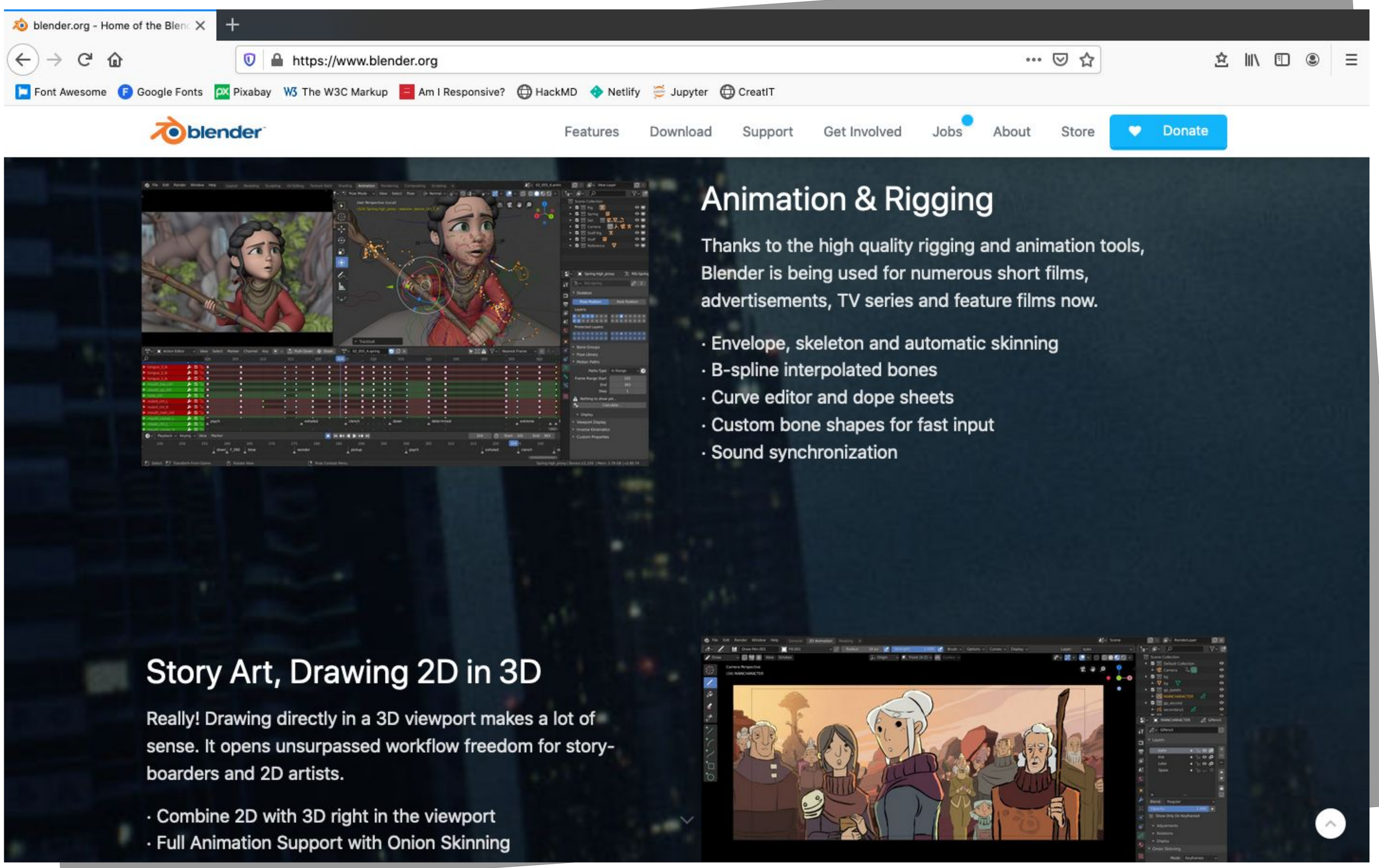
辺・面の回転



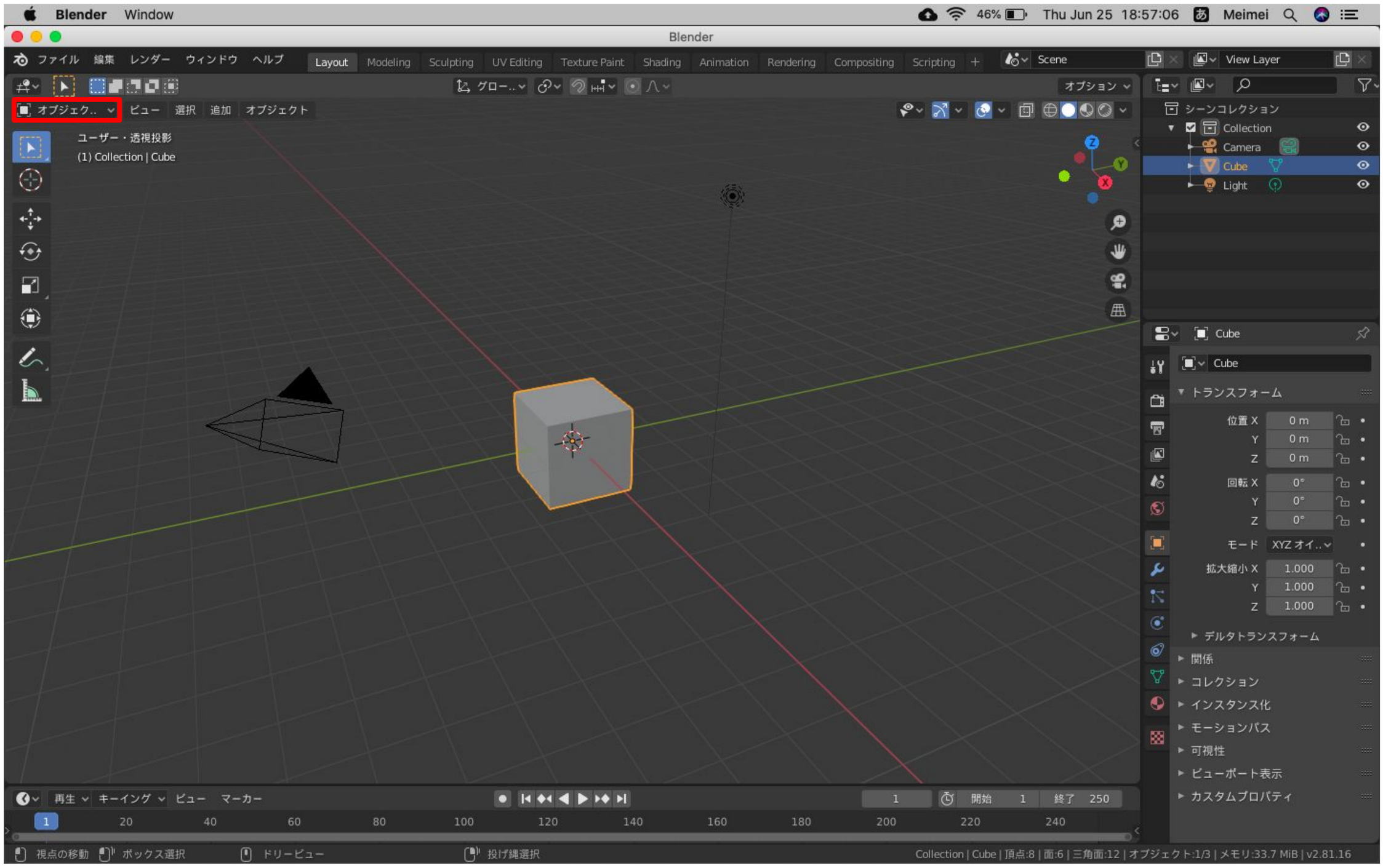
1.オブジェクトを編集する 2
