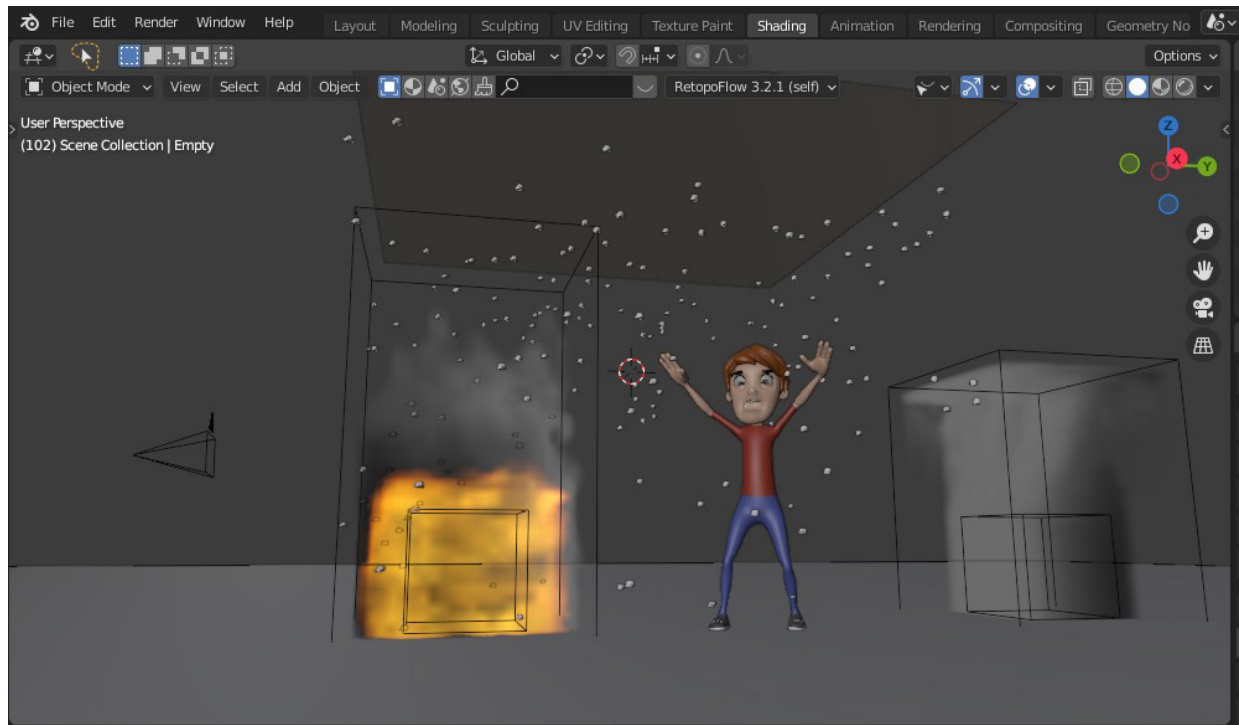
A man with a beard and glasses, wearing a red and black plaid shirt, is sitting at a desk. He is looking at a computer monitor that displays a video editing software interface. The interface shows a preview window with a green field, a timeline, and a library of clips. A desk lamp is positioned to the left of the monitor, and a keyboard and mouse are on the desk. A clipboard with a notepad and a pen is also visible on the desk.

Efectos y render

Simulación y FX

Simulación y FX

Los visual effects, o FX, son aquellos efectos que se agregan en la producción sin ayuda de la post producción, en el caso de animación 3D, son los efectos que se crean directamente en la escena, los cuales suelen crearse mediante sistemas emisores de partículas.

