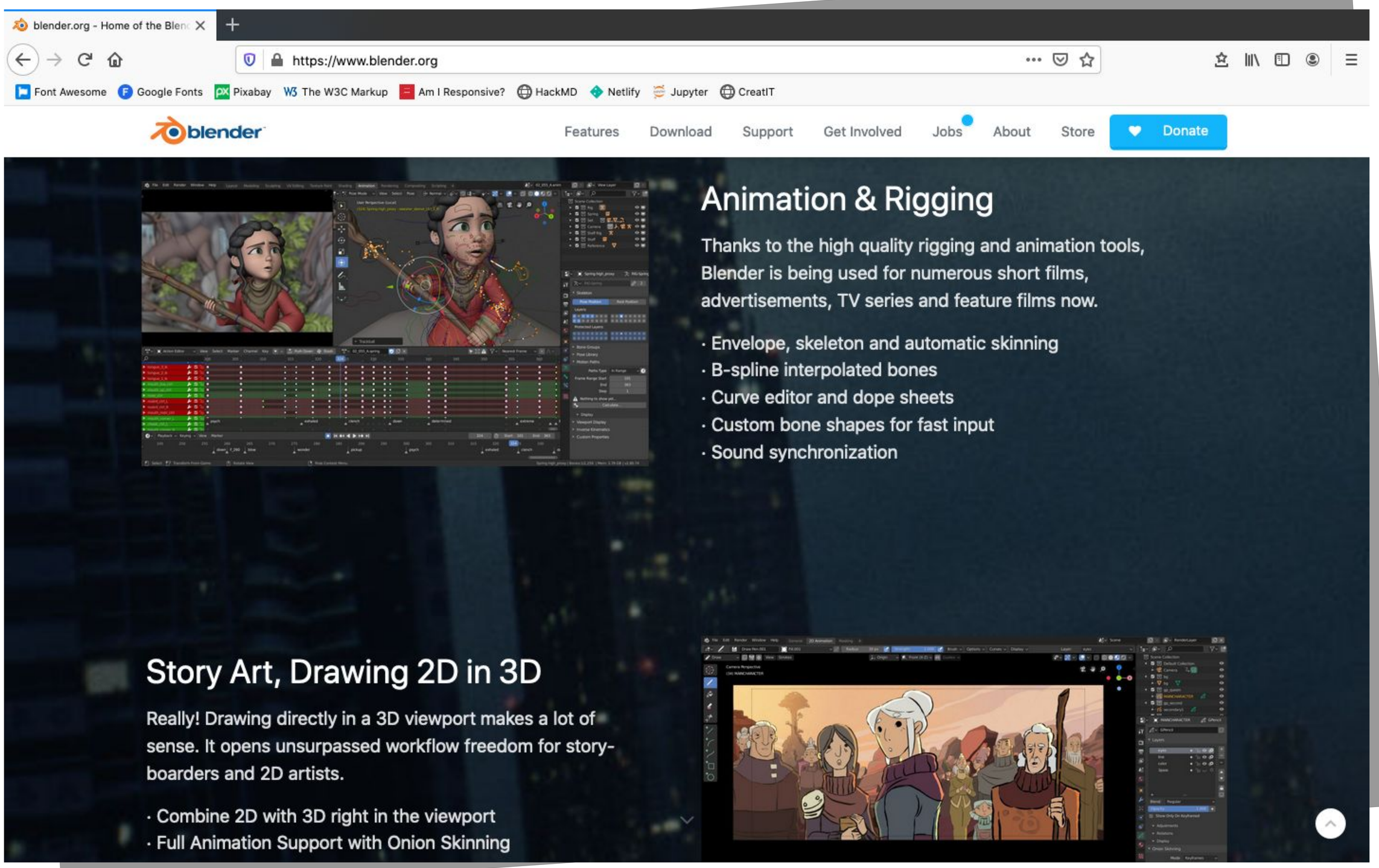
モデファイヤー(ミラー)



