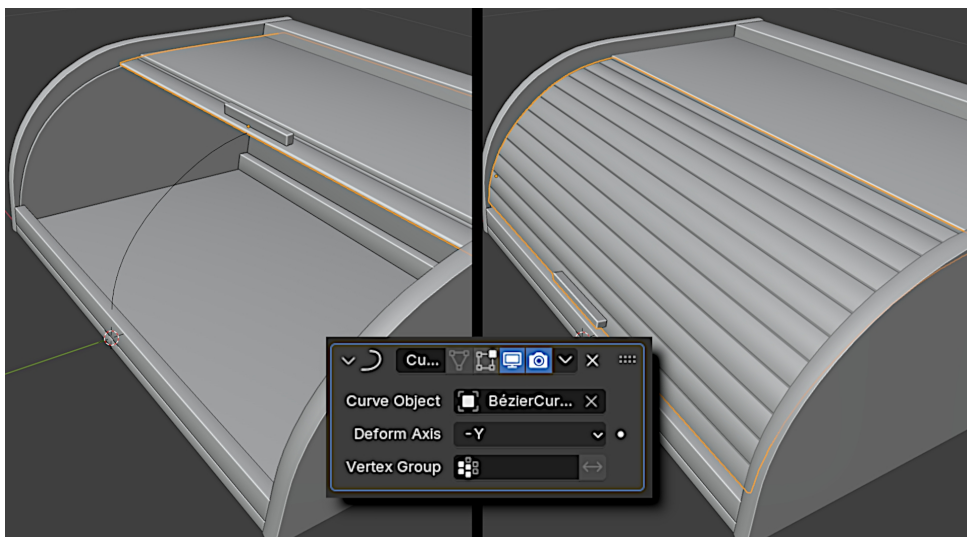


この PDF は無料です。気軽にシェアしてください！

[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！



皆さん、こんにちは！このチュートリアルでは、Blender 4.3 の Curve モディファイアを使用してオブジェクトをパスに沿って変形させる方法をご紹介します。今回は、特にパンボックスのフタの開閉動作を作成するために使いました。

Curve モディファイアを使用すると、さまざまな効果を実現できます。たとえば、オブジェクトとカーブが最初に重なっており、オブジェクトに適切な数のサブディビジョンがある場合、カーブの制御点を変更することでオブジェクトの形状を変形させることができます。

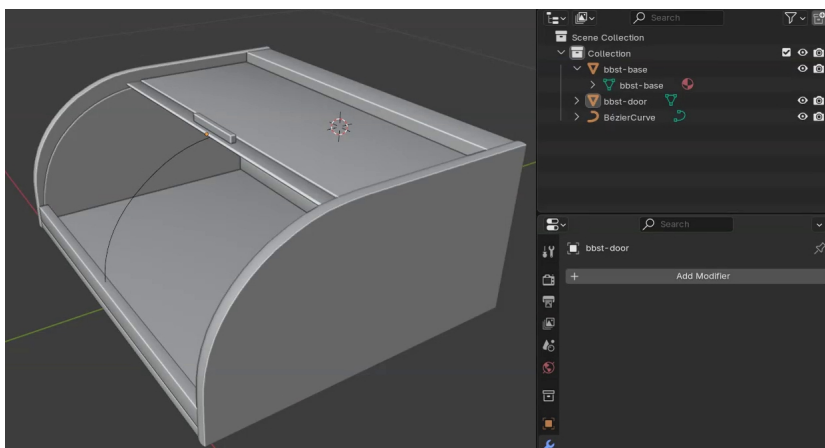
また、Array モディファイアと組み合わせることで、オブジェクトのコピーをパスに沿って配置し、そのパスを自由に編集することも可能です。

Blender 4.3 で Curve モディファイアを使用してオブジェクトをパスに沿って変形させる方法
www.francescomilanese.com --- 2025 --- [GUMROAD \(PDF\)](#)
video version: <https://youtu.be/Fkl086qwGBI>

