

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

Descarga gratuita del programa

soliman

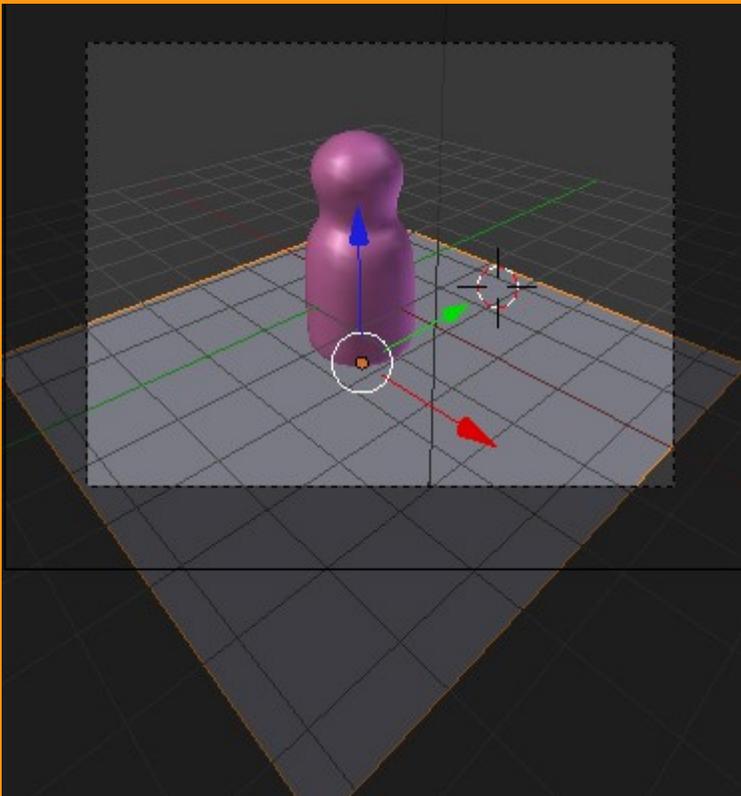
Torre Vieja-Alicante-España



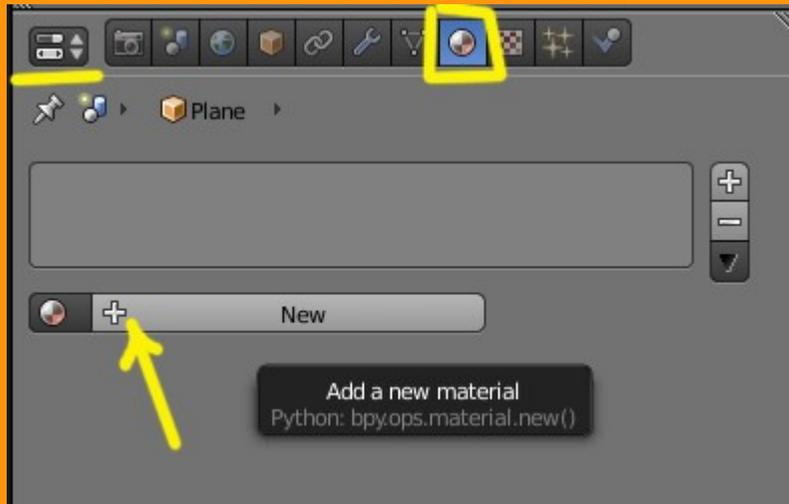
## Textura Imagen

Para colocar una textura de imagen, vamos a colocar primero un Material y le vamos a poner un nombre.

