

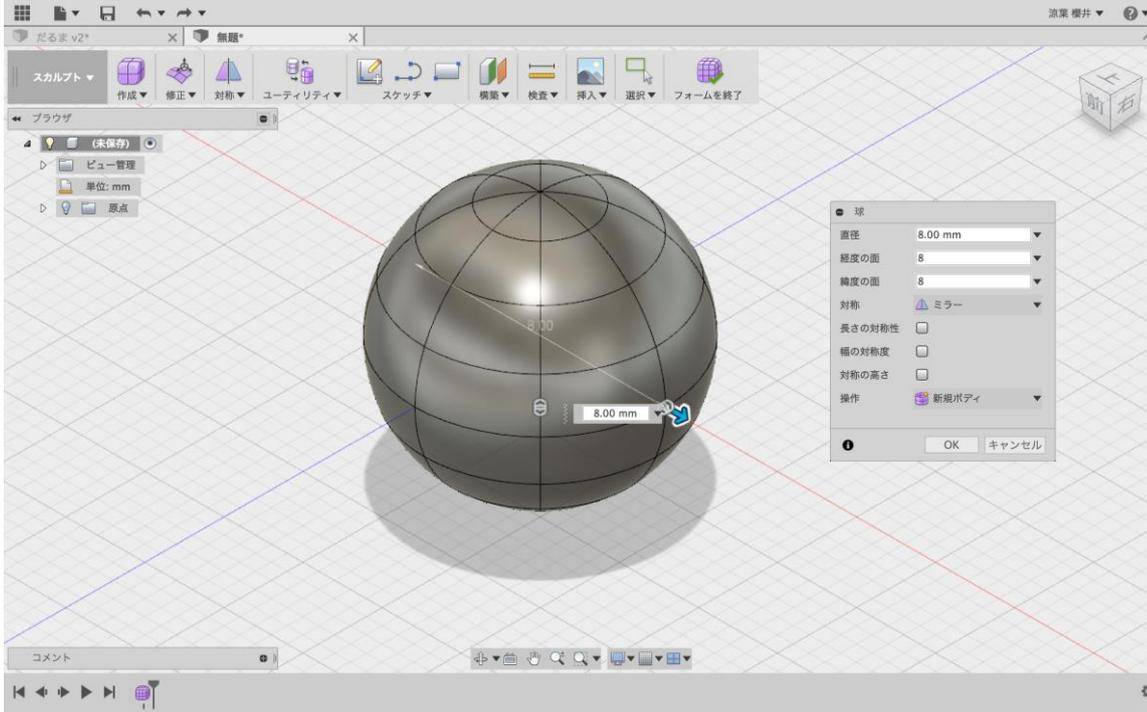
Fusion360 でだるまを作成しよう



# 1. だるまのボディの作り方

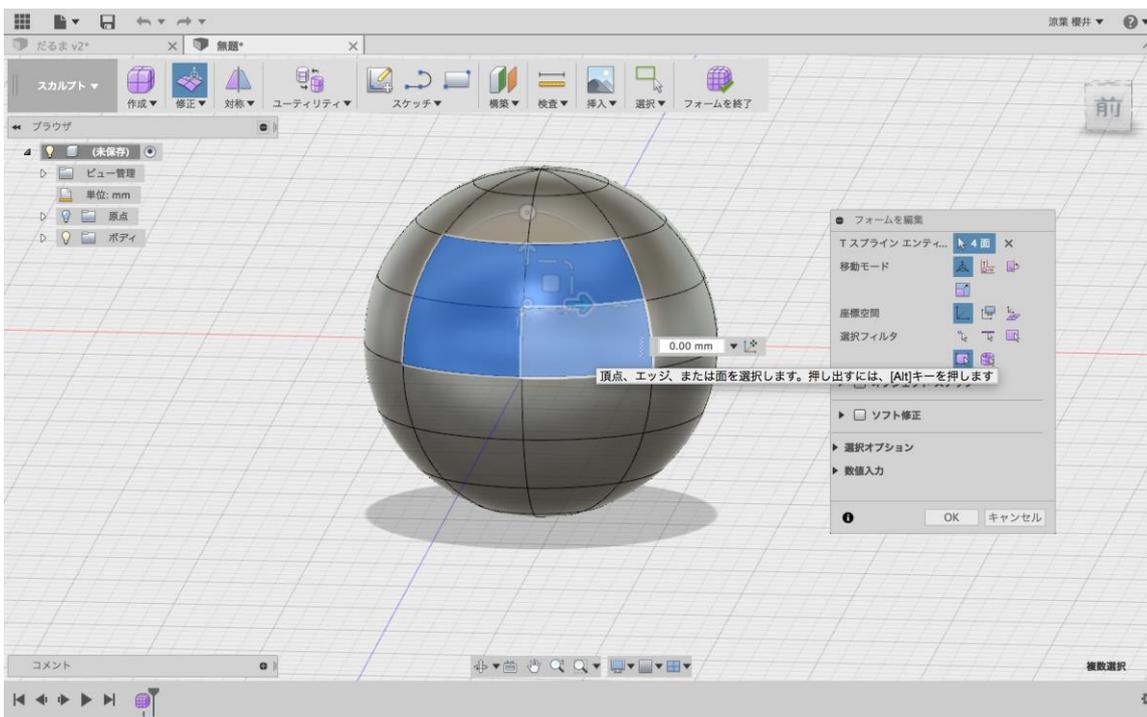
## ① 球体をつくる

はじめに、スカルプトモードを選択します。作成の中から【球】を選びます。

