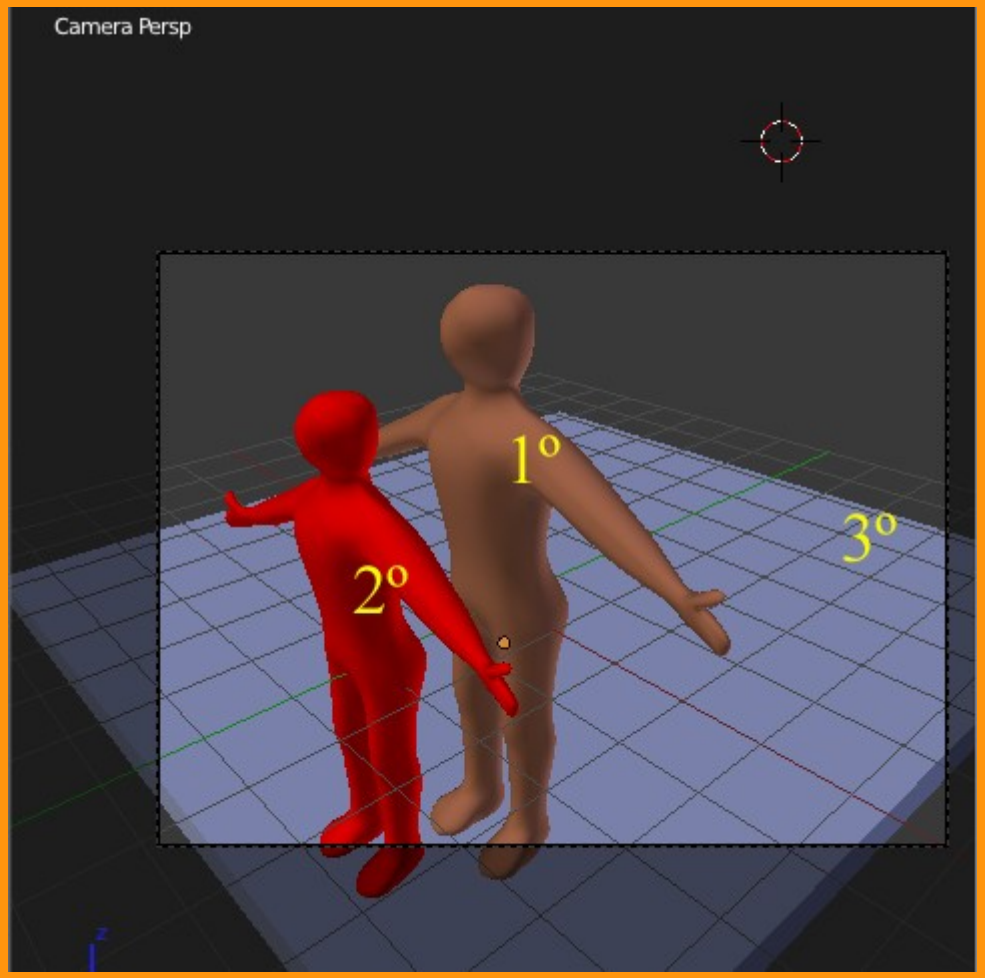
Tutoriales para Blender 2.5
www.blender.org

Descarga gratuita del programa

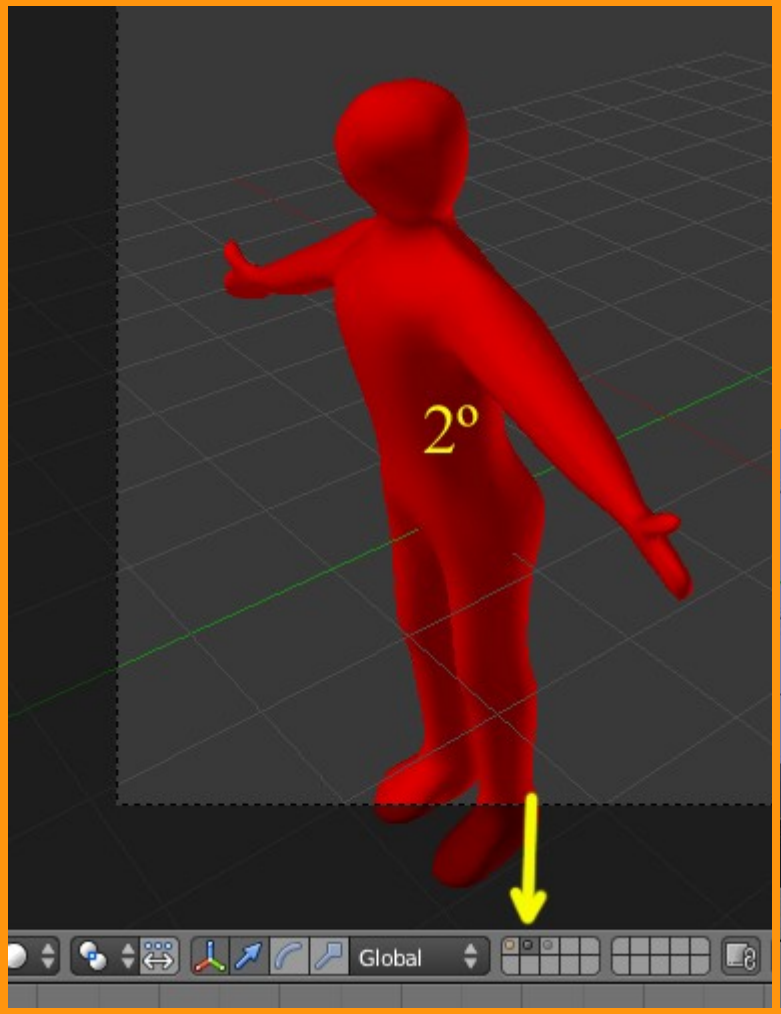
Nodos - Z Combine

En los nodos de Blender, tenemos la opción de mezclar diferentes objetos colocándolos primero en RenderLayers diferentes.
Para ir por partes, primero vamos a crear los objetos y luego los vamos a mover a Layers diferentes.



