

cg-4. Blender の基本操作



- **オブジェクトの選択**：マウスの右クリック
- **位置モードへの切り替え**：「G」キー
- **拡大縮小モードへの切り替え**：「S」キー
- **回転モードへの切り替え**：「R」キー
- **メッシュで構成された3次元オブジェクトの新規作成**：
メニューの「追加 (Add)」 (あるいは SHIFT + A キー) →
「メッシュ (Mesh)」

その後, 種類を選択 (円柱, 立方体などが選べる) .

- **選択されたオブジェクト等の削除**： DEL キー
- **レンダリング**： F12 キー (メニューでも)

「パソコン実習」の資料を準備しています

<https://www.kunihikokaneko.com/dblab/cg/blenderintro.html>



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

Blender の基本操作

- **オブジェクトの選択** : マウスの右クリック
- **位置モードへの切り替え** : 「G」キー
- **拡大縮小モードへの切り替え** : 「S」キー
- **回転モードへの切り替え** : 「R」キー
- **メッシュで構成された3次元オブジェクトの新規作成** :
メニューの「追加 (Add)」 (あるいは SHIFT + Aキー) →
「メッシュ (Mesh)」
その後, 種類を選択 (円柱, 立方体などが選べる) .
- **選択されたオブジェクト等の削除** : DEL キー
- **レンダリング** : F12キー (メニューでも)



終わりに



関連資料や教材は，次の Web ページで公開しています．

<http://www.kunihikokaneko.com/dblab/intro/>

その他，さまざまな資料を金子研究室 Web ページで公開しています

<http://www.kunihikokaneko.com/index-j.html>



金子邦彦