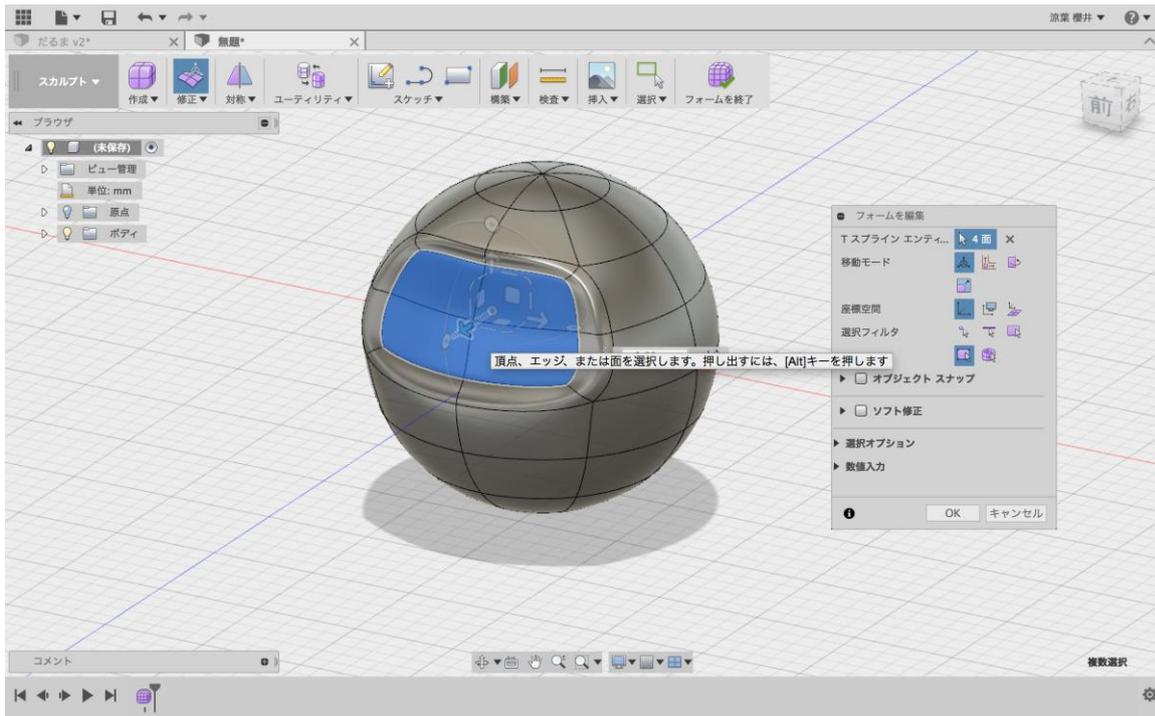


## ② 顔の形をつくる

1-1 4つの面を選択します。Shift+クリックで面の複数選択が出来ます。



1-2 数選択をしたら Windows の場合 Alt キーを押しながら、Mac の場合 option キーを押しながら、内側へ向けて面をへこみます

