

Tutoriales para Blender 2.5  
[www.blender.org](http://www.blender.org)

Descarga gratuita del programa

soliman

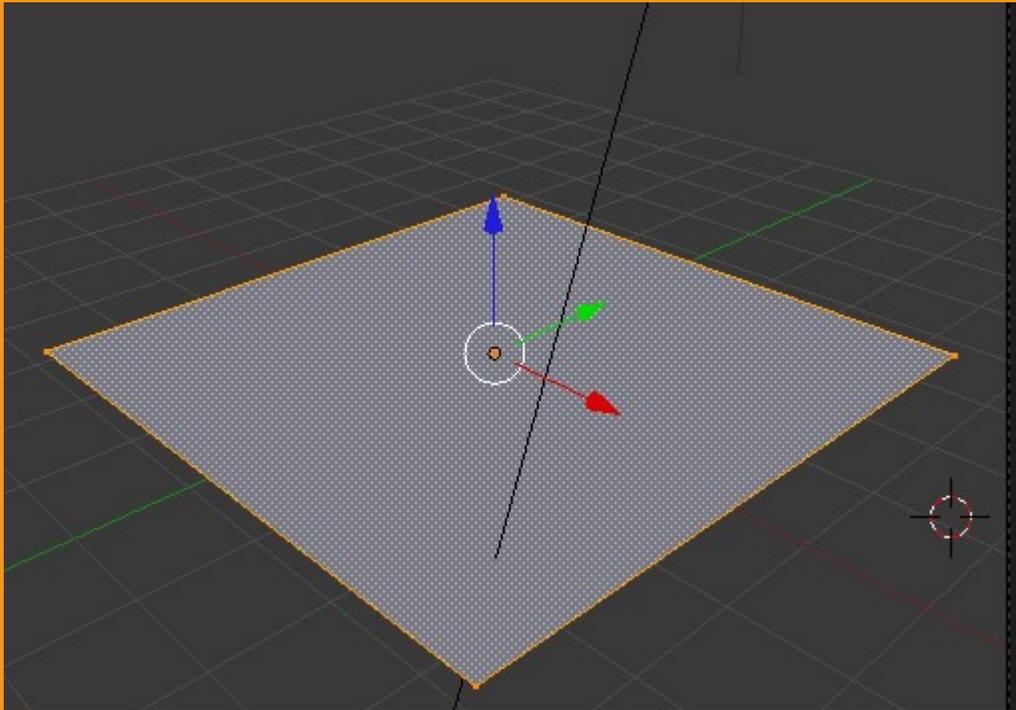
Torre Vieja-Alicante-España



## Modifier\_Displace

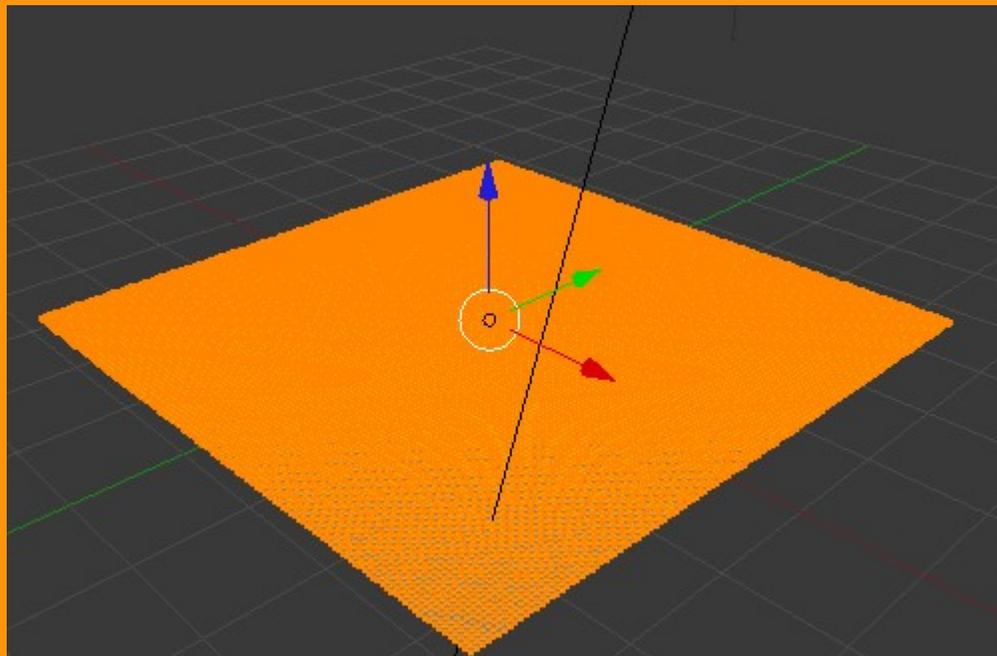
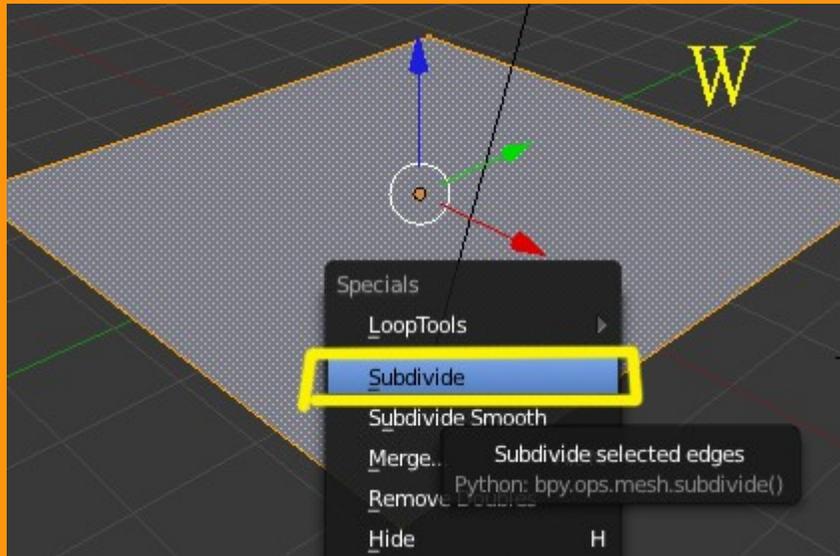
El modificador Displace, lo que hace es desplazar zonas de una textura por su color.

