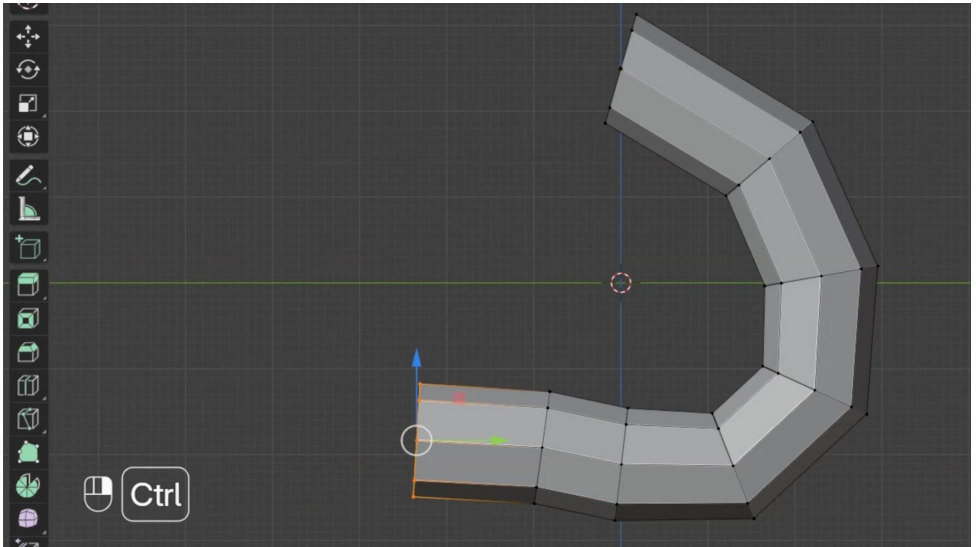


この PDF は無料です。気軽にシェアしてください！

[私の YouTube チャンネルを登録して](#)、新しい動画の更新を受け取るために通知をオンにしてください！



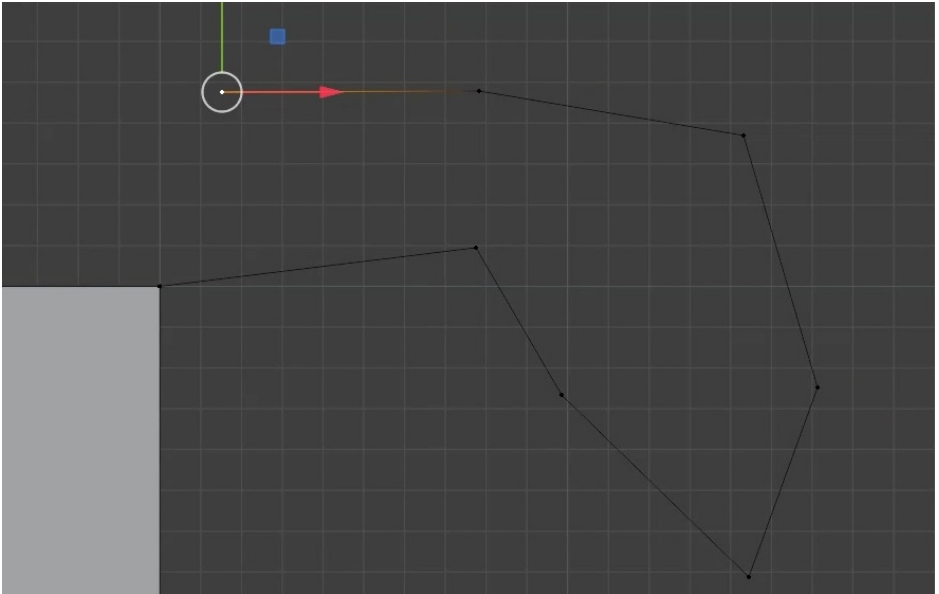
こんにちは、皆さん！

今回は **Blender** におけるあまり知られていない押し出し方法、「カーソルへの押し出しツール」についての短いチュートリアルです。このツールは、**編集モード** で利用でき、**CTRL** キーと右クリックを組み合わせで使用します。このツールは、要素が選択されているかどうかに関係なく動作します。

他のビデオチュートリアルと同様に、このチュートリアルの **PDF** バージョンは説明欄のリンクから無料でダウンロードできます。また、この機会にチャンネル登録をして通知をオンにしておくと、今後のチュートリアルを見逃しません！

特に、少なくとも 1 つの頂点が選択されている状態で CTRL キーを押しながら右クリックすると、Blender はマウスカーソルの位置まで正確に押し出しを行います。