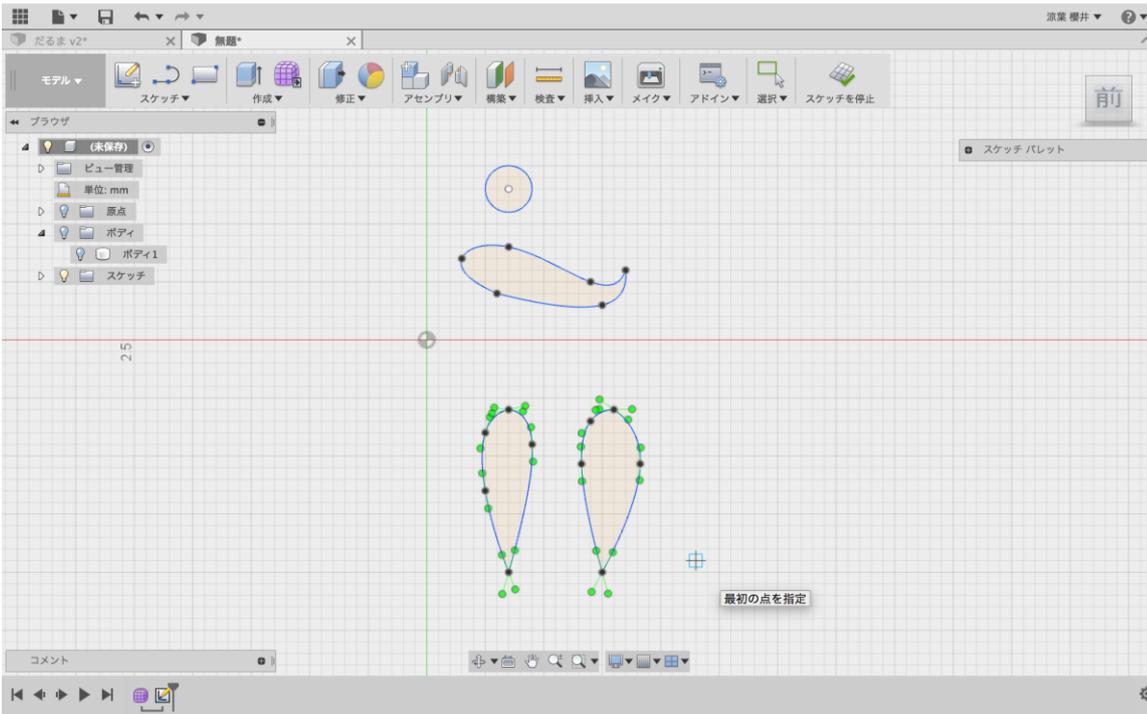


## 2. だるまの顔をスケッチしてみよう！

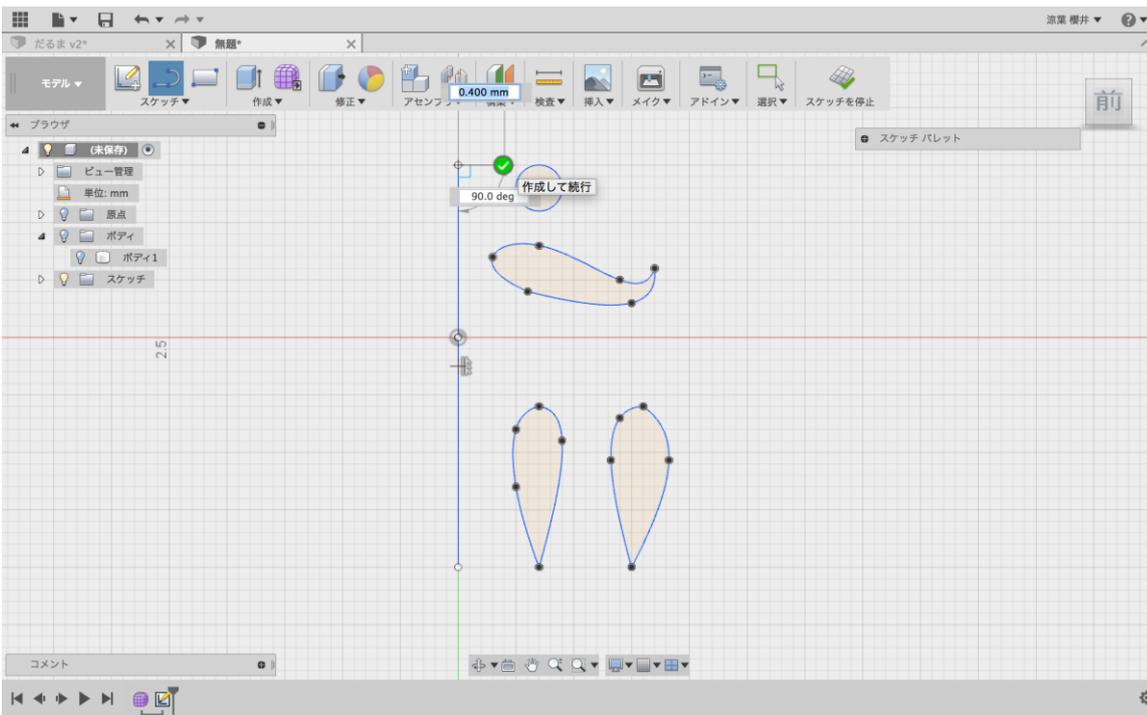
### ① 顔を自由にスケッチする

1-1 スカルプトモードからモデルの作業スペースへ移動します。