Tutoriales para Blender 2.5 www.blender.org

Descarga gratuita del programa



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.

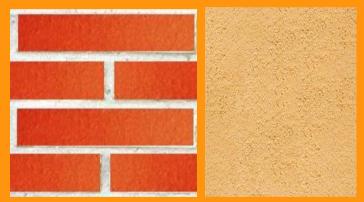
Lo que vamos a trabajar es el material de lo nodos. Pero primero vamos a ponerle un Material



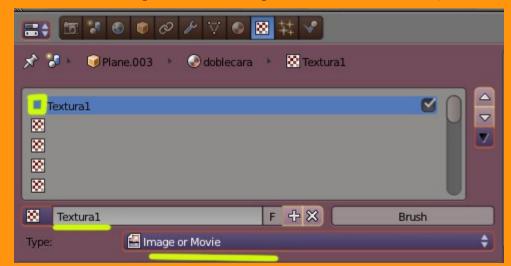
Y también vamos a añadir la textura de imagen.



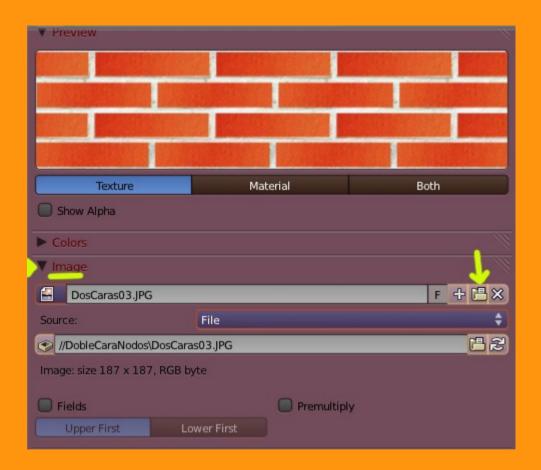
Para esas dos caras voy a utilizar dos texturas de imagen diferentes.



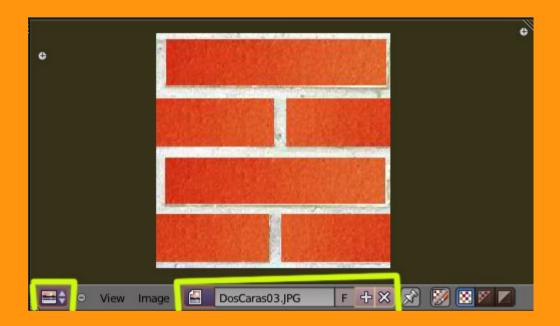
Vamos a crear la primera textura poniéndole un nombre (en este caso Textura1) y seleccionamos el tipo de textura Image or Movie.



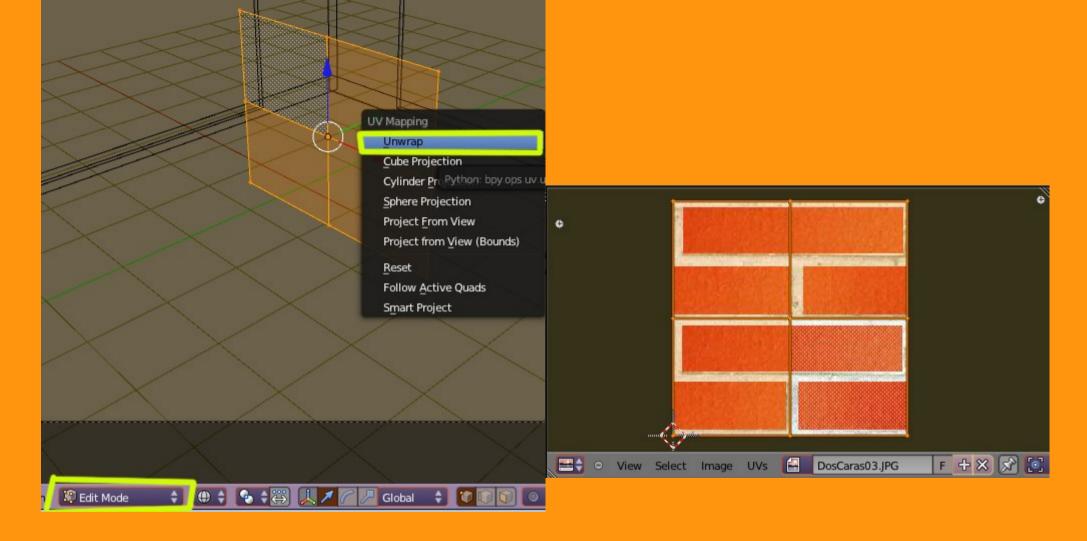
Presionamos en la carpetita y buscamos nuestra imagen en la ruta donde la tengamos guardada.



