

Blender 常见问题答疑表

目录

- 一：BLENDER 画面裁切问题
- 二：BLENDER 面显示不正常问题
- 三：摄像机旋转不受控制
- 四：渲染视图是黑色的
- 五：ALT+G/R/S 失灵
- 六：渲染模式物体呈现紫色
- 七：如何渲染透明背景图片
- 八：为什么倒角/曲线/其他修改器效果错误
- 九：BLENDER 渲染失败
- 十：侧边栏图标显示不全
- 十一：给了 HDR 渲染模式不显示
- 十二：编辑模式下，点非常大
- 十三：骨骼绑定出现热权重以及位移问题
- 十四：镜像失败问题
- 十五：插件不能安装
- 十六：绘制贴图纹理失灵
- 十七：合成器面板无节点
- 十八：小精灵眼睛材质有问题
- 十九：布尔修改器快捷键失灵

- 二十：圣光效果出不来
- 二一：模型在实体模式显示错误
- 二二：**blender** 无法吸参考图颜色
- 二三：时间轴不显示关键帧
- 二四：模型不能移动/旋转/缩放
- 二五：视口显示按钮缺少
- 二十六：布料模拟穿帮

一： BLENDER 画面裁切问题

解决方法：

如果是视图裁切，可以按 **N** 打开侧边栏，调整裁剪起点和结束点数值

如果是相机裁切，可以打开相机设置，调整裁剪起点和结束点数值

二： BLENDER 面显示不正常问题

解决方法：

1. 进入编辑模式，按 **M** 按距离合并
2. 进入编辑模式，按 **shift+n**，查看是否是面朝向问题
3. 添加焊接修改器，调整距离值
4. 删除错误的面，重新桥接或者填充

三： 摄像机旋转不受控制

解决方法：

1. 查看是否开启了摄像机插件 **Camera Shakify**，该插件开启时会造成该问题

四： 渲染视图是黑色的

解决方法：

1. 检查 **HDR** 环境贴图是否正确连接
2. 检查灯光是否隐藏渲染
3. 检查色彩管理中伽马和曝光度数值
4. 检查合成器是否设置错误参数

五： ALT+G/R/S 失灵

解决方法：

1. 输入法关闭大写

六：渲染模式物体呈现紫色

解决方法：

1. 该问题是因为贴图丢失导致，正确重新链接丢失的贴图即可

七：如何渲染透明背景图片

解决方法：

1. 打开渲染设置中的胶片选项，勾选透明即可
2. 查看是否输出的为 **png** 图片

八：为什么倒角/曲线/其他修改器效果错误

解决方法：

1. 查看物体参数，如果有问题，将物体全部变换即可

九：BLENDER 渲染失败/崩溃

解决方法：

1. 该问题一般是电脑显存不够导致的，我们可以优化场景，摄像机看不到的物体全部删除
2. 勾选渲染设置中的简化，调整最大细分为 2 或者为 1，纹理大小为 1024 或 512
3. 在渲染设置中的性能中，在内存选项勾选使用平铺，尺寸为 512 或者 256
4. 采用分层渲染的方法，逐步把模型渲染出来进行后期合成

十：侧边栏图标显示不全

解决方法：

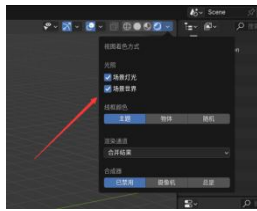
- 1: 往外多拖动一些视口，就可以显示出完整图标

十一：给了 HDR 渲染模式不显示

解决方法：

- 1: 在渲染设置下看看是不是勾选了胶片透明，应该不勾选

2: 在渲染模式下，看看场景世界是否勾选



十二：编辑模式下，点非常大

解决方法：

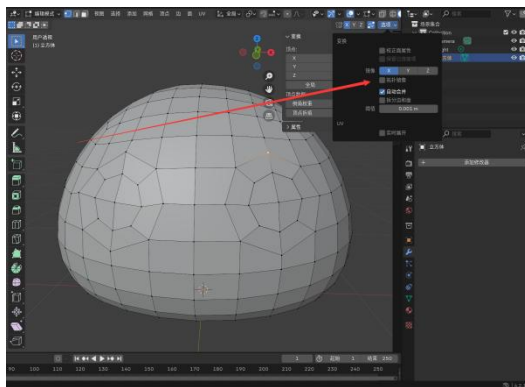
1: 偏好设置下，主题-3D 视图-顶点尺寸，修改顶点尺寸大小

十三：骨骼绑定出现热权重以及位移问题

解决方法：

- 1: 热权重问题是因为模型有重叠点或者模型太小，可以连同骨骼模型一起放大十倍进行绑定
- 2: 热权重问题是因为模型有重叠点或者模型太小，可以进入编辑模型，按 **M**，按距离合并，移除模型的重叠点。
- 3: 位移问题是因为模型或者骨骼没有应用变换，可以将模型骨骼全部应用变换

