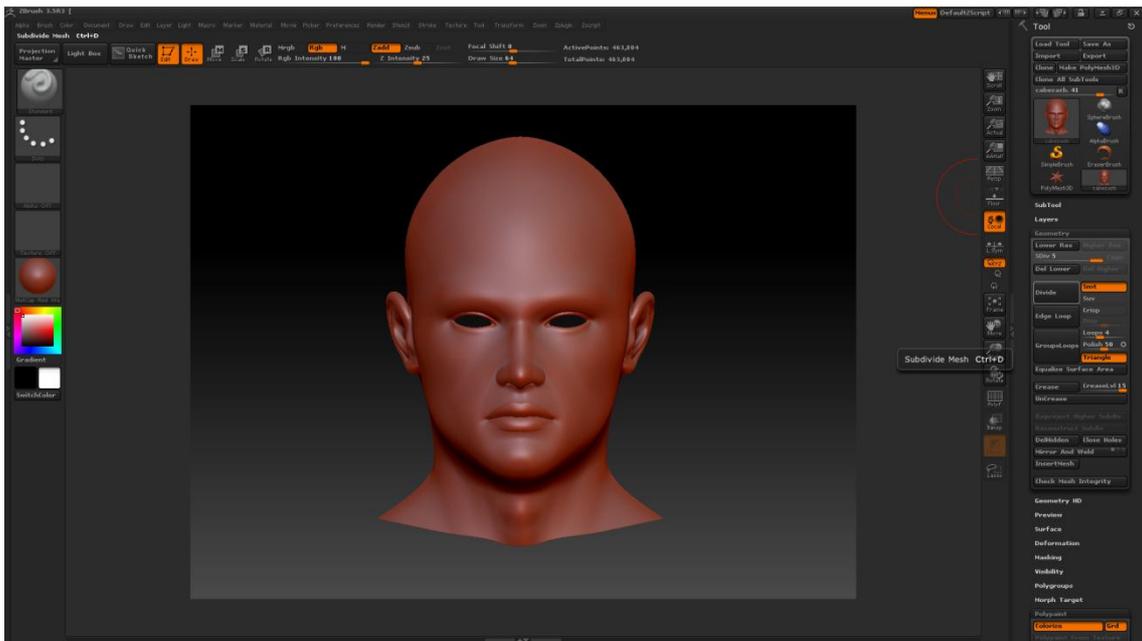
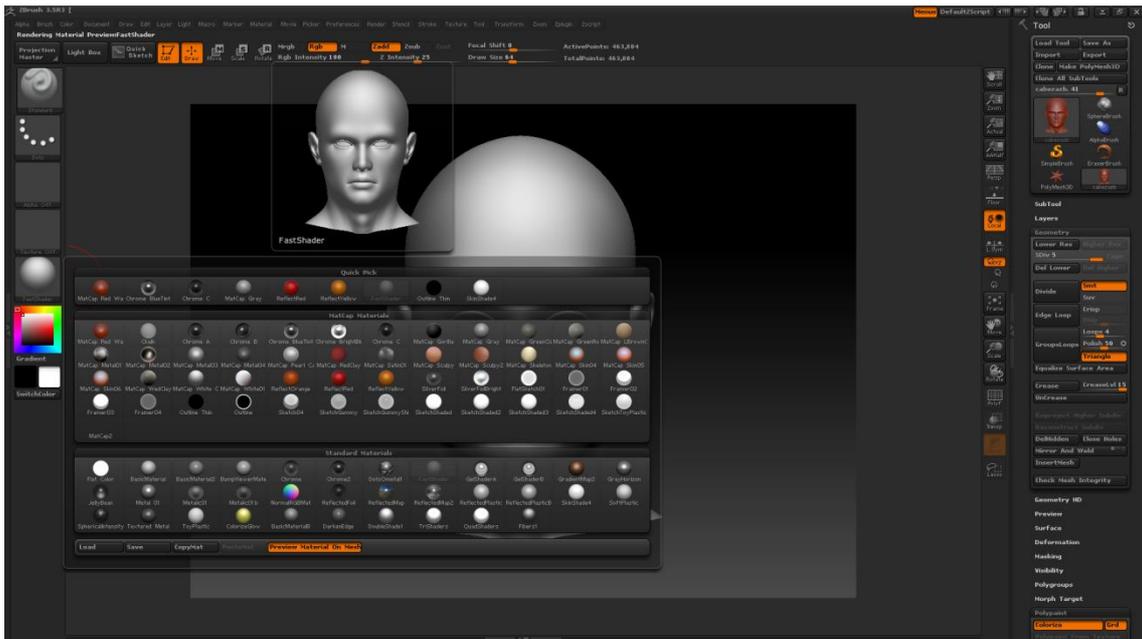


