

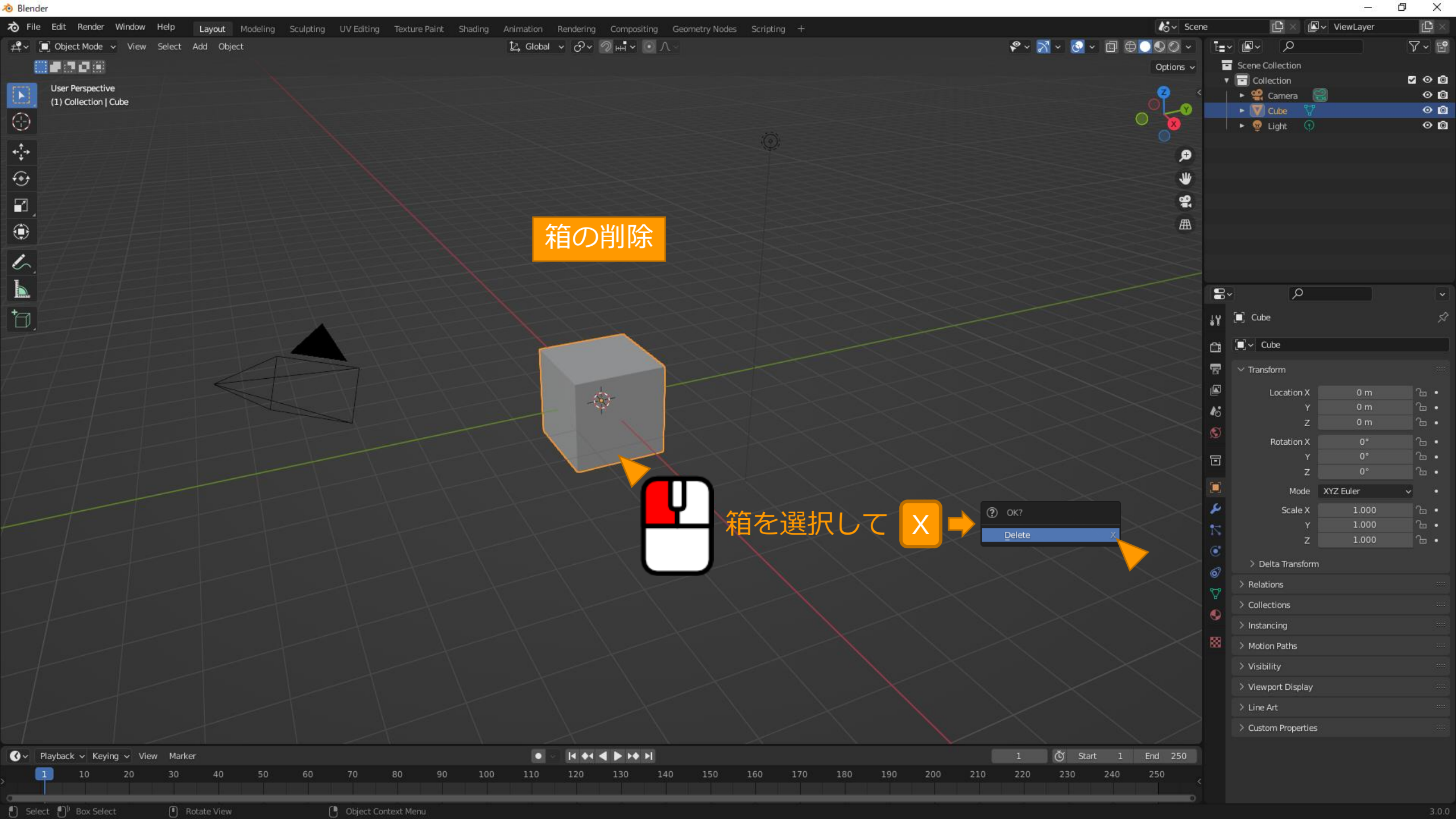
螺旋階段を作る

スクリューモディファイアとアレイモディファイア



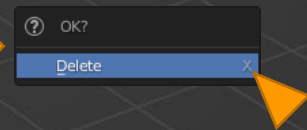
Blender を起動する

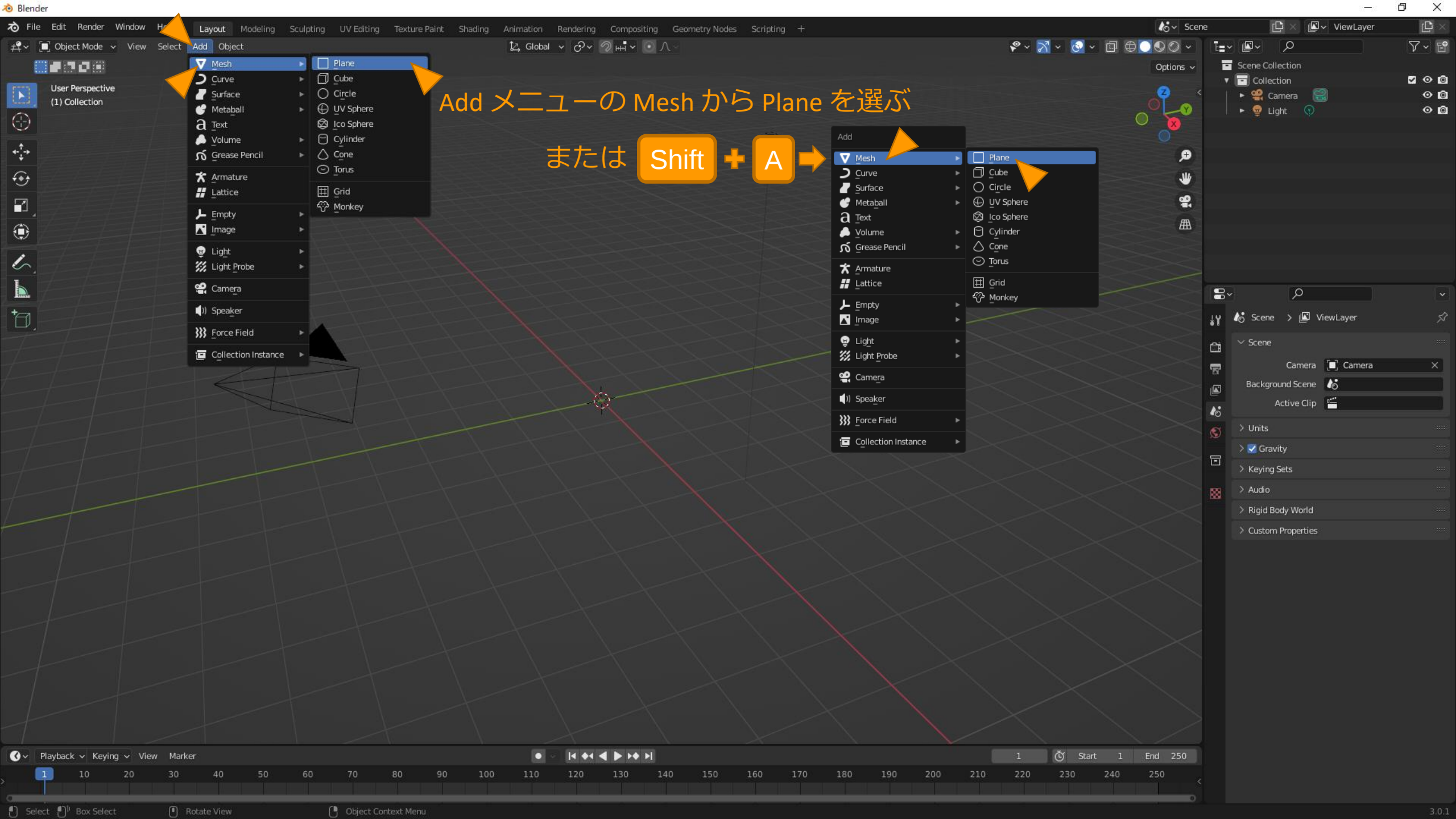
General (全般) で



箱の削除

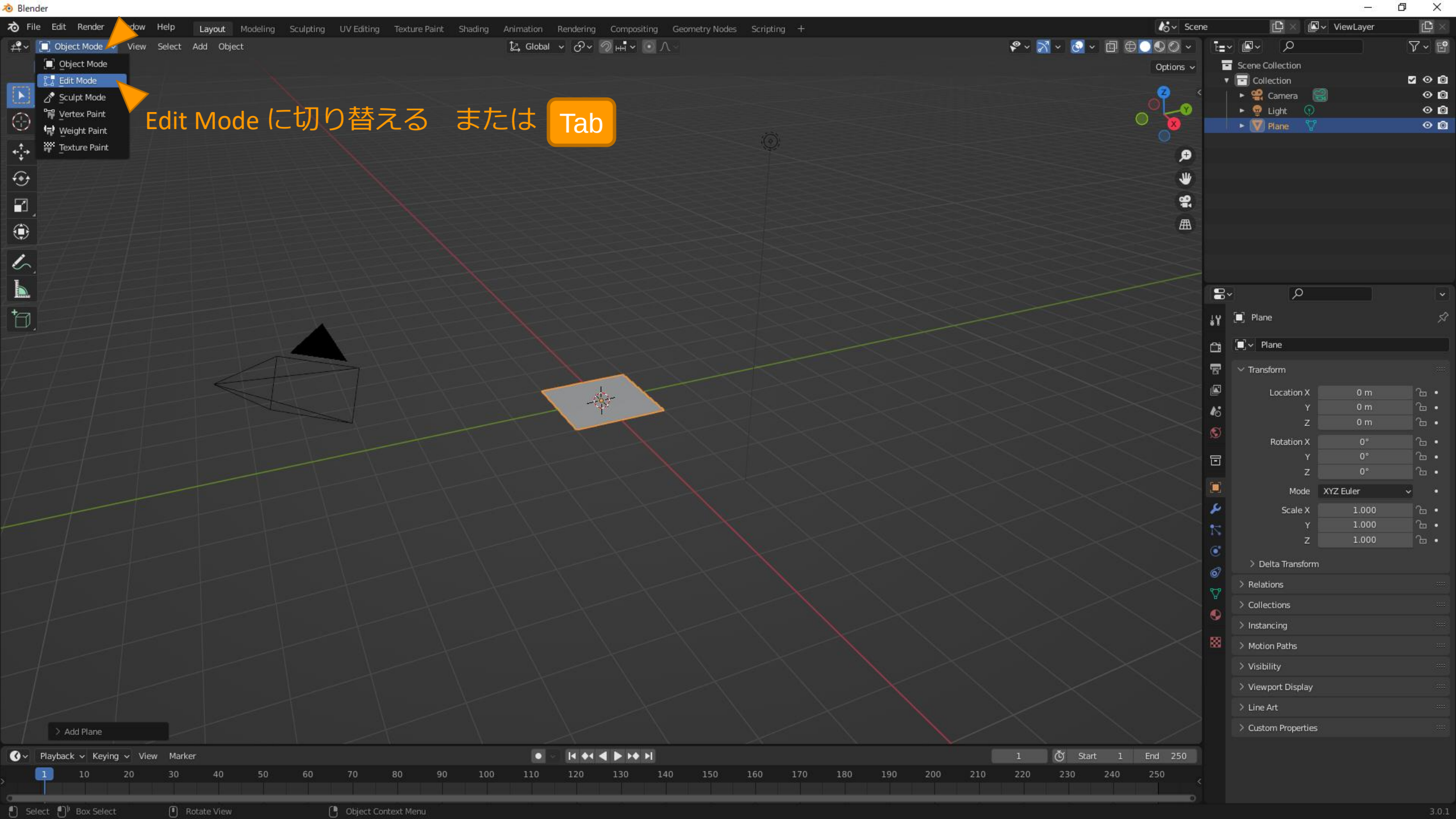
箱を選択して





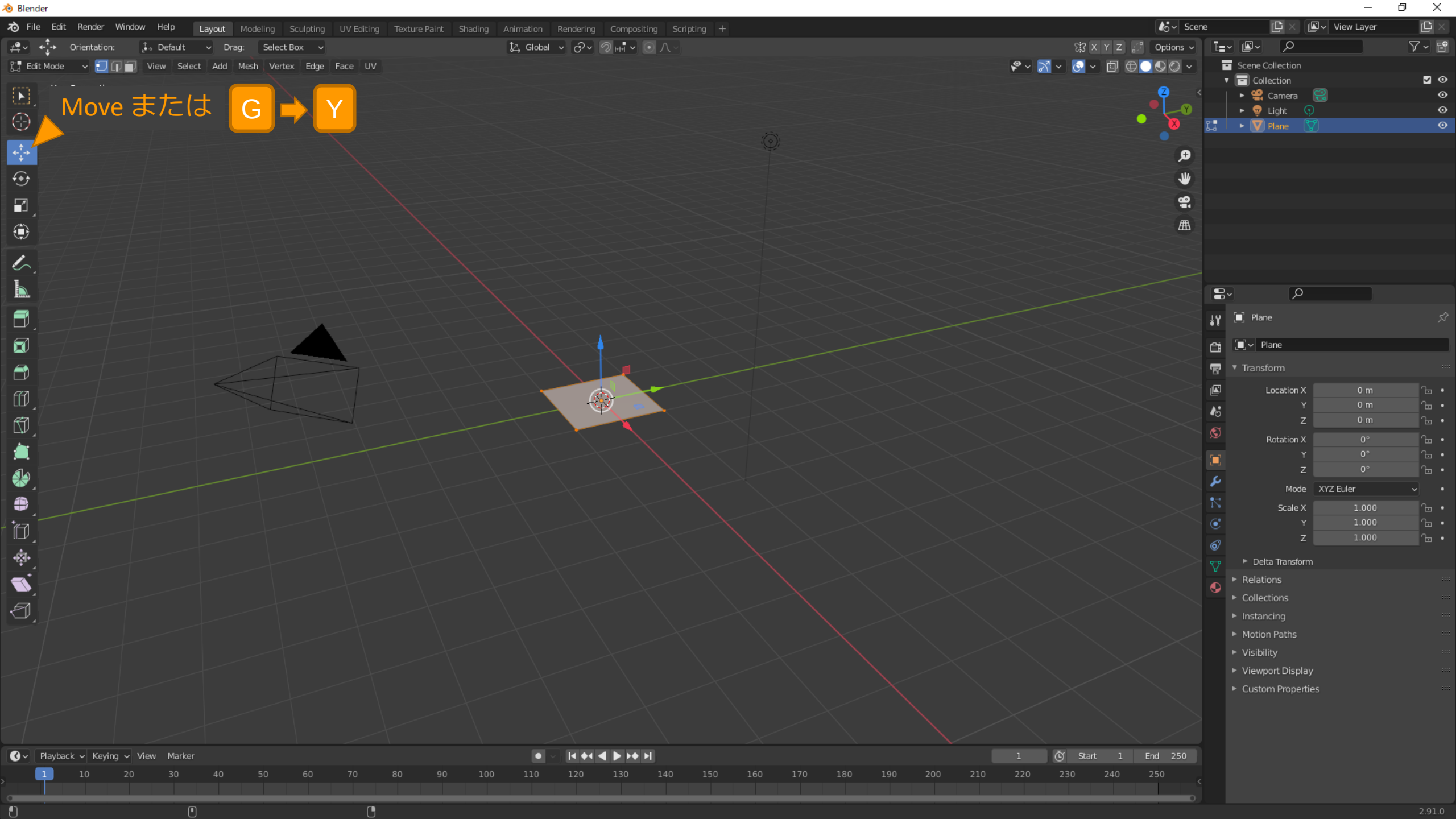
Add メニューの Mesh から Plane を選ぶ

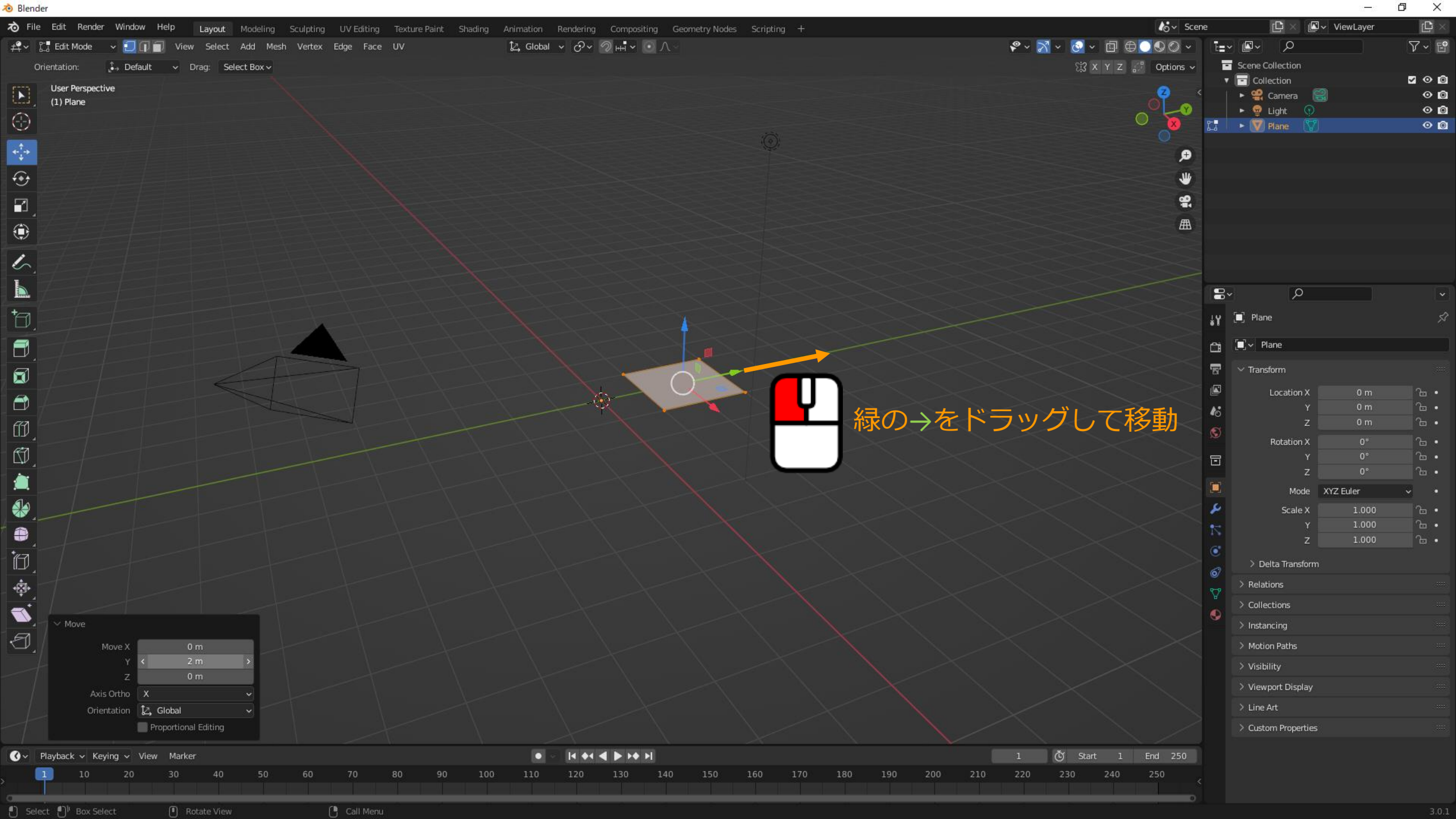
または Shift + A



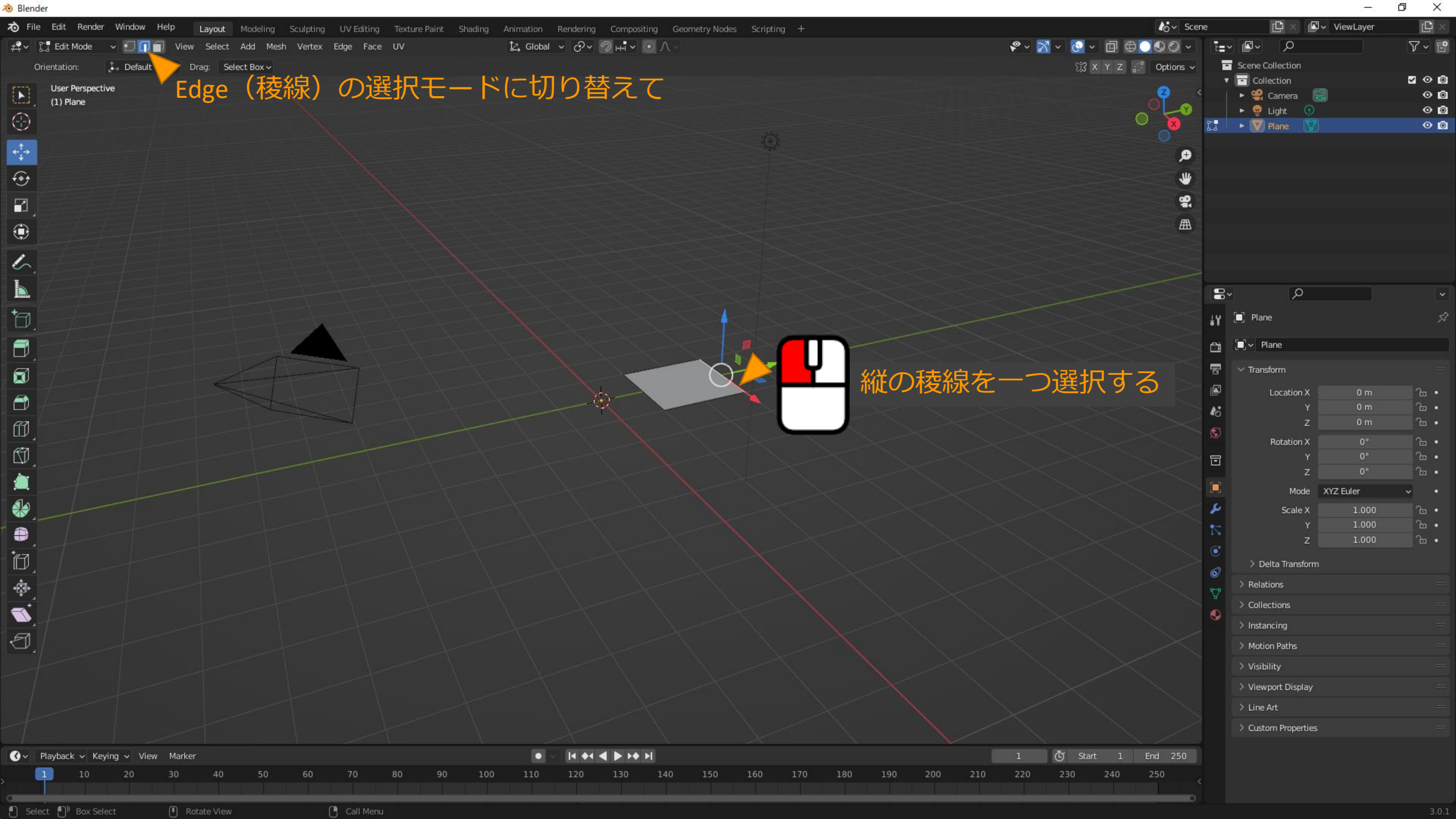
