



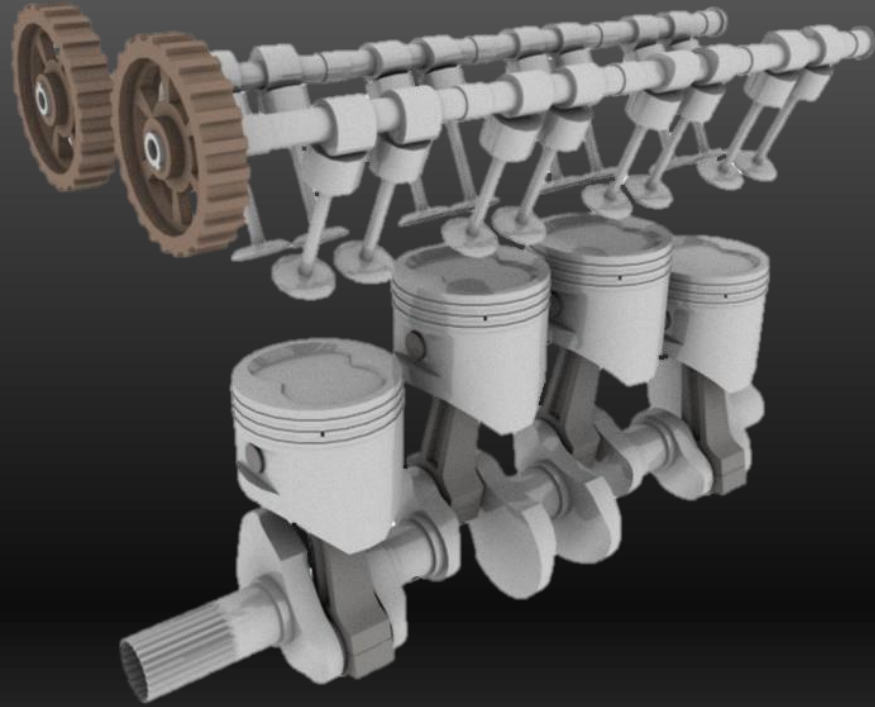
Blender Tutorial

Tutorial

Blender 簡介

- 3D繪圖與渲染
- 開源
- 跨平台

[官方網站 \(英文\)](#)
[中文社群](#)



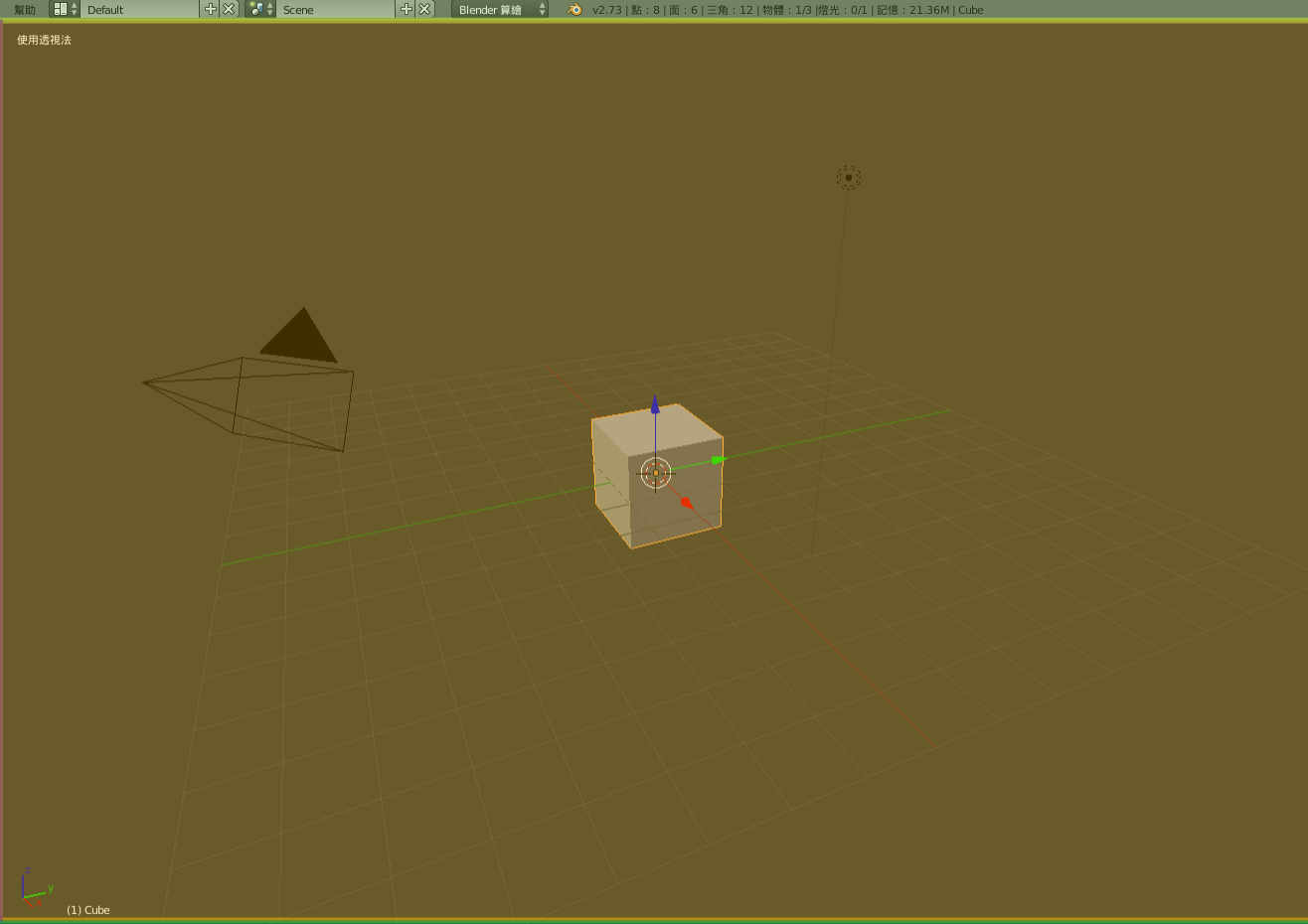
▼ 變換

- 平移
- 旋轉
- 縮放
- 鏡像

▼ 編輯

- 製作複本
- 製作連結複本
- 刪除
- 結合
- 設定原點
- 著色: 平滑 扁平
- 歷史

▼ 頂點繪製模式



▼ 場景

背景: 新增

▼ 檢視

鏡頭: 35.000

鎖定至物體:

- 鎖定至游標
- 鎖定攝影機至視圖

剪輯:

開始: 0.100

結束: 1000.000

區域攝影機:

- Camera

▼ 3D 游標

位置:

X: 0.0000

Y: 0.0000

Z: 0.0000

▼ 項目

- Cube

顯示

- 著色
- 運動跟蹤
- 背景影像
- 變換方向

檢視 搜尋 所有場景

- Scene
 - 算繪分層
 - World
 - Camera
 - Cube
 - Lamp

Scene

▼ 算繪

算繪 低 動畫 音訊

顯示: 影像編輯器

▼ 精度

算繪預重項

解析度: 框幅區間:

X: 1920 px 起始精: 1

Y: 1080 px 結束精: 250

50% 精步: 1

長寬比: 精率:

X: 1.000 24 fps

Y: 1.000 時間重新映射:

遺線 批切 <100 >100

▼ 抗鋸齒

5 8 11 16 米歇爾-內卓瓦利

完整取樣 大小: 1,000 px

取樣的運動模糊

著色

效能

後製

戰記

▼ 輸出

/tmp/

覆寫 副檔名

佔位器 快取結果

PNG BW RGB RGBA

色深: 8 16

壓縮: 15%

烘培

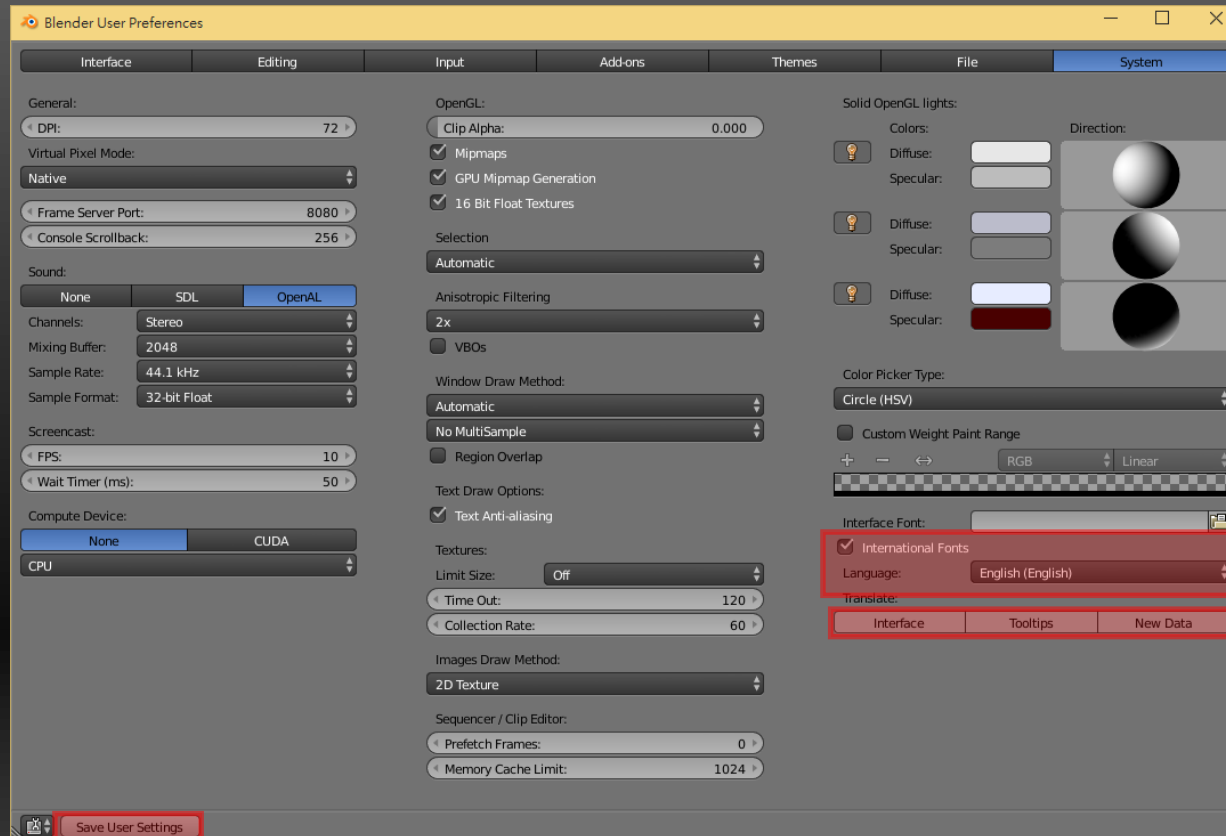
Freestyle

檢視 選取 添加 物體 物體模式

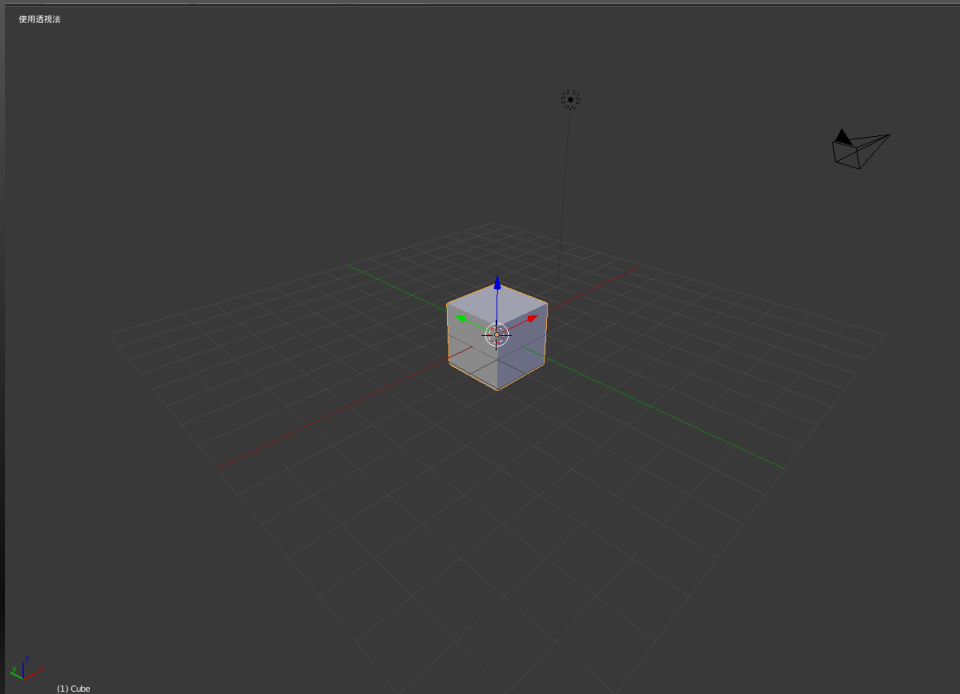
50 40 30 20 10 0 10 20 30 40 50 60 70 80 90 100 110 120 130 140 150 160 170 180 190 200 210 220 230 240 250 260 270 280

檢視 標記 框幅 播放 開始: 1 結束: 250 無同步

File > User Preferences > System > International Fonts > Language



控制

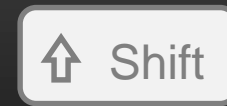


旋轉視角



(滾動)

