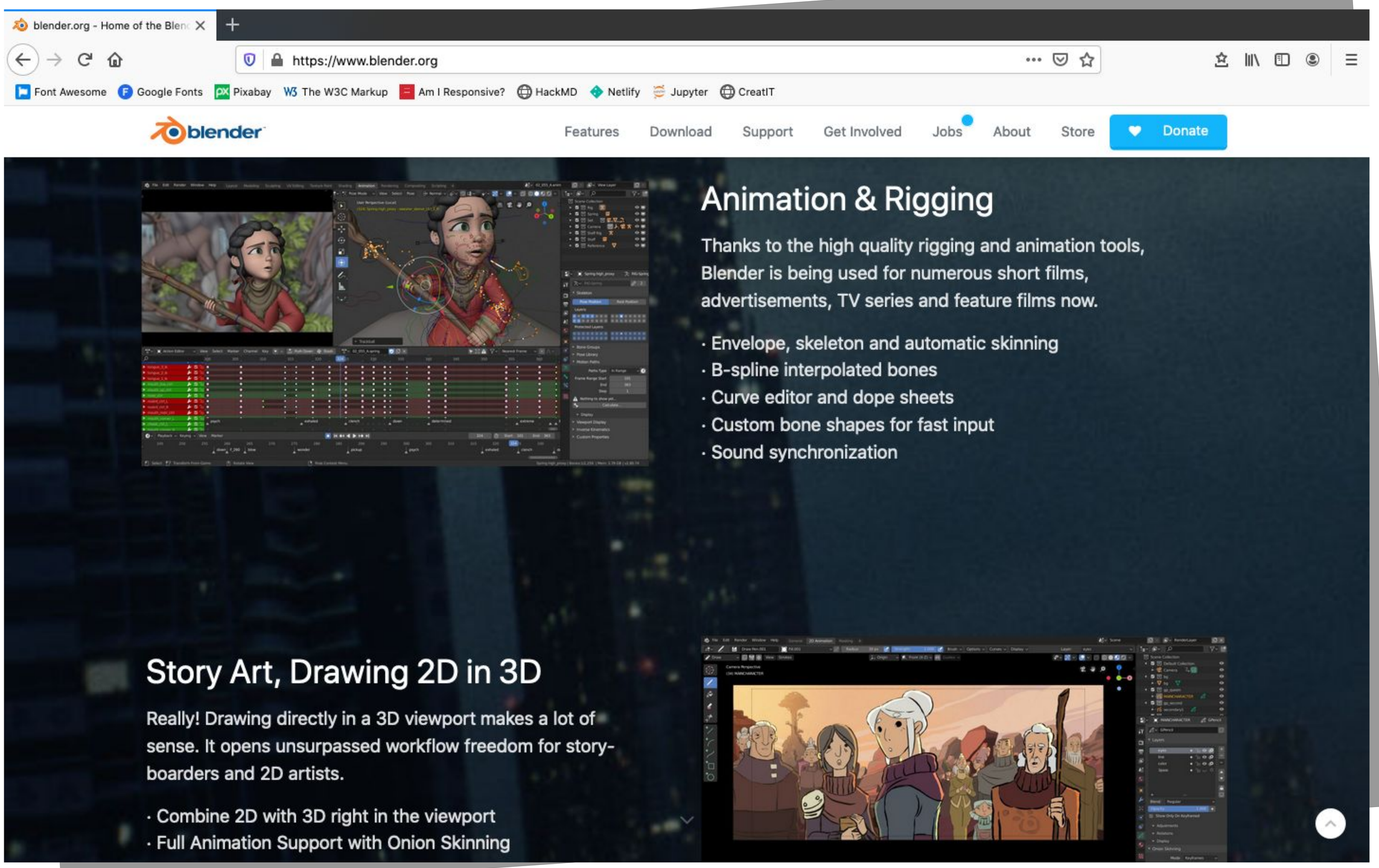
辺・面の拡大縮小



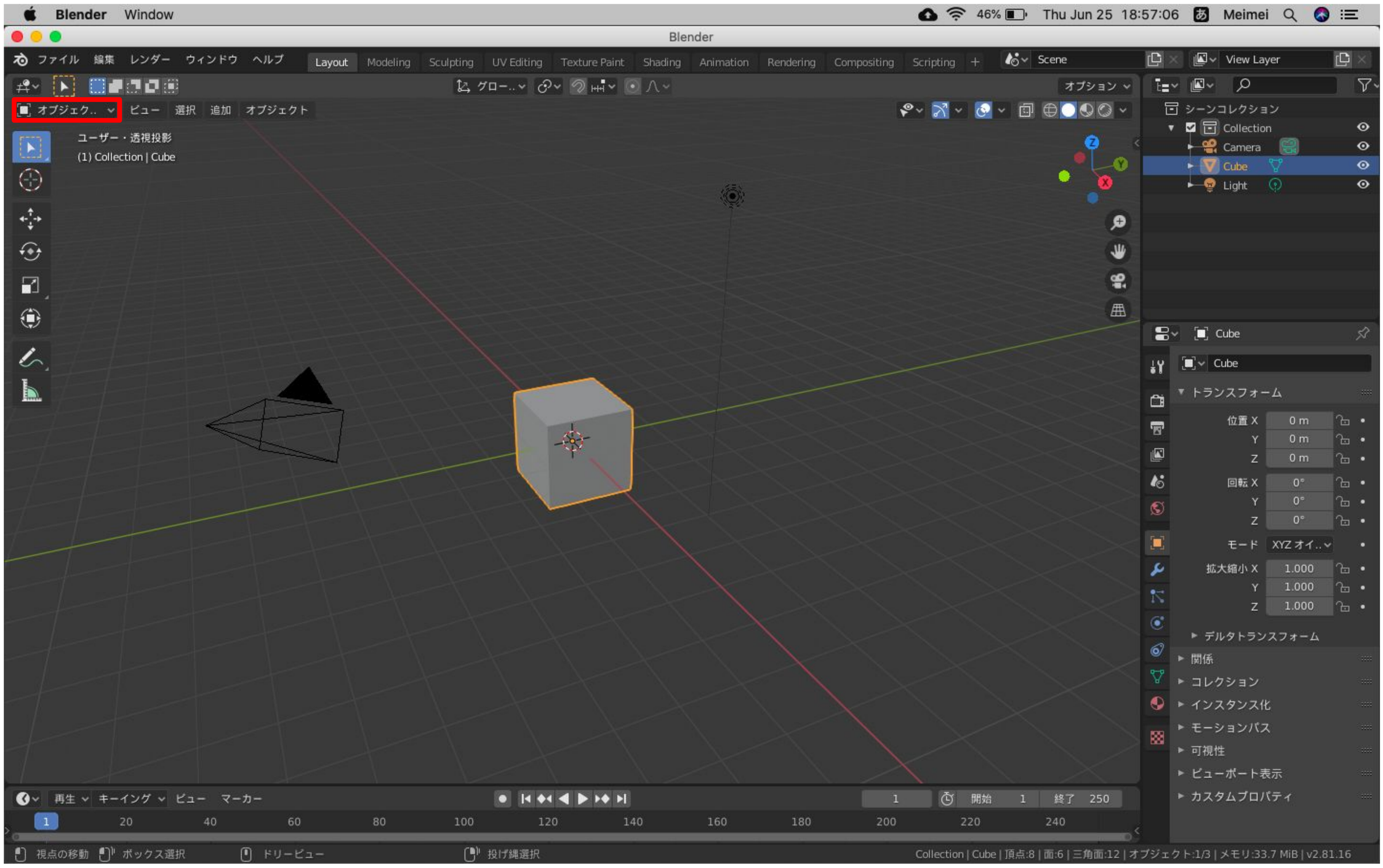
1.オブジェクトを編集する 2
