



Universidad  
**Tecmilenio**®

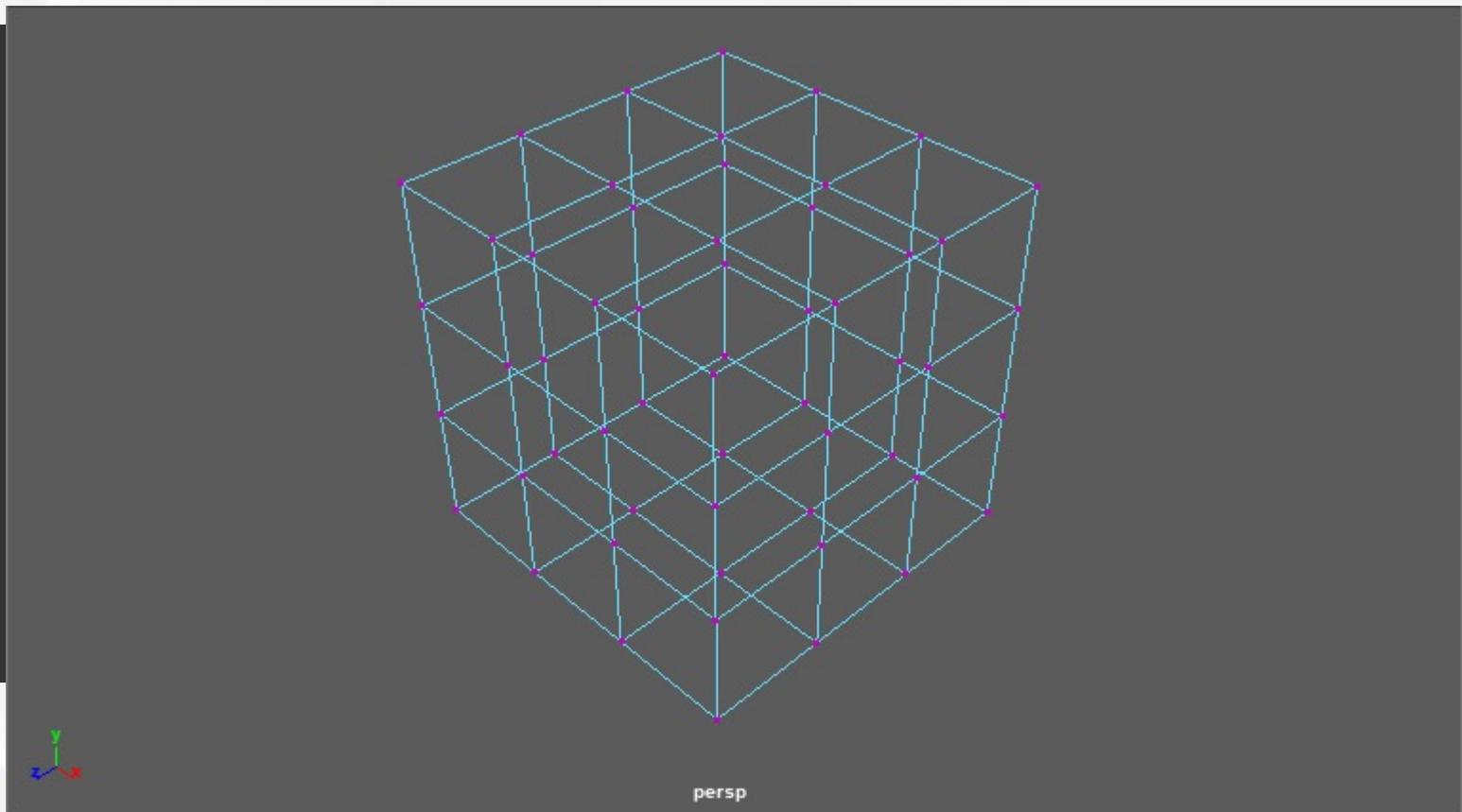


# Animación Digital 3D

## Shaders y sus atributos

Semana 9

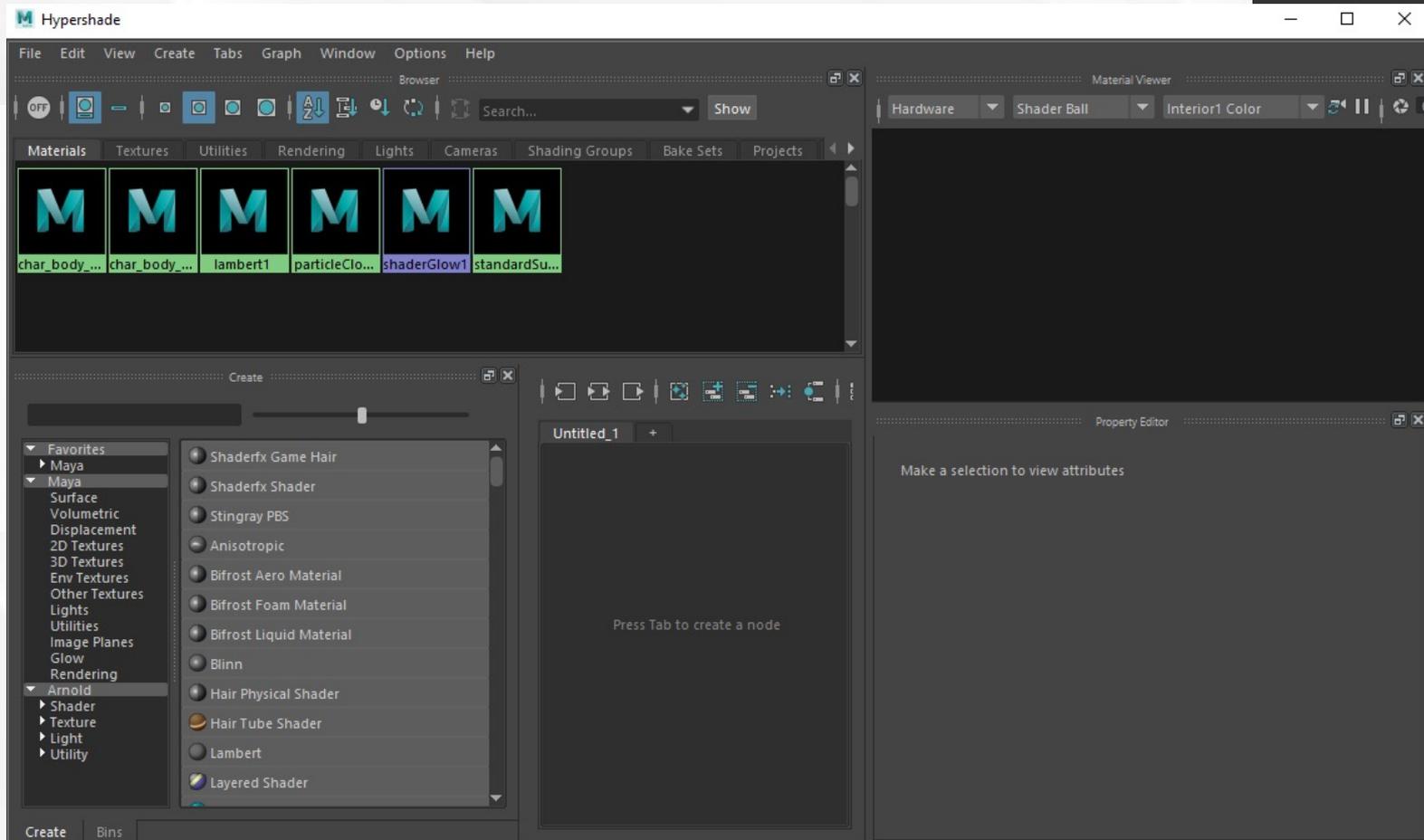




El lograr tener una percepción tridimensional de los objetos y una sensación de volumen, es gracias a los *shaders*, ya que permiten visualizar objetos en un ambiente tridimensional.

