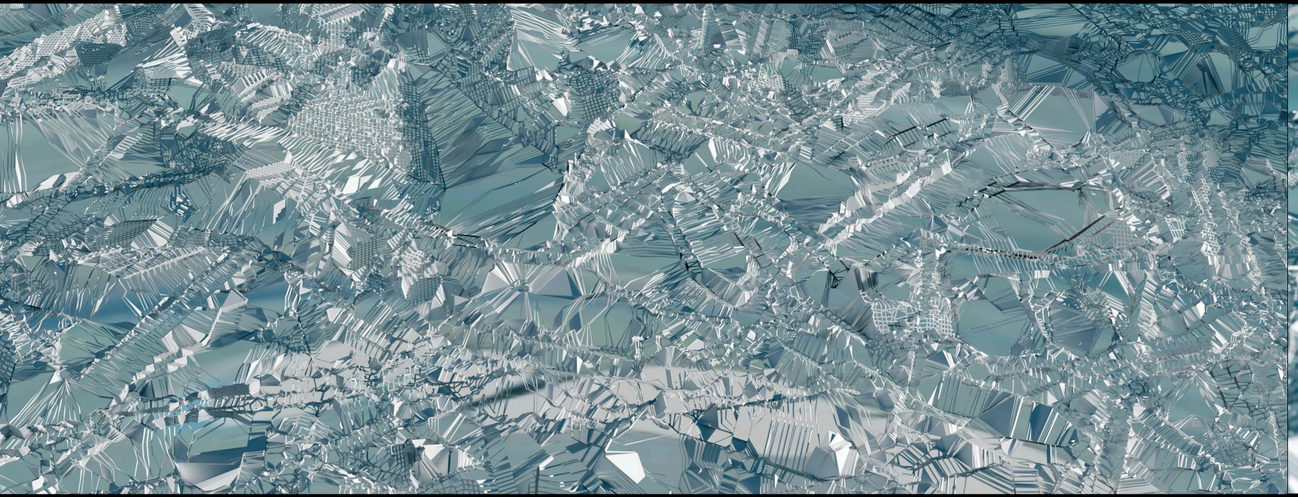
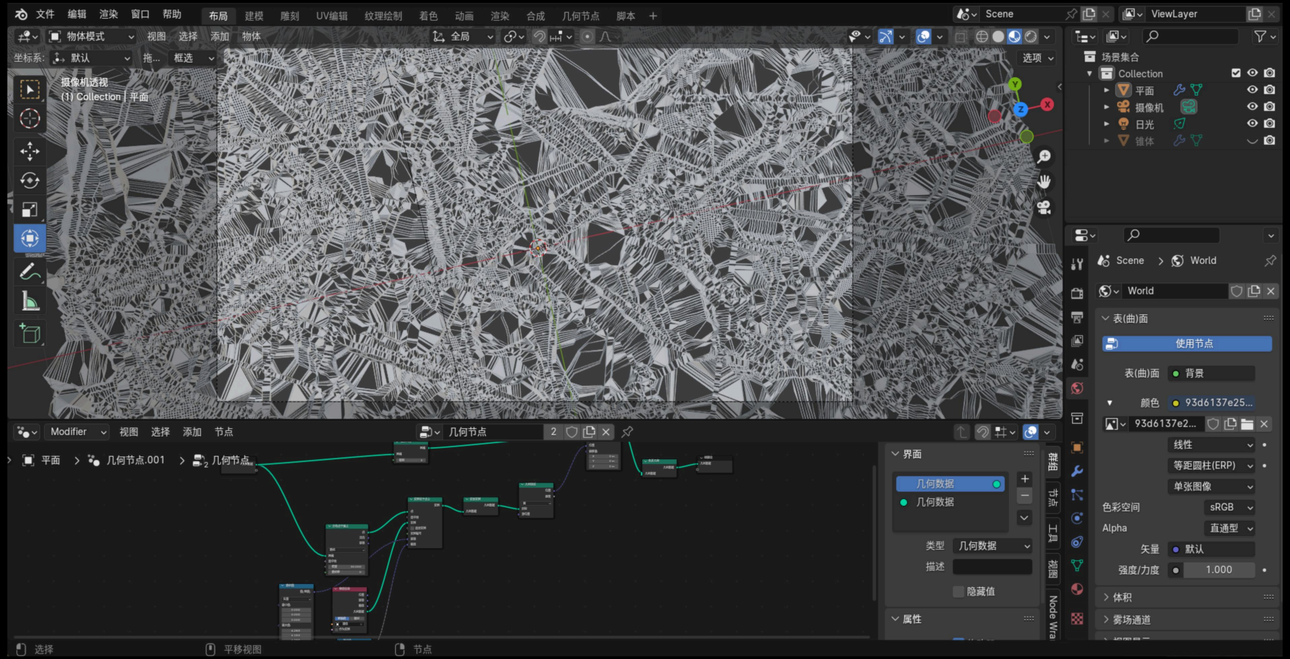
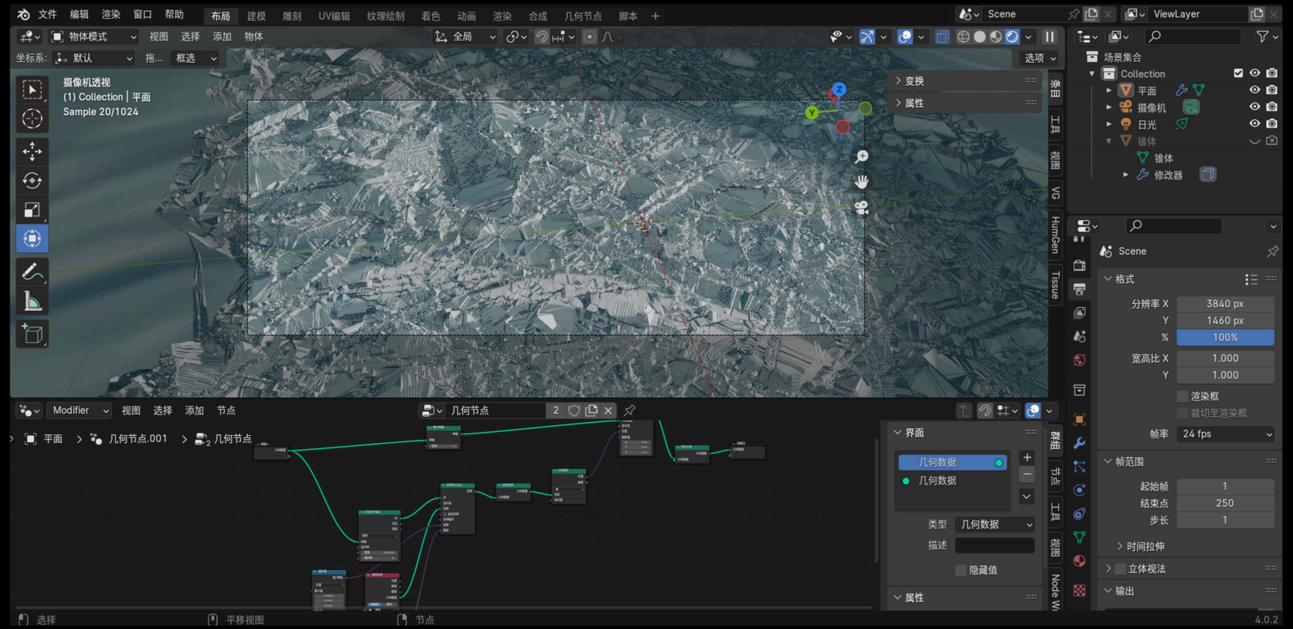
