Tutoriales para Blender 2.5 www.blender.org soliman



Descarga gratuita del programa

Torrevieja-Alicante-España

Texturas animadas

Textura de imagen y blend para cambiar de una a otra

En esta animación del material lo que se intenta conseguir es que una textura de imagen puesta en un objeto, se vea difuminada, o más bien, que cambie desde esa textura de imagen a un color sólido.

Vamos a hacer la prueba colocando primero la textura de imagen.

Seleccionamos el plano y primero toca el material.

🖈 🐌 💿 Plane 🔸	
Contraction of the second seco	+

Luego la Textura



De tipo Image or Movie

🖈 🌮 🜍 Plane 🔸 📀 Material 🔸 🔯 Texture	
Texture 🕑	
	V
8	
	U
🔀 Texture 🛛 F 🕂 🛠	
Type:	¢
▼ Preview	11

Y la uvmapeamos y dejamos las coordenadas en UV

+		4	
📑 🗘 🔍 View	Select Imag	e UVs 📔	Marmoles27.jpg
3 7 5 7	100	7 💿 🛛	村 🖍
Mapping			
Coordinates:	UV 🧲	_	¢.
Map:	8		
Projection:	Flat		÷
From Dupli		x ÷	r 🗘 z 🗘
Offset:		Size:	

Ahora vamos a colocar otra textura de tipo Blend (mezcla).

$\blacksquare \blacklozenge \boxtimes \blacksquare \blacksquare \boxtimes \boxtimes \checkmark \boxtimes \boxtimes \boxtimes \blacksquare \blacksquare \checkmark$
🔊 🐉 🞯 Plane 🔸 📀 Material 🔸 🔯 Blend
2° Blend 🔪 🗹 🗹
Blend F + X
Type: 🛛 🔀 Blend 🔷 🗘
▼ Preview

Y en Colors, activamos la casilla RAMP

En Ramps tenemos dos valores diferentes. Estos valores se pueden ver en el contador que hay en la parte superior (valor cero)

▼ Colors	
🕑 Ramp	
Add Delete F	0 🕨 Linear 🛟
Pos: 0.900	
DCP Multiplus	Adition

Y si movemos la flecha derecha, entraremos en el valor uno.



Para saber que significa o que contiene cada una de ellas, vamos a analizar el primer valor (el cero) y veremos que tiene el Alpha a cero (o sea, que es un material completamente transparente)

▼ Preview		_			1
Texture	Material				
Show Alpha		RGB	HSV	Hex	
▼ Colors		R 0.000			2
Mamp		G 0.000			_
Add Delete	F 0	B 0.000	-	5	
Pos: 0.900			100	300	
DCD Multiples	a				

El segundo valor (el uno) si lo miramos, veremos que tiene el color blanco y el alpha a 1 o sea, (no es transparente). Aquí, podemos cambiar el color por el que deseemos.

	‡ ♥
▼ Preview	
Texture Material	
Show Alpha	RGB HSV Hex
▼ Colors	R1.000
🗹 Ramp	G 0.000
Add Delete F 1	B 0.000
	A1.00
(Pos: 0.909	

Si ahora jugamos con las barras que tiene el Ramp, podemos conseguir un efecto de difuminado entre las dos cuanto más las separemos.

▼ Preview		<u> </u>			
	1				
Texture	Material	Both			
Show Alpha		1			
▼ Colors					
🗹 Ramp					
Add [2te]	F 0 >) 🛃 🗘			
Pos: 0.213					
DCD Multiples	A all contra				



Si por el contrario, los juntamos al máximo, conseguiremos una ralla sin degradado.

▼ Colors						ll l
🕑 Ramp						
Add	Delete	F	1	Þ	Linear	¢
4	Pos: 0.542					
RGR Multiply			Δdius	ř.		



Si queremos cambiar de lado el efecto, solo hay que correr una de las barras al otro lado de la contraria.

Y si se quiere animar solo hay que hacer la animación de los dos canales colocando el cursor sobre la posición que queremos en el frame 1 y luego cambiando de frame y colocando la otra posición que queramos en ese frame.

Como ya tengo otro tuto sobre lo de la animación de la ramp, no voy a repetirlo en este.

http://es.calameo.com/read/00059557960d7bb30bedf