Blenderについて



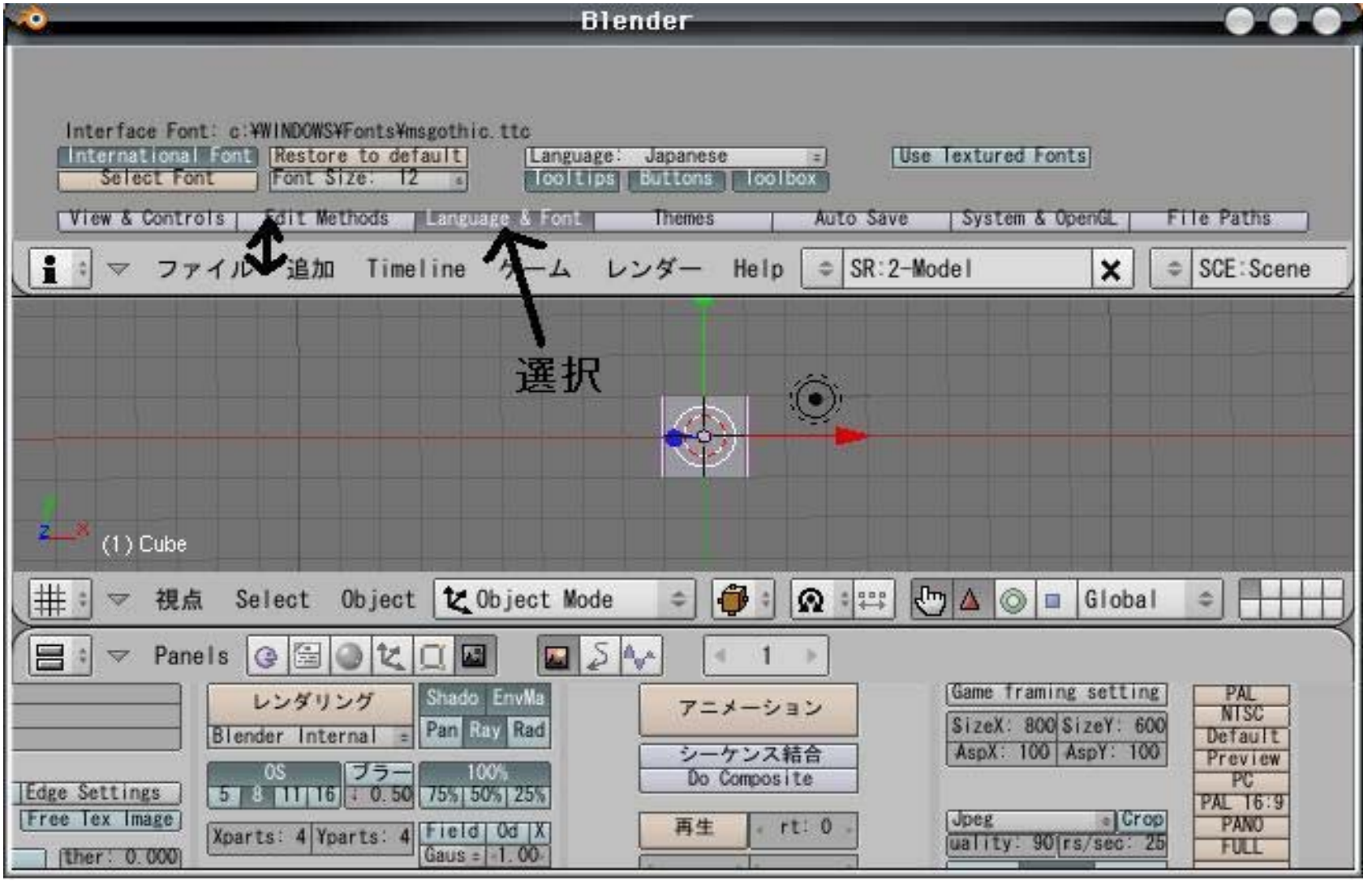
・大平雅之(資料作成＆ダウンロード法)
・田中良到(資料作成＆画像収集)
・藤井悠 (日本語化＆使用法発表)

