

Blender班 ④

プロパティエディタ

動作環境

MakBook Pro

- Version : 10.15.5 (Catalina)
- Processor : 1.4 GHz Quad-Core Intel Core i5
- Memory : 16 GB 2133 MHz LPDDR3

Blender

- Version 2.83.0 (2.83.0 2020-06-03)

目次

1. 一覧

2. 重要な所だけ

一覽

プロパティエディタ

- Active Tool and Workspace settings : 利用中の機能

Render Output

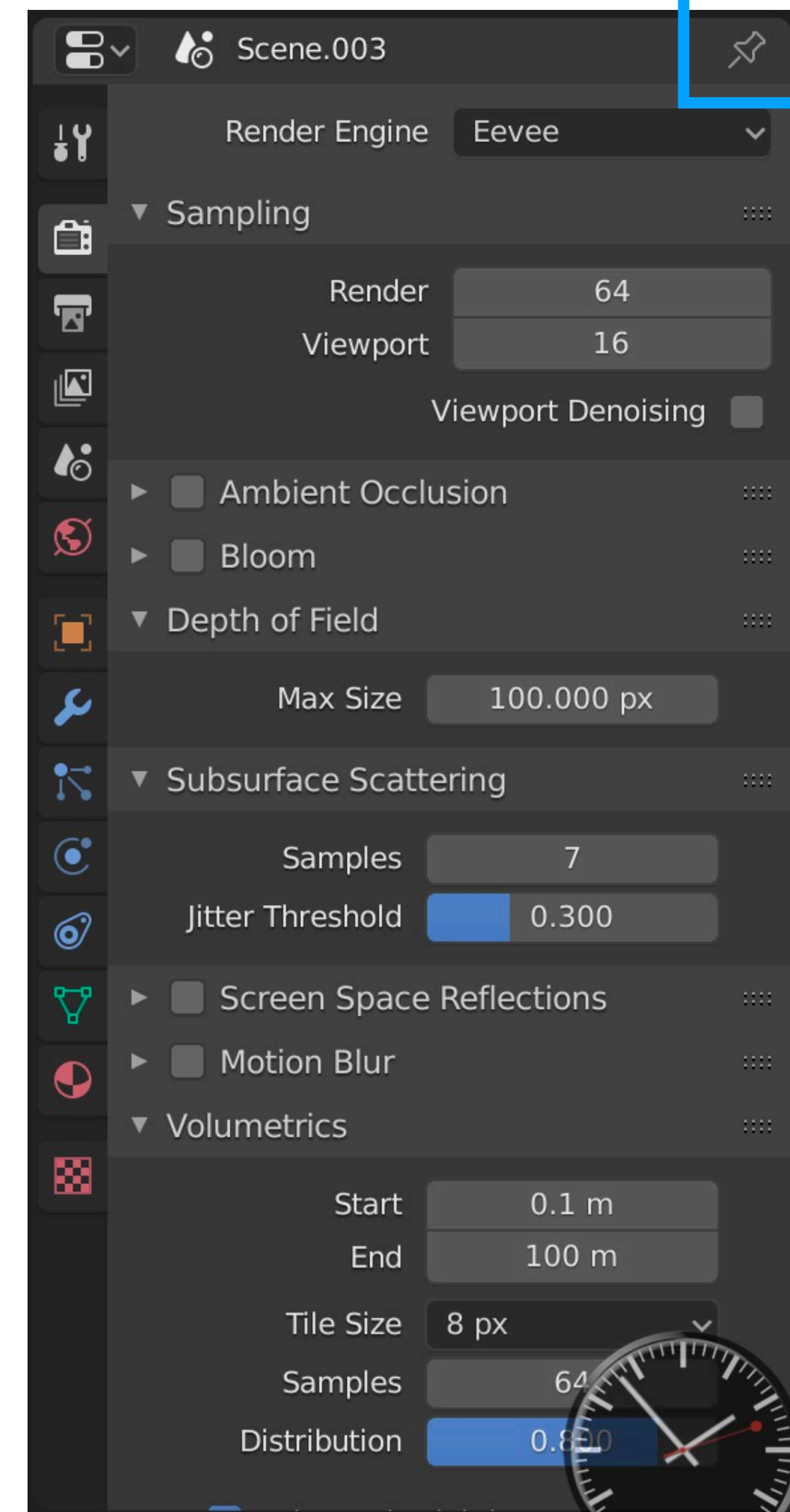
- View Layer : Layer : 設定
- Scene : 単位設定
- World : 背景設定
- Object : Transform, Parent, Collectionなどの設定
- Modifier : Modifier設定
- Particle : Particle設定
- Physics : 物理演算
- Object Constraint : Transformを拘束する

Object Data

Material

- Texture : Textureの管理 (Mapping,Colorの調整など)

