

Tema: Textura Transparente

Figuras Planas transparentes

Nivel: Intermedio

Blender 2.45 y Gimp 2.4.5



Gio3d:

¡¡Hola a todos!! He vuelto después de unos cuantos meses, jajaja, creo que he estado un poco ocupado. Bueno en este tutorial vamos a crear una imagen sencilla, un .PNG con fondo transparente, esto lo haremos en gimp y después la exportaremos como una textura a blender y haremos que la transparencia de la imagen también se pueda utilizar en blender. Bueno, empecemos.

### Conocimientos Previos:

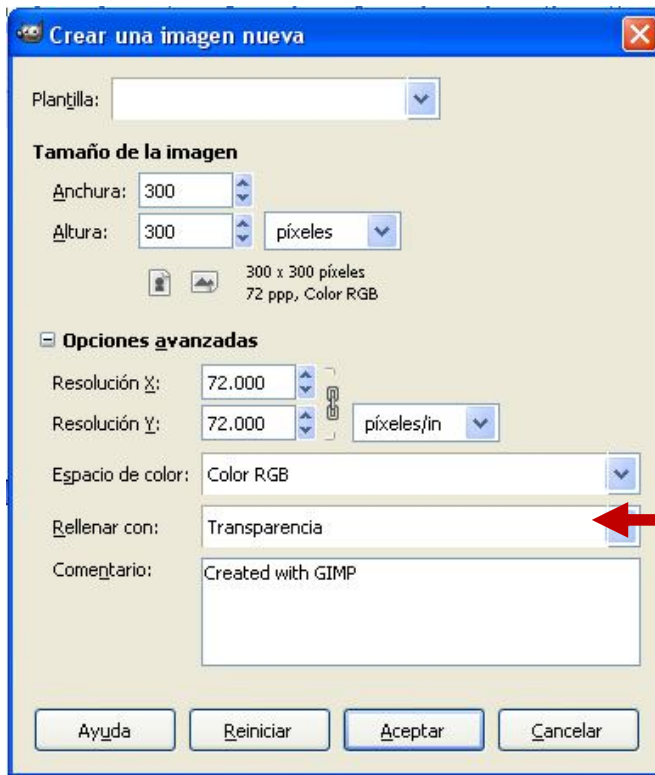
1. Debe haber un conocimiento básico del manejo de ventanas y paneles, así será más fácil la explicación de este tutorial.
2. Conocimiento para poder hacer una imagen .PNG con fondo transparente, preferiblemente en *GIMP*.

### Creando una imagen .PNG con fondo transparente en GIMP

1. Después de abrir *GIMP*, en mi caso crearé una imagen pequeña de 300x300 px,



En el menú *ARCHIVO* en la opción de *NUEVO*, aparecerá la siguiente ventana, colocamos el tamaño que queramos, y le damos *ACEPTAR*.

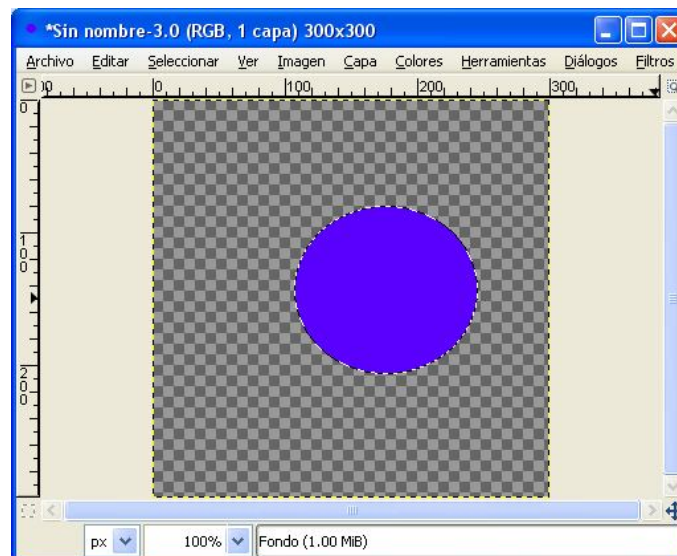


Asegúrate de que la opción de "rellenar con:" tenga seleccionado "Transparencia", así podremos trabajar.

