

Tutoriales para Blender 2.5
www.blender.org

Descarga gratuita del programa

soliman

Torre Vieja-Alicante-España



HDR

Para conseguir un material mucho más realista para imágenes que reflejan el entorno, tenemos la posibilidad de utilizar imágenes HDR que dan una iluminación especial al objeto.

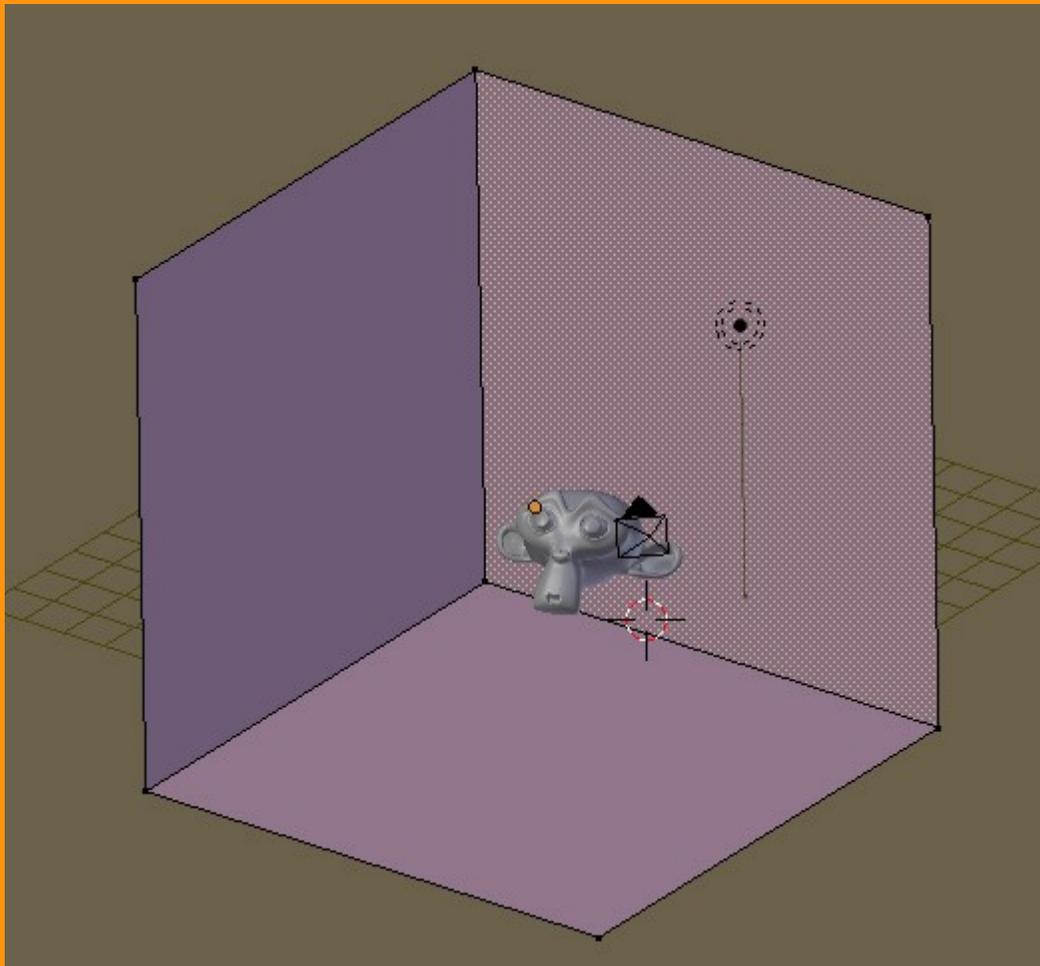
Hay pocas páginas con imágenes HDR gratuitas, pero aquí pongo unos enlaces.

<http://www.aversis.be/hdri/hdri-free.htm> desde esta página se pueden descargar 10 imágenes libres.

<http://gl.ict.usc.edu/Data/HighResProbes/>

<http://ict.debevec.org/~debevec/Probes/>

Para este ejemplo en blender, voy a utilizar la textura hdr en el World. Para ello preparamos una escena con un plano por suelo y dos planos por paredes y una monita Susana con una lámpara normal.



