



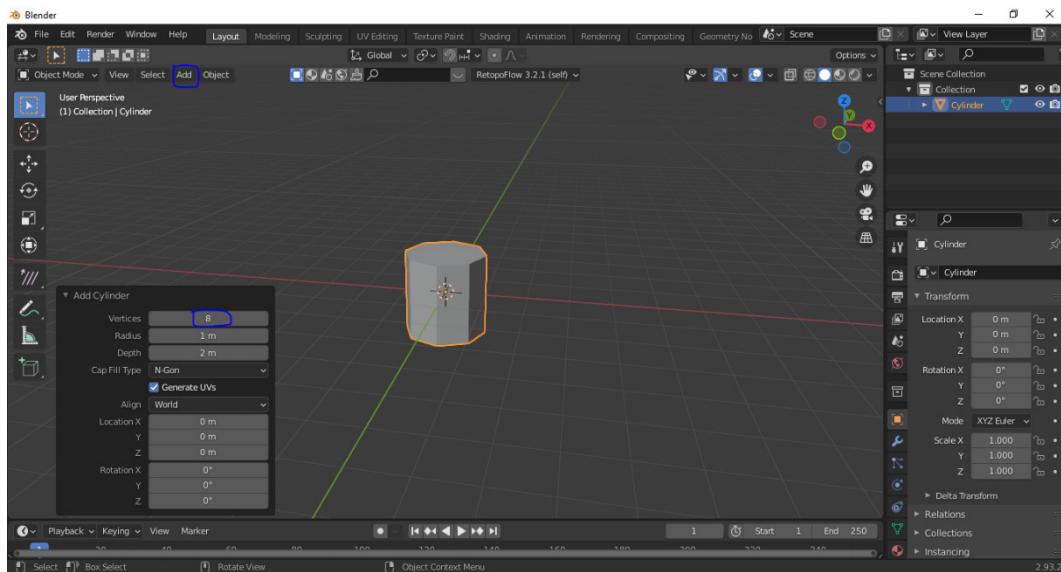
Servicio Nacional de Aprendizaje **SENA**

HANDPAINTED

Handpainted

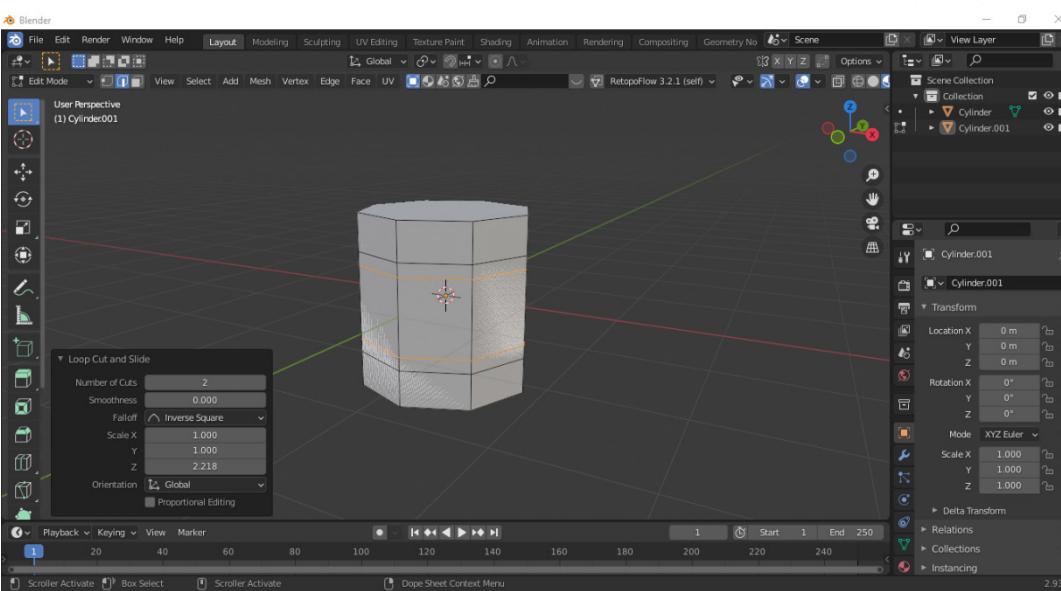
El método de *handpainted* como su nombre lo indica es una manera de pintar que parece a mano, con las herramientas de texturizado en *blender*, para ello y para el desarrollo de este ejercicio vamos a crear un barril, vamos a *Add-cylinder*, y le ponemos 8 lados