拉遠拉近視角



+



平移視角



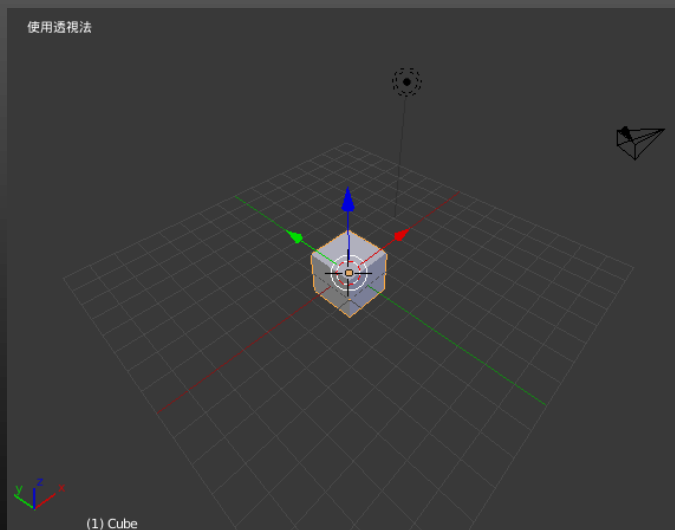
選擇 3D 游標位置



選取

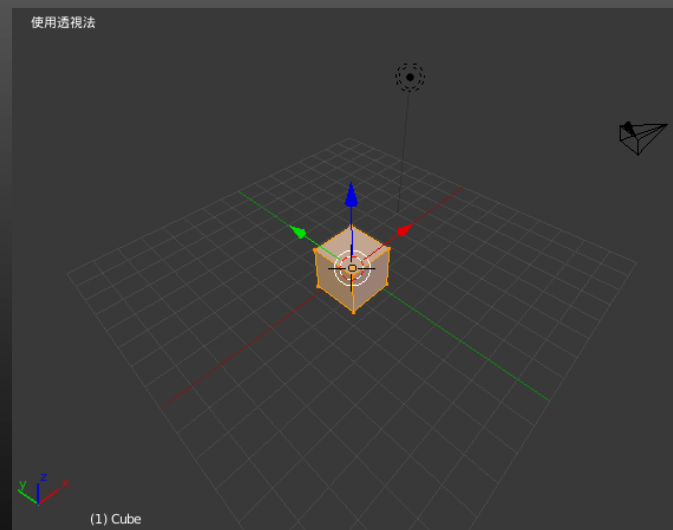


移動選取



物體模式

⇄ Tab



編輯模式

常用快速鍵

A

取消選取 / 全選

B

框選

E

擠出

G

移動

N

屬性欄

R

旋轉

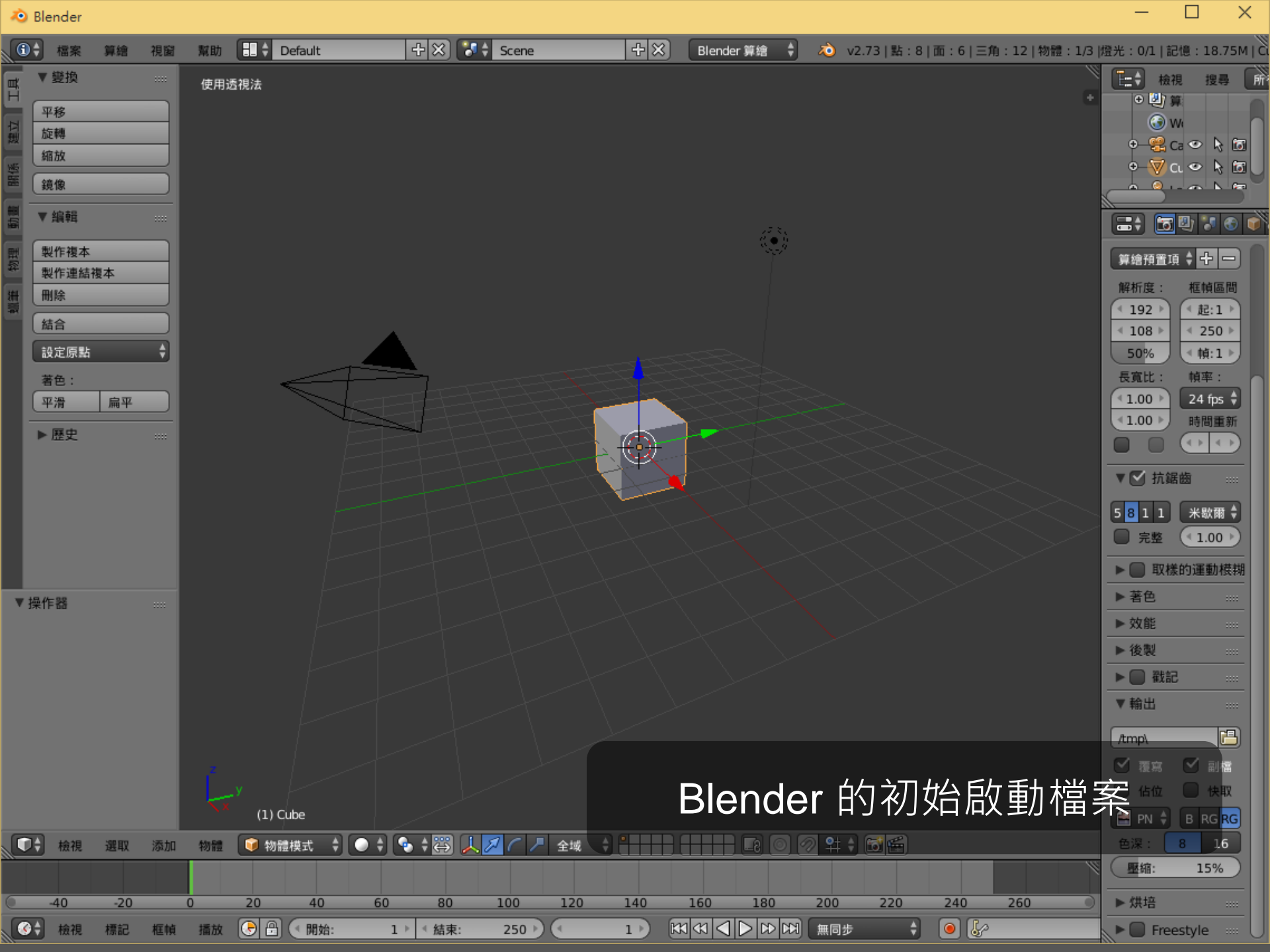
S

縮放

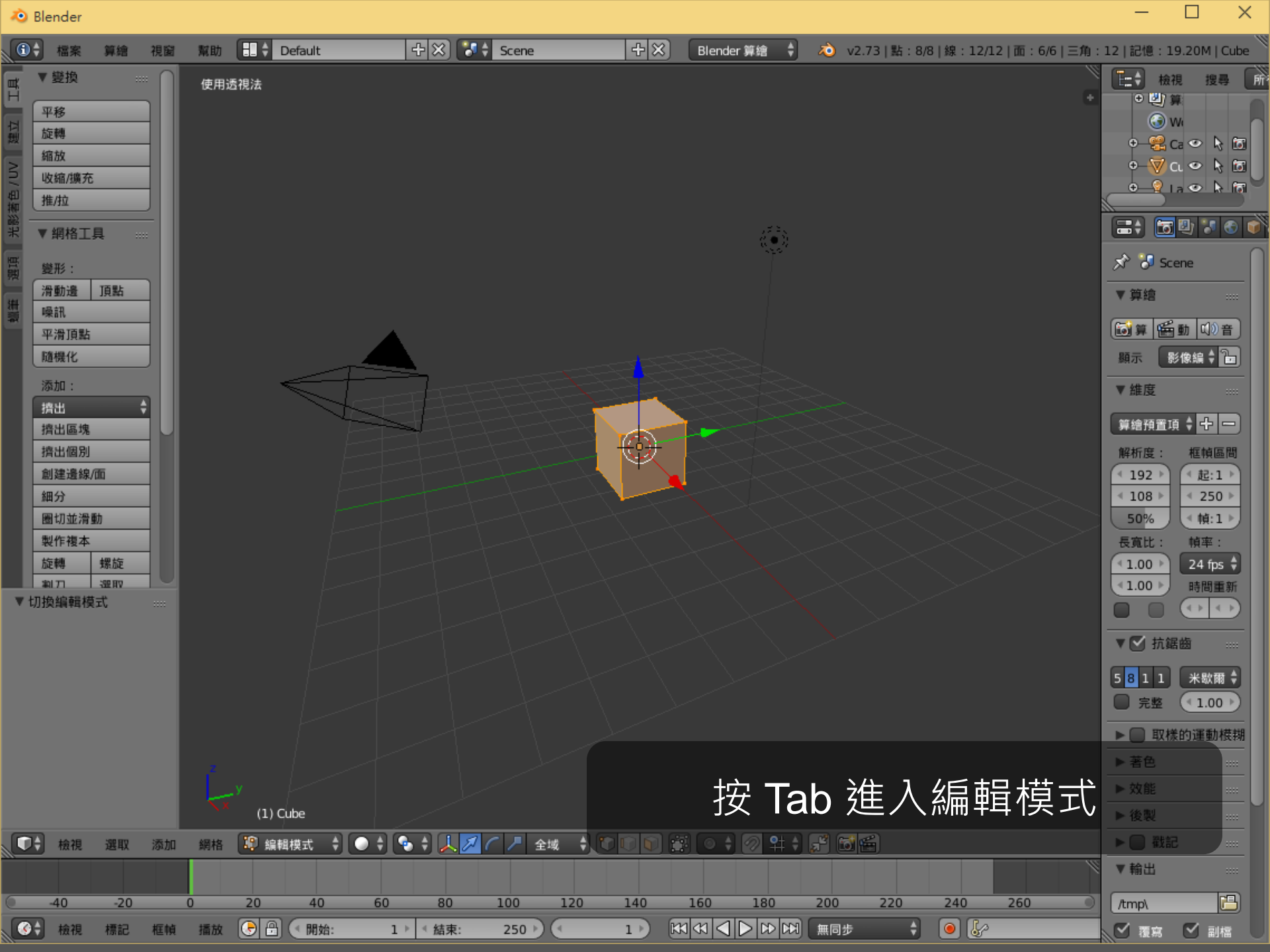
X

刪除

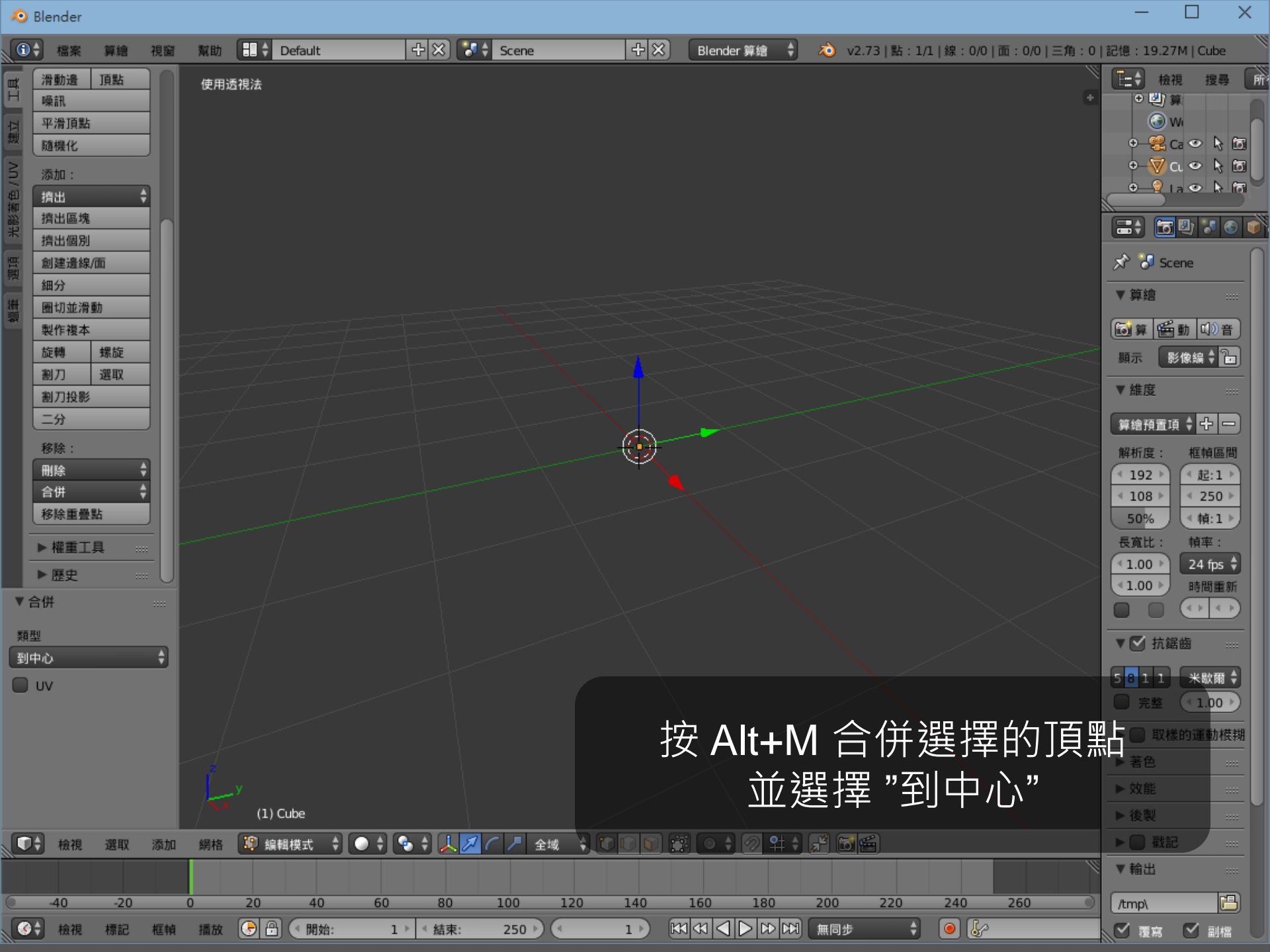
五分鐘建模範例



Blender 的初始啟動檔案



按 Tab 進入編輯模式



