

Tutoriales para Blender 2.5
www.blender.org

Descarga gratuita del programa

soliman

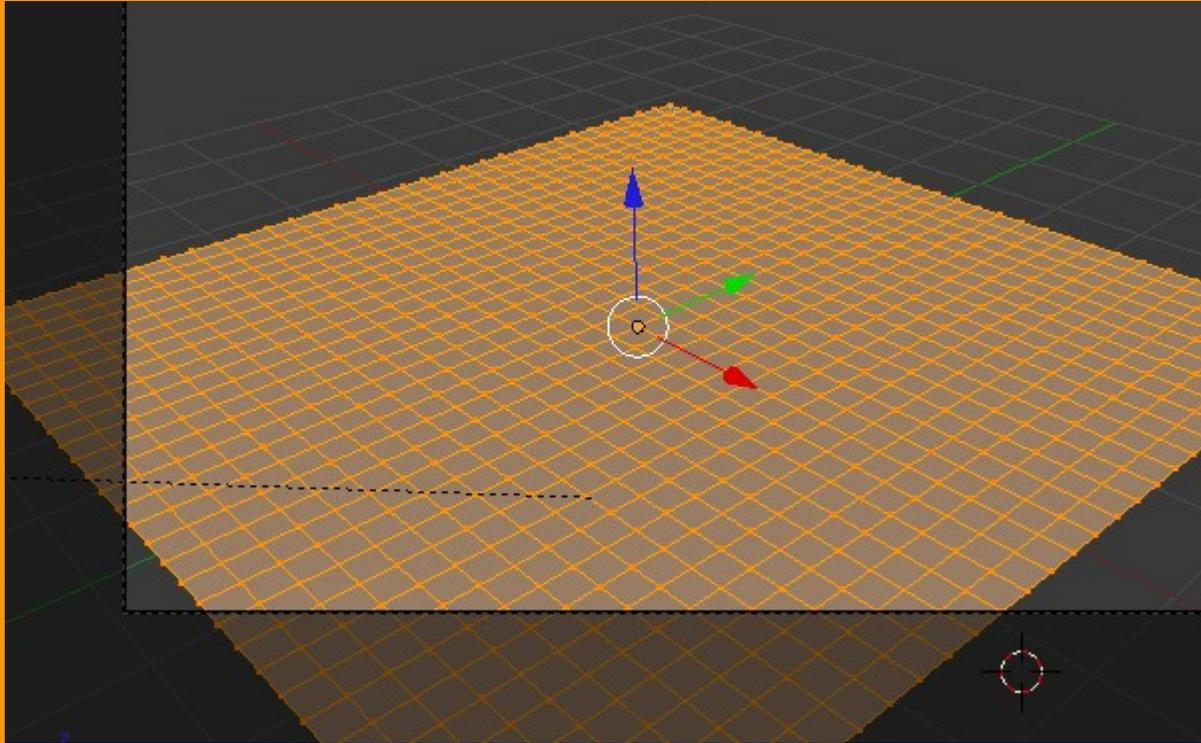
Torre Vieja-Alicante-España



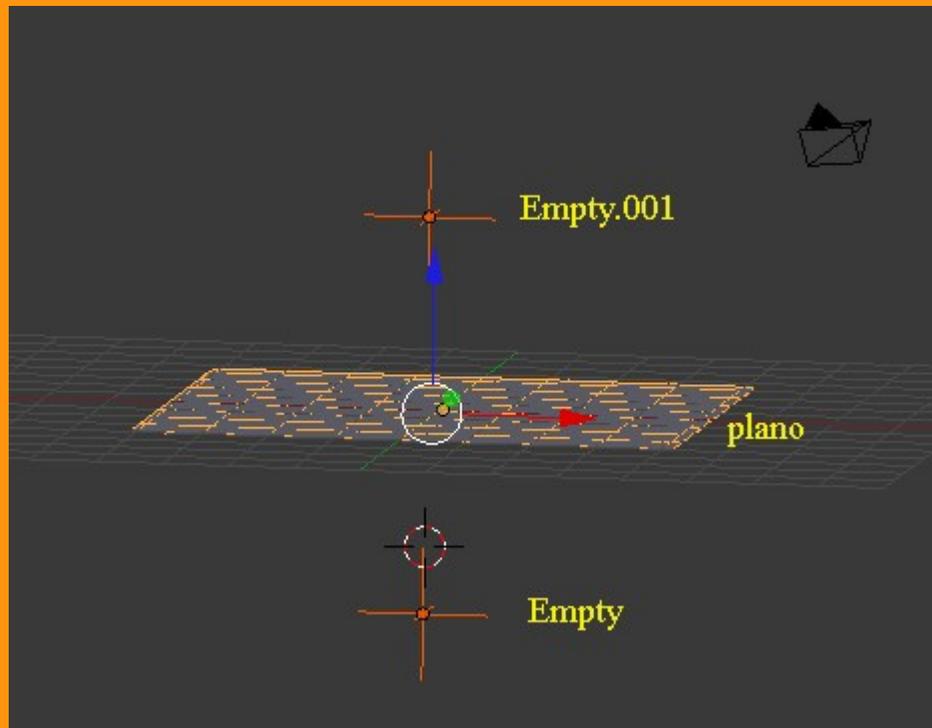
Modifier_Warp

Esta nueva función, tiene varias opciones, pero voy a hacer una prueba, con el que