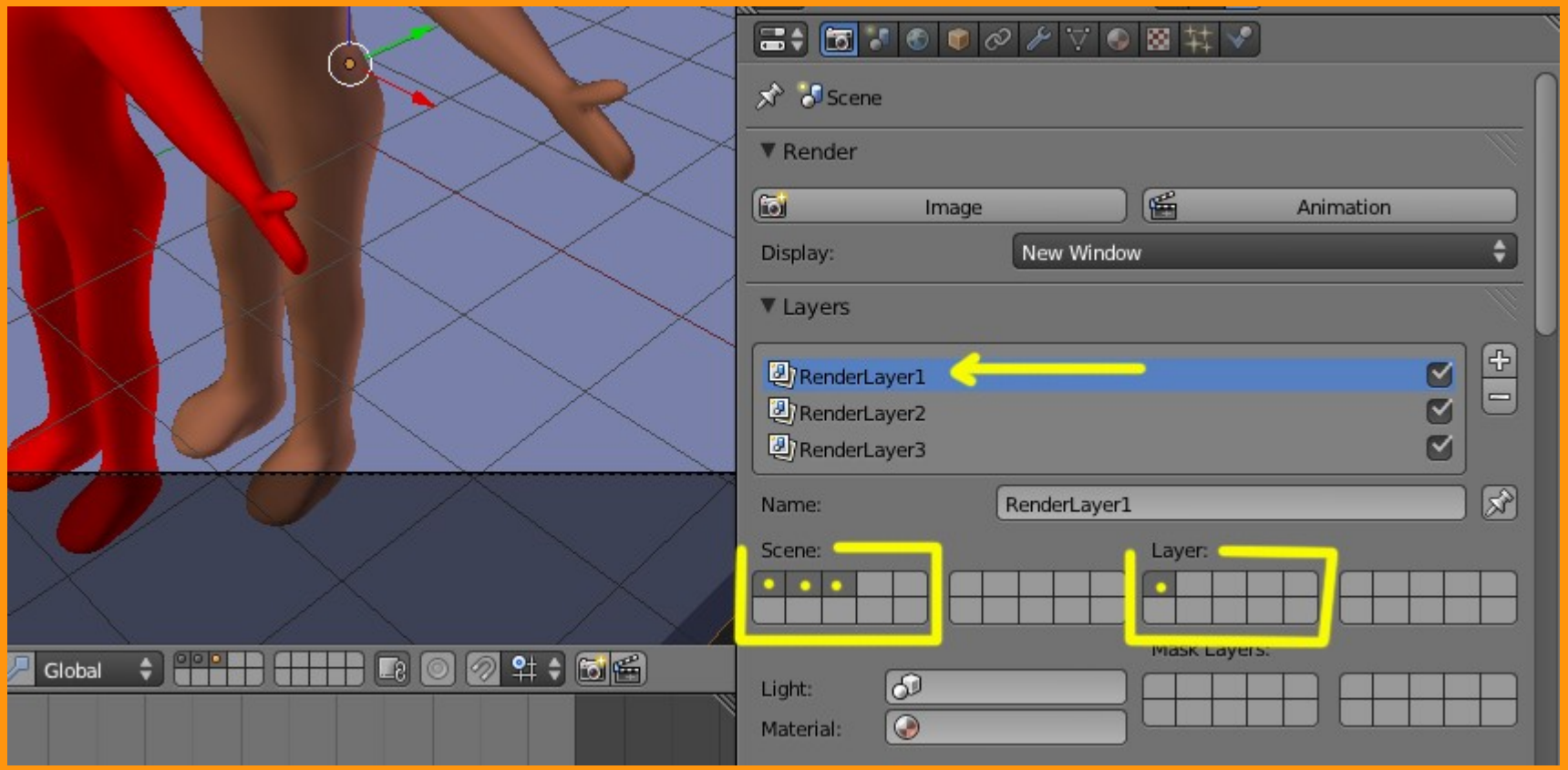
He creado dos cuerpos y un plano que es el suelo.

Ahora voy a mover el cuerpo 2º al segundo Layer y el suelo al tercer Layer.

