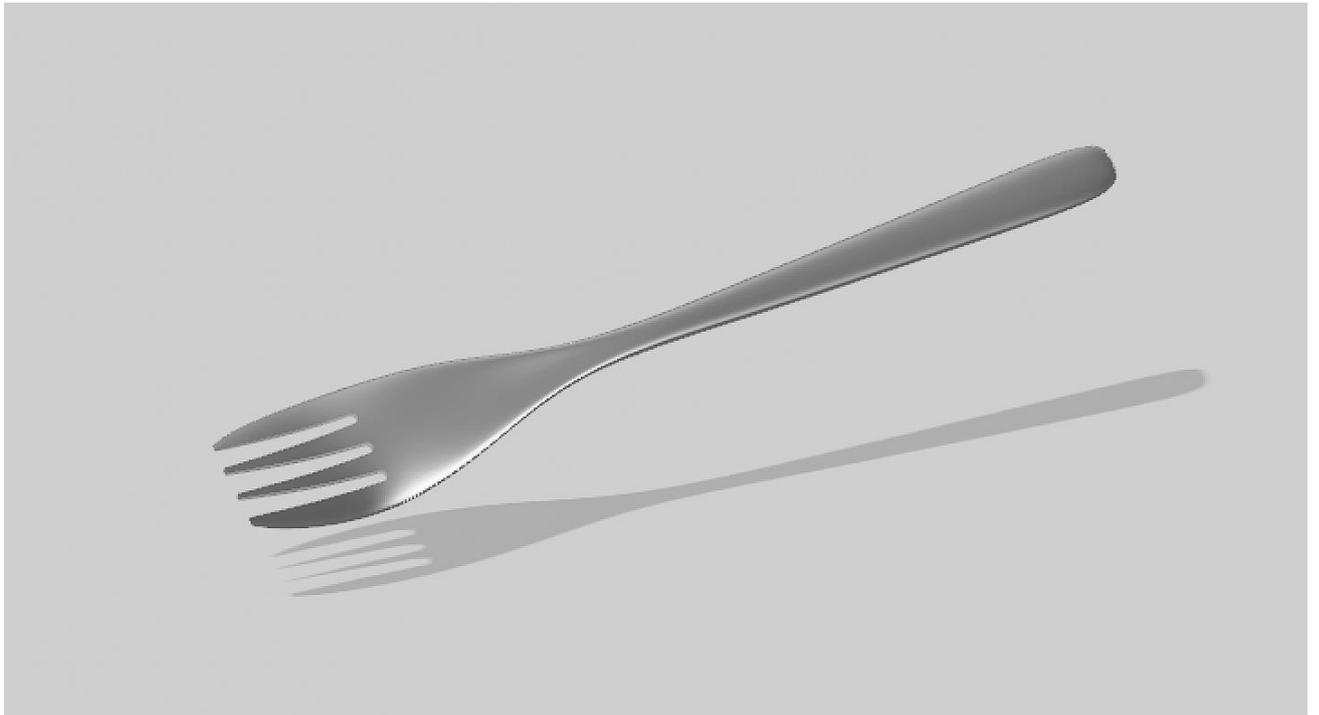


Fusion 360 でフォークを作成しよう



目次

1. フォークの作り方.....	6
------------------	---

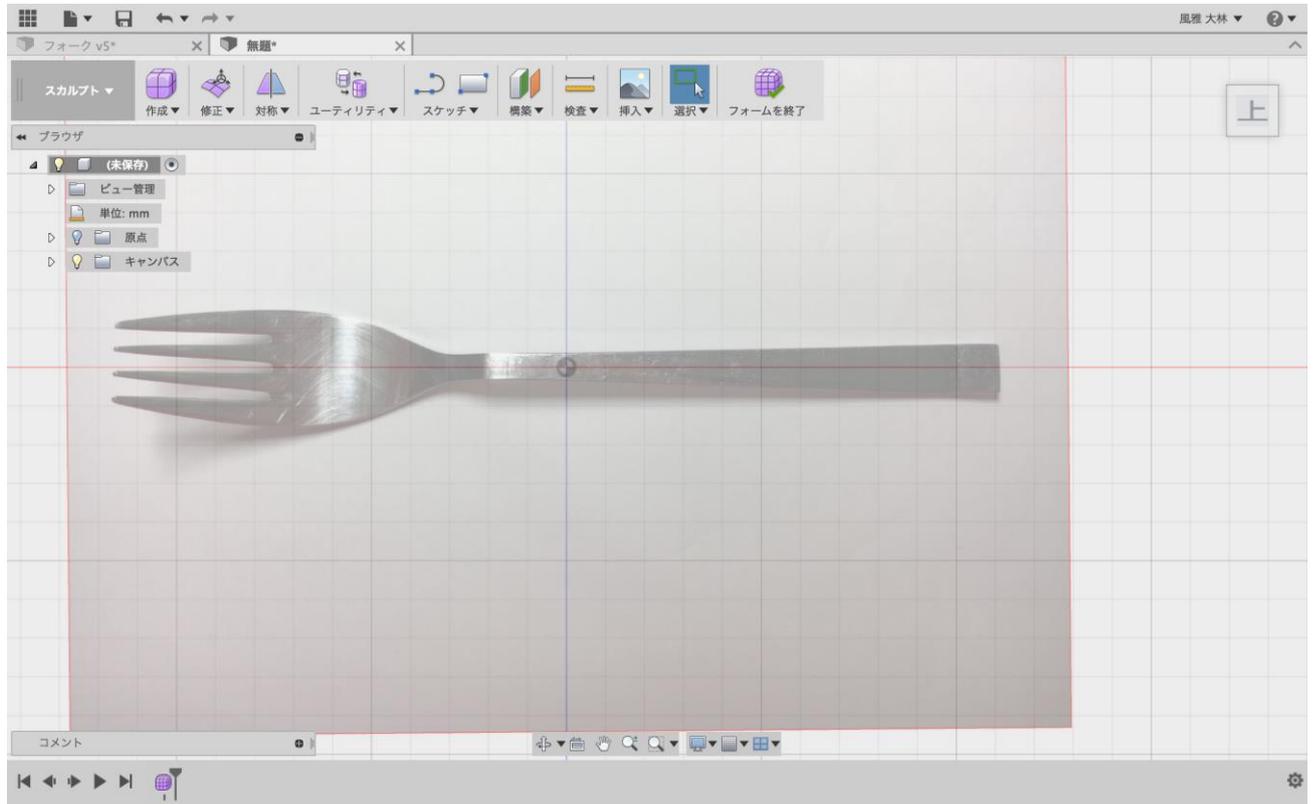
1. フォークの作り方

