

Foros 3DPoder. > :: Infografía y diseño gráfico. > Tutoriales, Libros y Manuales. > Almacen de Tutoriales (Castellano) > Blender

 Tutorial: Creación de Pelo en Blender 248

Nombre de Usuario ¿Recordarme?

Contraseña

 Festival de Diseño Gráfico de Cataluña
www.blancfestival.com

Inicio | Preguntas y Respuestas | Buscando... | Empleo | Actividades | Herramientas | Mis Opciones | Colaborar

Tutorial: Creación de Pelo en Blender 248

 Responder

LinkBack ▼ Herramientas ▼ Buscar en Tema ▼

06-may-2009 #1 [\(enlace permanente\)](#)

angelsan
blenderniaco



Fecha de Ingreso: marzo-2009
Ubicación: Valencia

 Tutorial: Creación de Pelo en Blender 248

CREAR PELO EN BLENDER 2.48

O. INTRODUCCIÓN
Ante las muchas dudas que surgen a la hora de conseguir un pelo de apariencia realista en Blender, me he animado a crear este tutorial en el que he intentado reflejar todos los pasos a seguir de la manera más sencilla posible (aunque como podreis comprobar esto no es siempre posible).
Ciertos parámetros en los temas de materiales e iluminación debeis considerarlos como un punto de partida o de referencia, puesto que cada escena es distinta y

Mensajes: 104

- * Ha dado las gracias: 1
- * Le han agradecido 23 veces en 20 mensajes.

debéis experimentar sobre ciertos valores para conseguir unos resultados aceptables.

Para ilustrarlo un poco he utilizado a nuestra conocida monita Suzanne que se ha prestado amablemente como voluntaria.

Espero que os sea de utilidad.

1. SELECCIONAR ZONA

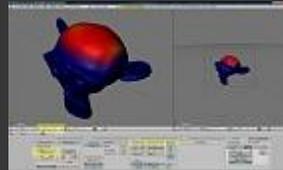
- Cambiar a modo "Weight Paint"

- Panel Editing (F9):

En Paint > Weight: 1 y modo: "Mix"

En "Link and Materials" creamos un nuevo grupo de vértices y le damos un nombre.

- Comenzamos a pintar sobre la zona de crecimiento del pelo.



2. CRECIMIENTO DE PELO

- Volver a "Object Mode" > Panel "Object" > Particle System (F7)

- Add New > Emitter > Hair

- En "Physics" > "Normal": aumentar valor

Observamos que el pelo crece en toda la malla, ahora vamos a localizarlo en la zona que queremos:

- Extras > Vertex Group > Pulsar el desplegable "Neg" y seleccionar nuestro grupo de vértices

Ahora el pelo debe crecer sólo en la zona seleccionada (De momento no preocuparse por la densidad)



3. PEINADO

- Cambiar a modo "Particle Mode"

- En "Particle System" > Set Editable

- Pulsar "N" para ver el menú de peinado en el visor

- Utilizar el pincel "Comb" para dar forma a nuestro peinado

NOTA: En la barra del visor 3D hay tres botones a la derecha: Path Edit Mode / Point Select Mode / Tip Select Mode.

Modelar el pelo en un modo u otro cambia la respuesta del pincel.



4. AÑADIR DENSIDAD AL PELO

Es evidente que el pelo no tiene suficiente densidad. Para solucionar esto volvemos al modo Objeto:

- Pestaña "Children" > "None" > "Faces"

Vemos que ahora existe una mayor densidad de pelo y nuestra monita ya tiene mejor pinta



5. GRAVEDAD Y MOVIMIENTO (Sólo en el caso de necesitar Animación)

- En el Panel Objeto activamos el botón "Physics" > Pestaña "Soft Body" > Desplegar "object" para seleccionar nuestro sistema de partículas
- Cambiar "speed", gravedad y masa

Para que el pelo no traspase nuestra malla activaremos la colisión:

- Pestaña "Collision" > Activar "Kill" y "Ev.M.Stack"
 - Ahora activaremos la animación del sistema: ALT+A ("Esc" para detener)
- Comprobamos que el pelo reacciona ante la gravedad, si además existe animación también reaccionará con ella



6. MATERIAL

Vamos a asignar al mismo objeto dos materiales distintos: uno sera utilizado por la malla de nuestra mona y el otro por nuestro pelo.

(en este punto también podríamos duplicar la malla y dejar una renderizable con su propio material y otra invisible con el pelo, pero esta solución me parece más elegante).