Pin
これ以外の選択の変更を無視



重要な所だけ

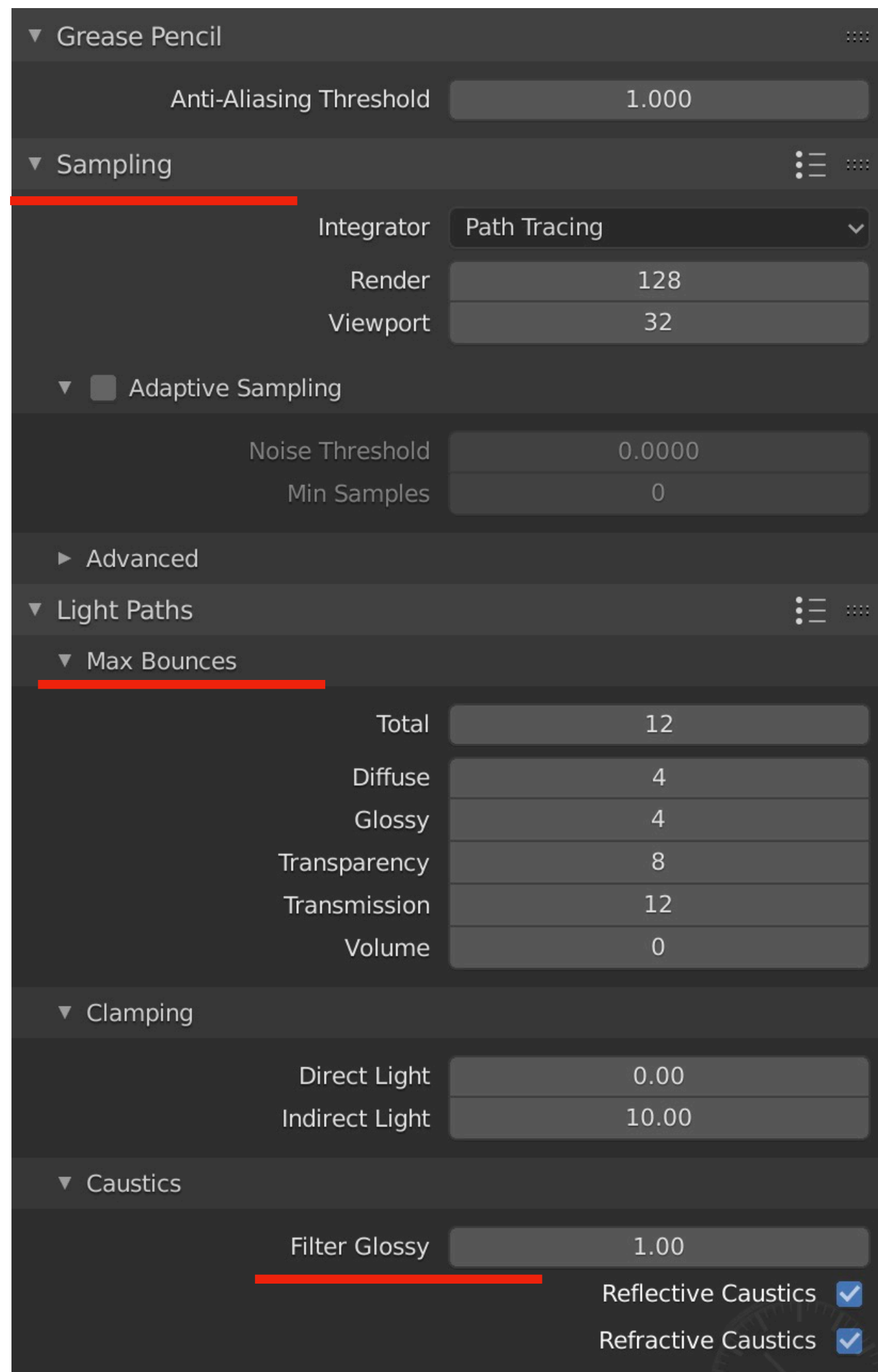
(●付いてなかったものだけ)