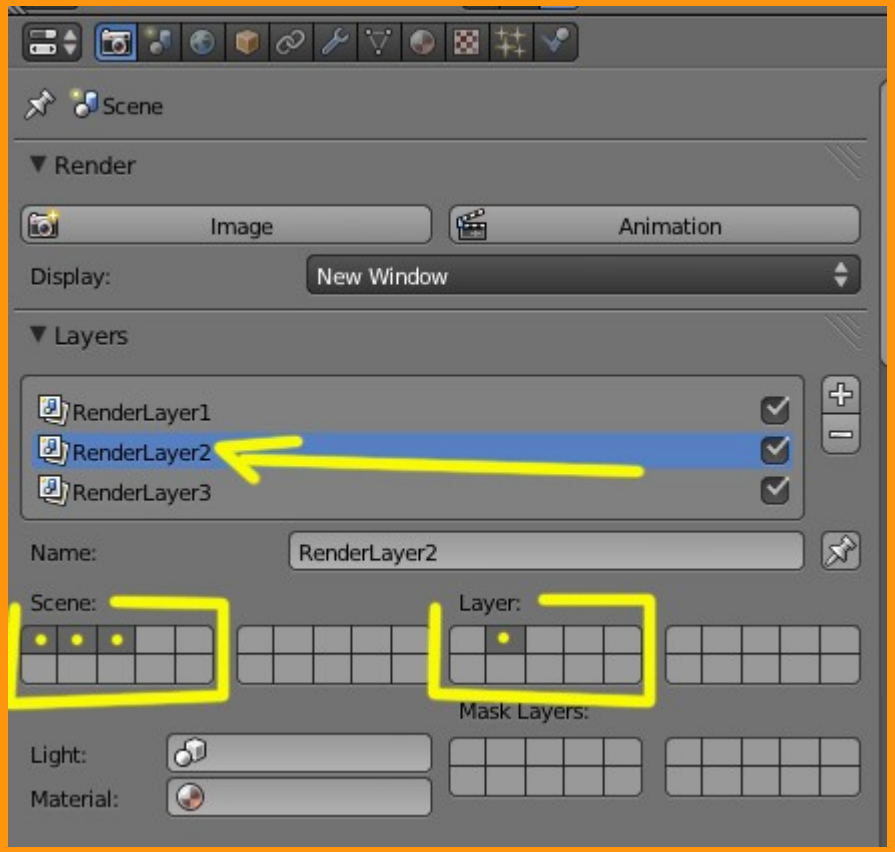


Una vez tenemos cada objeto en un Layer diferente, vamos a crear los RenderLayers, que luego utilizaremos en los nodos.

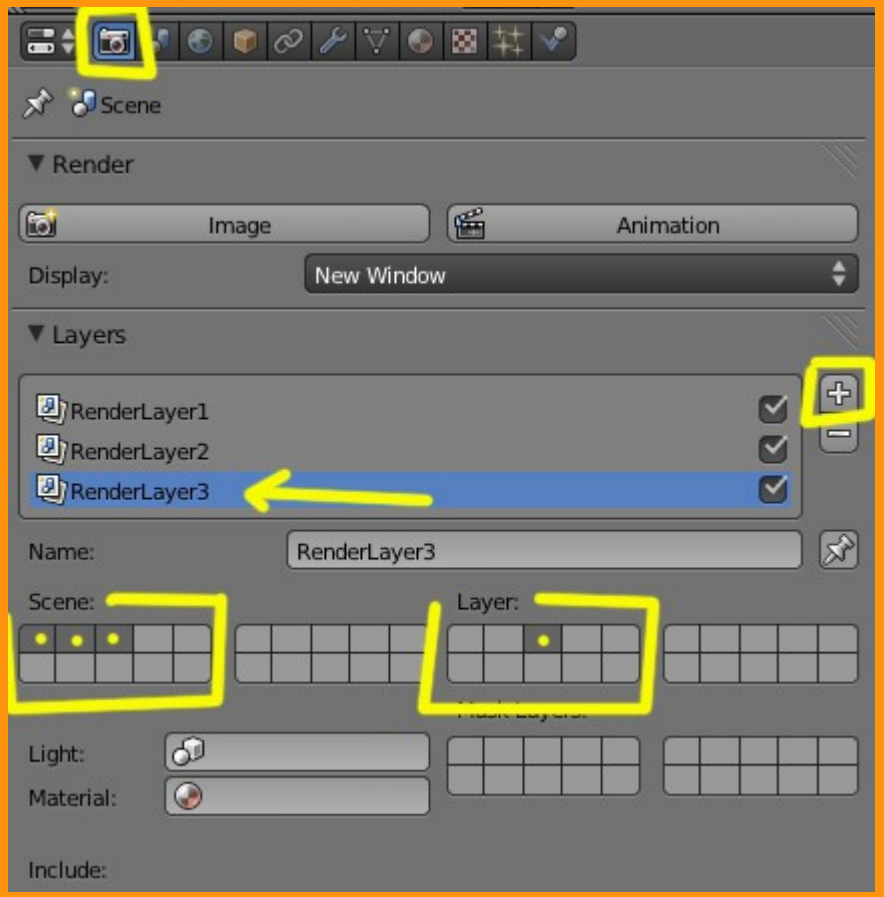
En este caso, solo le vamos a cambiar el nombre para no liarnos y le ponemos RenderLayer1 (por ejemplo) y marcamos los tres Layers de la "Scene" y le marcamos el Layer que vamos a utilizar. Así cuando en los nodos, seleccionemos el renderlayer1, lo que estará haciendo es cargar el cuerpo que tenemos en el Layer 1.



