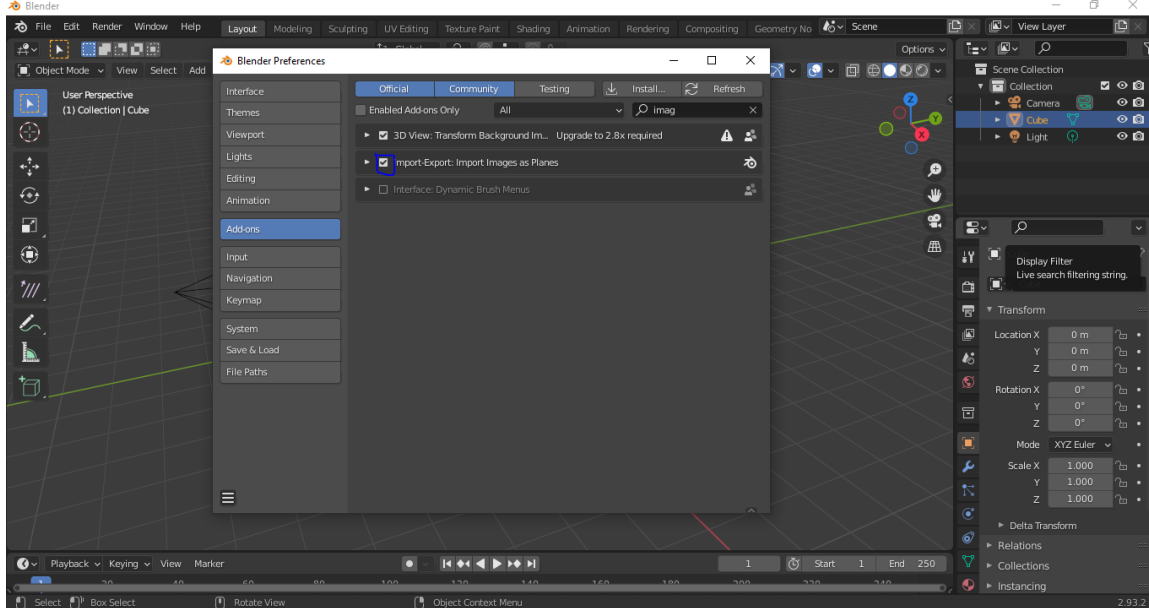


Clonar texturas de otros objetos

Agrega la imagen que quieres usar como referencia de clonación, primero activamos el addon en preferencias.

Figura 1

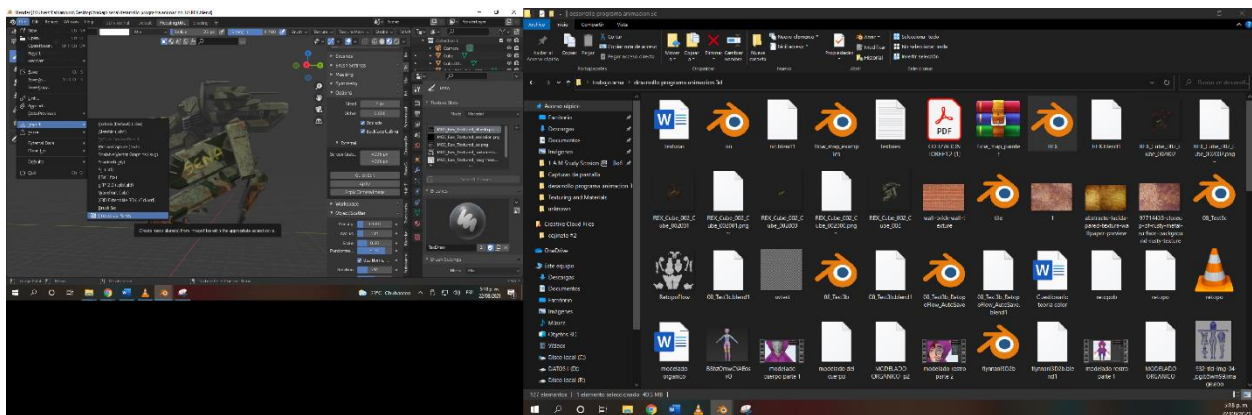
Clonado de texturas



Luego vamos a *file import* y seleccionamos *image as plane* y buscamos nuestra imagen fuente.

