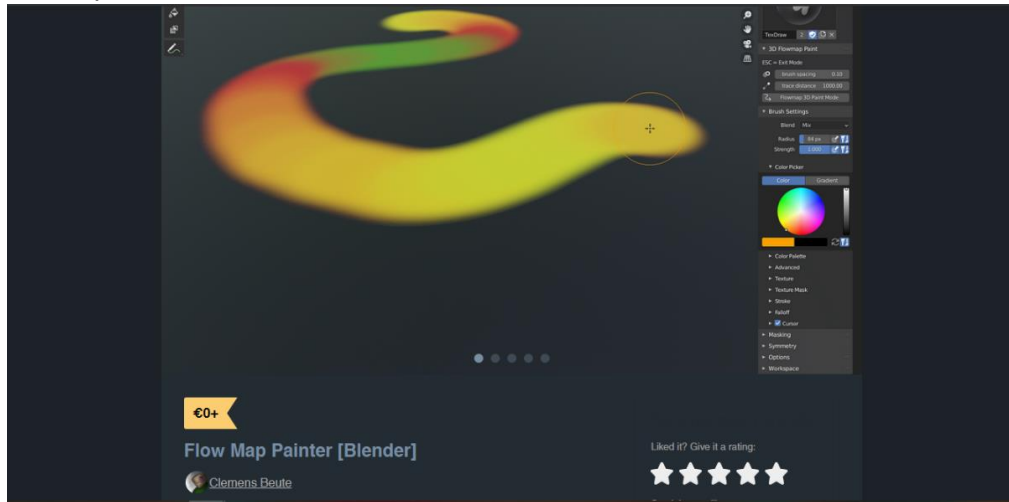


## Pintar agua fluida con *addon flowmap*

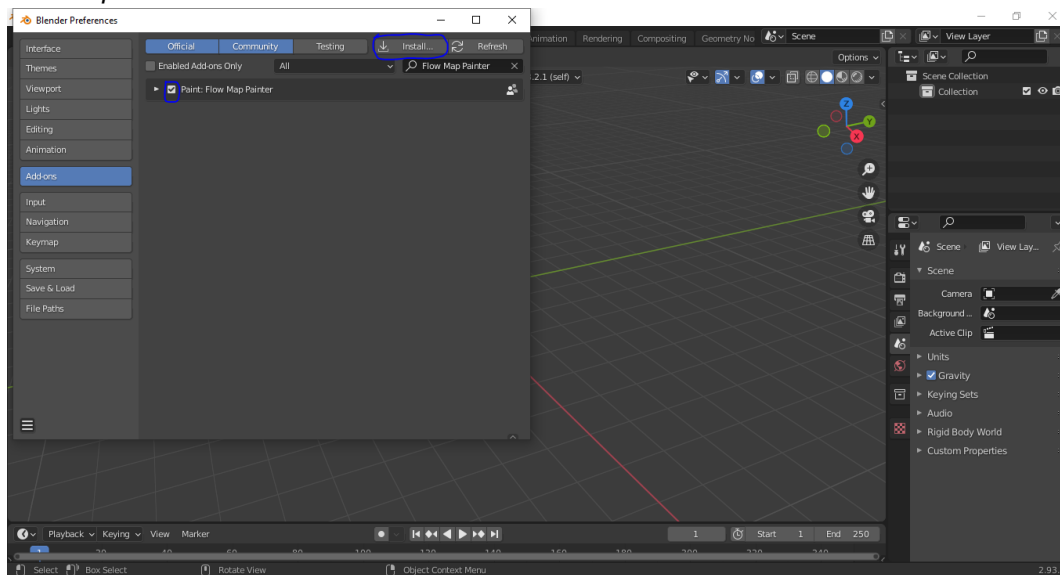
Para crear agua en movimiento fluido, mediante el uso de texturas nos vamos a dirigir al siguiente enlace y descargamos el *addon flowmap* el cual es gratuito <https://clemensbeute.gumroad.com/l/heZDT>