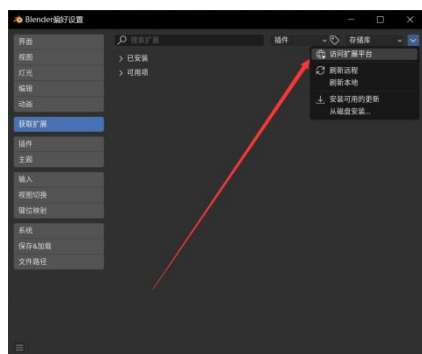
十四：镜像失败问题



解决方法：

1. 需要检查这个是否取消勾选，以及模型是否应用变换
2. 可能模型做的就不对称，所以无法在编辑模式镜像，可以看精华信息中的视频，通过添加镜像修改器的方法进行制作

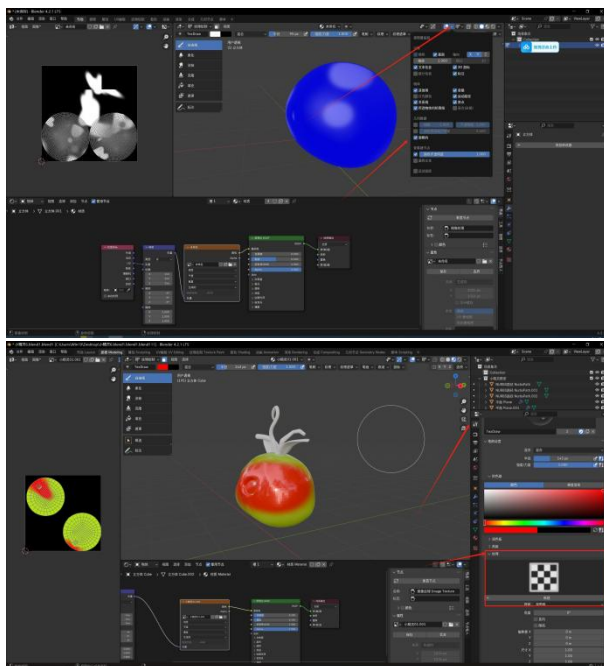
十五：插件不能安装



解决方法：

1. 插件不能下载，是否开启电脑联网，勾选系统-网络-允许联机访问
2. 如果还是不行，可以在扩展插件里面，访问扩展平台进行下载。

十六：绘制纹理失灵



解决方法：

1. 检查面朝向是否正确，不对的话进入编辑模式，shift+n 翻转
2. 检查设置里面，纹理应该是空的。

十七：合成器面板无节点

解决方法：

1. 点击上方的使用节点按钮

十八：小精灵眼睛材质有问题

解决方法：

- 1.在编辑模式指定材质的时候，需要按 CTRL++号，扩选一圈在指定材质

十九：布尔修改器快捷键失灵

解决方法：

- 1.需要使用小键盘的+或—号
- 2.MAC 电脑快捷键可能会有变化不是这个。

二十：圣光效果出不来

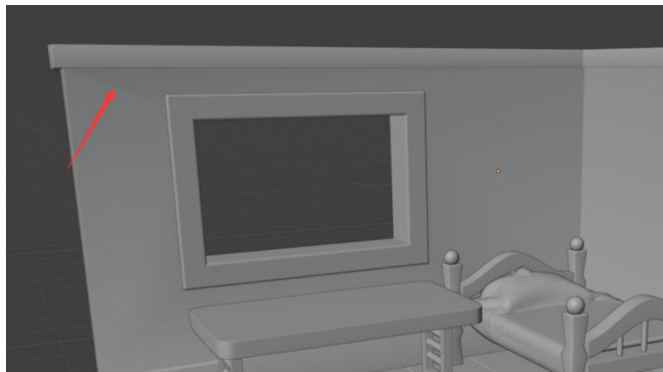
解决方法：

- 1.需要通过调整噪波节点的缩放以及映射的缩放，调整出来拉丝的感觉
- 2.渐变调是控制对比度的
- 3.如果有问题，退出独显模式，进入渲染模式，将圣光摆放到合适位置在观察。

