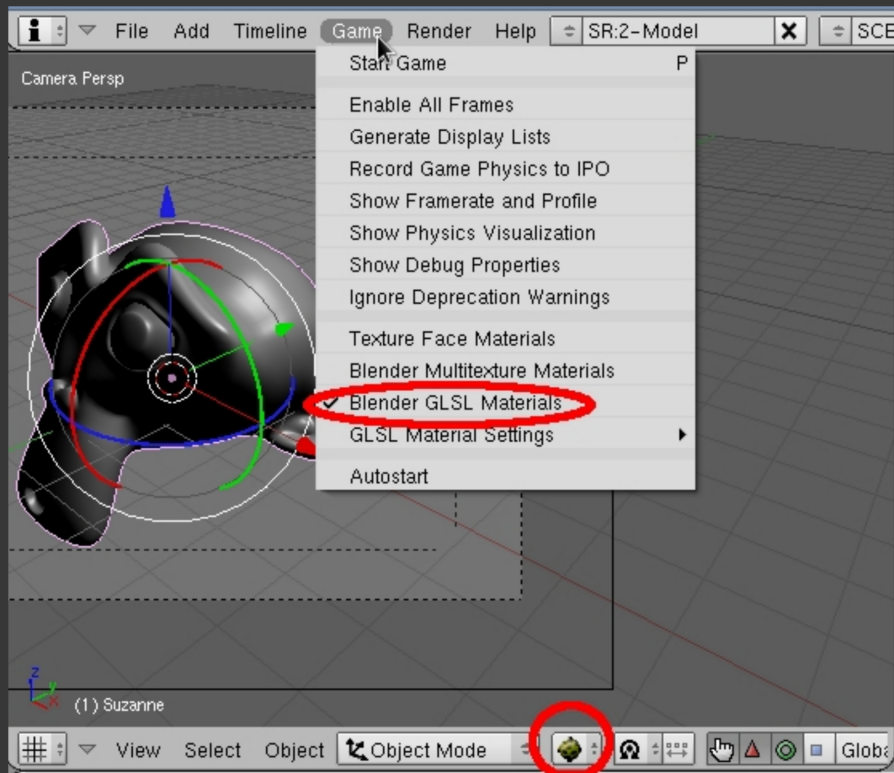


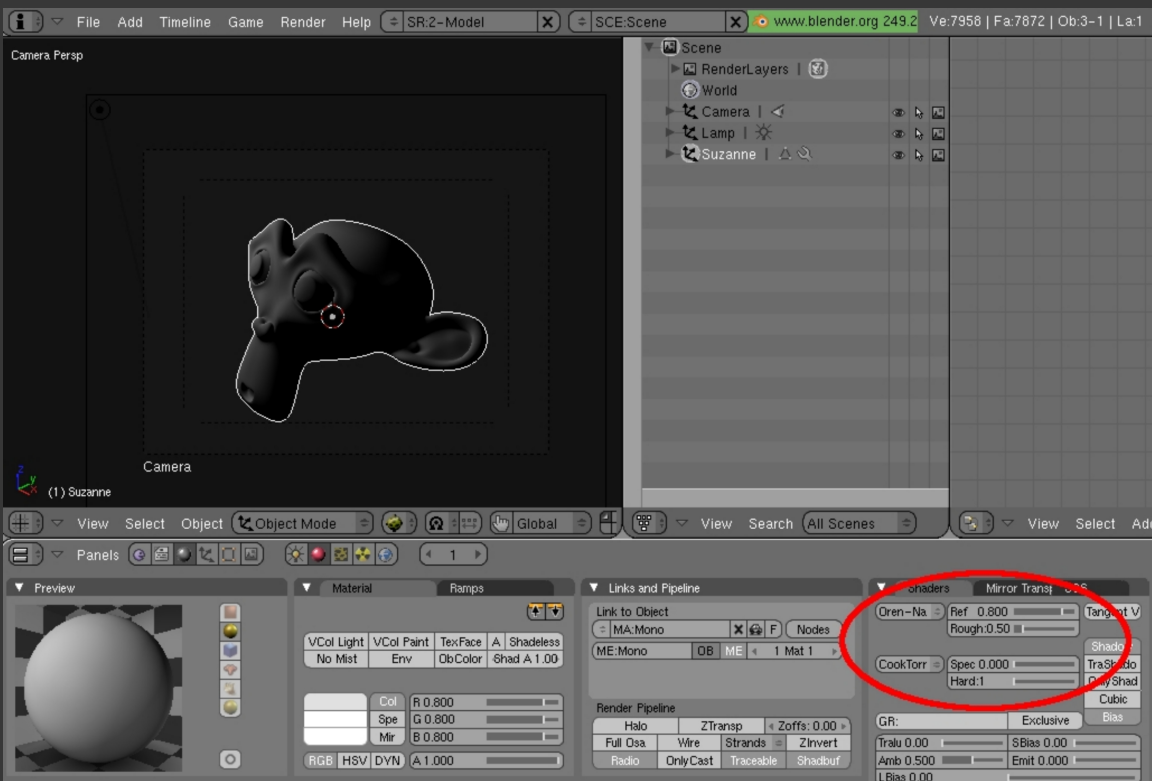


Blender

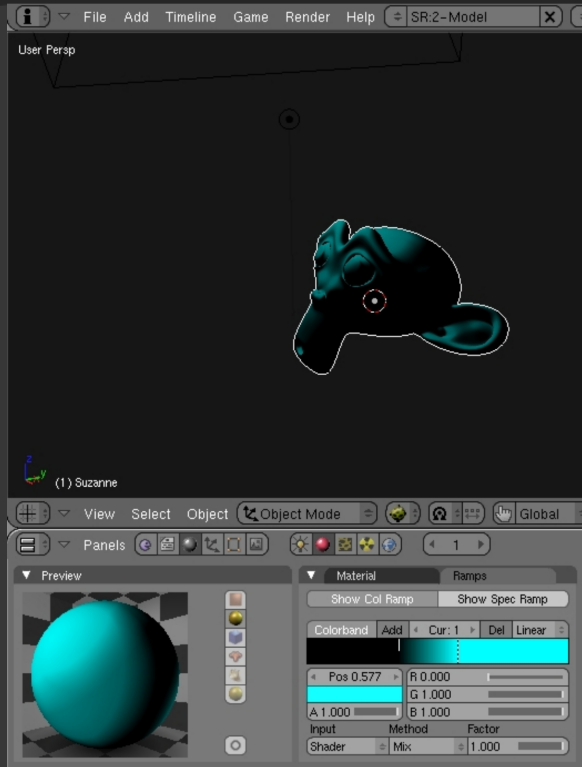
