Tutoriales para Blender 2.5 www.blender.org

Descarga gratuita del programa

Torrevieja-Alicante-España

soliman





Bakear Textura

En este tutorial, vamos a crear una textura para el juego de la ruleta de la suerte.

Se trata de generar primero un objeto, colocarle los materiales y luego crear una textura con eso colores.

Lo primero es lo más sencillo. Creamos un circulo con la cantidad de vértices que necesitamos. En este caso son 20



Una vez tenemos el circulo con sus partes, se trata de asignarle un material a cada zona. Para eso se crean los 10 materiales (van repetidos) y seleccionando cara por cara se los ASSIGNamos



Una vez ya tenemos los colores deseados pasamos a la parte del BAKE

De lo que trata el Bake, es el de crear una textura de imagen que contenga los colores de la ruleta. Para eso lo primero que tenemos que hacer es crear una textura de imagen nueva.

Abrimos un UV/Image Editor



New Image



Y nos sale una ventana donde podemos cambiar el nombre el color y el tamaño.





Le voy a cambiar solo el nombre y el color lo dejo en negro. Lo renombro a "colores".

Luego selecciono el circulo y desde vista superior presiono la letra U y selecciono la opción Project From View.



Veremos que sale en el editor los vértices en uno de los lados. Solo hay que seleccionarlos y moverlos (G) hasta el centro y luego escalarlos (S) hasta que se ajuste al tamaño del cuadro.



En Textura, hemos de colocar esa textura de imagen que hemos creado. Para eso presionamos en New

🔊 🕗 🔍 Circle 🔸 📀 Material.005 🔸
😆 🕂 New

Seleccionamos Image or Movie.



Y en el recuadro con una imagen, seleccionamos el archivo de imagen que hemos creado.

▼ Image	AL .			ļ
E1 +	New		Open	
colores				ll
Render Res	ult			
W Mapping				ll
Coordinates:	Generated	I	_	¢
Projection:	Flat			÷
From Dupli		x \$	Y 🗘 Z	¢

En las coordenadas de Mapping, debemos seleccionar la opción UV

▼ Image			ļļ
🗧 colores		2 F 🕂 🕻	
Source:	Generate	d	ŧ
X: 1024	4	Blank	
Y: 1024	4 >	UV Grid	
		Color Grid	
Image Sampli	ing		1
Image Mappir	ng		- W
▼ Mapping			
Coordinates:	UV		¢
Layer:		C	
Projection:	Flat		¢
From Dupli		x \$ Y \$ Z	÷
Offset:		Size:	

Una vez tenemos ya la textura de imagen UVmapeada, vamos a hacer el BAKE.

Para eso entramos en Render > Bake y seleccionamos la opción Textures. Y presionamos el botón de "Bake"

☆ Scene▼ Bake		
	Bake	
Bake Mode:	Textures	÷
Clear Margin: 2 Split: Automatio	Full Render Ambient Occlusion Shadow Normals	
► Render	Textures	
▶ Lavers	Displacement	

Y veremos como la imagen se va pintando con los colores de los materiales.



Una vez ya la tenemos, debemos de guardar la imagen.



Esta imagen podemos retocarla luego con GIMP o Photoshop, agregándole números o dibujos según sea el diseño que tenga.



Recordar que una vez hemos manipulado la imagen, volver a recargarla bien en Texture > Image

▼ Image		le l
ruletaBA	KE	8 F 🕂 📇 🗙
Source:	Single Image	\$
C:\BLENDE	R\ruletaBAKE.png	1 2
Pack an image a	s embedded data into th on: bpy.ops.image.pack()	he .blend file
Fields	Pre	emultiply

Y si queremos guardar esa imagen junto con el Blend podemos empaquetarlo presionando el dibujo de la cajita que hay a la izquierda. (Esto hace que el blend sume el tamaño de la imagen)

Este bakeo es muy simple, pero se puede complicar más, mezclando texturas procedurales, por ejemplo Marble o Wood, para conseguir una textura de imagen más compleja.