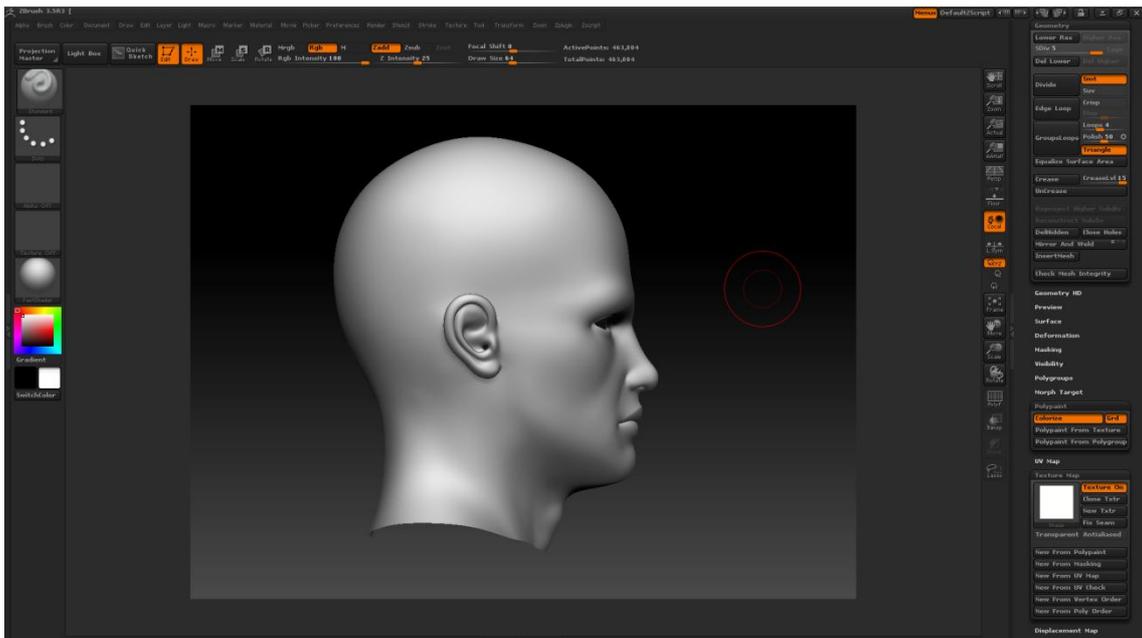
4).-Subdividimos desde Geometry:Divide



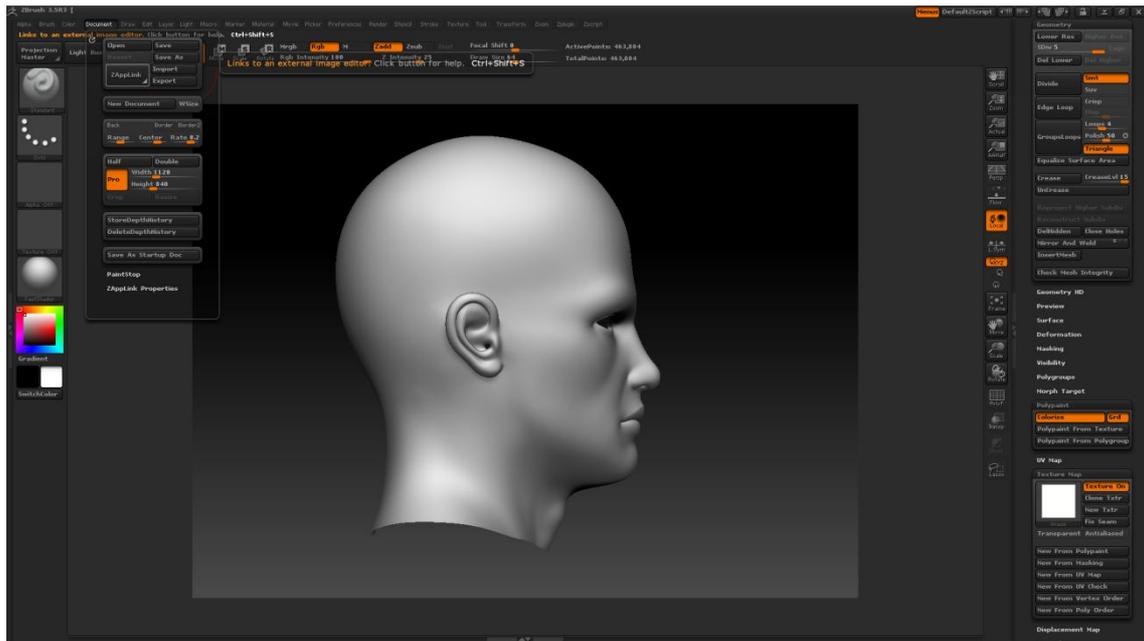
5).-Seleccionamos en Material uno mas adecuado, que no colorea la textura (P Ejemplo "fast shader").



