

Tutoriales para Blender 2.5
www.blender.org

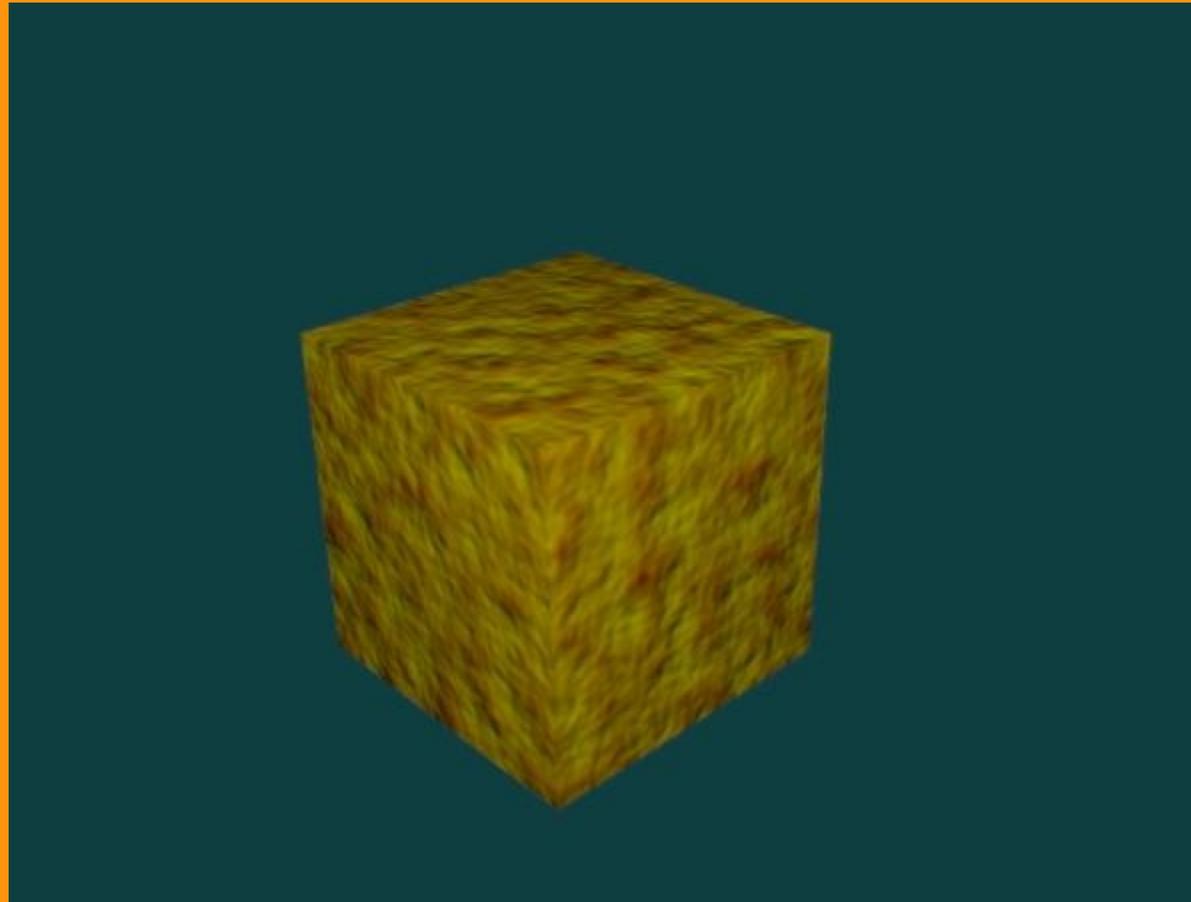
Descarga gratuita del programa

soliman

Torre Vieja-Alicante-España



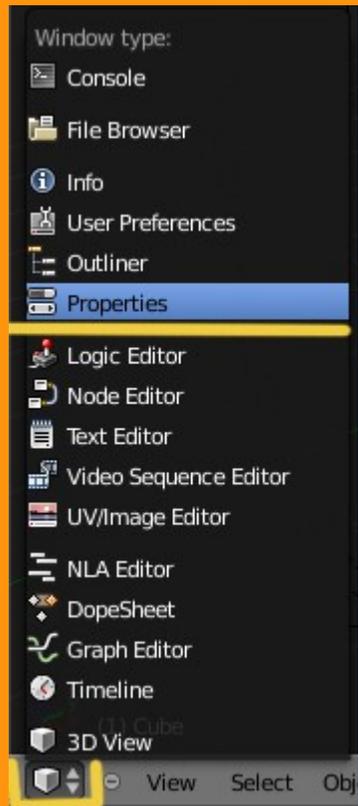
Textura de relieve



