Tutoriales para Blender 2.5 www.blender.org

Descarga gratuita del programa



Para hacer un render de la imagen:

Seleccionamos la ventana de <Properties> en la que vamos a seleccionar solo las pestañas; Render, Dimensions y Output

 O Scene O RenderLayers ○ World 	•
🖈 🖉 Scene	
Render	
► Layers	
Dimensions	
Anti-Aliasing	
Shading	
► Output	
► Performance	
► Post Processing	
E Stamp	
Window type: ☑ Console Imfo ☑ Info ☑ User Preferences Image: Outliner ☑ Duplic Editor ☑ Logic Editor ☑ Text Editor ☑ Video Sequence Editor ☑ UV/Image Editor ☑ DipeSheet ✓ Graph Editor ☑ Timeline ☑ 3D View	

Scene					
+ 27 Benderl	avers				
World	ayers (
- World					
🔊 🐉 Scene					
Render					- lli
(~*			(m)		
	Image			Animation	
Display:		Full Screen			¢
Layers					ll l
▼ Dimensions	5				
Resolution:			Frame Range		
4	X-800		(4	Start: 1	
4	Y: 600) }	4	End: 250	
	100%		4	Step: 1	•
Aspect Ratio:			Frame Rate:		
(4	X: 100.000	Þ	(FPS: 24	Þ
4	Y: 100.000	, ⊳	4	/: 1.000	Þ.)
Border	Cro	p			
N C Anti Alia	sina				
Chardina	sing				
Snading					
▼ Output					
(/tmp∖					13
🛃 JPEG		\$	🗹 File Extension	IS	
BW	RGB	RGBA	🗹 Overwrite		
			Placeholders		
		Quali	tv: 90		
		quan	.,		
Performance	2				
Post Process	sing				
Stamp					

En la pestaña Render, podemos seleccionar Full Screen, Image Editor o New Window.

Como su nombre ya indica, se refiere a Ventana completa, abrir en Editor de Imágenes o en una Nueva Ventana.

En la pestaña <Dimensions> podemos poner los diferentes tamaños de la imagen. Voy a poner unas cuantas resoluciones de ejemplo 800 x 600 640 x 480 720 x 576 PAL 16:9 1280 x 1024 Full 1920 x 1080 HD

A la hora de hacer un render, podemos utilizar el porcentaje al 50% para hacer las pruebas y utilizarlo al 100% cuando hagamos el render final. Esto hace, que las pruebas sean más rápidas o hacerlas más pequeñas sin tener que cambiar la resolución.

Y en la pestaña Output, podemos elegir la extensión (formato) en la que queremos guardarlo (jpg, PNG, Targa, etc).

⊃ 🛃 Scene ⊕ 본) RenderLaye	ers 🕑				
🔊 🔊 Scene		Display New Window			
Render		Image Editor			
6	Image	Full Screen			
Display:		Full Screen			\$
▶ Lavers					
▼ Dimensions					
Resolution:			Frame Range:		
4	X: 800	+	A	Start: 1	•
4	Y: 600	Þ	4	End: 250	Þ
	100%		4	Step: 1	Þ
Aspect Ratio:			Frame Rate:		
 X: 	100.000	+	4	FPS: 24	- F
<u>۲:</u>	100.000	Þ	4	/: 1.000	Þ
Border	Crop				
Anti-Aliasing	g				1
Shading					
V Output					
/tmp)	_	_			
		\$	File Extension	ns	
		Y			
File Format			Placebolders		
Image	Aspect	Ratio	Procentitiers		
PNG	🔛 Open	EXR	90		
JPEG	🖀 Multi	Layer			
Fig 2000	TIFF				
BMP	🔛 Radia	ance HDR			
🔚 Targa	🔛 Cinec	n			
🔛 Targa Raw	🔚 DPX				

El Render se consigue presionando en el botón Image (el que tiene la cámara)



y una vez ya lo tenemos, podemos guardar la imagen con Image > Save As



Podemos seleccionar la carpeta donde la queremos guardar, y también nos da la posibilidad de cambiar de formato.

