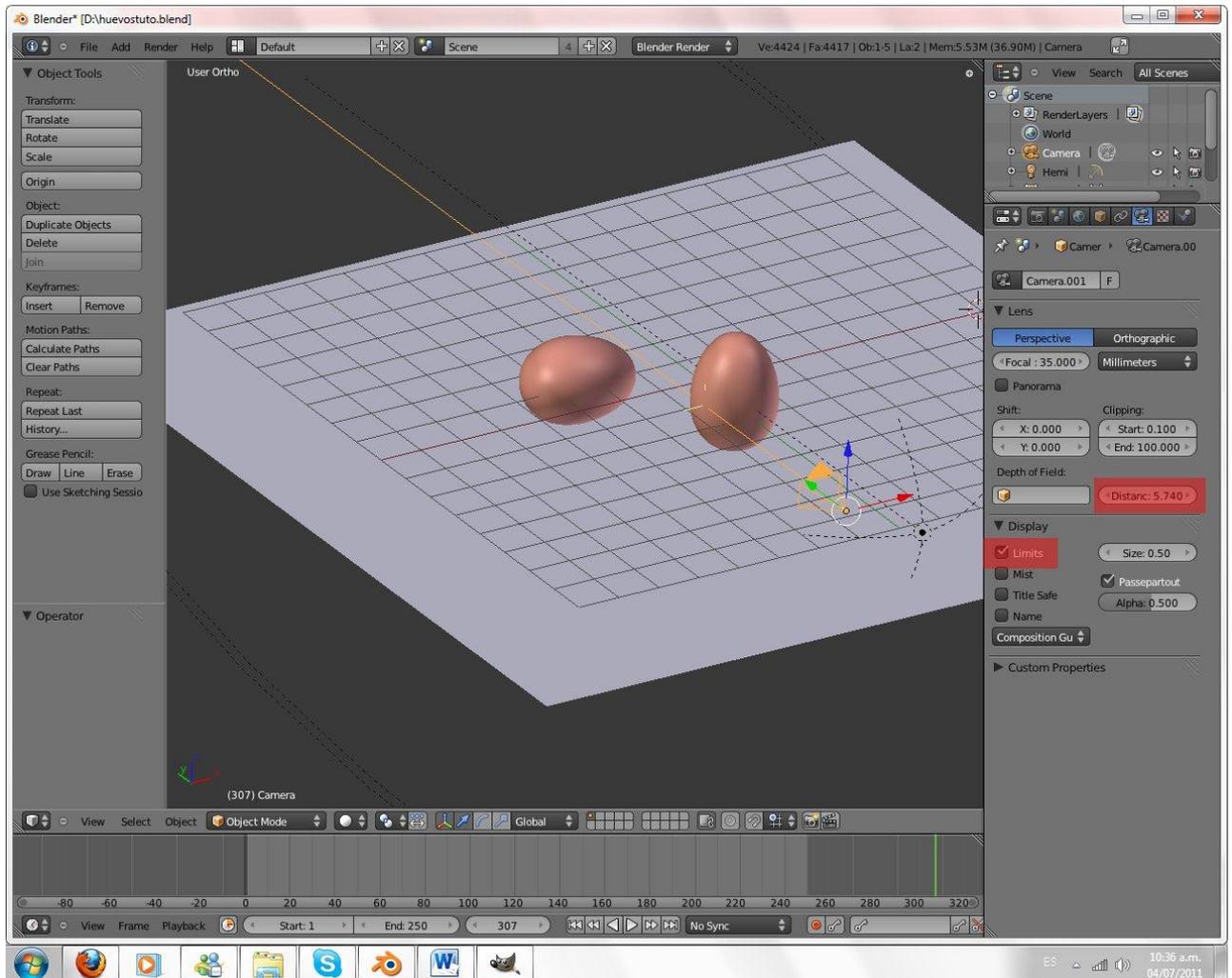


Bueno bienvenidos a la última parte de este tutorial espero que hayan disfrutado tanto como yo escribiéndolo. Vamos a pasar a la Postcomposicion.

