

Blender班 ③

その他

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)

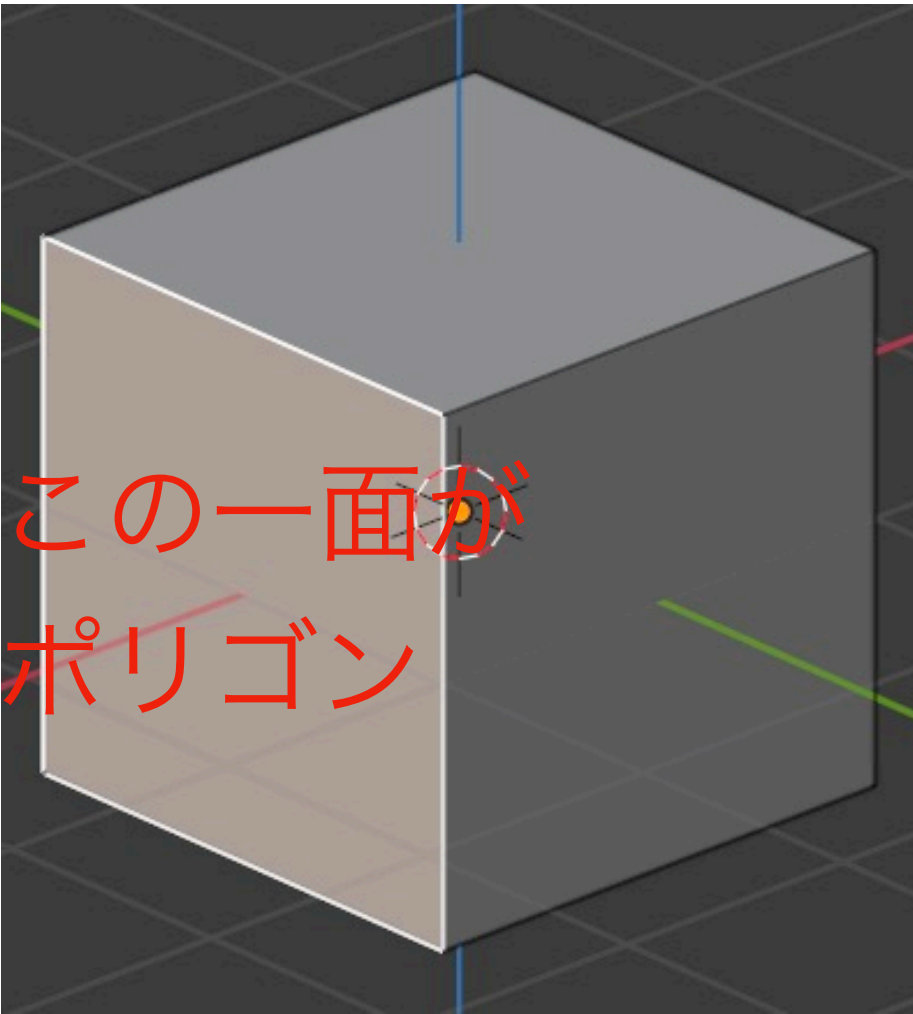
目次

1. 用語説明
2. 基準点
3. Objectの分割、結合
4. X：削除
5. 右クリック：Contextメニュー

用語説明

用語説明

オブジェクト	3D Viewに配置できるもの全て (Light,Camera,Text,Curveを含む)
ポリゴン	多角形
メッシュ	ポリゴンの集まり Material、Textureと同様にデータ扱い



Cube全体でメッシュ

基準点

基準点

- **Pivot Point** : transformの基準
(Object Modeだとオブジェクトに追従、Edit Modeだと固定)