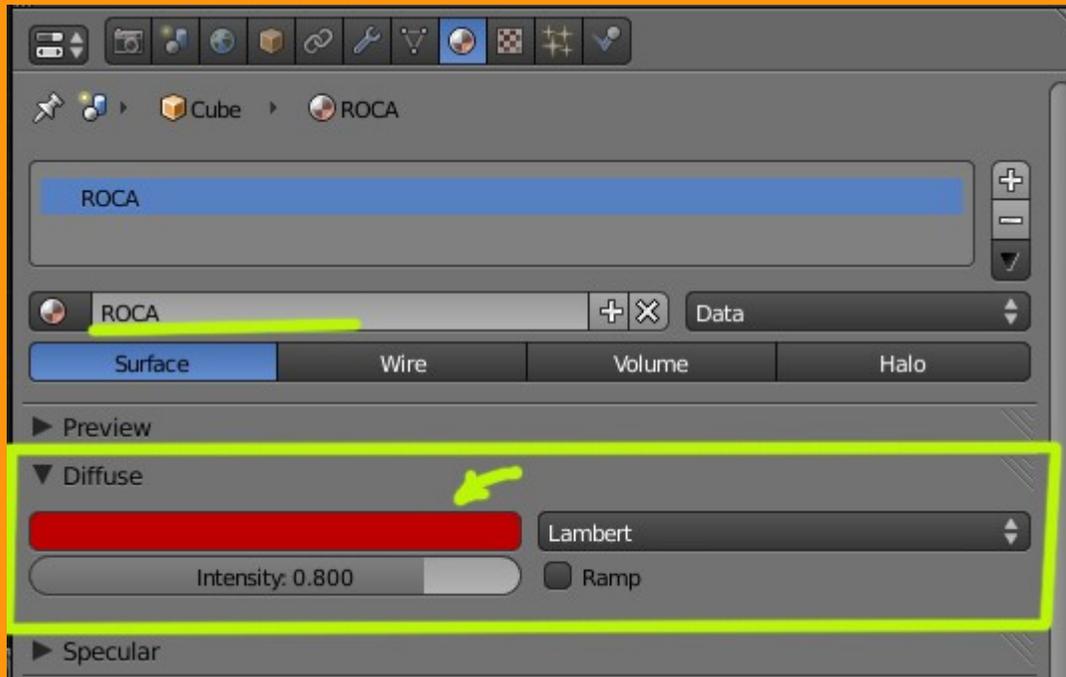
Se utilizan texturas procedurales, que son texturas definidas matemáticamente.

Para colocar una textura que de relieve a los objetos, primero le vamos a poner un Material de color.