① 参考にしたい画像を配置

今回は、わかりやすいように下絵を挿入したやり方でフォークを作っていきます。

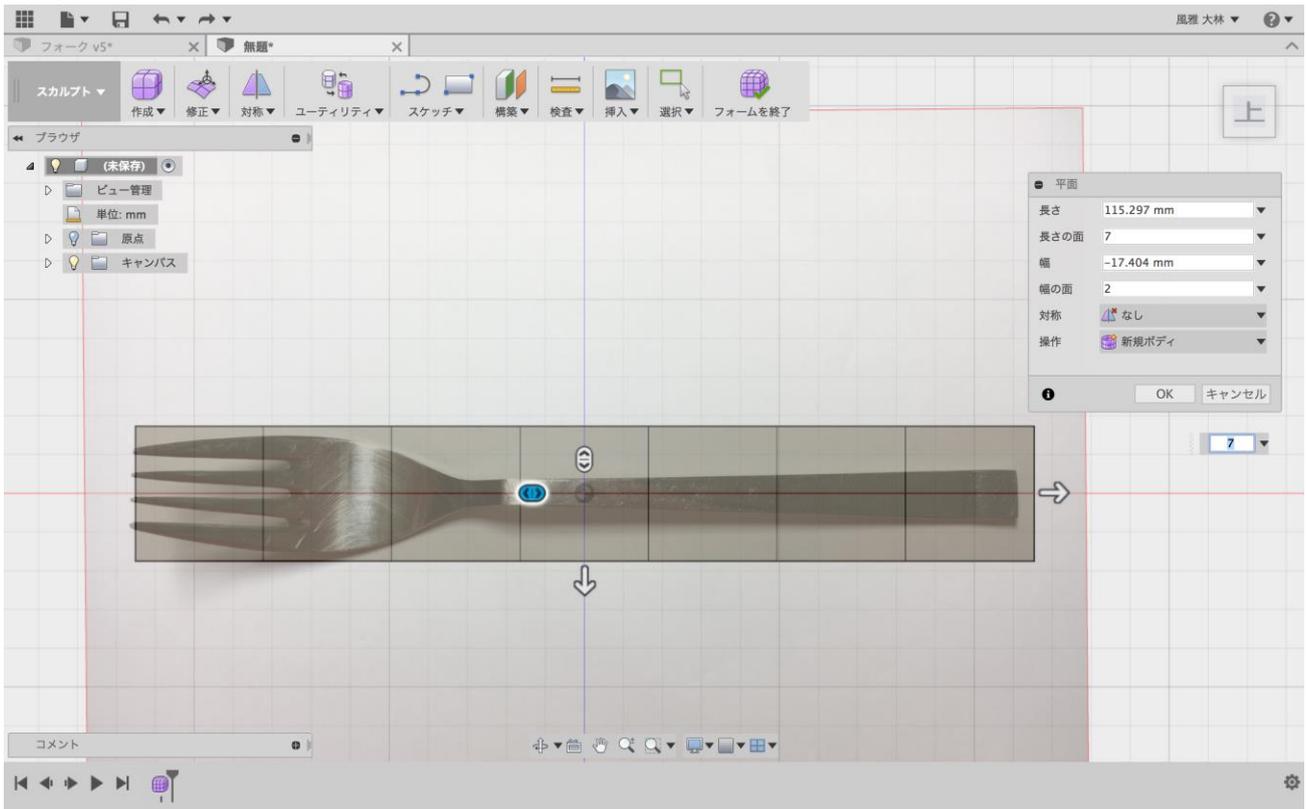
挿入>下絵を挿入>用意した画像を選択>配置で参考画像を配置します。

(この時キャンバスの不透明度を下げておくと見えやすいです。)