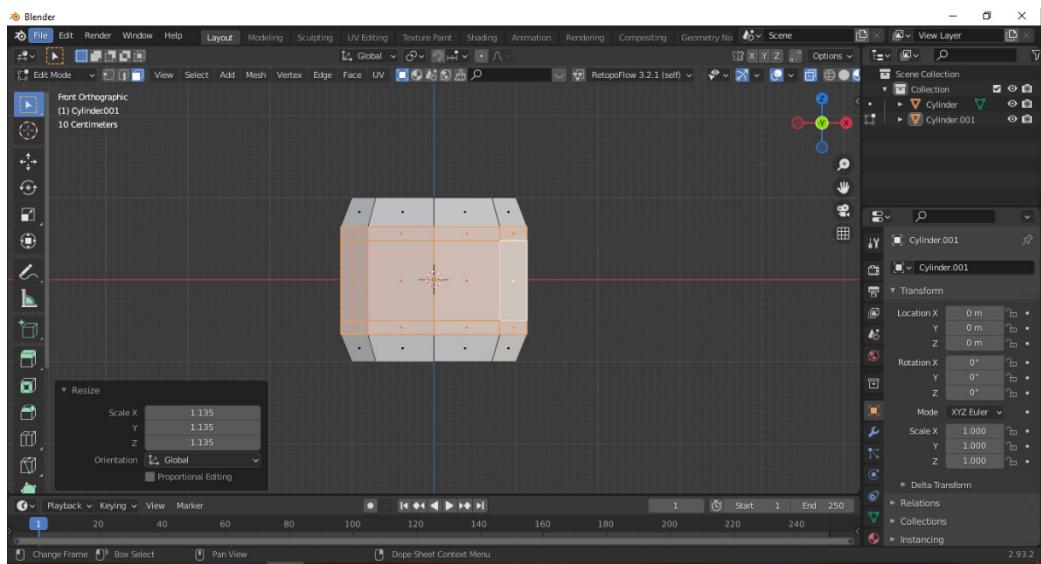
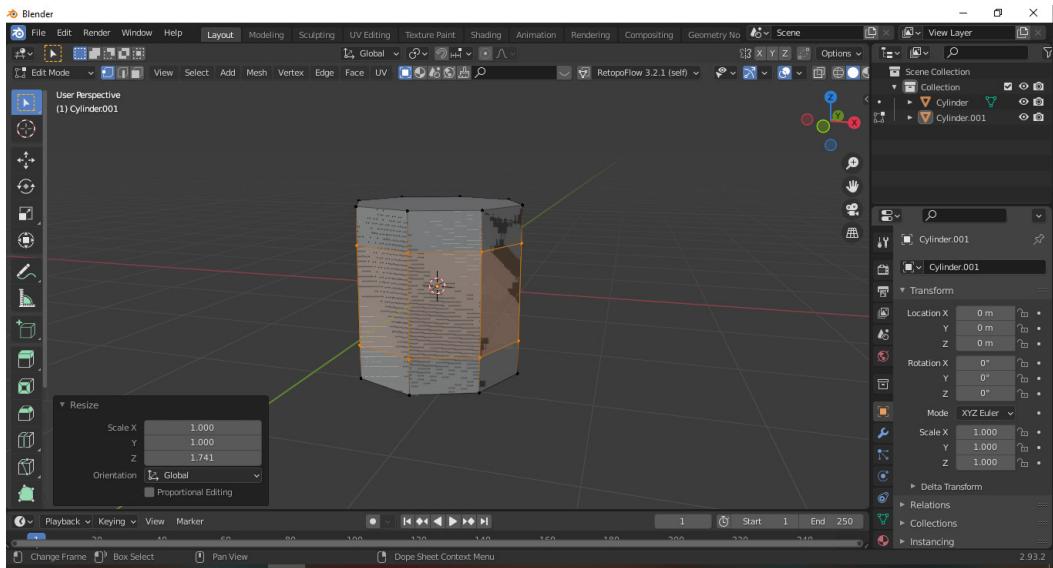
Figura 1
Handpainted



Le agregamos 2 *loops* en el modo edición y los escalamos en el eje z, y repetimos el proceso para que quede como en la imagen a continuación.