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



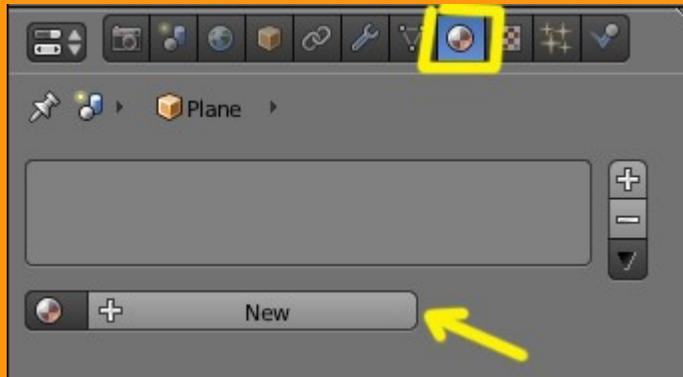
A este plano le vamos a poner una textura de tipo imagen que será la que cree el desplazamiento. El desplazamiento es un desplazamiento de vértices por lo que para que tenga efecto debemos tener el mayor número de vértices posible.

Para eso vamos a subdividir unas 7 veces.

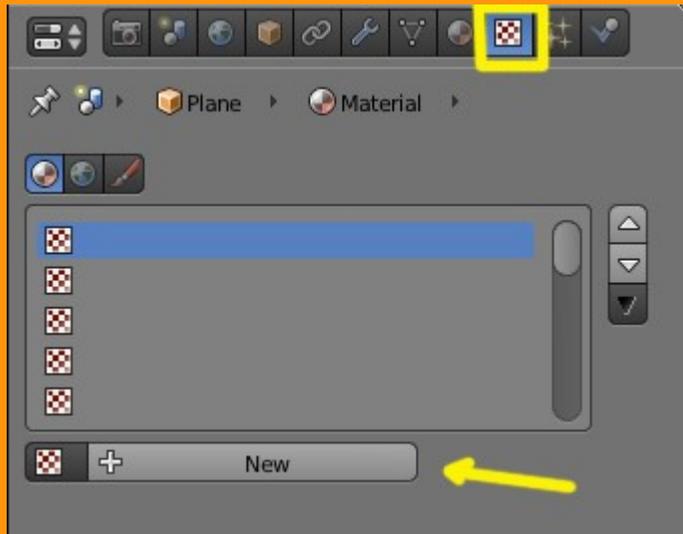


La textura de imagen se la voy a poner en UV aunque no es imprescindible.

