SHAPE-MERGE PROYECTAR SOBRE SUPERFICIE

En este tutorial vamos a utilizar la herramienta ShapeMerge del panel Create > Compound Objects. Con ello vamos a modelar y proyectar un texto sobre una superficie, en este caso utilizaremos un cilindro.

Como veremos al final del tutorial, hay otras formas de hacer la proyección según las necesidades, pero ahora vamos a centrarnos en este ejemplo del método más común.



Creamos el cilindro y le aumentamos las caras para sacar una buena curvatura.

Ahora selecciona Shapes y pulsa el botón Text y se abrirá el panel de edición. En la ventana Text: Escribe el texto que quieras y haz un clic en la vista frontal "por ejemplo". Se añadirá el texto como una nueva forma.

Para manejarte mejor muévelo delante de la tapa del cilindro, y céntralo a la posición que quieras.



CURVAR EL TEXTO:

Ahora hemos de darle cierta curvatura al texto, para que se adapte a la forma circular del plano sobre el que lo vamos a proyectar. Para ello vamos a utilizar el modificador Bend (curvar). Ve al panel Modify y selecciona el modificador.



SHAPEMERGE:

Ahora vamos a proyectar el texto sobre la superficie de la tapa del cilindro. Vamos a la pestaña Create y seleccionamos Compound Objects.

Selecciona el objeto principal que en este caso es el cilindro y pulsa el botón ShapeMerge.

En este panel, el único parámetro que cambiamos ahora es Move en lugar de Instance. Pulsa el botón Pick Shape y haz clic en el texto. Automáticamente se proyectará sobre la superficie de la tapa del cilindro, desapareciendo de su posición original. En vista Wireframe verás que es cierto.

A continuación pulsa de nuevo Pick Shape para salir y selecciona Standard Primitives.

Vamos al panel Modify. Aquí vemos que nuestro objeto es un ShapeMerge. Picaremos con botón derecho sobre él y lo convertimos a Editable Poly.

ANTES DE CONTINUAR Es preciso que comprendamos algo ahora que va a ser de vital importancia:

Nuestro objetivo fundamental al hacer el ShapeMerge es proyectar un texto o forma sobre un objeto, y al que le tendremos que aplicar un material o mapa diferente al del objeto principal. Si no fuera así, no se distinguiría uno de otro y el trabajo sería inútil.

Físicamente, ahora el cilindro y el texto son una sola cosa, esto nos hace imposible llevar un material al texto sin que se aplique al cilindro.

Para solucionarlo, existe un apartado en el panel Modify que aparece cuando seleccionamos el subobjeto Polygon y que se llama: Polygon: Material IDs

Para que entiendas mejor como funciona esto, si tienes un cilindro (Edit Poly) y seleccionas el nivel de subobjetos Polygon en la parte de abajo del panel modify te aparecerá este apartado. Según el ID que selecciones en él, se seleccionará una u otra parte del cilindro.

En la página siguiente tenemos un ejemplo...

- Name and Color
Cylinder01
- Pick Operand
Pick Shape
C Reference C Copy
Move C Instance
Operands
Mesh: Cylinder01 Shape 1: Text01
Name:
Delete Shape
Extract Operand
C Instance C Copy
Operation
C Cookie Cutter
Merge Truest
j invert
Output Sub-Mesh Selection
None C Edge
C Face C Vertex
- Display/Update
Display:
Result Operands
Update:
Always
C When Rendering
C Manually
Update

Si seleccionamos el ID 2 y pulsamos Select ID se nos selecciona una tapa del cilindro.



Si seleccionamos el ID 3 y pulsamos Select ID se nos selecciona el cuerpo del cilindro.



Y si seleccionásemos la ID **1** lógicamente se nos seleccionaría la tapa trasera del cilindro (que aquí no se ve).

Sabiendo esto, podemos deducir que lo que tenemos que hacer con nuestro texto es asignarle una ID distinta, para poder seleccionarlo sin dificultad y aplicar el material que queramos.

ASIGNAR UNA ID:

Una vez convertido a Edit Poly (cosa que ya hicimos en la página **3**) selecciona todo el objeto, cilindro y texto. Vamos al apartado Polygon: Material IDs Y en la ventanilla Set ID: escribimos **1** y pulsamos Intro o hacemos clic en la ventanilla de abajo: Select ID. Luego selecciona solo los polígonos del texto y en Set ID pon **2** Guarda los cambios.

A partir de aquí, cuando quieras seleccionar el texto para aplicar un material, solo tienes que seleccionarlo con Select ID el 2 y aplicarlo.



- Polygon: Material IDs									
Select ID 4									
Clear Selection									
- Polygon: Smoothing Groups									
1	2	3	4	5	6	7	8		
9	10	11	12	13	14	15	16		
17	18	19	20	21	22	23	24		
25	26	27	28	29	30	31	32		
Se	Select By SG					Clear All			
Auto Smooth 45,0									

Este es el resultado con un render.



OTRA FORMA DE PROYECCIÓN:

Sería recortar la silueta del texto en la tapa del cilindro. Para ello haríamos lo mismo que antes solo que, en lugar de seleccionar Merge seleccionaríamos Cookie Cutter.

El resultado sería el que ves en la imagen.



Ahora lo que hay es un vacío con la forma del texto.

