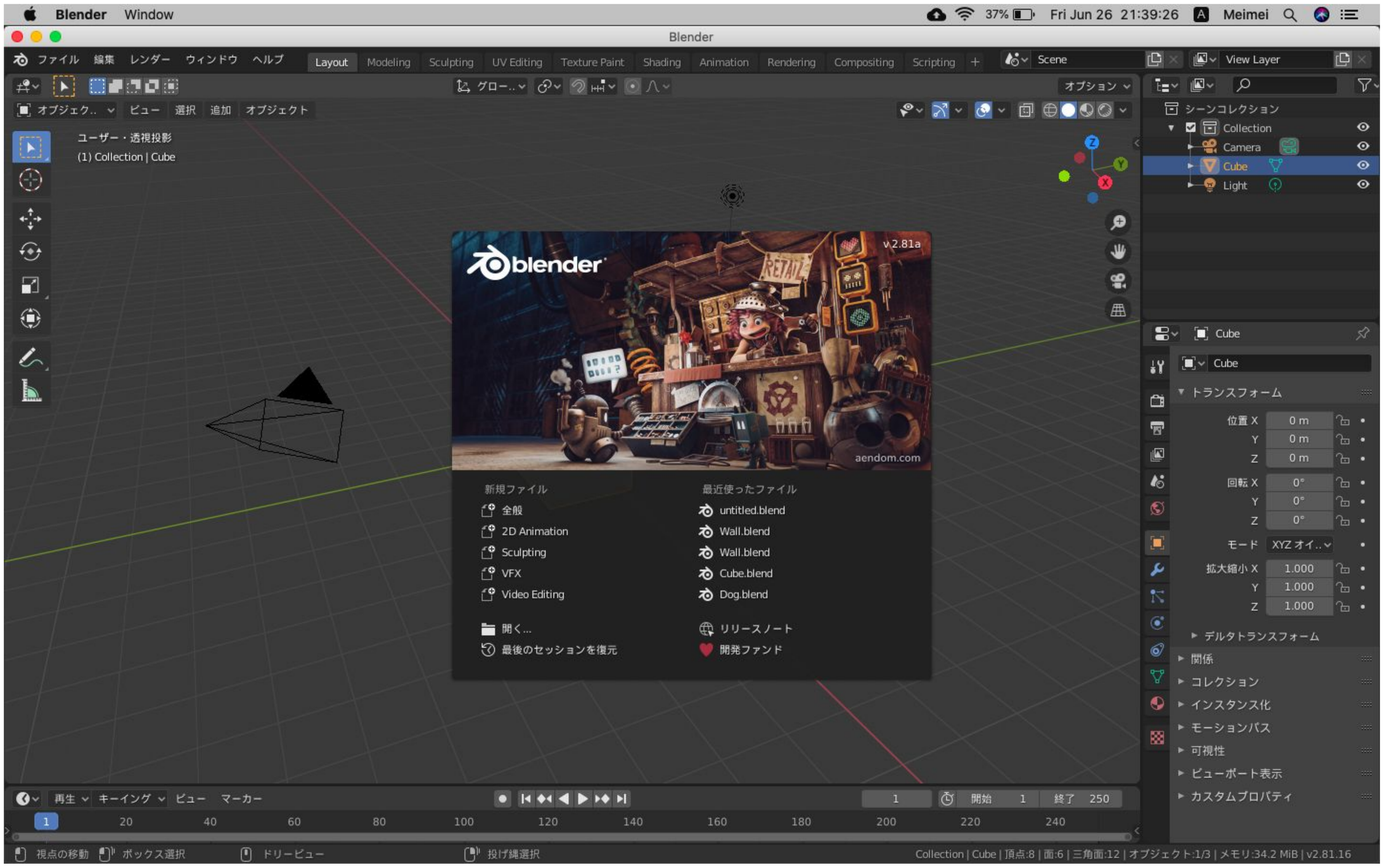
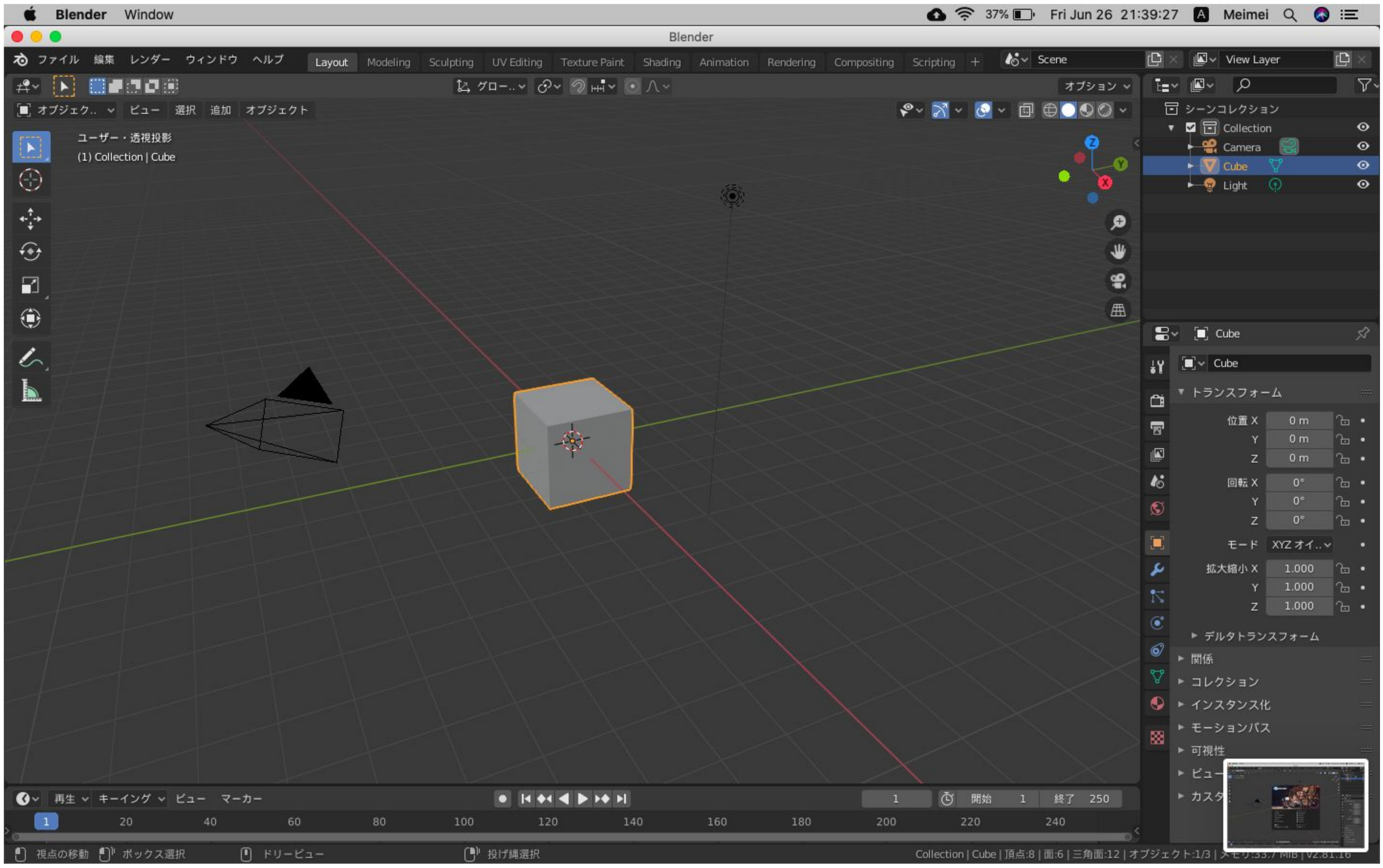
# マグカップをモデリングしよう