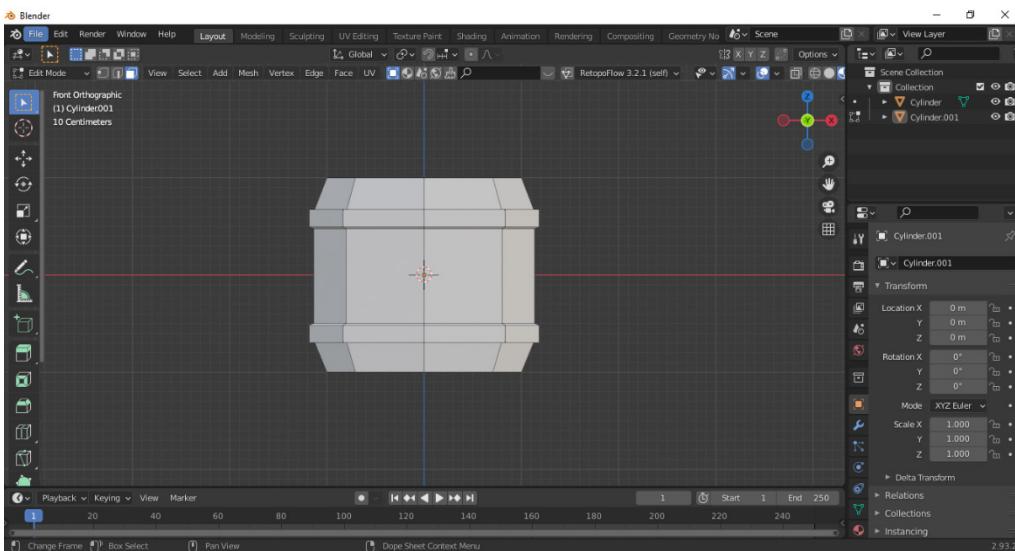
Figura 2
Handpainted





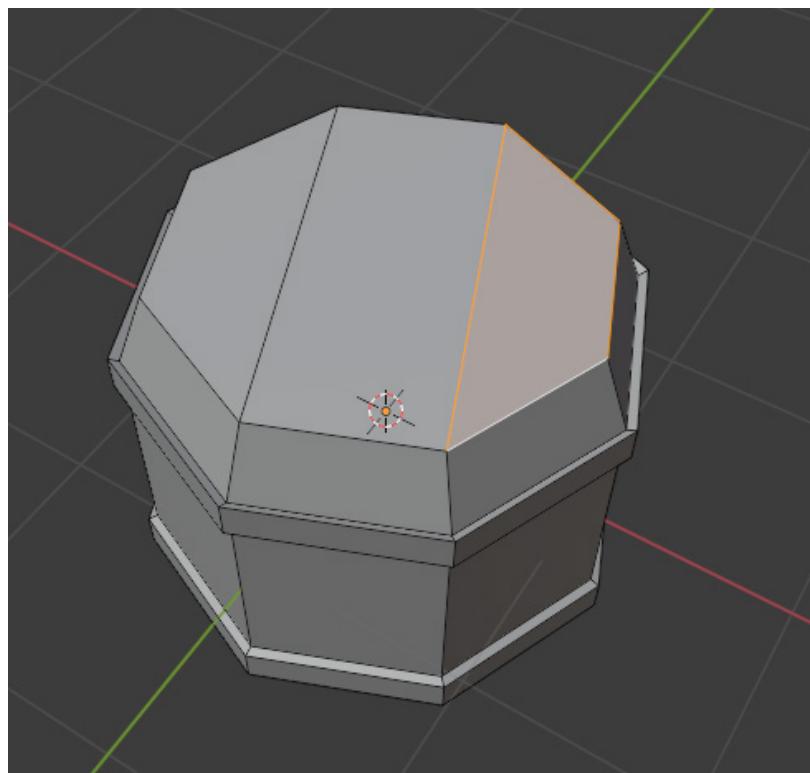
Extruimos los polígonos menores alrededor y los escalamos.

