

Lowpoly Collection

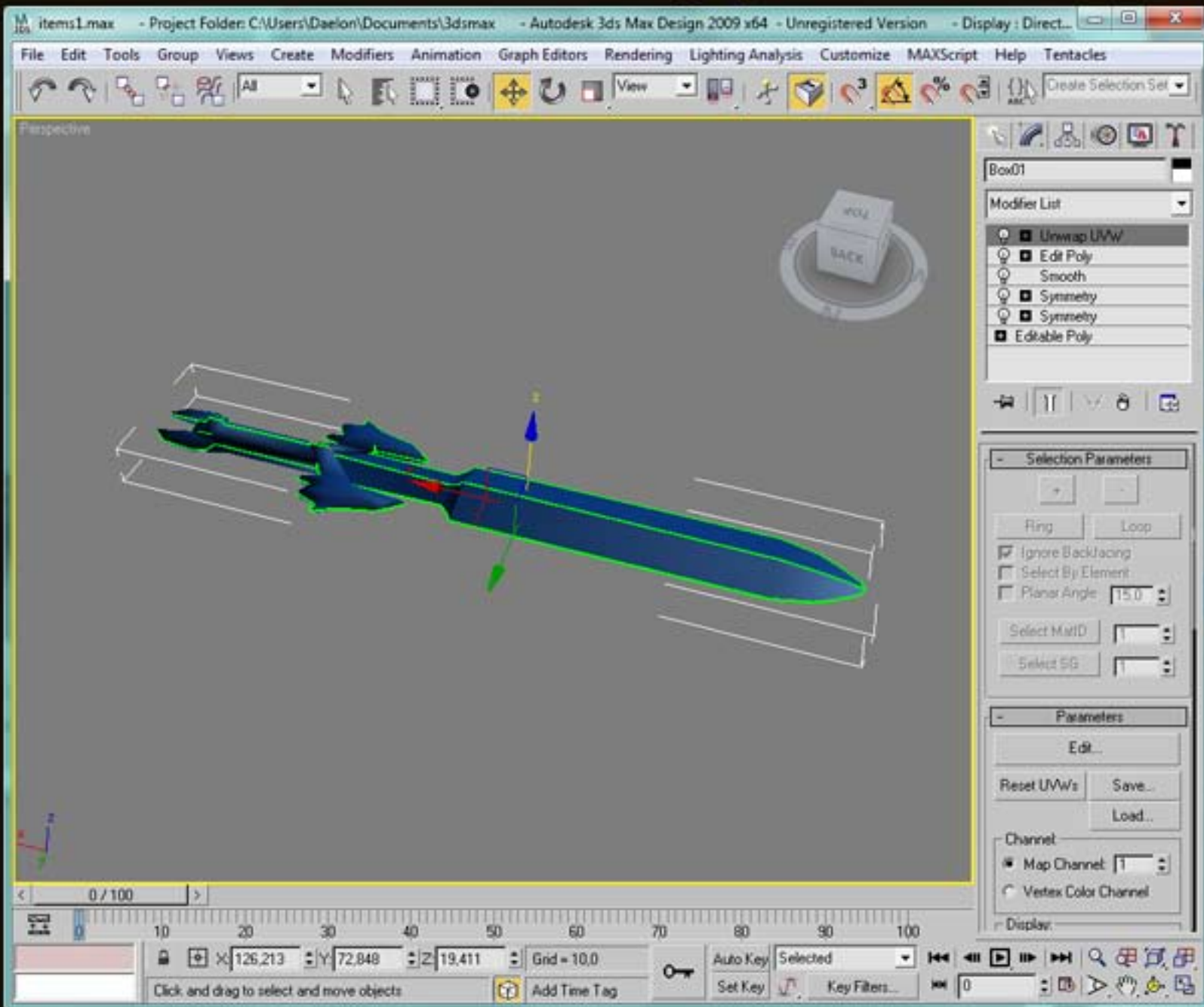
how to create a lowpoly sword
part 2: unwrapping



www.daelonik.com

[dlnk]
tutorials

[dlnk] Tutorials: How to make a lowpoly sword



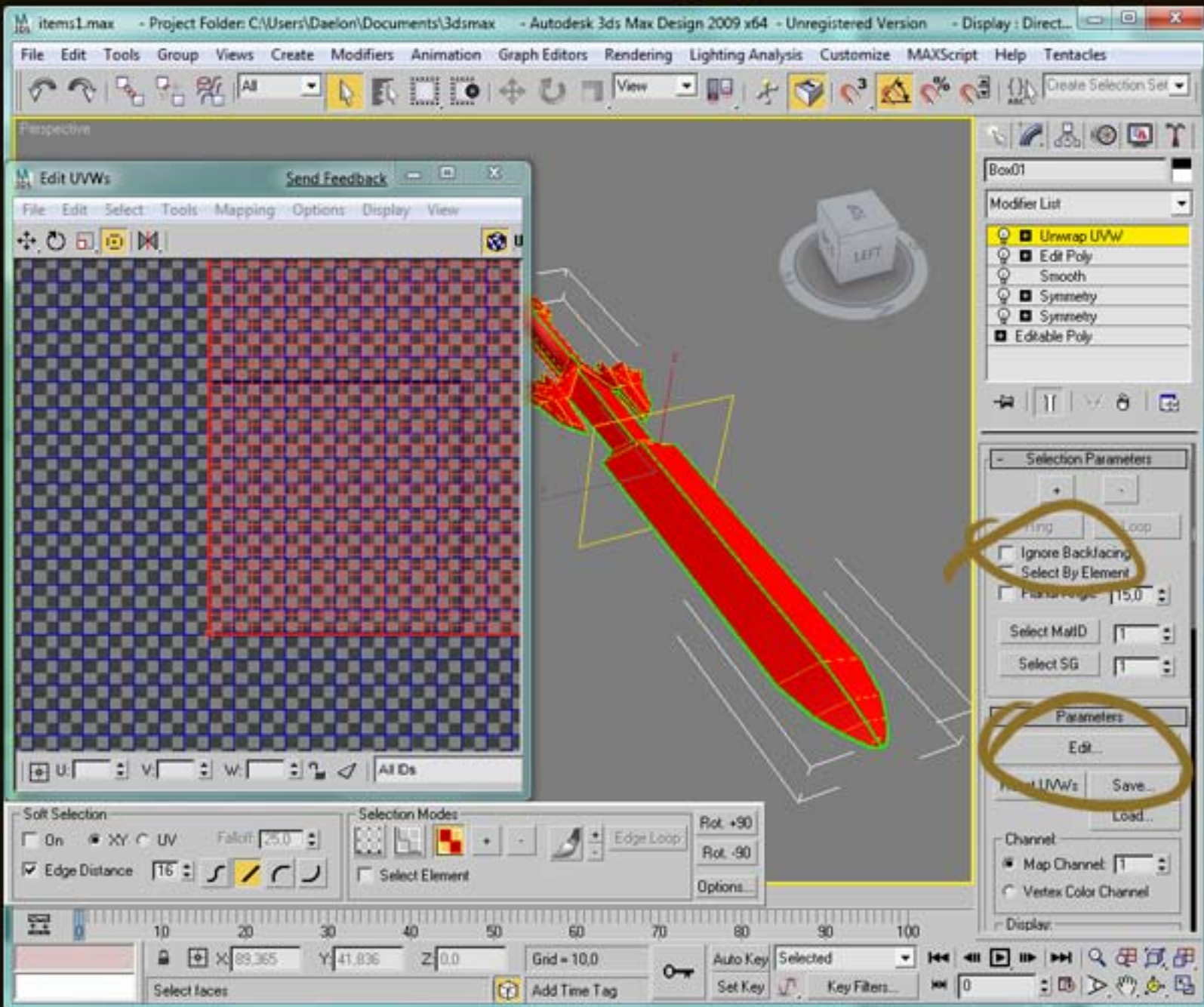
Español:

Empezamos el tutorial de unwrap aplicando a nuestro modelo el modificador Unwrap UVW

English:

Start this second part of the tutorial adding to the model a new modifier: Unwrap UVW

[dlnk] Tutorials: How to make a lowpoly sword



Español:

Pulsamos en el boton de Edit para editar el unwrap. Vamos a seleccionar toda la malla y para ello primero desmarcamos la opción ignore backfacing.

