

Tutoriales para Blender 2.5
www.blender.org

Descarga gratuita del programa

soliman

Torrevieja-Alicante-España



UV Mapping

Textura de imagen para Unwrap

El Unwrap no es más que "desenvolver" la malla, o sea, poner en una dimensiones U, V, lo que antes había en tres dimensiones X, Y, Z para así poder poner una imagen de dos dimensiones en un objeto de tres dimensiones.

Se puede desplegar la malla del objeto de varias formas; un ejemplo es hacer solo una vista de proyección de la vista que tenemos en pantalla. "Project From View"

Como se ve en la imagen si nos ponemos en Edit Mode y en vista lateral, presionamos la letra U y seleccionamos del UV Mapping esa opción, veremos en nuestro UV/Image Editor la malla. En este caso no es una malla desplegada sino, simplemente eso, una vista lateral.

Letra U

UV Mapping

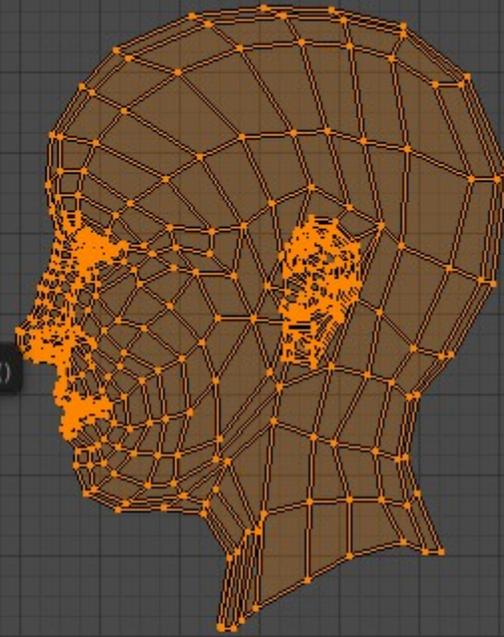
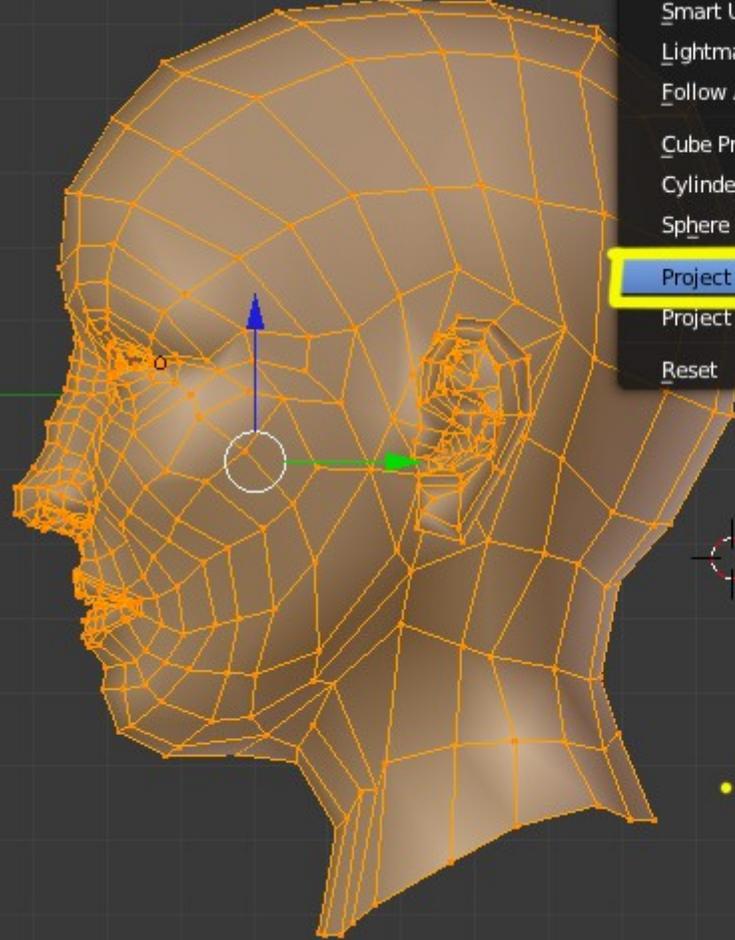
- Unwrap
- Smart UV Project
- Lightmap Pack
- Follow Active Quads
- Cube Projection
- Cylinder Projection
- Sphere Projection

Project From View

Project from View (Bounds)

Reset

Python: bpy.ops.uv.project_from_view()