使用透視法

- 工具
- 建立
- UV
- 光
- 影
- 著
- 色
- 選
- 項
- 畫
- 筆
- 權
- 重
- 工
- 具
- 歷
- 史
- 合
- 併
- 類
- 型
- 到
- 中
- 心
- UV

檢視 搜尋 所

算

Wi

Ca

CL

La

Scene

算繪

算繪 移動 音

顯示 影像編

維度

算繪預置項

解析度: 框區間

192 起: 1

108 250

50% 幀: 1

長寬比: 幀率:

1.00 24 fps

1.00 時間重新

抗鋸齒

5 8 1 1 米歇爾

完整 1.00

取樣的運動模糊

著色

效能

後製

載記

輸出

/tmp\

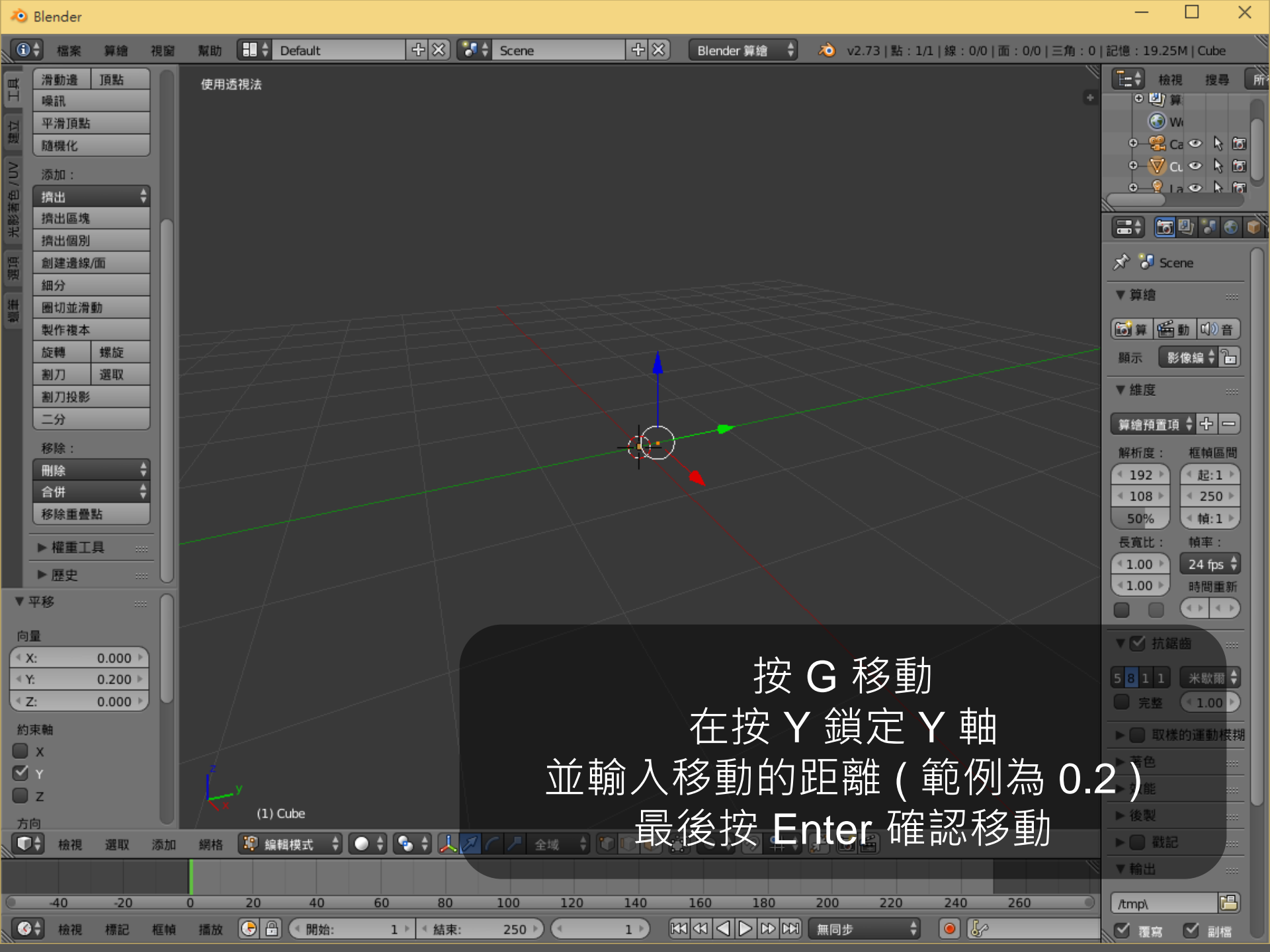
覆寫 副檔

按 Alt+M 合併選擇的頂點
並選擇 “到中心”