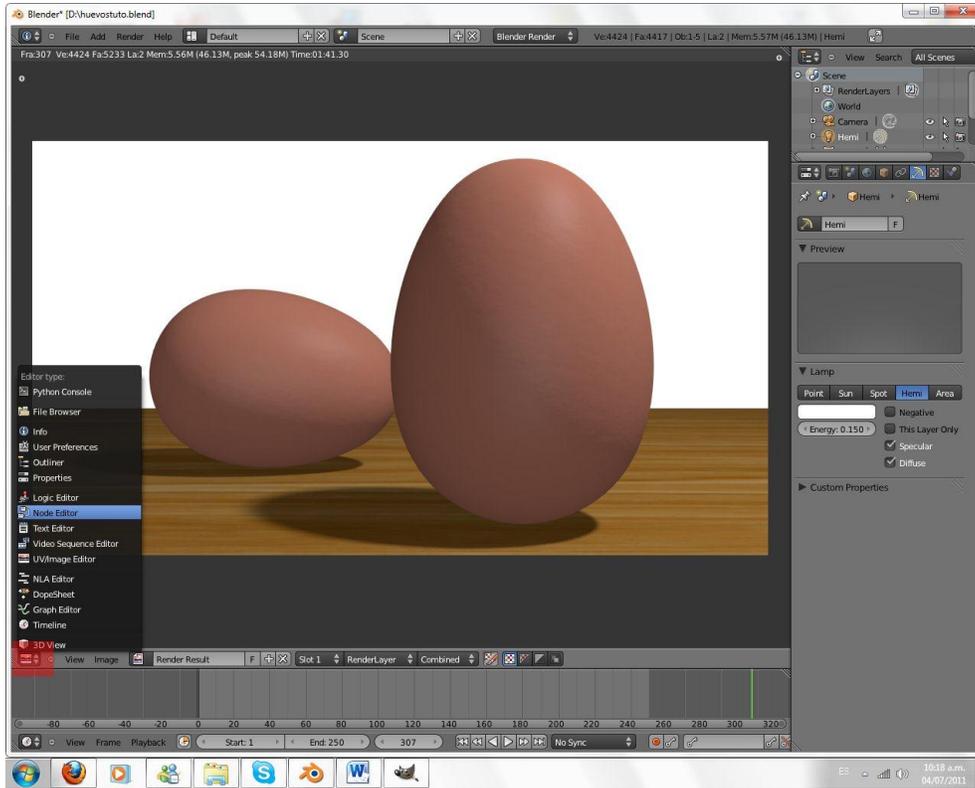
Pero primero seleccionaremos el grado de enfoque de nuestra cámara

En modo objeto la seleccionamos, activamos Limits y después movemos Distance hasta que la cruz quede justo en el primer huevo