2.面・辺の回転をする 7

著者:めいめい IN 秋葉原教室

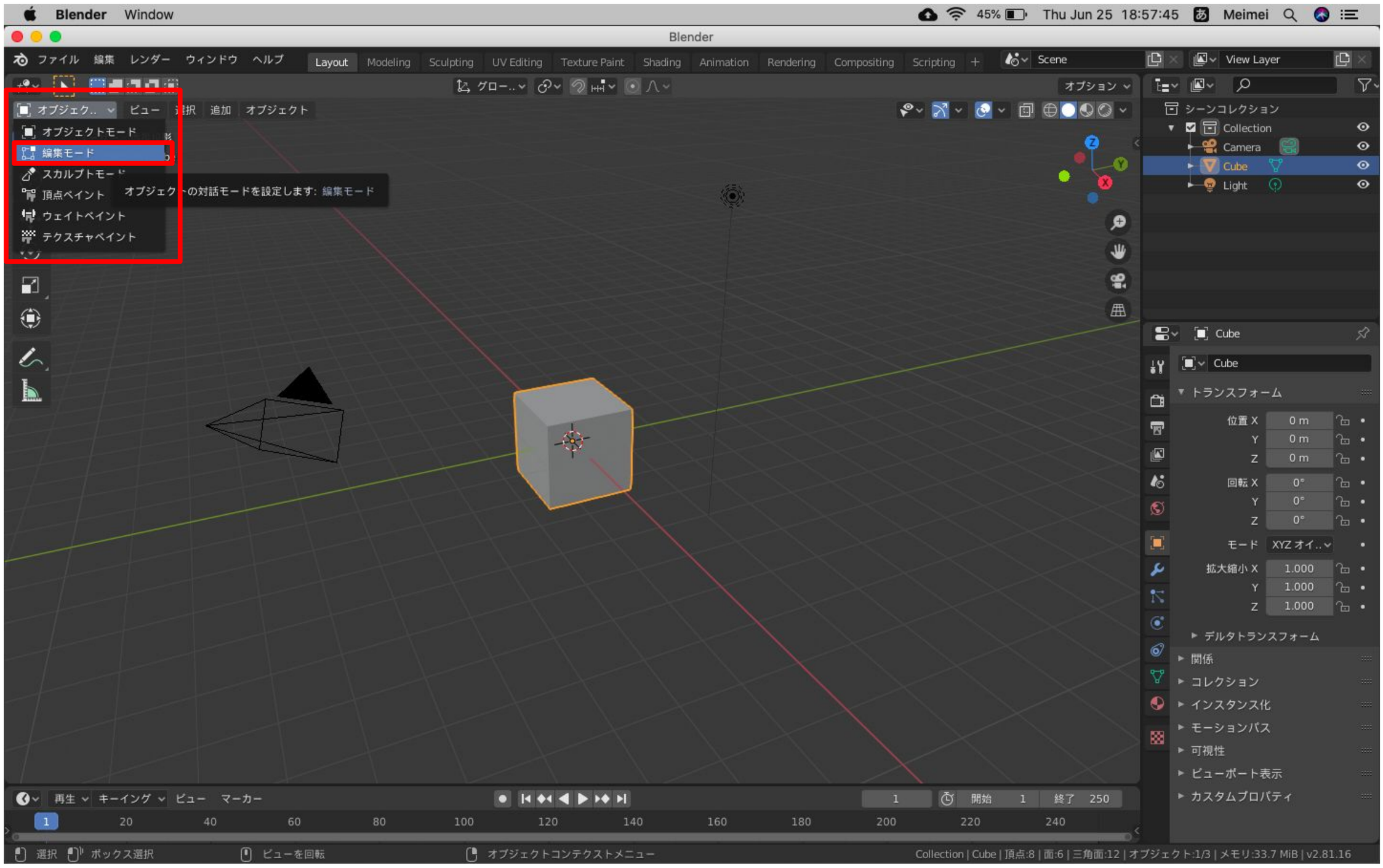
基礎(★☆☆☆☆:難易度1 / 5)

