

Material Cristal transparente
en
Blender 2.47
Versión 1 del documento

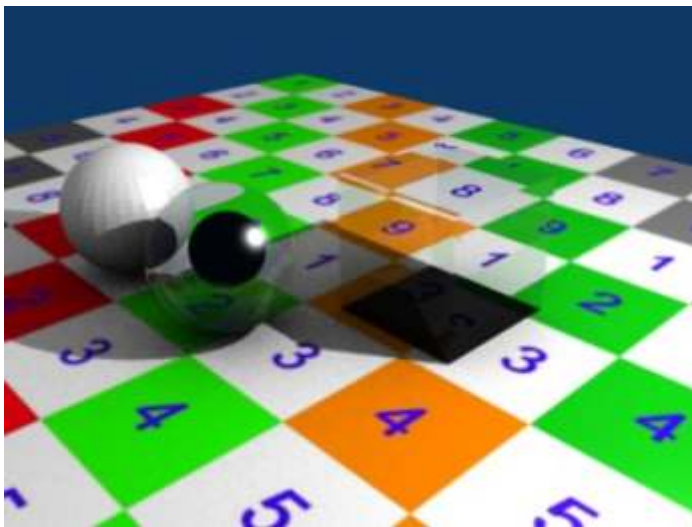
Beztao design

Presentación

Este pequeño manual del material cristal transparente lo elabore al no encontrar un material similar que me sirviera para los proyectos de diseño automotriz que he estado desarrollando, busque por la red y aunque localice materiales que pretendían representar cristal no me servían para el proposito especifico que yo requería, que es para las micas y cristales de los autos.

Este material posiblemente físicamente no sea correcto pero para representación sirve

Primeros problemas



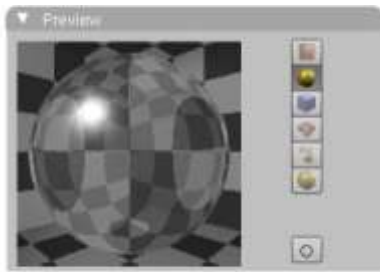
Aquí esta una imagen generada desde Blender con el cristal transparente, y que no era el material que yo quería, como podrás ver, los objetos “transparente generaban una sombra que aunque es correcta, en caso del cubo generan una aberración visual, no se ve el numero 2 que se encuentra en la superficie horizontal.

Y en la esfera que se encuentra dentro de la esfera transparente el color de material es rojo y en la representación se ve demasiado oscura



Los valores que utilice para el material son los correctos sin embargo el material generaba la sombra antes mencionada

Y se hizo la transparencia...

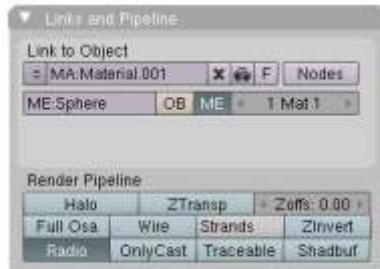


Te muestro los parametros de cristal transparente que logre.

Primer paso:

En el Pipeline ve que no esten aplicado las opciones de:

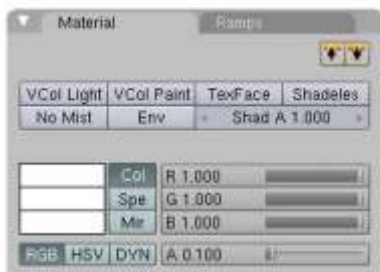
- OnlyCast
- Traceable
- Shadbuf



Segundo Paso

- Col el blanco
- Spe en blanco
- Mir Blanco

Y el alfa en 0.1qu es el valor A



Para los parametros del Mirror Trans use los siguientes:

Ray Mirror aplicado

Ray Transp

RayMir .30

IOR 1.5

Fresnel 0

Fresnel 5

Fac 5.0

Fac 1.25



El SpecTra a 1

Los Shaders

Lambert

Ref 0.8

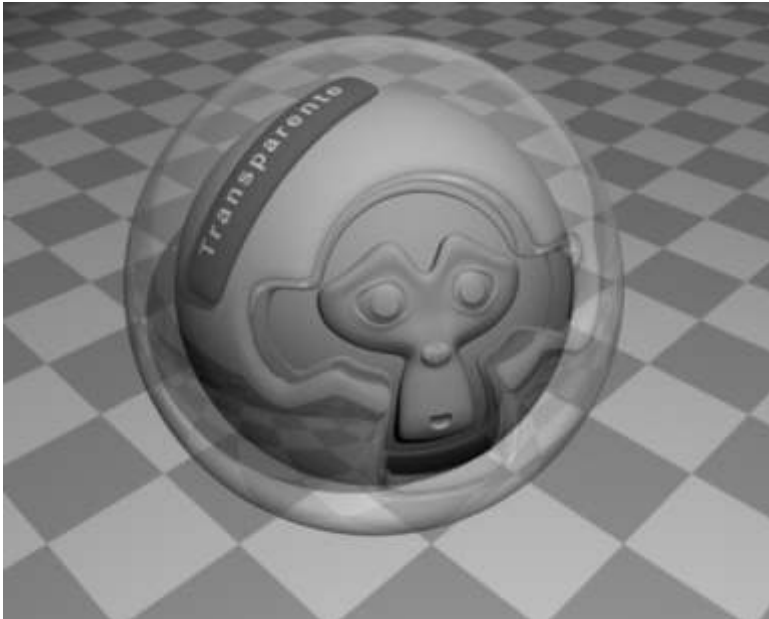
CookTorr

Spec 0.5

Emit

.5

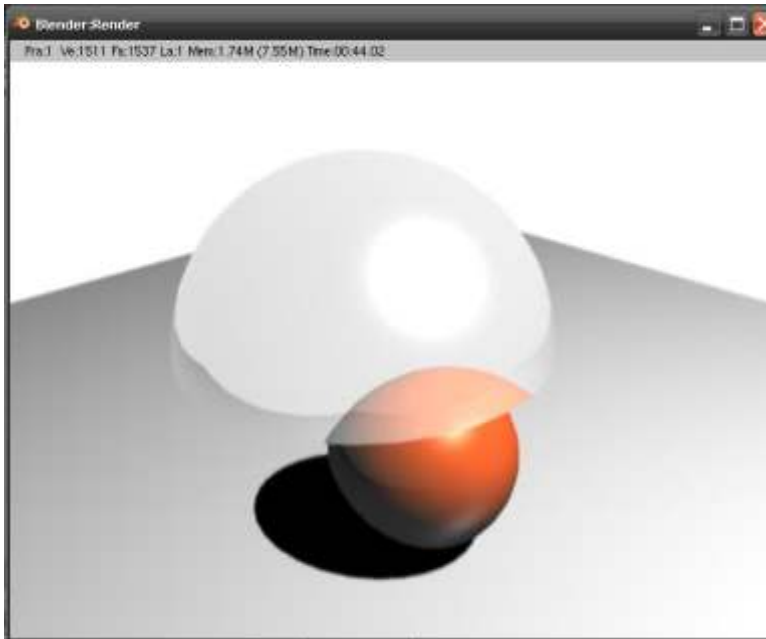
Ejemplos



Con el template de materiales de G blender Guanajuato, el material se encuentra disponible en los siguientes sitios

Blender Guanajuato (deber ser usuario)

O en mi sitio <http://www.beztaodesign.com/blog>



Media esfera

Agradecimientos

Al equipo de Blender Guanajuato por su esfuerzo de desarrollar un portal para los usuarios en español.

Del autor



Correo: fernandosandoval@3dup.com

Sitio: www.beztaodesign.com

Blog: www.beztaodesign.com/blog

Msn: fernandosandoval@beztaodesign.com