Figura 3
Handpainted



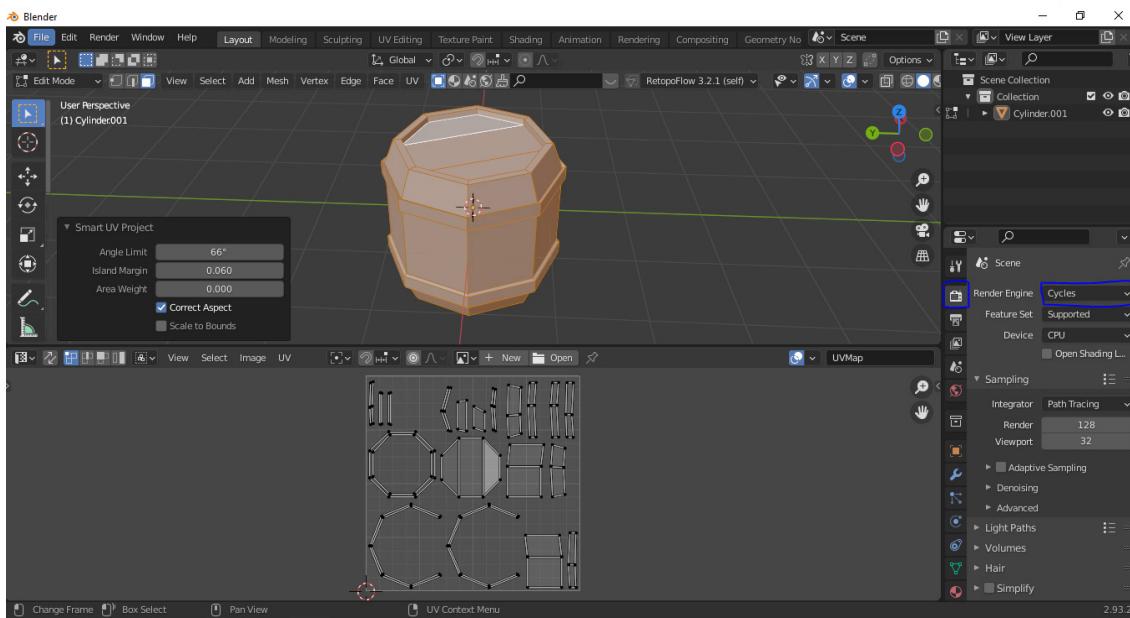
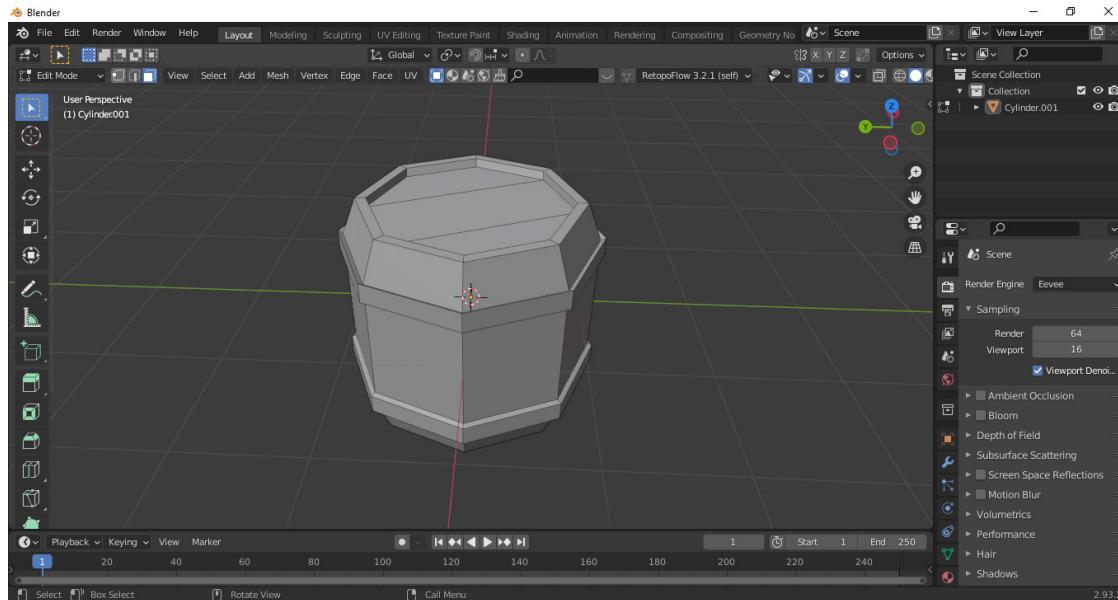
Eliminamos las tapas superior e inferior, y les creamos conexión entre los bordes, para luego darle tecla F para crear polígonos como se muestra en la siguiente imagen.

