

TUTO DE CÓMO HACERLE LOS UV MAP A UN MODELO EN ZBRUSH Y SACARLE LOS MAPAS DE TEXTURA, NORMALES Y DESPLAZAMIENTO.

By: Tideger (FAR)

Para este tuto usare un modelo viejo que tenia por ahí guardado de una cabeza:

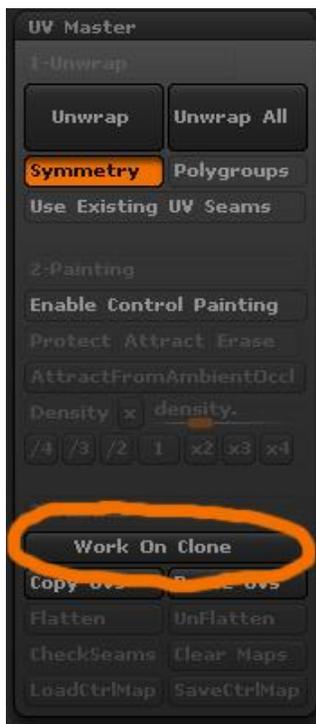


Lo siguiente que haremos será aplicarle un poco de color a nuestro modelo:



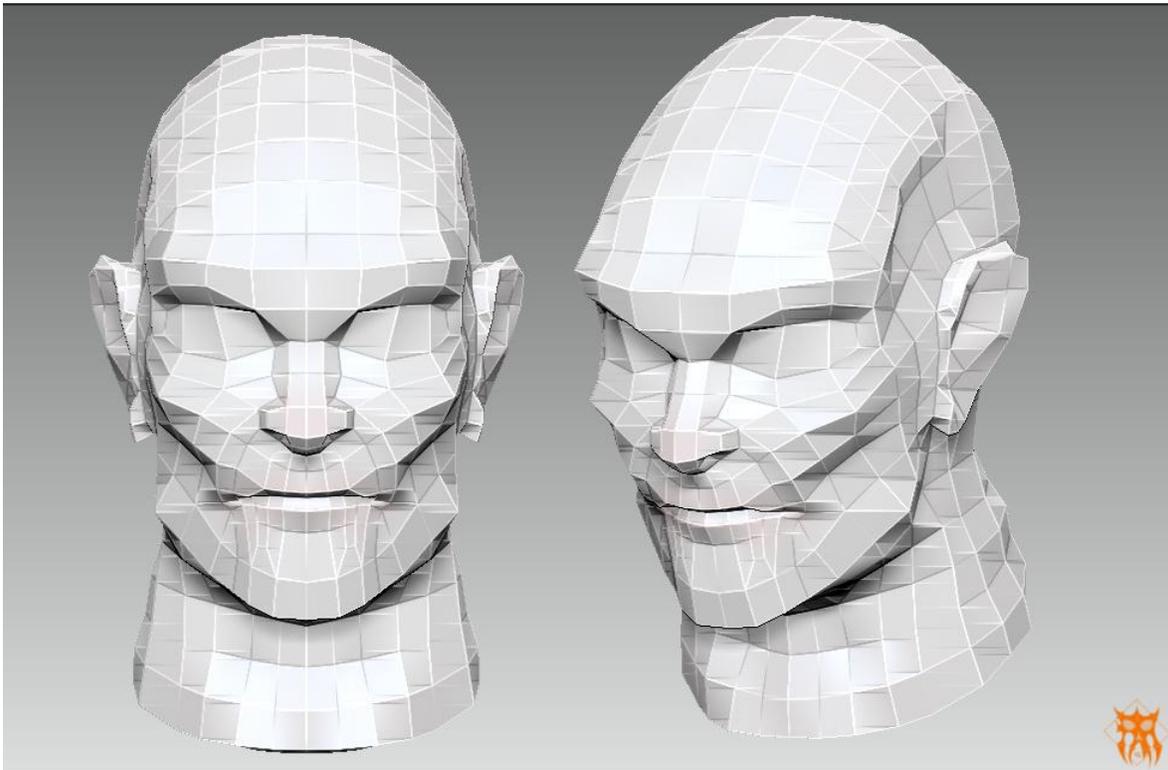
Jajajaja...mm..digo, continuemos...

Nos vamos a la pestaña “Zplugins” y ubicamos la opción que dice “UV Master” esa es la que usaremos. Se puede ver en la imagen a continuación.