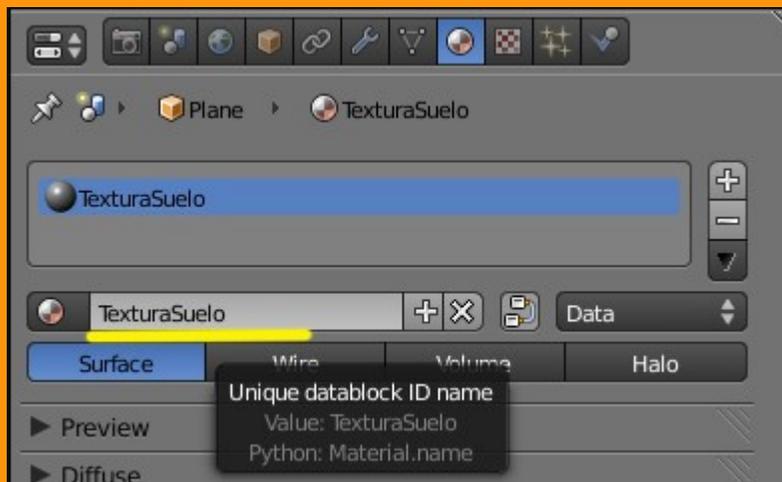
Para eso, creamos una escena y un simple plano que será el suelo de nuestra escena.



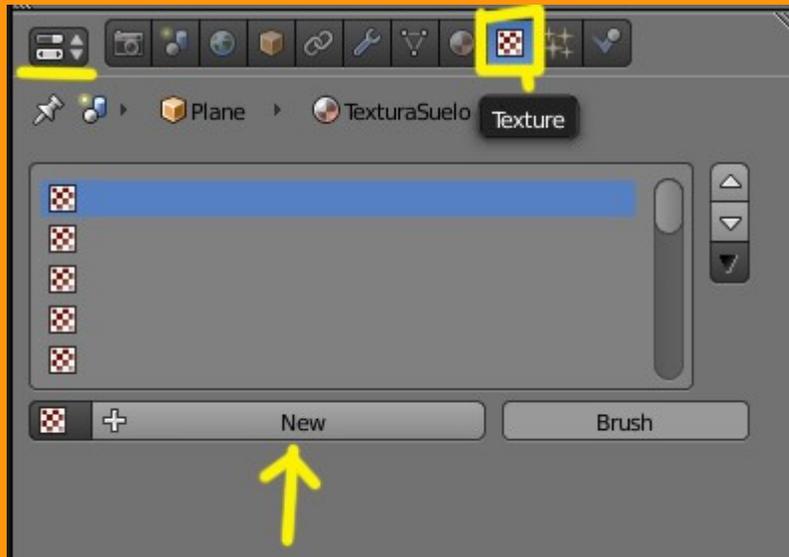
Seleccionamos el plano y en el panel de Properties seleccionamos Material (La bolita de la derecha)



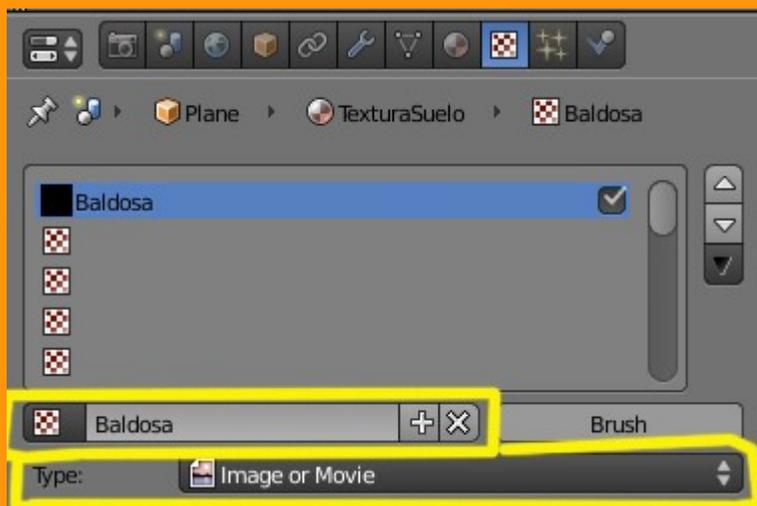
Presionamos New para crear uno nuevo y le ponemos un nombre.