さらに、Curve モディファイアは、オブジェクトがパスに沿って移動するときに変形させることもできます。このチュートリアルでは、このケースを詳しく解説します。また、傾きの調整や方向の反転といった要素にも触れます。これらは適切に管理しないと、意図しない結果を引き起こす可能性があります。

他の多くの動画チュートリアルと同様に、このチュートリアルの PDF 版を説明欄のリンクから無料でダウンロードできます。また、今後のチュートリアルを見逃さないように、ぜひチャンネル登録と通知のオンをお願いします！

この例で使用するシーンには、3つのオブジェクトが含まれています。パンボックスのコンテナにはモディファイアが適用されておらず、今回はそれを一旦脇に置いて、他のオブジェクトに焦点を当てます。

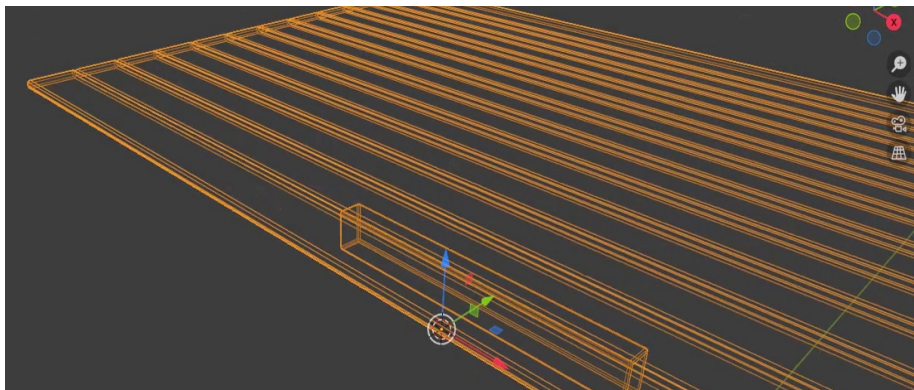


次に分析するオブジェクトは、パンボックスのフタです。見てのとおり、このオブジェクトは最初は直線的な形をしています。これは、後でパスカーブによって変形されるためです。また、Loop Cut や Bevel を使用していくつかの水平カットが施されており、カーブに沿って移動するときに適切に変形できるようになっています。

オブジェクトの原点は、フタが閉じたときの基部となる位置に配置しま

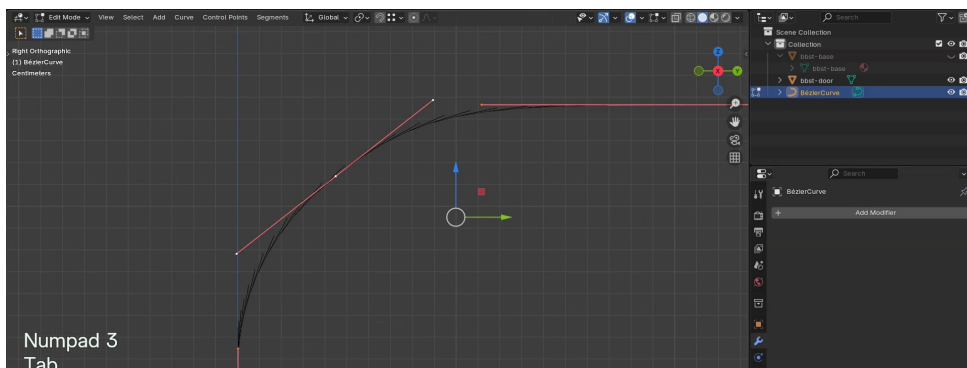
Blender 4.3 で Curve モディファイアを使用してオブジェクトをパスに沿って変形させる方法
www.francescomilanese.com --- 2025 --- [GUMROAD \(PDF\)](#)
video version: <https://youtu.be/FkI086qwGBI>

