

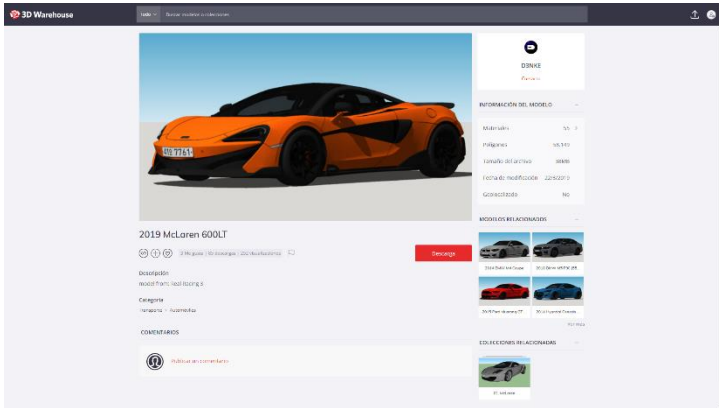
Renderizado fotorealista



LDI. Fernando Sandoval

IMPORTACIÓN DE SKETCHUP A BLENDER

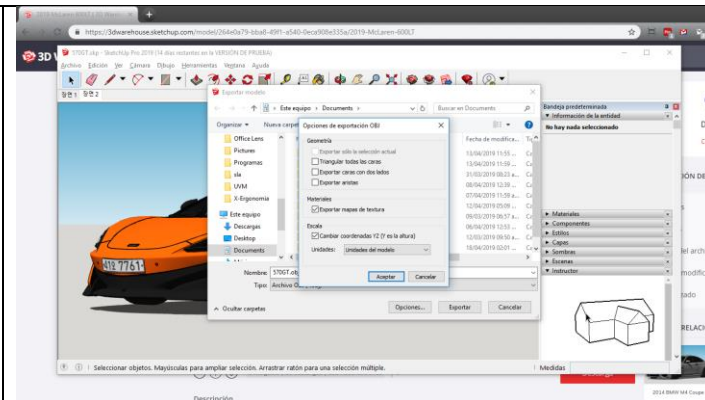
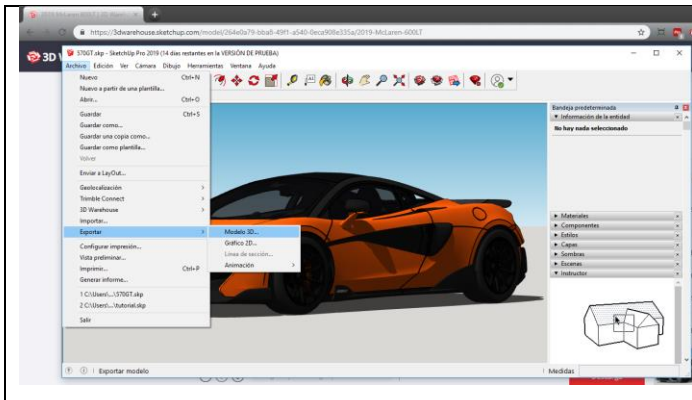
Lo primero que vamos a hacer es importar a blender en modelo de nuestro auto a renderizar, en este caso es el McLaren 600 It que puedes localizar en el sitio de la



librería de sketchup. La dirección es la siguiente: <https://3dwarehouse.sketchup.com/model/264e0a79-bba8-49f1-a540-0eca908e335a/2019-McLaren-600LT>

Para el siguiente paso requerimos tener el Sketchup, pero puedes bajar la versión de prueba por 30 días que nos viene perfecto para hacer la exportación.

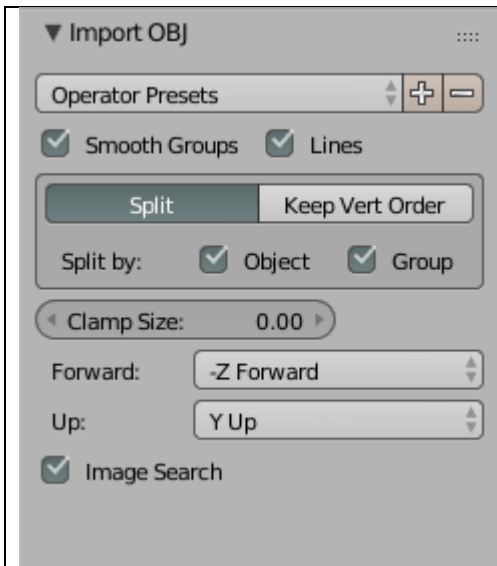
En Skechup tiene la opción de exportación desde Archivo | Exportar | Modelo 3d