Figura 4
Handpainted



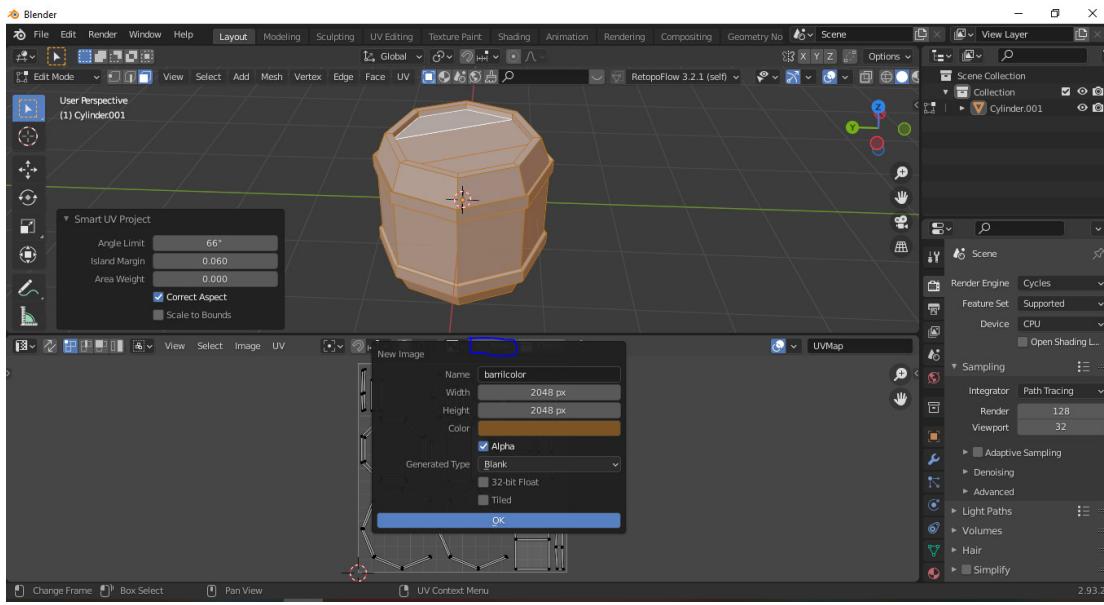
Posteriormente extruimos esas caras, para pasar a hacer el unwrap, en este caso haremos un *unwrap* sencillo, con la tecla U le damos a *Smart UV Project* y le aumentamos el *island margin* y ponemos el motor de render en *Cycles*.