- **3 D Cursor** : オブジェクトの生成位置

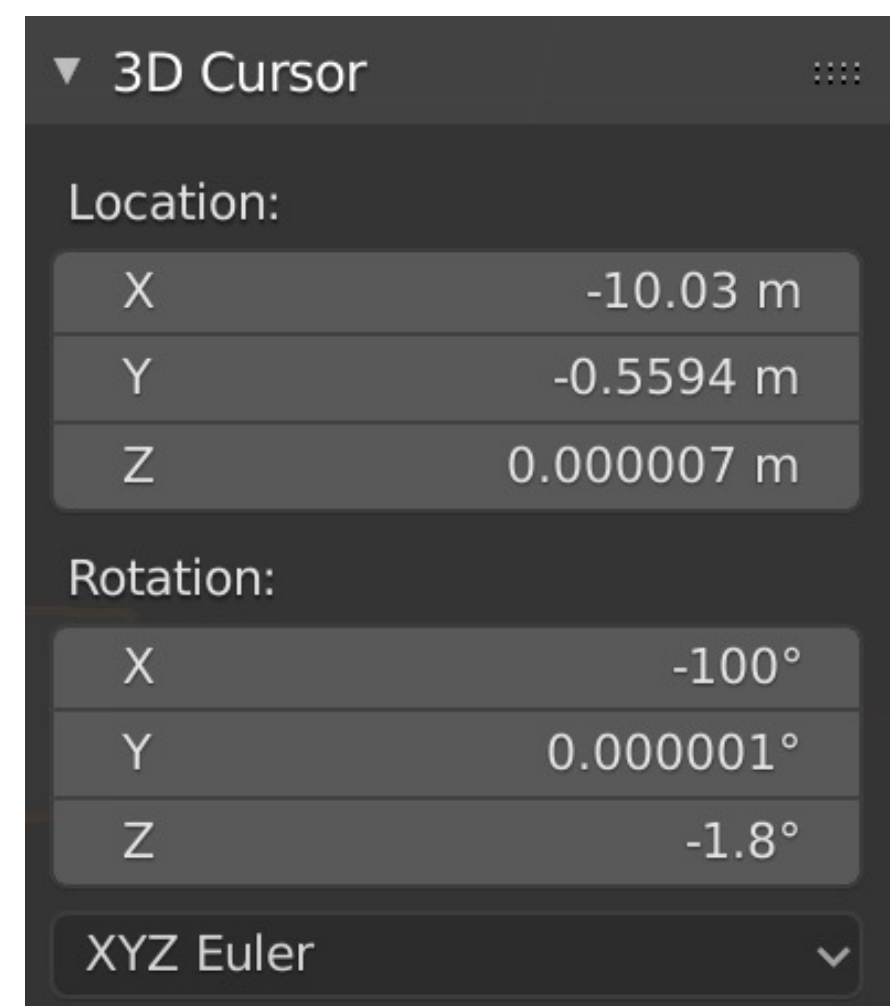


3D Cursorの移動

- 左ToolbarのCursor機能を使う



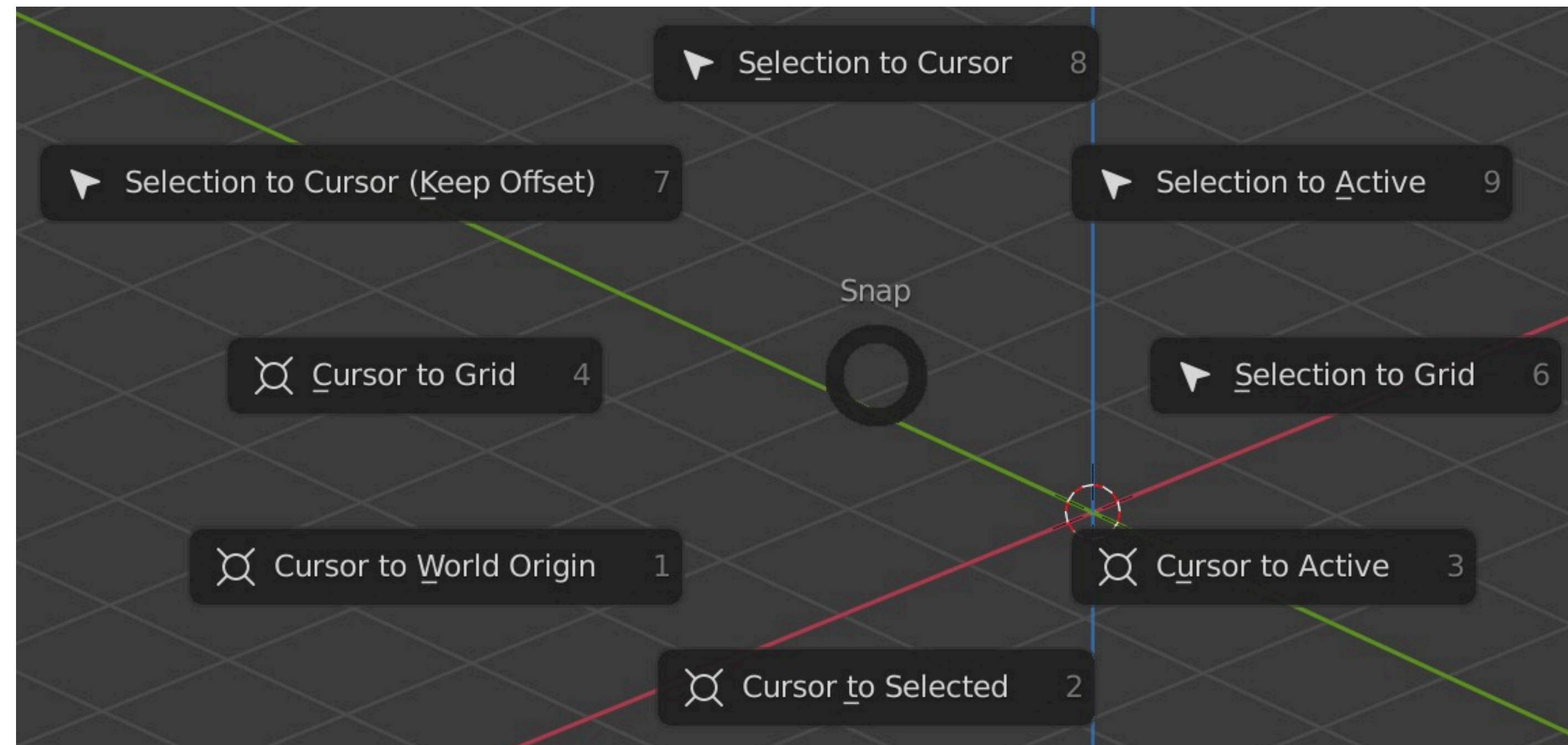
- 右のSidebarのViewから座標を指定



