Tutoriales para Blender 2.5
www.blender.org

Descarga gratuita del programa

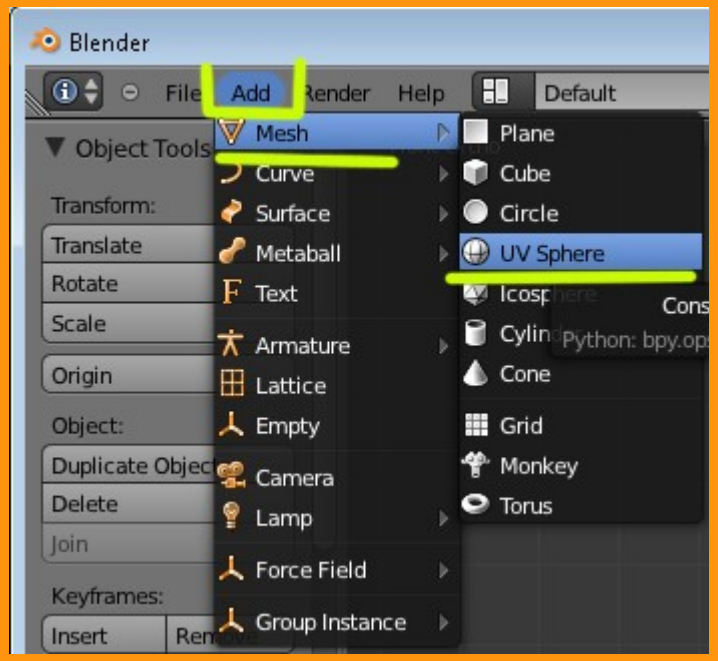
soliman

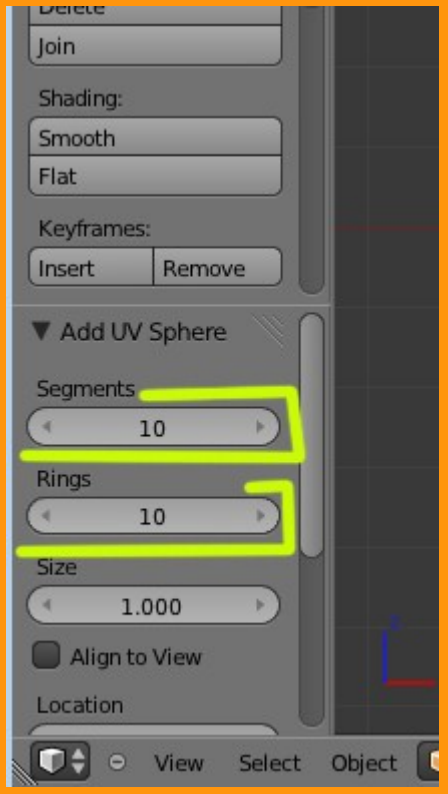
Torrevieja-Alicante-España

OJO PIXAR

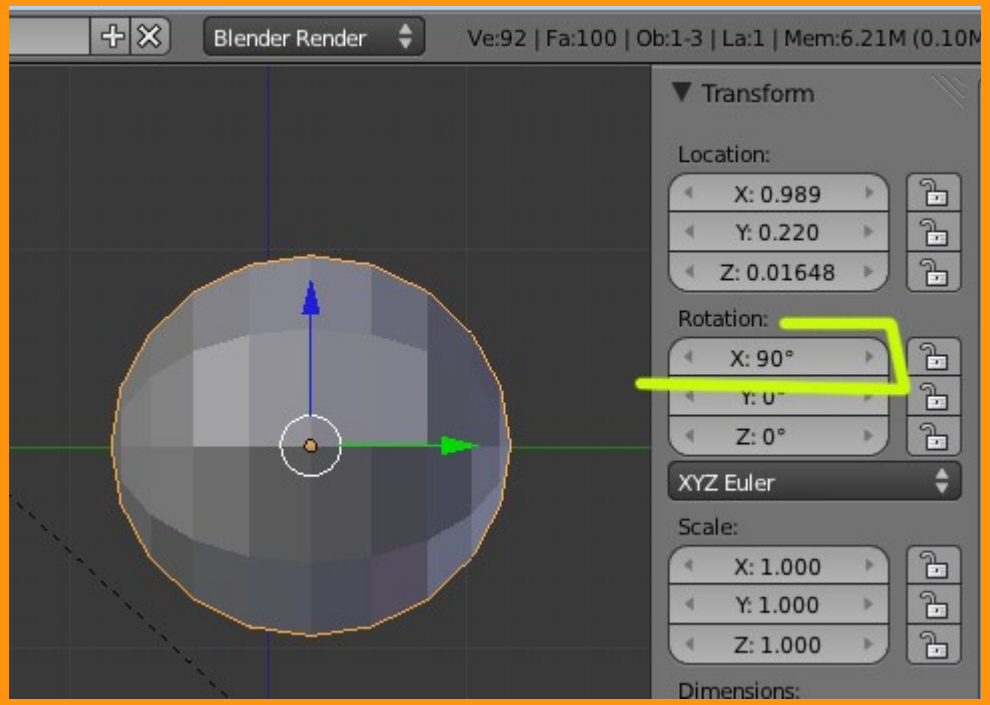
Primero nos colocamos en visa frontal.