す。この位置はランダムではなく、オブジェクトがパスカーブに入るポイントを示しています。



モディファイアを使用する際は、オブジェクトの回転とスケールの変換を正しく適用することが重要です。これは、CTRL Aを押して **Rotation and Scale** を選択することで行います。Curve モディファイアも例外ではありません。実際、このモディファイアで意図しない結果が発生する主な原因は、変形されるオブジェクトとパスカーブの両方に対して適切に Rotation and Scale を適用していないことです。

3つ目のオブジェクトはパスカーブです。このカーブは単なる **Bezier Curve** であり、その制御点を移動させてフタが沿うべきパスの形に調整しました。



Blender 4.3 で Curve モディファイアを使用してオブジェクトをパスに沿って変形させる方法

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

video version: <https://youtu.be/FkI086qwGBI>

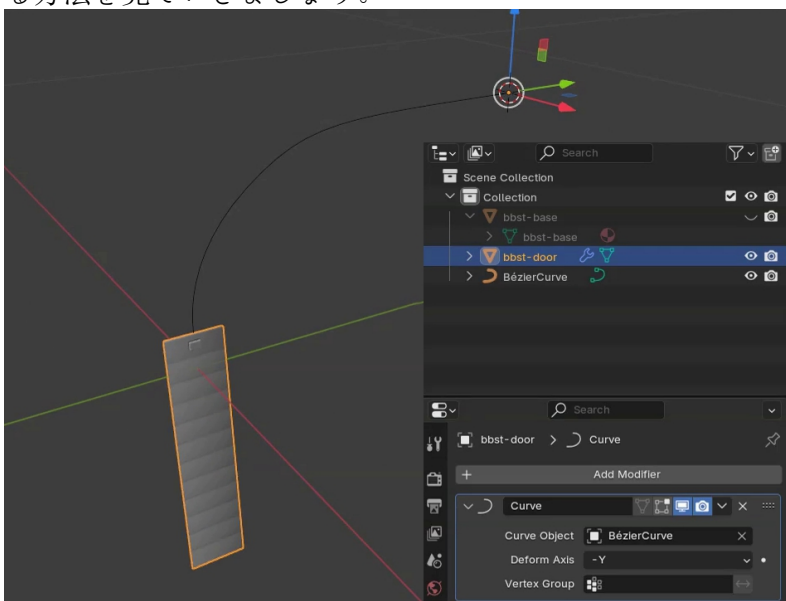
カーブの原点をオブジェクトがパスに入る地点へ移動させました。これにより、2つのオブジェクトの原点が一致することになります。

フタと同様に、CTRL A を押して **Rotation and Scale** を適用することが重要です。

これらのオブジェクトの配置が完了したら、変形させるオブジェクトに **Curve Deform** モディファイアを適用します。このモディファイアでは、2つの重要なパラメータを設定する必要があります。それは、パスとして使用するオブジェクトと変形軸です。

パスとして使用するオブジェクトは、もちろん **Bezier Curve** です。

変形軸については、今回のケースでは Y 軸の負の方向になります。これは、フタをカーブに沿ってスライドさせるために、負の Y 軸方向に移動させる必要があるためです。この方向は、トランスフォーマニプレーターを使用して確認できます。しかし、このようにモディファイアを設定すると、オブジェクトが完全に崩れてしまいます。そこで、正しい結果を得る方法を見ていきましょう。