第1章

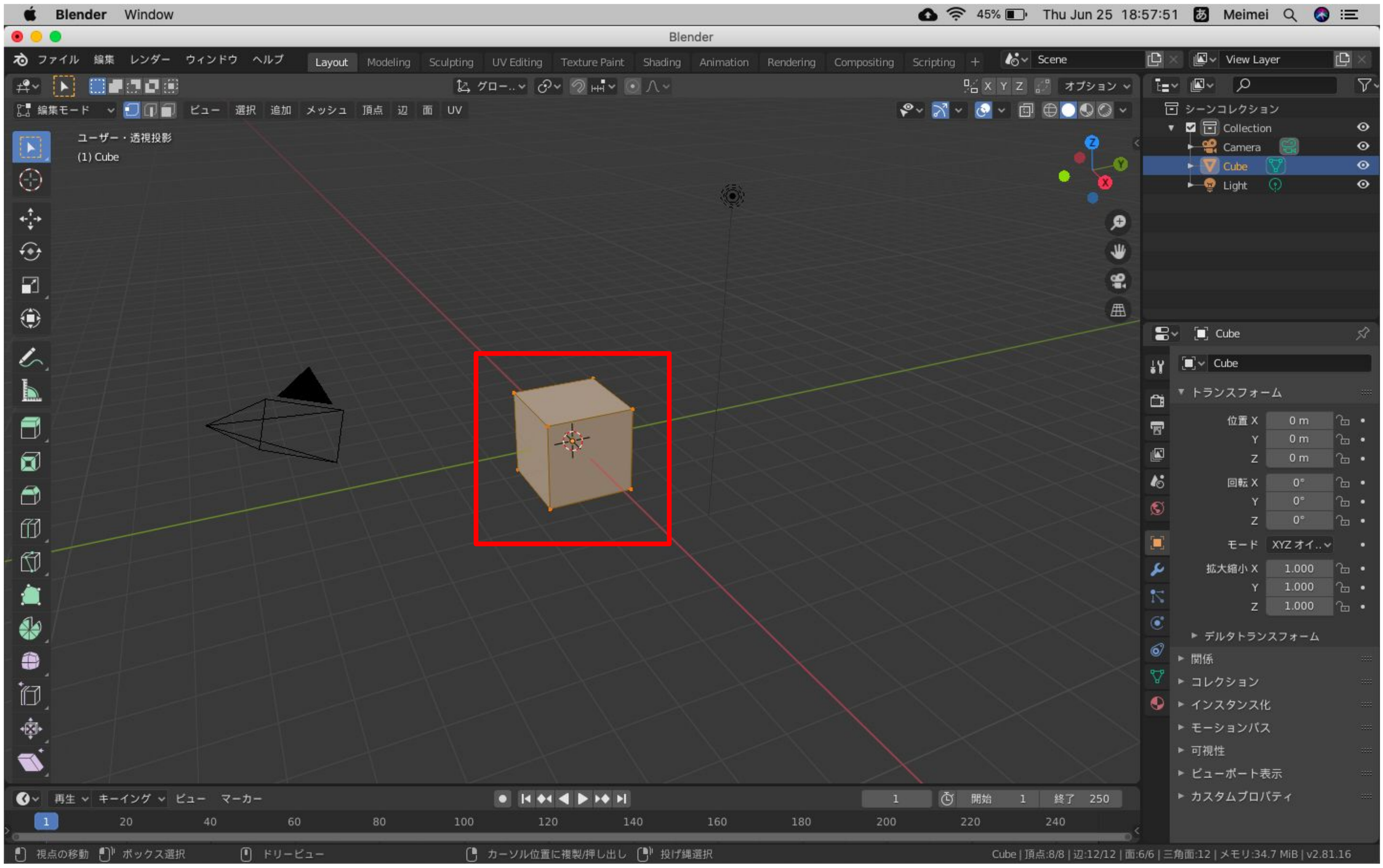
オブジェクトを編集する



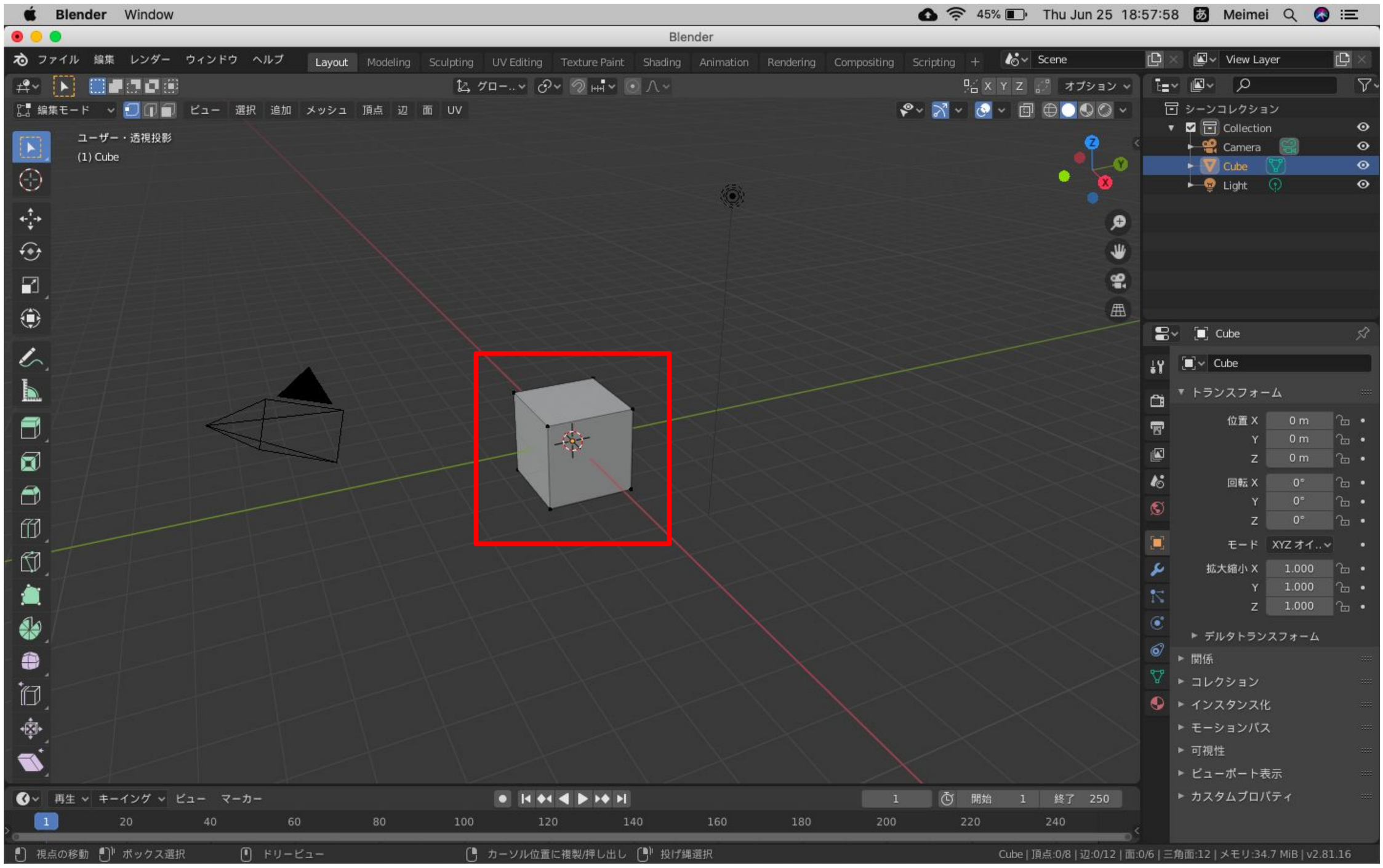
新規作成するとデフォルトで「オブジェクトモード」という状態ではじまるよ



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