- Si no tenemos asignado ningún material al objeto, Link and Material > Add New. Este será el material base de la malla.
- Vamos a Edit Mode > Panel Editing > Deseleccionamos todas las caras de nuestra malla (A)
- Vamos a Link and Materials > New. Así creamos el material que emplearemos en el pelo
- En Particle System > Visualizacion:
Activamos "Emitter" para hacer renderizable nuestra malla
En "Material" seleccionamos el número del material que vamos a asignar al pelo

7. CONFIGURACIÓN DEL MATERIAL

Aquí os adjunto unos parámetros que os servirán para iniciar vuestro material de pelo, aunque será necesario ajustarlos para adaptarlos a vuestras propias necesidades (color, brillo, etc.).

7.1) Material

- Alpha: 0
- En "Links and Pipeline" es necesario activar:
- Ztransp (Para activar el alfa en el Render)
 - Radio
 - Traceable
 - Shadbuf
 - Strands: Activar "Use Tangent shading"
Start: 1.0 - End: 0.3 (Afila el pelo)
Shape: -0.20 (Los valores más negativos lo hacen más delgado)

En "Shaders":

- Lambert: 0.5-0.8
- CookTorr/ Spec: 0.5-1.5 / Hard: 50
- Amb: 0.5
- Activar: Shadows, TraSha y Bias

En "Ramps"

- "Show Spec Ramp" y hacer un gradiente con una zona central blanca para los brillos del pelo

7.2) Texturas.

Hay que crear dos texturas, una servirá para dar el color del pelo y la otra para hacer un efecto de transparencia hacia las puntas.

- Gradiente Color (Blend-Lin):

Map Input: Strand

Map to: Col

Texture > Colors:

Ajustar un relleno degradado dependiendo del color del pelo

Añadir y ajustar distintas posiciones de color para conseguir tonos e irisaciones

- Gradiente Alfa (Blend-Lin):

Map Input: Strand

Map to: Alpha

Texture > Colors:

Alpha 1-0 (Negro)

pos 0.25-0.9

Ajustar posiciones de los sliders para la longitud del alfa

8. ILUMINACIÓN

Para conseguir un buen efecto de pelo, es necesario ajustar una correcta iluminación. El color, el brillo y los reflejos del pelo dependerán en buena medida de ello.

A continuación doy algunos parámetros, pero al igual que el material, debéis considerarlo sólo un punto de partida.

Para esta escena he utilizado 3 luces principales: 2 luces "sun" y 1 luz "hemi" situadas en el mismo lugar pero de características distintas.

- Hemi: No Specular

- Sun Shadows: Ray Shadows

- Sun Specular: No Diffuse

Además, he sugerido cierto rebote de luz general del cielo con una "Lamp" de tono azulado.

También he activado el "Ambient Occlusion" ("Add", "Plain")

Dependiendo de vuestra escena tendréis que jugar con el valor "Energy" y con los tonos

Más adelante os dejaré algunos links útiles que ayudarán a mejorar en este importante aspecto.

Aquí el resultado final en versión morena o rubia 😊



9. APUNTES (BLENDER HAIR EN MOTORES DE RENDER EXTERNOS)

El potencial del sistema "hair" en Blender es indudable, aunque un gran inconveniente es la imposibilidad de utilizarlo en otros motores de render externos como luxrender o yafaray.

Una posible solución es hacer un render por capas para luego combinar el pelo (internal) y las mallas (yaf o lux) en el montaje de postproducción. Aunque también tenemos otra posible solución en el caso de necesitar sólo una imagen estática, no una animación.

Para poder renderizar el pelo con Luxrender (en Yafaray no lo he probado) podemos convertir el pelo en curvas renderizables. Para ello:

- Seguir todos los pasos descritos arriba para la creación del pelo (Descartar la

Animación y la configuración del material, ya que se trata de una imagen estática y para que el material salga correctamente lo tendremos que editar en el propio Luxrender).

- Ir a panel "Editing" (F9) > Modifiers > Localizar nuestro sistema de partículas y aplicar "Convert". De este modo convertimos las partículas en una malla editable.
- Abrir una ventana "Scripts" > Localizar el script "Edges to curve" en el apartado "Mesh". Convertimos la malla en curva.
- Ahora para dar grosor a esas curvas y poder hacerlas renderizables. En el panel "Editing", activar "3D" y dar a la curva algún valor en "Bevel Depth".
- Si lanzamos un render en "Lux" vemos que ya aparece el cabello, ahora tocaría ajustar su material (cosa que daría para otro tutorial)

NOTA: En principio, también se podría dar volumen a las curvas del pelo con una nueva curva de tipo circular que aplicada en "BevOb" les diera forma, sin embargo, he probado varias veces ese sistema pero no ser renderiza nada. Si alguien avanza más en ese sentido puede dar a conocer sus resultados en este hilo para ir enriqueciéndolo.

