Tutoriales para Blender 2.5 www.blender.org

Descarga gratuita del programa

soliman

Torrevieja-Alicante-España

## Textura Imagen

Para colocar una textura de imagen, vamos a colocar primero un Material y le vamos a poner un nombre.

Para eso, creamos una escena y un simple plano que será el suelo de nuestra escena.



Seleccionamos el plano y en el panel de Properties seleccionamos Material (La bolita de la derecha)



Presionamos New para crear uno nuevo y le ponemos un nombre.

	S 🗊 🖉 🌶	- 🗸 📀 🛚 🕇	‡ Ӯ	
* 3 • 🔍	Plane 🔸 🎅 Tex	turaSuelo		
TexturaSue	lo		4	2
TexturaSu	Jelo	+× 🕄	Data 🗧	
Surface	Wire	Volume	Halo	
► Preview	Value: Text	uraSuelo arial pame		
Diffuse	Fython: Mat	enar.name		

Lo siguiente es crear una textura. Para ello seleccionamos el cuadrado de cuadraditos y presionamos New

<b>□ &gt; ● ● ● &gt; ∀ ● ●</b> ● <b>&gt;</b>	t 🕑
🖈 🏷 💿 Plane 🔸 📀 Textura Suelo 🛛 Texture	
🛛 🕂 New	Brush
$\uparrow$	

Y seleccionamos una textura de tipo (Type:) Image or Movie

	8 ¥ 🔹
🖈 🌛 🔹 🥥 Plane 🔸 🕜 Textura Suelo 🔸	😸 Baldosa
Baldosa © © © ©	
🔀 Baldosa 🕂 🛠	Brush
Type: 🔛 Image or Movie	÷

Y le ponemos un nombre también.

Lo siguiente es encontrar la textura de imagen que tenemos en nuestro ordenador. Para eso presionamos en Open, y debemos buscar en las carpetas, donde tenemos guardada muestra imagen.

🚍 🖾 😺 🔮 🖉 🥕	▽ ● 🛛 井 🖌
Baldosa	
8	
8	
8	
Baldosa	₽ 🛠 Brush
Type: 🔛 Image or Movie	\$
► Preview	
► Colors	
Mapping	
▼ Image	
E 🕂 New	C Open
▼ Image Sampling	

No voy a explicar aquí como se buscan las imágenes en las carpetas, porque cada uno lo tiene de una forma diferente. Pero es muy fácil y blender, tiene ahora la forma de ver las imágenes de las carpetas.

C:\Users\TOSHIBA\Pi	ctures\01Texturas Urbic	ad2\baldosas2\	Open
plaqueta16.JPG			Can
	cenefas	pared	
suelo	trencadis	Gorgon9.jpg	
mosaico1.JPG	mosaico2.JPG	mosaico3.JPG	
	MASS!		

Una vez la tenemos, presionamos Open y ya tenemos la imagen cargada.



Si queremos repetir la imagen (en este caso para simular varias baldosas) solo tenemos que ir a Image Mapping, y subir los valores de Repeat:

	▽ ● 🛛 荘 💊
8	
8	
Baldosa	子 🗶 🛛 Brush
Type: 🔛 Image or Movie	\$
► Preview	<i>W</i>
► Colors	
Mapping	
▶ Image	
Image Sampling	
► Influence	W.
Image Mapping	
Extension: Repeat	\$
Repeat:	Mirror:
( X: 3 )	×
¥:2	Y T
Crop Minimum:	Crop Maximum:
(◀ X: 0.000 )	(◀ X: 1.000 )
Y: 0.000	Y: 1.000

He puesto unos valores de 3x2



En este caso era un plano, pero si por ejemplo fuese un cubo, deberíamos cambiar el mapeado de la textura. Esto se hace en Mapping; pero esto ya sería otro tutorial más extenso.



