Tutoriales para Blender 2.5 www.blender.org

Descarga gratuita del programa

soliman



Modifier_Displace

El modificador Displace, lo que hace es desplazar zonas de una textura por su color.

La forma de ver este ejemplo es creando un plano y poniéndole una textura en blanco y negro para ver el resultado.



A este plano le vamos a poner una textura de tipo imagen que será la que cree el desplazamiento. El desplazamiento es un desplazamiento de vértices por lo que para que tenga efecto debemos tener el mayor número de vértices posible.

Para eso vamos a subdividir unas 7 veces.





La textura de imagen se la voy a poner en UV aunque no es imprescindible.

Para eso añado un material.

	\$ \$ \$ \$ \$ \$ \$ ¥ \$	a t 🔹
メント 🄇	Plane 🔸	
		<u>+</u>
 + 	New	

Y ponemos una textura.

;;;;;;;;;;;;;;;;;;;;;;;;;;;;;;;;;;;;;;
🖈 🐉 📦 Plane 🔸 🛞 Material 🔸
🙁 🕂 New
🛛 🕂 New





Buscamos la imagen en nuestras carpetas.

Preview				<u> </u>
► Colors				
▼ Image				
tonos1.jpg			2	F 🕂 💾 💥
Source:	File			¢
	nts\Mis sitios Web\P	CWEB 2punto5\Displac	e\ton	os1.jpg 💾 🛃
Image: size 945 x 9	45, RGB byte			
Fields		Premultiply		
Upper First	Lower First			
b Income Committee	2			110

Y para hacer el UV me voy a poner en vista superior y hacer un Project From View. (Ajustamos escalando)



Y ya tenemos nuestra imagen en el plano subdividido



Ahora vamos a añadir el modificador.

Para eso vamos a Modifiers y añadimos al plano un Displace.

	d 🖉 🗸 💿	⊠ 11
🖈 🐌 🔍 Plane		
▼ Modifiers		
Add Modifier	•	\$
Generate	Deform	Simulate
🖳 Array	🛧 Armature	暂 Cloth
🖉 Bevel	🥝 Cast	V Collision
🖬 Boolean	Curve	📲 Explode
🚅 Build	😴 Displace	Fluid Simulation
🛱 Decimate	S Hook	Particle Instance
🧉 Edge Split	Lattice Add	a modifier to the active object
🐸 Mask	Mesh Deform	Smoke
🂐 Mirror	📲 Shrinkwrap	켯 Soft Body
Multiresolution	🍃 Simple Deform	
🚏 Screw	💪 Smooth	
📦 Solidify	< Wave	
Subdivision Surface		
🚯 UV Project		

Nos saldrá una ventana con varios opciones.

📰 🕈 🜒 🗣 🔗 🏸 🏹	
🖈 🏷 📦 Plane	
▼ Modifiers	
Add Modifier	\$
🗢 💝 Displace	
Apply Apply a	s Shape Copy
Texture:	Direction:
🙁 🕂 New	Normal 🗘
Vertex Group:	Texture Coordinates:
	Map 🗘
Midlevel: 0.500	Strength: 1.000

Como ya tenemos nuestra textura preparada, solo tenemos que seleccionarla desde la casilla izquierda de New.

▼ Modifiers	
Add Modifier	\$
🗢 😴 Displace	
Apply	Apply as Shape Copy
Texture:	Direction:
😰 🕂 New	Normal 🗘
Xture	Texture Coordinates:
	Map 🗘
dilevel: 0.500	Strength: 1.000

Y ya tenemos nuestro desplazamiento de vértices según el color de la textura. Mientras más oscuro, más se hunde.



Ahora se trata de ajustar los valores a lo que buscamos.

Como se ve en la imagen he buscado un relieve que si se fijan bien, verán que tiene diferentes alturas según el color es más oscuro o más claro. Se pueden apreciar las diferentes alturas.

	🚍 🗘 🗢 View Image 🔛 tonos1.jpg 2 F 🕂 🎘
	🖈 🐉 💿 Plane
	V Modifiers
(1) Plane	Add Modifier
🗊 🗘 🗢 View Select Object 🜍 Object Mode 💠 💽 🖨 🚭	▼ 🐺 Displace 🐻 • 😰 △ マ 🗙
e e	Apply Apply as Shape Copy
Pront Ortho	Apply Apply as Shape Copy Texture: Direction:
	Apply Apply as Shape Copy Texture: Direction: Image: Texture 2 F ⊕ Normal
	Apply Apply as Shape Copy Texture: Direction: Image: Texture 2 F + ∞ Vertex Group: Texture Coordinates:
	Apply Apply as Shape Copy Texture: Direction: Texture 2 F Shape Image: Copy Vertex Group: Texture Coordinates: Image: Copy Image: Copy Image: Copy Image: Copy Image: Copy
	Apply Apply as Shape Copy Texture: Direction: Texture 2 F X Vertex Group: Texture Coordinates: Hap Map Midlevel: 0.500 Strength: -0.070

Como esta imagen es muy dura voy a cambiarla por la otra que está más difuminada en el encuentro de los colores.



También tiene en dirección la opción de poder cambiar, que afecte a las normales y poder hacerlo en una sola de las coordenadas. Si pensamos en Cubo por ejemplo podemos hacer que afecte a una de las coordenadas.

Lo mismo si queremos que solo afecte e un grupo de vértices, pues tendríamos que crearlo y luego colocarle el enlace donde esta los grupos.

La Textura como la tenía UVMapeada hay que indicarle en Mapping que la tenemos así (UV) y si no queremos que salga la imagen en el render solo tenemos que desmarcar Color en Influence.

	Image Mapping				
	▼ Mapping				
	Coordinates:	UV		¢	
	Layer:	8			
	Projection:	Flat		\$	
	From Dupli	x	\$ Y \$ Z	÷	
	Offset:	Size	:		
	X: 0.00		X: 1.00	P	
		► <	Y: 1.00	*	
	Z: 0.00		Z: 1.00	2	
	▼ Influence			<u>Il</u>	
	Diffuse:	Sha	ding:		
	Intensity:	1.000	Ambient: 1.000		
	Color: 1	.000	Emit: 1.000		
	Alpha: 1	.000	Mirror: 1.000		
1ew Image 🔗 Render Result F 🕂 🏵 Slot 1 💲 RenderLaver 💲 Combined ♦	Translucenc	y: 1.000 🔵 🔲 🤇	Ray Mirror: 1.000		

Luego podríamos crear una nueva textura de colores para darle el efecto de césped y tierra, por ejemplo.

O sea, que si se consigue una buena textura en tonos grises se puede hacer un buen plano de desplazamiento tipo topográfico o de otro tipo.