1.オブジェクトを編集する 2

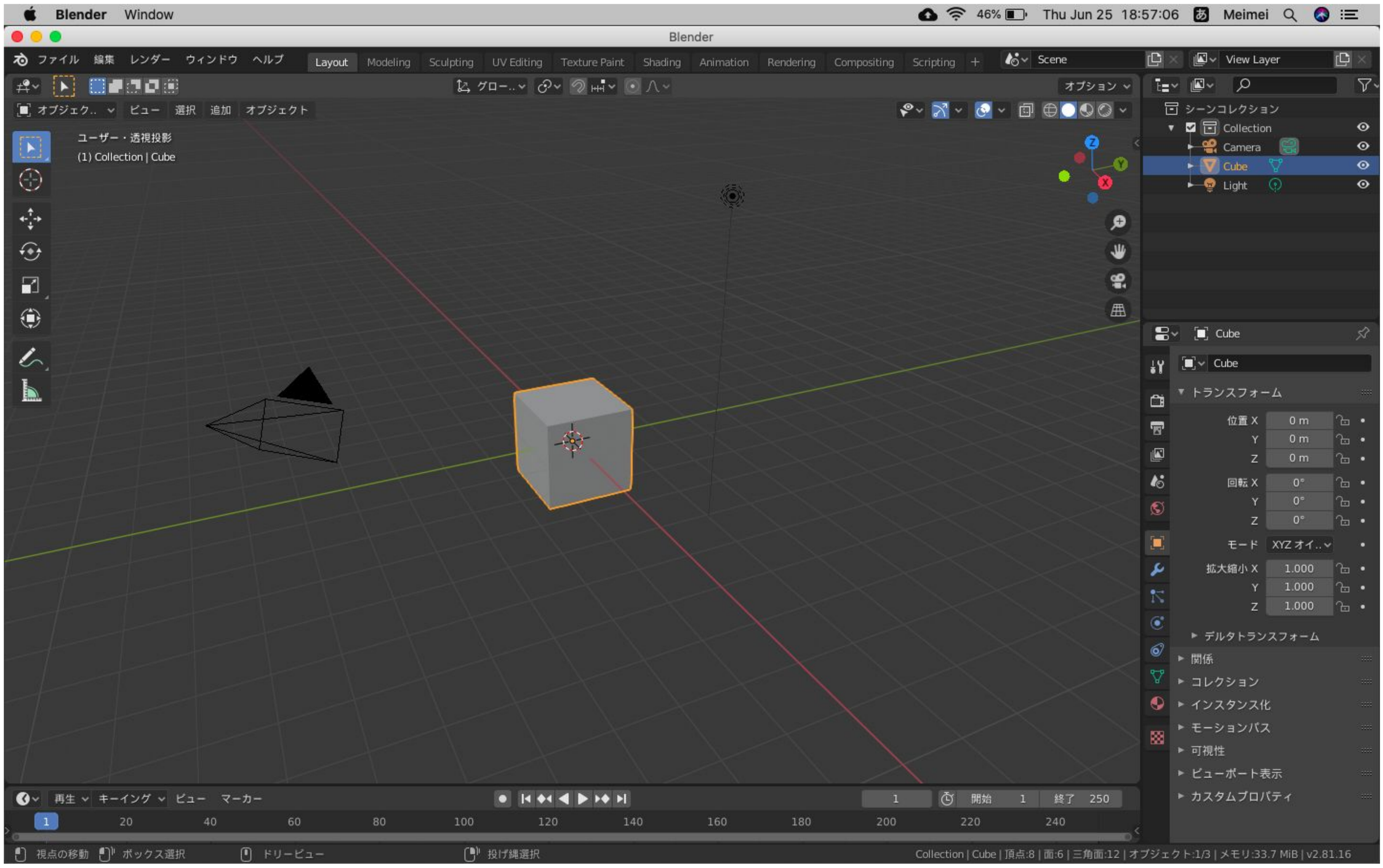
2.モデファイヤー(ミラー)を使う 7

著者:めいめい IN 秋葉原教室

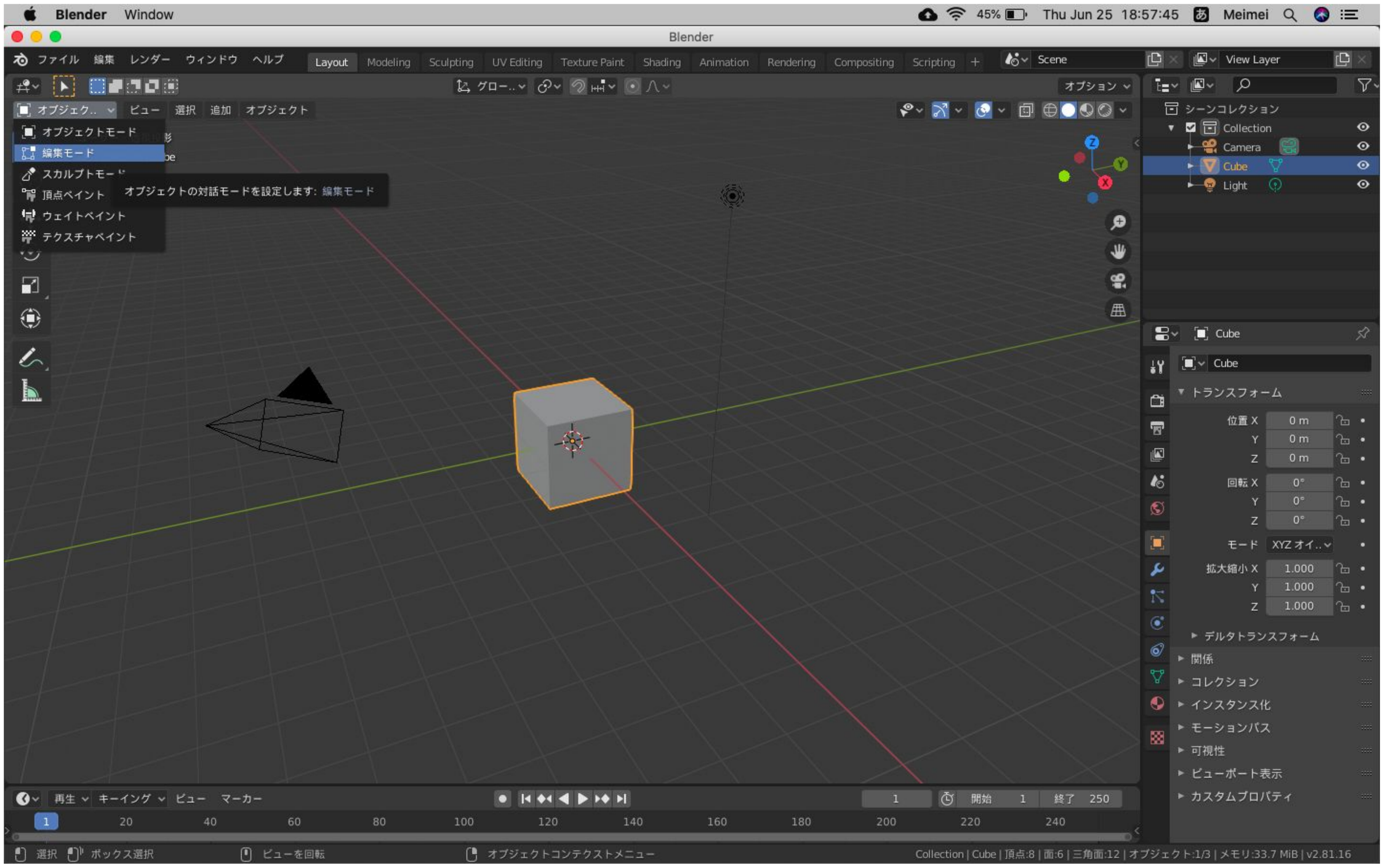
基礎(★☆☆☆☆:難易度1 / 5)