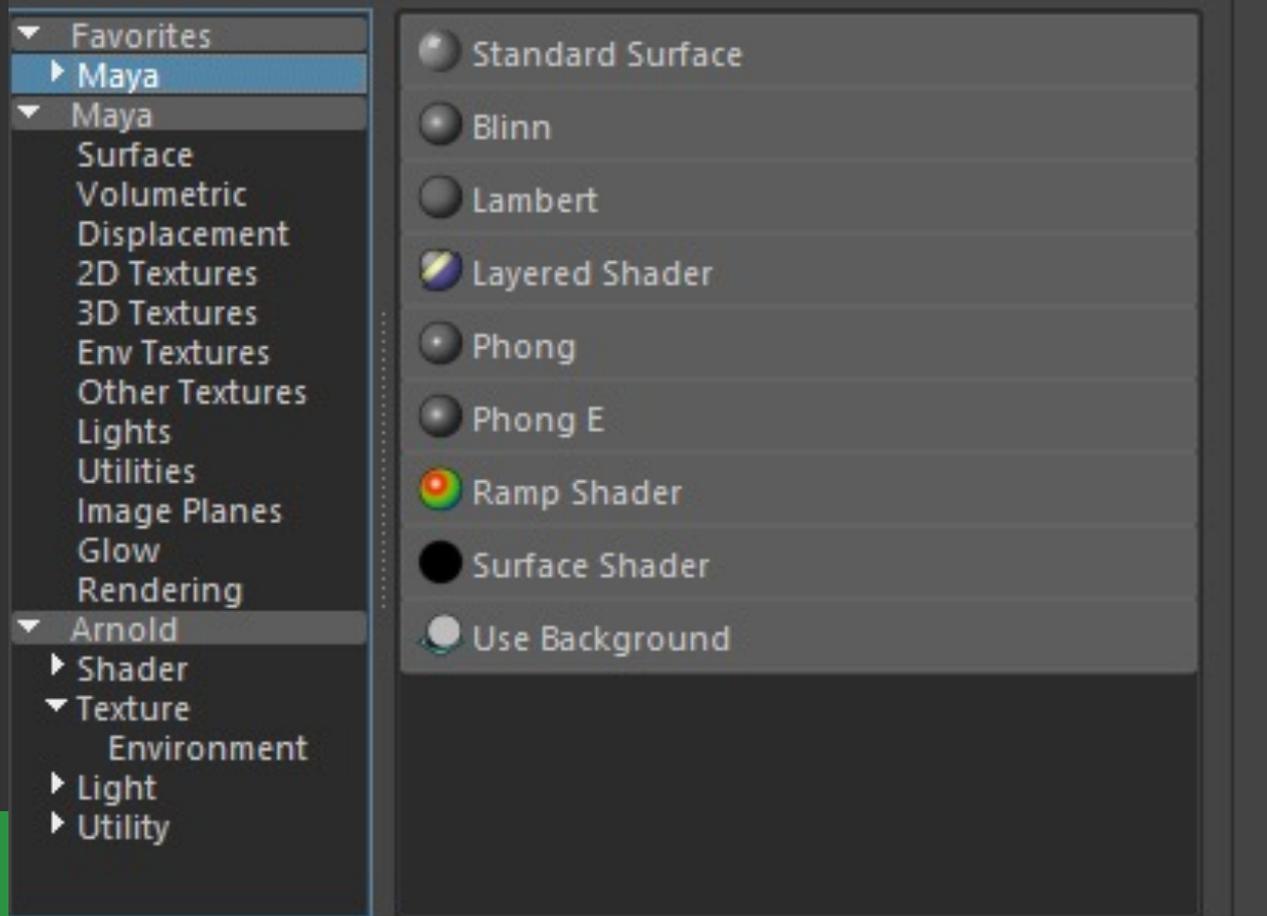


## Hypershade



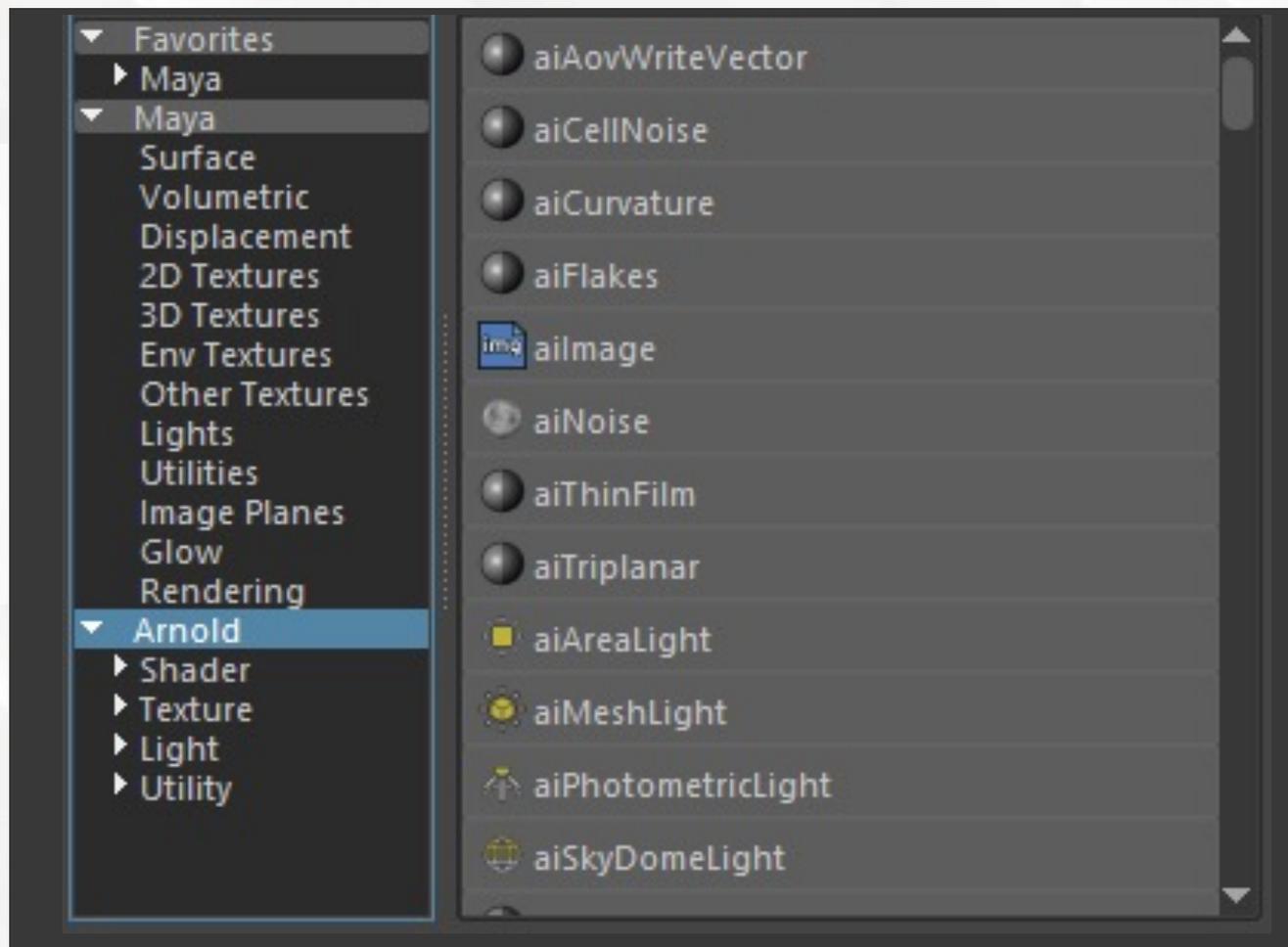


## Maya



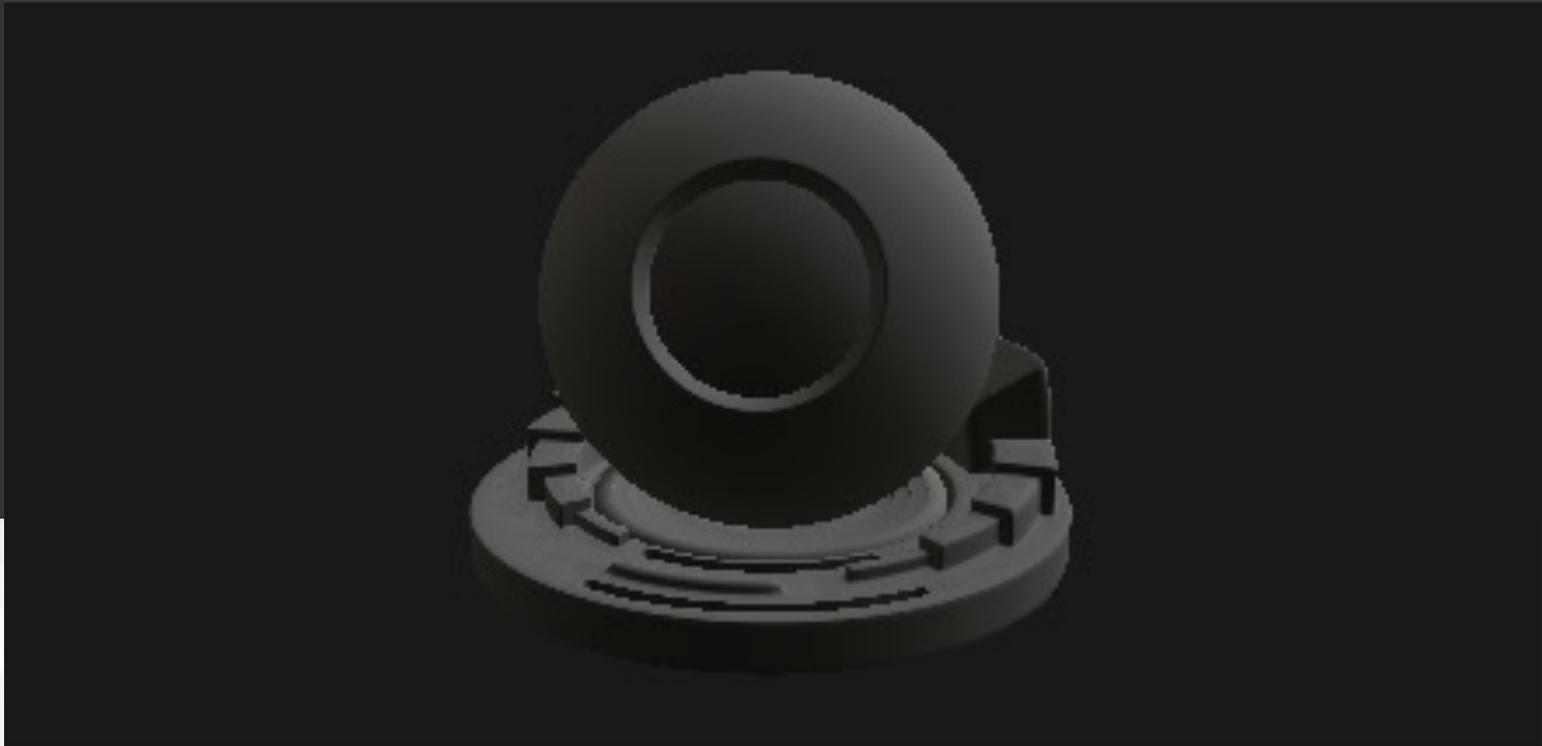


