



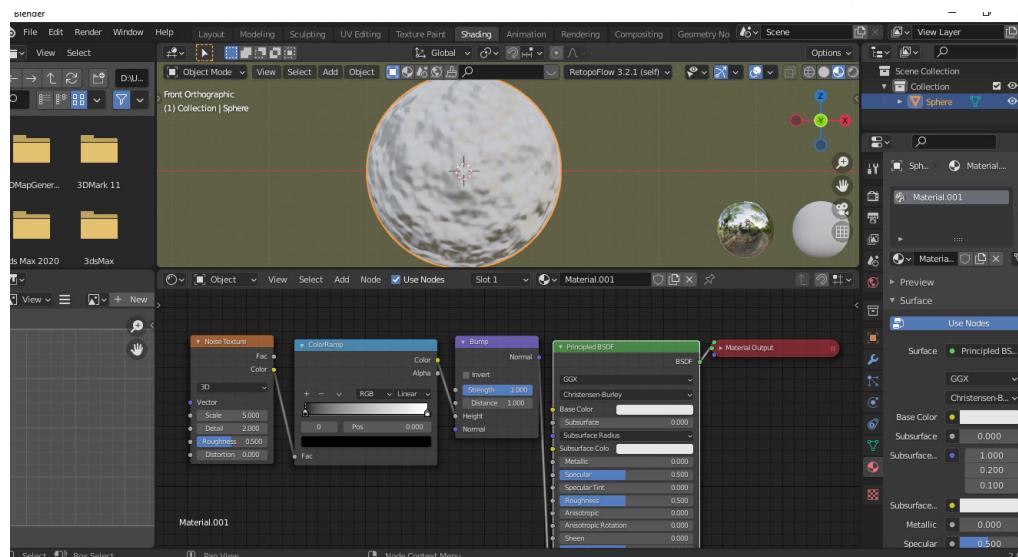
Servicio Nacional de Aprendizaje **SENA**

TEXTURAS PROCEDURALES

Texturas procedurales

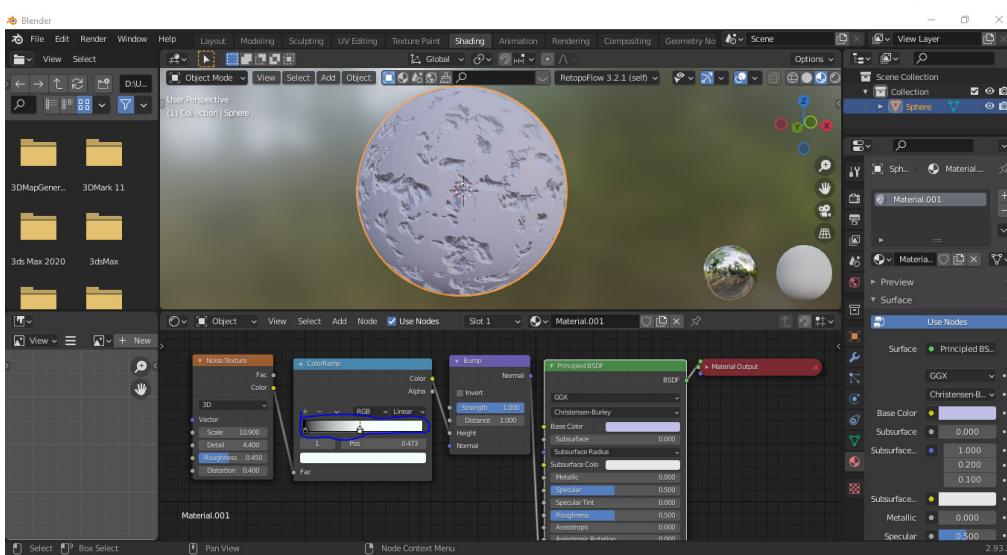
Las texturas procedurales son una manera interesante de agregar detalles a nuestros objetos, una forma de aplicarlas es en la ventana de nodos: crear *noise texture*, *colorRamp* y *bump map*, ellos tres conectados al *principle BSDF* como indica la imagen a continuación:

Figura 1
Procedural texture



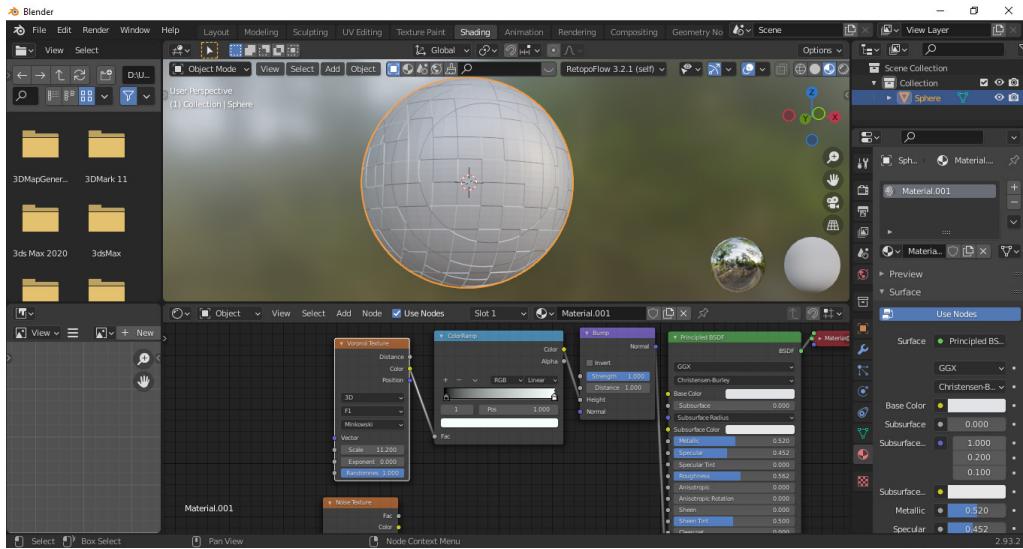
Jugamos con los valores de *noise texture* para distorsionar el efecto hasta que estemos satisfechos con el resultado, de igual manera para mayor o menor espaciado de la textura modular, modificamos los valores del *color ramp*.

Figuras 2
Ajustando parámetros



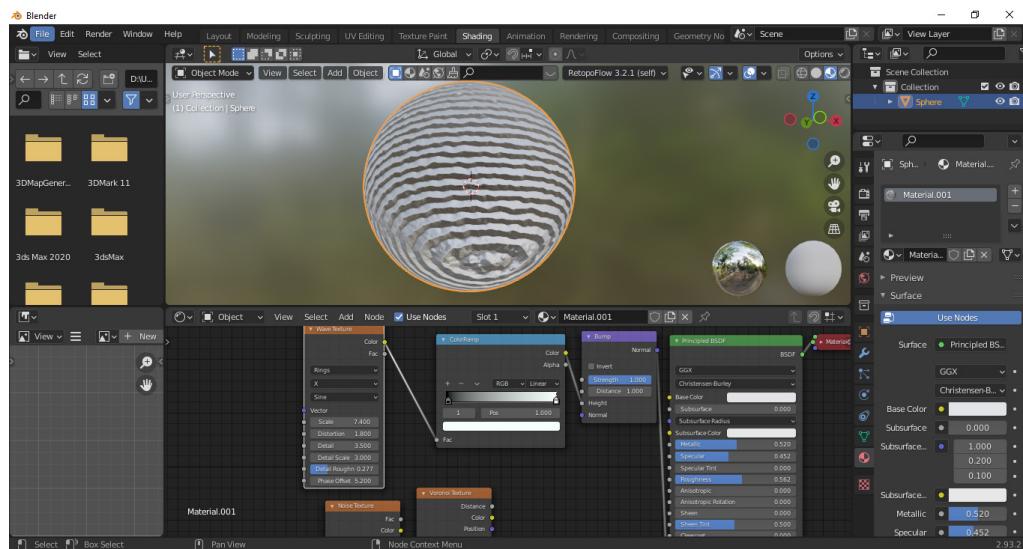
Jugamos con los valores de *Voronoi texture* para distorsionar el efecto hasta que estemos satisfechos con el resultado, de igual manera para mayor o menor espaciado de la textura modular, modificamos los valores del *color ramp*.

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 espaciado 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 espaciado de la textura modular, modificamos los valores del color ramp.

Figura 5
Magic Texture