Figura 5
Handpainted



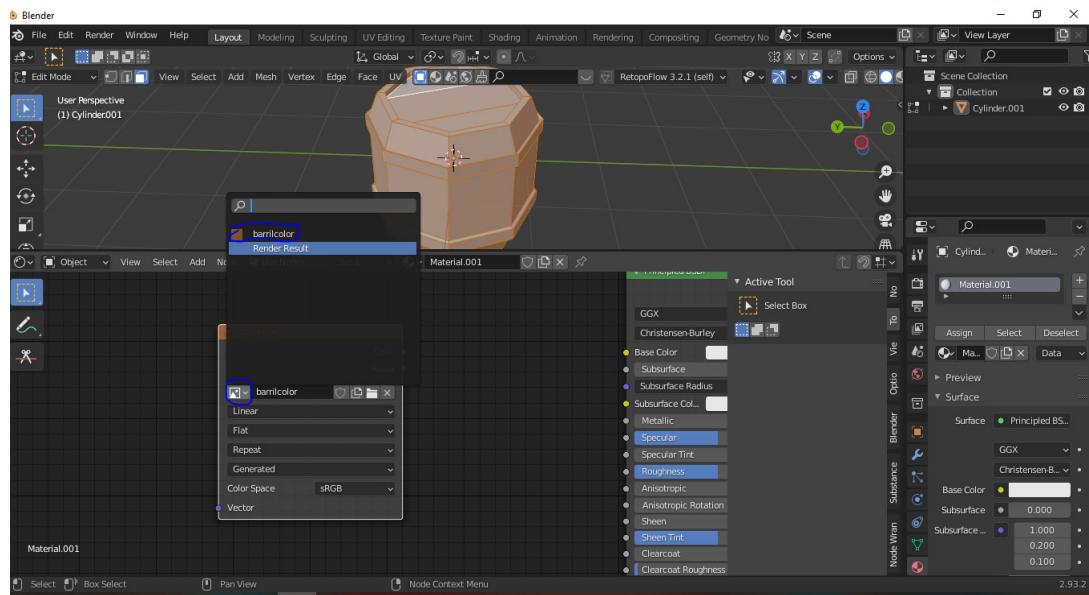
En la ventana de uv creamos un *new image* y le asignamos un color al barril y 2048 en pixeles.

Figura 6
Handpainted



Ahora vamos a la ventana *shade* editor, con shift+A, creamos un *image* editor, y dentro de él encontraremos el barrilcolor que creamos en la UV.

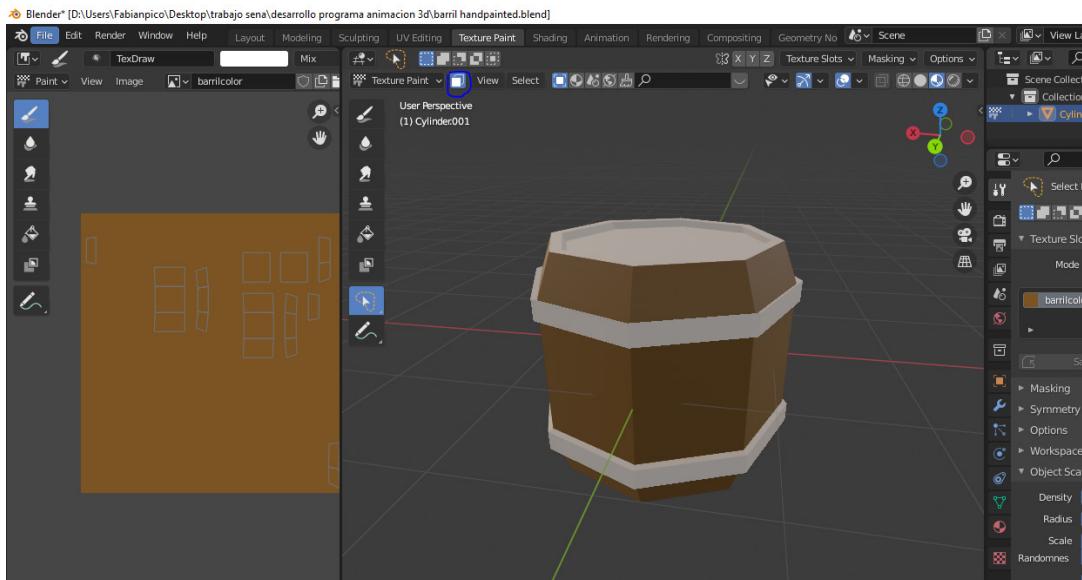
Figura 7
Handpainted



Lo seleccionamos y nos vamos al modo *texture Paint*, allí veremos cómo está aplicado a nuestro objeto, lo conectamos a base color y ya podremos empezar a pintar sobre nuestro barril. No olvidar en la pestaña *image* editor. Guardar la imagen.