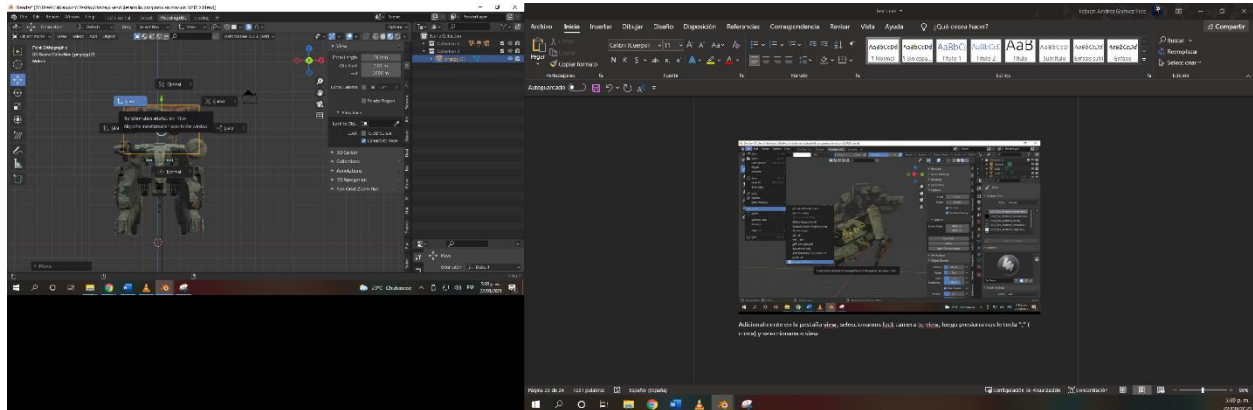
Figura 2

Clonado de texturas



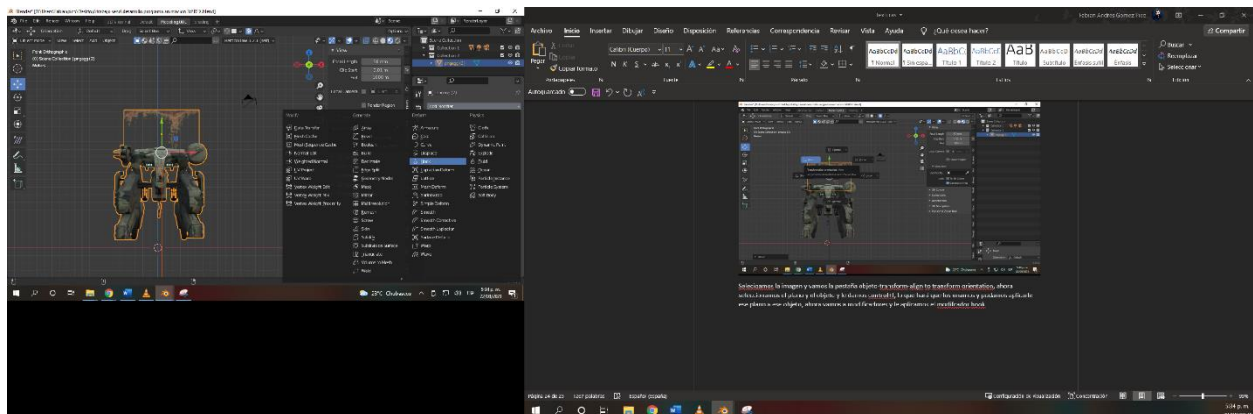
Adicionalmente, en la pestaña *view*, seleccionamos *lock camera to view*, luego presionamos la tecla “,” (coma) y seleccionamos *view*.

