

Tutoriales para Blender 2.5
www.blender.org

Descarga gratuita del programa

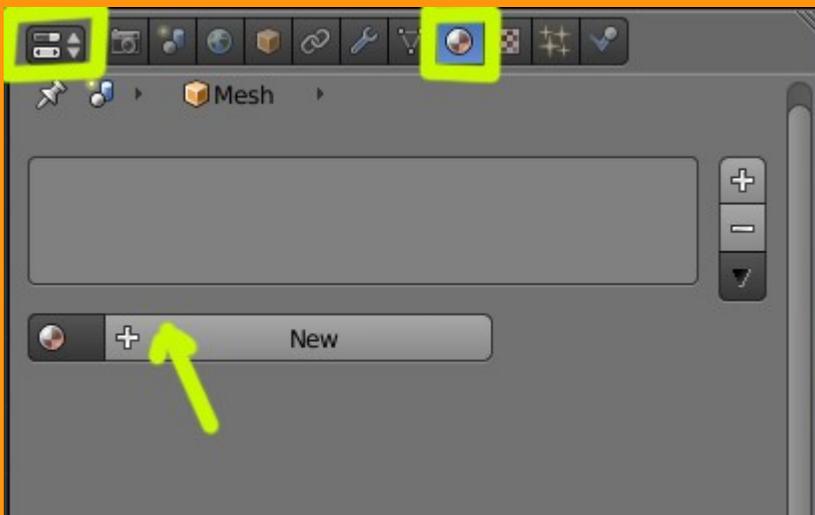
soliman

Torrevieja-Alicante-España



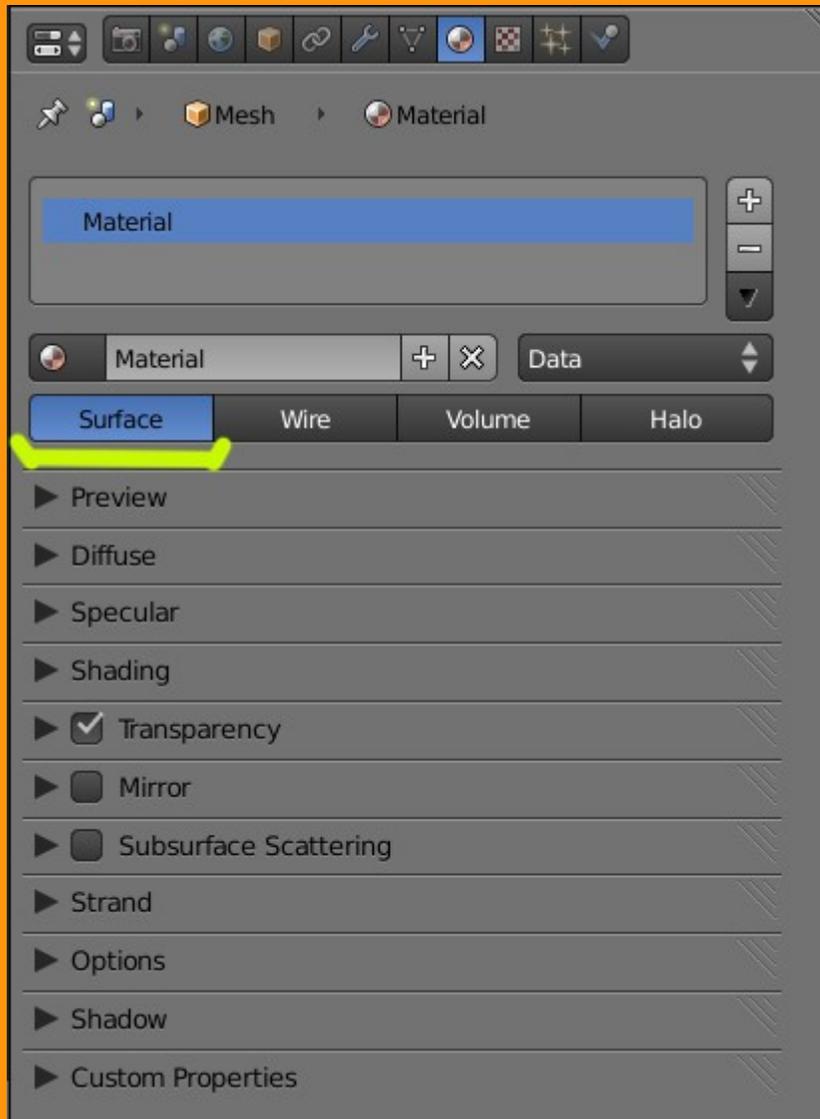
Material-Textura

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.