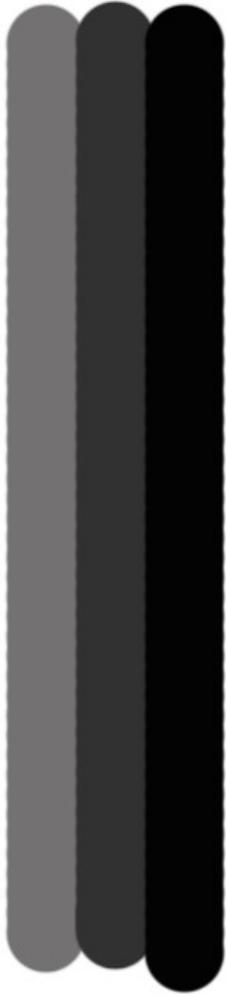
Para eso añado un material.



Y ponemos una textura.

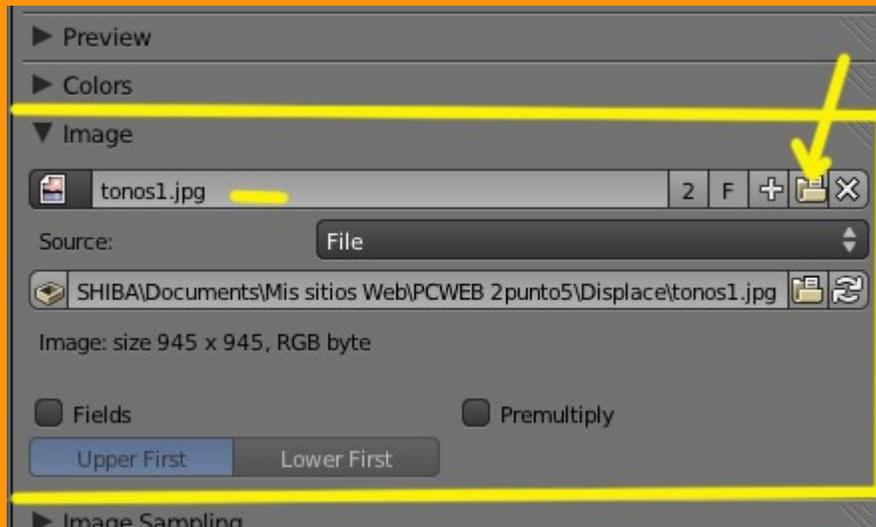


Y voy a hacer la prueba con estas dos imágenes.