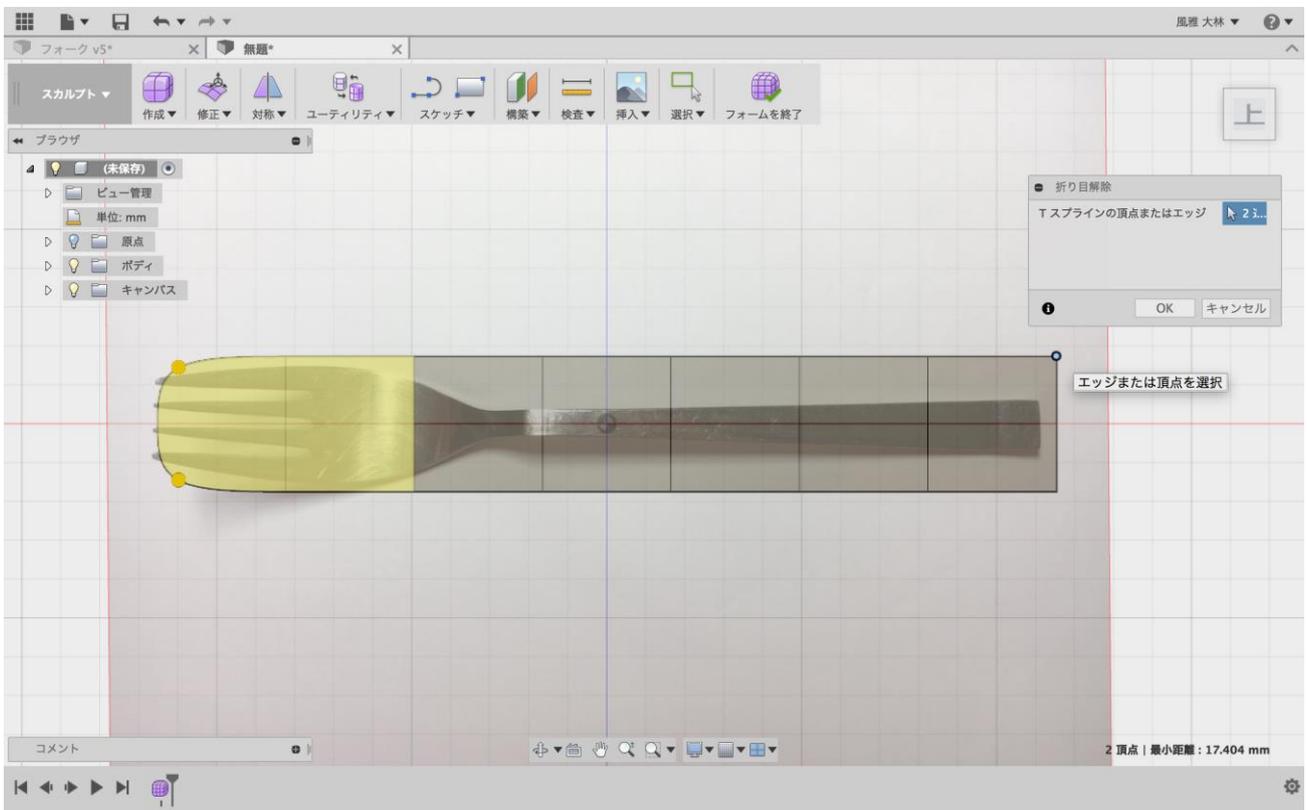
② 形を取っていく(スカルプト>作成>平面)