Fallof



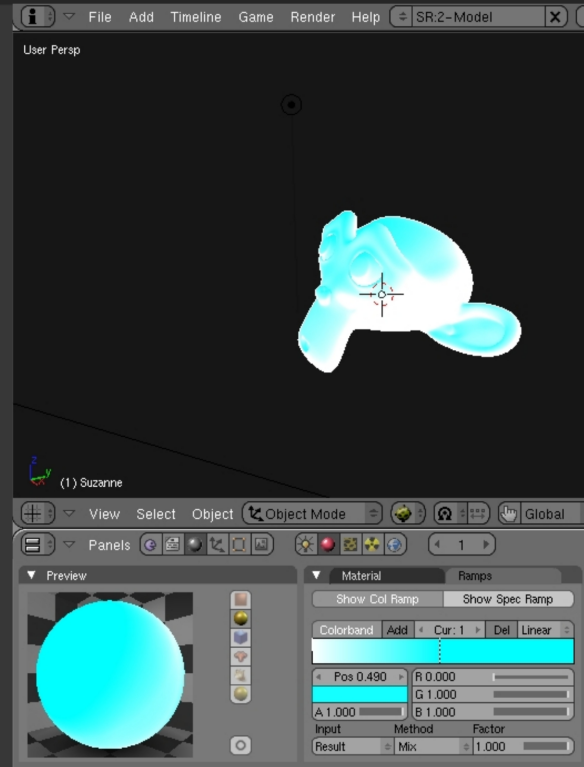
1- Activar GSL y colocar en visualización de Textura