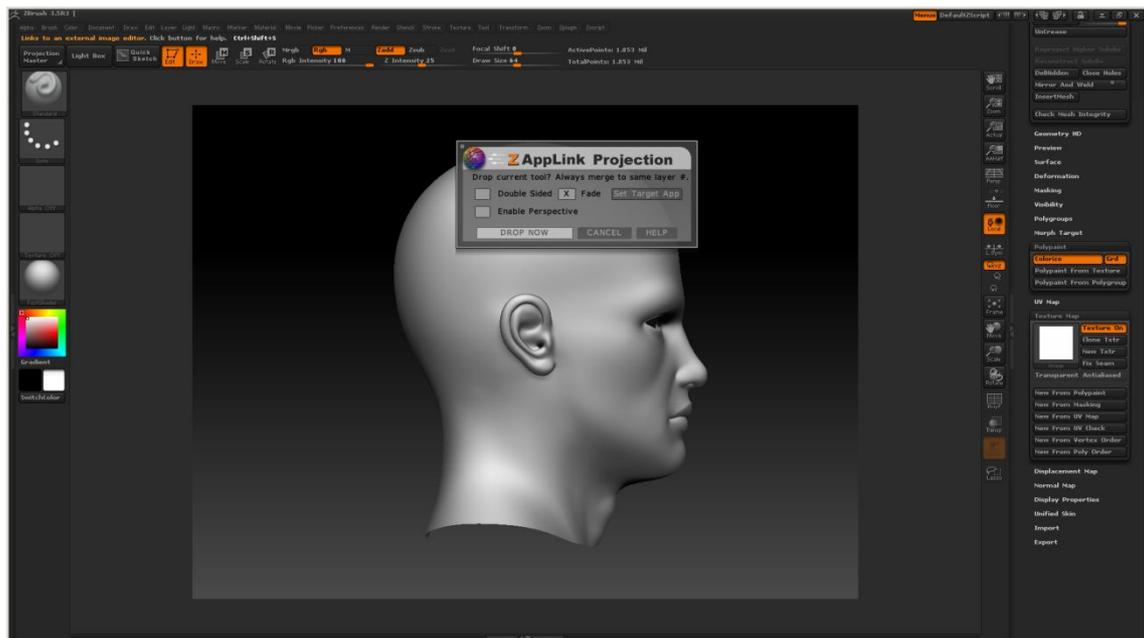
6).-Colocamos la vista derecha (Click Rotar + shift y se orienta automáticamente a esa vista)



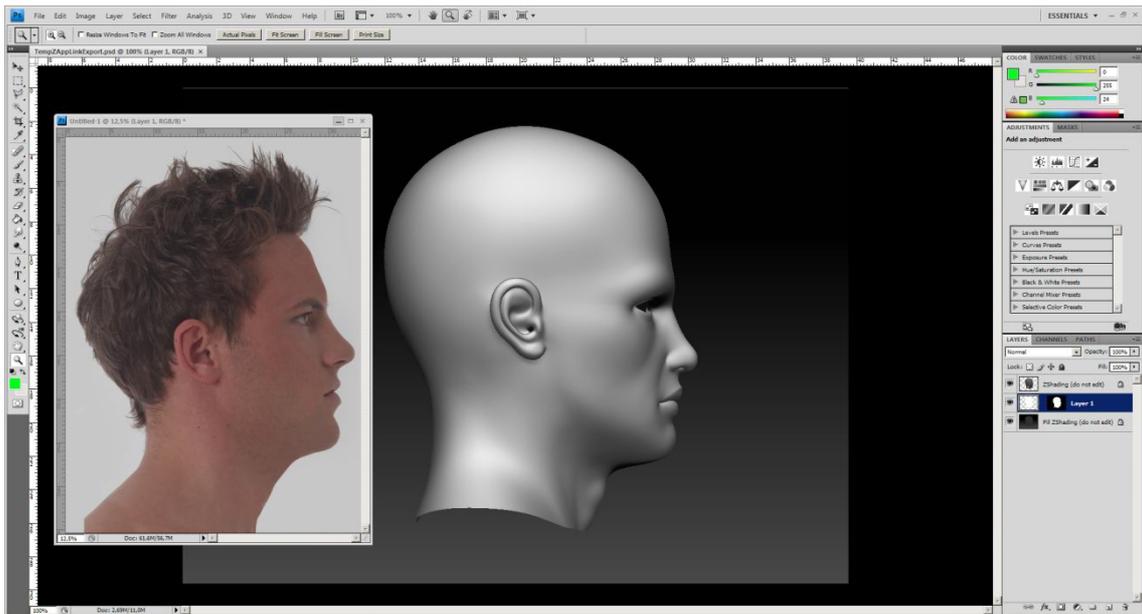
7).-Vamos a Document: Zaplink, marcamos Fade (solamente). La primera vez, para asignar el editor gráfico (photoshop) clickamos en "Set Target App" y buscamos el ejecutable de photoshop en su directorio de instalación.



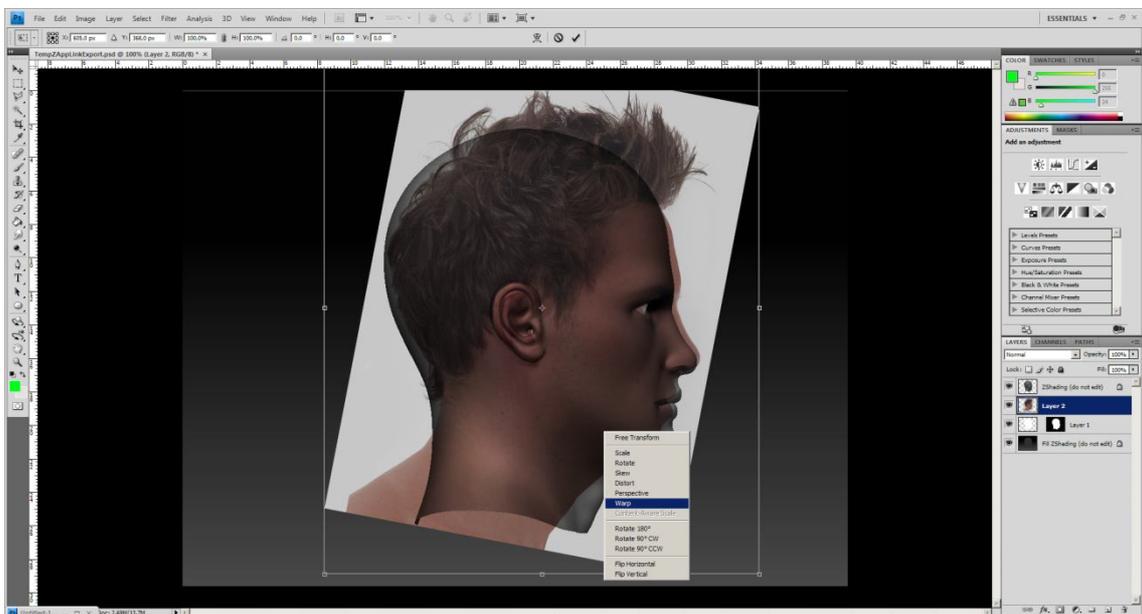
8).-Clikamos en "DROP NOW"



