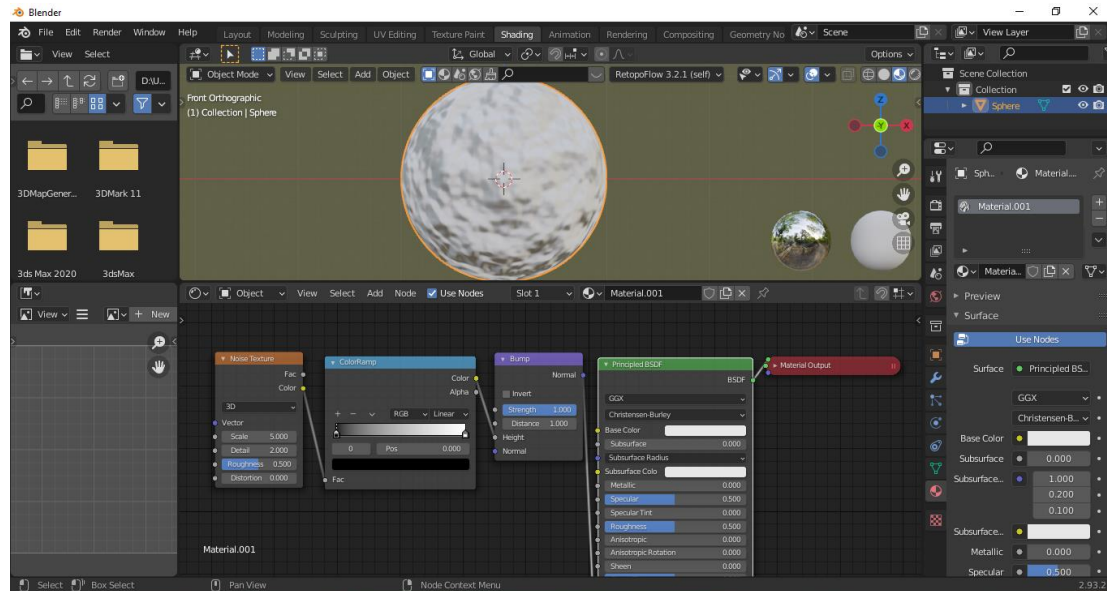


## Texturas procedurales

Las texturas procedurales son una manera interesante de agregar detalles a nuestros objetos, una forma de aplicarlas es en la ventana de nodos: crear *noise texture*, *colorRamp* y *bump map*, ellos tres conectados al *principale BSDF* como indica la imagen a continuación:

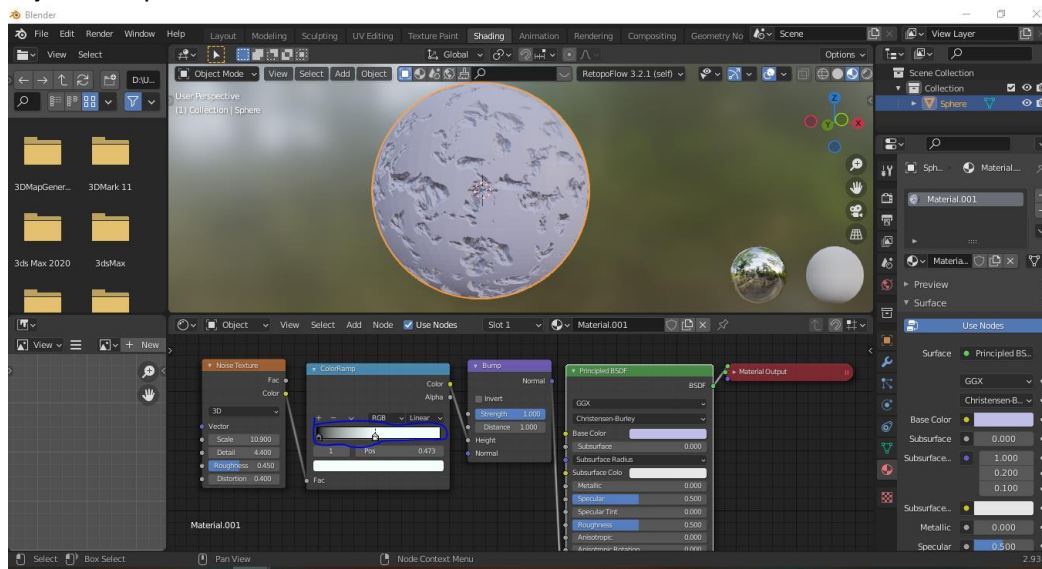
**Figura 1**  
*Procedural texture*



Jugamos con los valores de *noise texture* para distorsionar el efecto hasta que estemos satisfechos con el resultado, de igual manera para mayor o menor esparcimiento de la textura modular, modificamos los valores del *color ramp*.