Añadimos una UVSphere de 10*10

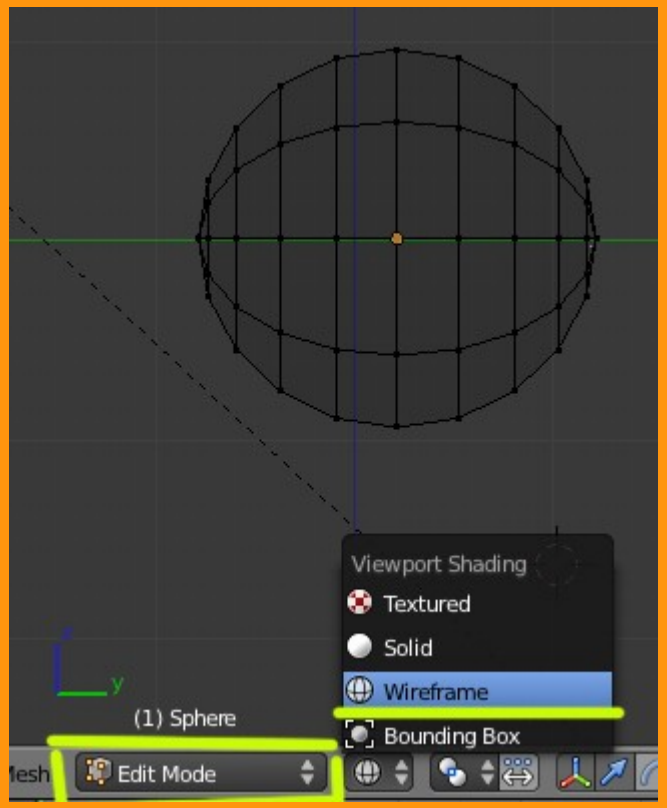




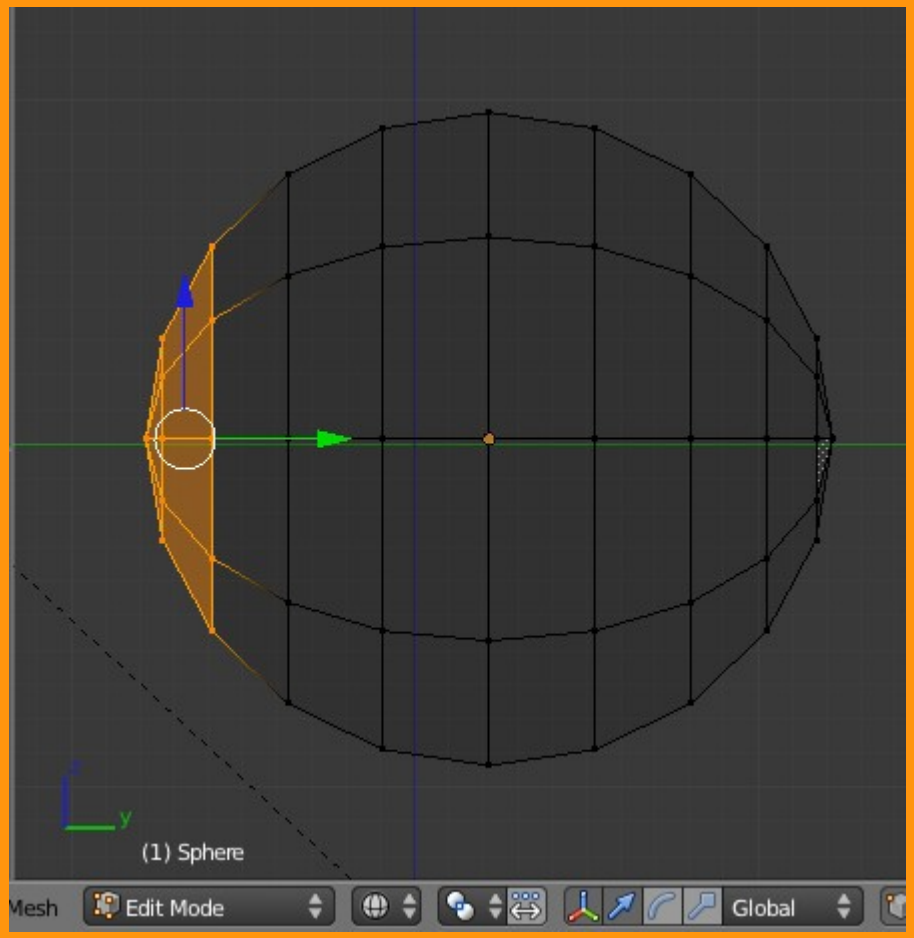
Nos ponemos en vista lateral (3 numérico) y rotamos 90 grados en X

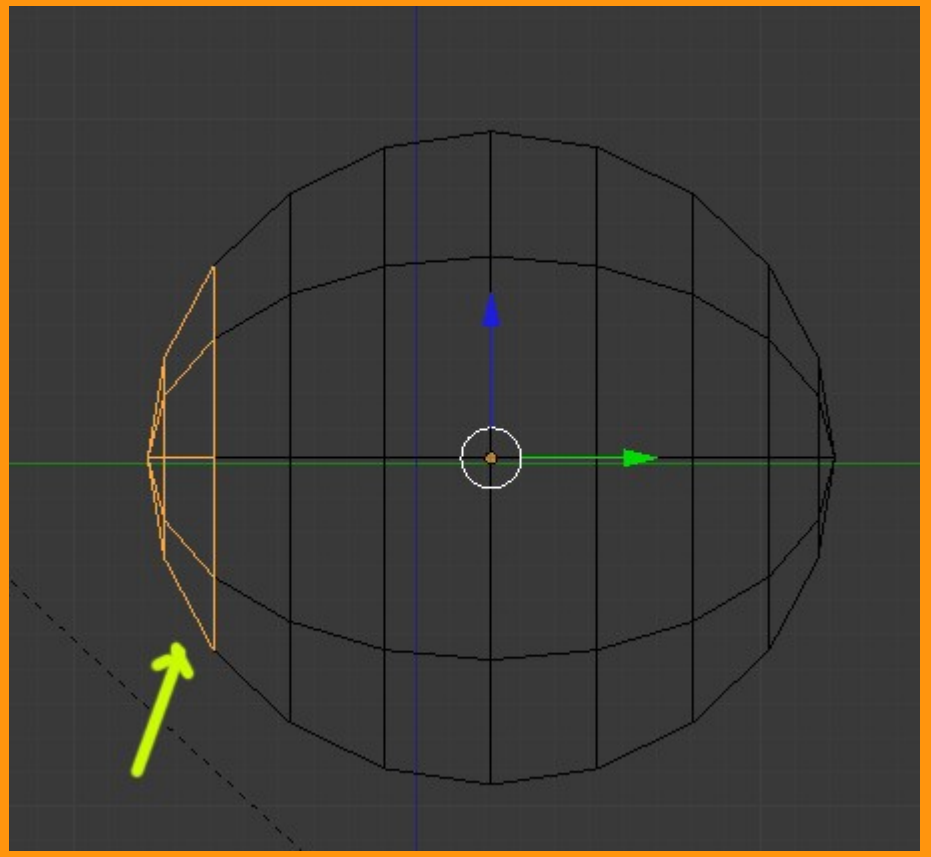


Estando en vista lateral (3) nos ponemos en Edit Mode y en modo Wireframe.

