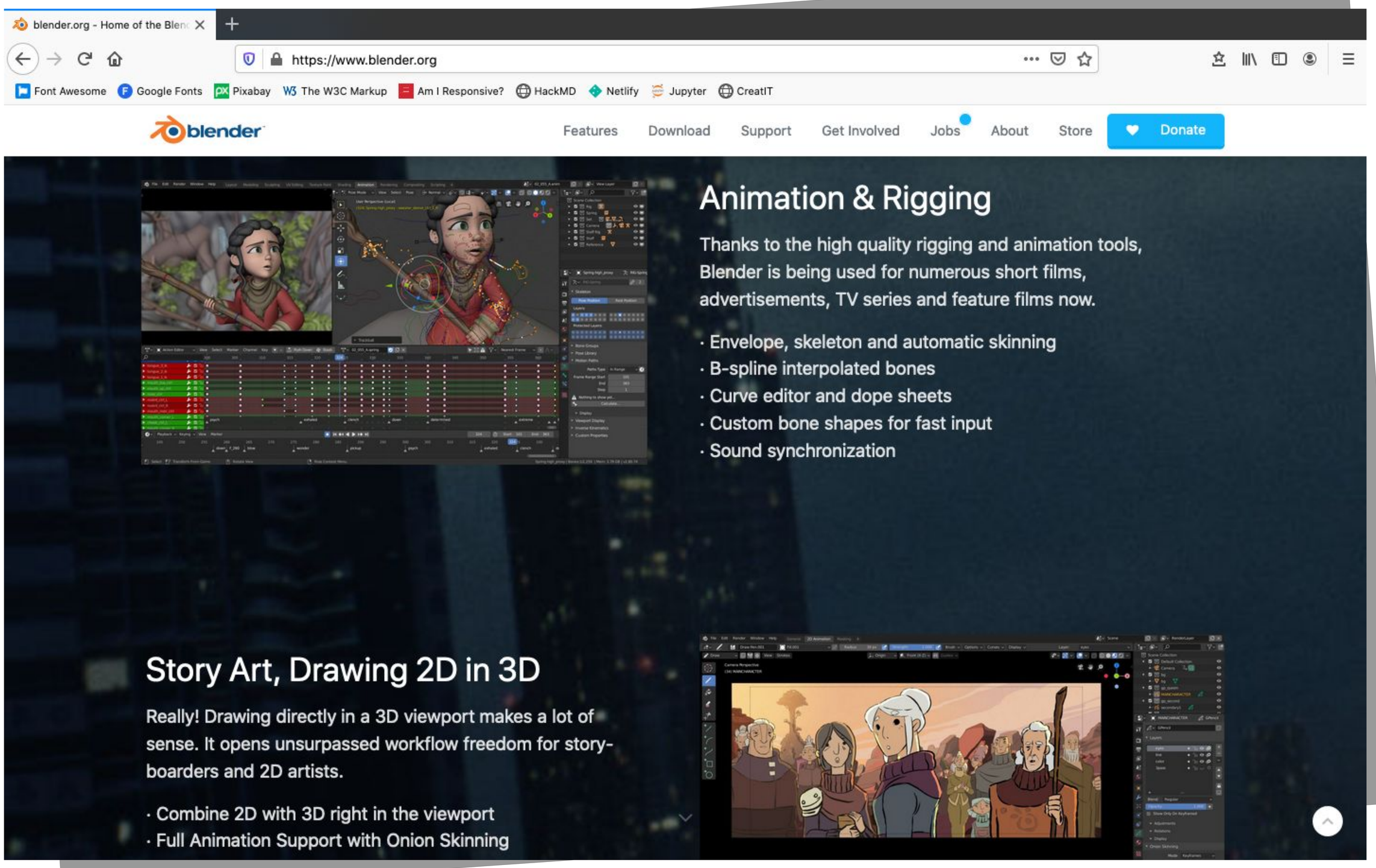
頂点・辺・面の移動

頂点・辺・面の移動



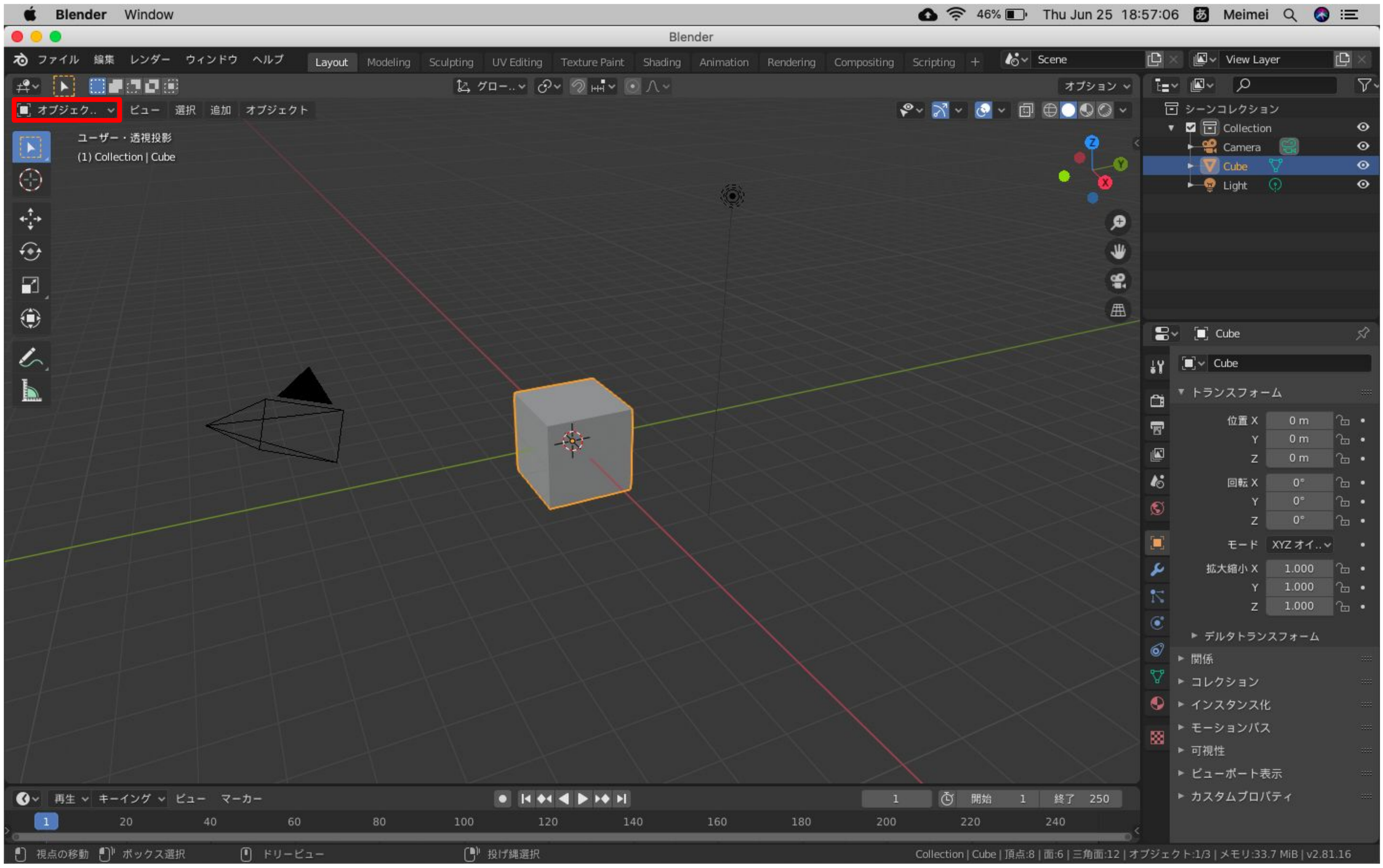