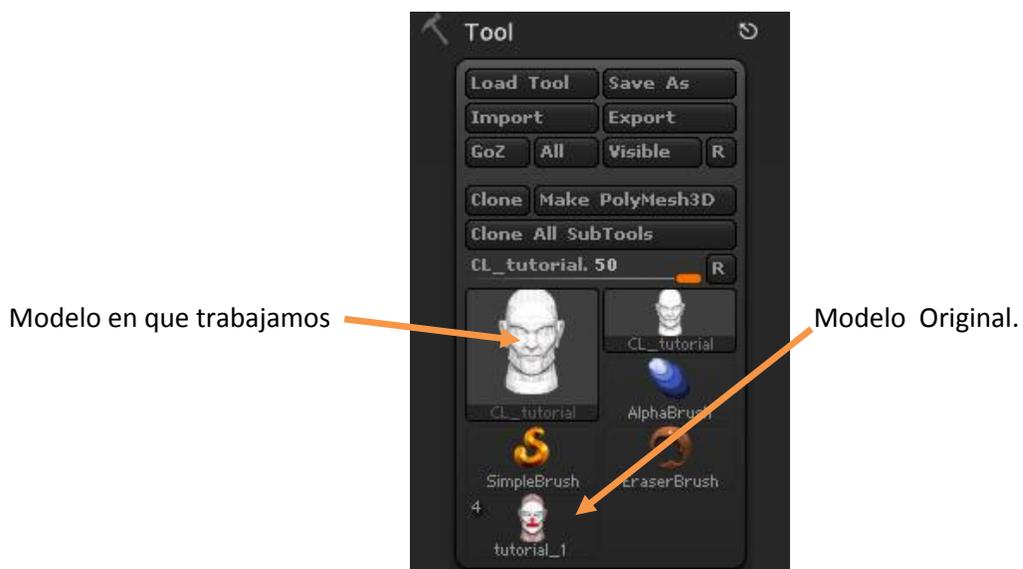


Lo primero que debemos saber en este punto es que no podemos sacar los UV Maps en nuestro modelo original, ya que se eliminaría toda la información del polypainting y nuestro modelo quedaría sin color. Por eso debemos usar la opción que se nos muestra aquí, “Work On Clone” esta opción nos crea una copia en low poly de nuestro modelo en blanco para que podamos sacar los UV maps ahí y después transferirlos a nuestro modelo original. Entonces le damos click al botón “Work On Clone”.

Nos queda algo así después de hacer eso:



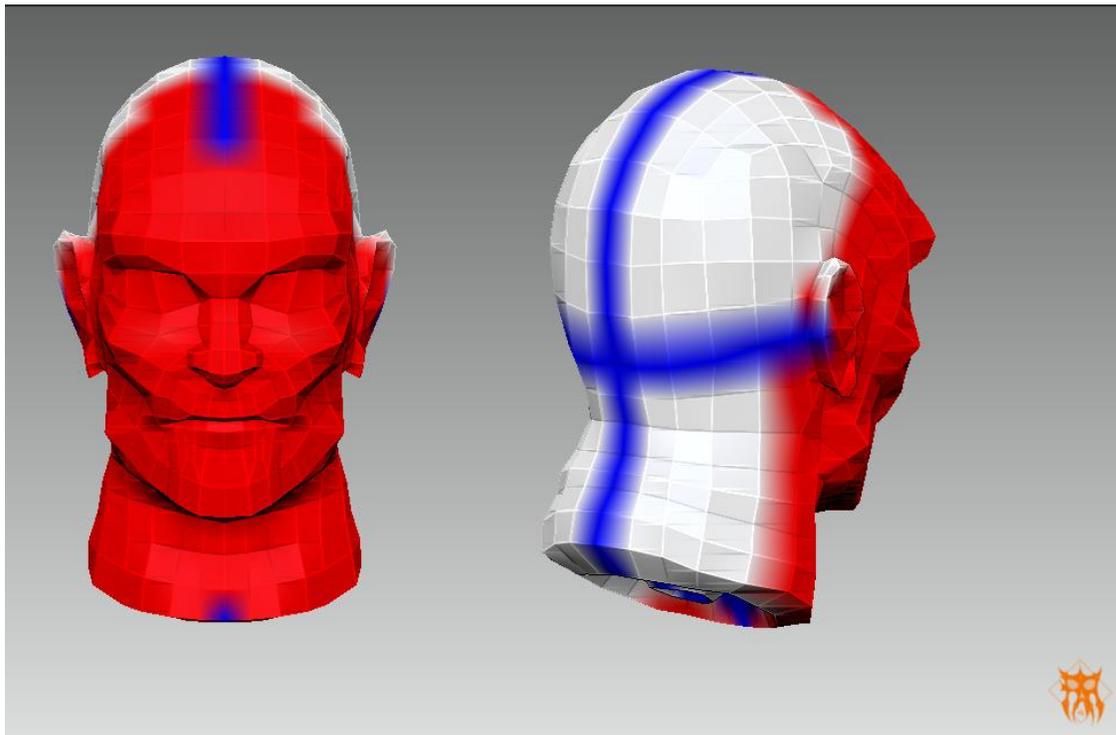
No se preocupen por nuestro modelo original, si se fijan aun se encuentra cargado en la memoria de nuestras Tools como pueden ver en la imagen siguiente:





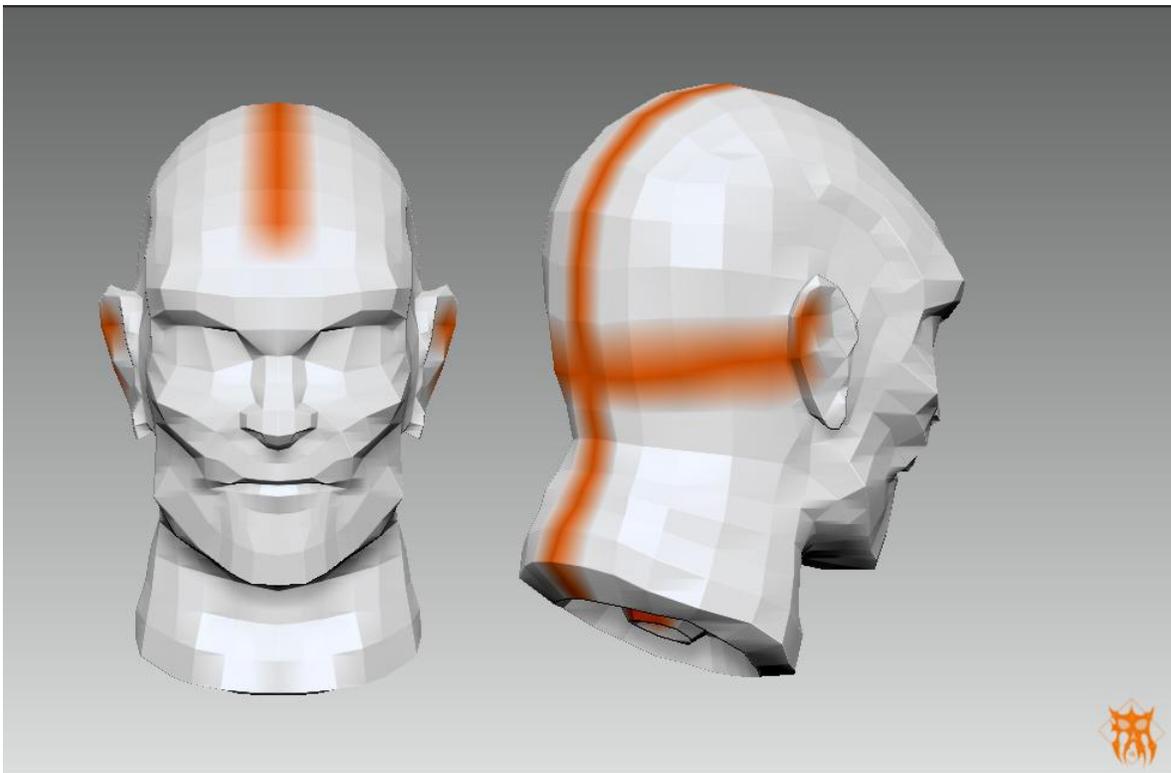
Nos regresamos a nuestra opción de “UV Master” y activamos la opción “Enable Control Painting” esto nos habilita unas opciones nuevas que estaban sombreadas antes, que son “Protect”, “Attract” y “Erase”. Protect nos servirá para pintar las áreas que sean importantes en nuestro modelo y que no queremos que se afecten, Attract nos sirve para sugerir el lugar por donde se podrían cortar los UV maps por medio de un color azul, y Erase es para borrar por si necesitamos corregir algo. Ya sabiendo esto le damos click a “Protect” y marcamos en rojo las áreas de nuestro modelo que queremos preservar, osea por donde no queremos que se corte el mapa UV, después le damos click a Attract y pintamos en azul el area por donde nos gustaría que se cortara el mapa UV.

