

Blender班 ②

メニュー

動作環境

MakBook Pro

- Version : 10.15.5 (Catalina)
- Processor : 1.4 GHz Quad-Core Intel Core i5
- Memory : 16 GB 2133 MHz LPDDR3

Blender

- Version 2.83.0 (2.83.0 2020-06-03)

目次

1. Toolbar

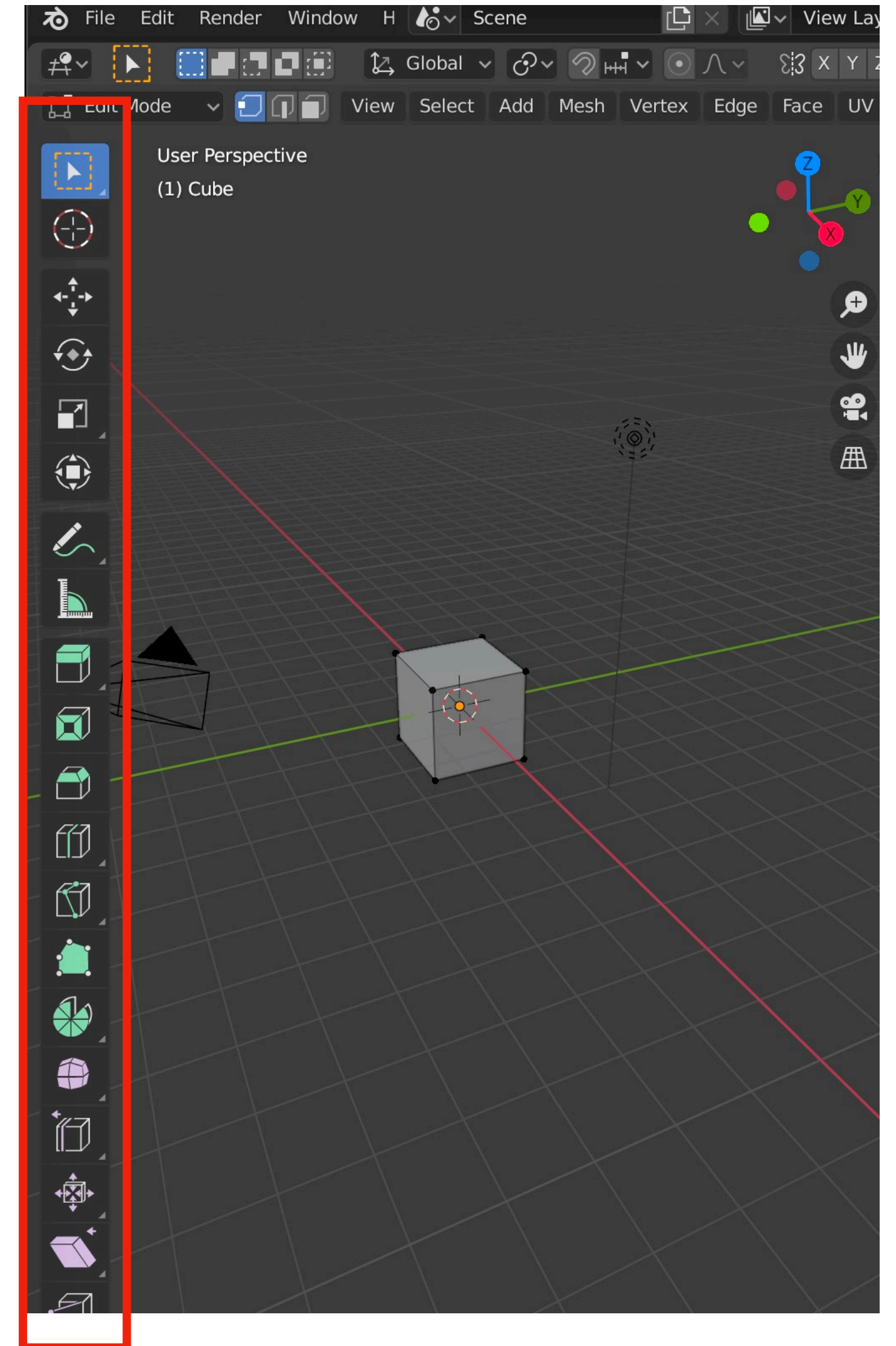
2. Sidebar

3. その他

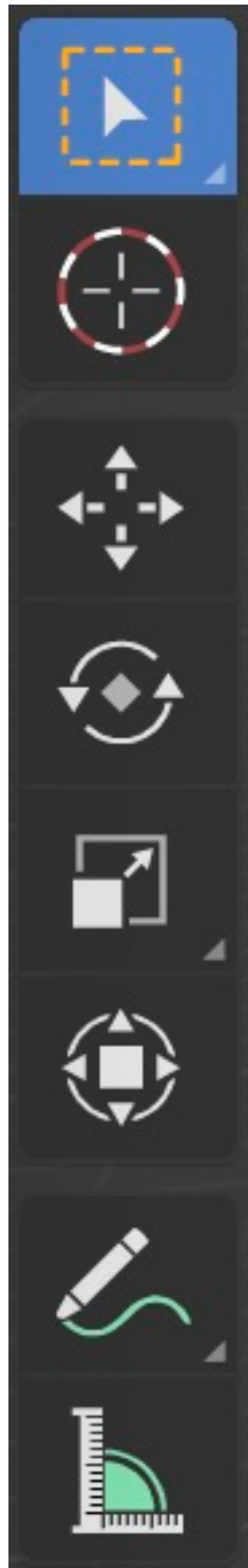
Toolbar

Toolbarとは

- 左にある
- **T**で表示、非表示を切り替え
- Object ModeとEdit Modeで表示が違う
(Edit Modeの内容 = Object Modeの内容 + aなので、
今回はEditモードのToolbarを紹介)



Toolbar 1/3



← Tweak, Select Box, Select Circle, Select Lasso : 選択

← Cursor : 3D Cursorの位置変更

← Move

← Rotate

← Scale, Scale Cage

← Transform : 上記3つを同時に操作

← Annotate, Annotate Line(直線), Annotate Polygon(連続直線), Annotate Eraser : 注釈

← Measure : 長さ、角度を計測

Toolbar 2/3



- ← **Extrude Region, Extrude Along Normals, Extrude Individual, Extrude to Cursor** : 押し出し（押し出す方向の設定）
- ← **Inset Faces** : 面の挿入
- ← **Bevel** : 面取り
- ← **Loop Cut, Offset Edge Loop Cut(辺を複製して移動)** : カット（辺を追加）
- ← **Knife, Bisect(二等分)**
- ← **Poly Build** : command＋クリックで線を引く or 多角形作成
- ← **Spin, Spin Duplicates** : スピン（複製＋回転）