Figura 3
Clonado de texturas



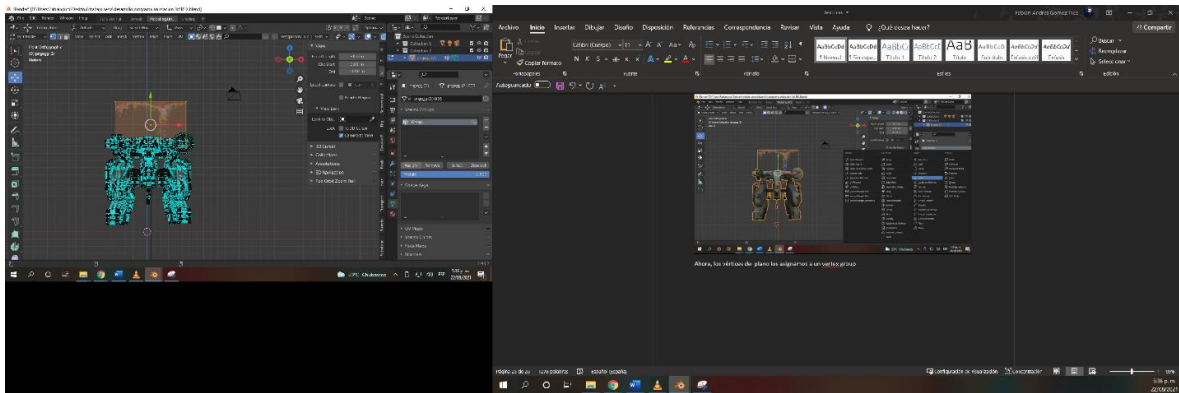
Seleccionamos la imagen y vamos a la pestaña *objeto-transform-align to transform orientation*, seleccionamos el plano y el objeto y le damos control+J, lo que hará que los unamos y podamos aplicarle ese plano a ese objeto, ahora vamos a modificadores y le aplicamos el modificador *hook*

Figura 4
Clonado de texturas



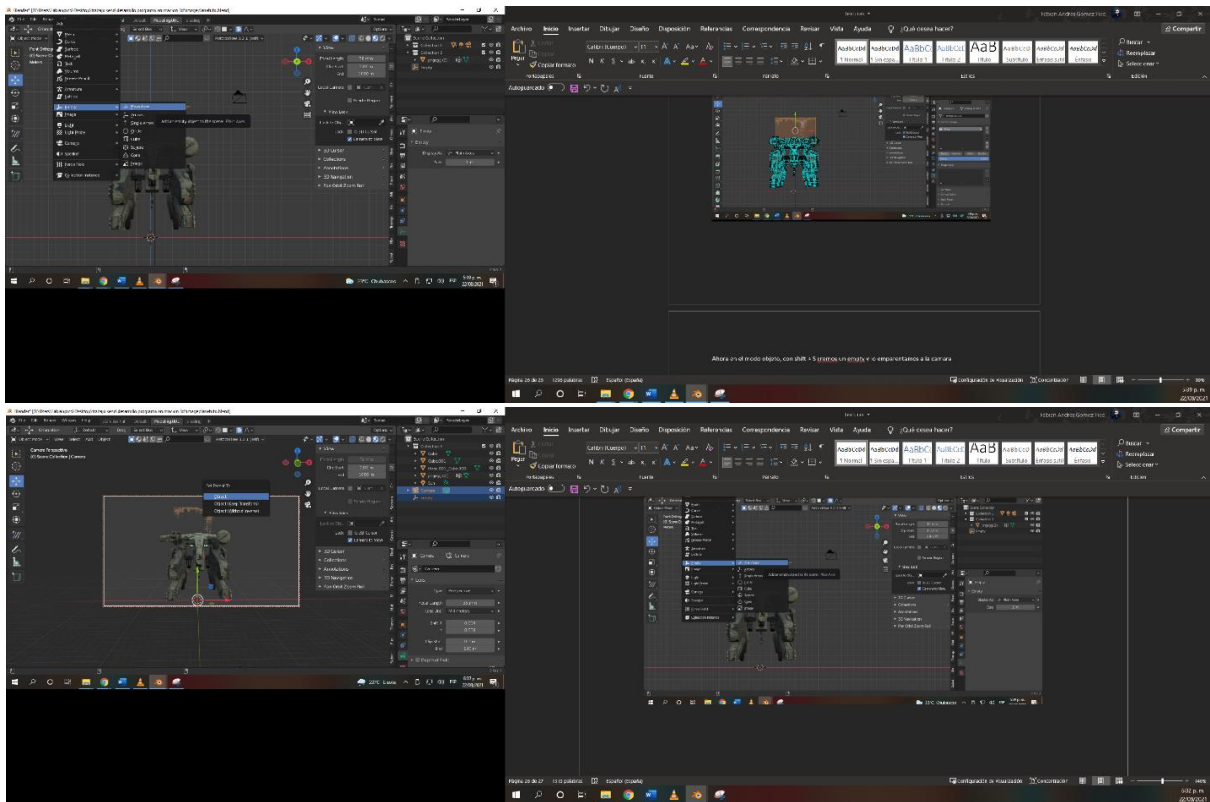
Ahora, los vértices del plano los asignamos a un *vertex group*.

