

Tutoriales para Blender 2.5
www.blender.org

Descarga gratuita del programa

soliman

Torre Vieja-Alicante-España



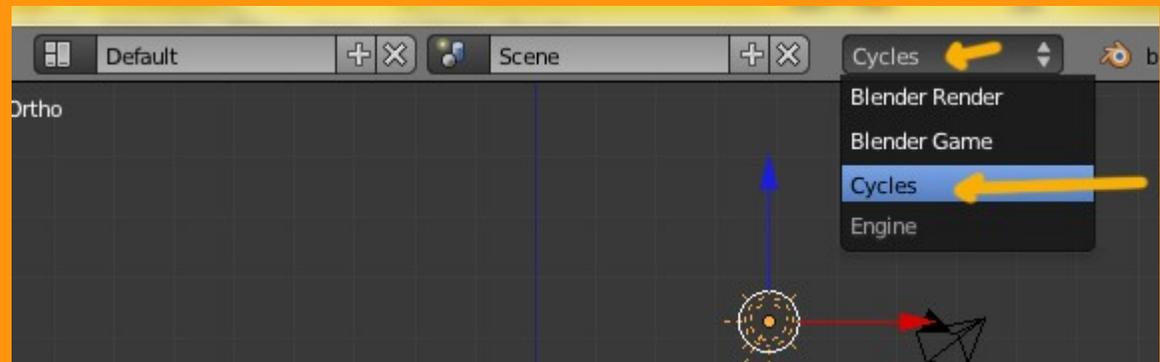
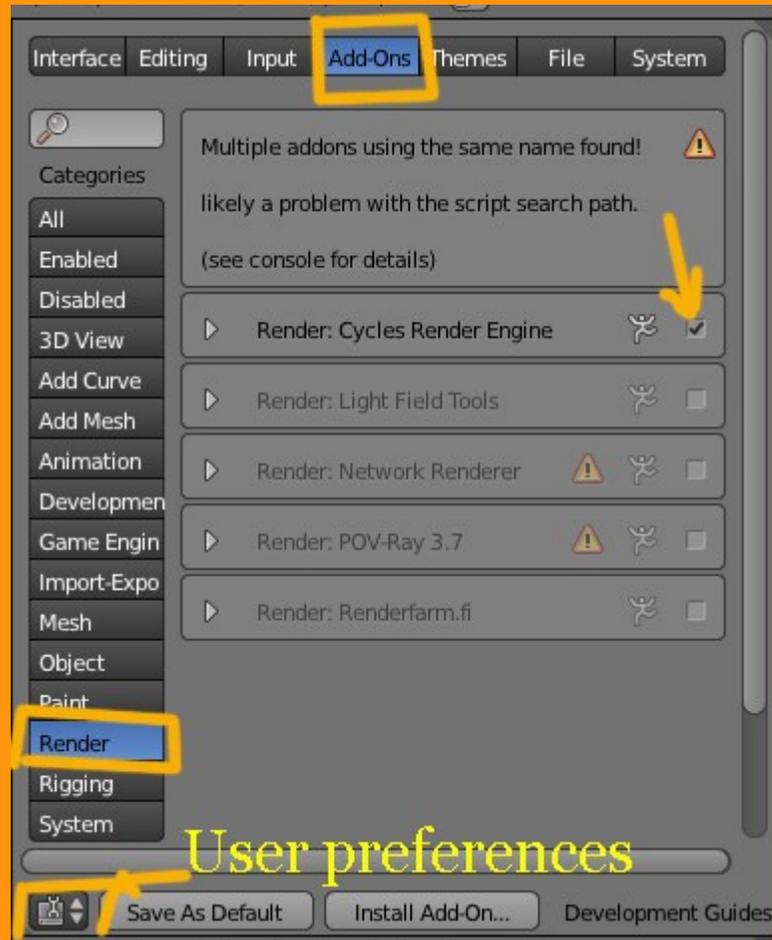
soliman 06/10/2011 Tutoriales blender cycles, versión 2.59.3