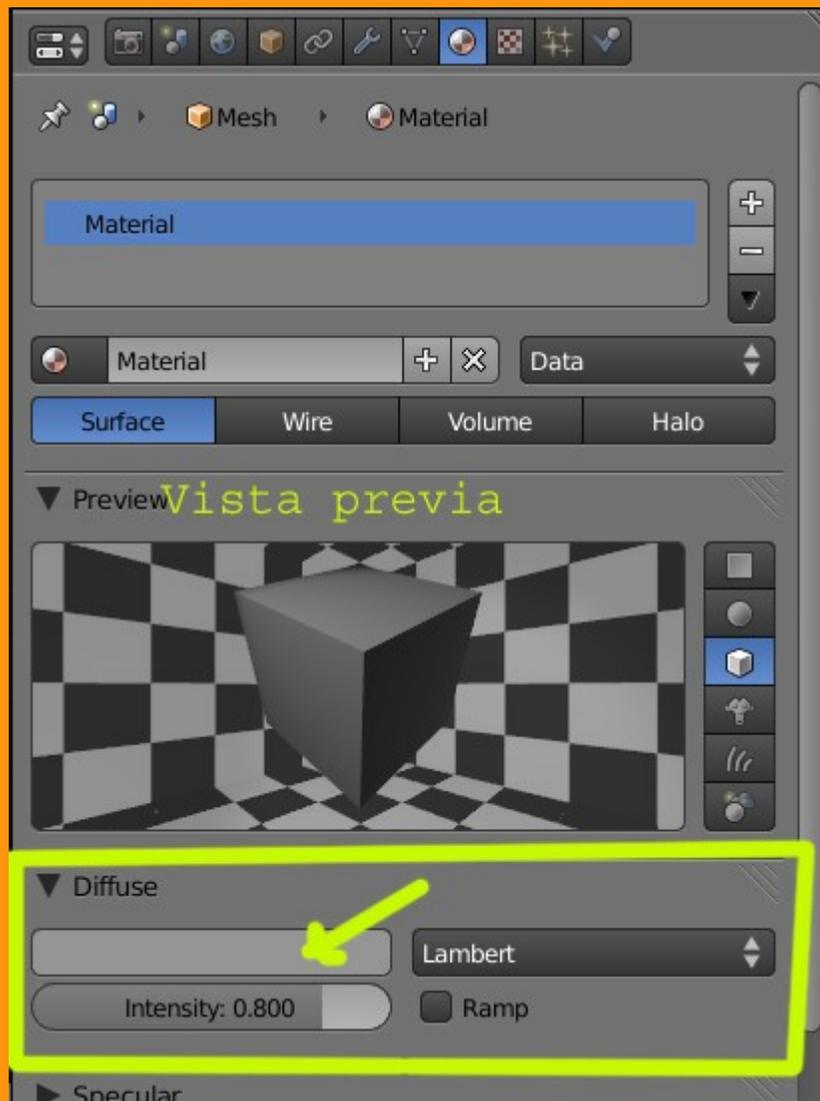


La opción Surface (superficie) que viene marcada por defecto, es la que vamos a utilizar de momento.