Además, también faltaría la experimentación en Yafaray, si alguien se anima a hacerla, también puede comentar sus impresiones en este hilo.

Disculpad si a lo largo del tutorial se me ha ido algún parámetro de las manos, pero son muuuchosss, podéis indicármelo y lo corregiré.

Saludos a todos y buen render



Estos 3 usuarios han agradecido este mensaje de angelsan

[3dpoder](#), [plasmaazul2000](#), [SHAZAM](#)

Foros 3DPoder.

Búsquedas aleatorias por consultas realizadas



Frases más buscadas hoy ... y Otros

06-may-2009

#2 ([enlace permanente](#))

Manta

Senior Member



Fecha de Ingreso: noviembre-2005
Mensajes: 255
* Ha dado las gracias: 4
Le han agradecido 1 vez en un mensaje



Respuesta: Tutorial: Creación de Pelo en Blender 248

Hey! Muchas gracias. Lo tienes en PDF?

www.josemruiz.com



06-may-2009

#3 ([enlace permanente](#))

angelsan

blenderniaco



Fecha de Ingreso: marzo-2009
Ubicación: Valencia
Mensajes: 104
* Ha dado las gracias: 1
* Le han agradecido 23 veces en 20 mensajes.



Respuesta: Tutorial: Creación de Pelo en Blender 248

Cita:

Iniciado por **Manta**
Hey! Muchas gracias. Lo tienes en PDF?

En cuanto le pegue una pulida al texto y compruebe que no haya ningún error gordo, intentaré colgarlo en PDF 😊



20-may-2009

#4 ([enlace permanente](#))

betersoul

Miembro Nuevo

Fecha de Ingreso: noviembre-2008
Mensajes: 1
* Ha dado las gracias: 0
* Le han agradecido 0 veces en 0 mensajes.



te animamos a que sigas!

Saludos! gracias por el aporte, estamos pendiente del PDF un abrazo!



23-may-2009

#5 ([enlace permanente](#))

Gonzilla

Miembro Nuevo



Fecha de Ingreso: marzo-2009
Mensajes: 12
* Ha dado las gracias: 2
Le han agradecido 1 vez en un mensaje



Respuesta: Tutorial: Creación de Pelo en Blender 248

Tambien voy a esperar el pdf con ansias...



Marcadores

- Digg
- del.icio.us
- StumbleUpon
- Google
- Facebook
- Yahoo
- Live

Etiquetas

248, blender, creación, pelo, tutorial ✖

[« Tema Anterior](#) | [Próximo Tema »](#)

(0 miembros y 3 visitantes)

Normas de Publicación

No puedes crear nuevos temas
No puedes responder temas
No puedes subir archivos adjuntos
No puedes editar tus mensajes

Los Códigos BB están **Activado**
Las Caritas están **Activado**
[IMG] está **Activado**
El Código HTML está **Desactivado**
Trackbacks are **Activado**
Pingbacks are **Activado**
Refbacs are **Activado**

[Forum Rules](#)

[Ir al Foro](#)

Temas Similares 				
Tema	Autor	Foro	Respuestas	Último mensaje
Bloques de pisos con Blender	3dpoder	Blender	3	05-feb-2009 07:02
Blender Artists Community Forum - GE Section	3dpoder	Blender	0	09-oct-2008 15:08
SHAG HAIR - por Michel Roger	3dpoder	3DStudio Max	1	19-jun-2008 14:24
Manual de Blender - PARTE XIII - HERRAMIENTAS ESPECIALES DE MODELADO	3dpoder	Blender	0	12-mar-2008 17:11
Hair strand (Pelo en Blender) COMPLETADO	3dpoder	Blender	3	22-dic-2007 12:28

La franja horaria es GMT. Ahora son las 00:30.

[Contáctenos](#) - [3DPoder Foros](#) - [Archivo](#) - [Arriba](#)

Automatic translations (vBET) delivered by [NLP-er](#)

Desarrollado por: [vBulletin®](#) Versión 3.8.4

Derechos de Autor ©2000 - 2009, Jelsoft Enterprises Ltd.

Traducido por [mcloud](#) - [vBHispano.com](#)

3DPoder.com Foro3d.com © Al servicio de la infografía y el 3D desde 1997.

Ad Management plugin by [RedTyger](#)

Content Relevant URLs by [vBSEO](#) 3.2.0

Traducción automática por Google