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



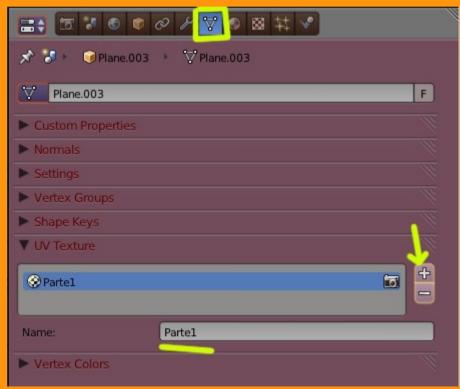
Seleccionamos el plano, nos ponemos en Edit Mode y presionamos letra U > Unwrap



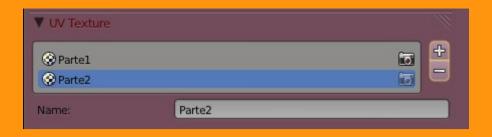
Una vez ya lo tenemos UVMapeado lo debemos marcar como UV en la ventana Mapping



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.

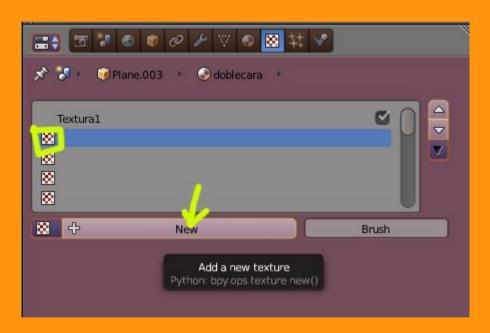


Le cambiamos también el nombre.

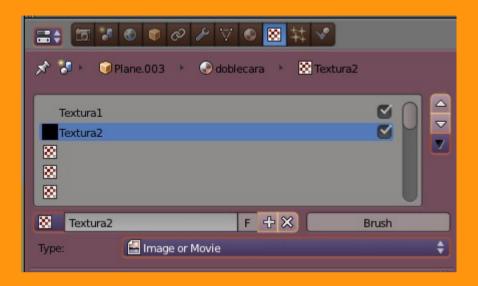


Para esta nueva textura vamos a cargar la segunda imagen.

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



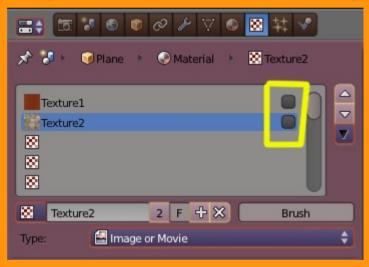
Y cargamos la segunda imagen.



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

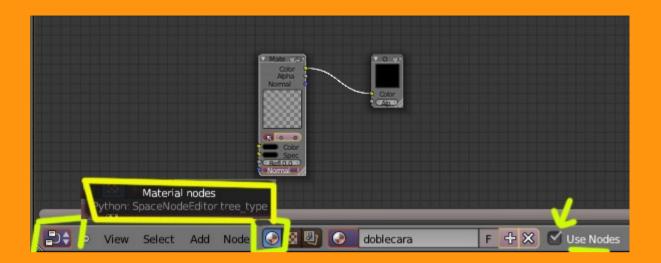


Hay que desmarcar las casillas de las texturas para que trabaje el editor de nodos.