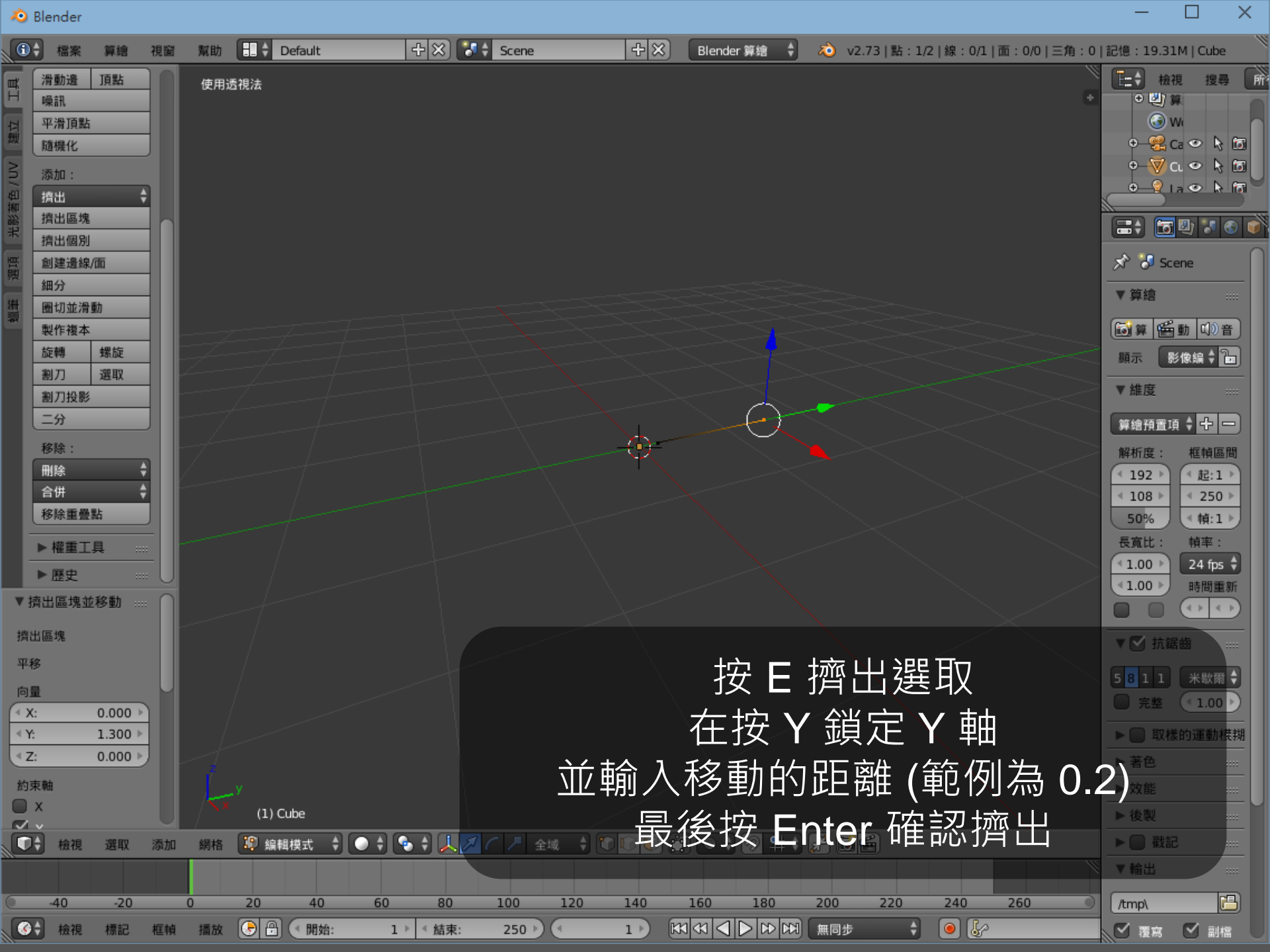
檢視 選取 添加 網格 編輯模式 全域

40 20 0 20 40 60 80 100 120 140 160 180 200 220 240 260

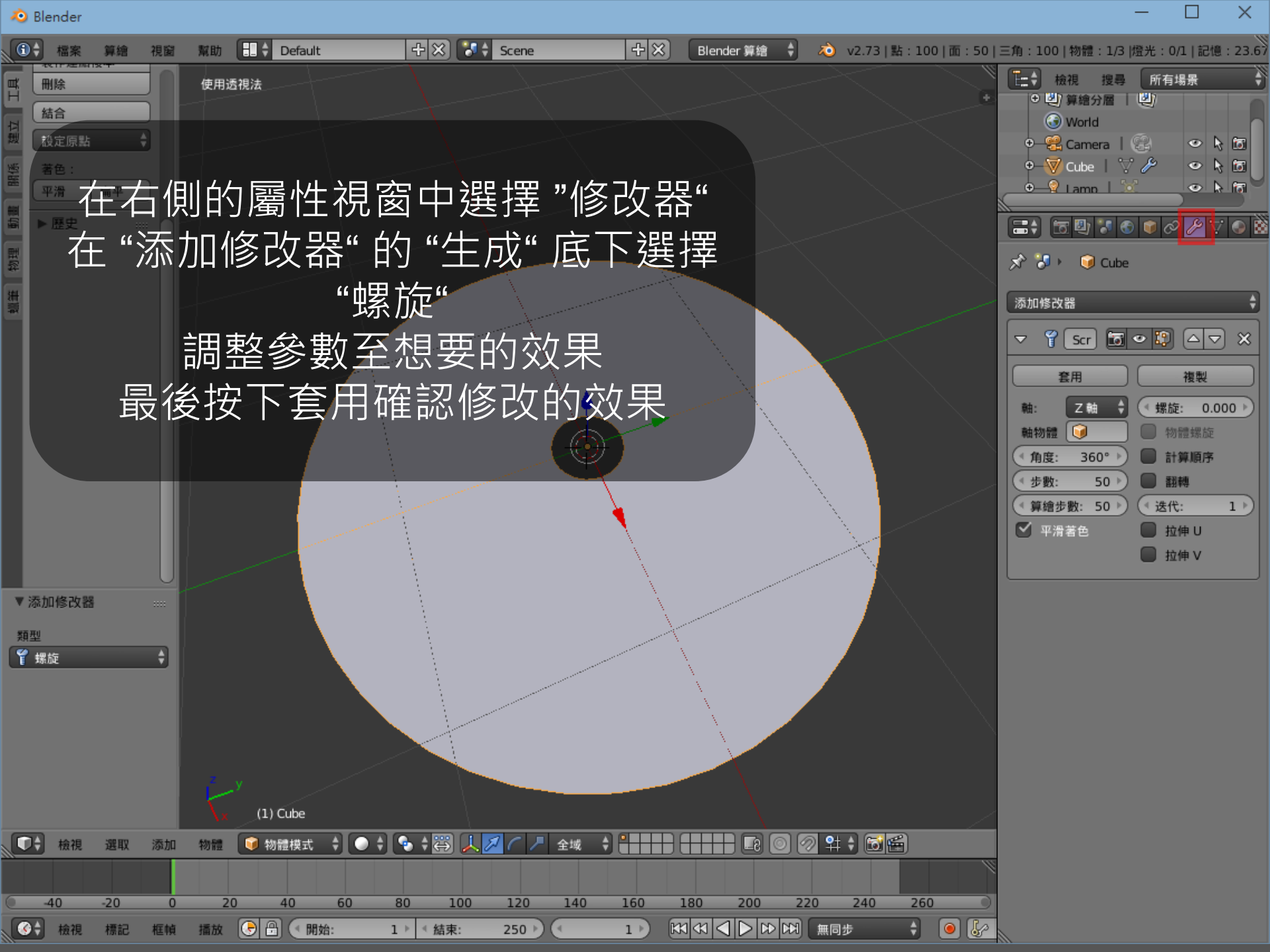
檢視 標記 框幀 播放 開始: 1 結束: 250 無同步



按 G 移動
在按 Y 鎖定 Y 軸
並輸入移動的距離 (範例為 0.2)
最後按 Enter 確認移動



按 E 擠出選取
在按 Y 鎖定 Y 軸
並輸入移動的距離 (範例為 0.2)
最後按 Enter 確認擠出



在右側的屬性視窗中選擇 "修改器"
在 "添加修改器" 的 "生成" 底下選擇
