



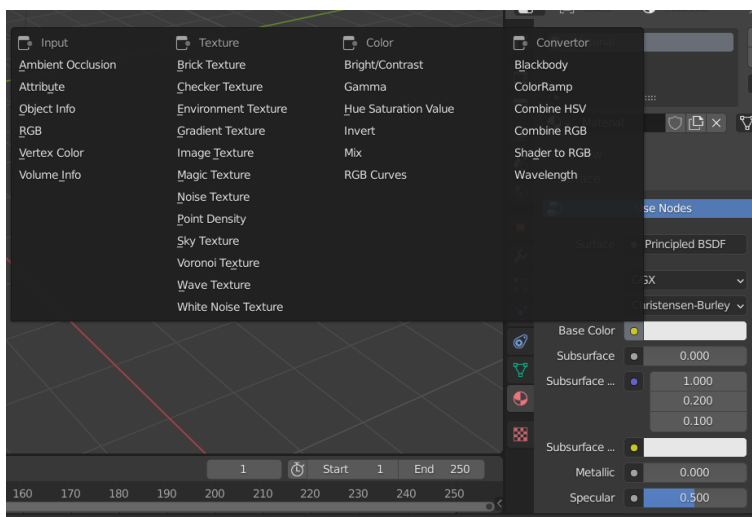
UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO
FACULTAD DE INGENIERÍA
DIVISIÓN DE INGENIERÍA ELÉCTRICA
COMPUTACIÓN GRÁFICA E INTERACCIÓN
HUMANO-COMPUTADORA
GUÍA TEXTURIZADO EN BLENDER



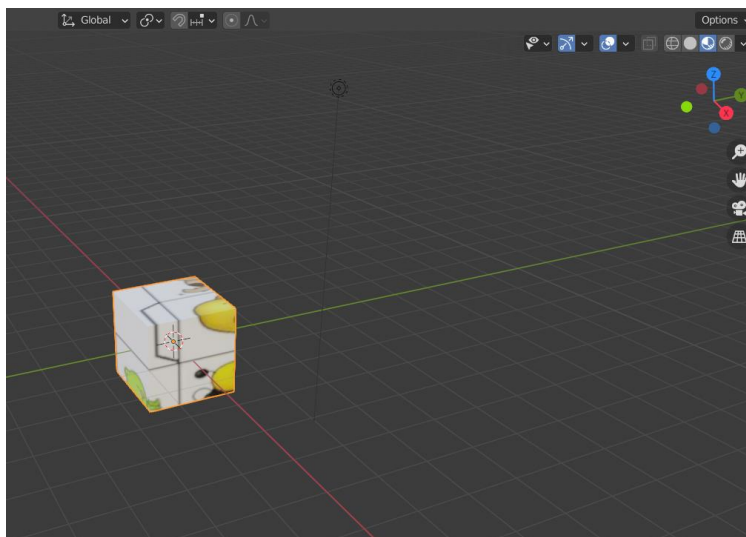
Object mode

Seleccionar el cubo

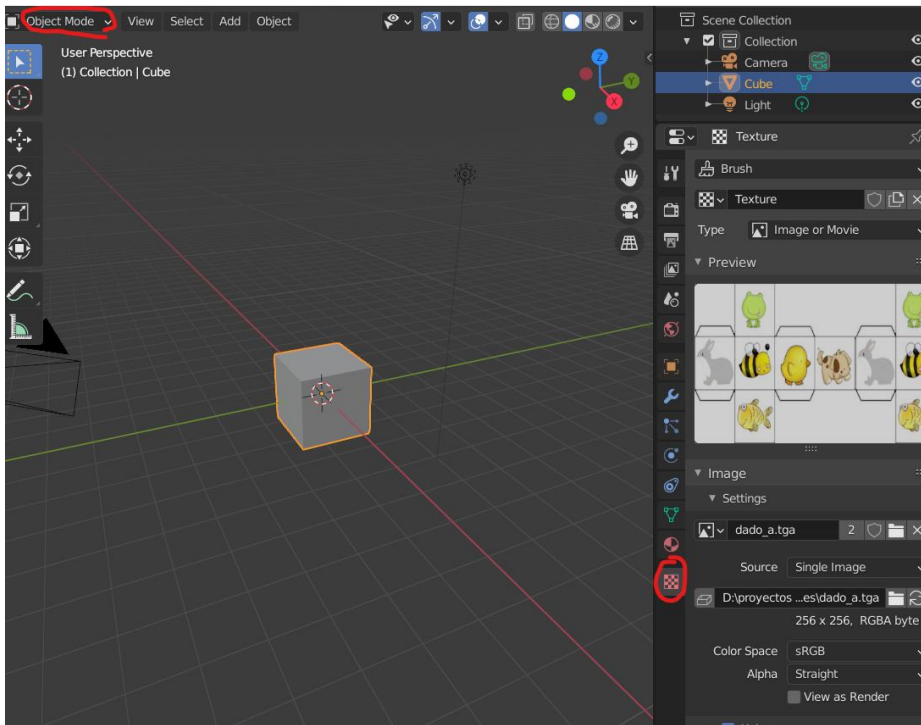
Poner la opción de material properties -> Seleccionar en base color image texture



