

2022 年 1 月

2022-01-21 (Fri)

Blender 日記 1

「Blender で作るキャラクターモデリング入門実践ガイド」見ながら、最初のリボンを作ってみる。ここでポリゴンを使ったモデリングの基本的操作を学ぶ。

あまりうまくはできなかったけど、一応一通りやった。もう少し慣れてから、もう一回りぼん作ってみたら、上達が実感できたりするかな。

覚えたこと：

- Edit Mode と、頂点選択/辺選択/面選択切り替え
- 面選択後 L で「リンク選択」(つながったまとまりで選択)
- Edit Mode における Move
- Command + R で「ループカット」
- Edge を選択して Edge Slide (ループカット後確定してしまってからまたやりたくなる)
- 辺や面を選択してから E で「押し出し」
- K クリック* Enter で「ナイフ」
- Shift + D で複製
- Shift + C で 3D カーソルを原点へ
- 頂点を複数選んで F で「つなげる」(それら頂点で指定される面ができる)
- A で全選択
- Object から Shade Smooth / Shade Flat

それ以外にも、モディファイアから「サブディビジョンサーフェス」やら「ソリッド化」も使ったけど、まだいまいちわかってない。

Option + N から「面の向きを外側に揃える」もやったかな。なんとなくしかわかってないが。(メニュー言語を英語にしているので、これがどれなのかもいまいち)