Blender Cycles
Textura de entorno

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

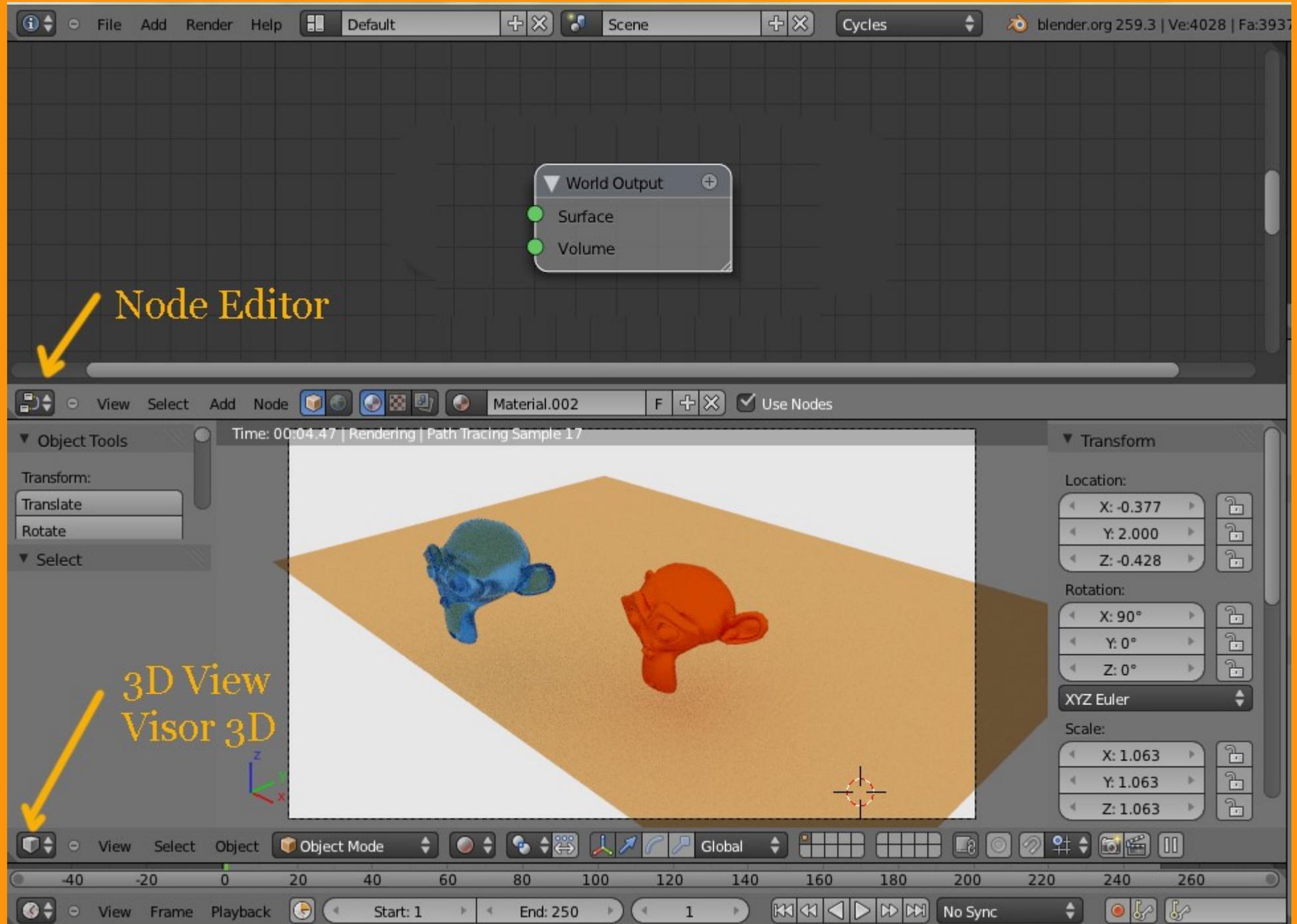
Para eso en el Blender Cycles que nos hemos descargado de Graphical... <http://graphical.org/> abrimos una ventana de User Preferences y en Add-Ons seleccionamos la opción de Render:

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



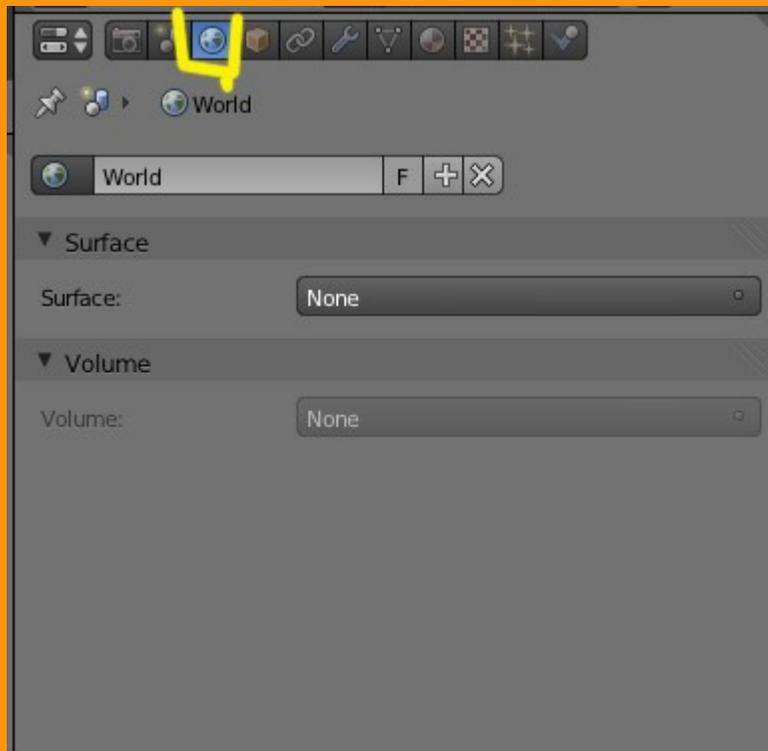
Una vez activado, ya estamos trabajando con Cycles.

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..