2.辺・面の拡大縮小をする 7

著者:めいめい IN 秋葉原教室

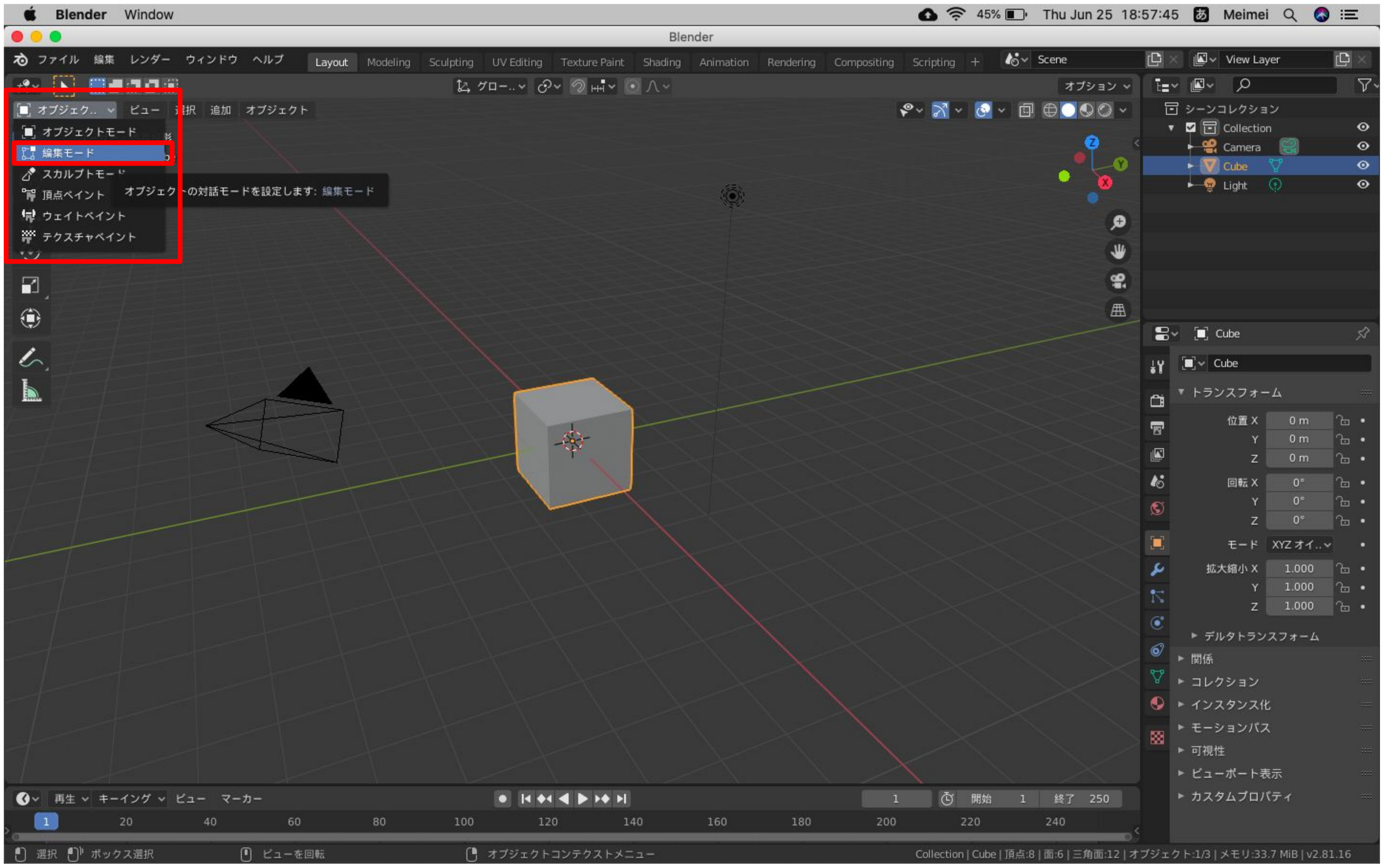
基礎(★☆☆☆☆:難易度1 / 5)

