Tutoriales para Blender 2.5 www.blender.org

Descarga gratuita del programa

Torrevieja-Alicante-España



OJO PIXAR

Join

soliman

Primero nos colocamos en visa frontal. Añadimos una UVSphere de 10*10



Nos ponemos en vista lateral (3 numérico) y rotamos 90 grados en X

🕂 🛞 🛛 Blender Render 🗘 🛛 Ve:92 Fa:100 O	b:1-3 La:1 Mem:6.21M (0.10N
	▼ Transform
	Location:
	Z: 0.01648
	Rotation:
	(X: 90°)
	Z: 0°
	XYZ Euler
	Scale:
	🔹 X: 1.000 🕨 🛅
	🔹 Y: 1.000 🕨 🚡
	🔄 Z: 1.000 🕑 🚡
	Dimensions:

Estando en vista lateral (3) nos ponemos en Edit Mode y en modo Wireframe.



Seleccionamos una parte como en la imagen y presionamos letra P, para cortarlo y separarlo.



Y ese casquete lo duplicamos con Shift+D y luego lo rotamos.



En conjunto nos deben de quedar tres piezas; el globo, la cornea y el iris.



En la cornea, como se ve, en la imagen que he subido, he seleccionado el loop mayor y lo he extrudido (letra E) para que luego al juntarlo con la pupila, no se vea la junta de unión.

Cuando movemos las piezas, si lo hacemos teniendo presionada la tecla CTRL, los movimientos se realizan por grupos de unidades, por lo que luego al moverlos otra vez a la posición que estaban, se pueden encajar más fácilmente. No es importante pero facilita los movimientos de los objetos.

Lo siguiente pues, sería encajar cada pieza en su sitio. (más o menos como la imagen inferior.



Al duplicar y mover objetos, los centros geométricos de los objetos, se suelen perder, esto no es importante, pero no cuesta nada el volverlos a poner donde corresponden. Para eso seleccionamos el objeto (por ejemplo el Iris) y estando en Object Mode, hacemos Object > Transform > Origin to Geometry. Esto coloca el centro (Origin) en el centro de ese objeto.

Repetimos lo mismo para cada pieza.

	Rotate R	
Make Single User 🔋 🕨 🕨	Scale S	
Make Local ▶ Make Dupli-Face ▶ Make Links ▶ Make Proxy Ctrl Alt P Delete X Duplicate Linked Alt D	To Sphere Shift Alt S Shear Shift Ctrl Alt S Warp Shift W Push/Pull Move Texture Space Shift T	
Duplicate Objects Shift D	Align to Transform Orientation	
Animation 🛛 🔋 🕨	Aligh to Transform Orientation	
Snap 🔰	Geometry to Origin	
Apply	Origin to Geometry	
Clear >	Origin to 3D Set the object's origin,	
Mirror 🕨	Randomize Transform Python:	
Transform	Align Objects	
Undo History Ctrl Alt Z Redo Shift Ctrl Z Undo Ctrl Z		
Object 🚺 Object Mode 🔷 🗘	🚇 🛊 💊 🛊 🐺 👢 🖊 🌈 🖉 (

Lo siguiente es poner el suavizado y también un modifier de tipo Subdivisión Surface, para que los objetos se vean más esféricos. Para eso seleccionamos la primera pieza y hacemos Smooth...



	थे। । । । । । । । । । । । । । । । । । ।
🔊 🕗 💿 Sphere.001	
Modifiers Subdiv	ision Surface
Add Modifier	÷
Subsurf 💽	• 🔋 🕅 🗠 🗙
Apply	Сору
Catmull-Clark	Simple
Subdivisions:	Options:
(Subdivide UVs
Render: 2	Optimal Display

Repetimos lo mismo en las tres piezas.

Si hace falta, volvemos a ajustar la pieza de la cornea o del iris.



Los materiales los vamos a aplicar de la siguiente forma.

Para el globo ocular, basta con un material blanco, y si queremos le podemos poner un poco de mirror para que luego se vean reflejos.

