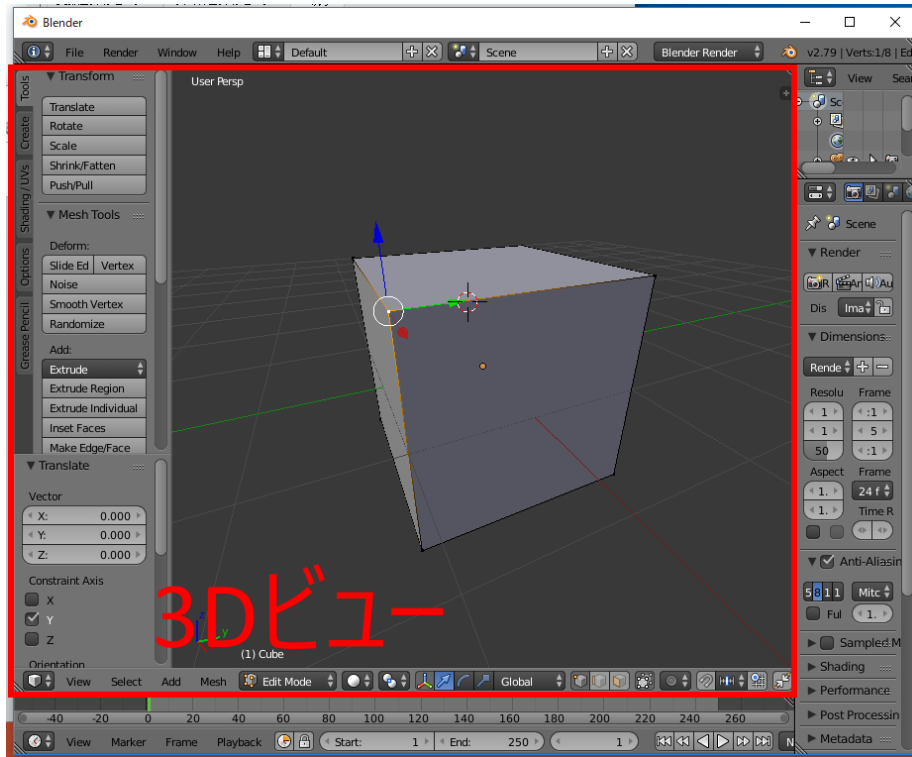


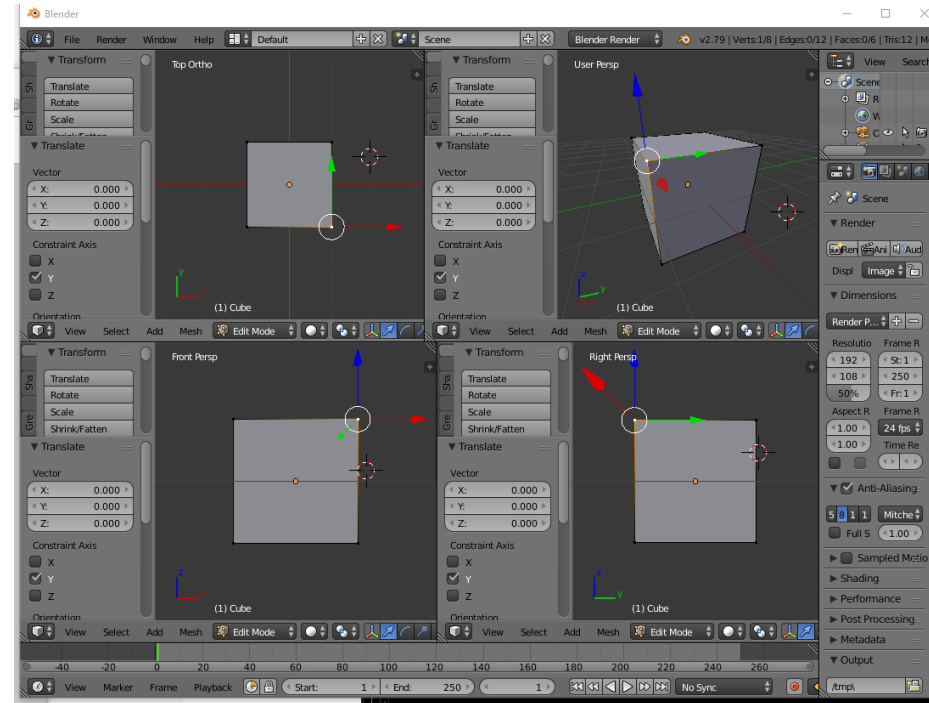
Blender

- **3次元コンピュータグラフィックス・アニメーションソフトウェア**
- **ファイル形式**は, Stanford Triangle Format (ply), Wavefront OBJ (obj), 3D Studio Max (3ds), Stereo-Litography (stl) 等に対応.