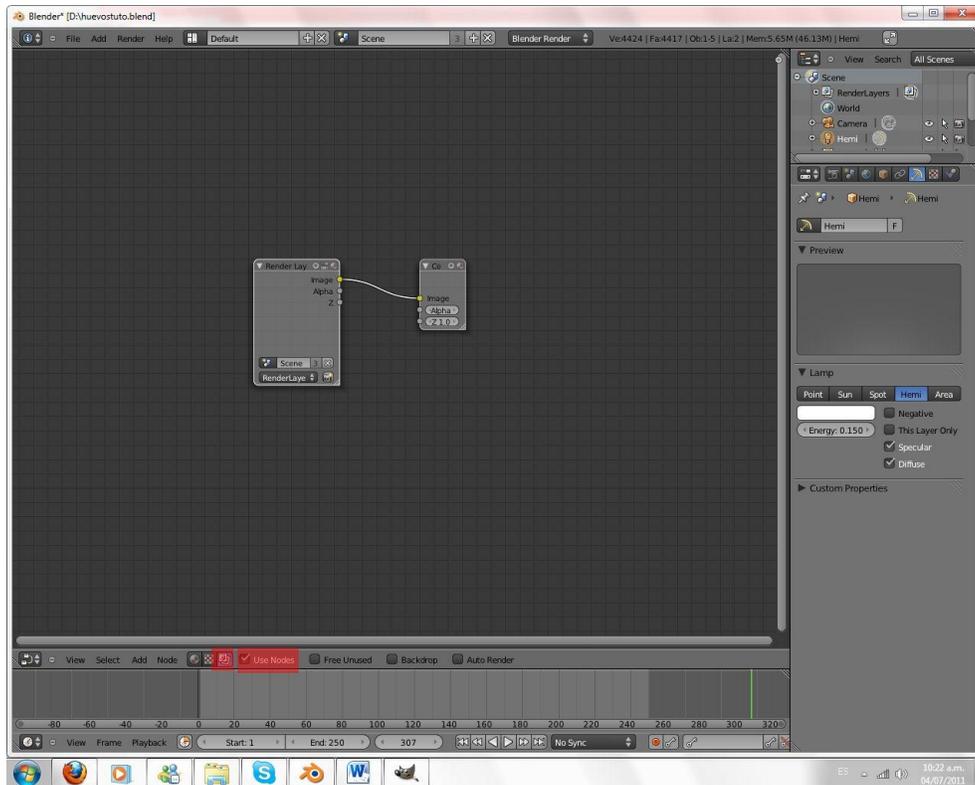


Renderizamos nuestra imagen (F12)