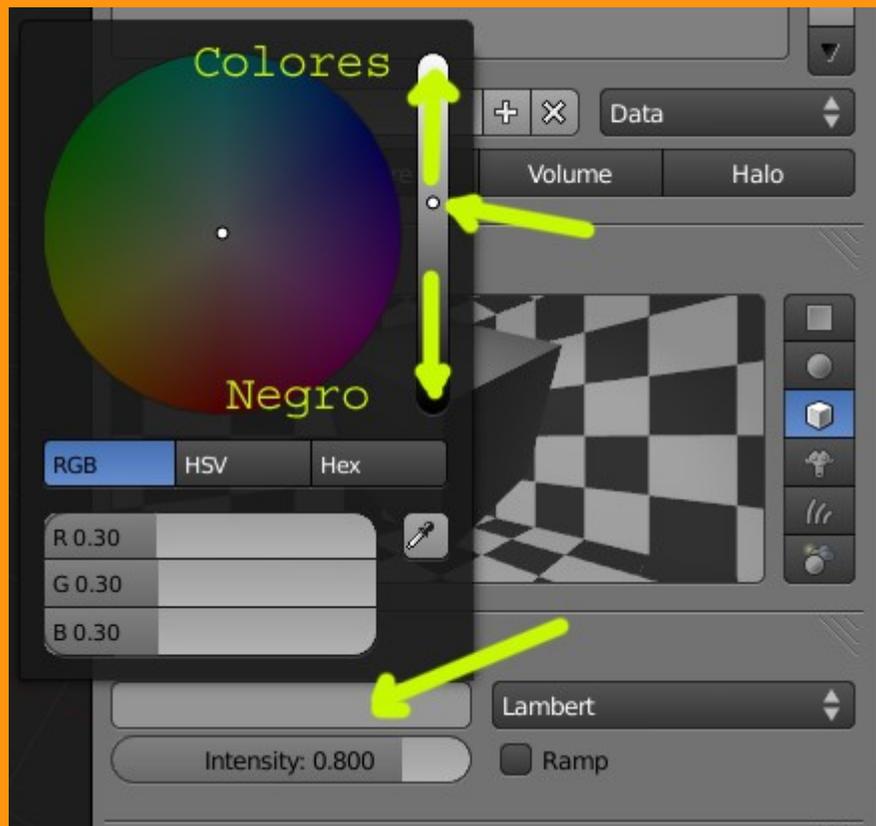
Si se quiere, se puede cambiar el nombre de Material por otro que nos de más pistas sobre que tipo de material es, o para que objeto se utiliza; cosa que recomiendo, porque con el tiempo, necesitaremos materiales parecidos y solo los tendremos que importar de otro blend y será todo mucho más rápido y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



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



Presionado sobre esa barra, se abre una ventana con un círculo 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.

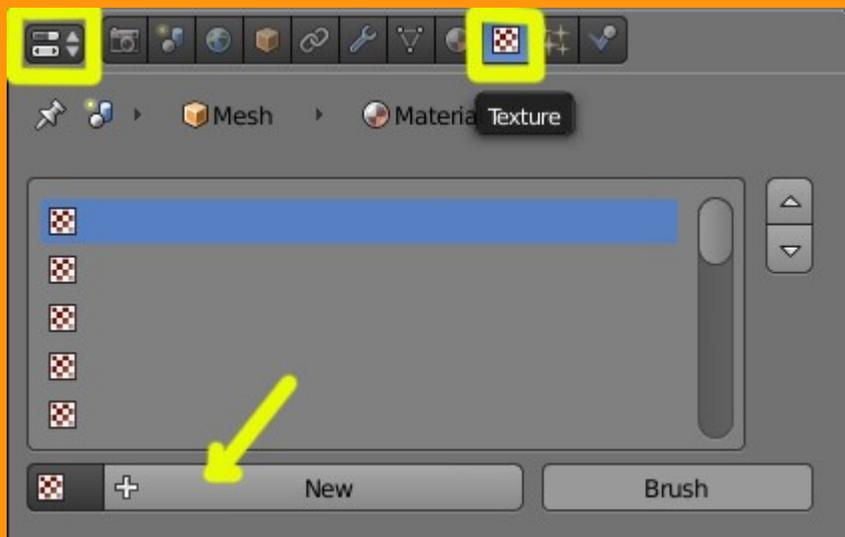


En este caso, vamos a seleccionar un color rojo. También se puede modificar el color moviendo las barras de R (rojo) G (verde) B (azul)