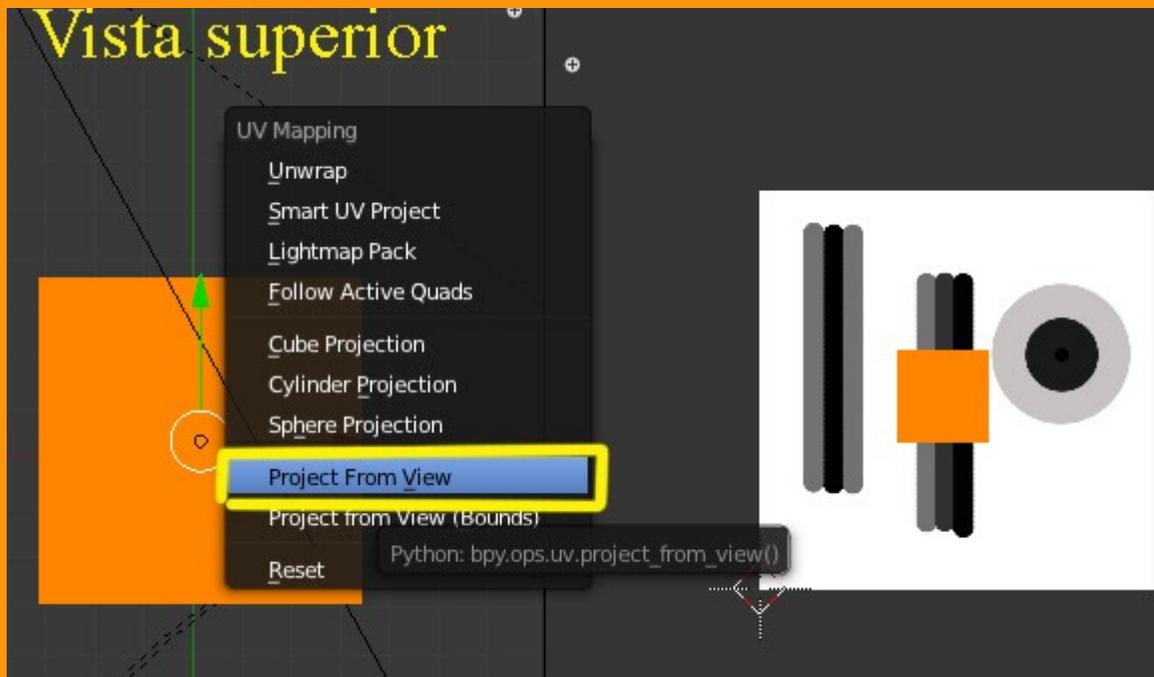




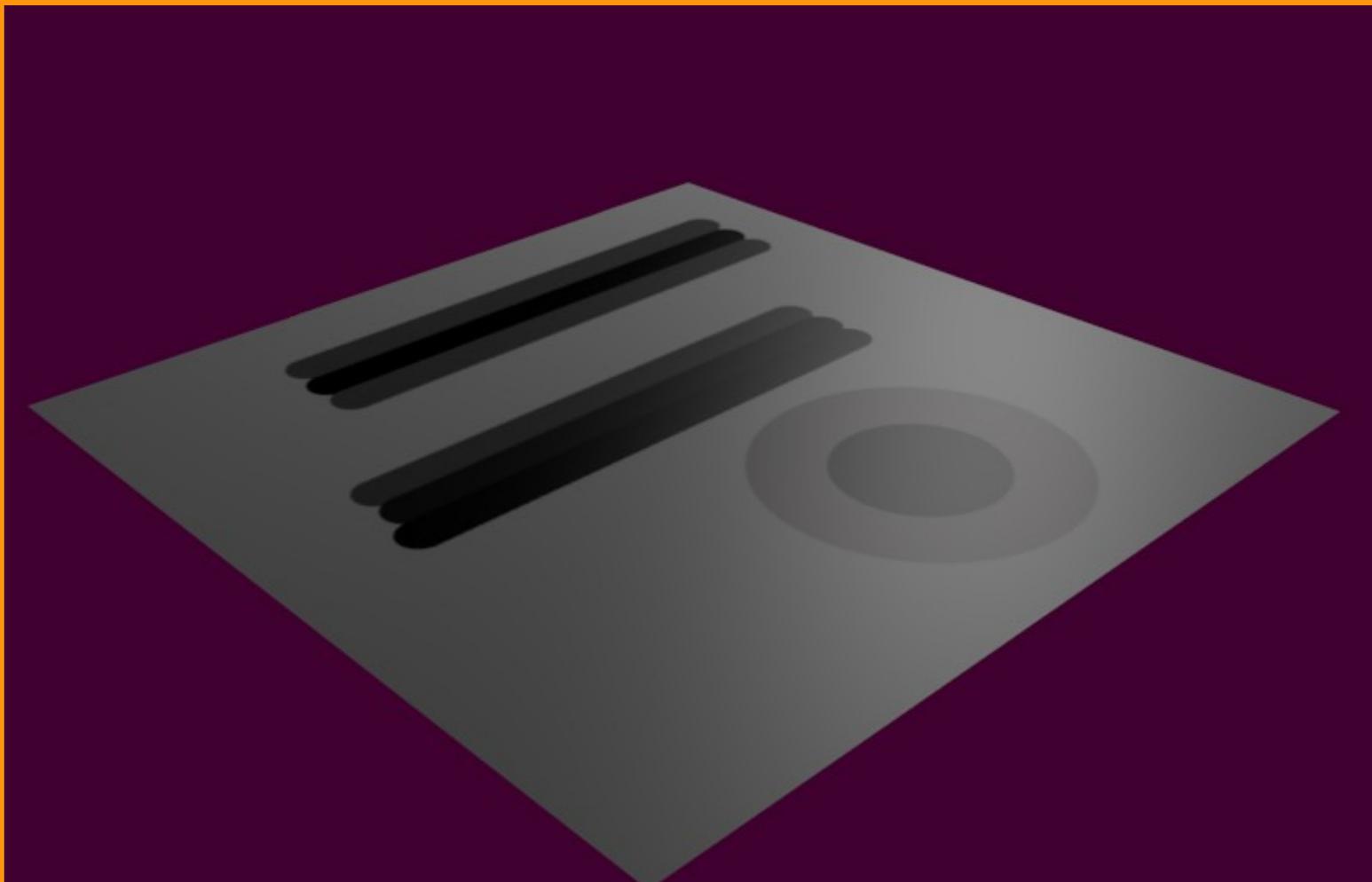
Buscamos la imagen en nuestras carpetas.



