

# Ejercicio 6

Metal con corrosión



UNIVERSIDAD  
COMPLUTENSE  
MADRID

**Proyecto Innova-Docencia**

**2024-2025**

**Nº52**

## PROCEDIMIENTO

### Material procedimental

En Blender es posible generar materiales mediante nodos. Su gran ventaja es el elevado grado de personalización y la facilidad para modificar colores, relieves y patrones sin necesidad de importar archivos externos. Otra ventaja de Blender es que se pueden importar archivos en muchos formatos (.stl, .obj., etc.) lo que permite interactuar con otros programas y páginas con recursos como por ejemplo

<https://www.mcmaster.com/>

*Ejemplo de pieza con corrosión.*



### Pasos a realizar

Paso 1. Genera un cubo, esfera o forma similar. Alternativamente, puedes seguir los pasos del siguiente tutorial para tener una pieza más interesante:

<https://www.youtube.com/watch?v=eODCFwhOK1g>

Verás que necesitarás instalar FreeCAD para crear el archivo que importarás a Blender.

Paso 2. Elige un tutorial de Youtube para crear un *procedural material*

correspondiente a corrosión. Existen muchos, así que tienes para elegir.

Paso 3. Envía la imagen renderizada a tu profesor/a siguiendo sus instrucciones.

# Consejos

Los nodos son muy variados y complejos. Además, hay nodos que cambian en función de la versión de Blender. Por ejemplo, Musgrave Texture ahora está integrada en Noise Texture. No desesperes, busca un tutorial con una versión parecida a la tuya e intenta seguirlo lo mejor posible.

Existen muchos materiales ya creados por otras personas, por lo que si no lo ves claro puedes buscar tutoriales sobre cómo importar *procedural materials*.

Aquí tienes uno:

<https://www.youtube.com/watch?v=-CCwQcW4cBM>

## ¿Qué practicarás con este ejercicio?

La creación y unión de nodos. Además, verás que también es posible importar archivos .stl y .obj.