View Select Image UVs + New

UV/Image Editor

Add Modifier

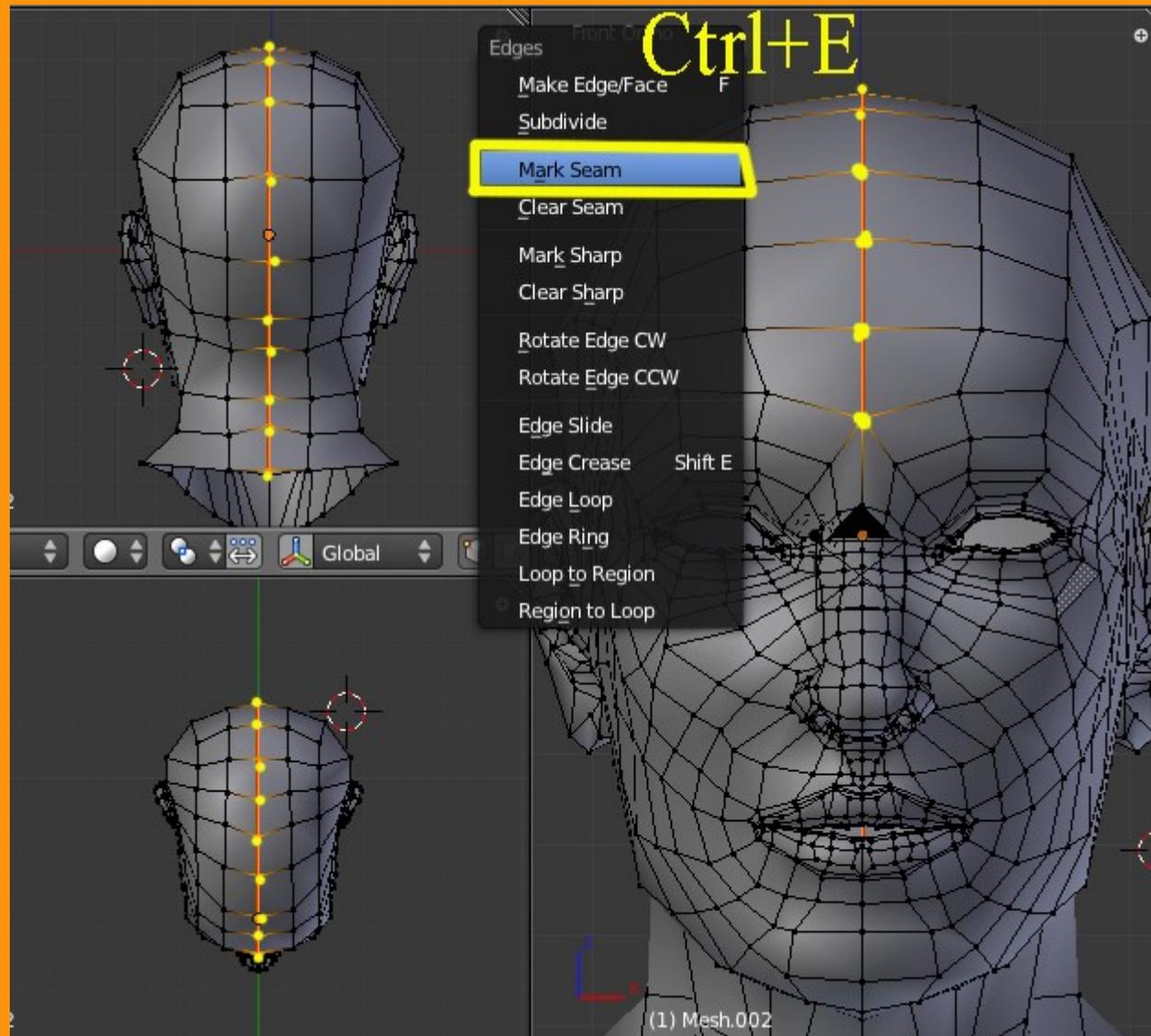
Mirror

Vamos a probar el Unwrap.

Si tal como esta nuestro modelo, intentamos hacer un Unwrap, nos quedará un churro.. o sea, es como si una pelota la quisiéramos aplanar.

