



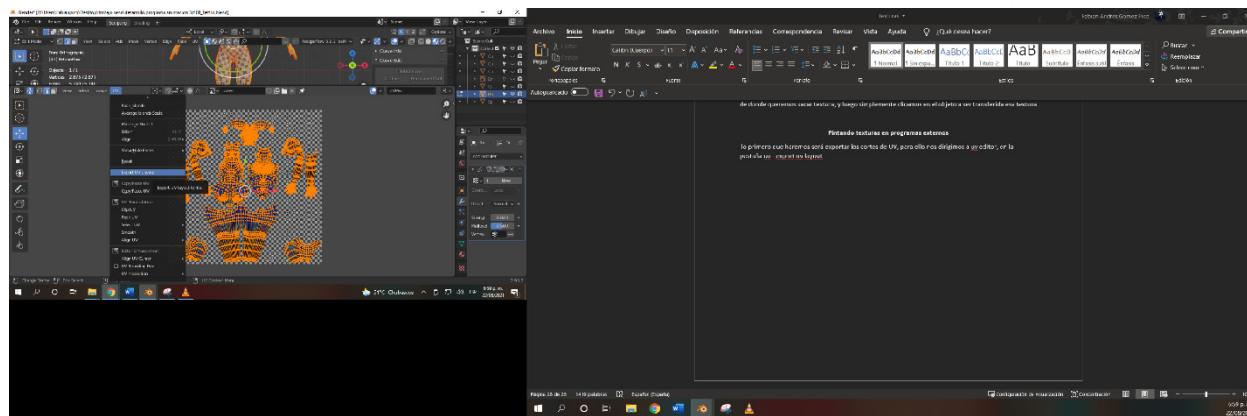
Servicio Nacional de Aprendizaje **SENA**

PINTANDO TEXTURAS EN PROGRAMAS EXTERNOS

Pintando texturas en programas externos

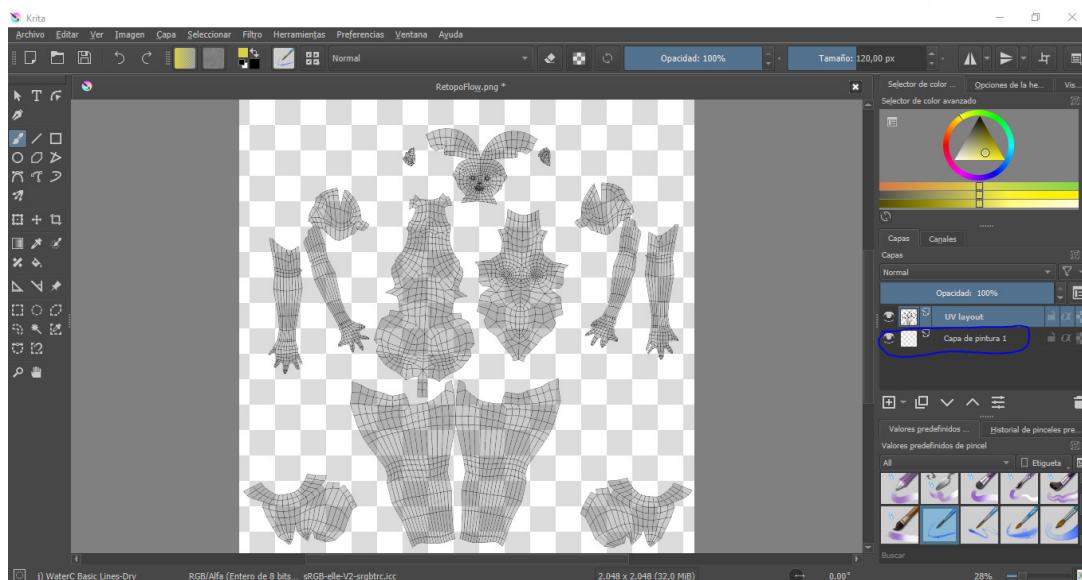
Lo primero que haremos será exportar los cortes de UV, para ello nos dirigimos a uv editor, en la pestaña uv - *export uv layout*.