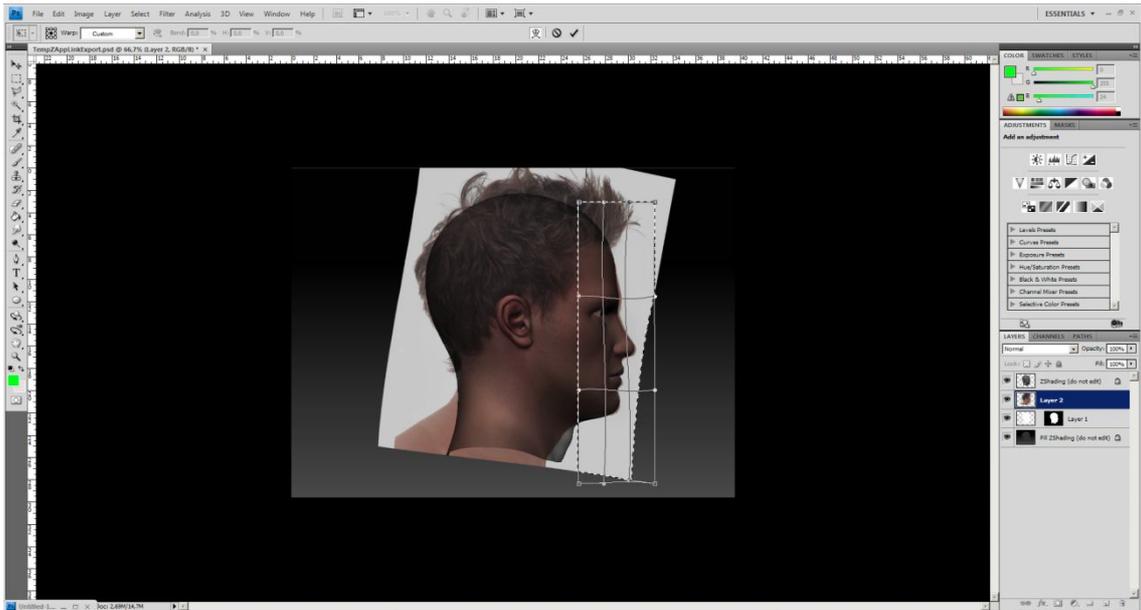
9)-Se abre el Photoshop con un nuevo documento de 3 Capas, la 1ª y la 3ª bloqueadas para no poder editarlas.



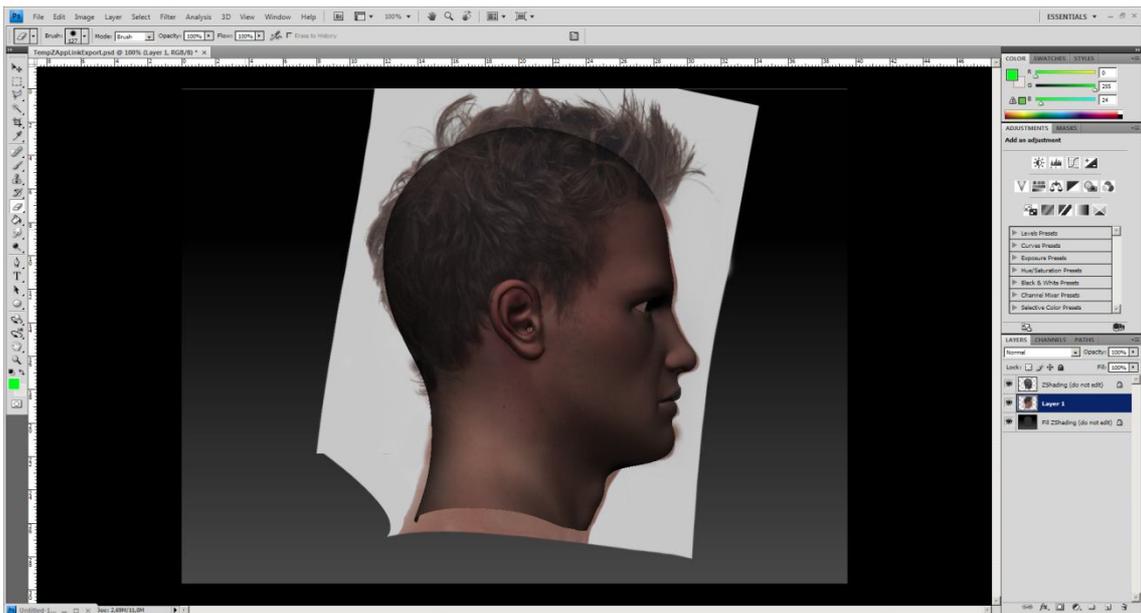
10).-Ahora abrimos la imagen con la que queremos texturizar en otra ventana, con las herramientas de seleccionar marcamos el fragmento de la imagen que vamos a usar, la cortamos y la pegamos en la que tiene las 3 capas. Deberá pegarse de forma que quede justo por encima de la capa que pone Layer 1. Ajustamos la nueva capa (click botón derecho sobre capa (en área de trabajo sobre la capa)->free transform-> warp).