Así mas o menos nos queda el modelo después de hacer lo anterior mencionado:



Unwrap

Luego de eso, le damos click al botón **Unwrap** que se encuentra en nuestra pestaña “UV Master” (mirar la imagen más arriba si no recuerdan donde esta). Lo que ocurrirá ahora será que el UV Master generara el mapa UV de nuestro modelo a través de los datos que le dimos por medio de los colores. Verán que de repente nuestro modelo se pone en blanco de nuevo, NO SE ASUSTEN; todo está bien, eso quiere decir que se generaron los mapas UV. Que como pueden ver si fue así? Fácil, volvemos a ver nuestra pestaña de “UV Master” y hasta abajo hay un botón que se llama **CheckSeams**, le damos click a este botón y como por arte de magia nos mostrará por medio de unas líneas amarillas el lugar por donde se cortará el UV Map, como lo pueden ver en la siguiente imagen:



Copy UVs

Lo siguiente es darle click al botón que dice **Copy UVs**, que se encuentra en nuestra misma pestaña de “UV Master”, esto lo hacemos para poder transferir esta información de nuestra copia a nuestro modelo original. Después de darle click al botón de “Copy UVs” nos vamos a nuestra ventana de Tools y vemos donde está esperándonos nuestro modelo original y le damos click para activarlo en nuestra pantalla.

Modelo Original (Darle click para activarlo)



Después que tenemos activo nuestro modelo original, nos ubicamos de nuevo en la pestaña de “UV Master” (que ya se debe conocer de memoria de tanto mencionarla :P). Ya ubicados en esta pestaña le damos click al botón **Paste UVs** y esto transmitirá la información del UV Map de nuestro modelo copia a nuestro modelo original!.

Bueno, ya en este punto aprendimos a hacerle el UV Map a nuestro modelo, ya con esto podremos exportar los mapas que necesitamos.

EXPORTANDO MAPAS DE DESPLAZAMIENTO, NORMALES Y TEXTURA.



Primero exportaremos el mapa de Textura, para eso nos ubicamos en la pestaña lateral de “Tools” y buscamos la opción que dice “Texture Maps”. Luego le damos click al botón “New From Polypaint” y esto nos generara la textura de nuestra cabeza tal cual como lo ven en la imagen.

Luego que tenemos nuestra textura ahí le damos click al

botón **Clone Txtr** que se encuentra ahí mismo en nuestra opción de “Texture Map” esto es para poderla exportar. Luego vamos a nuestra barra de herramientas superior y nos metemos en la pestaña “Texture” y ahí veremos que se encuentra seleccionada nuestra textura lista para ser exportada. Le damos al botón

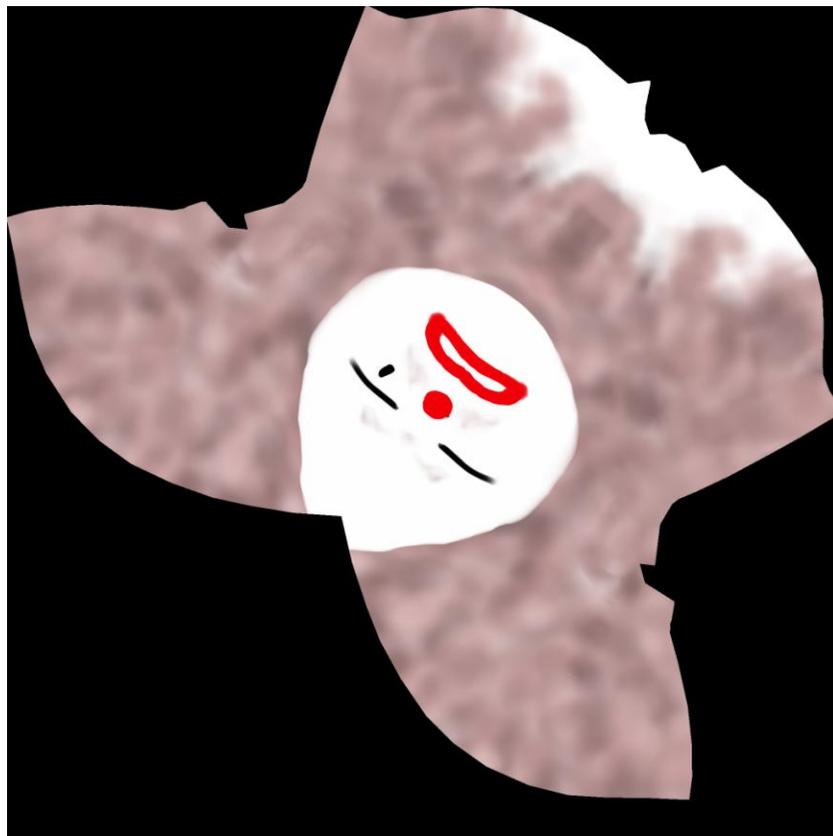
Export y seleccionamos un formato, en mi caso la exportare como *.bmp y listo.

