



Taller para conocer técnicas digitales para texturización de objetos inmersivos



ZBRUSH +



Adobe
Photoshop



INSTRUCTOR:

DAVID LEÑO

ILUSTRADOR Y ANIMADOR 2D/3D

ÁREA VISUAL - PROYECTO REPORTERA Y 360



MINISTERIO DE CIENCIA,
TECNOLOGÍA E INNOVACIÓN

SUOMAYA



SOFTWARE DE MODELADO 3D



Pixologic ZBrush





SOFTWARE DE MODELADO 3D



ZBrush establece el estándar de la industria para la escultura y pintura digital. Sus características le permiten usar pinceles personalizables para dar forma, texturizar y pintar arcilla virtual en un entorno en tiempo real que brinda retroalimentación instantánea.





HERRAMIENTAS ADICIONALES



PHOTOSHOP



UNFOLD3D





HERRAMIENTAS ADICIONALES



Al ser un programa de edición fotográfica, trabaja con **mapas de bits** y cualquier formato de imagen, permitiendo hacer montajes, manipular, modificar, editar y retocar cuanto se desee gracias a todas sus herramientas.





HERRAMIENTAS ADICIONALES



Unfold 3D es una aplicación, compatible con Maya y producida por Poligonal Design, destinada a la rápida generación de **mapas UV**.





INSUMOS



Ya que crearemos una roca 3D, utilizaremos estas imágenes para crear nuestra propia textura.