Lo siguiente es crear una textura. Para ello seleccionamos el cuadrado de cuadraditos y presionamos New

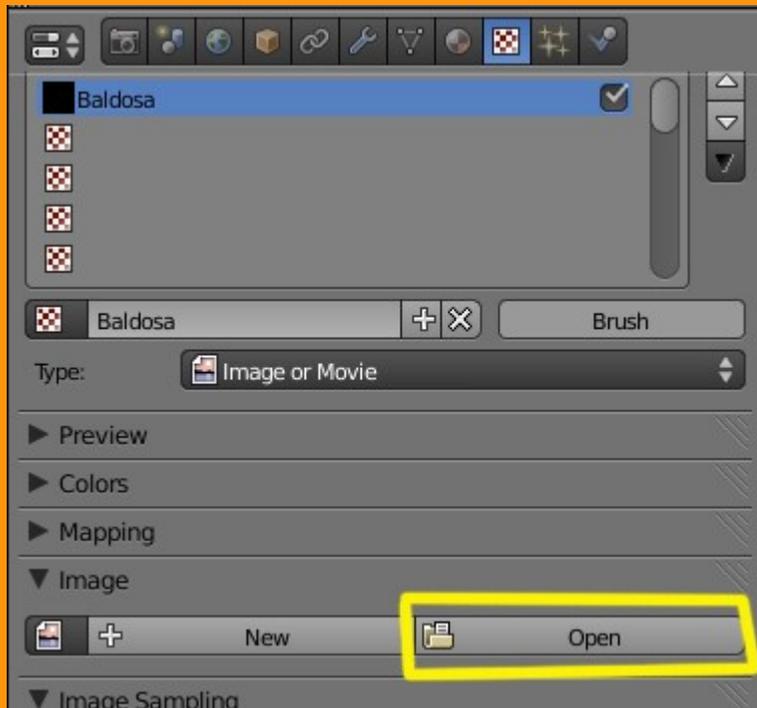


Y seleccionamos una textura de tipo (Type:) Image or Movie

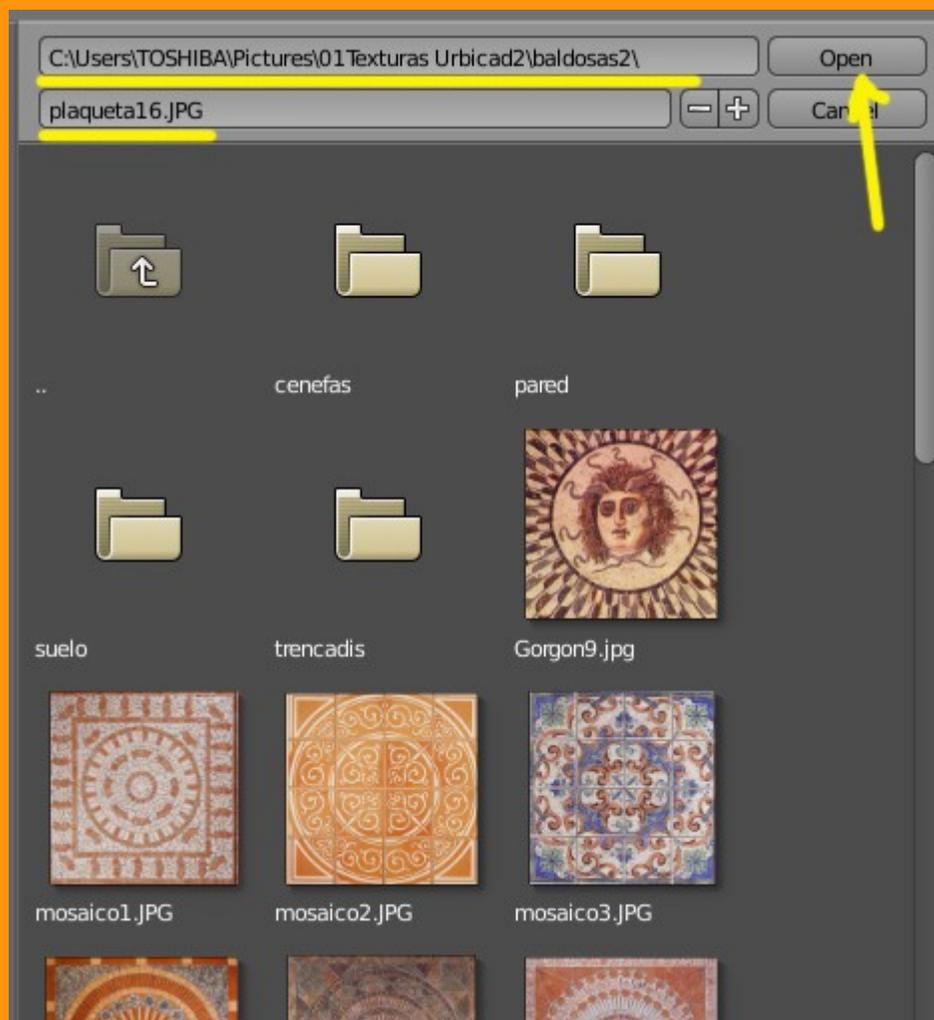


Y le ponemos un nombre también.

Lo siguiente es encontrar la textura de imagen que tenemos en nuestro