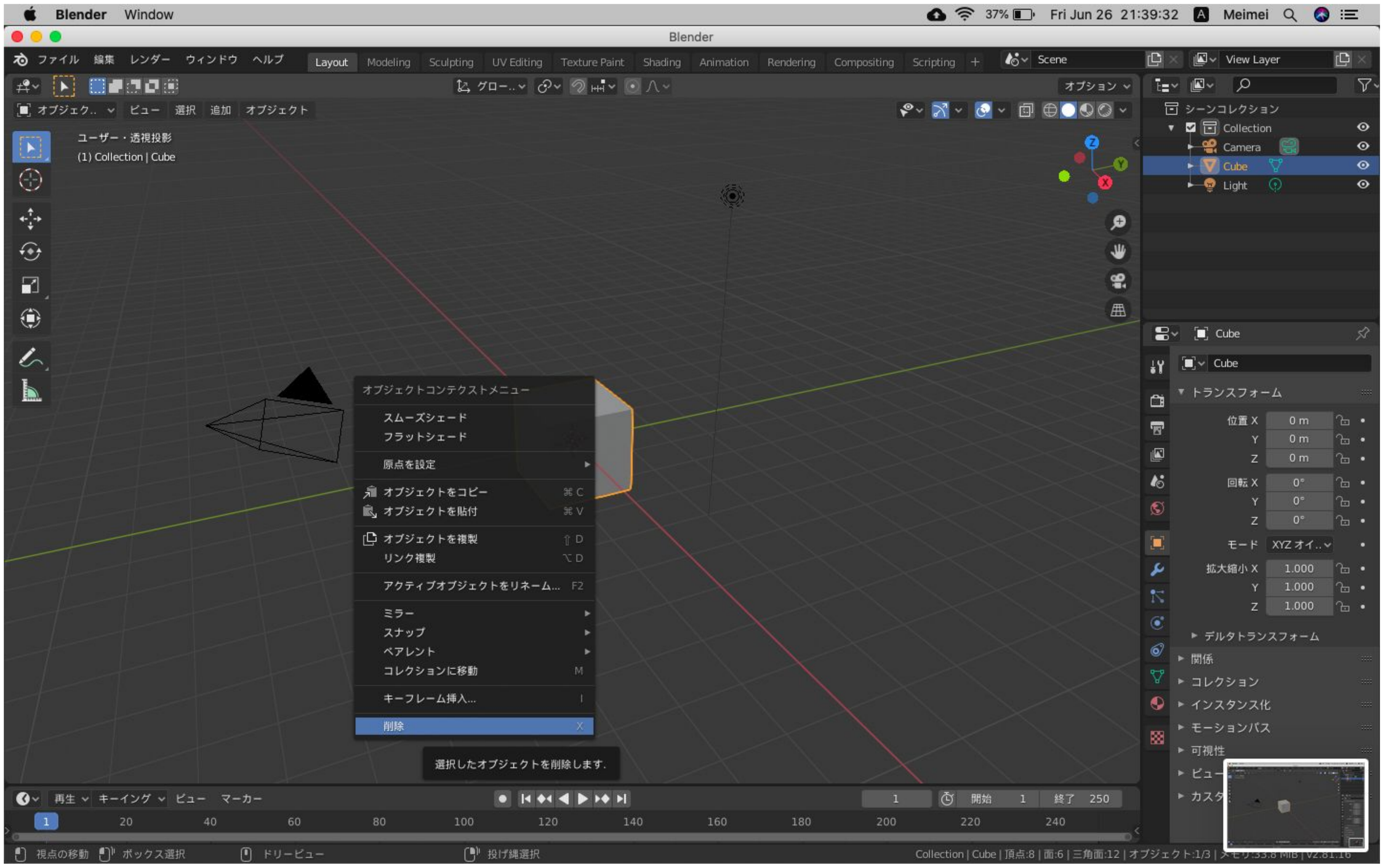

**著者:めいめい IN 秋葉原教室**　　**標準(★★☆☆☆:難易度2 / 5)**


Blender Window
37% Fri Jun 26 21:39:26 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
untitled.blend
Wall.blend
Wall.blend
Cube.blend
Dog.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