第1章

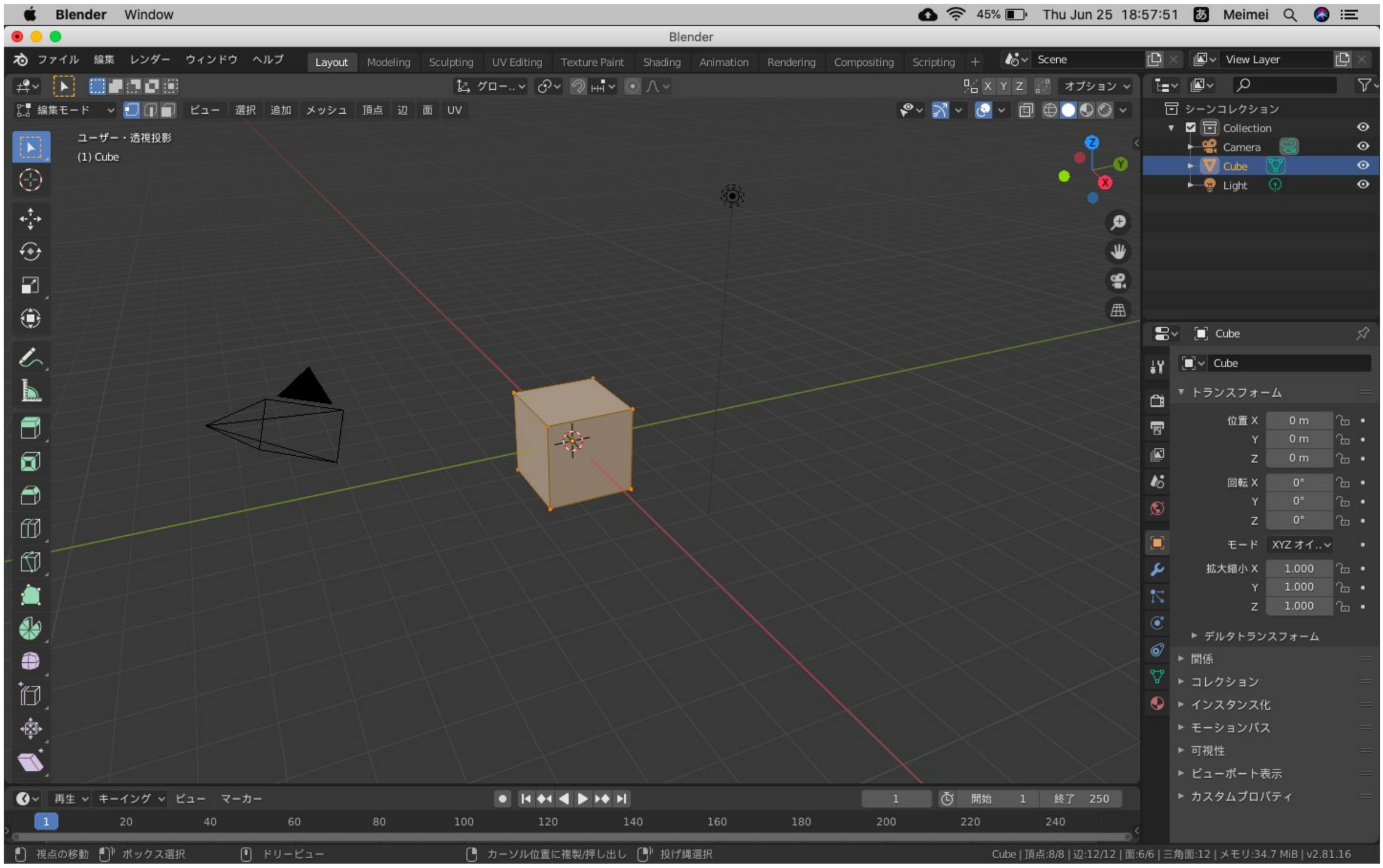
オブジェクトを編集する



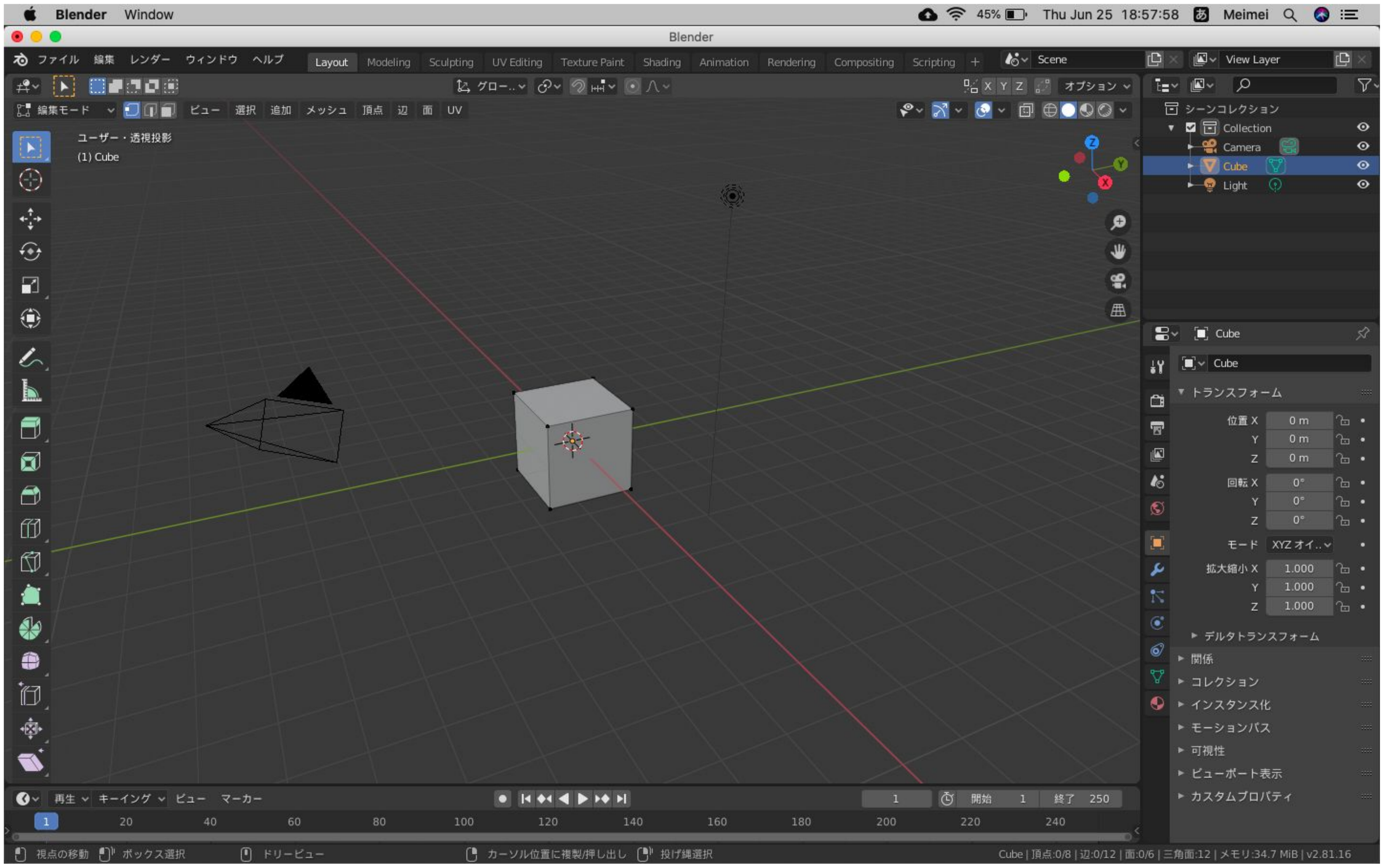
新規作成するとデフォルトで「オブジェクトモード」という状態ではじまるよ



この状態ではオブジェクトの編集できないので、編集するためには「編集モード」に切り替えよう