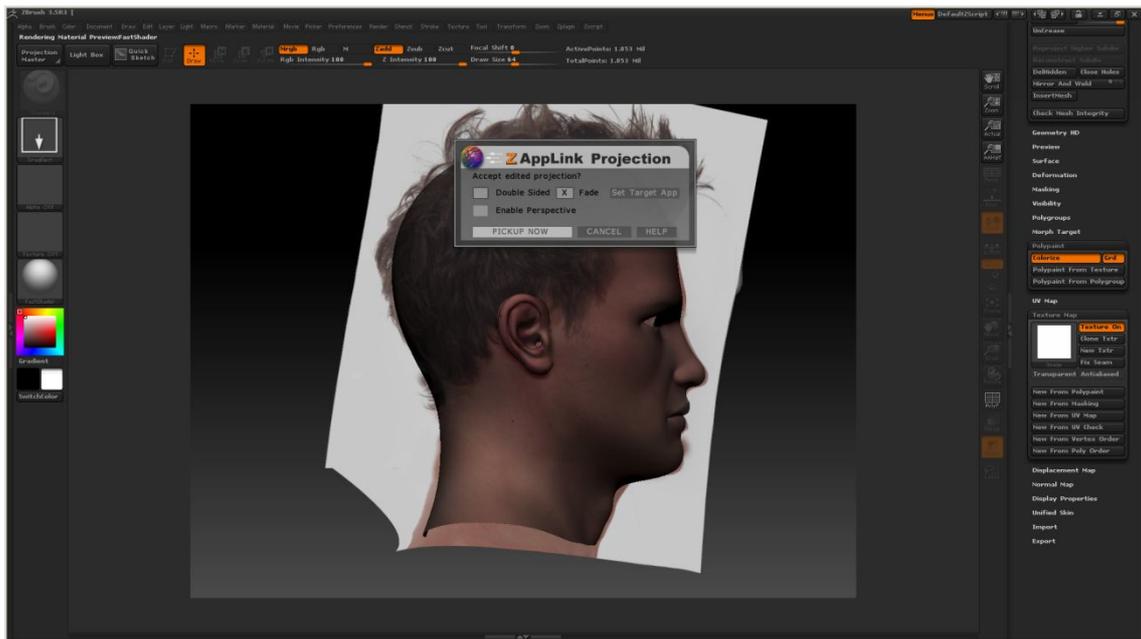
11).- Si queremos ajustamos solo una parte de capa (por ejemplo la nariz), seleccionamos esa parte con la herramienta seleccionar (Marque Tool) y luego click botón derecho sobre la parte seleccionada de la capa ->free transform-> warp. Una vez aplicado el cambio con la herramienta "Clone Stamp" corregiremos las líneas y fallos que queden sin textura.



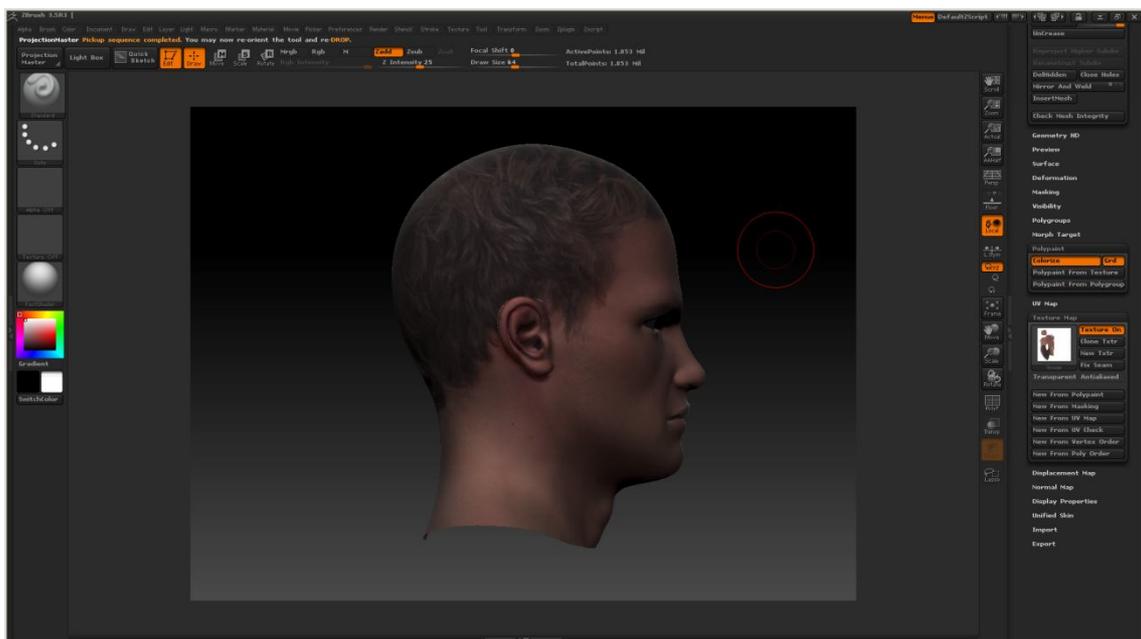
12).-Una vez hechos los ajustes todos mezclamos las capas Layer 1 y Layer2. La capa resultante de la fusión debe llamarse "Layer 1".