Figura 1
Pintado en software externo



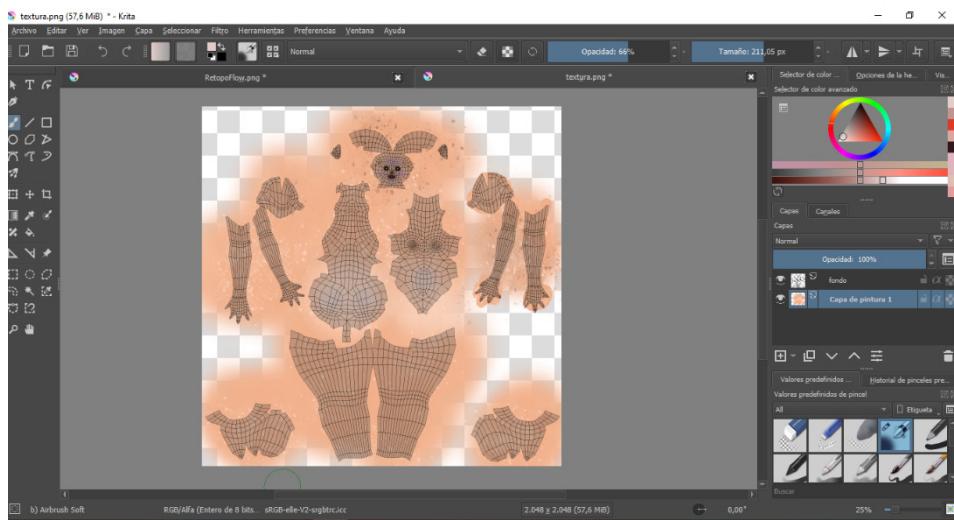
La guardamos en nuestro computador, para luego abrir nuestra aplicación de pintura, en este caso utilizaré *krita*. Abrimos la imagen y creamos una segunda capa para pintar y la ponemos debajo de la imagen de uv.

Figura 2
Pintado en software externo



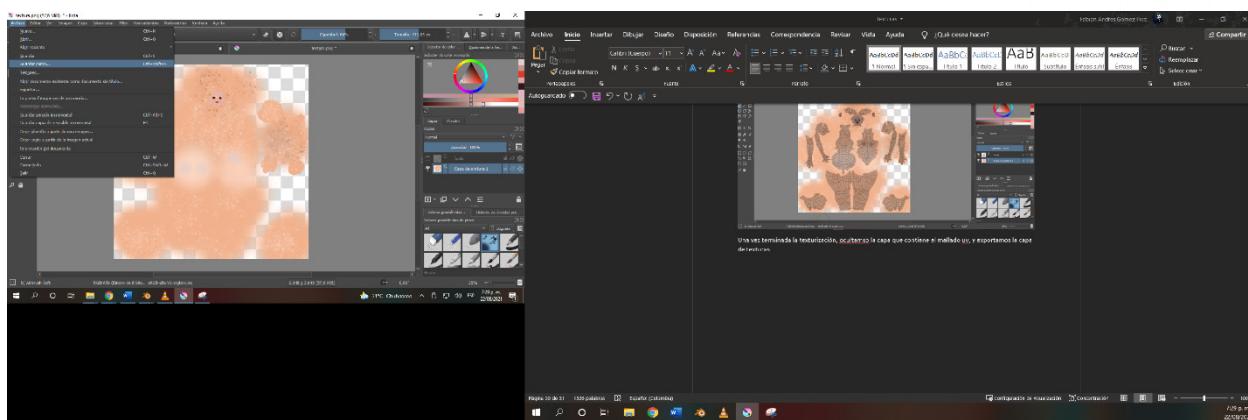
Ahora procederemos a pintar nuestro personaje, podemos hacerlo con los pinceles de nuestro software o con texturas, según cómo sea el caso, en la siguiente imagen mostraremos una textura básica, no tiene muchos detalles por efectos prácticos del ejercicio, pero se puede detallar cuanto sea necesario en el proyecto en que trabajes.