Edit Mode に切り替える または Tab

Tab



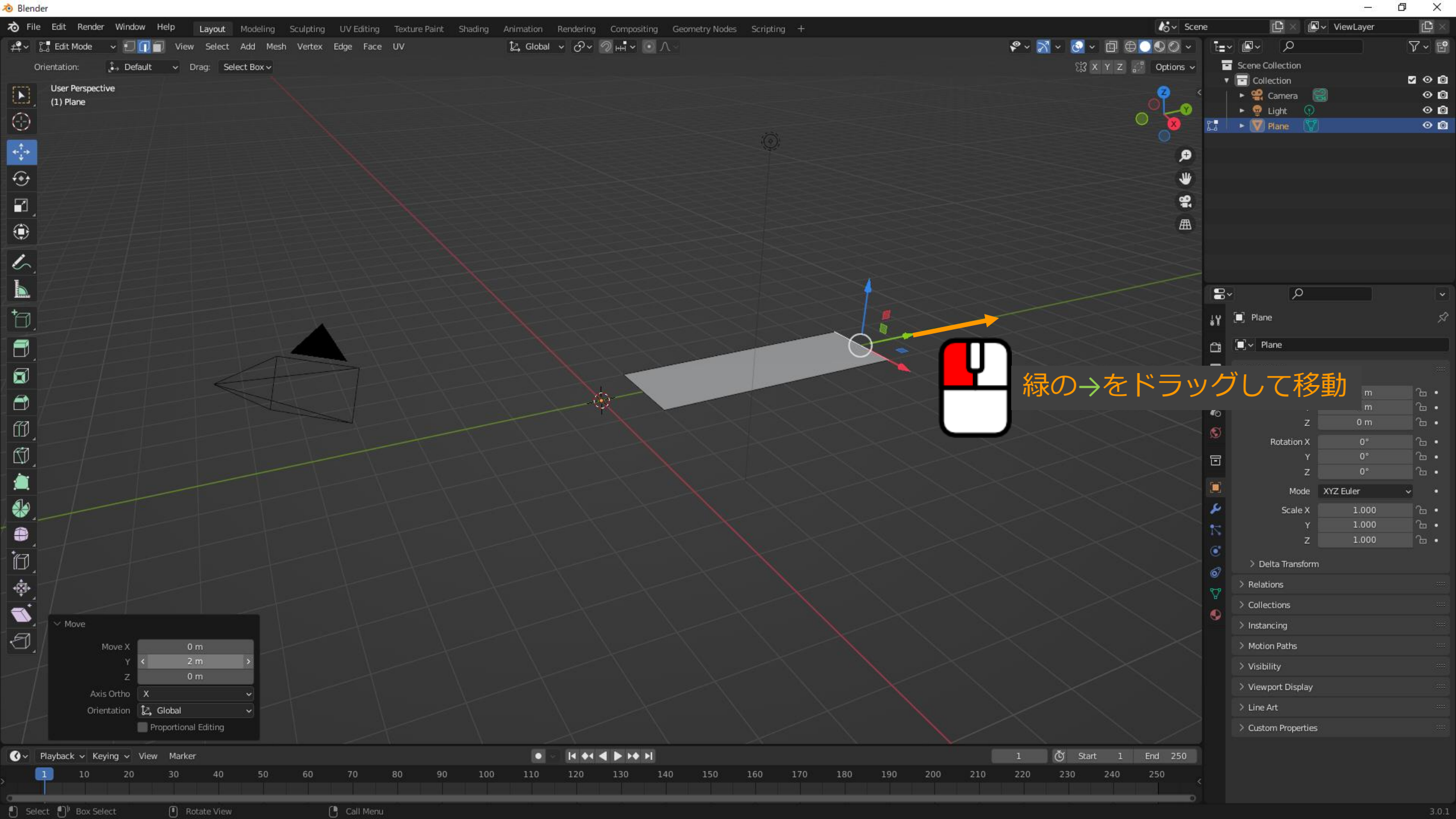


緑の→をドラッグして移動

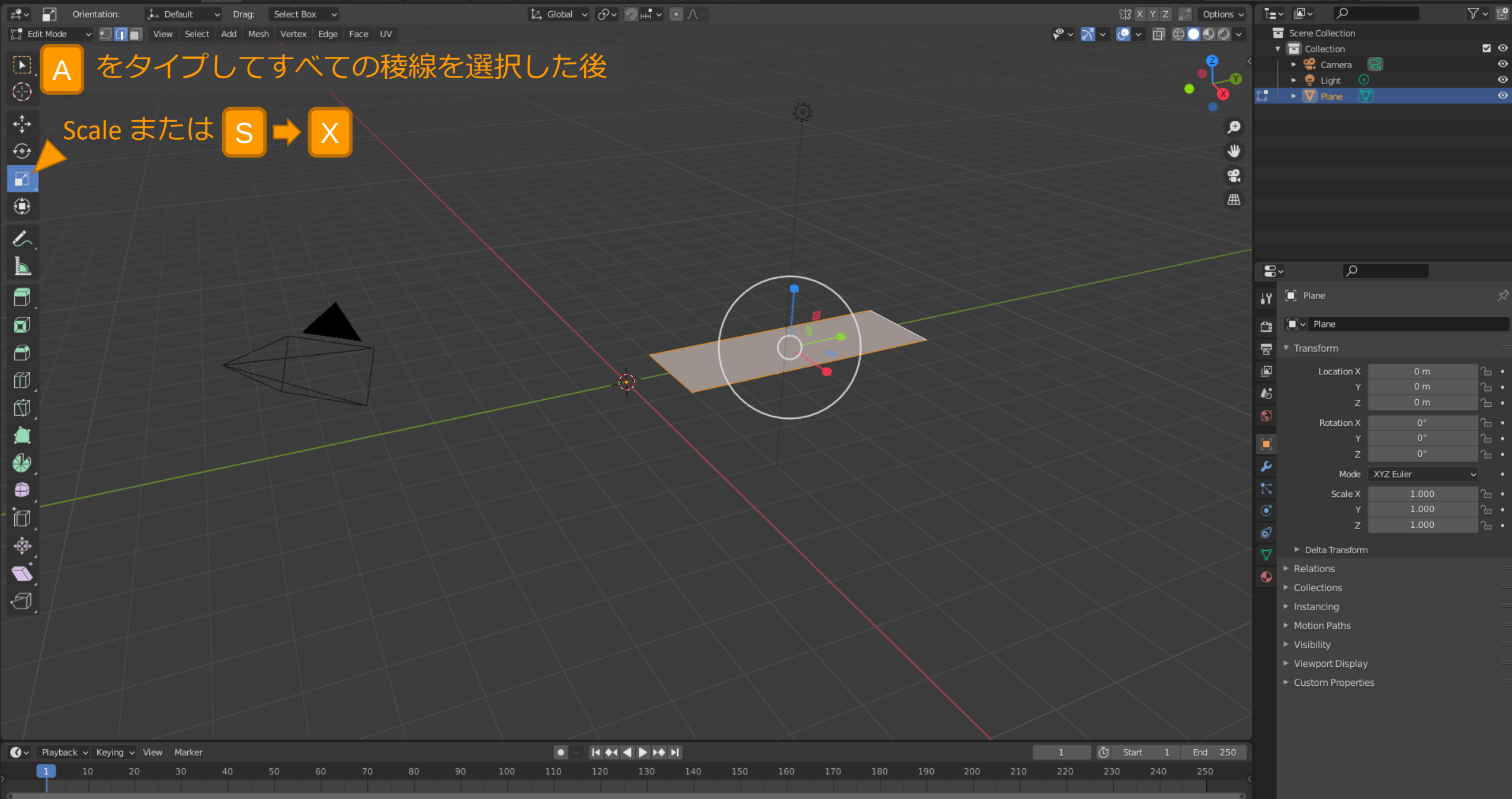


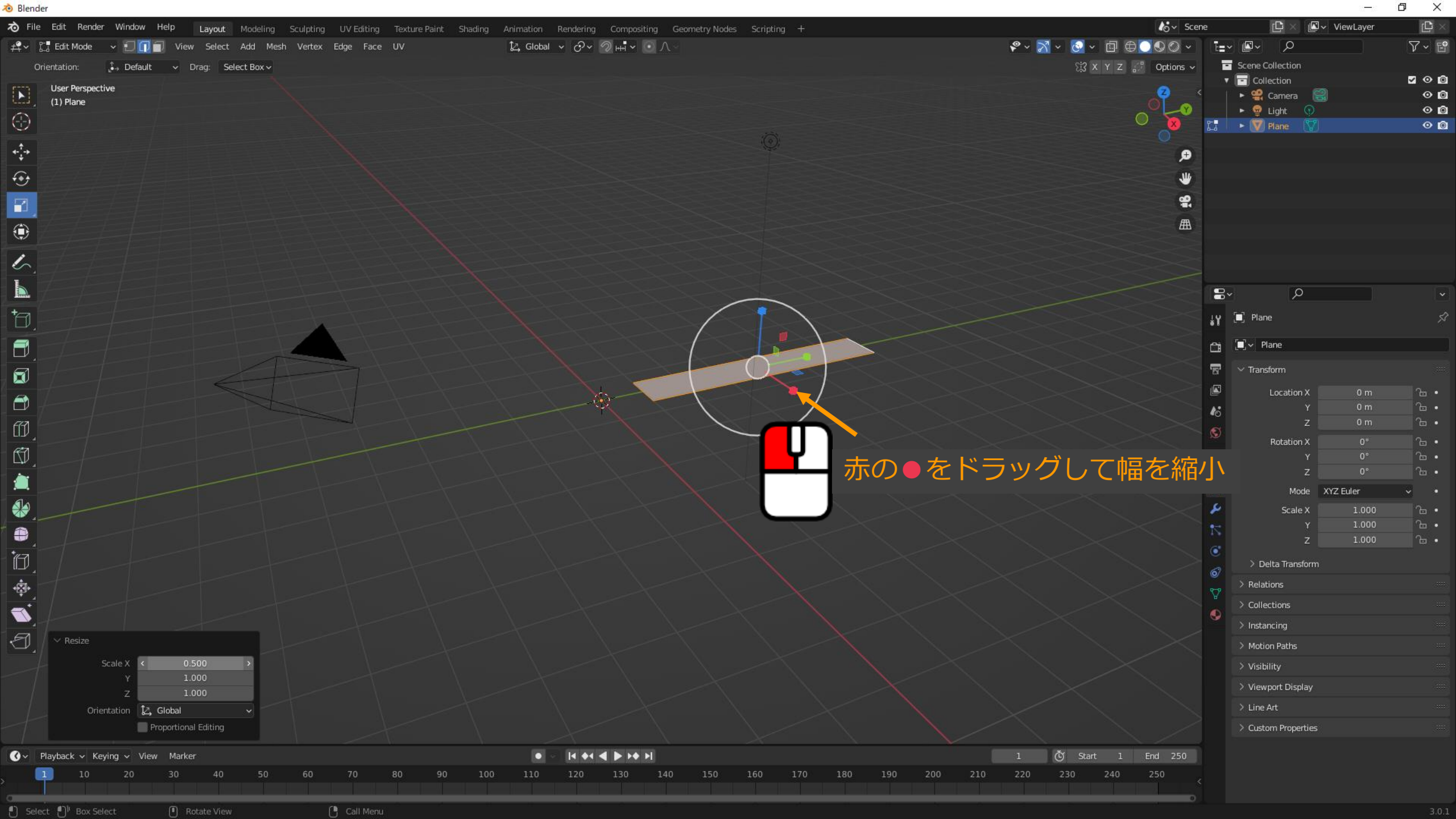
Edge（稜線）の選択モードに切り替えて

縦の稜線を一つ選択する

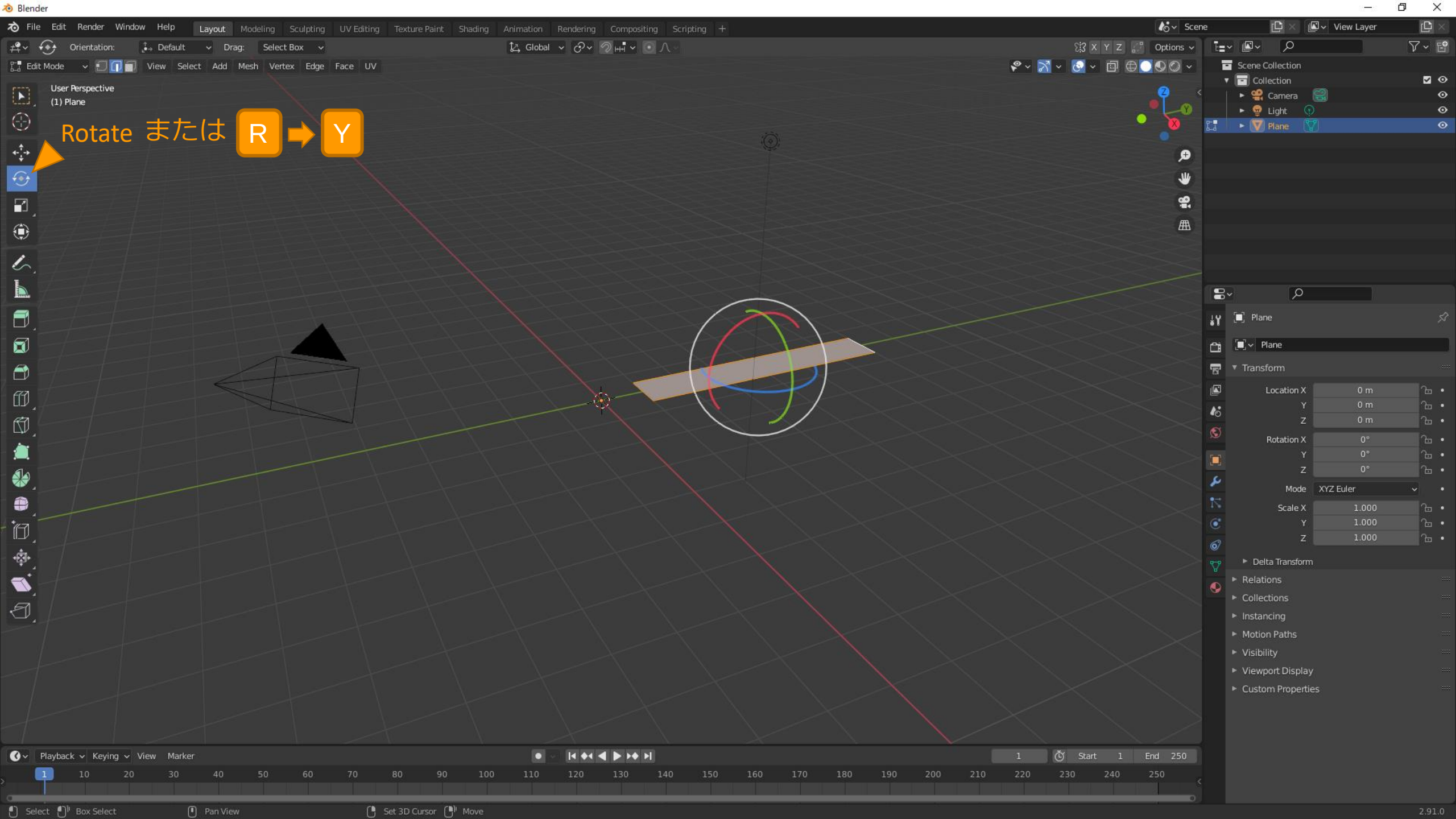


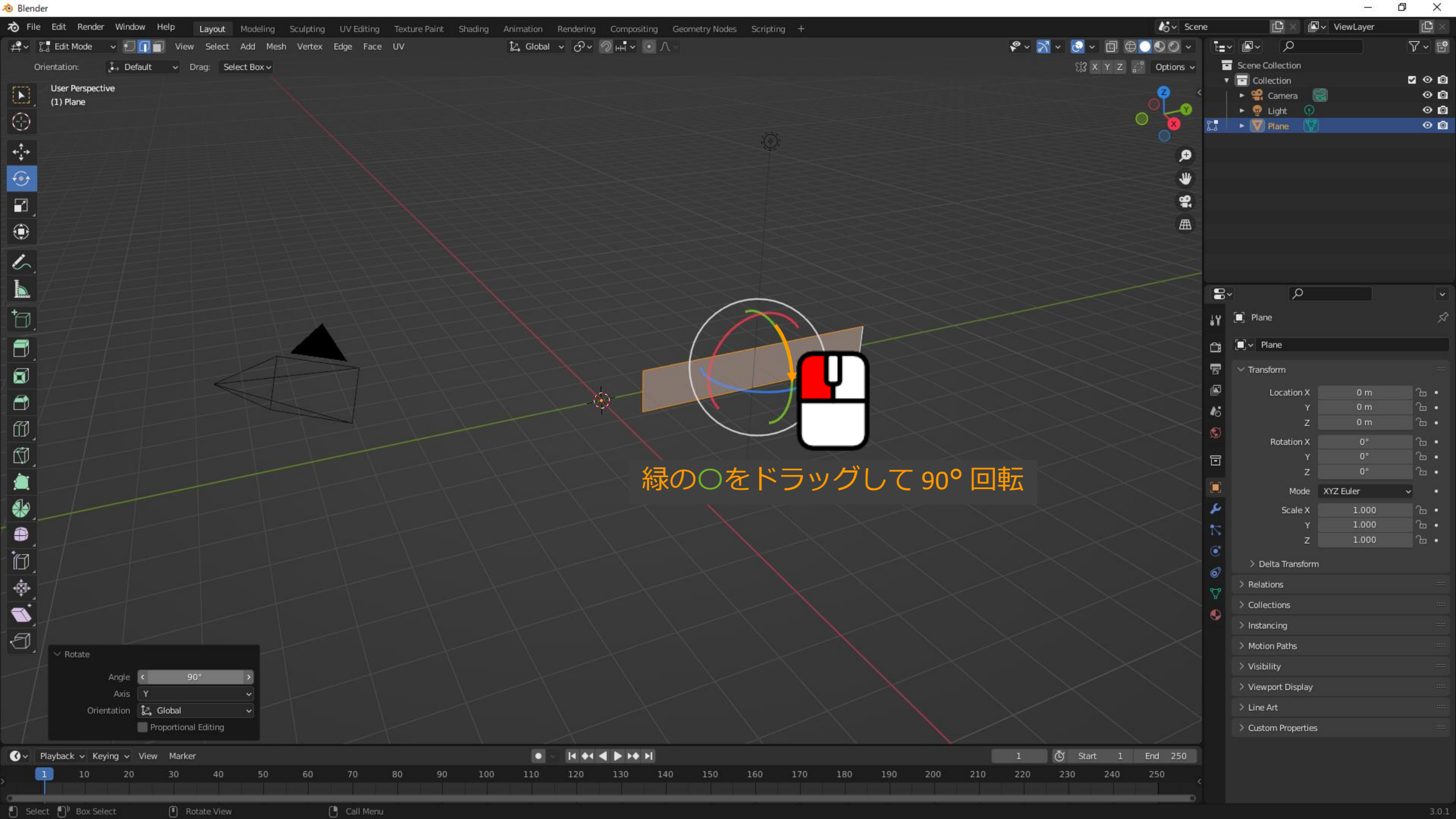
緑の→をドラッグして移動

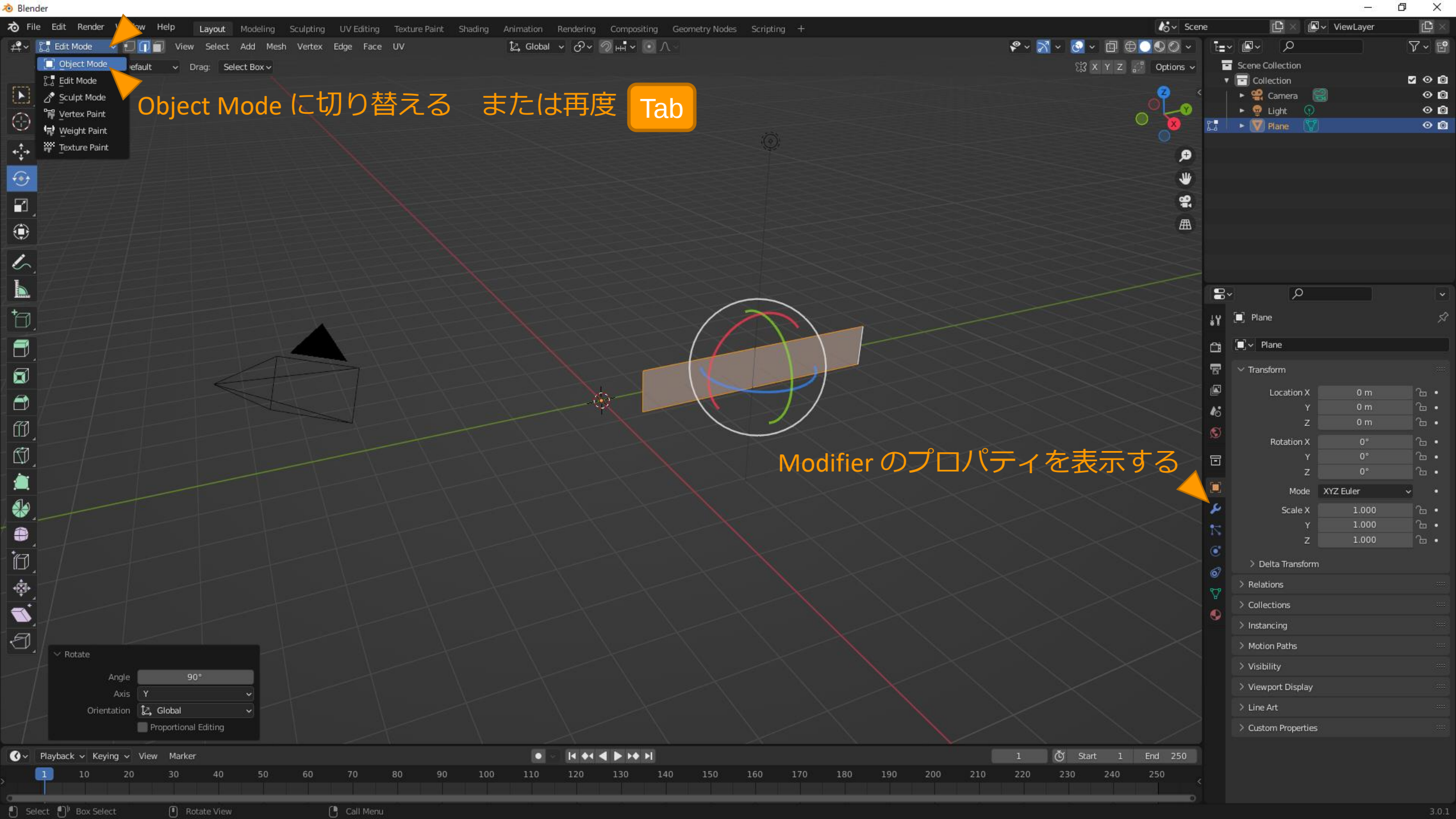




赤の●をドラッグして幅を縮小

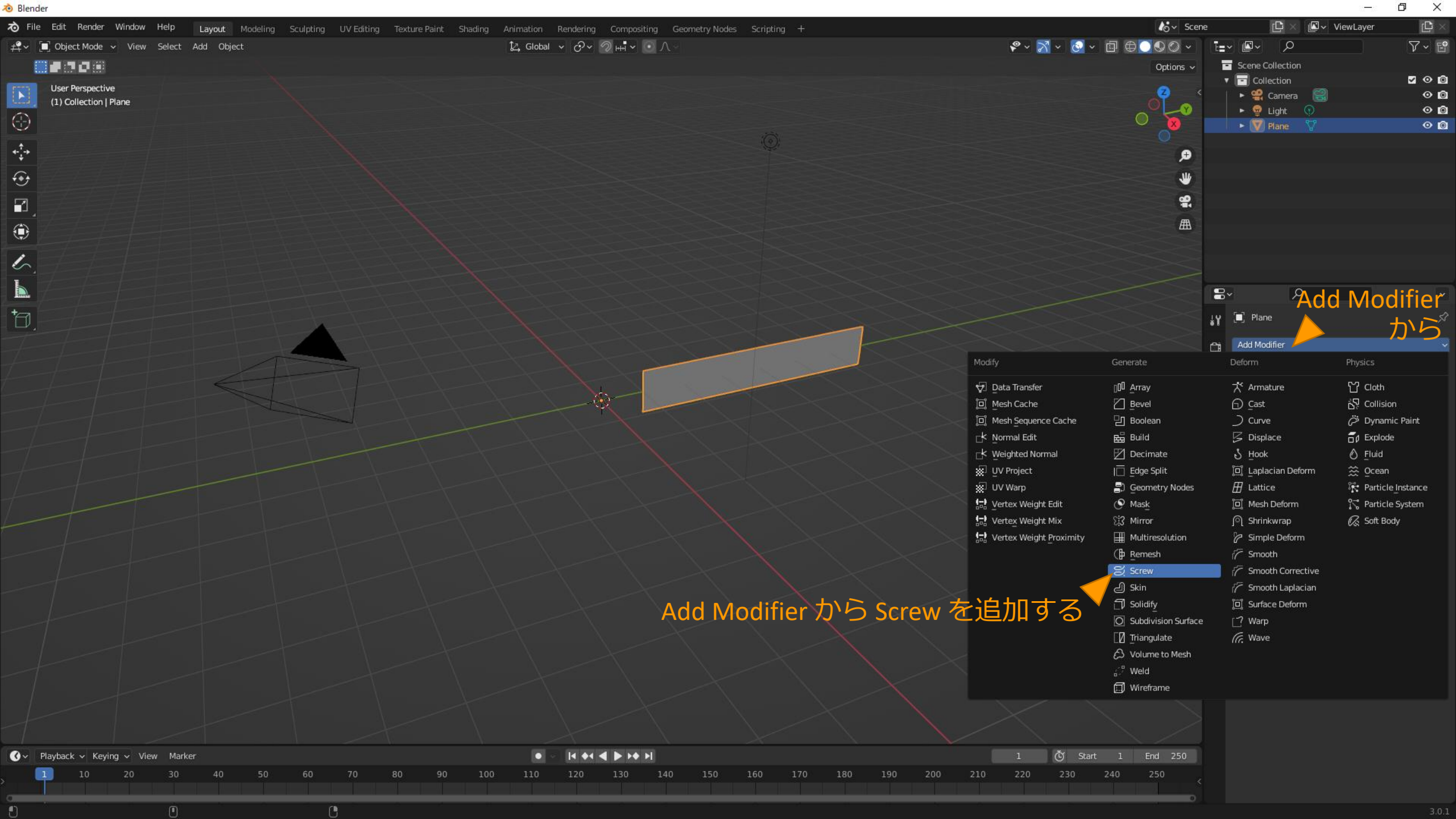






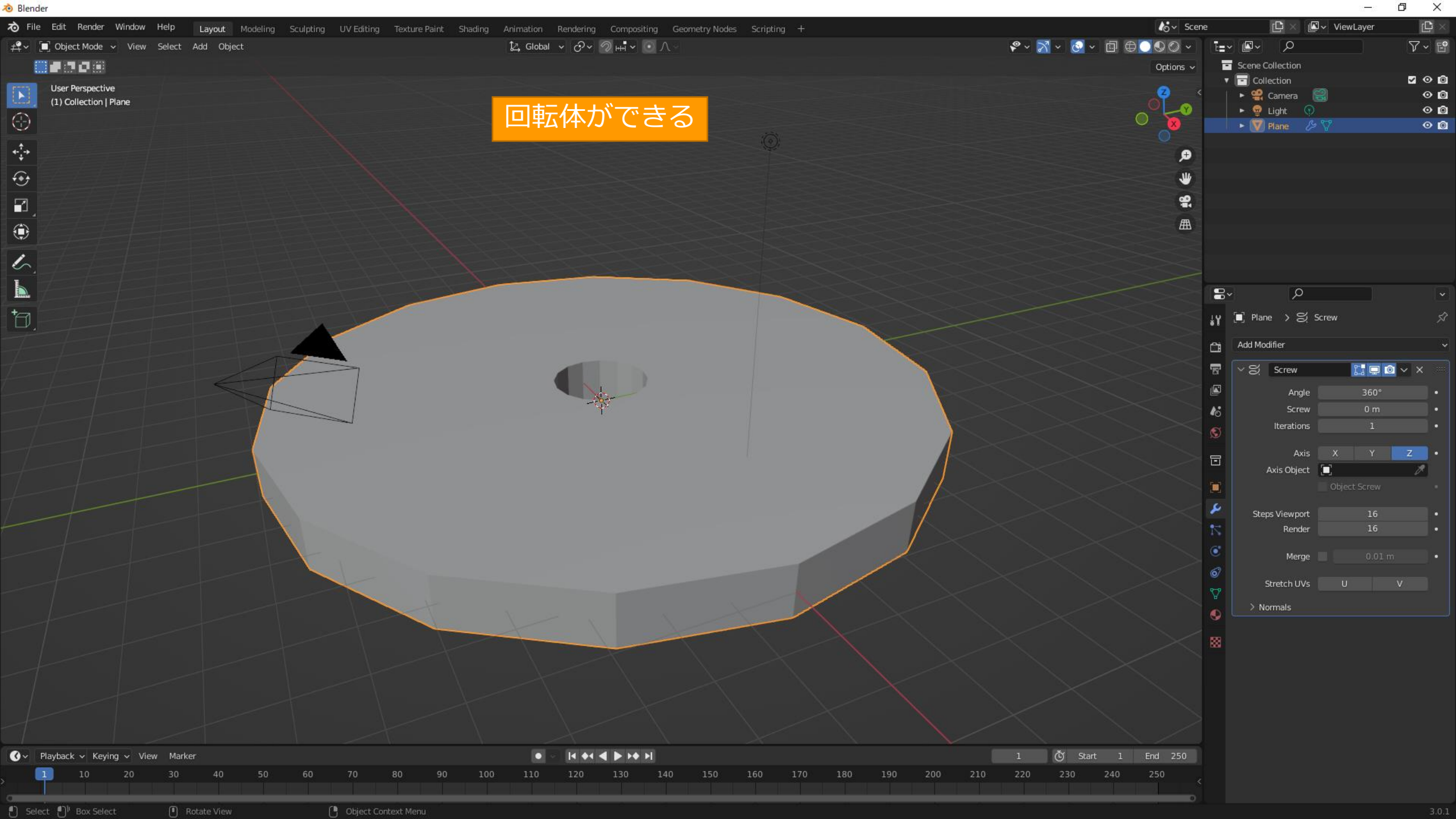