作成した要素の深さを一定に保つため、このツールを使用する際には**正投影ビュー** のいずれかを使用することをお勧めします。



「カーソルへの押し出しツール」は、複数の頂点を選択して使用することも可能です。

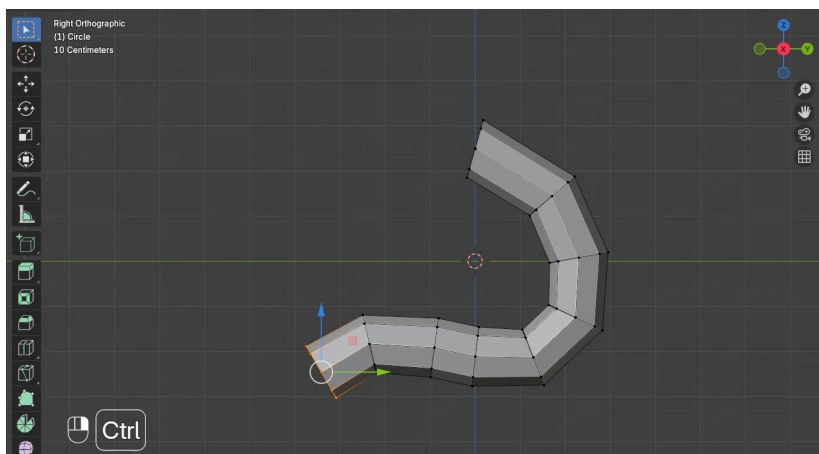
これにより、ハンドルやフック、カップの持ち手、その他の部品やオブジェクトのような曲線や湾曲した形状をモデリングする際に便利です。

この場合、エッジを押し出しのプロファイルとして使用します。

Blender クイックチップ° | カーソルへの押し出しツール (CTRL + 右クリック)

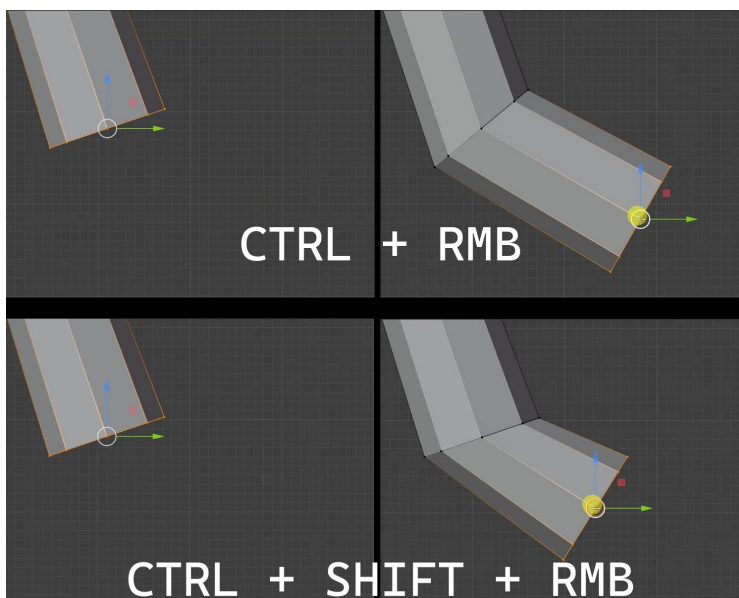
www.francescomilanese.com --- 2025 --- [GUMROAD \(PDF\)](#)

ビデオバージョン : https://youtu.be/mHIY8Vxk_U



エッジに対して「カーソルへの押し出し」を実行すると、元のエッジがわずかに回転し、ターゲットエッジへの滑らかな遷移が作成され、面の重なりを防ぐ効果があることに気づくでしょう。

この回転を避けるには、CTRL + SHIFT + 右クリックのキー操作を使用します。



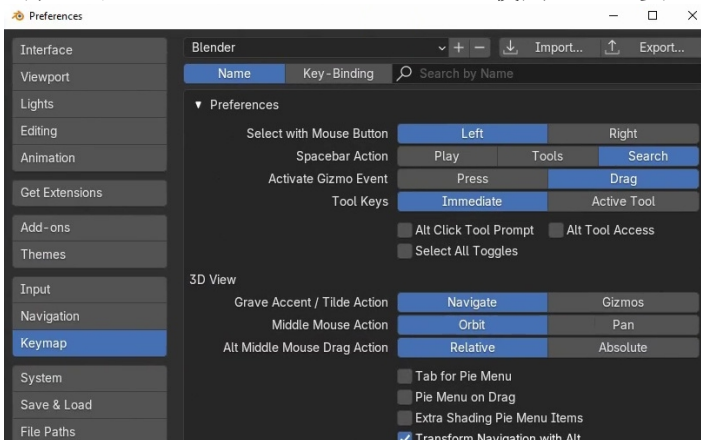
Blender クイックチップ | カーソルへの押し出しツール (CTRL + 右クリック)

www.francescomilanese.com --- 2025 --- [GUMROAD \(PDF\)](#)

