

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

「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



atabase 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_b
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
レン
Wor
Cam
Cub

Scene
レンダー
レン アニ 音声
表示: UV画像

レンダブ...
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 タイマリ...

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

再生 開始: 1 終了: 250 同期しない

(1) Cube

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