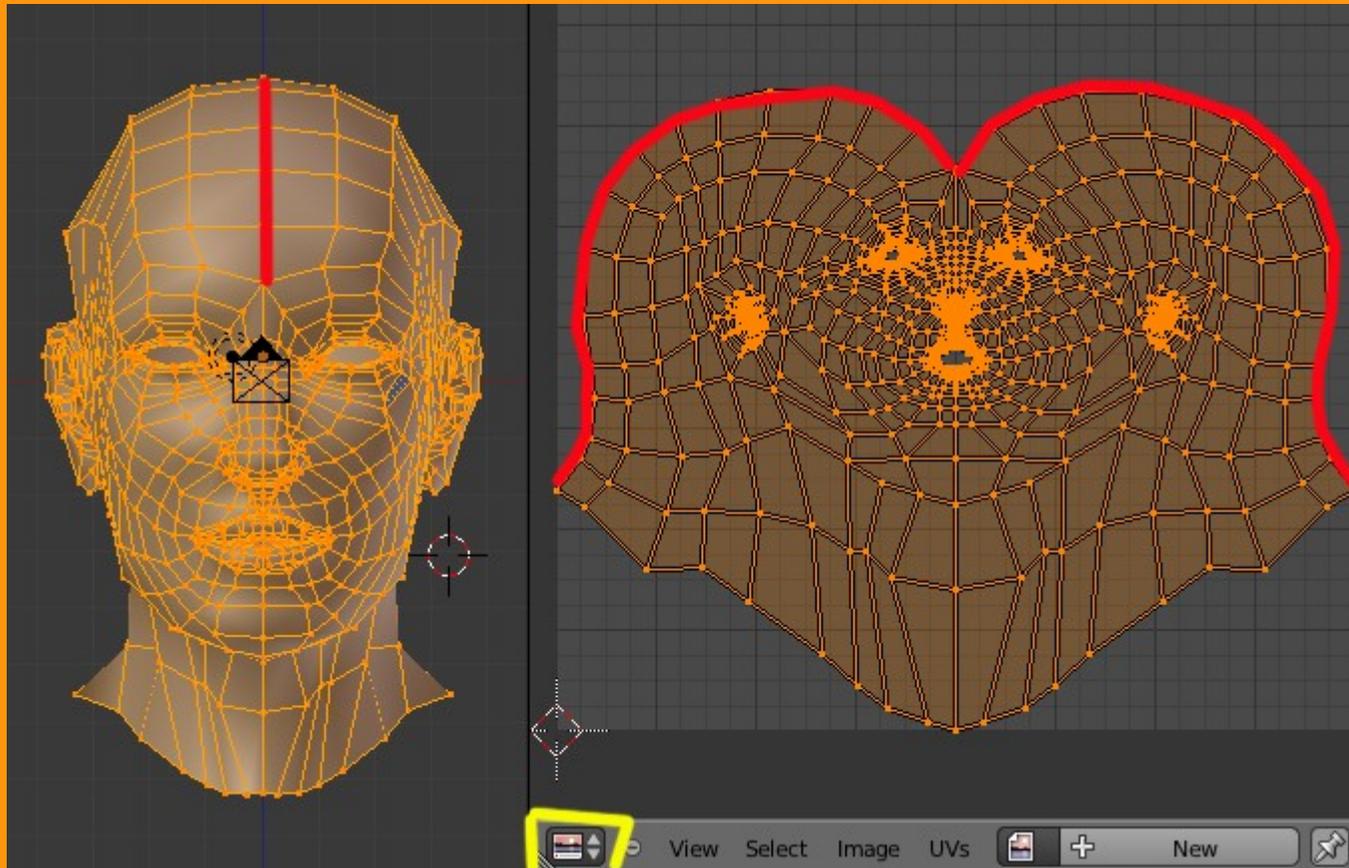
Para que el modelo se despliegue mejor, lo primero que hay que hacer, es unos cortes en el modelo. Eso se llama Seam "costuras" y se pueden marcar con (Mark Seam) "marcar costura" o si nos equivocamos podemos borrarlos con (Clear Seam) "limpiar costura".

Primero seleccionamos los vértices por los que queremos hacer el corte y luego presionamos Ctrl+E > Mark Seam

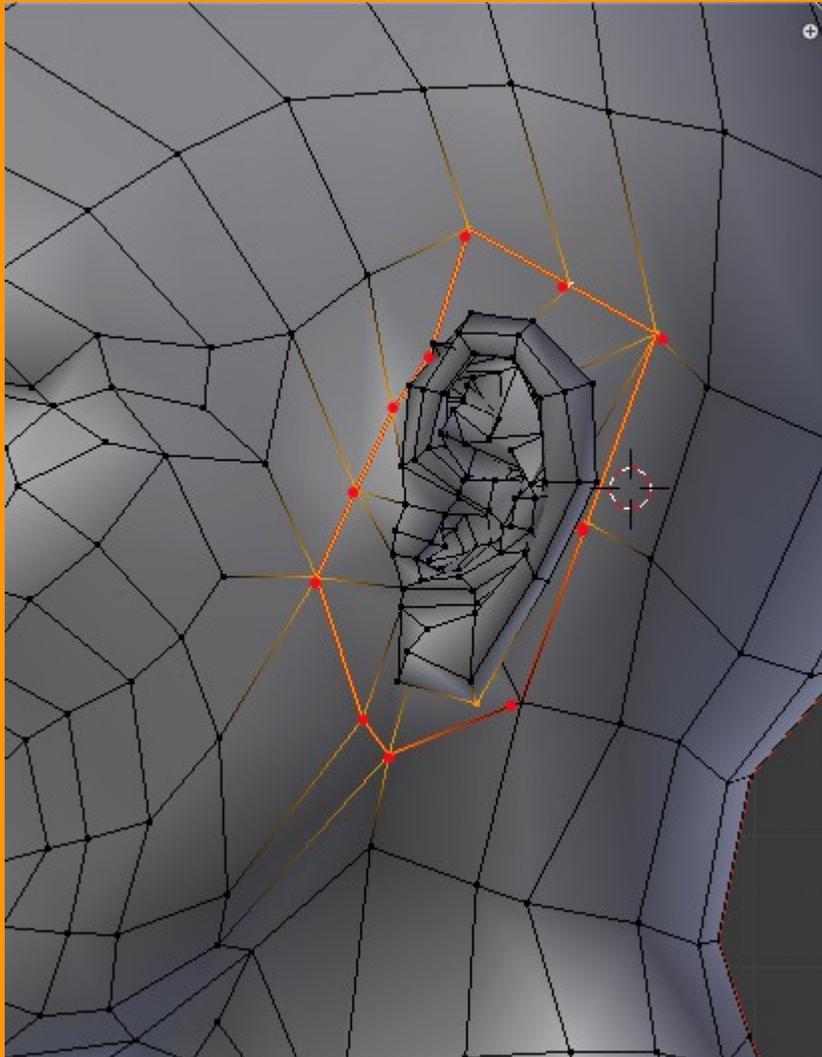


Quedará marcada en otro color ese conjunto de vértices.

