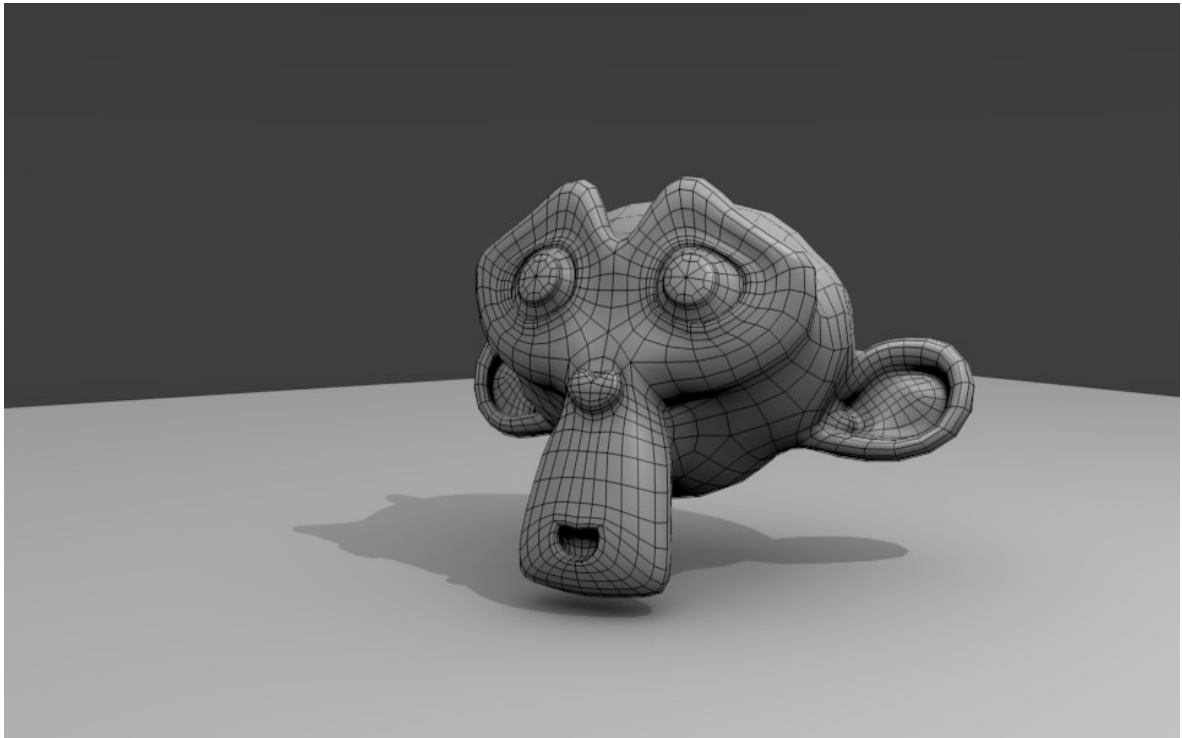


Minitutorial Blender

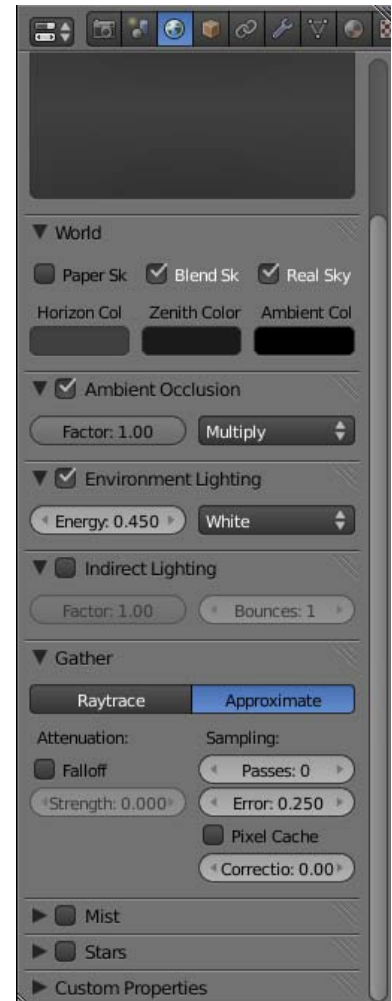
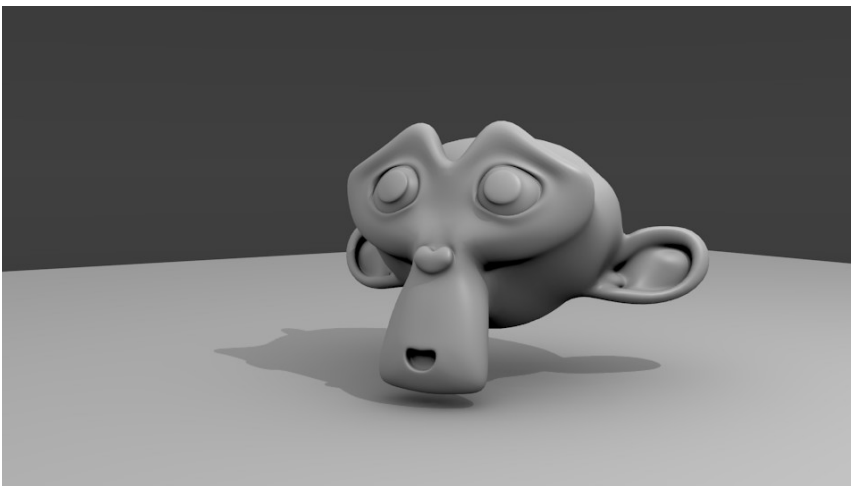


Render Alámbrico



Este es un minitutorial sobre como realizar renders alámbricos sencillos, utilizando blenrer. (Basado en el videotutorial de Blendtuts.com.)

Para este tutorial creamos una escena básica compuesta por un plano y una *Suzanne*, a la que le hemos aplicado un modificador *Subsurf*. Aquí un render de prueba.



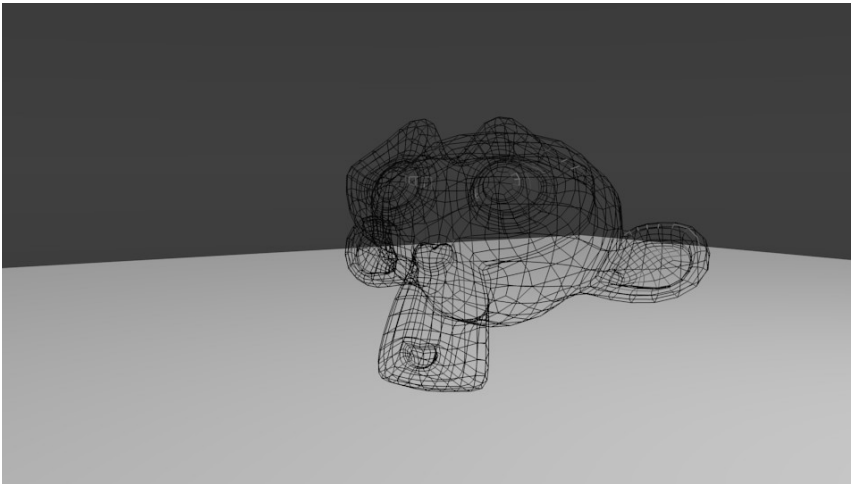
Parámetros de render

El primer paso es crear un nuevo material para el objeto que sea del tipo wireframe. Este material lo aplicaremos al modelo cuando esta en modo *Object Mode*.



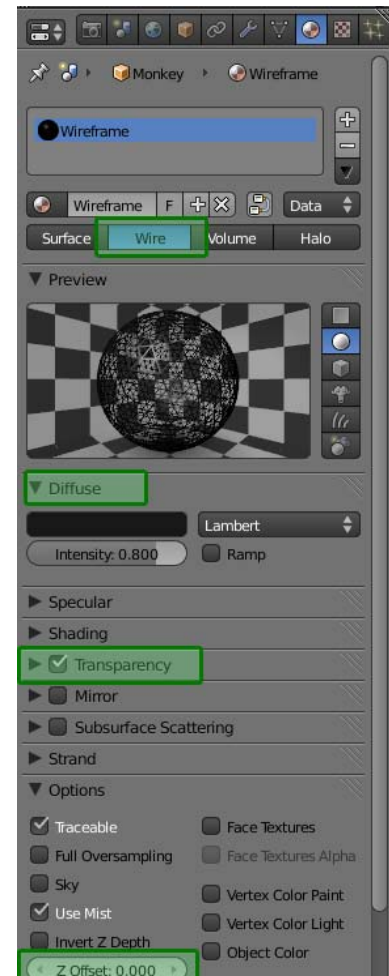
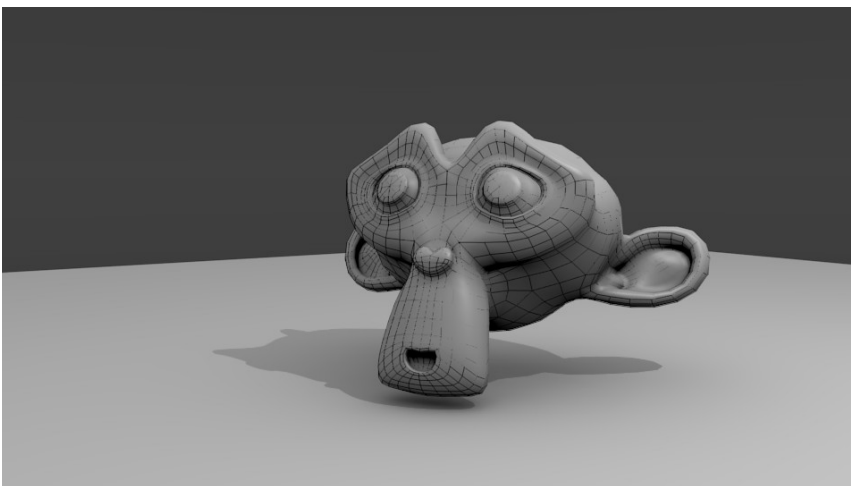
Creamos un nuevo material.