Object Mode に切り替える または再度 Tab

Modifier のプロパティを表示する



Add Modifier
から

Add Modifier から Screw を追加する



回転体ができる

Screw

Angle 360°

Screw 0 m

Iterations 1

Axis X Y Z

Axis Object

Steps Viewport 16

Render 16

Merge 0.01 m

Stretch UVs U V

> Normals

User Perspective
(1) Collection | Plane

Options

Scene Collection

Collection

Camera

Light

Plane

Add Modifier

Plane

Screw

Add Modifier

Plane

Screw

Add Modifier

Plane

Screw

Add Modifier

Plane

Screw

Add Modifier

Plane

Screw

Add Modifier

Plane

Screw

Add Modifier

Plane

Screw

Add Modifier

Plane

Screw

Add Modifier

Plane

Screw

Add Modifier

Plane

Screw

Add Modifier

Plane

Screw

Add Modifier

Plane

Screw

Add Modifier

Plane

Screw

Add Modifier

Plane

Screw

Add Modifier

Plane

Screw

Screw を増すと持ち上がる

Angle 360°

Screw 2 m

Iterations 1

Axis X Y Z

Axis Object

Object Screw

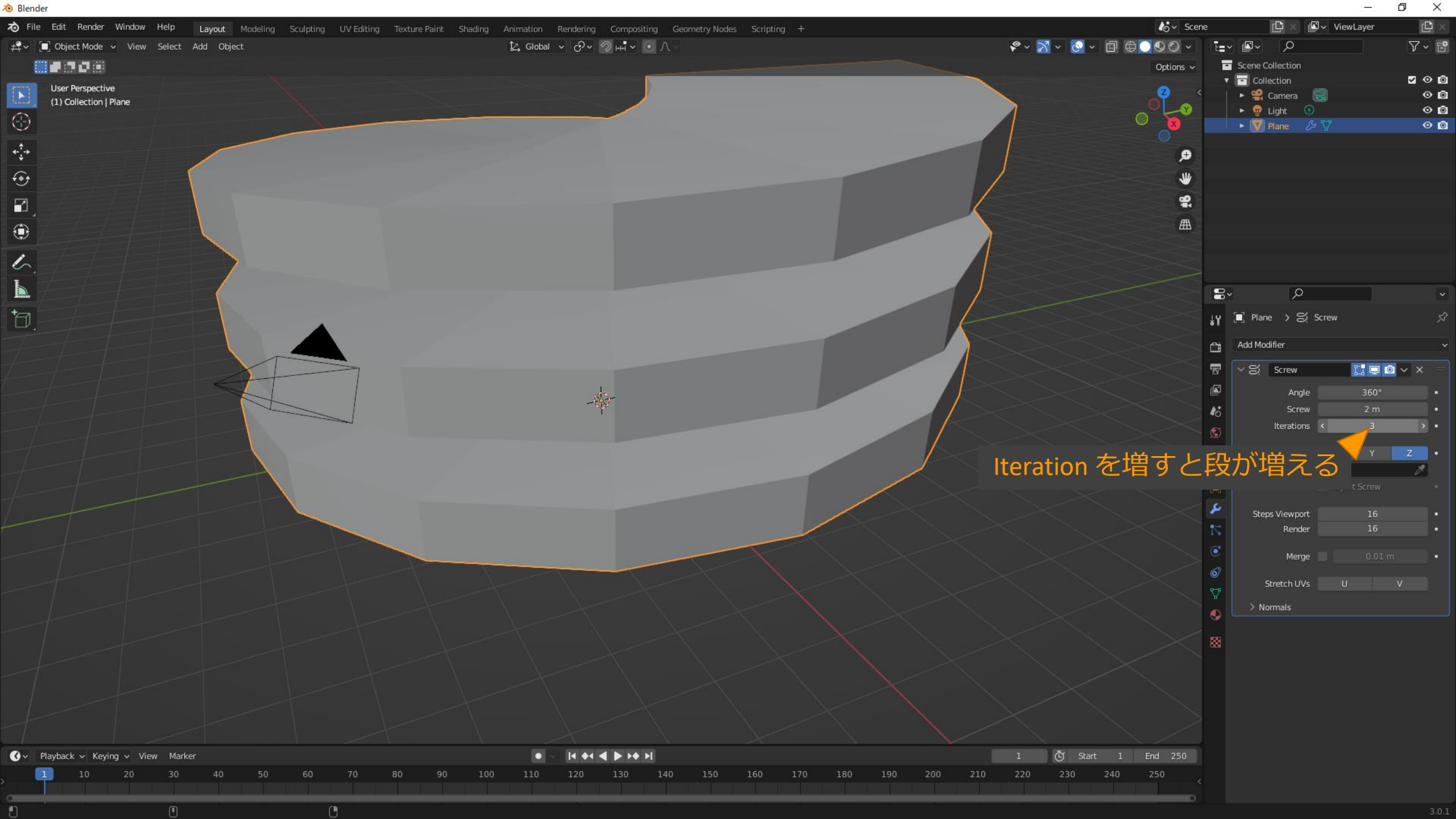
Steps Viewport 16

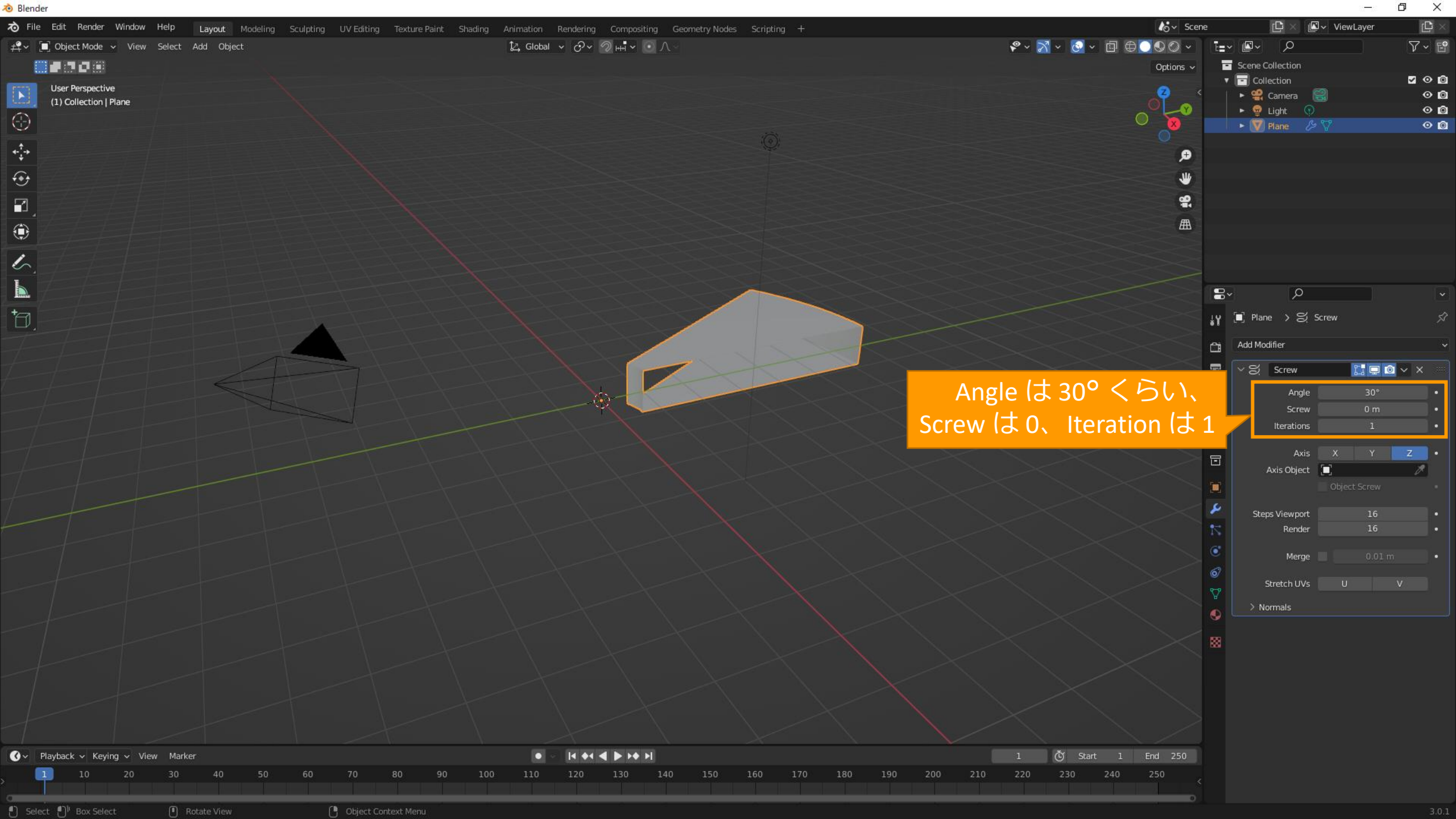
Render 16

Merge 0.01 m

Stretch UVs U V

> Normals





Angle は 30° くらい、
Screw は 0、Iteration は 1

Screw

Angle	30°
Screw	0 m
Iterations	1

Axis X Y Z

Axis Object

Object Screw

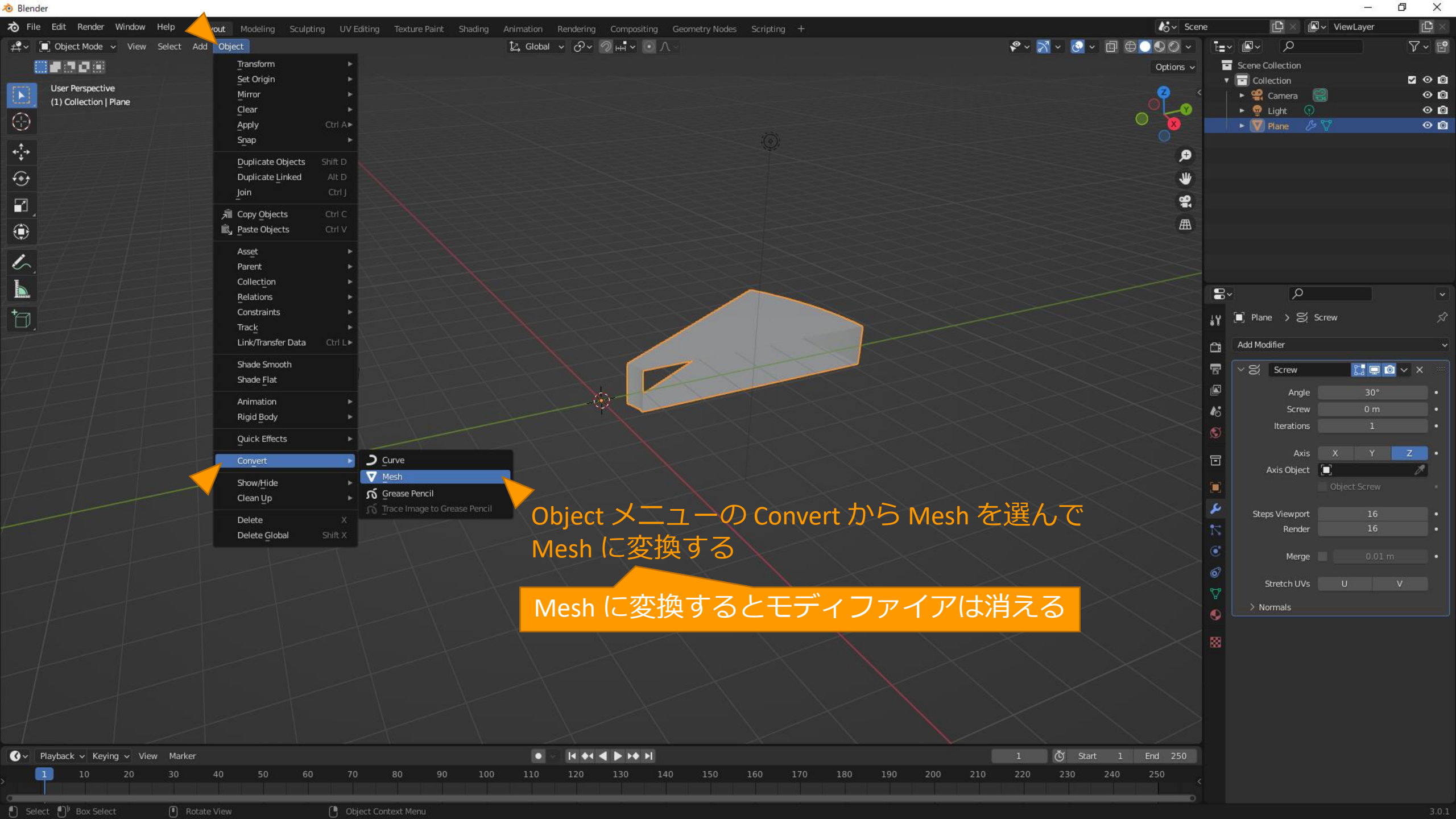
Steps Viewport 16

Render 16

Merge 0.01 m

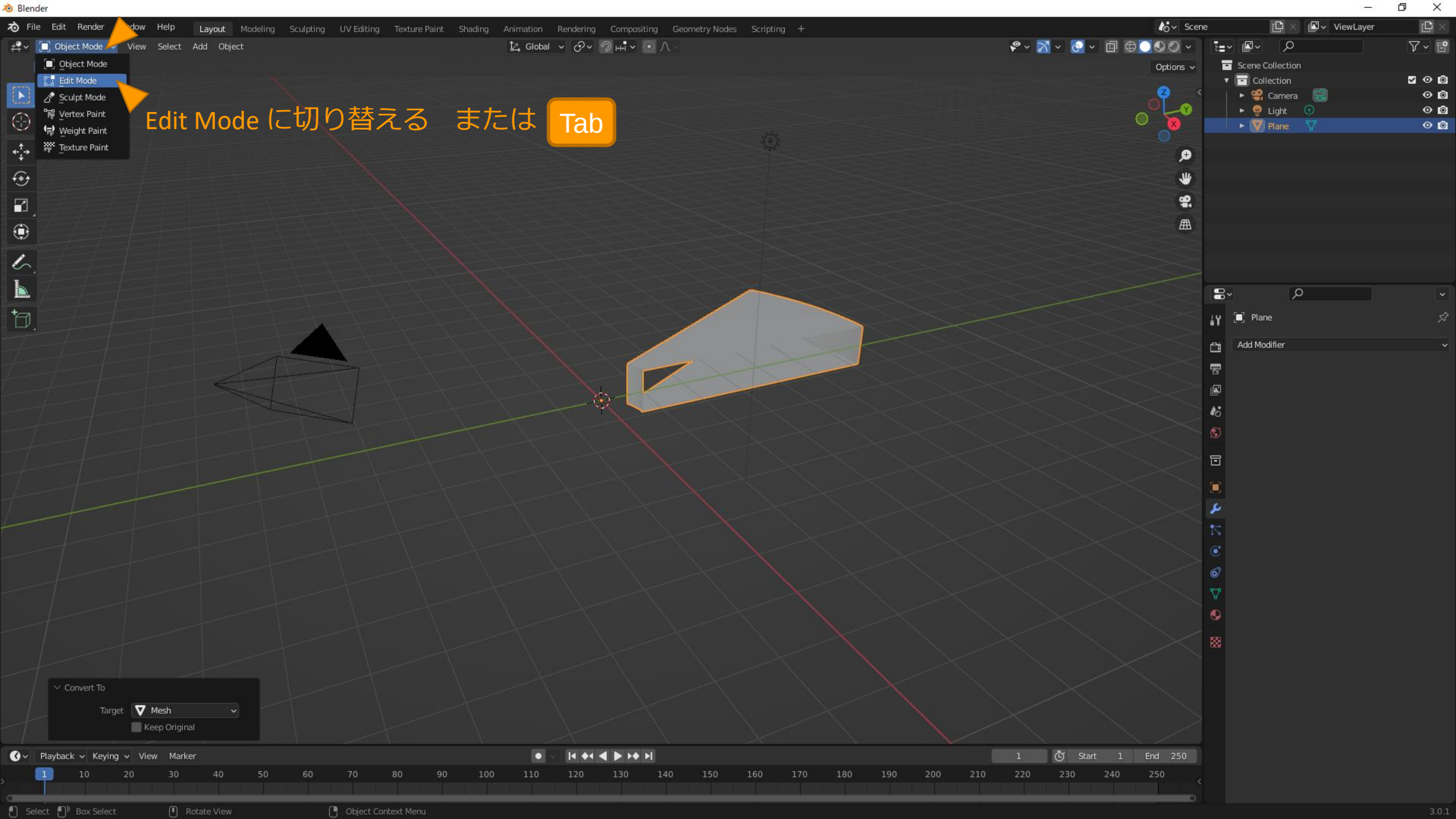
Stretch UVs U V