A veces cuando queremos cargar nuestras texturas en otro programa nos salen invertidas y se ven mal, si este es el caso entonces antes de exportarlas le damos click al boton

que dice “Flip V” y listo.



Textura exportada:



Ahora exportaremos el Displacement Map o mapa de desplazamiento. Nos ubicamos en el menú



lateral de Tools y buscamos la pestaña que dice “Displacement Map” y vemos que estén seleccionadas las opciones “Adaptive” y “SmoothUV” sino esta seleccionada alguna de las 2 pues la seleccionamos y ya! :P

Luego le bajamos el nivel de subdivisiones de nuestro modelo hasta el mínimo, es necesario para poder sacar este mapa. Le damos click al boton

Create And Export Map

y elegimos el formato,

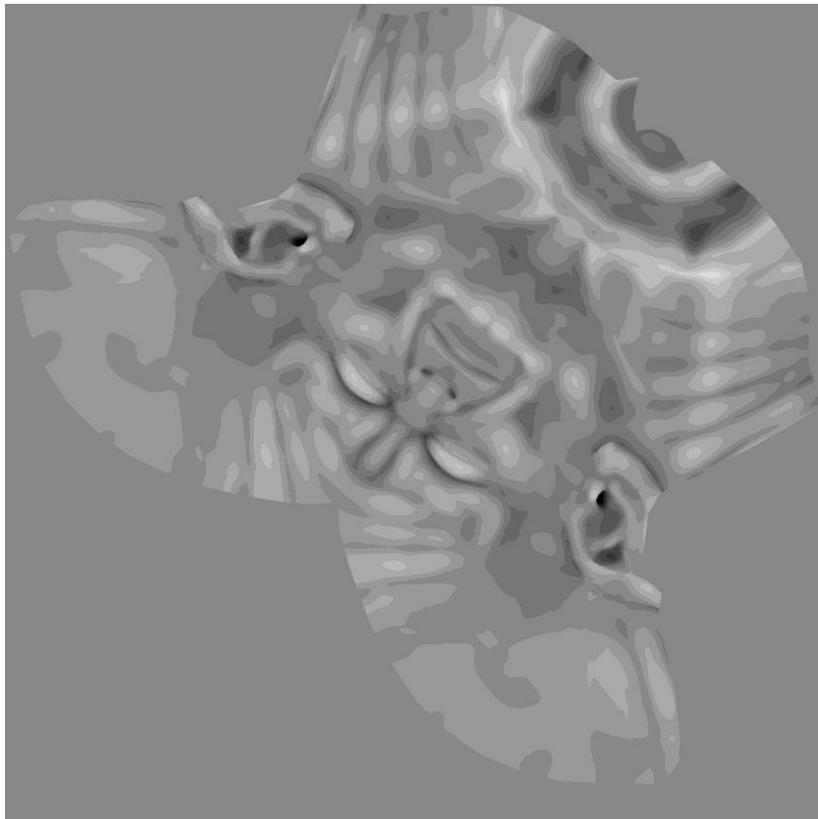
en mi caso *.tiff y listo esperamos que termine el proceso y nos genere nuestro mapa de desplazamiento. Como lo dije antes, si cuando van a cargar el mapa les sale invertido o mal, antes de darle click al boton para

generarlo primero activen la opción

Flip V

, esto claro es solo si se necesita, sino no.

