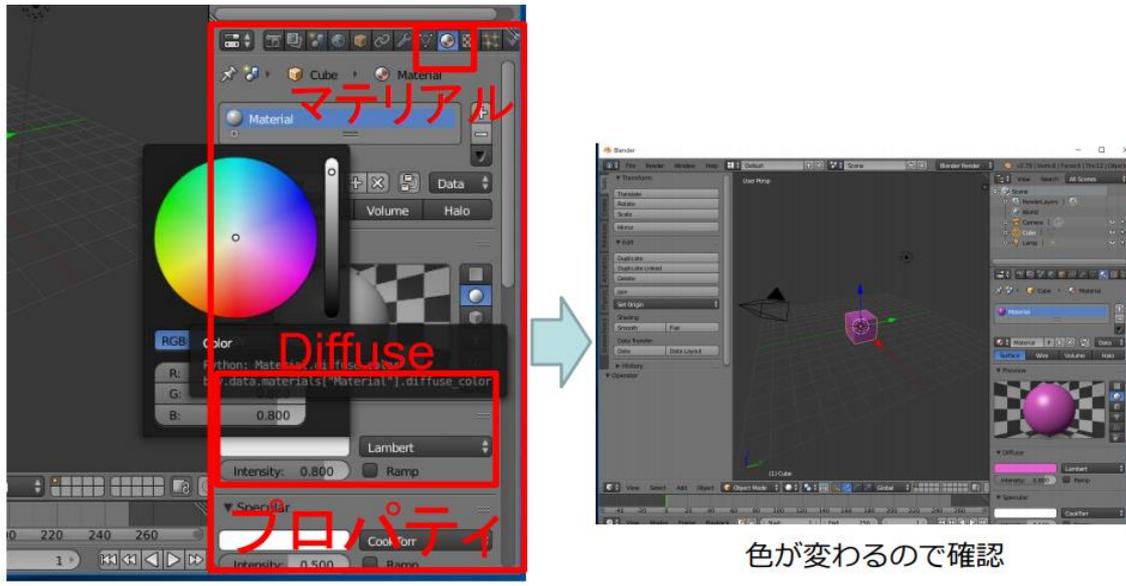


cg-5. Blender のマテリアル



オブジェクトを選択。プロパティの画面で、マテリアルを選ぶ。Diffuse で色を変えることができる



3次元コンピュータグラフィックス
実演シリーズ 金子邦彦



Database Lab.

The image shows the Blender 2.79 interface. The main 3D viewport displays a scene with a cube and a camera. The left sidebar contains toolshelves for Transform, Edit, and Outliner. The right sidebar shows the Properties panel for the selected object (Cube), including the Render and Animation properties. The bottom status bar shows the current frame (1) and the timeline (1 to 250).

Blender v2.79 | 頂点:8 | 面:6 | 三角面:12 | オブジェクト:1/3 | ランプ:0/1 | メ...

ユーザー・透視投影

移動
回転
拡大縮小
ミラー

複製
リンク複製
削除
統合
原点を設定

シェーディング:
スムーズ フラット

データ転送:
データ データレ

履歴

オブレーター

レンダ: Y: 2.00000 Z: 2.00000

シーン オブジェクト
新規
新規レイヤー

ビュー
レンズ: 35.000
オブジェクトに注視:
カーソルを注視
カメラをビューにロ...

クリップ:
開始: 0.100
終了: 1000.000

ローカルカメラ:
Camera

レンダボーダー

3Dカーソル
位置:
X: -0.45351
Y: -6.12655
Z: -2.11526

アイテム
Cube

表示
シェーディング
マルチテクスチャ
テクスチャソリッド

Scene
レンダーレイヤー
World
Camera
Cube

レンダー
レンダー アニメーション... 音声
表示: UV画像エディター

寸法
レンダープリセット

解像度: フレーム範囲:
X: 1920 px 開始フレーム: 1
Y: 1080 px 最終フレーム: 250
50% フレームステップ: 1

アスペクト比: フレームレート:
X: 1.000 24 fps
Y: 1.000 タイムリマップ:
ポータ トリム: 100 100

アンチエイリアス
5 8 11 16 Mitchell-Netrvali
フルサンプル サイズ: 1.000 px

モーションブラー
シェーディング
パフォーマンス
ポストプロセッシング
メタデータ

出力
/tmp
上書き
場所の確保

ビュー 選択 追加 オブジェクト オブジェクトモード グローバル

ビュー マーカー フレーム 再生 開始: 1 終了: 250 同期しない



関連資料は、次のページで公開しています。

<https://www.kkaneko.jp/db/index.html>

金子研究室ホームページ

<https://www.kkaneko.jp/index.html>



金子邦彦