**Figura 1**  
*Flowmap*



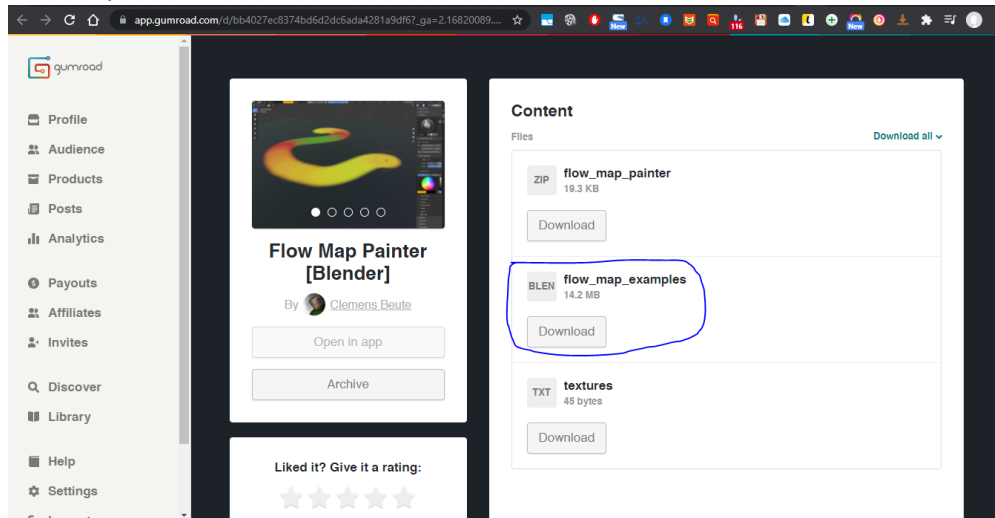
Una vez lo descarguemos procederemos a instalarlo en *Blender*, en *preferences-addons* clicamos en *install* lo buscamos en donde lo descargamos y lo seleccionamos para activarlo.

**Figura 2**  
*Flowmap*



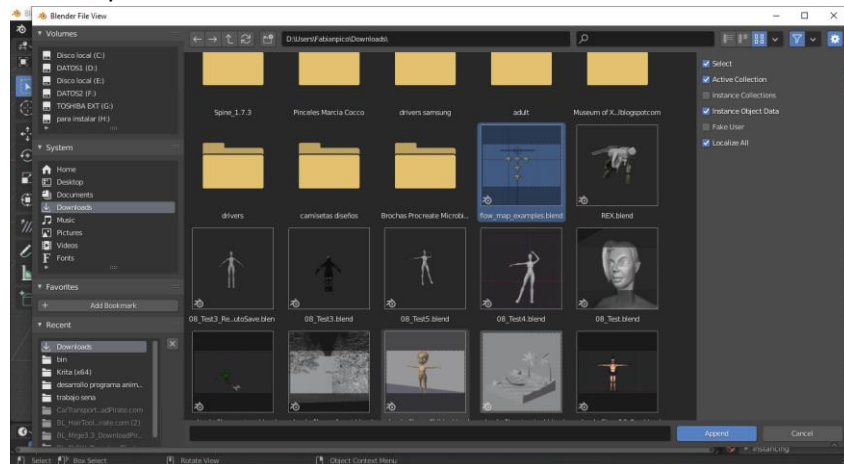
Una vez tengamos instalado el *addon*, vamos a empezar a usarlo, para ello es necesario también utilizar el archivo de ejemplo que encontramos en la página.

**Figura 3**  
*Flowmap*



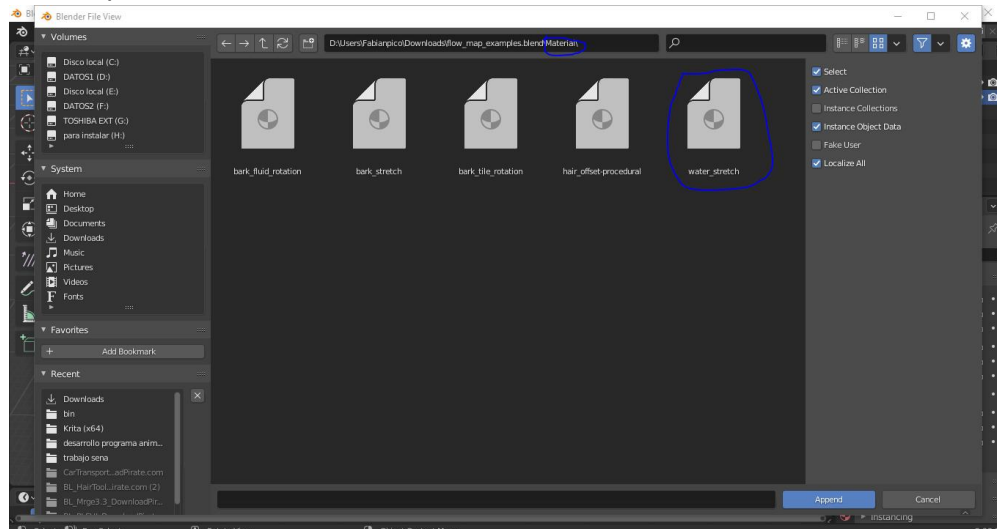
Una vez tengamos lo necesario, crearemos un plano en el cual queremos que fluya el agua, una vez contemos en el escenario nuestro plano, en el modo objeto, vamos a *file-append* y seleccionamos el archivo *example*.