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

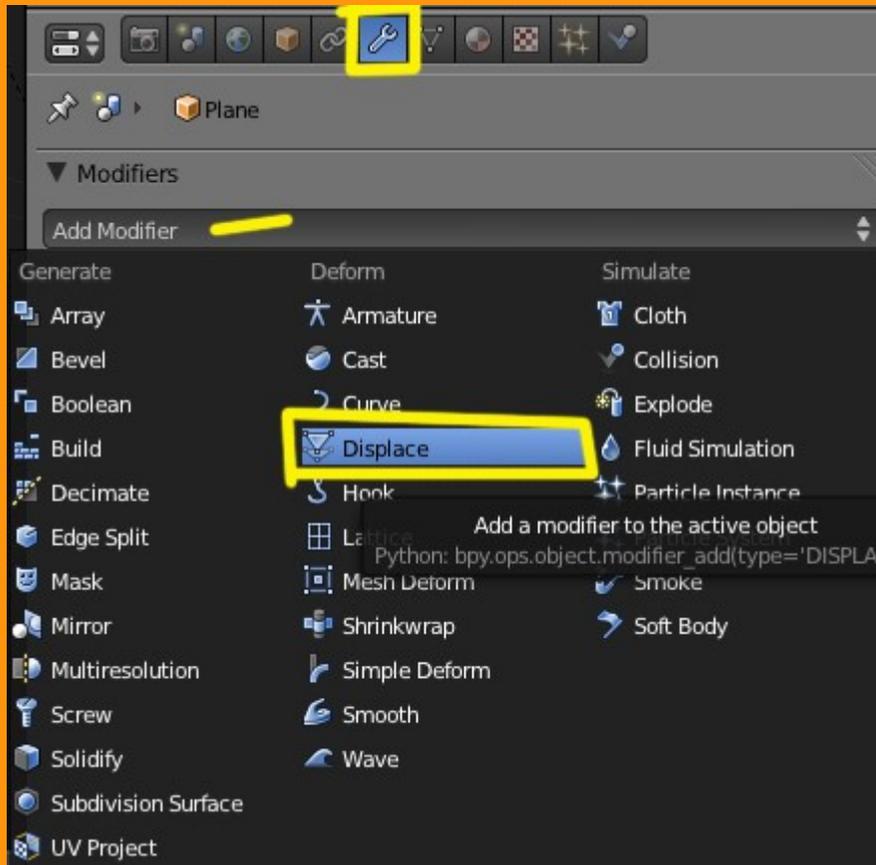


Y ya tenemos nuestra imagen en el plano subdividido



Ahora vamos a añadir el modificador.

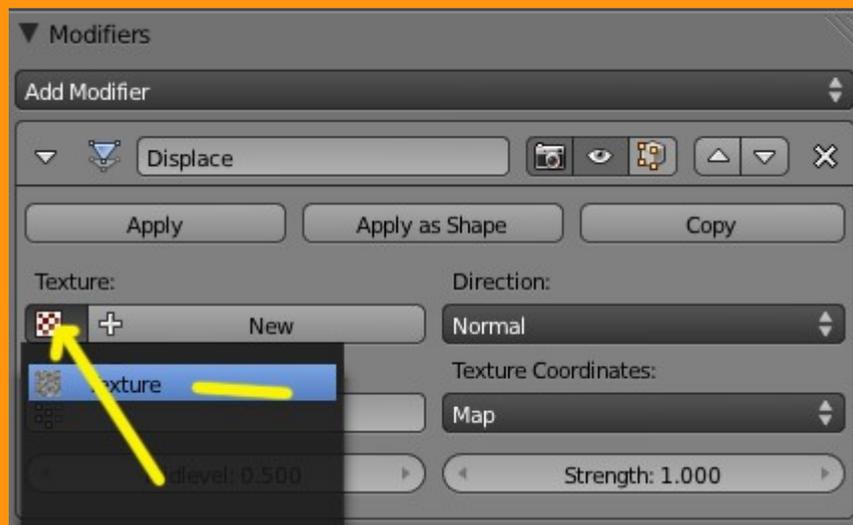
Para eso vamos a Modifiers y añadimos al plano un Displace.