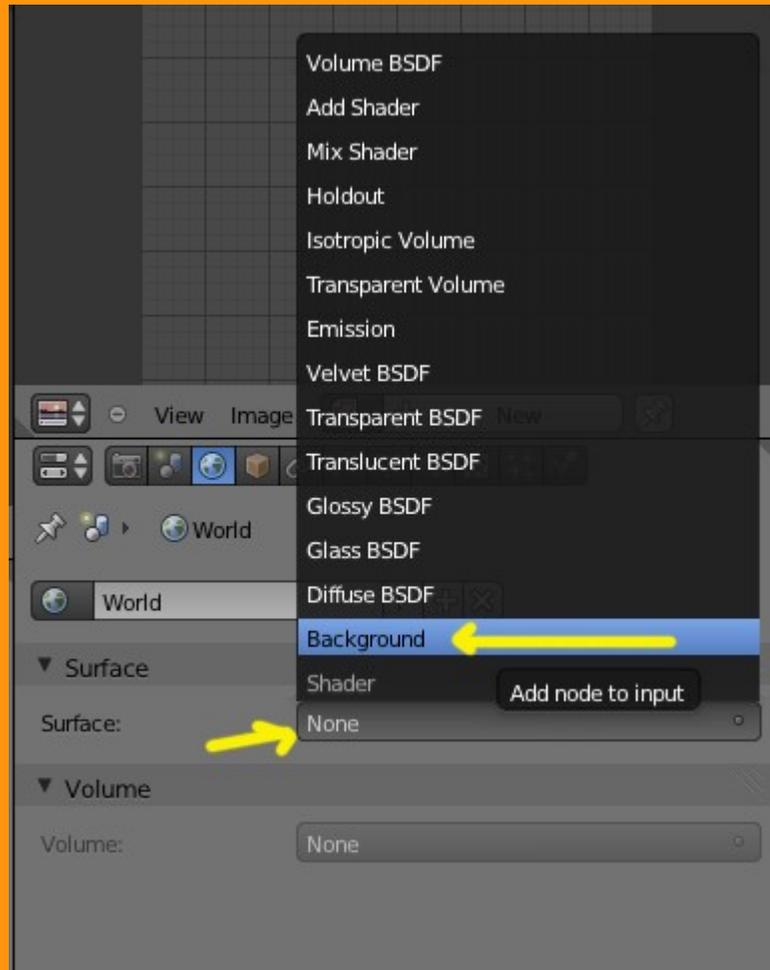


Si venimos de Blender Render, lo más seguro es que el World que tengamos sea el mismo que teníamos por defecto en ese momento, pero en el editor de Nodos, no tenemos ninguno todavía definido.

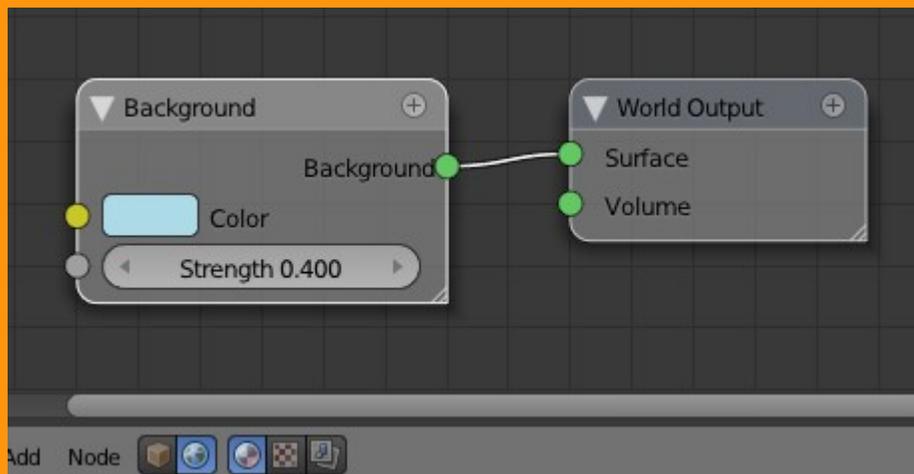
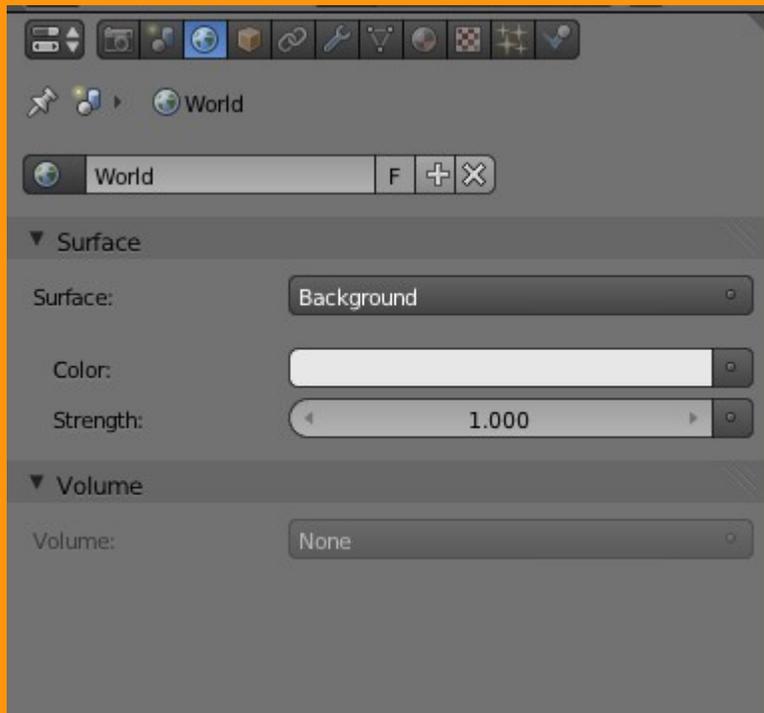
Por lo que nos vamos a una ventana de World