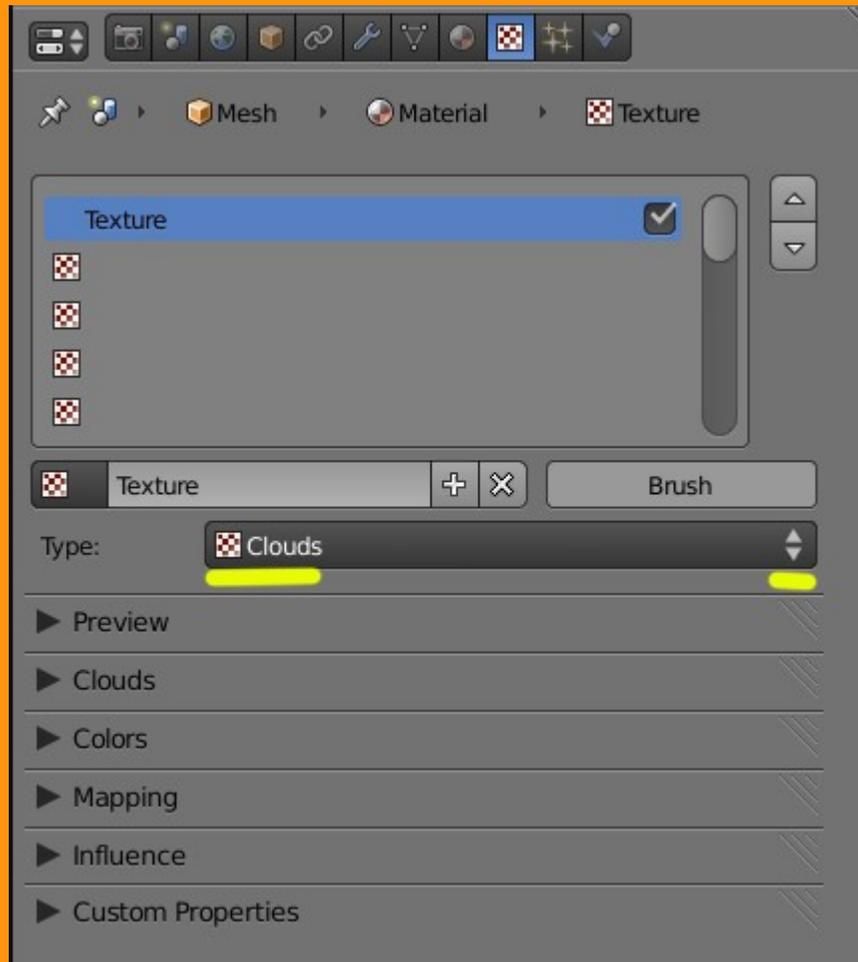


Ya tenemos nuestro material de color rojo... ahora le vamos a poner una textura.

Para eso cambiamos a Texture y presionamos New.