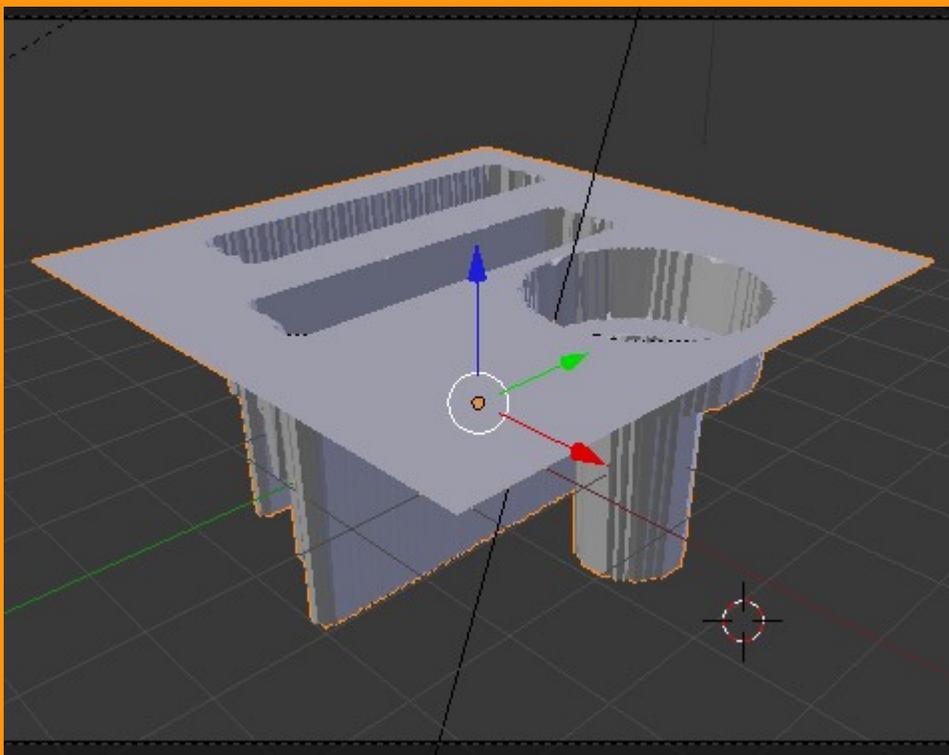
Nos saldrá una ventana con varias opciones.