"螺旋"
調整參數至想要的效果
最後按下套用確認修改的效果

添加修改器

▼ 套用 複製

軸: Z 軸 螺旋: 0.000

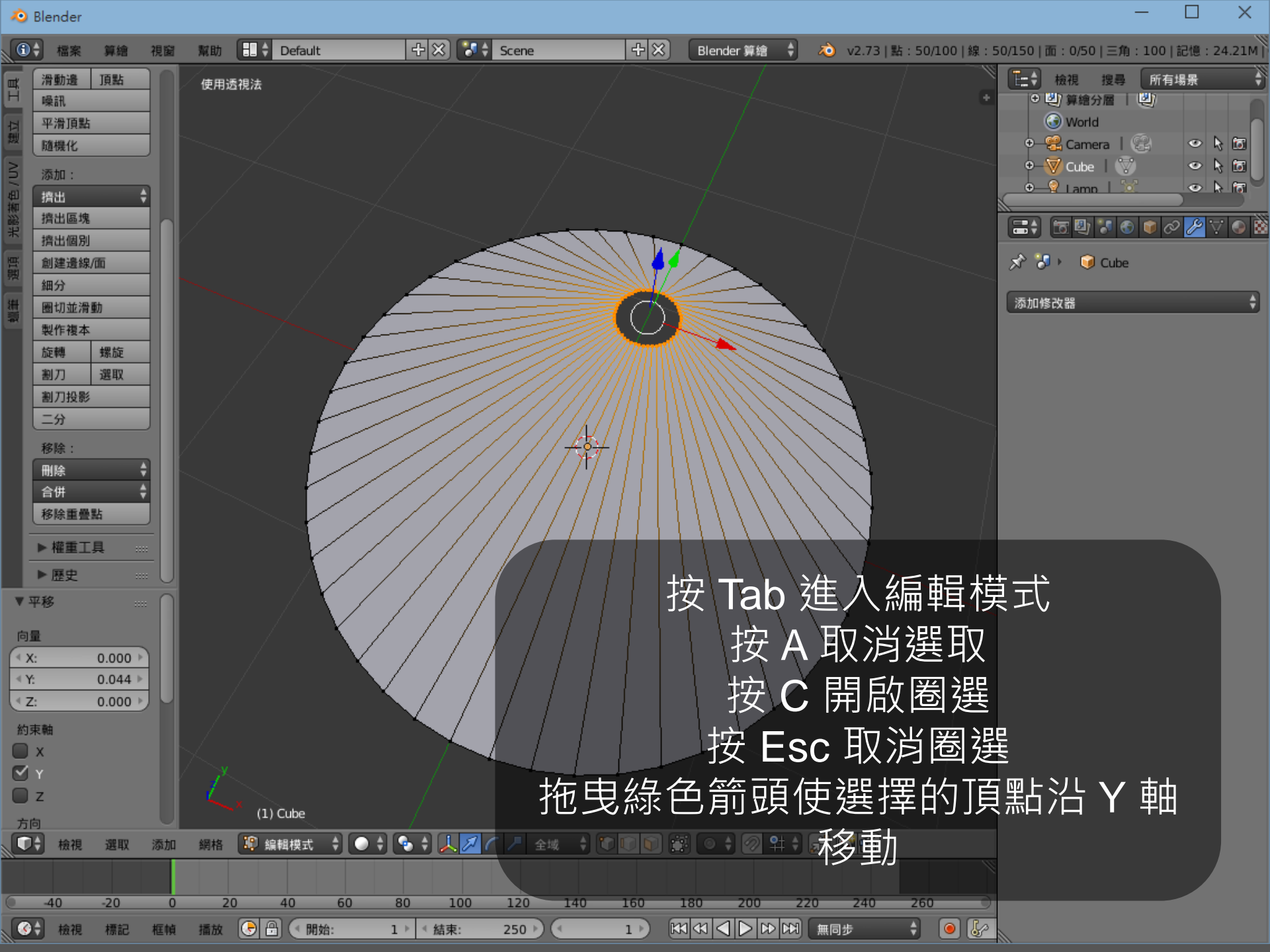
軸物體: 物體螺旋

角度: 360° 計算順序

步數: 50 翻轉

算繪步數: 50 迭代: 1

平滑著色 拉伸 U 拉伸 V



按 Tab 進入編輯模式

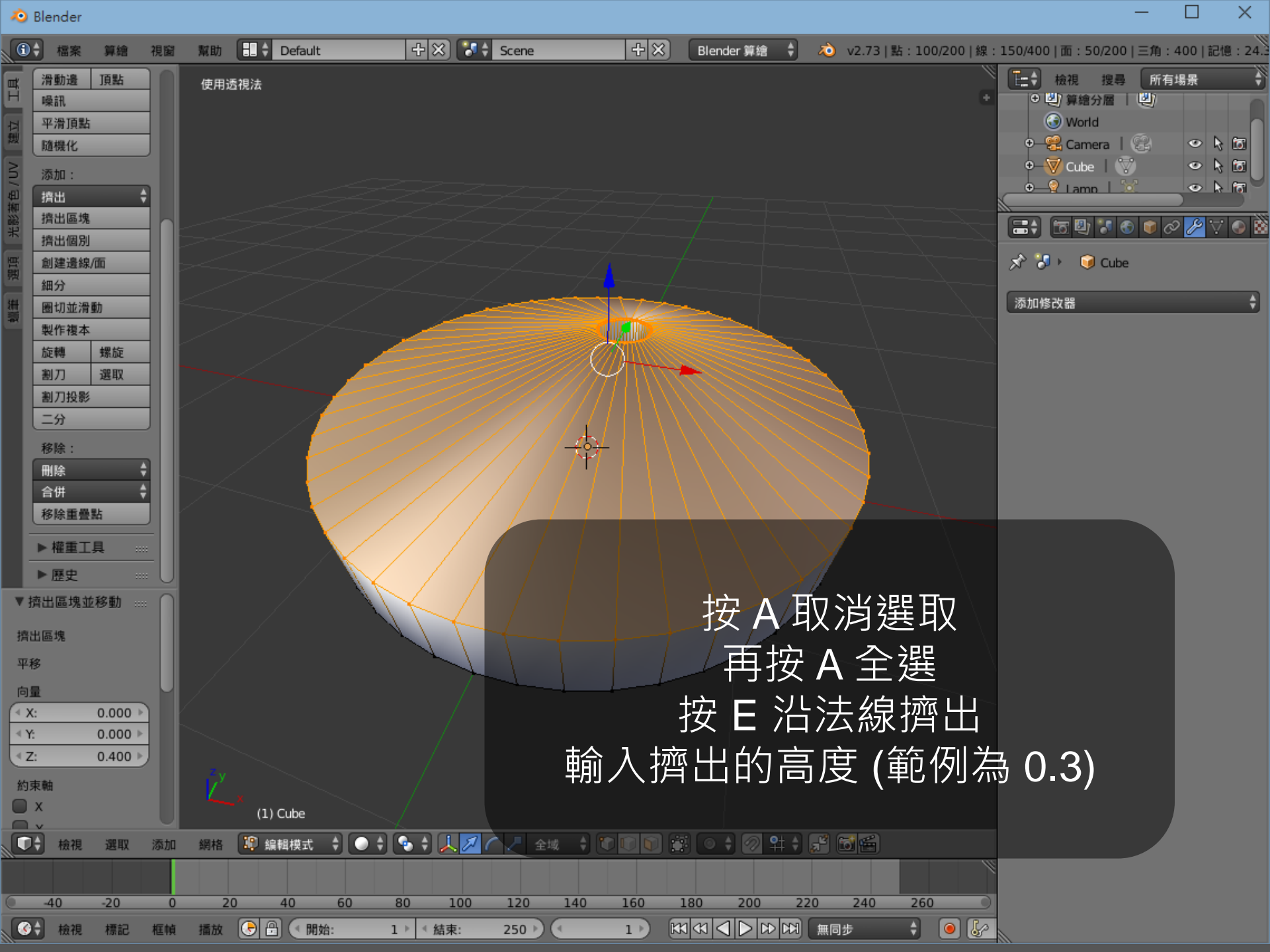
按 A 取消選取

按 C 開啟圈選

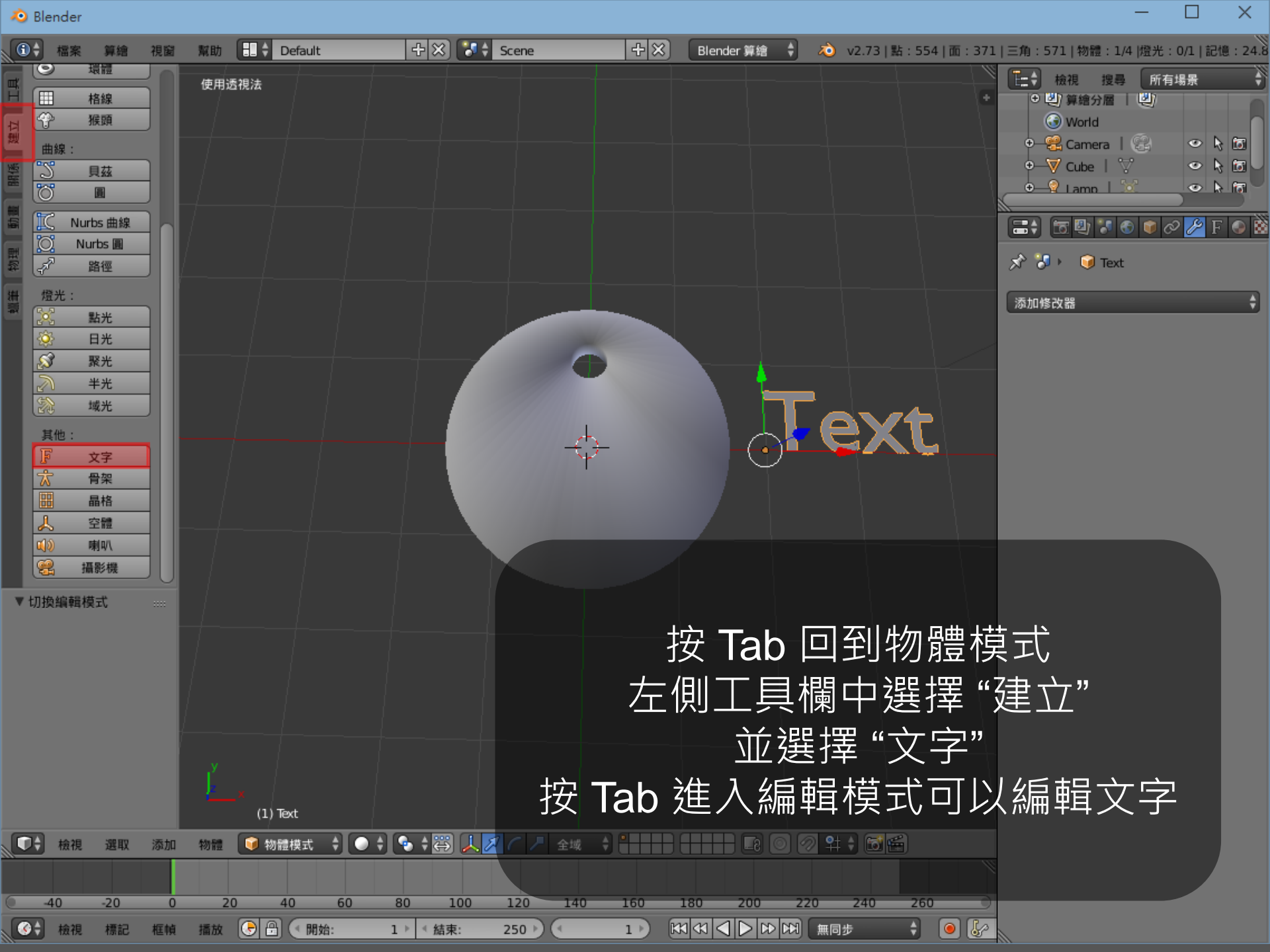
按 Esc 取消圈選

拖曳綠色箭頭使選擇的頂點沿 Y 軸