- **Pythonスクリプト**による自動化も簡単にできる

Blender の 3D ビュー

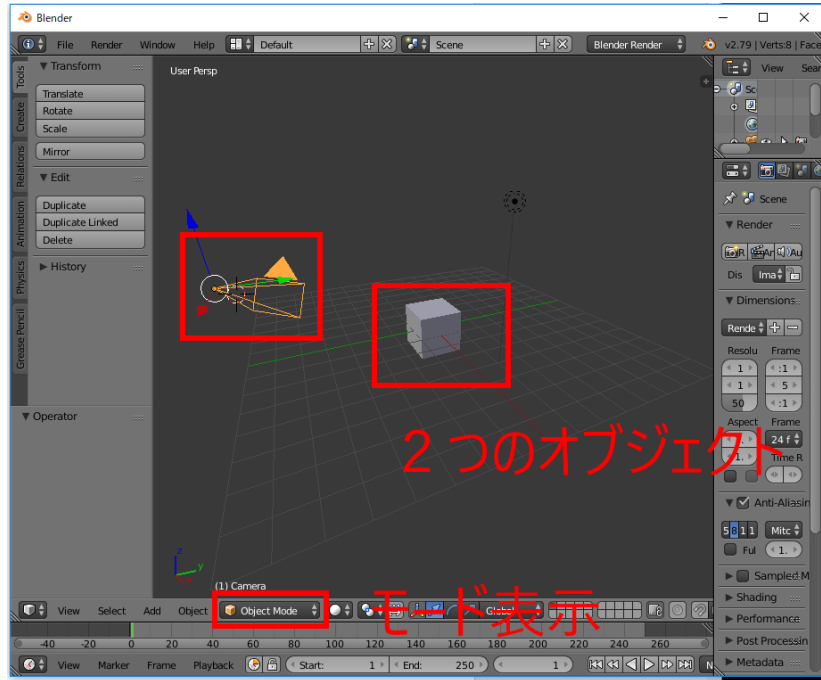


- ・テンキーによる視点操作
- ・マウスホイールによるズーム



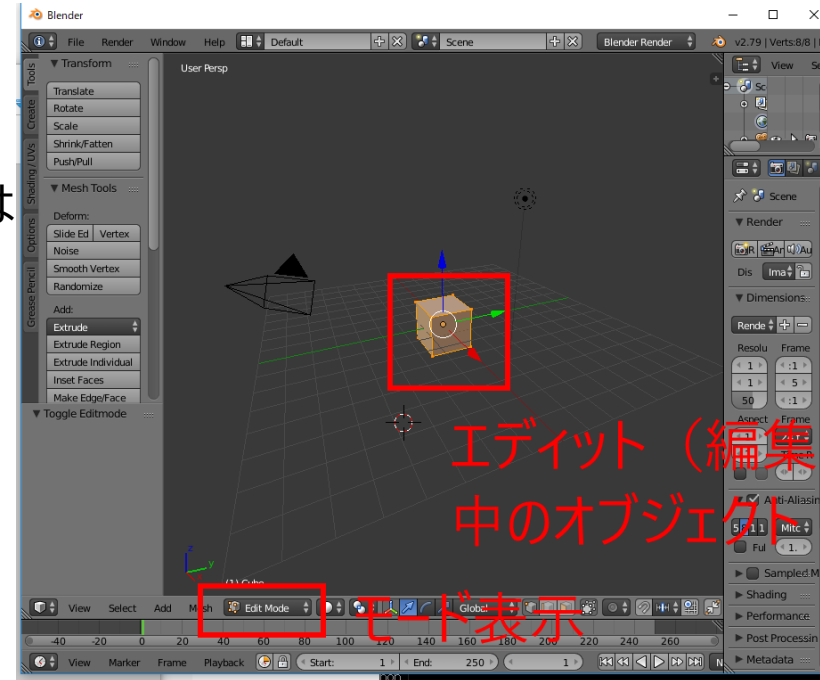
- ・画面分割
(3D ビューの画面端で Split Area)
- ・テンキーの 1, 3, 7 で三面図