インストール方法

・下記のサイトがオフィシャルサイトです。
現時点でVersion2.44が最新版です。
http://www.blender.org/

・以下のBlender公式サイトから本体をダウンロードしてきます。
http://www.blender3d.com/

日本語化の方法



Blenderの初期画面で、メニューバーとタイトルバーの間にマウスカーソルを置き、ドラッグして設定画面を表示する。

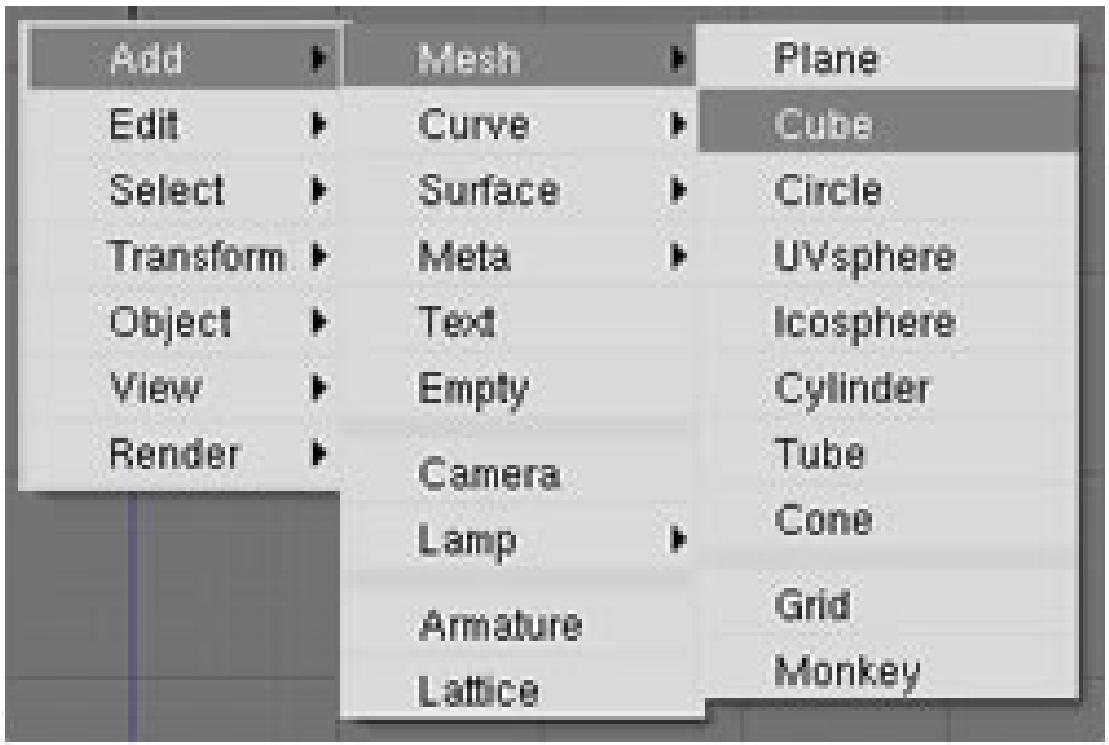


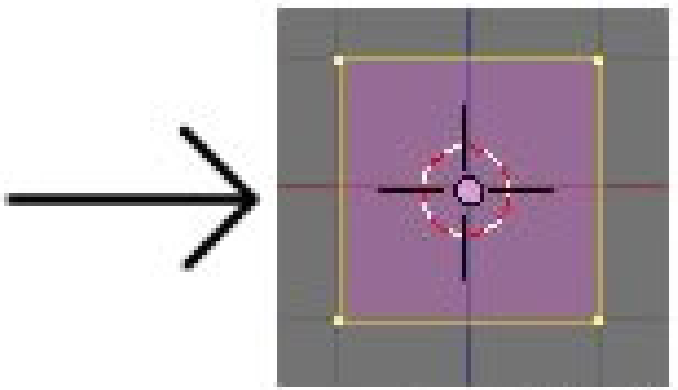
File Pathsボタンをクリックし Fontsフォルダを設定する。
Windowsを使用している場合はc¥WINDOWS¥Fonts

図形の作成

さて、図形を作成してみます。Blenderでは基本的な図形（メッシュ）がいくつか用意されています。今回はその中から立方体を使うことにします。
オブジェクトモードで、図形を配置したい場所に3Dカーソルをセットします（3Dビューポート上の好きな場所をマウスで左クリックすればいいです）。
次に以下の手順で立方体を作成します。