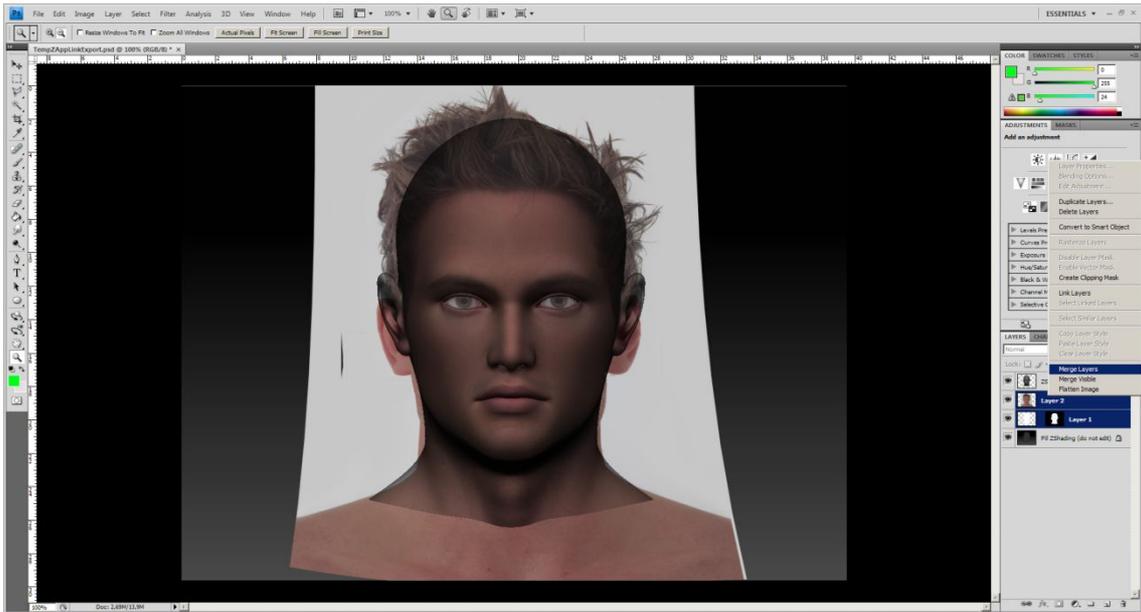
13).- Guardamos en File->Save o Ctrl+S



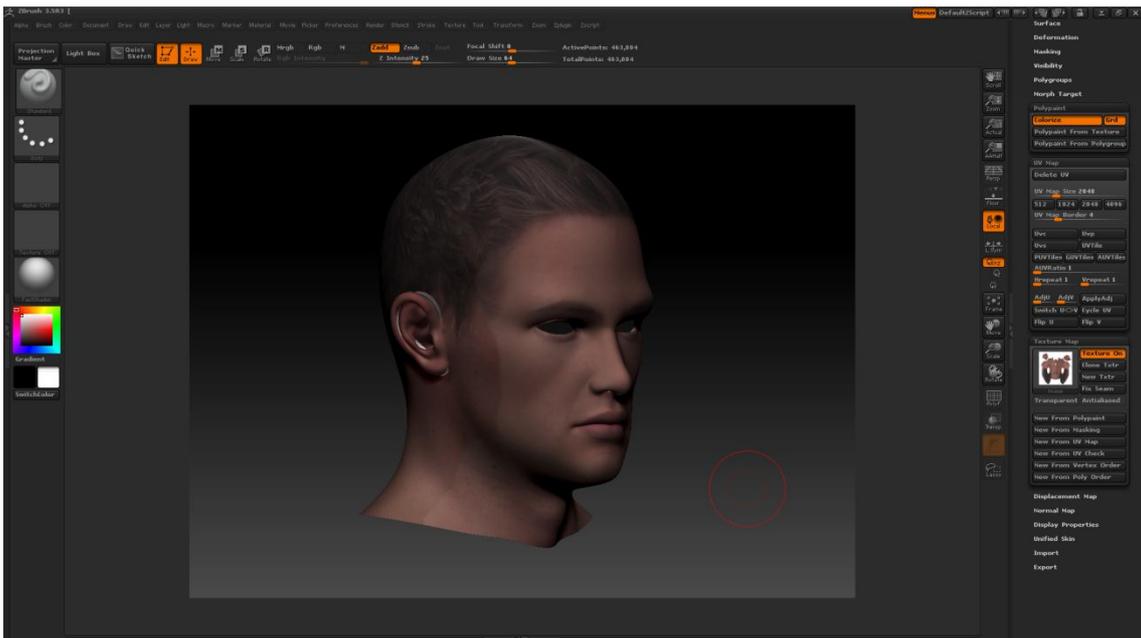
14).-Volvemos a Zbrush y clickamos en “Re-Enter Zbrush” y luego en PICK NOW y vemos como se aplica la textura.