Blender の オブジェクトモードとエディットモード

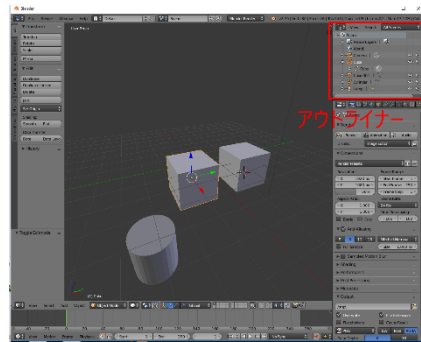


オブジェクトモード
オブジェクトの選択は右クリック

モード
切り替えは
Tab キー

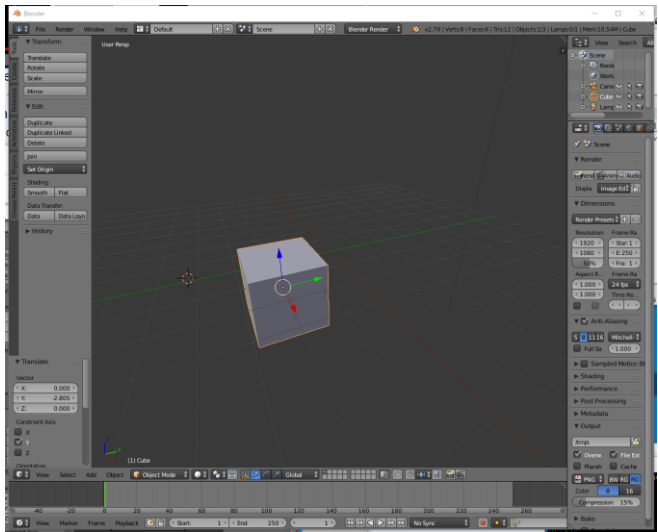


エディット（編集）モード
選択は右クリック

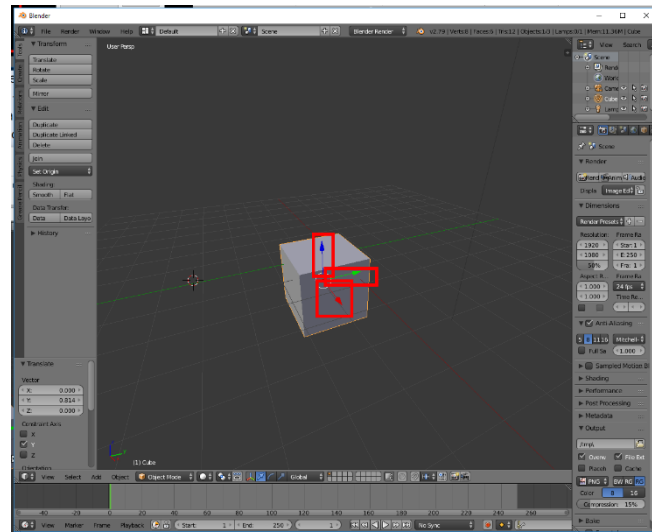


オブジェクトの選択は、
右上の「アウトライナー」
でも簡単にできる

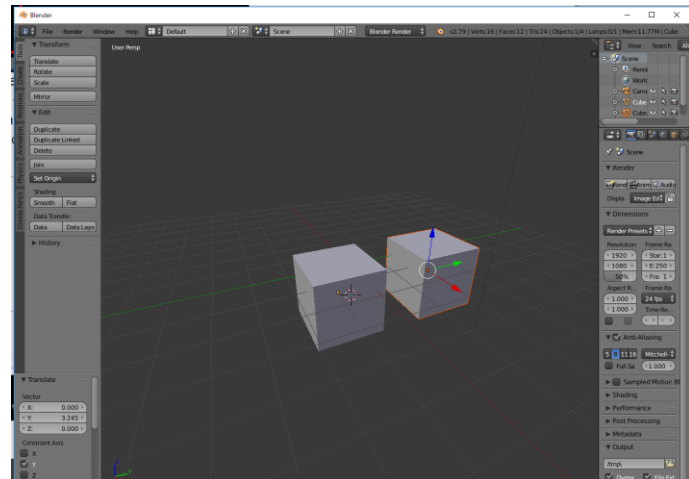
オブジェクトモードでの操作例



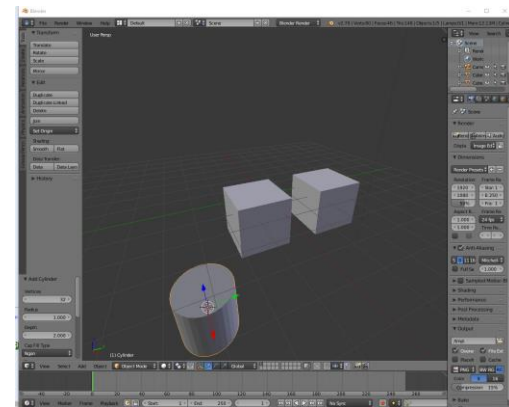
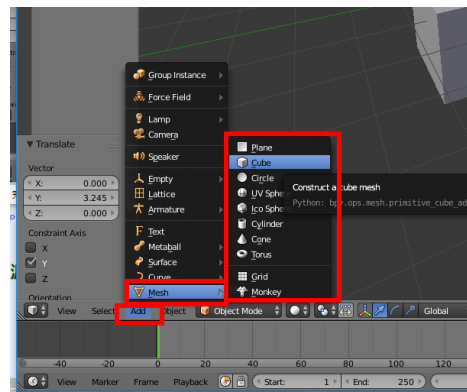
オブジェクトモードで、
オブジェクトの移動