下絵のフォークに合わせなが作成していくとやりやすいです。



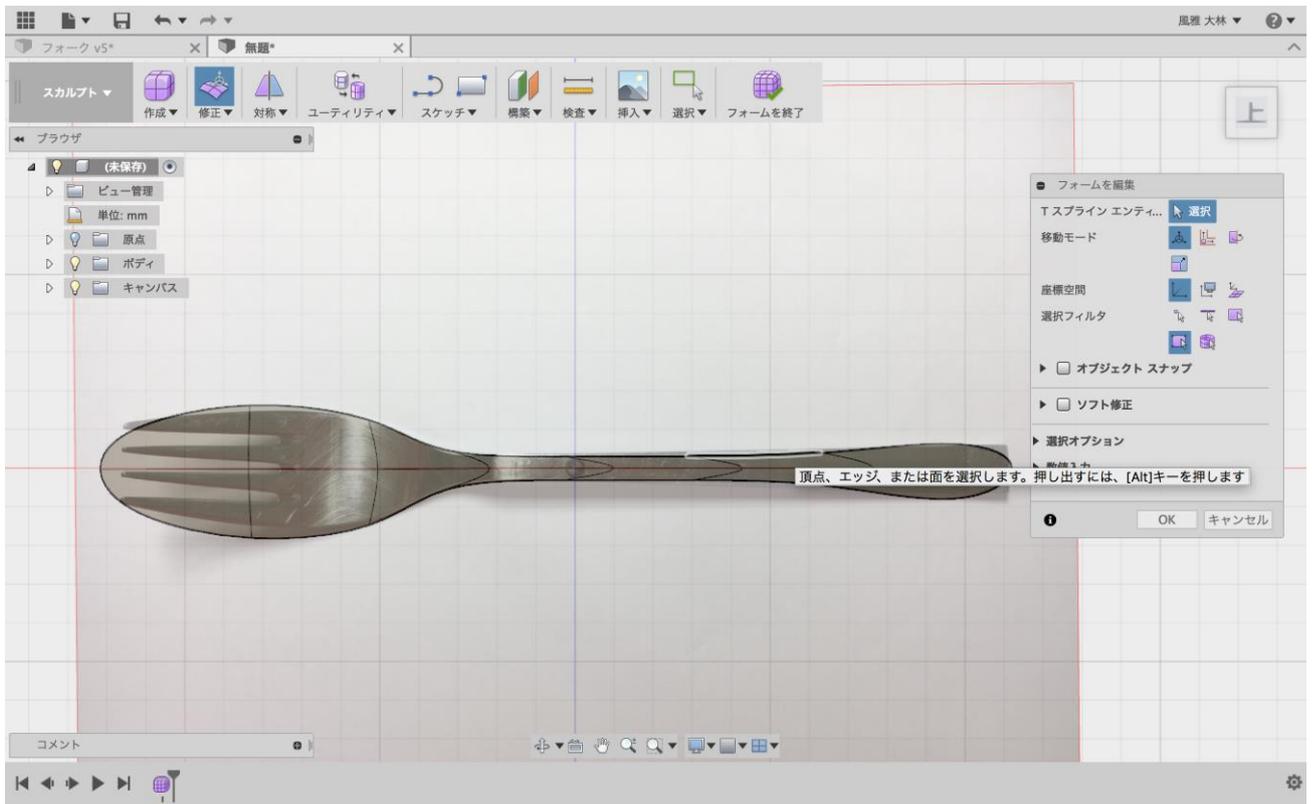
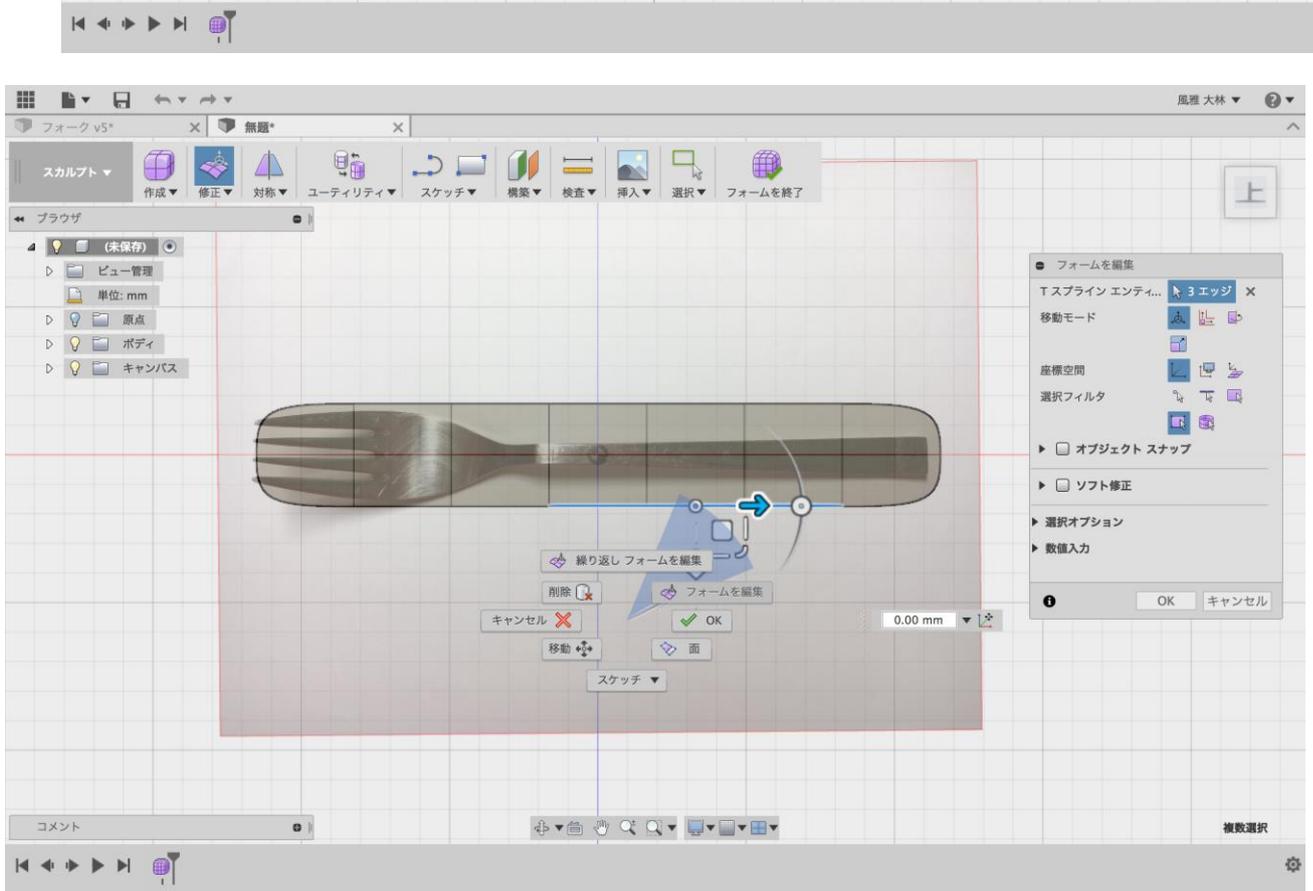
③ 角をまるめる (修正>折り目解除)