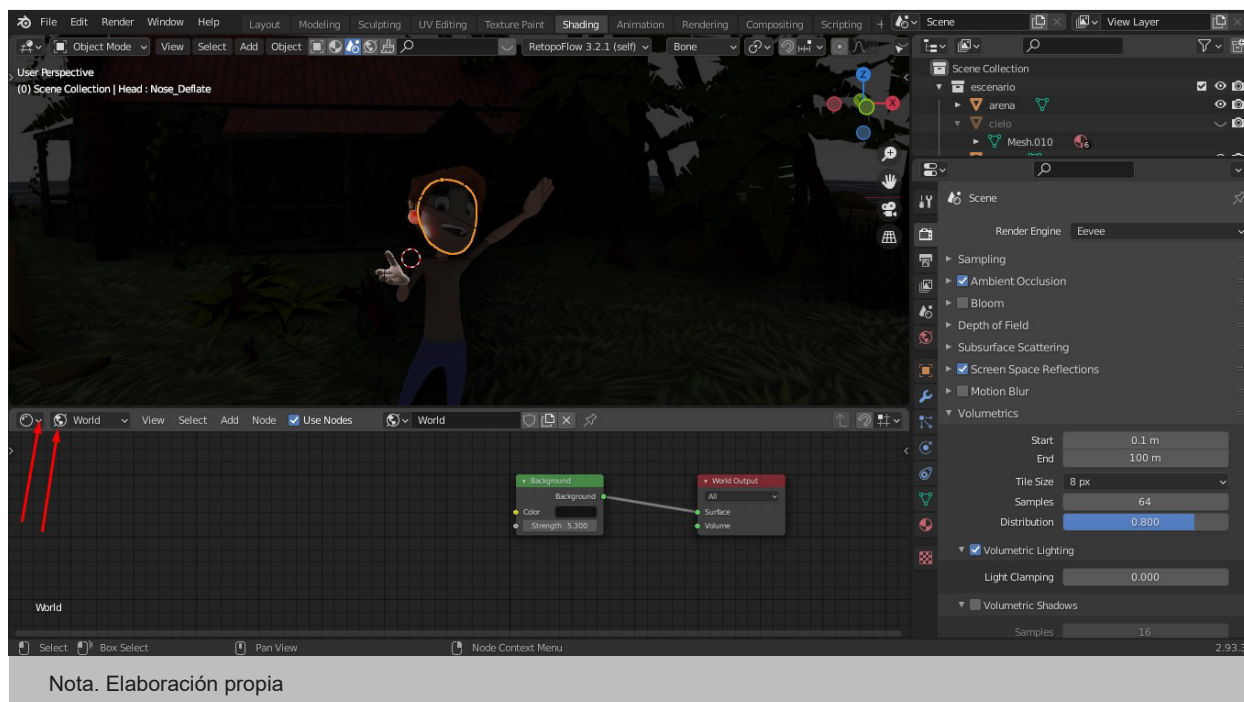


Nota. Elaboración propia

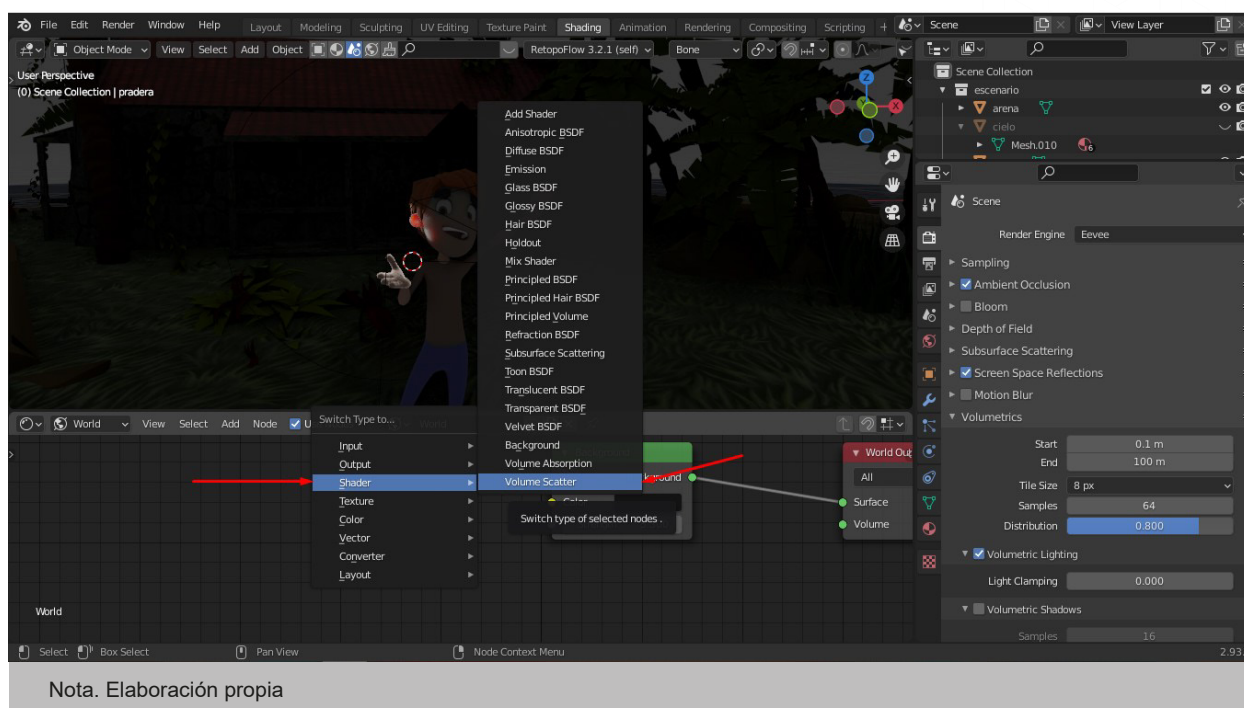
Los sistemas de partículas en blender sirven para generar efectos visuales destinados a simular efectos tales como fuego, lluvia, humo etc, y combinarse entre ellos para así llevar a cabo un proyecto audiovisual configurando los parámetros necesarios para que se adapten a la escena con casos prácticos, como la creación de fuentes de fuego, generación de nubes y lluvia entre otros.