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

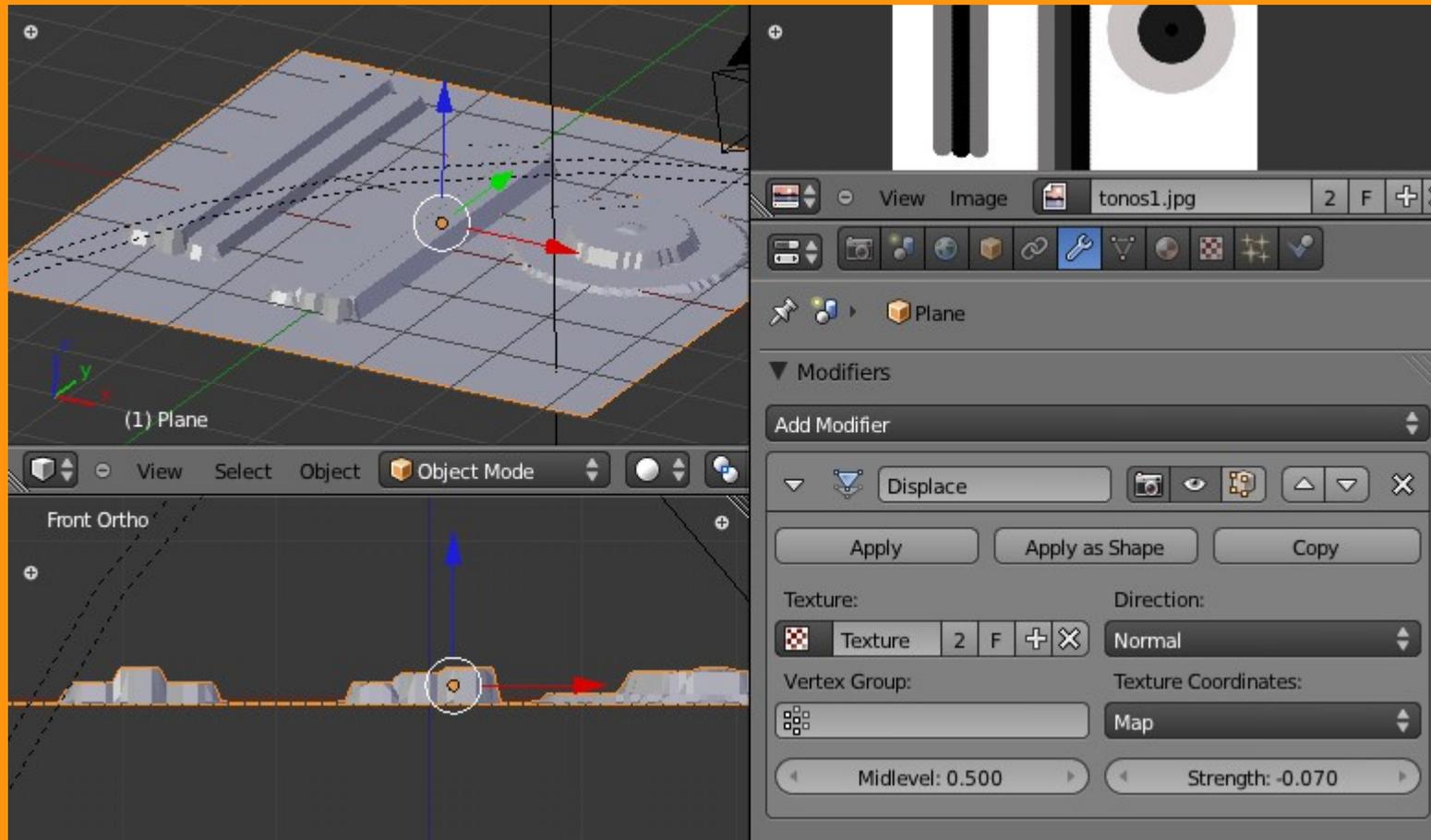


Y ya tenemos nuestro desplazamiento de vértices según el color de la textura. Mientras más oscuro, más se hunde.

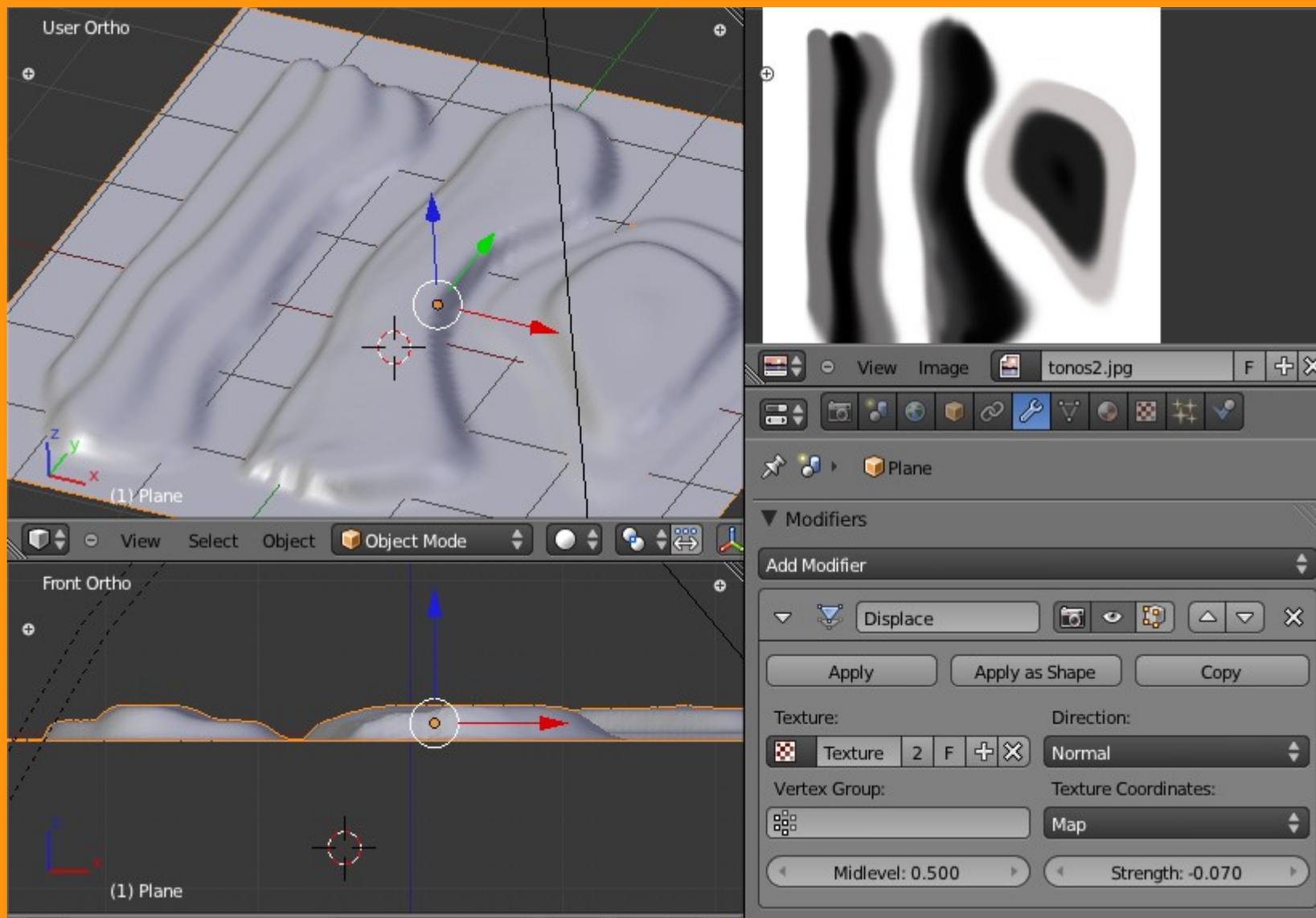


Ahora se trata de ajustar los valores a lo que buscamos.