ordenador. Para eso presionamos en Open, y debemos buscar en las carpetas, donde tenemos guardada nuestra imagen.



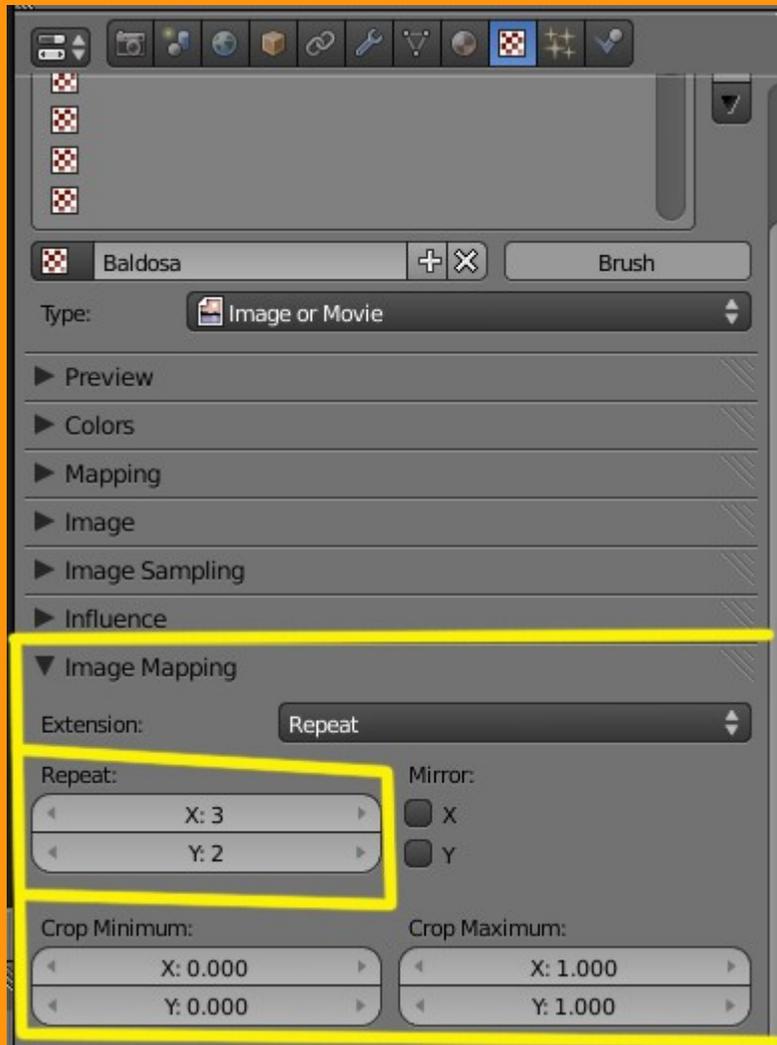
No voy a explicar aquí como se buscan las imágenes en las carpetas, porque cada uno lo tiene de una forma diferente. Pero es muy fácil y blender, tiene ahora la forma de ver las imágenes de las carpetas.