También podemos ponerle un poco de relieve con la opción Normal, en la pestaña Influence - Geometry (actúa tanto en positivo como en negativo)

S 🕈 🕈 🕈 🖉 🖉	8	⊽ 📀	★
Baidosa 88 88 88 88 88 88 88 88 88 8			
Baldosa		+×	Brush
Type: 🔛 Image or M	lovie		¢
► Preview			
► Colors			
Mapping			
► Image			
Image Sampling			
The second s			2005
▼ Influence			
V Influence Diffuse:		Shading	:
Influence     Diffuse:     Intensity: 1,000		Shading:	: Ambient: 1.000
V Influence Diffuse: Intensity: 1.000 Color: 1.000		Shading:	: Ambient: 1.000 Emit: 1.000
V Influence Diffuse: Intensity: 1.000 Color: 1.000 Alpha: 1.000		Shading:	: Ambient: 1.000 Emit: 1.000 Mirror: 1.000
V Influence Diffuse: Color: 1.000 Alpha: 1.000 Translucency: 1.000		Shading:	: Ambient: 1.000 Emit: 1.000 Mirror: 1.000 Ray Mirror: 1.000
<ul> <li>Influence</li> <li>Diffuse:</li> <li>Intensity: 1.000</li> <li>Color: 1.000</li> <li>Alpha: 1.000</li> <li>Translucency: 1.000</li> <li>Specular:</li> </ul>		Shading:	: Ambient: 1.000 Emit: 1.000 Mirror: 1.000 Ray Mirror: 1.000 ry:
<ul> <li>Influence</li> <li>Diffuse:</li> <li>Intensity: 1.000</li> <li>Color: 1.000</li> <li>Alpha: 1.000</li> <li>Translucency: 1.000</li> <li>Specular:</li> <li>Intensity: 1.000</li> </ul>		Shading:	: Ambient: 1.000 Emit: 1.000 Mirror: 1.000 Ray Mirror: 1.000 ry: Normal: 1.921
<ul> <li>Influence</li> <li>Diffuse:</li> <li>Intensity: 1.000</li> <li>Color: 1.000</li> <li>Alpha: 1.000</li> <li>Translucency: 1.000</li> <li>Specular:</li> <li>Intensity: 1.000</li> <li>Color: 1.000</li> </ul>		Shading:	: Ambient: 1.000 Emit: 1.000 Mirror: 1.000 Ray Mirror: 1.000 ry: Normal: 1.921 Warp: 0.000
<ul> <li>Influence</li> <li>Diffuse:</li> <li>Intensity: 1.000</li> <li>Color: 1.000</li> <li>Alpha: 1.000</li> <li>Translucency: 1.000</li> <li>Specular:</li> <li>Intensity: 1.000</li> <li>Color: 1.000</li> <li>Hardness: 1.000</li> </ul>		Shading: Geomet	: Ambient: 1.000 Emit: 1.000 Mirror: 1.000 Ray Mirror: 1.000 ry: Normal: 1.921 Warp: 0.000 Displace: 0,200
<ul> <li>Influence</li> <li>Diffuse:</li> <li>Intensity: 1.000</li> <li>Color: 1.000</li> <li>Alpha: 1.000</li> <li>Translucency: 1.000</li> <li>Specular:</li> <li>Intensity: 1.000</li> <li>Color: 1.000</li> <li>Hardness: 1.000</li> <li>Blend: Mix</li> </ul>		Shading: Geomet	: Ambient: 1.000 Emit: 1.000 Mirror: 1.000 Ray Mirror: 1.000 ry: Normal: 1.921 Warp: 0.000 Displace: 0.200
<ul> <li>Influence</li> <li>Diffuse:</li> <li>Intensity: 1.000</li> <li>Color: 1.000</li> <li>Alpha: 1.000</li> <li>Translucency: 1.000</li> <li>Specular:</li> <li>Intensity: 1.000</li> <li>Color: 1.000</li> <li>Color: 1.000</li> <li>Hardness: 1.000</li> <li>Blend: Mix</li> <li>RGB to Intensity</li> </ul>		Shading: Geomet	: Ambient: 1.000 Emit: 1.000 Mirror: 1.000 Ray Mirror: 1.000 ry: Normal: 1.921 Warp: 0.000 Displace: 0.200 ative

Para conseguir unos efectos de relieve que hacen la imagen muy real.