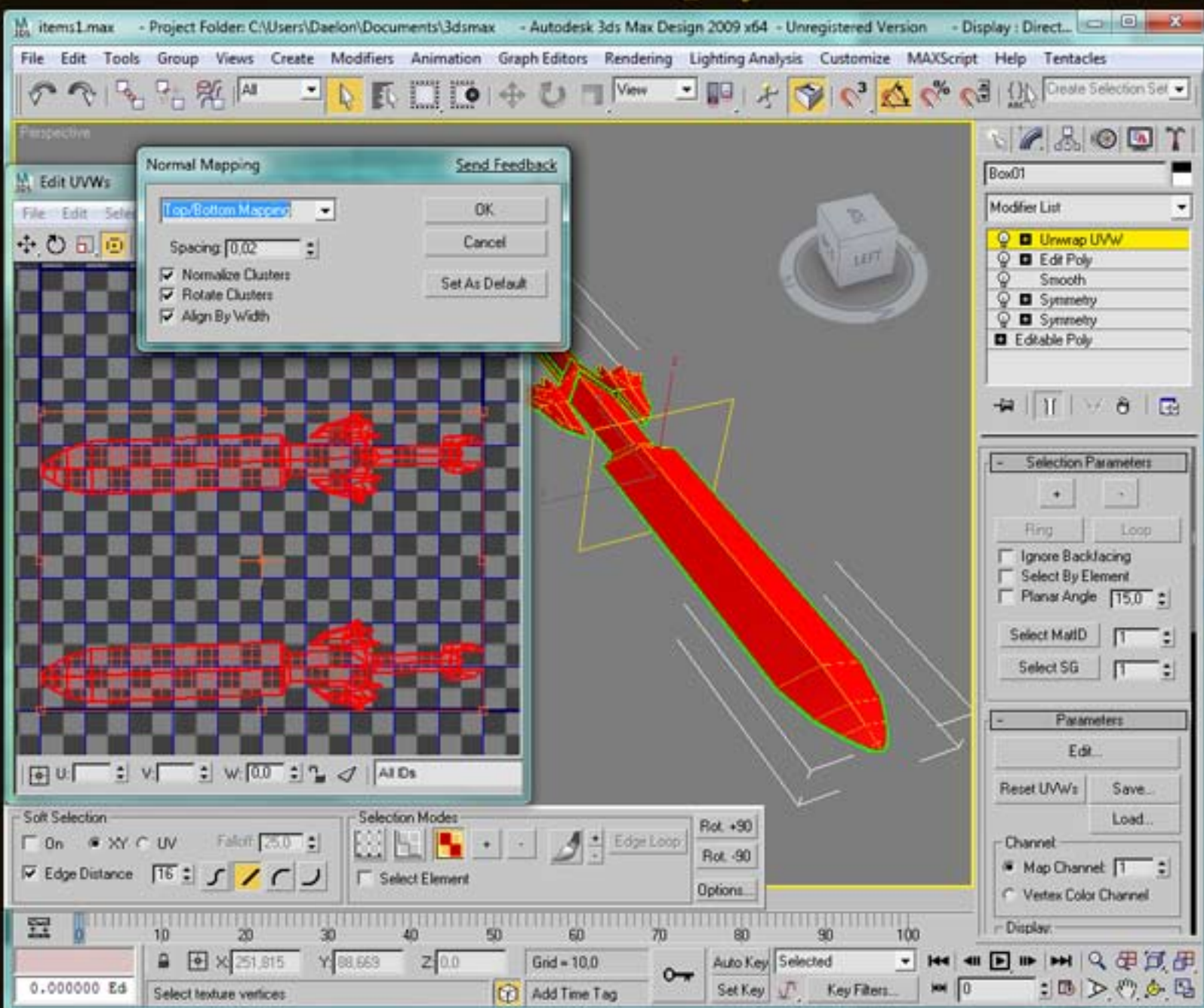
Esta opcion sirve para evitar seleccionar los poligonos cuya normal mira hacia el lado opuesto al visor. En este caso no nos interesa

English:

Press the button Edit and select all the mesh. To avoid problems on selecting you must unmark the option "Ignore Backfacing".

This option prevents the selection of faces whose normal is opposite, but that does not interest us.

[dlnk] Tutorials: How to make a lowpoly sword



Español:

Para empezar el mapeado vamos a usar la herramienta de desplegar mapeado según la normal. Esta herramienta se encuentra en la ventana de Edit UVWs/Mapping/Normal Mapping.

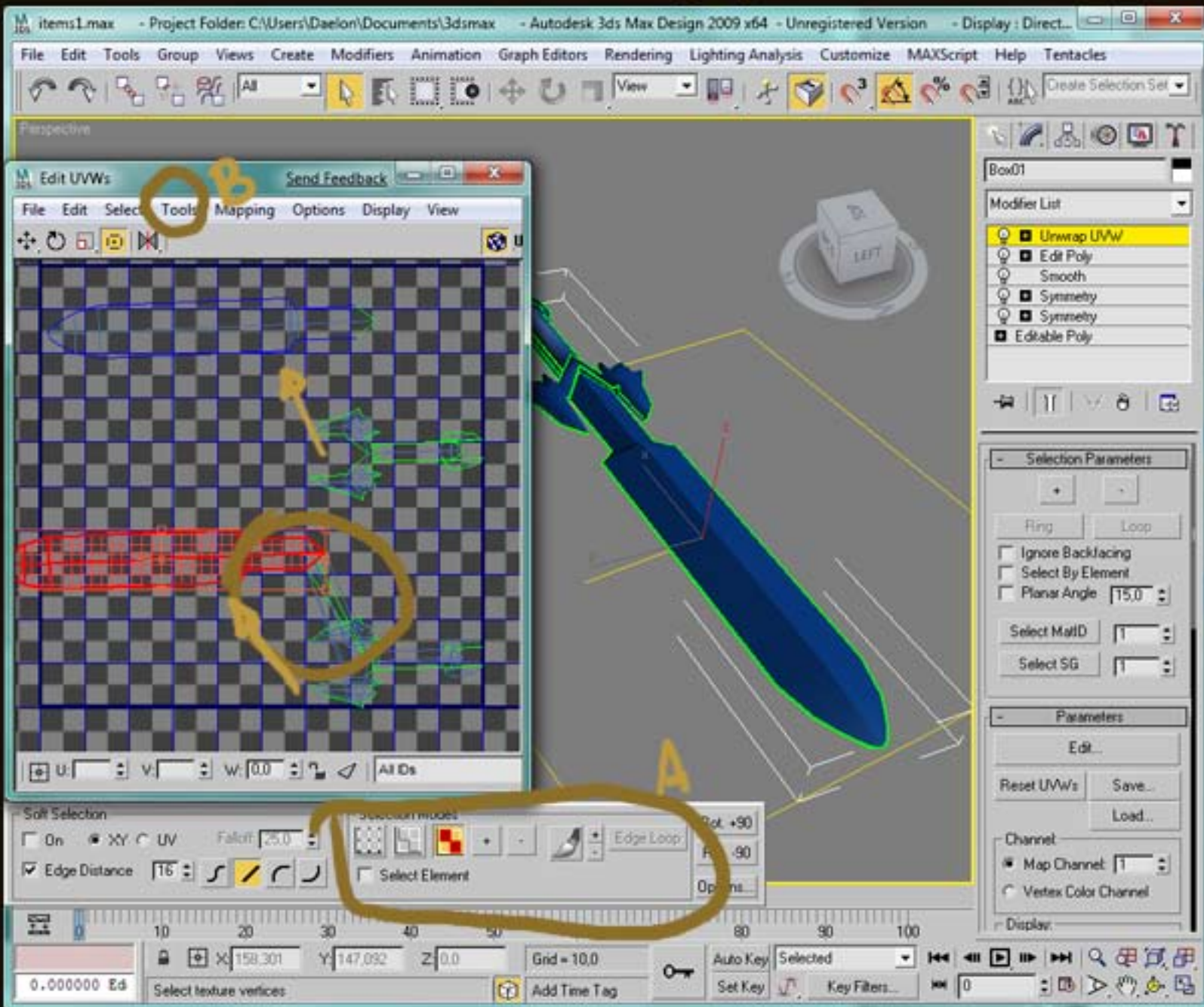
Ponemos la opción Top/Bottom Mapping lo cual nos hará un mapeado superior e inferior. Pulsa Ok

English:

Start the mapping process use the Normal mapping tool on the Edit UVWs window, Mapping/ Normal Mapping.