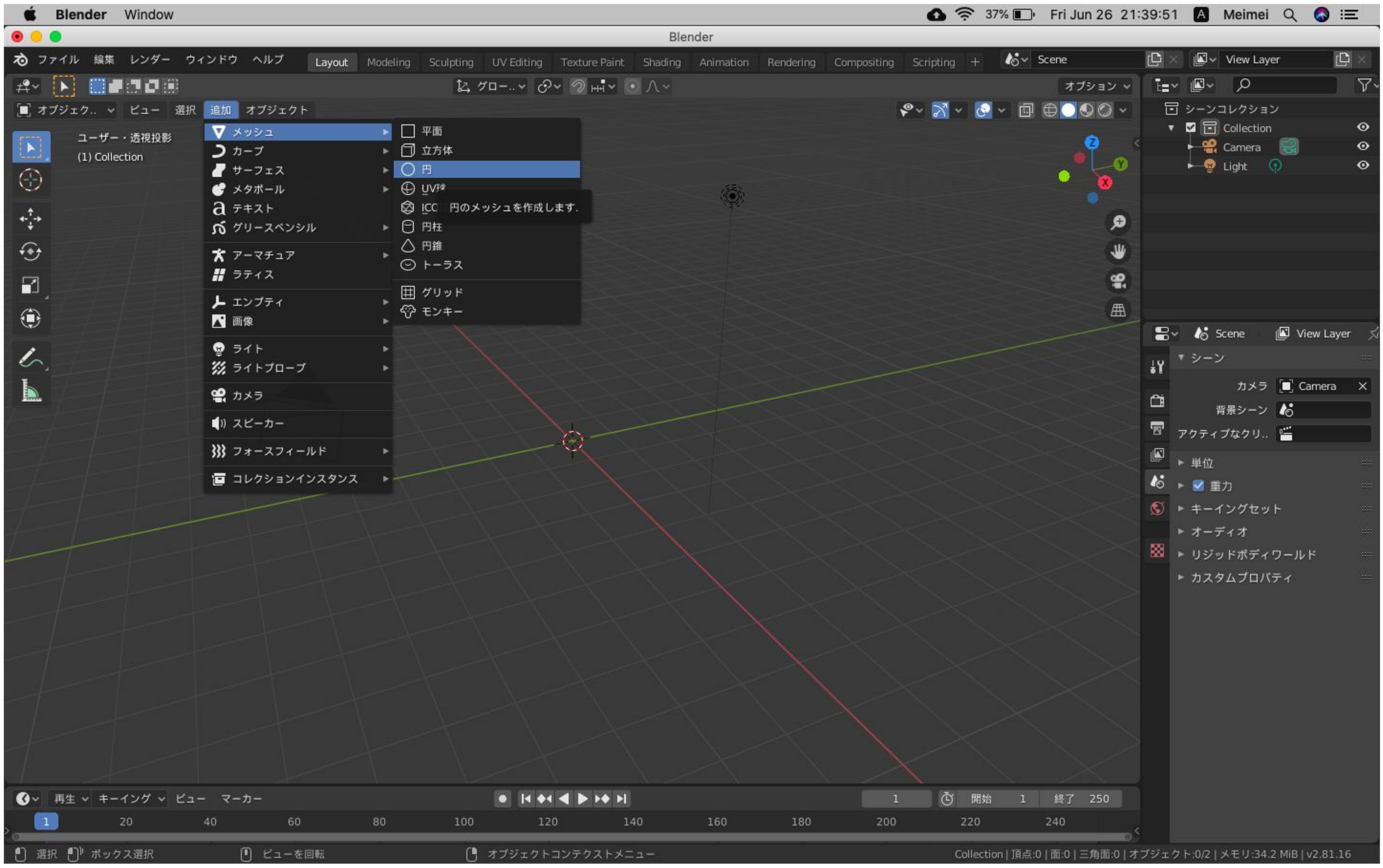
# Blender起動！



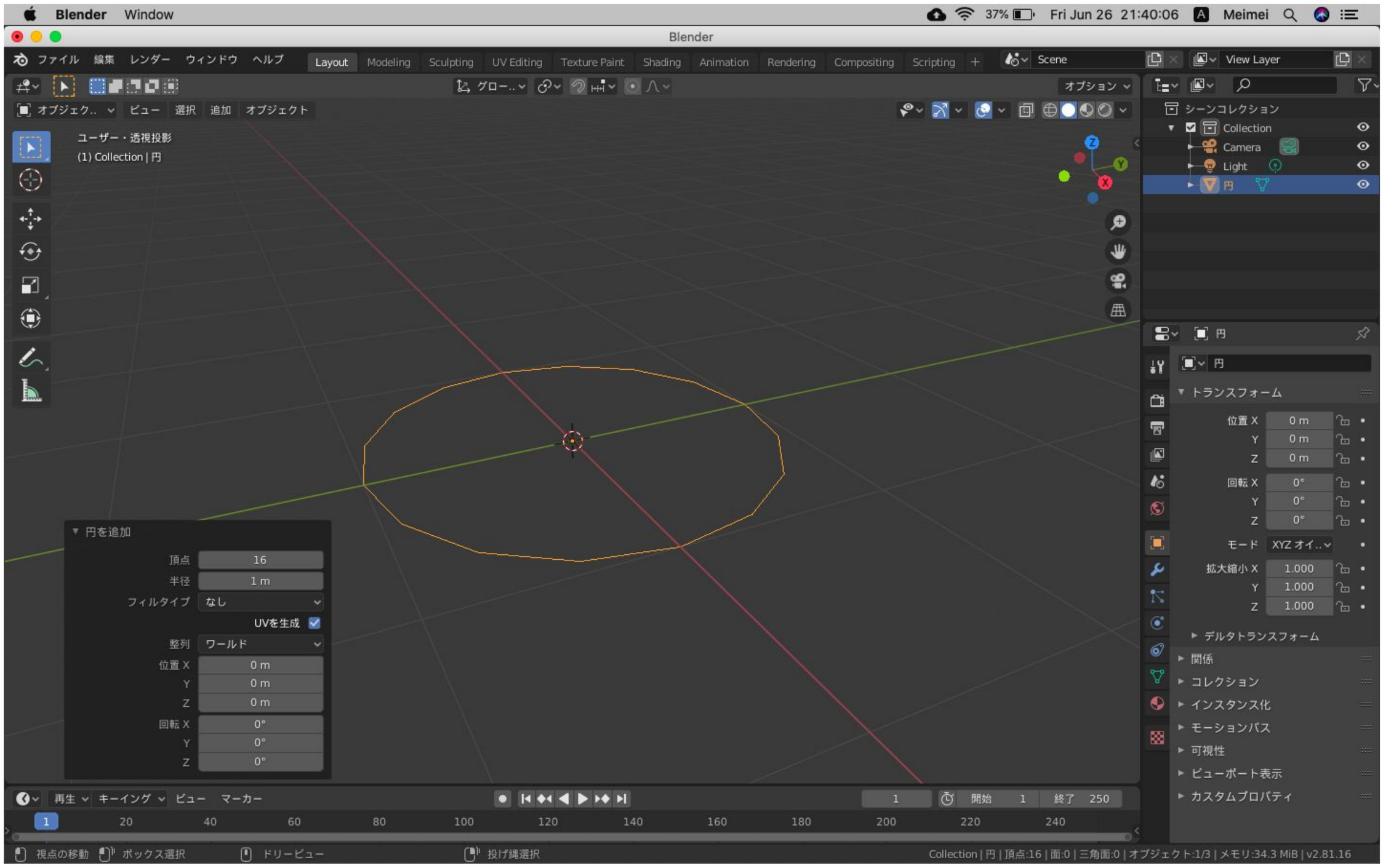

# このオブジェクトを選択して…


Blender Window
37% Fri Jun 26 21:39:32 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
オブジェクトコンテクストメニュー
スムーズシェード
フラットシェード
原点を設定
オブジェクトをコピー ⌘ C
オブジェクトを貼付 ⌘ V
オブジェクトを複製 ⇧ D
リンク複製 ⌥ D
アクティブオブジェクトをリネーム... F2
ミラー
スナップ
ペアレント
コレクションに移動 M
キーフレーム挿入... I
削除 X
選択したオブジェクトを削除します.
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 | メモリ:33.8 MiB | v2.81.16

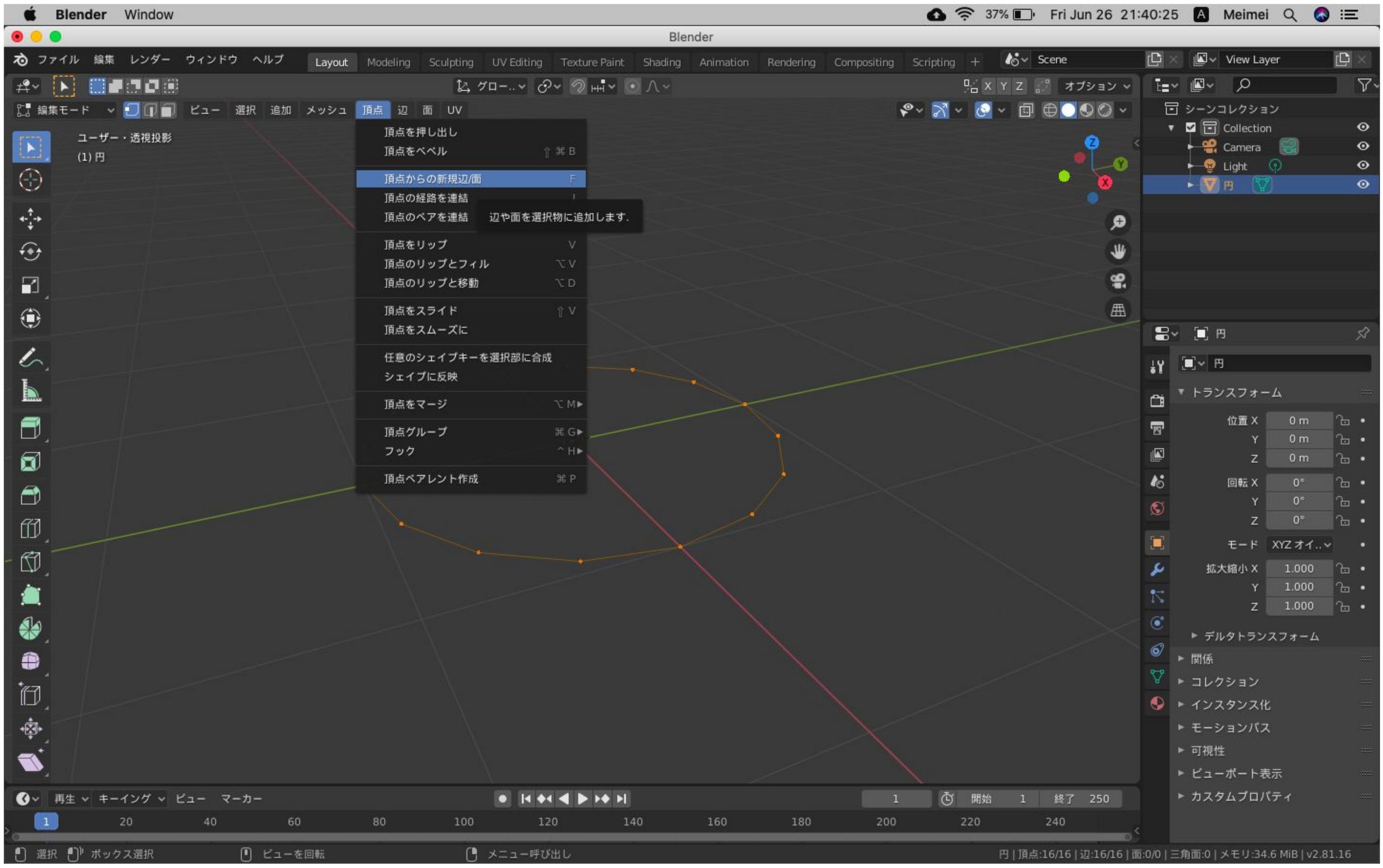
消す！


Blender Window
37% Fri Jun 26 21:39:51 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
メッシュ
カーブ
サーフェス
メタボール
テキスト
グリースペンシル
アーマチュア
ラティス
エンプティ
画像
ライト
ライトプローブ
カメラ
スピーカー
フォースフィールド
コレクションインスタンス
平面
立方体
円
UV球
ICO 円のメッシュを作成します.
円柱
円錐
トーラス
グリッド
モンキー
シーンコレクション
Collection
Camera
Light
シーン
カメラ Camera
背景シーン
アクティブなクリ..
単位
重力
キーイングセット
オーディオ
リジッドボディワールド
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
選択 ボックス選択 ビューを回転 オブジェクトコンテクストメニュー
Collection | 頂点:0 | 面:0 | 三角面:0 | オブジェクト:0/2 | メモリ:34.2 MiB | v2.81.16