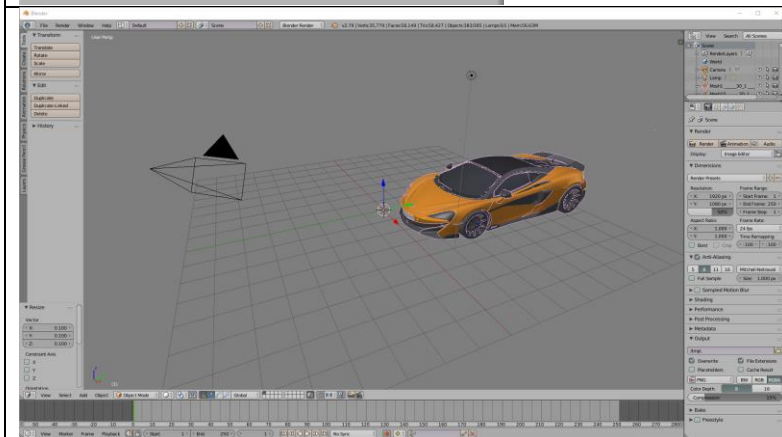
En las opciones de exportación hay que tildear exportar mapas de texturas y el cambiar coordenadas yz y aceptamos.

De este proyecto vamos a obtener dos archivo uno con extensión .obj y otro .mtl

El siguiente paso es importar a Blender 2.79 el auto, tenemos tener en cuenta alguno datos para poder importar adecuadamente el auto



Lo primero que tenemos que hacer es quitar el cubo por defecto y después, dentro de las opciones de importación a tomar en cuenta es la de Forward que este en -z y que el up sea y up.

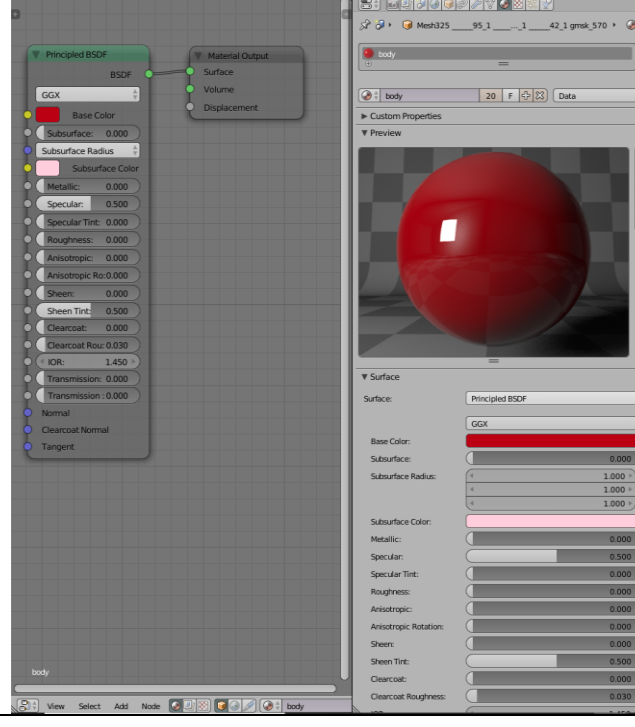
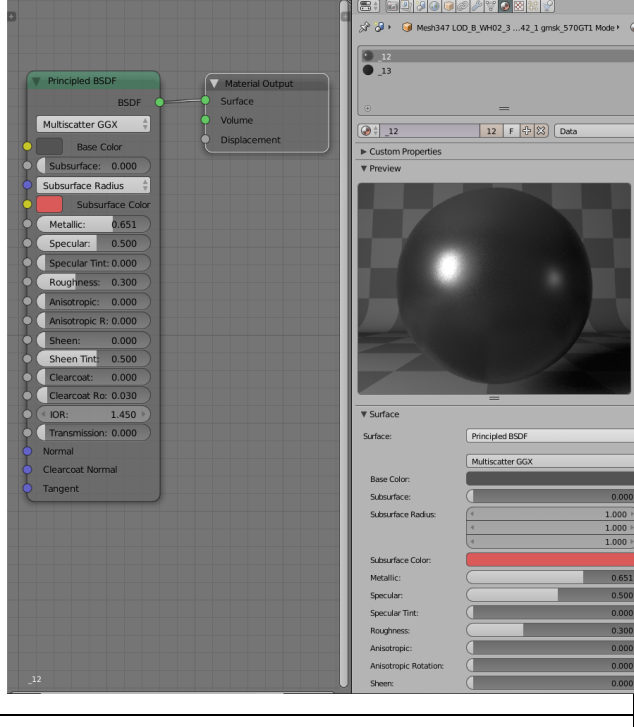
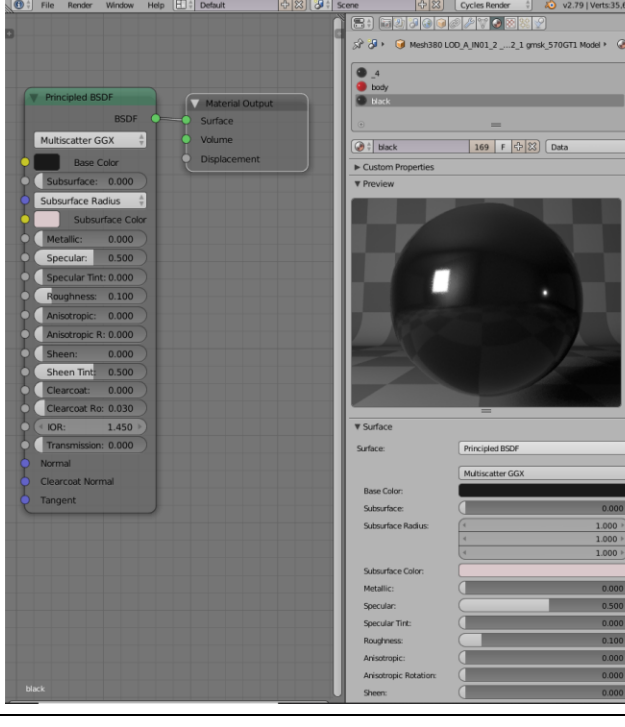