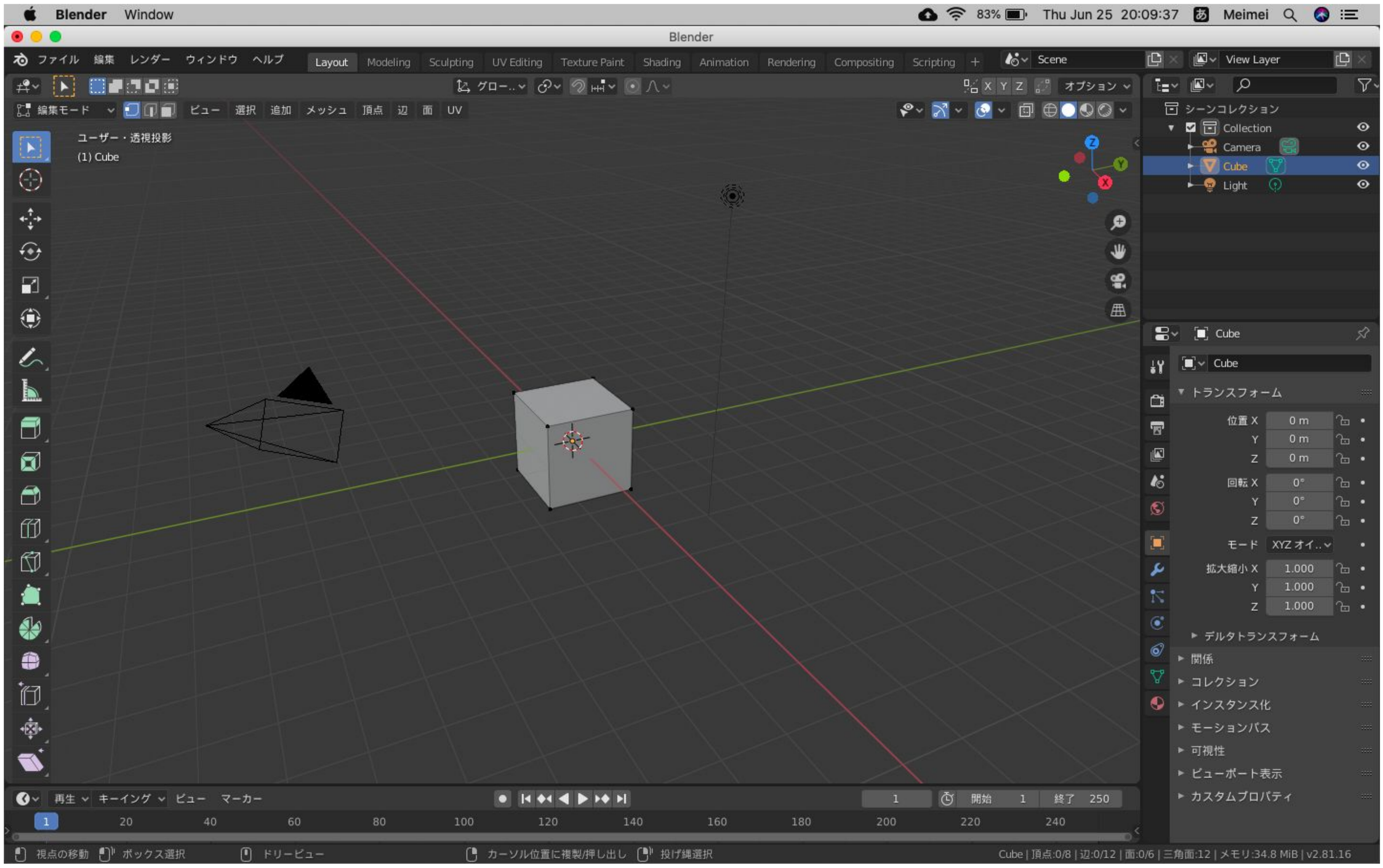
ショートカットキーもあるから試してみよう！

Aキー1回：全選択

Aキー2回連続：全選択解除

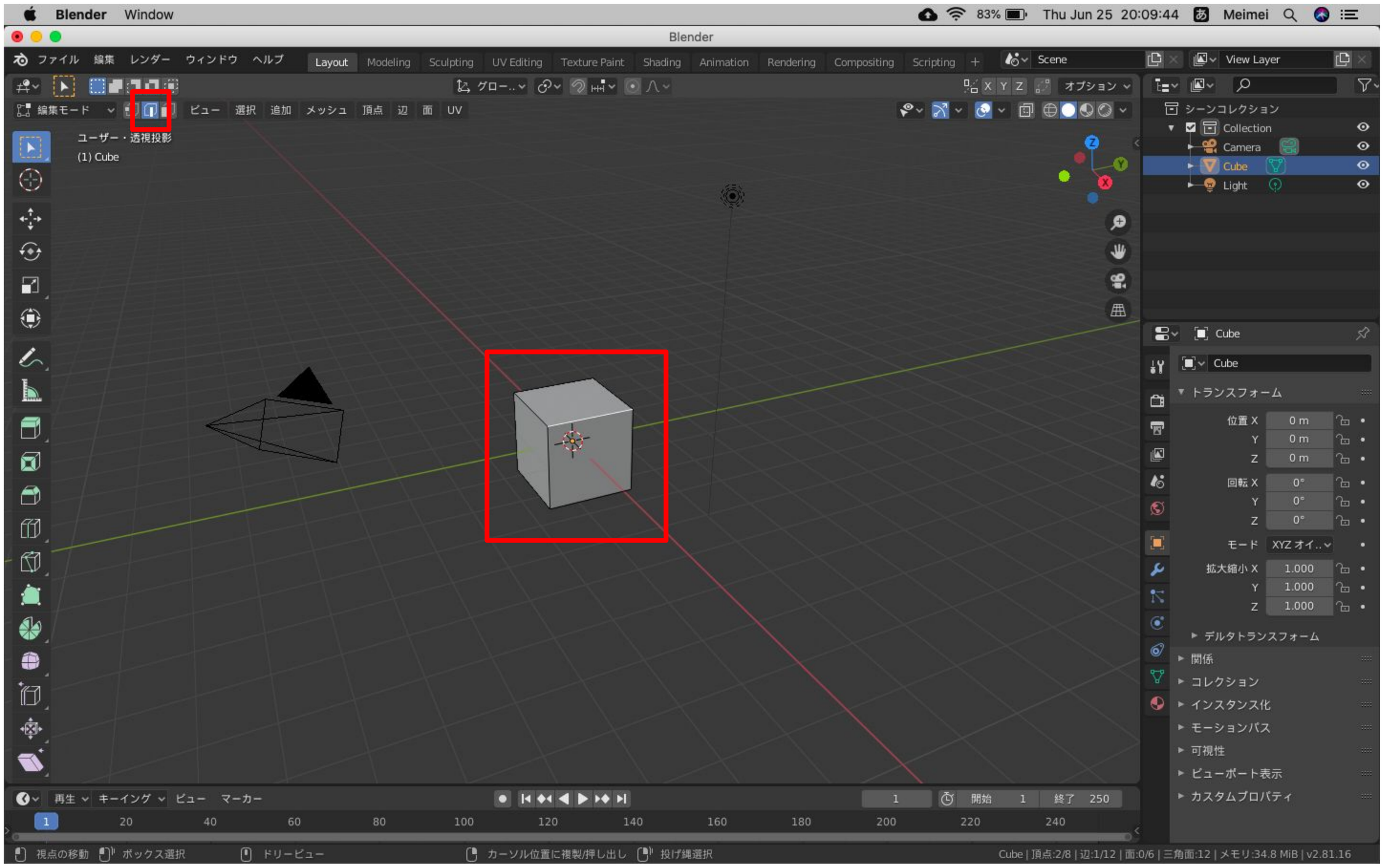
第2章

面・辺の回転をする