Vamos y abrimos la ventana de **Node Editor**



Seleccionamos Nodos de composición y después activamos **Use Nodes**

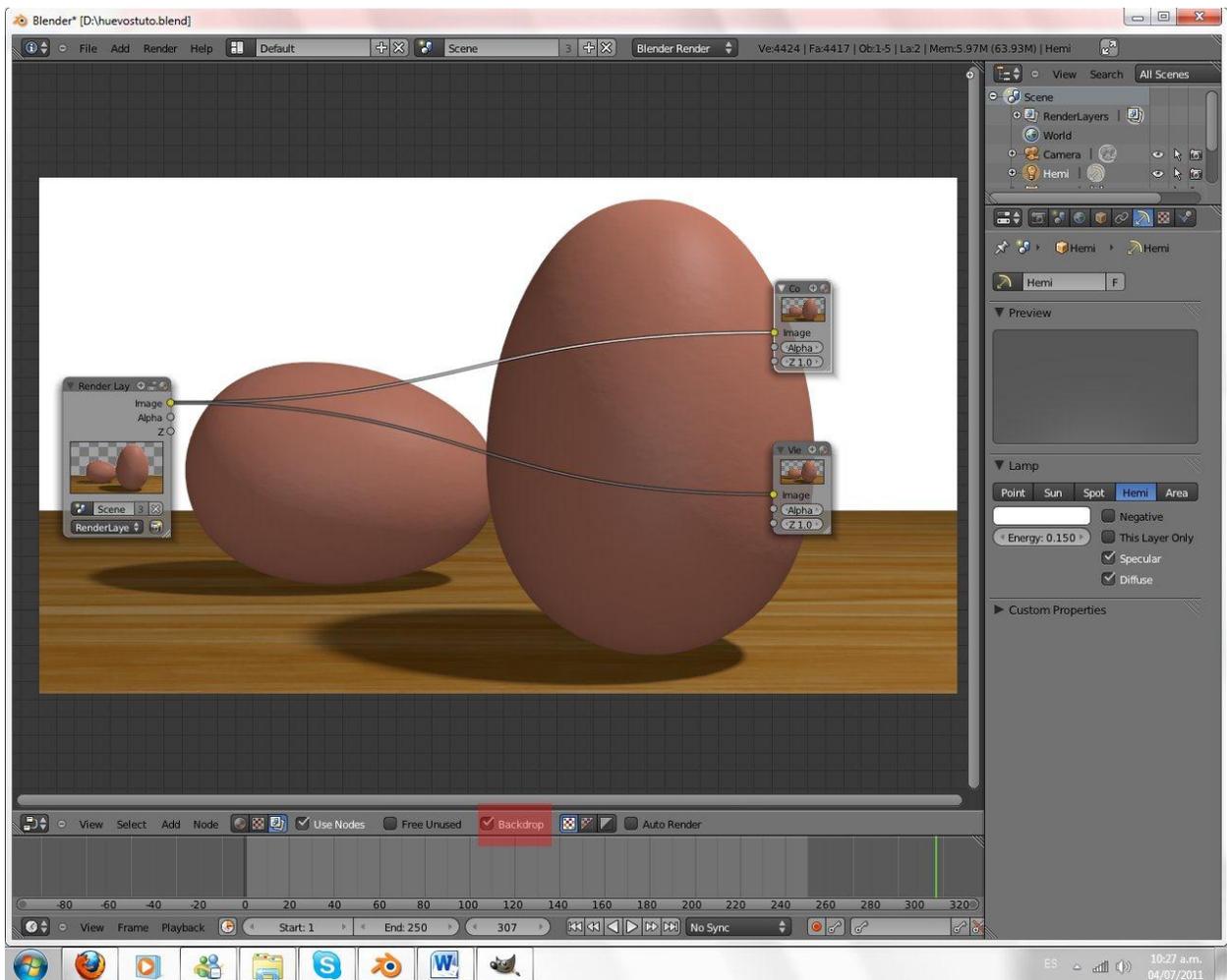


Shift+A - Output Y Viewer

Movemos los nodos como si de ventanas se tratasen para acomodar mejor todo a lo ancho de nuestro espacio de trabajo

Y conectamos el punto amarillo del nodo Render layer dándole click sostenido y arrastrándolo al punto amarillo de nuestro Viewer para luego activar Background para así tener una vista previa de cómo va todo.

Nodo Viewer+Background: Sirve para darnos una vista previa



Bueno vamos a empezar a agregar nuestro primer efecto este llama Profundidad de Campo O Depth of field

Depth of Field: En la óptica, en particular en lo que se refiere al cine y la fotografía, la profundidad de campo (DOF) es la distancia entre los objetos más cercanos y más lejanos en una escena que parece aceptablemente nítidas en una imagen.

Shift+A – Filter - Defocus

NODO DEFOCUS:

Bokeh type define la forma de los objetos desenfocados

Angle Rotación de nuestro bokeh

fStop: Define la cantidad de desenfoque. Por defecto está en 128 osea que no hay desenfoque a medida que disminuamos va a incrementar el desenfoque

Preview: Vista previa del desenfoque

Use Z-Buffer: indica al nodo que utilice la entrada "Z" para calcular el desenfoque. Si no se usa, el desenfoque se controla con el botón deslizante que aparece en la entrada "Z".

Conectamos el punto amarillo de render layer "Image" al punto amarillo de nuestro nodo Defocus

Y el punto gris "z" al punto gris de nuestro Defocus y la salida de defocus "Image" a nuestro nodo Viewer

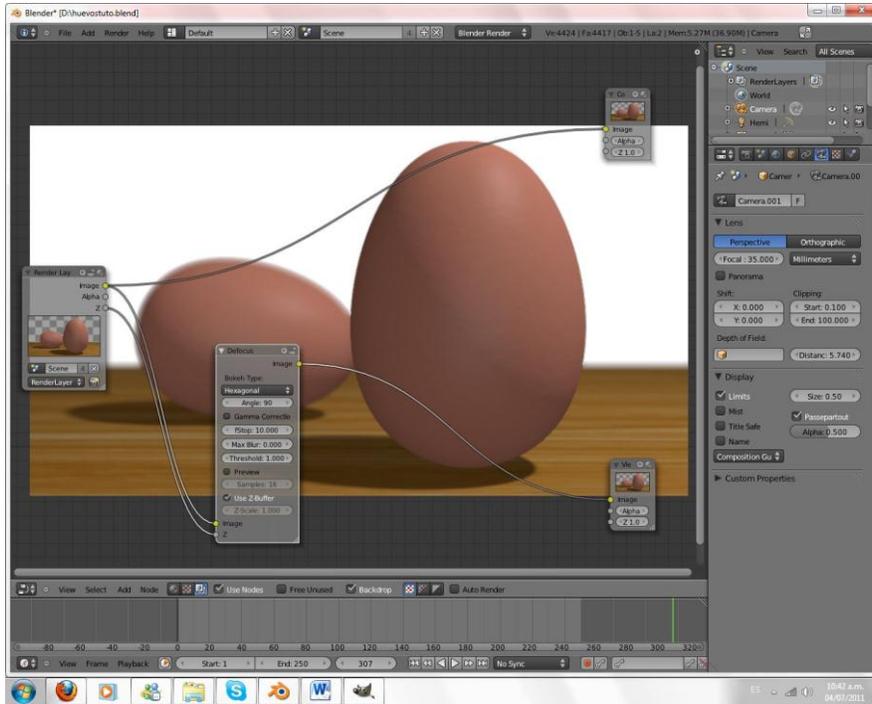
Acomodamos las Opciones de defocus así:

Bokeh Type: Hexagonal

Use Z Buffer

Fstop: 10

Podemos desactivar Preview o usarlo con un número elevado de samples



Y Ya tenemos nuestro Efecto Pasemos a otro

Shift+A - Distort - Lens Distort

Conectamos Image de nuestro **render layer** a **Image** de nuestro de **LensDistort** y movemos **Distort** a 1.000

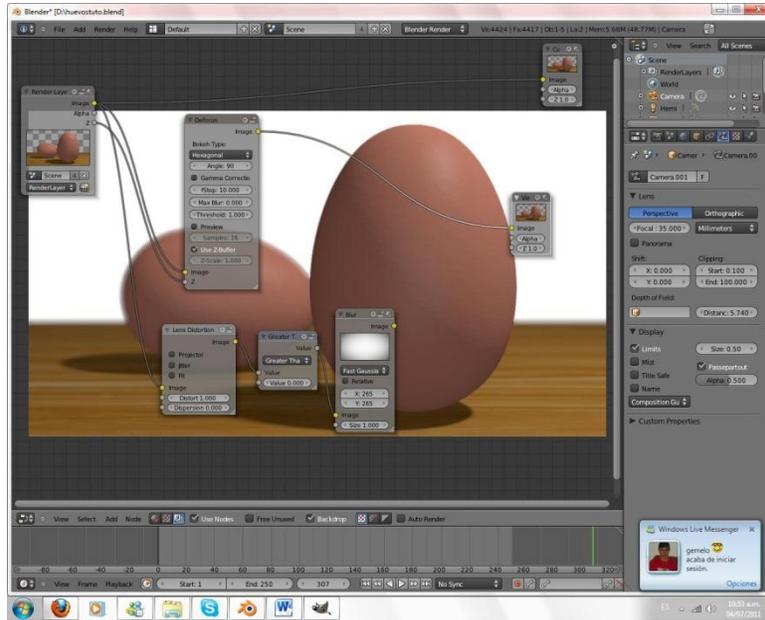
Shift+A – Convertor - Math

Conectamos la salida de **Lens** al **Value** De **Math** y el otro **value** lo disminuimos a 0 y también en vez de **Add** cambiamos “**Greater Than**”

Shift+A – Filter - Blur

Conectamos la salida de nuestro **Math** a Image de **Blur** Cambiamos a **Fast Gaussian** y En X y Y colocamos un valor de 265

Nodo Blur: Genera Un Movimiento Borroso en la imagen



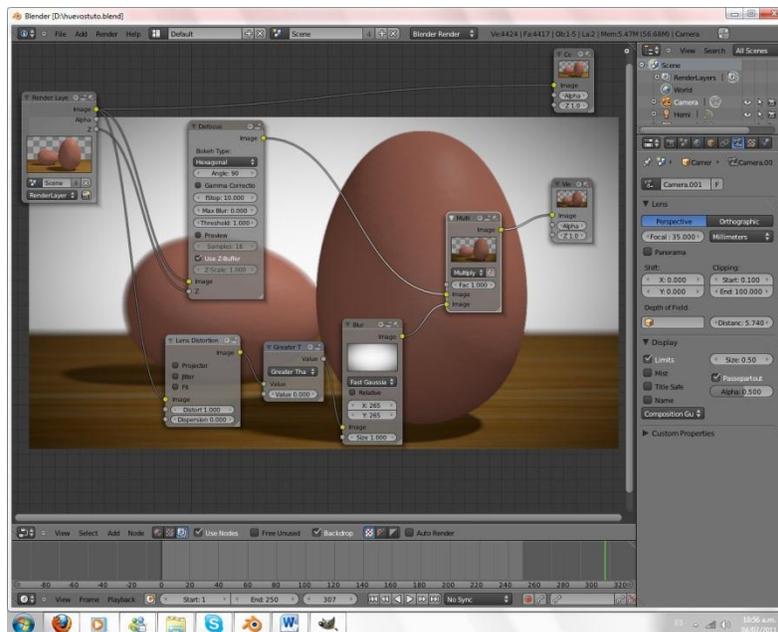
Ahora vamos a mezclar Nuestros dos efectos esto se hace así:

Shift+A – Color - Mix

Conectamos la salida de nuestro **defocus** a un **Image** de nuestro **Nodo Mix** y la salida de **Blur** al otro **Image** de nuestro **Nodo Mix** y la salida de **Mix** a nuestro **Viewer**

Cambiamos **Mix** a **Multiply** y en le Fac colocamos 1 y listo

Nodo Mix: Sirve para mezclar dos nodos

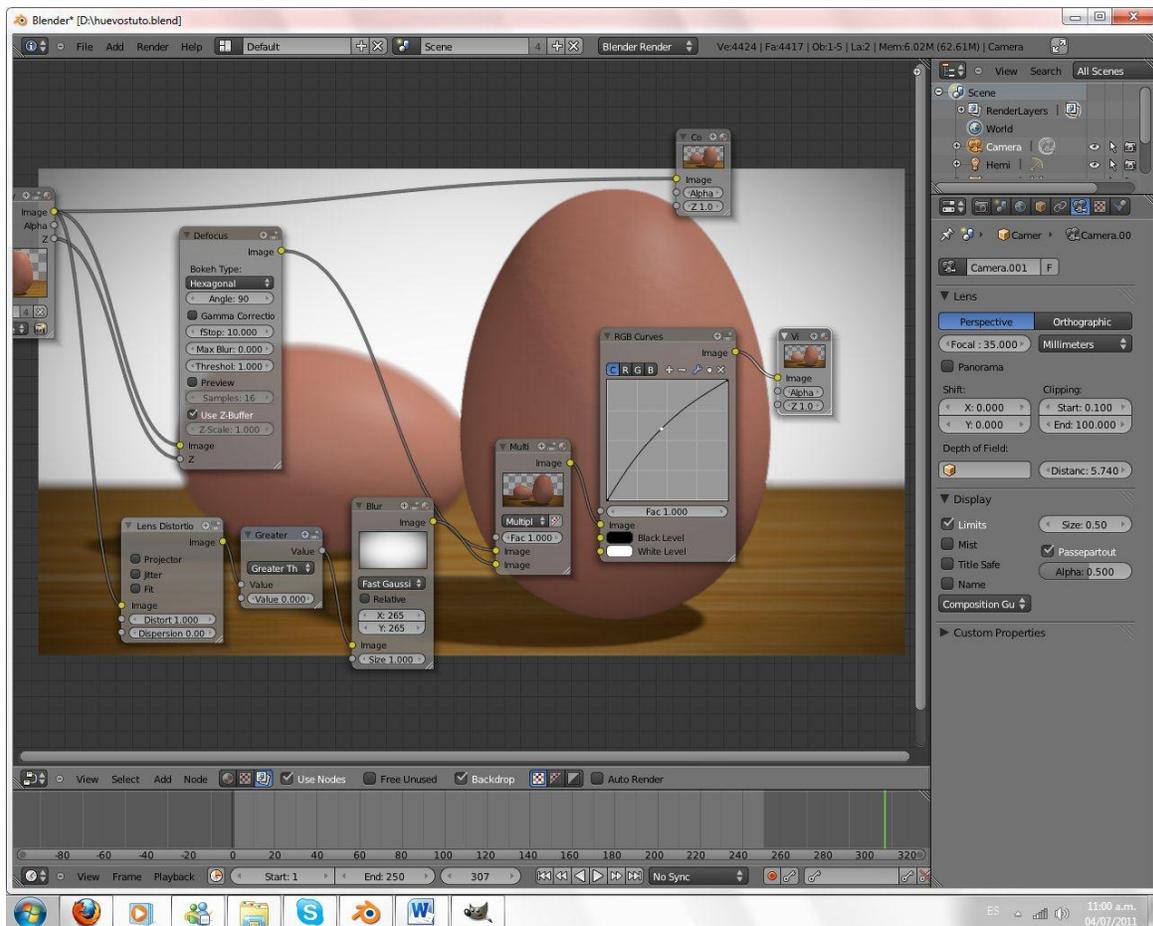


Vamos a darle un poco más de luz a nuestra escena ya que está muy oscura añadimos un nuevo nodo