1.オブジェクトを編集する 2
2.頂点・辺・面の移動をする 7

著者:めいめい IN 秋葉原教室

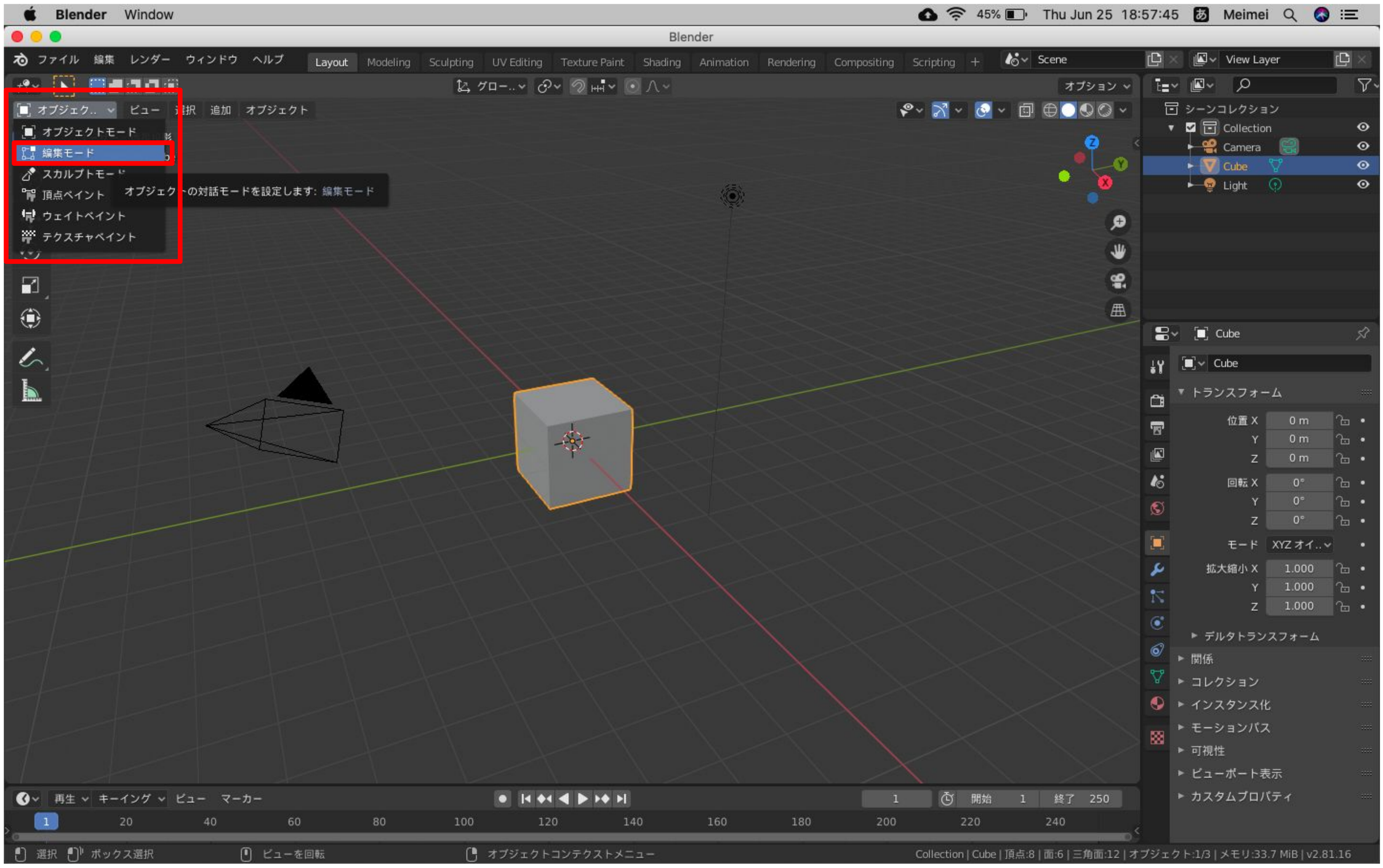
基礎(★☆☆☆☆:難易度1 / 5)

