Tutoriales para Blender 2.5 www.blender.org

Descarga gratuita del programa





Torrevieja-Alicante-España

Textura de relieve



Se utilizan texturas procedurales, que son texturas definidas matemáticamente. Para colocar una textura que de relieve a los objetos, primero le vamos a poner un Material de color. Desde la ventana Properties



Le vamos a poner primero un material de color rojo y también le vamos a poner un nombre (ROCA)

ROCA			+ - -						
ROCA		🕂 💥 Data	÷						
Surface	Wire	Volume	Halo						
► Preview									
▼ Diffuse	~								
		Lambert	\$						
Intensity: 0.800 Ramp									
Specular									

Lo siguiente es ponerle una textura nueva

S S S S S S		
🖈 🌮 💿 Cube 🔸 📀	ROCA	
8 +	New	Brush
► Influence		<u> </u>

Seleccionamos una de tipo Clouds. Y le podemos cambiar los valores....

▼ Preview						
Texture	Material	Both				
▼ Clouds						
Greyscale		Color				
Noise:						
Noise: Soft		Hard				
Noise: Soft Basis:	Blender Original	Hard				
Noise: Soft Basis: Size: 0.25	Blender Original	Hard				

Y le ponemos en Influence, un color amarillo y marcamos la opción de Geometry, **Normal:** con los valores que se quiera, pensando que tiene valores positivos y negativos. Lo que quiere decir que podemos elegir, que esta textura se produzca hacia el interior o el exterior.

Clouds					ll.
► 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: 1.626	
	Color: 1.000 C	olor		Warp: 0.000	
	Hardness: 1.000			Displace: 0.200	
Blend:	Mix ensity	÷	Negative		
				DVar: 1.000	