## Arnold

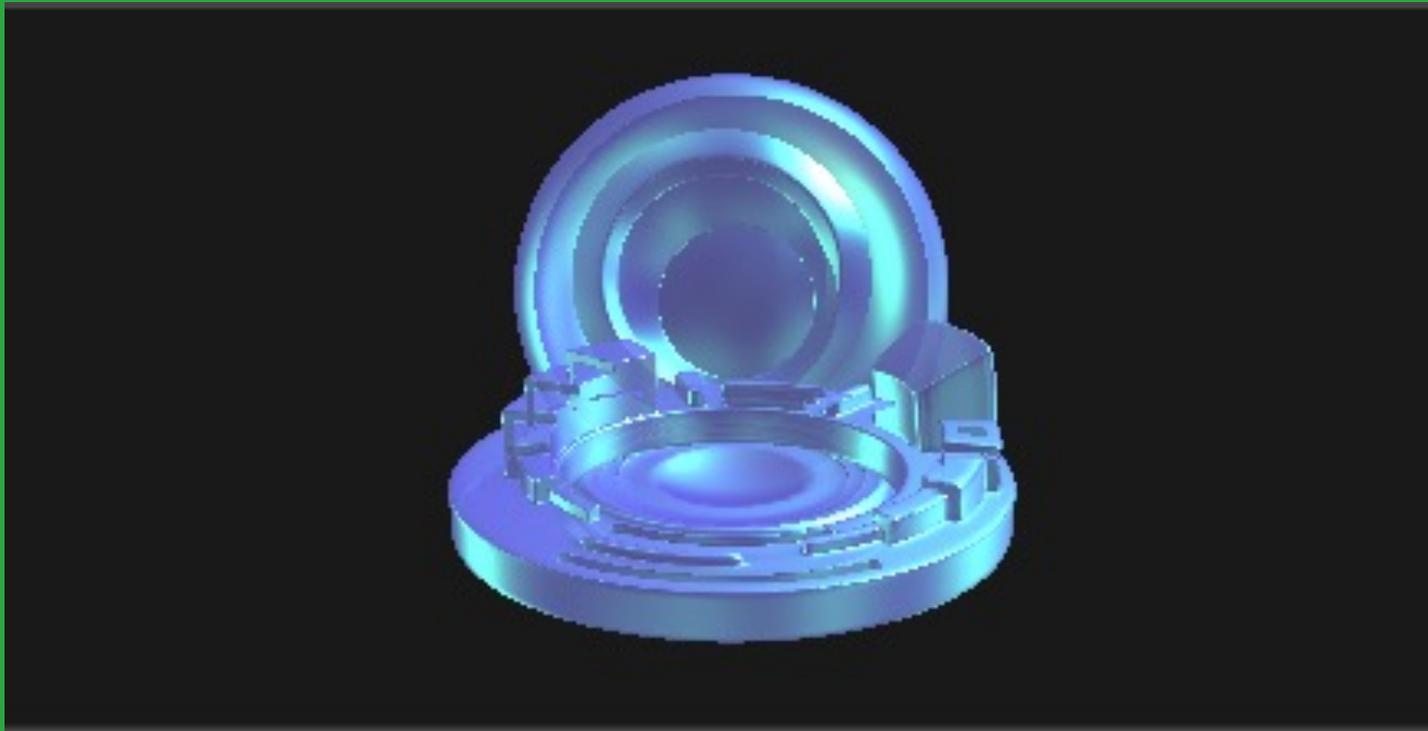




Responde a la siguiente pregunta:



¿Qué material utilizarías para una canica translúcida?



Contar con shaders permite visualizar los objetos en relación a su material, la luz y cómo reaccionan ante ciertos escenarios, creando una mejor visión de nuestro escenario y sus elementos.

