

Numeric Key

7	上	Ctrl+7	下
3	右	Ctrl+3	左
1	正面	Ctrl+1	後ろ
4	左に 15°	6	右に 15°
8	上に 15°	2	下に 15°
0	カメラから		
.	選択オブジェクト		
5	正方投影		

Mouse

右	選択
左	確定、3Dカーソルの位置
ホイール	ズームイン/アウト
中ボタン+移動	視点の回転
Shift+中ボタン+移動	水平移動
X、Y、Zを押してからだと操作方向を固定	

Basic

G	Grab	移動
R	Rotation	回転
S	Scale	拡大・縮小
直後に数値入力も可能		

object

Shift+A	新規追加
	Curve+Bezier カーブ
x	削除

object (cont)

Shift+D	コピー
Alt+D	コピー (形状情報)

modeling

E	伸展
W	特別メニュー
	Subdivide 分割
	Merge 選択箇所を結合
	RemoveDoubles 範囲内の頂点を結合
F	面を作成
Ctrl+R	メッシュに切れ目

Material

Diffuse	拡散光
Specular	光沢
	Intensit 強さ
	Hardness 大きさ
Shadeing	Emit 光らせる
	Shadeless 陰影なし
Transparency	透明度
	Alpha 透明度
	IOR 屈折率
	Gloss 濁り具合
Mirror	反射度
	Refraction 反射度
	Gloss 濁り具合

BackGround

PaperSky	視野内で固定
	HorizonColor 水平線の色
	ZenithColor 天頂側の色
RealSky	カメラの向きに依存
BlendSky	グラデーション

Lighting

Energy	強さ
Negative	影を放射
ThisLayerOnly	同じレイヤーのオブジェクトのみ
Specular	光沢を作る
Diffuse	対象の Diffuse を有効にする
Falloff	光の減衰

Shadow

NoShadow	影を作らない
RayShadow	影を作る
ThisLayerOnly	同じレイヤーのオブジェクトのみ
OnlyShadow	影のみ作る
Samples	影のエッジ
SoftSize	ぼやける大きさ

Camera

Perspective/Orthographic	正方投影
FocalLength	焦点距離
Clipping	レンダリングする奥行き範囲



Image	
N	シェルフ開く
BackGroundImages	Axis 見える軸の指定
	addImage 画像の追加
	size 大きさ
	offset_x/y 表示位置
正方投影 (5) の必要あり	

Other	
Shift+C	3Dカーソルを原点に
Shift+S	3Dカーソル位置を指定
	CursorTo Selected 選択オブジェクトの中心へ
Z	ワイヤーフレーム切替
TAB	エディットモード切替

Edit Mode	
O	影響範囲有効
E	押し出し
A	全選択
B	矩形選択モード
P	オブジェクトの分離
Alt+エッジ選択	一周選択
Ctrl+Tab	選択の変更
Ctrl+R	ループカット

ObjectModifiers	
Mirror	鏡像を追加
SubdivisionSurface	滑らかに
	View 3Dビュー上
	Render レンダリング時
SimpleDeform	単純変形
SubdivisionSurfaceはオブジェクトモードのShading-Smoothを有効に。	

ObjectMode	
PivotPoint	変形の基準
Ctrl+J	オブジェクトの統合

Curve	
Curve-Bezier	ベジエ曲線
Curve-circle	円
プロバ ディ曲線	Geometry
	BevelObject 断面のオブジェクト

rendering	
0 (カメラビュー)	
Shift+F	フライモード
F12	レンダリング



By **komchan**
cheatography.com/komchan/

Not published yet.
 Last updated 28th January, 2015.
 Page 2 of 2.

Sponsored by **Readability-Score.com**
 Measure your website readability!
<https://readability-score.com>