「編集モード」に切り替えるとデフォルトでオブジェクトが全選択されてるよ



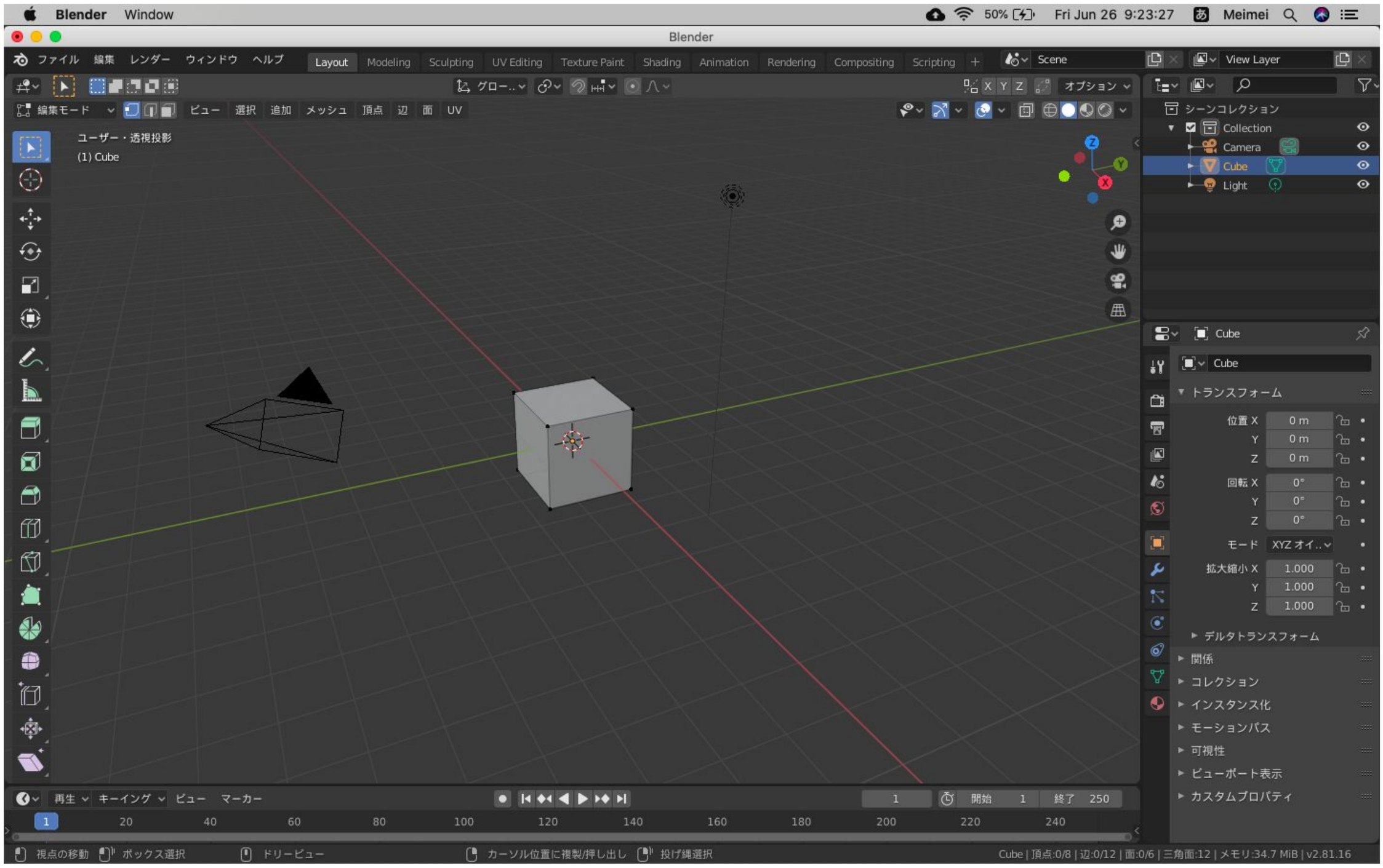
オブジェクト以外の画面をクリックすると全選択が解除できるよ

ショートカットキーもあるから試してみよう！

Aキー1回：全選択
Aキー2回連続：全選択解除