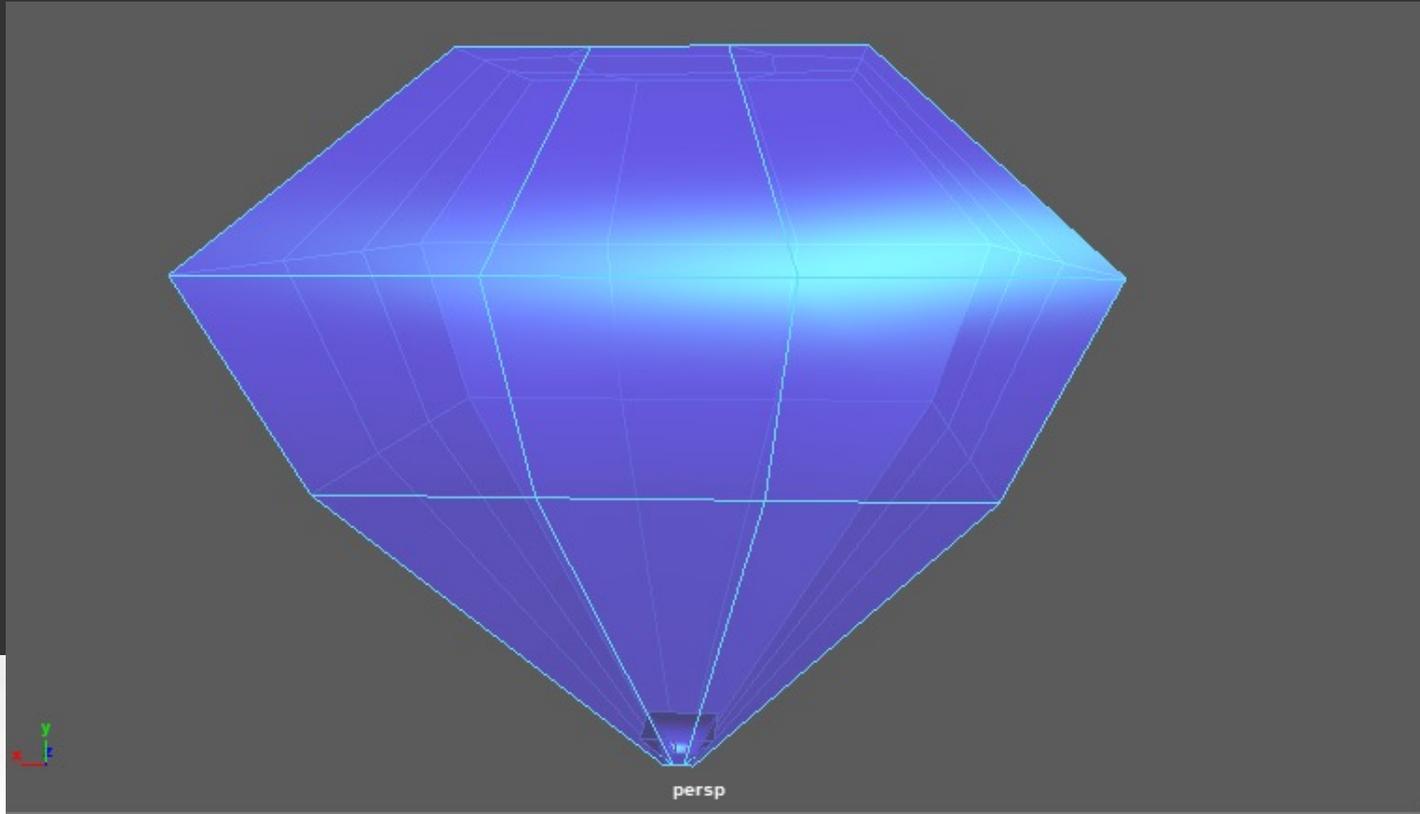


# Animación Digital 3D

## UV Mapping

Semana 9





Tener una visualización más realista de las texturas, así como de los materiales, es necesario para mejorar la ambientación y el realismo de tus modelos.



