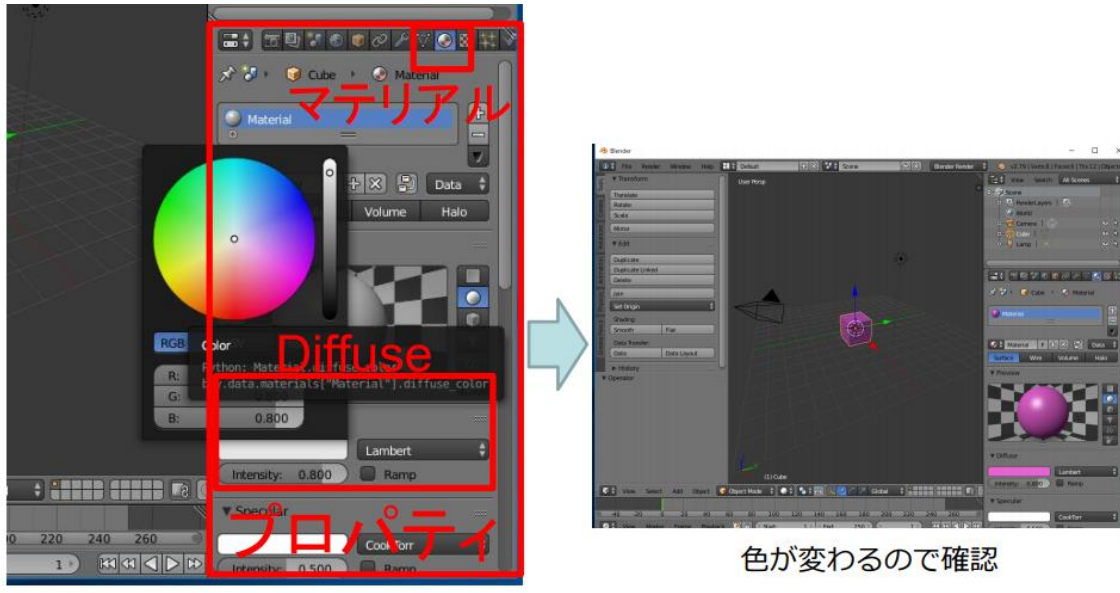


# cg-5. Blender のマテリアル



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

「パソコン実習」の資料を準備しています

<https://www.kunihikokaneko.com/dblab/cg/blendermaterial.html>



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 screenshot displays the Blender 2.79 interface. The central 3D viewport shows 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) and the Render properties panel. The bottom status bar shows the current frame (1) and the timeline (1 to 250).

Blender

ファイル レンダー ウィンドウ ヘルプ Default Scene Blenderレンダー 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

編集

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

オペレーター

レンダ

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

Scene

レンダー

レンダ アニメーション... 音声  
表示: UV画像エディター

寸法

レンダプリセット

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 マーカー フレーム 再生 開始: 1 終了: 250 同期しない

dshow//...

# 終わりに



関連資料や教材は，次の Web ページで公開しています．

<http://www.kunihikokaneko.com/dblab/intro/>

その他，さまざまな資料を金子研究室 Web ページで公開しています

<http://www.kunihikokaneko.com/index-j.html>



金子邦彦