Render

Render Engine

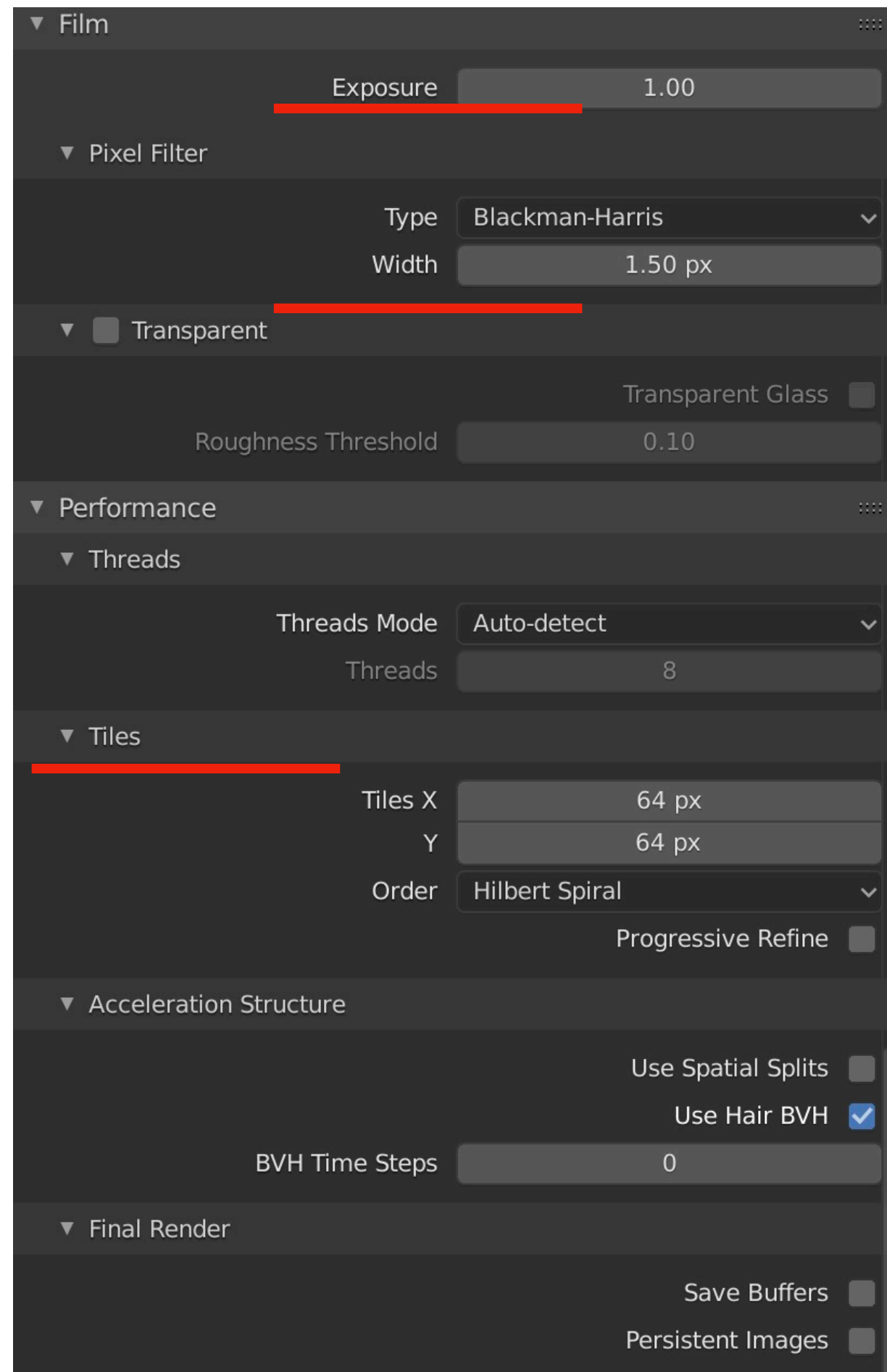
Envee	物理ベースのリアルタイムレンダリング 速度早い、綺麗
Workbench	3D Viewportのような表示
Cycles（以降コレについて）	物理的に正確にレンダリング(屈折、二次反射)