Si ahora hiciéramos un Unwrap, la malla se desplegaría por la parte en la que hemos hecho el corte.



Si por ejemplo queremos cortar una parte de la malla, para desplegarla mejor, podemos hacer una cosa como en la imagen. (no ajusto más los parámetros porque necesitaría una cantidad de imágenes muy grande. Cada uno, que calcule que zona debe cortar o hacer cortes adicionales para desplegar mejor, según necesidades de pintado.



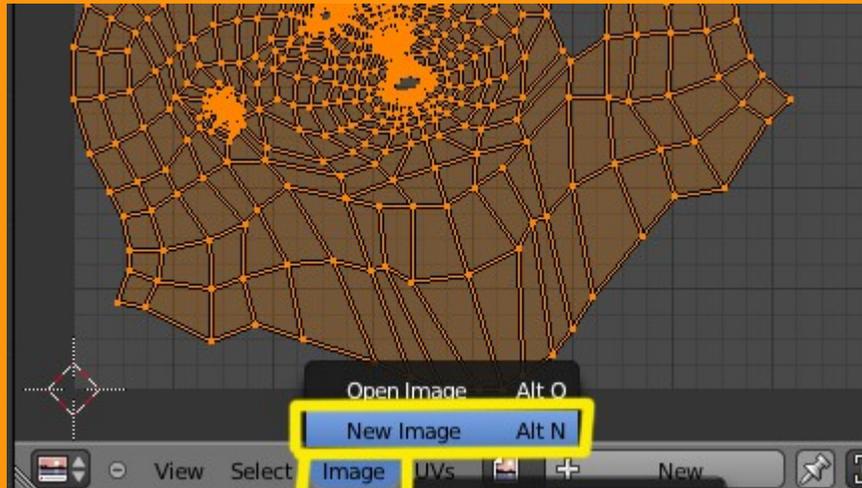


Esto con un poco de paciencia y practicando mucho, se lleva a hacer una buena selección de cortes al modelo, hasta conseguir un buen despliegue.

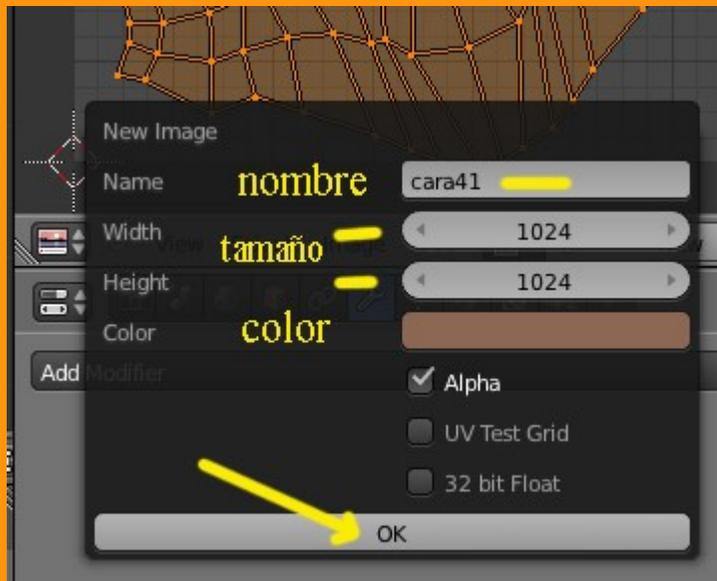
Ahora la parte de la textura de imagen. Para poder pintar sobre la textura, primero debemos de tenerla (puesta y UVmapeada)

En este caso tenemos dos opciones. O bien partimos de una imagen que ya tenemos preparada o bien, podemos partir de una imagen en blanco.

Voy a crear una textura nueva desde el mismo UV Editor. Para eso solo hay que presionar en Image > New Image



Nos saldrá una ventana en la que podemos ponerle nombre, cambiarle el tamaño o el color. Se recomiendan las midas de 512*512 o 1024*1024

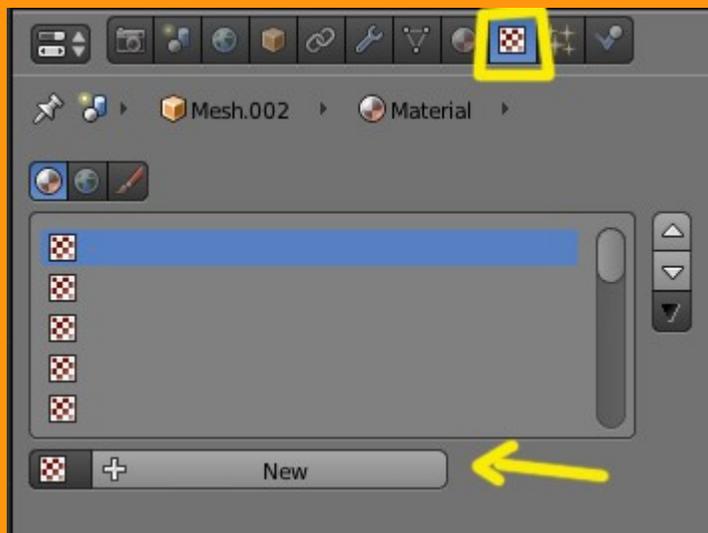


Pero todavía no hemos creado el material donde irá esta textura.