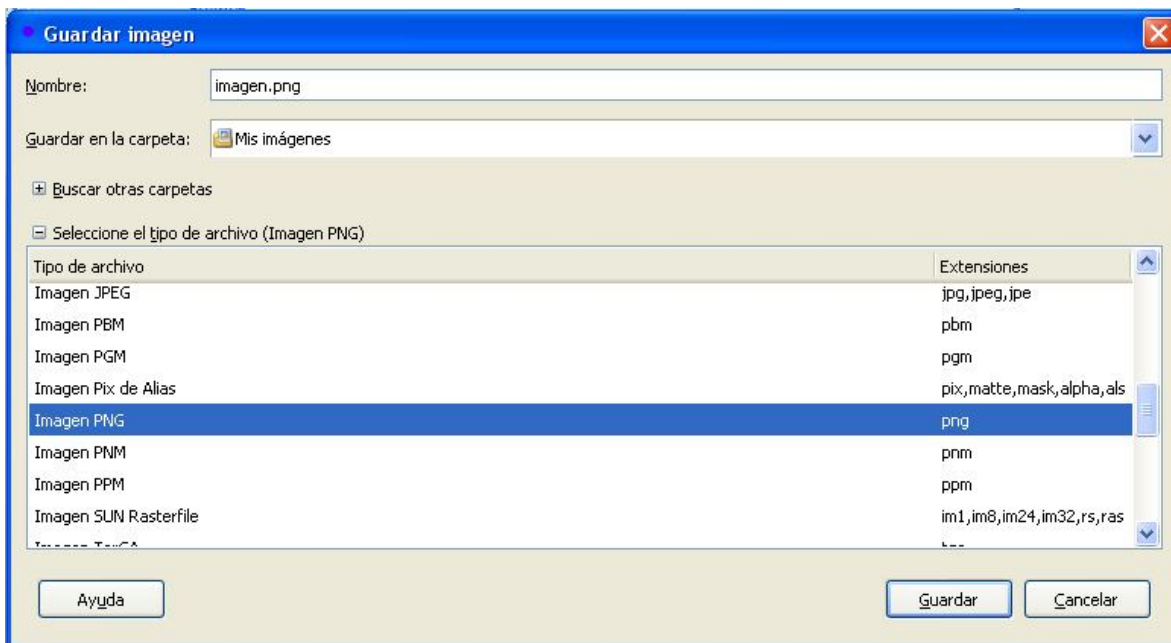
Bueno, ahora crearemos algo sencillo, un círculo en el medio de la imagen, seleccionamos el siguiente botón, ahora vamos a la imagen y creamos un círculo, al estilo *PAINT*, y después lo rellenamos con el color que deseemos; esto lo hacemos con la herramienta del botecito,



Y nos debería de quedar la imagen algo así,



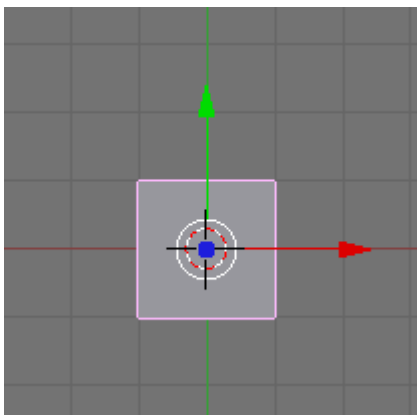
Ahora vamos al menú *ARCHIVO* pero de la ventana donde estamos haciendo nuestra imagen, y le damos click *GUARDAR COMO*.



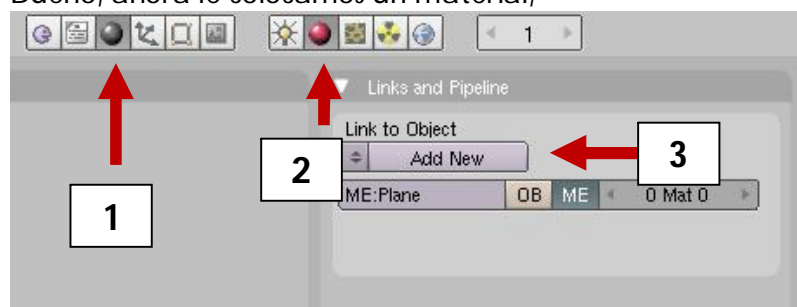
Seleccionamos el nombre de la imagen, donde la vamos a guardar y que queremos que se guarde tipo *IMAGEN PNG*, le damos click en *GUARDAR*, y saldrá una nueva ventana con opciones, también le damos click en *GUARDAR*. Y con esto acabo nuestro uso en *GIMP*, ahora vamos a Blender.

### Colocando la imagen como textura en blender

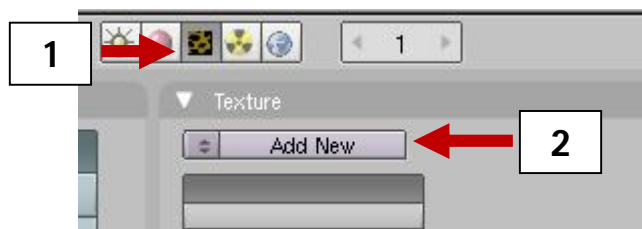
Iniciamos blender y colocamos un objeto tipo *PLANE*, (un plano),