Render (Cycles) 1/2

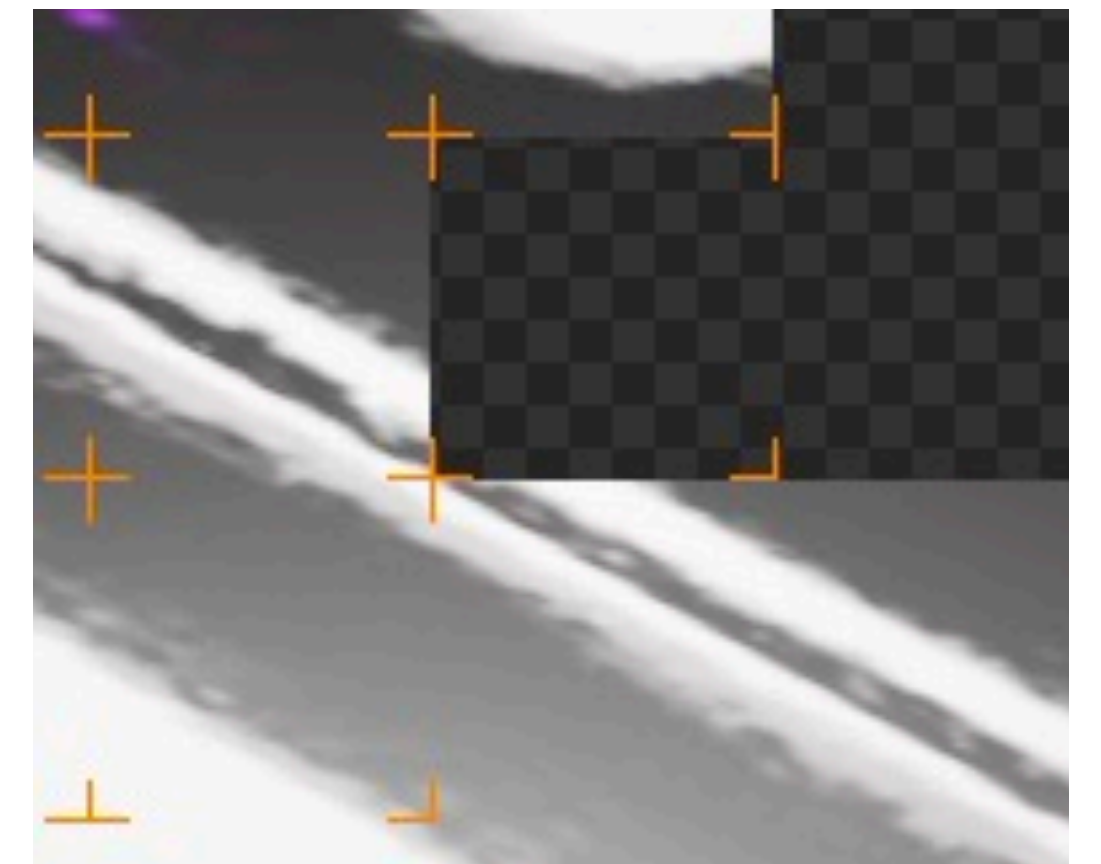


- **Sampling** : 値が大きいほどノイズが少ない
- **Max Bounces** : 光の跳ね返し数(diffuse=拡散,glossy=光沢)
少ないと、ノイズが減るが間接光が不正確
- **Filter Glossy** : 値が高いと一部だけ明るい部分をなじせ、ノイズを軽減