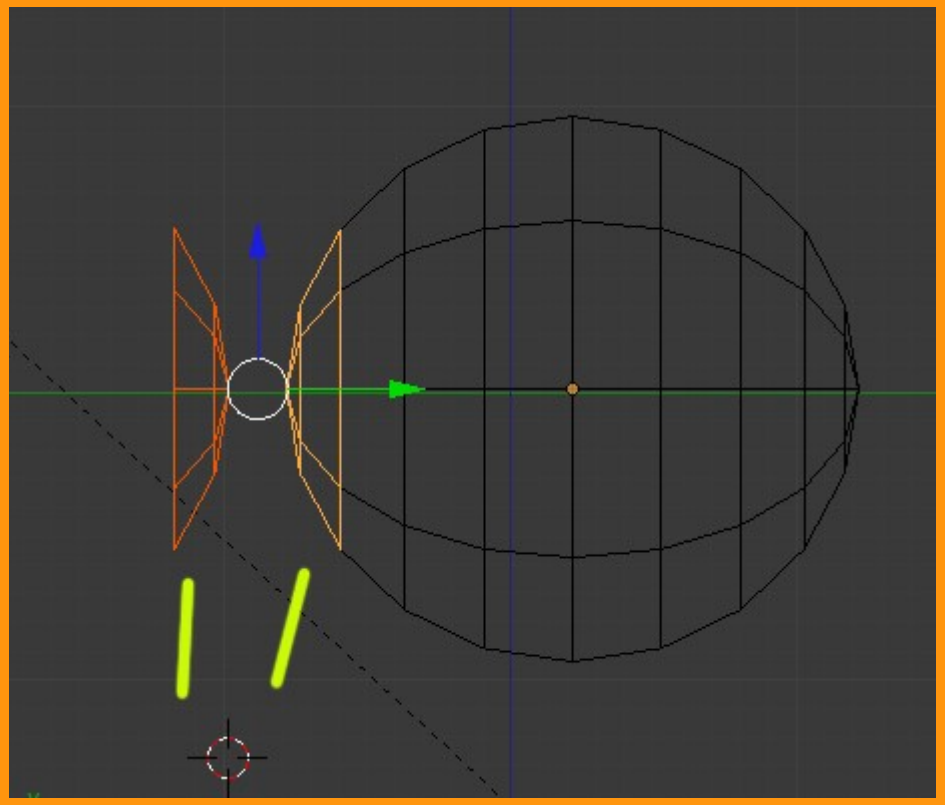


Seleccionamos una parte como en la imagen y presionamos letra P, para cortarlo y separarlo.

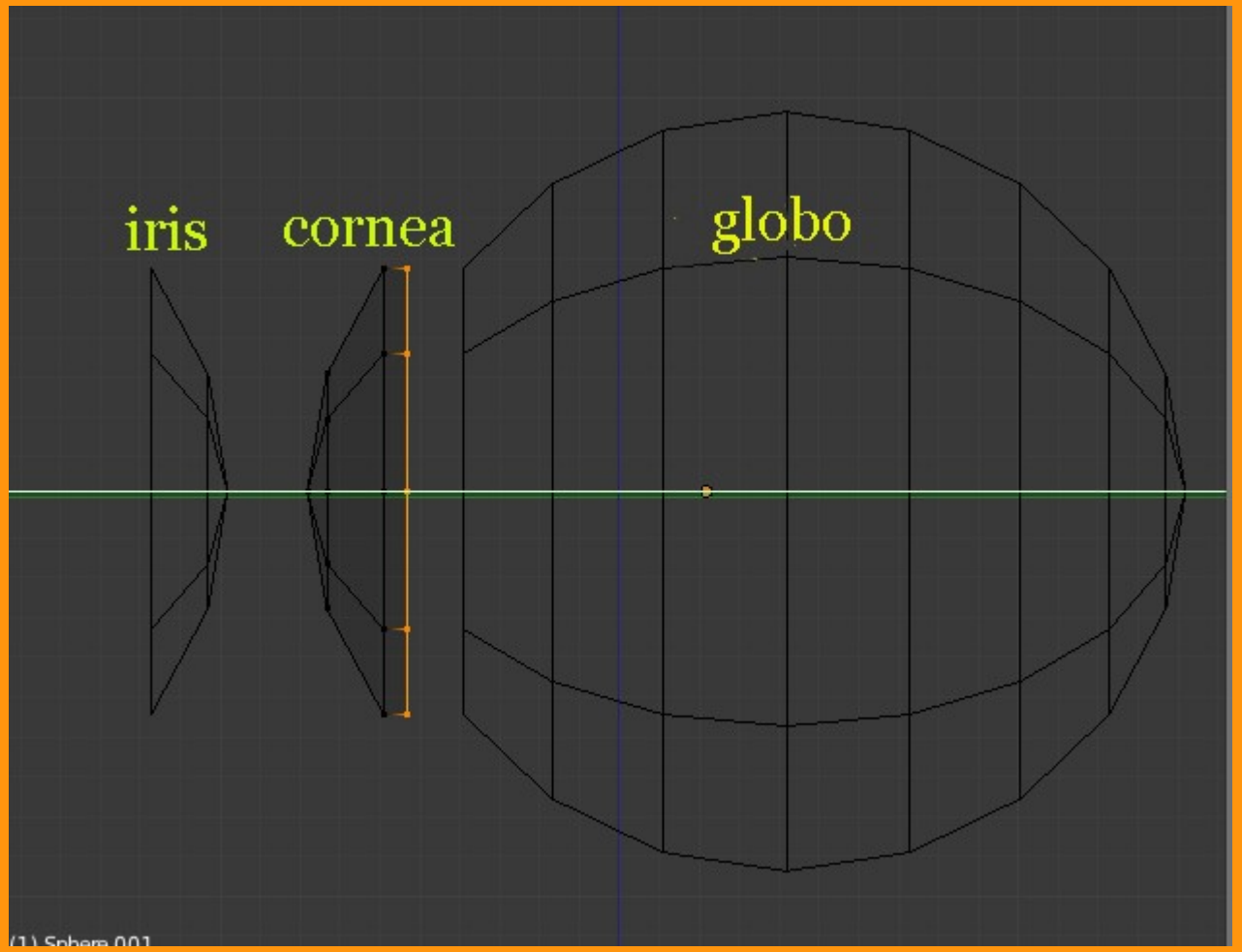




Y ese casquete lo duplicamos con Shift+D y luego lo rotamos.



