Primero vamos a darle luz a nuestra escena

Empezamos desactivando el ambient oclussion

Ambient Oclussion: Es un método de sombreado utilizado en gráficos por ordenador 3D, muy útil para añadir realismo a nuestras escenas.

Shift+A y añadimos una Lamp de tipo Spot

Spot Lamp: Es una luz dirigida con un rango que podemos determinar y que produce sombras



La movemos con G y la rotamos con R desde la vista frontal NumPad1 Para lograr algo como esto



También desde la vista superior NumPad7



Aumentamos el tamaño del Spot con W Spotsize y que quede así



Spotsize: El círculo o spotsize de la luz indica el radio de cuánto va a abarcar la luz

Aumentamos la energía a 3 activamos ray shadows y subimos los samples a 10

Energy: Indica el grado de intensidad de la luz

Ray Shadows: Es una técnica para producir sombras por medio de pixeles que genera gran realismo.

Samples: Es la calidad de nuestras sombras pero recuerden a mayor número de samples mayor es el tiempo que toma cargando el render.

Si renderizamos F12 podemos ver cómo nos esta yendo con las luces.

Ahora agregaremos otra luz Shift+A Lamp de tipo Hemi y la ubicamos justo detrás de la cámara apuntando hacia los huevos además le disminuimos la energía a 0.150



Hemi: Es una lámpara con un iluminación mas global y no genera sombras

HTTP://COLOMBIABLENDER.BLOGSPOT.COM/ PÁGINA3

Si renderizamos tendremos algo como esto:



Aquí finalizamos la parte de luces ahora recuerden guardar constantemente su trabajo con CONTROL+S esto es fundamental Vamos a darle color a nuestra escena

Seleccionamos un huevo con el Click Derecho Vamos a materiales y Agregamos un material nuevo en el botón New



Por Defecto Tenemos un material de color gris

Cambiamos el color difuso dando click en la barra de color y ponemos un tono rosa como este



Ahora disminuimos la especularidad ya que un huevo no posee tanto brillo

Especular: Es el brillo de nuestro objeto



Bueno nuestra base de color está terminada ahora pasaremos a darle la textura



Vamos a texture y agregamos una nueva en New

PÁGINA 6 HTTP://COLOMBIABLENDER.BLOGSPOT.COM/

Activamos el botón both para así tener una vista previa de nuestra textura y nuestro material

Ajustamos el size en 0.05 y Depth en 6 y cambiamos el mapping a sphere

Both: Vista Previa de nuestra textural y material

Size: Tamaño de nuestra textura

Depth: Profundidad de nuestra textura

Mapping: Forma en la que la textura se amolda al objeto



Vamos al panel Influence disminuimos el color a 0.214 y activamos Nor a 0.02 Aprox y cambiamos el color de la banda fucsia a un tono de rosa distinto.

Color: Cuanto color de textura aplicar a nuestro objeto

Nor: O Normales es muy útil ya que proporciona relieve en nuestro objeto mediante la textura que hacemos.

Nuestra cascara esta lista para darle el mismo material a otro huevo

Seleccionamos primeros el huevo gris manteniendo presionado la tecla Shift seleccionamos el huevo rosa Ctrl+L y luego Materials nuestros dos huevos son ahora rosas

Para finalizar con los materiales vamos a añadir la textura al piso

Primero debemos conseguir una imagen de un piso de madera yo conseguí una de cgtextures.com



Seleccionamos el piso con click derecho y agregamos un nuevo material como hicimos con el huevo y agregamos una nueva textura como ya hemos aprendido pero en esta caso la textura va a ser de tipo imagen

Damos click en open y abrimos la imagen sin renderizamos veremos como la imagen de la madera ha sido agregada al piso.



Para finalizar vamos a cambiar el color gris que tiene nuestro fondo por un blanco o un color que les guste en World y horizon color

World: Todas las opciones que tiene que ver con el mundo o entorno



Horizon Color: Color del fondo

Y Así terminamos esta parte espero que les haya gustado y nos vemos en la próxima parte en la que vamos a ver la postcomposicion.

Hasta la próxima.