Render (Cycles) 1/2

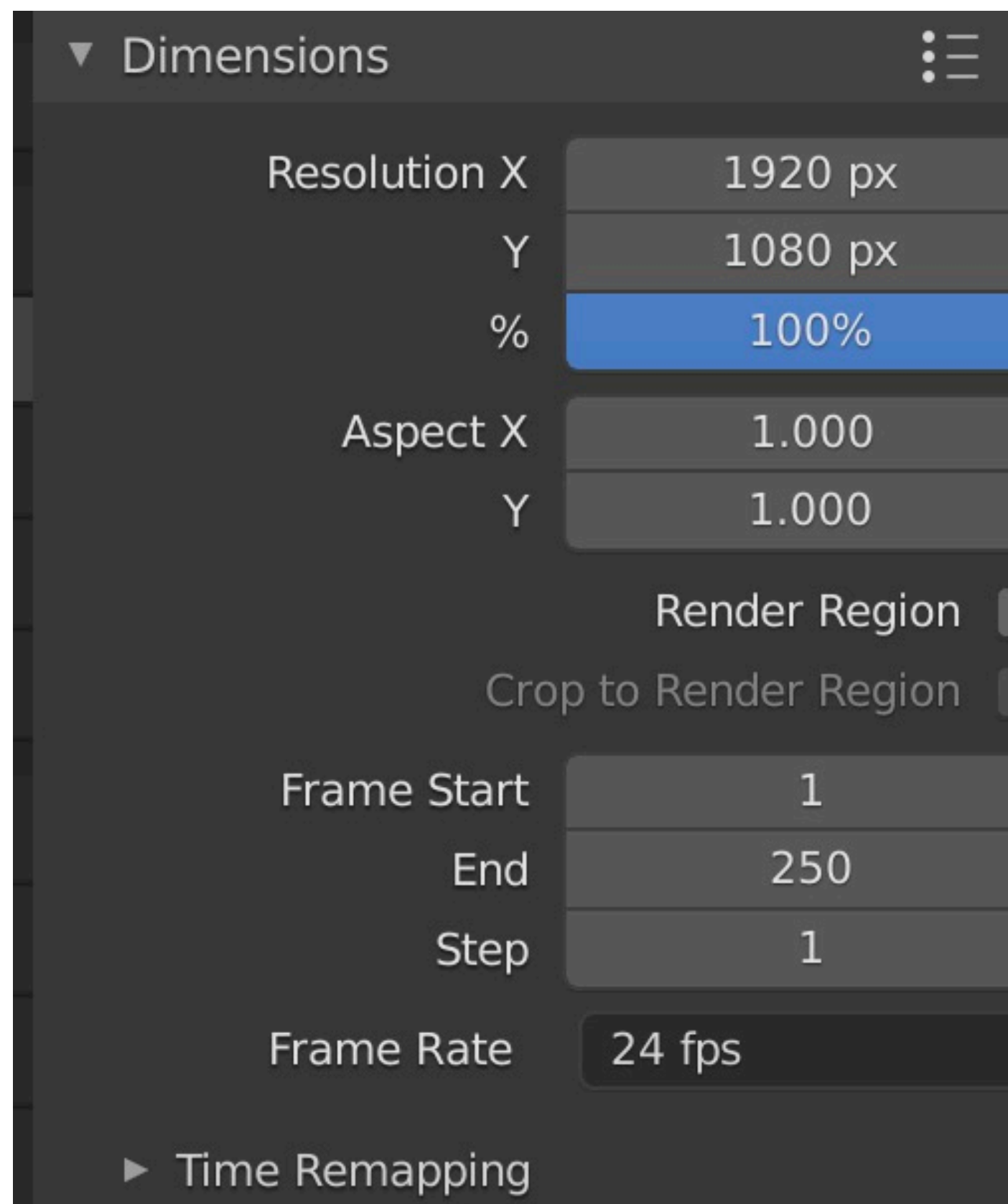


- Exposure : 画像の明るさ
- Width : 小さい→くっきり、大きい→ぼやける (エイリアシング減少)
- **Transparent** : 背景透過
- Tiles : Renderの時にでる右の四角 1 つの設定 (大きさは速度に関係するがCUPによる)



Output

Dimensions : Renderの画像サイズ設定など



← 解像度

← 解像度の何%サイズでRenderするか

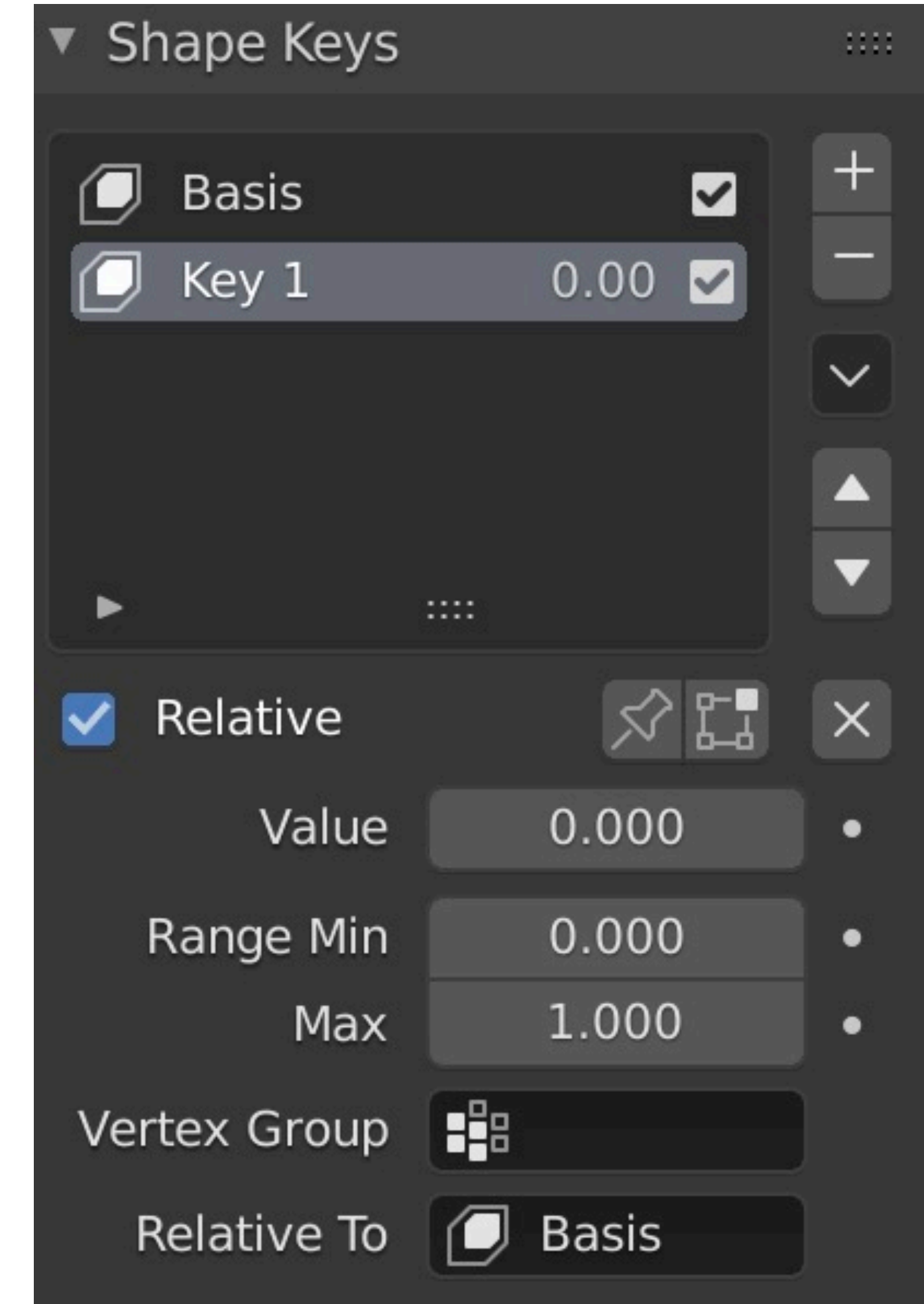
← サイズ比

← RenderするAnimaitonの範囲
(fps=frames per second)