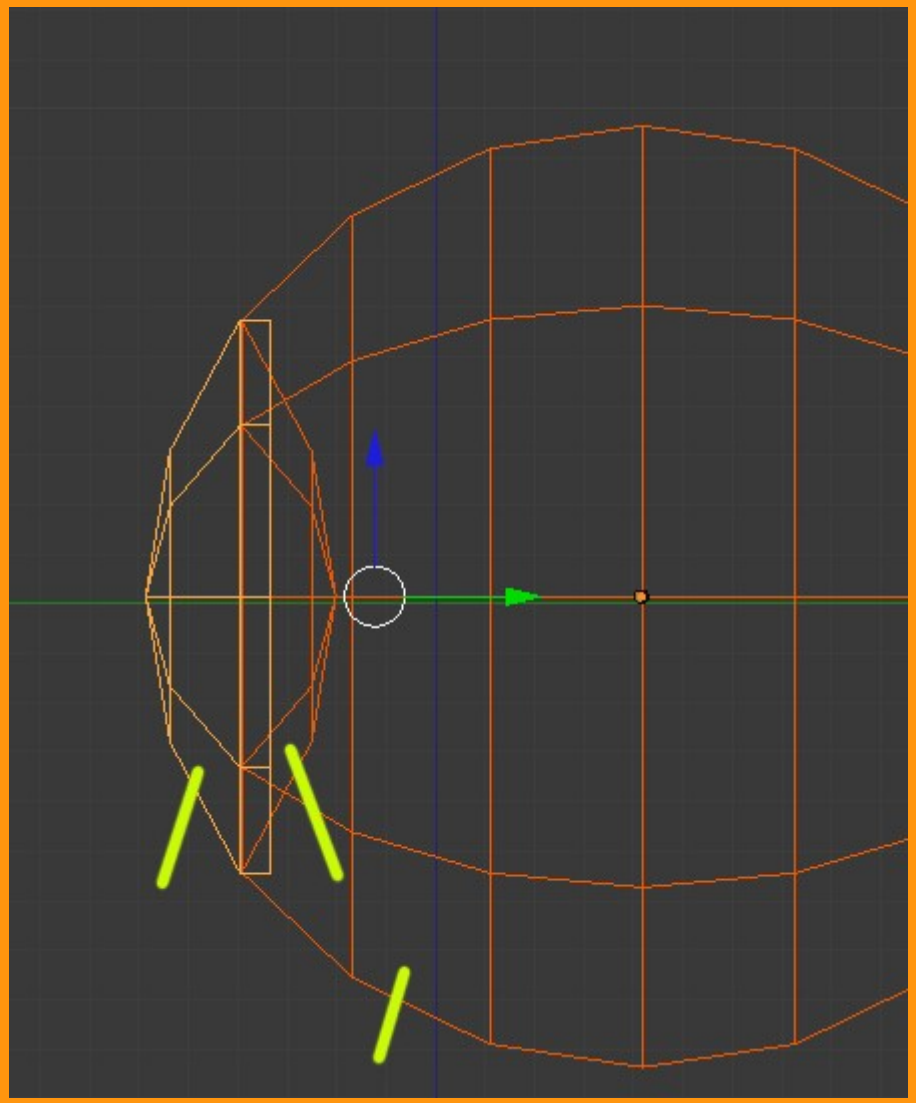
En conjunto nos deben de quedar tres piezas; el globo, la cornea y el iris.



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.

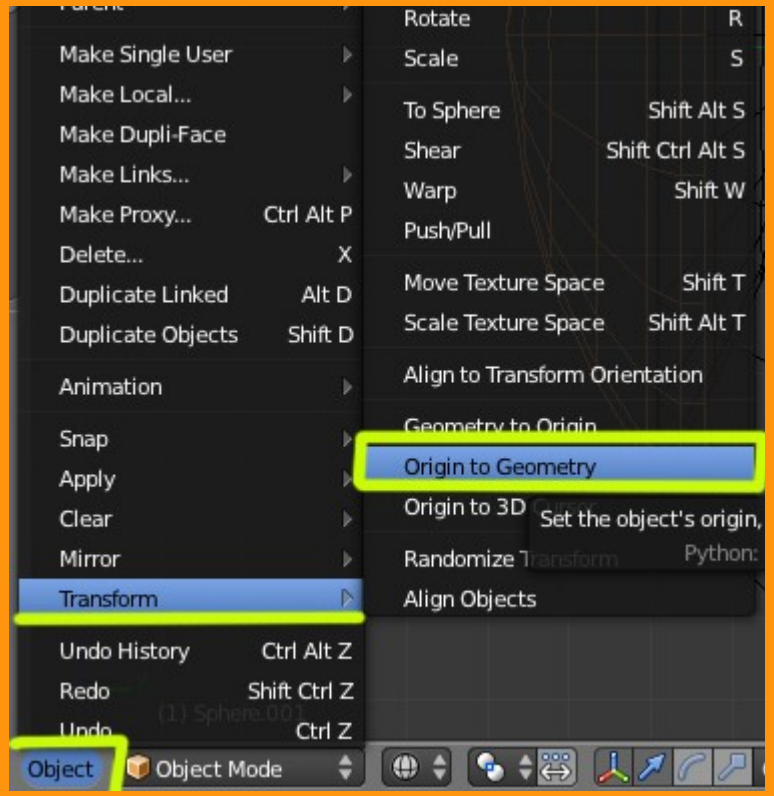
Cuando movemos las piezas, si lo hacemos teniendo presionada la tecla CTRL, los movimientos se realizan por grupos de unidades, por lo que luego al moverlos otra vez a la posición que estaban, se pueden encajar más fácilmente. No es importante pero facilita los movimientos de los objetos.

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

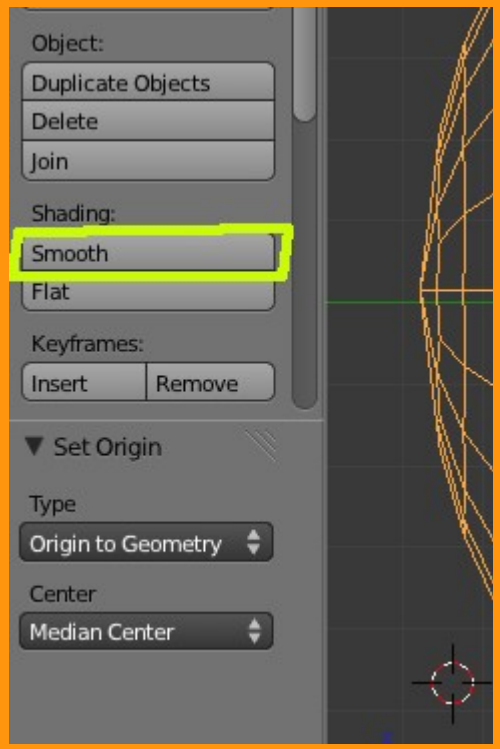


Al duplicar y mover objetos, los centros geométricos de los objetos, se suelen perder, esto no es importante, pero no cuesta nada el volverlos a poner donde corresponden. Para eso seleccionamos el objeto (por ejemplo el Iris) y estando en Object Mode, hacemos Object > Transform > Origin to Geometry.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