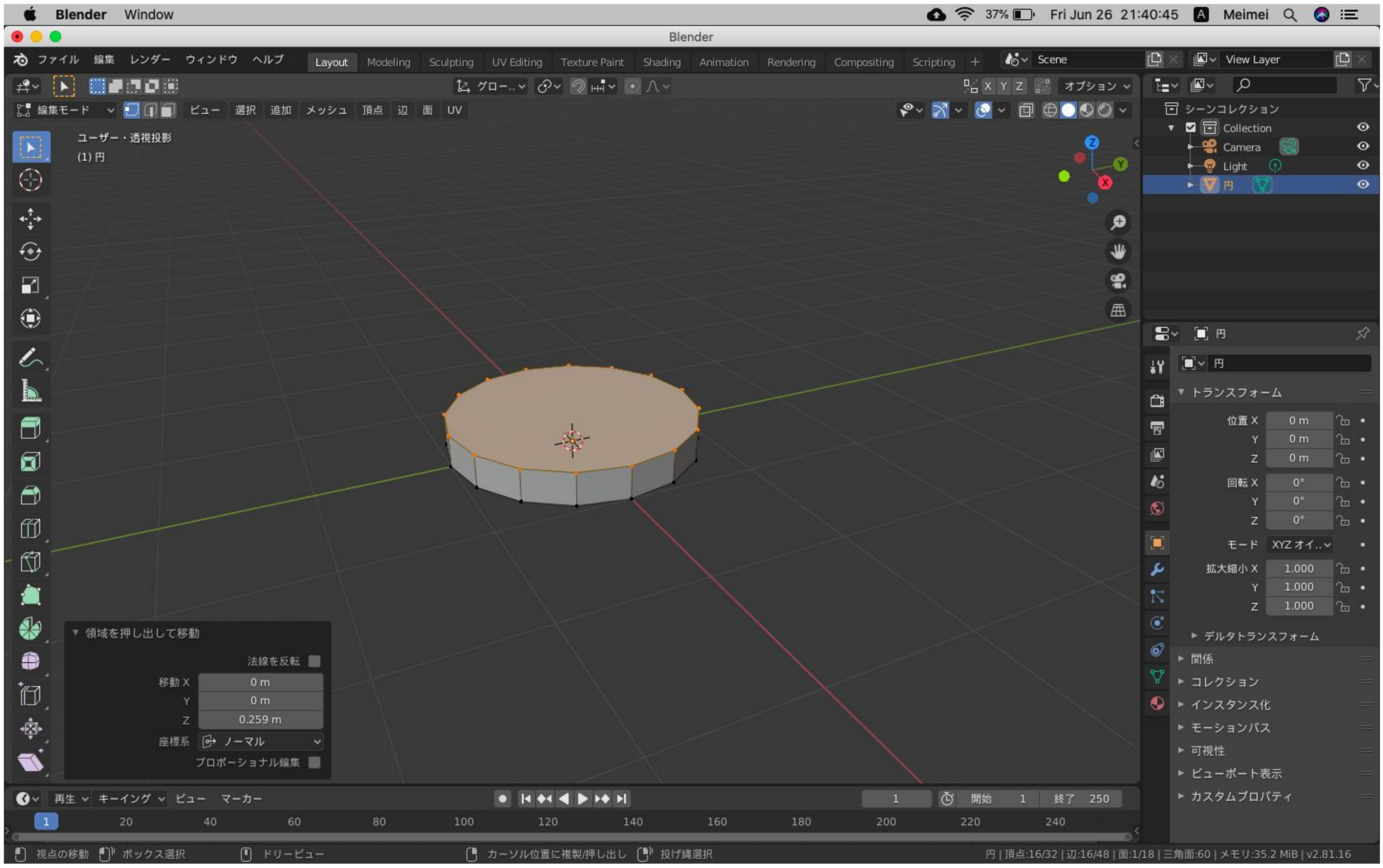
# 円を新規追加して…



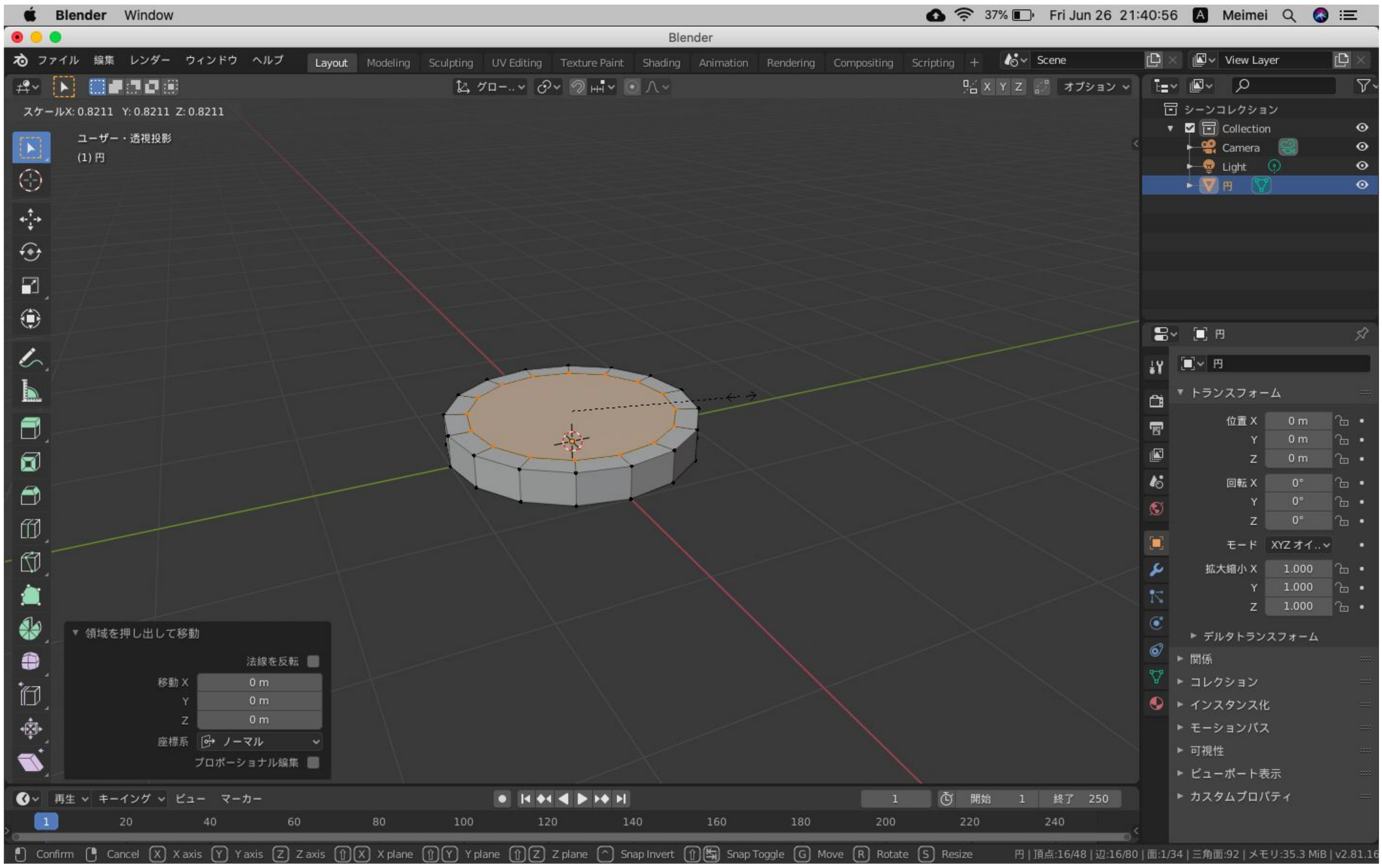

好きな頂点数にしてみよう




頂点から面を貼る場合は「頂点 > 頂点から新規辺/面」を選択！

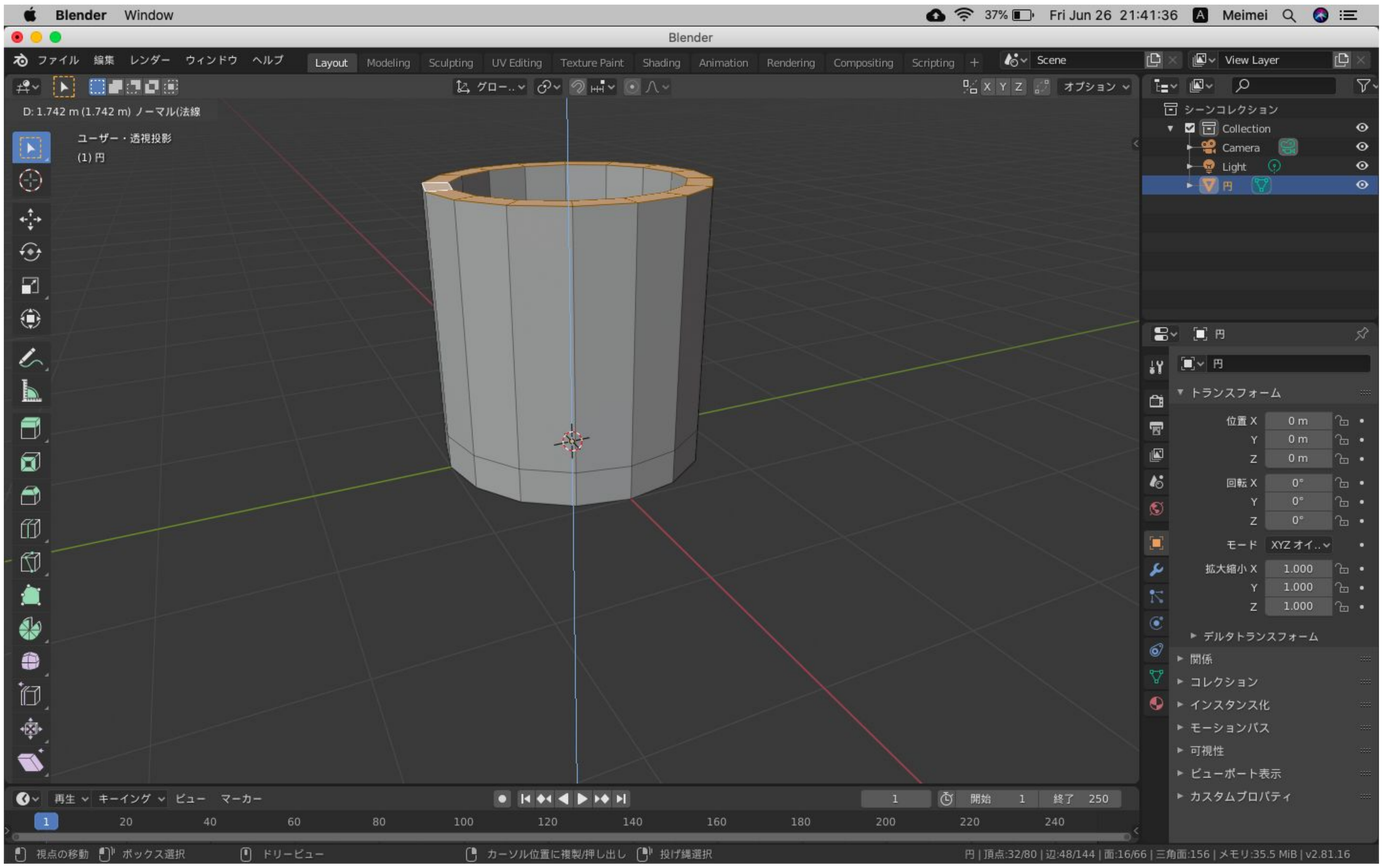



# 面が張れたら面押し出しでコップの底を作る

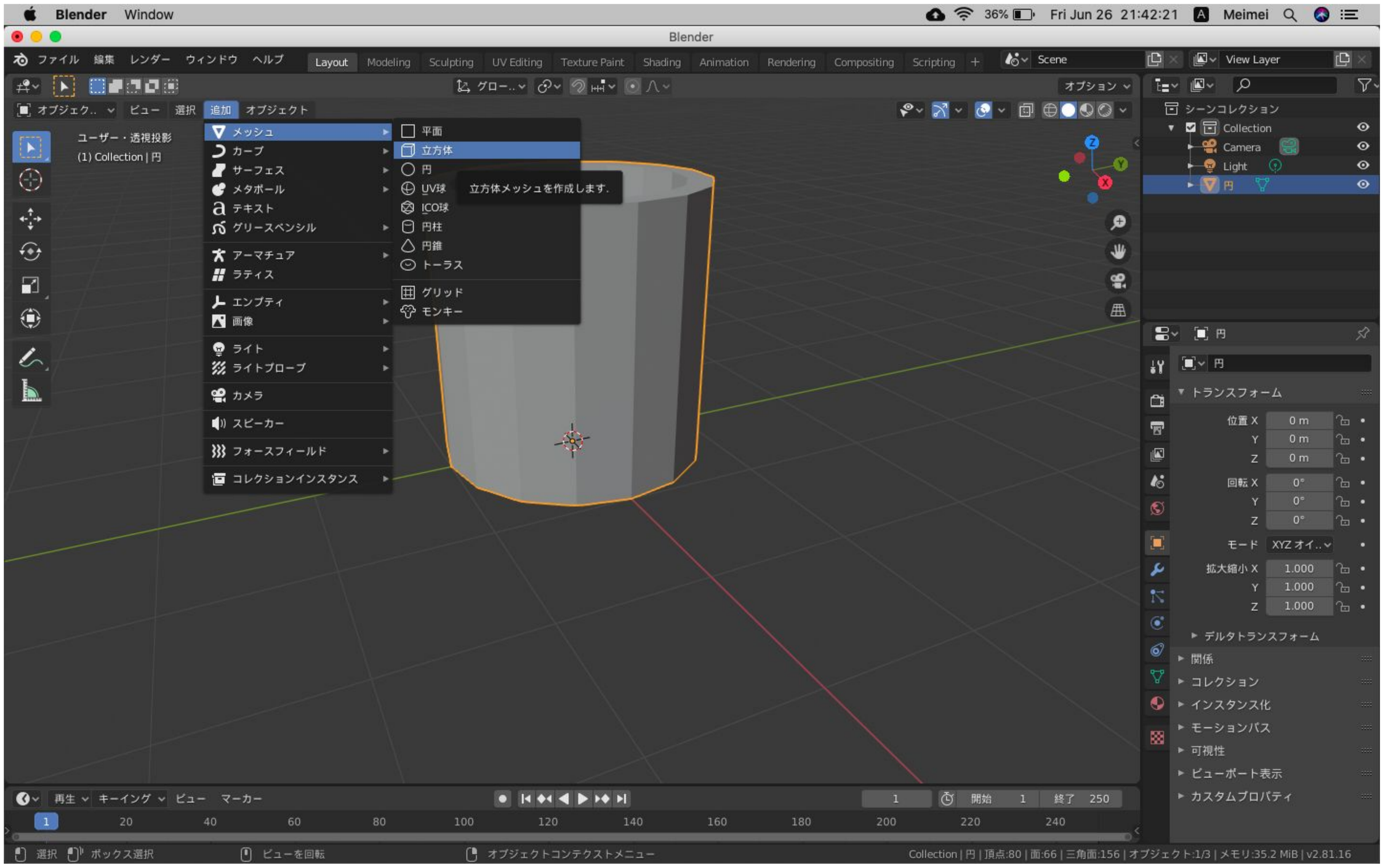



新しく面押し出しで面を生成してそのまま確定！