ここで一旦ボディは非表示にしましょう。

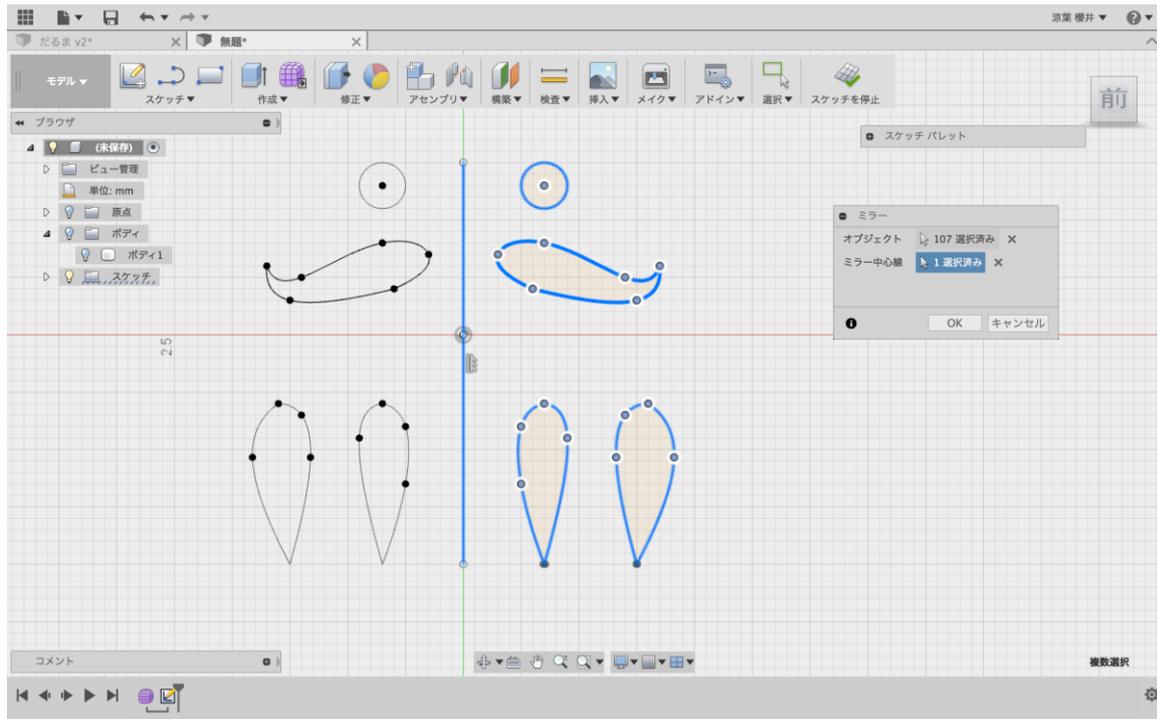
目はスケッチを作成→円→中心と直径で指定した円の順番で選び描いていきます。ヒゲや模様などはスプラインや線分で自由に描いていきましょう。ここで重要なポイントは全て片方だけ描きます。