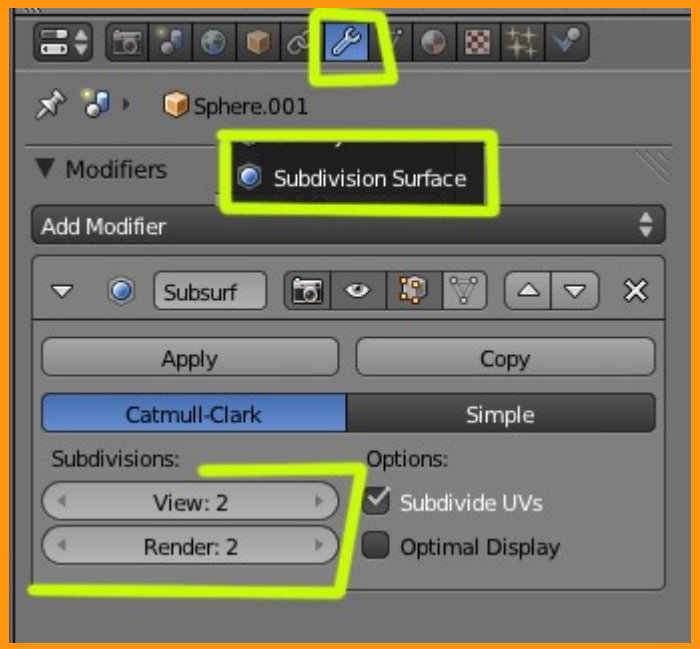
Repetimos lo mismo para cada pieza.



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...

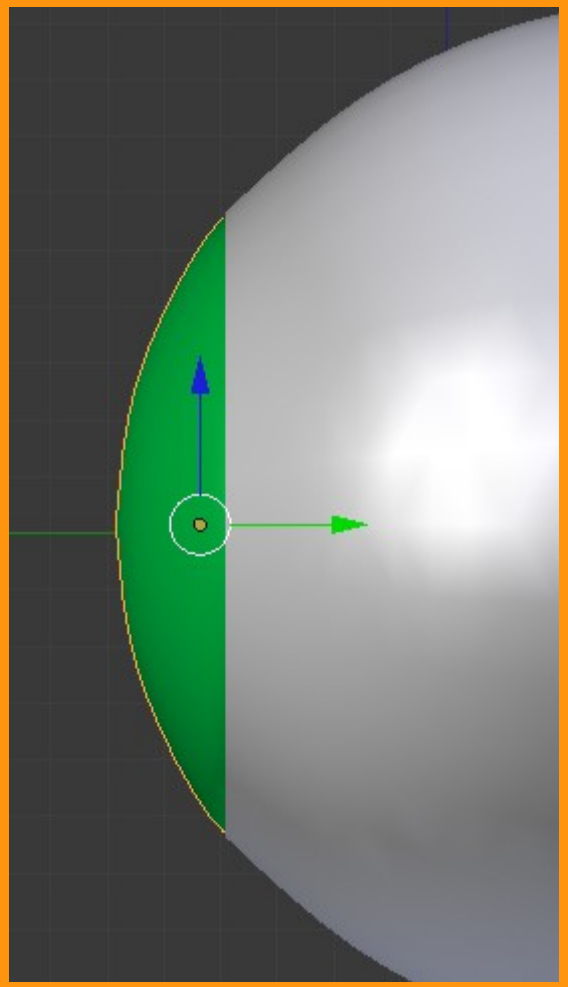


Y un modifier de tipo Subdivision Surface con valor de 2 en View y Render



Repetimos lo mismo en las tres piezas.

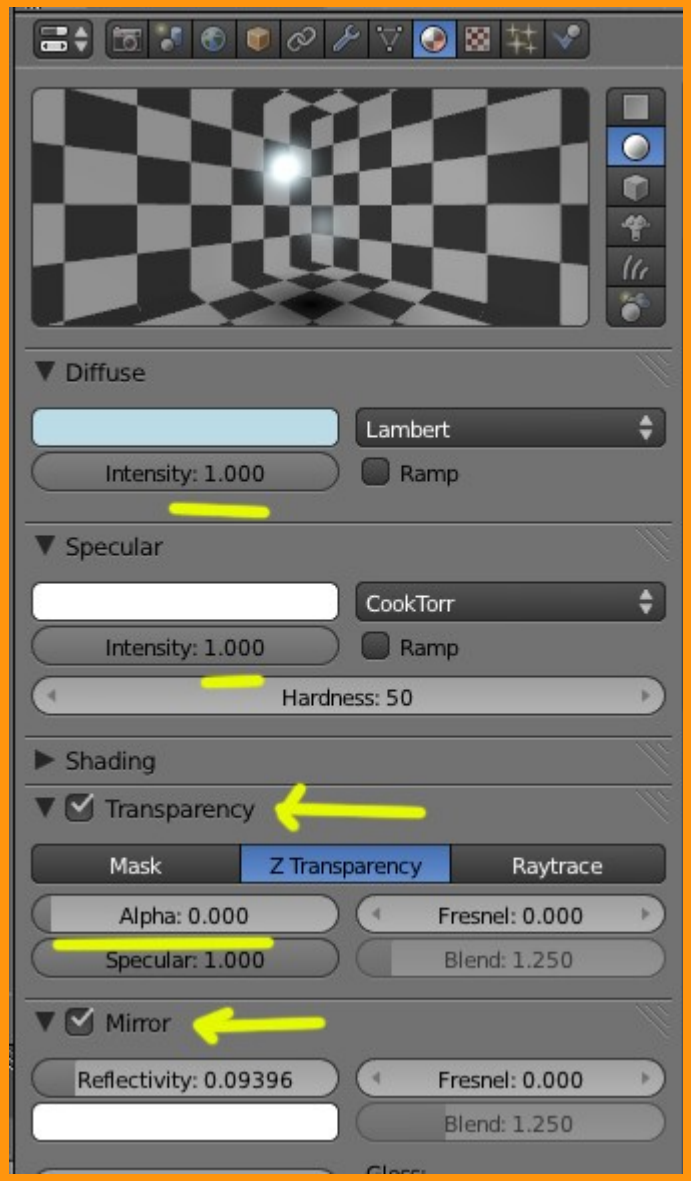
Si hace falta, volvemos a ajustar la pieza de la cornea o del iris.



Los materiales los vamos a aplicar de la siguiente forma.