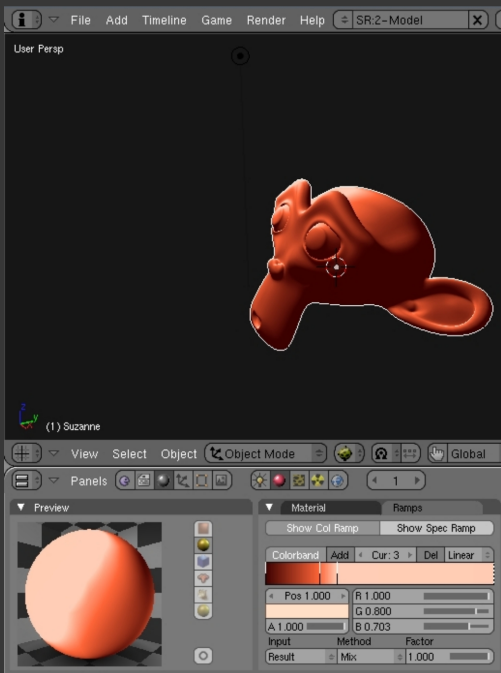
2- Pasar el Material a tipo Oren-nayar



3- Agregar Color Ramp, la luz esta a la derecha



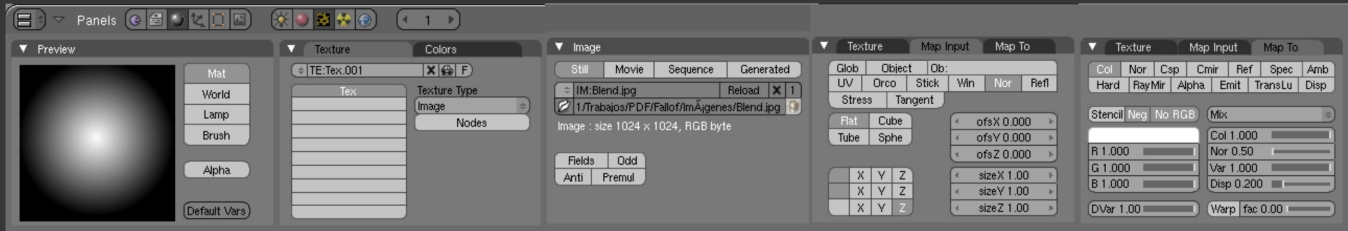
4- En Input cambiar de Shader a Result



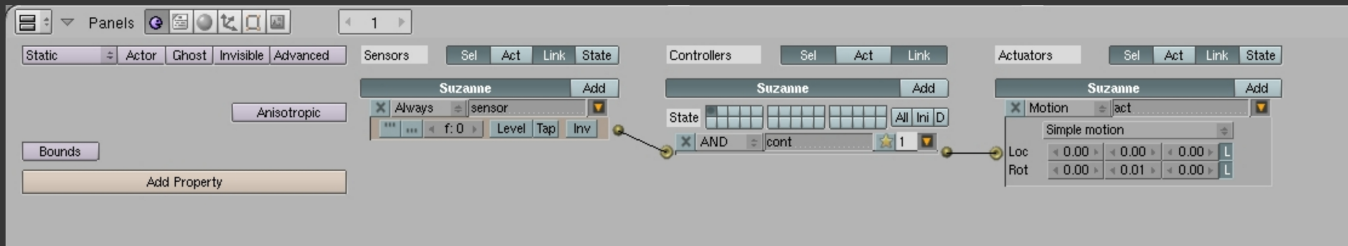
5- Se juega con los colores de las rampas