先ほどの四つ角を丸めていきます。



④ フォーム編集で形をとっていく

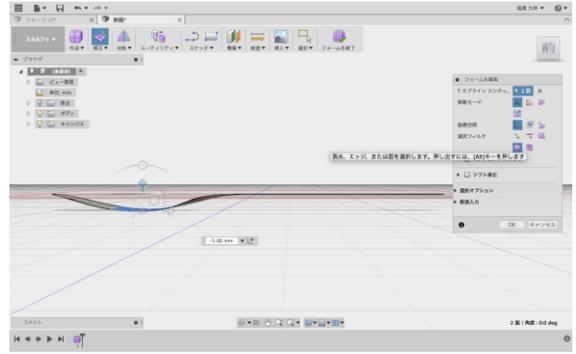
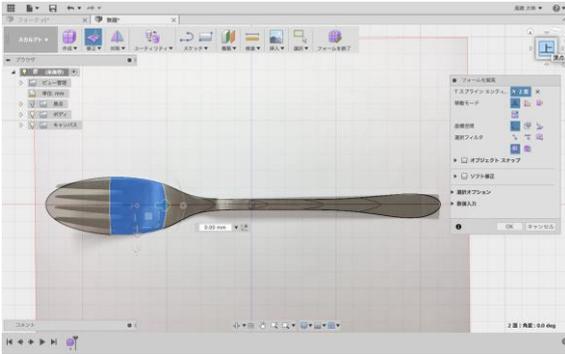
shift を押しながら辺を3つほど選択し、フォーム編集から下絵に合わせて形を整えていきます。



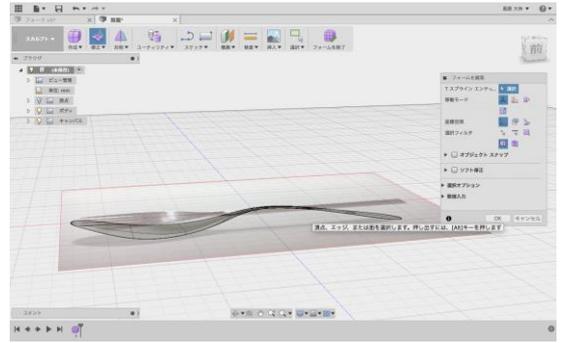
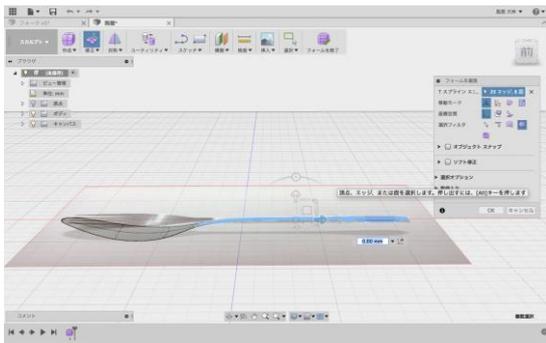
⑤ へこませる・曲げる

2つの面を選択して下に押し出しましょう。

(角度を変えると操作しやすいです)