3D Cursorと選択物の移動

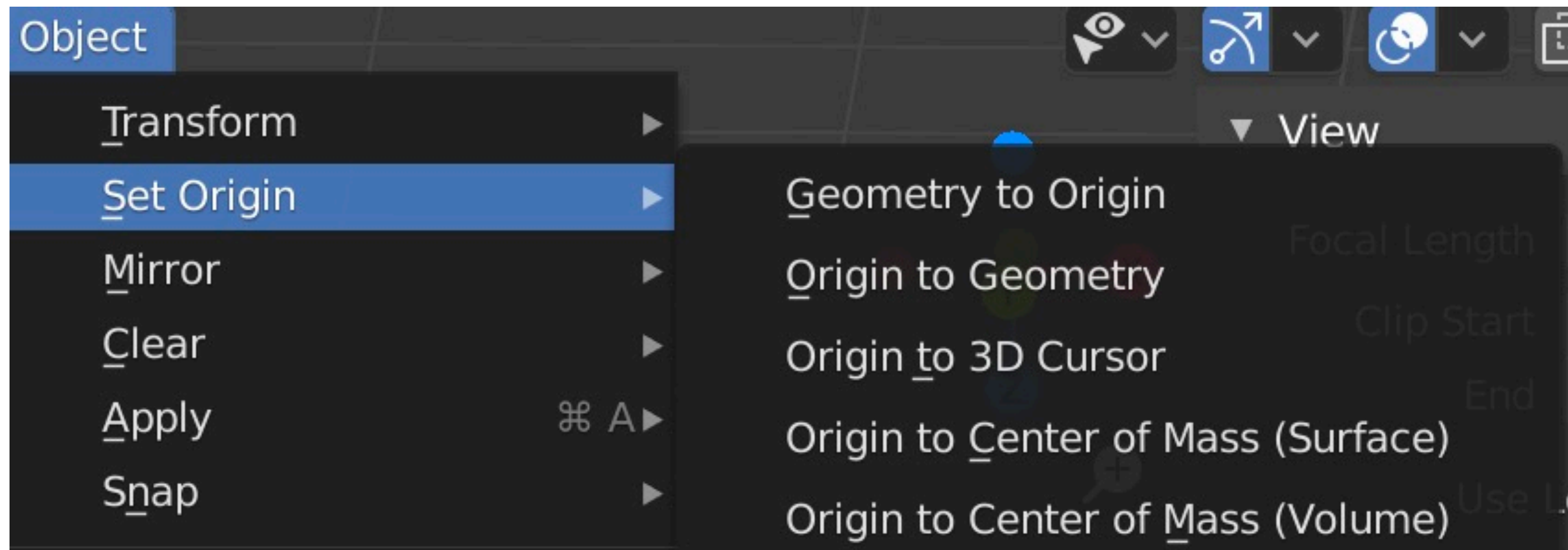
shift+Sで右を表示

(Cursor=3D Cursor)



Pivotの移動

- Object → **Set Origin** で対象の位置に移動
(Origin=3D Cursor)