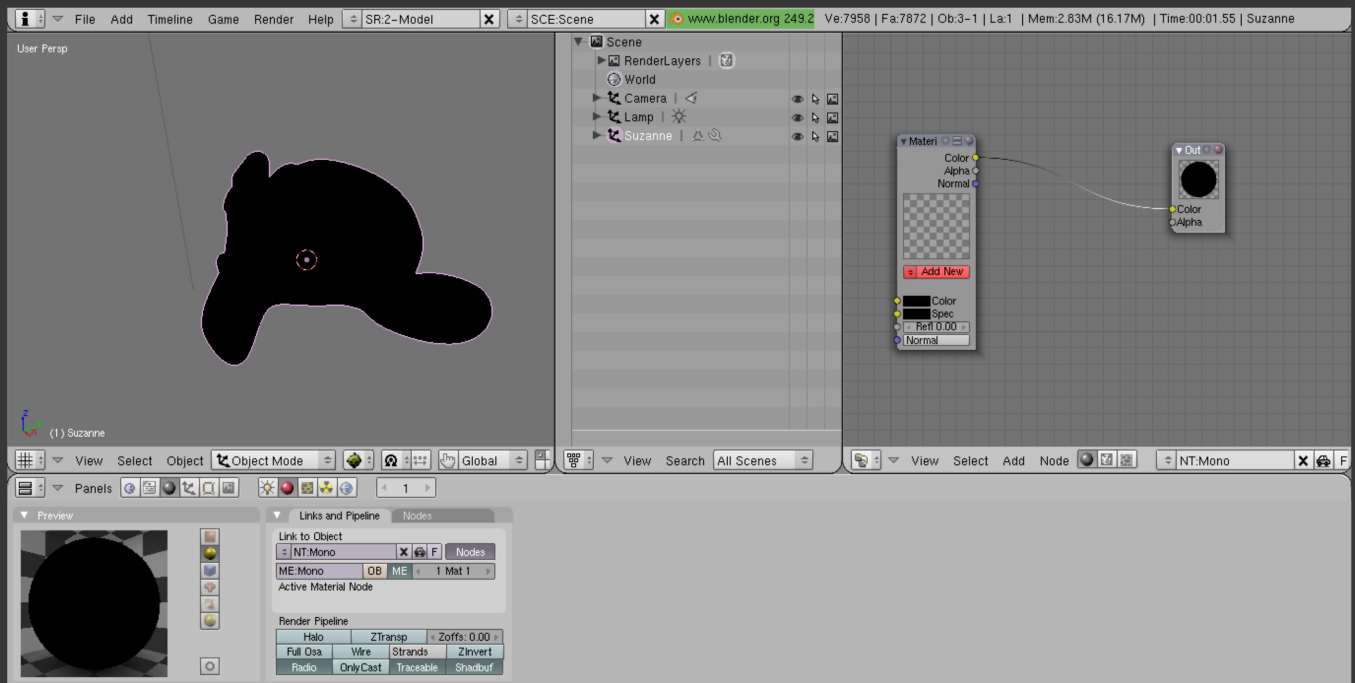
6- Cambia Metodo a add para mezclar rampa con color del material y bajar alfa de sombra