Toolbar 3/3



← Smooth, Randamize : 頂点の位置変更

← Edge Slide, Vertex Slide : 辺、頂点のスライド

← Shrink/Fatten, Push/Pull : 縮小・膨張

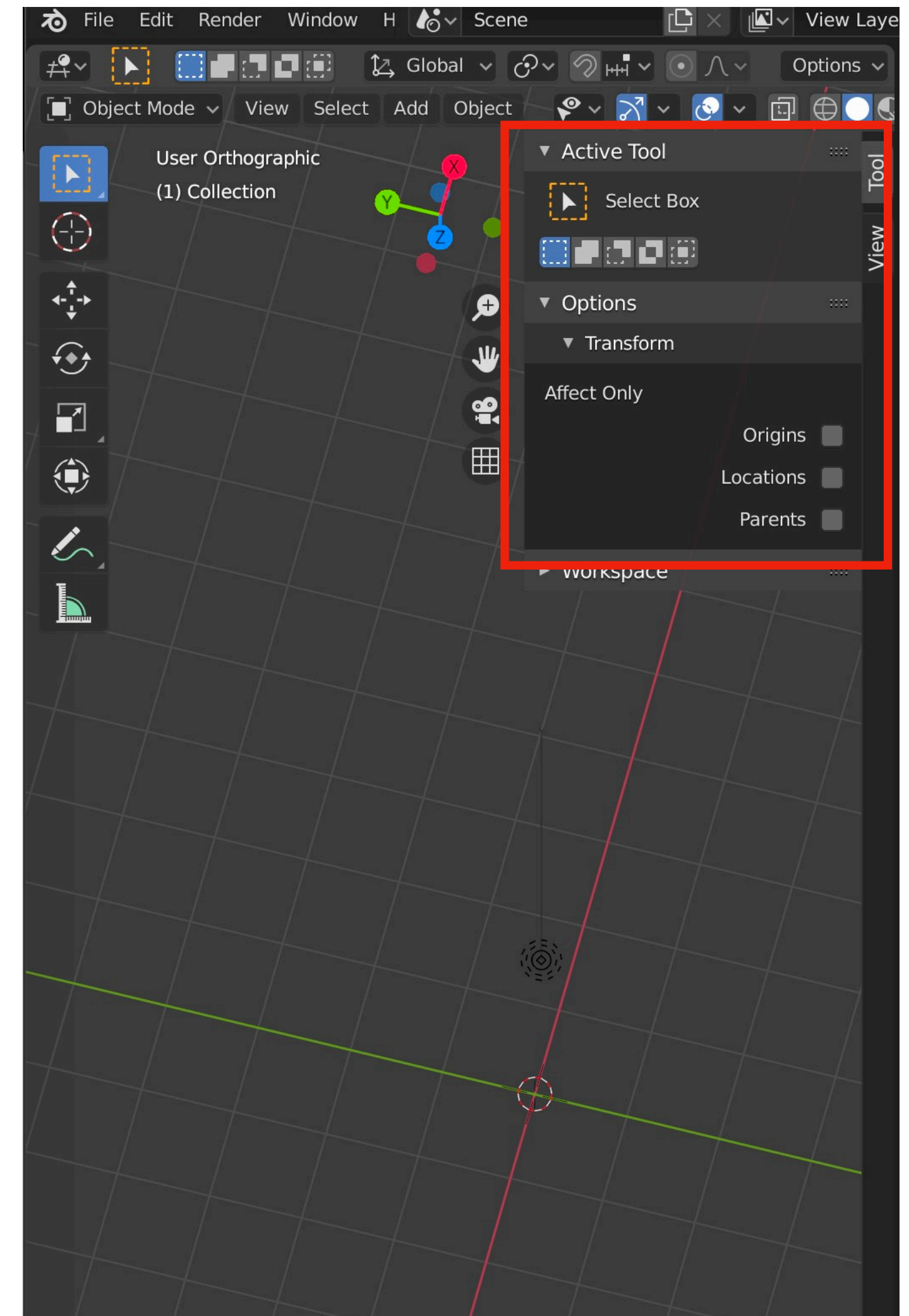
← Shear, To Shpere : 歪める

← Rip Region, Rip Edge : 分離

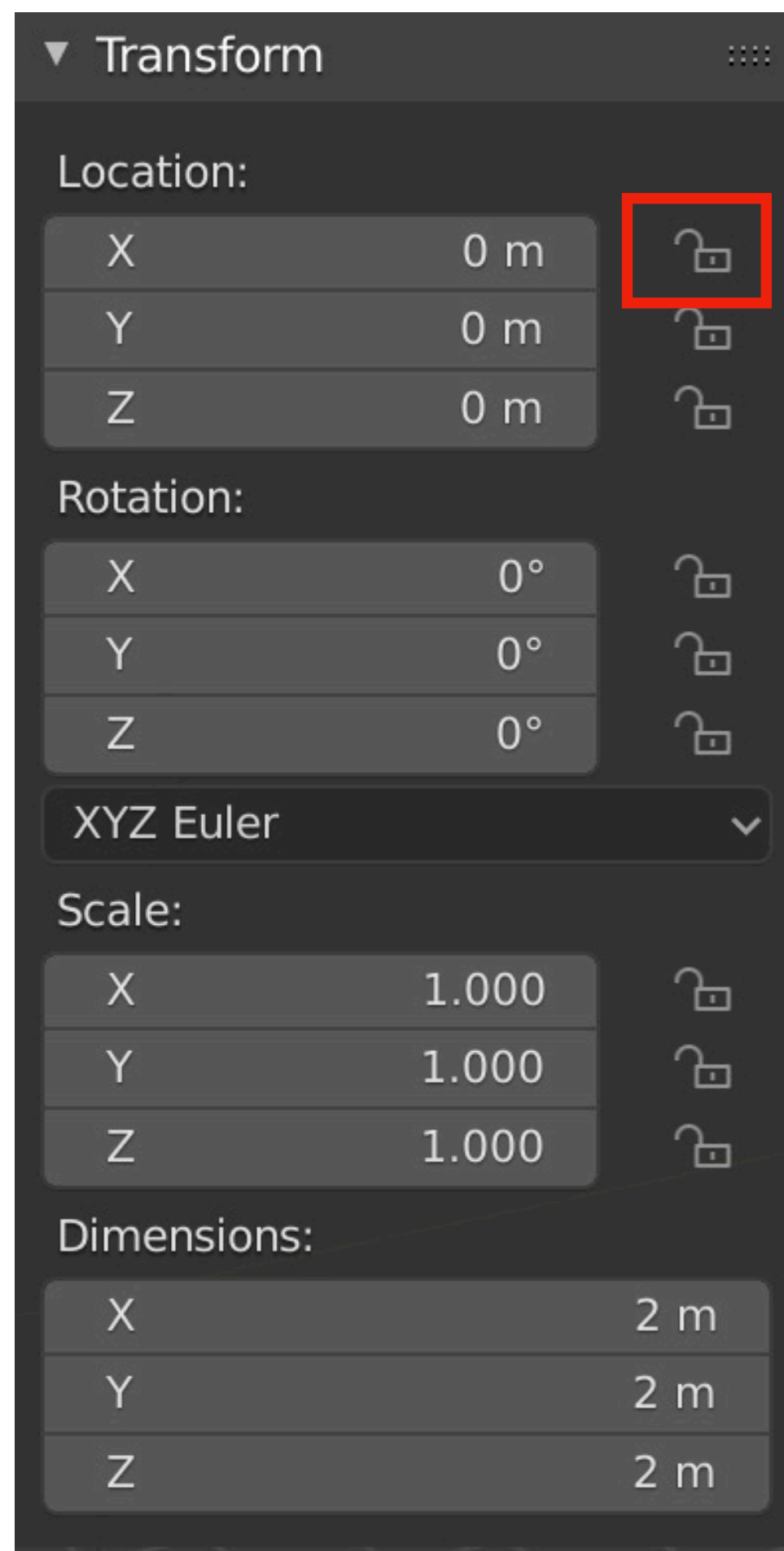
Sidebar

Sidebarとは

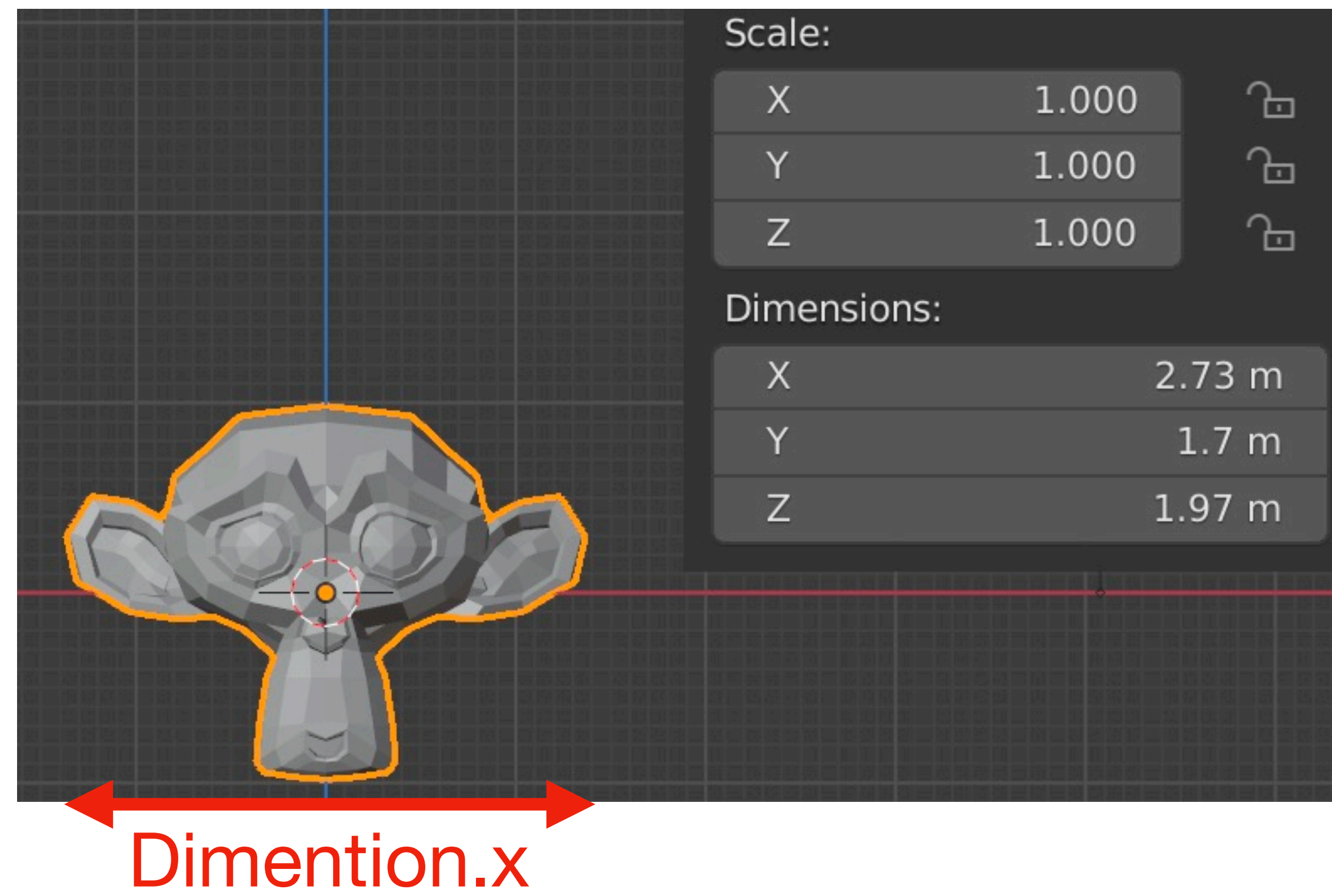
- 左にある
- **N**で表示、非表示を切り替え
- Object ModeとEdit Mode（頂点、辺、面）で表示が違うので
今回はObject Modeの紹介だけ
- 全部で3種類
Item ,Tool(飛ばします), View