第1章

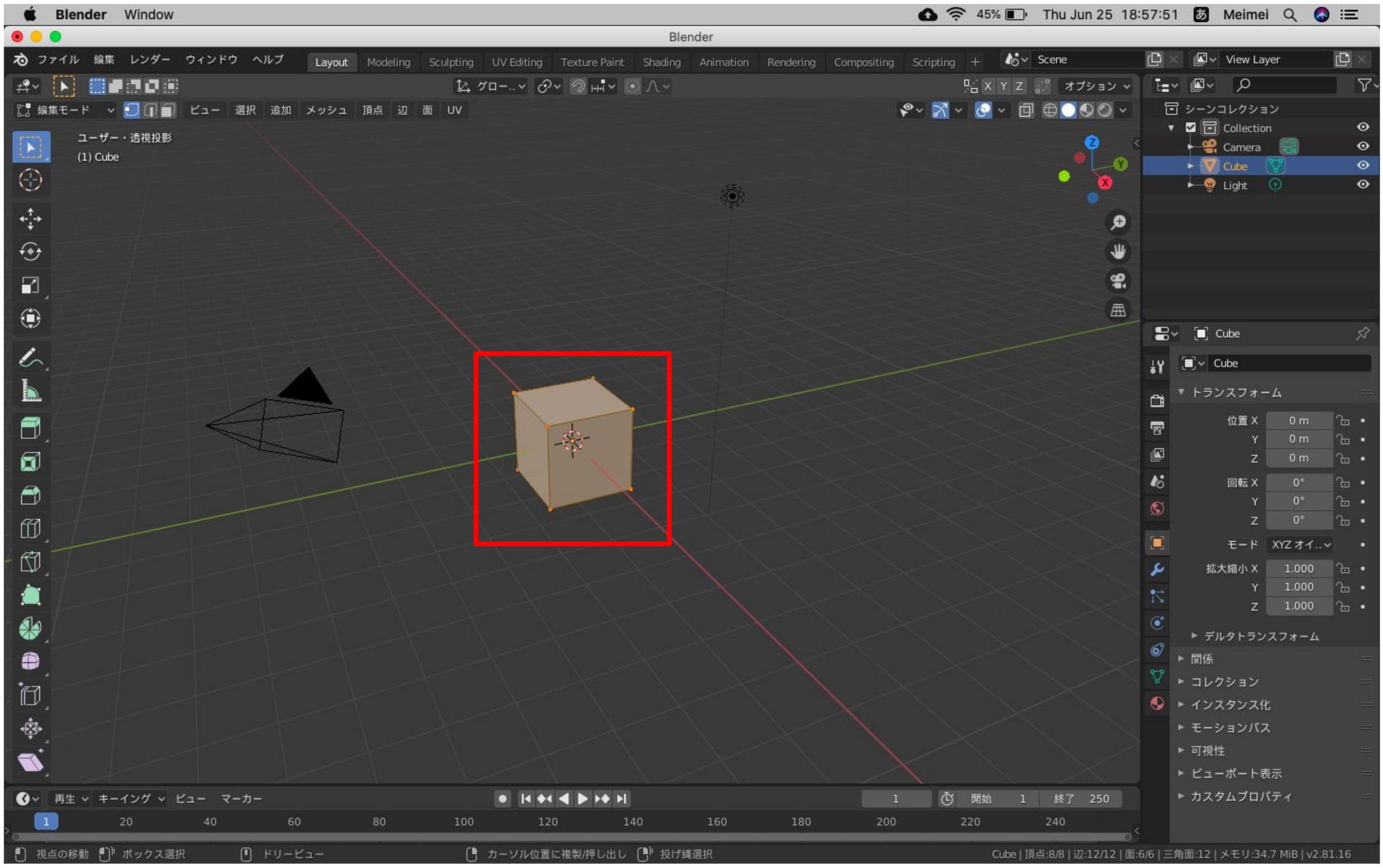
オブジェクトを編集する



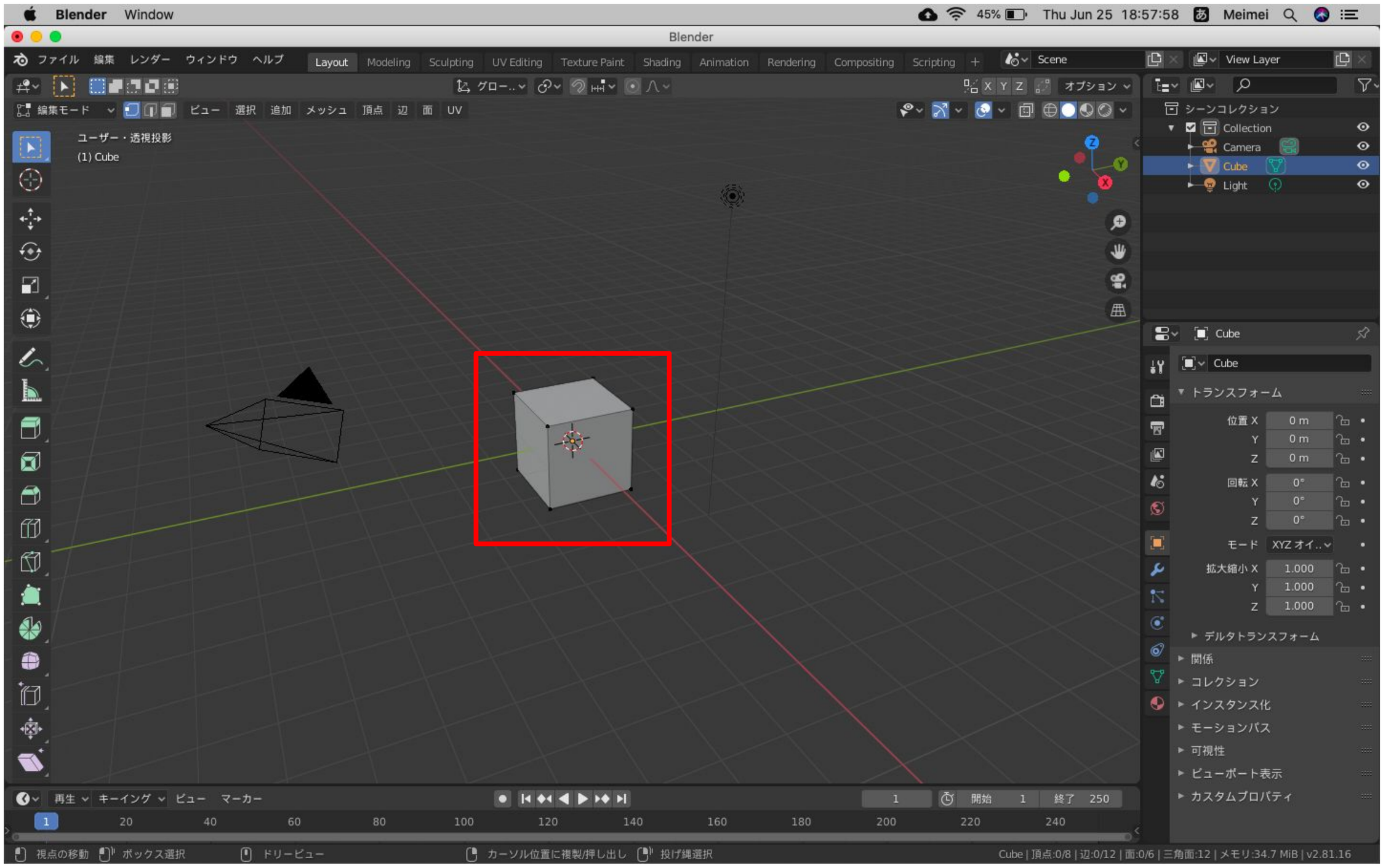
新規作成するとデフォルトで「オブジェクトモード」という状態ではじまるよ



この状態ではオブジェクトの編集できないので、編集するためには「編集モード」に切り替えよう