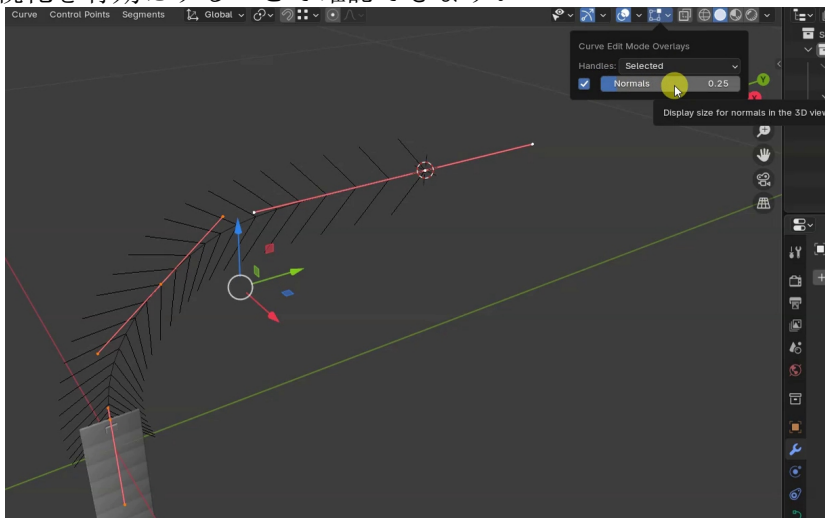


Blender 4.3 で Curve モディファイアを使用してオブジェクトをパスに沿って変形させる方法

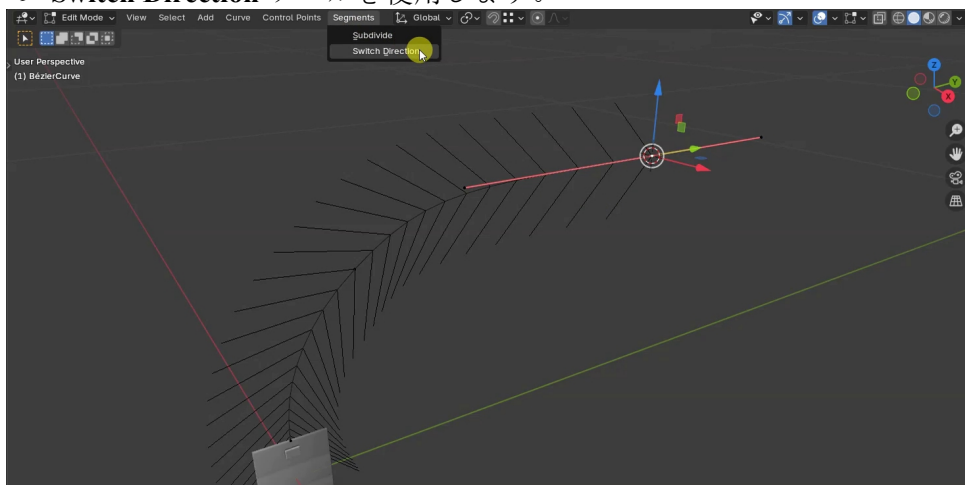
www.francescomilanese.com --- 2025 --- [GUMROAD \(PDF\)](#)

video version: <https://youtu.be/Fkl086qwGBI>

カーブの設定で考慮すべき最初の2つのポイントは **Tilting** と **カーブの方向** です。これらは、**Edit Mode** で **Overlays** メニューにある **Normals** の可視化を有効にすることで確認できます。



まずはカーブの方向から見ていきます。これは、オブジェクトの正しい位置を即座に調整するのに役立ちます。パスカーブの方向を反転させるには、**Edit Mode** で少なくとも1つの制御点を選択し、**Segments** メニューの **Switch Direction** ツールを使用します。



