Tutoriales para Blender 2.5 www.blender.org soliman



Descarga gratuita del programa

Torrevieja-Alicante-España

Background

Imagen de fondo (Render)

Para colocar una imagen de fondo que salga luego en el render, vamos primero a ir a World y marcamos la casilla de Paper sky.

🚍 🛪 🔽 🖉 🖉 🗶 🗶 🖉			
🖈 🎝 🕨 🐨 World			
🕙 World	F + X		
► Preview			
▼ World			
🗹 Paper Sky	Blend Sky	Real Sky	
Horizon Color:	Zenith Color:	Ambient Color:	
Ambient Occlusion			H
Environment Lighting		111	

Cambiamos a Textures y presionamos New.



Y elegimos la opción Image or Movie



Y en la carpeta Open, buscamos la imagen que queremos poner de fondo.

	🛛 🖉 🔀 🗸	
Texture	World	Both
Show Alpha		
Colors		
Mapping		_
▼ Image		
🗄 🕂 🛛 N	lew 🕒	Open
▼ Image Sampling	Py	thon: bpy.ops.image.ope

Luego en la pestaña Influence, marcamos SOLO la opción Horizon.

	♥ & ⊁ ∀ (© <mark>⊠</mark> ‡ ♥
▼ Preview		
Texture	World	Both
Texture Show Alpha	World	Both
Texture Show Alpha Influence	World	Both
Texture Show Alpha Influence Blend: 1.0	World	Both Zenith Up: 1.000
Texture Texture Show Alpha Influence Blend: 1.0 Horizon: 1.0	World	Both Zenith Up: 1.000 Zenith Down: 1.000
Texture Texture Show Alpha Influence Blend: 1.0 Horizon: 1.0 Blend: Mix RGB to Intensity	World	Both Zenith Up: 1.000 Zenith Down: 1.000 gative ncil

Si ahora hacemos un render, nos tiene que salir la imagen de fondo, mas los objetos que tengamos en escena.



Si por ejemplo queremos mezclar la imagen con el color del fondo solo tenemos que ir, primero a World y marcar la casilla Blend Sky (*he puesto color rojo*)

E 7 1 0 0 0 1 7 0	⊠ 井 ∢
🖈 🎝 🕨 🐨 World	
🕙 World F 🕂 🛠	₿1
► Preview	
▼ World	
🗹 Paper Sky 🛛 🗹 Blend Sky	Real Sky
Horizon Color: Zenith Color:	Ambient Color:

Y en Influence, marcamos la casilla Blend: y con la barra podemos subir o bajar los valores.

Preview		
Texture	World	Both
Show Alpha		
▼ Influence		
Blend: 0.270		Zenith Up: 1.000
Horizon: 1.00		Zenith Down: 1.000
Blend: Mix	t Ne	gative
RGB to Intensity	Ste	ncil
		DVar: 1.000

Jugando con los horizontes y dando más o menos valor a cada uno, podemos conseguir efectos muy interesantes.

▼ Preview	
Texture World Both	
Show Alpha	
▼ Influence	
Image: Blend: 0.504 Image: Description Zenith Up: 1.000	
Horizon: 1.000 Zenith Down: 1.000	
Blend: Mix Negative RGB to Intensity DVar: 1.000	