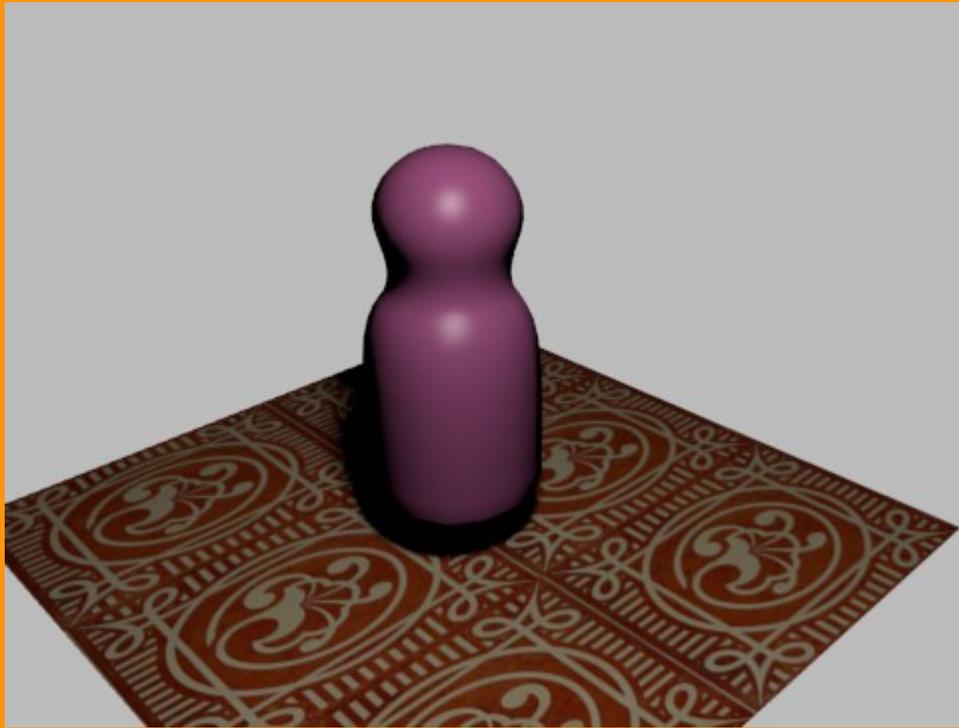
Una vez la tenemos, presionamos Open y ya tenemos la imagen cargada.



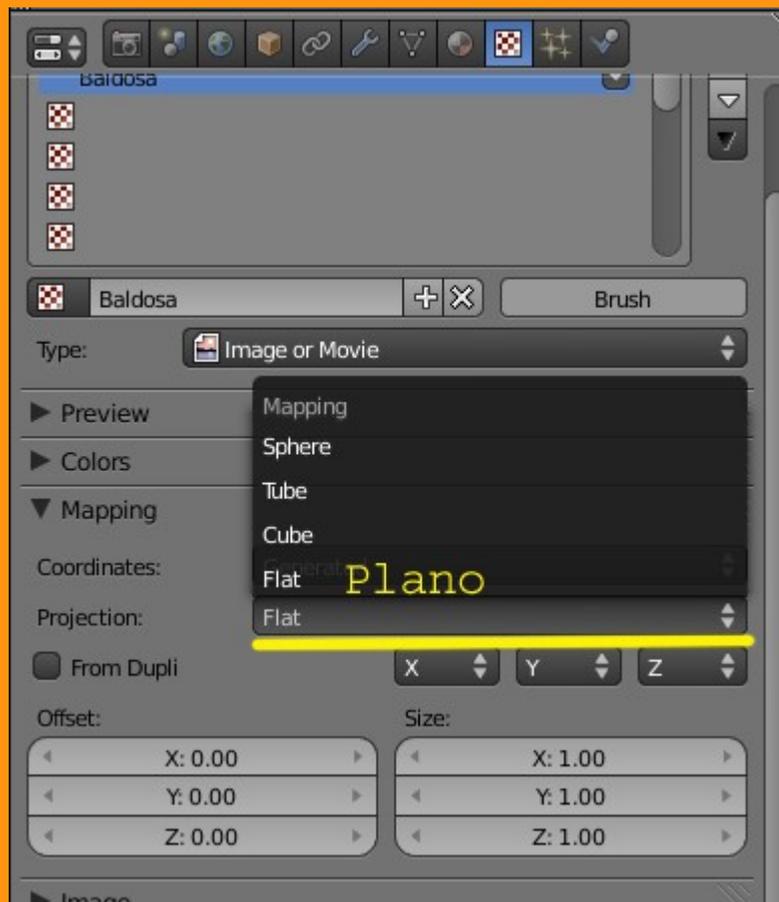
Si queremos repetir la imagen (en este caso para simular varias baldosas) solo tenemos que ir a Image Mapping, y subir los valores de Repeat:



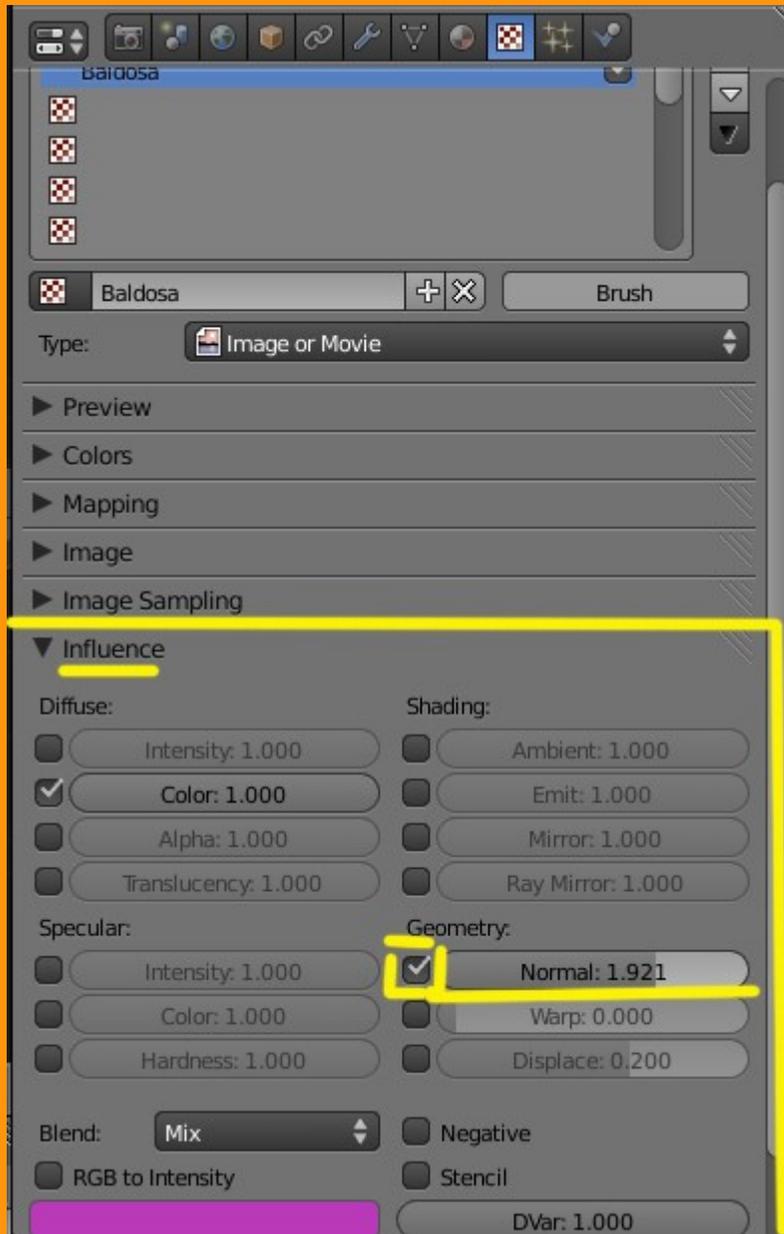
He puesto unos valores de 3x2



En este caso era un plano, pero si por ejemplo fuese un cubo, deberíamos cambiar el mapeado de la textura. Esto se hace en Mapping; pero esto ya sería otro tutorial más extenso.



También podemos ponerle un poco de relieve con la opción Normal, en la pestaña Influence - Geometry (actúa tanto en positivo como en negativo)



Para conseguir unos efectos de relieve que hacen la imagen muy real.