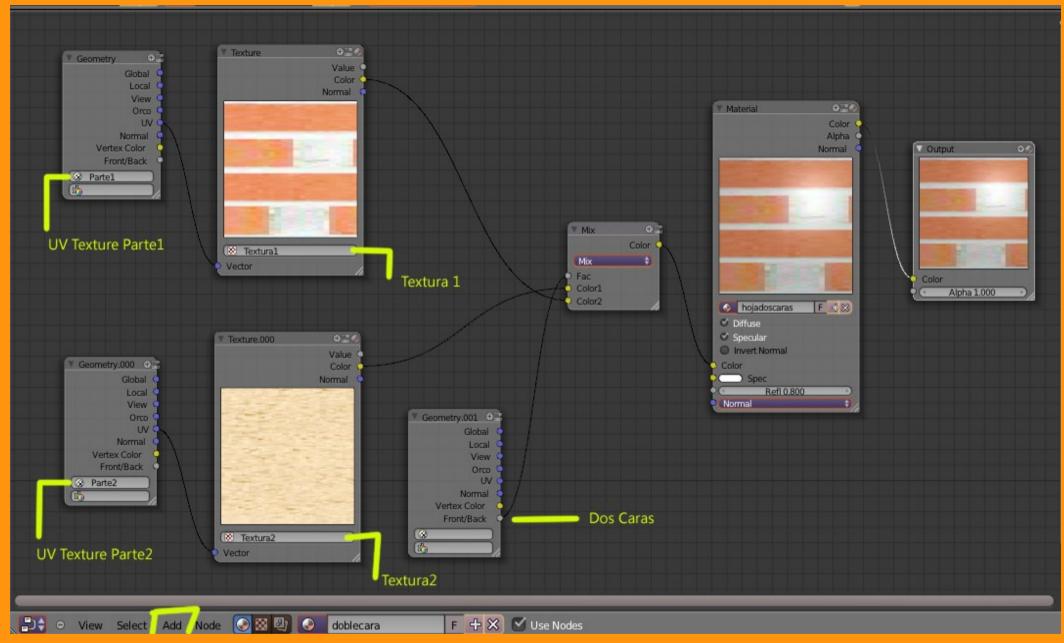


Una vez ya tenemos las tos texturas de imagen cargadas, para poder ver las dos caras a la vez en el mismo plano tenemos que recurrir al editor de nodos.

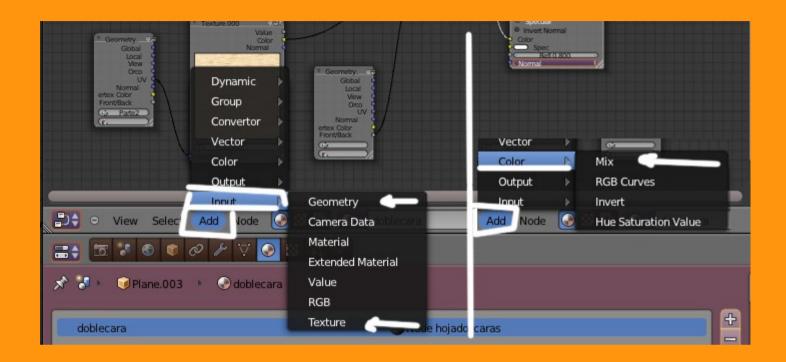
Para eso abrimos una ventana de Nodos y marcamos la casilla Use Nodes



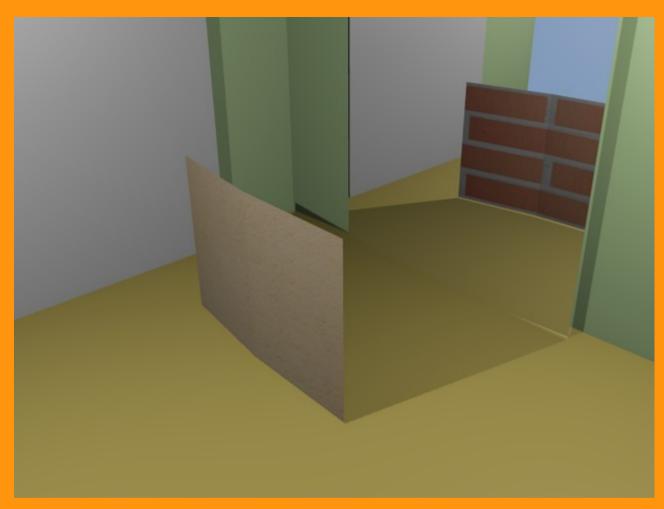
La siguiente parte, como se trata de colocar varios paneles de Texture, Geometry, Mix, etc.. y la mayoría duplicados, lo mejor es poner un pantallazo de todos los paneles ya linkados y luego explico alguno de ellos.



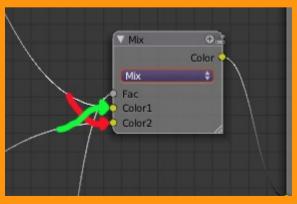
Los dos primeros de Geometry son las dos texturas UVMapeadas que hemos creado antes. Los Texture, son los que cargan las texturas de imagen. Mix es para mezclar las dos texturas pero a la vez le indicamos que desde FAC conectamos con otro Geometry que le coloca la opción Front/Back (Delantera y Trasera)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



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



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



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.