Creamos un nuevo RenderLayer, le ponemos nombre (RenderLayer2) presionando sobre el signo + y repetimos los pasos de seleccionar los 3 Layers de la Scene y en este marcamos el Layer 2



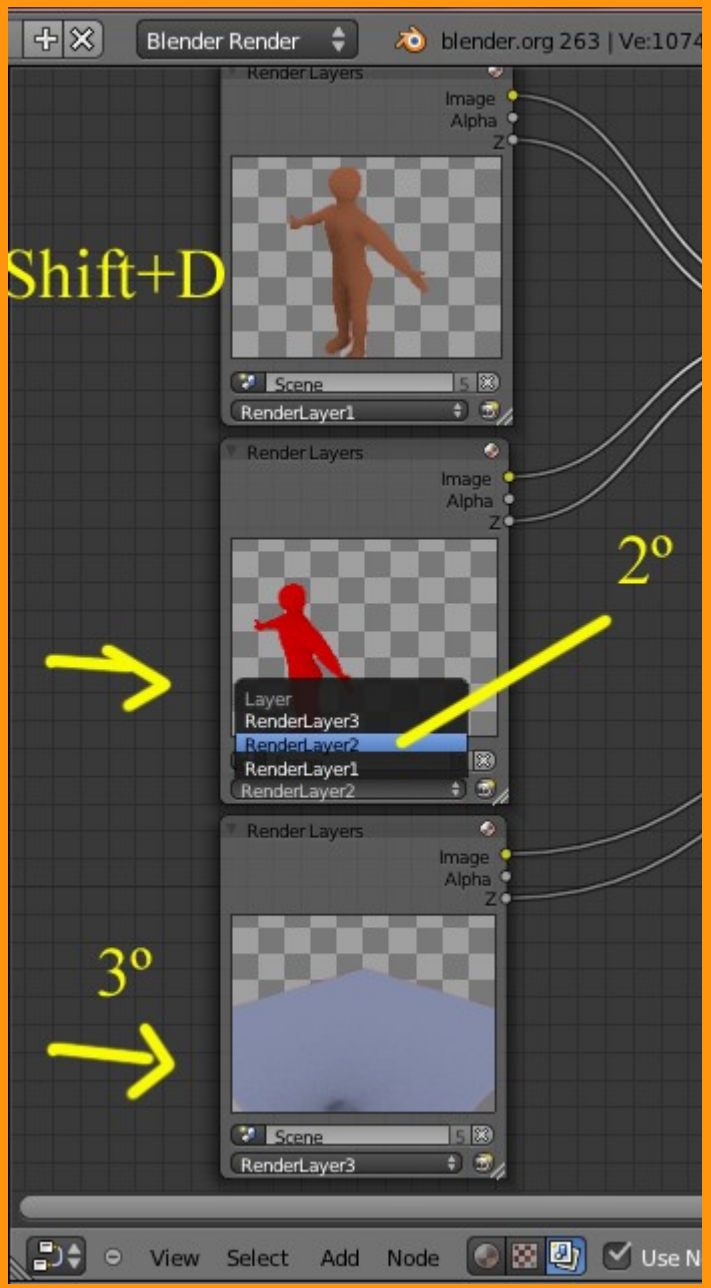
Y lo mismo para el 3º



Una vez ya tenemos todos los RenderLayers creados, vamos a abrir una ventana de Nodos.

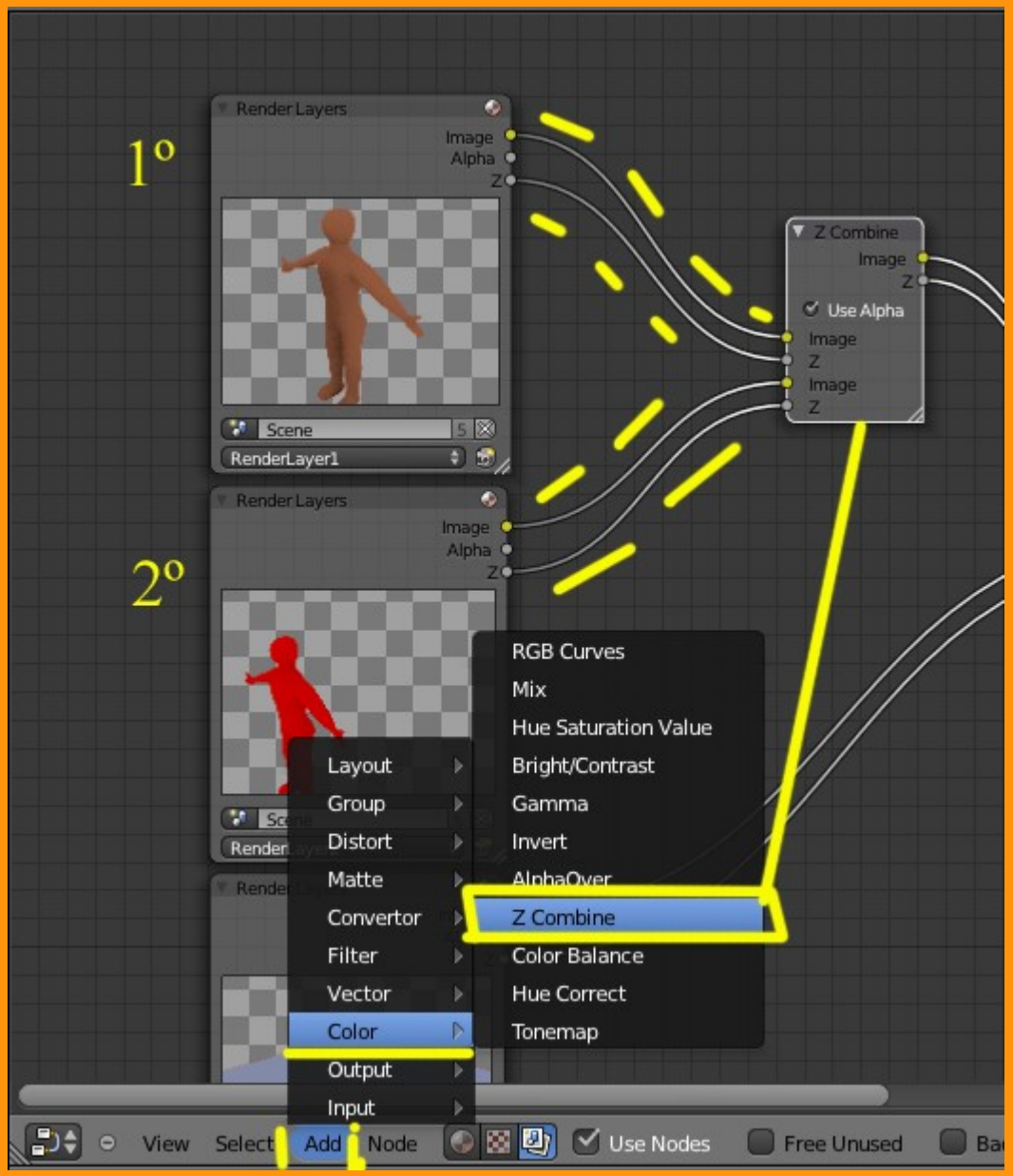
Al abrir la ventana de Nodos y marcar el Use Nodes, nos saldrá uno de los nodos llamados RenderLayer. Este nodo lo podemos duplicar con Shift+D.