Set the option Top/Bottom mapping, and press Ok.

[dlnk] Tutorials: How to make a lowpoly sword



Español:

Separa el mapeado en piezas para poder repasar el mapeado y organizarlo.

Para seleccionar utiliza las opciones que te aparecen en la parte inferior. (A)

Si tienes problemas porque algunas partes están unidas por vértices, sepáralas antes con la herramienta Break, que se encuentra en la pestaña de Tools (B)

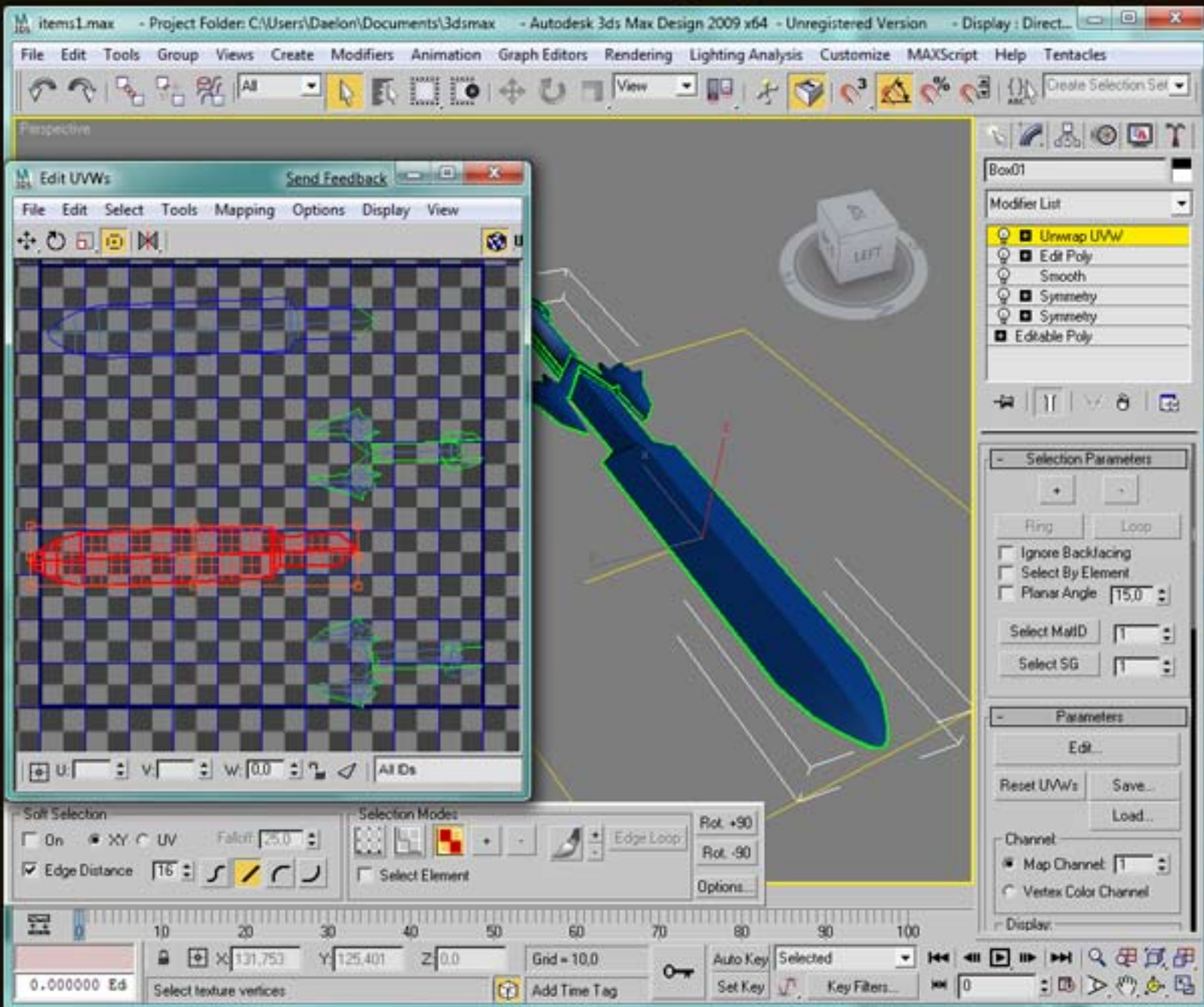
English:

Now separates the mapping into pieces in order to organize the mapping and improve it.

To select the mesh use the buttons on bottom (A)

If you have problems separating the mesh try separate it before with the Break tool. You can find it on Tools (B)

[dlnk] Tutorials: How to make a lowpoly sword



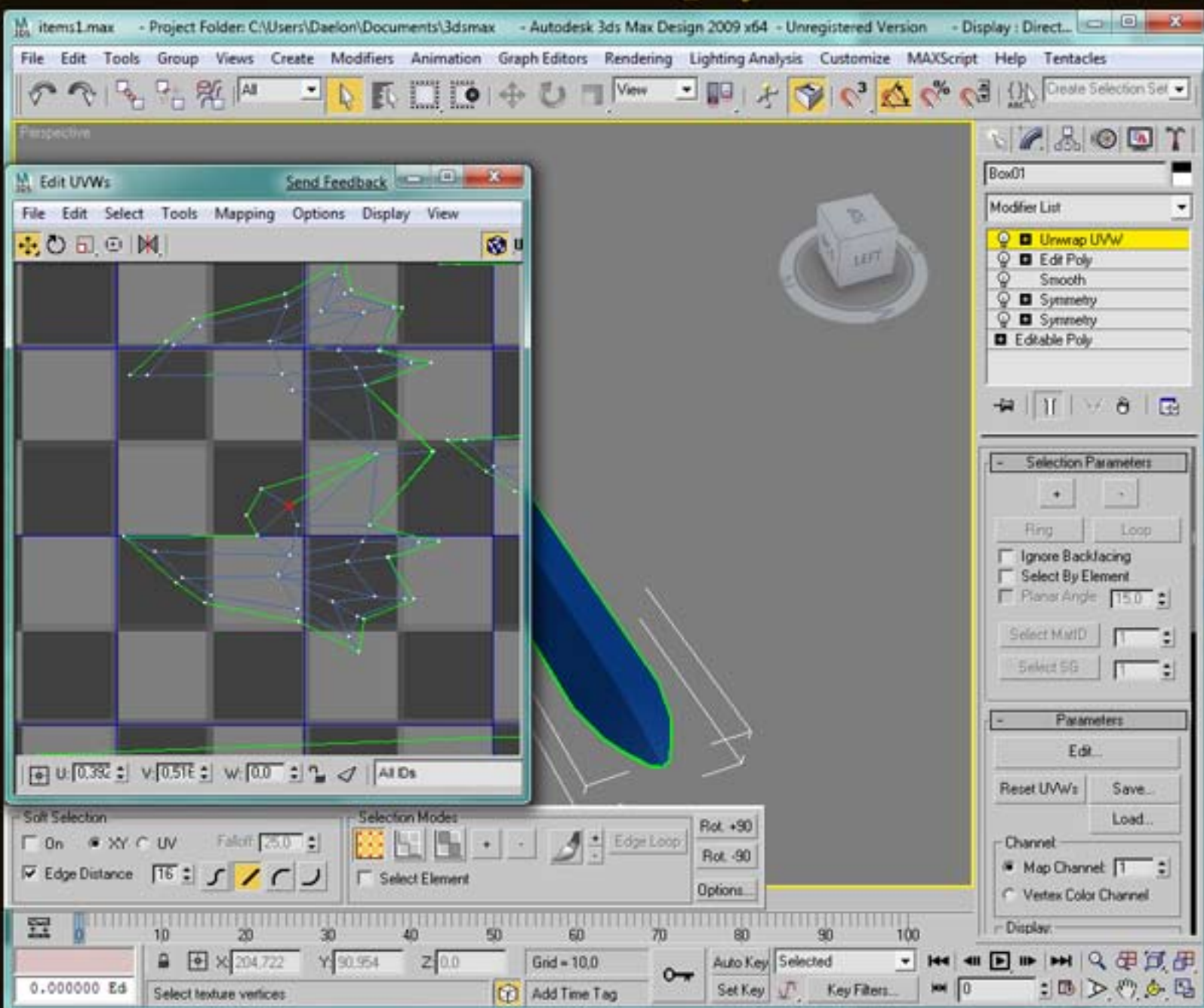
Español:

Ahora que has conseguido evitar los problemas al despiezar sigue separando en trozos grandes la malla, trata de que los bordes del mapeado coincidan con puntos de inflexion en el modelo de forma que se disumule el despiece al aplicar la textura.

English:

Now continue unwrapping the mesh in pieces and case that the borders in the mapping pieces match with the model borders to avoid problems when texturing.

[dlnk] Tutorials: How to make a lowpoly sword



Español:

Trata de que toda la malla sea visible en el mapeado para evitar fallos de mapeado. Los bordes de color verde indican el borde exterior de una pieza. En esas zonas es donde mas cuidado debes tener porque puede haber vertices superpuestos.

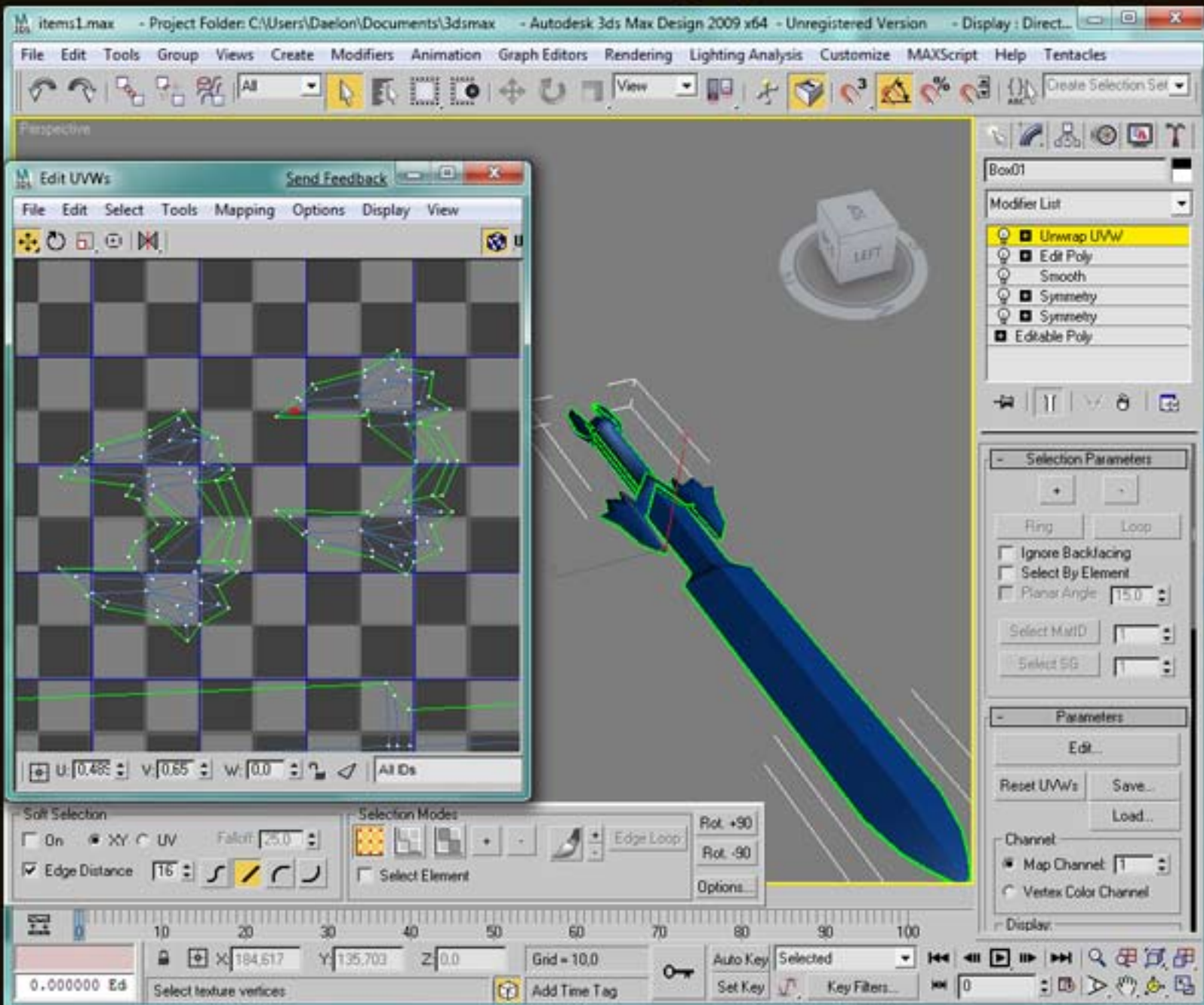
Ve moviendo vertice por vertice hasta comprobar que todo esta correcto

English:

The entire mesh must be visible in the mapping to avoid failures. The green edges indicate the border of an element. In those areas where you have to take care because it can have overlapping vertices.