第1章

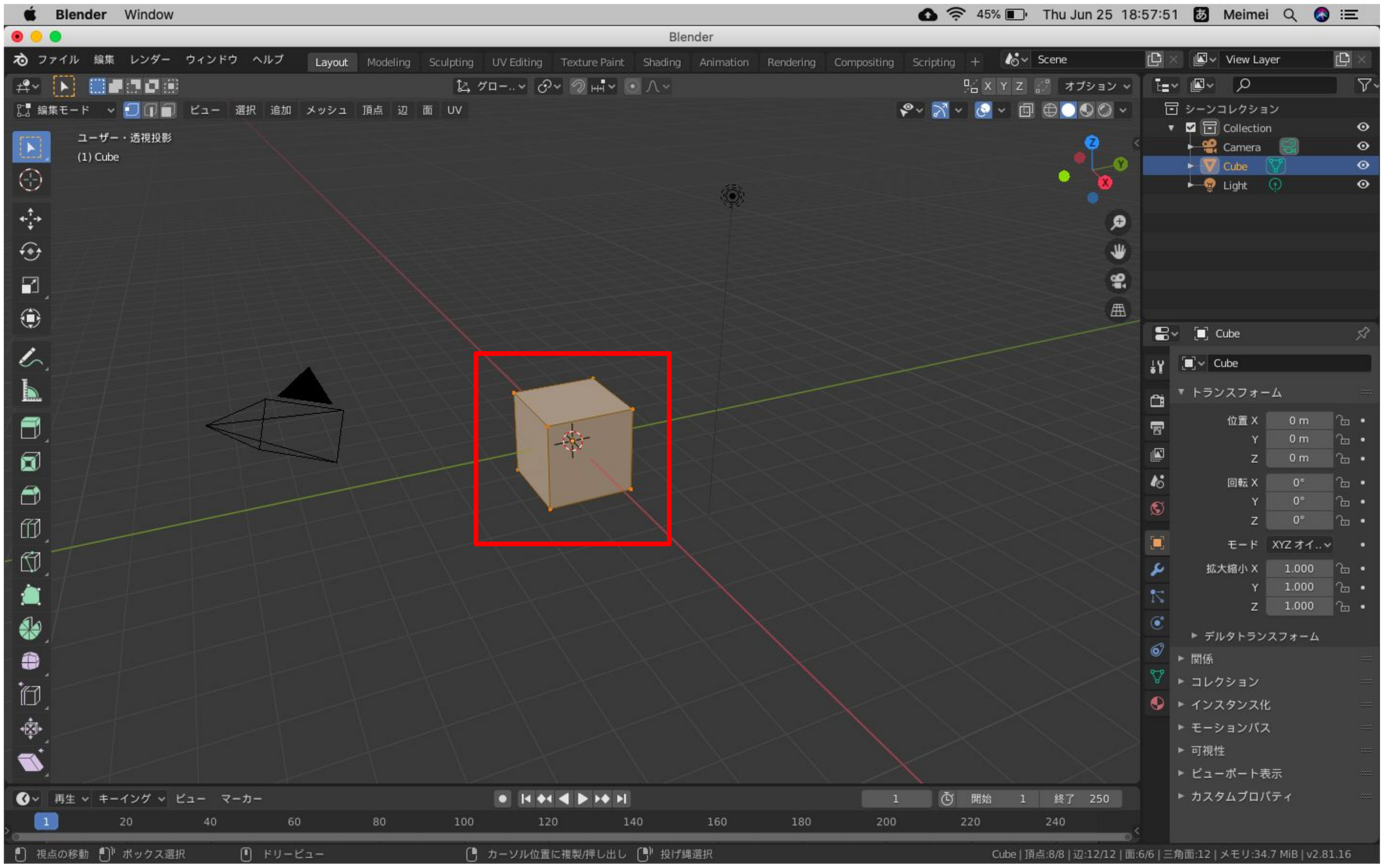
オブジェクトを編集する



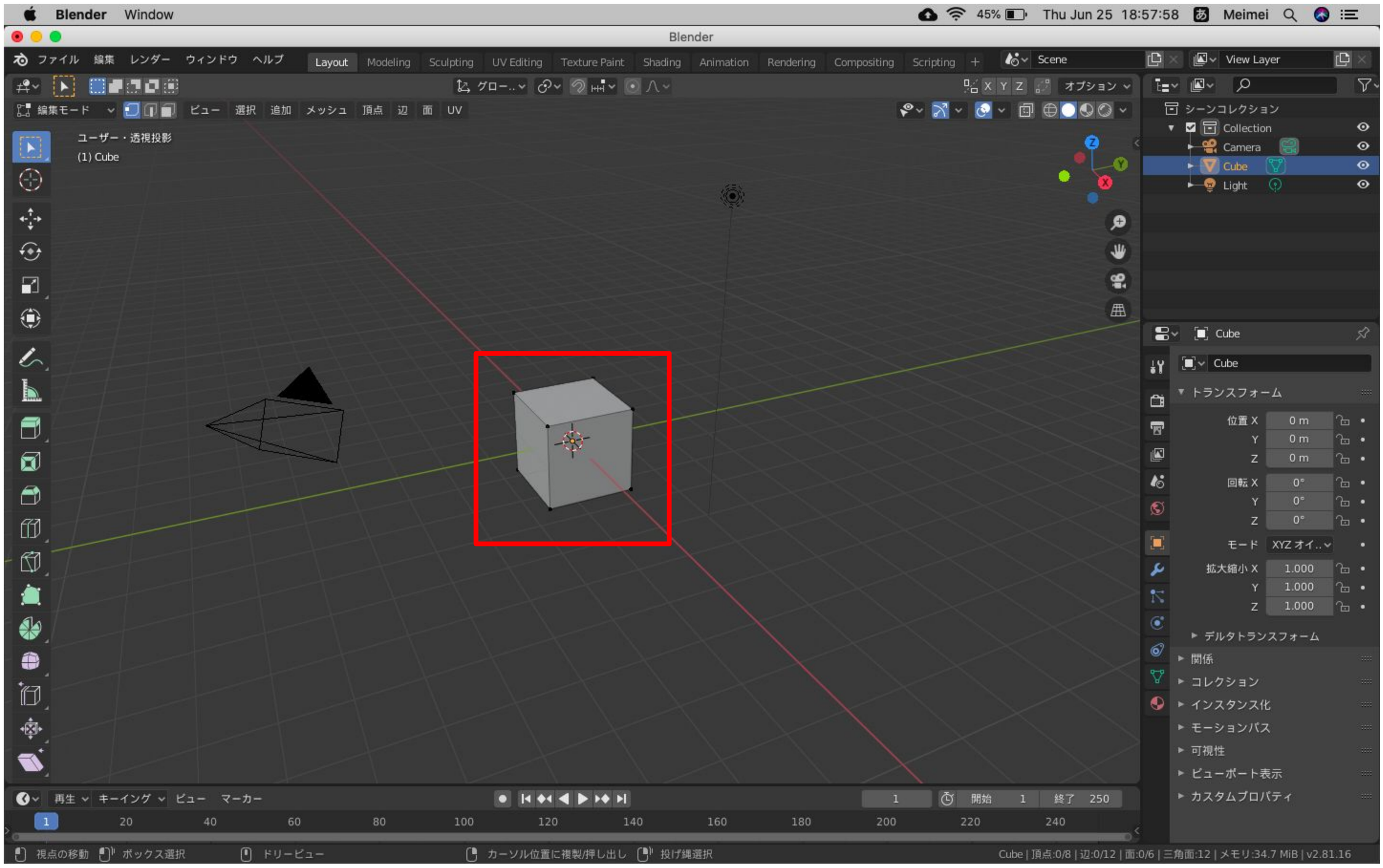
新規作成するとデフォルトで「オブジェクトモード」という状態ではじまるよ