se puede conseguir un efecto de terreno y que creo que es muy interesante.

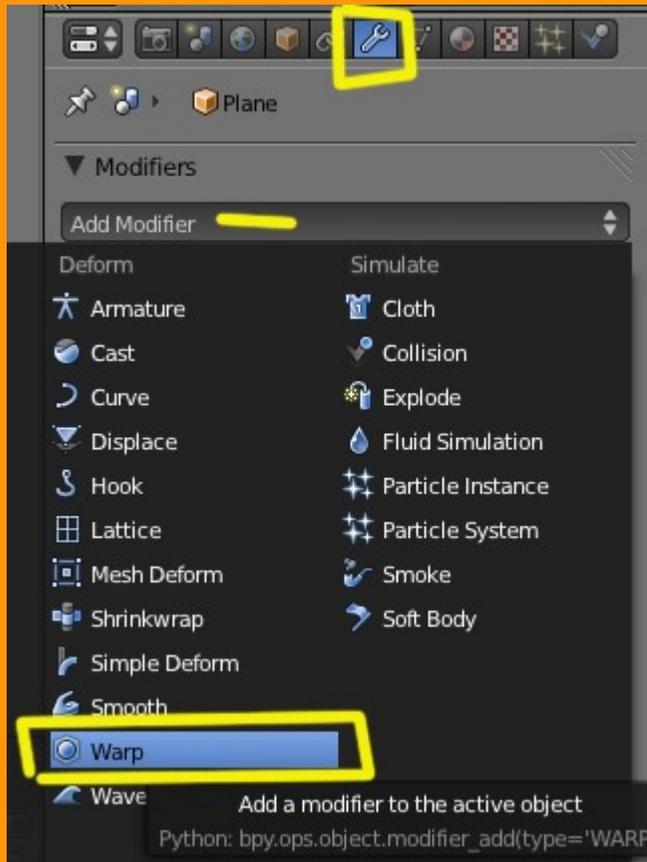
Partimos de un simple plano, el cual vamos a subdividir varias veces.



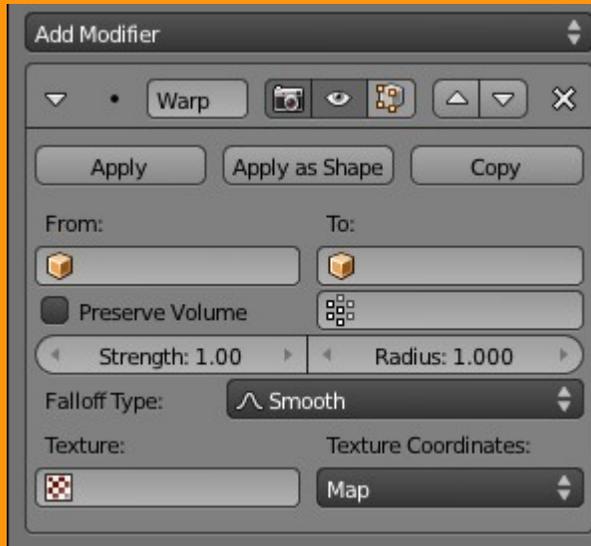
También le vamos a añadir dos emptys, uno debajo y otro arriba.