「編集モード」に切り替えるとデフォルトでオブジェクトが全選択されてるよ



オブジェクト以外の画面をクリックすると全選択が解除できるよ

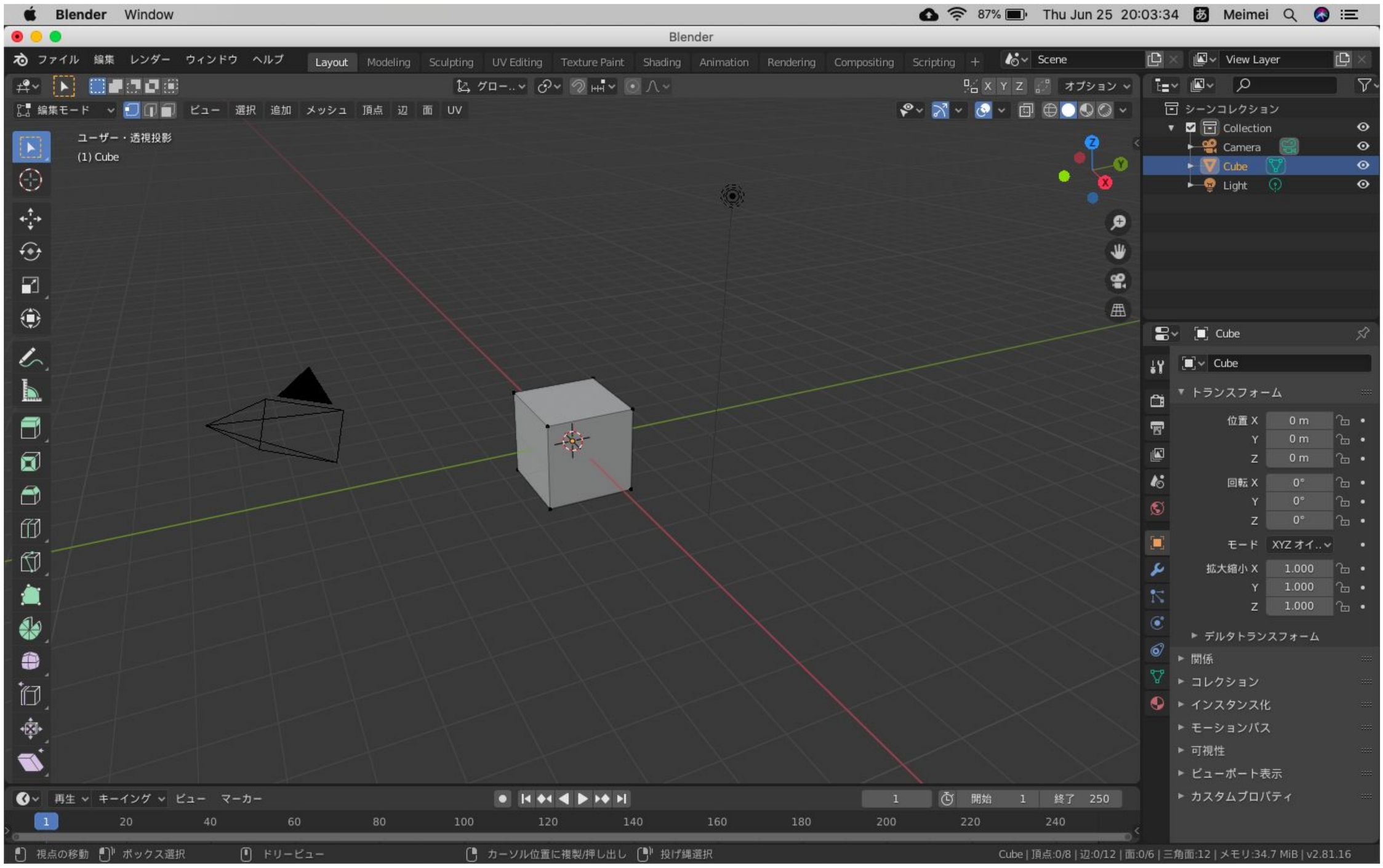
ショートカットキーもあるから試してみよう！

Aキー1回：全選択