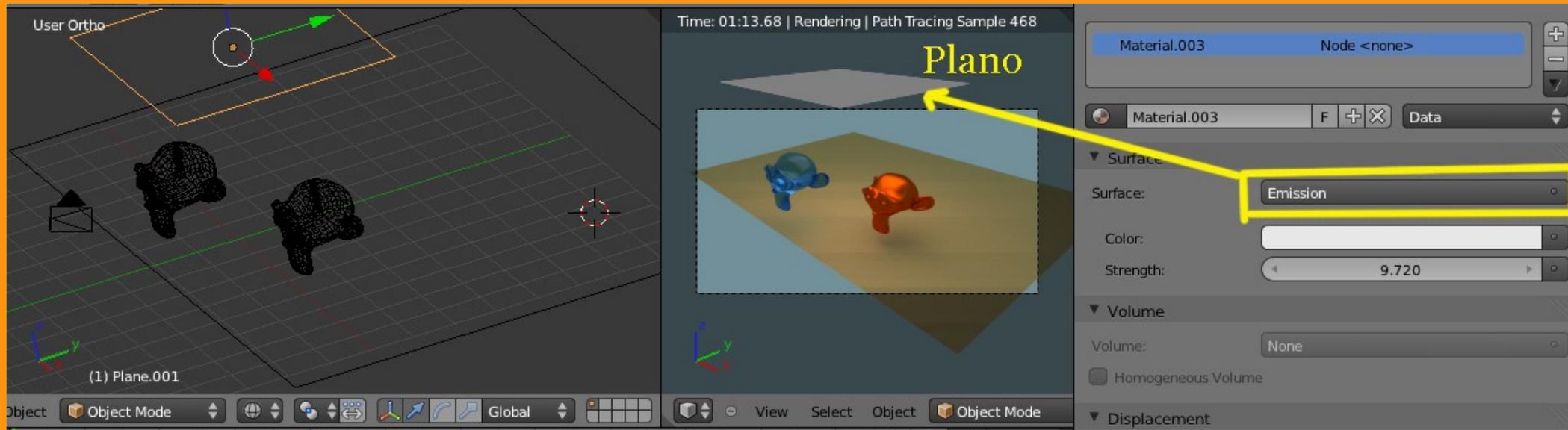
Y seleccionamos la opción Background



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).