Para colocar la imagen nos vamos a World



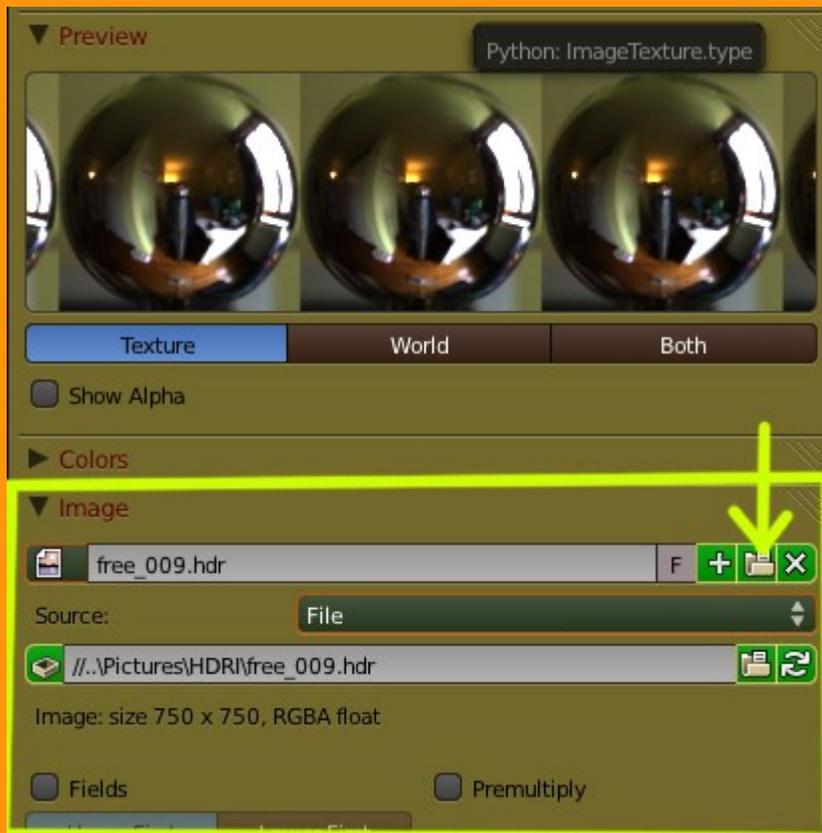
Y una vez hemos pinchado en World, seguidamente pinchamos en Textures



Y elegimos una textura de tipo Image or Movie



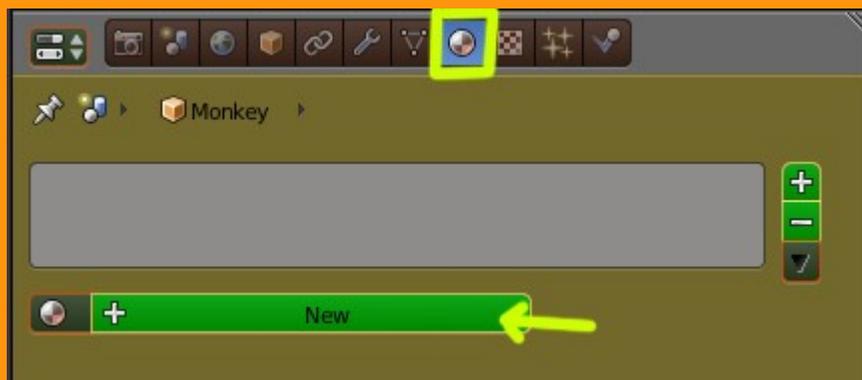
Buscamos el archivo de imagen en nuestro ordenador desde "Image"



Y le vamos a activar Horizon



Como lo que buscamos es una reflexión en el objeto, lo que vamos a hacer, es colocar un material...



Al que le vamos a marcar y subir el Mirror al máximo 1.000 y si queremos probar, le ponemos un poco color también desde la barra que hay debajo de Mirror.



Y ya tenemos nuestra imagen con su reflexión. ahora se trata de cambiar un poco la iluminación a nuestro gusto... probar si queremos por ejemplo otro color en la imagen o tal vez, bajar un poco el Mirror .

