



Práctica 1

Entornos Virtuales

Pedro Manuel Gómez-Portillo López
gomezportillo@correo.ugr.es

21 de Febrero de 2019

Índice

Introducción.....	3
Renderizado final.....	4
Nave roja.....	4
Nave azul.....	5
Composición.....	6
Modelado.....	7

Introducción

Blender es un programa *open source* y multiplataforma dedicado especialmente al modelado, iluminación, renderizado, animación de modelos tridimensionales.



En esta práctica voy a reutilizar uno de los modelos que modelé para *Space Invaders*¹, un minijuego que hice con *Ogre3D*² hace un par de años. He hecho otros proyectos más complejos, como ³ o ⁴, pero como el objetivo de las prácticas es hacer un sistema interactivo creo que es una oportunidad perfecta para rehacer dicho juego con *Blender Game*, el motor para juegos de Blender.

Se han texturizado dos versiones diferentes; una roja y otra azul.

1 <https://youtu.be/zCOF8jv5ShU>

2 <https://www.ogre3d.org/>

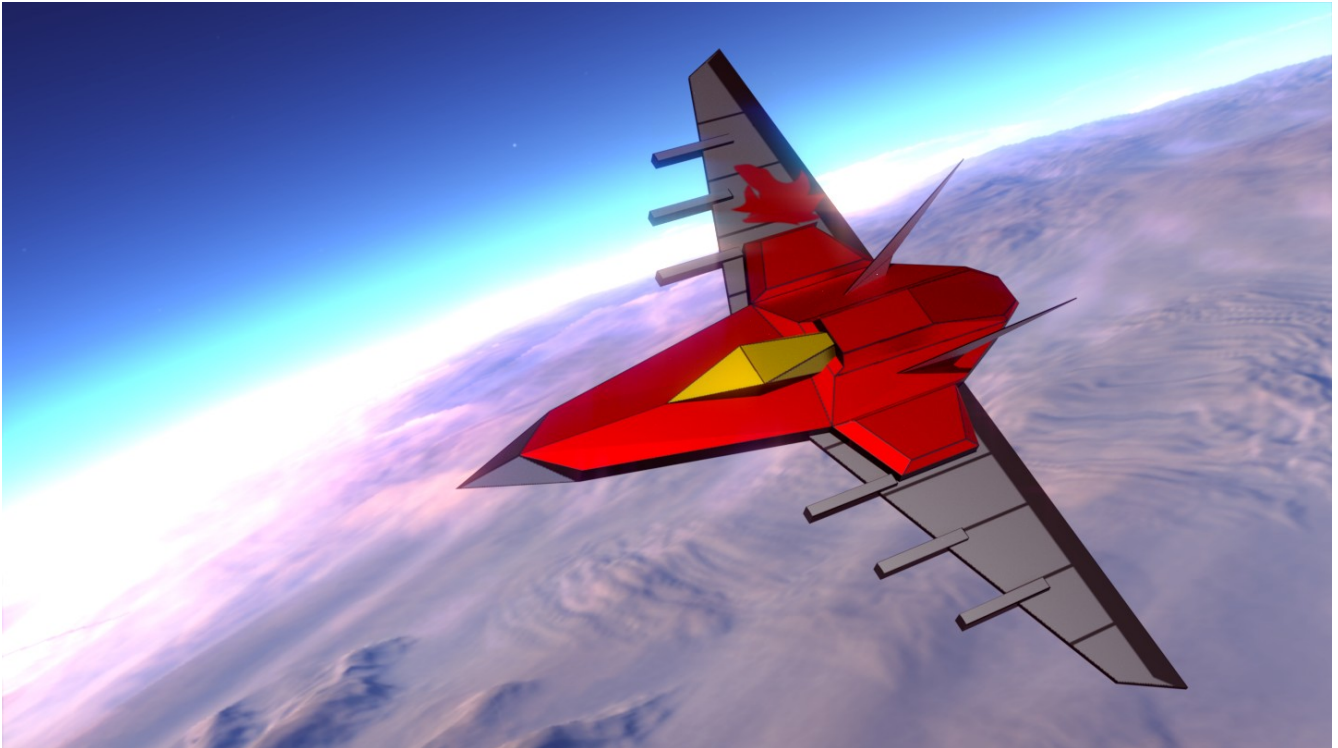
3 <https://youtu.be/4rIMJTHNe7A>

4 https://twitter.com/Pedroma_Almagro/status/965288670134788102

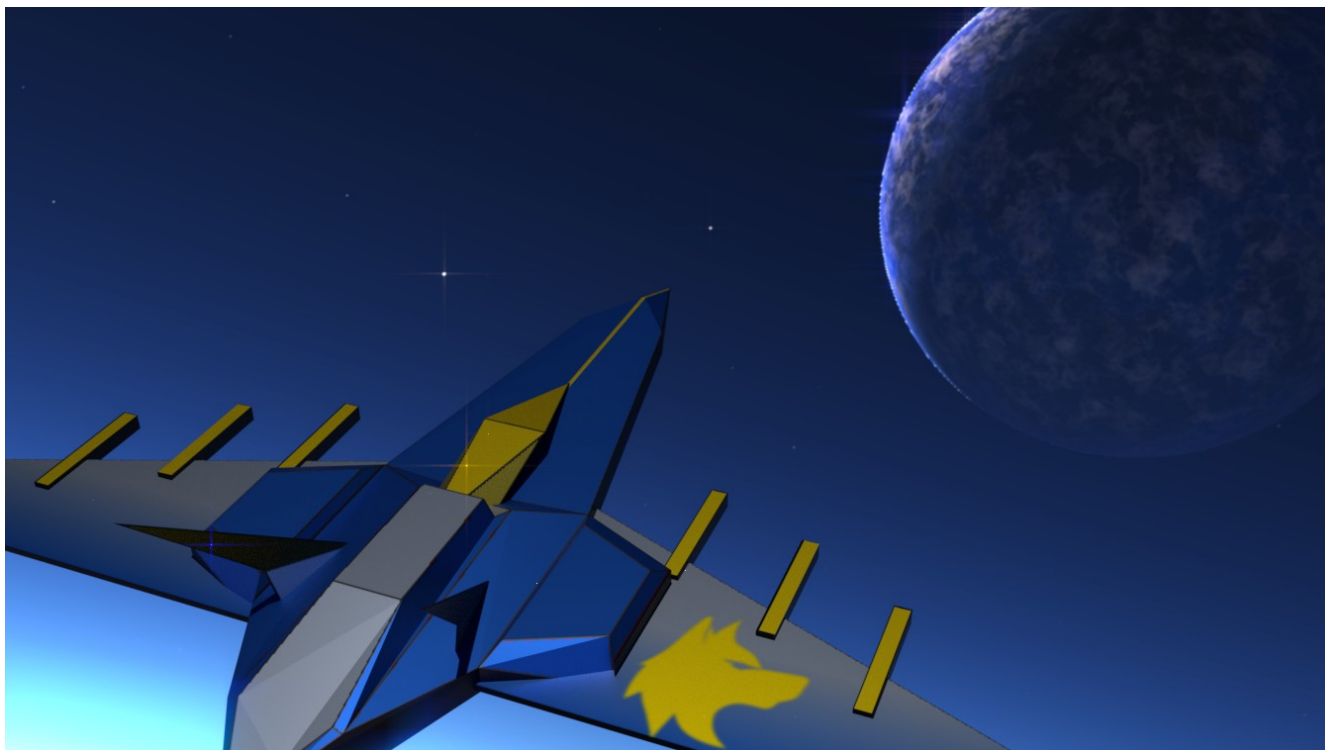
Renderizado final

Se ha utilizado un fondo HDRI de un cielo para conseguir una iluminación más realistas.