> Normals

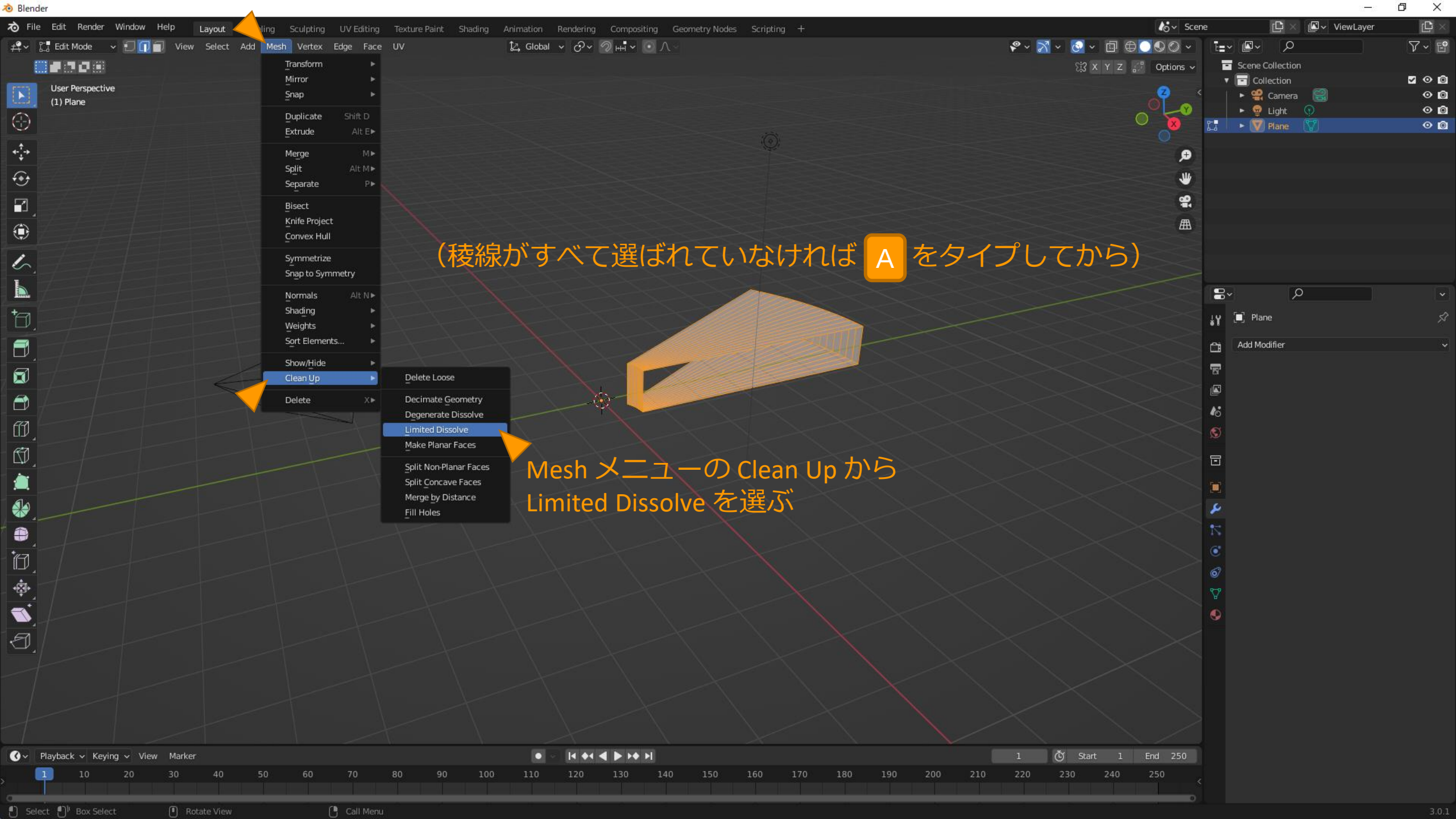


ObjectメニューのConvertからMeshを選んでMeshに変換する

Meshに変換するとモディファイアは消える

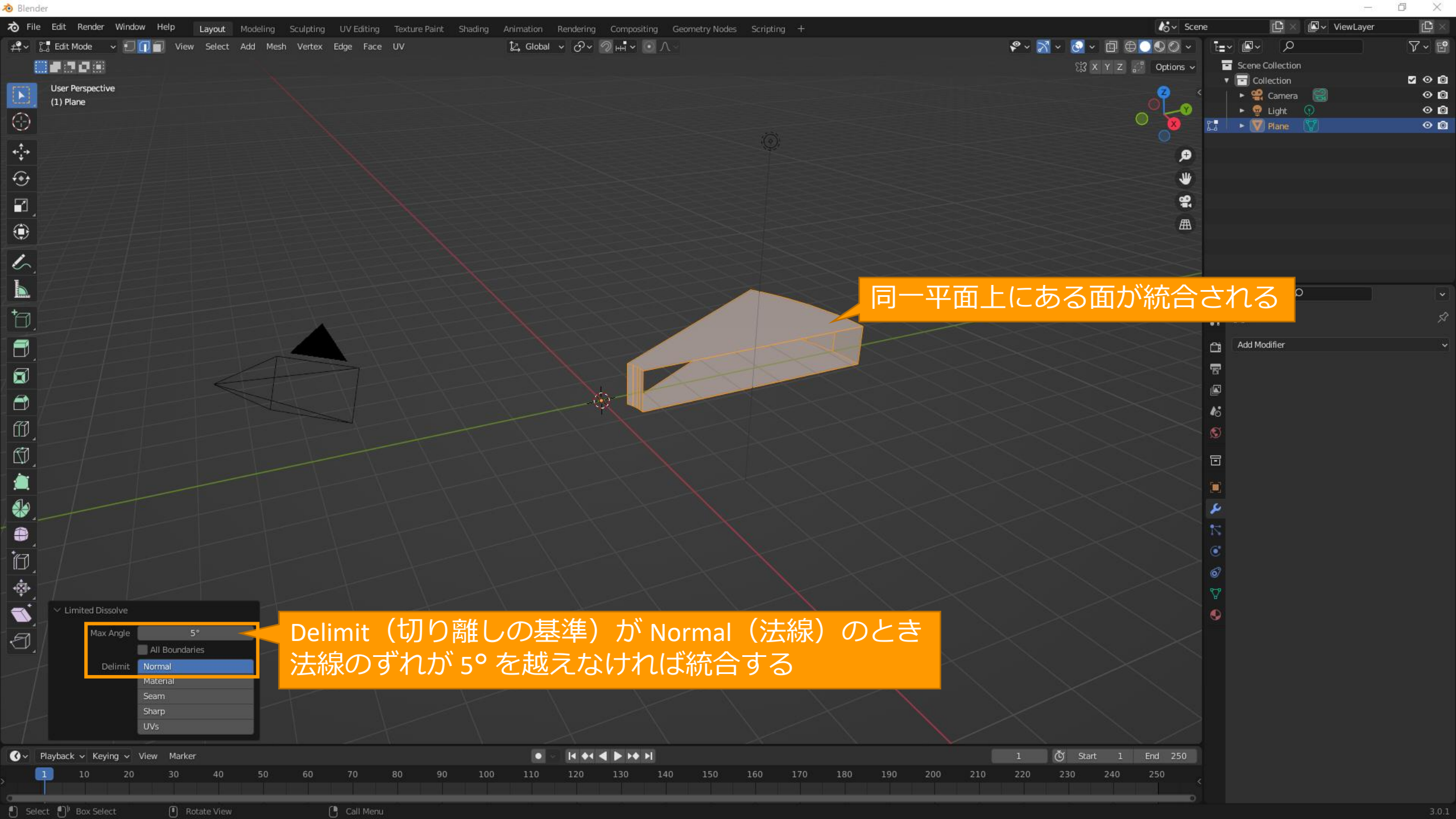


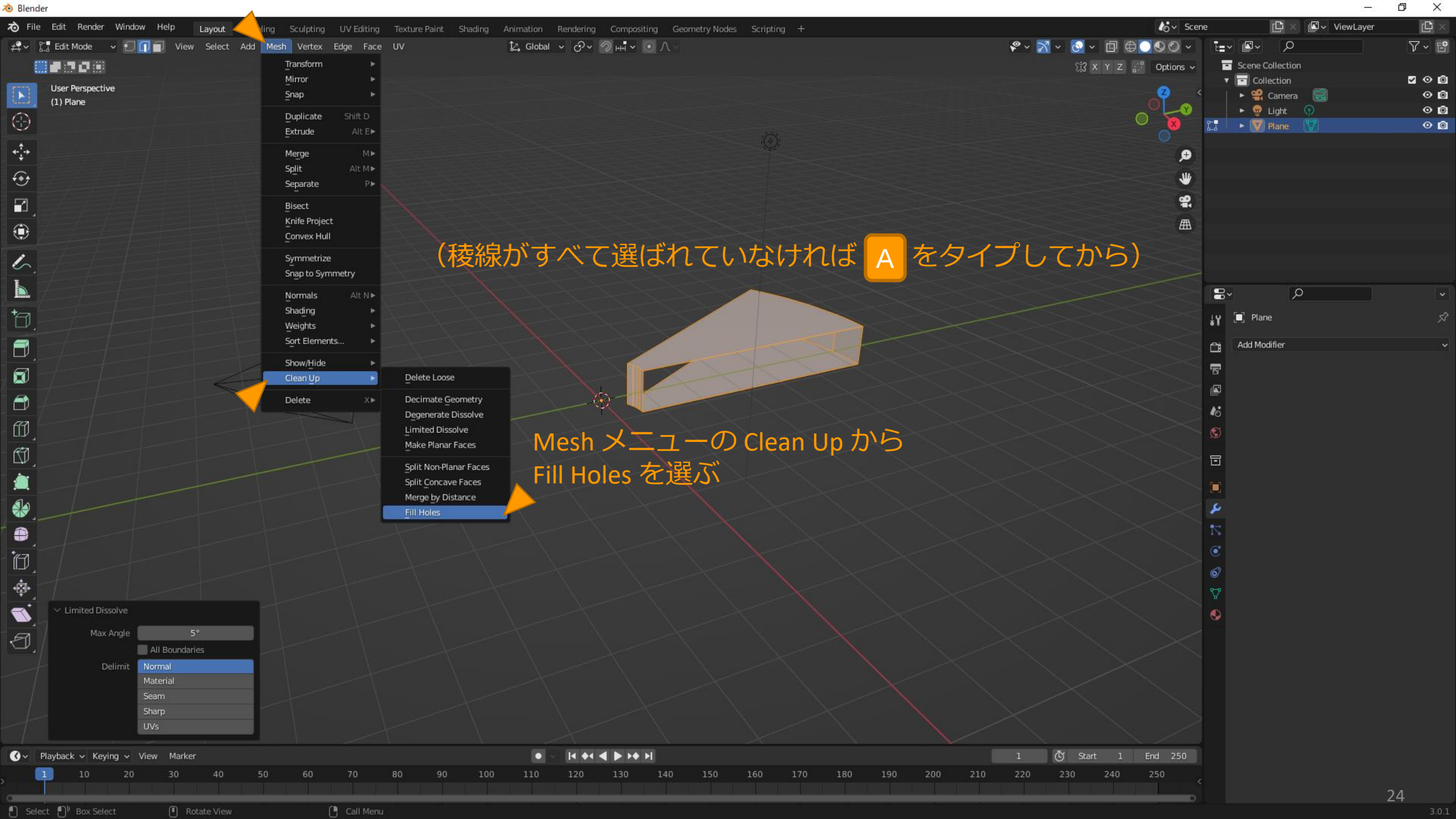
Edit Mode に切り替える または Tab



(稜線がすべて選ばれていなければ **A** をタイプしてから)

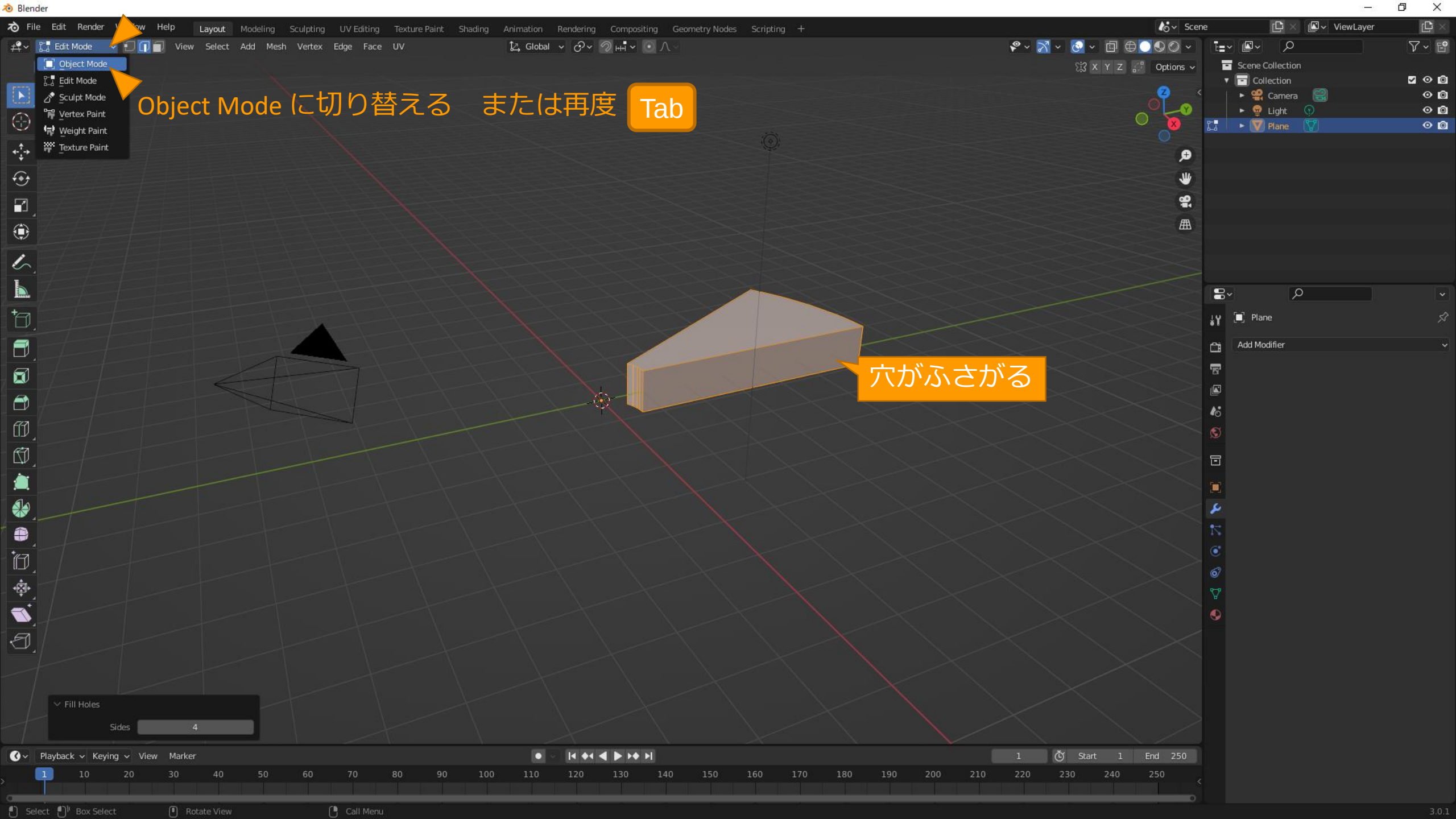
Mesh メニューの Clean Up から
Limited Dissolve を選ぶ

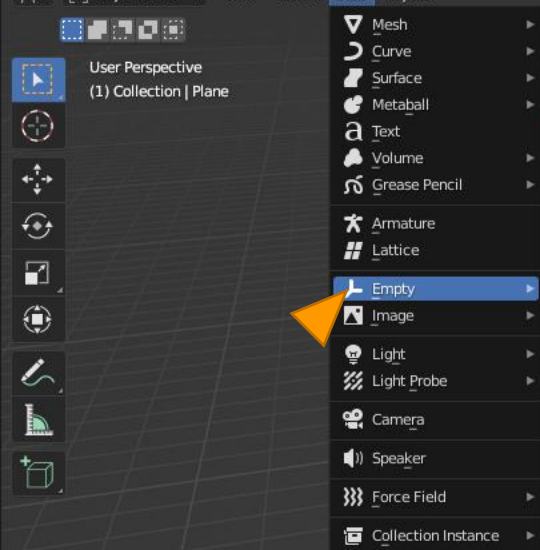




(稜線がすべて選ばれていなければ **A** をタイプしてから)

