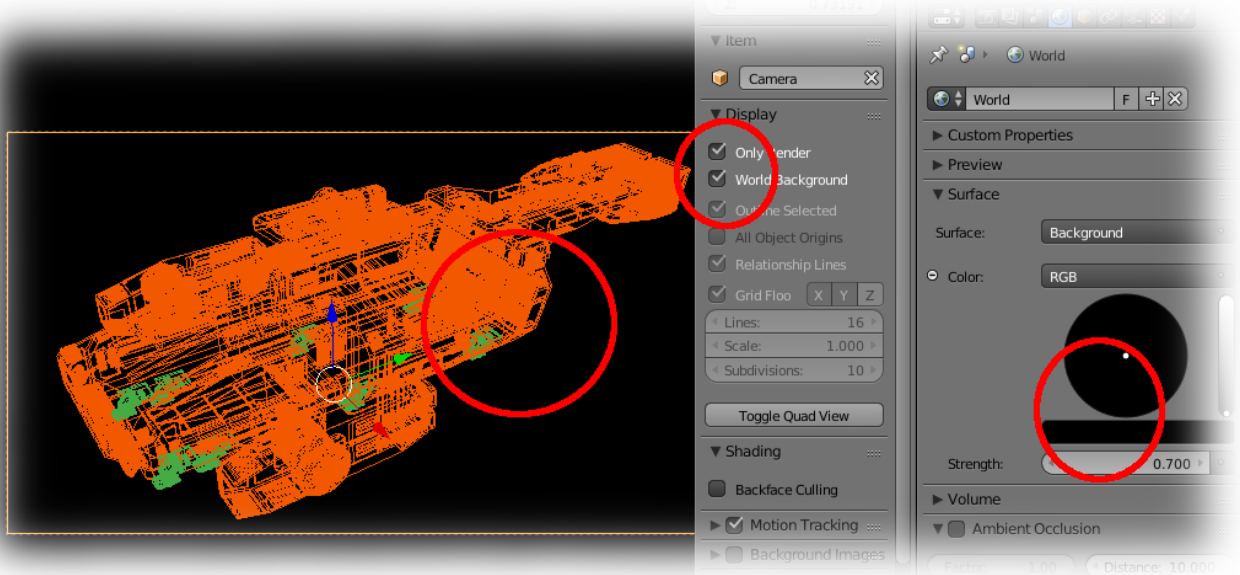


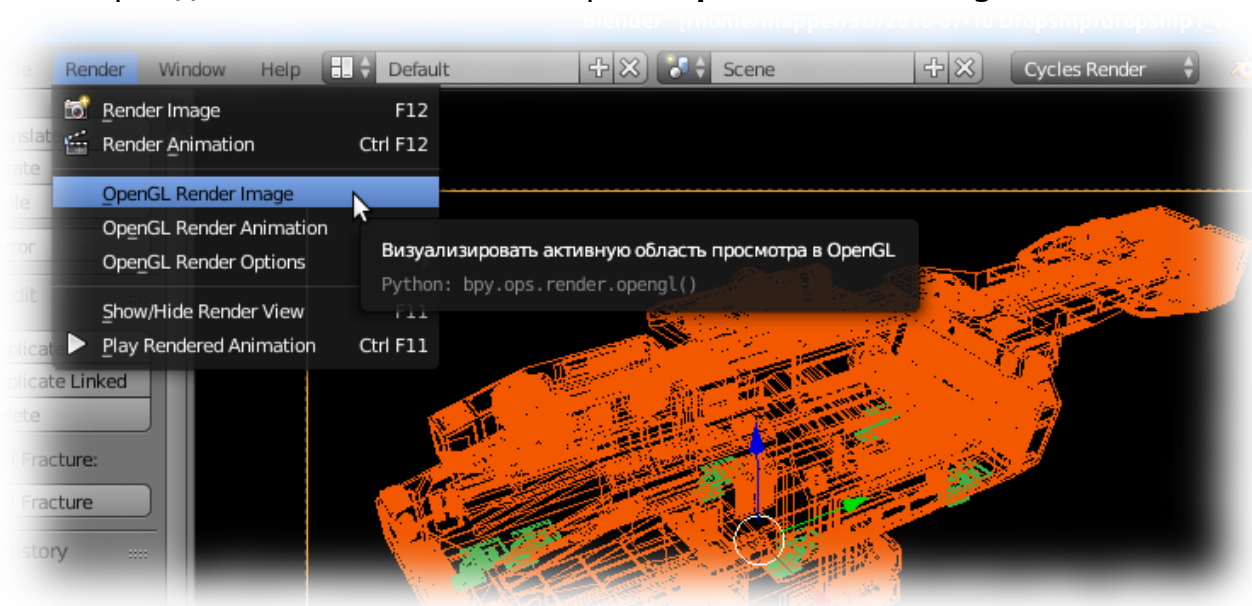
Вопрос о том, как отрендерить сетку иногда возникает, пожалуй, у каждого. В интернете имеются уроки, однако они предлагают не всегда приемлемые способы — например, с использованием модификатора Wireframe (посмотрел бы я на работу этого модификатора с моделью, в которой over10005000 фейсов...). В этом коротком уроке я покажу гораздо более простой способ рендера сетки.