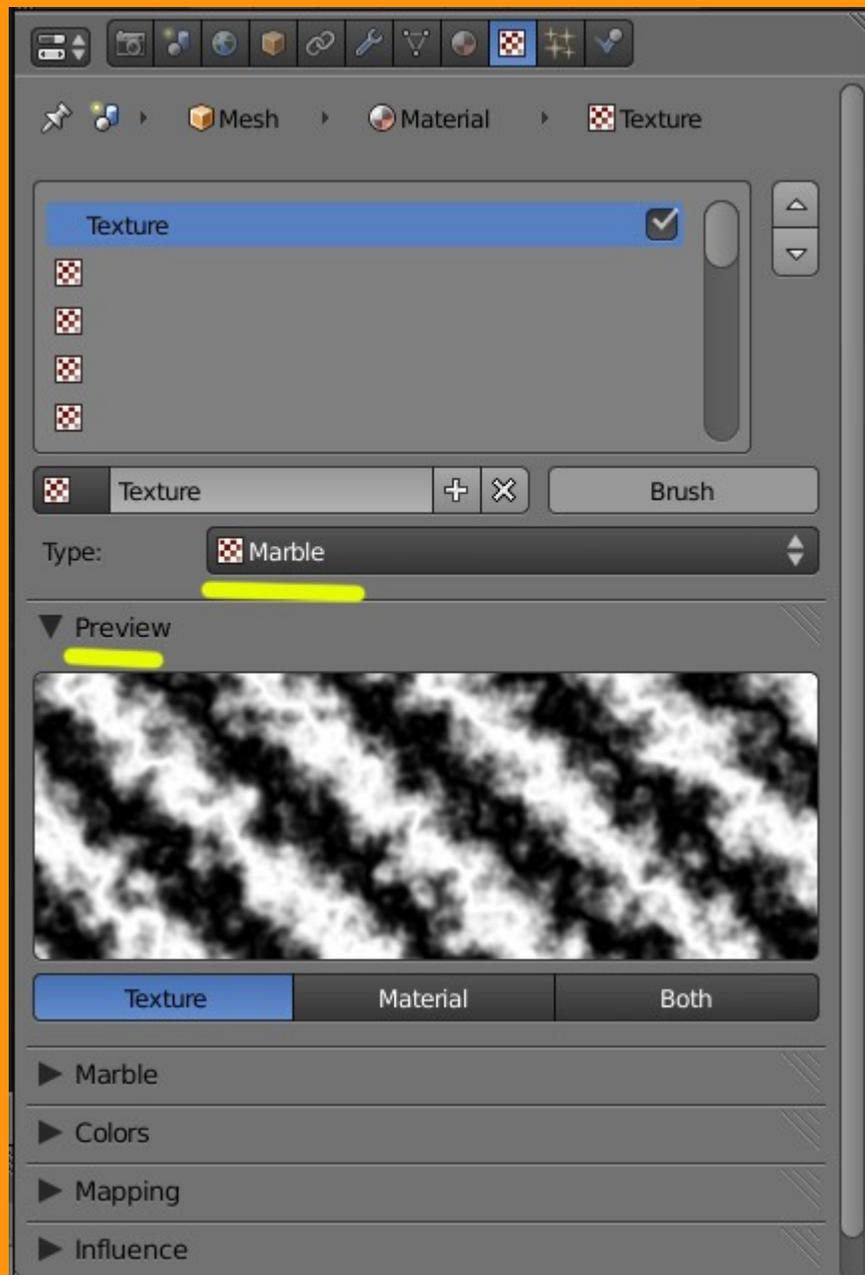
Al presionar New, nos sale una barra con una textura Clouds, la cual podemos cambiar con las flechas que tiene a la derecha, por otro tipo de textura.



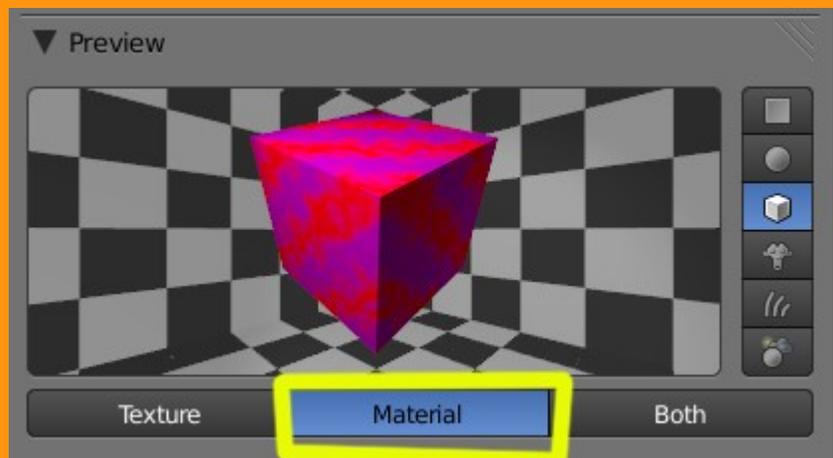
Tenemos unos cuantos tipos para elegir. En este caso, voy a elegir Mármol (Marble)