ビデオバージョン : https://youtu.be/mHIY8Vxk_Ue

「カーソルへの押し出しツール」は、要素が選択されていない場合でも **編集モード** で動作します。この場合、マウスカーソルの位置に新しい孤立した頂点を作成します。これにより、シンプルな押し出しを使用して追加の要素を作成することができます。この機能は、同じオブジェクト内で別々の要素を作成する必要がある場合に特に便利です。

キーの組み合わせは **CTRL + 右クリック** であると説明しましたが、これはオブジェクト選択ボタンが左クリックに設定されている場合のみ有効です。選択ボタンは **Preferences** メニューの **Keymap** セクションで変更できます。最近の Blender のバージョンでは、左クリックがデフォルトの選択ボタンになっていますが、右クリック選択を使用している場合は、カーソルへの押し出しには **CTRL + 左クリック** を使用する必要があります。



このチュートリアルを締めくくる前に、「カーソルへの押し出し」で作成したジオメトリを編集する際に便利な、頂点やエッジループの選択・作成方法についていくつか確認しましょう。

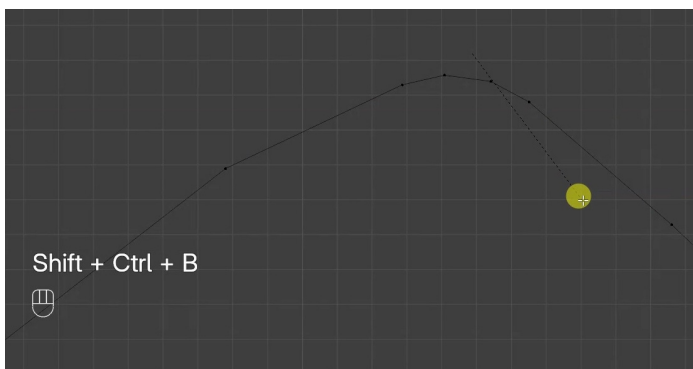
シンプルなエッジを作成した場合、**Subdivide** を使用して既存のエッジ間に新しい頂点を追加できます。

選択した頂点を起点に複数の頂点を作成し、隣接する頂点への接続を滑らかにするには、頂点に対して **Bevel** を使用します。このショートカットは **CTRL + SHIFT + B** で、マウスのスクロールホイールを使います。

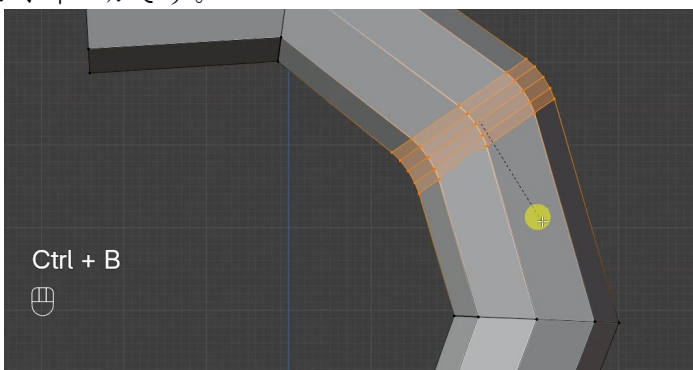
Blender クイックチップ | カーソルへの押し出しツール (CTRL + 右クリック)

www.francescomilanese.com --- 2025 --- [GUMROAD \(PDF\)](#)