Fix the problems oving the vertex and check that everything is correct

[dlnk] Tutorials: How to make a lowpoly sword



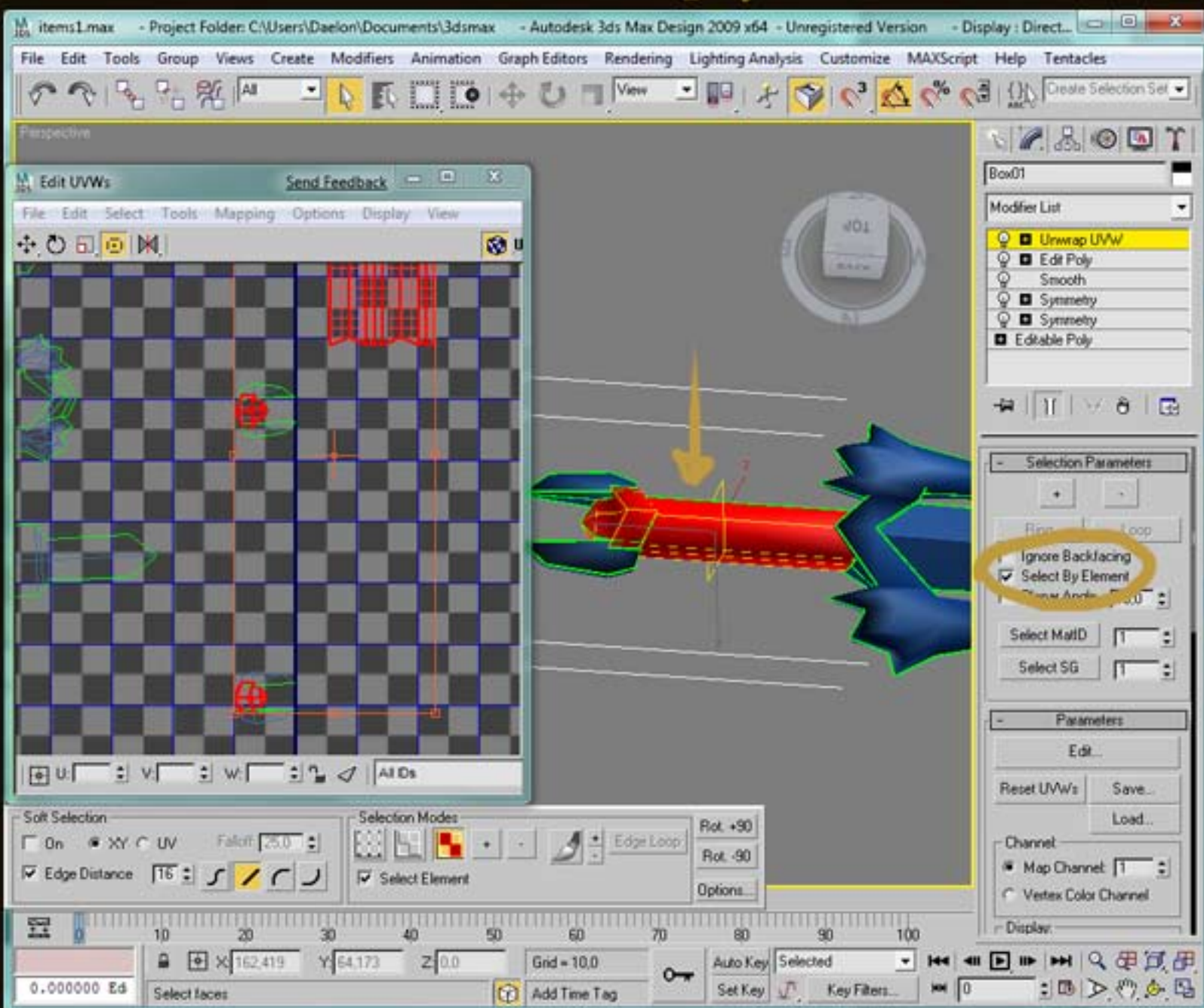
Español:

Así se vería el mapeado después de arreglar los fallos del mapeado normal en los bordes.

English:

This would look once the bugs fixed.

[dlnk] Tutorials: How to make a lowpoly sword



Español:

Seguimos con el mapeado y vamos a seleccionar el elemento del mango.

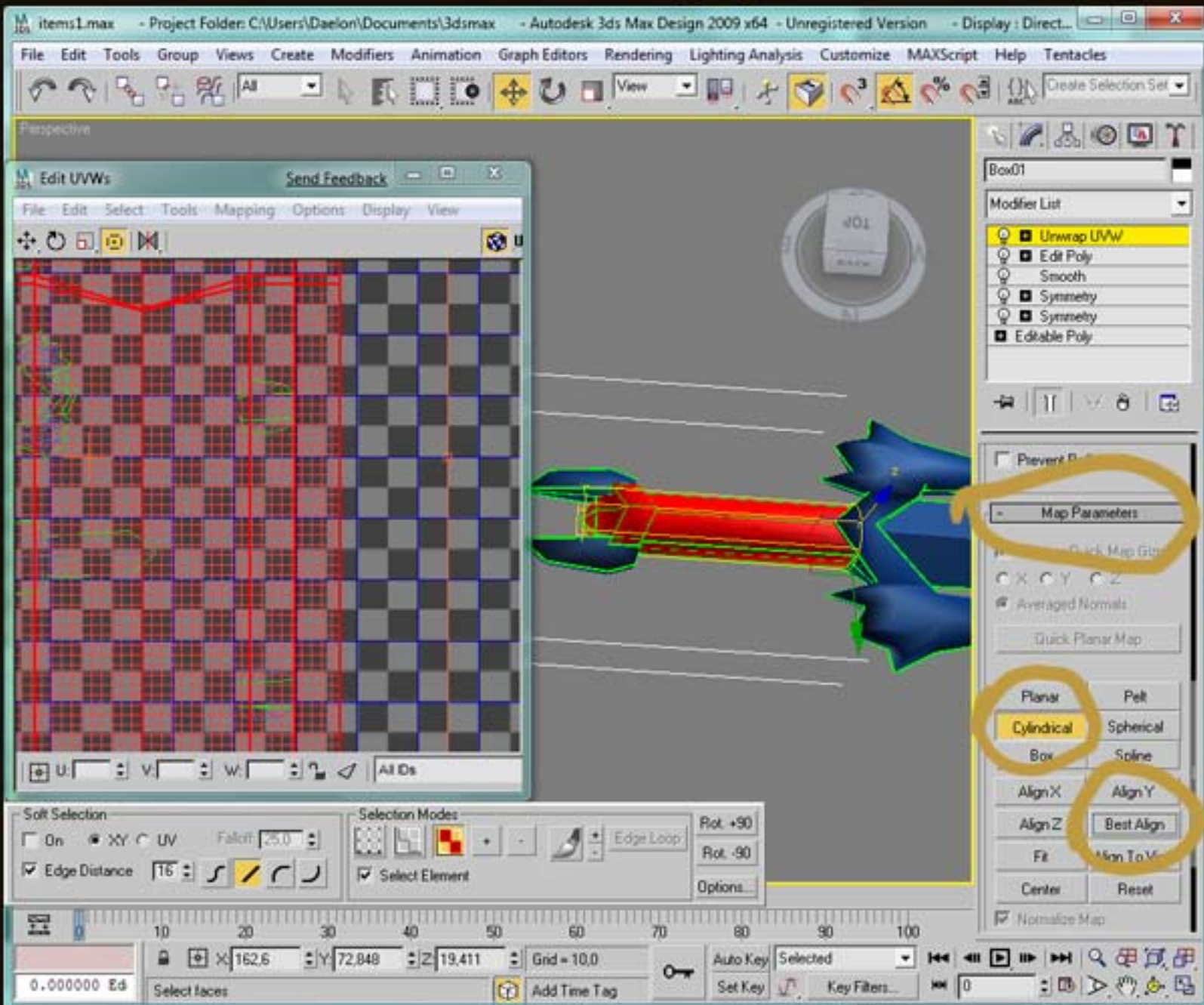
Para seleccionar elementos directamente en el modelo marcamos la opción Select By Element.

English:

Continue the mapping. We are going to select the element that forms the handle.

To select an element in of the mapping in the 3D view mark the option "Select By Element"

[dlnk] Tutorials: How to make a lowpoly sword



Español:

Vamos a la pestaña de Parametros de Mapa en las herramientas del Unwrap y marcamos Cylindrical.

