[ZBRUSH 3.5] TEXTURIZADO DE CABEZA CON PROJECTION MASTER by mEg@blt

1) Importamos el modelo obj con los mapas UV y lo dibujamos en el canvas.



2) Clickamos en el botón Edit (o tecla t) y clickamos en Geometry:Divide varias veces para subdividirlo.



3) Le aplicamos un material más adecuado, "Fastshader".



4) Clickamos en "Polypaint:Colorize", si no lo hacemos ahora nos lo preguntará al hacer el Projectión master.



5) Ajustamos en "UV Map: UV map size" esto solamente es para que el tamaño de la textura que vamos a crear use este tamaño. Creamos una nueva textura desde "Texture map:New txtr" que será donde se proyectará el texturizado. También podríamos hacerlo desde el menú "Texture:New".



6) Rotamos el modelo para que quede enfocado en la vista "Derecha" haciendo Click para rotar + shift.



7) Desde el menú "Teture:Imageplane" clickamos en "LoadImage" y cargamos la textura que vamos a usar para texturizar. Desde "Model Opacity" podemos ajustar la transparencia del modelo. Una vez seleccionada la imagen ésta aparecerá como fondo en el canvas. A su vez se crea una "Tool" denominada Plane3D_1 que es la que usaremos en Projection Master. Para eliminar la imagen de fondo pulsamos CTRL+N.



8) Clickamos en el botón "projection Master" y en la ventana que nos sale marcamos solamente la opción "Colors" (desmarcamos "fade") en la esfera de ejemplo de dicha ventana podremos ver en que consiste la opción "fade".



9) Clickamos en "DROP NOW" y seleccionamos la Tool "Plane3D_1". Luego, desde una zona del modelo perpendicular a nuestra vista, clickamos y arrastramos creando un plano con la textura.



10) Luego activamos "rotate" y situamos el cursor del raton en el centro de la esfera de transformación que aparece, al pulsar "Shift" y clickar para rotar el plano de la textura se colocará perpendicular a nuestra vista.



11) Si activamos "Move" y movemos el raton con el botón izquierdo pulsado el plano se alejará o acercará, debe colocarse de tal manera que quede cubriendo el modelo (que el modelo no traspase dicho plano). Una vez hecho esto tendremos que ir rotando, moviendo y escalando el plano de la imagen (activando "rotate", "move" o "scale" respectivamente) hasta que coincida más o menos con el modelo.



12) Una vez ajustado el plano, si desactivamos "Zadd" la textura se proyecta sobre el modelo.



13) Si clickamos en Edit (o tecla t) dejando "Move" activado podremos mover la textura ajustándola a las distintas zonas del modelo que han quedado sin texturizar. Es decir, clickamos en una zona y estiramos la textura hacia la zona que nos interese.



14) Una vez aplicada y ajustada la textura clickamos de nuevo en "Projection Master" y Luego, en la ventan que aparece, en "PICKUP NOW".

je zerush (JSR) [Menus DefaultZicript (**** ****	·영향 율 드 8 ×
Place the active 3D object in the canvas and switch to painting mode G		
Projection Light Box Matter 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20		
	3070	Clone Make PolyMesh3D
	See	Plane3D 1, 11 II
Projection Master	Cion	Spharabrush
	Actual	
	, 2 8	Aphi@sub
	hater	SingleDrush (reaverDrush
Shaded Shaded		
Material Material		Poyllep00 cabezath
Double Sided Fade	5.	
		SingleLayerBrush (MOD_FrameSD_1
Benthy .		
	Goz)	
Deformation		
Technic State Stat		
	1	Deformation
		Masking
Gradent CANCEL RESET		Visibility
	65	Morph Target
	interes .	Polypaint
Swetcescope		Texture Mag
		Display Properties
		Unified Skin
		Initialize

15) Repetimos desde el paso 6) al 14) para las vistas Izquierda, Atrás y Frontal. Para la vista frontal ocultaremos previamente la xona de las orejas asi como los trapecios



16).- Una vez aplicada la textura en todas las vistas vemos que hay cambios de color y zonas que no tienen texturas. Debemos guardar la textura, le damos a "Texture map:Clone txtr" con lo cual aparecerá en la casilla de la "textura actual" pudiendo guardarla desde el botón "Import".



17).-Luego desde photoshop corregimos los fallos, diferencias entre texturas y las zonas que no tengan textura, para ello será muy útil la herramienta "Clone stamp".



Y este es el proceso, espero que os sea útil.