Objectの分割、連結

Objectの分割・結合

- 分割 Separate

Edit Modeで分割したい部分を選択→P→Selection

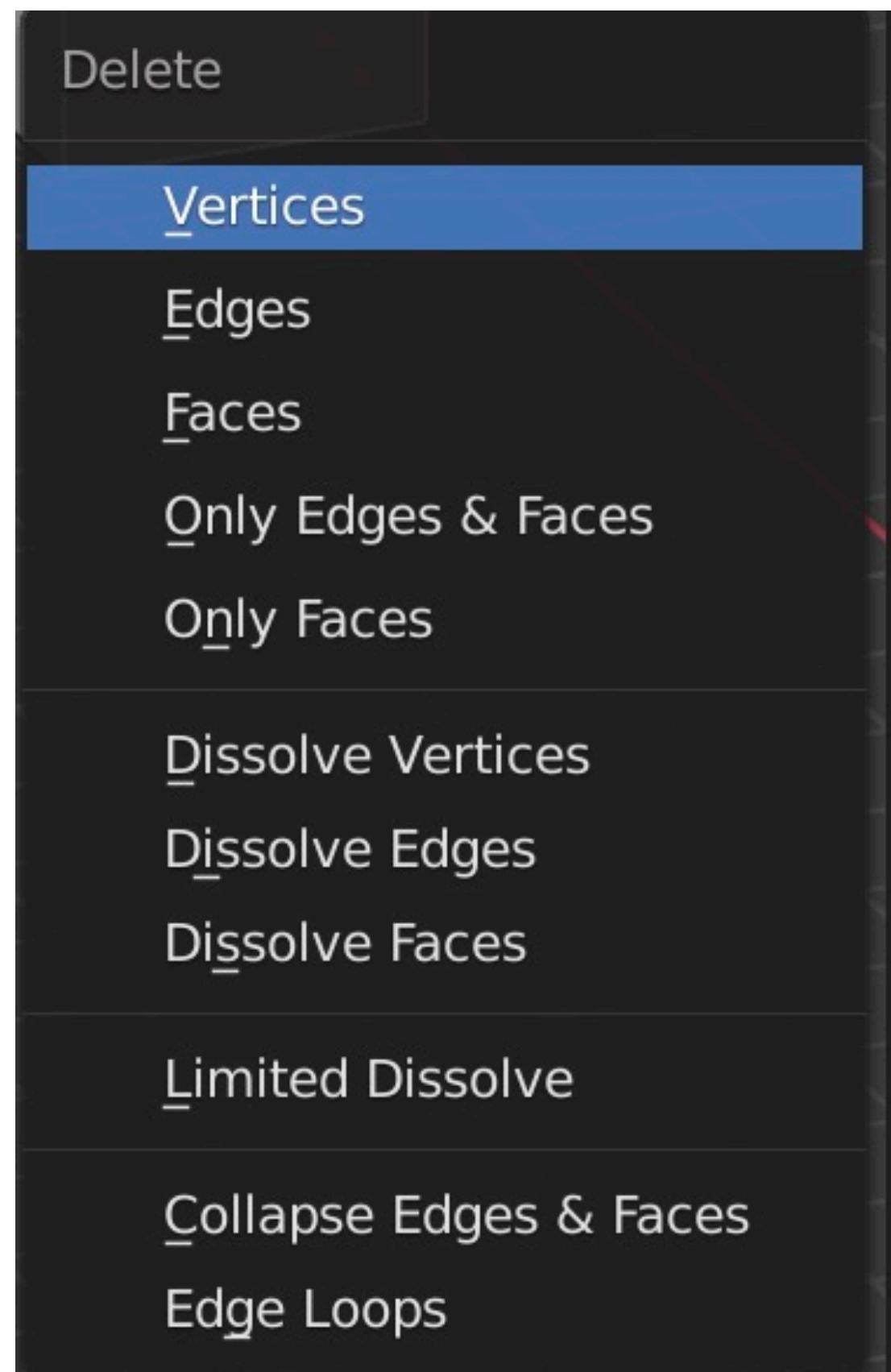
- 結合 Join

Object Modeで結合させたいオブジェクトを選択→Ctrl + J

(Pivotは最後に選択したオブジェクトのPivotが引き継がれる)

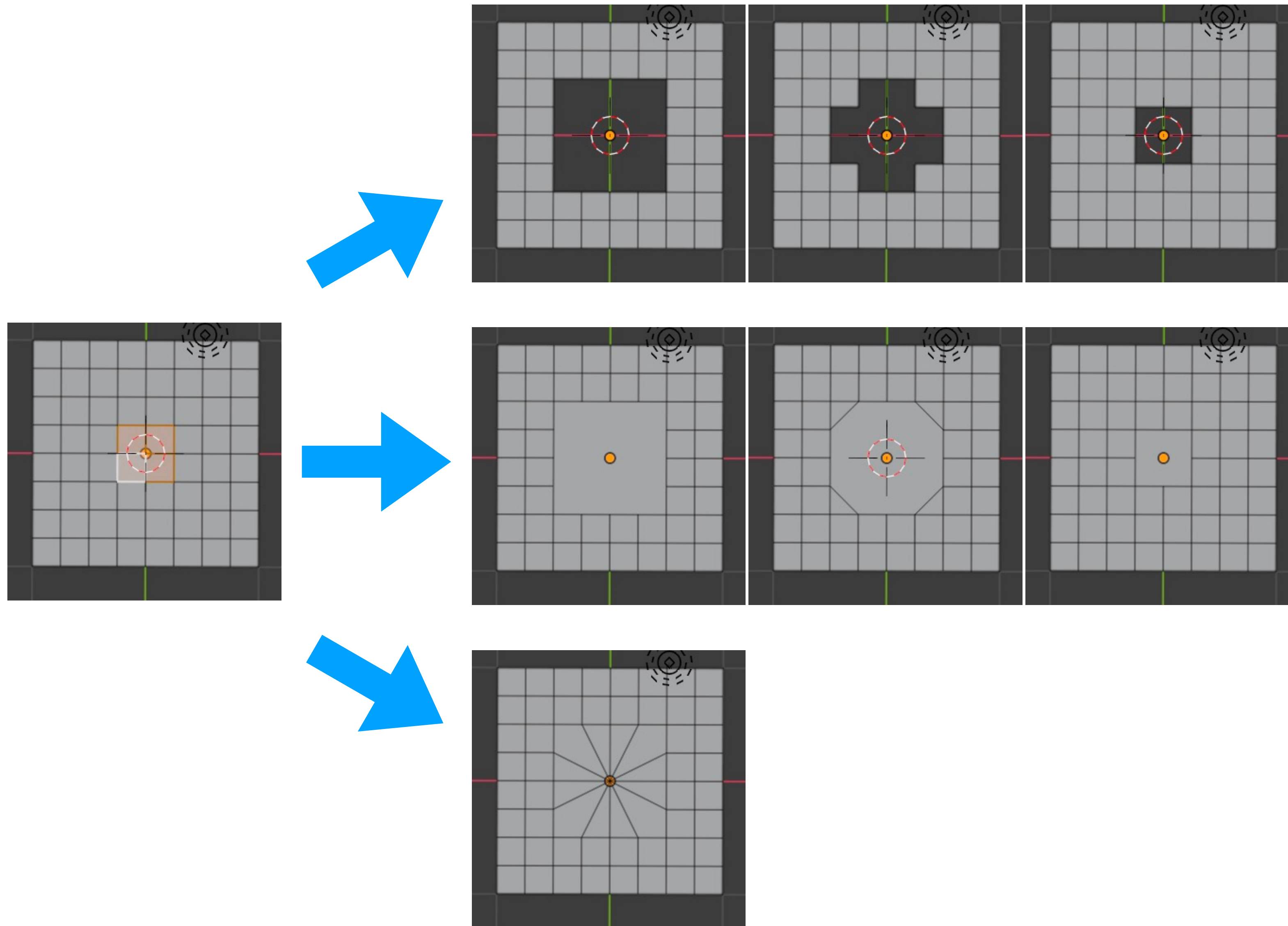
X : 削除

Edit ModeでのX(削除)