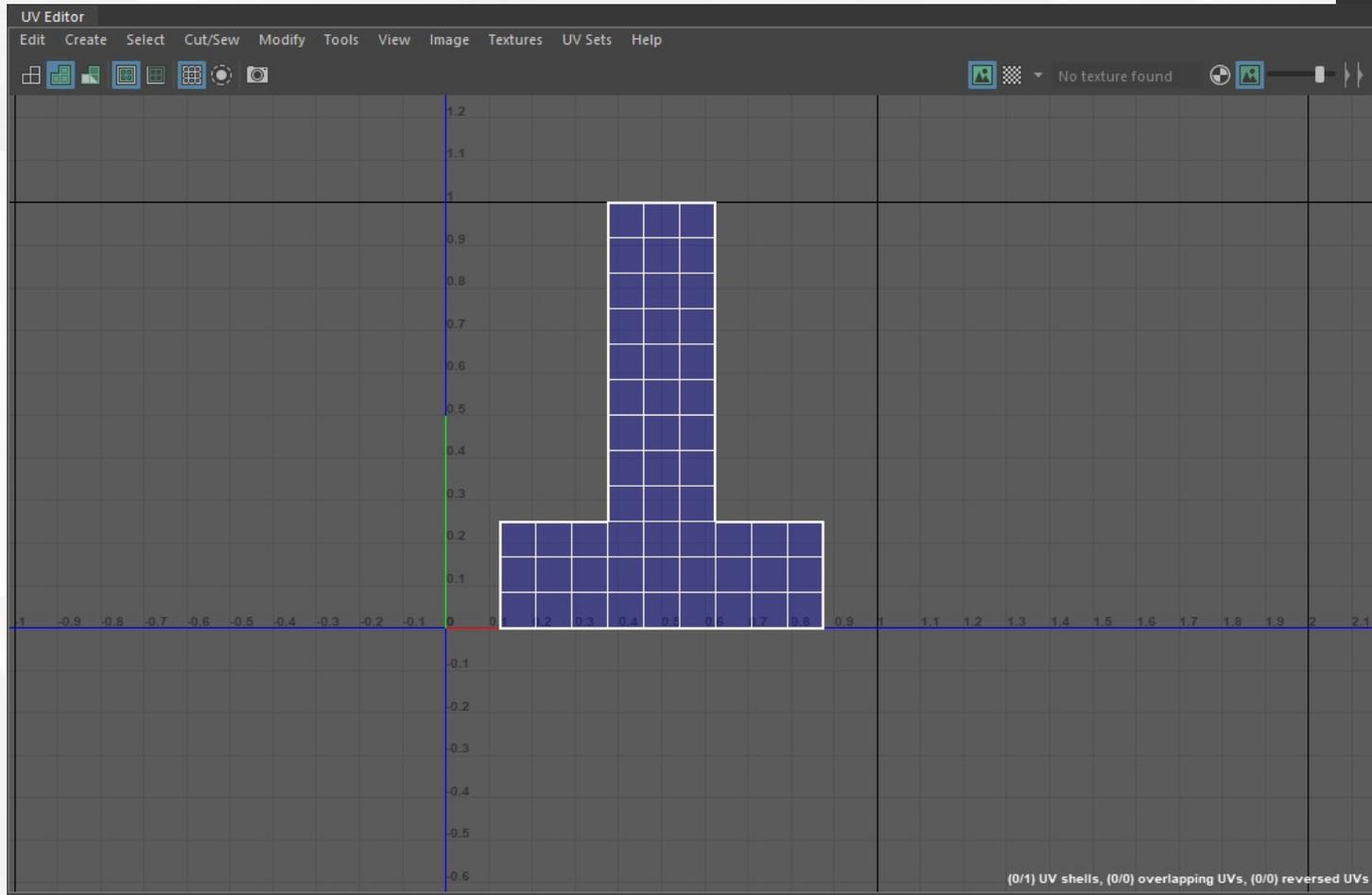
## UV's y mapeo

Mapeo

UV Mapping



## UV editor





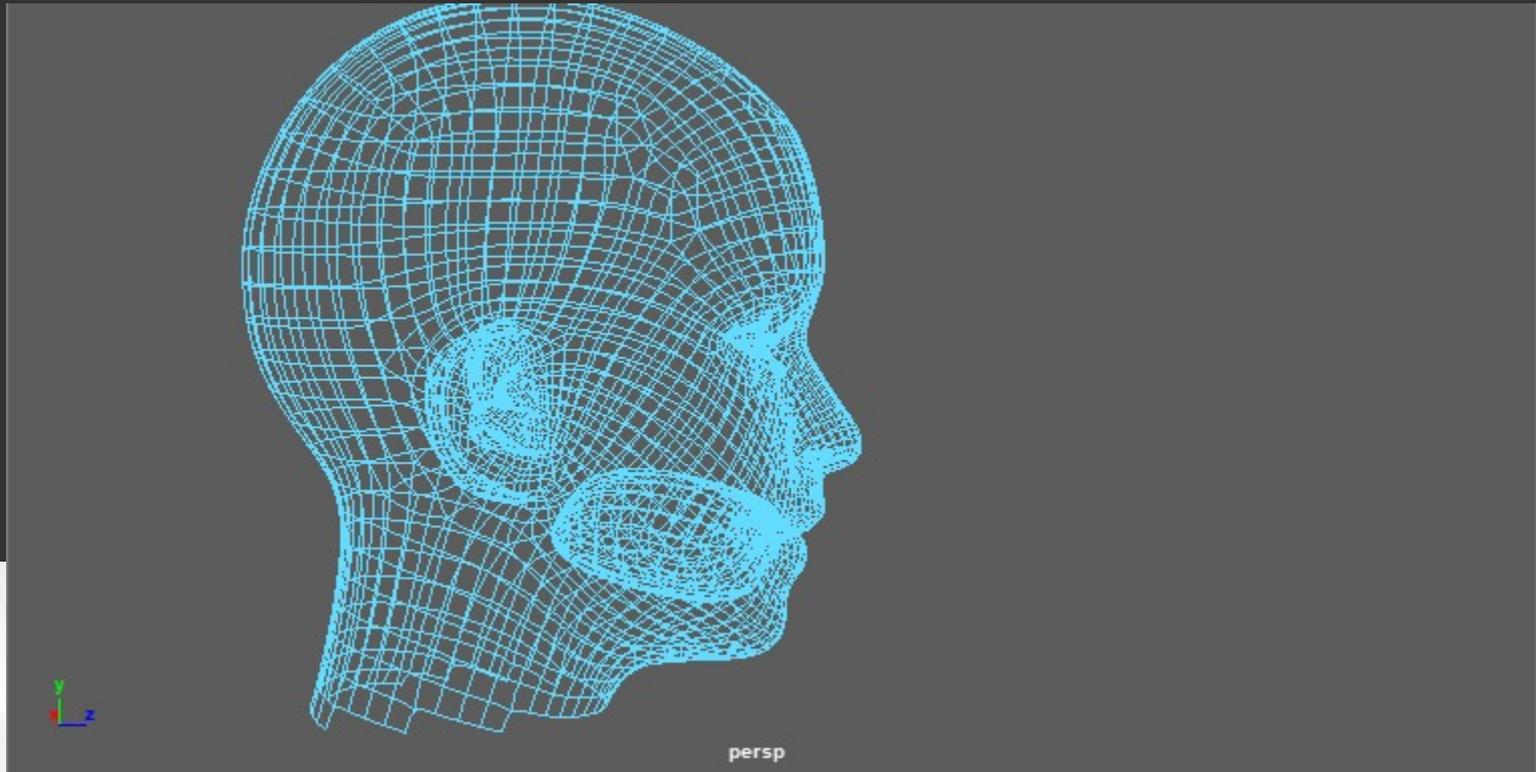
## UV toolkit



The screenshot displays a UV mapping software interface. The main workspace shows a grid with a blue L-shaped UV layout. The axes are labeled from 0 to 2.1. The top menu includes 'Image', 'Textures', 'UV Sets', and 'Help'. A toolbar shows icons for texture selection and navigation. The status bar at the bottom indicates '(0/1) UV shells, (0/0) overlapping UVs, (0/0) reversed UVs'. On the right, a 'UV toolkit' panel is open, featuring a 'Options' tab and a 'Help' tab. The toolkit includes icons for selection and transformation, and a list of tools: Pinning, Select By Type, Soft Selection, Transform, Create, Cut and Sew, Unfold, Align and Snap, and Arrange and Layout. The 'UV Sets' section is partially visible at the bottom.



Responde a la siguiente pregunta:



¿Cuál sería el primer paso para agregar texturas a la cara de un personaje modelado?



## Texturas

Mapeo

UV's

El agregar texturas a base de una imagen, dependiendo de los ejes, es lo que permite tener más detalle en la apariencia de las mismas, y son adaptados a la forma de los modelos.