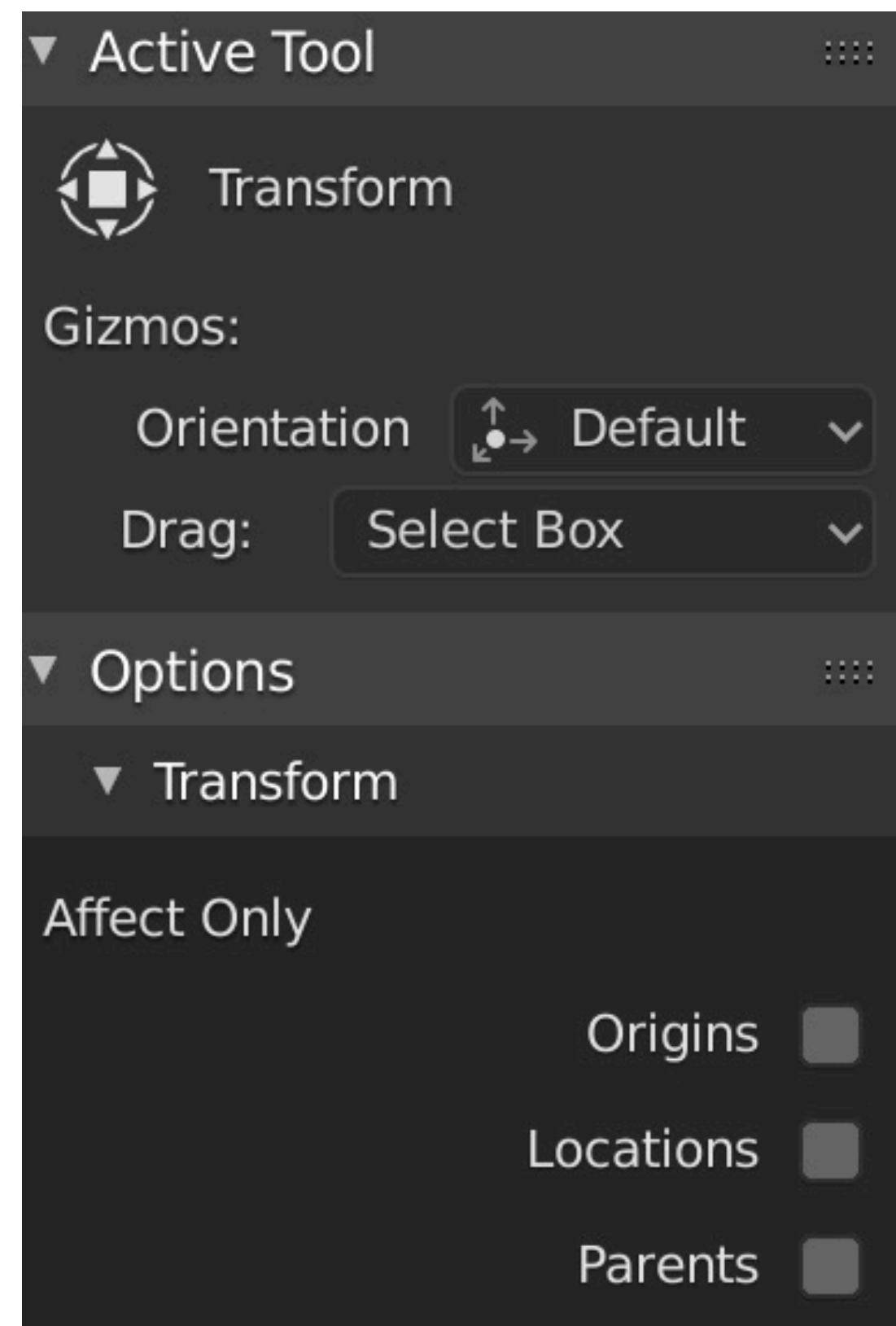
Item



値を固定



Tool 1/2

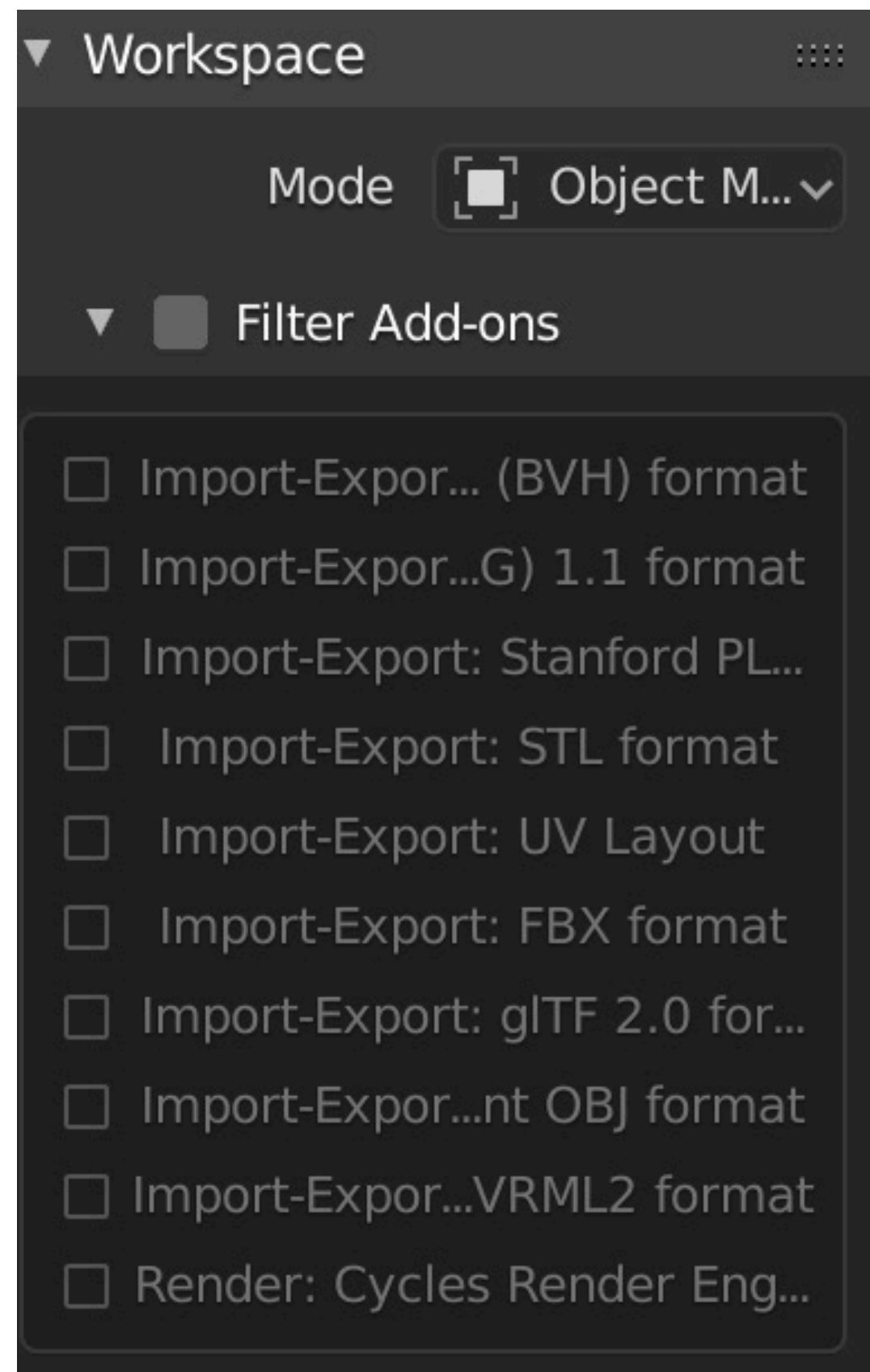


← 利用中の機能設定

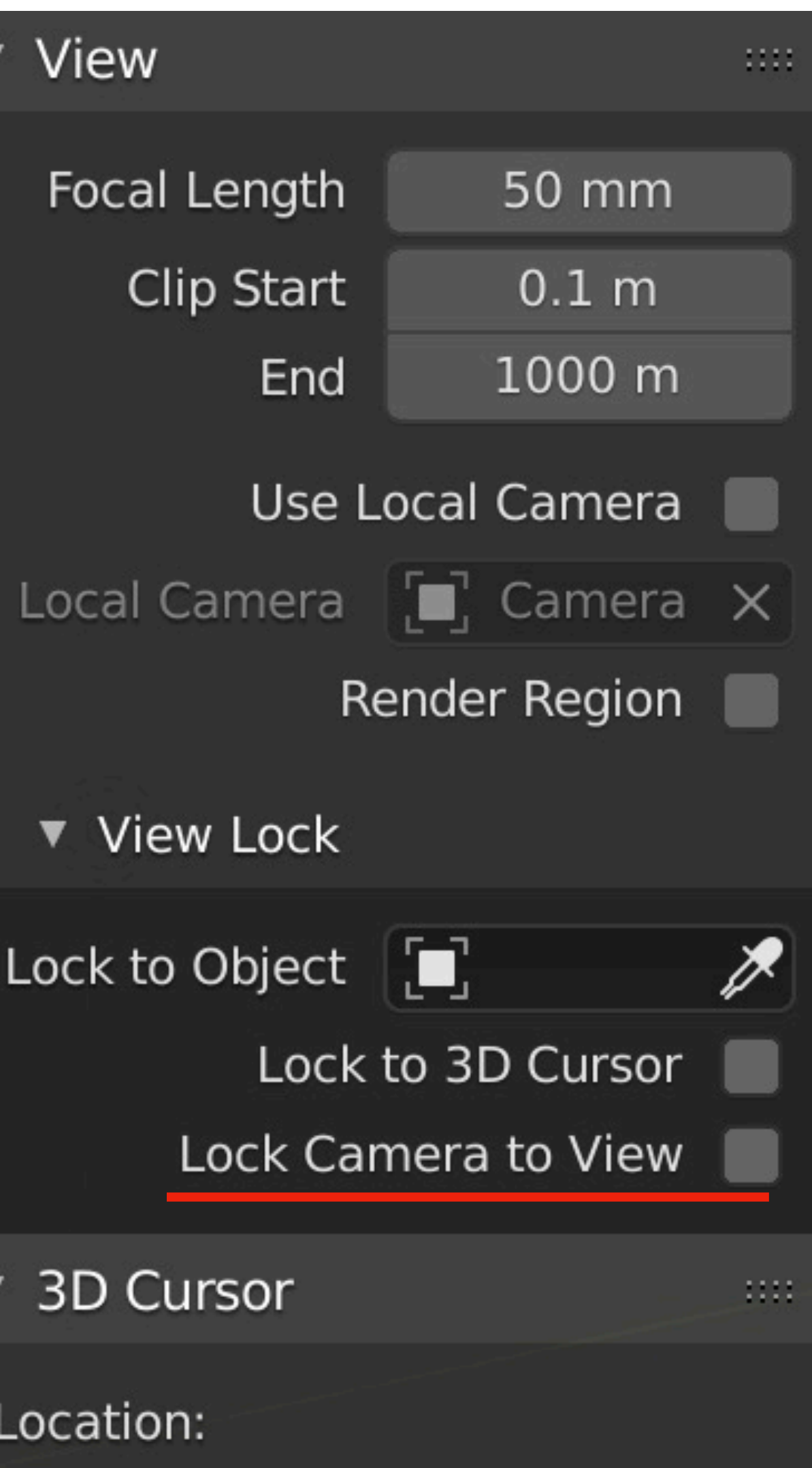
← transformの影響範囲

Tool 2/2

利用するアドオンのフィルタ



View 1/3