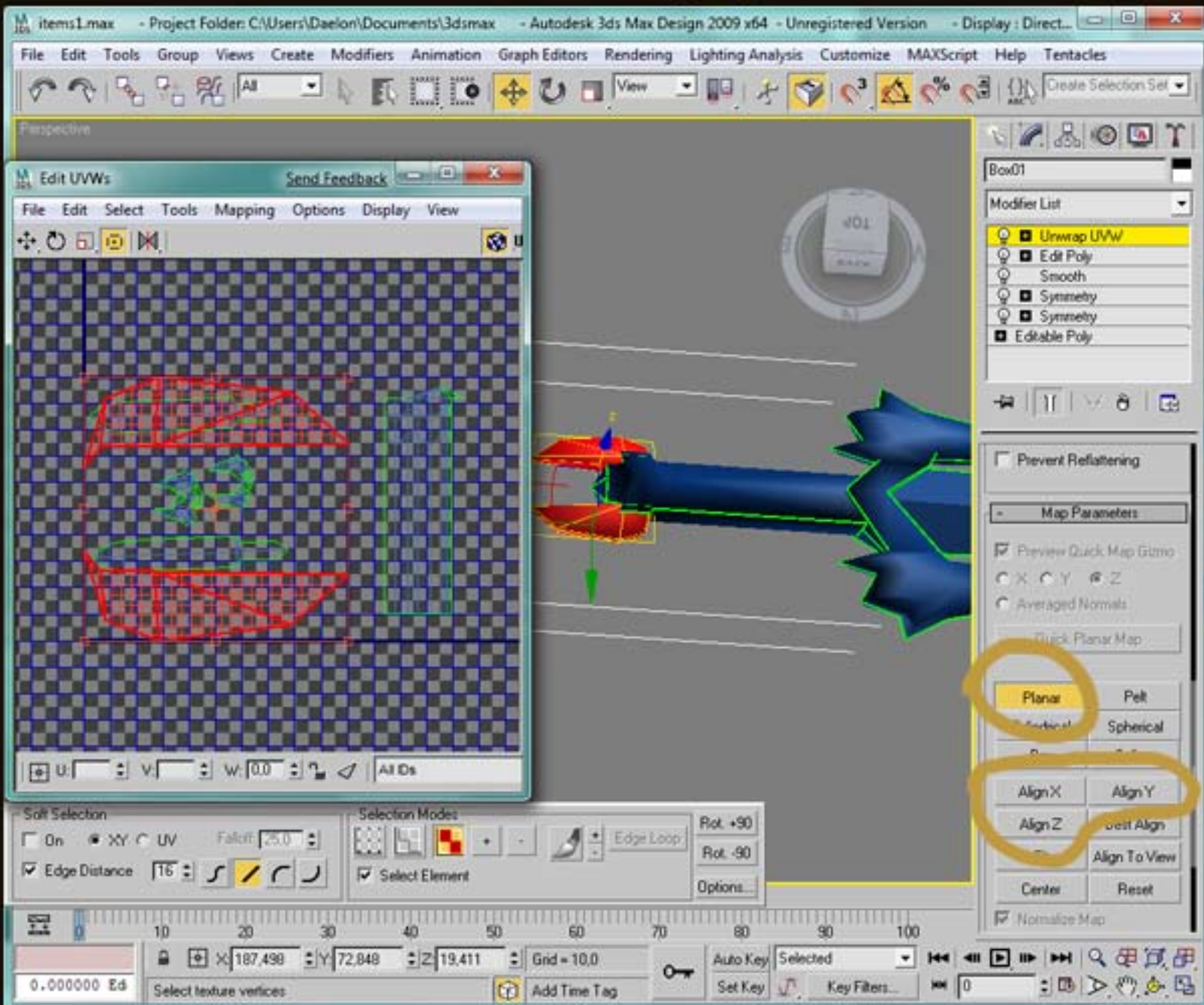
Despues pulsamos Best Align para que 3Dstudio posicione el mapeado de la forma mas adecuada posible. (Aunque esto no siempre funciona)

English:

We go to the Map Parameters at the Unwrap tools and mark Cylindrical.

Then click on Best Align button to position the mapping the most appropriate as possible. (Although this is not always works)

[dlnk] Tutorials: How to make a lowpoly sword



Español:

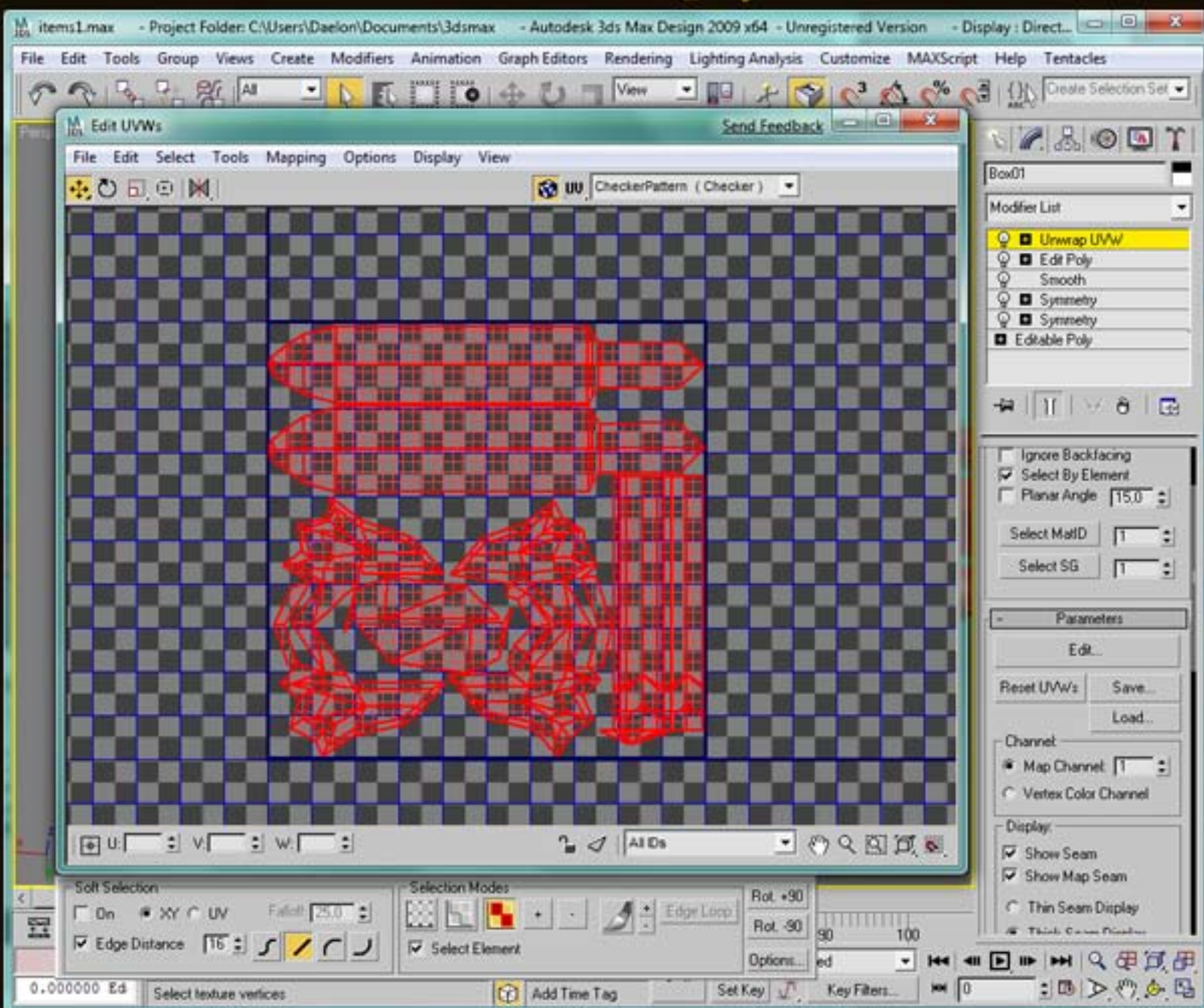
Ahora seleccionamos el detalle de las alas en el mango y le aplicamos un mapeado en vez de cilíndrico, esta vez sera Planar y ajustamos al eje correcto tal como se ve en la imagen.

English:

Now select the little wings detail and apply a mapping Planar.

Next you must find the correct axis and align with it.

[dlnk] Tutorials: How to make a lowpoly sword



Español:

Con toda la malla desplegada es el momento de organizarla en el cuadro que sera nuestra textura.