Figura 5
Clonado de texturas



Ahora en el modo objeto, con *shift + A* creamos un *empty* y lo emparentamos a la cámara seleccionando el *empty* y la cámara con *shift*, luego le damos *ctrl + p* en modo objeto.

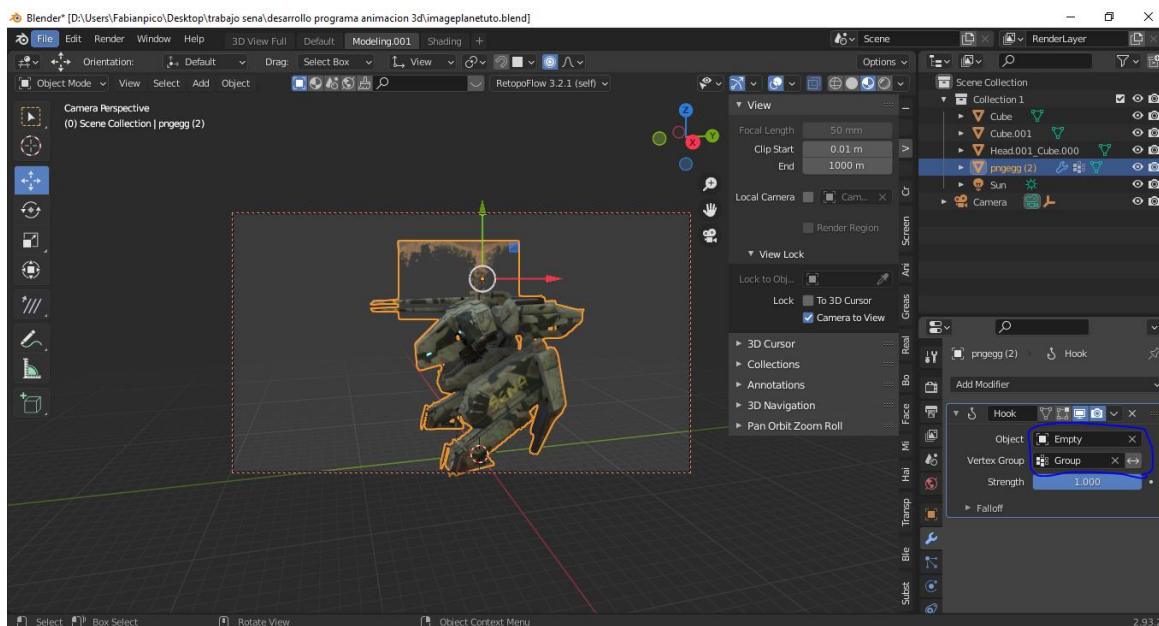
Figura 6
Clonado de texturas



Ahora teniendo nuestro elemento elegido en el modificador *hook* le damos en *object* y seleccionamos *empty*, y en *vertex group* seleccionamos el que creamos anteriormente.