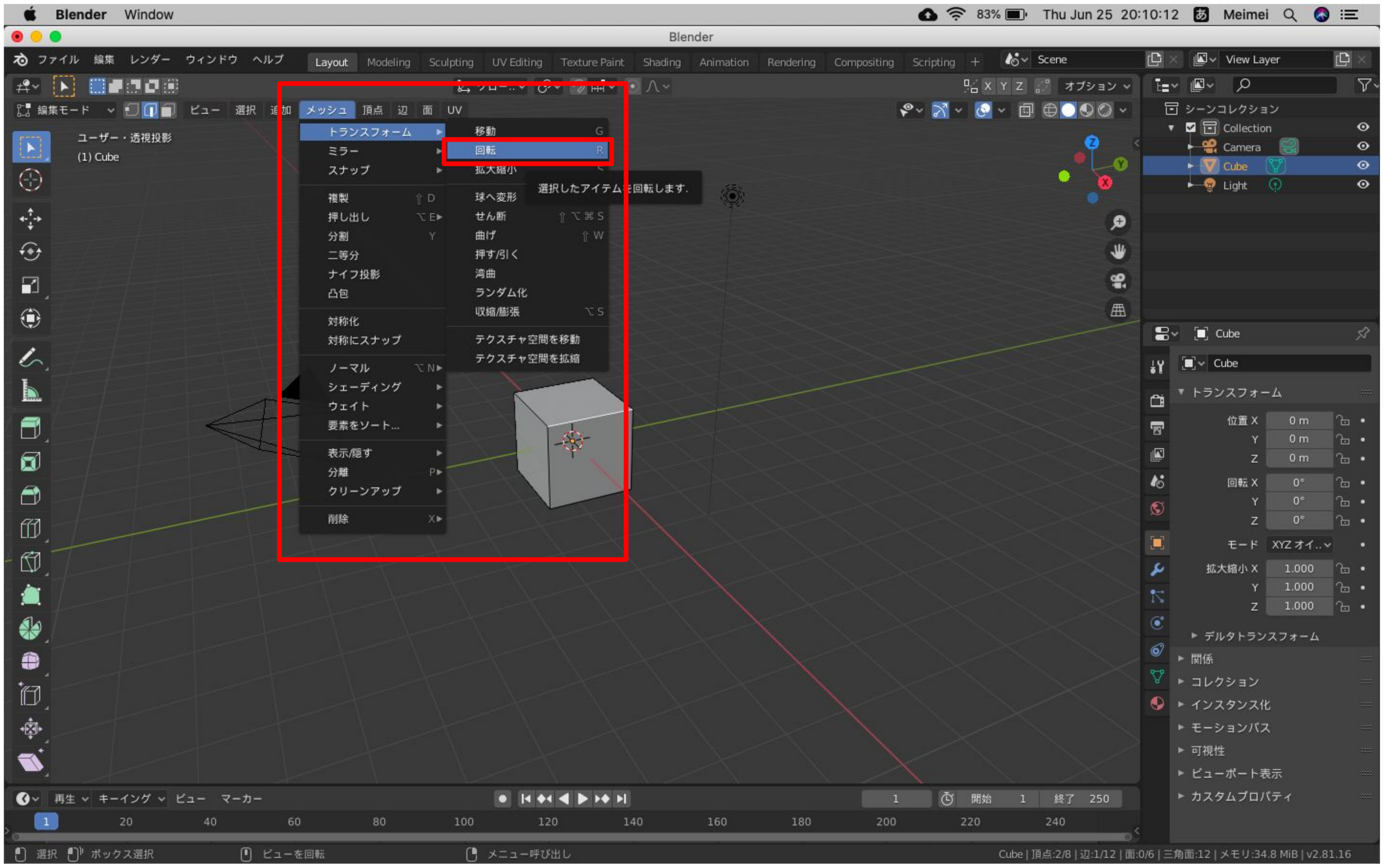


今度は回転方法を確認しよう

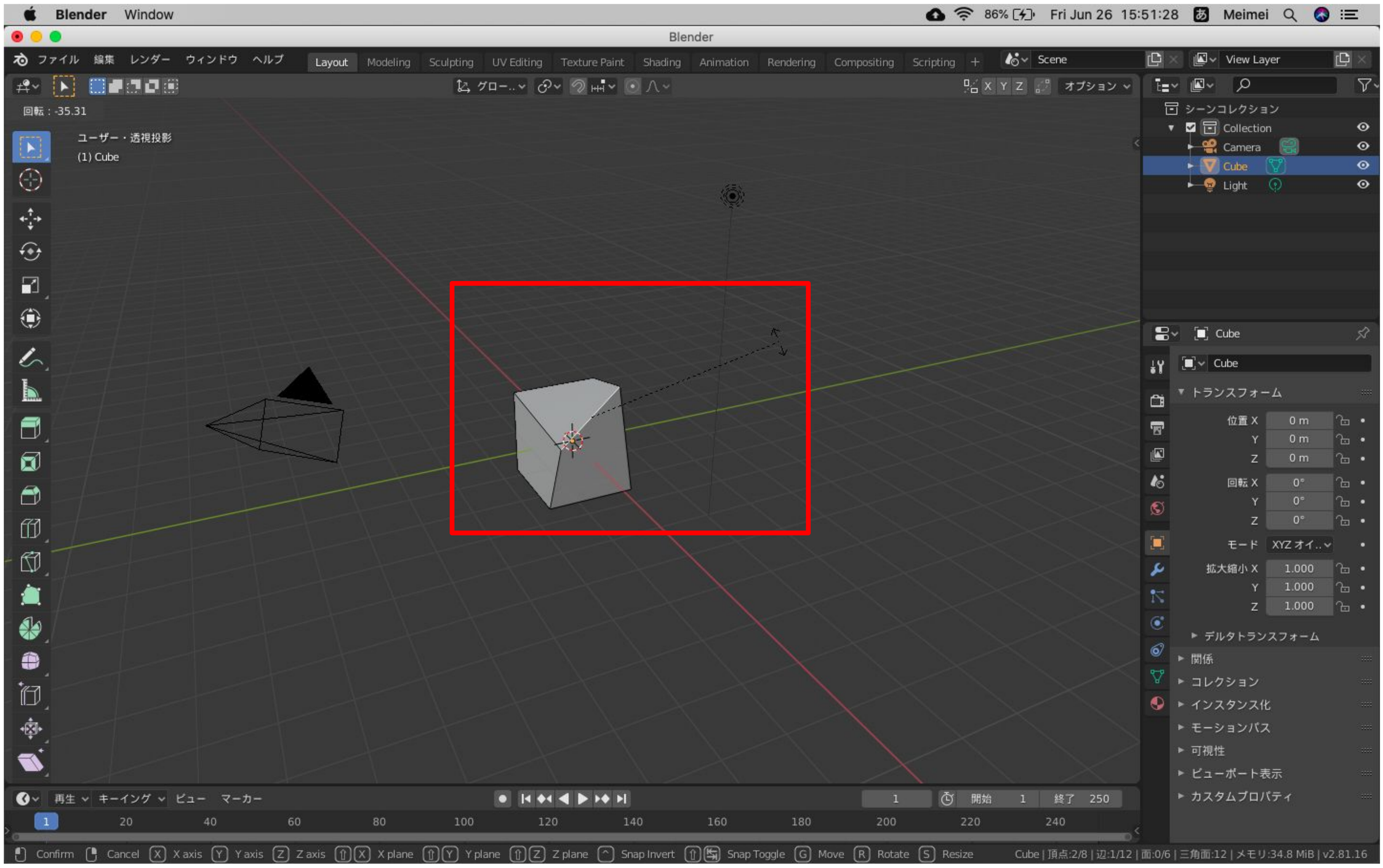
今回は辺で試してみるよ！



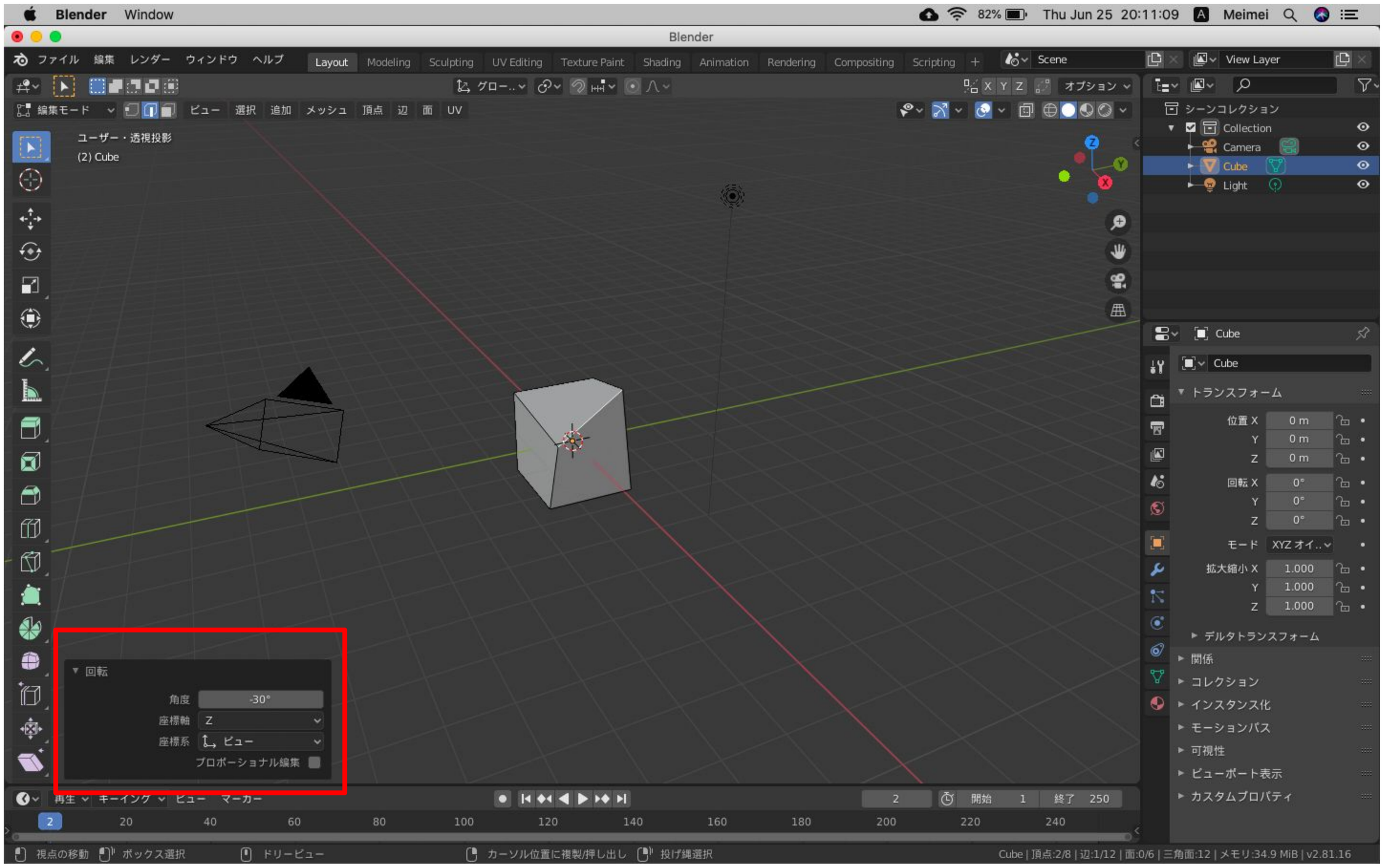
辺選択モードに切り替えて…辺を選択！