Blender 4.3 で Curve モディファイアを使用してオブジェクトをパスに沿って変形させる方法

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

video version: <https://youtu.be/FkI086qwGBI>

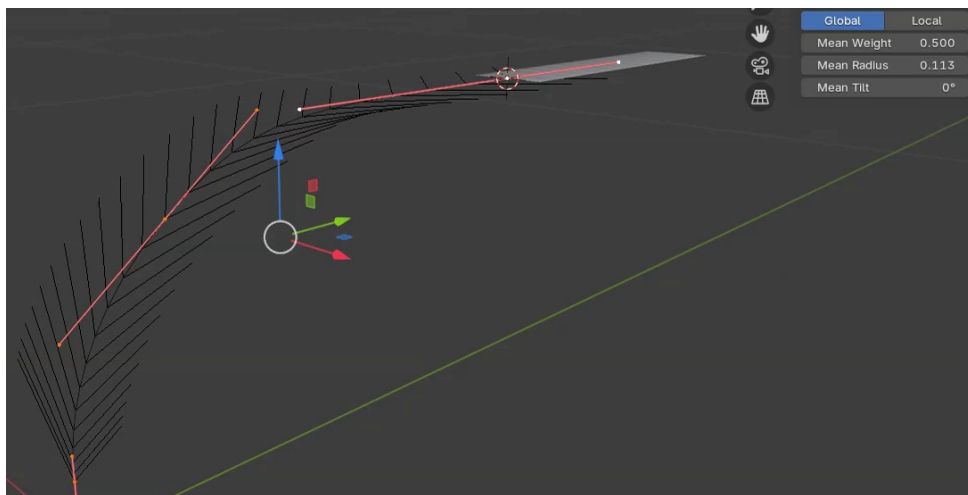
これでフタは正しい初期位置に配置されましたが、90度回転しており、一方向に潰れてしまっています。

Tilting は、カーブの制御点がパスの方向に沿って回転する角度を指します。**Curve Deform** で変形されたオブジェクトはこの向きを継承するため、適切に **Tilting** を設定する必要があります。

Tilting は、1つまたは複数の制御点を選択し、**Transform** パネルで希望の値を設定するか、CTRL T のショートカットを使用して回転値を入力することで調整できます。

また、選択した制御点の **Tilting** をリセットするには、ALT T のショートカットを使用します。

今回のケースでは、制御点の **Tilting** が90度になっています。すべての制御点を選択し、ALT T を押してこの値をリセットすると、問題が解決します…少なくとも一見するとそうですが、後ほど詳しく説明します。



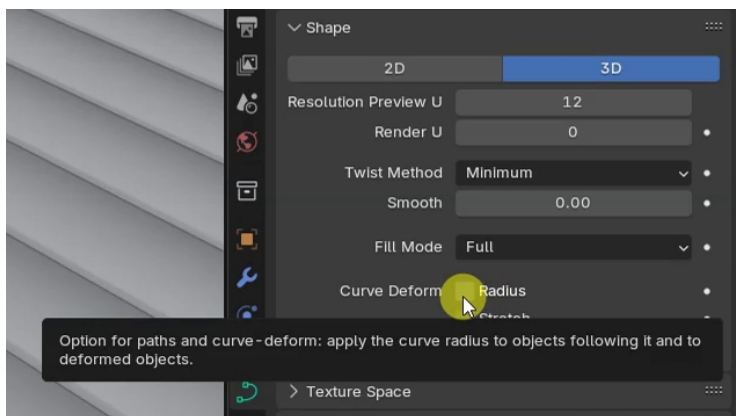
ここで、**Object Mode** に戻り、最後の問題に対処します。それは、オブジェクトが2つの軸方向に潰れてしまっていることです。

Blender 4.3 で Curve モディファイアを使用してオブジェクトをパスに沿って変形させる方法

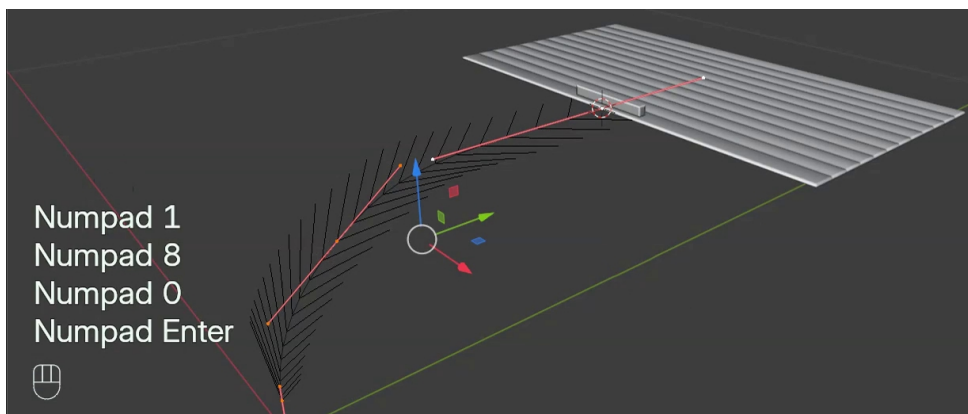
www.francescomilanese.com --- 2025 --- [GUMROAD \(PDF\)](#)