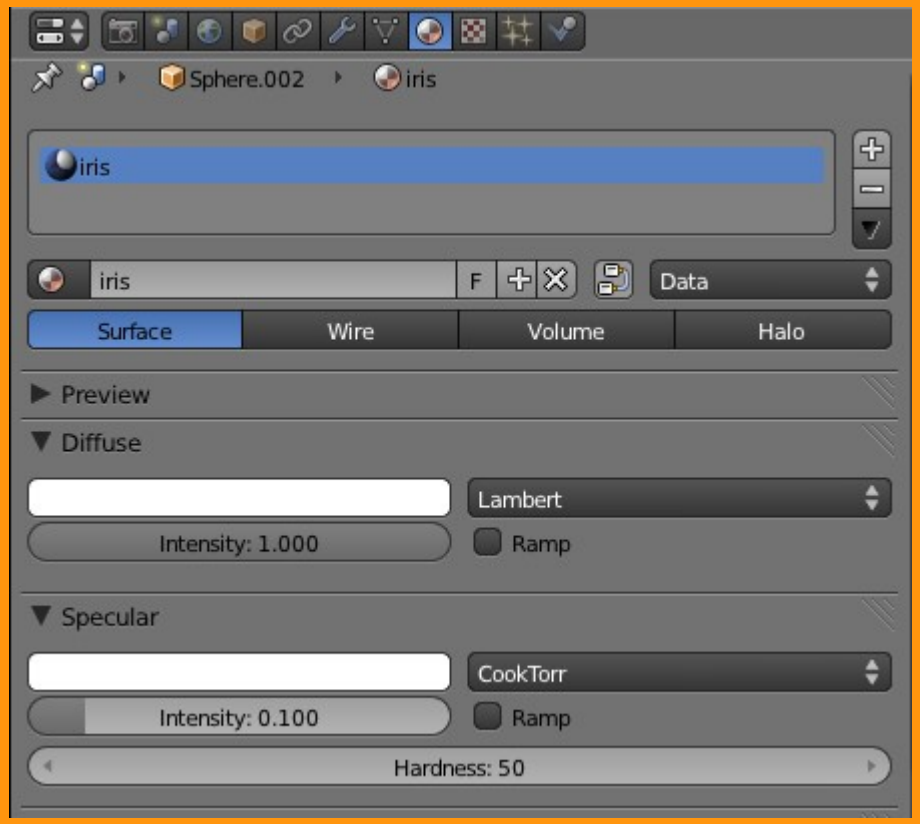
Para el globo ocular, basta con un material blanco, y si queremos le podemos poner un poco de mirror para que luego se vean reflejos.

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)

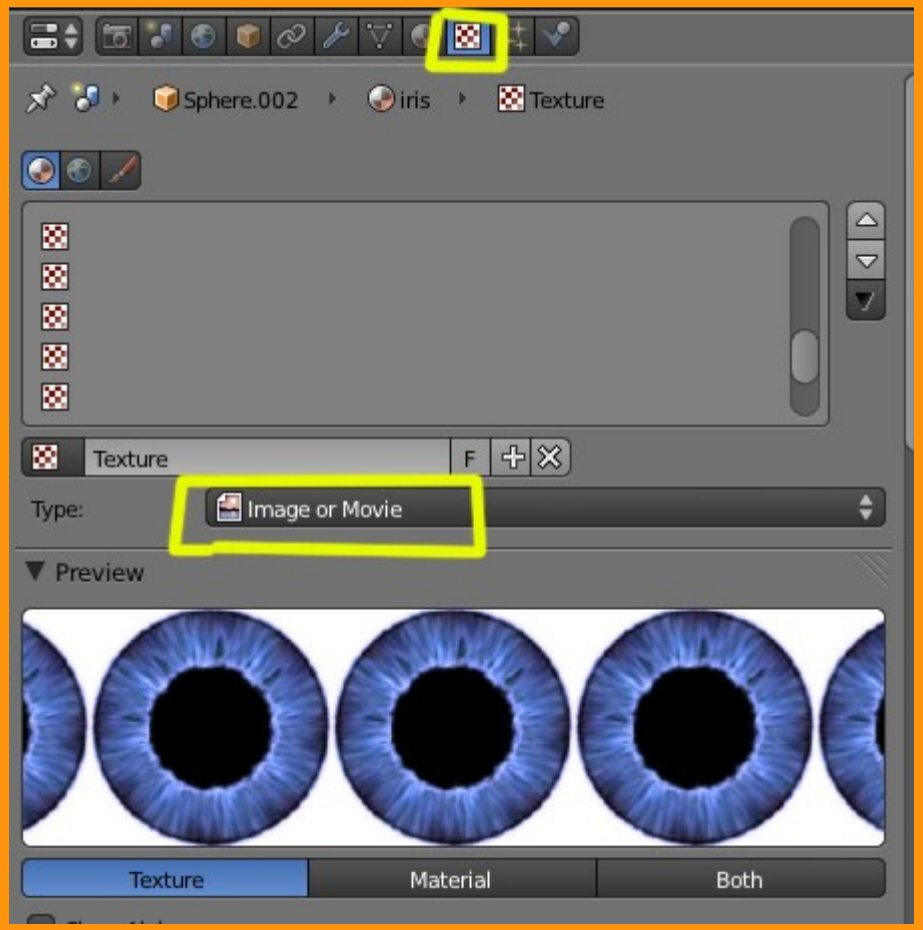


Y por último el iris.

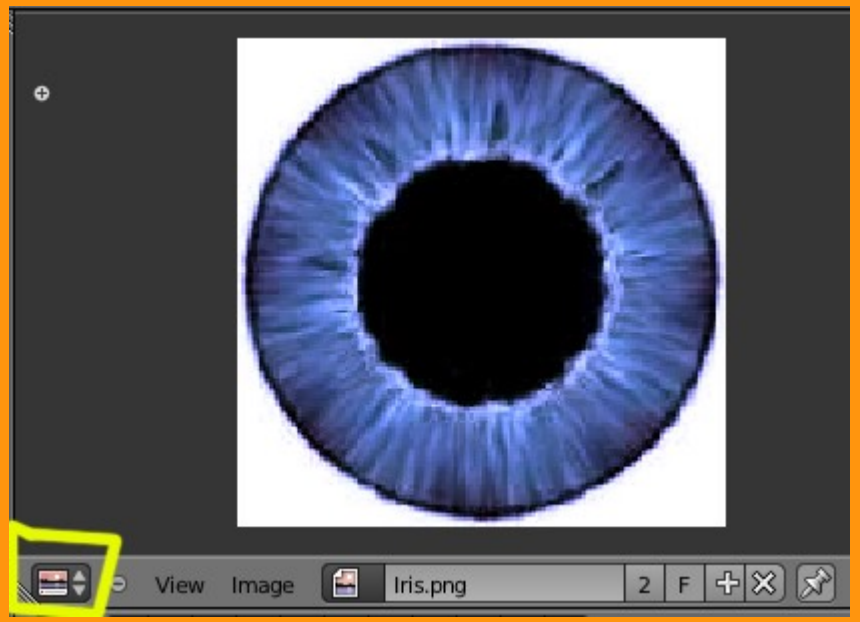
Para el iris va una imagen que debemos UVMapear. Por lo tanto lo primero que vamos a hacer es ponerle un material (no importa color de momento)