二一：布尔之后模型在实体模式显示异常

解决方法：

- 1.因为用了布尔修改器导致布线错乱，可以右击模型，平直着色
- 2.修复布线
- 3.无布尔但是显示异常，可以右击模型，平直着色或者添加表面细分



二二：blender 无法吸参考图颜色

解决方法：

- 1.blender 版本较低造成，可以更换高版本解决该问题

二三：时间轴不显示关键帧

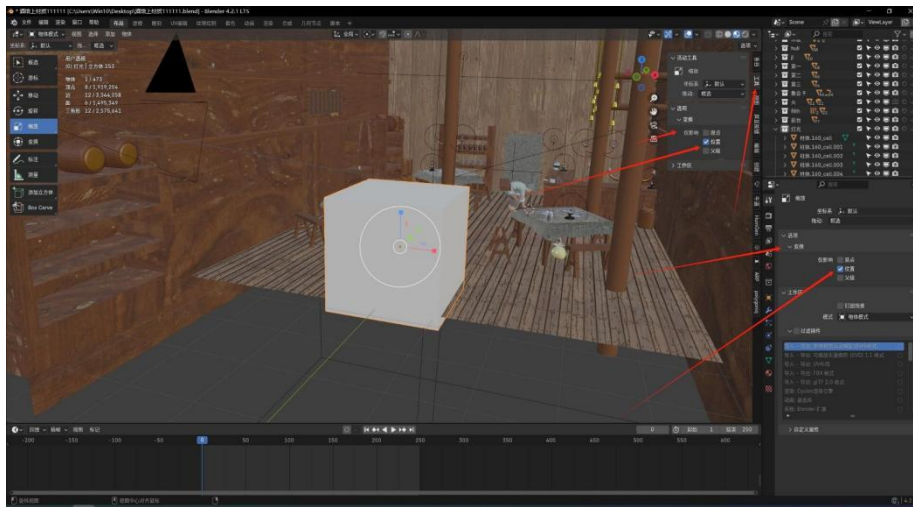
解决方法：

- 1.需要选中模型，如果有节点需要同时选中模型和节点
- 2.拖出来左边侧边栏
- 3.在时间轴按 home 键，聚焦关键帧

二四：模型不能移动/旋转/缩放

解决方法：

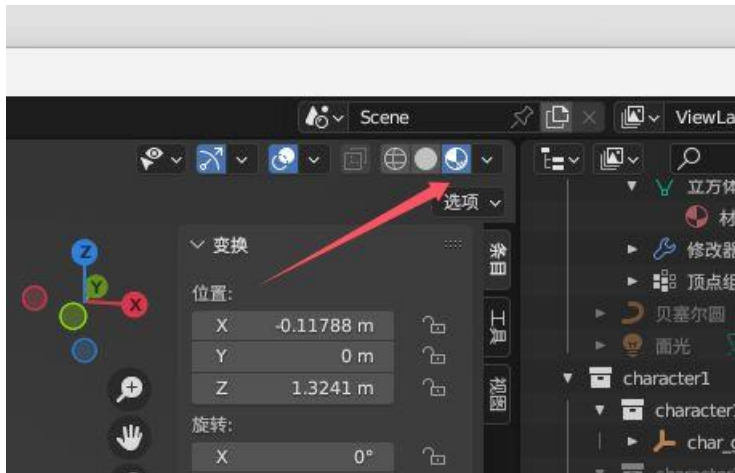
1. 拖出来侧边栏检查是不是勾选了仅影响原点
2. 在侧边栏观察物体移动/旋转/缩放是不是上锁了



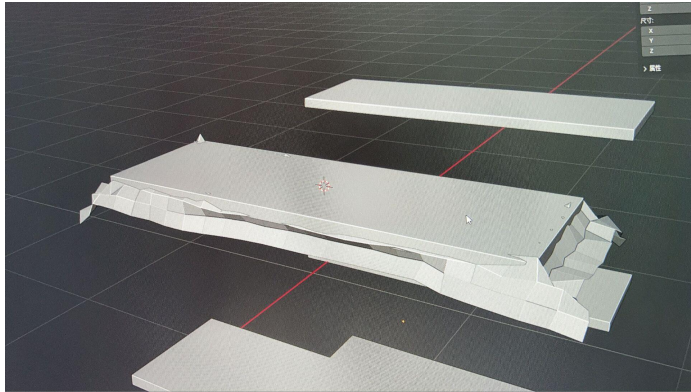
二五：视口显示按钮缺少

解决方法：

- 1.多往外拖动窗口大小，这是因为你的屏幕太小导致显示不完整



二十六：布料模拟穿帮



解决方法：

1. 因为模型太大或太小导致比例失调，所以造成穿帮，可以适当缩放模型之后测试
 2. 应用模型的实体化修改器，检查模型有没有应用缩放，物体原点是不是在中心点
 3. 因为布料和物体尺寸比例不协调导致，缩放布料到合适大小（太大容易自碰撞导致穿帮）
 4. 可以在世界中心进行模拟布料，做完之后应用布料修改器，然后在移动到相应位置
 5. 如果布料和物体之间有空隙，可以尝试调整碰撞里面的内部和外部厚度，调为较小数值
- 温馨提示：添加细分刚开始不要太多，如果太少可以一级一级增加，直到合适的细分数值