Object Data 1/2

Shape Key : 頂点の位置を記録できる

1. “+”を押して**Basis**追加
2. “+”を押して**Key 1...**を追加
3. Key 1を選択で編集→Object Modeで**Value**を変化
→BasisとKey 1の間のAnimationのようなものを作る

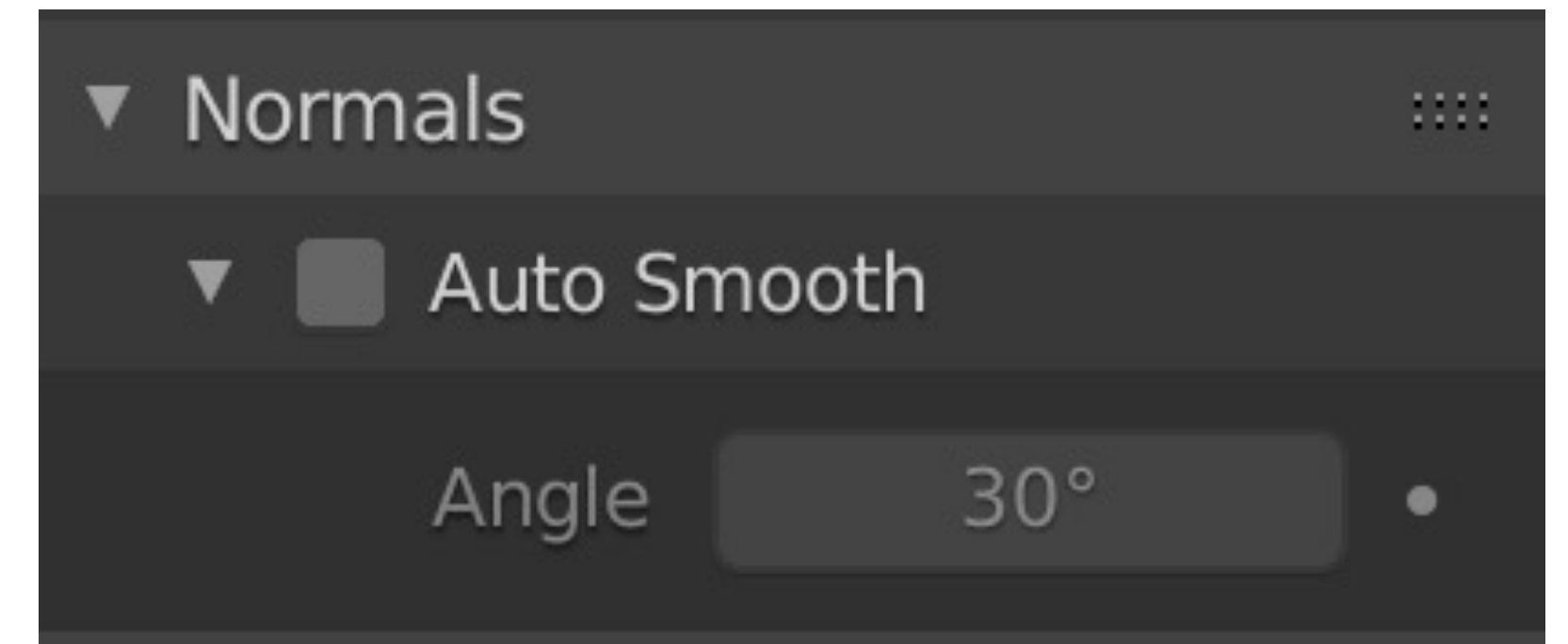


Object Data 2/2

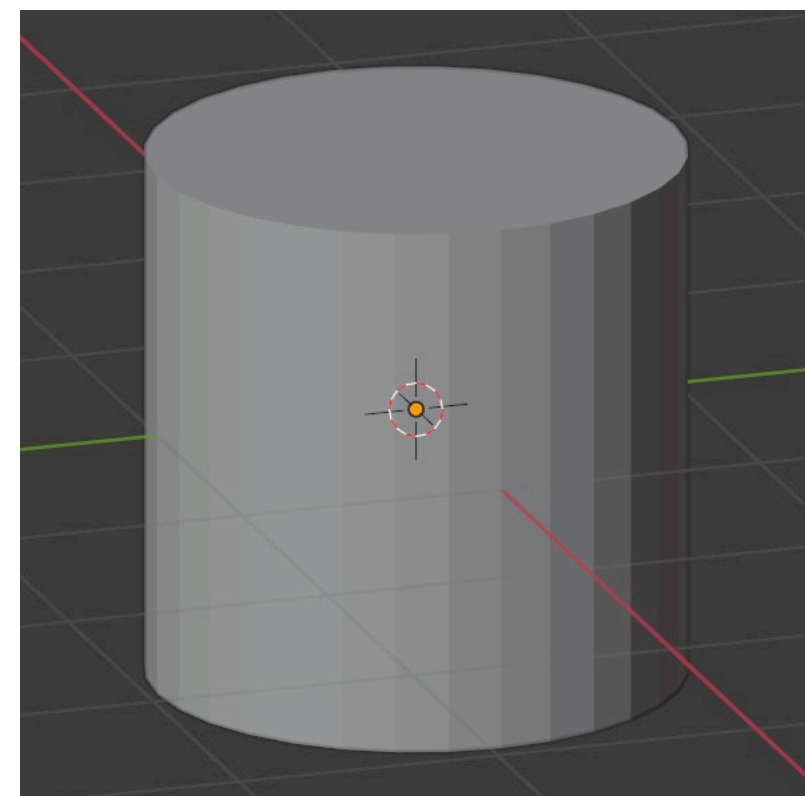
Nomals→Auto Smooth

Shade Smoothと合わせて利用すると、

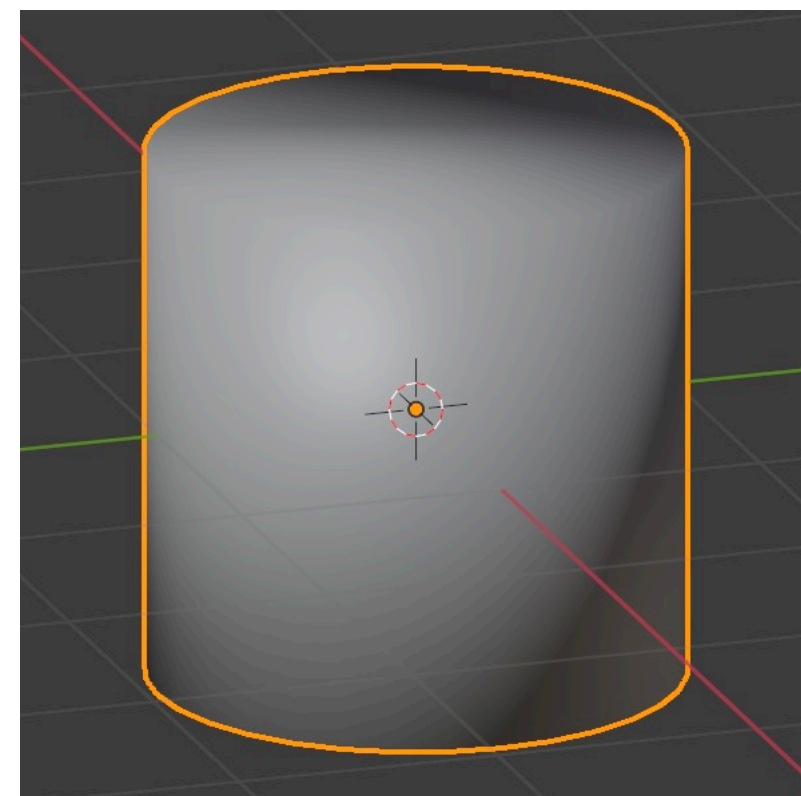