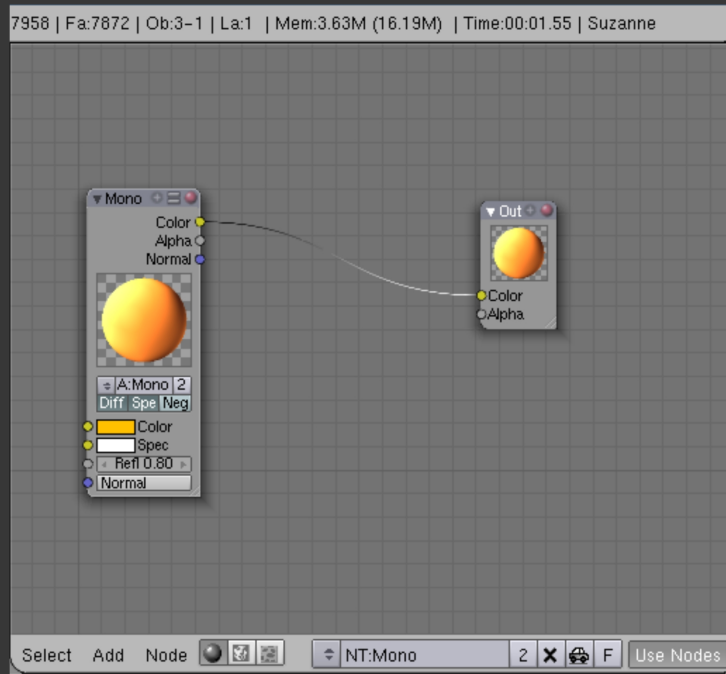
7- Agregar Textura Blend, o imagen identica a textura blend en caso de que se necesit para game engine



8- Agregar Sensor controlador actuador al final para darle movimiento al objeto y aumentar el emit a 0.050



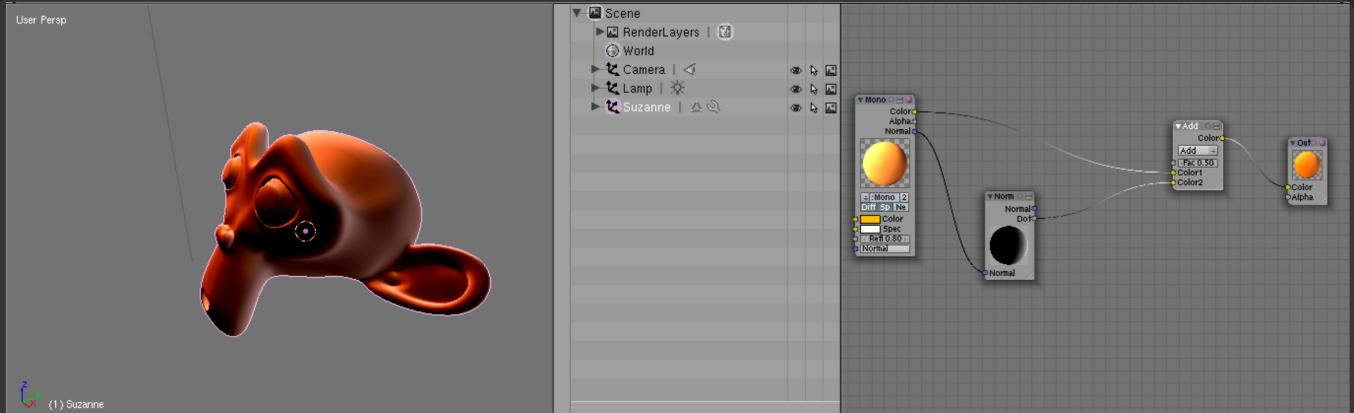
9- Seleccionar boton nodes en materiales para usar los nodos