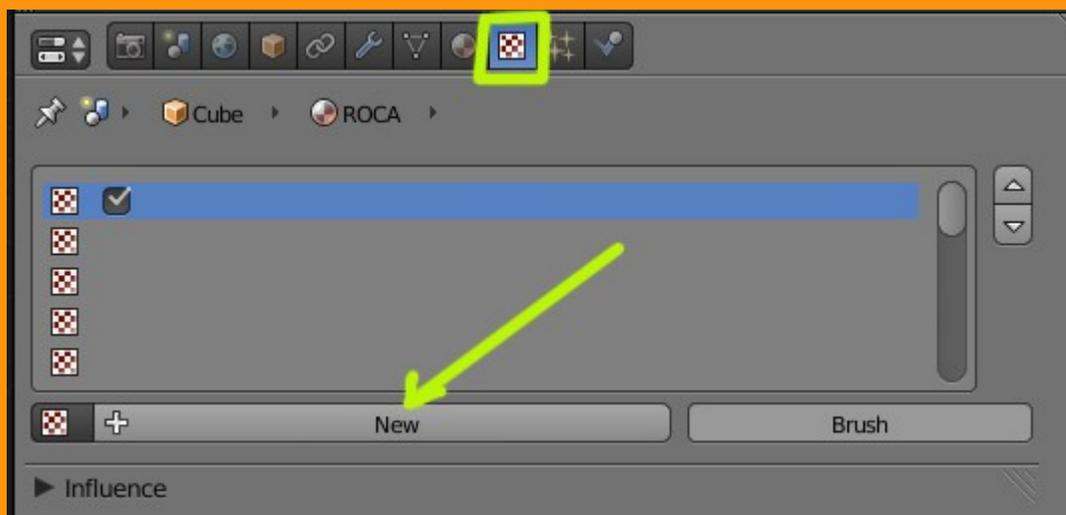
Desde la ventana Properties



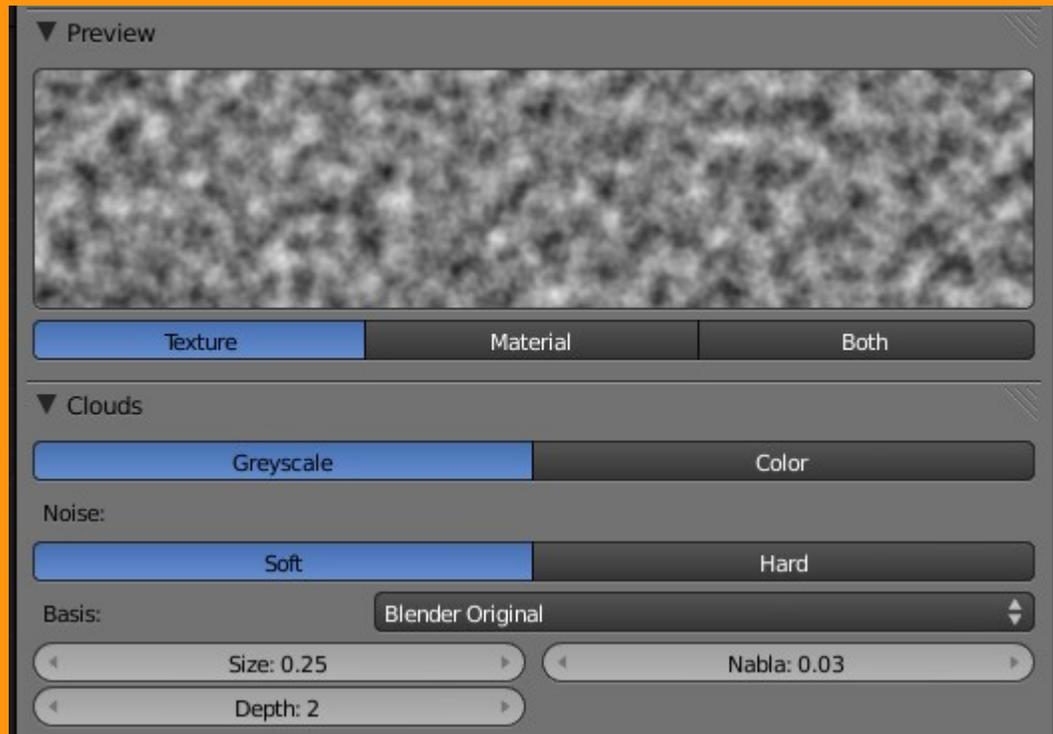
Le vamos a poner primero un material de color rojo y también le vamos a poner un nombre (ROCA)



Lo siguiente es ponerle una textura nueva



Seleccionamos una de tipo Clouds. Y le podemos cambiar los valores....



Y le ponemos en Influence, un color amarillo y marcamos la opción de Geometry, **Normal:** con los valores que se quiera, pensando que tiene valores positivos y negativos. Lo que quiere decir que podemos elegir, que esta textura se produzca hacia el interior o el exterior.