video version: <https://youtu.be/FkI086qwGBI>

これを修正するには、パスカーブを選択し、**Object Data Properties** パネルの **Curve Deform** セクションにある **Radius** オプションを無効にします。

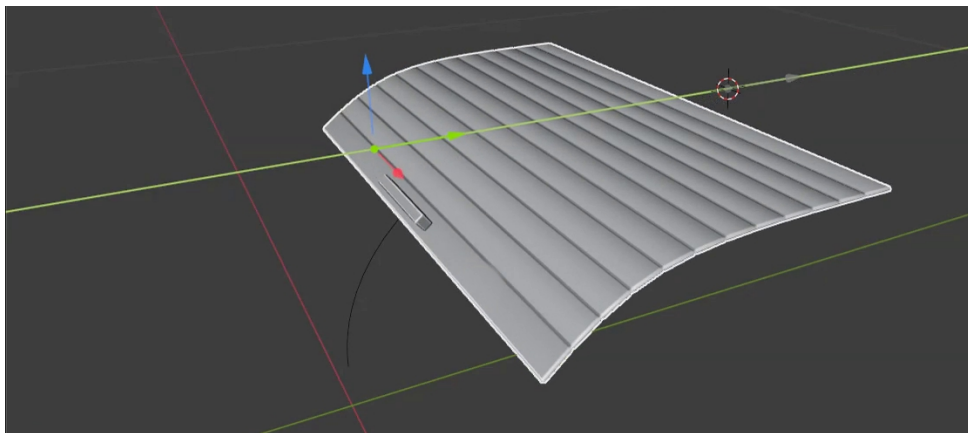


すると、フタが上下逆になってしまいました。つまり、正しい **Tilting** の値は 180 度ということになります。そこで、再び **Edit Mode** に切り替え、カーブのすべての制御点を選択し、CTRL T を押して **180** と入力し、Enter を押した後、**Object Mode** に戻ります。



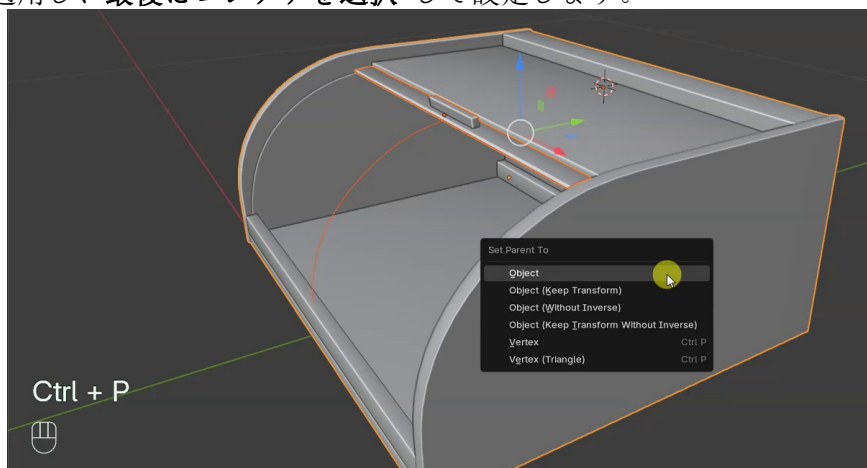
これで、**Object Mode** でフタをパスカーブに沿って移動させることができ、意図した結果を得ることができます。