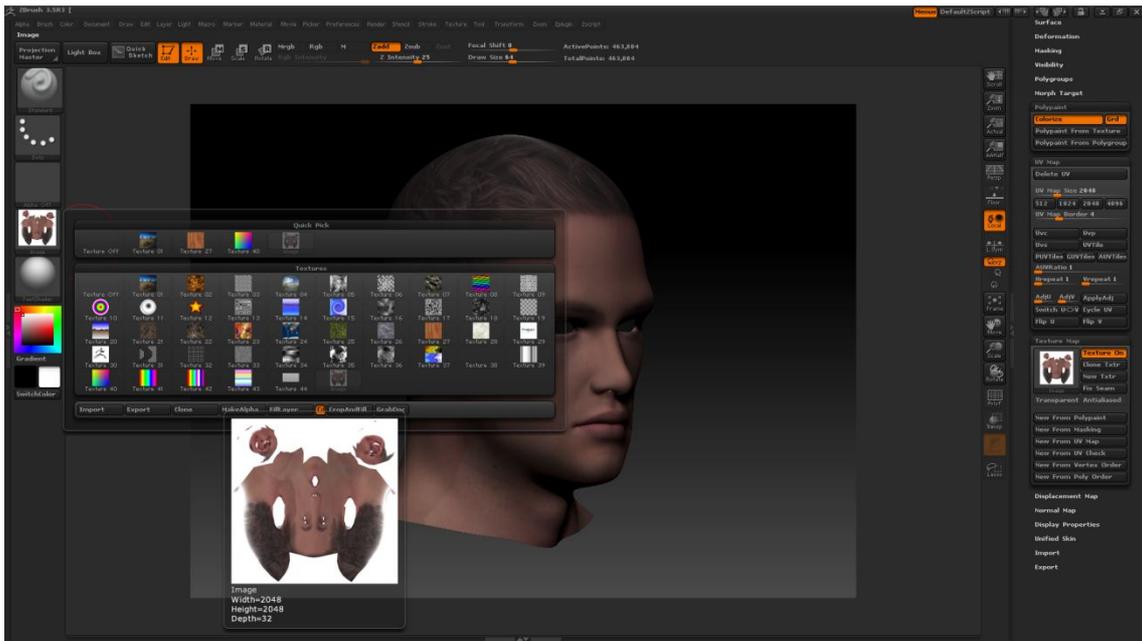
15).-Repetimos el proceso 6)-14) para el resto de las vistas (izquierda, atrás y frontal). La ultima vista a texturizar será la frontal.



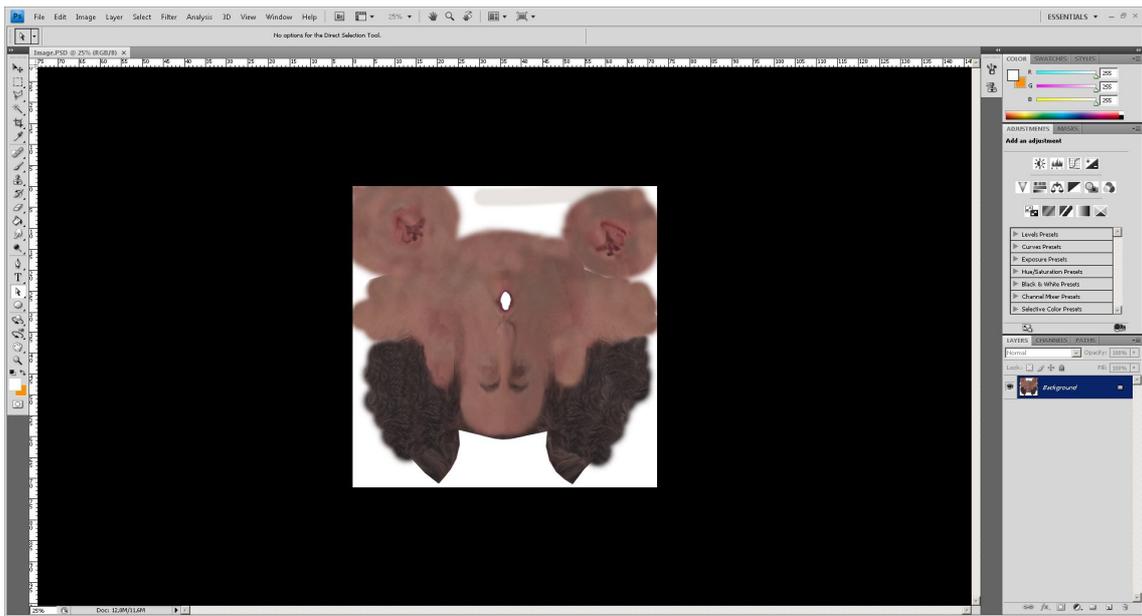
16).- Una vez texturizadas todas las vistas observamos que hay fallos de cambio de color y zonas del modelo donde no se ha aplicado textura.