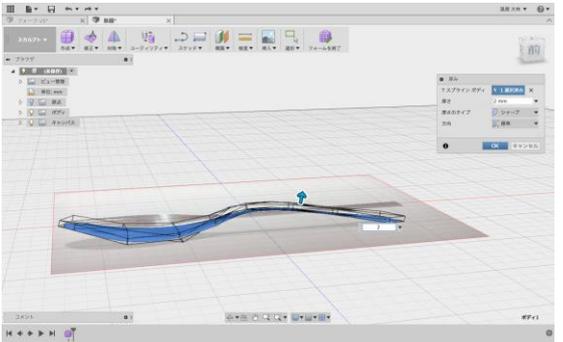
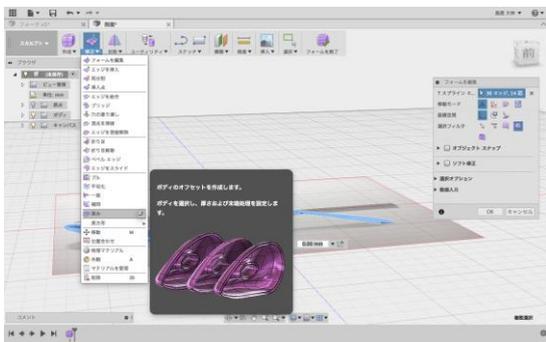


続いて持つ部分を選択して曲げていきましょう。



⑥ 厚みをつける(修正>厚み)