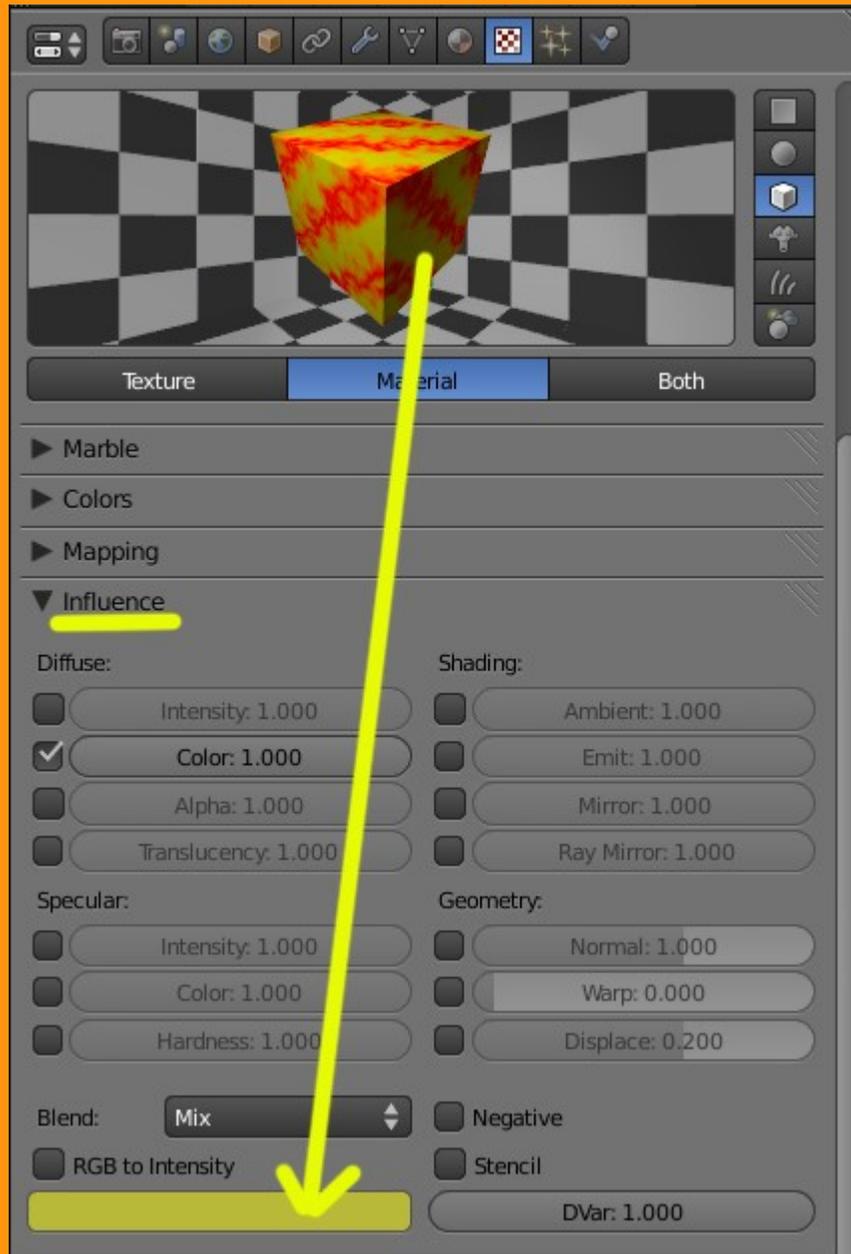
Igual que en el material, tenemos un Preview para ver el tipo y forma de la textura.



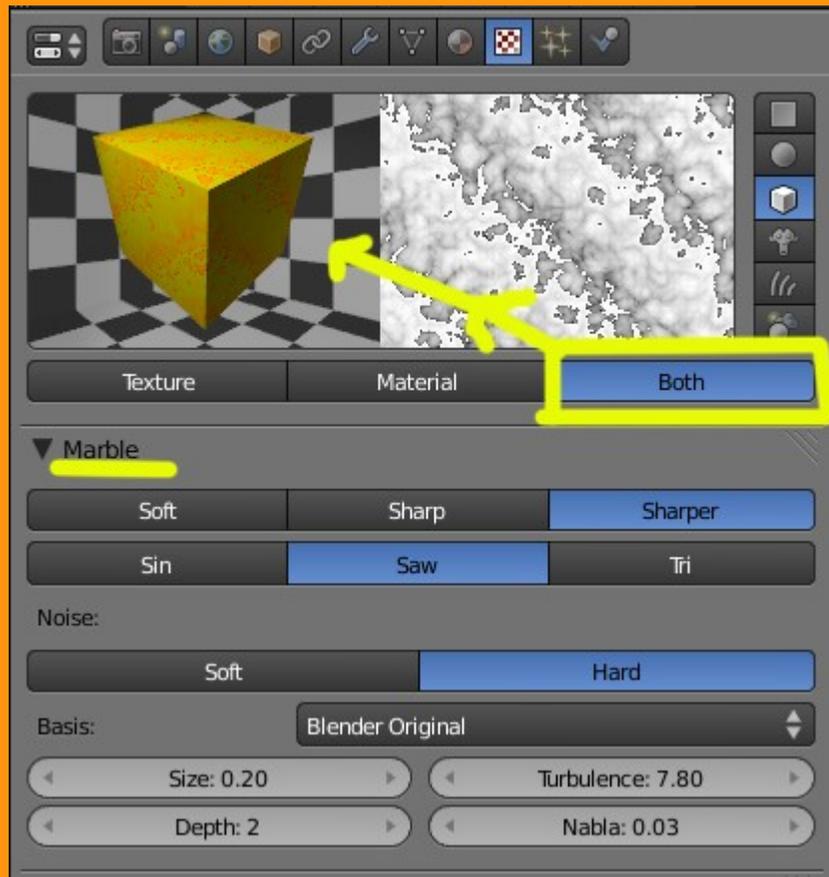
Pero también tenemos la opción de poder ver los colores de esa textura presionando el botón central llamado Material.