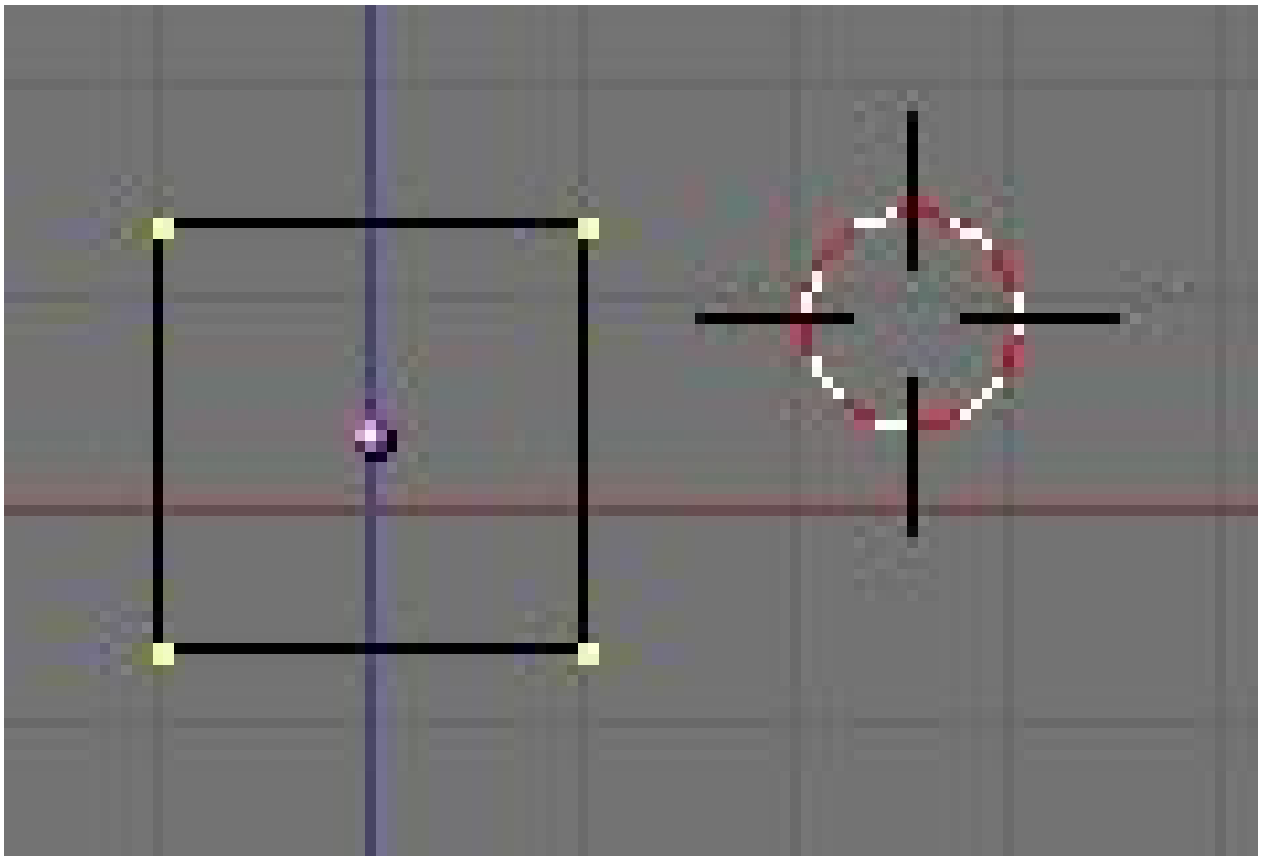
1.「スペースキー」を押す。
2.表示されたメニューから「**Add**」→「**Mesh**」→「**Cube**」を選択します。