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

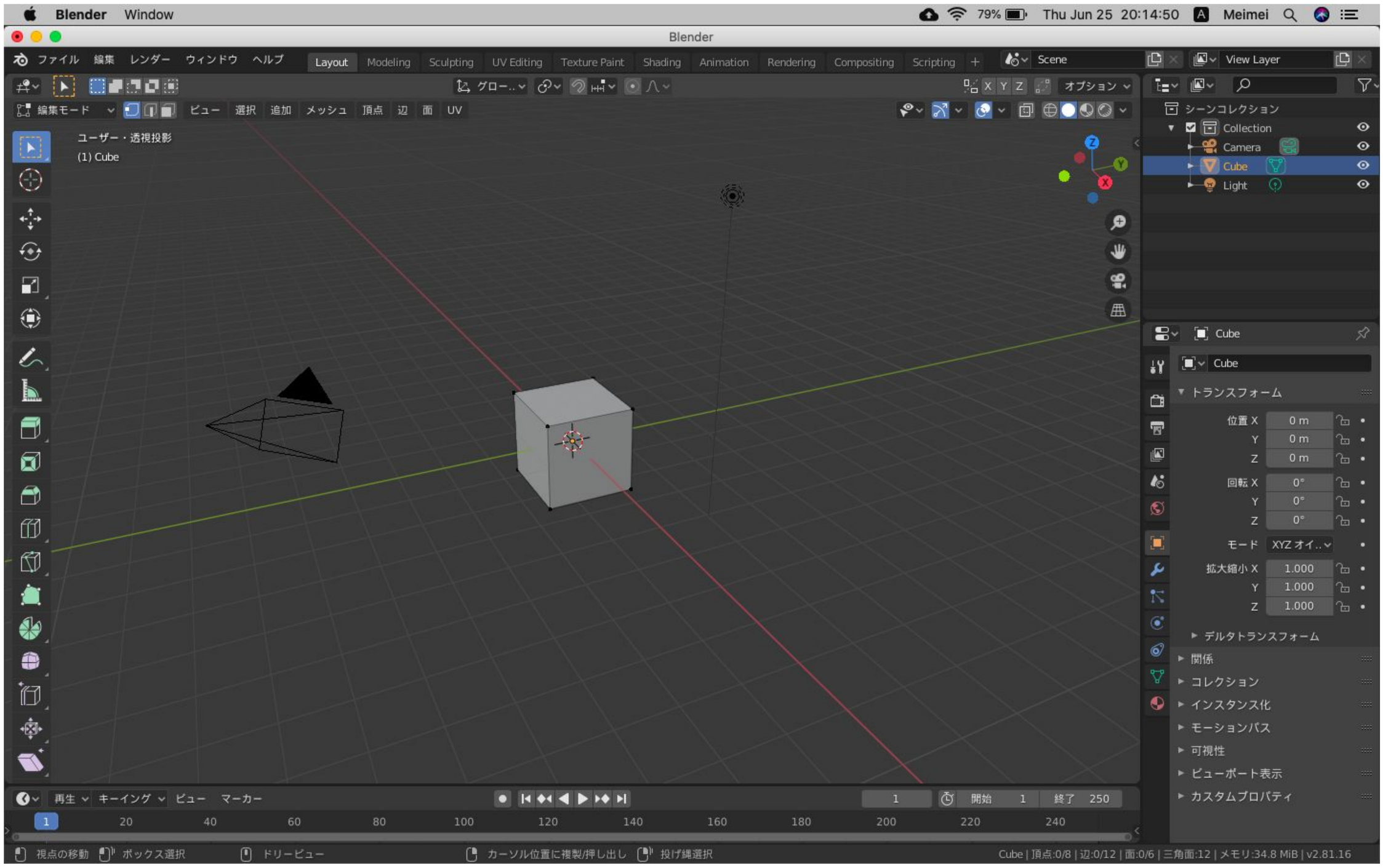
ショートカットキーもあるから試してみよう！

Aキー1回：全選択

Aキー2回連続：全選択解除

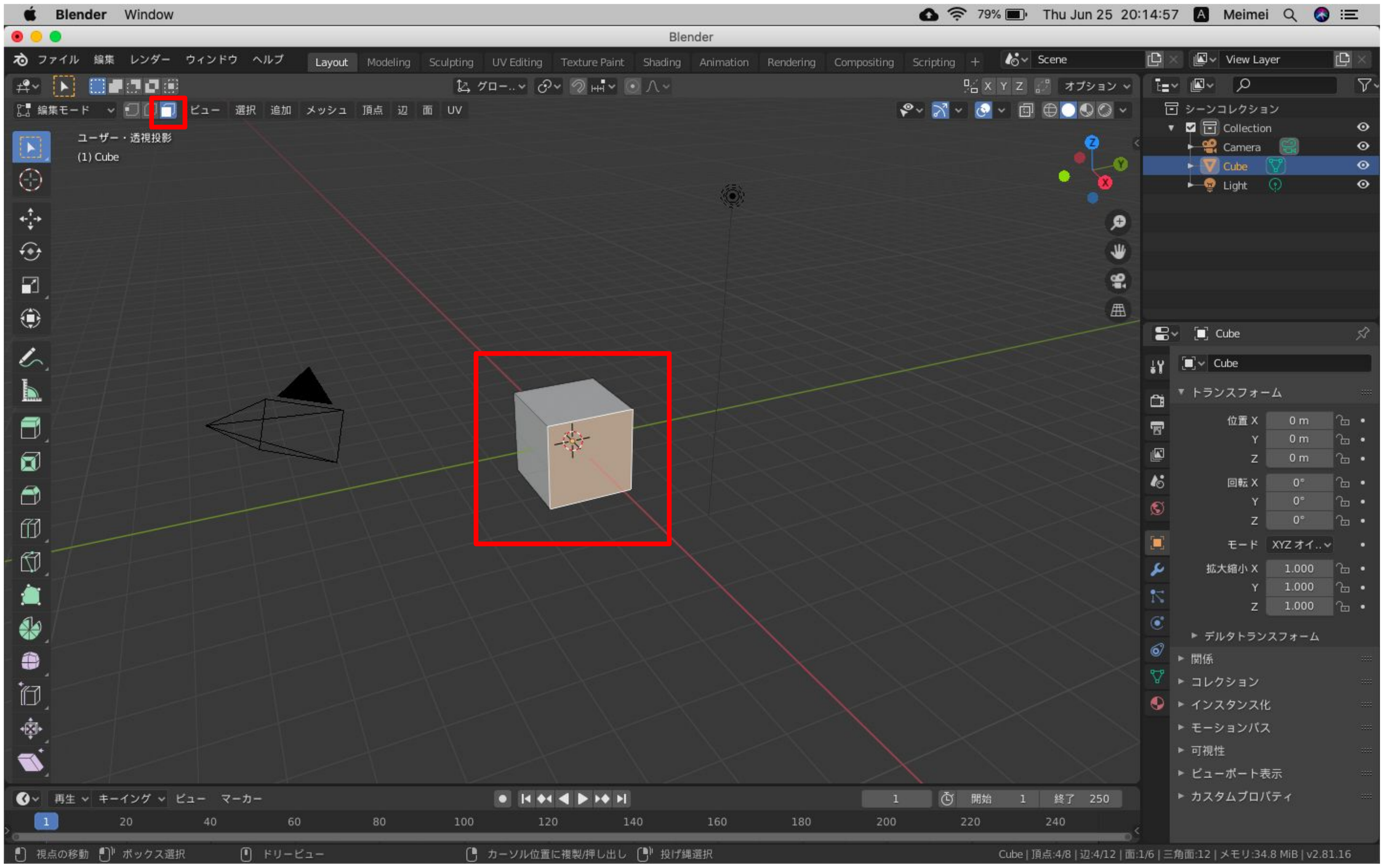