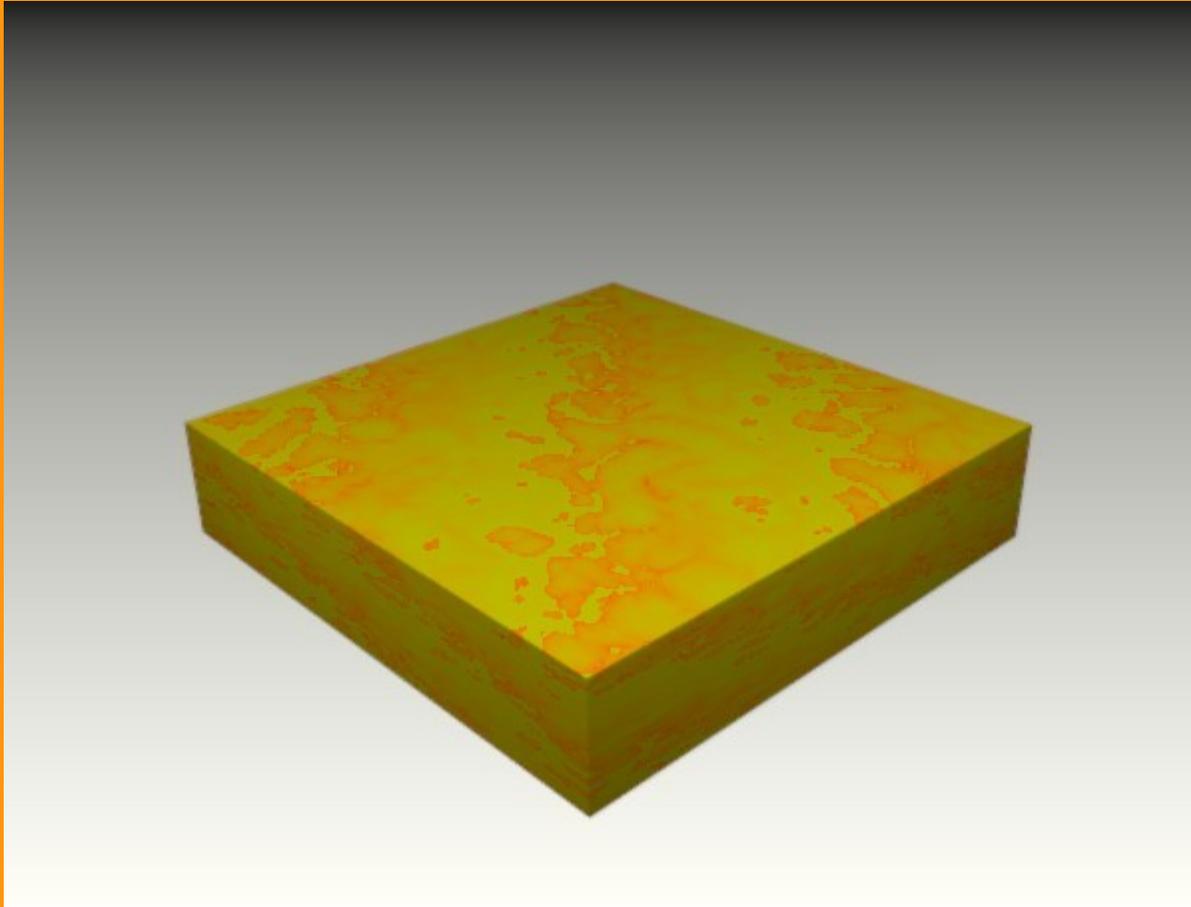
El color lila que tiene, es el que lleva por defecto blender. Para cambiar ese color, solo debemos ir a Influence y cambiarlo donde pone RGB to Intensity