1-2 続いて線分を選択し、真ん中に線を描きます。スケッチは停止しないで下さい。



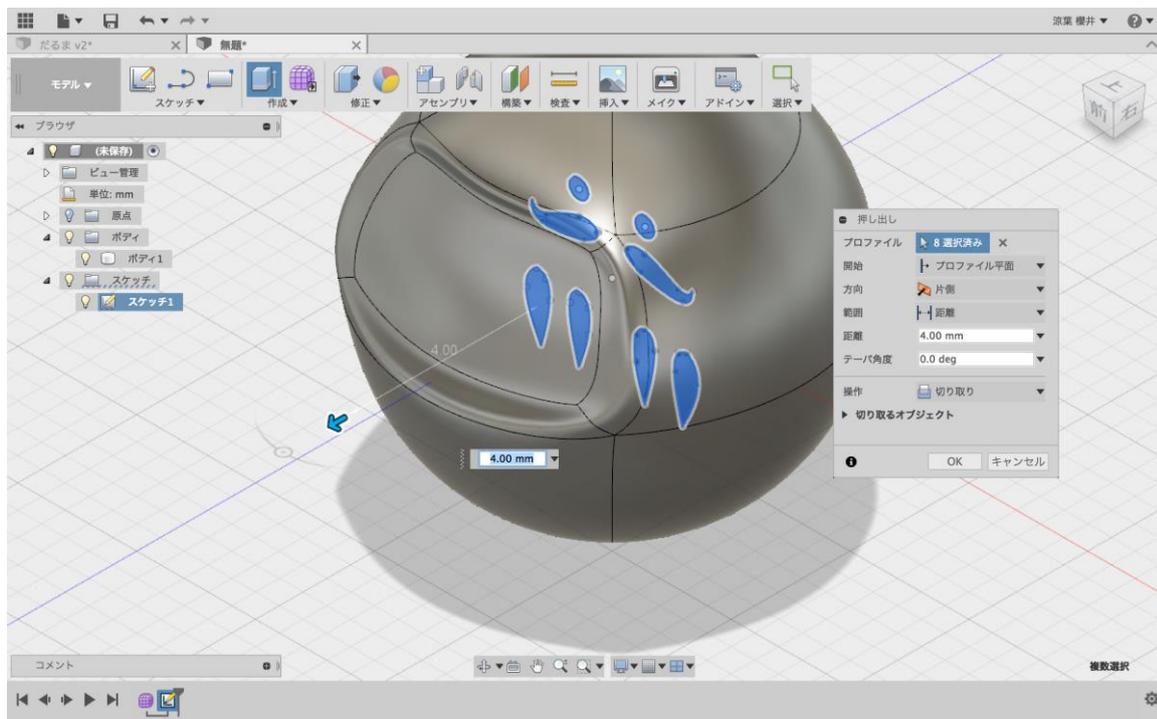
1-3 作成→ミラーを選択します。オブジェクトに目、ヒゲ、模様を選び、ミラー中心線に真ん中に描いた線を選びます。すると顔が出来ます。