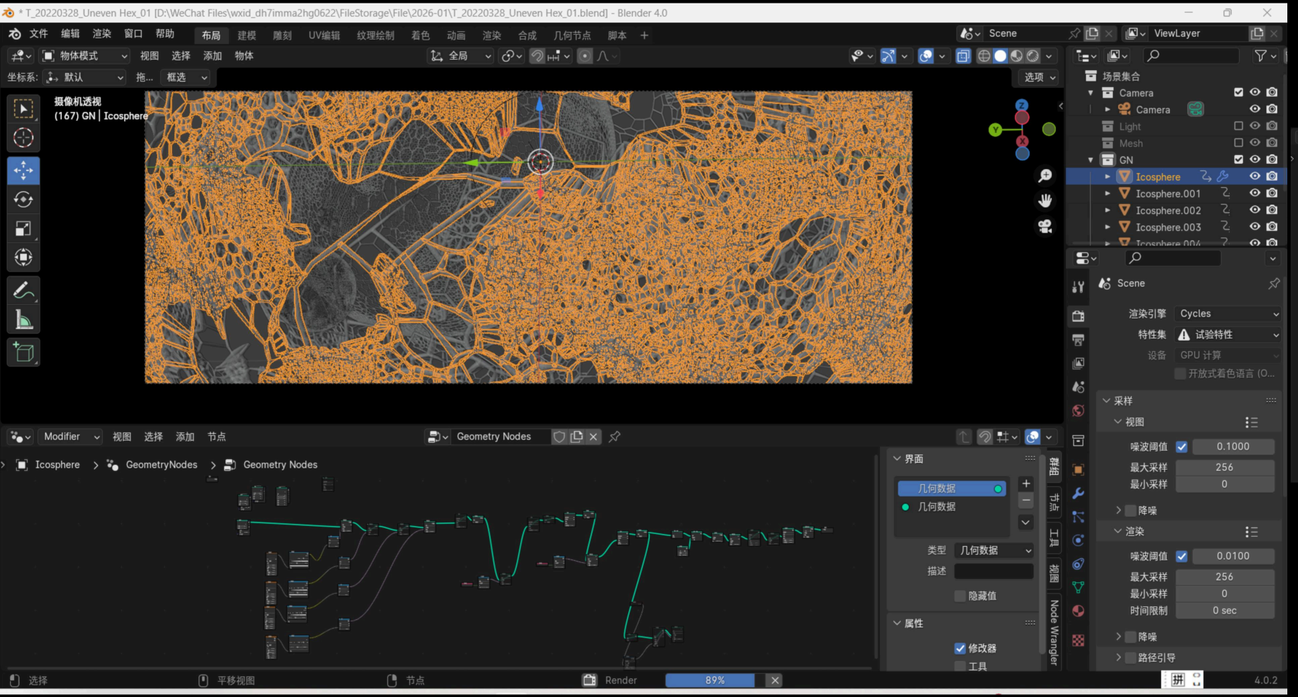
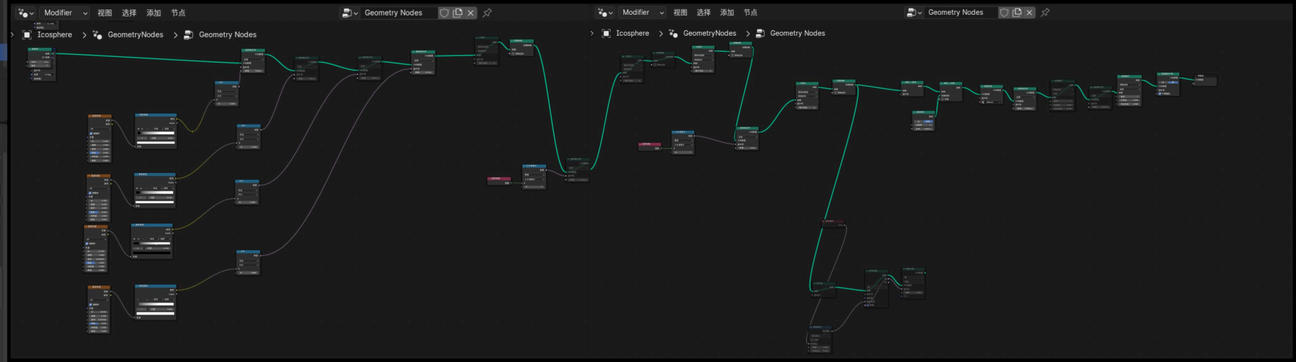



文件 编辑 渲染 窗口 帮助
布局 建模 雕刻 UV编辑 纹理绘制 着色 动画 渲染 合成 几何节点 脚本
Scene
ViewLayer
物体模式 视图 选择 添加 物体
全局
坐标系: 默认
拖... 框选
选项
摄像机透视
(1) Collection | 平面
场景集合
Collection
平面
摄像机
日光
锥体
Scene > World
World
表(曲)面
使用节点
表(曲)面 背景
颜色 93d6137e25...