その後拡大縮小で新しく生成した面を縮小して壁の厚みを作る！

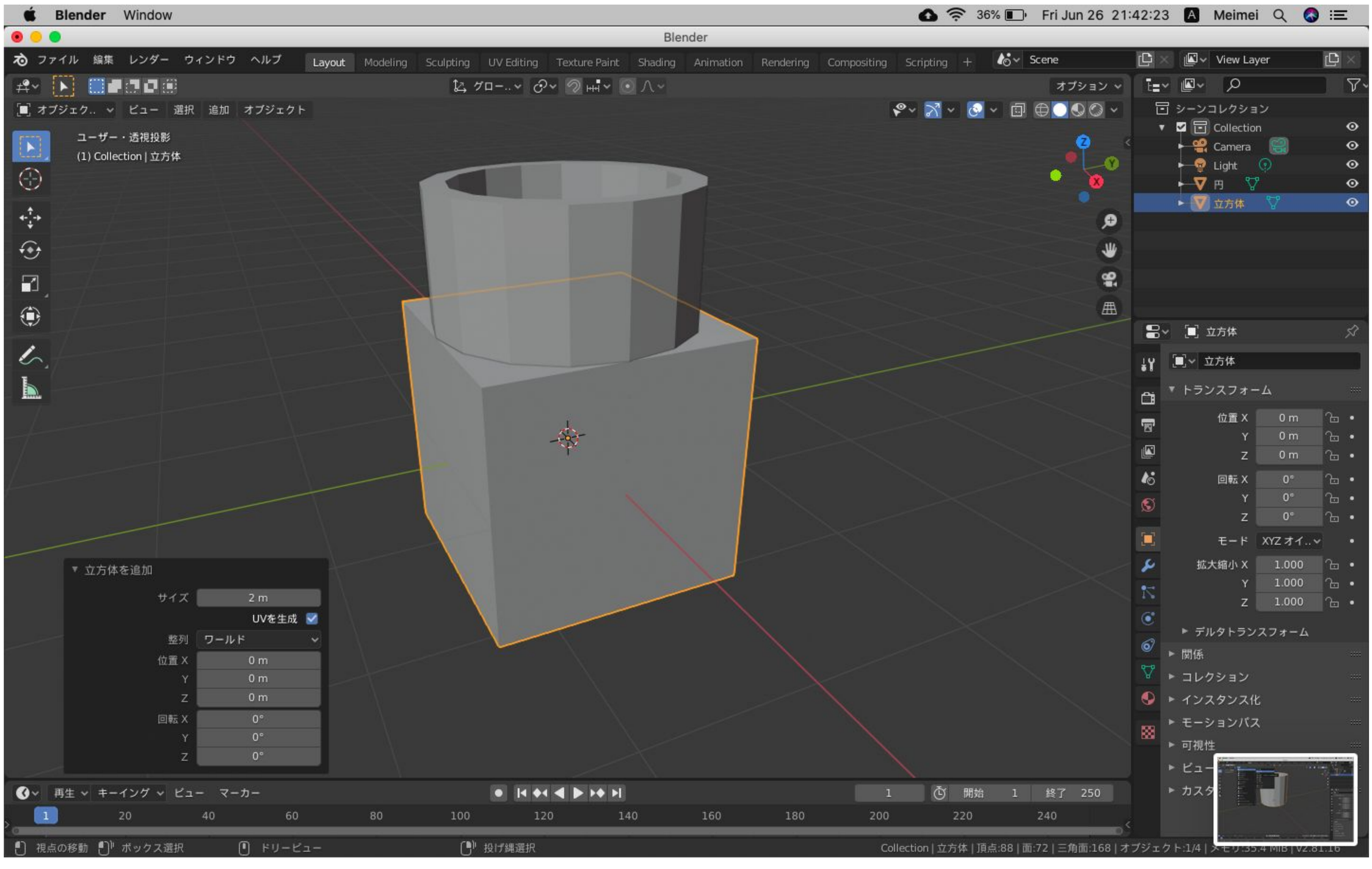



壁の厚み部分をまとめて選択して面押し出しで上に押し上げる

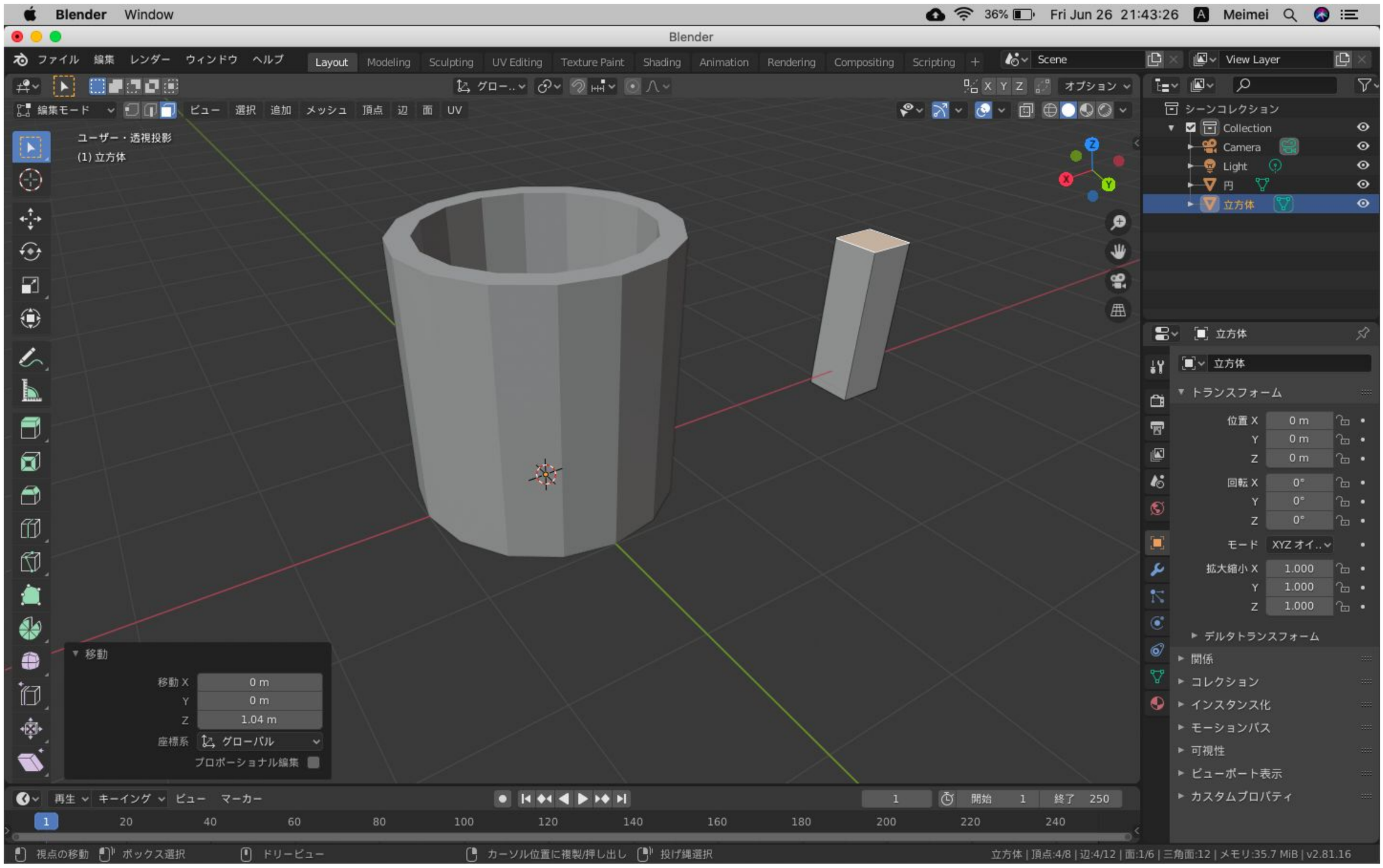



次はとってを作ろう！

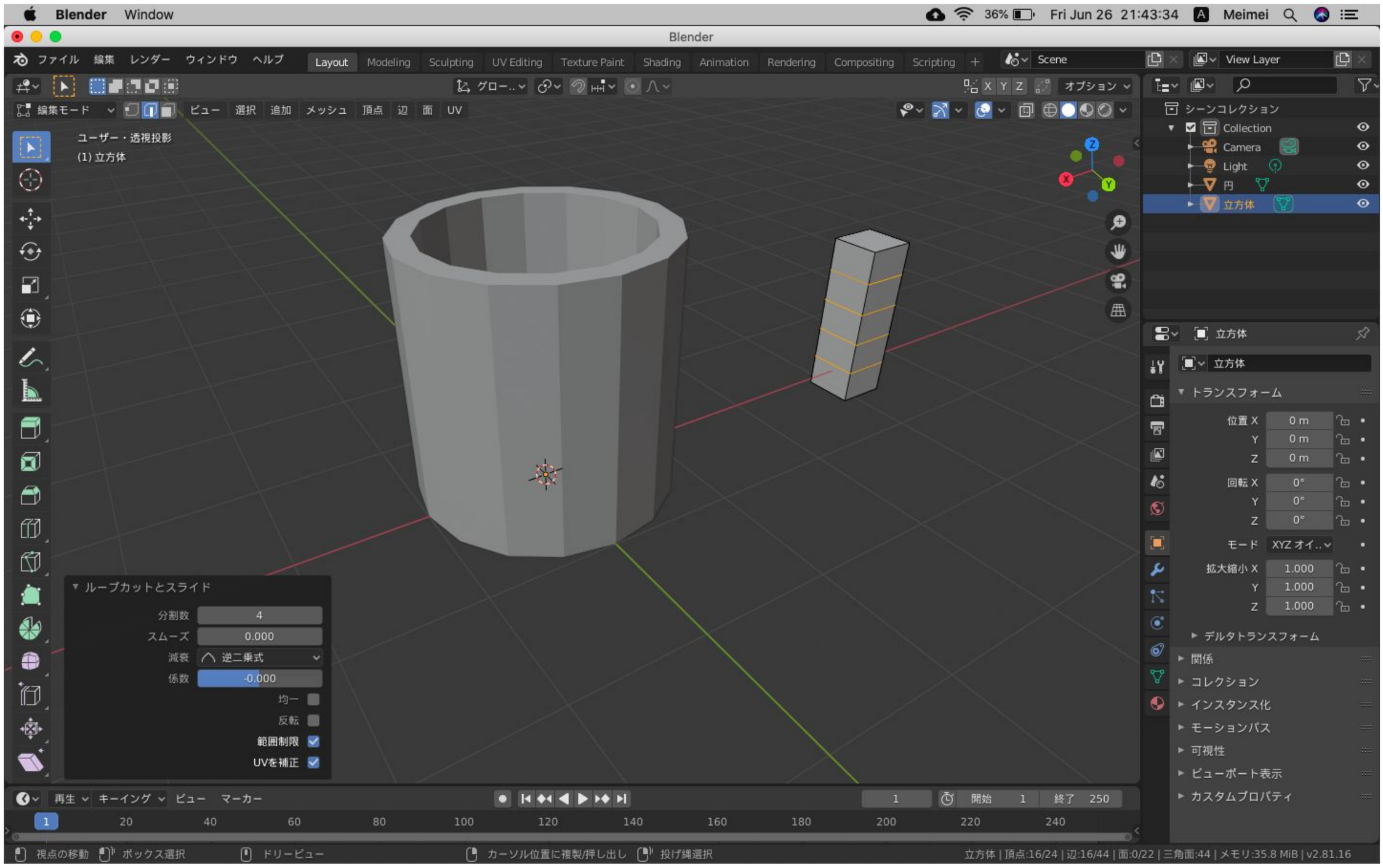
「編集モード」から「オブジェクトモード」に切り替えて
Cubeを追加！


Blender Window
36% Fri Jun 26 21:42:23 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 | 立方体
シーンコレクション
Collection
Camera
Light
円
立方体
立方体を追加
サイズ 2 m
UVを生成
整列 ワールド
位置 X 0 m
Y 0 m
Z 0 m
回転 X 0°
Y 0°
Z 0°
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
開始 1 終了 250
視点の移動 ボックス選択 ドリービュー 投げ縄選択
Collection | 立方体 | 頂点:88 | 面:72 | 三角面:168 | オブジェクト:1/4

