

ショートカット (2.4x系)

基本操作：初心者はとりあえずこれを覚えれ

- ・ 視点回転は中マウスドラッグで、[Shift] 併用で上下左右に移動、[Ctrl] 併用でズーム
- ・ 左マウスクリックで3Dカーソル位置設定
- ・ 右マウスクリックで選択、[Shift] 併用で選択追加

(これが慣れるまで戸惑う元凶。設定パネル(>>5)の[View & Controls]で左右反対にする事も可能)

- ・ ズームIN/OUTはホイールでも
- ・ ファイル一覧の時、中マウスクリックでファイルオープン
- ・ ホットキーはマウスカーソルのあるウィンドウに効く
- ・ 基本ホットキー

[tab] : Editモード(頂点の編集) と Objectモード(物体の配置)の切り替え

[g] : "G"rab = 移動

[s] : "S"cale = 拡縮

[r] : "R"otate = 回転

上記三つは[Shift]併用で細かく動き、[Ctrl]併用でグリッド制限、

[x],[y],[z] : キーで軸制限

[n] : 数値パネル表示、数値直接入力可

[space] : ポップアップメニュー

[W] : Editモードでスペシャルメニュー

[E] : 押し出し

[Ctrl]+[R] : ループカット

ObjectモードでBooleanメニュー

[テンキー] : 数字キーで3Dウィンドウ視点の変更。1=Y軸,3=X軸,7=Z軸,0=カメラ

[c] : 3Dウィンドウの中心が3Dカーソルの座標に移動する

[Shift]+[c] : カーソルを原点に移動 + 存在するオブジェクト全体を表示。

[Shift]+[s] : カーソル・グリッド関係メニュー

[F12] : レンダリング開始

覚えりゃ楽な技

- ・ [Ctrl]+[LMB] : 投げ縄
- ・ [b] : ボックス選択
- ・ [b][b] : 円選択、このときホイールを回転させると円の大きさが変わる
- ・ [shift]+[tab] : 近くの頂点にマグネットON/OFF
- ・ [Q],[Shift]+[Q] : 回転中心変更
- ・ テンキー[/] : ローカルビューでの表示
テンキー[.] : 選択されているオブジェクト/頂点が3Dウィンドウに収まるよう表示変更
テンキー[Enter] : 表示可能なオブジェクト全体が3Dウィンドウに収まるよう表示変更。
- ・ [Alt]+[Space] : 移動・拡縮・回転などの軸制限に使う座標系を変更。
[Ctrl]+[Space] : 3Dマニピレータのオン・オフ。
[Ctrl Tab] : MeshならWeight Paintモード、ArmatureならPoseモードをon/off。
Editモードでは選択方式の切り替え
[Ctrl F11] : アニメ・プレビュー (Scene[F10]・Animパネル・Playボタンと同じ)
[Ctrl F12] : アニメ・レンダリング (Scene[F10]・Animパネル・Animボタンと同じ)
- ・ [Ctrl]+[] , [Ctrl]+[] : 画面構成が3種類切り換えられる

その他ホットキーはHelpメニューの"HotKey and MouseAction Reference"に書いてある。
3Dウィンドウヘッダのアイコンは便利なツールばかり。マウスポインタ合わせて説明読んどけ。
ショートカットを全部覚えなくても、ほとんどの操作は、スペースバーや[w]キーを
押したら出てくるメニューで選べる。でもEditモードで使うキーくらいは覚えとけYO

「あのショートカット何だっけ？」って人は
Help Hotkey ~ Referenceに追加されたSearchボタンが役に立つよ。
機能を表す英単語しらないと検索できないけど
設定パネルが一番上のメニュー枠をドラッグすると出てきて、各種設定が変更できる。

[Blender.jp-ショートカットリスト](#)