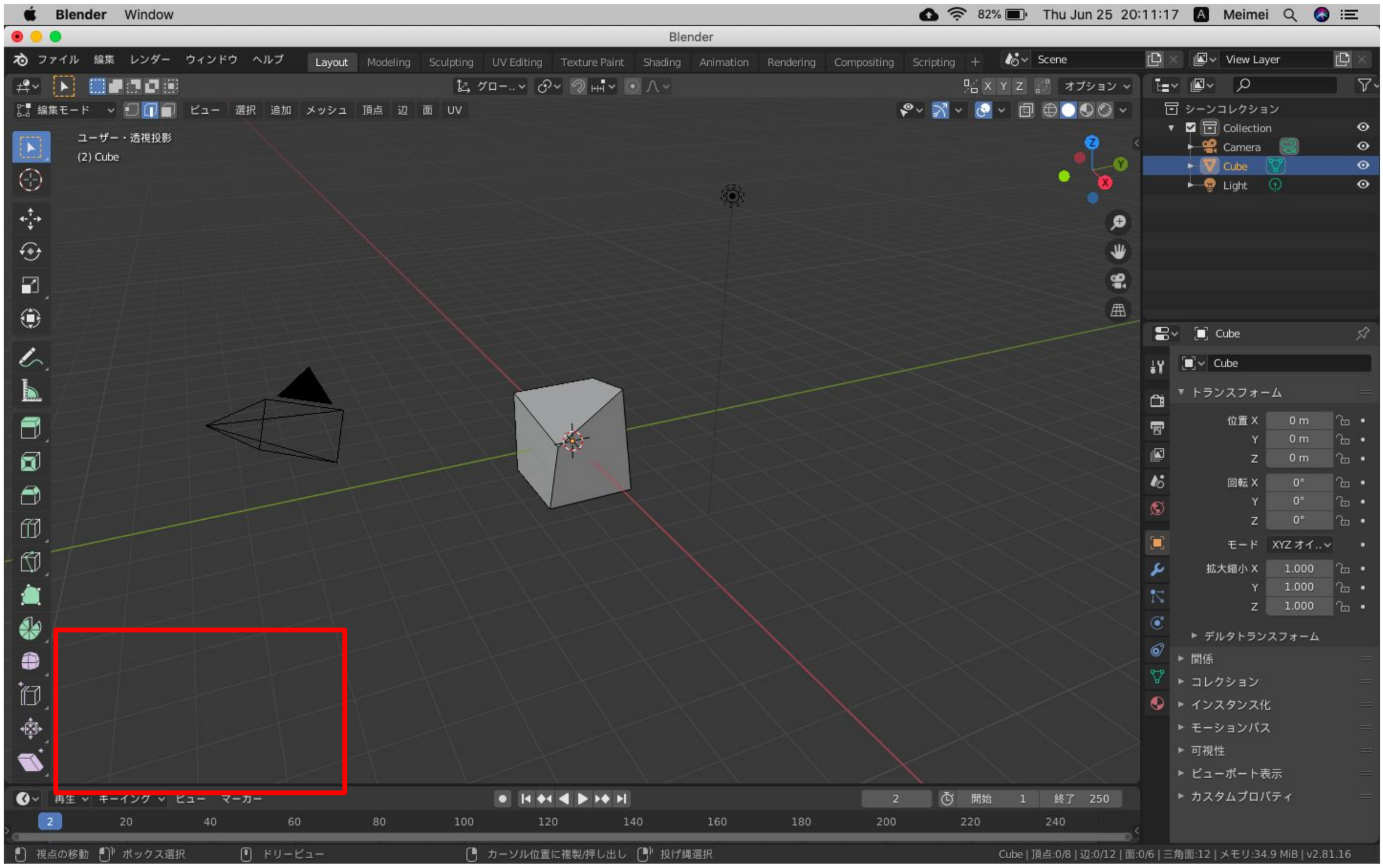
回転するときは「メッシュ > トランスフォーム > 回転」を選択しよう


Blender Window
86% Fri Jun 26 15:51:28 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
回転：-35.31
ユーザー・透視投影
(1) Cube
シーンコレクション
Collection
Camera
Cube
Light
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
開始 1 終了 250
Confirm Cancel X axis Y axis Z axis X plane Y plane Z plane Snap Invert Snap Toggle Move Rotate Resize
Cube | 頂点:2/8 | 辺:1/12 | 面:0/6 | 三角面:12 | メモリ:34.8 MiB | v2.81.16

ぐりん...



これも確定した直後に詳細ウィンドウが出てくるよ！



画面をクリック（他の操作）をすると詳細ウィンドウは消えるので注意しよう