- **Vertices, Edges, Faces** : 選択範囲内にあるものの全て
- **Only** : 選択範囲内で対象のみ削除
- **Dissolve** : 対象物を削除後にmerge
- **Limited Dissolve** : 平面領域の頂点や辺を削除後にmerge
- **Collapse Edges & Faces** : 頂点を1つにmerge
- **Edge Loops** : 辺を削除し、周辺の辺でmerge

例 1/3

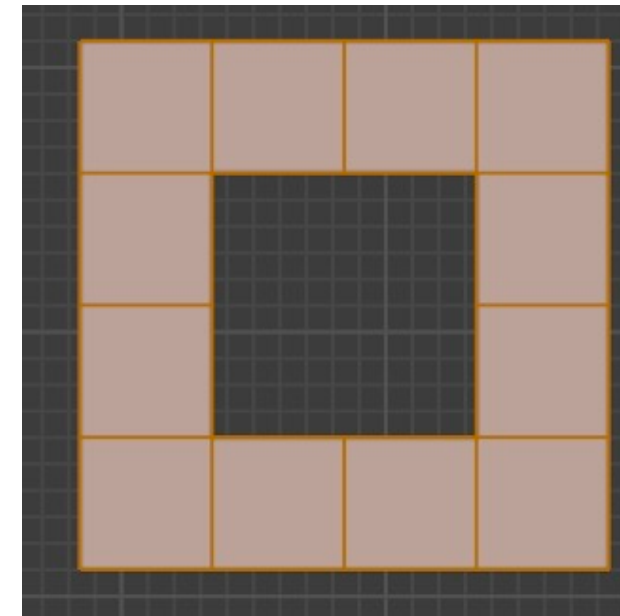
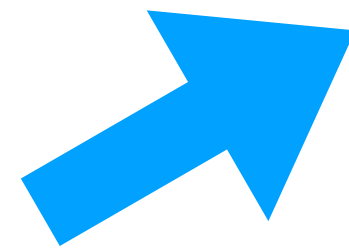
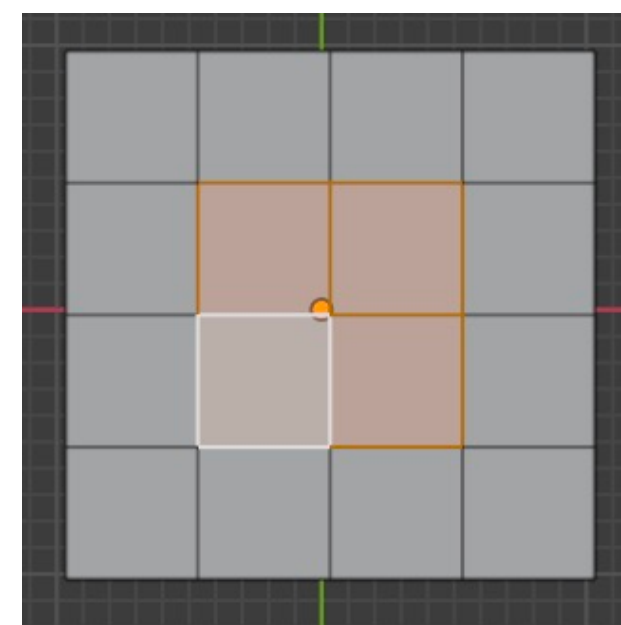


Vertices,Edges,Faces

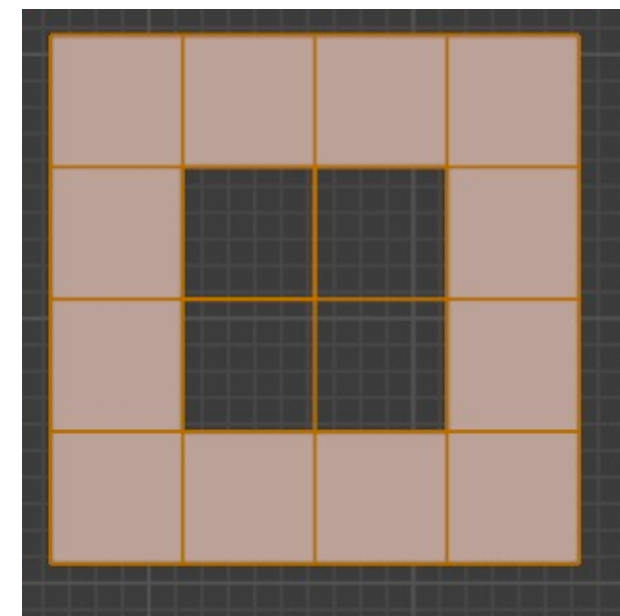
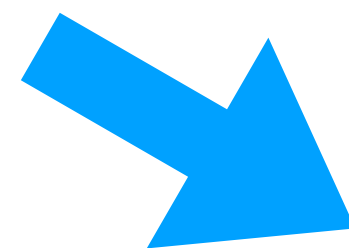
Dissolve
Vertices,Edges,Faces

