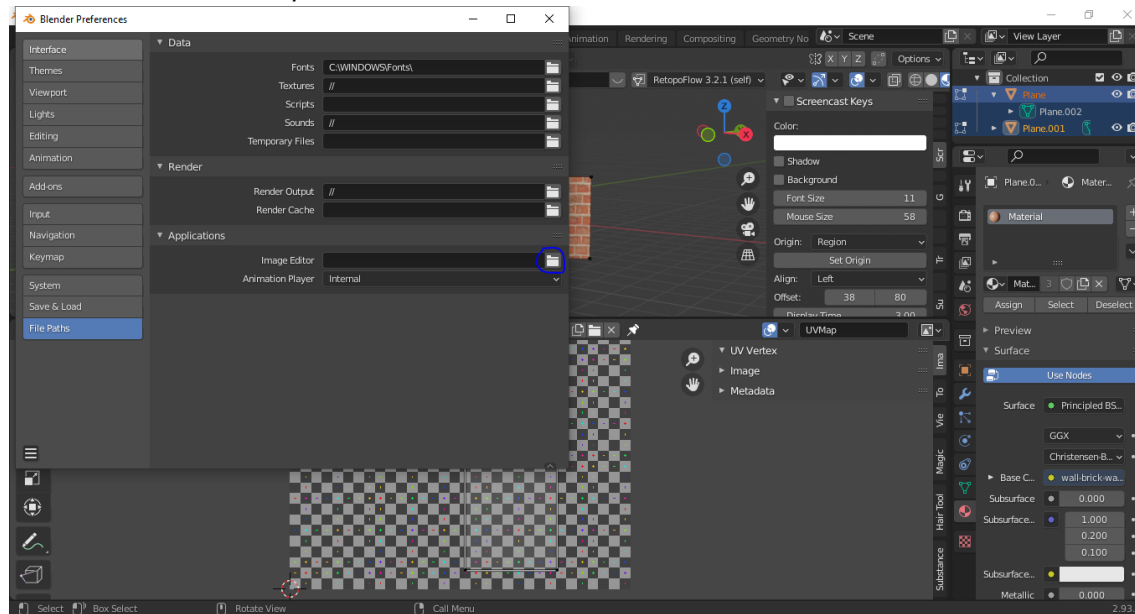


## Agregando detalles desde editor externo (pintado de textura con *quick edit*)

En preferencias de *Blender* vamos a *file path-applications-image editor* y buscamos el de nuestra elección, en este caso usare *Krita*, el cual es gratis y puede descargarse desde: <https://krita.org/es/post-download-es/>

**Figura 1**

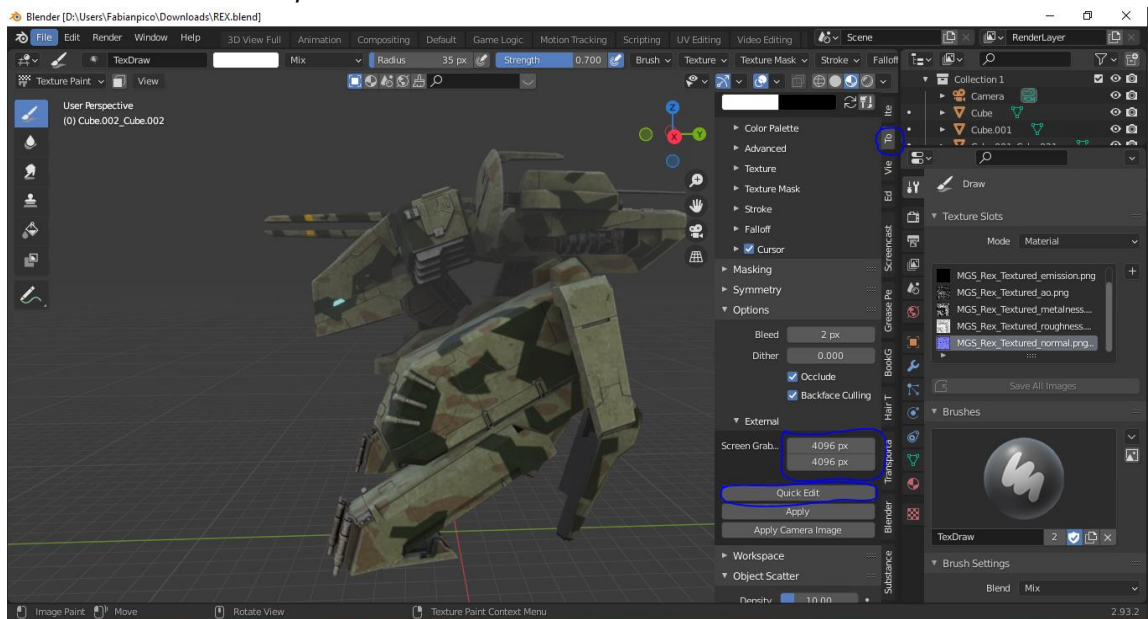
*Pintado de textura con quick edit*



Cargamos nuestro objeto y si no tiene material, le asignamos uno y nos vamos al modo *texture Paint*, una vez allí vamos a la pestaña *tool*, en *options* ponemos 4096 px en *screen grab*, luego clicamos en *quick edit*

**Figura 2**

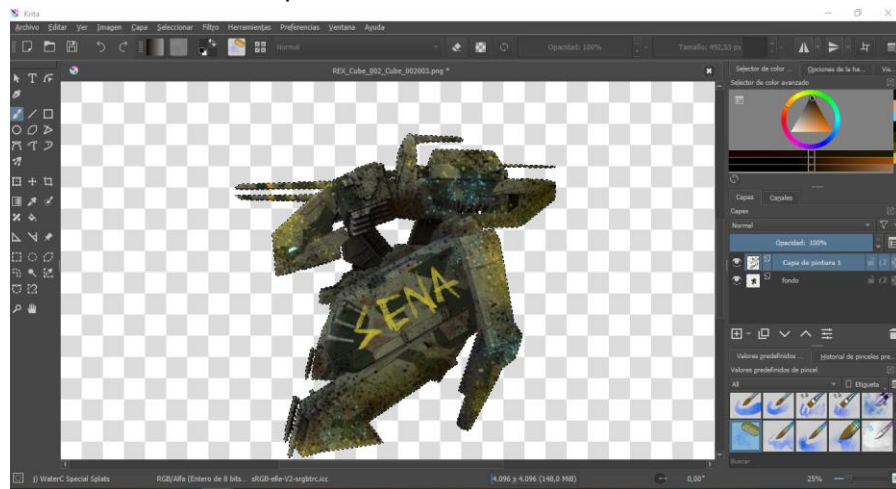
*Pintado de textura con quick edit*



Inmediatamente *Blender* abrirá el programa *krita* con una carga de la imagen del modelo que estamos creando, creamos una nueva capa y pintamos sobre ella lo que necesitamos.

**Figura 3**

*Pintado de textura con quick edit*



Luego, desactivamos la capa de referencia y guardamos la imagen, *krita* preguntará si queremos sobrescribir la imagen, le damos si, volvemos a *Blender* y le damos aplicar, veremos cómo se carga lo que realizamos en *krita* en la textura aplicada en *Blender*

**Figura 4**

*Pintado de textura con quick edit*

