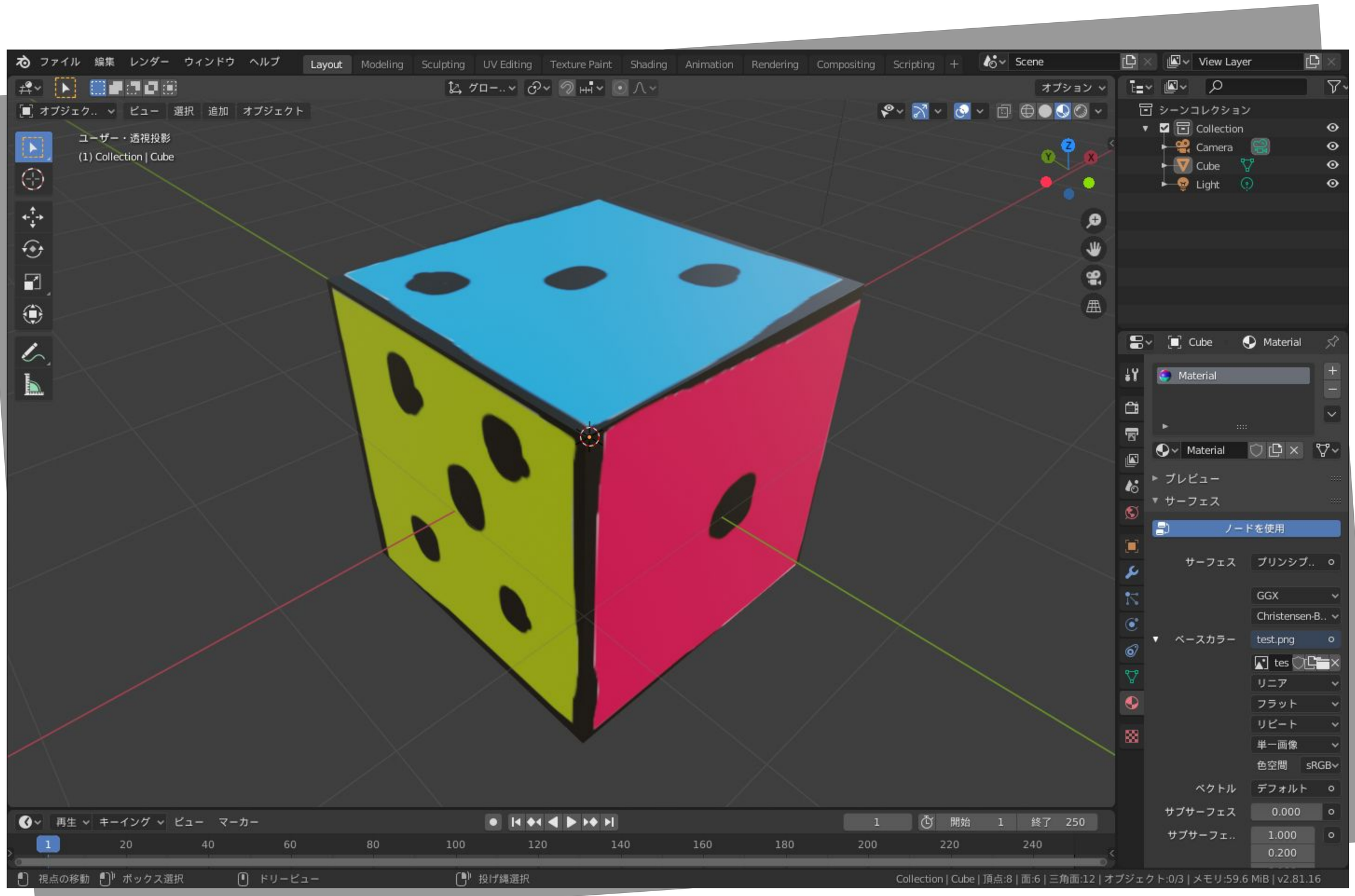
BlenderでCubeに模様を描こう



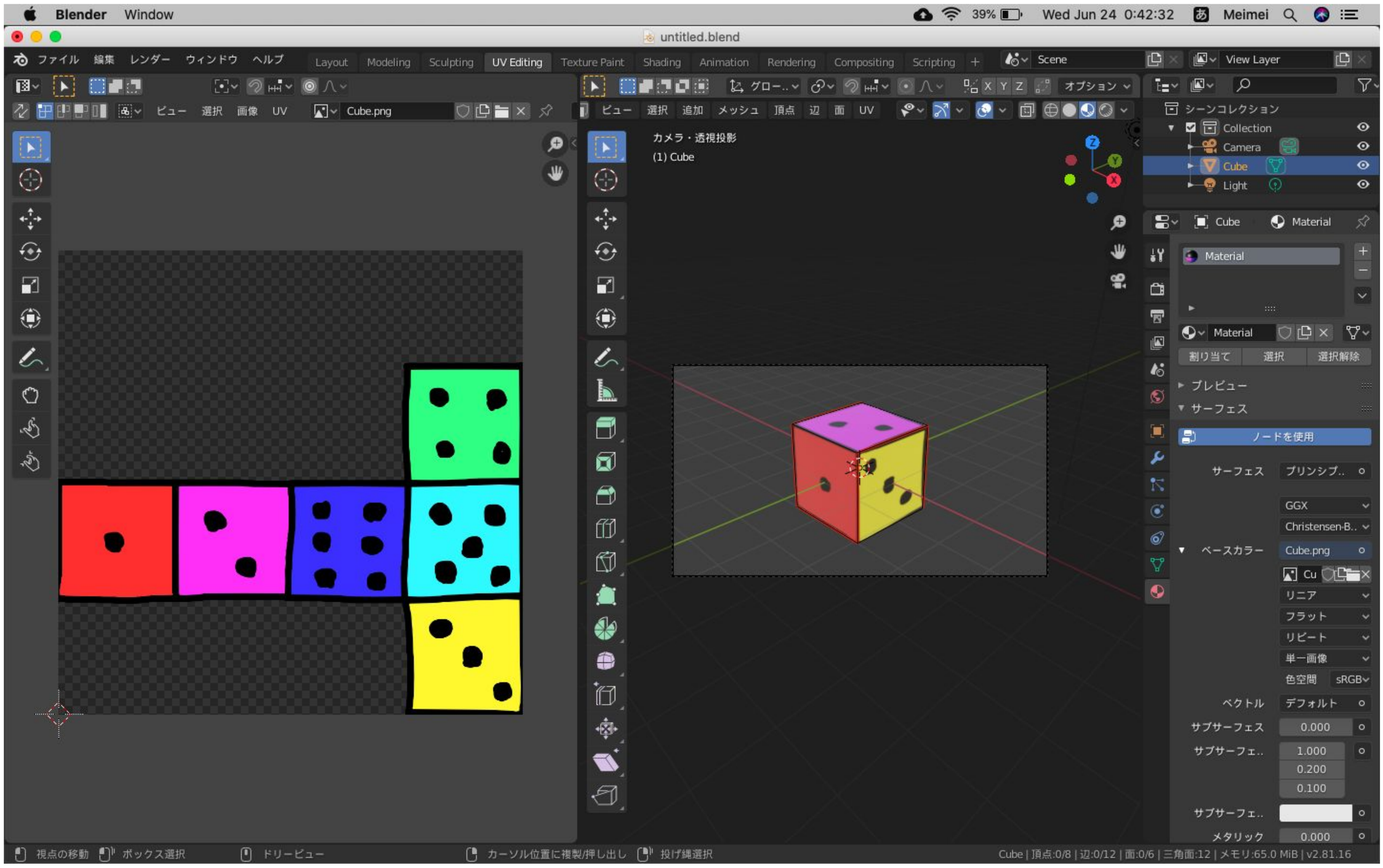
1.レンダリングをしよう 2

著者:めいめい IN 秋葉原教室

標準(★★★☆☆:難易度3 / 5)