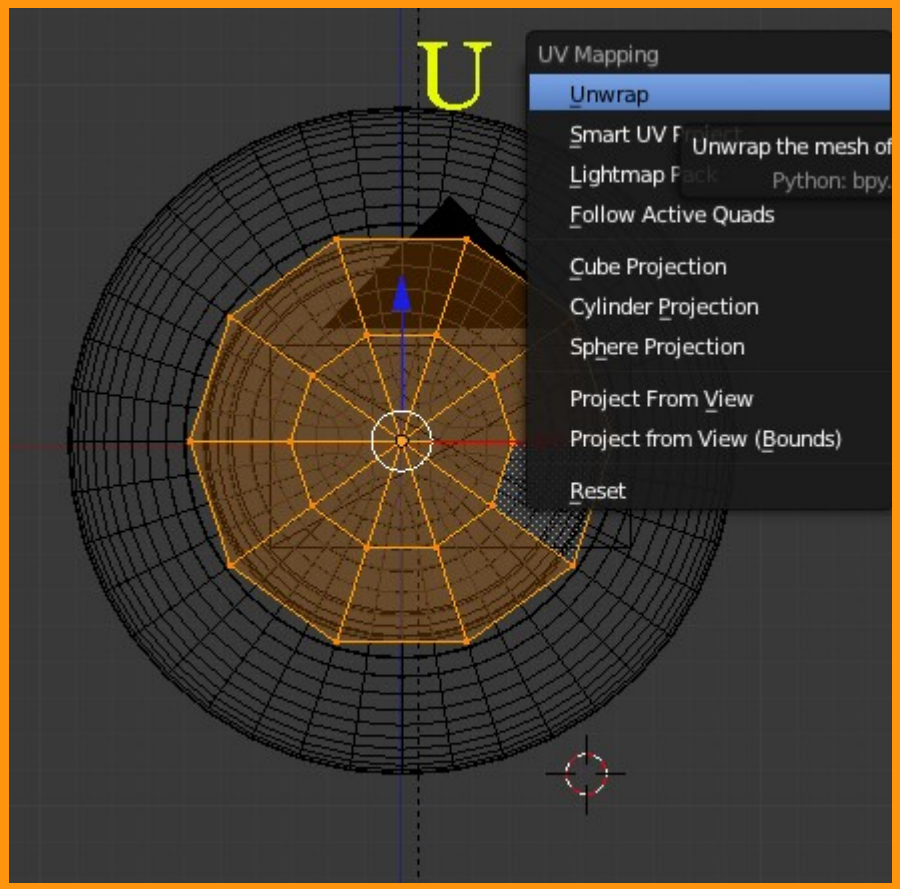
Y luego le colocamos una textura de tipo imagen. Aquí es importante el encontrar o hacer nosotros mismos una textura para el iris, de todas formas en google se pueden encontrar bastantes y además gratuitas, así como tutoriales para hacerlas directamente en el GIMP o el Photoshop.


Sphere.002
iris
Texture
Texture
F
Type:
Image or Movie
Preview
Texture
Material
Both

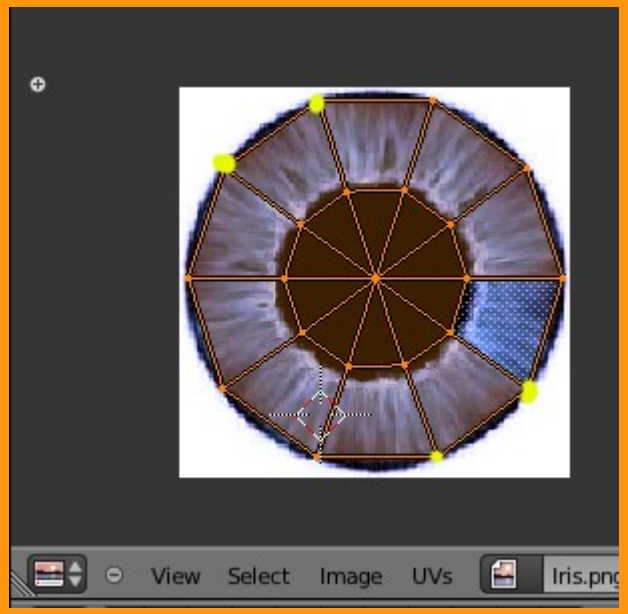
Para hacer el UVMapping, abrimos una ventana de tipo UV/Image Editor y cargamos la imagen de nuestro iris.



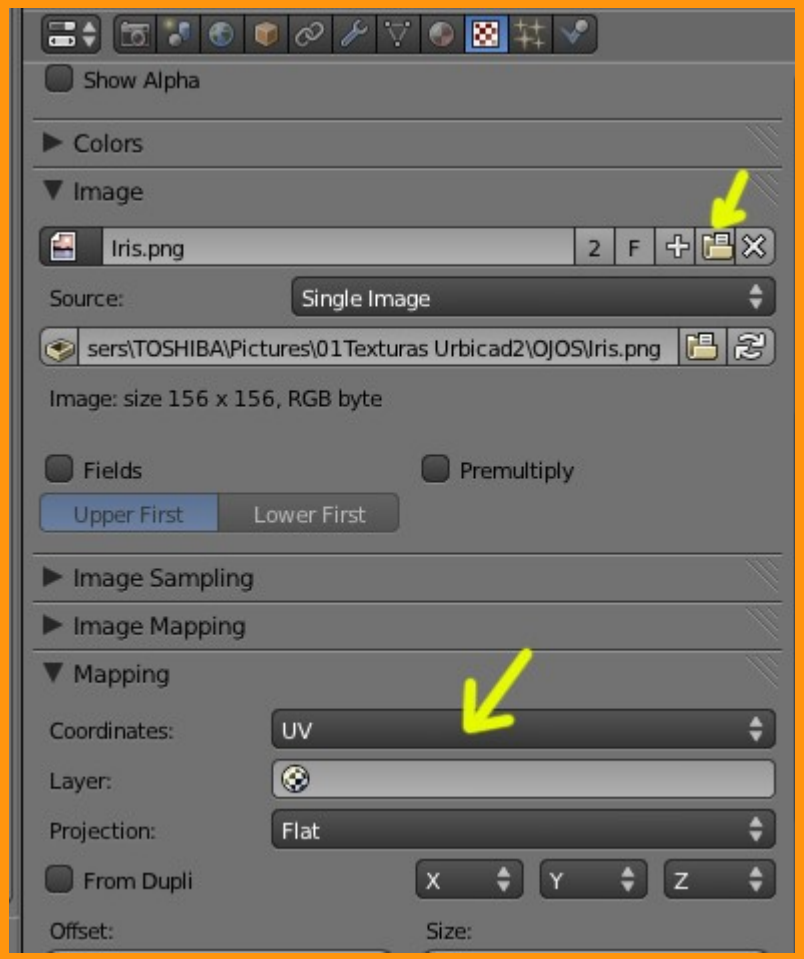
Nos colocamos en vista frontal y seleccionamos el iris y nos ponemos en Edit Mode. Seleccionamos todos los vértices. Presionamos la letra U y seleccionamos Unwrap.