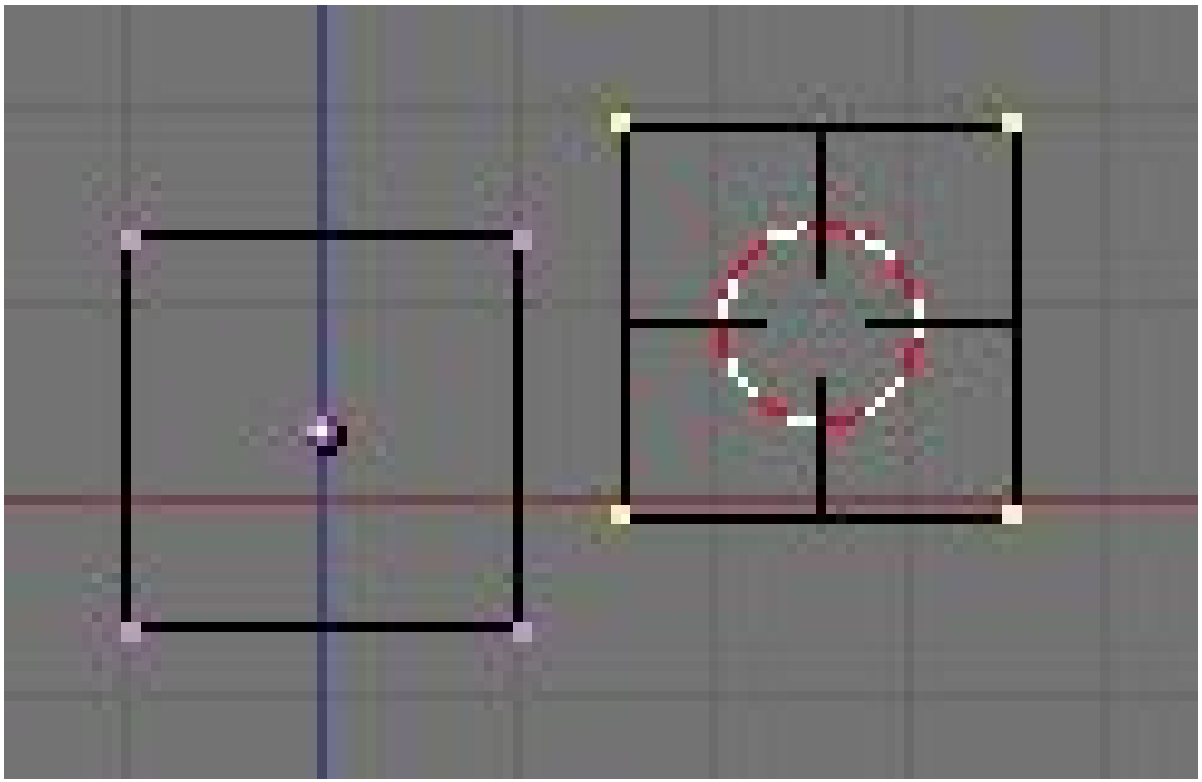


画面上に立方体が作成されました。

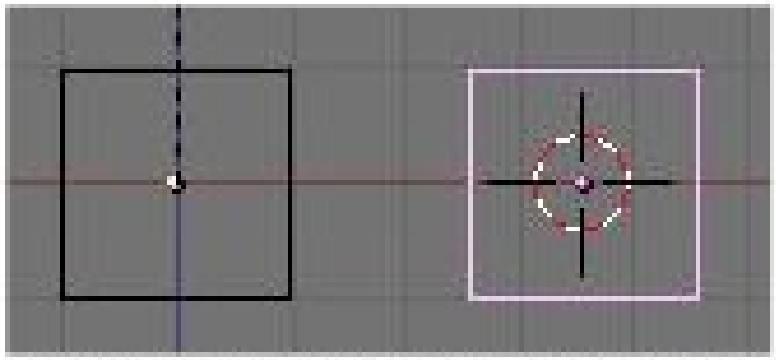
作成された後の状態は、エディットモードに自動的に変更され、全Vertexが選択されている状態となります。
今度は、今、作成した立方体をエディットモードにして（何も操作していなければ、今はエディットモードの はず）、既にある立方体のメッシュ外に3Dカーソルをセットします。



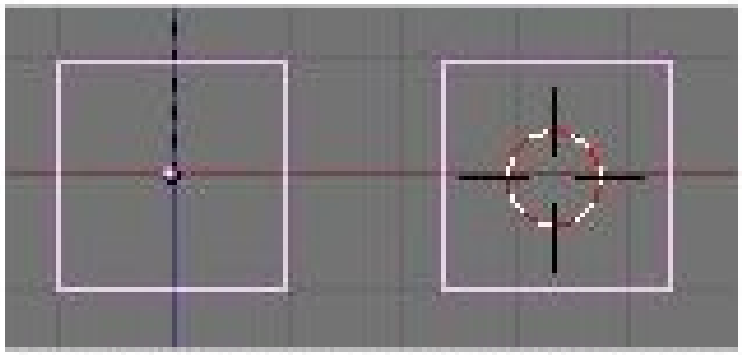
同じように「スペースキー」を押して、「Add」→「Cube」と操作してみてください（このときはメニューに「Mesh」はありません）。この結果は以下のようになります。



以上の操作は、先に作成した立方体のメッシュを持つオブジェクトに対して、新たな立方体メッシュを追加するものです。従って、画面上で2つの図形として見えますが、1つのオブジェクトとして扱われます。