Figura 7

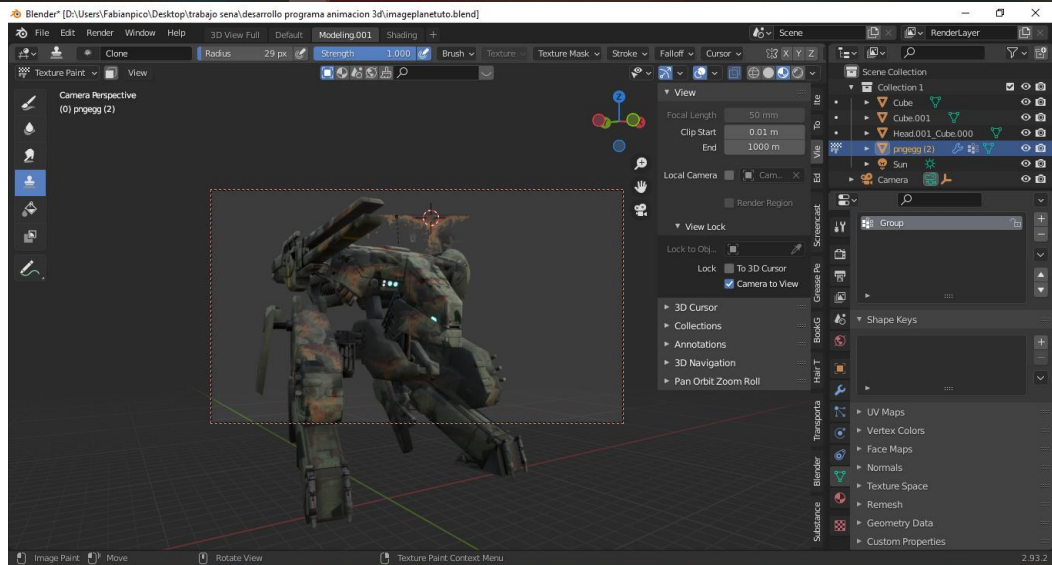
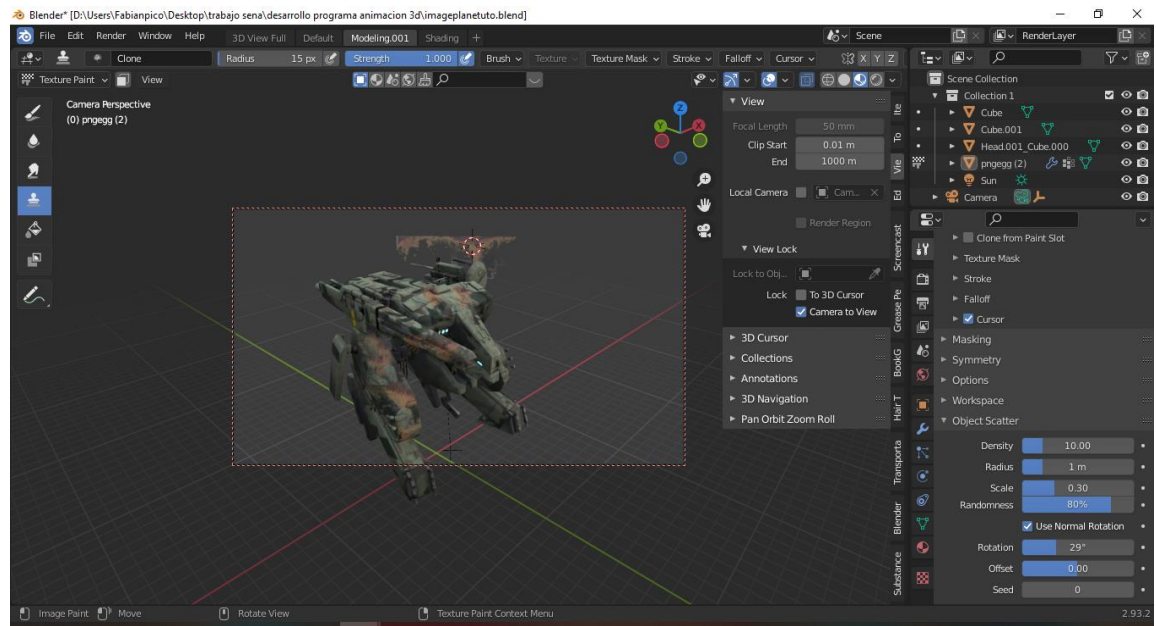
Clonado de texturas



Ahora podemos observar que, si giramos la cámara, el plano no se girará, lo cual será muy útil cuando entremos al modo *texture Paint* y empecemos a clonar el material en nuestro objeto

Figura 8

Clonado de texturas



En el modo *texture Paint*, vamos al tampón de clonar, y luego le damos shift+clic derecho sobre la imagen de donde queremos sacar textura, y luego simplemente clicamos en el objeto a ser transferida esa textura.