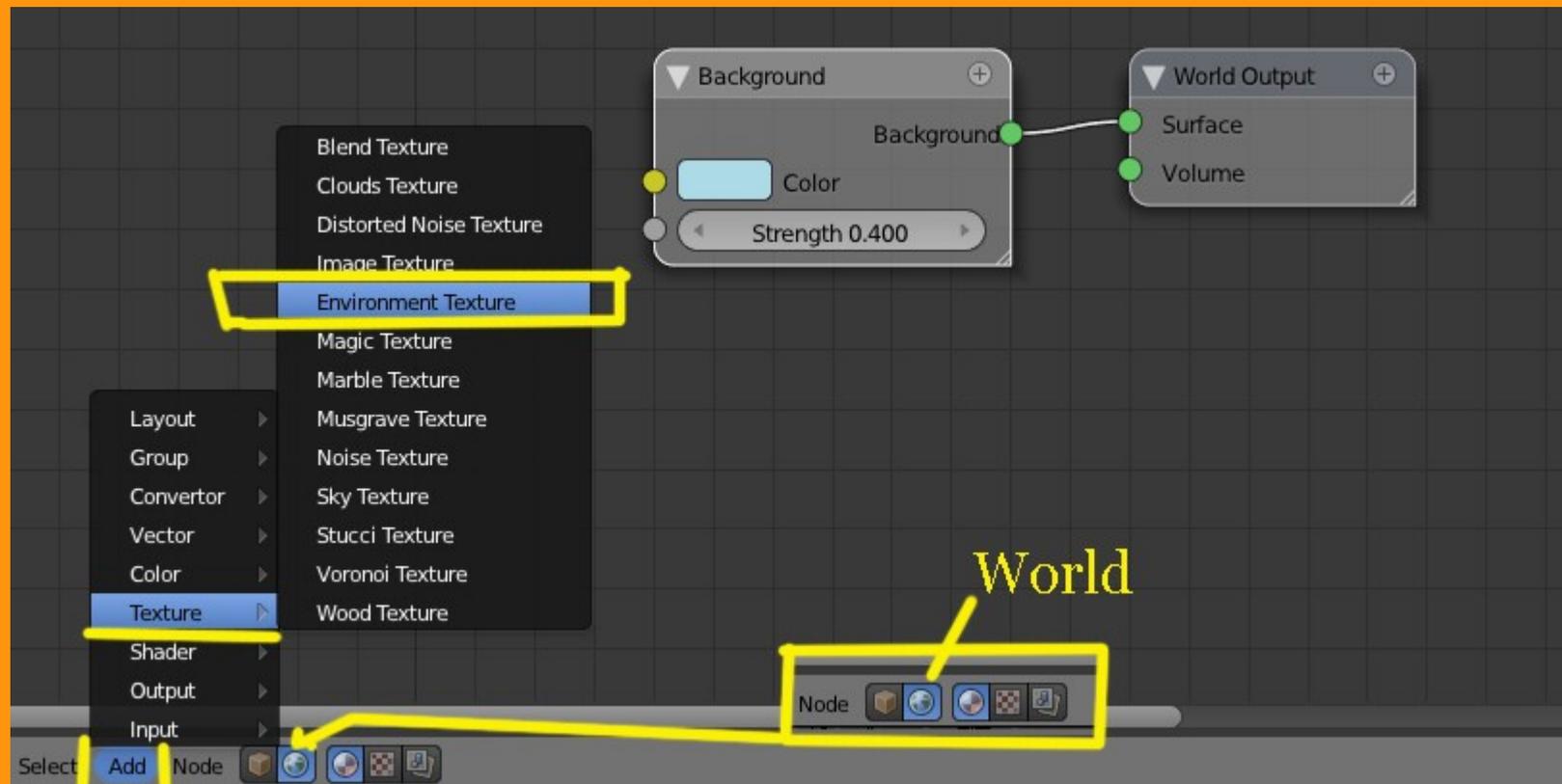
A todo esto hay que decir, que estoy trabajando sin ninguna luz en la escena. Si quieren poner algún tipo de iluminación, lo mejor es poner un plano por encima de esa escena y ponerle un material de tipo Emission.