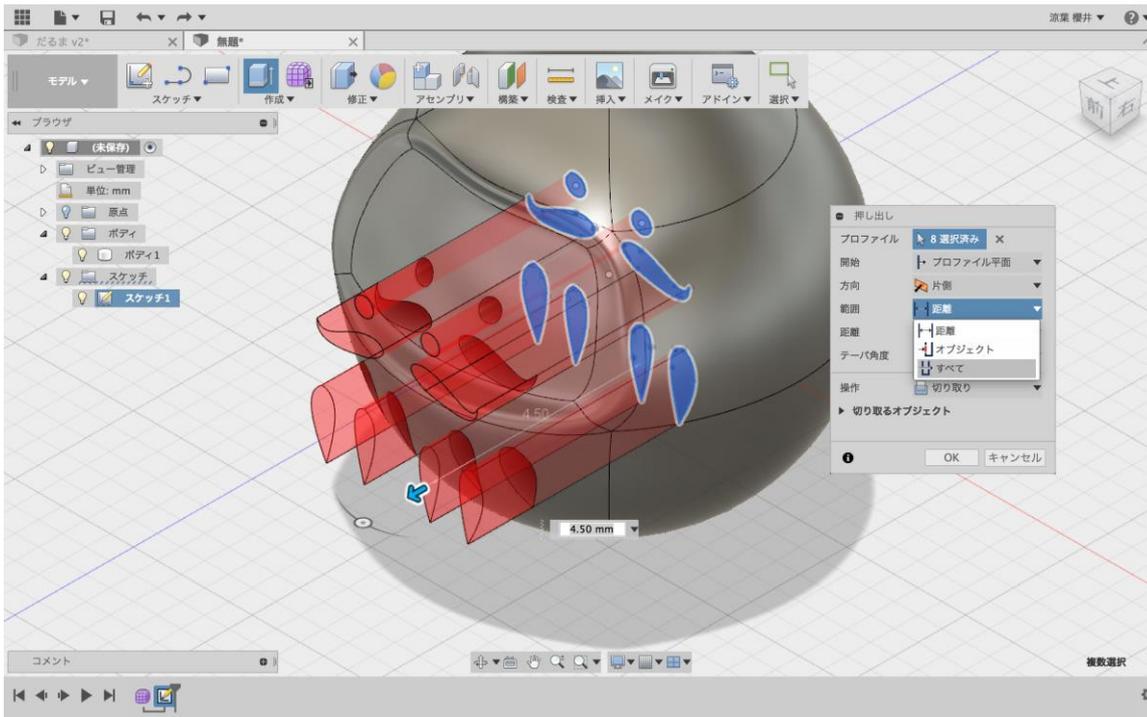
### 3.ボディと顔を合体させよう！

#### ① 押し出しを使おう

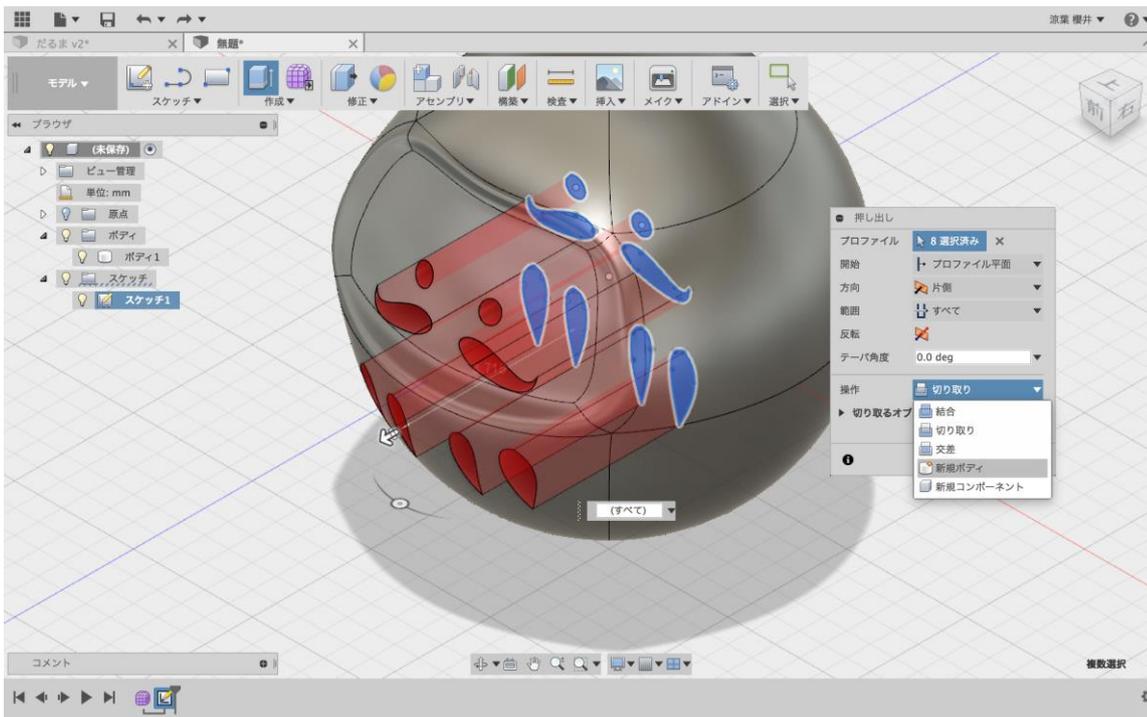
1-1 ボディを表示し、描いた線を押し出します。