Angle以上の角はそのまま、それ以下の角はSmoothされる



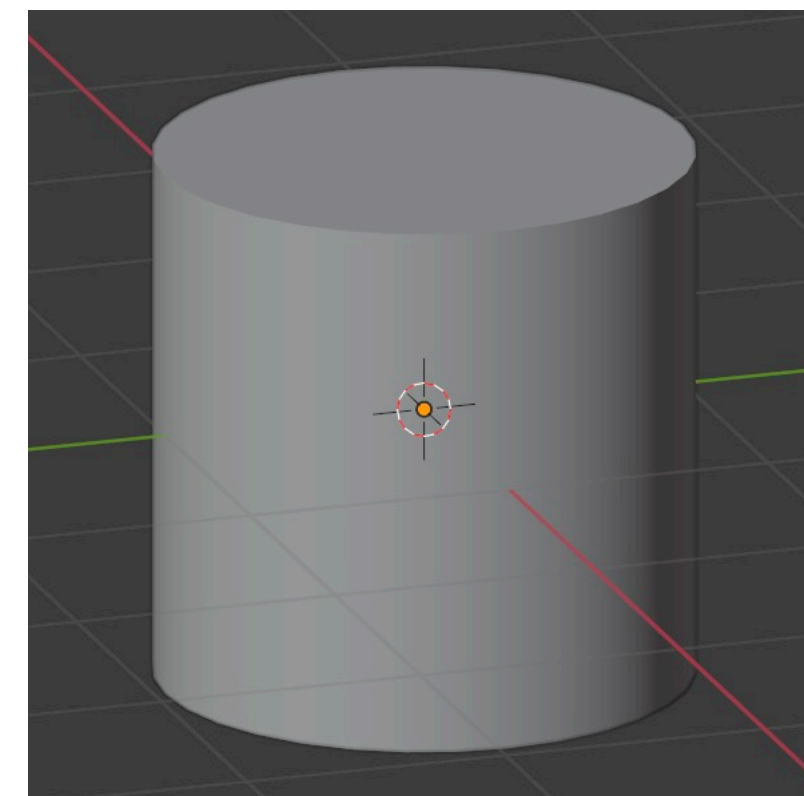
Shade Flat



Shade Smooth

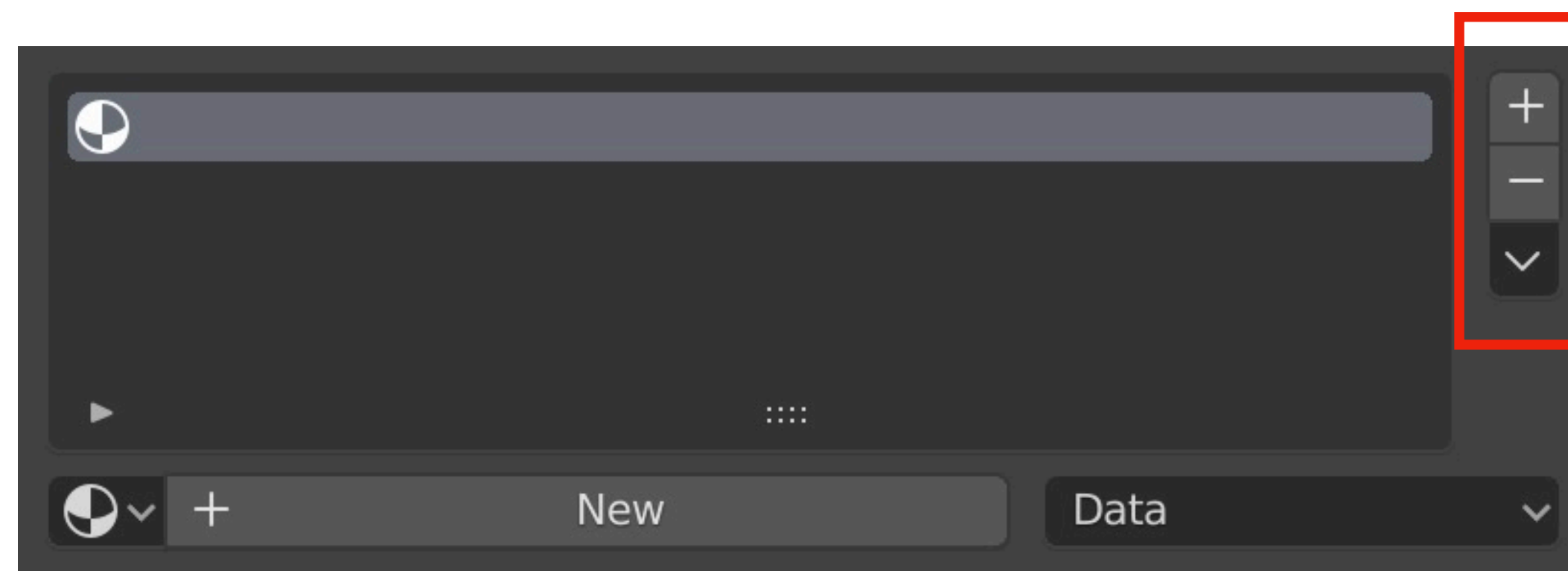


Auto Smooth



Material 1/3

Material Slot



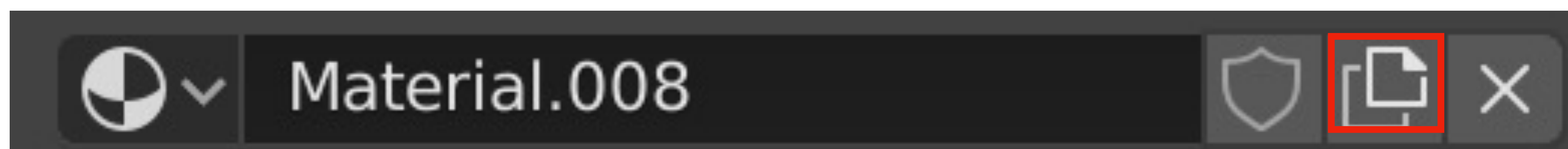
① "+"でマテリアルの新規追加
(下の"- "は削除)

② 今までのMaterialを利用 (共有)

②' 完全に新規にMaterialを作成

Material 2/3

偽のリンクを1つ作る△



新規マテリアルにする
(共有を切る)

マテリアルを削除する

Material 3/3

Surfaceの用語説明（和訳レベルです）

Base Color	基本の色	Clearcoat	例）車のワックス
Subsurface	表面の下で散乱 例）皮膚、大理石	IOR	Index of Refraction（屈折率）
Subsurface Radius	ベクトル？	Transmission	伝播
Specular	非金属の反射の明るさ	Emission	放射 例）光
Tint	ハイライトにBase Colorの色をつける	Alpha	透明度
Roughness	粗さ	Normal	法線
Anisotropic	異方性	Tangent	？
Sheen	例）布		

終

お疲れさまでした