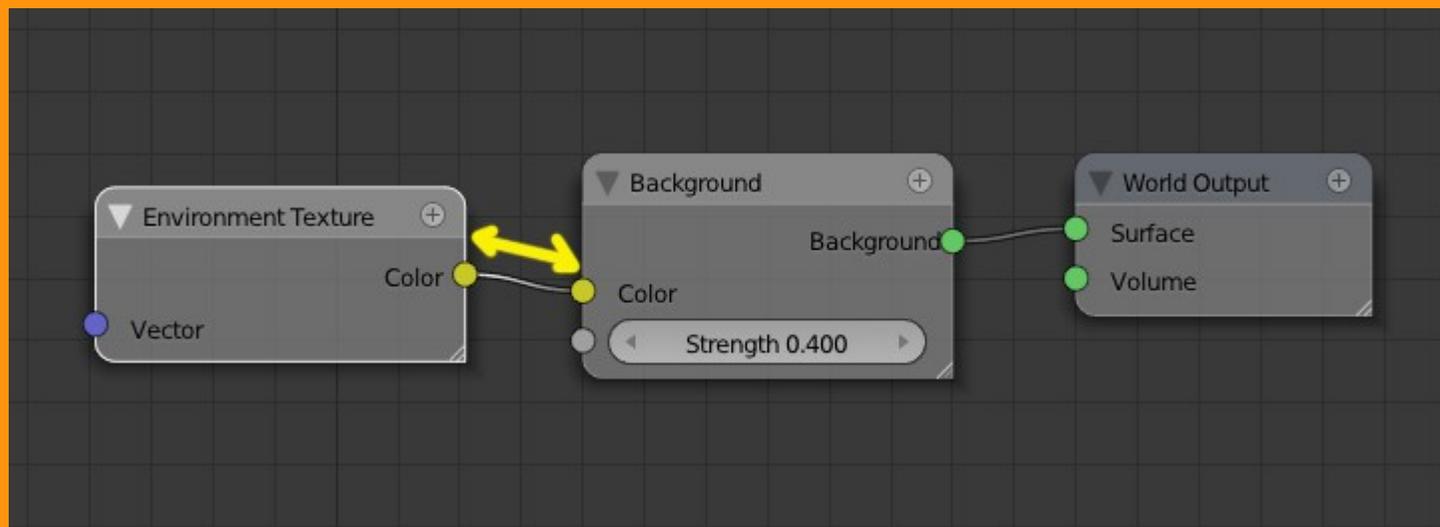
Una vez tenemos ya un cielo perfecto (es broma) vamos a colocarle una textura de entorno. Es este caso voy a utilizar una imagen HDR.

Para eso voy a trabajar directamente en el editor de nodos, que parece más fácil de manejar cuando se le pilla el truco.

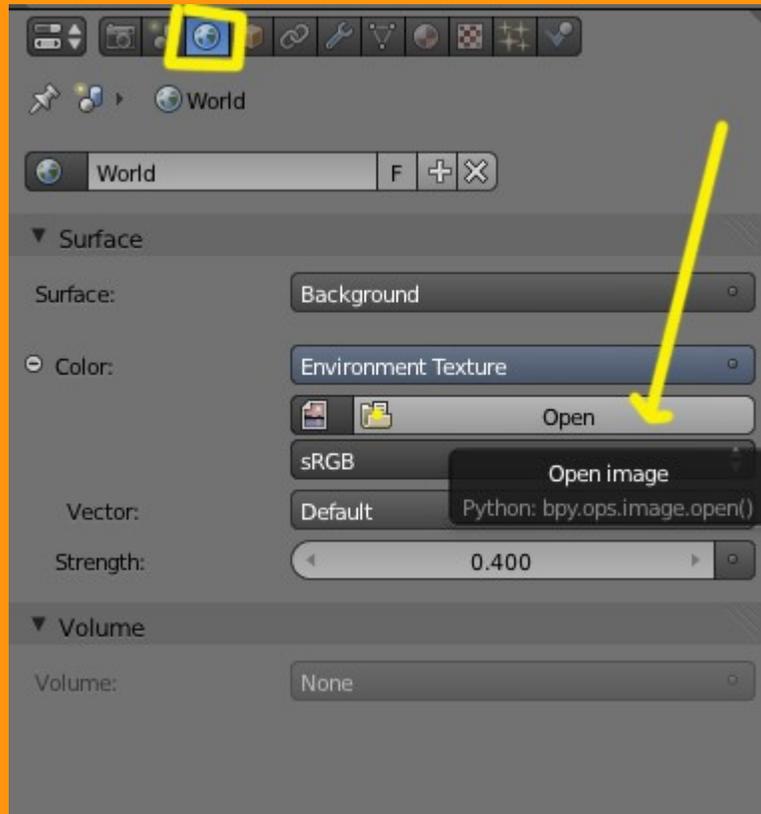
Selecciono desde Add > Texture > Environment Texture ...



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.



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

