Tutoriales para Blender 2.5 www.blender.org soliman

Torrevieja-Alicante-España

Descarga gratuita del programa

soliman 06/10/2011 Tutoriales blender cycles, versión 2.59.3

Blender Cycles Textura de entorno

Bueno, para el que no tenga el ADD-ON de Cycles activado; primero vamos a activarlo

Para eso en el Blender Cycles que nos hemos descargado de Graphical... <u>http://graphicall.org/</u> abrimos una ventana de User Preferences y en Add-Ons seleccionamos la opción de Render:

Cycles Render Engine. Se Marca la casilla y ya podemos luego en la ventada del Visor 3D cambiar de Blender render a Cycles



Una vez activado, ya estamos trabajando con Cycles.

Como Cycles casi todo lo que trabaja, son Nodos, creo que lo mejor es dividir la pantalla en dos y poner en una de ella una de tipo Node Editor..

🛈 🗘 😐 File	Add Ren	der Help	Default	4	F 🗙 🚺	Scene	+ ×)	Cycles	¢	🔌 blender.org 259.3 Ve:4028 Fa:393
					V Wor	ld Output G				
					Surfa	ice				
					🔶 Volur	me				
• 1	Inda	Ed:+	0.70				-4			
	vode	Ean	or							
∕∕ _										
De View	Select /	Add Node		🕘 🕢 Mat	terial.002	F 子 \$	🔇 🗹 Use Node	25		
V Object Tools	ρ	Time: 00	:04.47 Renderin	g Path Tracing S	Sample 17					Transform
Transform:										Location:
Translate										X: 0.377
▼ Select		-		94						Y: 2.000
				for	D					Rotation:
				V		PS3	b			X:90°
										Z: 0°
/	3D V.	lew								XYZ Euler 🗘
	V1SOT	3D								Scale:
		Ĺ						, h		Y: 1.063
1		×						The second secon		Z: 1.063
💽 🗘 💿 View	Select	Object 🧯	Object Mode	÷ • •	🗟 🗧 🖉	11020	ilobal 🗘 🖁			0 😫 🕈 🖬 🖼 🔟
-40	-20	0 :	20 40	60 8	80 10	00 120	140 16	0 180	200	220 240 260)
🔇 🗘 😐 View	Frame	Playback	🕞 🔄 Start	:1 ⊦ ∢	End: 250				No Sync	

Si venimos de Blender Render, lo más seguro es que el World que tengamos sea el mismo que teníamos por defecto en ese momento, pero en el editor de Nodos, no tenemos ninguno todavía definido.

Por lo que nos vamos a una ventana de World

S S World World	 ✓ ✓ ✓ ✓ ✓ ✓ ✓ ✓ ✓ ✓ ✓ <	
Surface		
Surface:	None	0
▼ Volume		
Volume:	None	

Y seleccionamos la opción Background

	Volume BSDF				
	Add Shader				
	Mix Shader Holdout Isotropic Volume				
	Transparent Volume Emission				
	Velvet BSDF				
😑 🗢 View Image	Transparent BSDF				
	Translucent BSDF				
	Glossy BSDF				
X OV Voria	Glass BSDF				
🕙 World	Diffuse BSDF				
	Background 🧲				
 Surface 	Shader	Add node to input			
Surface:	None	•	J		
Volume					
, , , , , , , , , , , , , , , , , , ,					
Volume:	None				

Y ya tenemos la opción de ponerle color a nuestro universo (World) y subirle o bajarle la intensidad con Strength (lo podemos hacer en la ventana de nodos o en el panel de World).

	$\oslash \not \vdash \forall \otimes \otimes \forall \neq \checkmark$		
🖈 🕗 💿 World			
🕙 World	F 🕂 🔀		
▼ Surface			
Surface:	Background		
Color:	•	Background World Output	
Strength:	(* 1.000 » °	Background	
▼ Volume		Color	4
Volume:	None	Strength 0.400	
		Add Node 💽 🚱 🛞 🕮	

A todo esto hay que decir, que estoy trabajando sin ninguna luz en la escena. Si quieren poner algún tipo de iluminación, lo mejor es poner un plano por encima de esa escena y ponerle un material de tipo Emission.



Una vez tenemos ya un cielo perfecto (es broma) vamos a colocarle una textura de entorno. Es este caso voy a utilizar una imagen HDR.

Para eso voy a trabajar directamente en el editor de nodos, que parece más fácil de manejar cuando se le pilla el truco. Selecciono desde Add > Texture > Environment Texture ...



Environment Texture + Color Vector Vector Vector Vector Vector Vector Volume Vector Vector

Y enlazamos el Environment Texture al Background

Si volvemos al panel de World, ya vemos que se ha creado en Color: una barra para poder seleccionar la textura en la ruta en la que la tengamos guardada.

S S World							
World	F	X					
Surface							
Surface:	Background		P				
⊖ Color:	Environment Texture						
	sRGB	Open Open image	<mark>, :</mark>				
Vector:	Default	Python: bpy.ops.ima	ge.open()				
Strength:	(0.400	> •				
▼ Volume							
Volume:	None						

Y una vez cargada, ya la podemos ver en el visor 3D y en el render final.



