



OBJECTIFS

Générer le rendu (Render) d'une scène



Cube.png

Dans cette section nous allons voir : la lampe, l'outil caméra et, évidemment, la création du « rendu », c'est-à-dire le calcul de l'image à partir des données de la scène 3D.

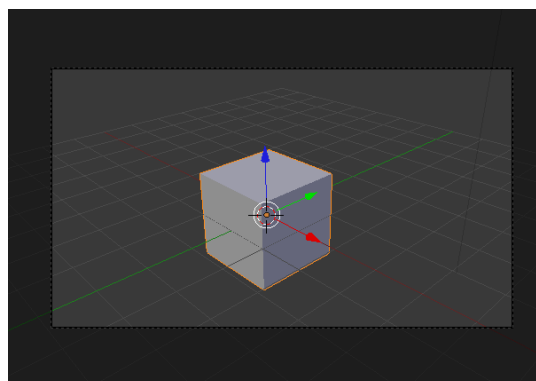
Un rendu est la création d'une image à partir du point de vue de la caméra, en tenant compte de tous les effets d'environnement de votre scène, et en générant une image réaliste basée sur vos réglages.

Ce premier rendu finira très vite, mais vous trouverez que, lorsque vos scènes 3D deviendront plus complexes, le rendu prendra très longtemps. »

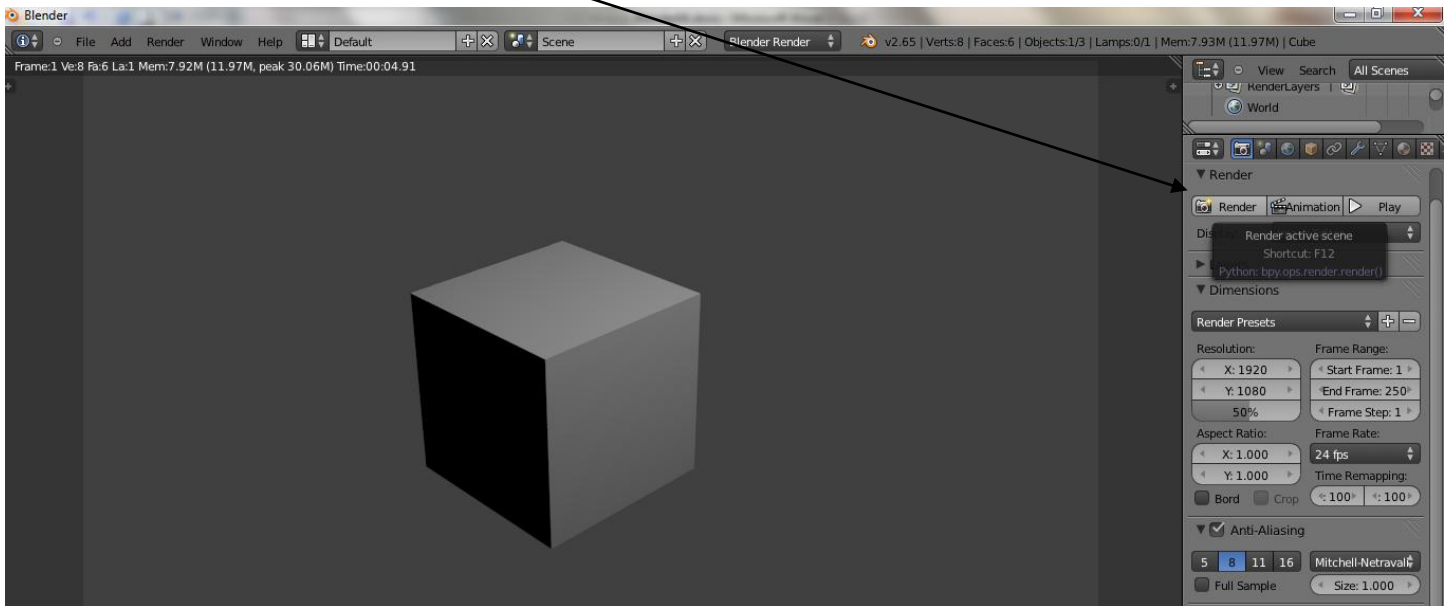
Bref, on va générer une image à partir de notre scène : c'est l'aboutissement de notre travail.

Le rendu est similaire à la prise d'une photo : il intervient à la fin, après que le photographe ait trouvé son sujet, un angle de vue intéressant, une belle lumière... sauf qu'en 3D, il nous faut tout créer avant de faire le rendu !

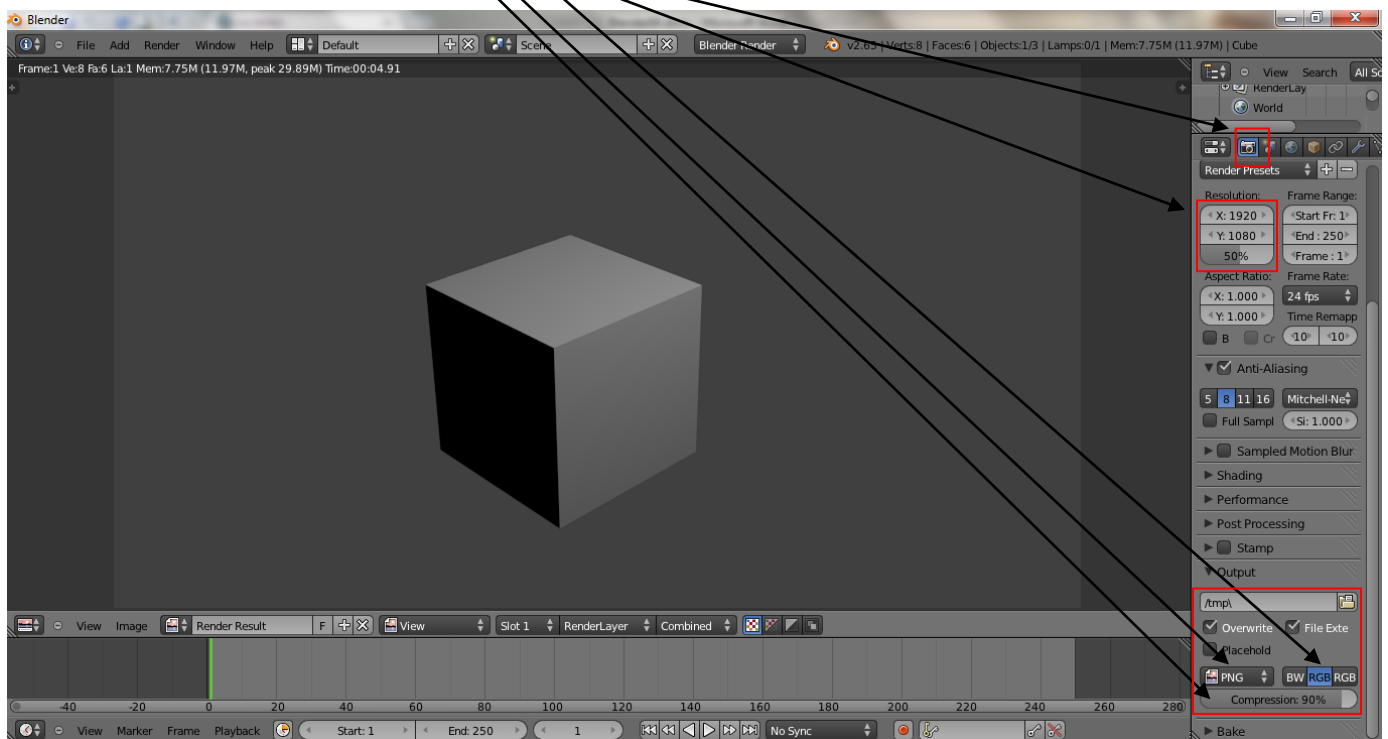
1. Comme dit précédemment, l'image est prise de la vue caméra, il faut donc vous assurer que le cube soit dans le cadre de la caméra (touche 0), comme illustré à la figure suivante.



2. Ceci fait, cliquez sur le bouton Render (en forme d'appareil photo) dans la fenêtre des boutons.



3. Jetons un coup d'œil ensemble aux onglets de ce menu (voir figure suivante).

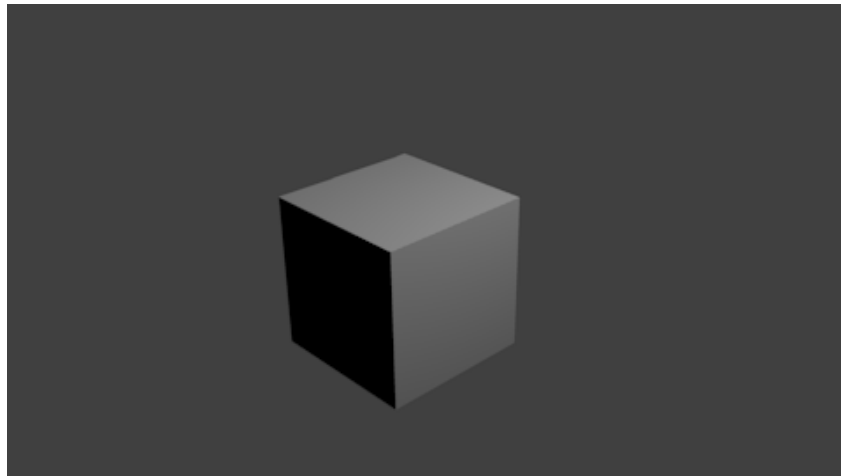


Vérifiez les encadrés en rouge. Ce sont les paramètres qu'il est important de connaître pour l'instant :

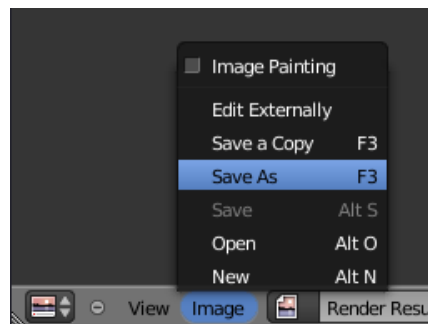
- Resolution : c'est la taille de votre image (largeur et longueur en pixel). Vous pouvez la changer dans l'onglet Dimensions.
- Blender vous laisse également le choix du format de l'image (et de vidéo, mais cela, nous l'aborderons quand nous ferons de l'animation). Le format .PNG est sélectionné par défaut. En bonus, vous avez le bouton BW (« Black&White », pour Noir et Blanc en français) qui fera en sorte d'enregistrer votre image en noir et blanc.
- Enfin, la réglette Compression vous permettra de maximiser la qualité de votre rendu en dépit de la lourdeur du fichier image. Généralement, une valeur de 95% vous offre un bon compromis. Enfin, si vous voulez un super

beau rendu en Full HD de votre cube et que vous ne voulez perdre aucun détail, vous pouvez tout aussi bien mettre 100%.

4. Cliquez sur Image pour enfin voir le rendu du cube ! L'éditeur d'image va remplacer la vue 3D par le rendu de notre cube, affiché sur un beau fond gris, comme sur la figure suivante.



5. Maintenant, il est temps d'enregistrer, cliquez sur File > Save As, comme illustré à la figure suivante ou appuyez sur la touche F3.



6. Enregistrez sous **Cube.png**

Pour retourner à la vue 3D, appuyez simplement sur la touche Échap.