Aキー2回連続：全選択解除

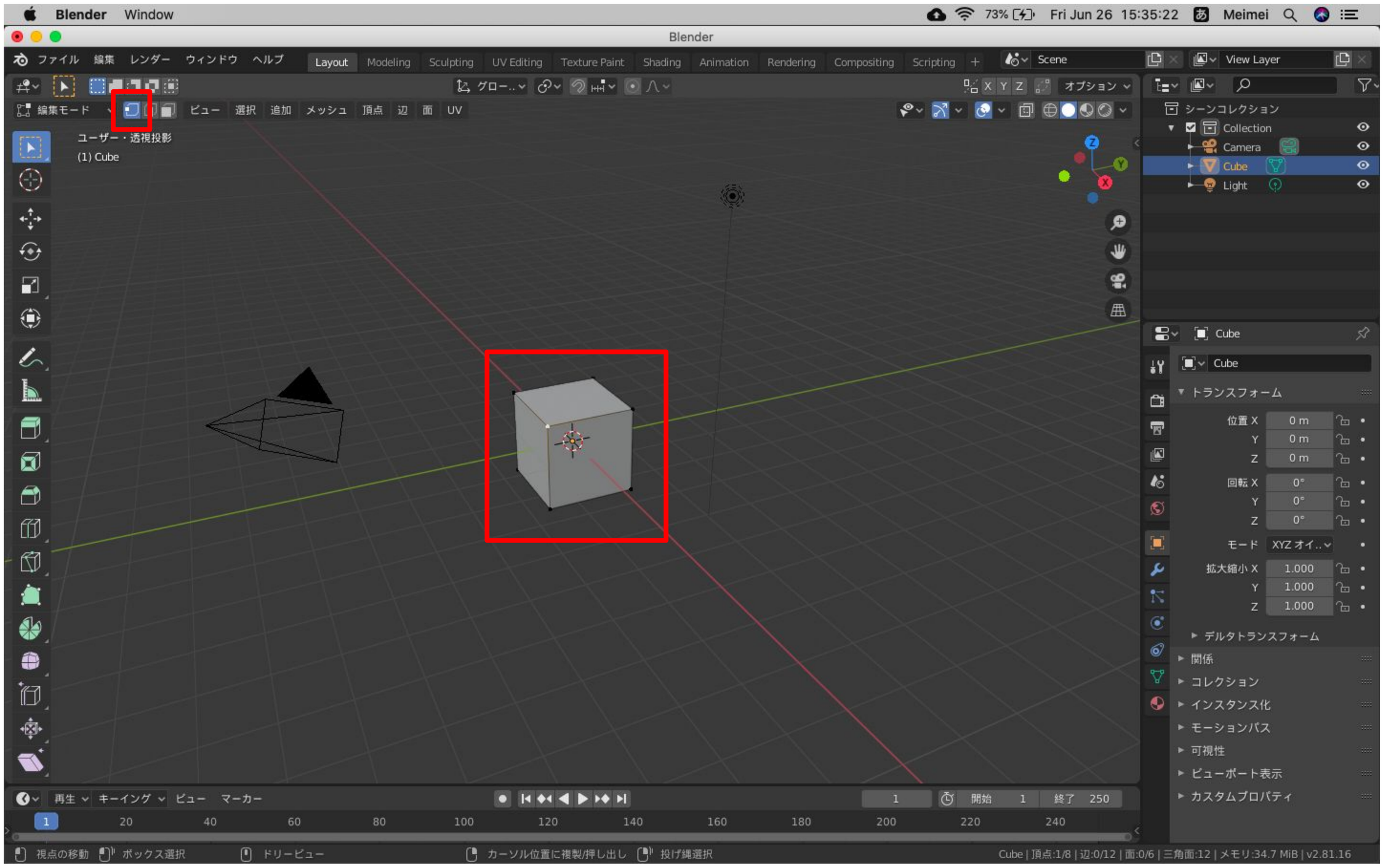
第2章

頂点・辺・面の移動をする



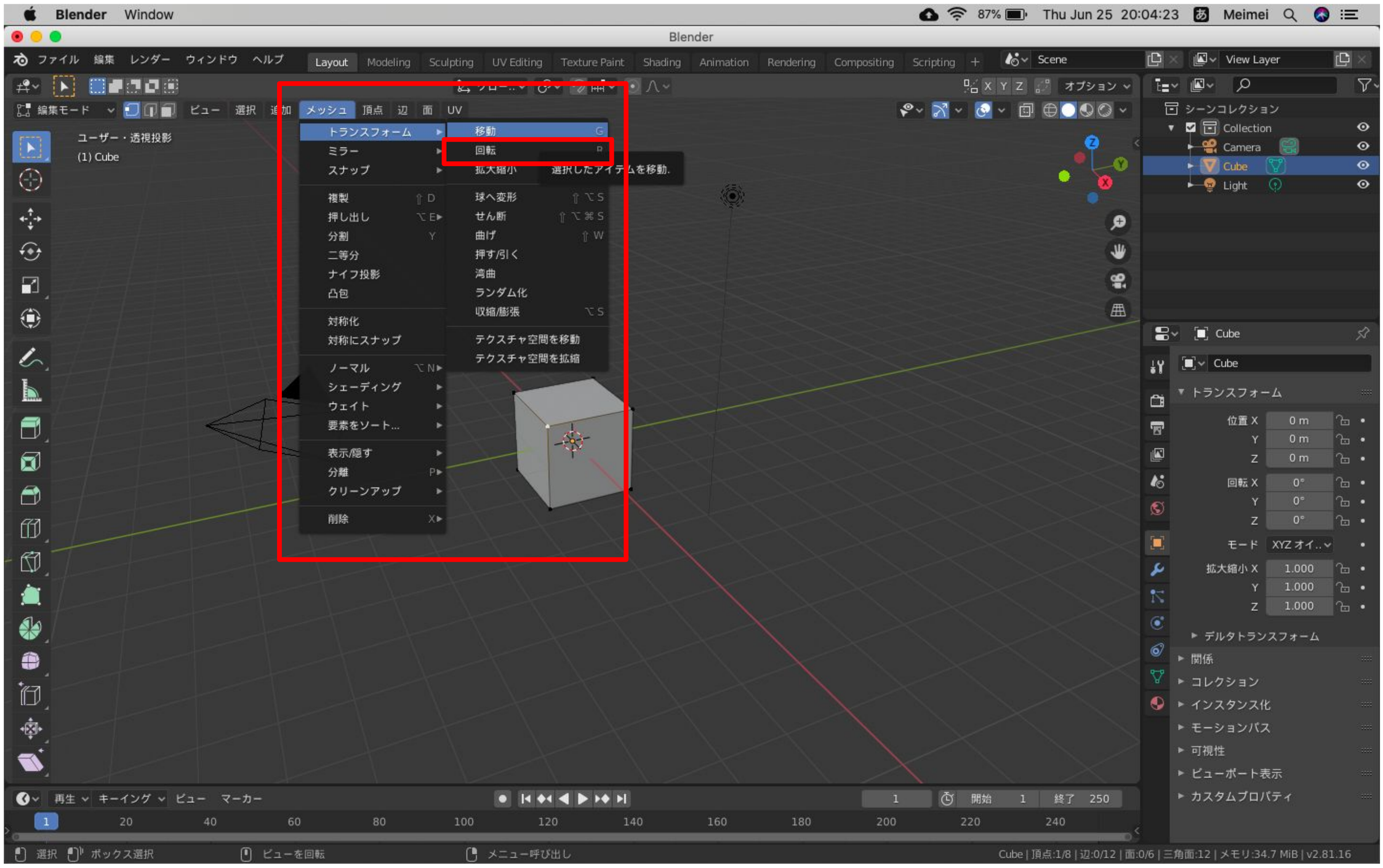
頂点・面・辺の移動方法を確認しよう！

今回は頂点で試すよ！

