Tutoriales para Blender 2.5 www.blender.org

Descarga gratuita del programa

soliman



Textura Envmap

(Environment Map) (Mapa de entorno)

Es una manera de crear superficies reflectantes sin necesidad de utilizar los raytraced. Es simplemente una simulación de esa reflectividad.

.

Vamos a crear una escena muy simple con un cubo, un Monkey y un plano, que será donde voy a aplicar la textura de envmap y que refleje tanto el cubo como el mono.

Les pongo un color en el material y suavizo el Monkey con un modifier de tipo suvdivision surface.



Una vez tenemos los objetos de este tutorial en escena, procedemos a lo siguiente.

Nos ponemos en una vista lateral o frontal según convenga a la escena que hemos recreado y seleccionamos la cámara. Presionamos Ctrl+S y elegimos la opción, Cursor to Selected (colocar el cursor en el objeto seleccionado)



Una vez ya tenemos el cursor en la posición de la cámara, le vamos a añadir un Empty.



Este empty, tiene que ir en unas coordenadas negativas en z de lo que son las coordenadas de la cámara. Para hacer esto que parece bastante complicado, solo hay que abrir el panel de Properties y en la parte de Transform ponerle un valor negativo a Z.

Así nos quedará la cámara donde estaba y el empty se moverá debajo del plano y con las mismas coordenadas de X e Y. El valor de Z en cámara, es positivo, y el del empty es negativo.

▼ Transform Camara	Transform empty
(1 X:0.473) (2)	X:0.472
X.0.475	X: 0.473
Y: -6.627	Y:-6.627
Z: 3.811	Z:=3.811
Rotation:	Rotation:
X: 0°	🔍 X: 0° 🕨 🛅
Y:0° ▶ 3.	🔹 Y: 0° 🕨 🛅
Z:0°	Z: 0°
XYZ Euler 🗘	XYZ Euler 🗘



A lo que es el plano donde vamos a poner la textura de Envmap, vamos a moverlo a otro layer. Para eso seleccionamos el plano, presionamos la letra M y presionamos sobre el segundo layer.



Ahora para poder ver todos los objetos, debemos de seleccionar los dos layers para poder ver todos los objetos.



WORLD:

En lo que es el mundo (World) le podemos poner una textura de clouds con unos colores azulados y blancos para que simulen nubes. Más que nada, para que luego en la reflexión, se note mejor el detalle.



TEXTURA:

Al plano al que le vamos a aplicar la textura le hemos puesto antes un material de color azul.

	ି 🔮 🔗	🎤 🟹 🚱 🛿	2 林 🖉
Material.	002		+
Materia	l.002 F	+× 🕄	Data 🗘
Surface	Wire	Volume	Halo
Preview			
▼ Diffuse	y: 0.800	Lambert Ramp	

Y ahora, le vamos a poner la textura de tipo Environment Map



Y le ponemos los valores que se ven en la imagen. En Mapping, le seleccionamos la opción Reflection. En Environment Map le marcamos Static, seleccionamos plane, pues la escena que queremos imitar es una reflexión en un plano y marcamos el Layer 2 que será excluido del render (es el layer donde está el plano)

Texture	Material	Both			
Show Alpha	Show Alpha				
► Colors			T		
Environment	▼ Environment Map				
Static	Animated	lmage File			
Mapping: Plane 🗘			ŧ		
Zoom: 0.50			Þ		
Viewpoint Object: Gempty					
Ignore Layers:	Clip	ping:			
Start: 0.10			+		
Resolution: 600			-		
Oepth: 0					
Environment M	Map Sampling		- Th		
▼ Mapping			-Un		
Coordinates:	Reflection		÷		
Projection:	Flat		¢		
	x	🗘 Y 🗘 Z	¢		
Offset:	Size	E	_		
X: 0.00	+) (4	X: 1.00	+		
Y: 0.00	× 4	Y: 1.00	*		
2:0.00	- 26	Z: 1.00	2		

Y ya tenemos una reflexión en el plano hecha con el mapa de entorno.



Hay que decir, que en el momento en que hacemos el render, ese mapa de entorno, queda grabado en la memoria de la textura. Esto quiere decir que por ejemplo, si movemos uno de los objetos y volvemos a hacer un render, lo que veremos es el mismo reflejo que hicimos al principio, no será el real de ese momento.

Si queremos rectificar y hacer un nuevo render, primero debemos de limpiar el anterior. Para eso, presionamos sobre la flecha de color oscuro que hay en Environment Map y presionamos Clear Environmap (borrar el mapa) y si tuviera más de uno pues Clear all (borrar todos)

Texture	Material	Both			
Show Alpha					
► Colors					
▼ Environment Map					
Static	Animated	Image File 🛛 🔻			
Mapping: Pla 🗟 Save Environment Map					
Limpiar Ignore Laye	Clipp	ping:			
		Start: 0.10			
unna		End: 100.00			
Resolution: 6	00				