第2章

辺・面の拡大縮小をする



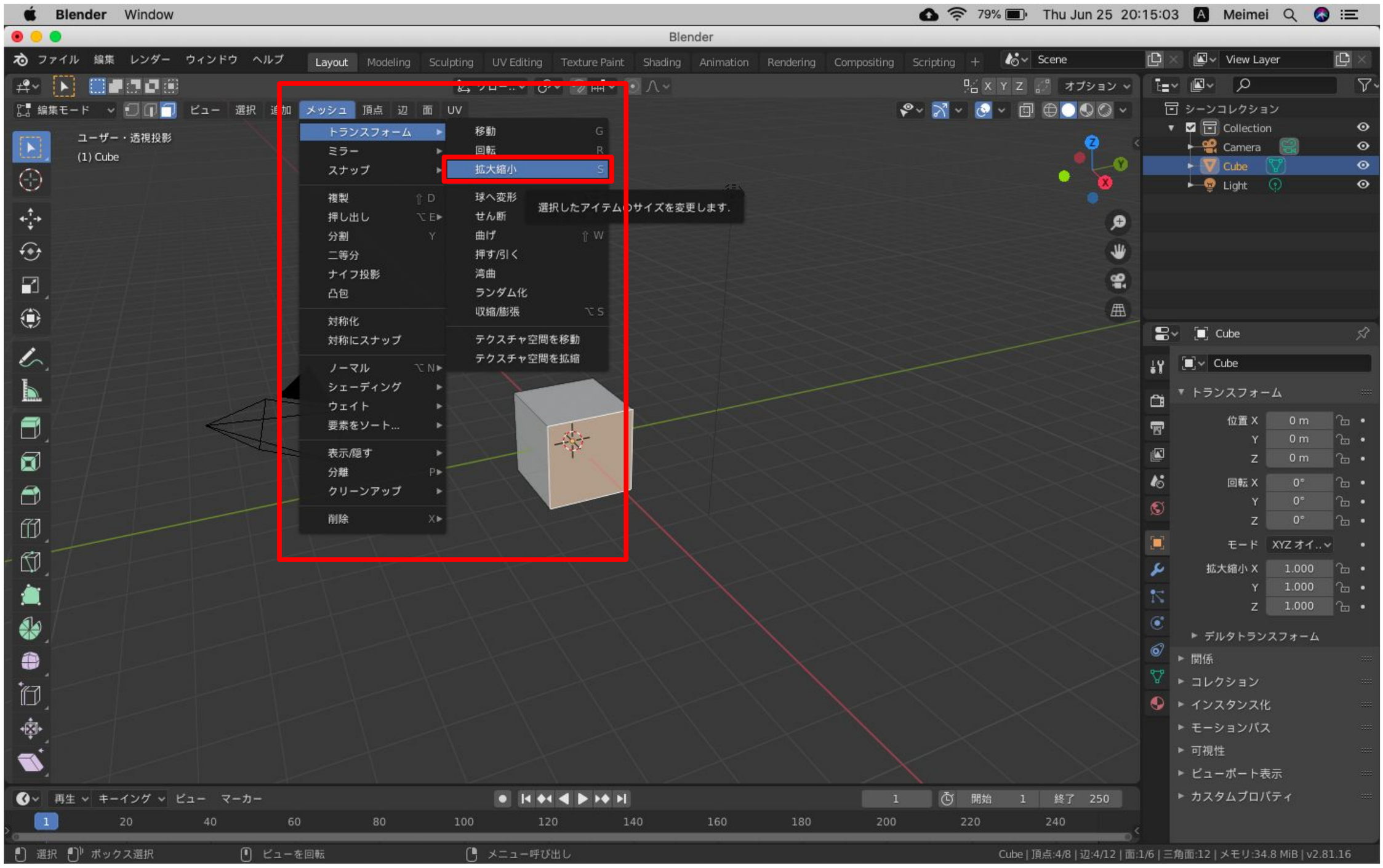
最後に拡大縮小の方法を確認しよう！

今回は面で試してみよう



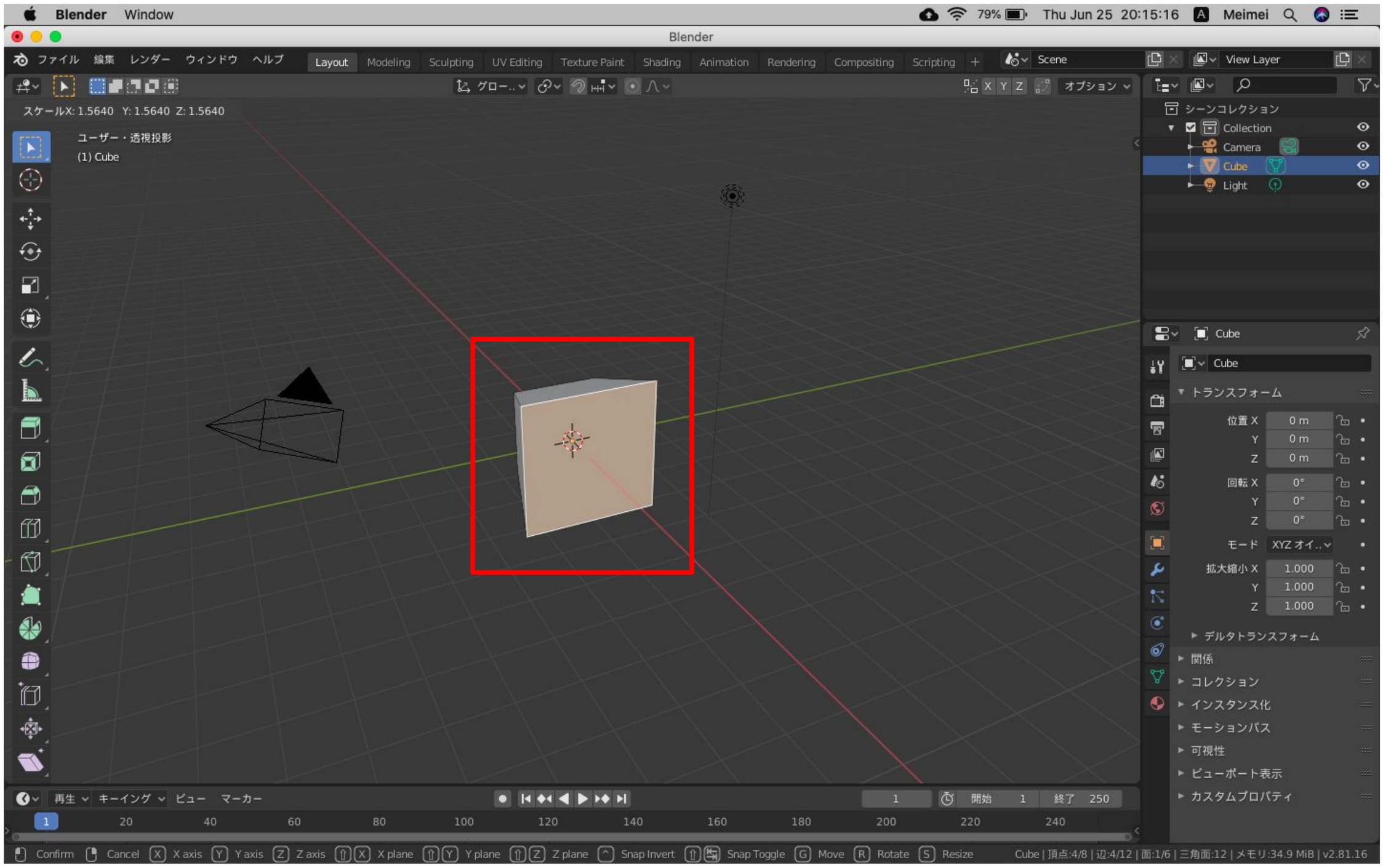
面選択モードに切り替えて面を選択！

