

Material-Textura

Para poner una textura, primero le vamos a poner un material al objeto. Para ello seleccionamos el objeto y en la ventana de Properties seleccionamos Material.



La opción Surface (superficie) que viene marcada por defecto, es la que vamos a utilizar de momento.

Si se quiere, se puede cambiar el nombre de Material por otro que nos de más pistas sobre que tipo de material es, o para que objeto se utiliza; cosa que recomiendo, porque con el tiempo, necesitaremos materiales parecidos y solo los tendremos que importar de otro blend y será todo mucho más rápido y fácil.

	(1) (1) (1) (1) (1) (1) (1) (1) (1) (1)	✓
🖈 🎖 + 💿Mesh + 📀	Material	
Material		- - -
Material	🕂 💥 Data	1 \$
Surface Wire	Volume	Halo
▶ Preview		<u> </u>
▶ Diffuse		
▶ Specular		- W
Shading		- W
► 🗹 Transparency		- W
Mirror		<u>III</u>
Subsurface Scattering		<u>II</u>
▶ Strand		ll.
► Options		The second se
► Shadow		- W
Custom Properties		W.

Luego tenemos la vista previa (Preview) para ir viendo el color del objeto y Diffuse que es el color que debemos seleccionar.

	5 🕫 🖉 🌶	▽ 💿 🛛 井	~
* 3 + 💿	Mesh 🔸 📀	Material	
Material			+ - - -
Material		🕂 💥 Data	¢
Surface	Wire	Volume	Halo
▼ PreviewVi	sta pr	evia	
Diffuse Intensity	r: 0.800	Lambert	\$
Specular			

Presionado sobre esa barra, se abre una ventana con un circulo de colores y una barra lateral. Si bajamos el punto de la barra hacia abajo, se volverá negro el color, y si la movemos hacia arriba, nos saldrá la opción de colores.

	Colo	res	🕂 💥 Data Volume	▼ ✦ Halo
	Nec	jro	H	
RGB	HSV	Hex		*
R 0.30				
G 0.30				
B 0.30				
			Lambert	\$
	Intensity:	0.800	Ramp	

En este caso, vamos a seleccionar un color rojo. También se puede modificar el color moviendo las barras de R (rojo) G (verde) B (azul)

				X Volume
RGB	HSV	Hex		
R 1.00 G 0.00 B 0.00				
			La	mbert
	Intensity	: 0.800		Ramp

Ya tenemos nuestro material de color rojo... ahora le vamos a poner una textura.

Para eso cambiamos a Texture y presionamos New.

<mark>────────────────────────────────────</mark>	
🖈 🕄 🕨 🥥 Mesh 🔸 📀 Materia Texture	
	Dearth
New New	Brush

Al presionar New, nos sale una barra con una textura Clouds, la cual podemos cambiar con las flechas que tiene a la derecha, por otro tipo de textura.

🖈 🐉 🔹 🥥 Mesh 🔸 📀 Material 🔸 🔯 Texture	
Texture V	
Texture 🕂 🛠 Brush	
Type: Sclouds	¢
► Preview	
 Preview Clouds 	
Preview Clouds Colors	
 Preview Clouds Colors Mapping 	
 Preview Clouds Colors Mapping Influence 	

Tenemos unos cuantos tipos para elegir. En este caso, voy a elegir Mármol (Marble)



Igual que en el material, tenemos un Preview para ver el tipo y forma de la textura.

	0 🎤 🗸 📀 🔯	₩
🖈 🎖 🕨 🎯 Mesh	→ O Material →	🙁 Texture
Texture © © ©		
Texture	+ ×	Brush
Type: 🛛 🔀 Marbl	e	\$
▼ Preview		<u> </u>
Texture	Material	Both
Marble		N. N
Colors		
► Mapping		W
► Influence		

Pero también tenemos la opción de poder ver los colores de esa textura presionando el botón central llamado Material.



El color lila que tiene, es el que lleva por defecto blender. Para cambiar ese color, solo debemos ir a Influence y cambiarlo donde pone RGB to Intensity



Cada textura tiene diferentes formas de modificar la textura, unos con valores fijos y otros que se pueden cambiar, como en este caso, tiene las barras para aumentar la turbulencia, el tamaño, etc. En esta vista, he seleccionado la opción Both, con la cual, podemos ver la textura con sus colores reales y a la vez, veo como cambia la textura, por los valores que voy moviendo con las barras.



Si hacemos un render, ya podemos ver la textura como queda en el objeto.



Si por ejemplo esa textura es demasiado pequeña (o grande) la podemos cambiar de tamaño en la pestaña Mapping

	0 1 1	🛛 🕺 🕈	‡ 🕜		
🔊 🕗 🕡 Mesh	🔸 📀 Materia	al 🔸 🔀	Texture		
Texture © © ©					
Texture		+×) (Brush	
Туре: 🔯 Ма	rble				¢
Preview					
Marble					
Colors					
Mapping					
Coordinates:	Generated				¢
Projection:	Flat				÷
From Dupli		x \$	Y	† Z	¢
Offset:		Size:			
X: 0.00	*	4	X: 5.00)	
≺ Y: 0.00	- F	4	Y: 5.00)	Þ
Z: 0.00	×)	(1	Z: 1.00)	

Y luego ya es cuestión de gustos o necesidades...