Cambiamos el nombre al nuevo material, por ejemplo wireframe, y le indicamos que sea del tipo *Wire*, le modificamos el color del *diffuse* a uno mas oscuro. Por último se activa la opción *Transparency*, con lo que se obtiene un resultado parecido a este.

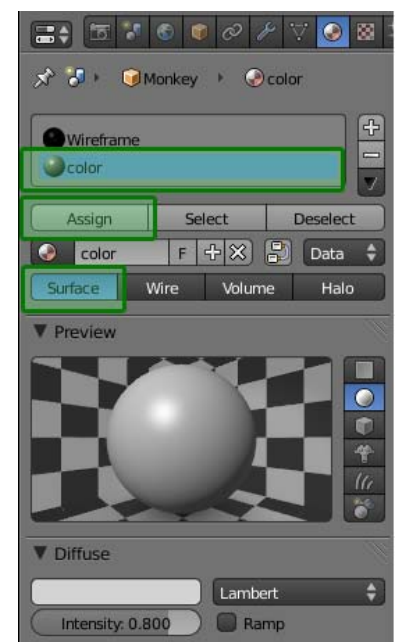


Con esto obtenemos un render alámbrico, transparente, para darle relleno al objeto, crearemos otro material.

Este nuevo material es un material básico de blender tipo surface. Entrando en modo *Edit Mode*, seleccionamos todas las caras del objeto ("A"), y seleccionamos "*assign*".

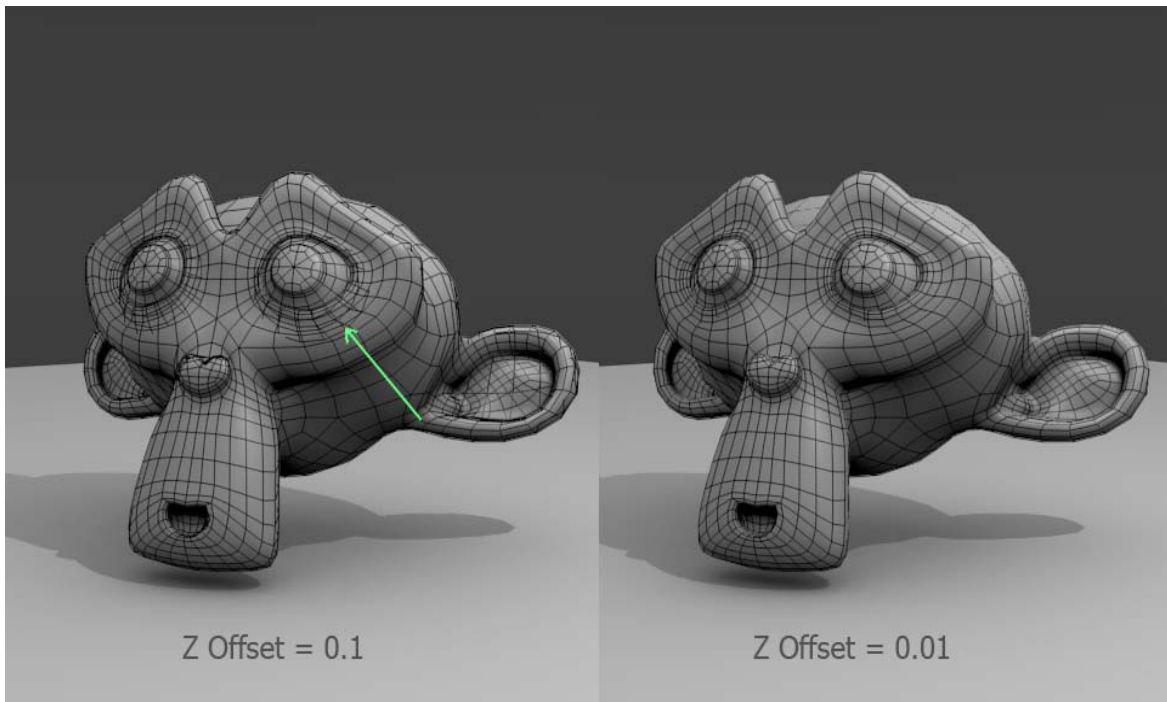


Material tipo wire



Material básico

Con este método, se combinan los dos materiales sobre el mismo objeto, pero en algunas partes desaparece el alambre. Para solucionarlo debemos jugar con el parametro "Z Offset de las propiedades del material wire.



Si incrementamos mucho el Z Offset, aparecen líneas que deberían estar ocultas en el render. De modo que buscamos el valor optimo en cada caso para conseguir el resultado deseado.

Valores de Z Offset