Luego vamos cambiando en el segundo al RenderLayer2 y en el tercero al Renderlayer3.

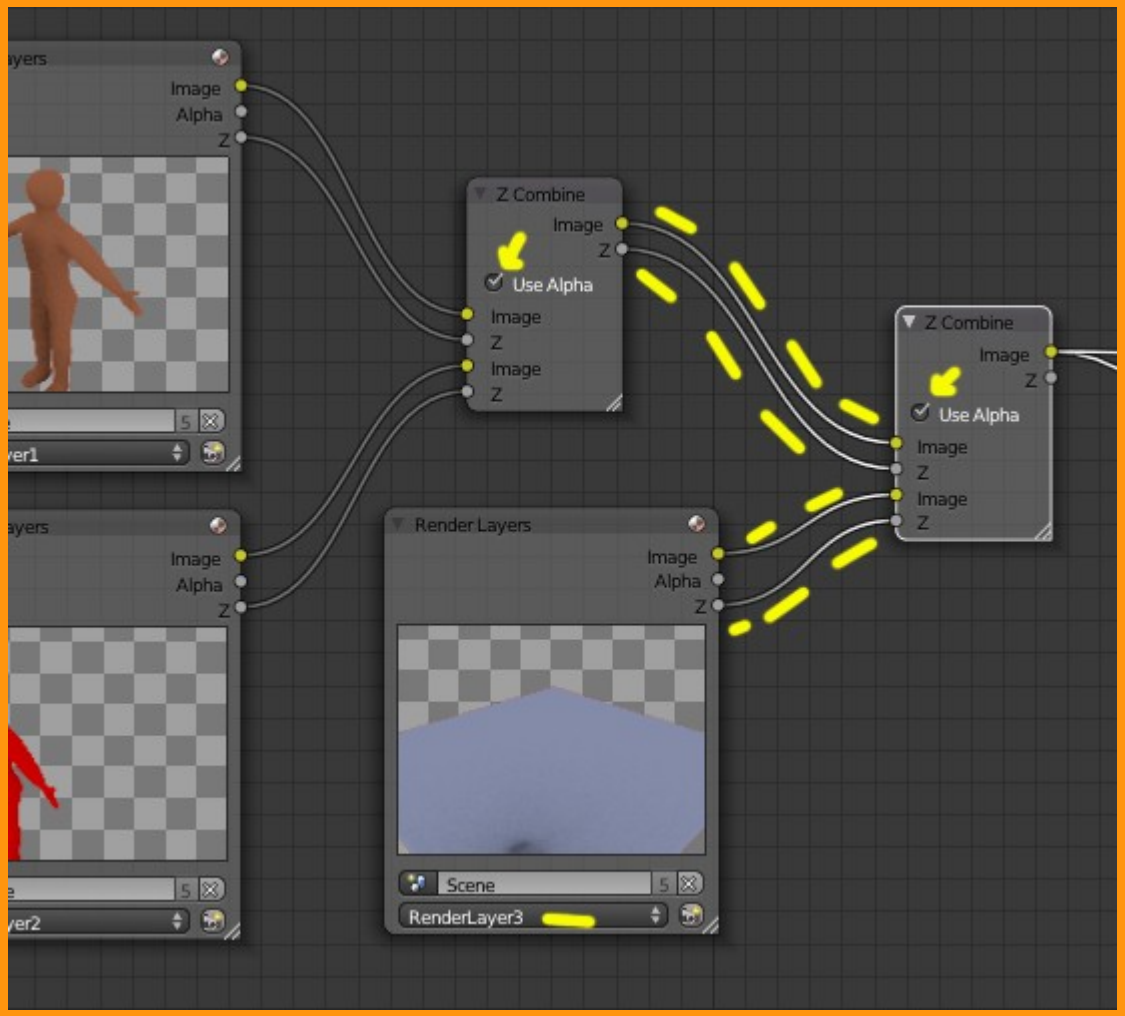


Ahora es el momento de utilizar el Z Combine para unir los diferentes RenderLayers entre si.