この時、厚さは2mmに設定しました。

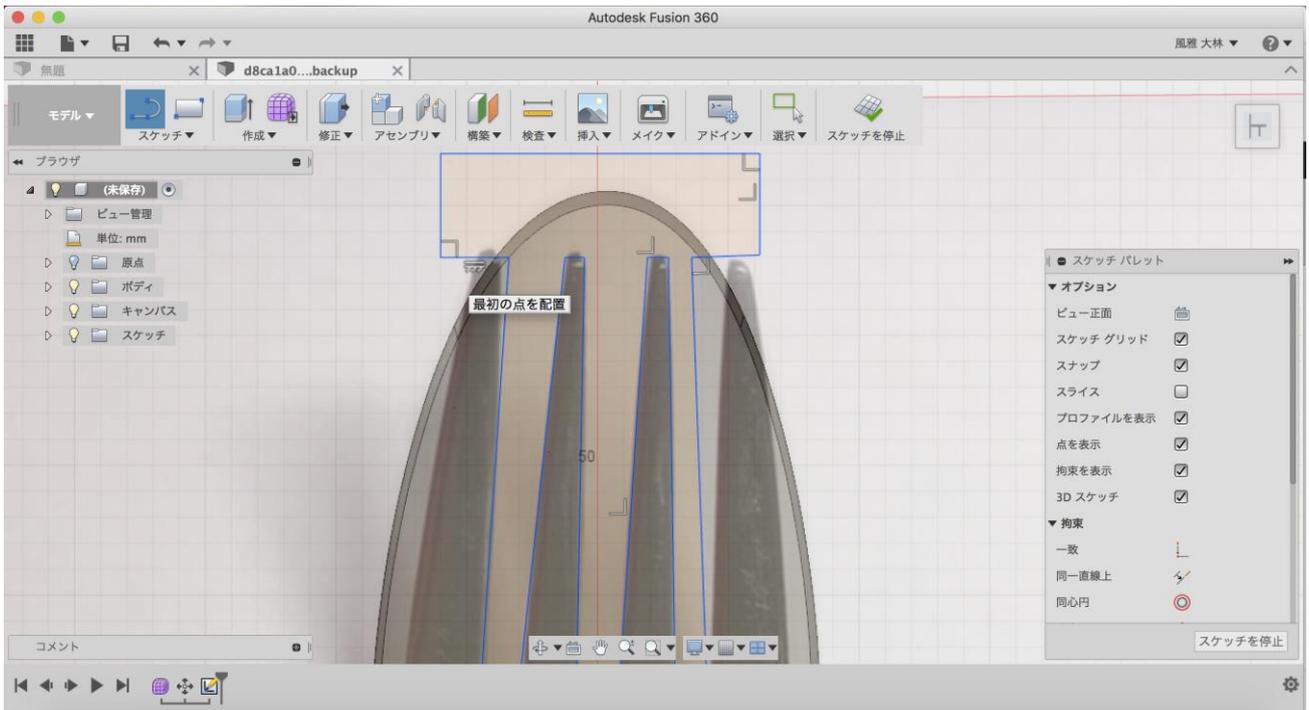


⑦ 押し出しを使って先端を作る

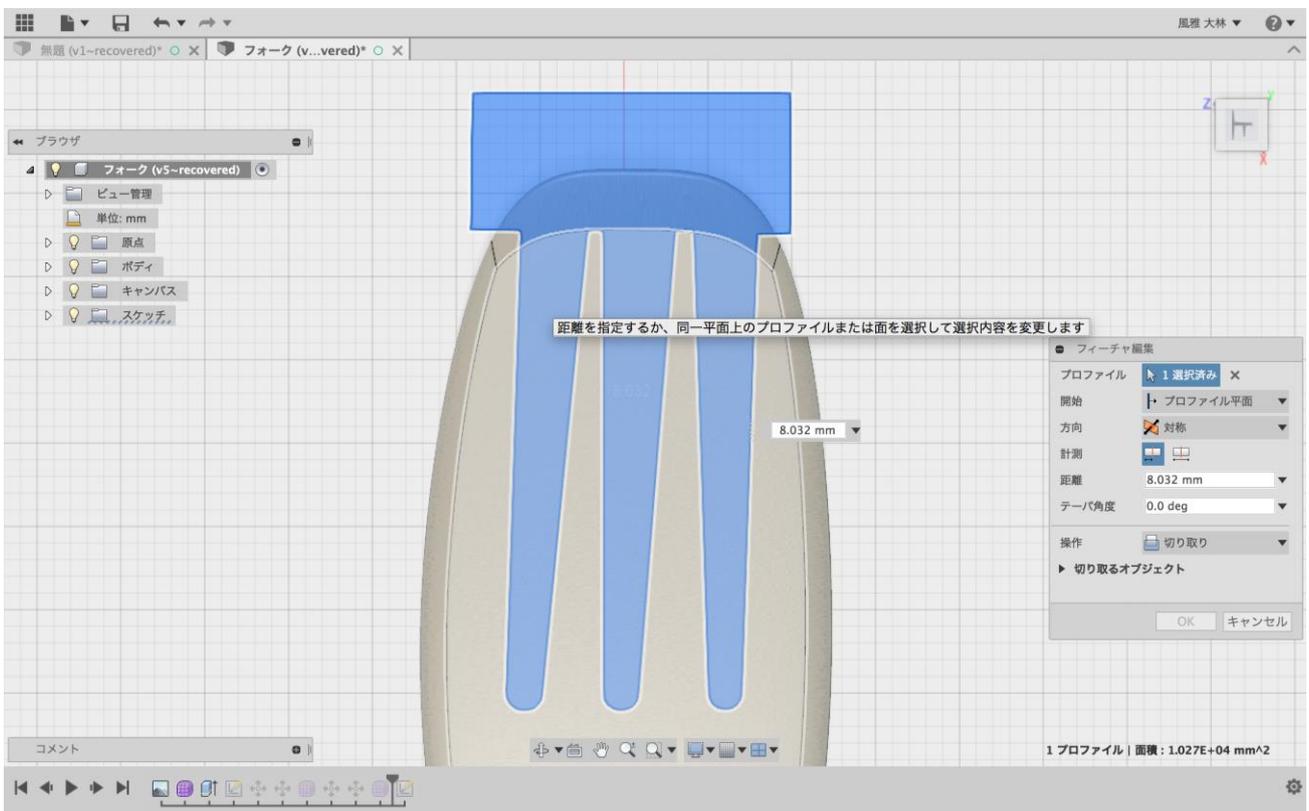
モデル>スケッチからフォークの先端の部分を描いていきます。

描いたものを押し出しという機能を使ってくり抜くためです。

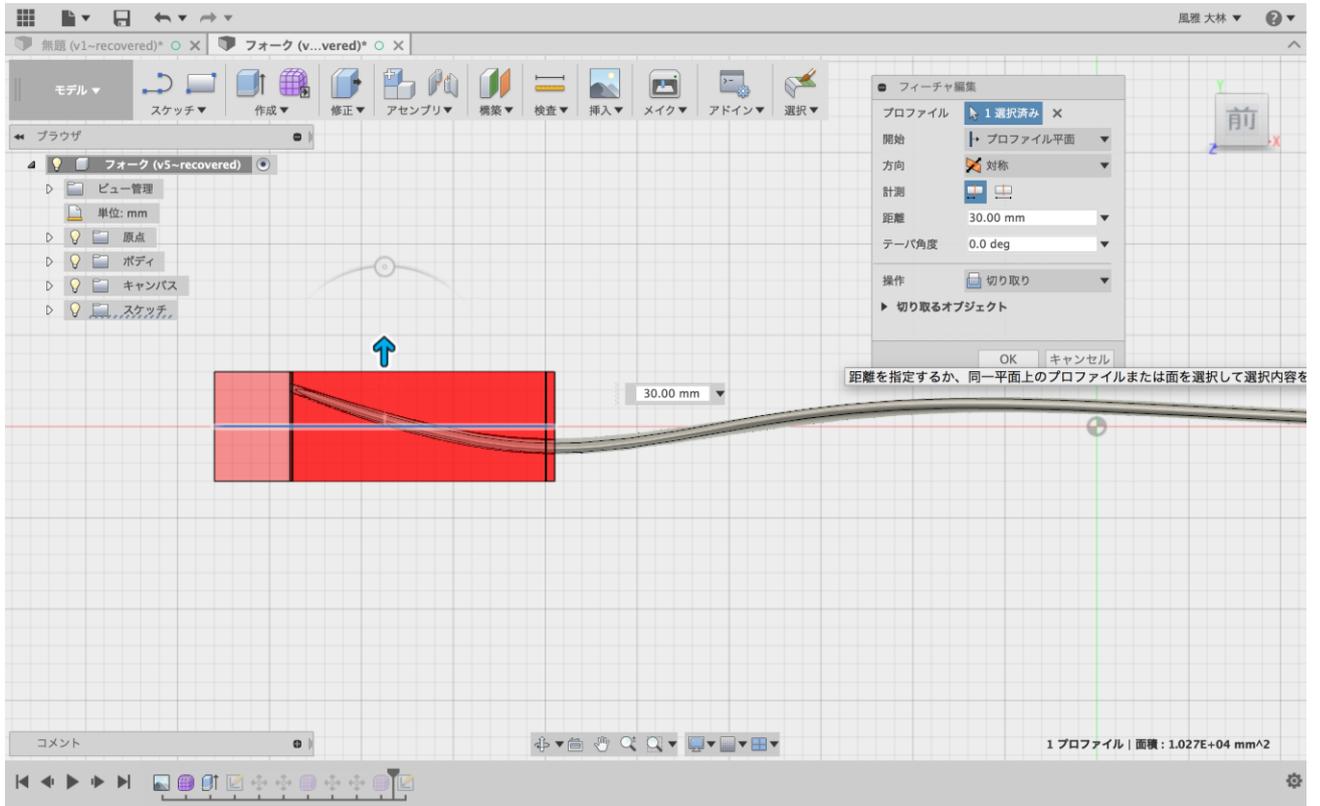
この時スケッチの最初と最後の点をつながないと押し出しの機能が使えないので注意しましょう。