辺・面の拡大縮小をする

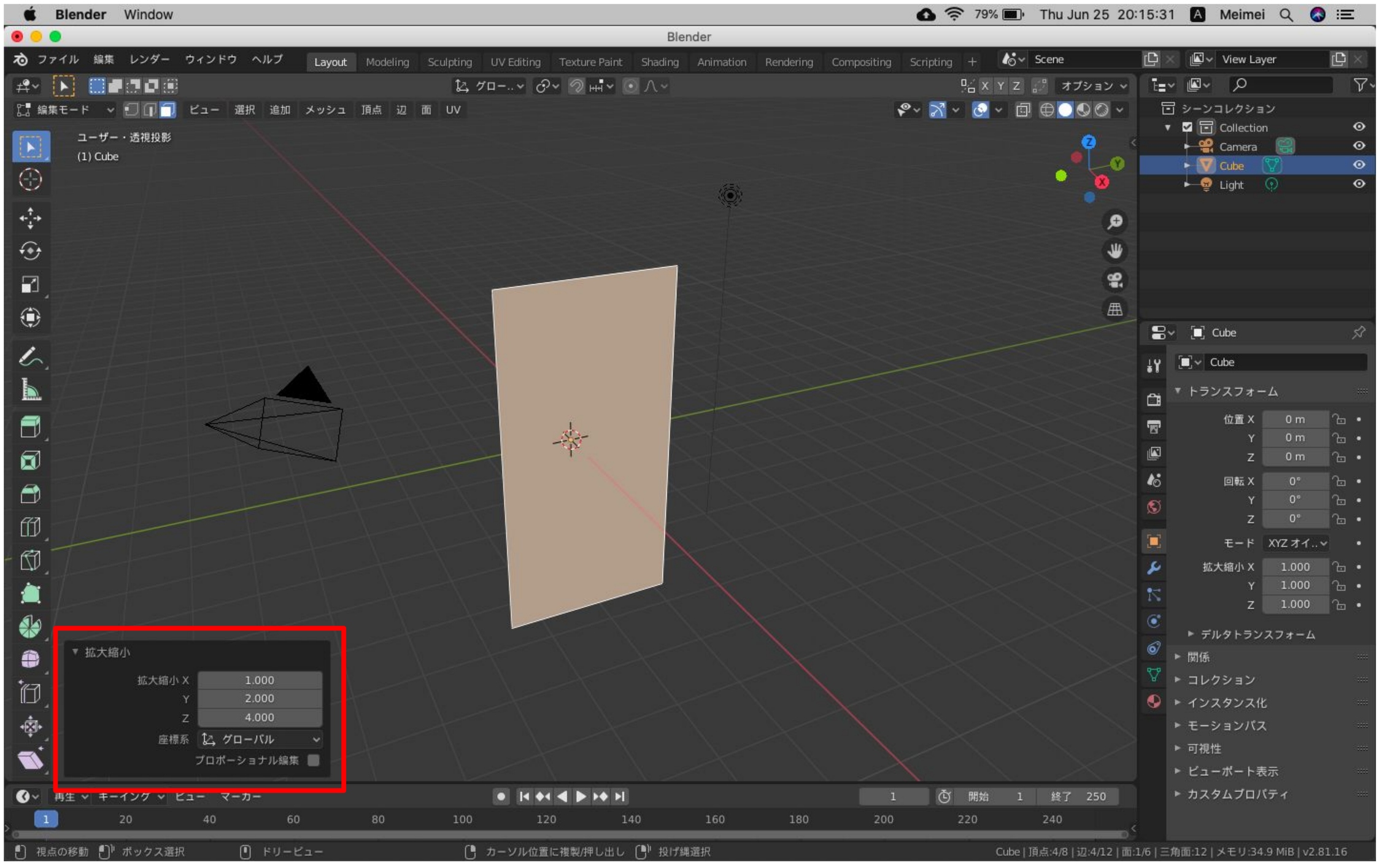


拡大縮小は「メッシュ ＞ トランスフォーム > 拡大縮小」を選択！

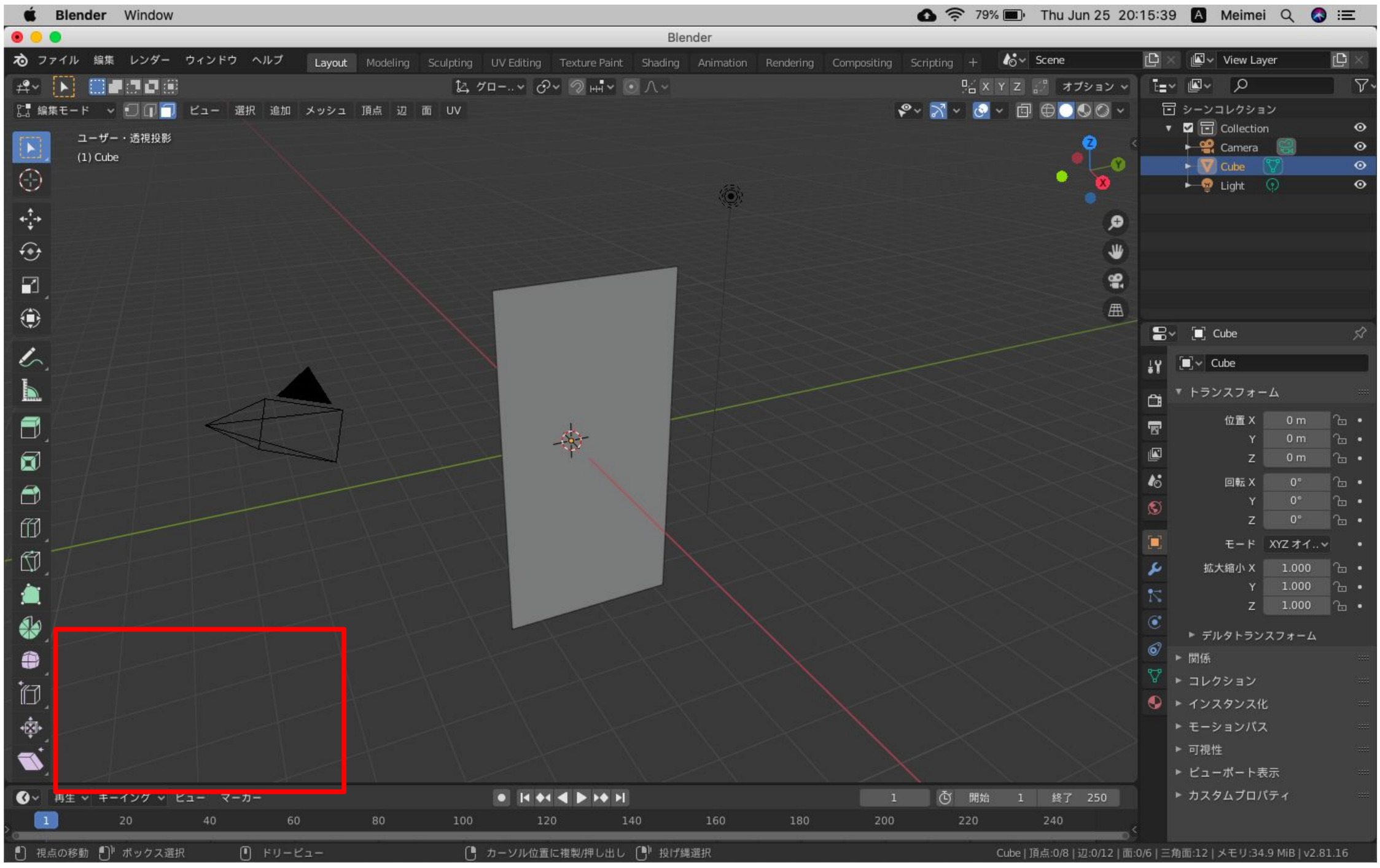
辺・面の拡大縮小をする


Blender Window
79% Thu Jun 25 20:15:16 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
スケールX: 1.5640 Y: 1.5640 Z: 1.5640
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:4/8 | 辺:4/12 | 面:1/6 | 三角面:12 | メモリ:34.9 MiB | v2.81.16

ぶぉ…



確定した直後に詳細ウィンドウが表示されるよ！



詳細ウィンドウ以外の画面をクリックすると詳細ウィンドウが消えるので注意しよう

辺・面の拡大縮小をする