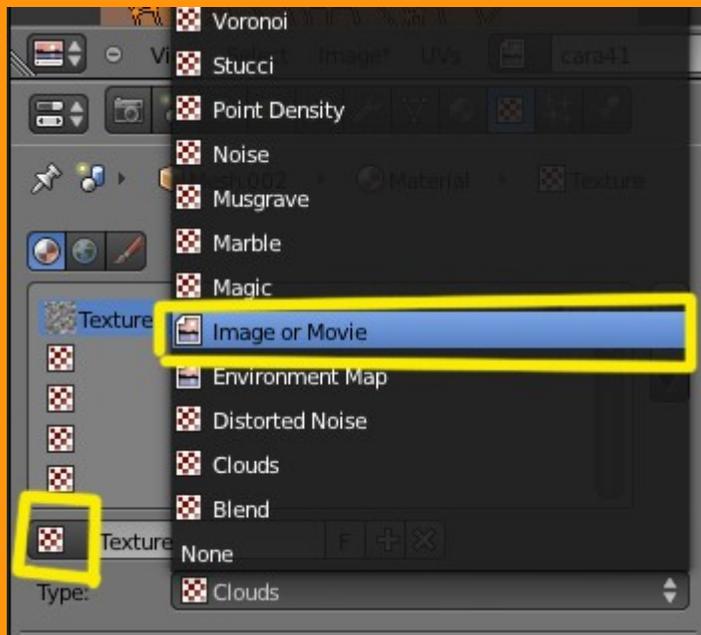
Para ponerle el Material a la cabeza, lo primero es crear uno nuevo con "New"



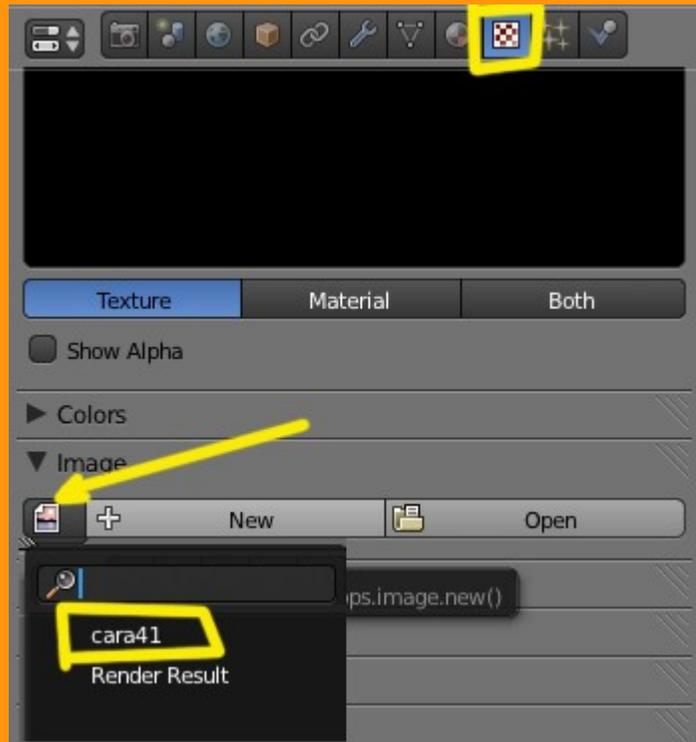
Luego Textura, New



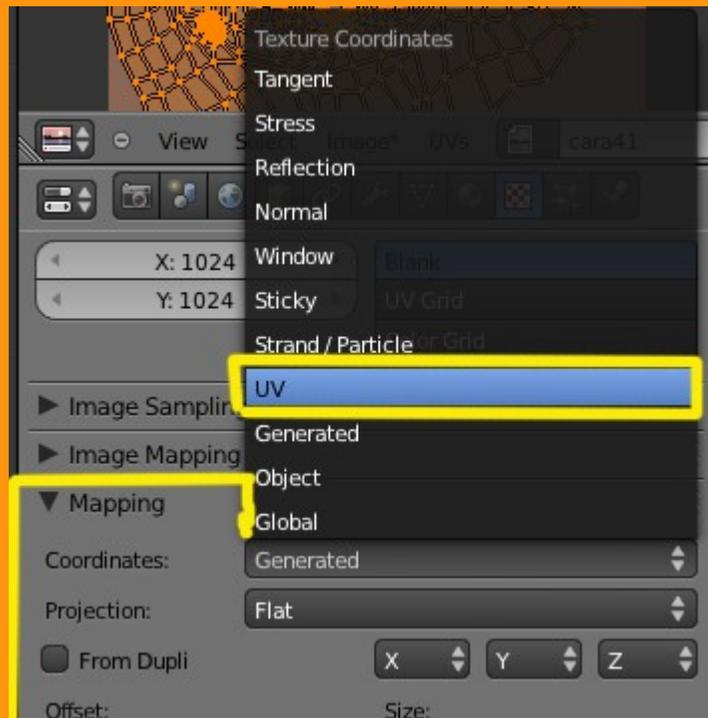
Y seleccionamos la opción Image or Movie



