

Blenderで3DCG制作!



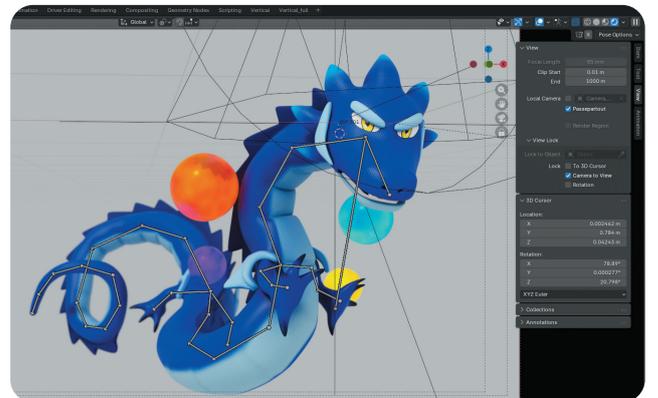
星子旋風脚 さん

Merry Men Inc.代表
アニメーション監督、モーションデザイナー、脚
本家。「Dr.ブツコンのたのしいCGラボ」やTV
アニメ「SNSボリス」などを手がける。
X: @senpookyaku

ライティングや質感をリアルタイムで調整

Blenderでは、キャラクターモデルとスタイライズド調の街並みのCG制作で検証しました。まず印象的だったのは、Blenderの高品質レンダラー「Cycles」を使ったレンダープレビューが非常に軽快だったこと！ ドラゴンのキャラクターモデルでは、ライティングやマテリアル（質感）の見え方をほぼリアルタイム感覚で確認でき、ポーズ変更もレンダープレビューのままスムーズに調整できました。

レンダリング時間もフルHD解像度・高品質設定でも、約11秒と非常に高速です。操作や確認のテンポに対して十分すぎるほどの余裕があり、待ち時間なく作業を続けられます。



ポリゴン数	149104
解像度	1920×1080
レンダラー	Cycles
サンプル数	1024
AIデノイズ	オン
レンダリング時間	約11秒

BlenderならHIPで快適に

今回はCyclesで検証しましたが、リアルタイム表示に特化したEVEEを使えばさらに軽快になります。また、BlenderではAMD GPU向けの「HIP」に対応しており、RadeonでもGPUを活かした快適な制作環境を構築できます。

TIPS!

BlenderでCyclesを使うなら、Preferences → System → Cycles Render Devices で HIP を選んで、GPUレンダリングを有効にするのを忘れずに！