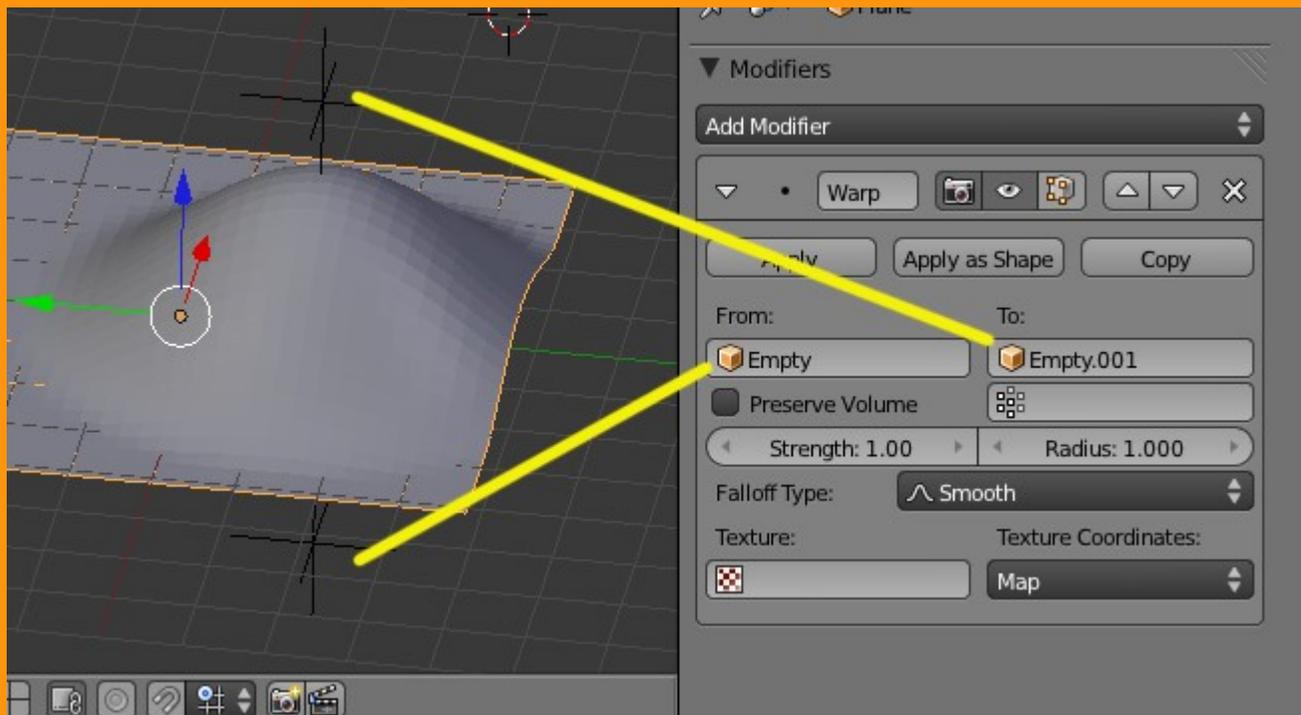
Seleccionamos el plano y vamos a añadirle el modificador de tipo Warp.