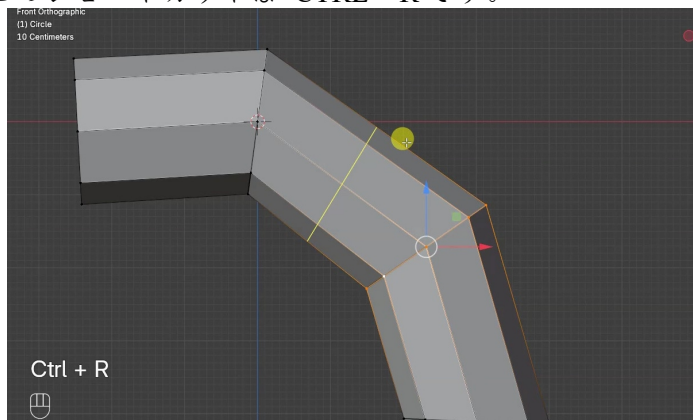
ビデオバージョン : https://youtu.be/mHIY8Vxk_UE



エッジに対する **Bevel** ツールのショートカットは、CTRL + B とマウスのスクロールホイールです。



面や面のループを半分に分割するには、**Loop Cut and Slide** ツールを使用します。このショートカットは CTRL + R です。

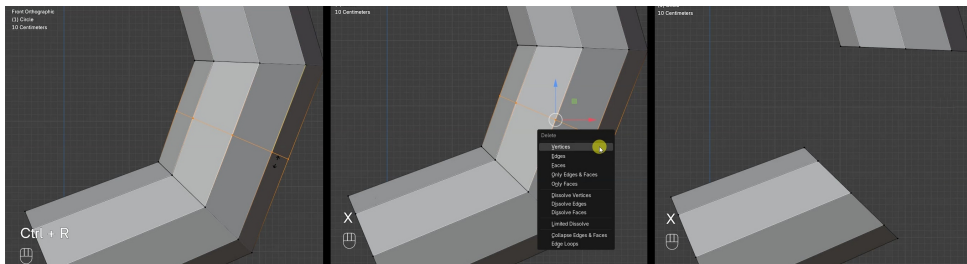


Blender クイックチップ° | カーソルへの押し出しツール (CTRL + 右クリック)

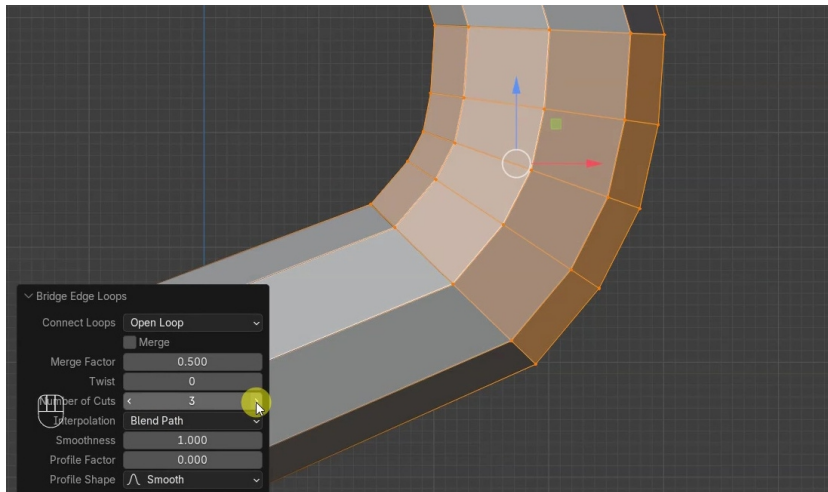
www.francescomilanese.com --- 2025 --- [GUMROAD \(PDF\)](#)

ビデオバージョン : https://youtu.be/mHIY8Vxk_UE

最後に、2つのエッジループ間に滑らかな接続を作成する手順をご紹介します。まず、**Loop Cut and Slide** を使用して中間のエッジループを作成し、それを削除して2つのエッジループ間の接続を切断します。



次に、両方のエッジループを選択し、**Bridge Edge Loops** ツールを使用します。このツールの **Number of Cuts** パラメータを増やして、細かい接続を作成します。

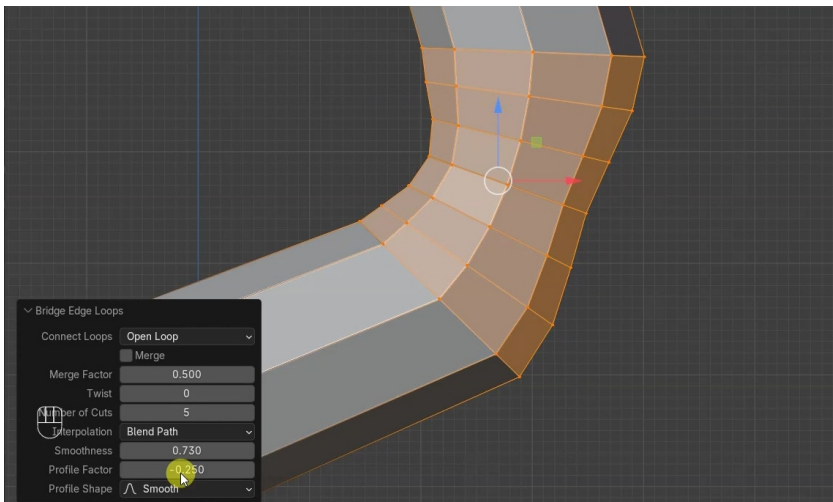


このツールには、以前のビデオチュートリアルで解説したように、**Smoothness** や **Profile Factor** といった追加オプションがあり、接続をさらに調整することができます。

Blender クイックチップ° | カーソルへの押し出しツール (CTRL + 右クリック)

www.francescomilanese.com --- 2025 --- [GUMROAD \(PDF\)](#)

ビデオバージョン : https://youtu.be/mHIY8Vxk_UE



さて、これで「カーソルへの押し出しツール」に関する非常に簡単なチュートリアルは以上です！お役に立てれば幸いです。また次回お会いしましょう！