← 焦点距離（小さいと、カメラが近づいた時に歪む）

← 次図

← 次図

← 利用カメラ選択

← Renderする範囲制限するか

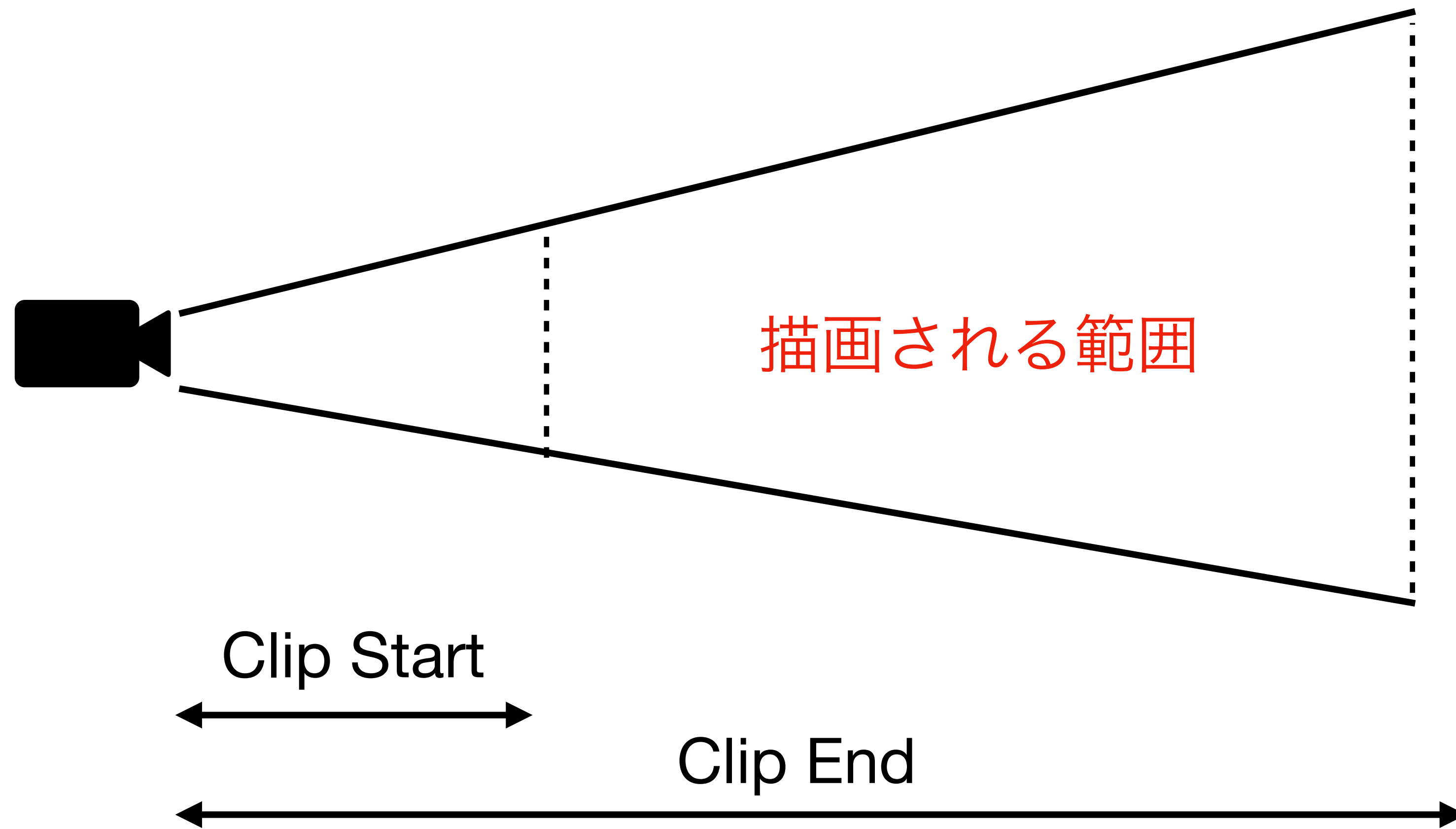
← オブジェクト中心中心

← 3D Cursor中心

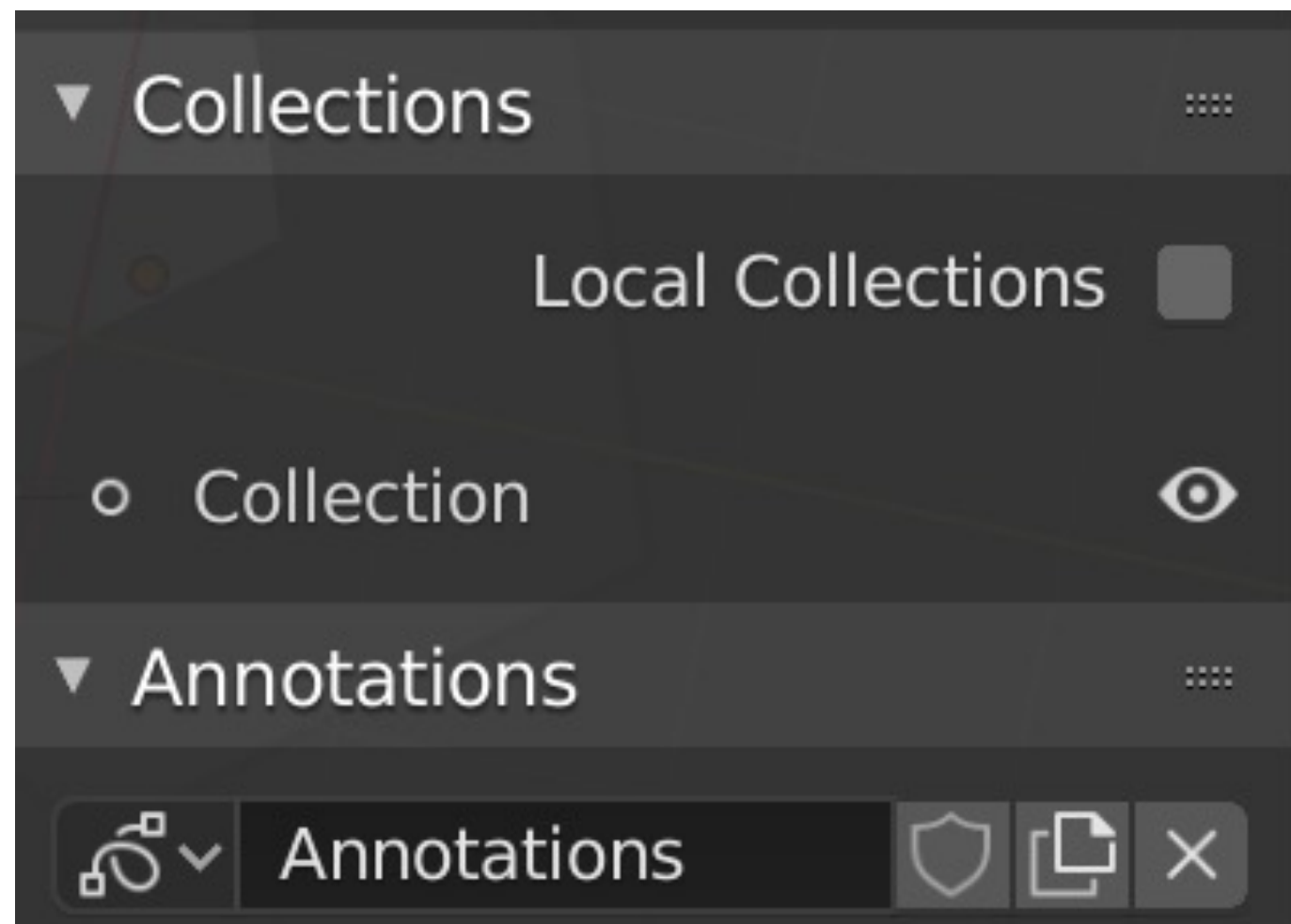
← **Camera視点を、通常の視点操作で行える**（テンキー0の視野をマウスで操作で