Niebla

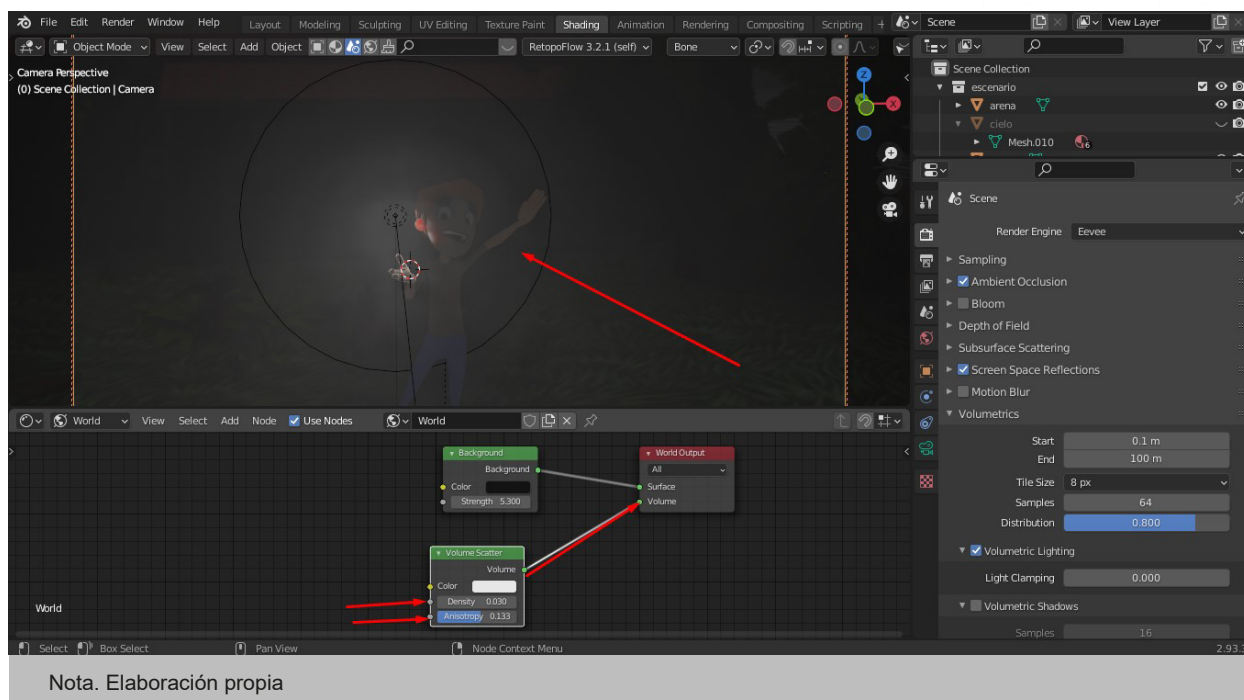
Para crear niebla en blender, vamos como primera medida a abrir el shader editor, una vez lo tengamos abierto, está por defecto en object, debemos cambiarlo a world.



Una vez allí aparecerán los nodos del world output, el siguiente paso será crear la niebla, la cual se hace agregando un volumen scatter.



Una vez creado el volumen scatter lo enlazamos a volumen de world output, y ponemos el valor de density en 0.03 y jugamos con los valores e anisotropy hasta conseguir el resultado deseado.



Una vez creado el volumen scatter lo enlazamos a volumen de world output, y ponemos el valor de density en 0.03 y jugamos con los valores e anisotropy hasta conseguir el resultado deseado.