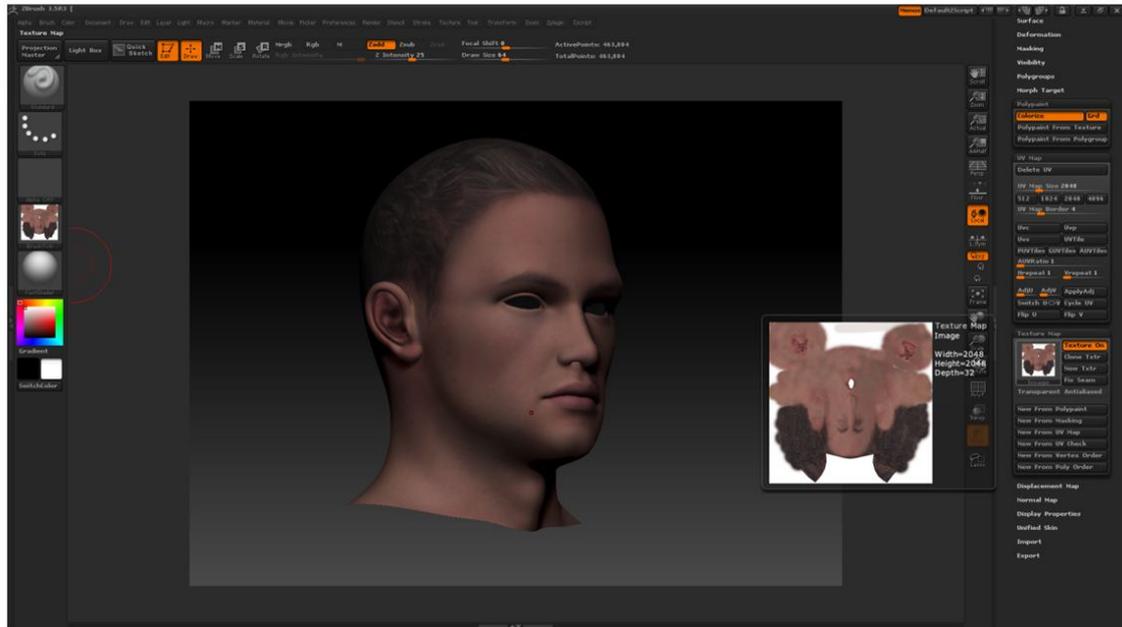
17).-Procedemos a guardar la textura,le damos a "Texture map:Clone txtr" con lo cual aparecerá en la casilla de la "textura actual" pudiendo guardarla desde el botón "Import".



16).-Luego desde photoshop corregimos los fallos y las zonas que no tengan textura.



17).- Si aplicamos la textura corregida desde Zbrush podremos ver como queda.



[Bonus]

TEXTURIZADO DE CABEZA CON ZAPPLINK USANDO MULTICAPA

Viene a ser lo mismo pero nos permite aplicar la textura en todas las vistas de una vez. Genera un archivo en photoshop con una vista y su máscara en cada capa.

- 1)- Importamos el modelo con los UV y clickamos en el botón "Edit".
- 2)-Activamos Ploypaint->Colorize
- 3)-Creamos una nueva textura desde Texture map:New Txtr . El tamaño de esta textura será igual al que tengamos en UVmap:UVmap Size
- 4).-Subdividimos desde Geometry:Divide
- 5).-Seleccionamos en Material uno mas adecuado (P Ejemplo "fast shader").
- 6).-Colocamos la vista frontal (Rotar clickando shift y se orienta automáticamente a esa vista)
- 7).- Vamos a Document->Zaplink properties y clickamos en "Front" cambiando a naranja e lado del botón tanto de "Front" como de "Back).
- 8).-Colocamos la vista derechal (Rotar clickando shift y se orienta automáticamente a esa vista)
- 9). Vamos a Document->Zaplink properties y clickamos en "Rght" cambiando a naranja e lado del botón tanto de "Rght" como de "Left").
- 10).-Este punto es opcional si queremos una capa extra para la parte de arriba "Top" y otra para la de abajo "Bottom"). Rotamos el modelo hacia la vista frontal (Rotar clickando shift y se

orienta automáticamente a esa vista) y luego lo rotamos hacia la vista Arriba (Top) (Rotar clickando shift y se orienta automáticamente a esa vista)

11). Vamos a Document->Zaplink properties y clickamos en "top" cambiando a naranja e lado del botón tanto de "top" como de "Botm").

12).-Vamos a Document: Zaplink, marcamos Fade (solamente). La primera vez para asignar el editor grafico (photoshop) clicakmos en "Set Target App" y buscamos el ejecutable de photoshop en su directorio de instalación.

13).-Clikamos en "DROP NOW"

14).-Se abre el Photoshop con 12 Capas, 2 por cada vista.

15).-Para empezar a aplicar texturas, ocultamos todas las capas excepto las de la vista a trabajar, en este caso "Front". Abrimos la textura a aplicar la cortamos y la pegamos de tal forma que la nueva capa aparezca inmediatamente por encima de la capa "Front". Luego ajustamos con las herramientas (en area de trabajo, sobre la capa)->free transform-> a elegir).

16).-Una vez hechos los ajustes todos mezclamos la capa de la textura Layer 1 y la capa "Front". IMPORTANTE la capa resultante de la fusión debe llamarse "Front"

17).- Haremos lo pasos 15-16 con cada una las vistas, ocultando las capas de las vistas que no se usan para que no interfieran.

18).- Guardamos en File->Save o Ctrl+S

19).-Volvemos a Zbrush y clickamos en "Re-Enter Zbrush" y luego en PICK NOW y vemos como se aplica la textura. (si pone algo de unchangued clickamos e el botón inferior y entramos de nuevo en Photoshop, guardamos de nuevo y volvemos a Zbrush)

20).-Vamos aceptando (o cancelando si lo queremos descartar) cada uno de los mensajes de Zaplink para proyectar la textura de cada vista.

21).-Ya tenemos 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"