▼ Diffuse		ļļ
	Lambert	÷
Intensity: 1.000	Ramp	
▼ Specular		ll
	CookTorr	÷
Intensity: 1.000	📄 🔲 Ramp	
	Hardness: 50	
Shading	globo	
Transparency	0	
V Mirror		
Reflectivity: 0.121	Fresnel: 0.000	Þ
	Blend: 1.250	\supset
Depth: 2	Gloss:	

Para la cornea, le vamos a poner un material transparente. Si queremos, le podemos poner un toque de azul, pues si es completamente transparente hay posiciones en que no se nota que está. Le ponemos también un poco de Mirror y en transparencia (Transparency) seleccionamos la opción ZTransparency y bajamos el valor de alpha a cero. (cero es completamente transparente y si queremos que sea un poco más solo tenemos que subirle un poco el valor)

	🗑 🖉 🌽 🟹 🚺	● 数 数 ◆	
			• • • • •
▼ Diffuse			ll
	Lamb	ert	÷
Intensity: 1.0	00 📄 🔲 Ra	mp	
▼ Specular			
	CookT	ōrr	¢
Intensity: 1.0	00 🔲 Ra	mp	
0	Hardness: 50	_	
Shading			lle
▼ 🗹 Transparenc	y 🤶 —		lle
Mask	Z Transparency	Raytrace	
Alpha: 0.000		Fresnel: 0.000	Þ
Specular: 1.0	00	Blend: 1.250	\bigcirc
V 🗹 Mirror <			11
Reflectivity: 0.0	9396 🔵 🔄	Fresnel: 0.000	
		Blend: 1.250	
-	Close		

Y por último el iris.

Para el iris va una imagen que debemos UVMapear. Por lo tanto lo primero que vamos a hacer es ponerle un material (no importa color de momento)

	🗑 🗸 🖋 🚱 🗑	図社 🔨		
🔊 🌛 🕨 🥥 Sphe	re.002 🔸 🌏 iris			
Oiris				
iris		F + 🛠 ₽	Data	÷
Surface	Wire	Volume		Halo
► Preview				<i>\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\</i>
▼ Diffuse				<u> </u>
		Lambert		¢
Intensity	y: 1.000	Ramp		
▼ Specular				- W
)	CookTorr		ŧ
Intensity	y: 0.100	Ramp		
	Hardn	ess: 50)
2 <u></u>				

Y luego le colocamos una textura de tipo imagen. Aquí es importante el encontrar o hacer nosotros mismos una textura para el iris, de todas formas en google se pueden encontrar bastantes y además gratuitas, así como tutoriales para hacerlas directamente en el GIMP o el Photoshop.



Para hacer el UVMapping, abrimos una ventana de tipo UV/Image Editor y cargamos la imagen de nuestro iris.



Nos colocamos en vista frontal y seleccionamos el iris y nos ponemos en Edit Mode. Seleccionamos todos los vértices. Presionamos la letra U y seleccionamos Unwrap.



En la ventana del editor, ajustamos los vértices si hace falta. hasta conseguir que se coloquen sobre las circunferencias de la imagen.

¢	
•	View Select Image UVs Iris.pro

Nos aseguramos de que tenemos la ruta de la imagen bien y en Mapping le indicamos que es una textura de tipo UV

Show Alpha	08	·● 🛛 井 🖉	
► Colors			
▼ Image			
Fis.png		2	F + 💾 🗙
Source:	Single Ima	ge	÷
sers\TOSHIBA\Pict	ures\01Textur	as Urbicad2\0J0S\Jris.	png 造 🛃
Image: size 156 x 156	6, RGB byte		
Fields Upper First	ower First	Premultiply	
Image Sampling			
Image Mapping			
Mapping			
Coordinates:	UV	<u> </u>	÷
Layer:	8		
Projection:	Flat		÷)
From Dupli		X \$ Y	; z ;
Offset:		Size:	

Y como delante del Iris, tenemos la pupila que es un material transparente, le debemos de indicar al material, que tiene que recibir sombra de una transparencia, eso se hace desde Shadow > Receive Transparent

► Strand	
► Options	le la
▼ Shadow	le la
🗹 Receive 🛛 🗹 Cast	: Buffer Shadows
🕑 Receive Transparent	Buffer Bias: 0.000 🔹 🕑
Cast Only	Ray Bias
Casting Alpha: 1.000	Ray Bias: 0.000
Shadows Only	: Approximate
Shadow and Distance	

Una vez ya tenemos los tres objetos, falta la iluminación, pero en este caso, solo voy a utilizar una de tipo SUN.



Y a partir de aquí, ya es luchar con la iluminación, los reflejos.. si queremos o podemos poner una imagen HDR en el World (Universo) para que los reflejos sean más reales, jugar con los valores de las transparencias, etc.