Collapse Edges & Faces

例 2/3

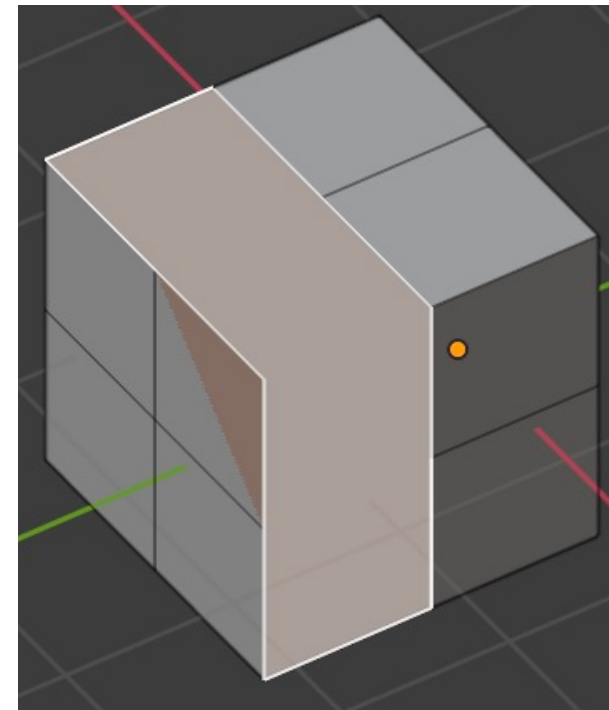
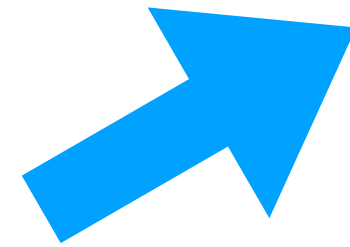
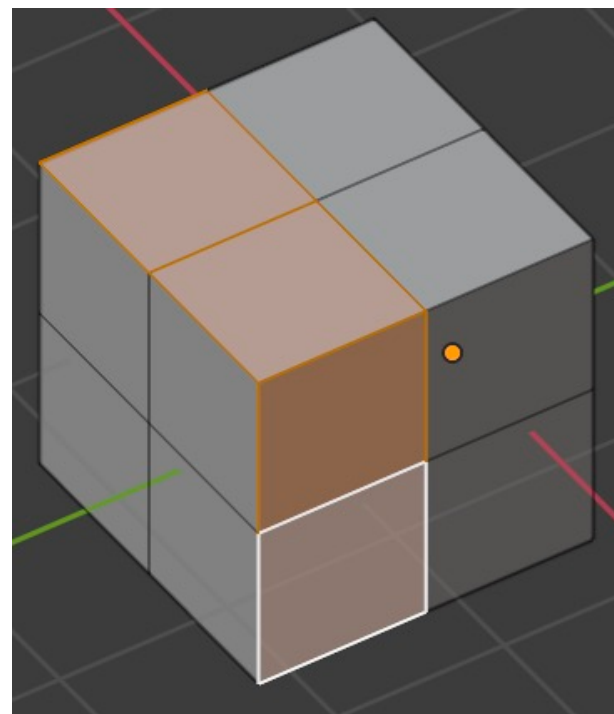


Faces

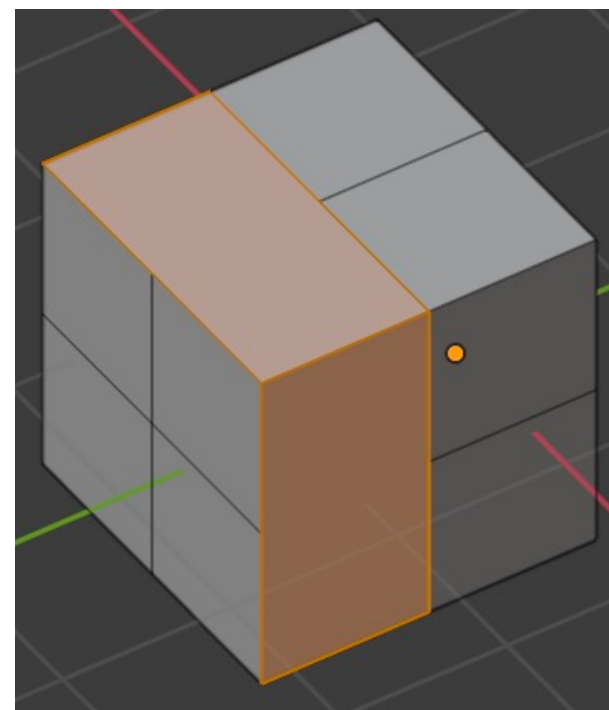
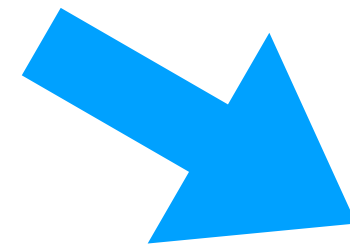