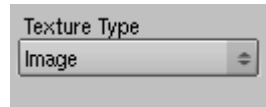
Bueno, ahora le colocamos un material,



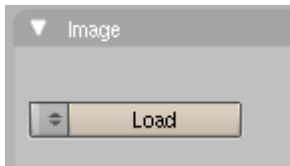
Ahora le colocamos una textura,



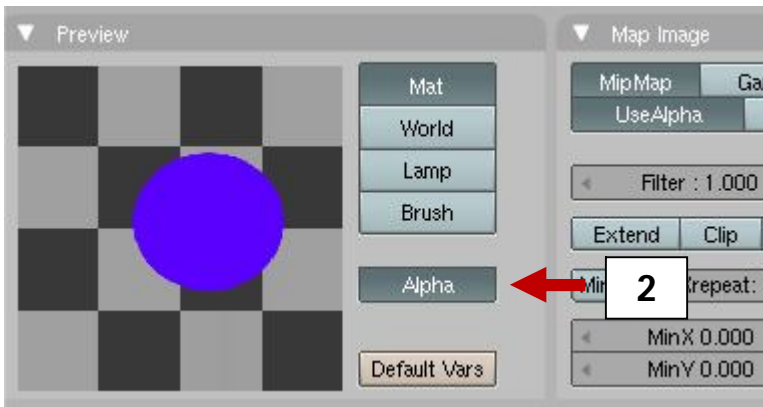
Colocamos *TEXTURE TYPE* como *IMAGE*, y un panel que esta a la par una opción para que queremos,



vamos a buscar en cargar la imagen

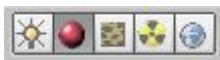


Presionamos el botón *LOAD* y buscamos nuestra imagen que creamos en *GIMP*, ahora vamos a presionar algunos botones para hacer que lo transparente de la imagen *.PNG* también sea transparente en blender.

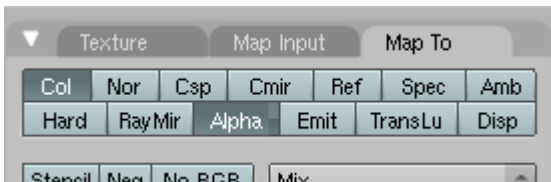


1

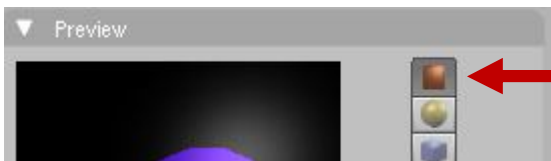
Presionamos *USEALPHA* en el panel *MAP IMAGE*, y después presionamos *ALPHA* en el panel de *PREVIEW*, y nos quedará con transparencia, como se observa en la imagen.



Regresamos al panel de material y presionamos los siguientes botones.



Presionamos en el panel *MAP TO*, el botón *ALPHA*, esto sirve para que reconozca la transparencia de la textura.

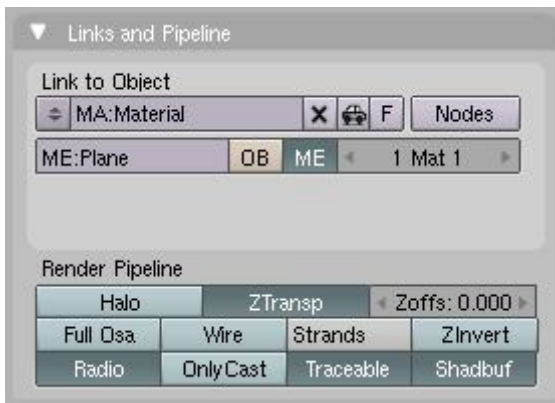


Ahora presionamos en el panel *PREVIEW*, el botón del plano, esto es para que en la imagen que nos muestra el *PREVIEW* podamos ver nuestra imagen plana.



Ahora en el panel *MATERIAL*, presionamos el botón *SHADELESS*, esto es para que no refleje la luz, y nos muestre tal y como creamos nuestra imagen.

Ahora en la parte inferior, movemos el efecto Alpha, hasta cero como valor, esto es la intensidad del fondo, o sea q si esta a cero, no veremos el efecto, que es justamente lo que necesitamos.



Y por último en el panel *LINKS AND PIPELINE*, presionamos el botón *ZTRANSP*. Esto es para activar el valor de *ALPHA* que movimos en el paso anterior.

Y por último podemos presionar F12 para ver como se renderiza nuestra imagen,



Y vemos como queda nuestra imagen que creamos en el .PNG, o sea el círculo de color azul, en mi caso, es lo único que se puede observar y todo el fondo desapareció. Ahora solo les queda experimentar, con árboles reales con fondos transparentes, o automóviles de la misma manera, para crear escenas mezcladas, de imágenes reales con 3d creado por nosotros.

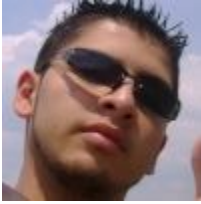


En este ejemplo baje una imagen de internet de un árbol y una casa, entonces con gimp le borre el fondo del cielo y lo deje transparente, entonces realice todo el proceso para colocar la imagen en un plano y cree varios cubos tras el plano y mi resultado fue este.

Como siempre digo, experimenten, se pueden hacer grandes obras experimentando.

Este material no tiene ningún fin de lucro, así que pueden copiarlo, distribuirlo y utilizarlo para fines que no sean comerciales.

Atte.



Giovanni Arrecis  
Estudiante  
Ingeniería en Ciencias y Sistemas  
Universidad de San Carlos de Guatemala.  
proragt@hotmail.com

Dudas o sugerencias, mi Blog  
<http://arrecis.wordpress.com>

Página Oficial de Blender  
[www.Blender.org](http://www.Blender.org)

Página de Gimp  
[www.gimp.org.es](http://www.gimp.org.es)