← 3D Cursorの位置、回転変更

View 2/3



View 2/3



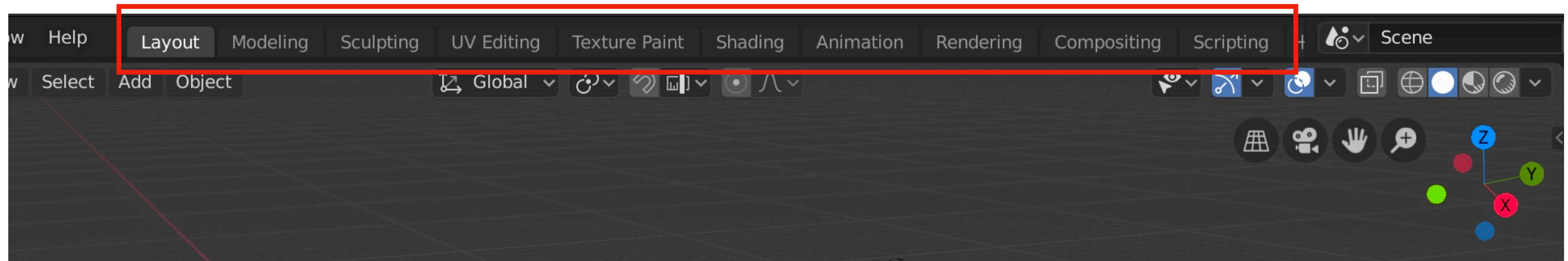
←コレクション表示、非表示

←注釈ツールの操作

その他

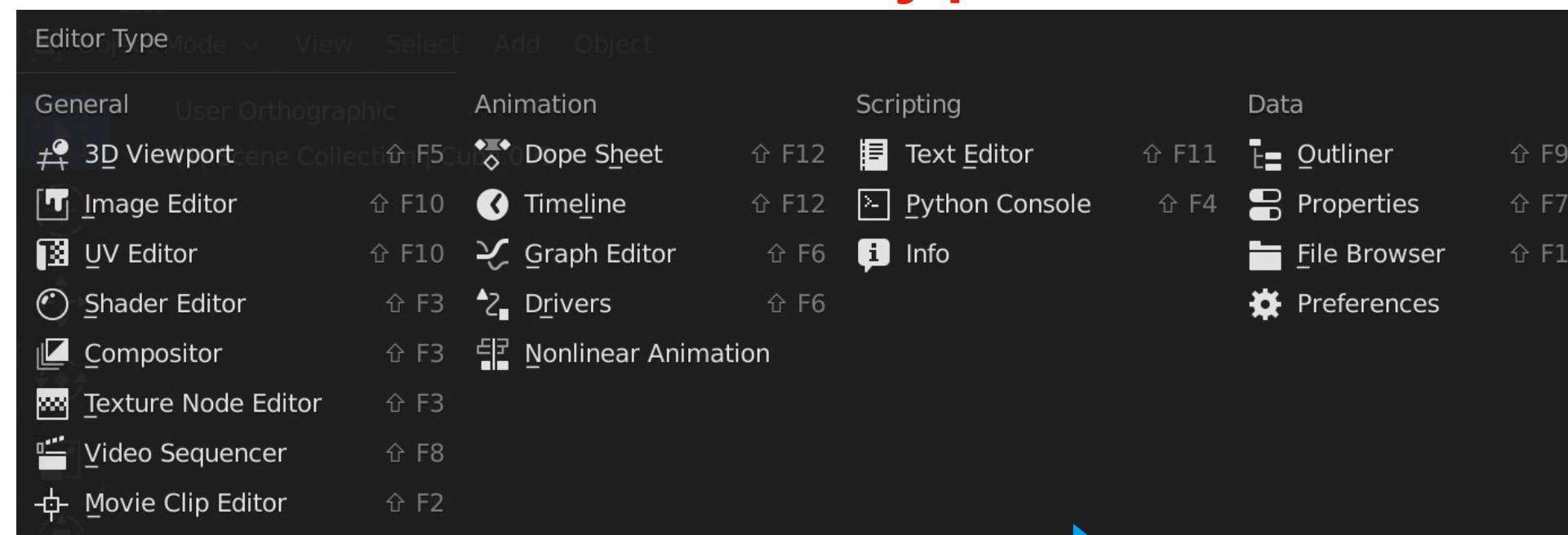
ワークスペース

Modeling : Edit Modeのタイムライン無しバージョン？

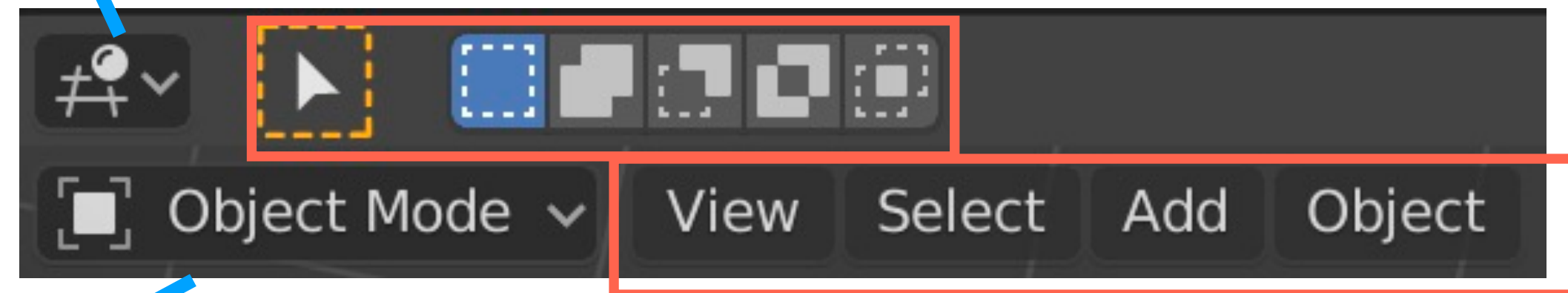


左上

Editor Type

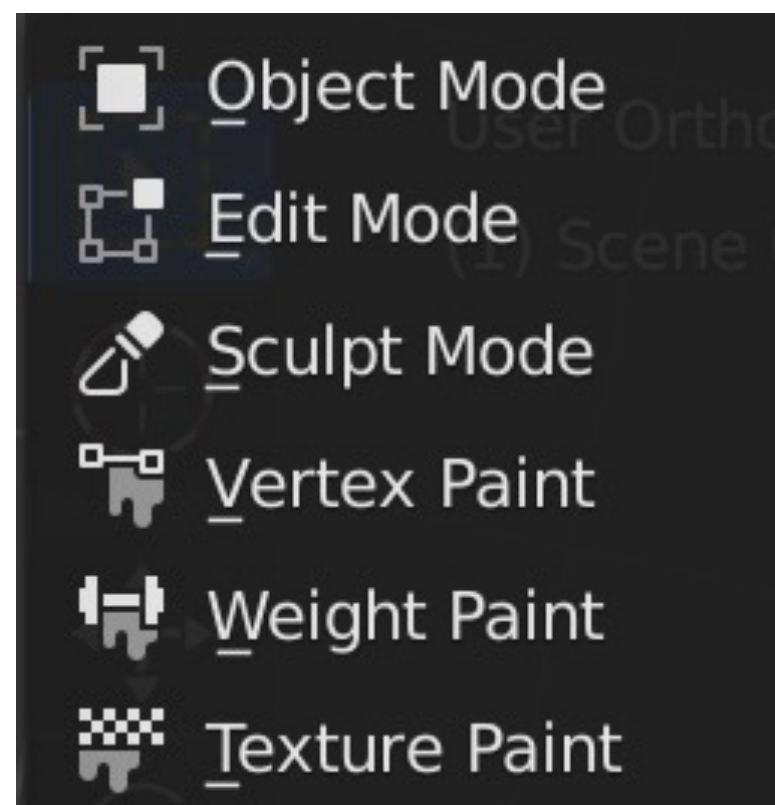


利用中の機能



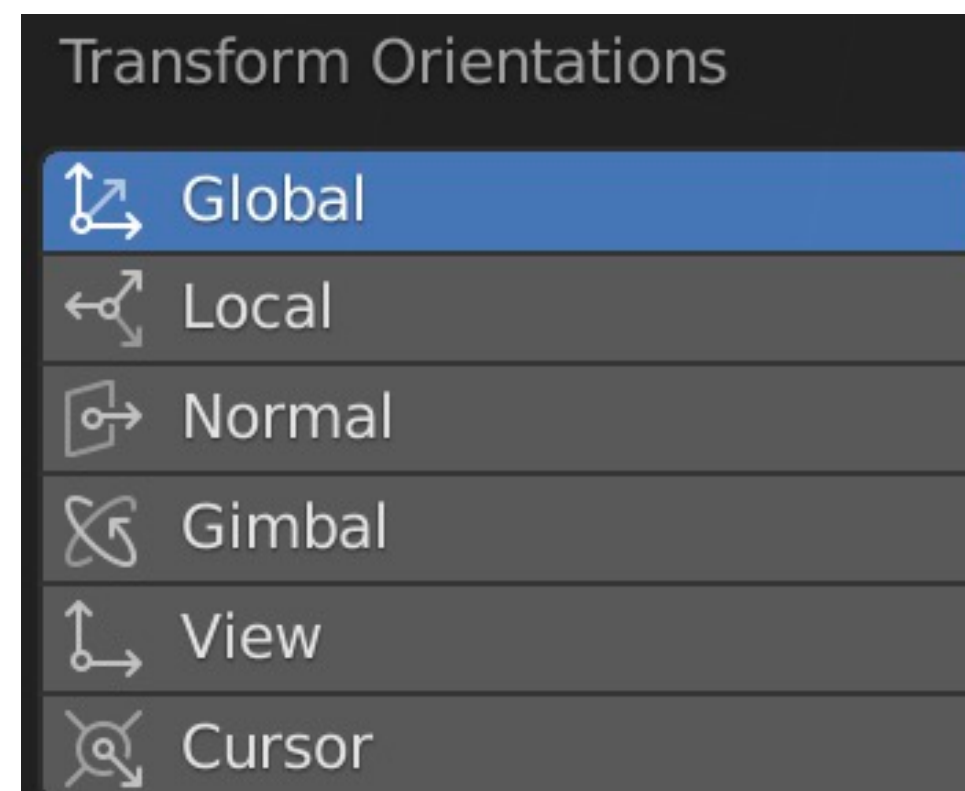
それぞれに対する操作

Mode

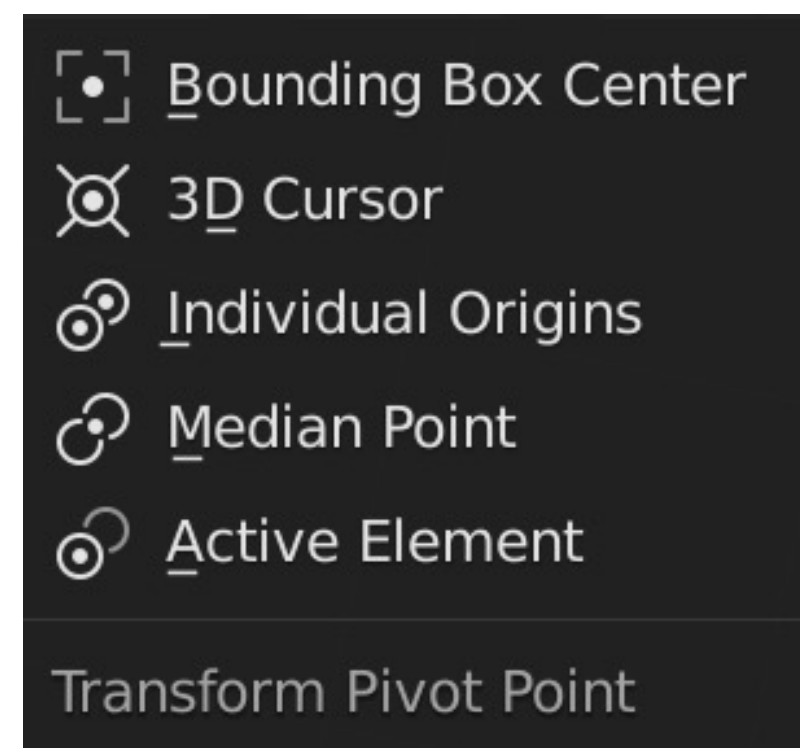


上 1/2

transformの基準



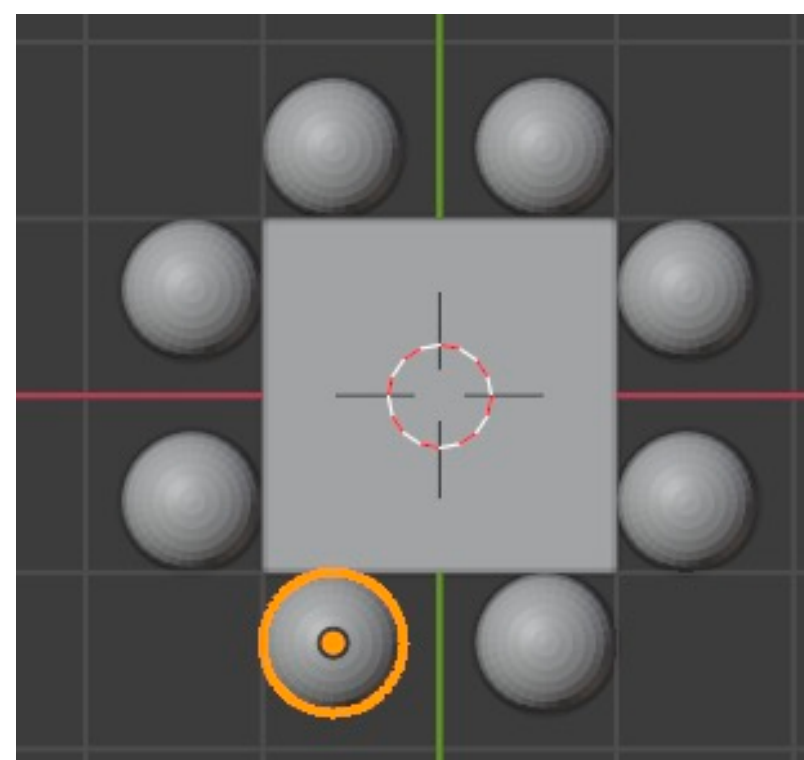
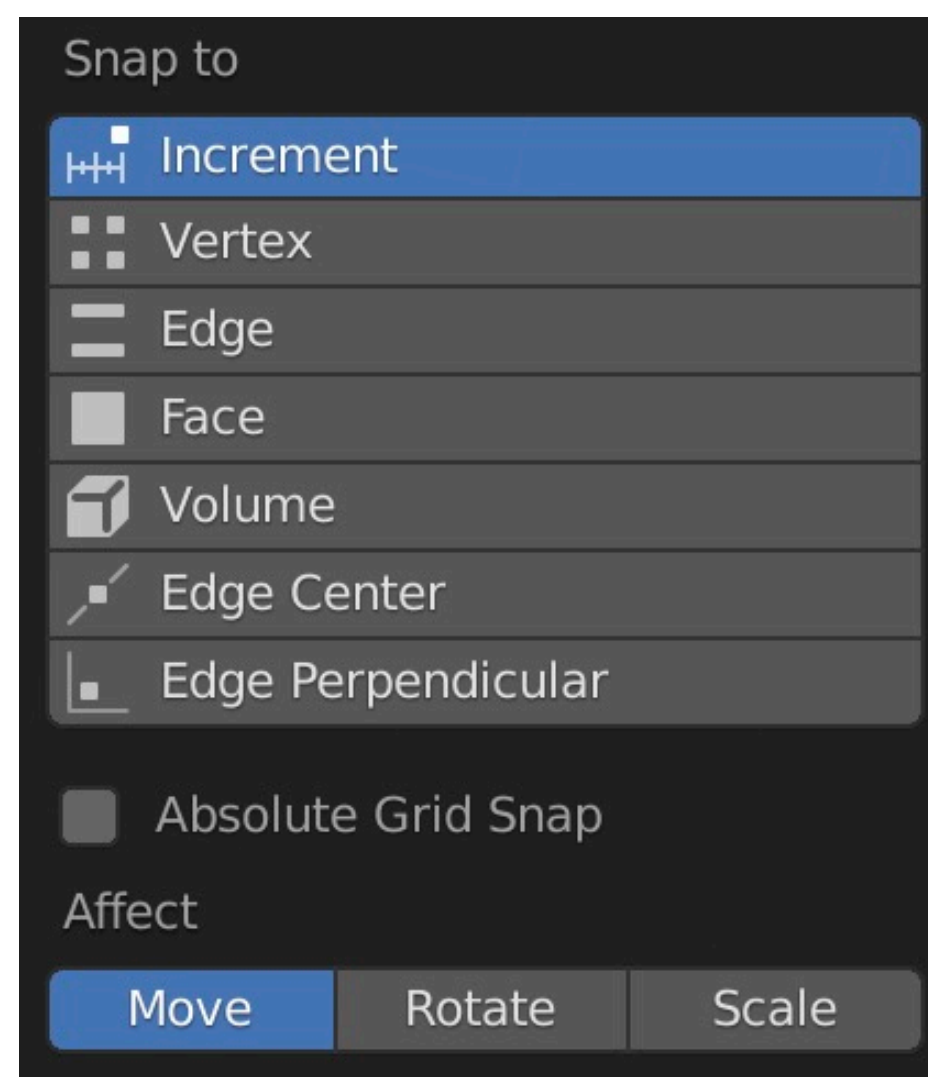
Pivot Pointの設定