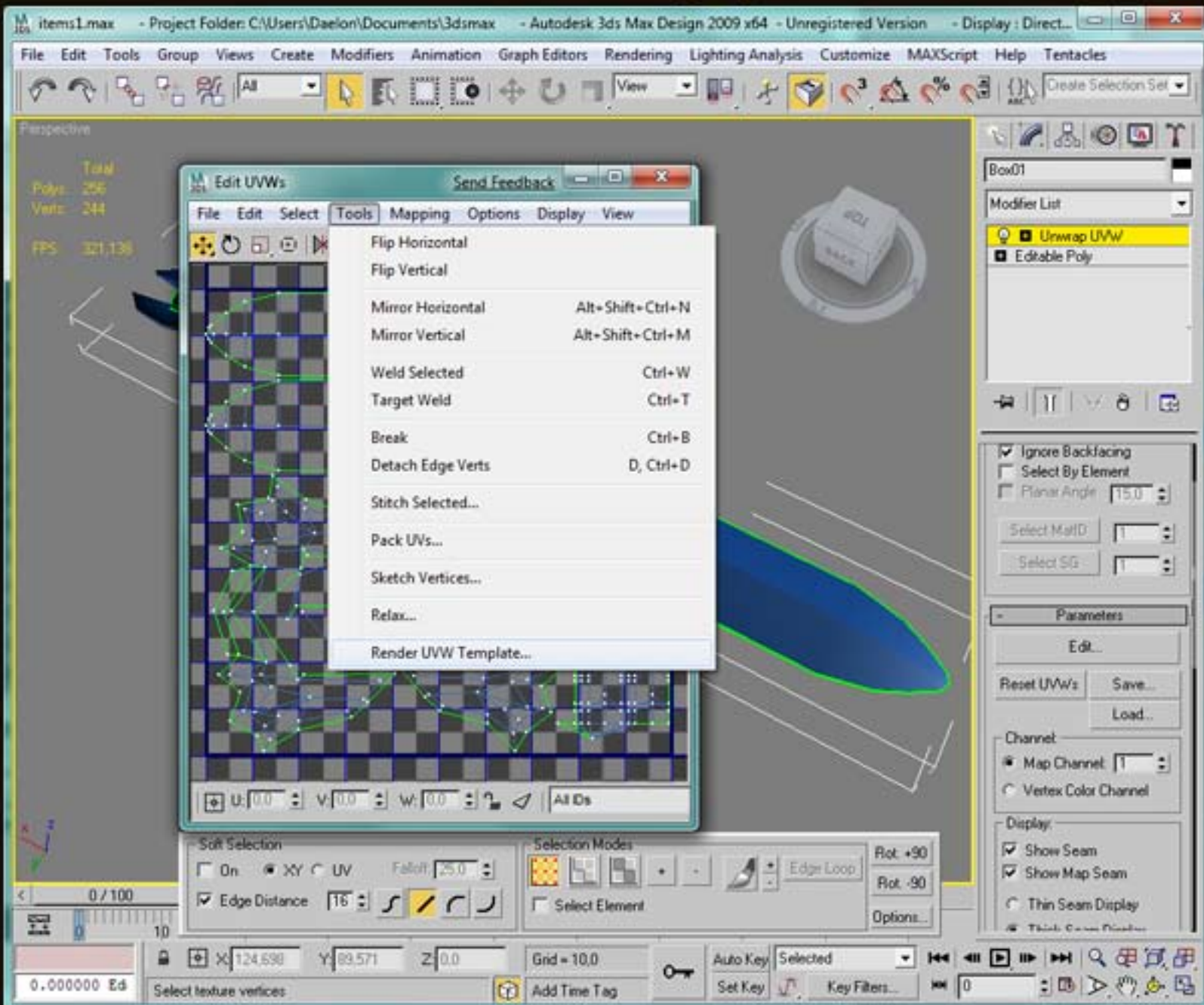
Ten cuidado de no dejar muchos espacios vacios. Cuanto mas espacio ocupe el mapeado mejor y ten en cuenta el tamaño relativo de cada pieza, su relevancia en el modelo y la cantidad de detalle que debe tener.

English:

With all the mesh unwrapped It's time to organize in the square that will be our texture.

Be careful not to leave many areas empty, and keep in mind the relative size of each piece, its relevance in the model and the amount of detail that should have.

[dlnk] Tutorials: How to make a lowpoly sword



Español:

Ahora abre el renderizador de UVWs en:

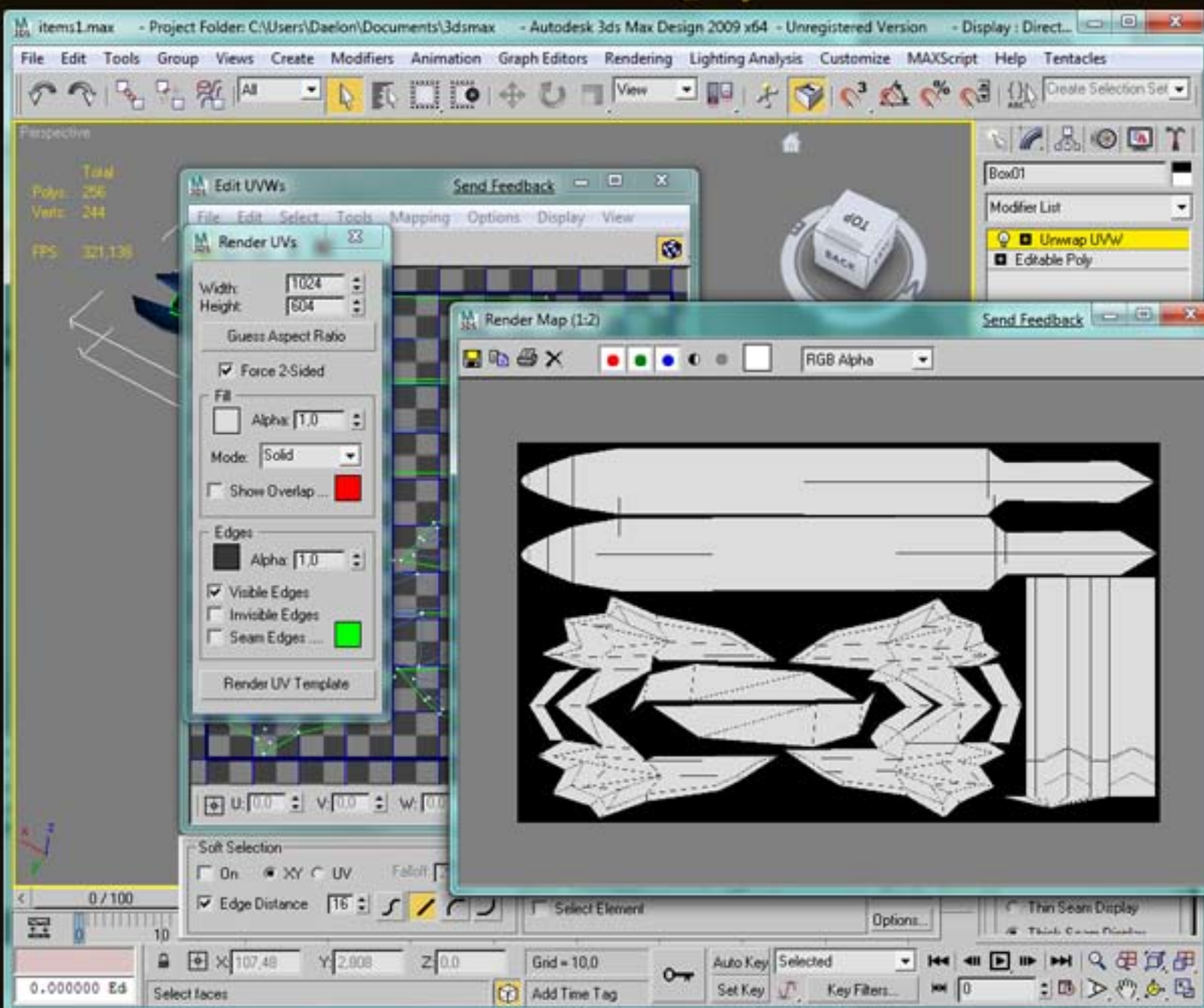
Tools / Render UVW Template

English:

Now let's open the UVWs renderer:

Tools / Render UVW Template

[dlnk] Tutorials: How to make a lowpoly sword



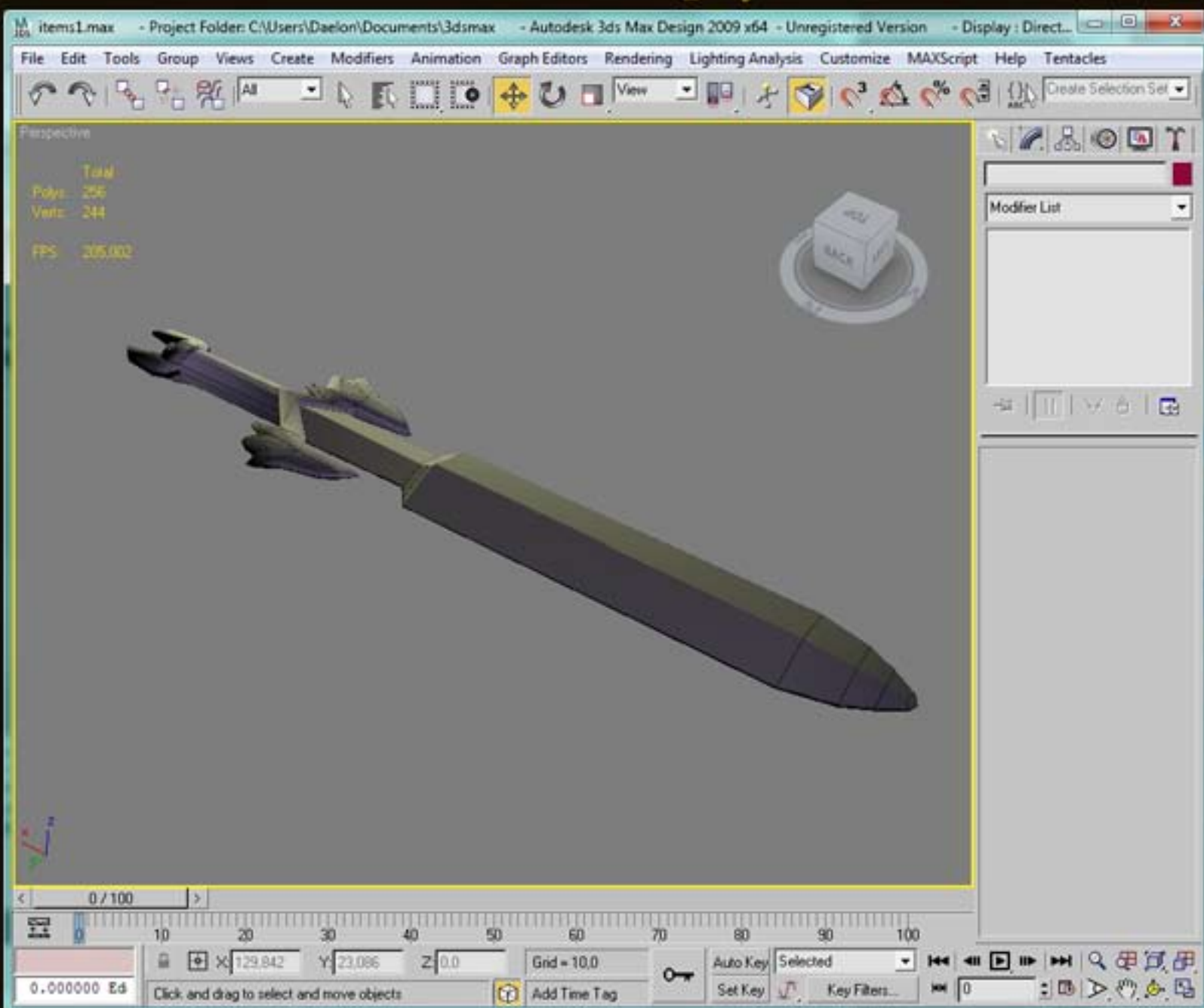
Español:

Ajusta las opciones como se ven en la imagen para obtener la imagen con el mapeado.

English:

Adjust the options as the image shows to get the image with the mapping.

[dlnk] Tutorials: How to make a lowpoly sword



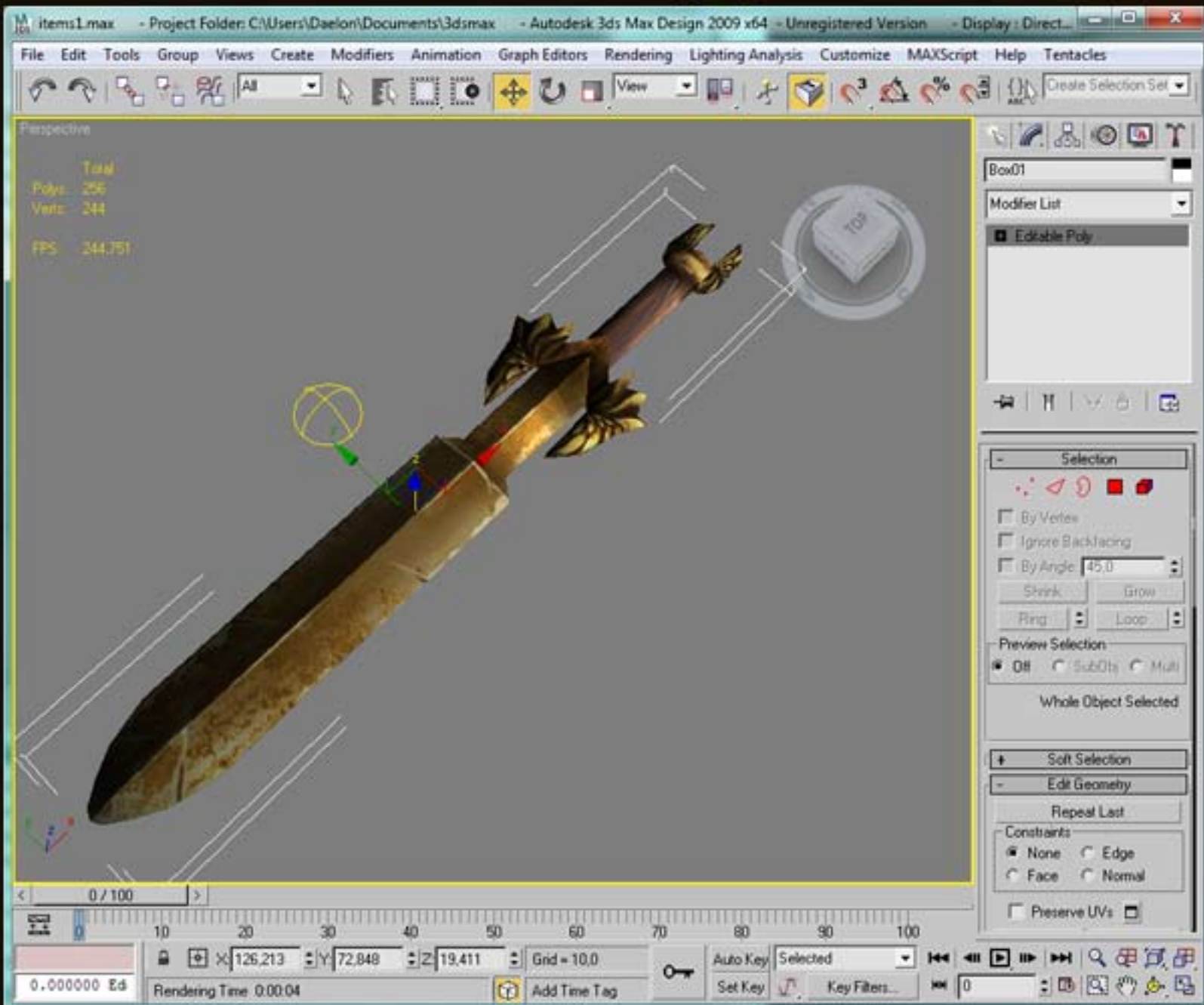
Español:

Crea un nuevo material Standar (tecla M para abrir el editor de materiales) y ponle en el mapa Diffuse un mapa bitmap que contenga la imagen que acabas de generar.

English:

Let's create a new Standar Material (M key to show the material editor) and set the diffuse a bitmap with the images that contains the mapping.

[dlnk] Tutorials: How to make a lowpoly sword



Español:

Así se verá cuando tengamos la textura terminada, textura que aprenderemos a hacer en el próximo tutorial :)

English:

That is what will be when we finish the texturing process. The next tutorial will be working on the texture :)