Mapa de desplazamiento exportado:



Es el turno del Normal Map o mapa de normales, con este mapa podremos simular los detalles de nuestro modelo cuando lo carguemos.



Nos ubicamos de nuevo en nuestro menú lateral de Tools y buscamos la pestaña llamada “Normal Map” ahí vemos que estén activos los 3 botones de Tangent, Adaptive y SmoothUV, si alguno no está activo, pues lo activas y ya :P.

Luego hacemos igual que con el mapa anterior, le bajamos el nivel de subdivisiones al mínimo que tenga el modelo y luego le damos click al botón

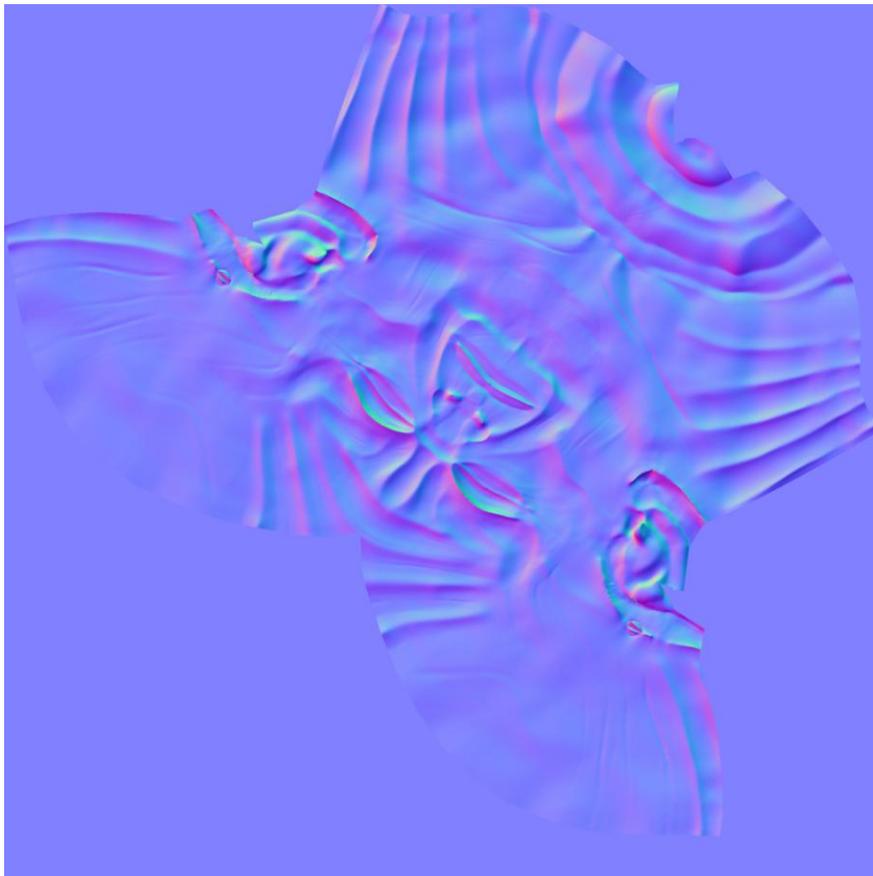
Create NormalMap y esperamos que termine el proceso, este demora un poquito más.

Cuando termina el proceso nos sale algo así como lo que muestra la imagen, con nuestro mapa de normales en el cuadro.



De aquí en adelante es el mismo proceso que con el mapa de textura que hicimos al principio. Le damos click al botón “Clone NM” que vemos en la imagen, esto nos copia nuestro normal map en la pestaña de “Texture” que se encuentra en nuestra barra superior de herramientas, tal cual y como ocurrió con el mapa de texturas, de aquí en adelante es lo mismo así que si no recuerdan que hacer solo vallan a la parte de exportar el mapa de texturas y busquen hacia el final. Exportamos nuestro mapa de normales en el formato que deseemos, en mi caso fue *.bmp y listo.

Mapa de Normales exportado:



©2011, TidegeR(FAR). All Rights Reserved – <http://tideger.wordpress.com>

Bueno, eso es todo, espero que les sea de utilidad y que lo aprovechen. Este es el primer tutorial que hago jejeje así que si notan algo malo pues ya comprenderán XD.

Tutorial realizado por: **TIDEGER**