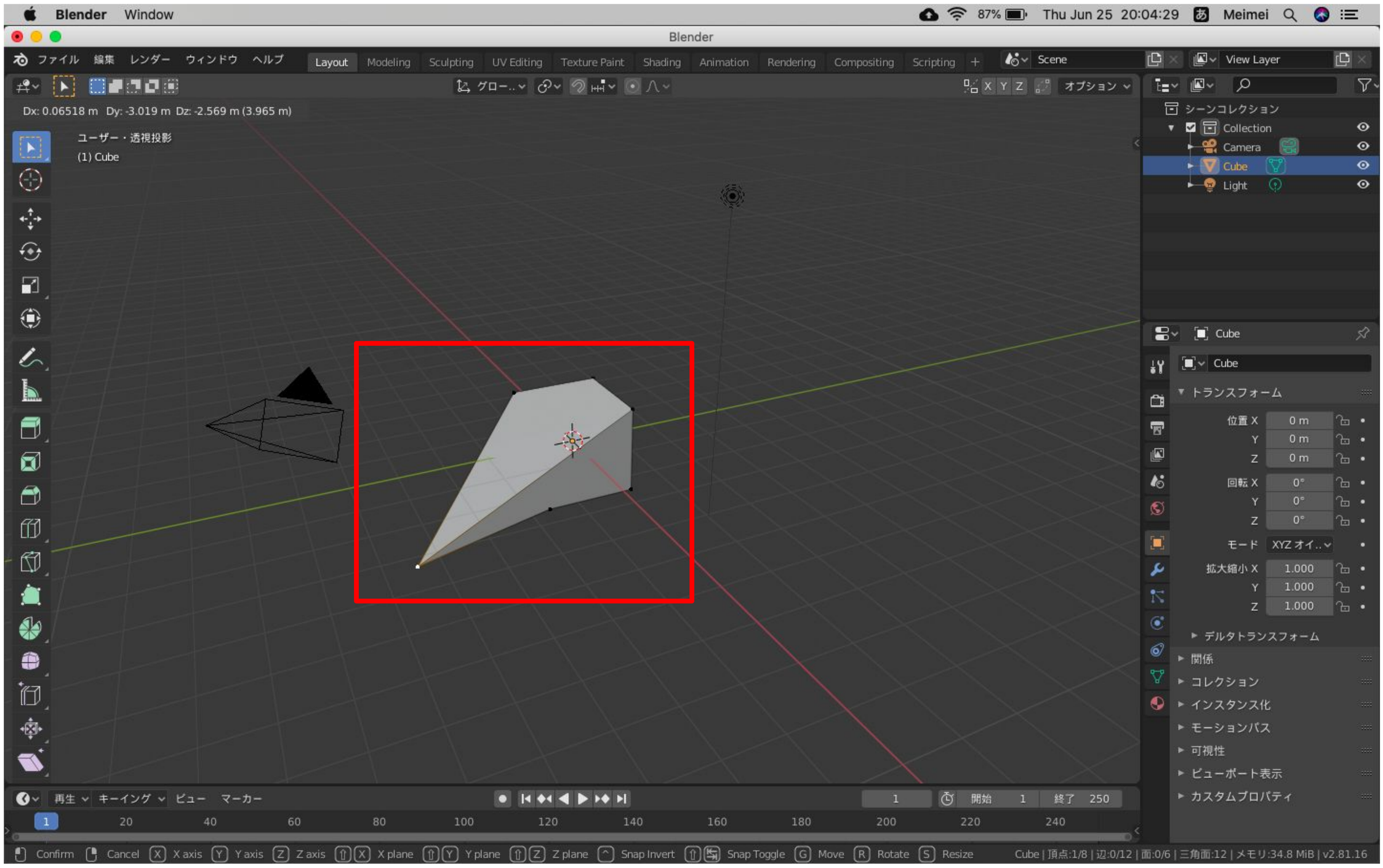


頂点を選択する時は頂点選択モード、
辺を選択する時は辺選択モード、
面を選択する時は面選択モードに切り替える！

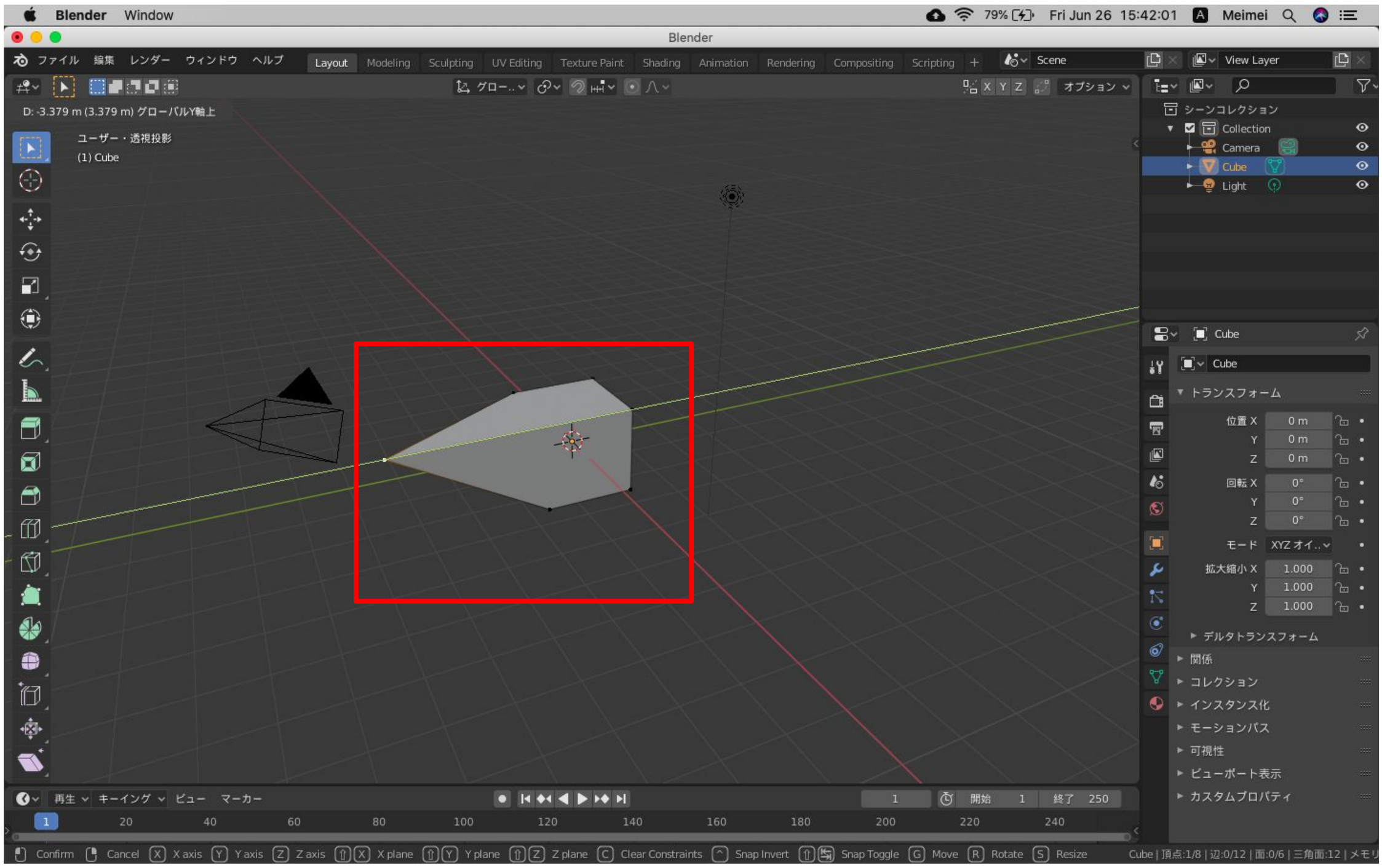
今回は頂点を移動するので頂点選択モードになっていることを確認して動かしたい頂点を選択しよう