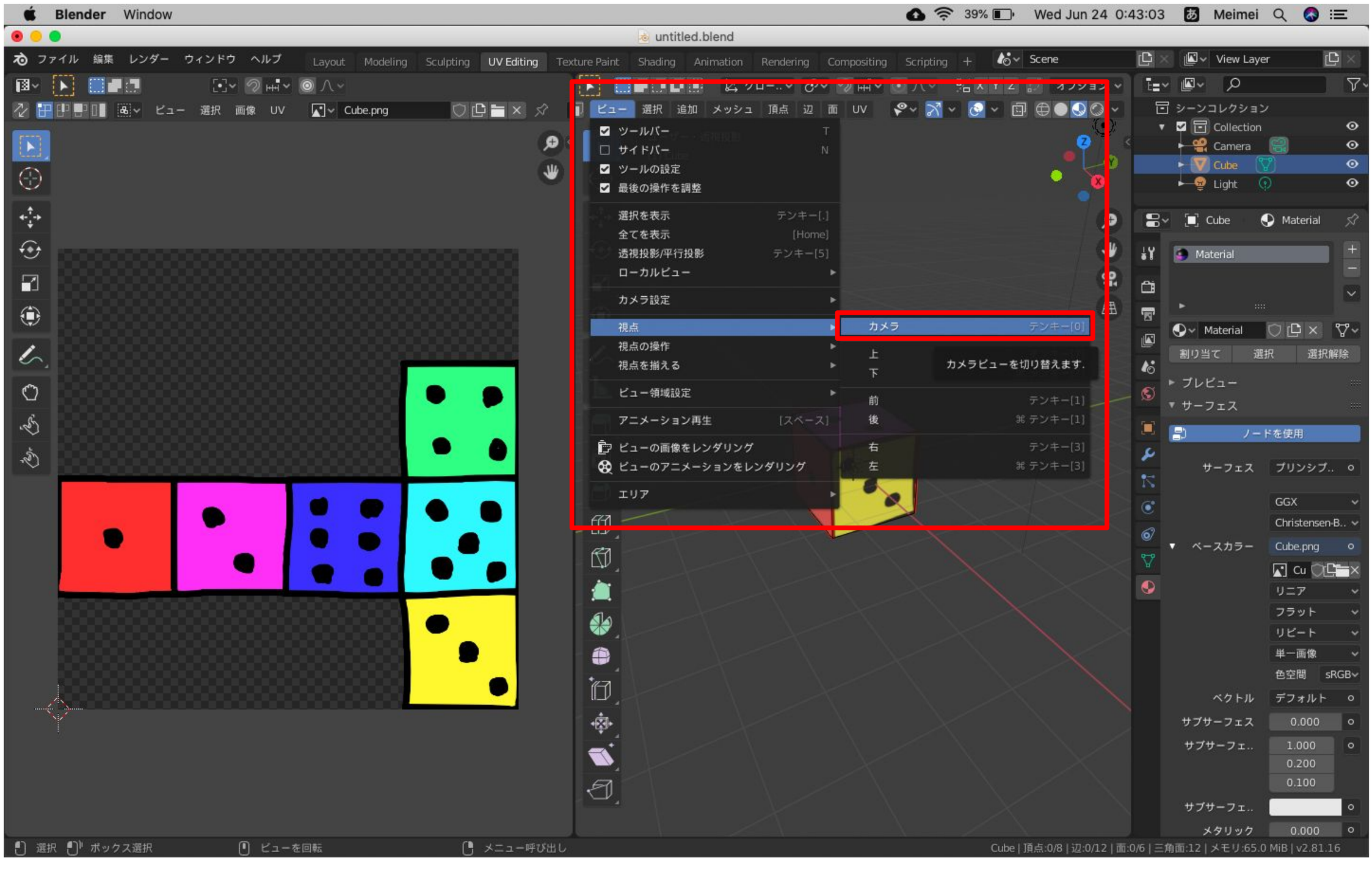
第1章

レンタリングをしよう

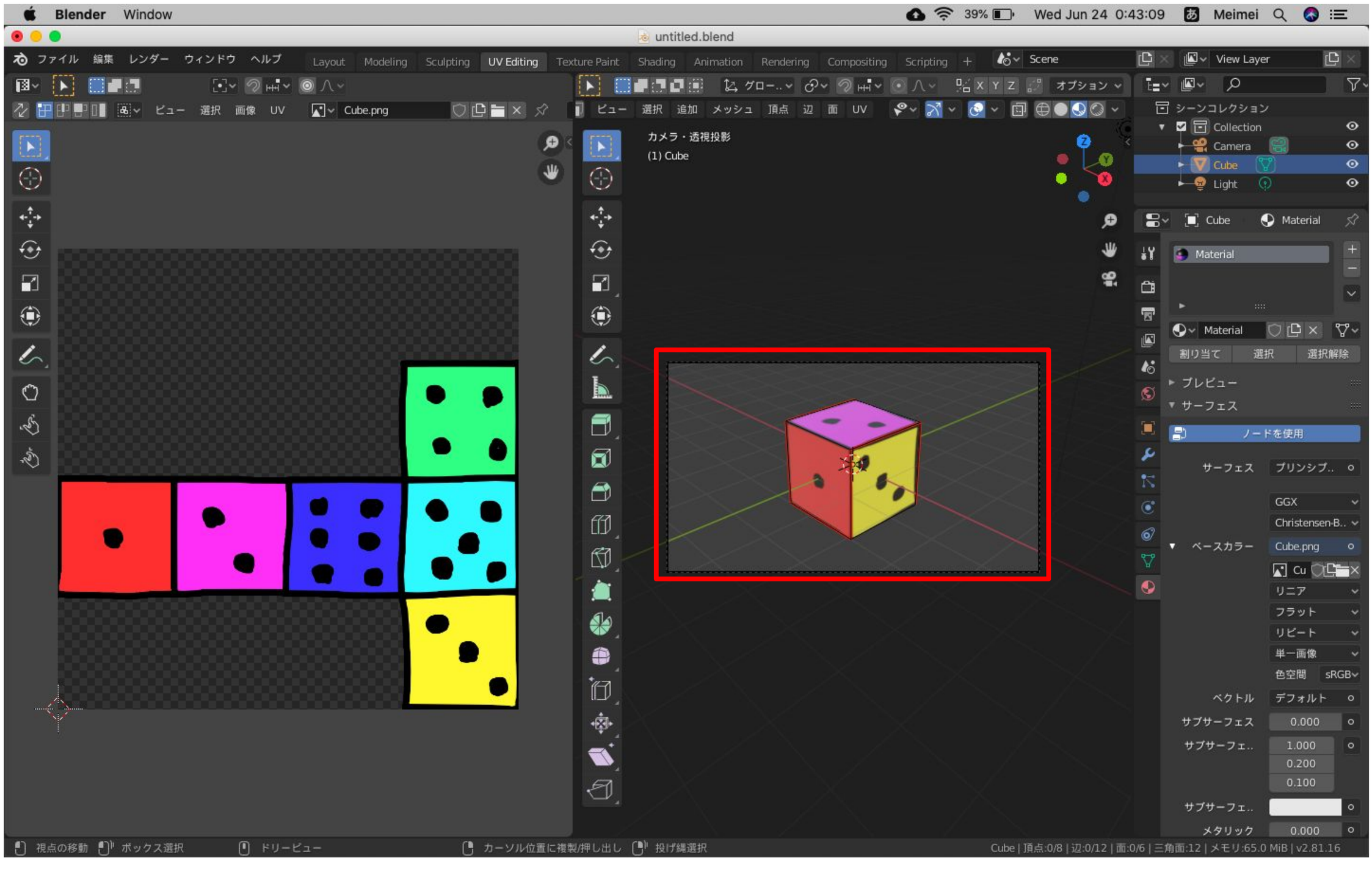


今回はカメラの視点をわかりやすくするためにテクスチャを貼ったオブジェクトを使うよ！

（左ウィンドウは今回入りません！お気になさらず！）

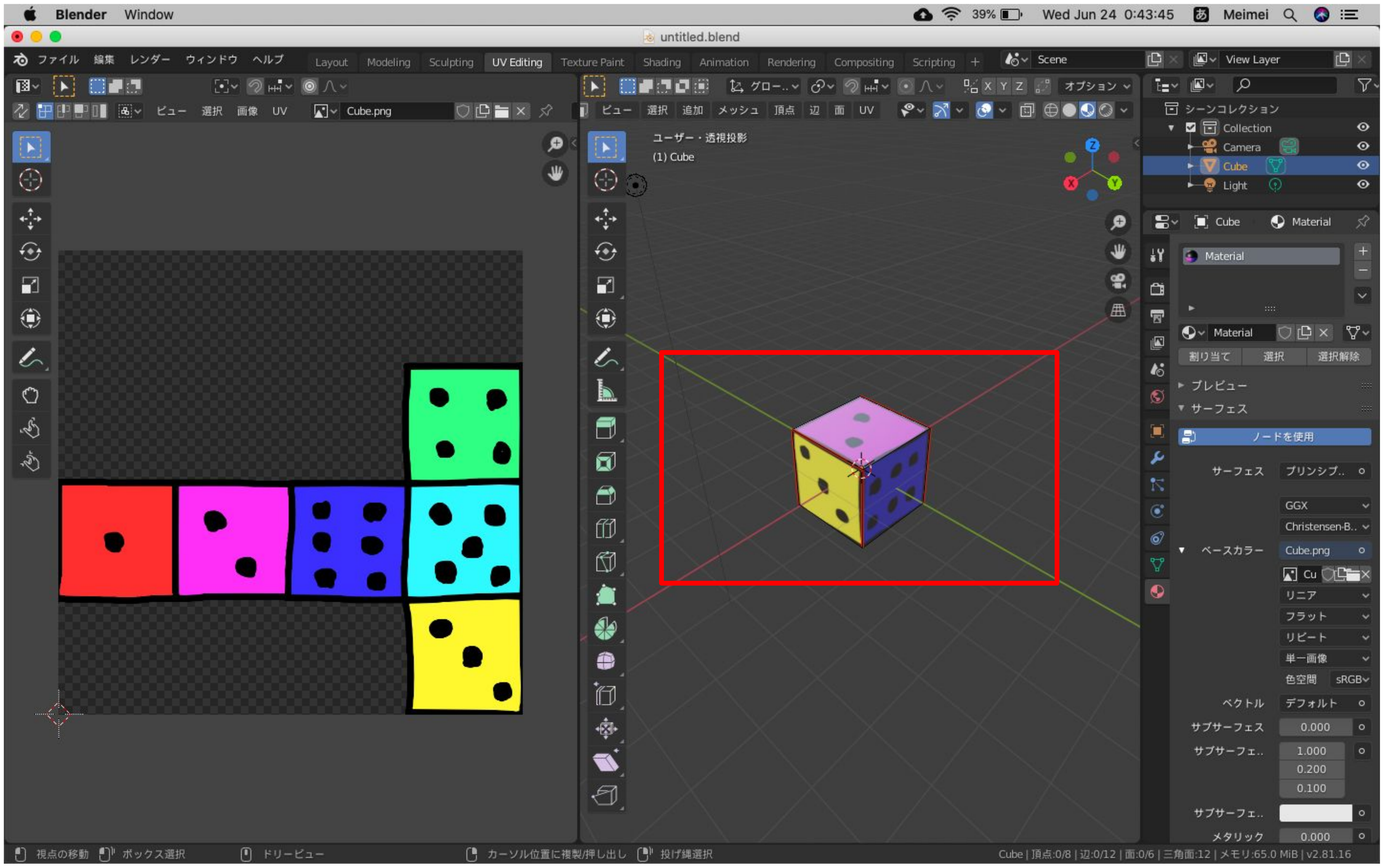


「ビュー > 視点 > カメラ」を選択するとカメラの視点を確認できるよ！

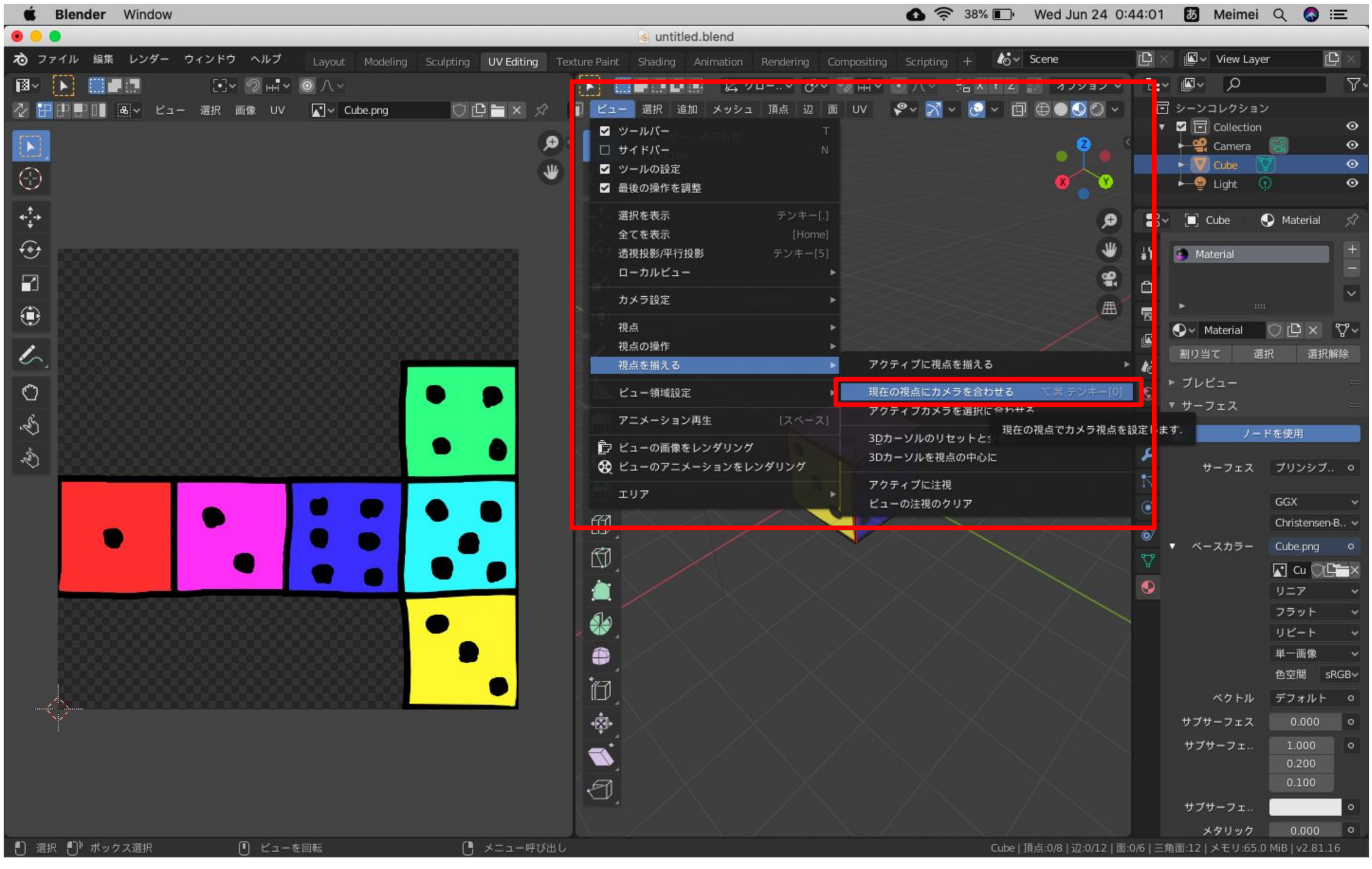


ポチッとびゅーん

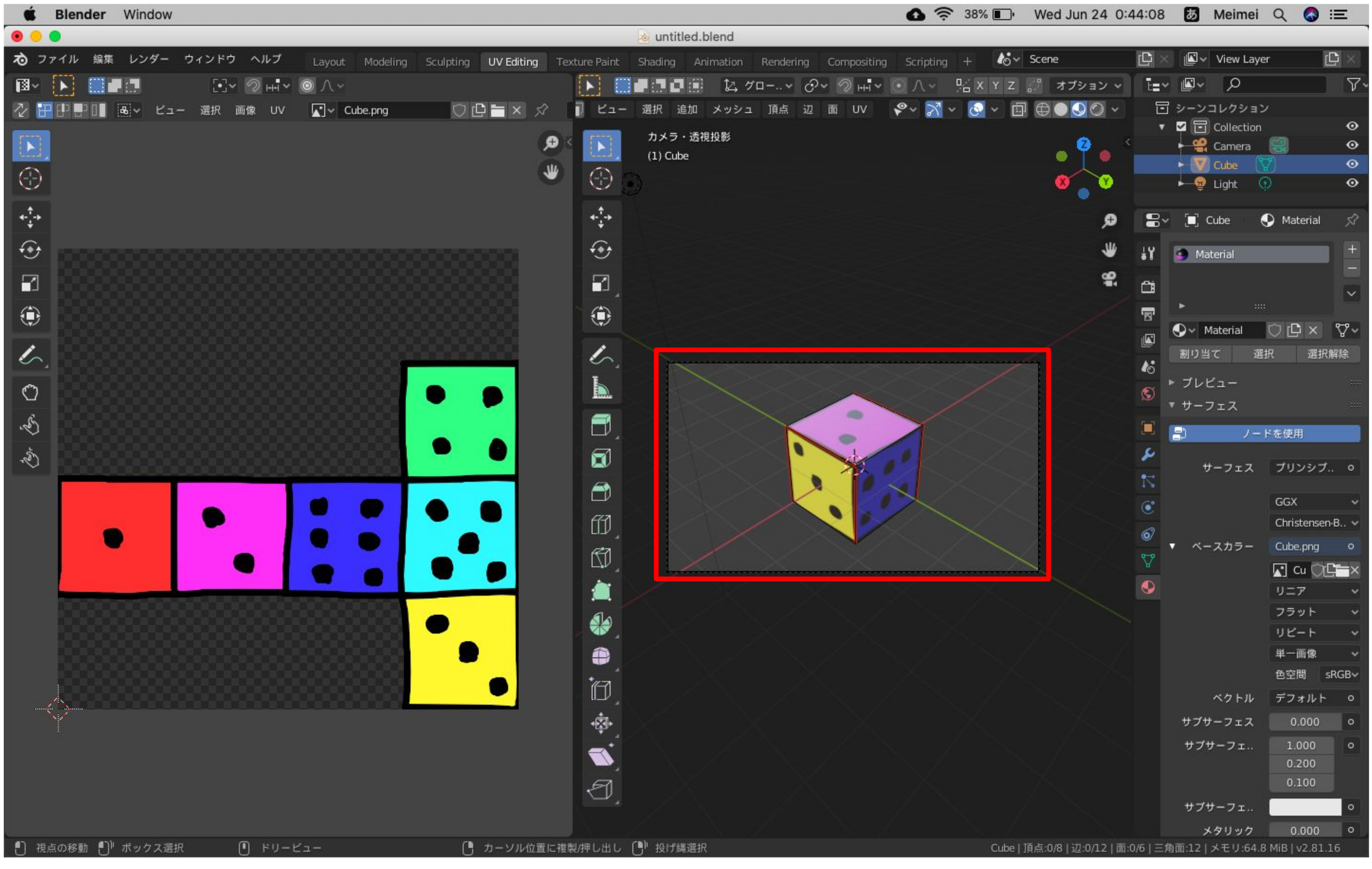
囲まれている部分が実際にレンタリングされる部分だよ！



「こっちからの視点でレンタリングしたいんだぁ！」という場合は…

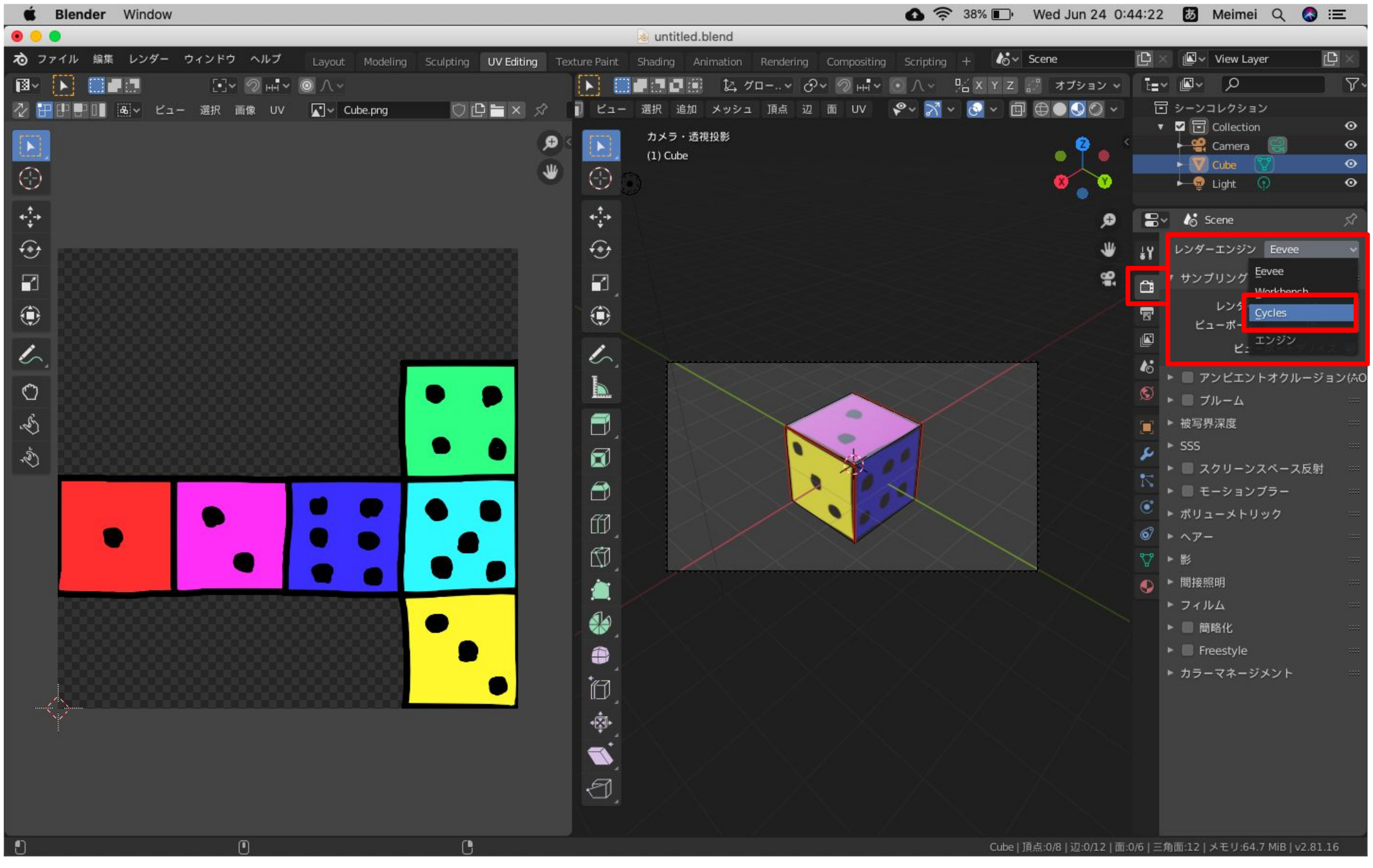


「ビュー > 視点を揃える > 現在の視点にカメラを合わせる」を選択！



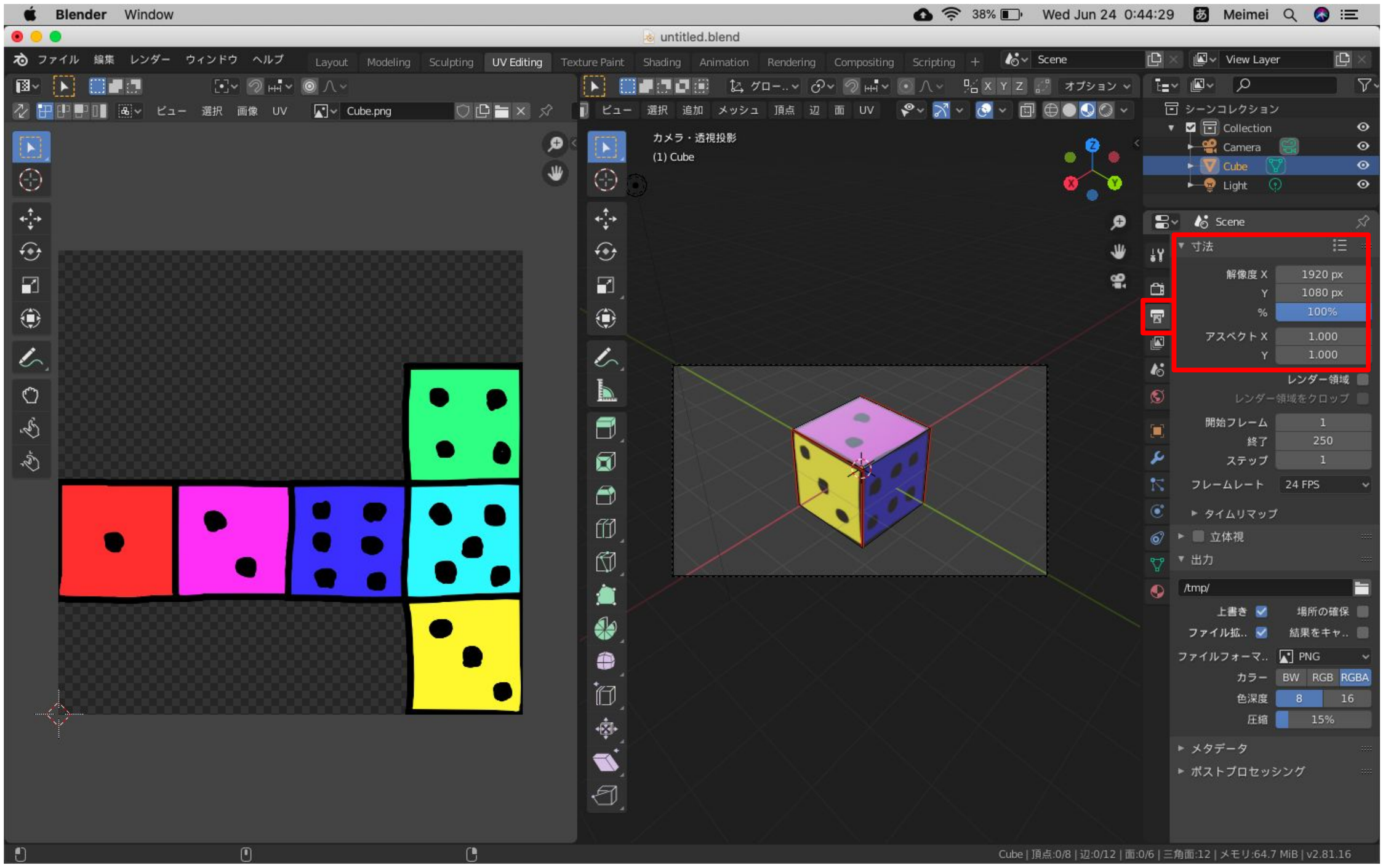
こんな感じになるよ！

「オブジェクトがレンタリングの枠に収まらない！」という時はカメラの視点を引いてからもう一度試してみてね！



お気に入りの視点を見つけたら実際にレンタリングしてみよう！

まずはレンダープロパティのレンダーエンジンをCyclesに変更！



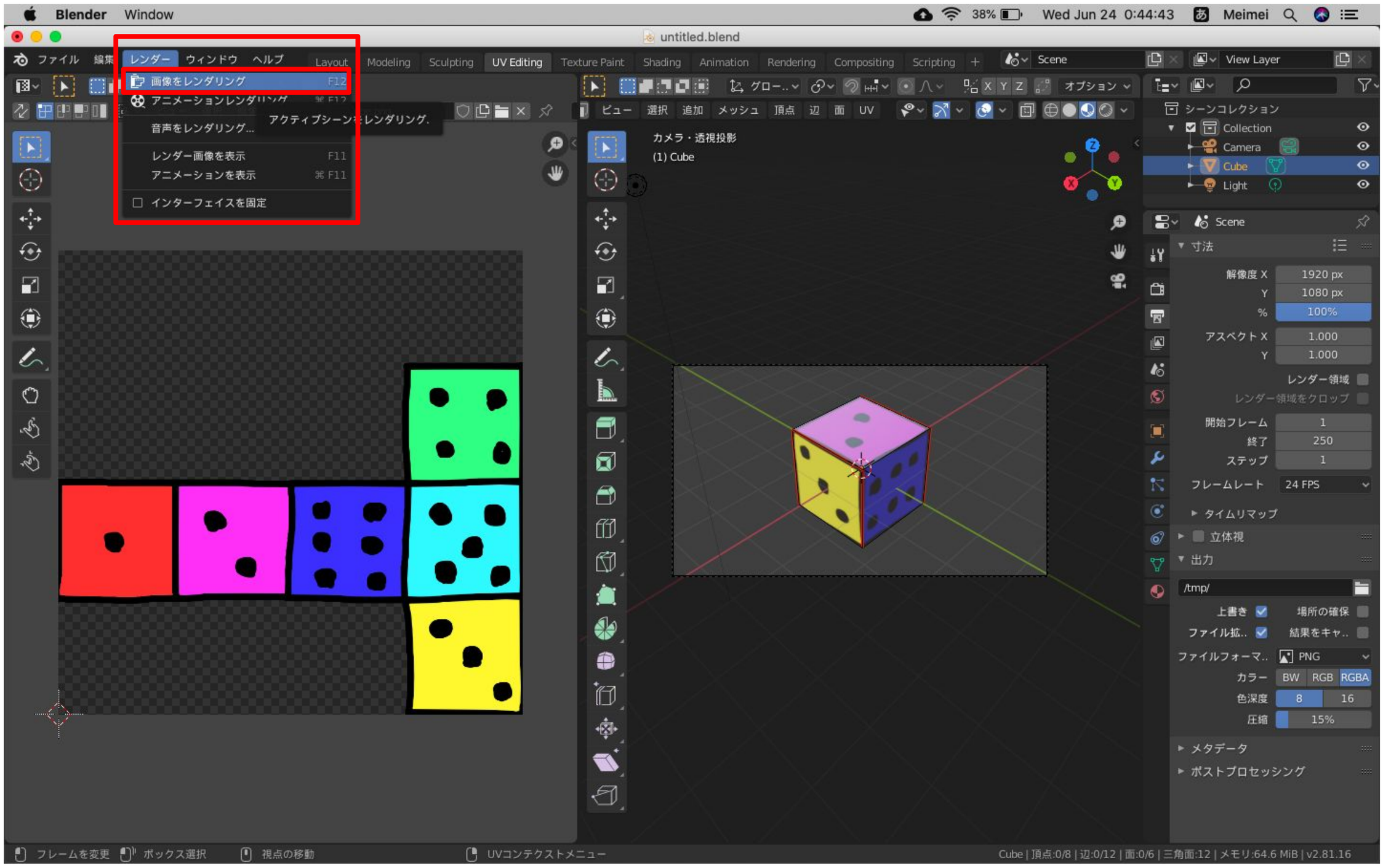
次に出力プロパティの解像度とアスペクトを設定！

解像度を高いほど時間がたくさんかかるけど綺麗な画像が得られる！

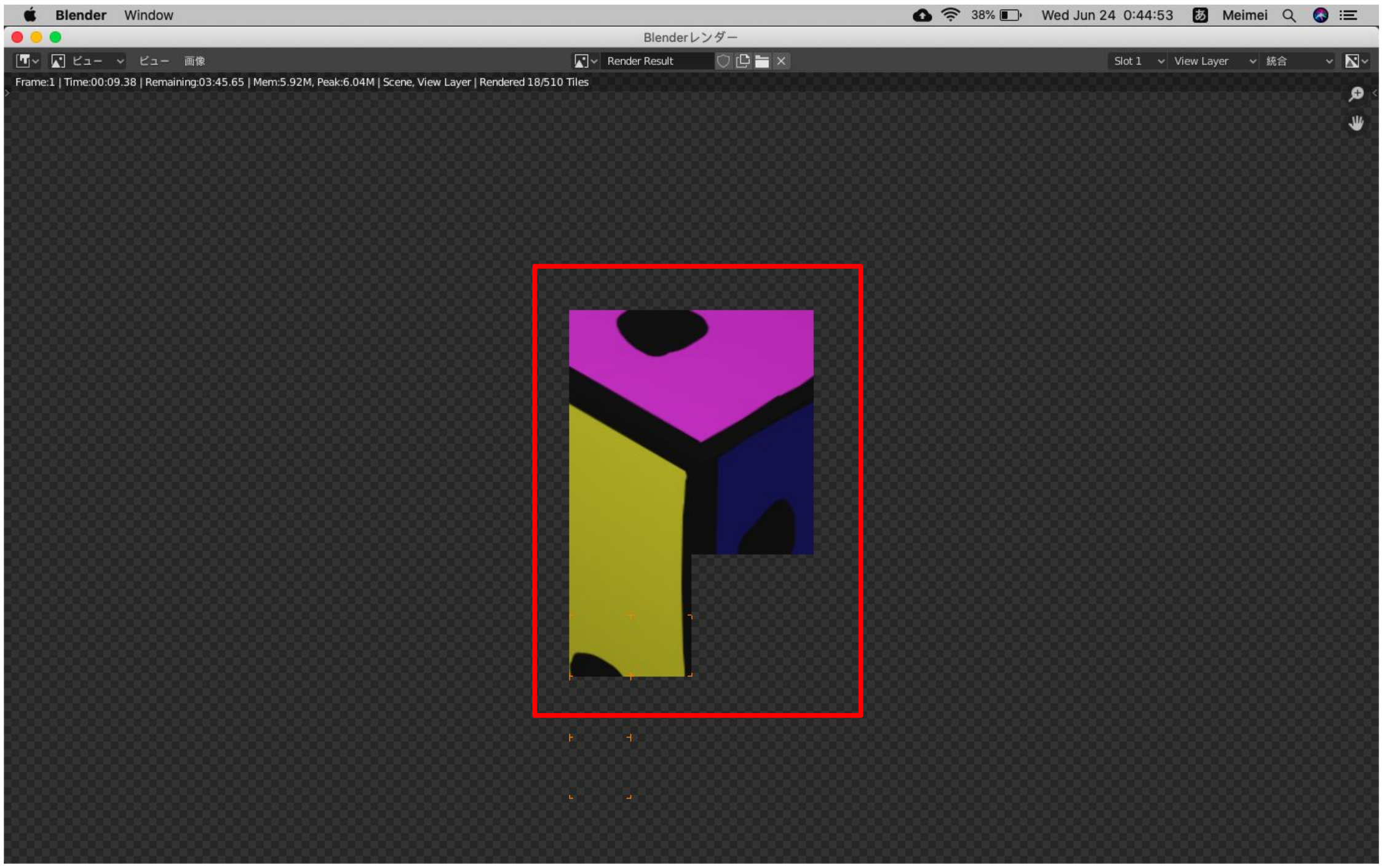
解像度が低いほど荒い画像になるけど時間は一瞬！

アスペクト比は画像の縦と横の比率になるよ！

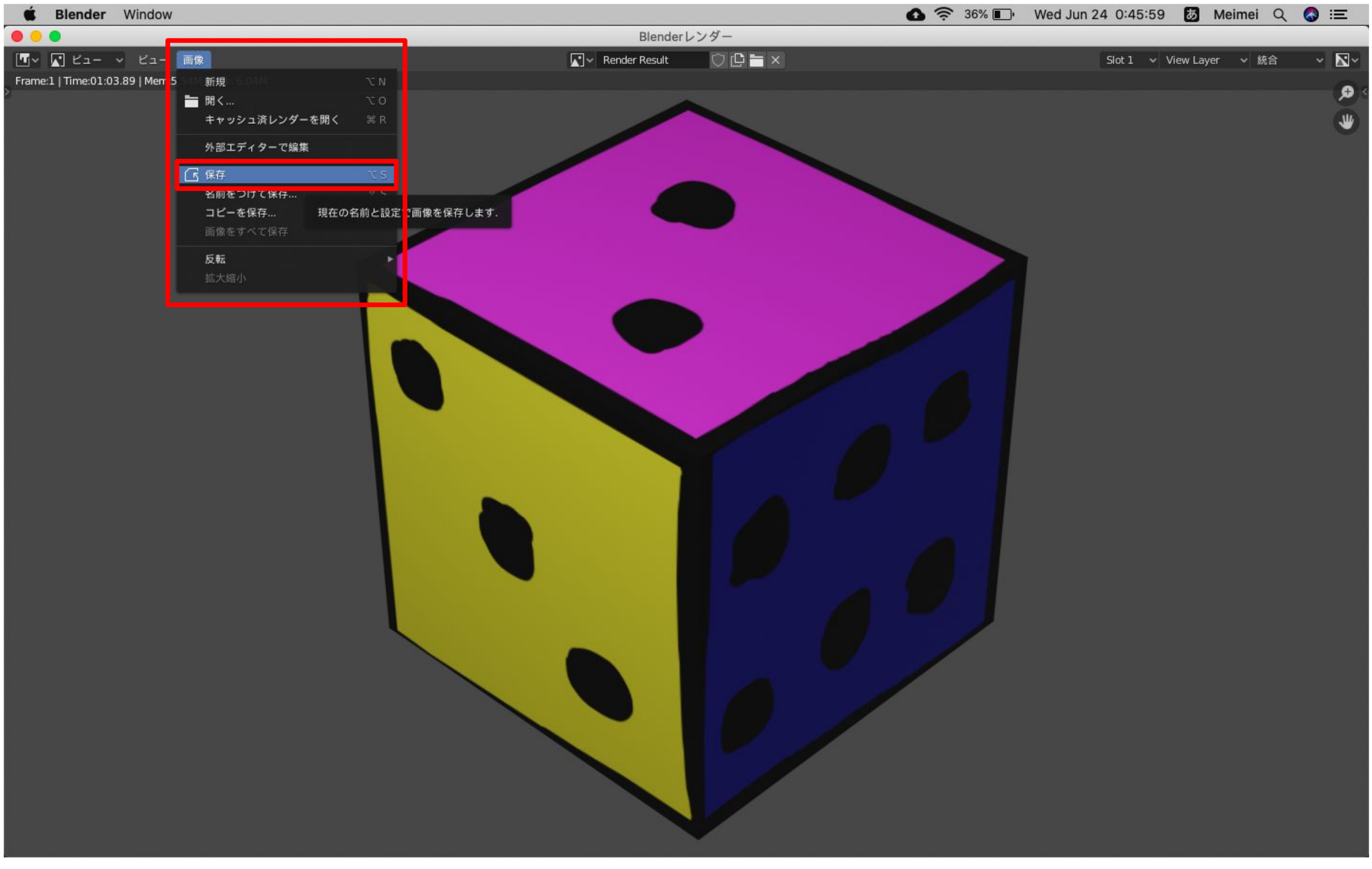
今回はこのデフォルトの状態で行うよ！



準備ができたら「レンダー > 画像をレンダリング」を選択していざレンダリング！

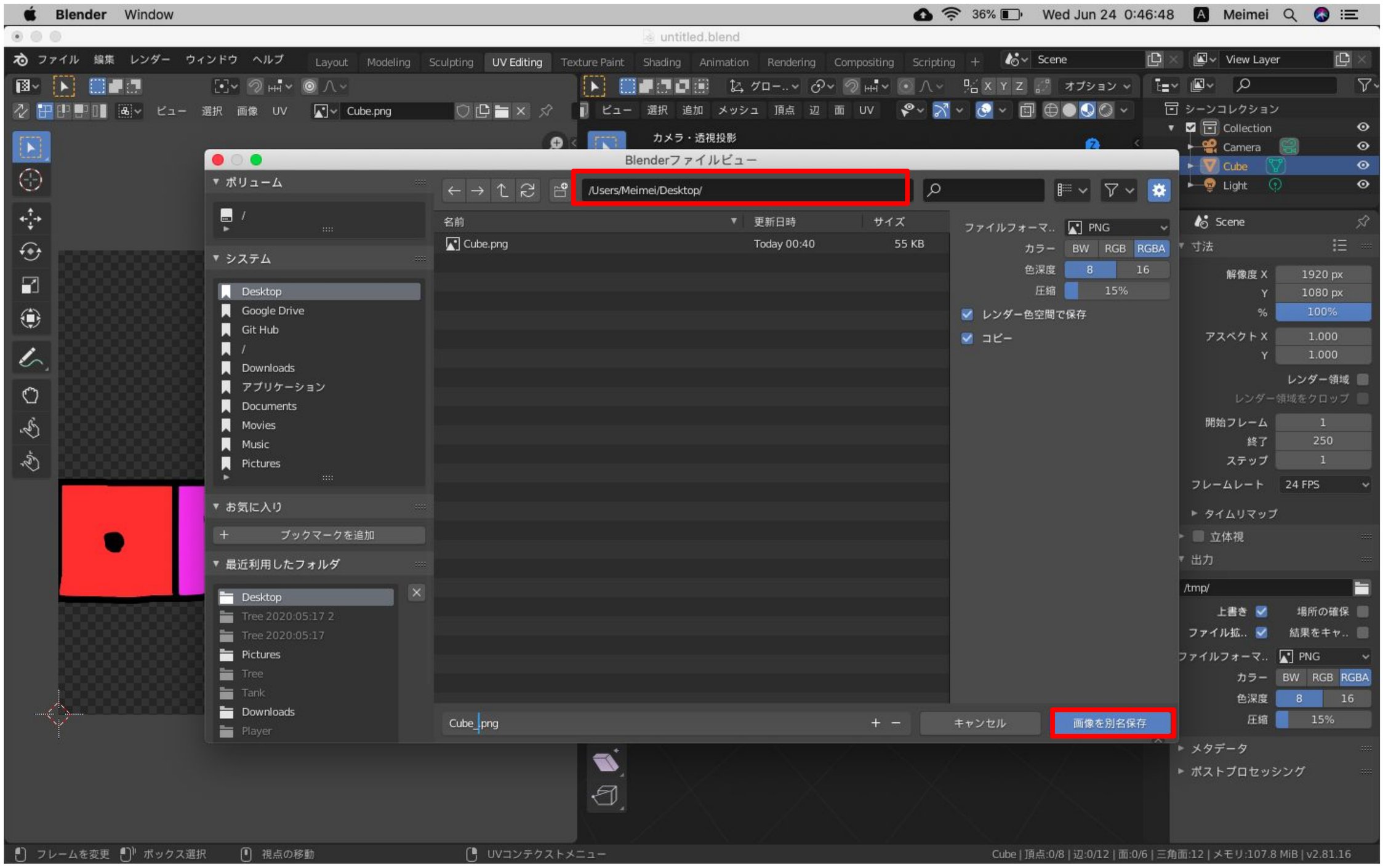

Blender Window
38% Wed Jun 24 0:44:53 Meimei
Blenderレンダー
ビュー ビュー 画像
Render Result
Slot 1 View Layer 統合
Frame:1 | Time:00:09.38 | Remaining:03:45.65 | Mem:5.92M, Peak:6.04M | Scene, View Layer | Rendered 18/510 Tiles