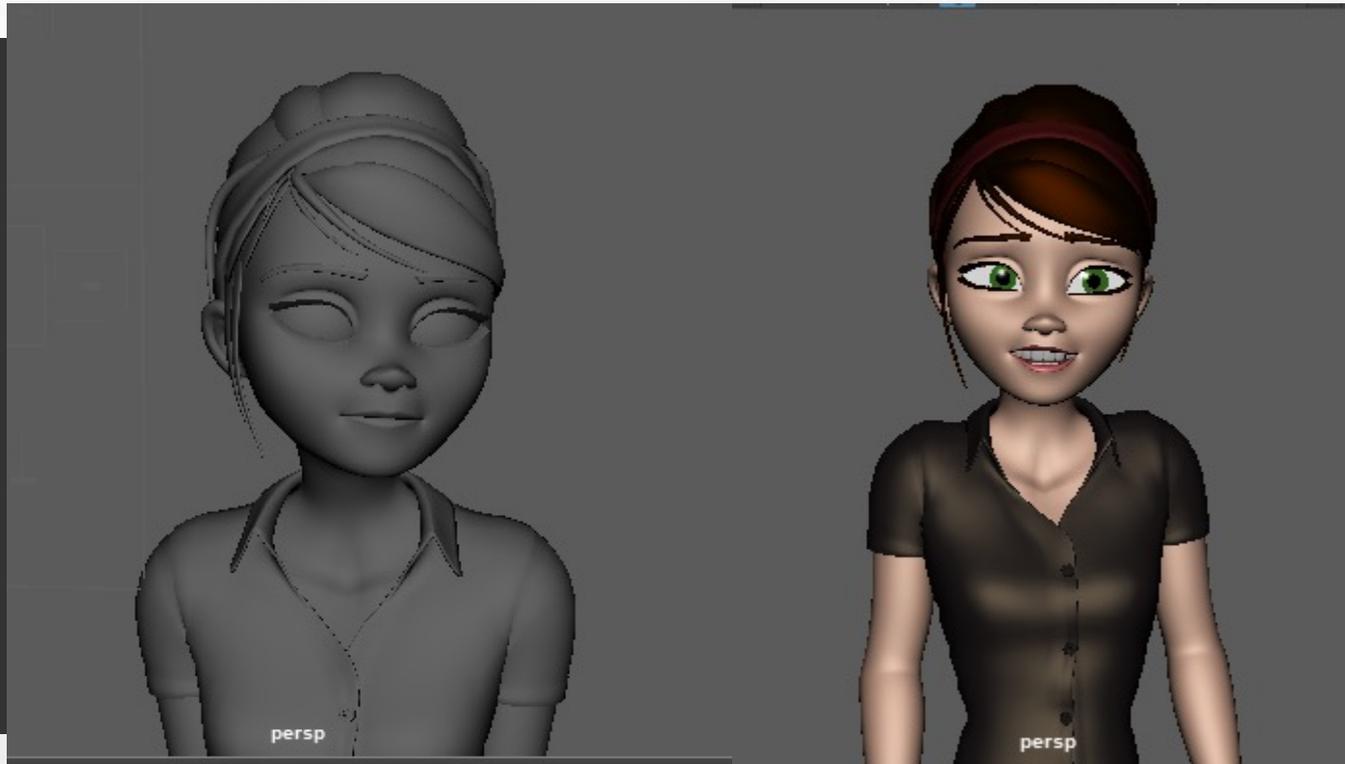


# Animación Digital 3D

Texturizado

Semana 9

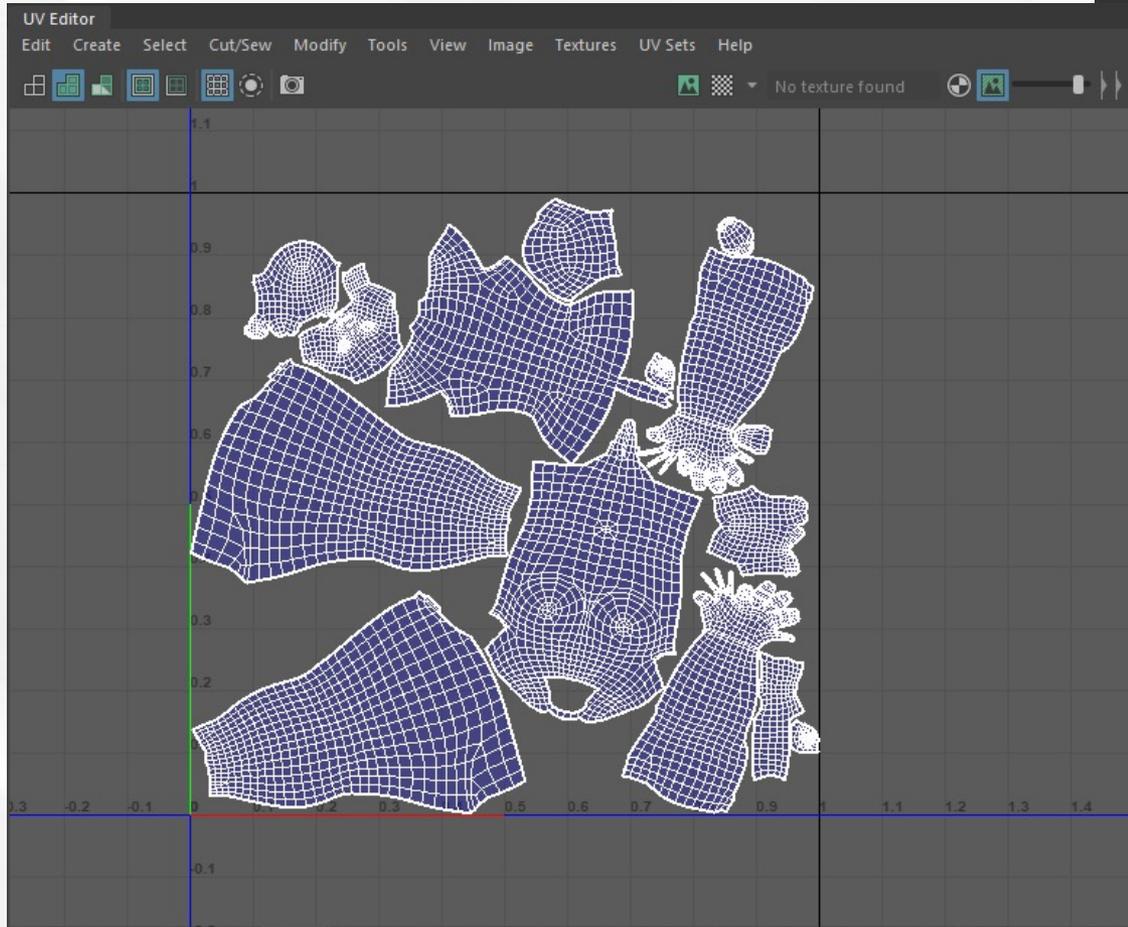


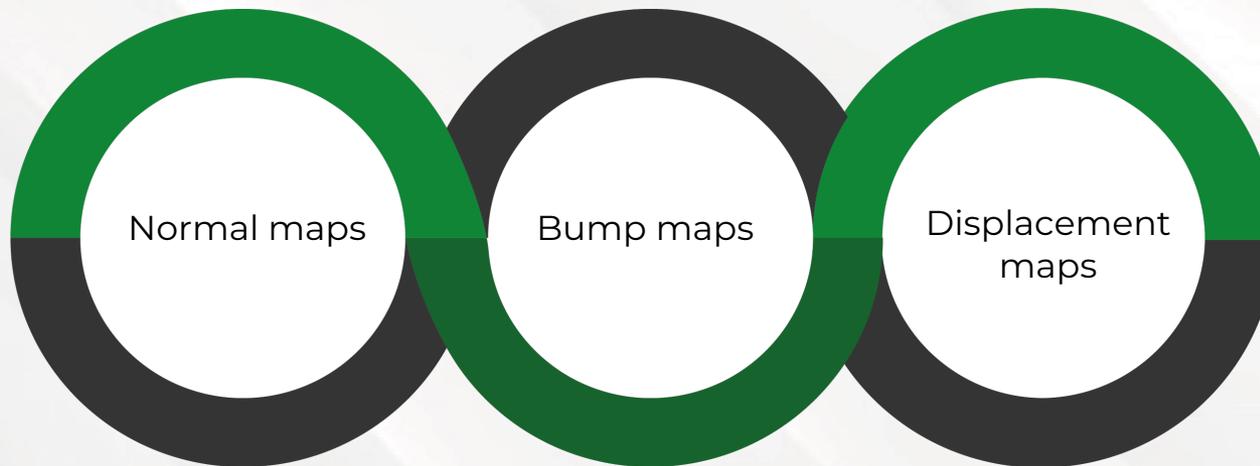


El agregar texturas, materiales, luces y sombras dan un mejor sentido