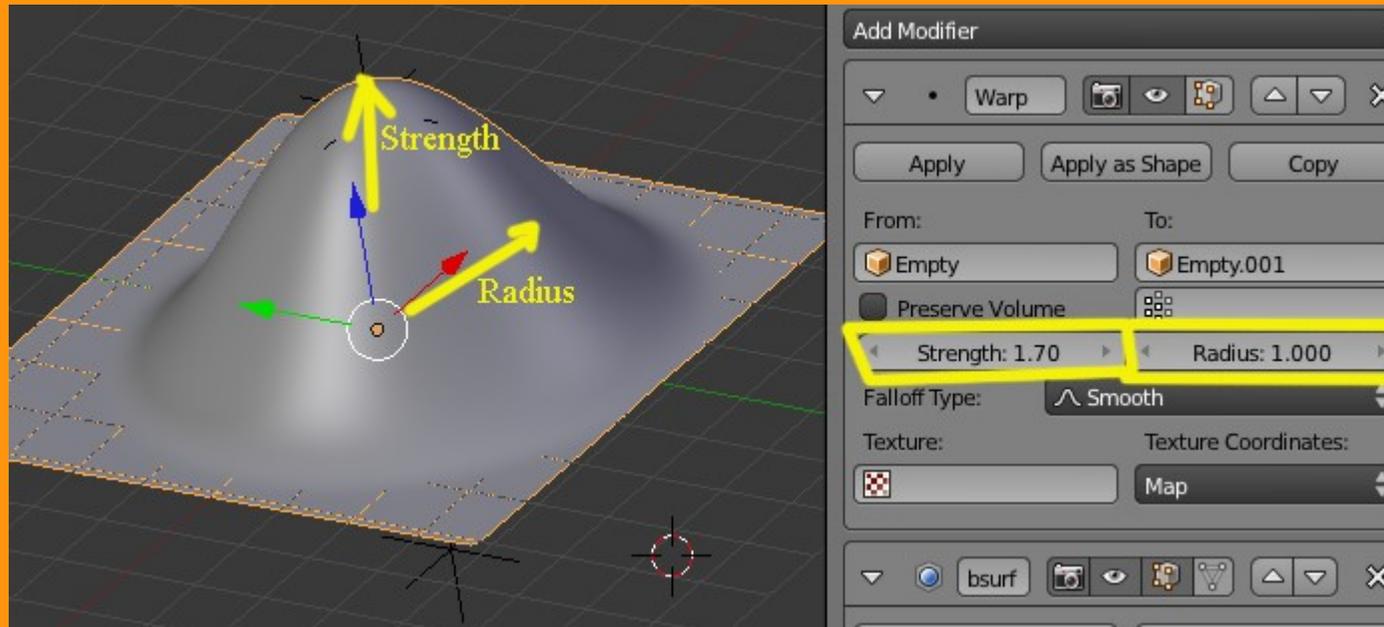
Y veremos una ventana con varias opciones.