Añadimos un Z Combine desde (Add > Color > Z Combine). Y vamos a unir desde el primer RenderLayer Image al Image de Z Combine y el Z al Z. Y lo mismo el segundo RenderLayer2

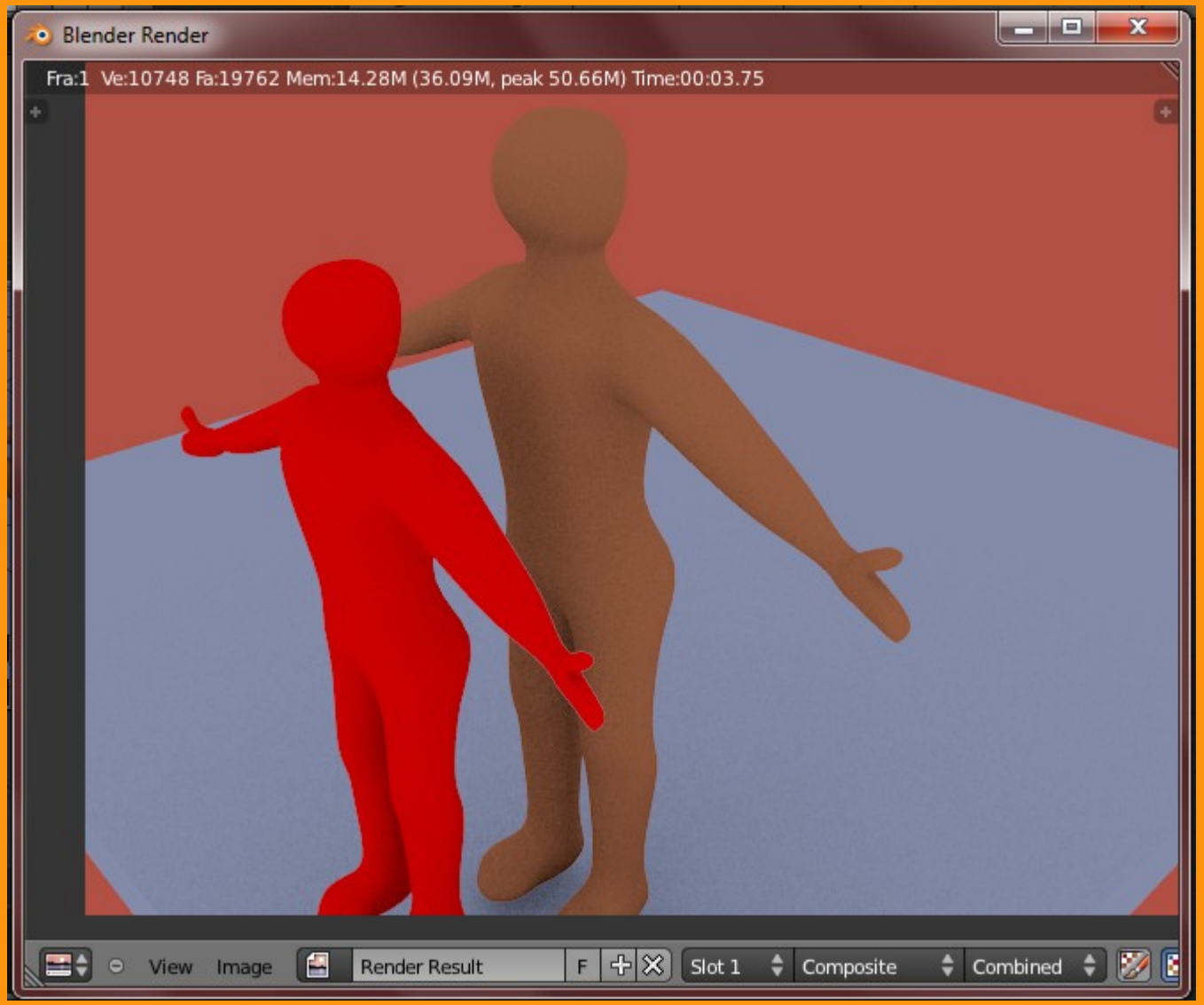


Como solo se pueden unir 2 renderlayers a la vez, lo que tenemos que hacer para unir el tercero, es es volver a añadir otro Z Combine. Y repetimos lo mismo.