Figura 3
Pintado en software externo



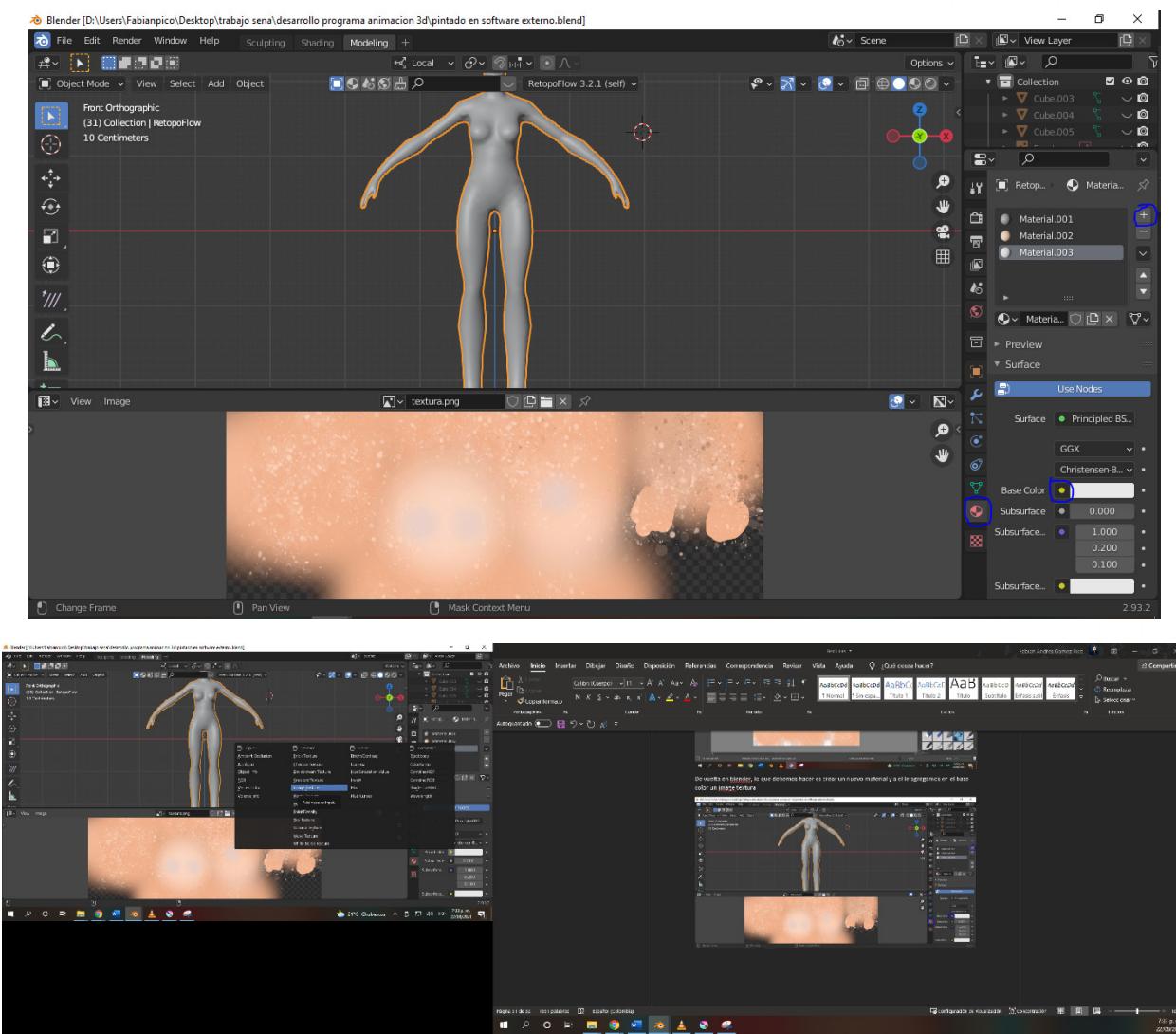
Una vez terminada la texturización, ocultamos la capa que contiene el mallado uv, y exportamos la capa de texturas.

Figura 4
Pintado en software externo



De vuelta en *blender*, lo que debemos hacer es crear un nuevo material y a él le agregamos en la base color un *image texture*.