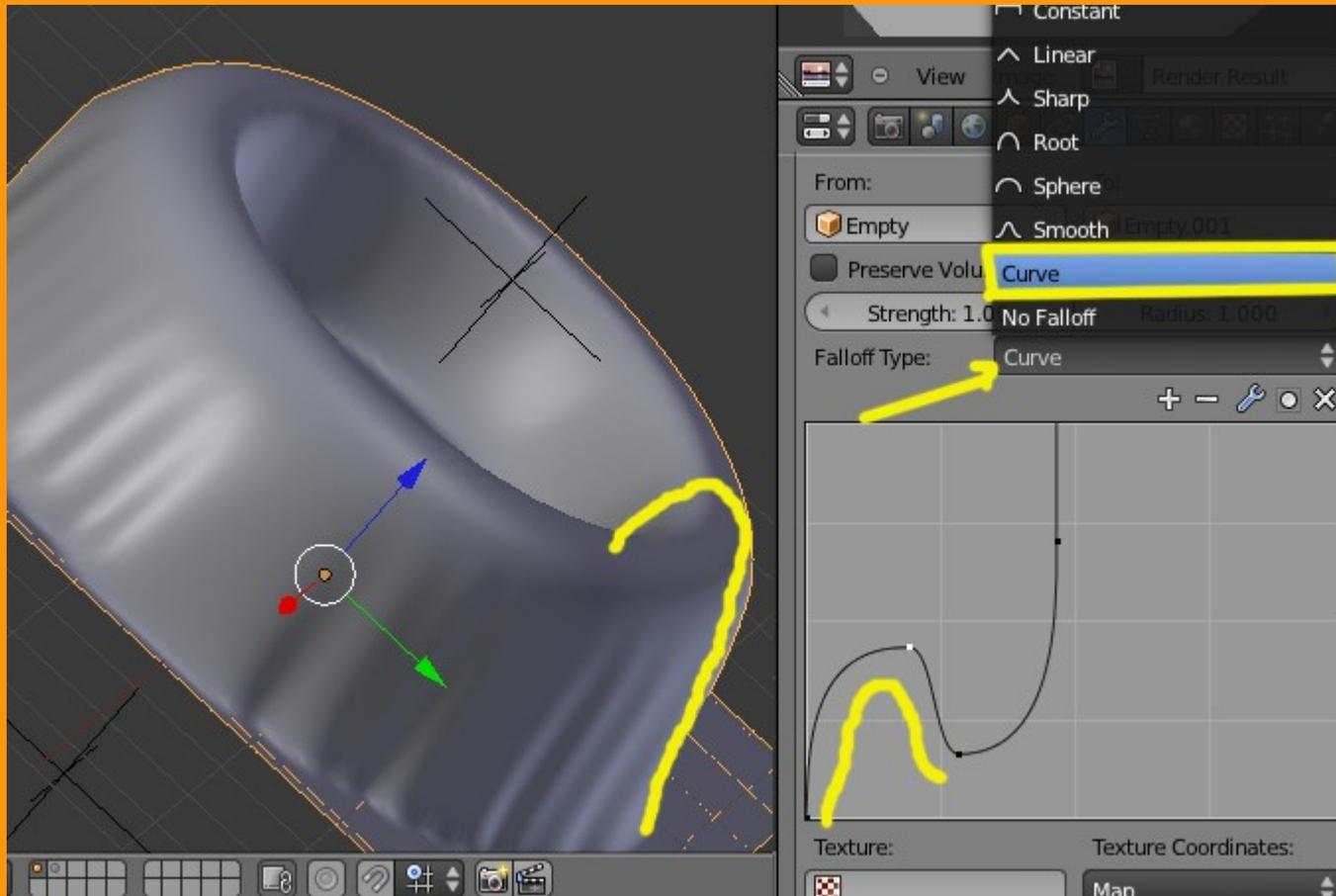
En la parte de From: y To: vamos a poner los dos emptys. El primero lo ponemos en From y el segundo en To.



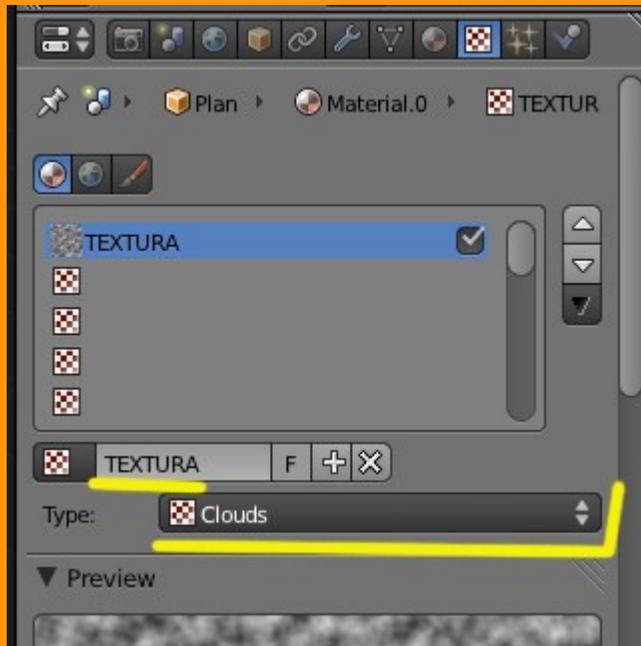
Podemos jugar con los valores de Strength y el tamaño del radio (Radius)