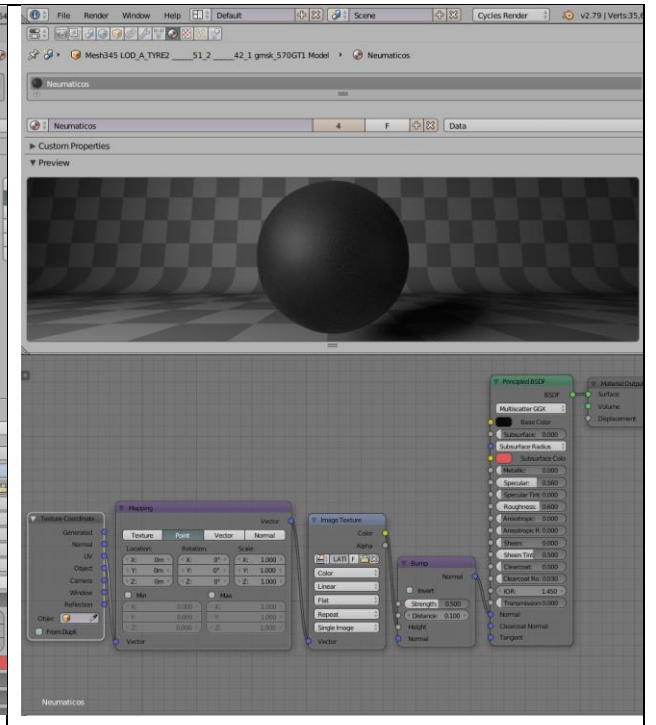
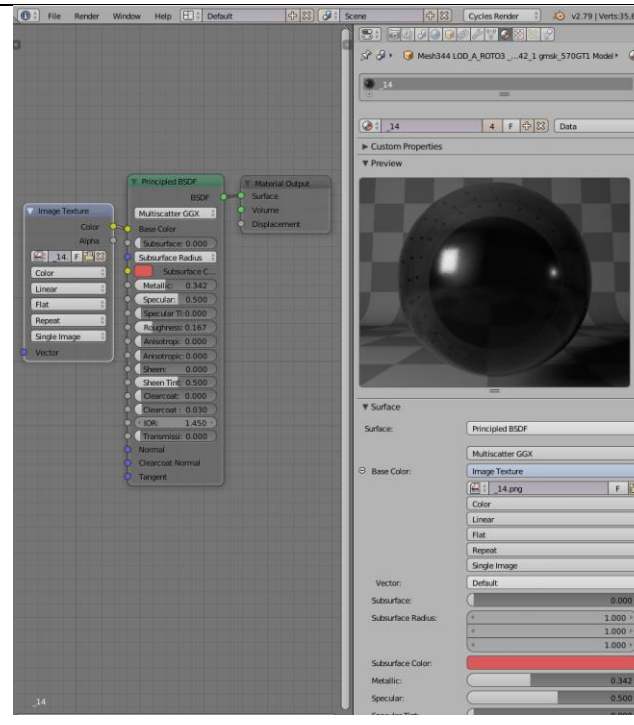
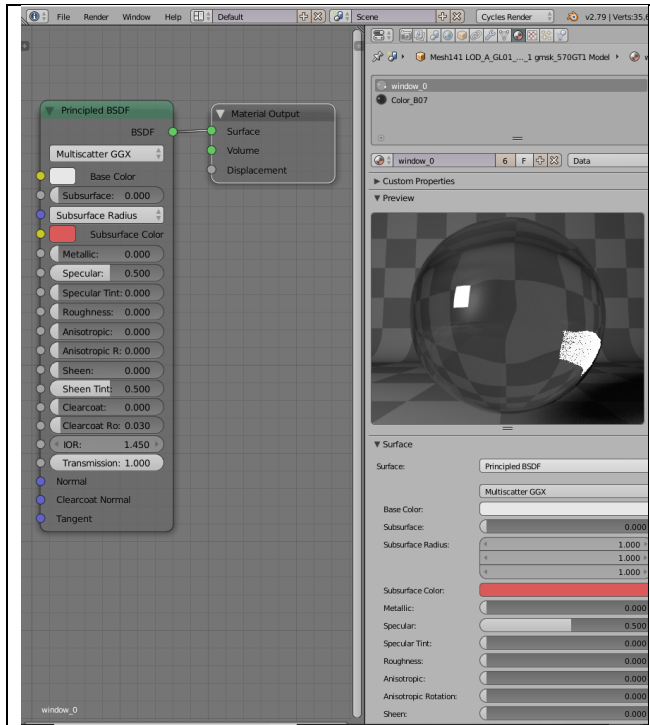
Lo más probable es que te encuentres con que no se vea el auto, la solución es tipear S | .1 | enter y nuevamente s|.1| enter y ya podrás visualizar el auto.