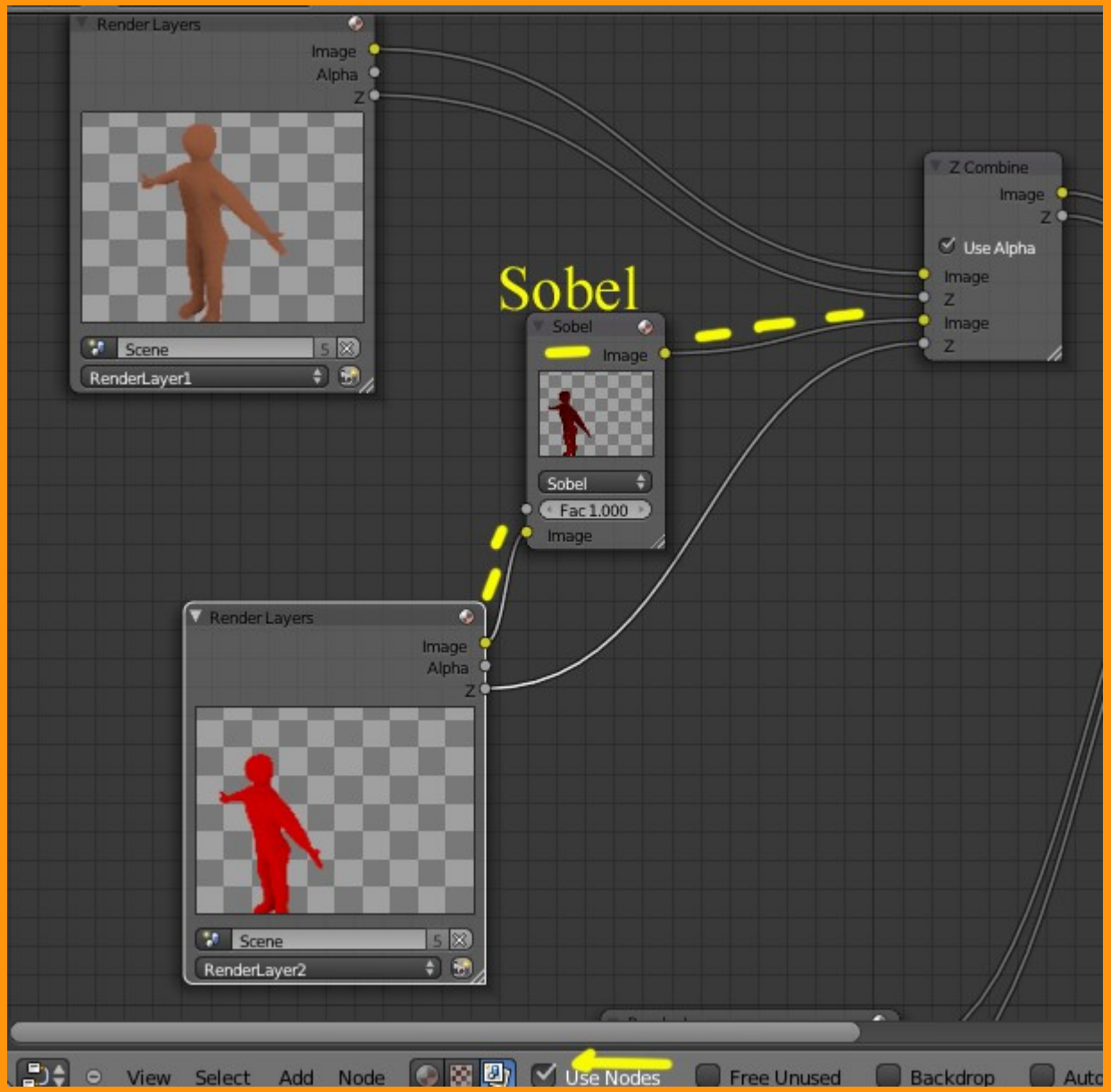
Recordar marcar el Use Alpha para que los objetos no queden con una marca en el borde.

Y ya tenemos nuestro tres objetos en el render final, bien juntitos.



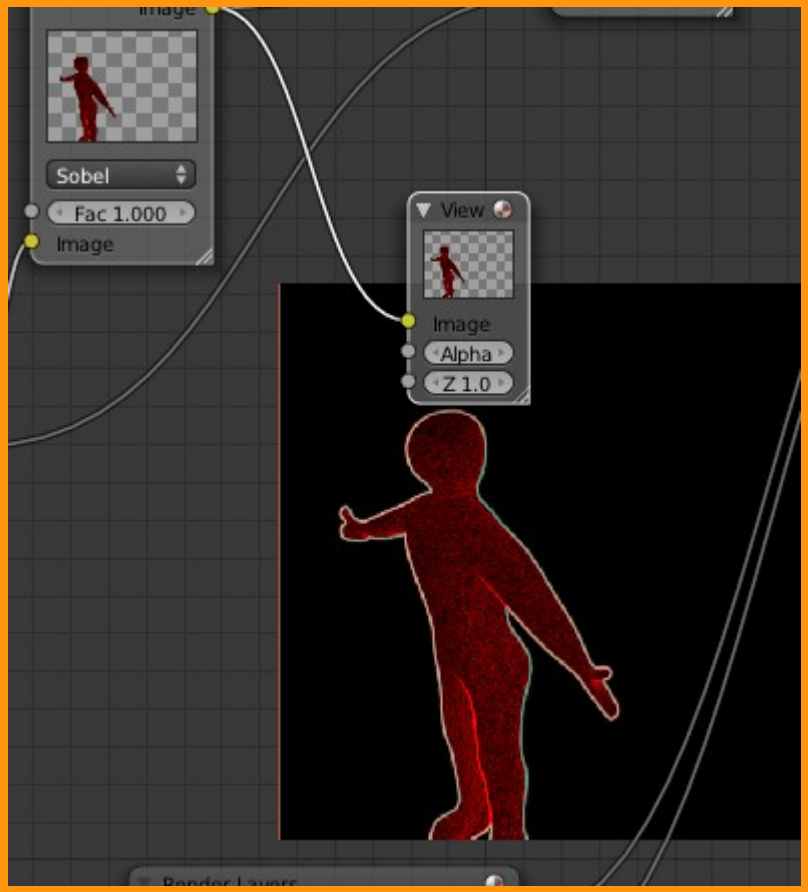
Y para que sirve el tener los objetos separados en Layers y en los nodos en diferentes RenderLayers. Pues voy a poner un ejemplo bien sencillo.