tanto a la escena, como a los elementos.



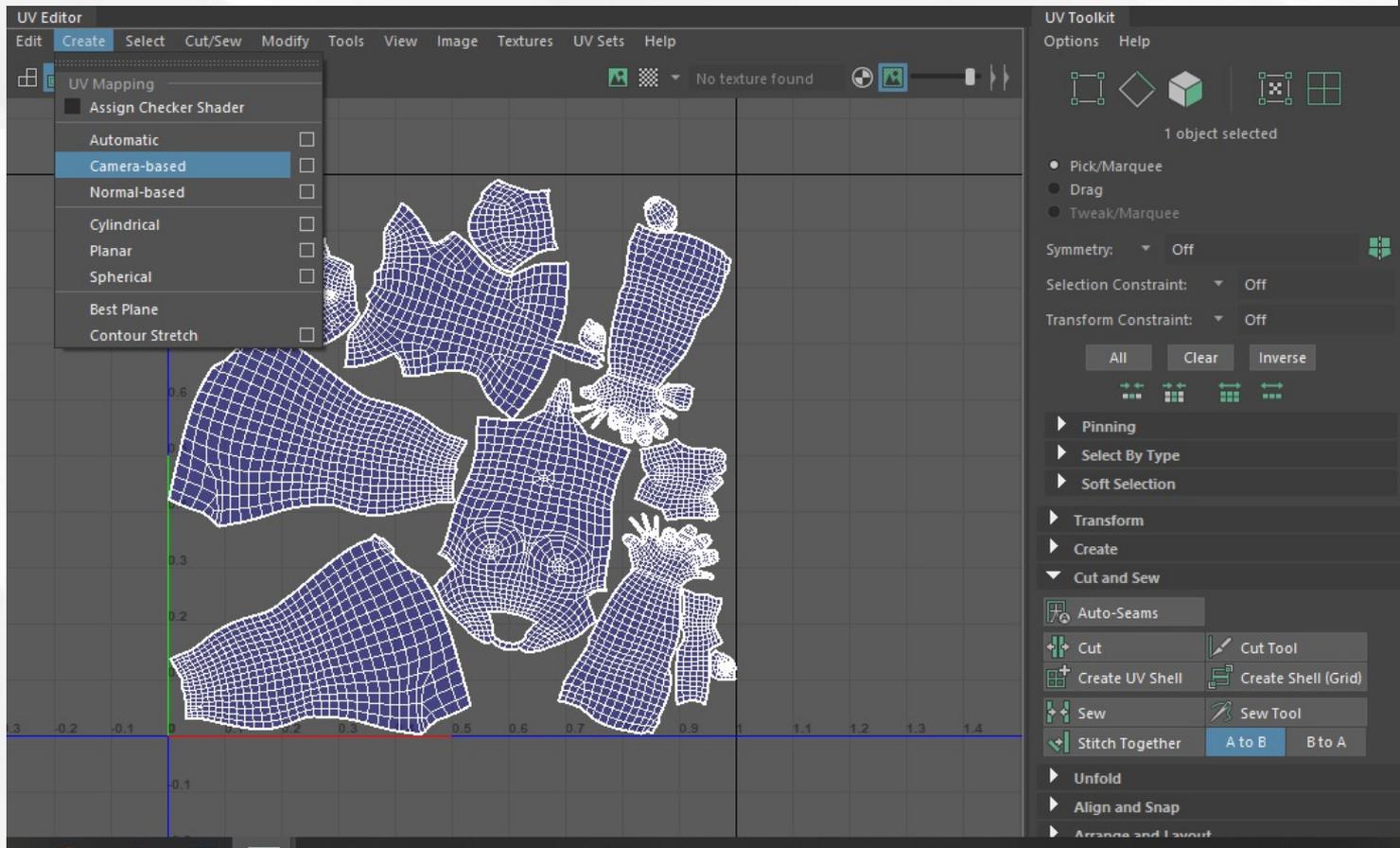
## Modeling Editors - UV Editor







## Métodos de Creación de UV's





Responde a la siguiente pregunta:



¿Qué formato de archivo permite manejar el UV editor?