下の写真のように角にフィレットをかけると、よりリアルなフォークになります。
 (モデル>修正>フィレット)

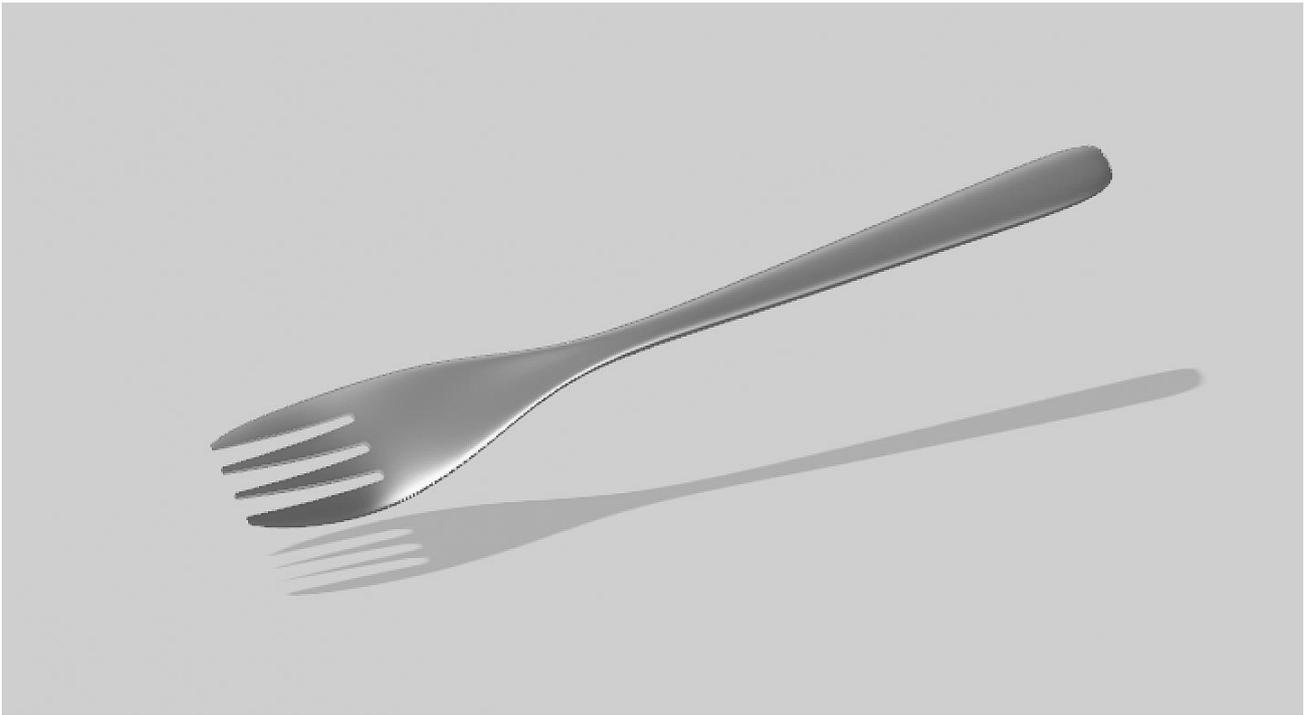


いよいよスケッチしたものを選択して押し出します。
この時、方向→対象、操作→切り取り、に選択します。



完成！

最後にレンダリングをかけるとフォークの完成です。
(ステンレス銅つや出しがおすすめです)



東海大学 教養学部 芸術学科デザイン学課程
大林 風雅