

TEKLATU LASTERBIREAK (4.Saioa)

TESTURAK

Materialak ezkerreko lan eremuan ikusi ahal izateko, 3. Ikonoa sakatuko dugu.



Eskuineko lan eremuan, shader Editorea hautatu. “Properties” leihoan material berriak sortu, landu eta aplikatu.

New Material // Material berri bat sortzeko.



Material properties // Materialaren ezaugarriak aldatzeko.

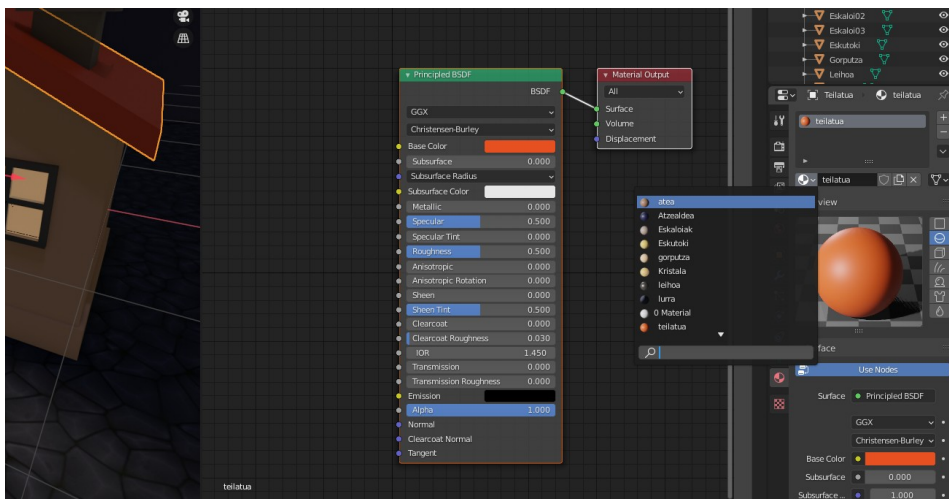


Browse Material // Materiala hautatzeko eta ezartzeko.



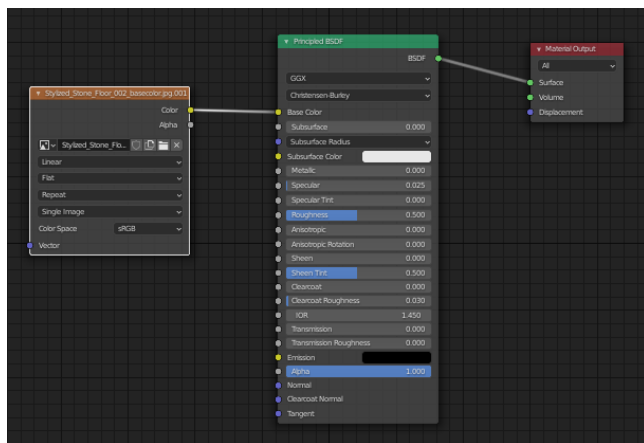
TESTURA IRUDI BAT MATERIAL BATI GEHITU:

SHIFT+A → Search → Image Texture // Testura irudi bat ezartzeko nodo huts berri bat sortzen da. Nahi dugun testura kargatu dezakegu.



Open → testuraren kokapena adierazi.

Image Texture nodo are “Color” irteera propietateen nodoko “Base Color” -sarrerarekin lotu. Kolore informazioa nodo laranjakit xurgatzen ari da.



ARGIZTAPENA

Argiak eta itzalak ezkerreko lan eremuan ikusi ahal izateko, 4. Ikonoa sakatuko dugu.



Argiak objektuak bezala hautatzen eta eraldatzen dira, Modu Objektuan.

SHIFT+A → Light → eta nahi dugun argi mota hautatu // Argi bat sortzeko

ARGI MOTAK:

- **Point** // Alde guztietara eta norabide guztietan bidaltzen du argia.
- **Sun** // norabide bateko argi bat da, eguzkikoa bezalakoa. Bere posizioa ez dauka eraginik, bakarrik bere orientazioa.
- **Spot** // Linterna baten argia bezala da, hau da, argia kono bat osatzen du.
- **Area** // Batez ere leiho baten argia simulatzeko erabiliko dugu.

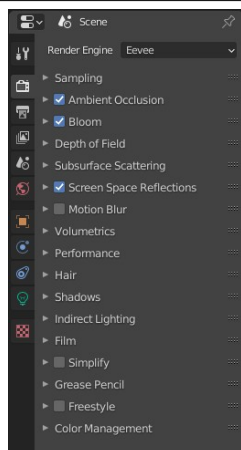
Object Data Properties // Argiaren propietate basikoak aldatzeko.



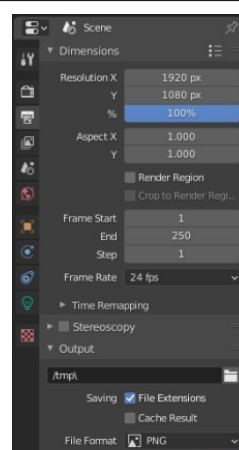
RENDER

Gure eszena 3D, 2D irudi batean bihurtzen du.

Render properties // Renderraren propietateak adierazteko.



Output properties // 2D irudi finalaren ezaugarriak adierazteko.



SHIFT+A→Camera // Kamara bat sortzeko.

View→Cameras→Active Camera // Kamararen ikuspuntua izateko.

Render→Render Image // Render-a botatzeko.

Image→Save as.. → kokapena // Irudia gordetzeko.