Tutoriales para Blender 2.5 www.blender.org

Descarga gratuita del programa

soliman





Torrevieja-Alicante-España

Stencil

En este tuto, voy a mezclar dos texturas de imagen ayudado por una tercera de tipo Clouds y con la opción Stencil.





Lo primero que hay que hacer, es crear un nuevo material, y en este caso lo vamos a hacer sobre un simple plano.



Y le ponemos un nombre

· ~ • • • • •	≁ ♡ 📀 🛛 キキ	v
🖈 🐉 🞯 Mesh 🔸 📀 Pa	aredes	
Paredes		+
Paredes	🕂 💥 Data	\$
Surface Wire	Volume	Halo
► Preview		<u> </u>
Diffuso		111

Luego le ponemos la primera textura.

=== = = ● ● ● / ∀ ● <mark>●</mark> ↓	•
🖈 🐉 📦 Mesh 🔸 📀 Paredes 🔸 🛛 Texture	
8	
8	
8	
New C	Brush

Seleccionamos de tipo Image or Movie

=+ = * * * * * * * * * *
🖈 🐉 🕡 Mesh 🔸 📀 Paredes 🔸 🔯 Texture
8
Texture Texture Texture
Type:
Preview

Buscamos la ruta de la imagen desde la carpetita, y le ponemos un nombre a la textura para diferenciarla de las próximas texturas.



Ahora vamos a colocar la otra textura de imagen, pero vamos a dejar una textura en medio libre.

11 10 10 10 10 10 10 10 10 10 10 10 10 1	
🖈 🎖 + 🕡 Mesh 🔸 📀 Paredes 🔸	
Pared1	
Add a new texture Python: bpy.ops.texture.new()	Brush

Hacemos lo mismo que antes... seleccionando la otra textura y le ponemos un nombre diferente.

😑 🗢 View	Image 🔛	순 New	
	I I I I I	7 💿 🔀 🛱	‡ 🕑
🖈 🏷 可м	esh 🔸 🌏 Pare	edes 🔸 🚫 Pare	d2
Pared1			
Pared2			
Pared2		+×)	Brush
Туре:	Image or Movie		\$
▼ Preview			ll l
Texture	Mat	erial	Both
▼ Image			
Pared2.jpg			+ 💾 🗙
File	Sequence	Movie	Generated
C:\Blender\Pared2.jpg			
Image: size 426 a	x 335, RGB byte		

Y la tercera textura, que la pondremos en el centro, es la de tipo Clouds.



Y en Influence, presionamos la opción Stencil

	₽ ♡ ● 🛛 ¥ 🖉
🖈 🎖 + 🞯 Mesh 🔸 📀 Pa	redes 🔸 😸 Clouds
Pared1 Clouds	20
Pared2	
Clouds	다 🛠 🛞 🛛 Brush
Type: 🔀 Clouds	÷
► Preview	×
► Clouds	8
► Colors	×
Mapping	×
▼ Influence	×
Diffuse:	Shading:
Intensity: 1.000	Ambient: 1.000
Color: 1.000	Emit: 1.000
Alpha: 1.000	Mirror: 1.000
Translucency: 1.000	Ray Mirror: 1.000
Specular:	Geometry:
Intensity: 1.000	Normal: 1.000
Color: 1.000	Warp: 0.000
Hardness: 1.000	Displace: 0,200
Blend: Mix 🖨	Negative
RGB to Intensity	Stencil

Y en Colors vamos a presionar la opción Ramp

Clouds			+×	0	Brush	
Туре:	🔀 Clouds				_	¢
▼ Preview						
	1016	<u></u>	147		* **	
1.6.8		9. L	May-	10		•
1-1-1	1	T.	4	A	1	
1. 1. 1			18.	27		14
	GIL B	A				õ
Texture	2.	Mate	rial		Both	
Clouds						
Colors						- III
🗹 Ramp						
Add	Delete	(1	Lin	ear	÷)
Pos: 0.52	2)	_	:	4	A: 1.000	•
RGB Multiply:			Adjust:			
R:	1.000	Þ	Br	ightnes	s: 1.000	Þ
	1.000	•	(c	Contrast	:: 1.000	Þ
(B:	1.000	•				

Lo que es la Ramp, la vamos a dividir en dos partes. La primera (que es la Cero) y la segunda (que es la Uno) esta la vamos a poner de color blanco.



Si os fijáis en la barra, veréis que la parte izquierda al verse el fondo es, que es transparente y la parte derecha se ve blanca, que es opaca y el color que le hemos puesto. Esto quiere decir que afectara a la textura de imagen que esta superpuesta a la otra, dejando pasar esa imagen solo en una de las partes.



Ahora podemos jugar moviendo las barras del Ramp. Si las movemos hacia un lado, se verá más una de las texturas que la otra, y si cambiamos la distancia entre las dos colorband, en vez de verse el corte más recto, se verá un poco difuminado.



Si jugamos un poco con las Normal de cada una de las texturas, podemos crear un efecto de relieve bastante interesante.

	◎ ▽ ● 🗕 井 🔦
Pared1 Clouds Pared2 ©	
Pared1	🕂 💥 🛛 Brush
Type: 🔄 Image or Mo	ovie
▼ Influence	<u> </u>
Diffuse:	Shading:
Intensity: 1.000	Ambient: 1.000
Color: 1.000	Emit: 1.000
Alpha: 1.000	Mirror: 1.000
Translucency: 1.000	Ray Mirror: 1.000
Specular:	Geometry:
Intensity: 1.000	Normal: 2.441
Color: 1.000	Warp: 0.000
Hardness: 1.000	Displace: 0.200