Ahora hay que tener la escala adecuada, 1 a 1 en metros, una buenatécnica es usar un cubo con las medidas correctas del auto, e intentar con la referencia de la altura del auto que encuadre en el cubo de referencia, (Es poco probable que empate totalmente a lo largo)

MATERIALES

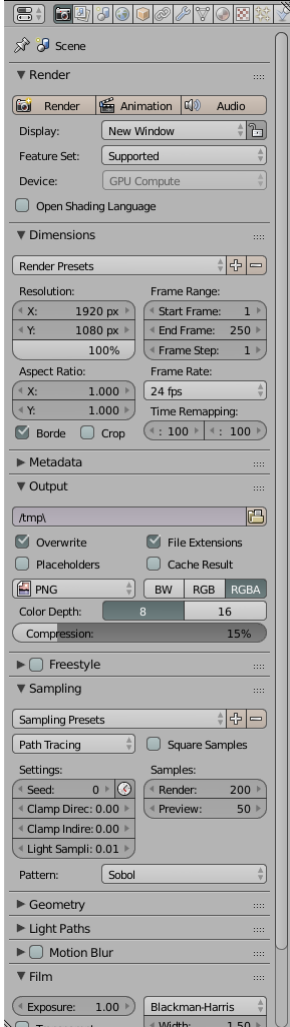
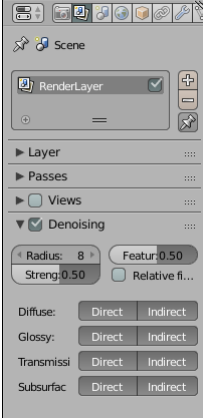

El motor a usar es Cycles y los materiales son lo siguientes

Carrocería	Rin	Panel lateral de la puerta
 <p>The image shows the Blender material editor for the 'Carrocería' material. The Principled BSDF node is selected, and the 'GGX' node is chosen. The material is rendered as a red sphere. The properties panel shows various parameters such as Base Color (red), Subsurface Radius (0.000), Specular (0.500), and Roughness (0.000).</p>	 <p>The image shows the Blender material editor for the 'Rin' material. The Principled BSDF node is selected, and the 'Multiscatter GGX' node is chosen. The material is rendered as a dark grey sphere. The properties panel shows parameters like Base Color (dark grey), Subsurface Radius (0.000), Metallic (0.651), and Specular (0.500).</p>	 <p>The image shows the Blender material editor for the 'Panel lateral de la puerta' material. The Principled BSDF node is selected, and the 'Multiscatter GGX' node is chosen. The material is rendered as a black sphere. The properties panel shows parameters like Base Color (black), Subsurface Radius (0.000), Metallic (0.000), and Specular (0.500).</p>
Cristal	Discos de frenos	Neumático



RENDERIZADO FOTOREALISTA

Para realizar un renderizado fotorealista en Blender hay que tomar varios puntos en cuenta, empiezo con la siguiente configuración:

Setting para la cámara			Render layers
	<p>En Render utilizo GPU para renderizar lo más rápido posible.</p> <p>La resolución 1920 X 1080.</p> <p>En el output utilizo RGBA en PNG, con una profundidad de color de 8 Compresión a 15 %.</p> <p>El sampling, los samples lo dejo en 200, esto no es receta en ocasiones hay que subir mucho este valor, pero a veces con 100 son suficientes.</p>		<p>Activo el Denoising con los siguientes parámetros</p>
			<p>Para la configuración del mundo (world) uso un HDRI.</p> <p>Activo el Ambient Occlusion con un valor bajo 0.3.</p>