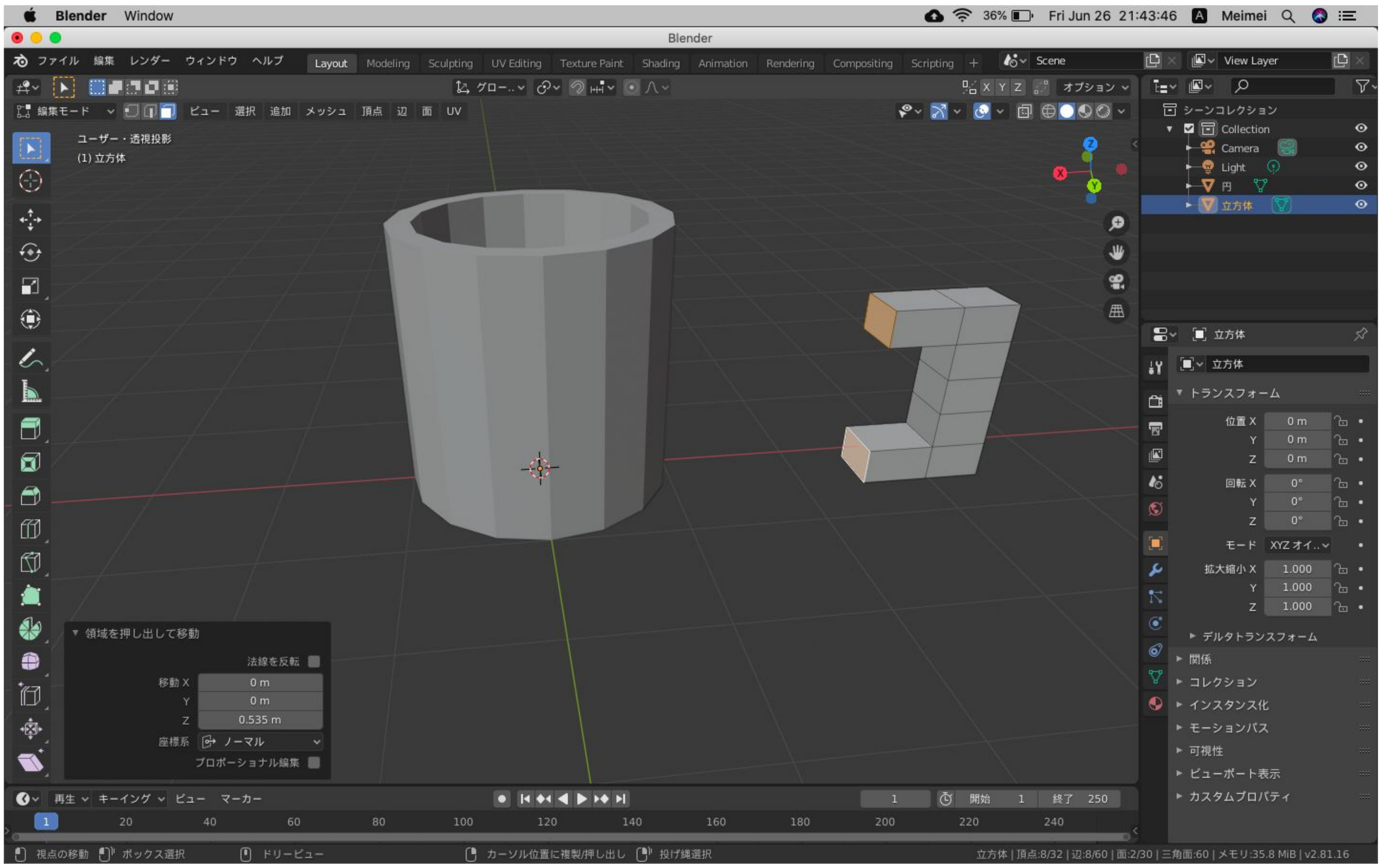
Cubeが追加された！



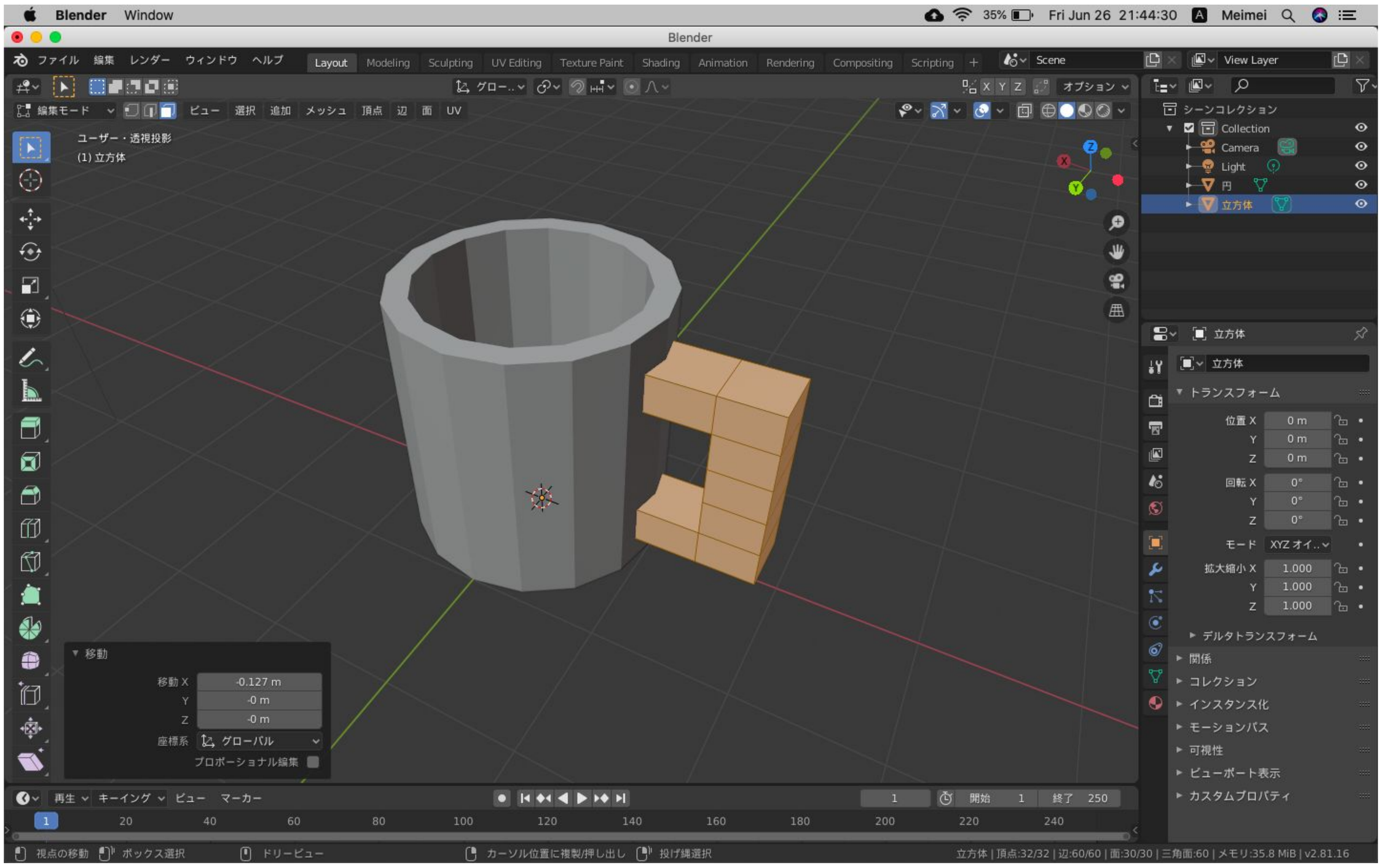

# このCubeを移動・拡大縮小をして縦長の棒にしよう


Blender Window
36% Fri Jun 26 21:43:34 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
円
立方体
ループカットとスライド
分割数 4
スムーズ 0.000
減衰 逆二乗式
係数 -0.000
均一
反転
範囲制限
UVを補正
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:16/24 | 辺:16/44 | 面:0/22 | 三角面:44 | メモリ:35.8 MiB | v2.81.16

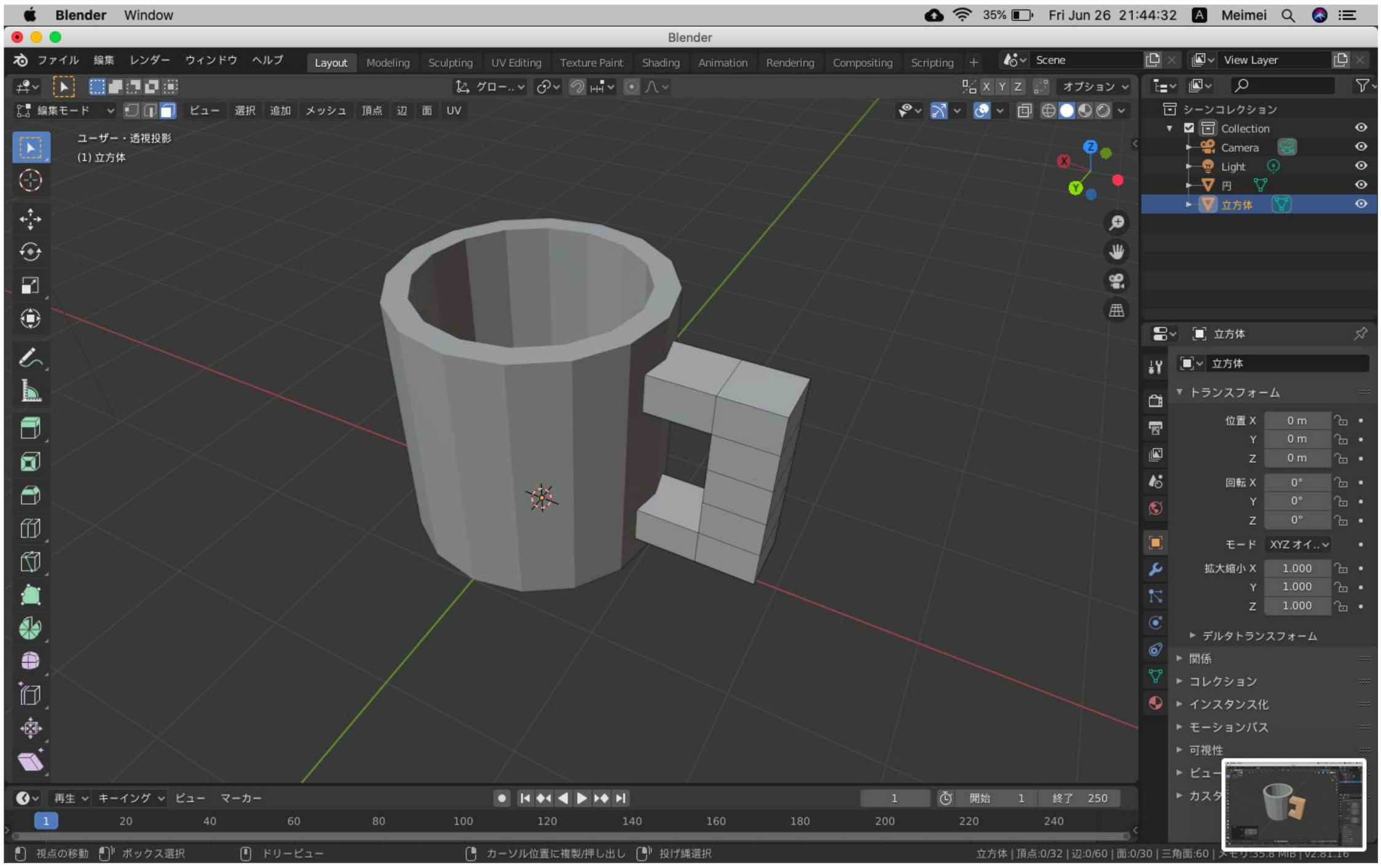
ループカットをして…




上下の面を選択して面押し出しをする！




後は全選択してコップにくっつければ完成！




チャレンジ！

テクスチャやマテリアルを作成して模様を作ろう