Quiero que el segundo cuerpo, tenga un nodo de tipo Filter > Filter > Sobel activo, pero no quiero que afecte al resto de los objetos.

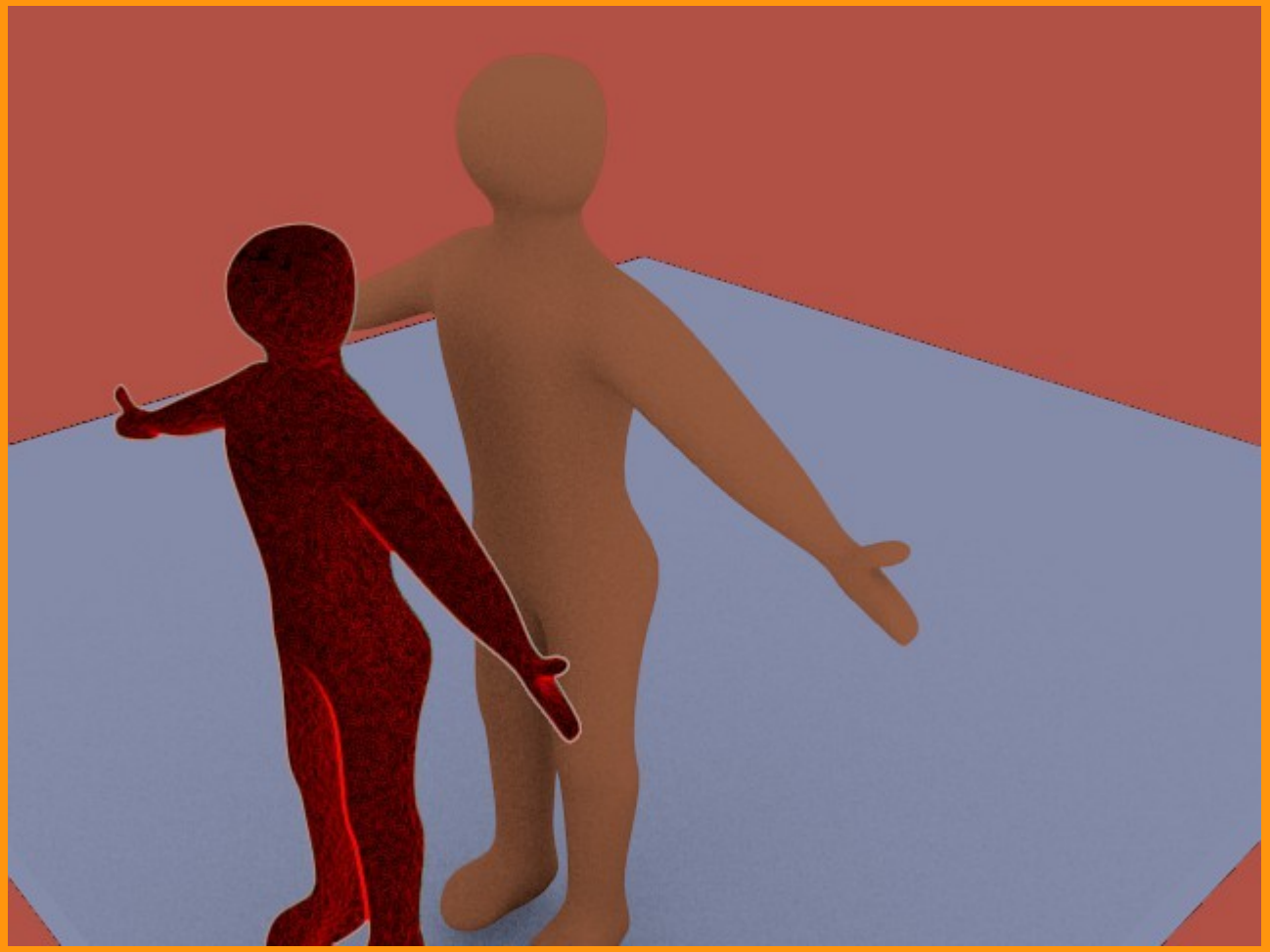


Solo tenemos que colocárselo en el enlace que hay desde el renderlayer2 al Z Combine.

Esto afectará al renderlayer2 solamente.



Y este es el render final.



Por supuesto es muy amplia la cantidad de variantes que se pueden aplicar, contando siempre que solo afectará a la capa (Layer) que queramos.