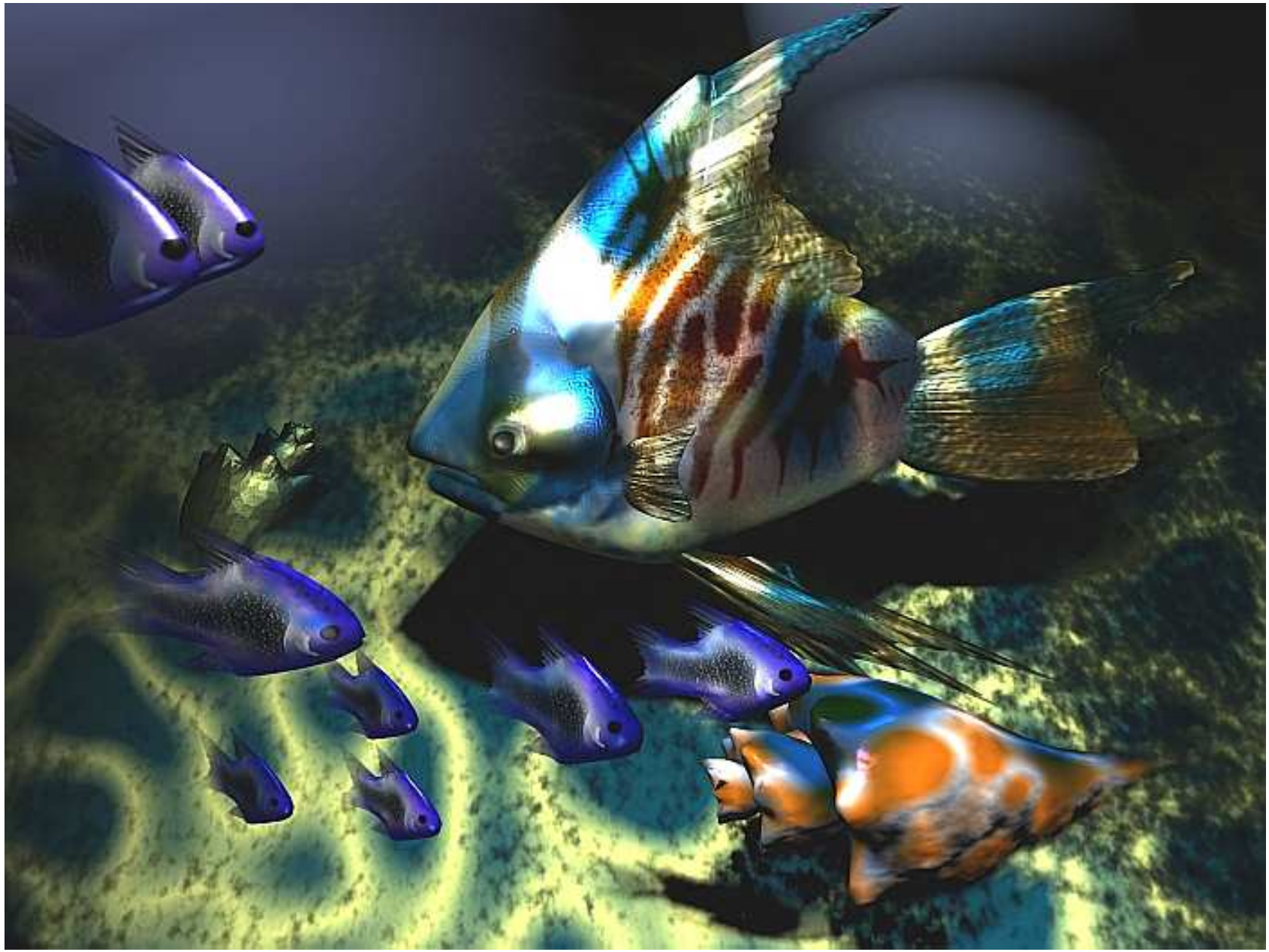


Object Mode で右側の Cube オブジェクトを作成したので、別々のオブジェクトとみなされ、選択は両方同時にできません。



Edit Mode で右側の Cube オブジェクトを作成したので、これらは同じオブジェクトとみなされ、選択は一度に両方できます。

Blenderで実際に作成された画像




Dokk 13
Dokk 12


lucid dreamer
: robert j. tiess © 2004



参考URL

- blender3d.org homepage
  使い方は説明が難しいので、ここで見てください。
  http://www.blender3d.com/

- blender memo
  詳しい使い方が載っています
  http://far-side.hp.infoseek.co.jp/blender/