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.



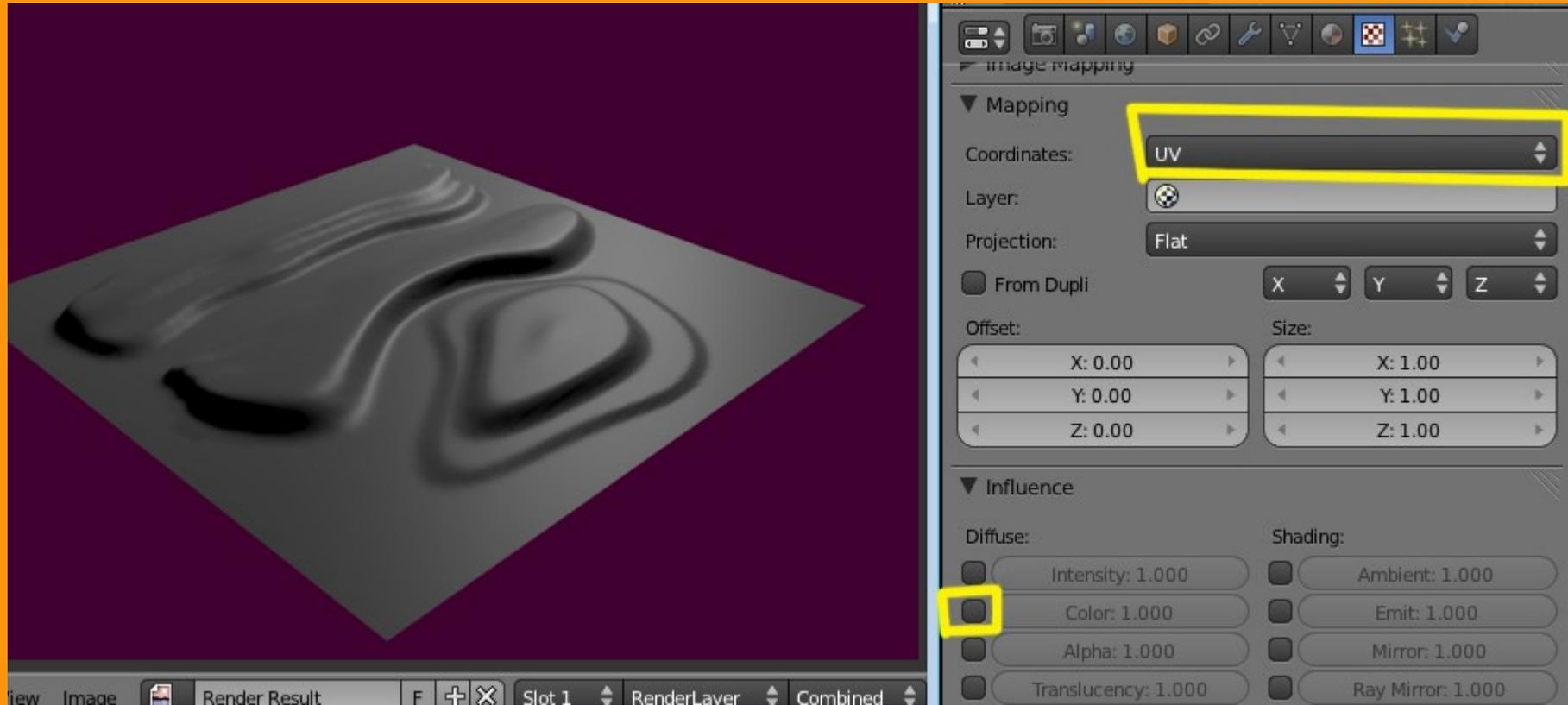
Como esta imagen es muy dura voy a cambiarla por la otra que está más difuminada en el encuentro de los colores.



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 a un grupo de vértices, pues tendríamos que crearlo y luego colocarle el enlace donde está los grupos.

La Textura como la tenía UV Mapeada 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.



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.