Blender 4.3 で Curve モディファイアを使用してオブジェクトをパスに沿って変形させる方法
www.francescomilanese.com --- 2025 --- [GUMROAD \(PDF\)](#)
video version: <https://youtu.be/FkI086qwGBI>



セットアップを完了する前に、パスカーブとフタをコンテナの **子オブジェクト** に設定します。こうすることで、シーン内でコンテナを移動、回転、またはスケールした際に、それらの変形がフタとパスカーブにも適用され、全体の整合性が保たれます。まず、カーブとフタの両方を選択し、コンテナの内部に適切に配置します。

Parenting（階層構造の設定）は、リンクしたいオブジェクトをすべて選択し、**最後に親オブジェクトを選択** した状態で **CTRL P** を押して親子関係を作成することで行います。この操作をシーン内の 3つのオブジェクトに適用し、**最後にコンテナを選択** して設定します。

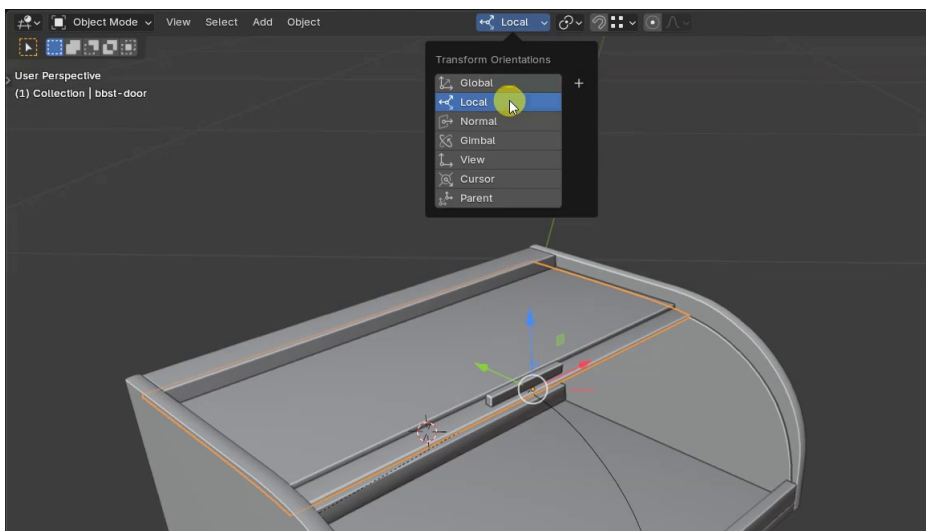


Blender 4.3 で Curve モディファイアを使用してオブジェクトをパスに沿って変形させる方法

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

video version: <https://youtu.be/FkI086qwGBI>

しかし、この状態で親オブジェクトを回転させると、フタの移動方向がグローバルの Y 軸と一致しなくなります。そこで、**3D View** のヘッダーから **ローカル軸の可視化** に切り替え、ローカルの Y 軸に沿ってフタを移動できるようにします。



では、ここまでの手順を振り返りましょう。

オブジェクトとカーブの **Origins** を一致させ、シーンのグローバル軸の 1 つに沿って配置しました。

両方のオブジェクトに **Rotation and Scale** を適用しました。

次に、**Edit Mode** で **Tilting** と **カーブの方向** を確認し、作業をしやすいするために **Normals** の可視化 を有効にしました。

そして、カーブの **Object Data Properties** パネルで **Radius** のオプションを無効にしました。

最後に、カーブとフタをコンテナの **子オブジェクト** に設定し、シーン内で一貫した形で **移動・回転・スケール** できるようにしました。これで、フタをローカル軸に沿ってスムーズに移動できるようになりました。

さて、今回のチュートリアルは以上です！ 参考になれば幸いです。また次回お会いしましょう！