Only Faces

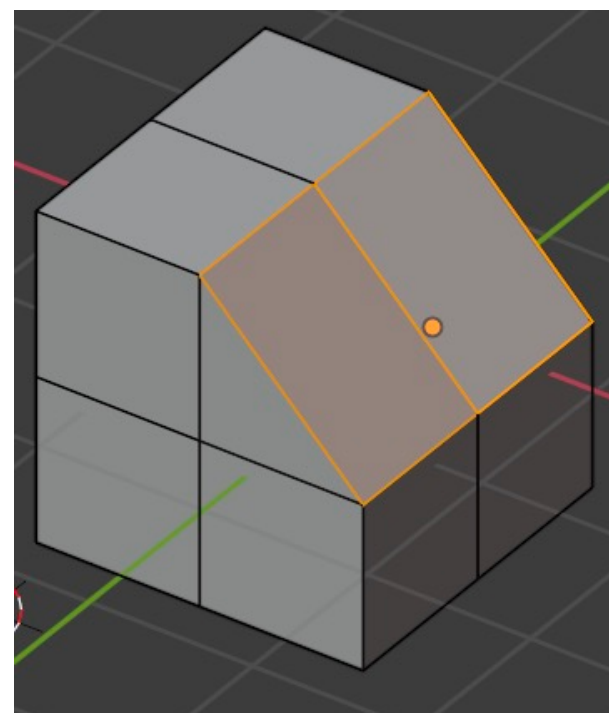
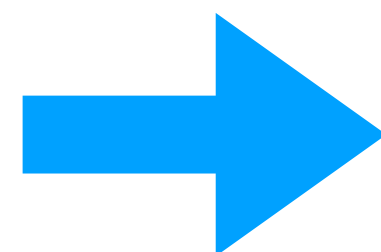
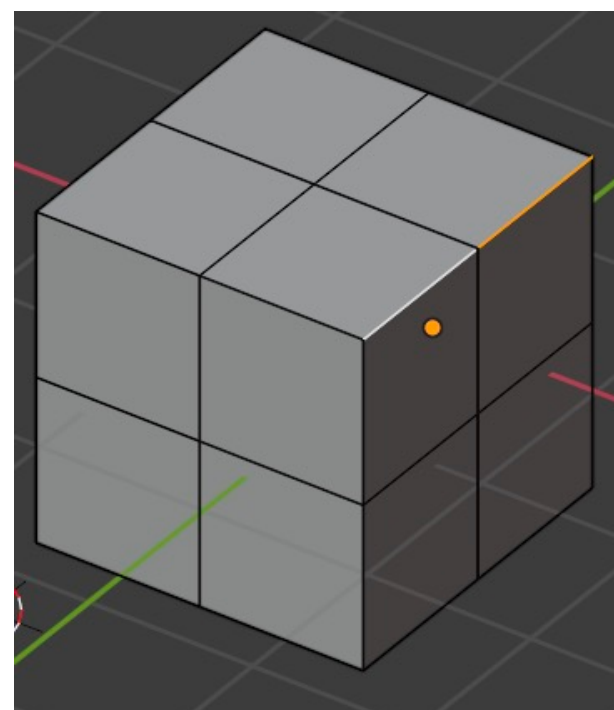
例 3/3