ごごご…（レンダリング中…）



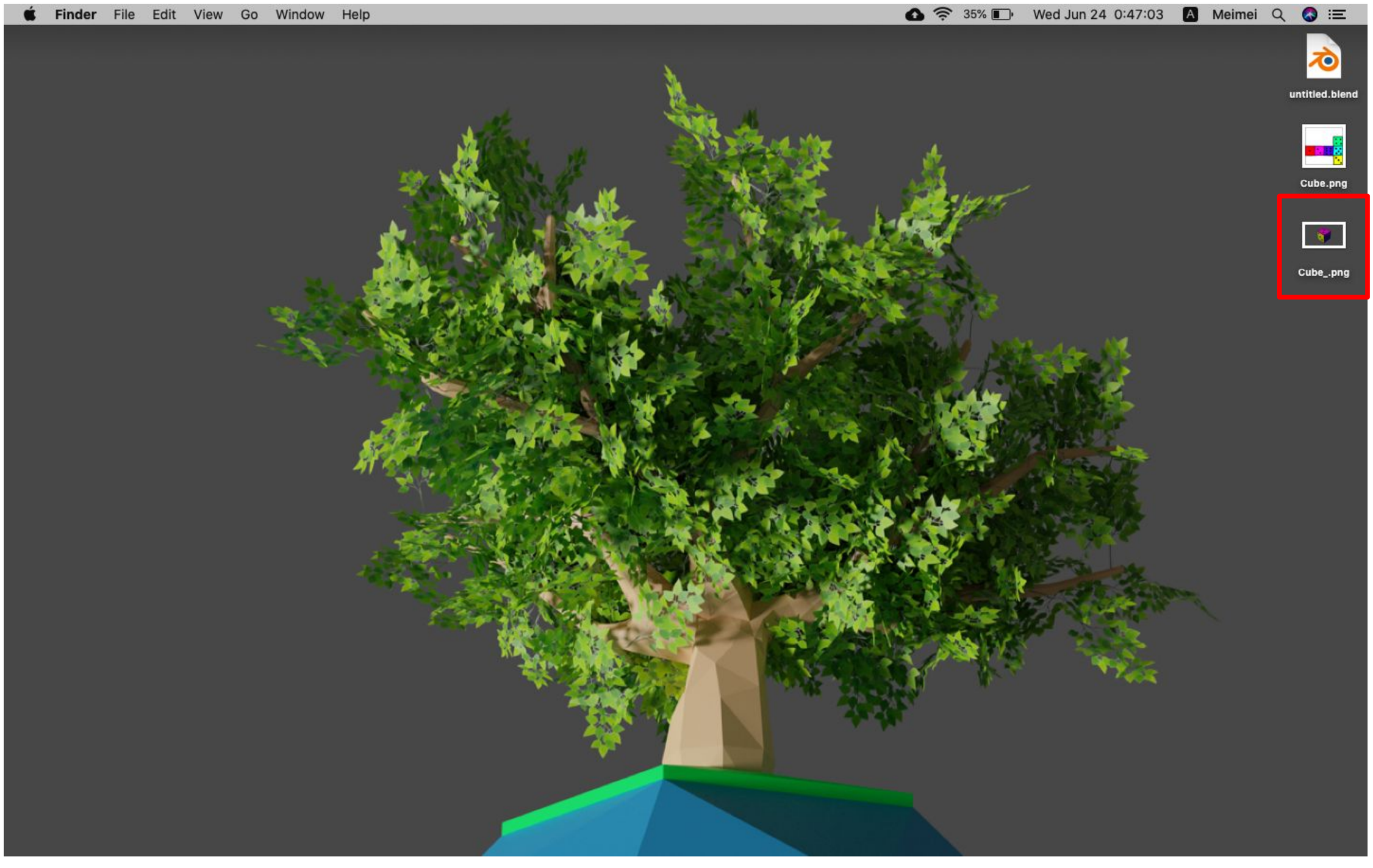
レンダリングが完了したら画像を保存しよう！

「画像 > 保存」で画像を保存できるよ

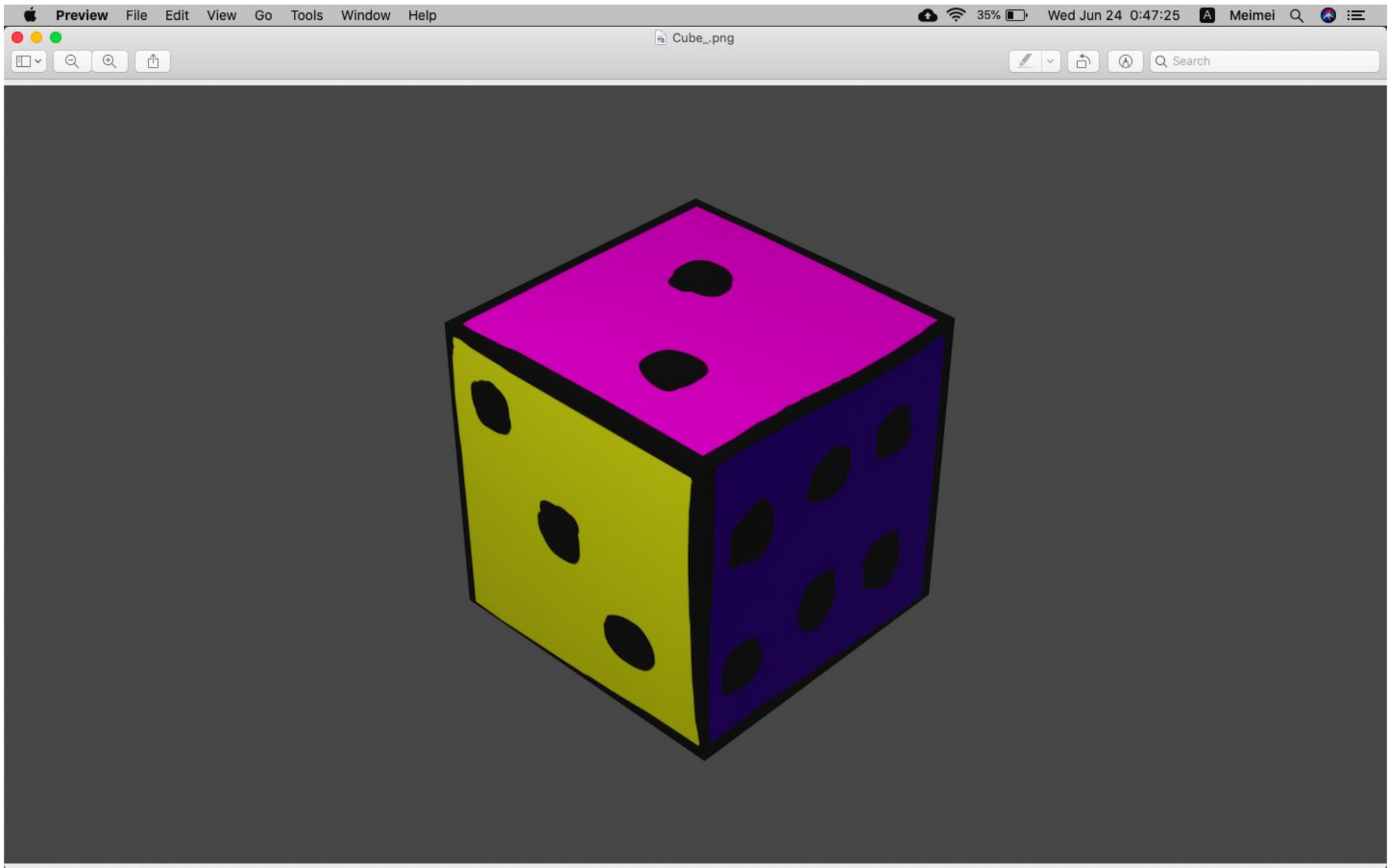


保存先を選択して「画像を別名保存」で画像を保存しよう

今回は「デスクトップ」に保存したよ！



ディスクトップを確認すると...ある！



実際に画像を開いてみてみよう

うーん…きれい…