Mesh メニューの Clean Up から
Fill Holes を選ぶ

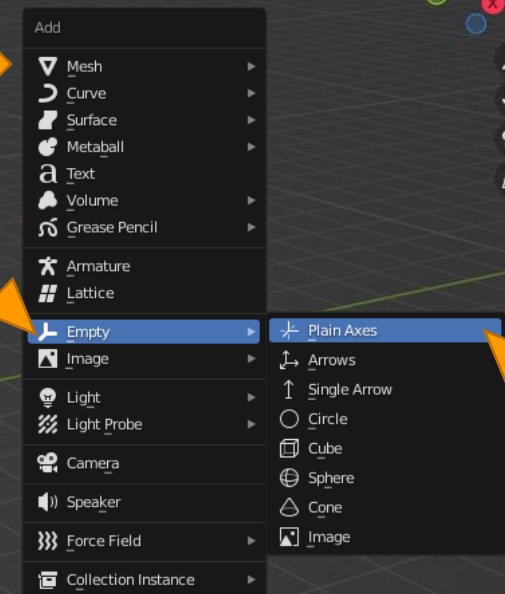


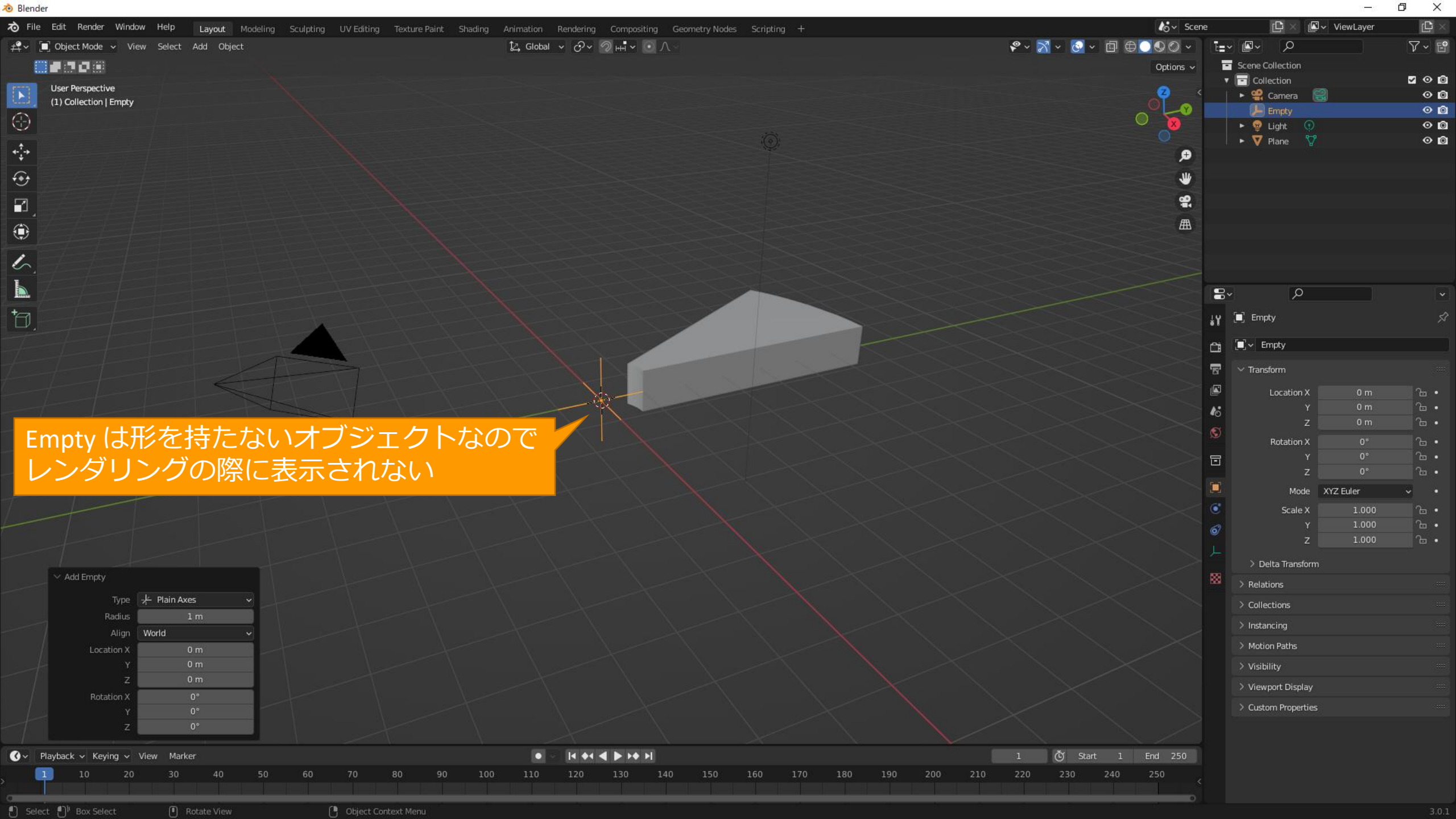


または **Shift** + **A**

Add メニューの Empty で
Plain Axes を選ぶ

3D カーソルはワールド座標系の原点にあること





Empty は形を持たないオブジェクトなのでレンダリングの際に表示されない

▼ Add Empty

Type	Plain Axes
Radius	1 m
Align	World
Location X	0 m
Y	0 m
Z	0 m
Rotation X	0°
Y	0°
Z	0°

▼ Empty

▼ Transform

Location X	0 m
Y	0 m
Z	0 m
Rotation X	0°
Y	0°
Z	0°
Mode	XYZ Euler
Scale X	1.000
Y	1.000
Z	1.000

> Delta Transform

> Relations

> Collections

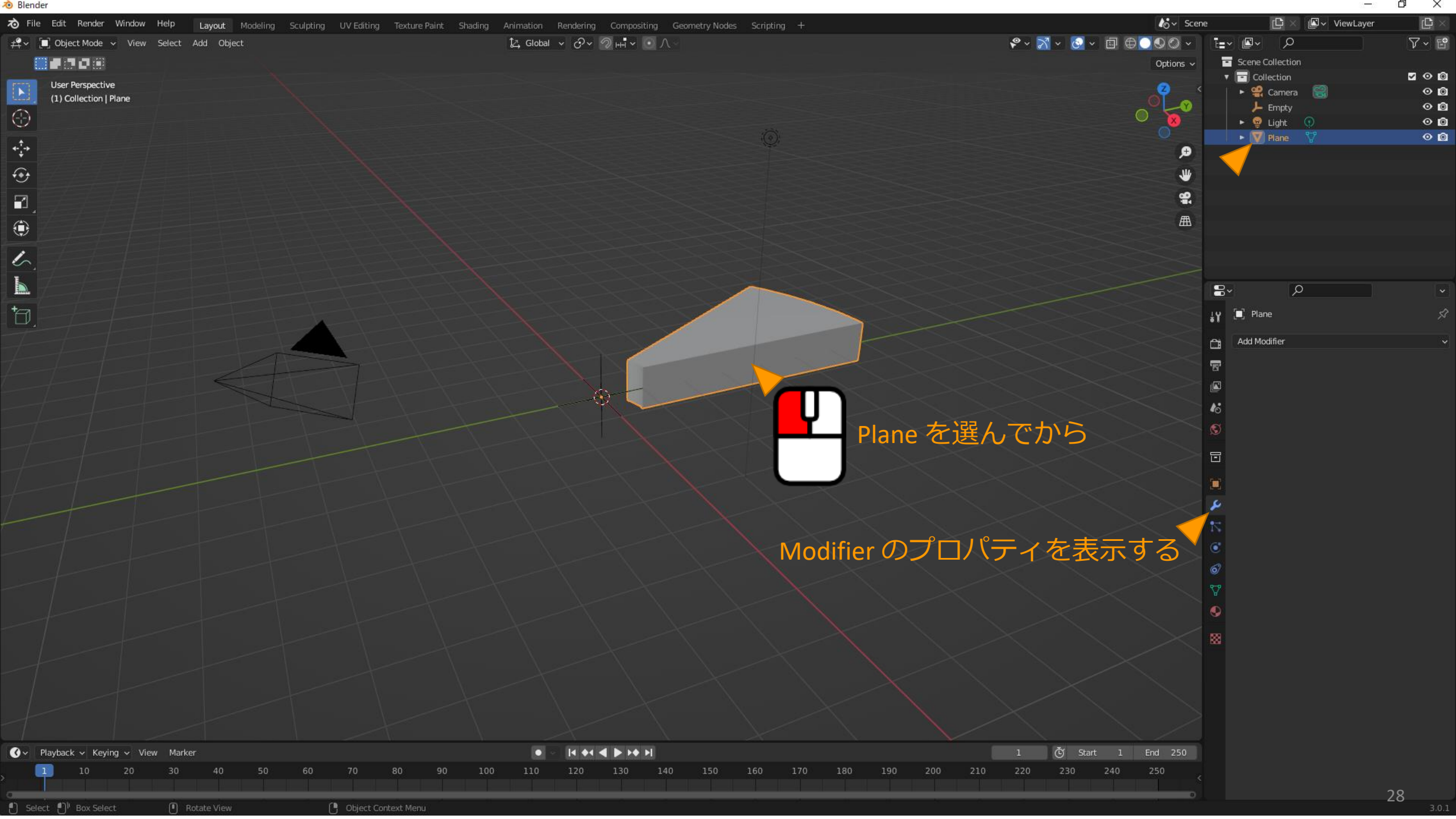
> Instancing

> Motion Paths

> Visibility

> Viewport Display

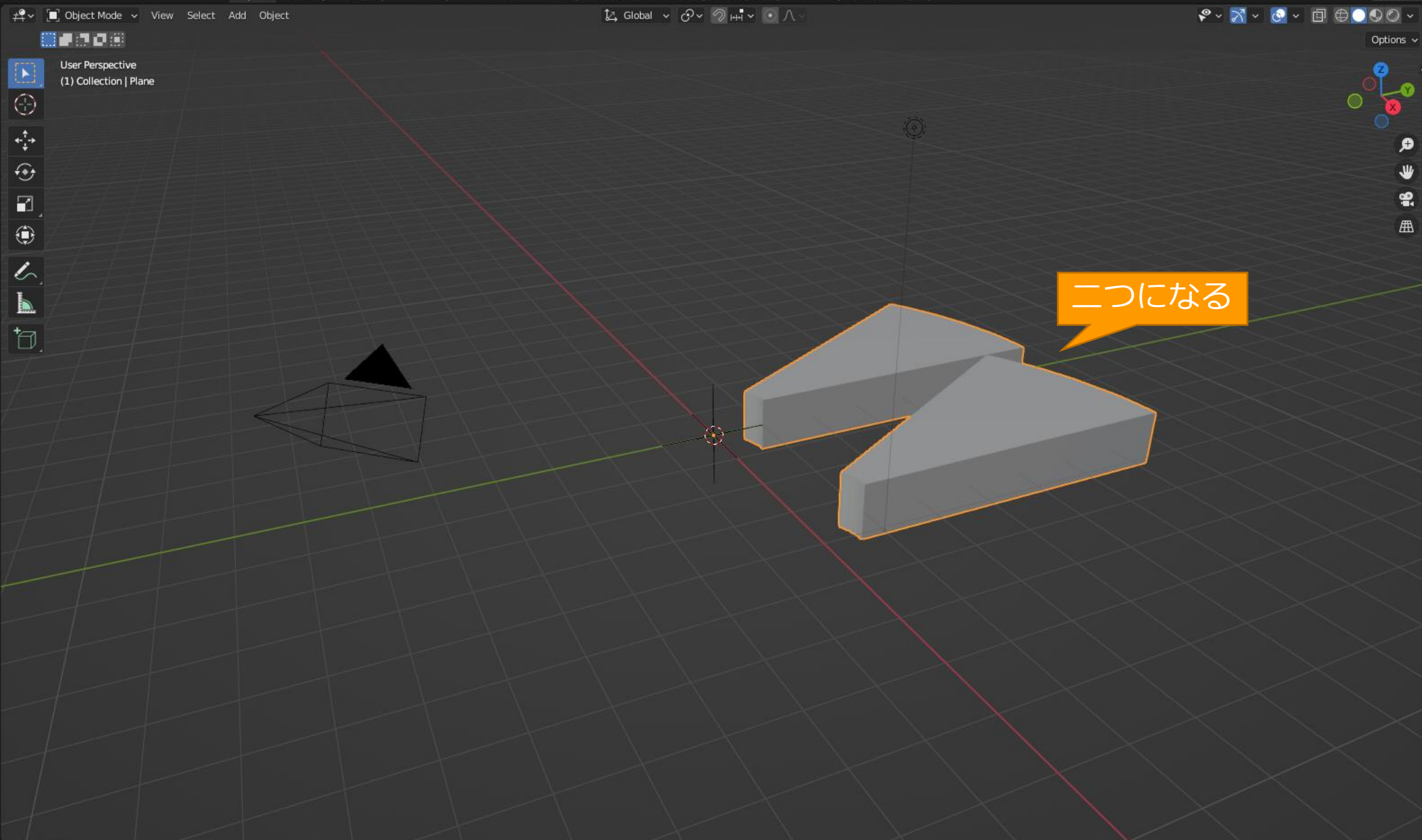
> Custom Properties



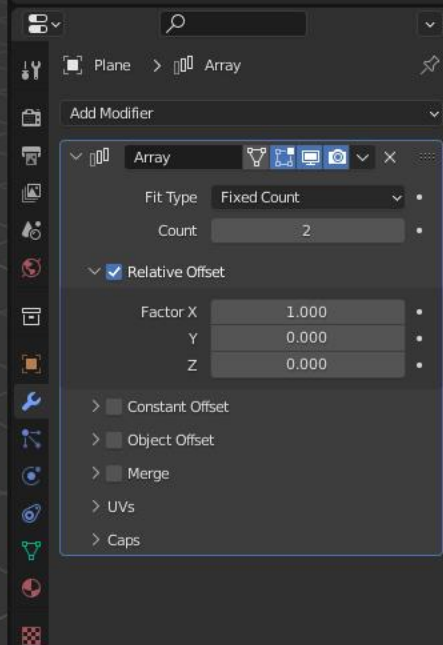
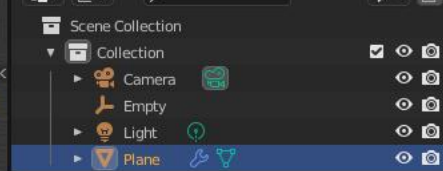
Plane を選んでから