1-2 ここでポイントになるのが押し出す前に、まず方向を片側に設定します。次に範囲をすべてに選択します。

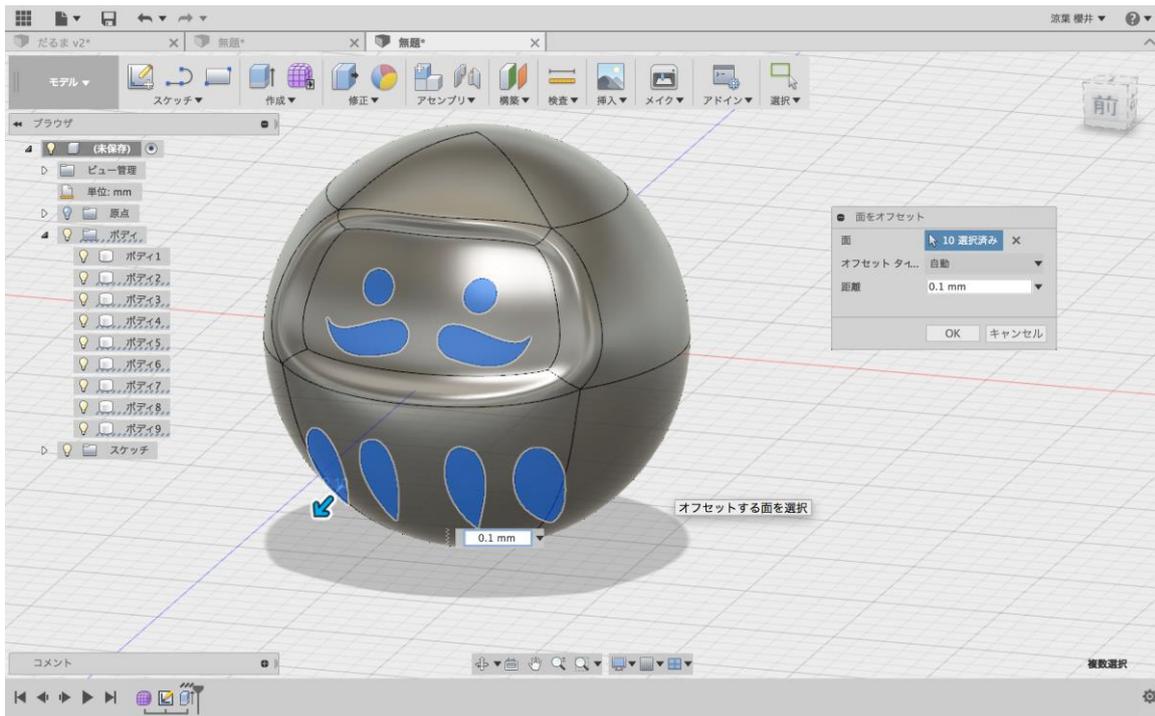


1-3 最後に操作の部分を新規ボディに変更します。これで押し出してみましょう。