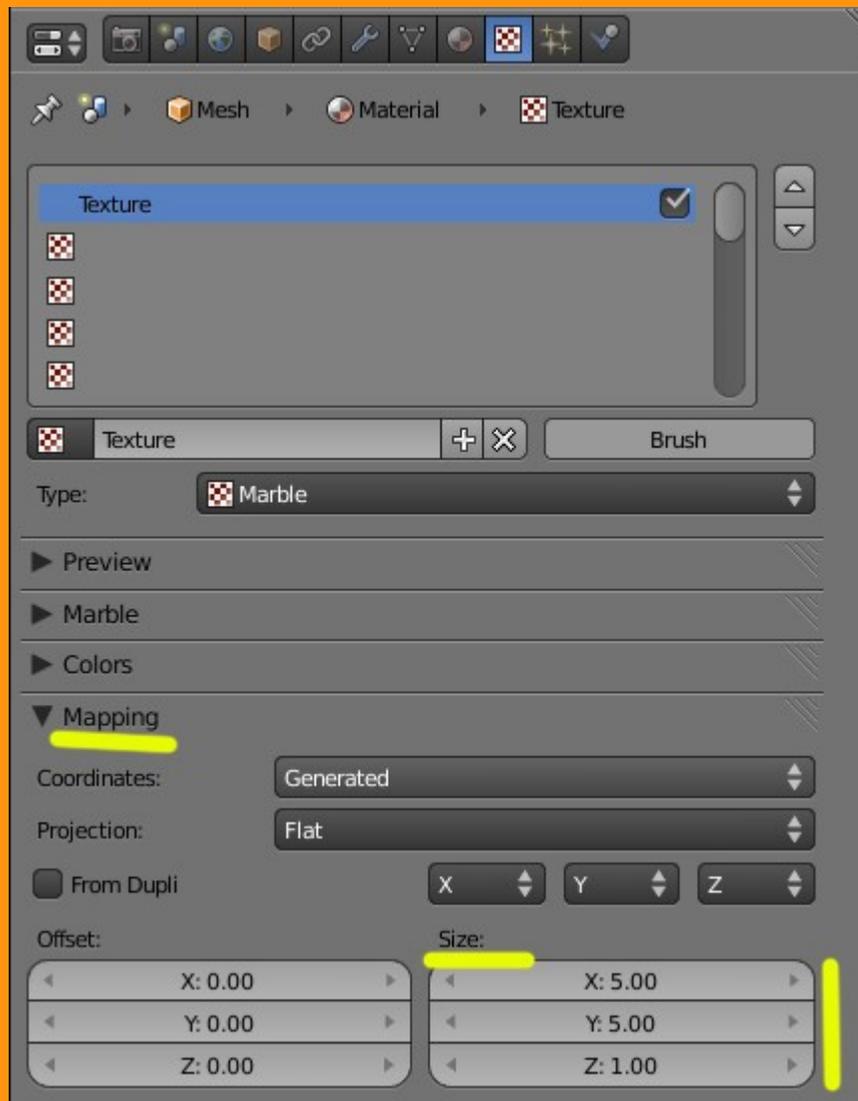
Cada textura tiene diferentes formas de modificar la textura, unos con valores fijos y otros que se pueden cambiar, como en este caso, tiene las barras para aumentar la turbulencia, el tamaño, etc. En esta vista, he seleccionado la opción Both, con la cual, podemos ver la textura con sus colores reales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



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