上 2/2

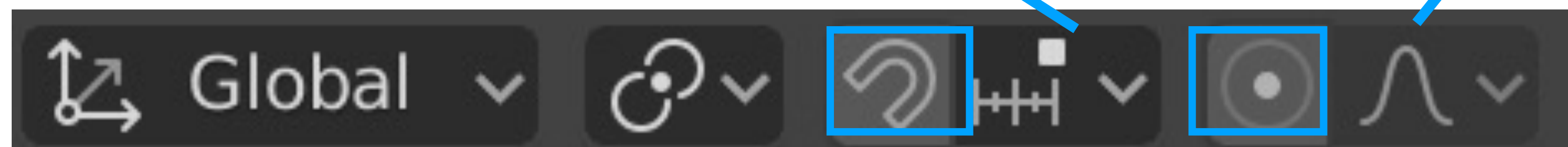
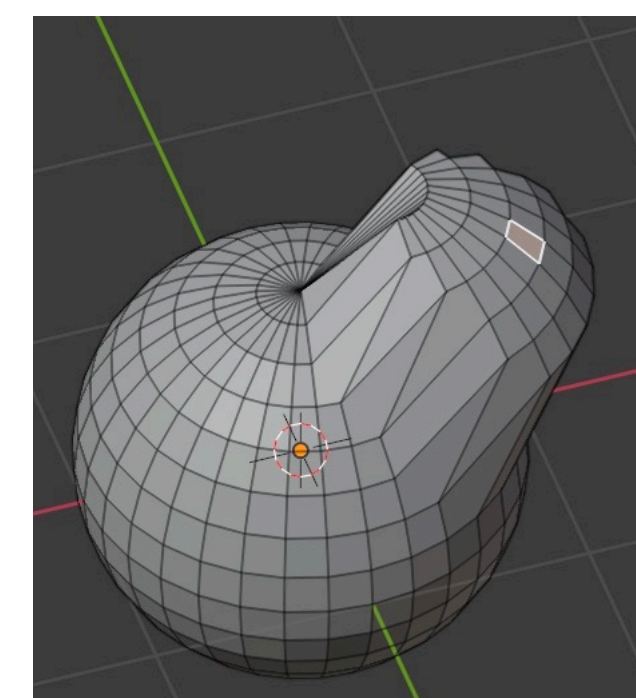
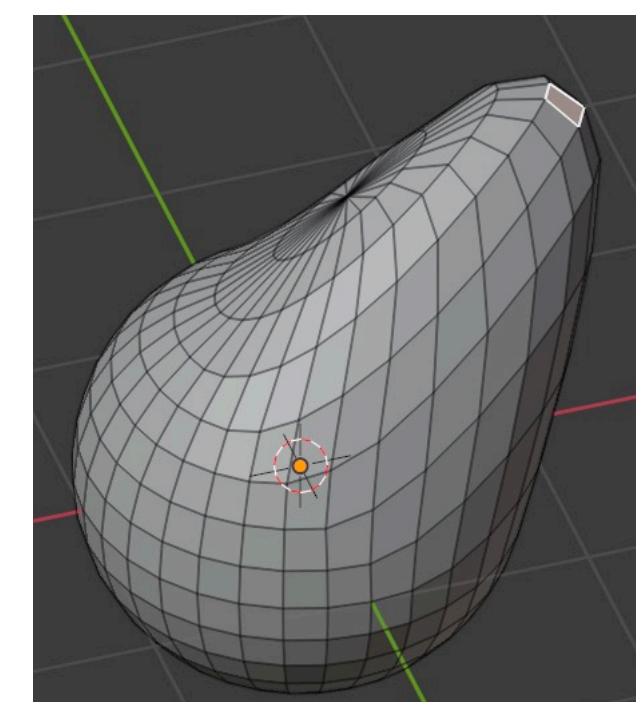
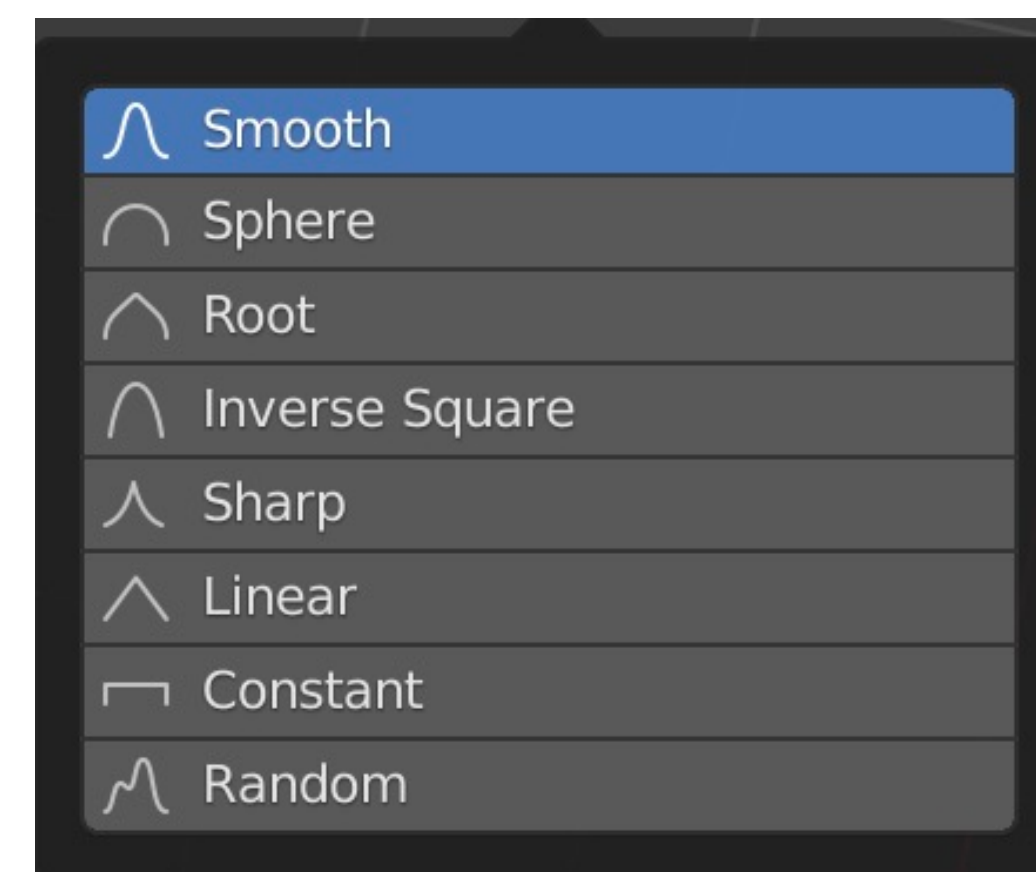
Snap