座標軸クリックにより
座標軸方向限定の移動



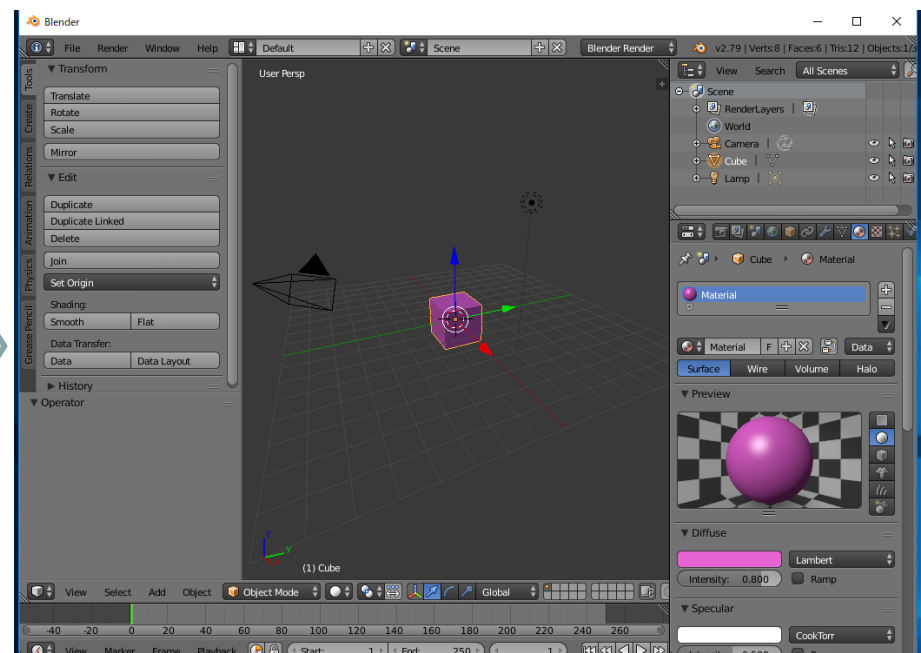
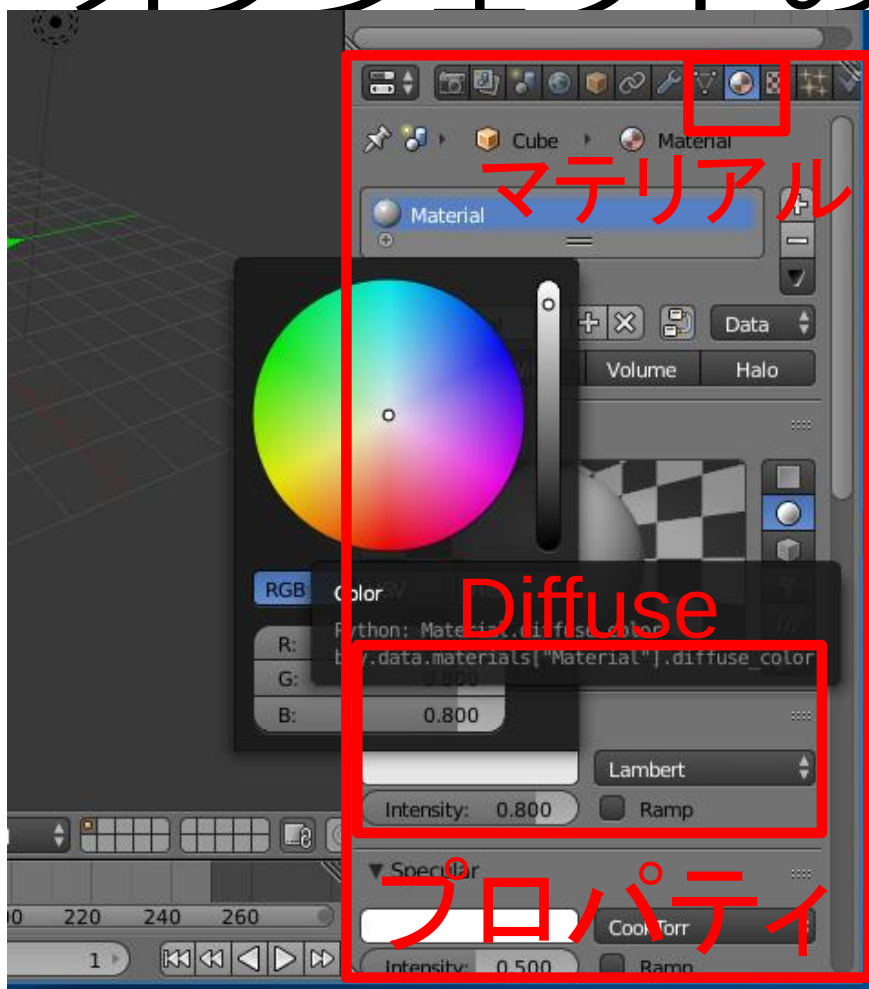
CTRL + C, CTRL + V
でオブジェクトのコピー、ペースト



メッシュオブジェクト追加
・「Add」→「Mesh」
・キーボードで SHIFT + A

- 
- ・ 傾斜した屋根
(横から見ると, ちゃんと傾斜)
→ 立方体(Cube)の変形とSubdivideで実現
 - ・ 柱 × 4
→ 円柱(Cylinder)で実現
 - ・ 床
→ 立方体(Cubeの変形)で実現

オブジェクトの材質の設定



色が変わるので確認

オブジェクトを選択し、
「プロパティ」の画面で、
マテリアルを選ぶ。
「Diffuse」のところで色を設定できる

オブジェクトの形状変更

立方体から三角柱を作る

1. **エディットモード（編集モード）** で消したい頂点を選択
2. Delete→Edge Loop