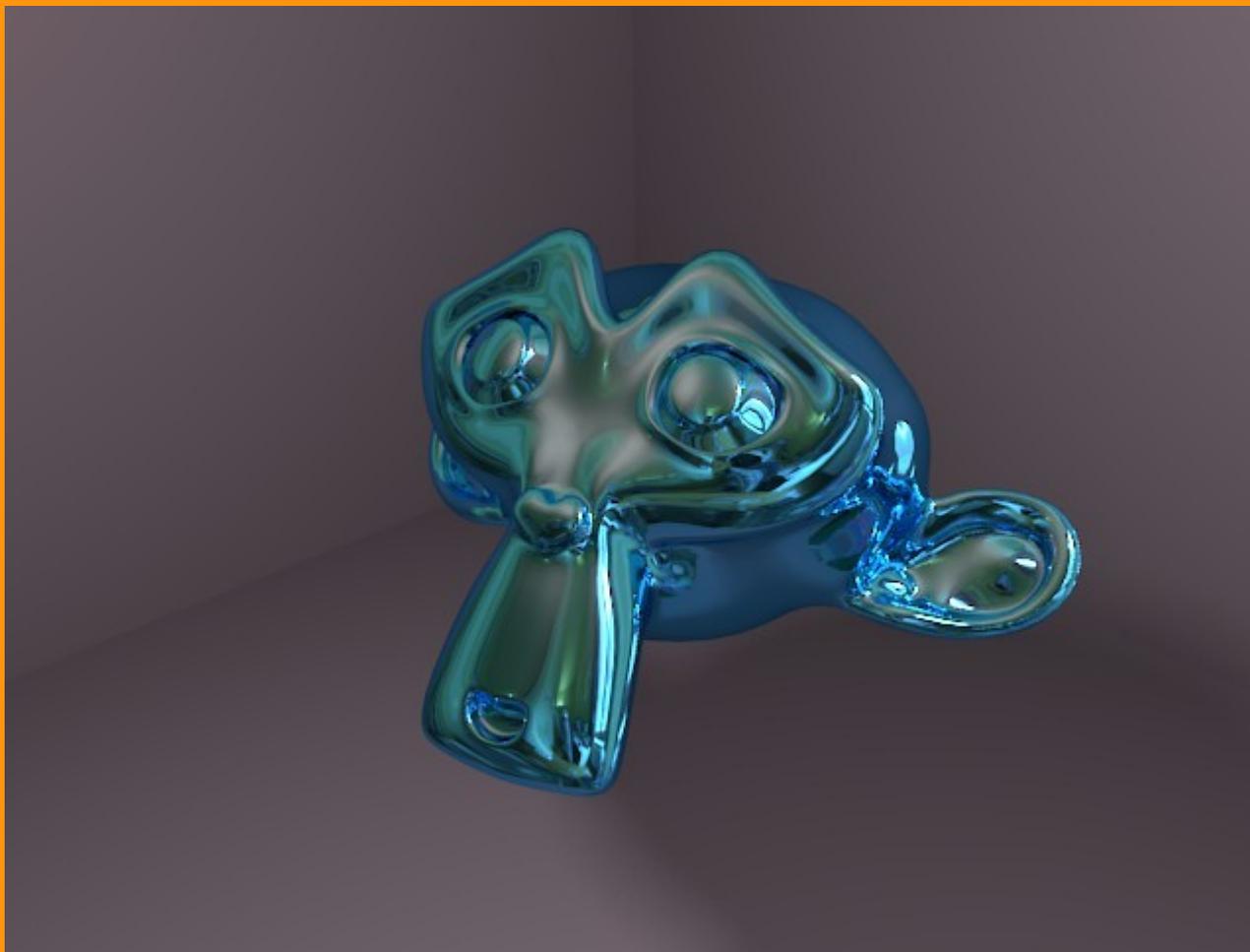


También en World > Textures > Mapping, podemos modificar si queremos que sea, esférico el efecto, pero esto ya depende de que objeto estemos utilizando.

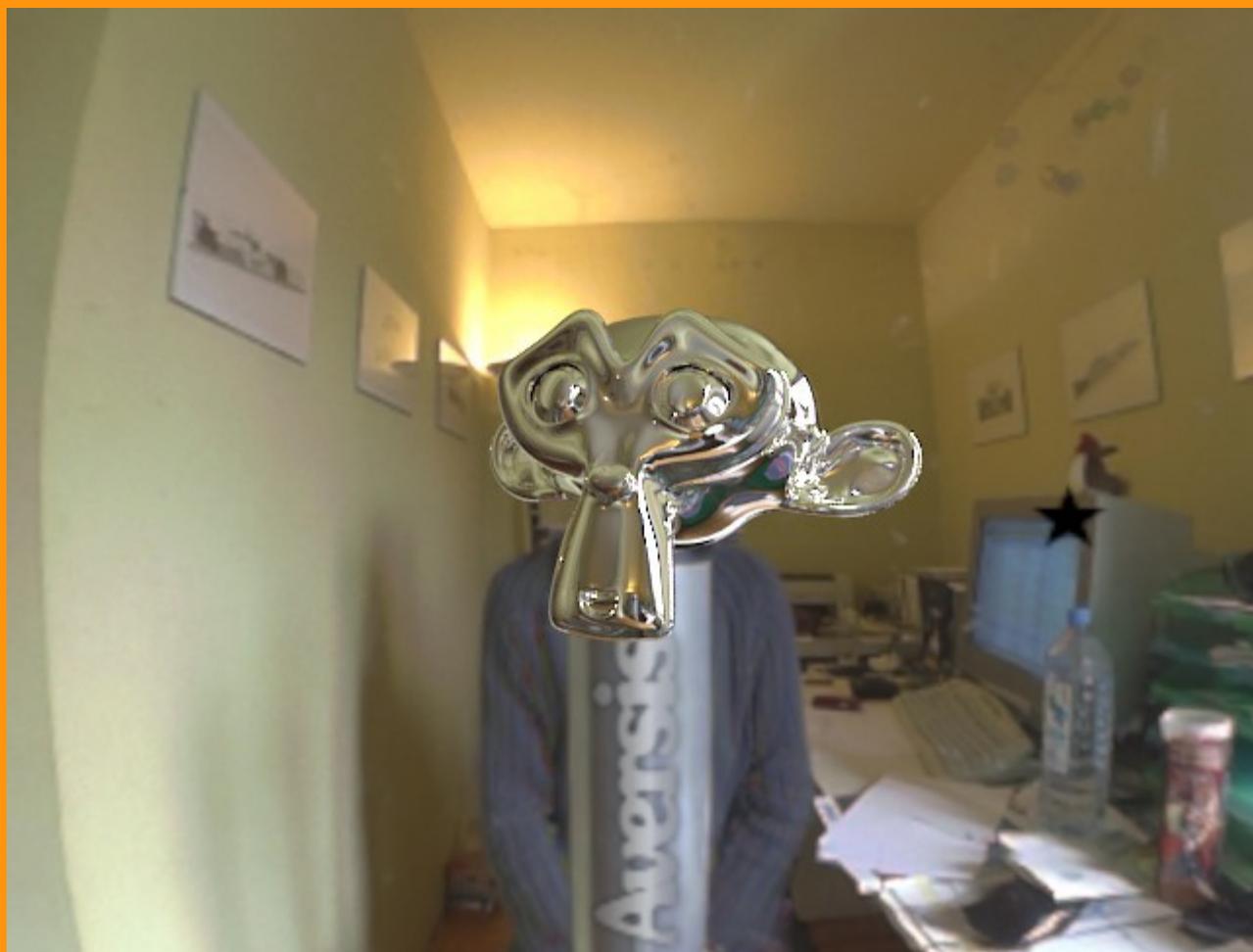


También se puede cambiar el brillo el contraste y la saturación en Colors.





He puesto el plano y las paredes, para que la imagen HDR no se vea en el render, pero si se quiere, se puede utilizar también como fondo.



A parte de poner la textura en el World, tenemos otra opción que es ponérsela directamente al objeto (Susana)

Partiendo de una escena con solo Susana y una lámpara, se le aplica un material, y de textura se le coloca la textura HDR y en Mapping, se selecciona Reflection.



Y obtenemos un buen resultado sin Mirror y sin nada más, solo la imagen HDR