選択した頂点を移動する時は「メッシュ > トランスフォーム > 移動（G）」を選択するよ！

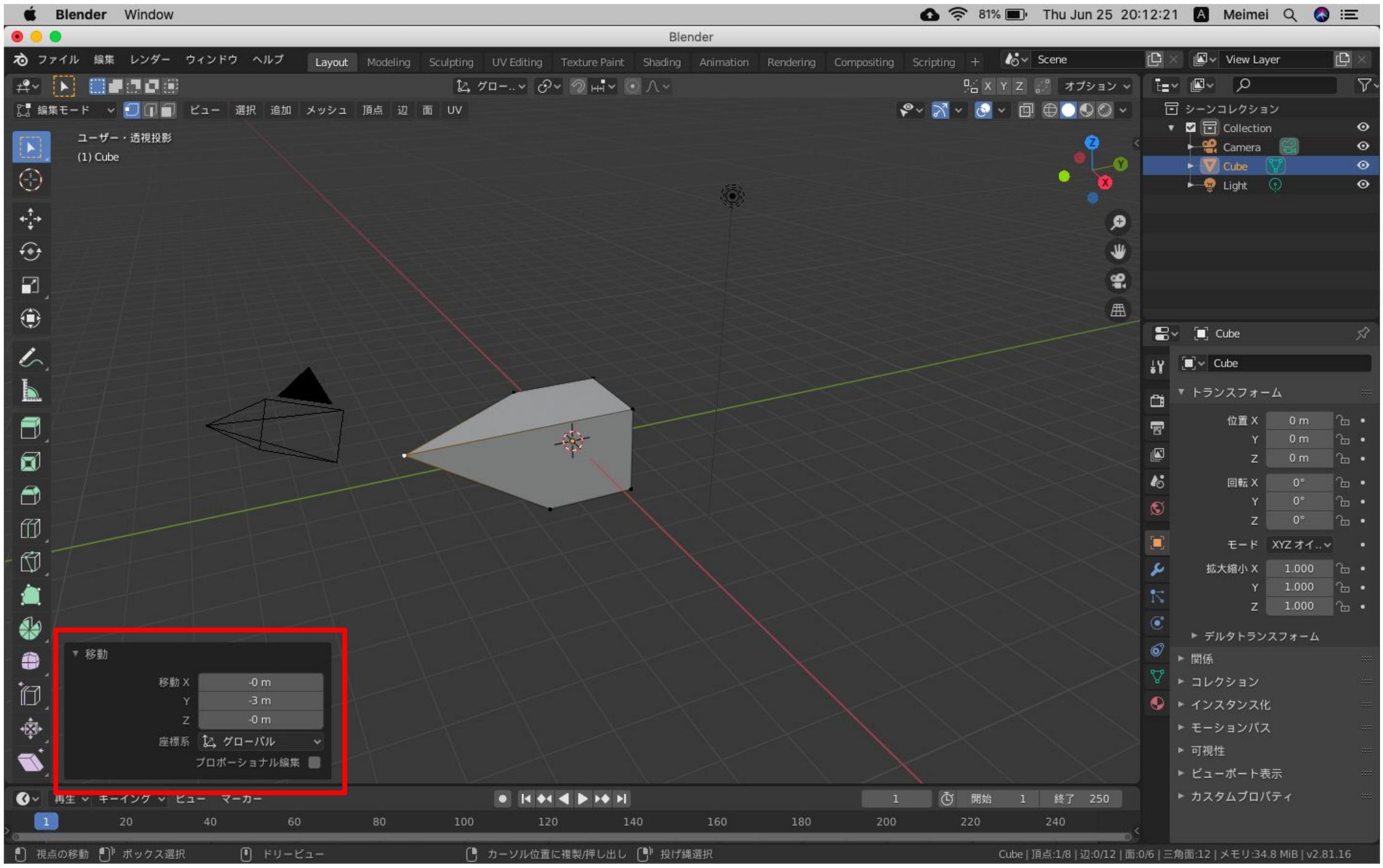

Blender Window
87% Thu Jun 25 20:04:29 Meimei
Blender
ファイル 編集 レンダー ウィンドウ ヘルプ
Layout Modeling Sculpting UV Editing Texture Paint Shading Animation Rendering Compositing Scripting
Scene
View Layer
グロー..
X Y Z
オプション
Dx: 0.06518 m Dy: -3.019 m Dz: -2.569 m (3.965 m)
ユーザー・透視投影
(1) Cube
シーンコレクション
Collection
Camera
Cube
Light
Cube
Cube
トランスフォーム
位置 X 0 m
Y 0 m
Z 0 m
回転 X 0°
Y 0°
Z 0°
モード XYZ オイ..
拡大縮小 X 1.000
Y 1.000
Z 1.000
デルタトランスフォーム
関係
コレクション
インスタンス化
モーションパス
可視性
ビューポート表示
カスタムプロパティ
