

# cg-6. Blender の作業視野とカメラ視野



- **Blender の作業視野**

Blender の 3D ビューの視野

- **Blender のカメラ視野**

Blender のカメラの視野

## 視野の操作法

- **平行移動** : SHIFTキーとマウスの中ボタンを押しながらマウス移動
- **視野の自由な回転 (原点を基準)** : マウスの中ボタンを押しながらマウス移動
- **視点の前後移動** : マウスホイール ※ テンキーの「+」と「-」でも

## 作業視野とカメラ視野の切り替え

テンキーの「0」 ※ メニューの「ビュー (View)」の「カメラ (Camera)」でも



3次元コンピュータグラフィックス  
実演シリーズ 金子邦彦



Database Lab.

Blender

ファイル レンダー ウィンドウ ヘルプ Default Scene Blenderレンダー v2.79 | 頂点:8 | 面:6 | 三角面:12 | オブジェクト:1/3 | ランプ:0/1 | メモ

ユーザー・透視投影

移動  
回転  
拡大縮小  
ミラー

編集  
複製  
リンク複製  
削除  
統合  
原点を設定  
シェーディング:  
スムーズ フラット  
データ転送:  
データ データレ

履歴

オベレーター

Blender 2.79<sub>b</sub> Date: 2018-03-22 14:10 Hash: f4dc9f9d68b

リンク  
寄付  
クレジット  
リリースノート  
マニュアル  
Blender Webサイト  
PythonAPIリファレンスマニュアル

インタラクション: Blender

最近利用したファイル  
tomaritiku\_7-31.blend  
bridge.blend  
bridge\_only.blend  
飛行機シーン2.blend  
tricycle.blend  
最後のセッションを復元

ビュー 検索 全

Scene

レン  
Wor  
Carr  
Cubx

Scene

レンダー

レン アニ 音声

表示: UV画像

寸法

レンダーブ...

解像度: フレーム...  
1920 開: 1  
1080 250  
50% フ: 1  
アスペク... フレーム...  
1.000 24 fps  
1.000 タイムリ...

アンチエイリアス

5 8 1116 Mitchell  
フルサ 1.000


モーションプラ...

dshow:// ...

ビュー 選択 追加 オブジェクト オブジェクトモード グローバル

40 20 0 20 40 60 80 100 120 140 160 180 200 220 240 260

ビュー マーカー フレーム 再生 開始: 1 終了: 250 同期しない





関連資料は、次のページで公開しています。

<https://www.kkaneko.jp/db/index.html>

金子研究室ホームページ

<https://www.kkaneko.jp/index.html>



金子邦彦