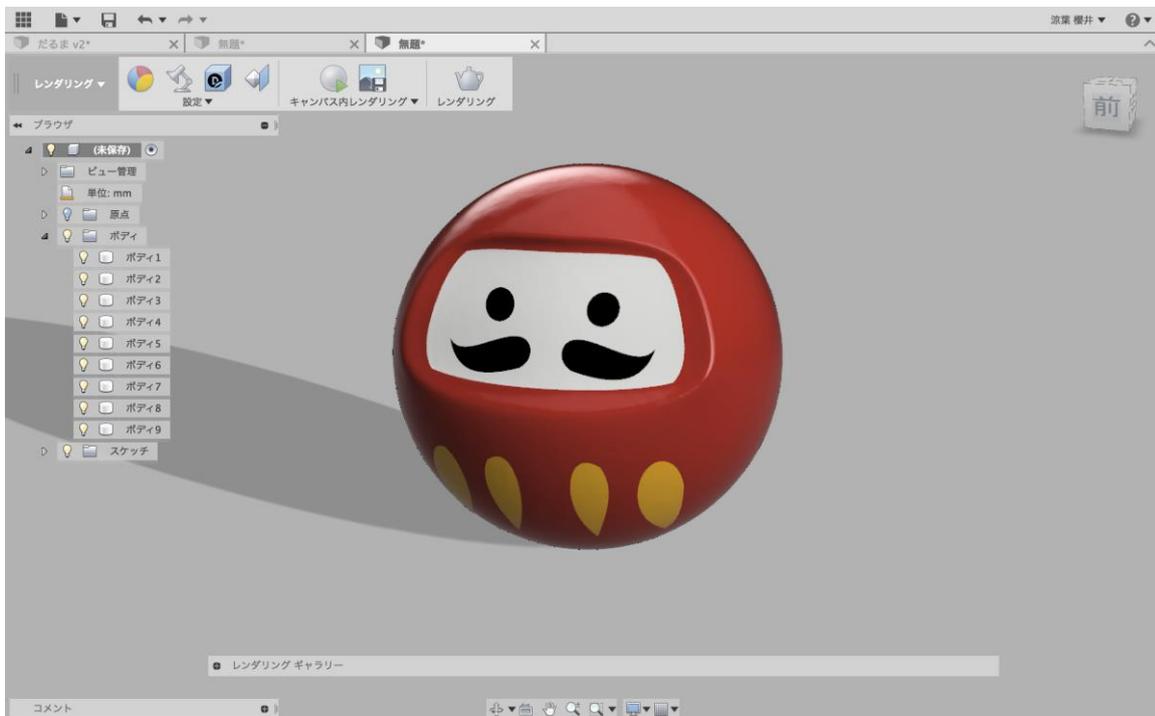
## ② 目やヒゲに厚みをつける

【修正】のプレス/プルで0.1ミリに設定します。



**完成！**

色を塗って完成です！



東海大学 教養学部 芸術学科  
櫻井 涼葉