

# Blender

## 勉強会資料 v.01

2014年10月11日

けいえむ 作成

# ・よく使うショートカットキー

(最低限これくらい覚えておくと作業が楽ですよ)

テンキー1：視点、正面  
テンキー3：視点、右側面  
テンキー7：視点、上面  
テンキー5：視点、平行投影  
テンキー0：カメラ視点  
Z：ワイヤーフレーム表示

TAB：オブジェクトモード、編集モード、切り替え

G：移動

R：回転

A：全選択、選択解除

S：拡大縮小

E：押し出し

B：範囲選択

X：削除

Ctrl+R：ループカット

Shift+C：カーソル原点+全オブジェクト表示

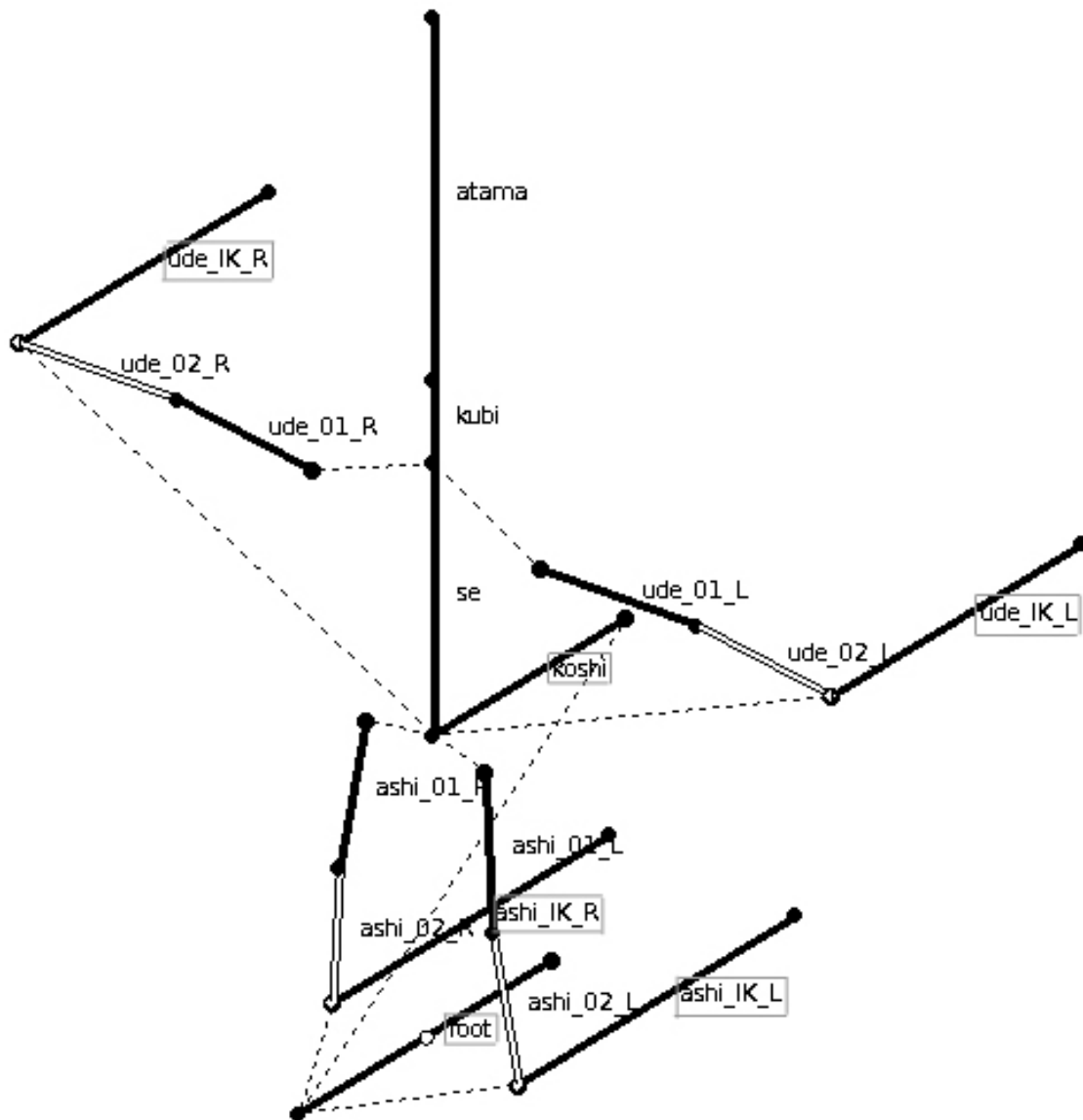
スペースキー：検索

※Blenderを使うコンピューターにテンキーが無い場合は (1)Emulate Numpad を ON にする (2) 3D Navigation Add-on を使う という方法があります。 (@Blug\_jp さんのツイート引用)

## ・モデリング

- ・ ループカット X 軸 0 で分割
- ・ ワイヤーフレーム表示にして、半分削除
- ・ モディファイア（レンチマーク）からミラー追加
- ・ クリッピングをチェック
- ・ 足を押し出しする時はクリッピングを外す
- ・ 関節を三分割  
(必ず三分割しなければならない、という事ではない)
- ・ サブディビジョンサーフェス（細分割曲面）
- ・ スムーズ、で形を確認する
- ・ ミラーを適用する

## ・ リギング



- ・ 四角で囲まれたボーンは、コントロール用ボーン（ウェイト（変形）、親、を無しにする）
- ・ 白い（実際は黄色）ボーンに IK を設定する。
- ・ 点線は離れたボーンの親子関係

- ・ 左右対称のボーン名は「~\_L」 「~\_R」という風に、最後の LR 以外は同じ名前にする。

- ・ 親子関係を正しく把握する。

- ・ コントロール用ボーンの「変形」チェックを外す

### 【ボーン、ミラーコピー方法】

- ①ミラーコピーしたいボーンを選択
- ②カーソル原点
- ③フルキーピリオド
- ④ Shift+D（複製）
- ⑤ S（拡大縮小）
- ⑥ X
- ⑦-1（テンキーマイナスいち）
- ⑧ Enter
- ⑨ Alt+フルキーピリオド

### 【ミラーコピーしたボーン名を反転】

アーマチュア→ボーン名反転

## ・ ウェイトペイント

・ オブジェクトを選択→Shift を押しながらアーマチュアを追加選択（順番注意！）

・ Ctrl+P（自動ウェイト）

・ ウェイトは頂点にしか付けられない！

【ウェイトペイントをやりやすい状態にする】

・ サブディビジョンサーフェス 0

・ 表示の「ワイヤーフレーム」「すべての辺を表示」にチェック

・ オプションの「Xミラー」にチェック

・ ボーンを動かしながらチェックして、思い通りに動くようにする。

・ ポーズモードでポーズを付けてみよう！