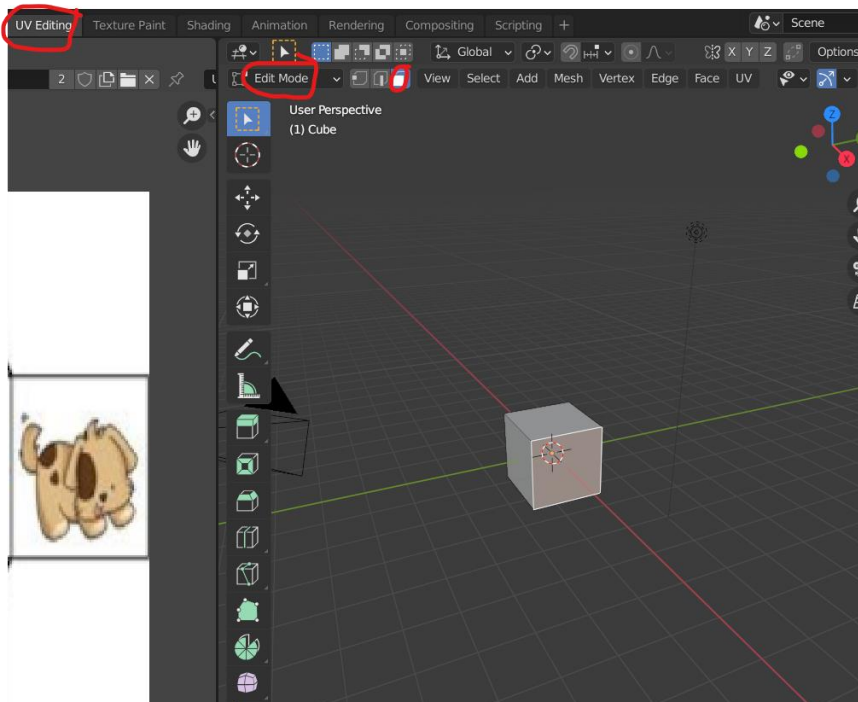
2.- Seleccionar la opción de visualización Viewport Shading



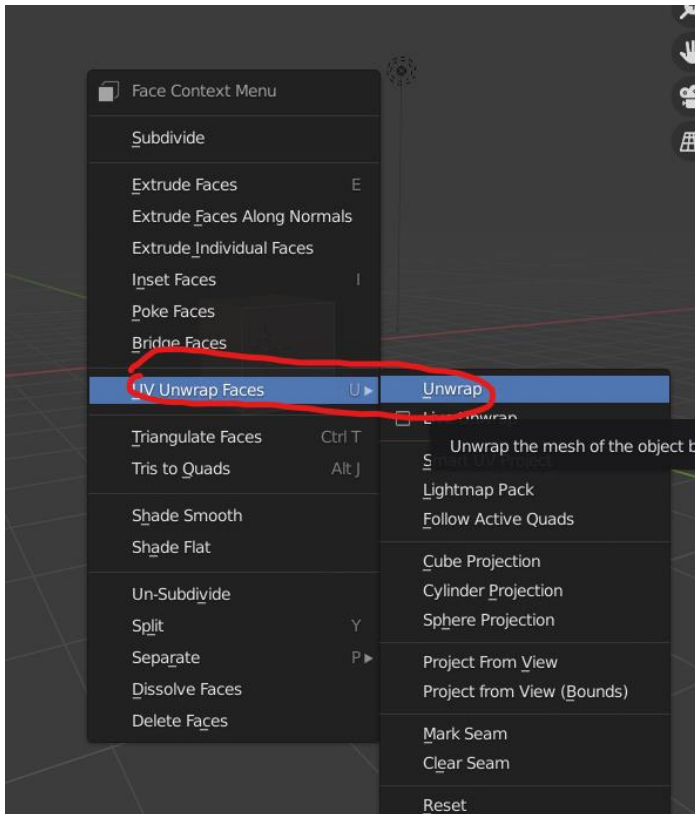
3.- poner modo object mode y añadir en textura-> brush la textura



4.- Abrir la opción de UV Editing y pone pantalla Split screen. Elegir edit mode y selección de caras



5.- Si no genera el unwrap, elegir todas las caras y darle uv unwrap-> unwrap



6.- Mapear la textura



7.- Exportar en obj/fbx.

8.- Detach

Edit mode, seleccionar por cara -> Separate -> Selection