第2章

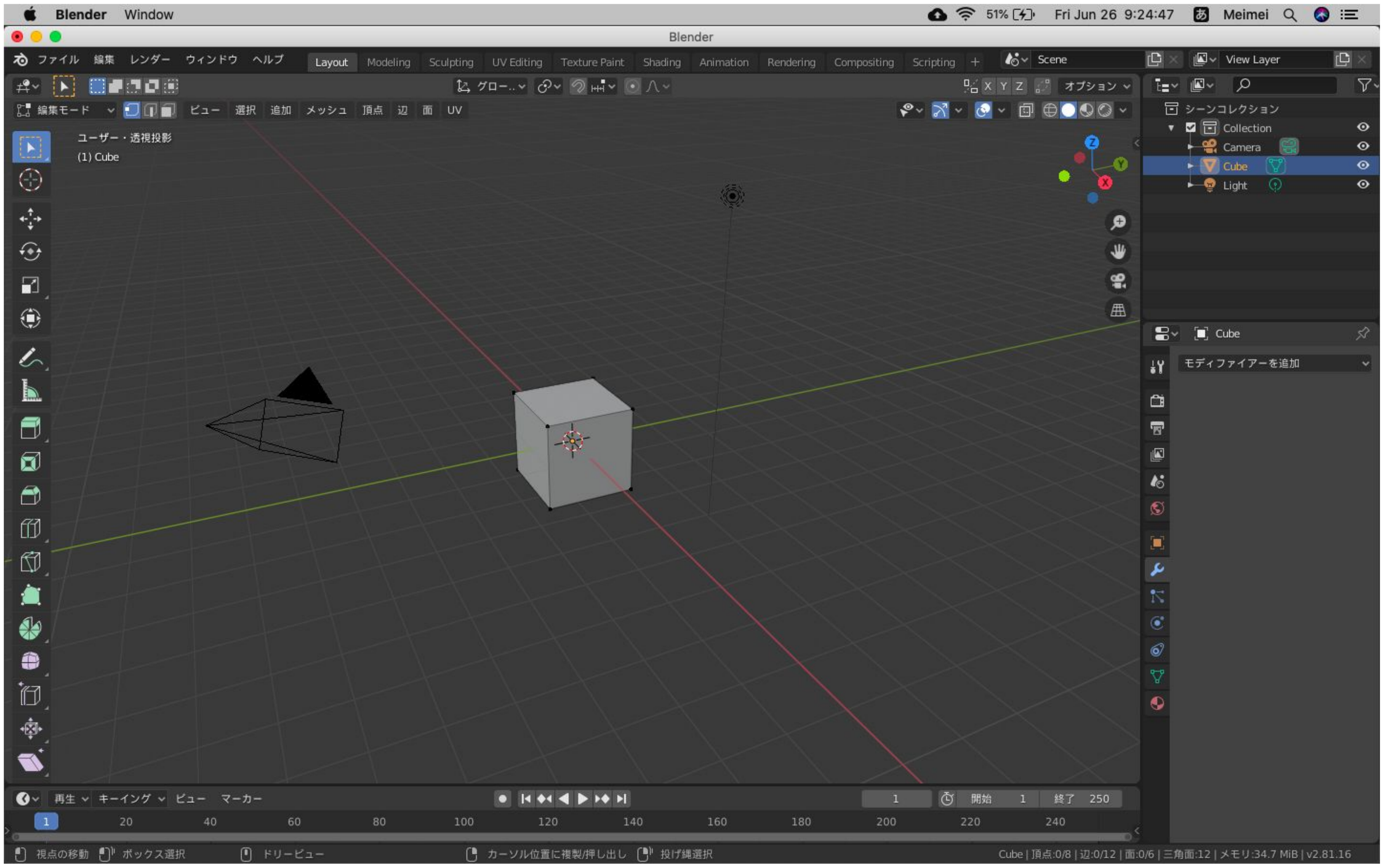
モデファイヤー（ミラー）を使う



モデファイヤーを確認しよう！

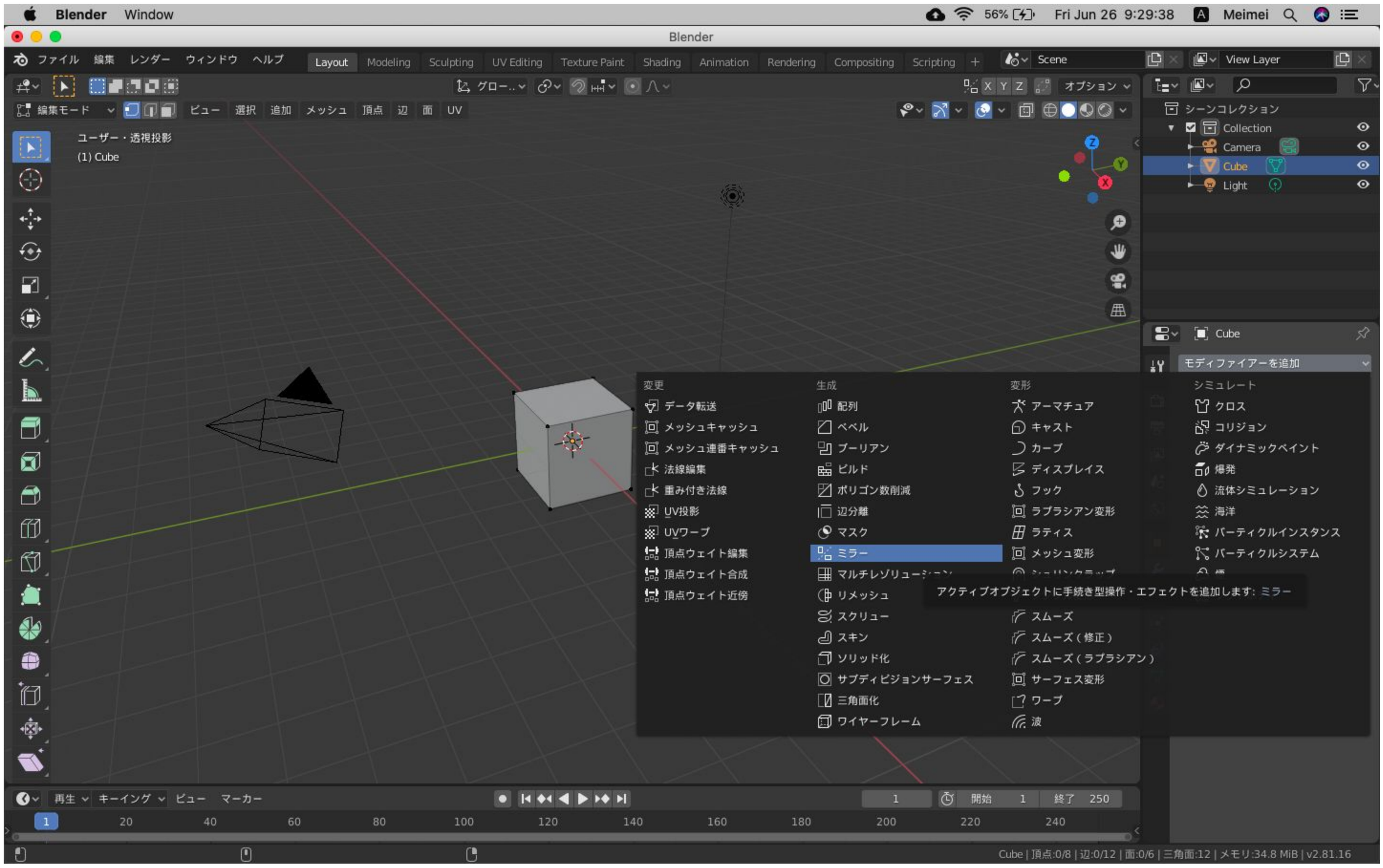
モデファイヤーにはたくさんの便利な機能があるよ！
今回は「配列」と「ミラー」を紹介しよう