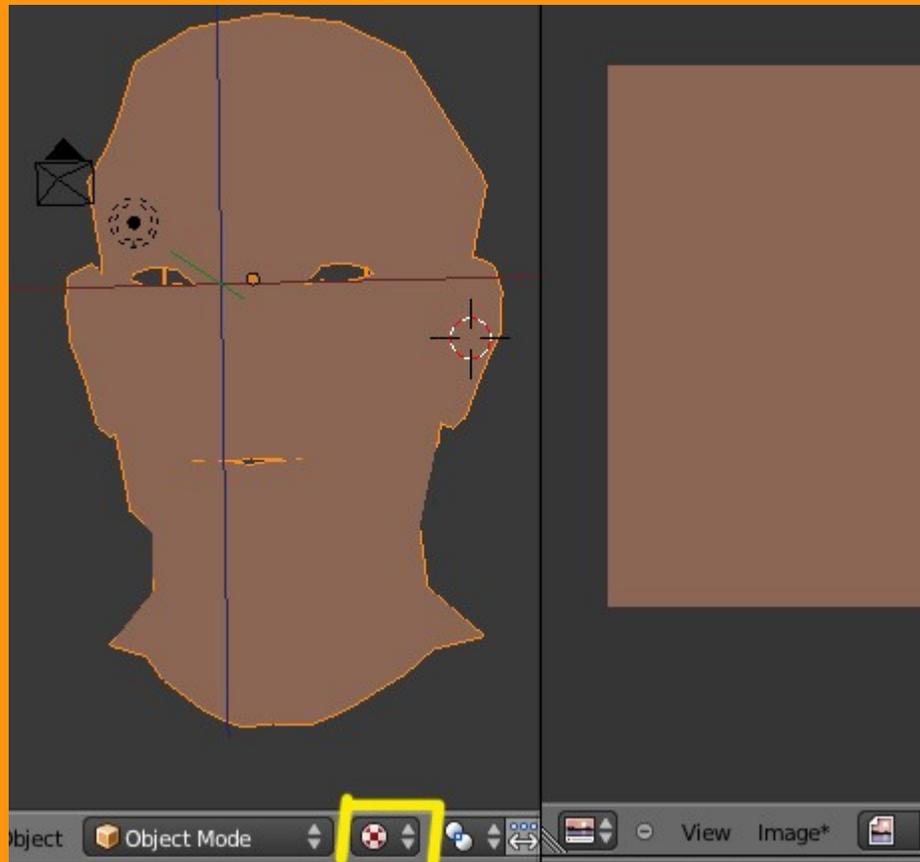
En este caso podemos seleccionar la imágenes desde las flechitas de "Image". Si fuera cargar la imagen desde otra carpeta solo tendríamos que hacerlo desde la carpeta de Open.