**Figura 4**  
*Flowmap*



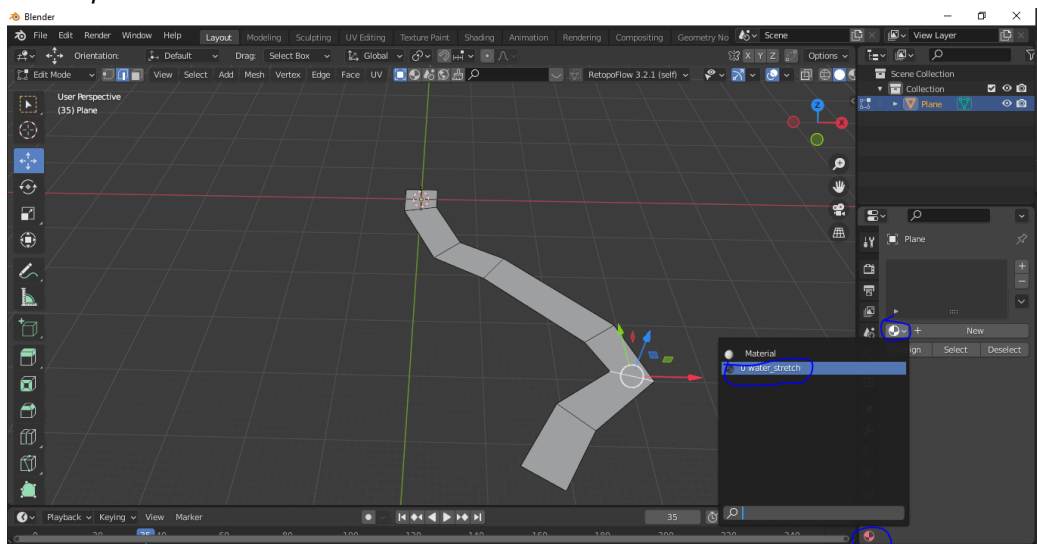
Le hacemos doble clic y a pesar que es un archivo *.blend*, se entrará a subcarpetas, encontraremos varias, en este caso debemos ingresar a la carpeta material y seleccionamos el archivo *wáter\_stretch*.

**Figura 5**  
*Flowmap*



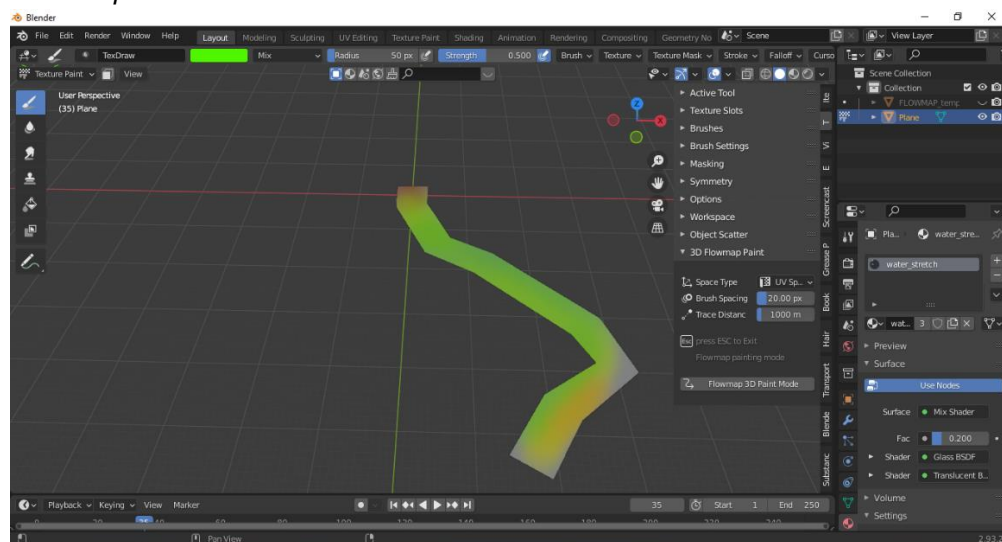
Estando en el escenario, seleccionamos nuestro objeto plano, en el modo *edit*, *teclamos* la letra U y le damos *Unwrap*, vamos a la pestaña material *properties*, y buscamos el material que acabamos de agregar.

**Figura 6**  
*Flowmap*



Nos ponemos en modo *texture Paint* y en la pestaña *tools*, que podemos desplegar con la letra N buscamos 3D *Flowmap Paint* y clicamos en el botón *flowmap 3D Paint mode*, hecho esto, comenzamos a pintar en nuestro plano

**Figura 7**  
*Flowmap*



Con el *viewport shading* activo podemos visualizar cómo se ve nuestro líquido. Si presionamos la barra espaciadora observamos como el río se mueve fluidamente.

**Figura 8**  
*Flowmap*

