Tutoriales para Blender 2.5 www.blender.org soliman





Descarga gratuita del programa

Torrevieja-Alicante-España

## Doble Cara -Nodos

Para poner una textura de imagen diferente en las dos caras de un plano, sin tener que recurrir a hacer una extrusión del objeto, podemos recurrir a los Nodos.

Vamos a partir de la base que el tutorial se trata de un plano que representa una hoja de un libro o periódico. En mi caso he montado una escena donde hay un plano y unos espejos en las paredes; y le voy a colocar dos texturas de imagen, una a cada cara. Lo de los espejos, es para no tener que rotar o mover el plano para que se vea la parte contraria.

Lo que vamos a trabajar es el material de lo nodos. Pero primero vamos a ponerle un Material

□ ○ ● ● ● / ▼ ○ ■ ↓ ◆	
🖈 🐉 🛌 🞯 Plane.003 🔸	
	<b>+</b>
New New	

Y también vamos a añadir la textura de imagen.



Para esas dos caras voy a utilizar dos texturas de imagen diferentes.



Vamos a crear la primera textura poniéndole un nombre (en este caso Textura1) y seleccionamos el tipo de textura Image or Movie.

==• = ● ● ● ● ▼ ▼ ● ◎ # ▼	
🖈 🕉 🔸 🥥 Plane.003 🔸 📀 doblecara 🔸 🔯 Textural	
Textural	
🔀 Textural F 🕂 🗙	Brush
Type:	\$

Presionamos en la carpetita y buscamos nuestra imagen en la ruta donde la tengamos guardada.

V Preview		11
Texture	Material	Both
Show Alpha		
► Colors		
DosCaras03.JPG		F 🕂 💾 🗙
Source:	File	\$
//DobleCaraNodos\DosCar	as03.JPG	1 <del>2</del> 2
Image: size 187 x 187, RGB b	oyte	
Fields	Premultip	ly
Upper First L	ower First	

Abrimos una ventana UV/Image Editor y seleccionamos la imagen que acabamos de cargar.



Seleccionamos el plano, nos ponemos en Edit Mode y presionamos letra U > Unwrap



Una vez ya lo tenemos UVMapeado lo debemos marcar como UV en la ventana Mapping

▼ Mapping							ļ
Coordinates:		UV					¢
Layer:		8					
Projection:		Flat					ŧ
From Dupli				x	\$Y	<b>‡</b> Z	¢
Offset:				Size:			
4	X: 0.00		*	4	X: 1	.00	Þ
4	Y: 0.00		(*)	4	Y: 1	.00	•
4	Z: 0.00		Þ	4	Z: 1	.00	•

Si miramos ahora en el UV Texture, veremos que se ha creado una nueva textura. A esa textura le vamos a cambiar el nombre y seguidamente vamos a crear otra nueva, presionando en el signo más.

* # ※ ※ ※ ※ ※ ※ ※ ※ ※ ※ ※ ※ ※ ※ ※ ※ ※ ※	
🖈 🐉 📦 Plane.003 🔸 💙 Plane.003	
Plane.003	F
Custom Properties	
► Normals	
► Settings	
Vertex Groups	
Shape Keys	
VV Texture	
⊗ Partel	
Name: Partel	
Vertex Colors	

Le cambiamos también el nombre.

UV Texture		
⊗ Parte1		<b>a</b>
Name:	Parte2	

Para esta nueva textura vamos a cargar la segunda imagen.

Para eso seleccionamos en texturas el segundo cuadrado y presionamos New.



Le cambiamos el nombre y seleccionamos otra vez que el tipo de textura sea una de tipo Image or Movie

🖈 🐉 💗 Plane.003 🔸 📀 doblecara 🔸 🔯 Textura2	
Textural	
Textura2	
🔀 Textura2 F 🕂 🔀 Brush	
Type: 🔚 Image or Movie	¢

Y cargamos la segunda imagen.

	CONTRACTOR OF A DESCRIPTION OF A DESCRIP	A REAL PROPERTY AND A REAL PROPERTY OF A REAL PROPE	
e			
View Selec	t Image UVs	DosCaras04.JI	PG 2 F 🕂
Colors			
Image     DosCaras04.J	PG		2 F + -= ×
Source:	File		\$
//DobleCaraNod	os\DosCaras04.JPG	_	<u>E 2</u>
Image: size 335 x 4	26, RGB byte		
Fields Upper First	Lower First	Premultiply	

Repetimos igual que antes, en el UV/Image Editor, abrimos esas segunda imagen, la UVMapeamos (U > Unwrap) y guardamos en el Mapping la opción UV

Upper First	Strand / Particl	e					
Image Sampling	UV						
<ul> <li>Image Mapping</li> </ul>	Generated Object						
Mapping	Global						
Coordinates:	Generated			ŧ			
Projection:	Flat						¢
From Dupli		x	ŧ	Y	¢	z	\$
Offset:		Size:					
X: 0.00	*	4		X: 1	.00		*
◄ Y: 0.00	0		•				
Z: 0.00	E State	4		Z: 1	.00		*

Hay que desmarcar las casillas de las texturas para que trabaje el editor de nodos.

	0 2 7 9	× # √
🖈 🕄 🛌 🤿 Plane 🕞	📀 Material 🔹 🚺	🙁 Texture2
Texture1		
Texture2	2 F + X	Brush
Type: 🔚 Image	or Movie	¢

Una vez ya tenemos las tos texturas de imagen cargadas, para poder ver las dos caras a la vez en el mismo plano tenemos que recurrir al editor de nodos.

Para eso abrimos una ventana de Nodos y marcamos la casilla Use Nodes



La siguiente parte, como se trata de colocar varios paneles de Texture, Geometry, Mix, etc.. y la mayoría duplicados, lo mejor es poner un pantallazo de todos los paneles ya linkados y luego explico alguno de ellos.



Los dos primeros de Geometry son las dos texturas UVMapeadas que hemos creado antes. Los Texture, son los que cargan las texturas de imagen. Mix es para mezclar las dos texturas pero a la vez le indicamos que desde FAC conectamos con otro Geometry que le coloca la opción Front/Back (Delantera y Trasera) para indicarle que utiliza las dos caras.

![](_page_12_Picture_0.jpeg)

Si ahora hacemos un render, veremos que el plano tiene las dos texturas.. una en cada cara. (Se ve reflejada en el espejo).

![](_page_13_Picture_0.jpeg)

Si quisiéramos cambiar el orden de las caras, solo tendríamos que cambiar el enlace de Mix

![](_page_13_Figure_2.jpeg)

Si hay alguna textura que queremos invertir, como por ejemplo texto o números, solo tenemos que hacer en el UV/Image Editor lo siguiente: En Edit Mode seleccionamos todos y presionamos S X - 1

Esto hace dar la vuelta a la imagen.

![](_page_14_Picture_2.jpeg)