transformの操作で他オブジェクトの一部に惹きつけられる（磁力的な）



Proportional Editing

変化を与えた周りの面にも影響を与える

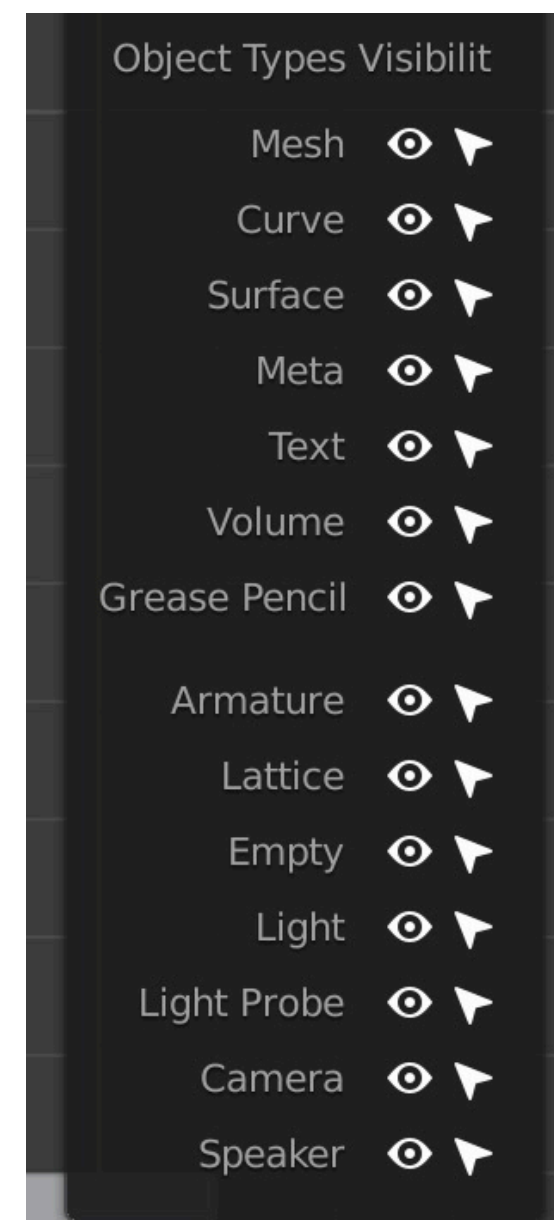


ON/OFF

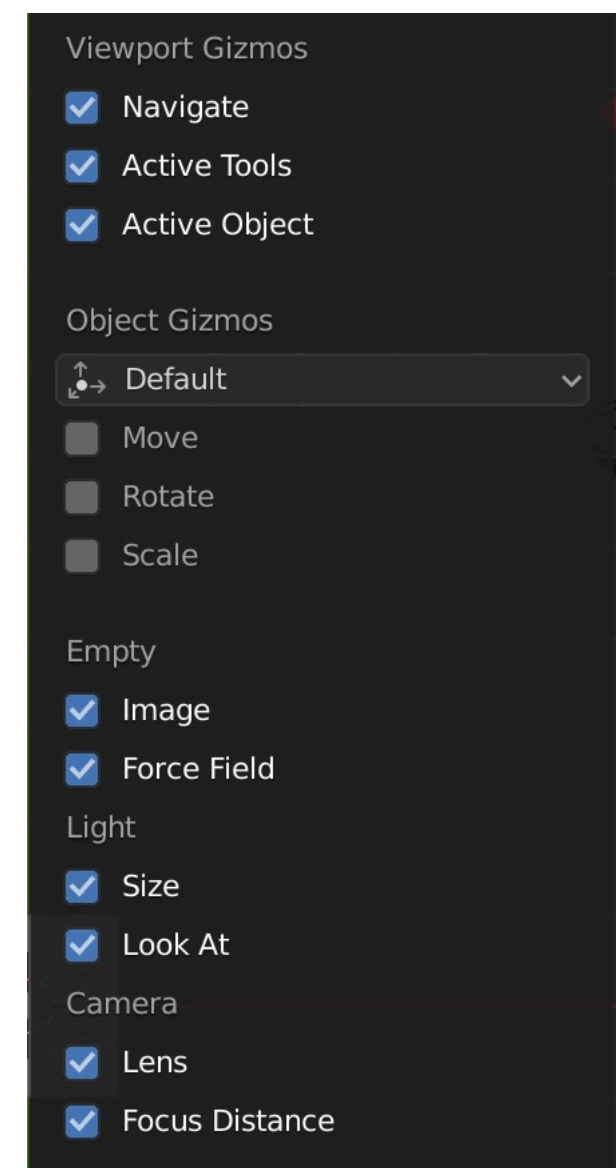
ON/OFF

右上 1/2

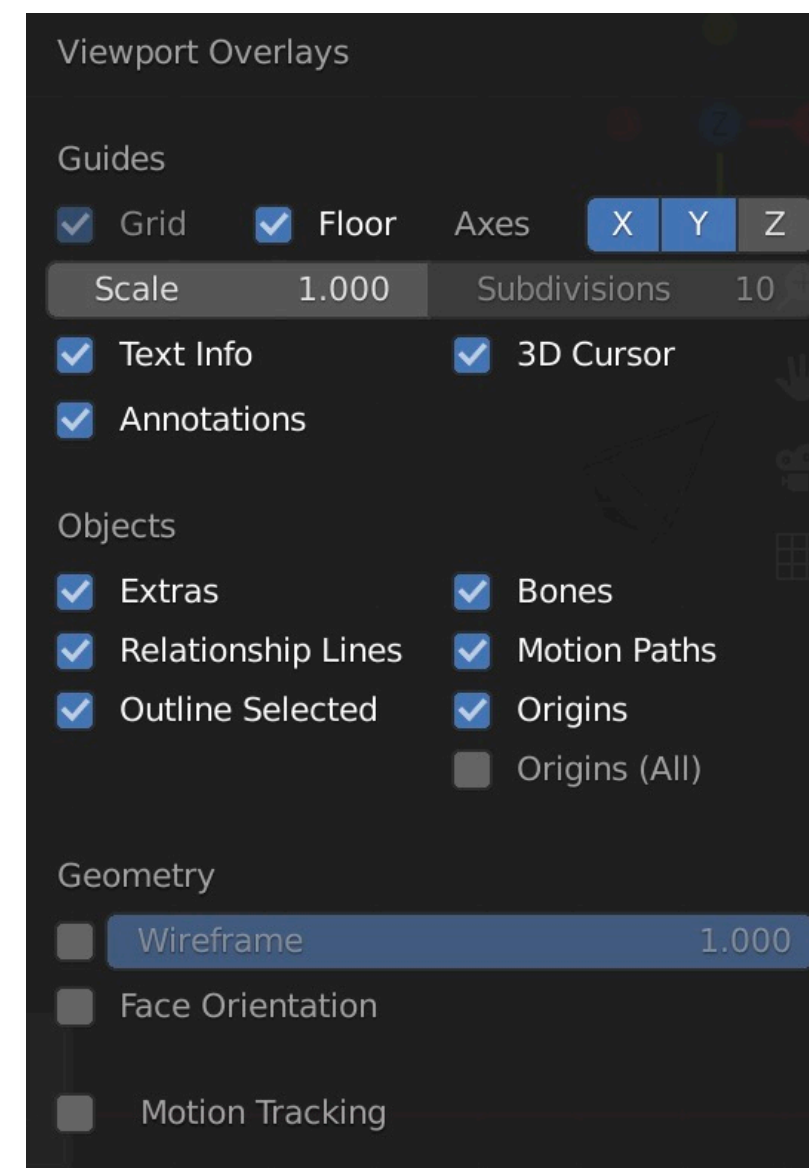
種類別に
オブジェクトを表示



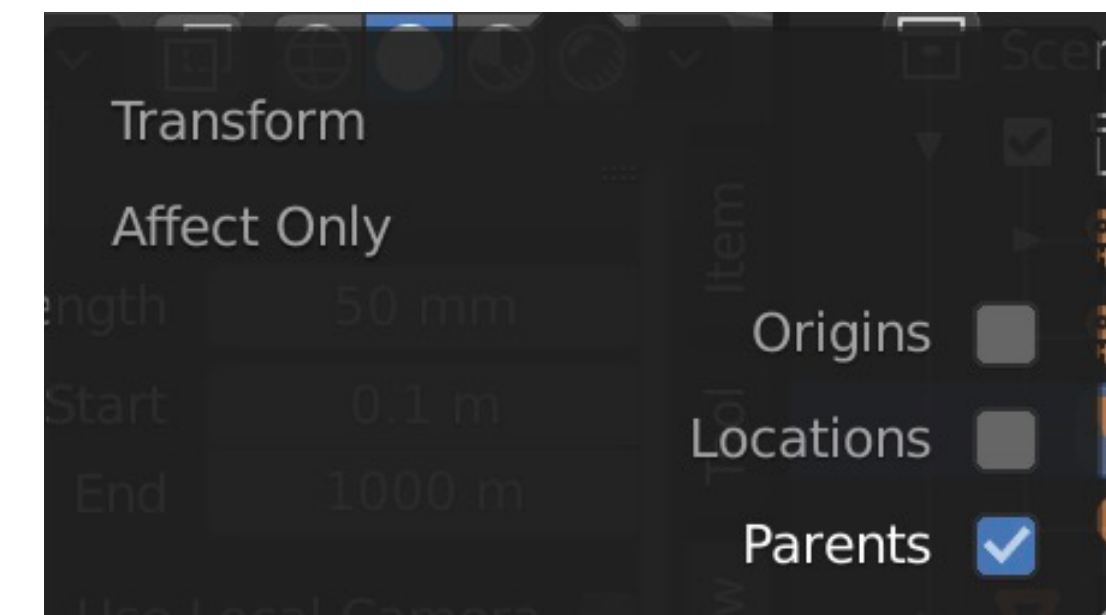
Gizmo(操作ガイド)
を表示



その他のガイド
などの表示

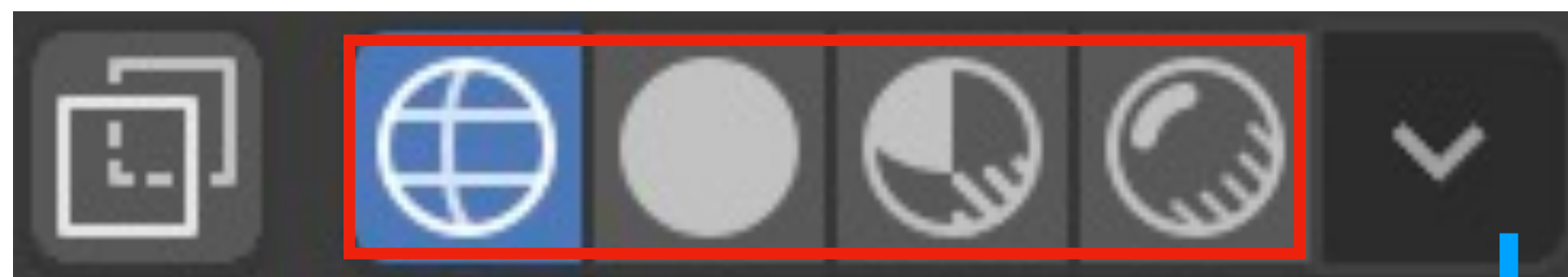


transformの影響範囲

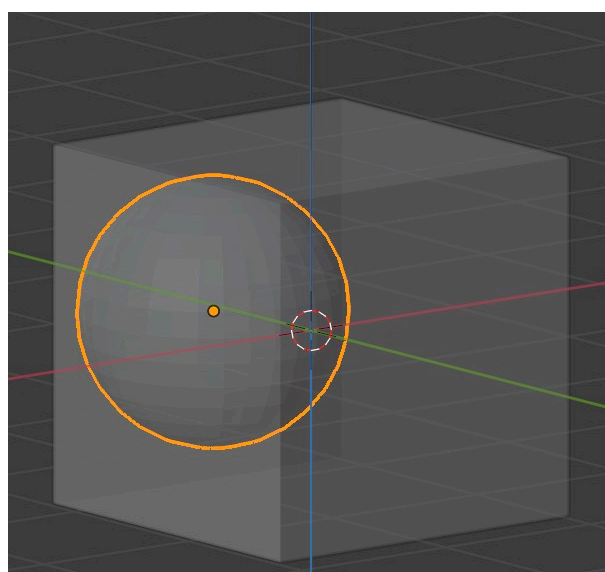


右上 2/2

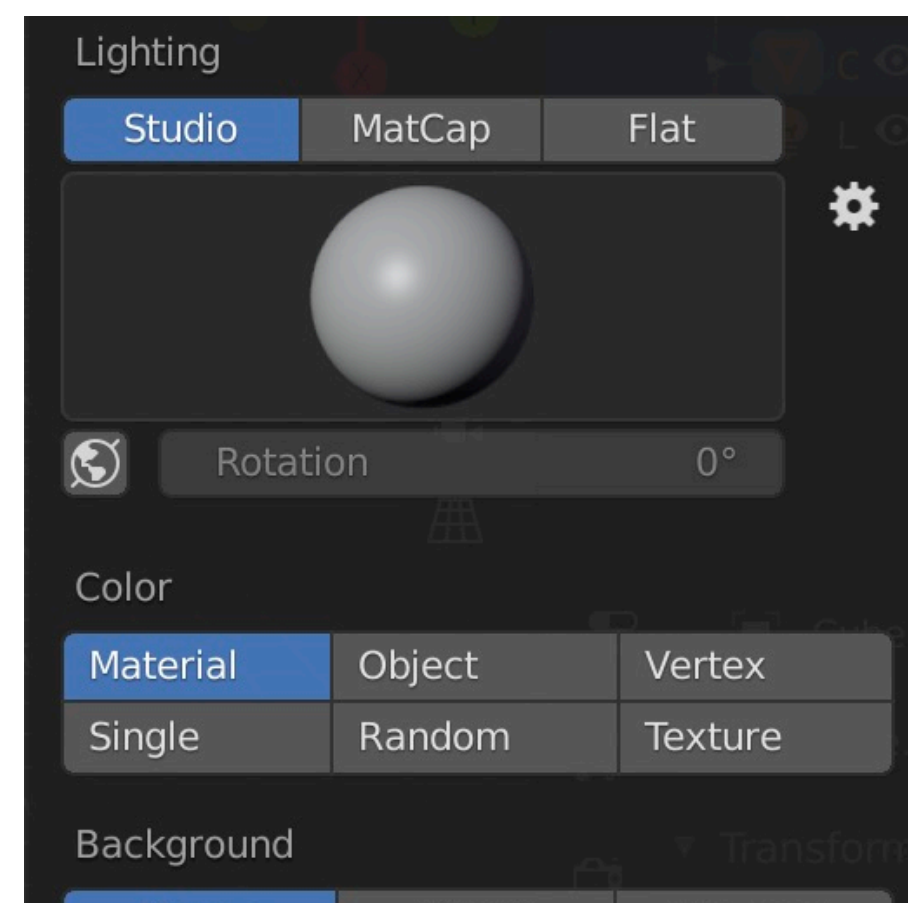
Viewport Shading



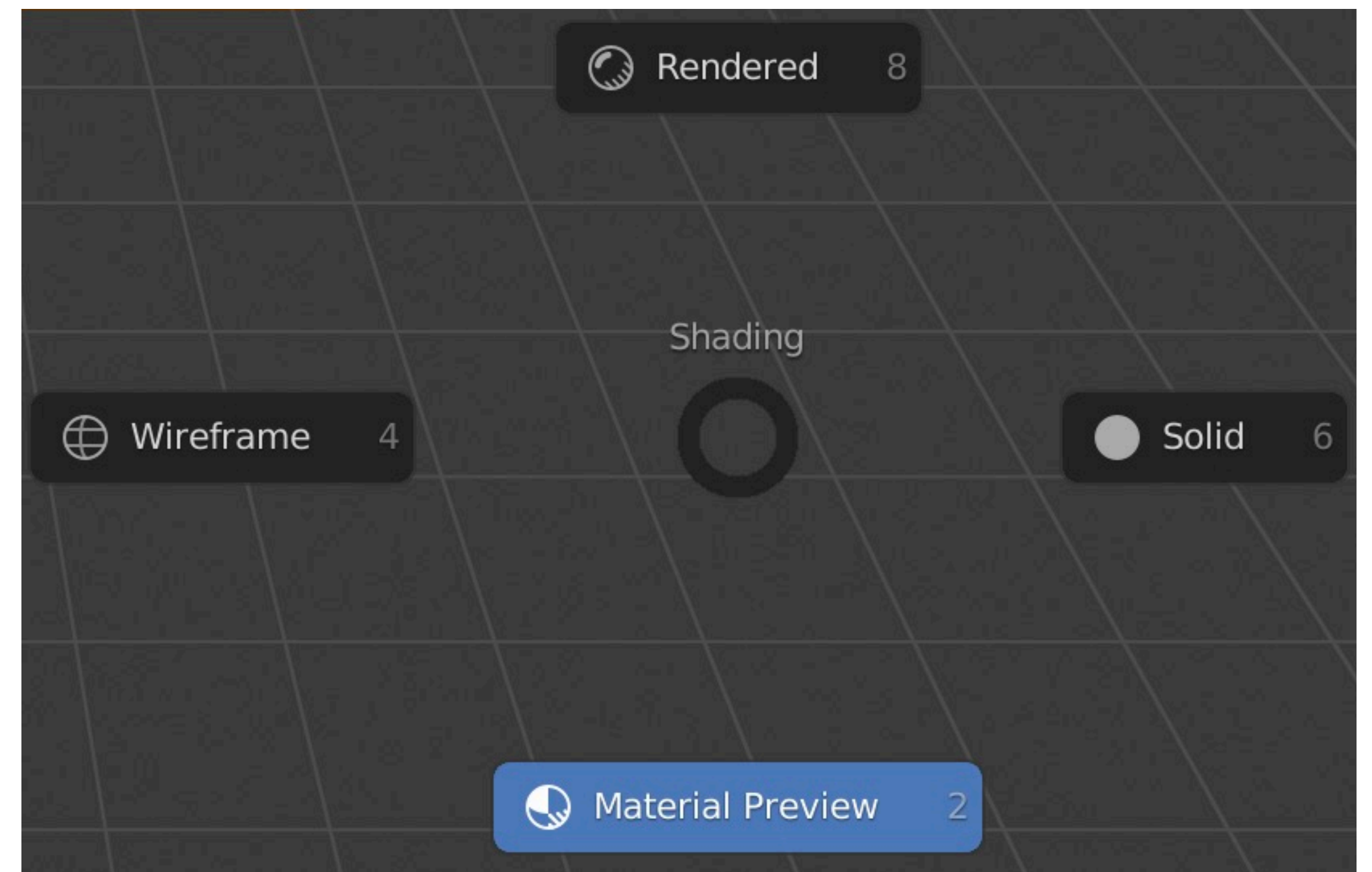
オブジェクトの後ろに
隠れたものを選択できる



より詳しい設定

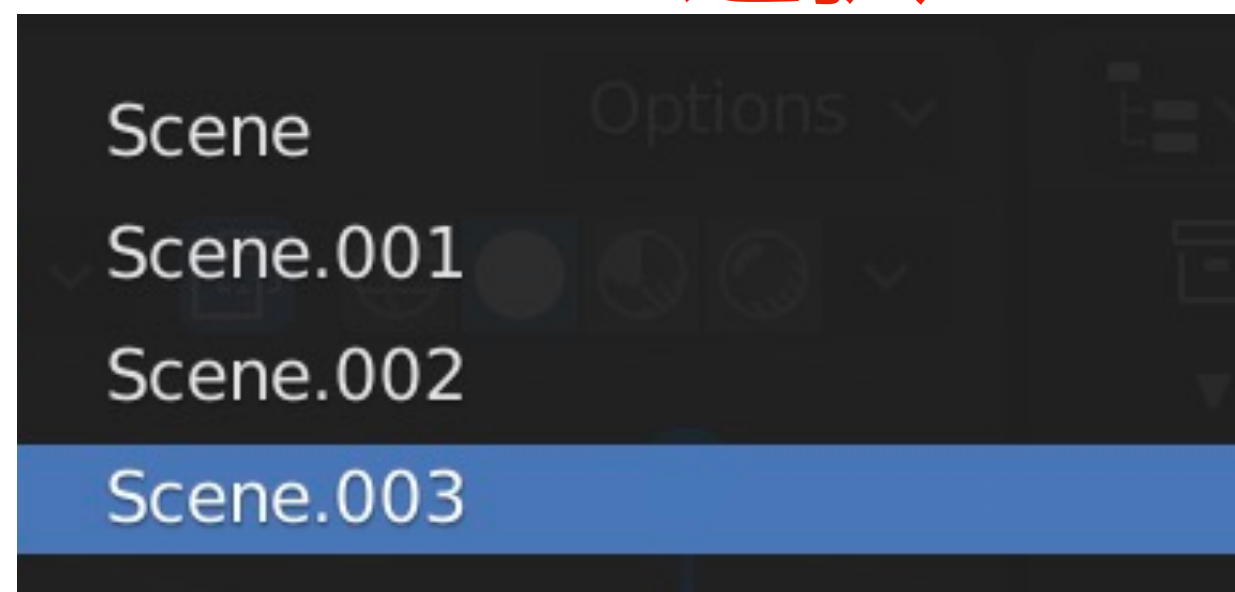


ショートカット Z

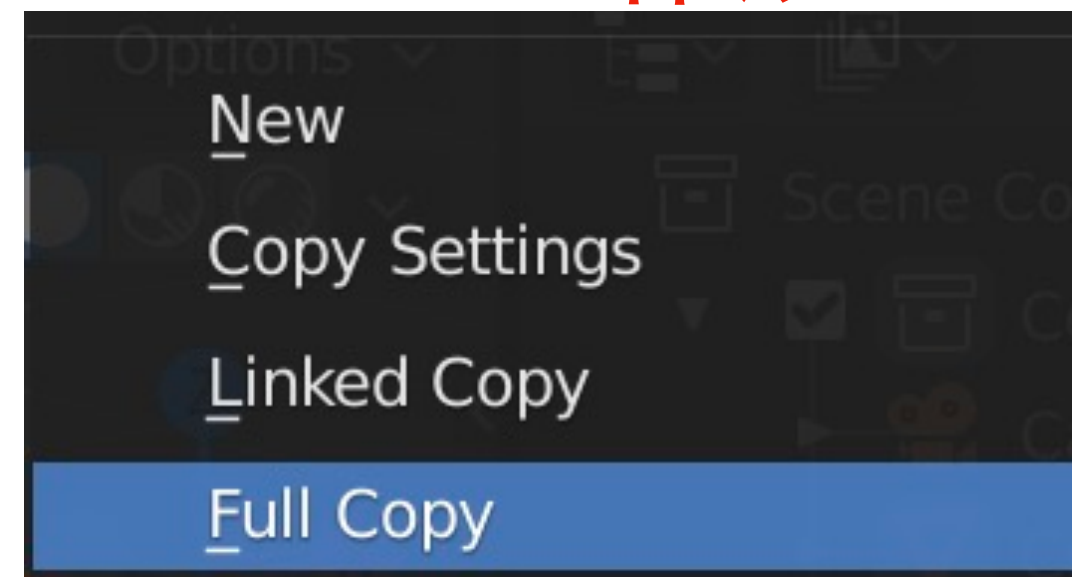


Scene & Layer

Scene選択

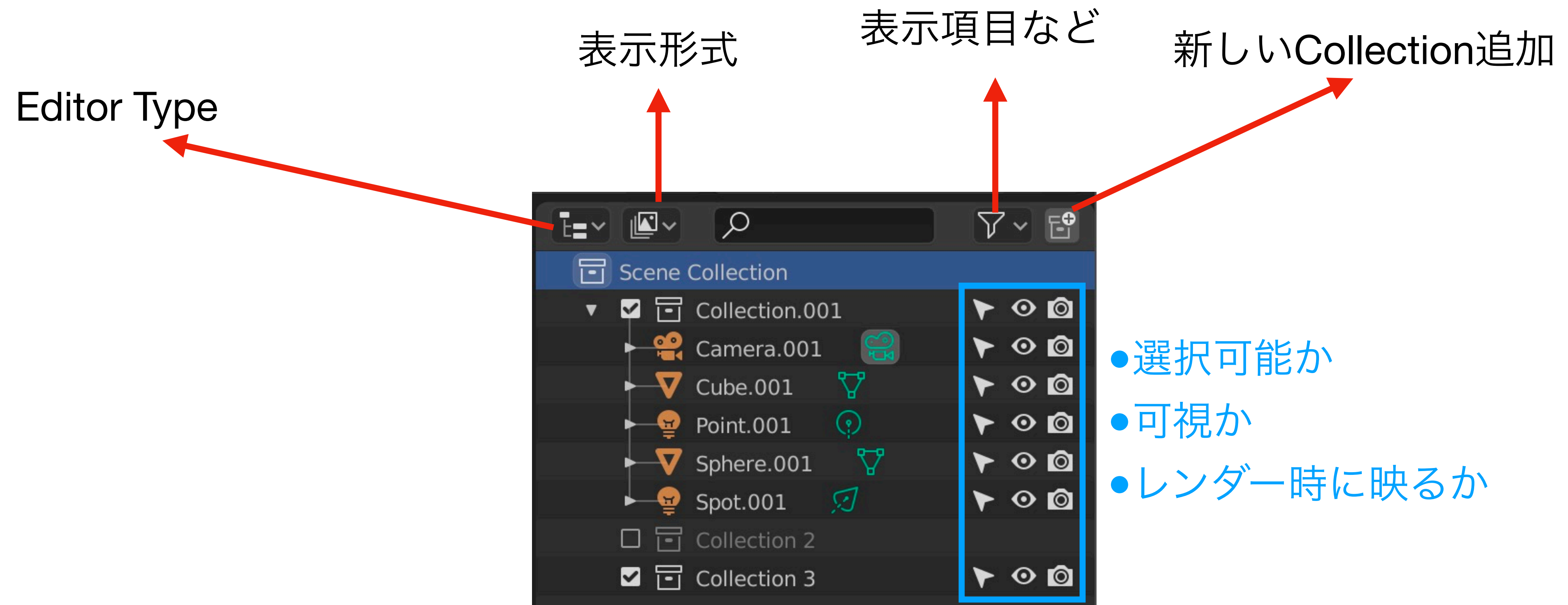


Scene作成



削除

Collection



終

お疲れさまでした