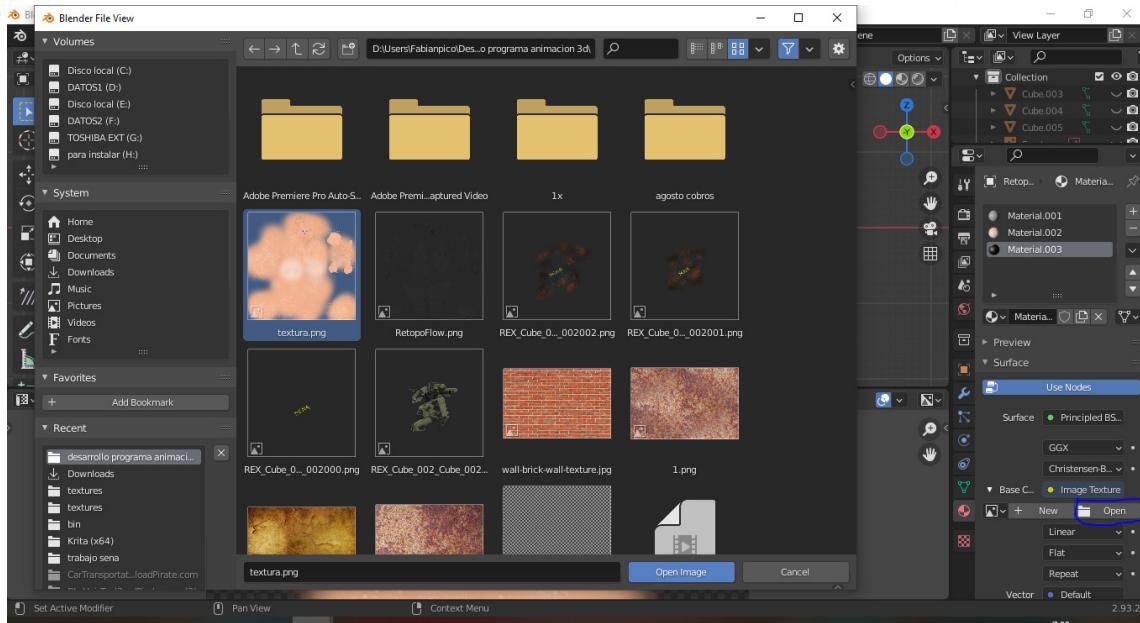
Figura 5
Pintado en software externo



Nota. Elaboración propia

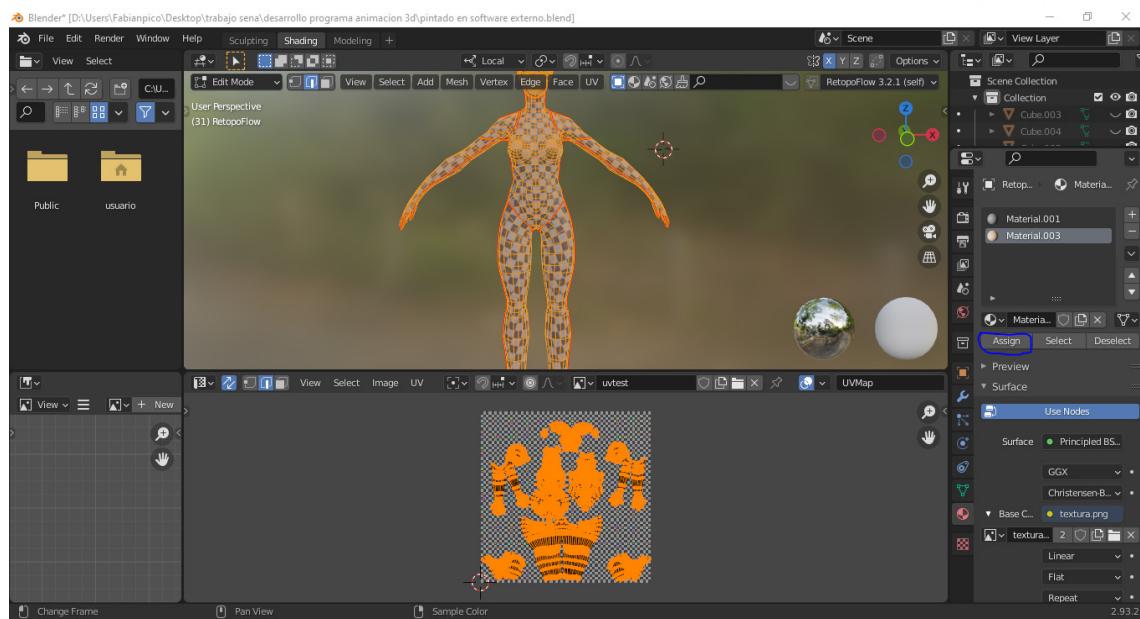
Luego le clicamos al botón open y buscamos la textura que recién creamos.

Figura 6
Pintado en software externo



Finalmente seleccionamos la uv y le damos asignar.

Figura 7
Pintado en software externo





Con esta acción podremos observar como la textura fue aplicada a nuestro modelo, como se ve en la siguiente imagen:

Figura 8
Pintado en software externo