Y en Mapping seleccionamos la opción UV

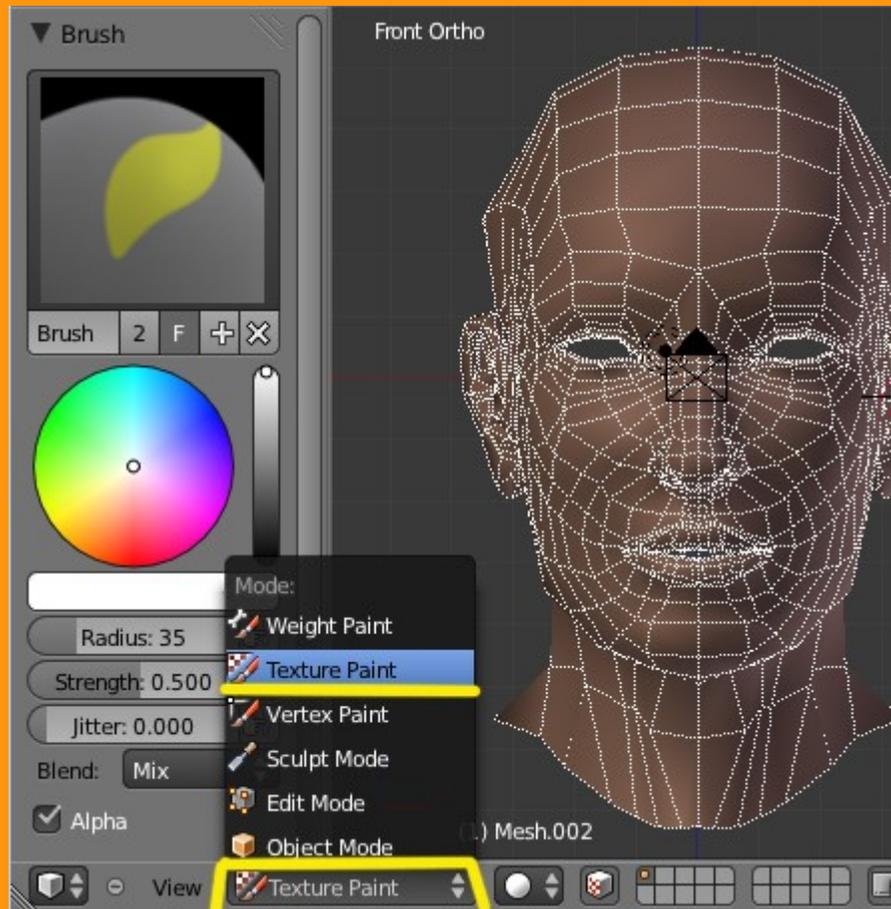


Y ya tenemos nuestra imagen con una textura de imagen puesta; podemos ver la textura en el visor 3D, cambiando a vista Textured (la bolita con imagen te textura)

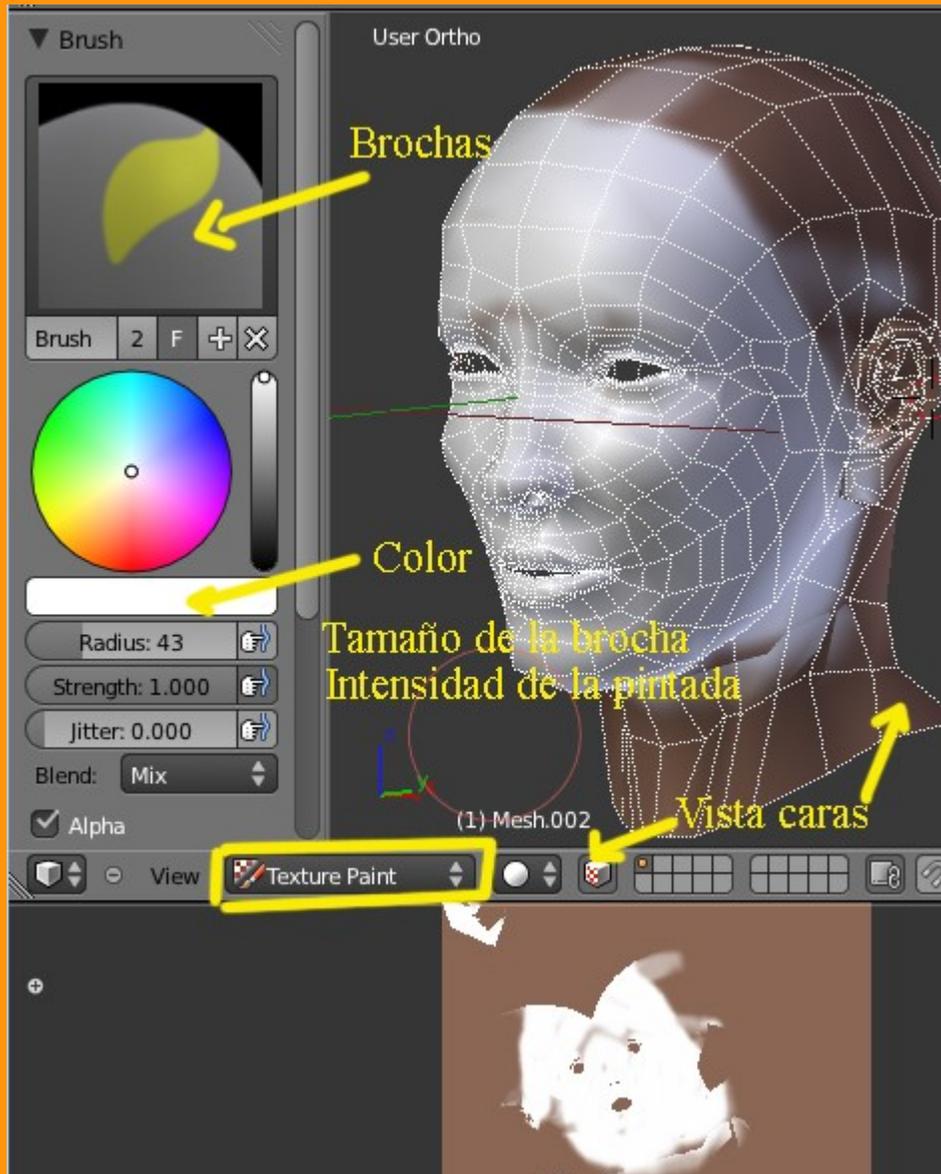


Ahora viene la parte de pintura.