Nave roja

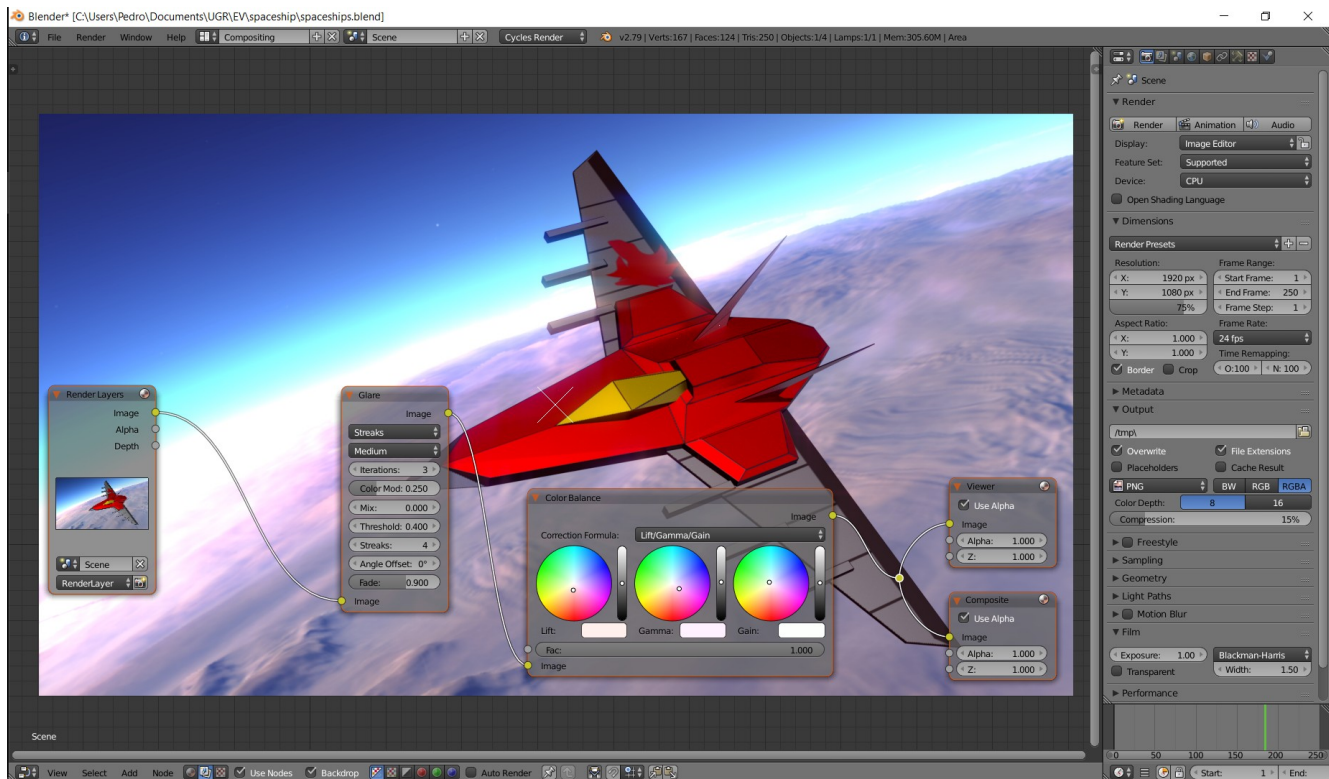


Nave azul



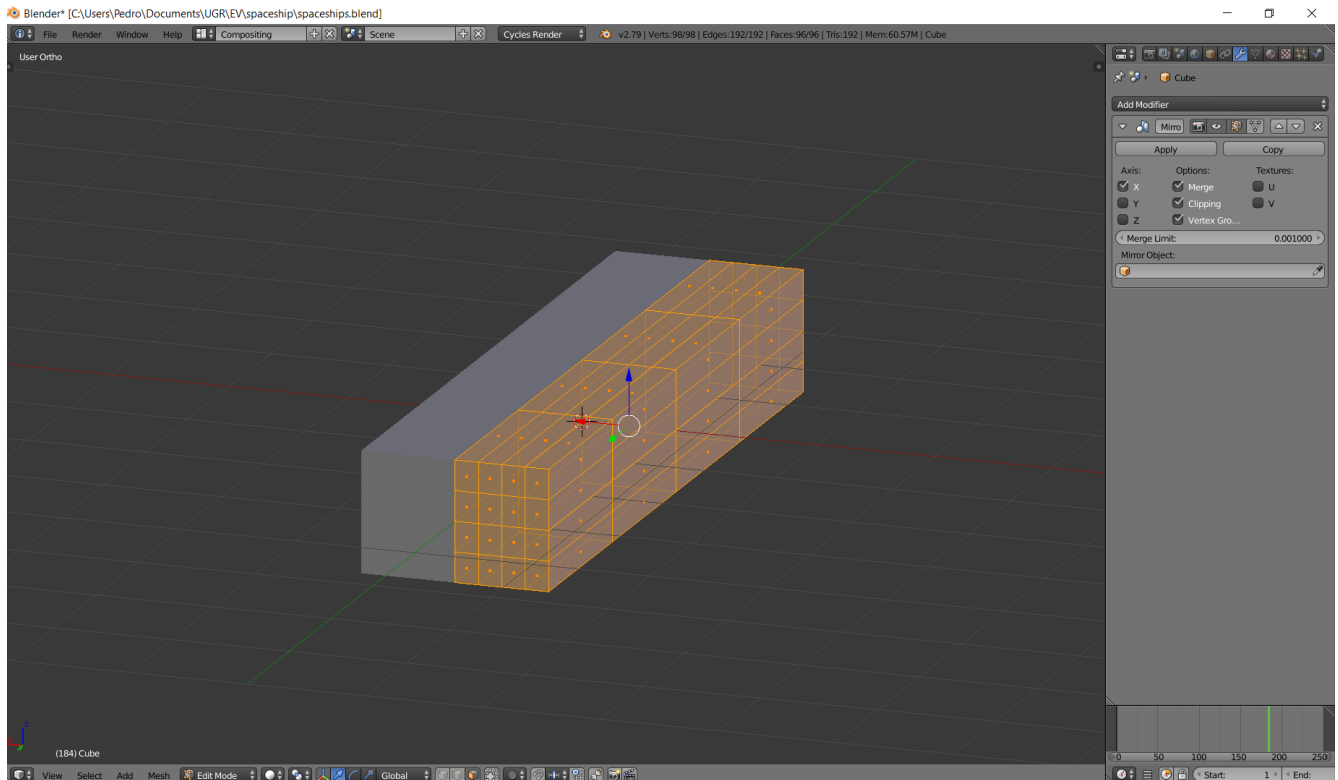
Composición

Se ha realizado una ligera composición del renderizado final; como puede verse en la imagen inferior, se ha usado el nodo *Glare* con umbral 0.4 y se han subido los tonos rojos/rosas de la imagen con el nodo *Color Balance*.

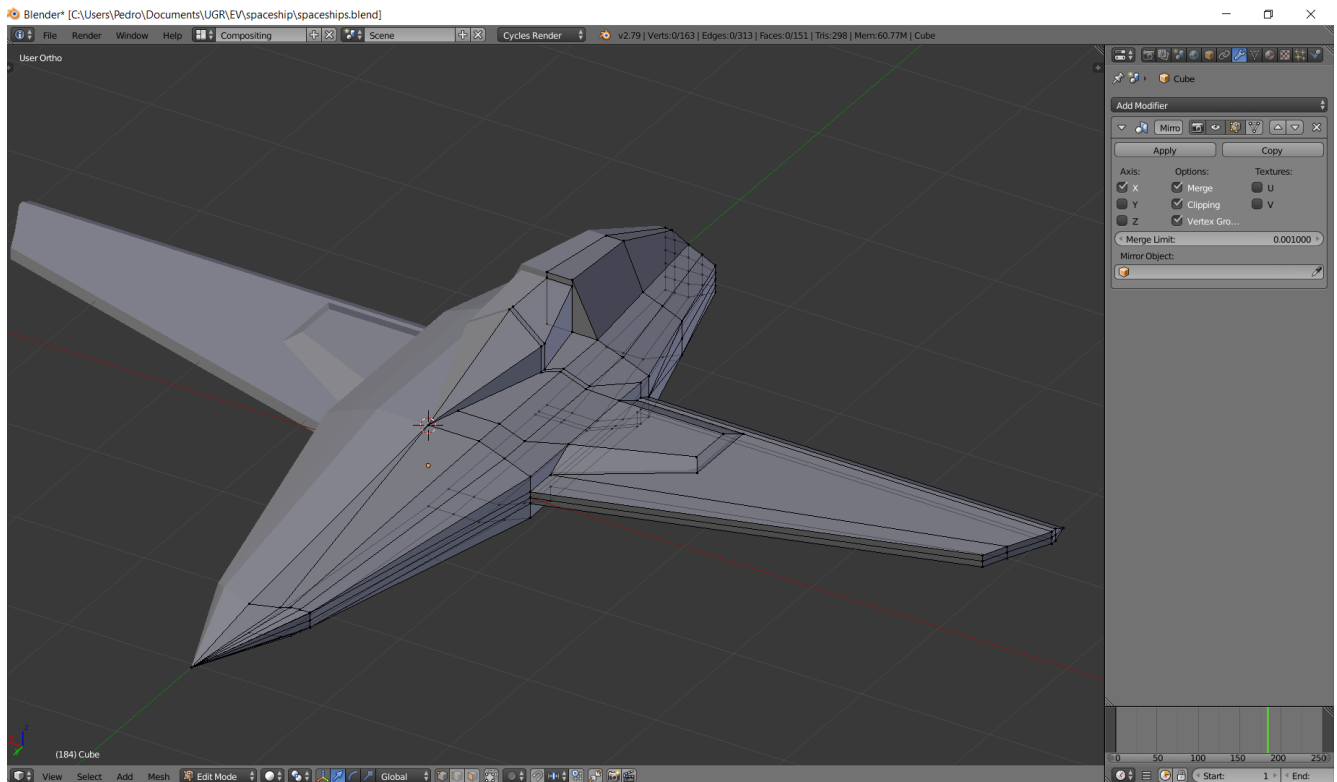


Modelado

Lo primero es abrir Blender, borrar la cámara y la luz por defecto. Dejamos el cubo y aplicamos el modificador *Mirror*, ya que como es un modelo simétrico nos será mucho más fácil editarlo de este modo. Tras ello, lo alargamos y lo subdividimos un par de veces.



Tras mover, cambiar de tamaño y extrudir algunas caras obtenemos la forma de una nave.



Ahora creamos el alerón y los cañones a partir de cubos.



Con esto, el modelado estaría terminado.