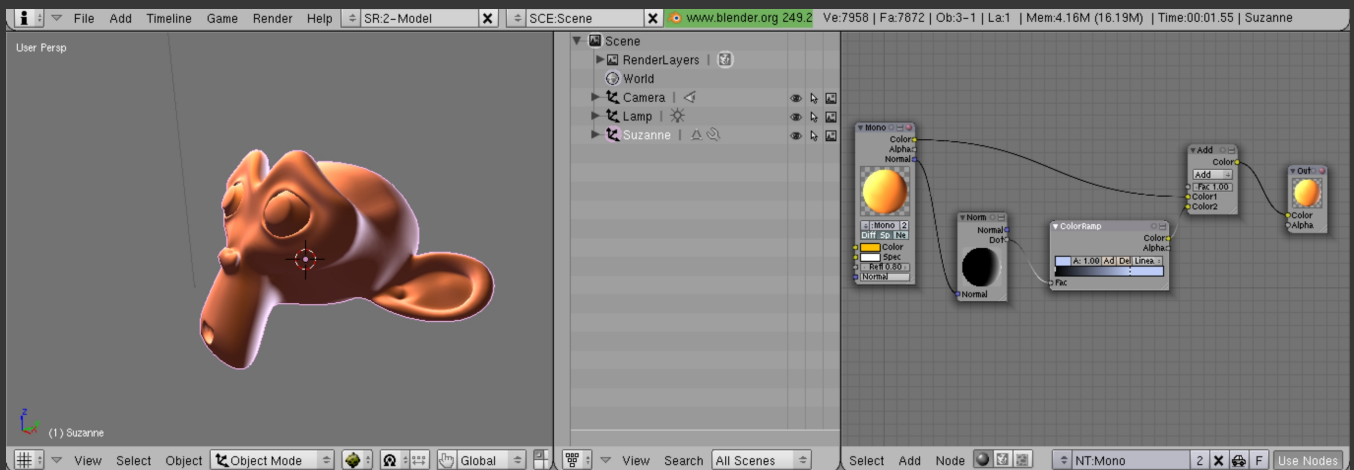
10- Usar material por defecto



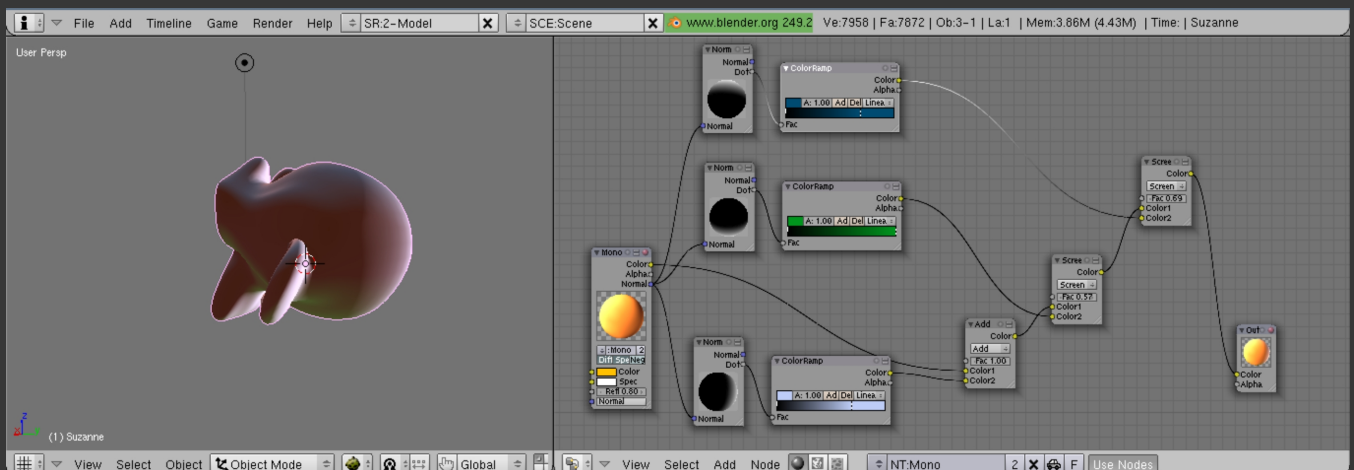
11- Agregar un node Vector Normal



12- Agregar un color "Mix" y pasarlo a "Add", conectar el dot de la normal a -color2- y el color de la textura a -color1-



13- Agregar un "Convertor" "ColorRamp" y ajustar la parte de luz agregandole tambien un color



14- Duplicar normal y ColorRamp para agregarle una luz de rebote inferior simulando sacate y mezclarlo con screen. Luego se le agrega otra luz de rebote superior para simular el cielo y mezclarlo tambien con screen, - el factor gradua la intensidad.-

Fall-Off! with nodes