Dissolve Faces



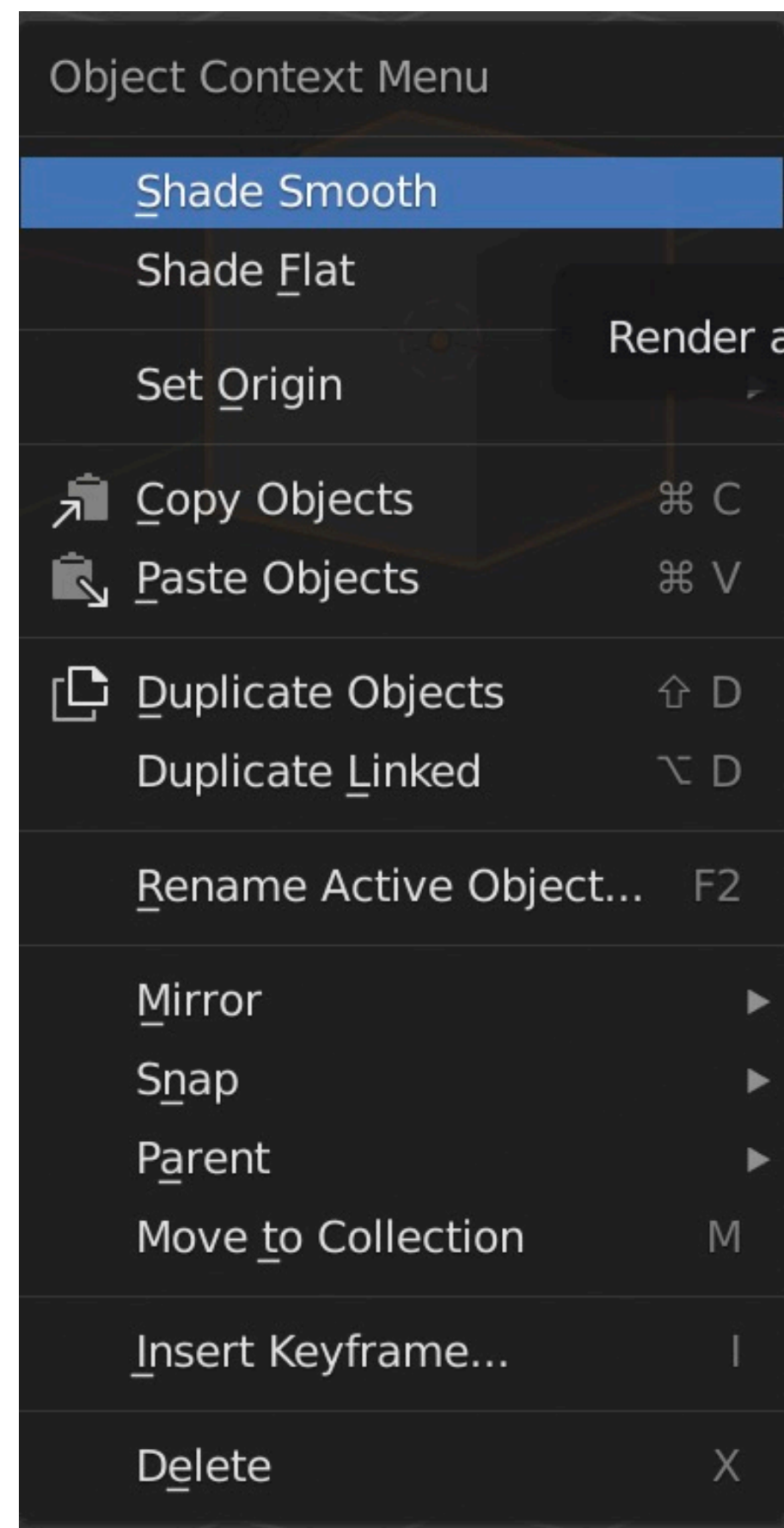
Limited Dissolve



Edge Loops

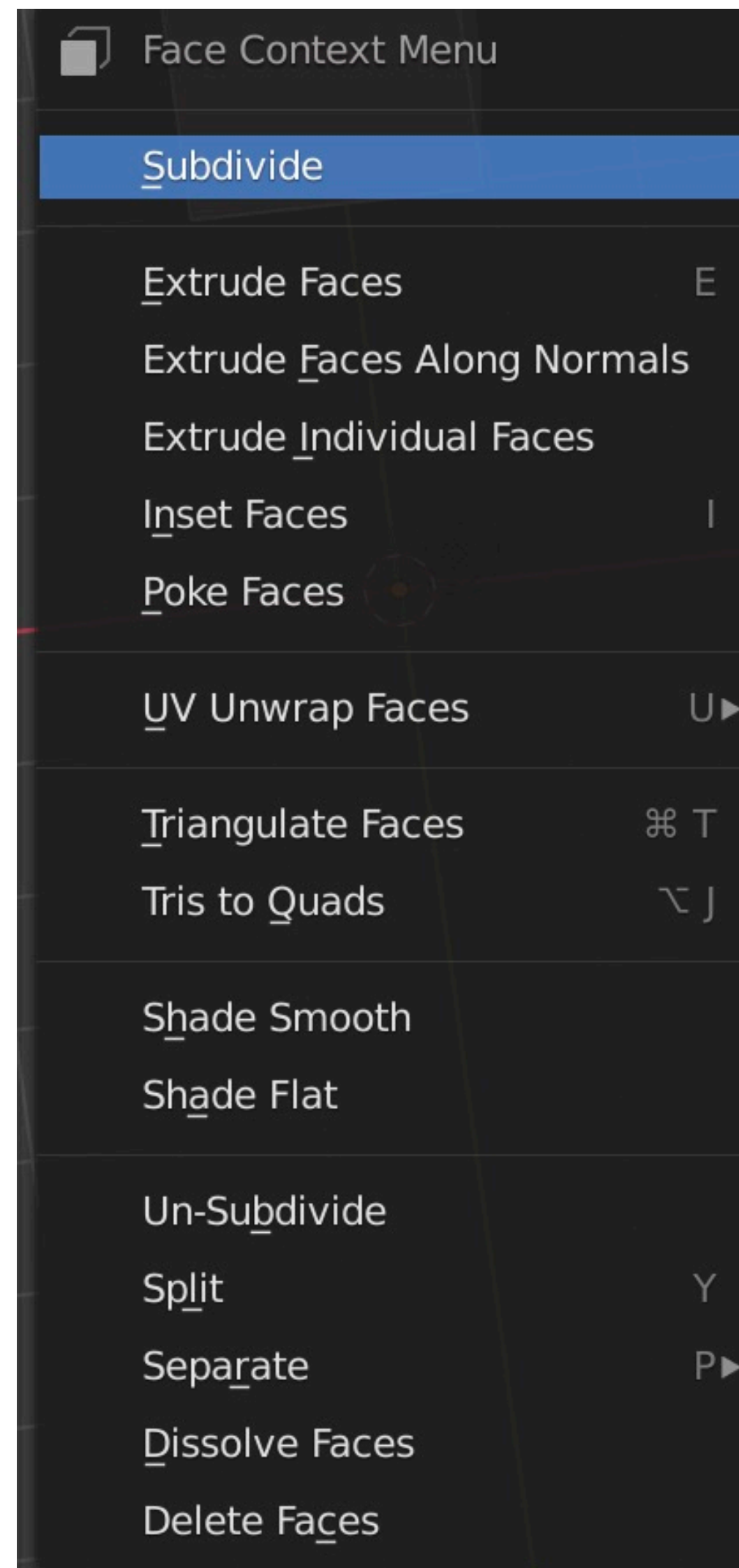
右クリック : Contextメニュー

Object Modeでの右クリック



- **Shade Smooth/ Shade Flat** : メッシュの状態を正確・滑らかにレンダリング
- **Mirror** : 選択した軸方向に反転
- **Snap** : 3D Cursorなどの移動
- **Parent** : 最後に選択したオブジェクトが親
- **Move to Collection** : Collectionに追加

Edit Modeでの右クリック（面選択）



- **Subdivide** : 面、辺を分割
- **Poke Faces** : 三角形に分割
- **UV Unwrap Faces** : UV展開など
- **Triangulate Faces** : 三角形に分割(Poke Facesの方が分割数多い?)
- **Tris to Quads** : 面を四角形に形成
- **Split** : 分離

終

お疲れさまでした