<https://ibb.co/0ttxQpw>



<https://ibb.co/R95HngH>

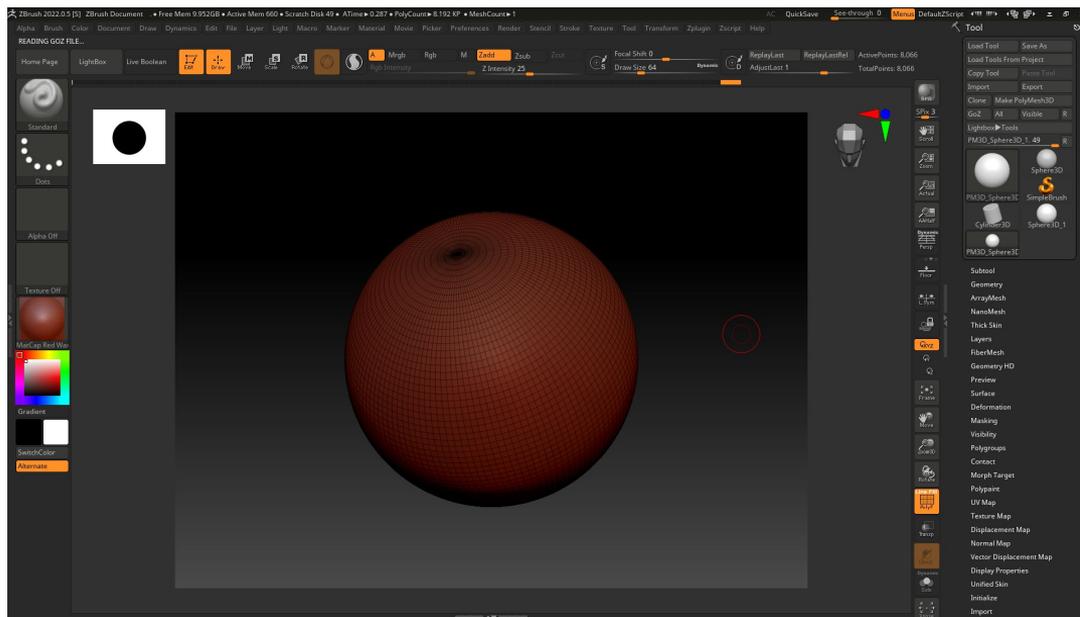


<https://ibb.co/WxNjGvB>





1. CREAR EL MODELO 3D

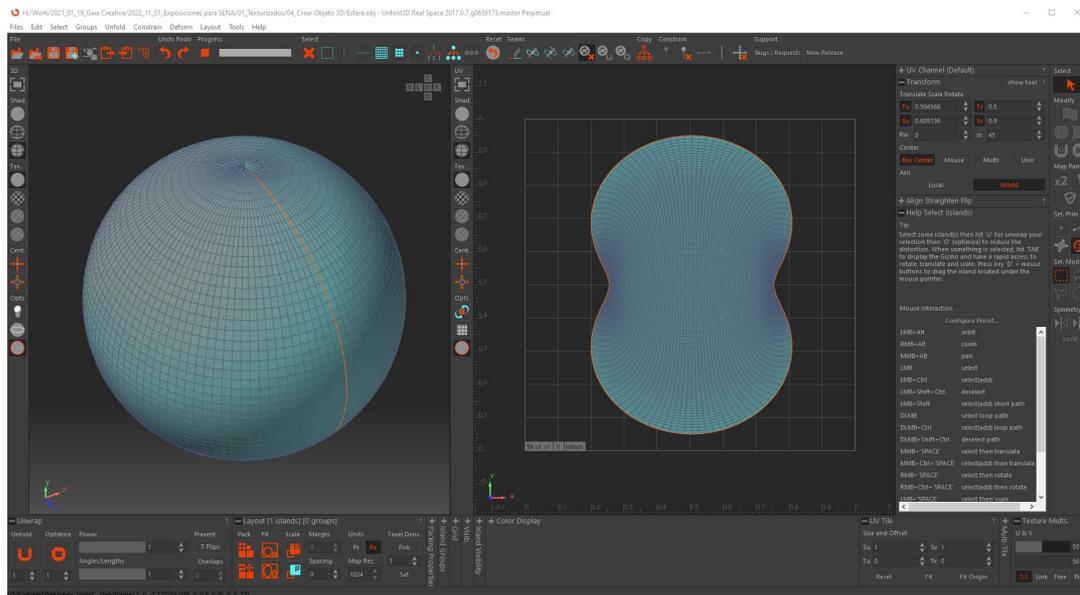


Comenzaremos creando un objeto con el cual daremos forma a nuestra roca 3D.





2. CREAR EL MAPA UV

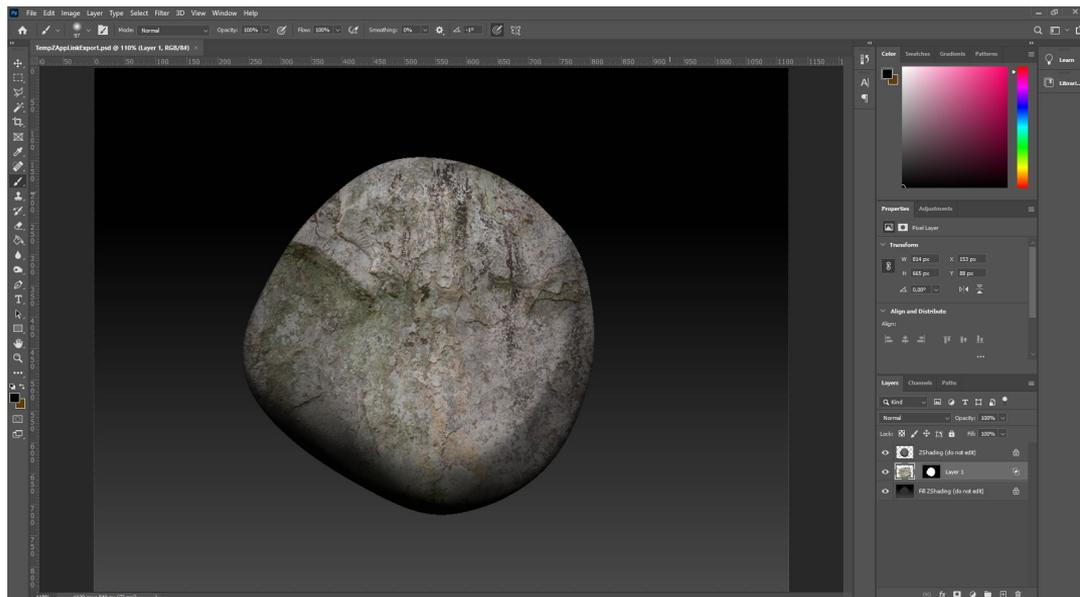


El mapa UV define las coordenadas de ubicación de la textura.





3. EMPEZAR EL TEXTURIZADO

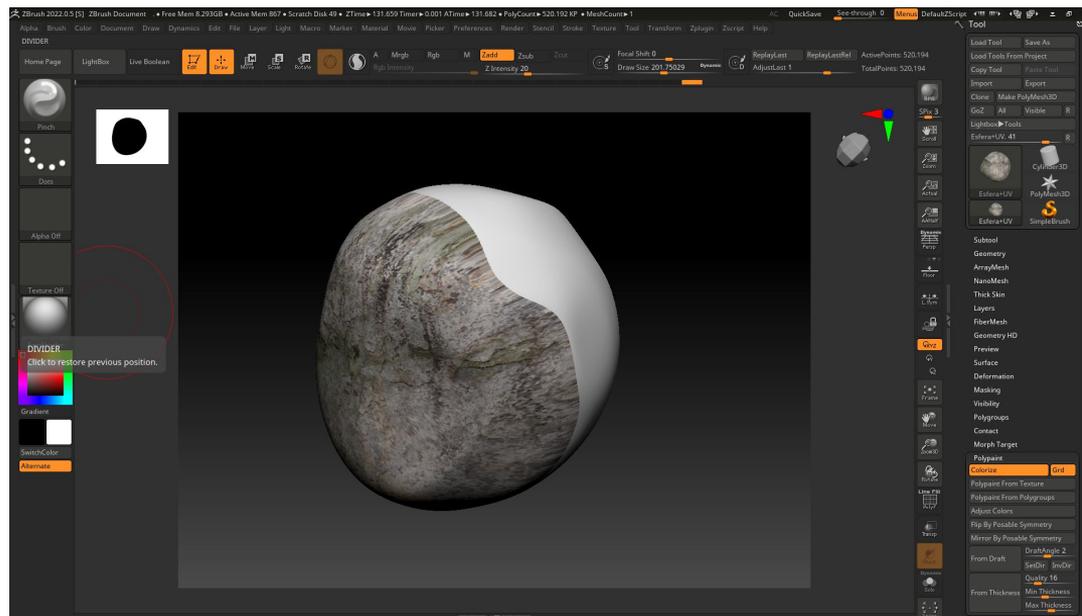


ZBrush enviará a Photoshop una vista de nuestra roca, para que le apliquemos texturas, que posteriormente al volver a ZBrush, se aplicarán a nuestro modelo 3D.





4. APLICAR EN ZBRUSH LO HECHO EN PHOTOSHOP

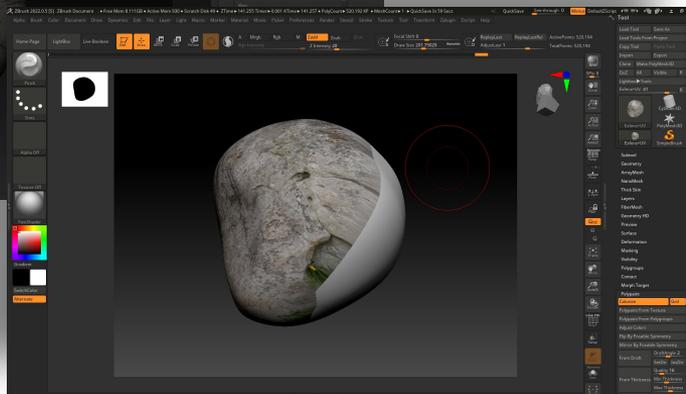
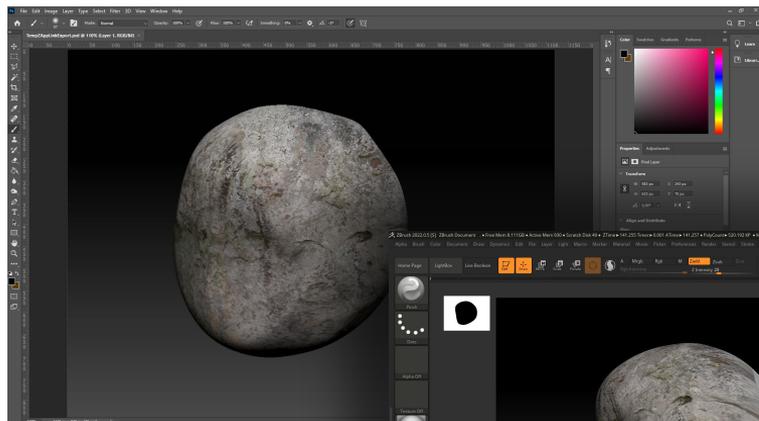


Al aplicar en ZBrush lo hecho en Photoshop, buscaremos otro ángulo que aún no tenga textura.





5. REPETIR EL PROCESO

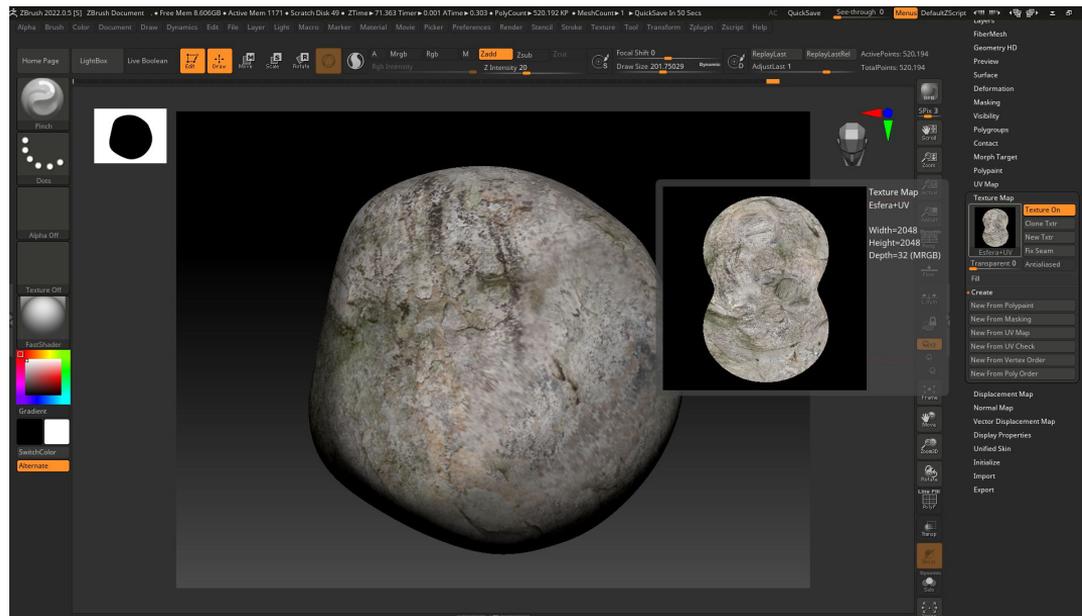


Debemos repetir el proceso hasta conseguir el resultado deseado.





6. GUARDAR LA TEXTURA



**Exportaremos la textura
creada, para poderla
aplicar en diferentes
motores de modelado
y render.**



ZBRUSH

¿PREGUNTAS?



MINISTERIO DE CIENCIA,
TECNOLOGÍA E INNOVACIÓN

SU  MAYA



ZBRUSH

+



Adobe
Photoshop

¡GRACIAS!



MINISTERIO DE CIENCIA,
TECNOLOGÍA E INNOVACIÓN

SU  MAYA