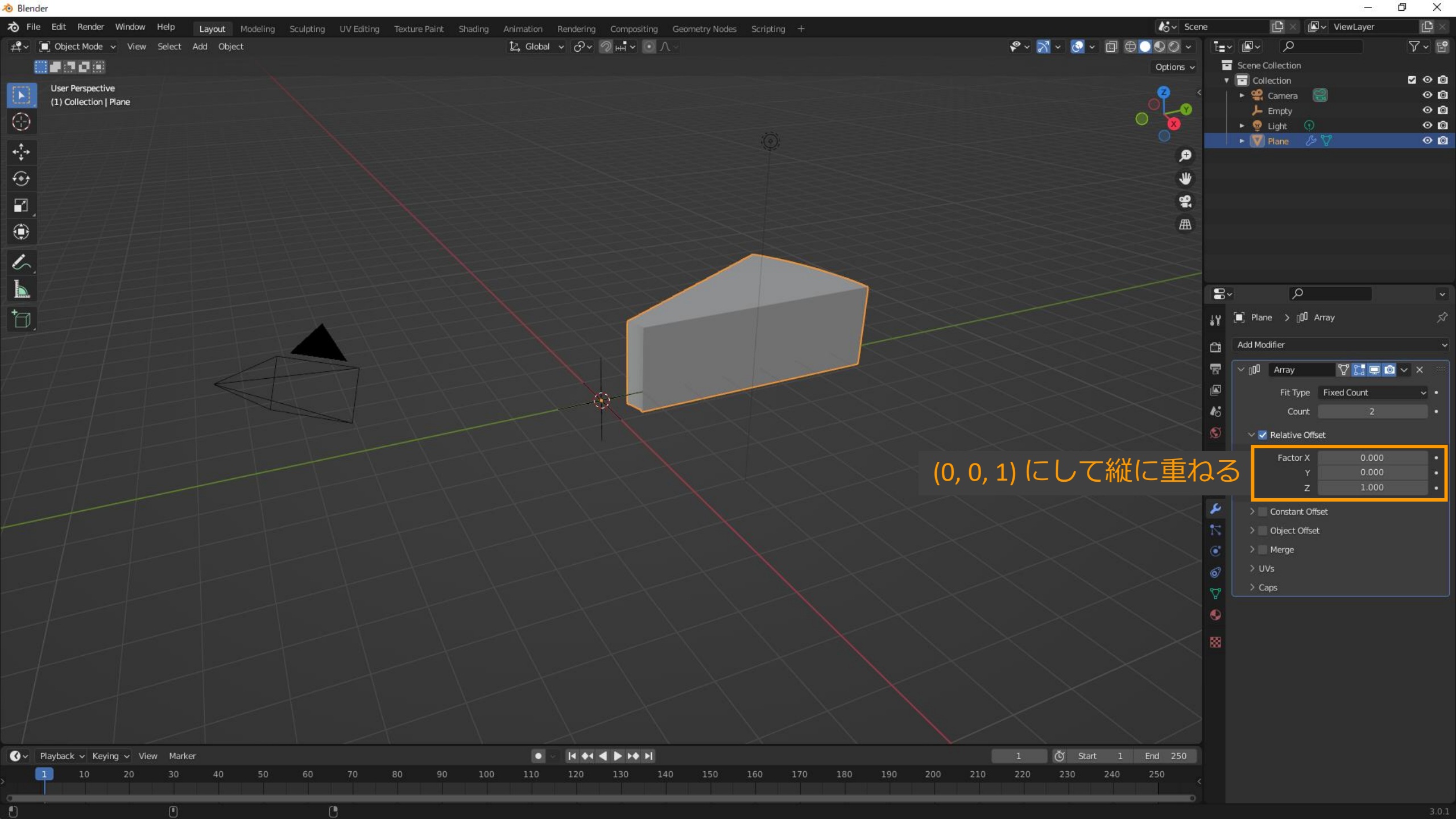


Modifier のプロパティを表示する



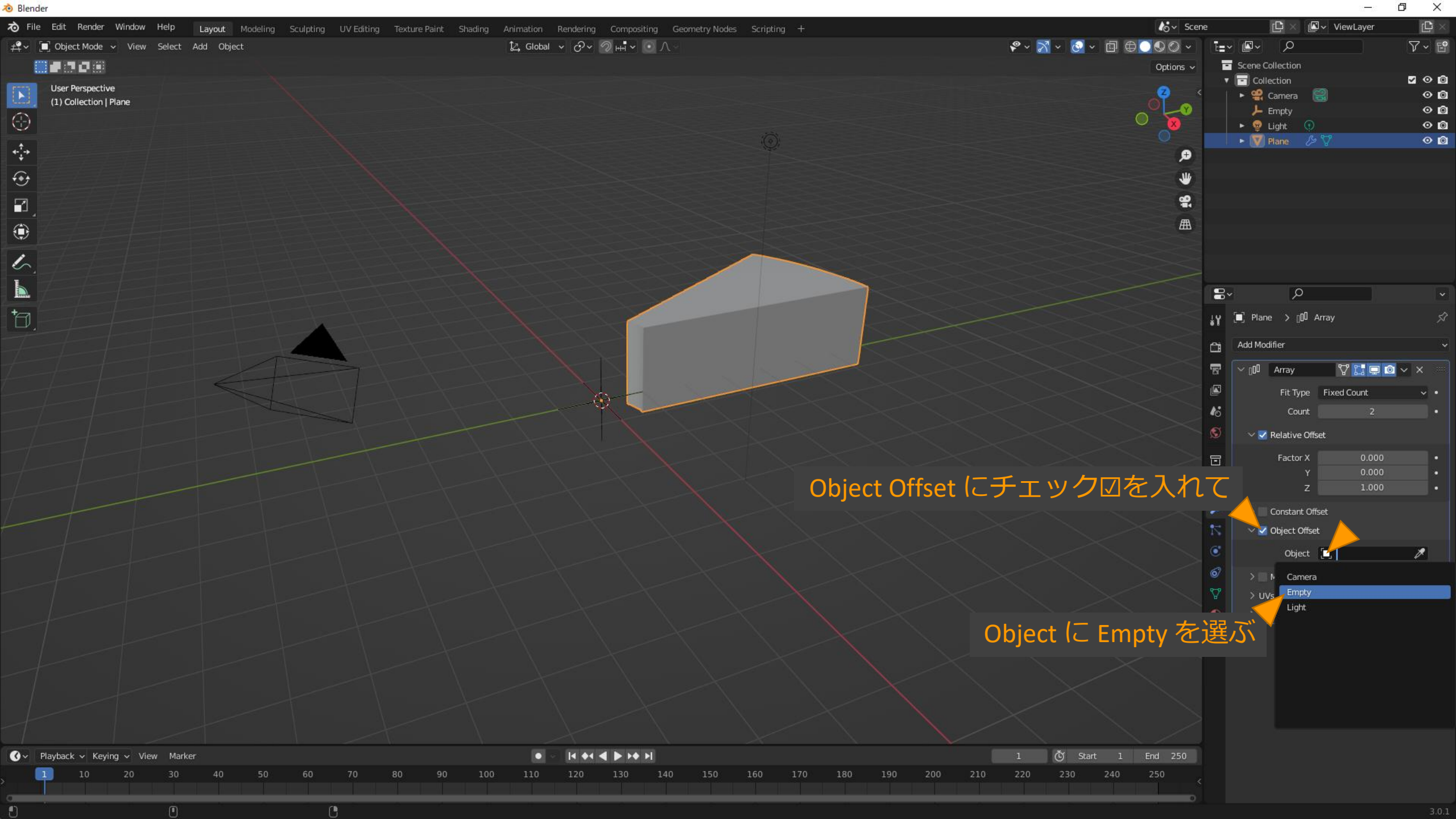
二つになる





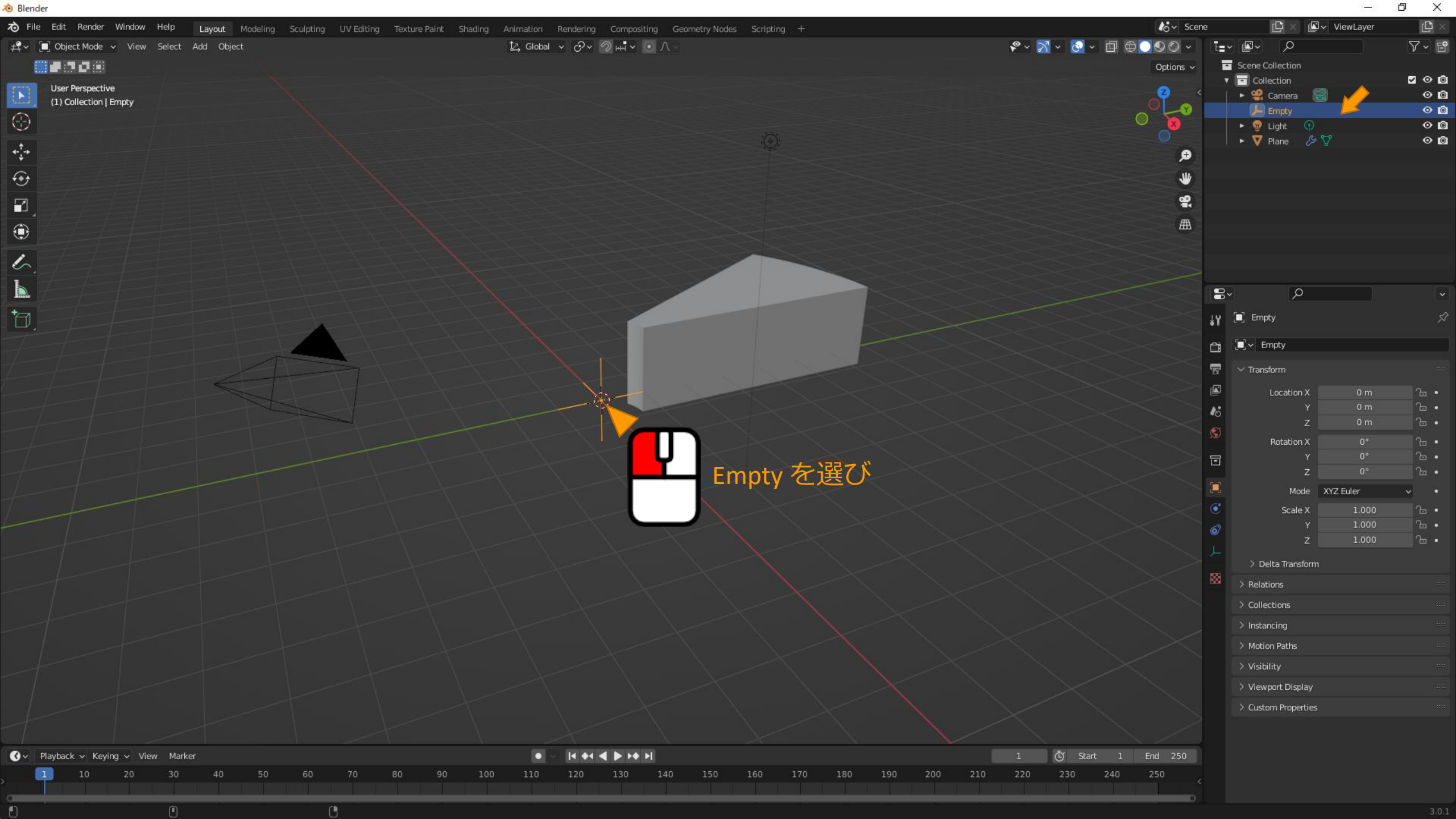
(0, 0, 1) にして縦に重ねる

Factor X	0.000
Y	0.000
Z	1.000



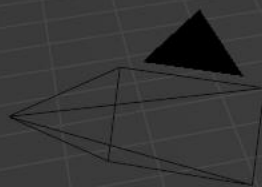
Object Offset にチェック☑を入れて

Object に Empty を選ぶ



User Perspective
(1) Collection | Empty

Rotate (回転)

青の○をドラッグして
30° くらい回転

Rotate

Angle: 30°

Axis: Z

Orientation: Global

☐ Proportional Editing

Scene Collection



Empty

Empty

Transform

Location X	0 m	
Y	0 m	
Z	0 m	
Rotation X	0°	
Y	0°	
Z	30°	
Mode	XYZ Euler	
Scale X	1.000	
Y	1.000	
Z	1.000	

> Delta Transform

> Relations

> Collections

> Instancing

> Motion Paths

> Visibility

> Viewport Display

> Custom Properties

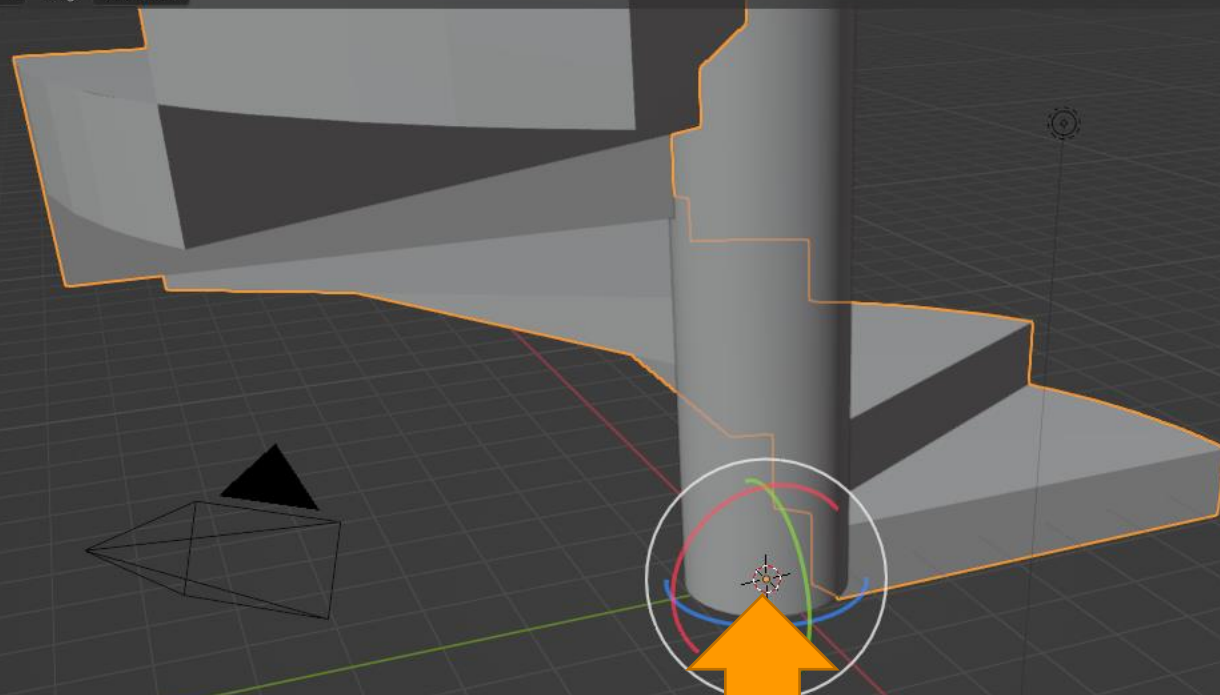
User Perspective
(1) Collection | Plane

Count を増すと段が増える

Plane を選んでから



Modifier のプロパティを表示して



Object Offset に使う Object は Empty でなくても構わないが Move や Scale, Rotate されていると色々困る (Object メニューの Apply から All Transform を選んでおくとよい)