Открываем модель. Далее необходимо:

0. убрать всё лишнее (пол, стены, другие объекты...) - должна остаться только сама модель на сером фоне;
1. выделить модель;
2. в панели свойств (той самой, что появляется справа при нажатии клавиши N) в разделе Display включить чекбоксы **Only Render** и **World Background**;
3. в свойствах мира указать выбрать тип окружающей среды — чёрный цвет.

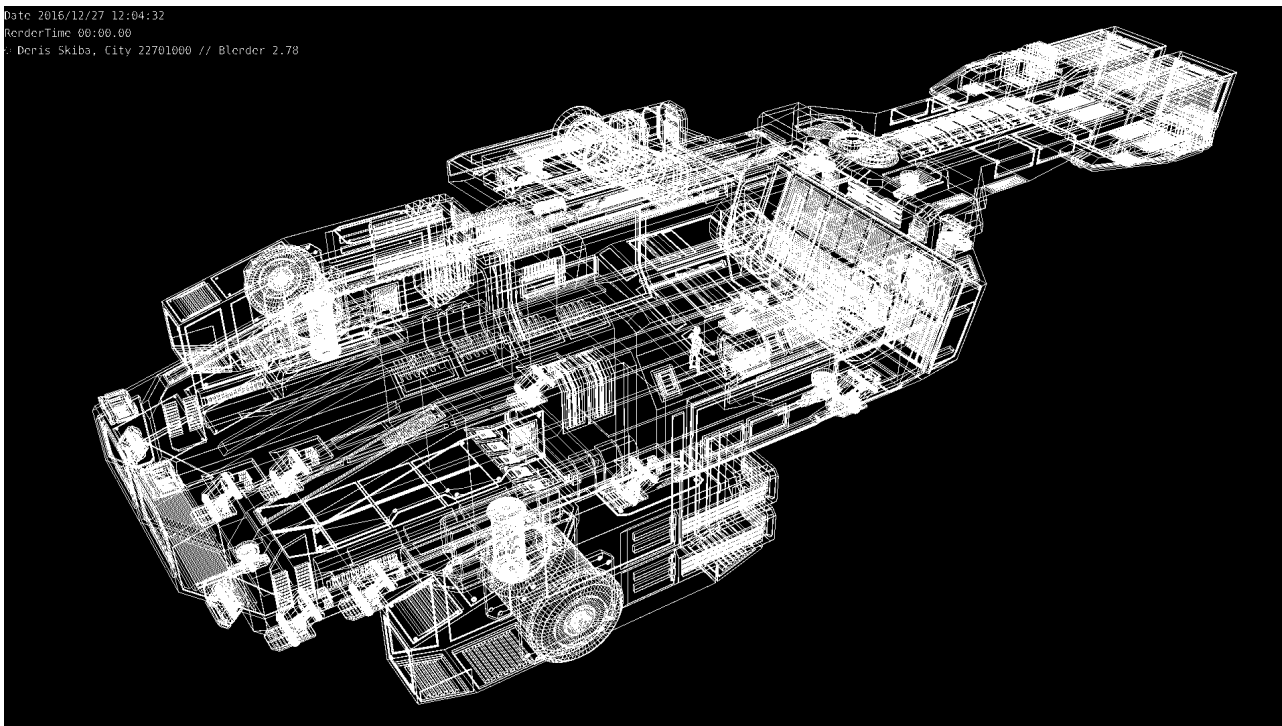


Теперь идём в меню **Render** и выбираем **OpenGL Render Image**:



Всё готово. Правда, сетка отрендерится цветной, но это легко исправляется в том же GIMP (инструменты типа Обесцвечивание, Порог, Уровни...).

Date: 2016/12/27 12:04:32
RenderTime: 00:00.00
Doris Skiba, City 22701000 // Blender 2.78



При этом рендер происходит почти мгновенно, а разрешение в настройках рендера можно указать любое.

Автор: Маррег720