线性
等距圆柱(ERP)
单张图像
色彩空间 sRGB
Alpha 直通型
矢量 默认
强度/力度 1.000
体积
雾场通道
Modifier 视图 选择 添加 节点
几何节点
平面 > 几何节点.001 > 几何节点
界面
几何数据
几何数据
类型 几何数据
描述
隐藏值
属性
选择
平移视图
节点


文件 编辑 渲染 窗口 帮助
布局 建模 雕刻 UV编辑 纹理绘制 着色 动画 渲染 合成 几何节点 脚本
Scene
ViewLayer
物体模式 视图 选择 添加 物体
全局
坐标系: 默认
拖... 框选
选项
摄像机透视
(1) Collection | 平面
Sample 20/1024
变换
属性
场景集合
Collection
平面
摄像机
日光
锥体
锥体
修改器
Scene
格式
分辨率 X 3840 px
Y 1460 px
% 100%
宽高比 X 1.000
Y 1.000
渲染框
裁切至渲染框
帧率 24 fps
帧范围
起始帧 1
结束点 250
步长 1
时间拉伸
立体视法
输出
Modifier 视图 选择 添加 节点
几何节点
平面 > 几何节点.001 > 几何节点
界面
几何数据
几何数据
类型 几何数据
描述
隐藏值
属性
选择
平移视图
节点
4.0.2


* T_20220328_Uneven Hex_01 [D:\WeChat Files\wxid_dh7immazhg0622\FileStorage\File\2026-01\T_20220328_Uneven Hex_01.blend] - Blender 4.0
文件 编辑 渲染 窗口 帮助
布局 建模 雕刻 UV编辑 纹理绘制 着色 动画 渲染 合成 几何节点 脚本
Scene
ViewLayer
物体模式 视图 选择 添加 物体
全局
坐标系: 默认 拖... 框选
选项
摄像机透视
(167) GN | Icosphere
场景集合
Camera
Camera
Light
Mesh
GN
Icosphere
Icosphere.001
Icosphere.002
Icosphere.003
Icosphere.004
Scene
渲染引擎 Cycles
特性集 试验特性
设备 GPU 计算
开放式着色语言 (O...
采样
视图
噪波阈值 0.1000
最大采样 256
最小采样 0
降噪
渲染
噪波阈值 0.0100
最大采样 256
最小采样 0
时间限制 0 sec
降噪
路径引导
Modifier 视图 选择 添加 节点
Geometry Nodes
Icosphere > GeometryNodes > Geometry Nodes
界面
几何数据
几何数据
类型 几何数据
描述
隐藏值
属性
修改器
工具
选择 平移视图 节点 Render 89%
4.0.2


Modifier 视图 选择 添加 节点
Geometry Nodes
Icosphere > GeometryNodes > Geometry Nodes
Modifier 视图 选择 添加 节点
Geometry Nodes
Icosphere > GeometryNodes > Geometry Nodes