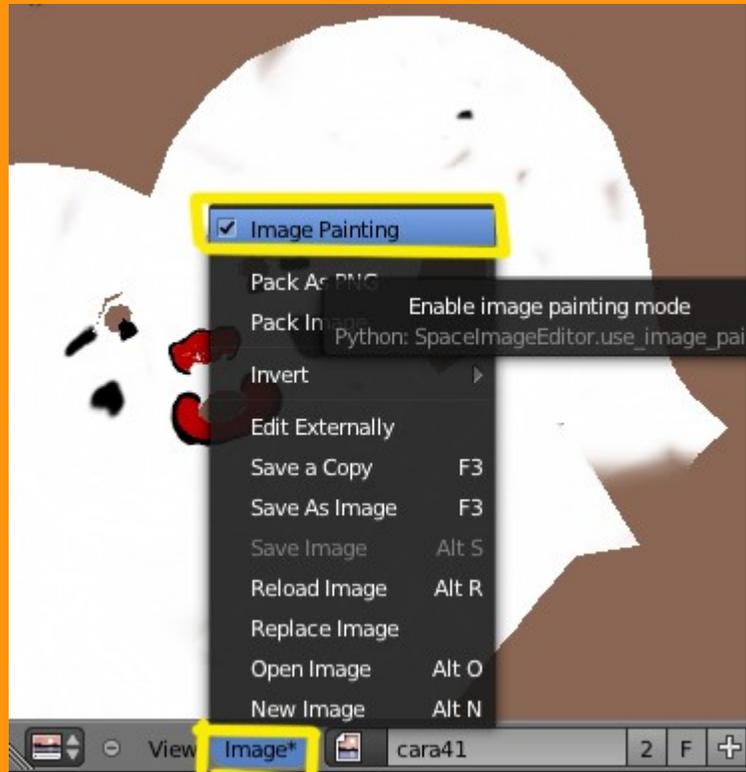
Para pintar la textura de imagen que tenemos, lo primero que hay que hacer es entrar en Texture Paint.



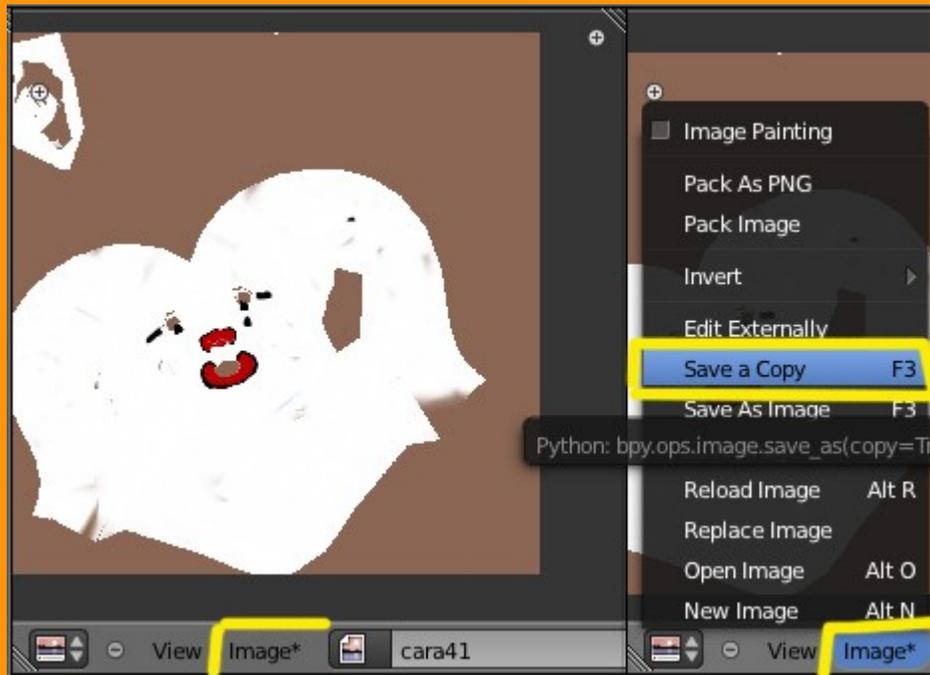
Y ya podemos seleccionar el color la intensidad de la pintada el tamaño de la brocha (Radius) y si queremos ver las cara o no del objeto mientras pintamos.



Si en vez de pintar en la ventana 3D queremos pintar en el editor gráfico. Solo hay que marcar la opción Image Painting

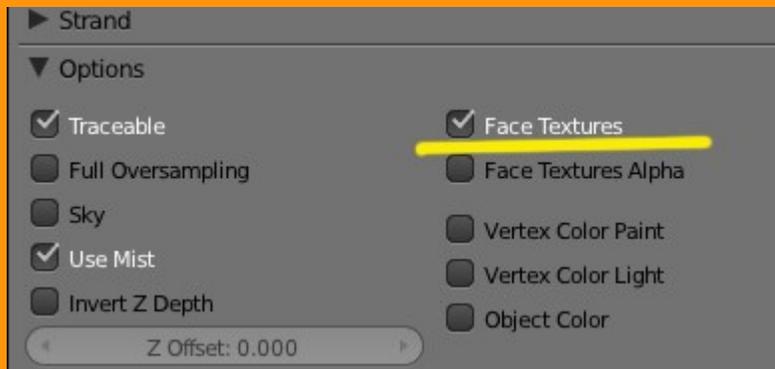


Y una vez ya tenemos la cara pintada, podemos guardar la imagen en la carpeta que queramos.





Si en el render no sale la imagen de la textura, podemos marcar en Material > Options > Face Textures



También es bueno recordar que podemos empaquetar la textura en el Blend para no perderla, puesto que si movemos la imagen de sitio, perdemos la ruta de esa imagen.

Para eso solo tenemos que presionar en la cajita que hay en Image, y luego hacemos un "guardar".