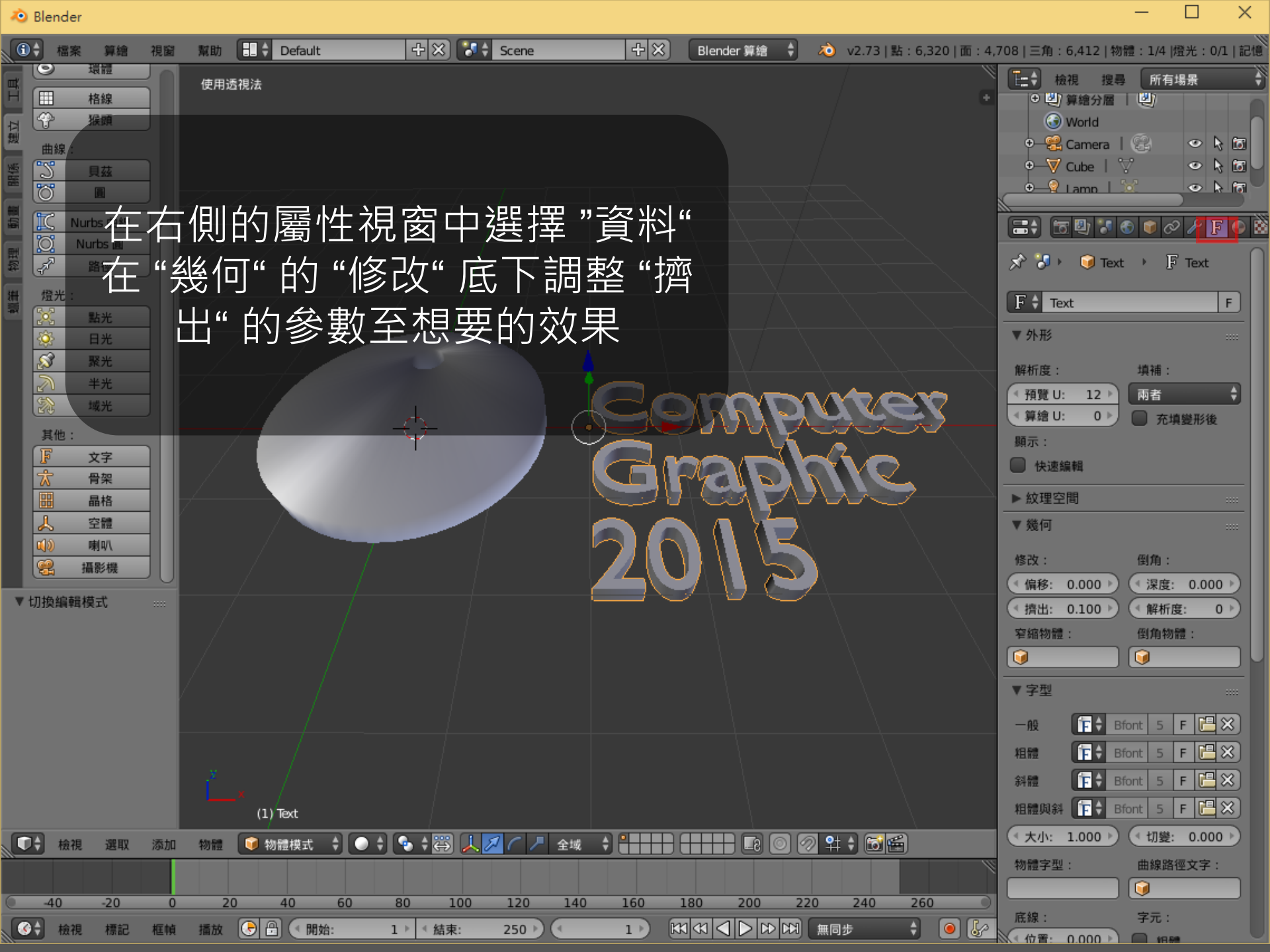
移動



按 A 取消選取
再按 A 全選
按 E 沿法線擠出
輸入擠出的高度 (範例為 0.3)



按 Tab 回到物體模式
左側工具欄中選擇“建立”
並選擇“文字”
按 Tab 進入編輯模式可以編輯文字



在右側的屬性視窗中選擇“資料”
在“幾何”的“修改”底下調整“擠出”
的參數至想要的效果

檢視 搜尋 所有場景

- 算繪分層
- World
- Camera
- Cube
- Lamp

Text

預覽 U: 12
算繪 U: 0

外形

解析度: 12
填補: 兩者

顯示: 快速編輯

幾何

修改: 偏移: 0.000
擠出: 0.100

倒角: 深度: 0.000
解析度: 0

窄縮物體:
倒角物體:

字型

一般: Bfont 5 F

相體: Bfont 5 F

斜體: Bfont 5 F

相體與斜: Bfont 5 F

大小: 1.000
切變: 0.000

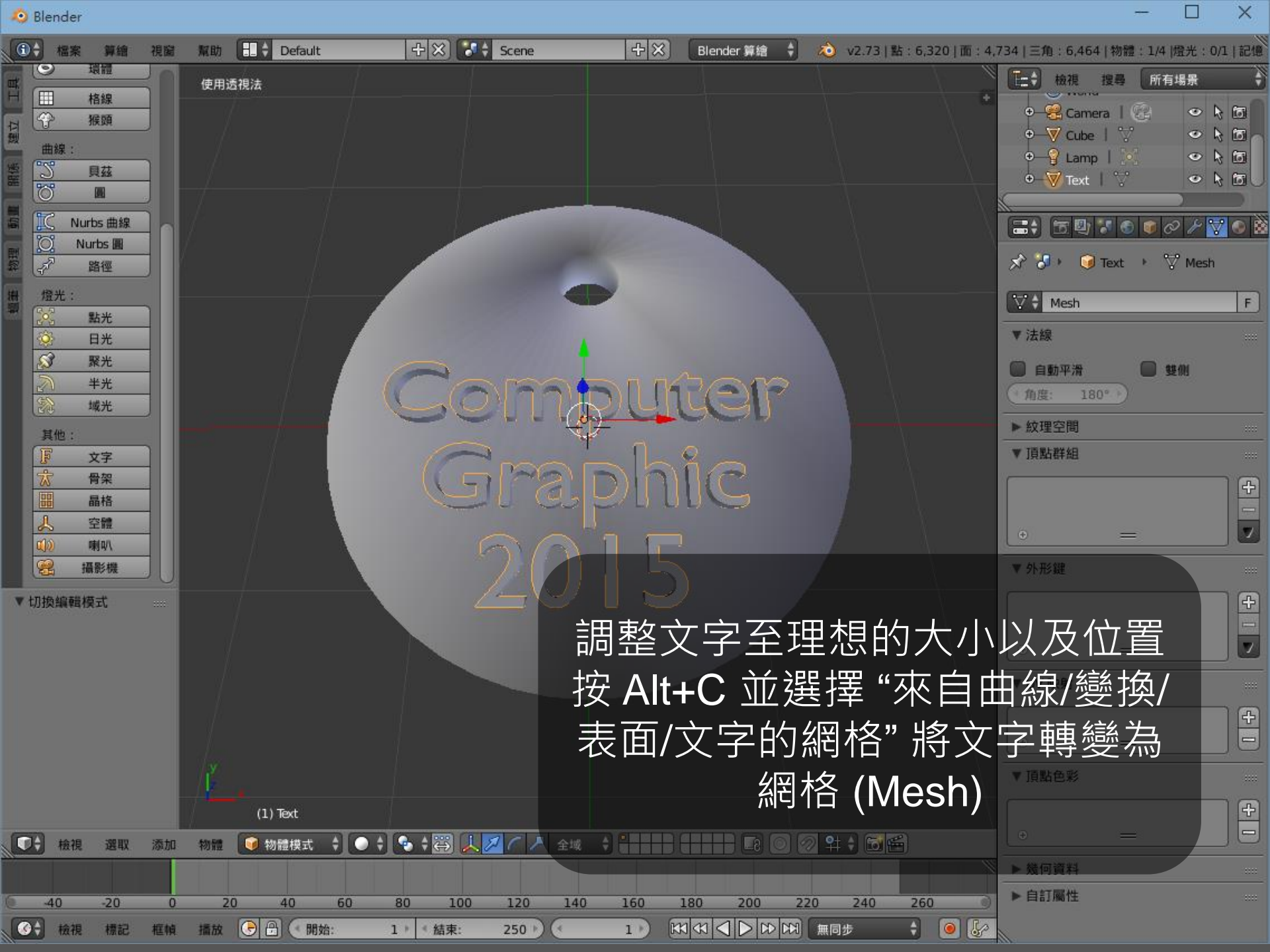
物體字型:
曲線路徑文字:

底線:
字元:

位置: 0.000

檢視 選擇 添加 物體 物體模式

開始: 1 結束: 250



調整文字至理想的大小以及位置
按 **Alt+C** 並選擇“來自曲線/變換/
表面/文字的網格” 將文字轉變為
網格 (Mesh)



Computer
Graphic
2015

用 Shift 加滑鼠右鍵選取兩個物件
按 Ctrl+J 將其合併成一個

(1) Cube

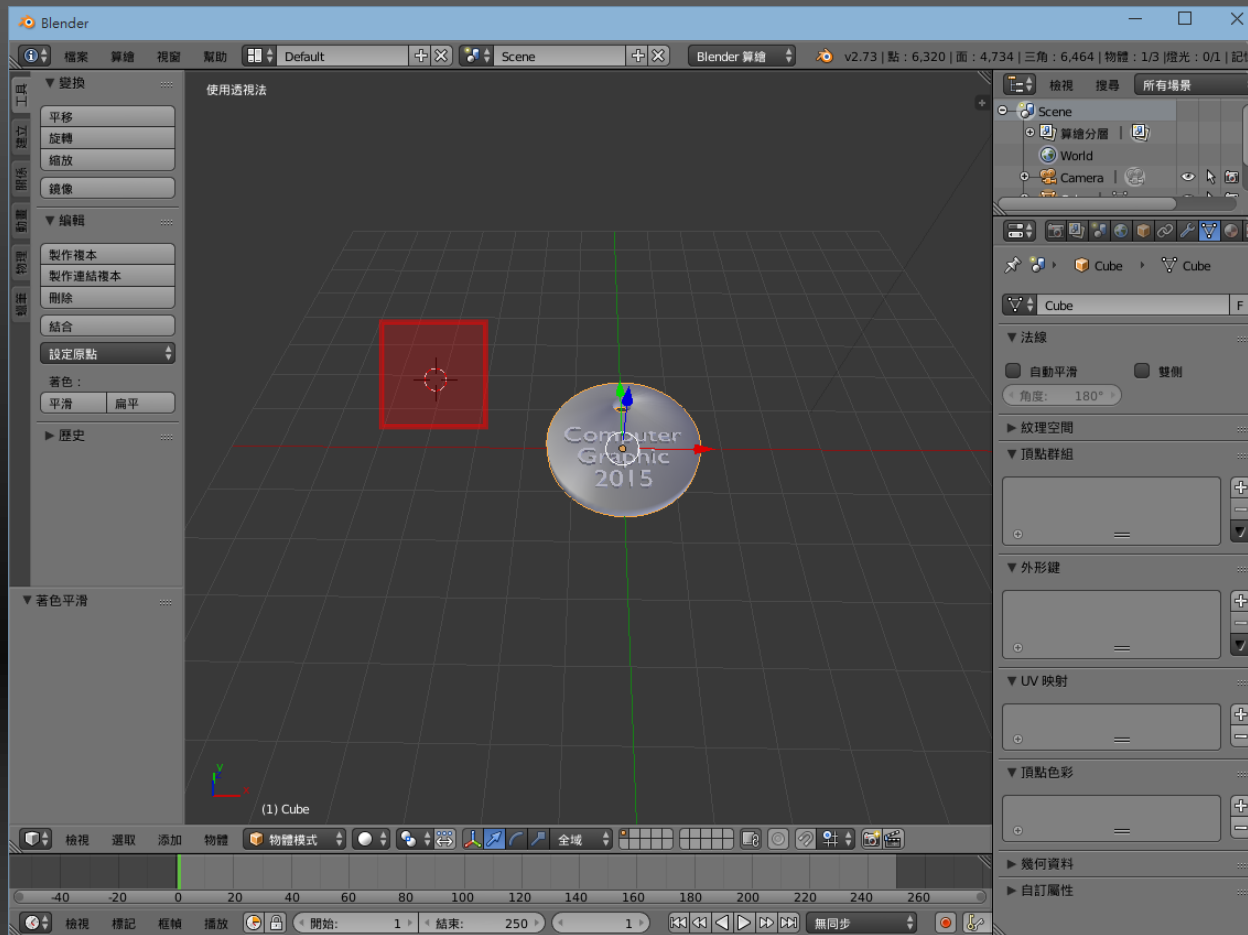
檢視 選取 添加 物體 物體模式 全域

檢視 標記 框幀 播放 開始: 1 結束: 250 無同步

半分鐘小撇步

在進行變形 (平移、旋轉、縮放) 時按 X 或 Y 或 Z 可以
只對該軸變形

Q: 不小心移動到3D游標該怎麼辦咧？



A: 按 N 開啟屬性欄，並修改 3D 游標的位置就 OK 囉