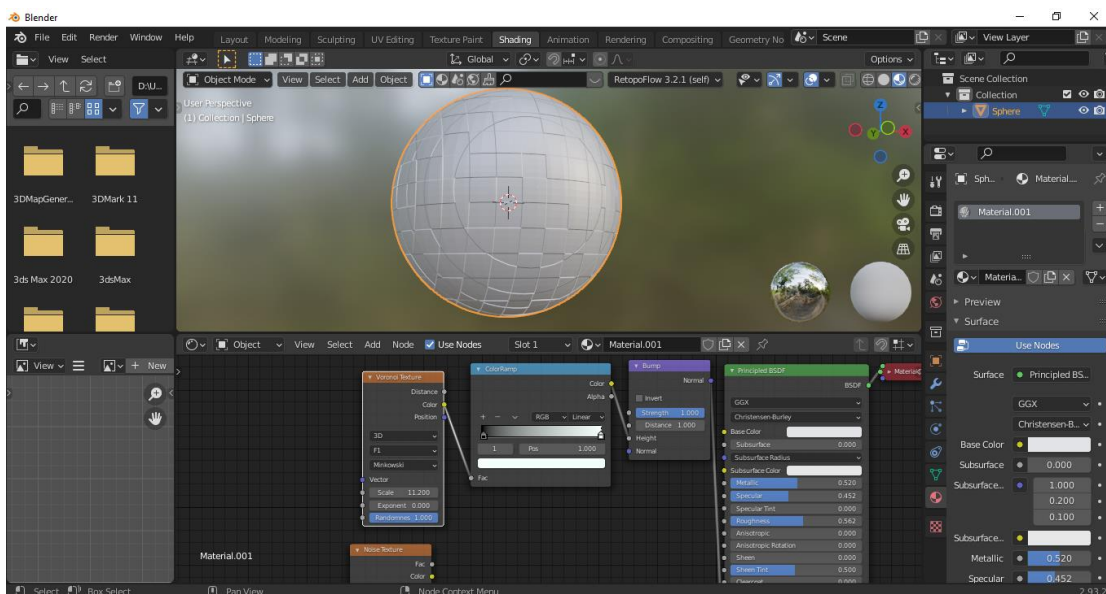
**Figuras 2**

## Ajustando parámetros



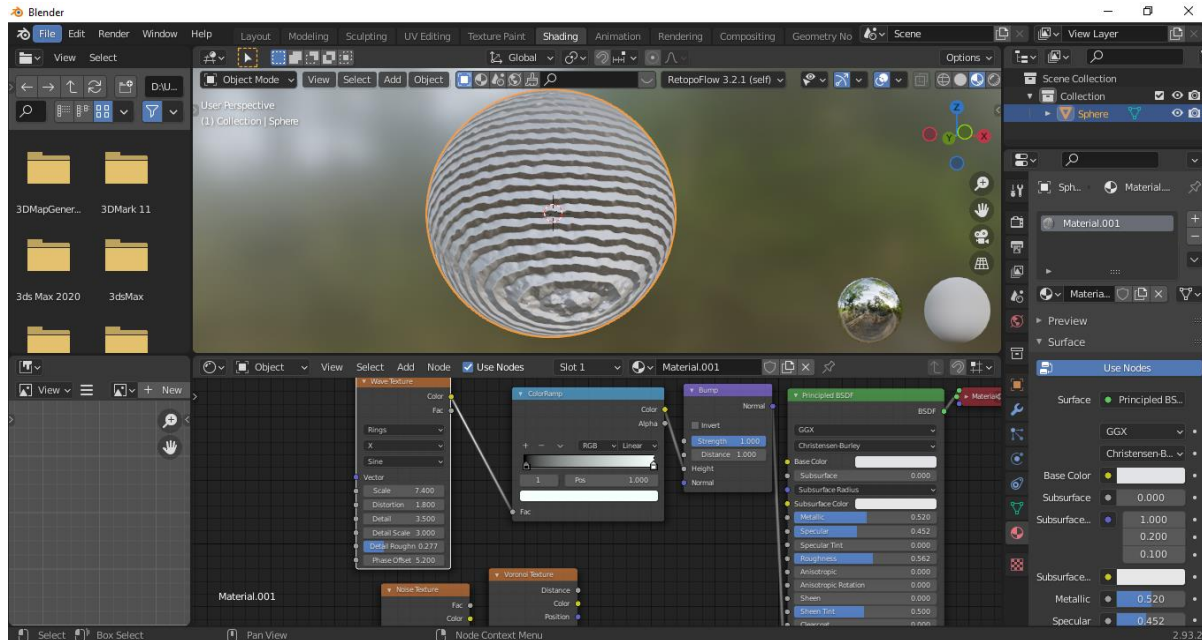
Jugamos con los valores de *Voronoi texture* para distorsionar el efecto hasta que estemos satisfechos con el resultado, de igual manera para mayor o menor esparcimiento de la textura modular, modificamos los valores del *color ramp*.

**Figuras 3**  
*Voronoi texture*



Jugamos con los valores de *Wave texture* para distorsionar el efecto hasta que estemos satisfechos con el resultado, de igual manera para mayor o menor espaciamiento de la textura modular, modificamos los valores del *color ramp*.

**Figura 4**  
*Wave texture*



Jugamos con los valores de *magic texture* para distorsionar el efecto hasta que estemos satisfechos con el resultado, de igual manera para mayor o menor espaciamiento de la textura modular, modificamos los valores del color ramp.

**Figura 5**