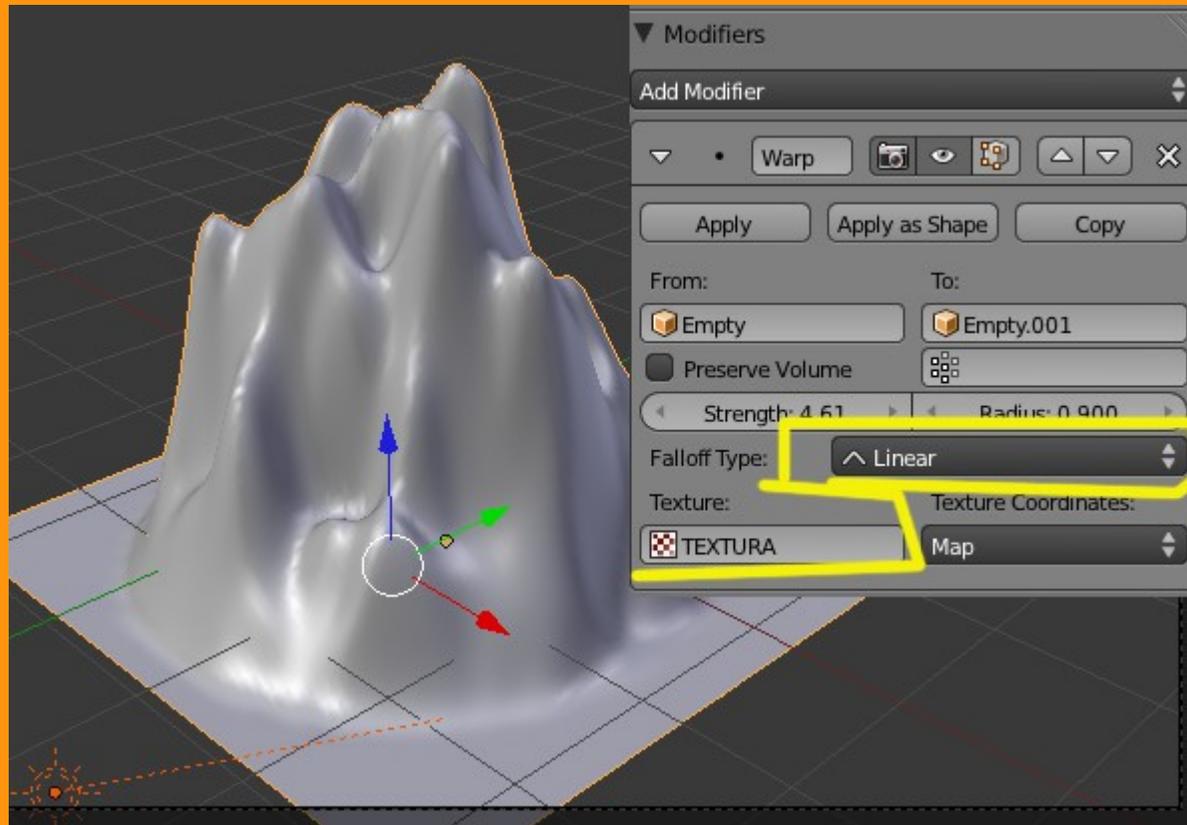
En el Falloff Type, podemos cambiar las diferentes curvas de influencia que varían desde afiladas a redondeadas; lineares o constantes, o también tenemos la posibilidad de poner Curve y modificarla a nuestro gusto con cuatro movimientos de ratón.



Y tenemos una opción que es la que vamos a utilizar para crear el terreno, que es utilizar una textura.
Para eso creamos una textura de tipo Clouds.



Y luego en el modificador le ponemos la textura que hemos creado en Texture: y en Falloff Type, podemos seleccionar, según gusto alguna de las curvas prediseñadas.



Hay que decir que la situación de los emptys es muy importante para crear efectos y deformaciones, Un ejemplo de lo que podemos hacer, se ve muy claramente al mover el Empty que tenemos en la parte superior. Vemos como se mueve todo el conjunto inclinándose hacia donde movemos ese empty.