Shift+A - Color - RGB Curves

Conectamos la salida del **Mix** a la entrada de **RGB** y la salida de **RGB** a Nuestro **nodo Viewer**

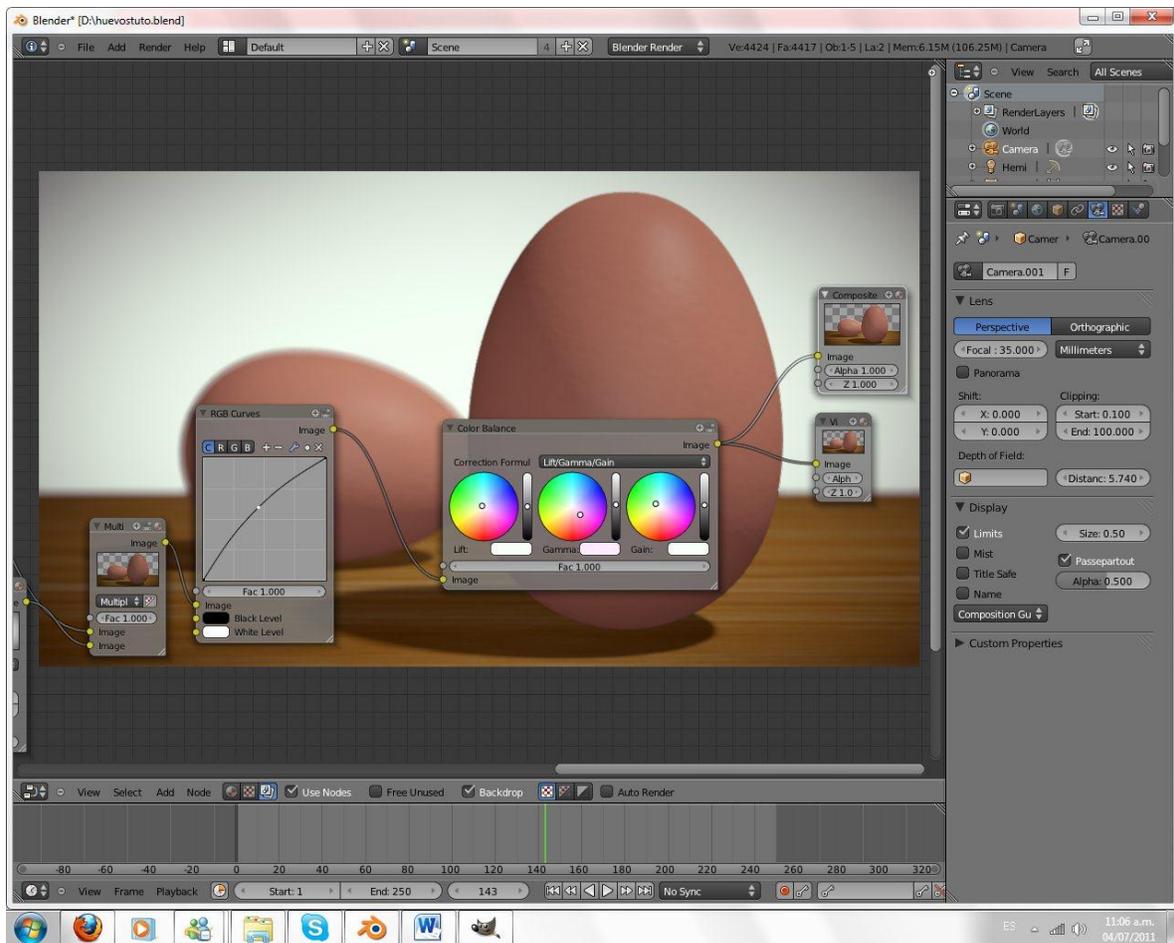
Movemos la curva para dar más luz así:



Para finalizar le vamos a dar un poco más de realismo con:

Shift+A - Color -Color balance:

Y acomodamos las opciones así y también conectamos la salida de color balance también a nuestro nodo Composite:



Renderizamos por última vez para ver el resultado:

Podemos guardar nuestra imagen en save as image

Bueno muchas gracias y aquí está el resultado final:

