



Taller para conocer técnicas digitales para texturización de objetos inmersivos (AVANZADO)



ZBRUSH +



Adobe
Photoshop



INSTRUCTOR:

DAVID LEÑO

ILUSTRADOR Y ANIMADOR 2D/3D

ÁREA VISUAL - PROYECTO REPORTERA Y 360



MINISTERIO DE CIENCIA,
TECNOLOGÍA E INNOVACIÓN



SOFTWARE DE MODELADO 3D



Pixologic ZBrush



MINISTERIO DE CIENCIA,
TECNOLOGÍA E INNOVACIÓN



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 / EXTENSIONES



PHOTOSHOP



UNFOLD3D





HERRAMIENTAS ADICIONALES / EXTENSIONES



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 / EXTENSIONES



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 un ZORRO 3D, utilizaremos estas imágenes para crear nuestra propia textura.



<https://ibb.co/qN3Cs4n>



<https://ibb.co/FqBtwrx>

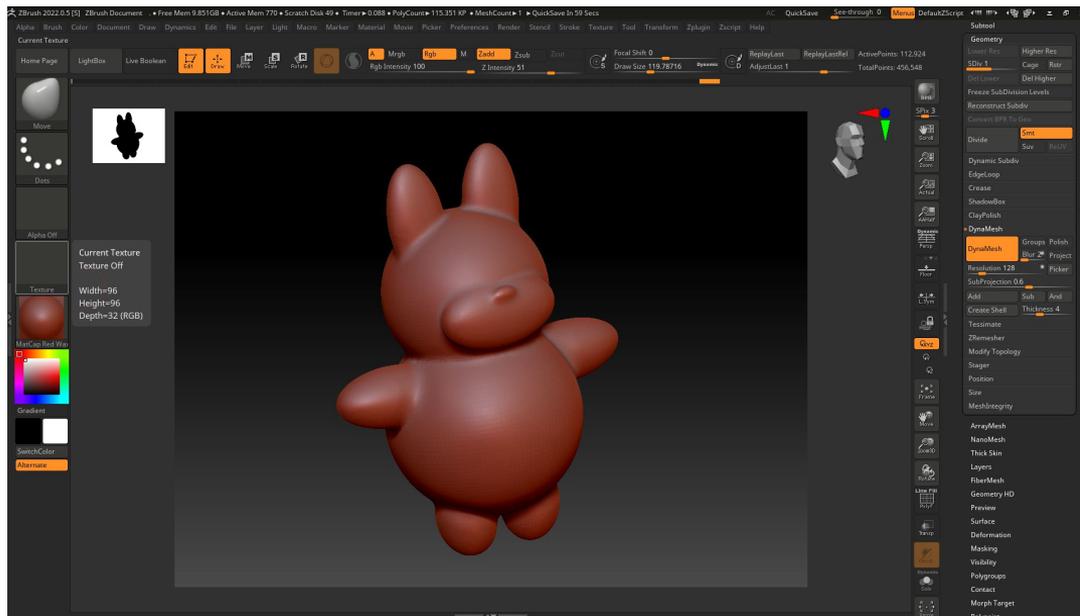


<https://ibb.co/Khz8dfg>





1. CREAR EL MODELO 3D

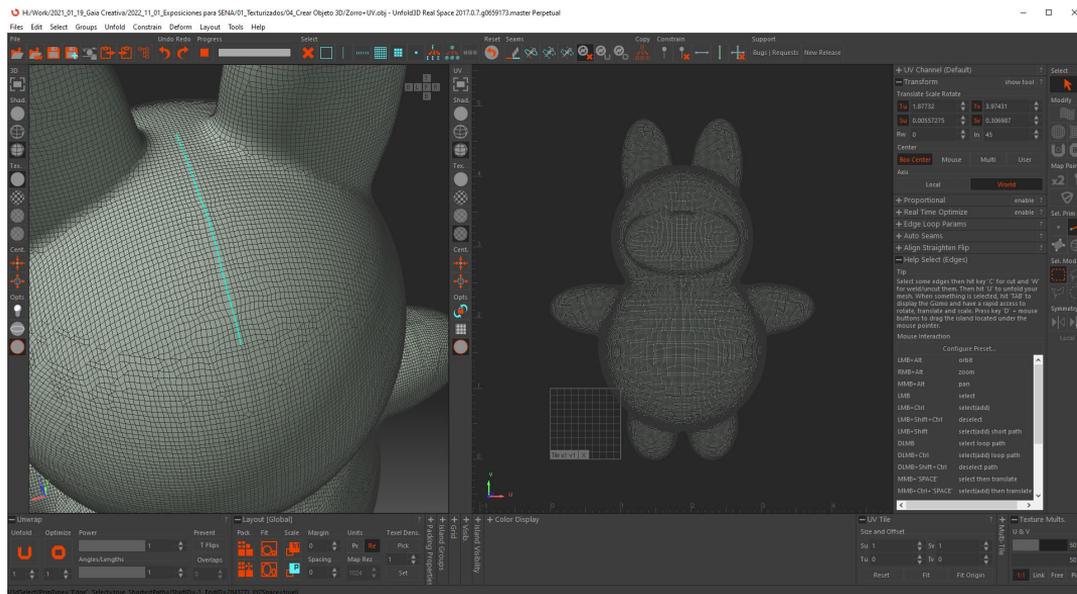


Comenzaremos creando un objeto con el cual daremos forma a nuestra roca 3D.





2. CREAR EL MAPA UV

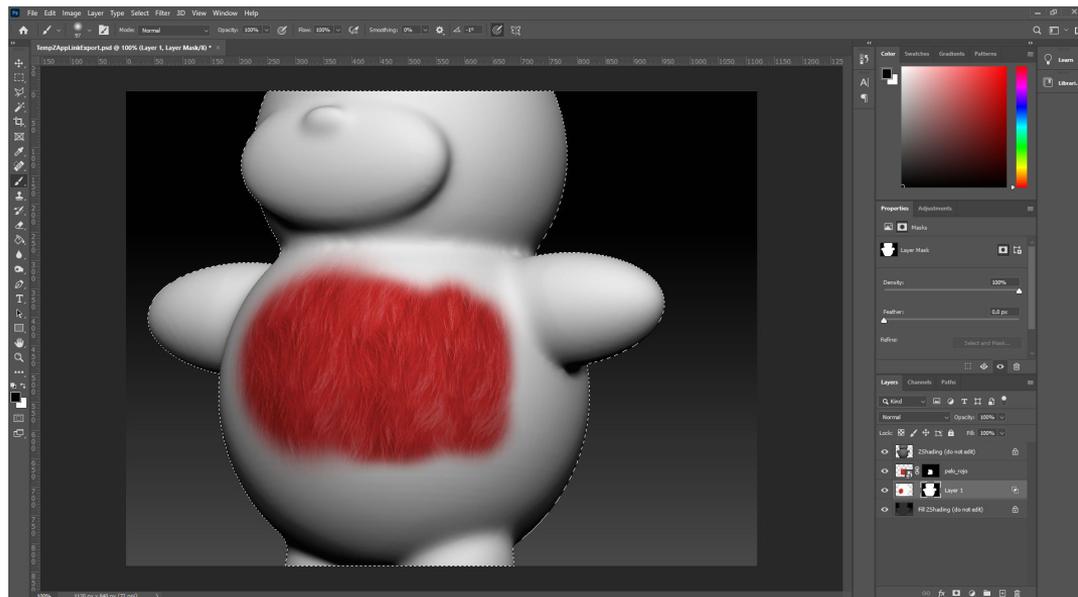


El mapa UV define las coordenadas de ubicación de la textura.





3. EMPEZAR EL TEXTURIZADO

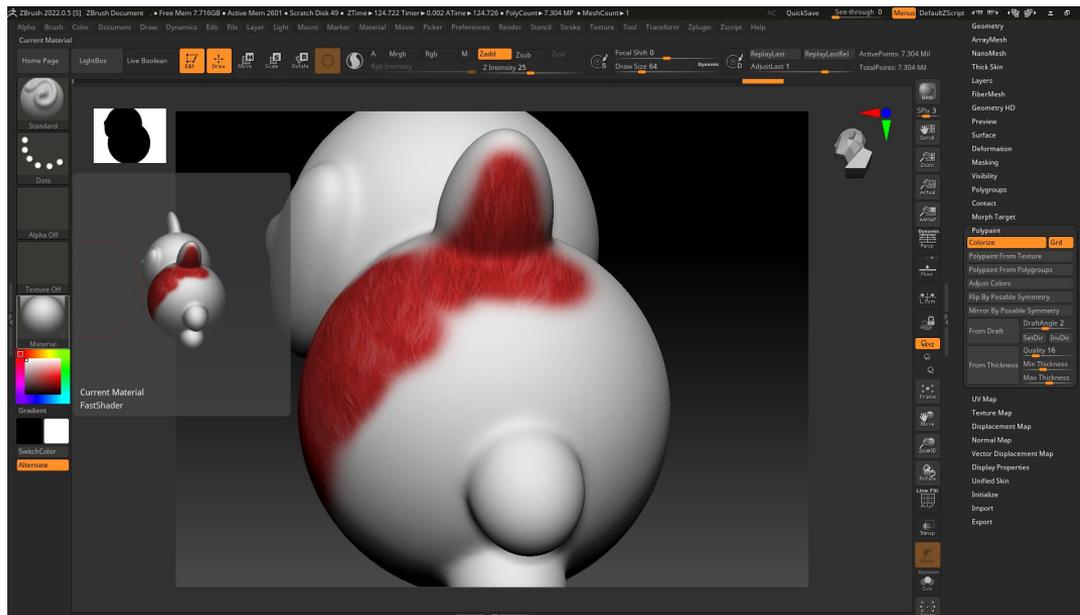


ZBrush enviará a Photoshop una vista de nuestra roca, para que le apliquemos texturas, que posteriormente al volver a ZBrush, se aplicarán a nuestro modelo 3D.





4. REGRESAR A ZBRUSH

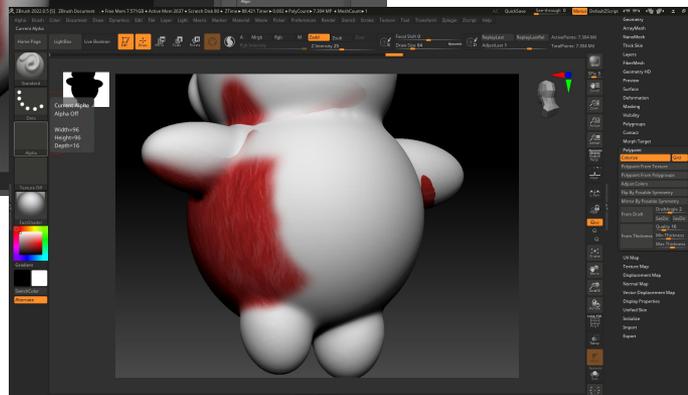
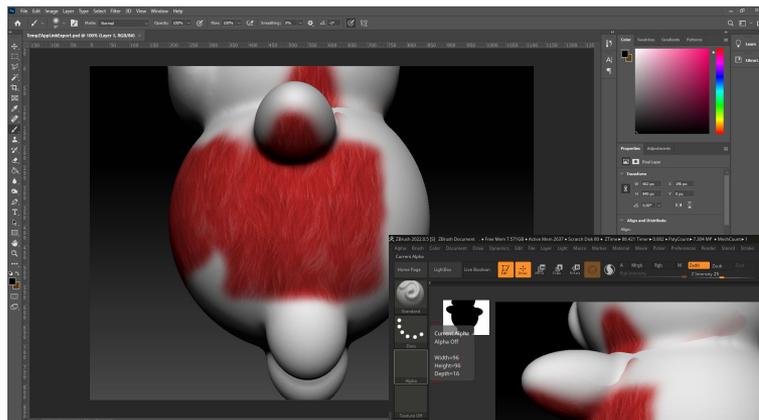


**Al aplicar en ZBrush lo
hecho en Photoshop,
buscaremos otro ángulo
que aun no tenga textura.**





5. REPETIR EL PROCESO

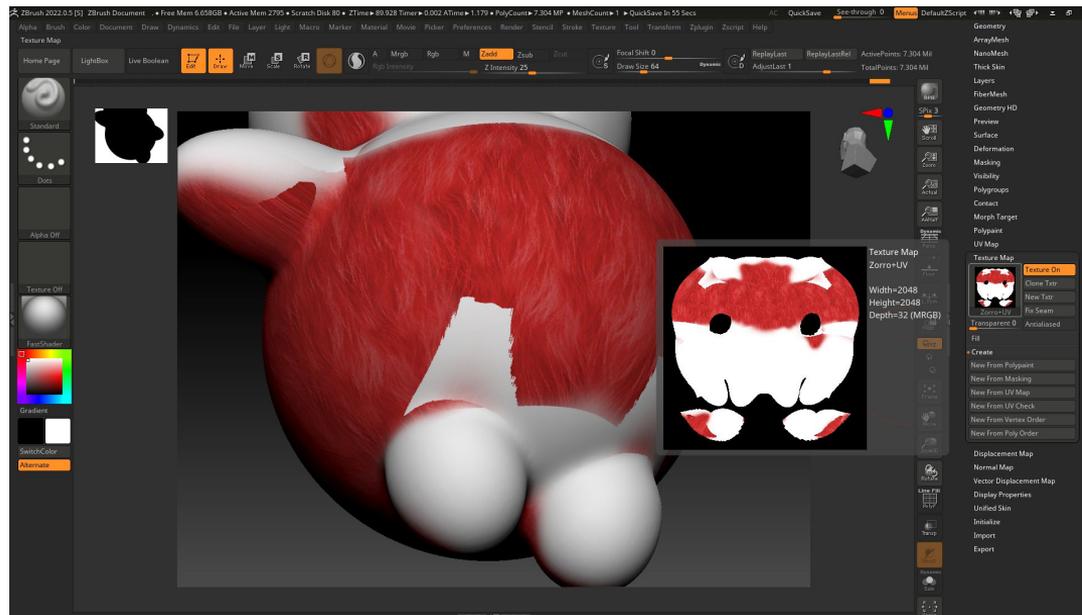


Debemos repetir el proceso hasta conseguir el resultado deseado.





6. GUARDAR LA TEXTURA



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





ZBRUSH

¿PREGUNTAS?



MINISTERIO DE CIENCIA,
TECNOLOGÍA E INNOVACIÓN



ZBRUSH +



Adobe
Photoshop

¡GRACIAS!



MINISTERIO DE CIENCIA,
TECNOLOGÍA E INNOVACIÓN