再生 キーイング ビュー マーカー
1
開始 1 終了 250
1 20 40 60 80 100 120 140 160 180 200 220 240
Confirm Cancel X X axis Y Y axis Z Z axis X plane Y Y plane Z Z plane Snap Invert Snap Toggle G Move R Rotate S Resize
Cube | 頂点:1/8 | 辺:0/12 | 面:0/6 | 三角面:12 | メモリ:34.8 MiB | v2.81.16

動いた…！



軸に沿って動かしたい場合は任意のキーを押す！

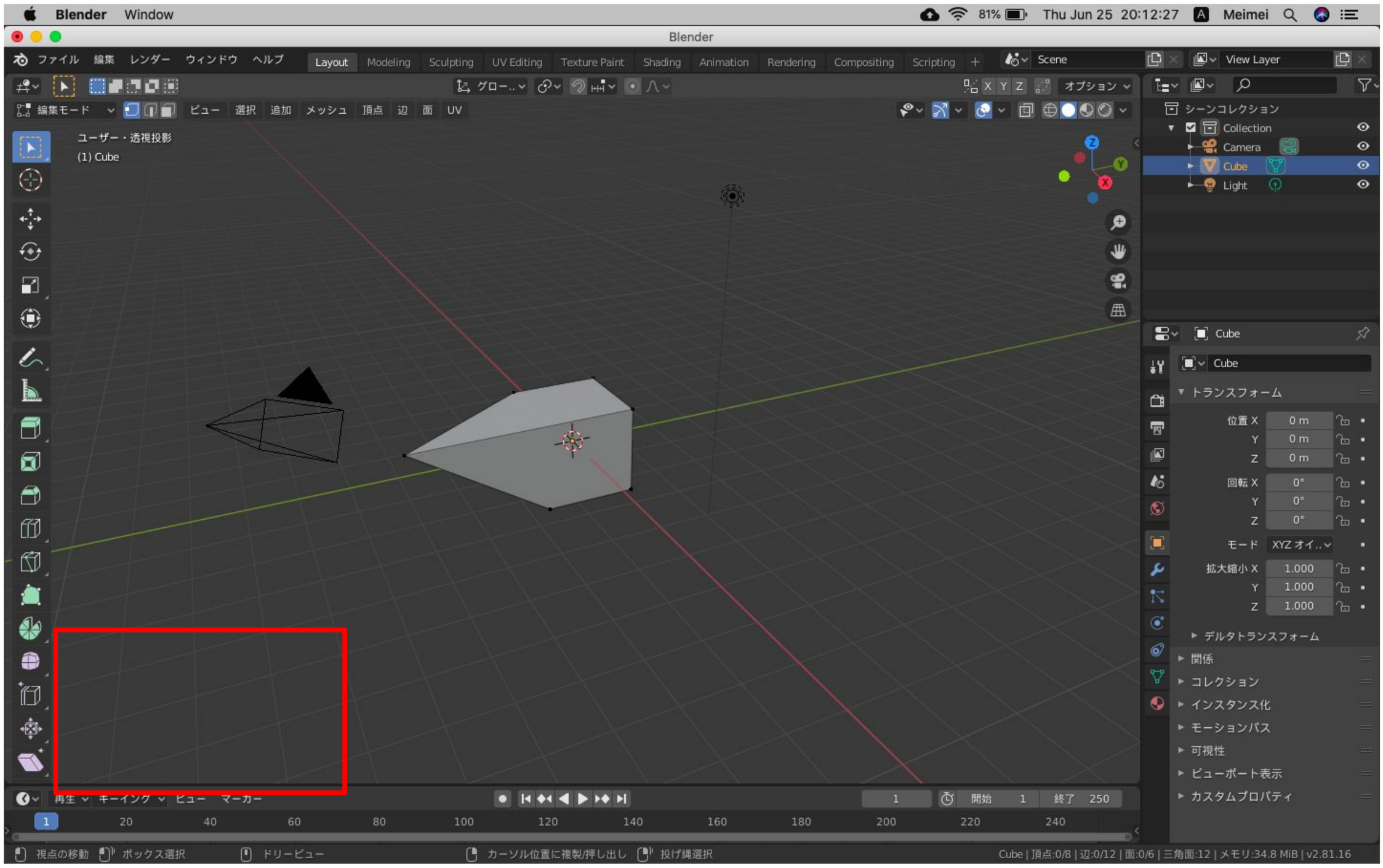
Xキーを押したらX軸に並行に移動！
Yキーを押したらY軸に並行に移動！
Zキーを押したらZ軸に並行に移動！



移動位置を確定したい場合は「エンターキーをクリック」または「カーソルで画面をクリック」！

確定すると数値入力できるウィンドウが出るよ！ここから移動距離を細かく指定できるよ

このウィンドウは確定直後のときしか出てこなくて他の操作をすると消えるので気をつけよう！



画面をクリック（他の操作）したら詳細ウィンドウが消えた！

ここでミッション！ 辺と面の移動も試してみよう