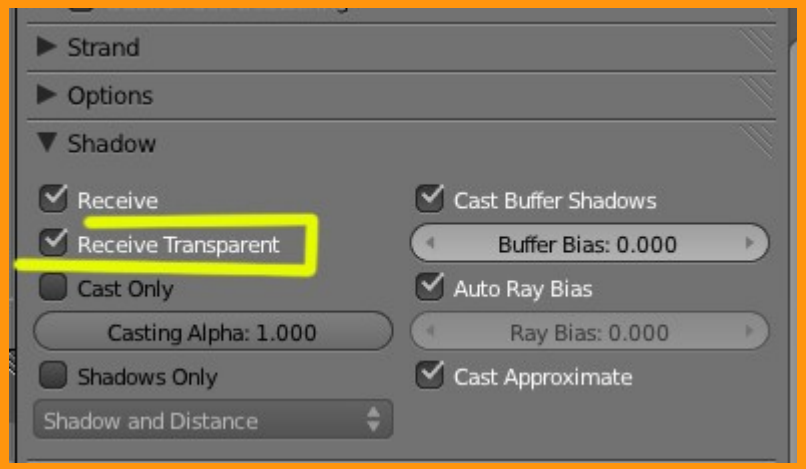
En la ventana del editor, ajustamos los vértices si hace falta. hasta conseguir que se coloquen sobre las circunferencias de la imagen.



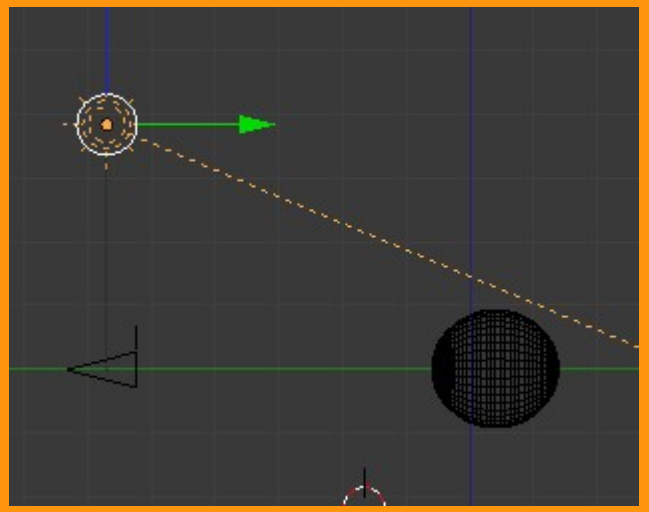
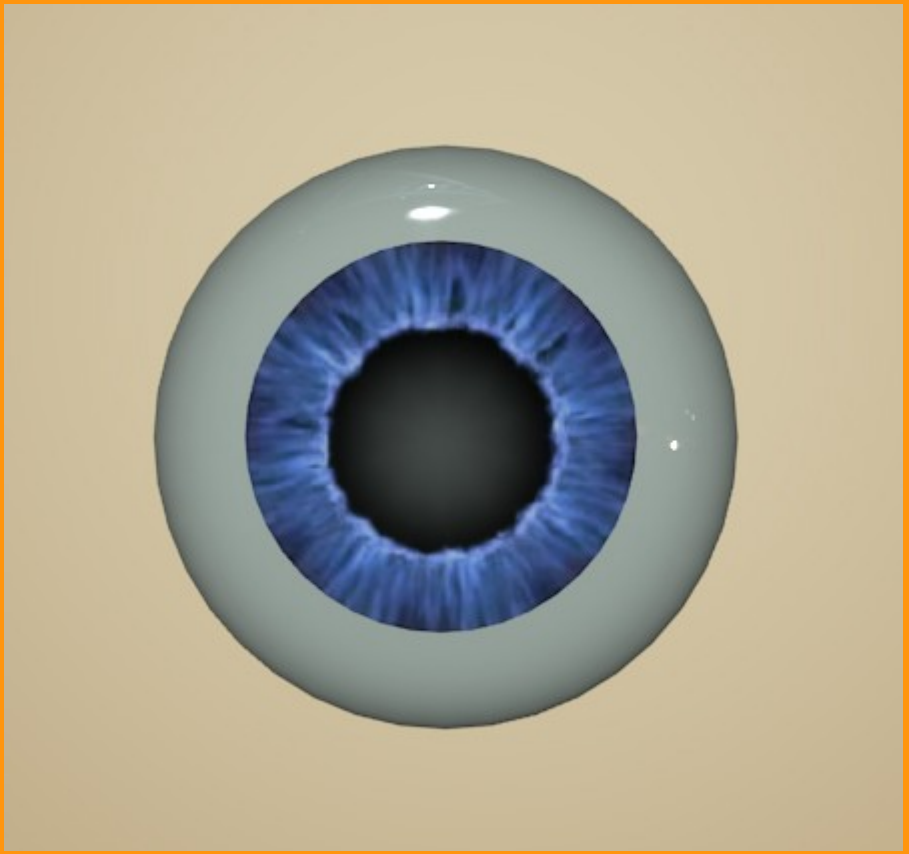
Nos aseguramos de que tenemos la ruta de la imagen bien y en Mapping le indicamos que es una textura de tipo UV



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



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.