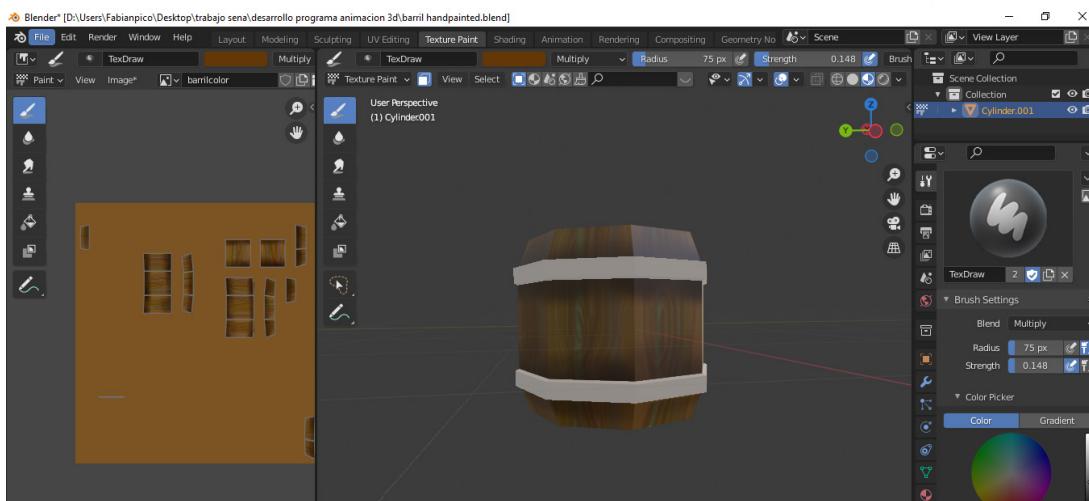
Para empezar a pintar, en nuestro objeto podemos activar el botón que se muestra en la imagen para poder seleccionar los polígonos que queremos pintar.

Figura 8
Handpainted



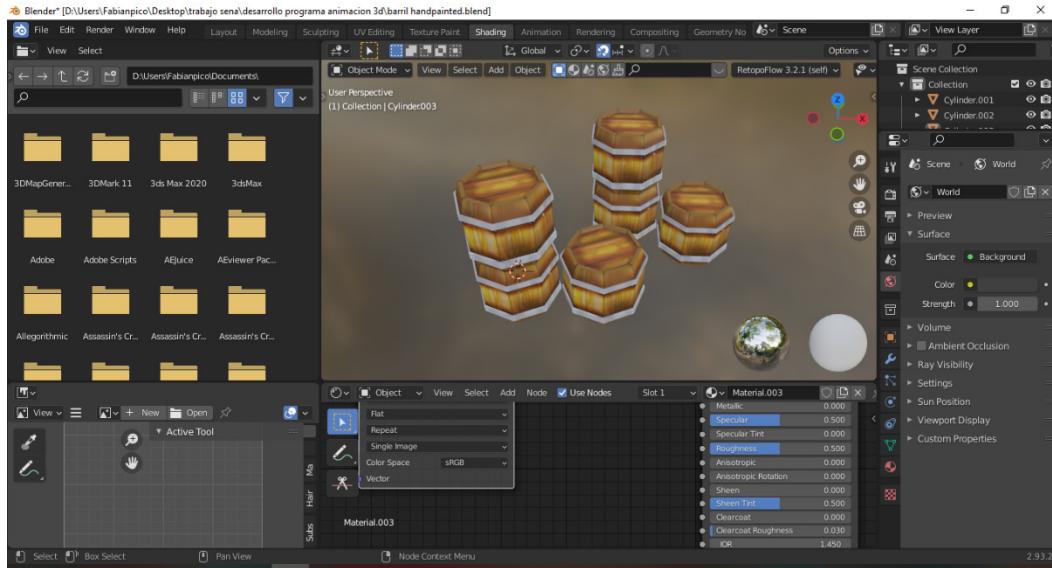
Comenzamos a agregar detalles pintando, y variando el tamaño y los colores en nuestro objeto, así como también los diferentes modos de mezcla de los pinceles.

Figura 9
Handpainted



No olvidar guardar la imagen de textura cada vez que realicemos cambios en ella, finalmente seguimos pintando y agregando detalles, hasta quedar conformes con el resultado.

Figura 10
Handpainted



Podemos agregar más detalles, si vamos a las propiedades del pincel y en textura *mask*, cargamos alguna que hayamos realizado o descargado de internet, con ello podremos pintar encima de nuestro objeto y generar nuevos resultados.

Figura 11
Handpainted