配列



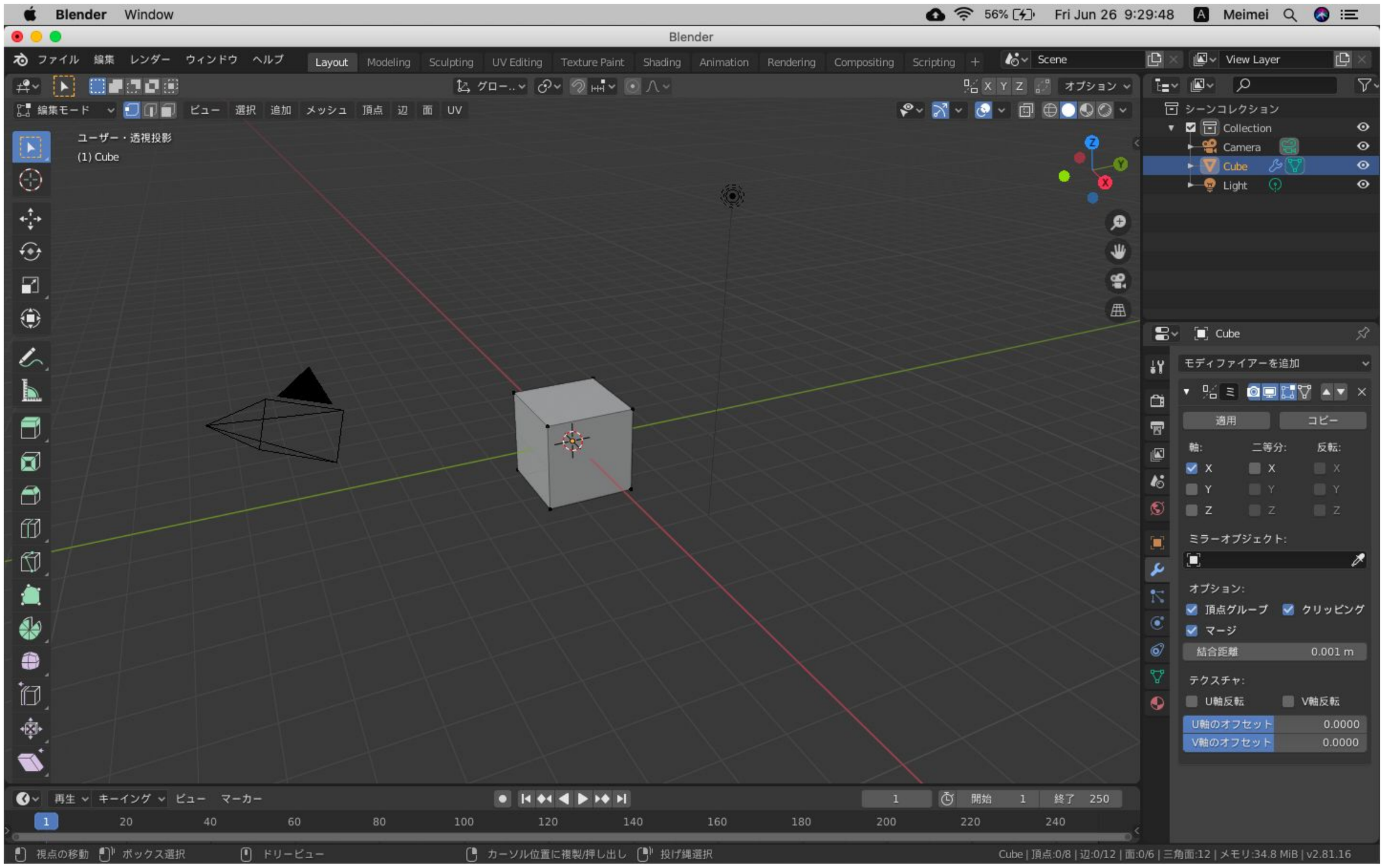
「モデファイヤープロパティ」を選択して…

ミラー



「モデファイヤーを追加 > ミラー」を選択して…

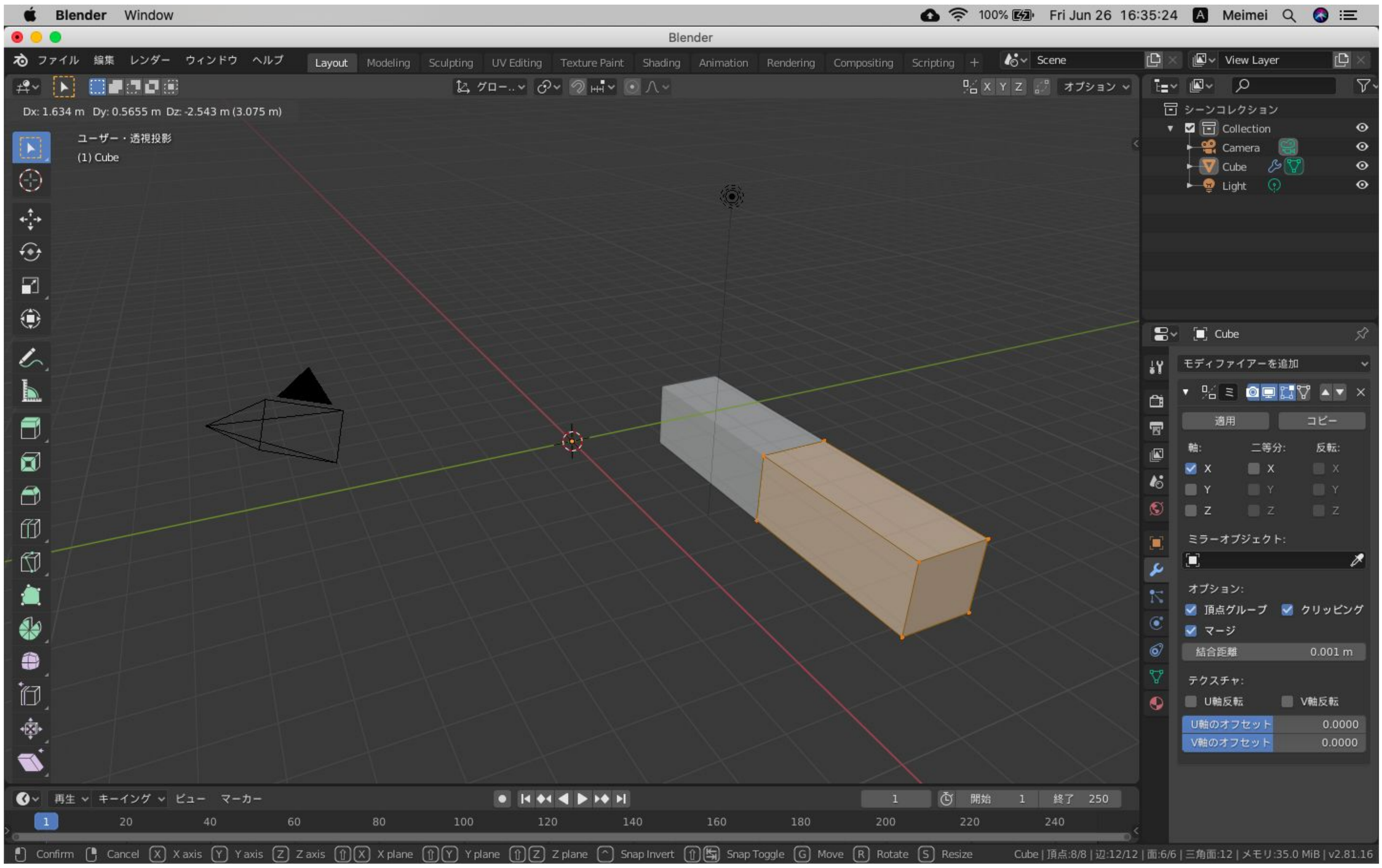
ミラー



反射させる基準となる軸の選択と「クリッピング」にチェックをいれて…

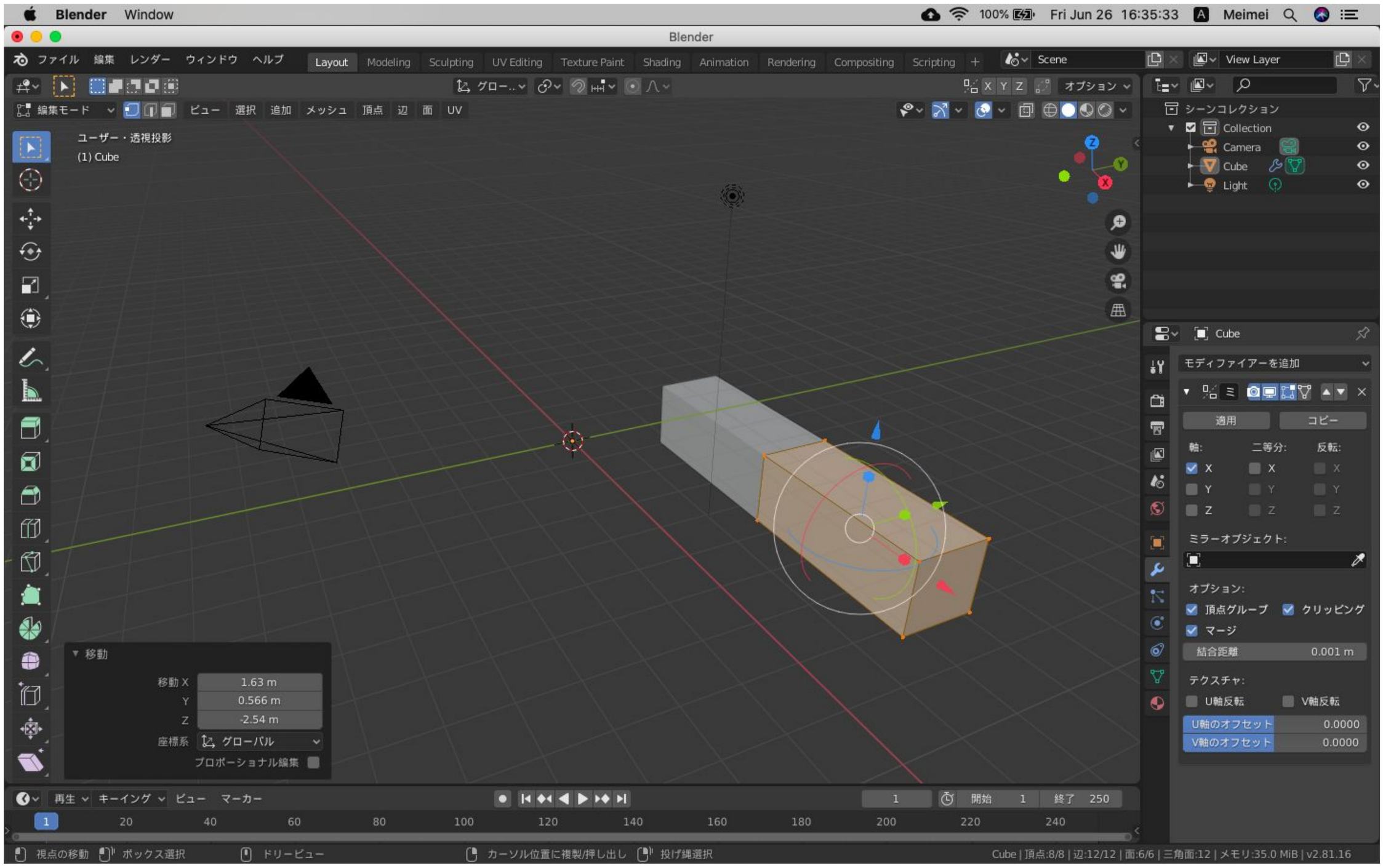
オブジェクトを動かすと…

ミラー


Blender Window
100% Fri Jun 26 16:35:24 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
Dx: 1.634 m Dy: 0.5655 m Dz: -2.543 m (3.075 m)
ユーザー・透視投影
(1) Cube
シーンコレクション
Collection
Camera
Cube
Light
Cube
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
再生 キーイング ビュー マーカー
開始 1 終了 250
Confirm Cancel X axis Y axis Z axis X plane Y plane Z plane Snap Invert Snap Toggle Move Rotate Resize
Cube | 頂点:8/8 | 辺:12/12 | 面:6/6 | 三角面:12 | メモリ:35.0 MiB | v2.81.16

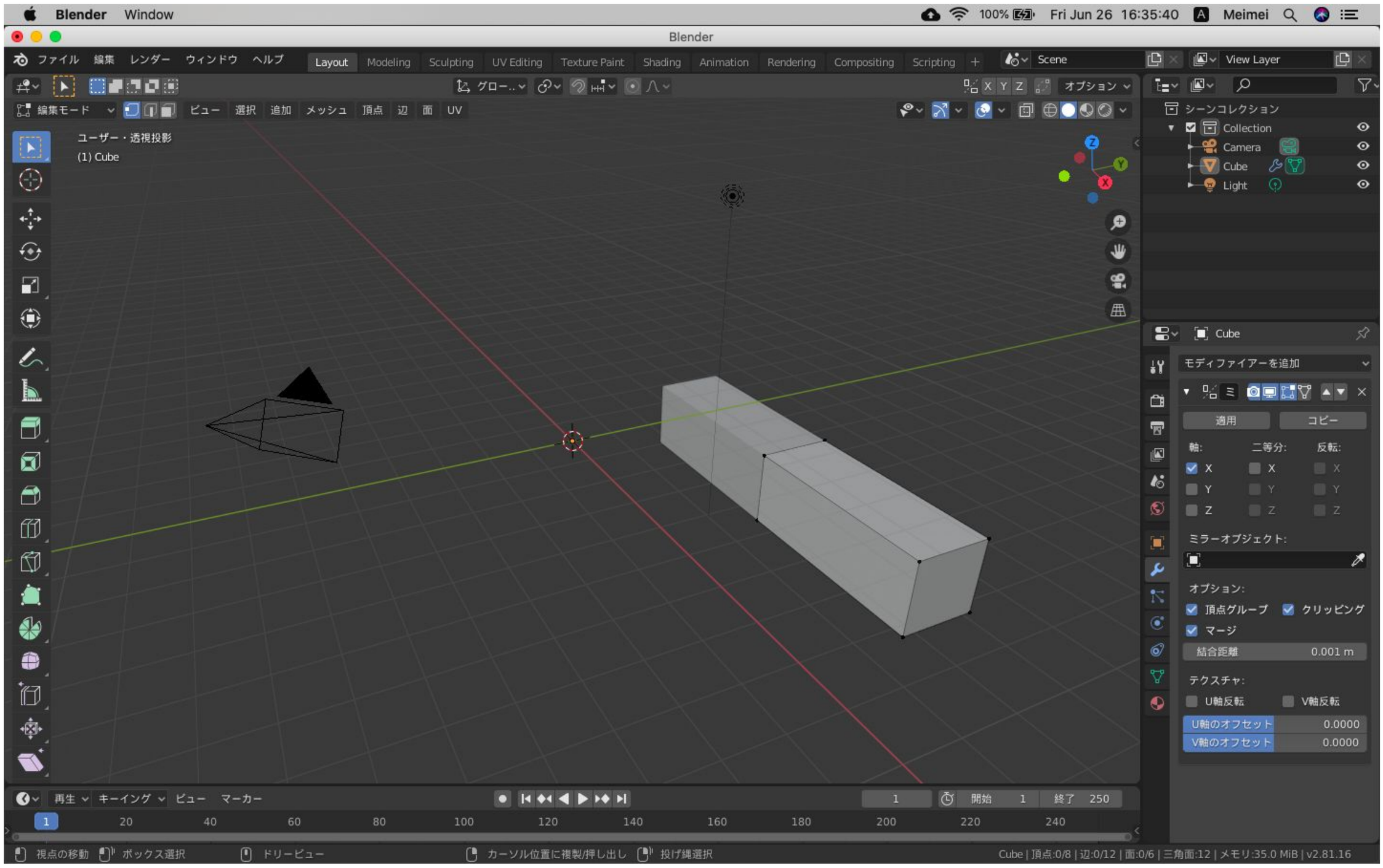
みょーん

ミラー



確定すると詳細ウィンドウが表示された！

ミラー



他の操作をすると詳細ウィンドウは消えるので気をつけよう

ミッション！

　複数のミラーとなる基準の軸にチェックを入れるとどうなるか試してみよう

　クリッピングにチェックを入れないでやってみるとどうなるか試してみよう