



Universidad
Tecmilenio®



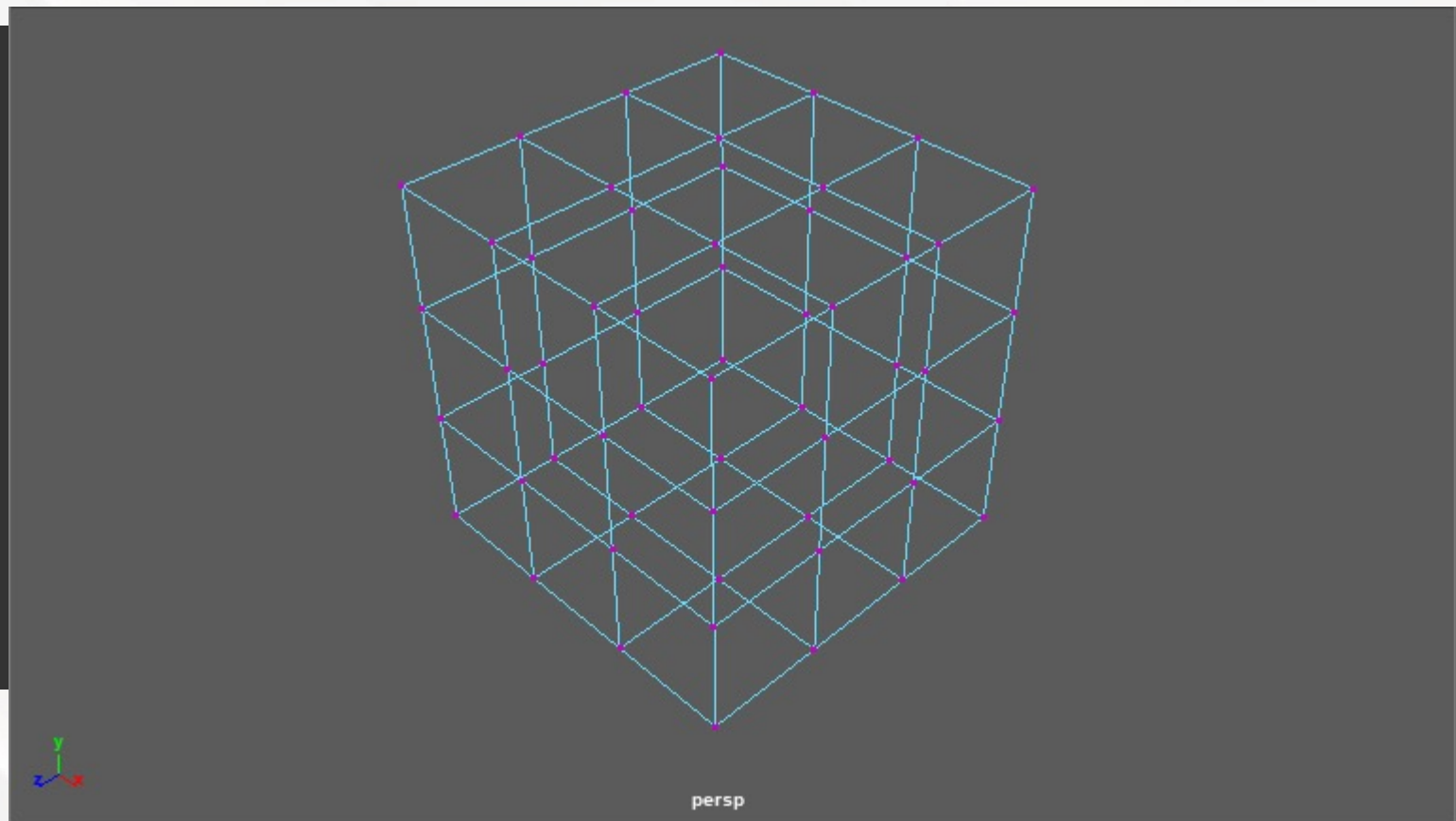


Animación Digital 3D

Shaders y sus atributos

Semana 9

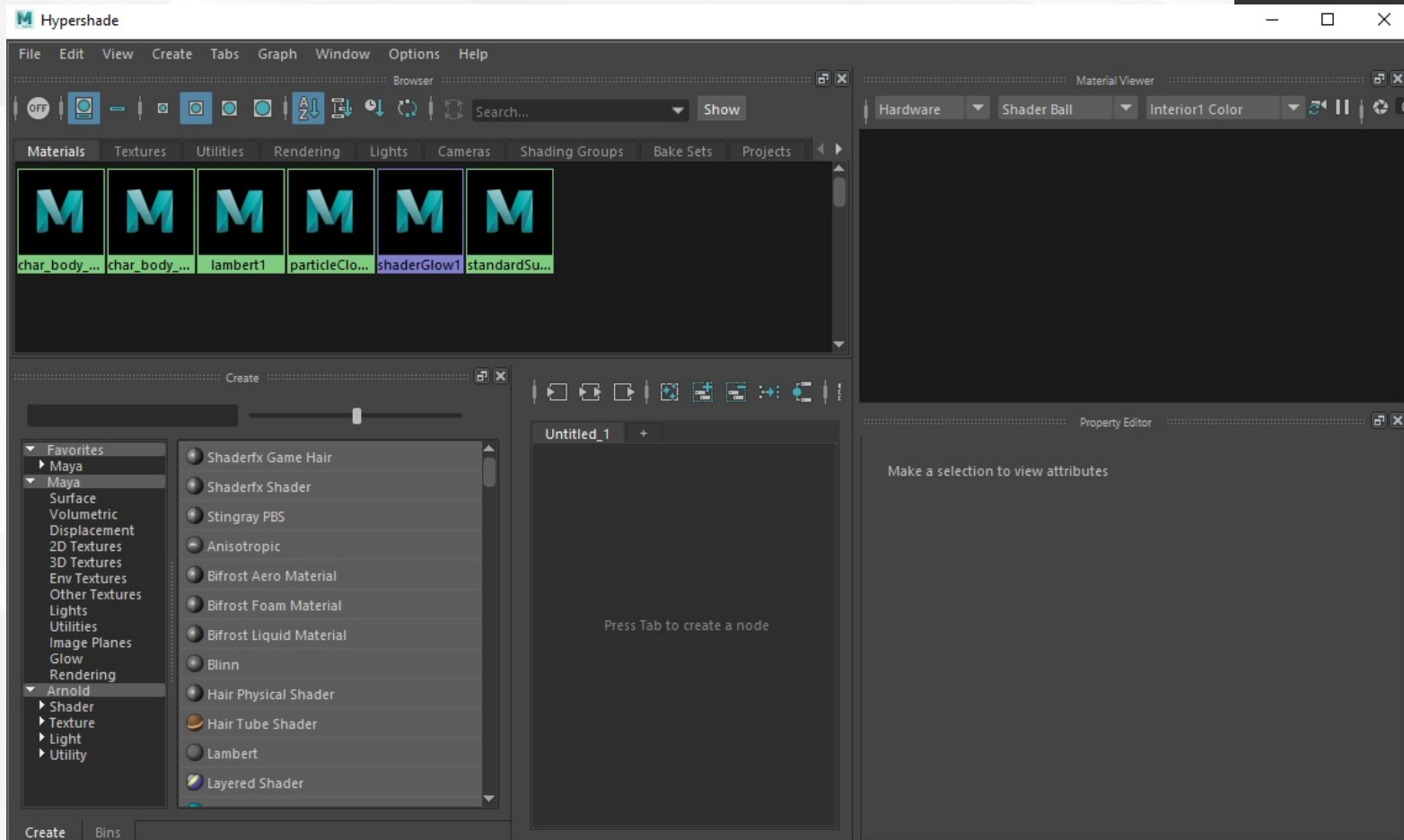




El lograr tener una percepción tridimensional de los objetos y una sensación de volumen, es gracias a los *shaders*, ya que permiten visualizar objetos en un ambiente tridimensional.

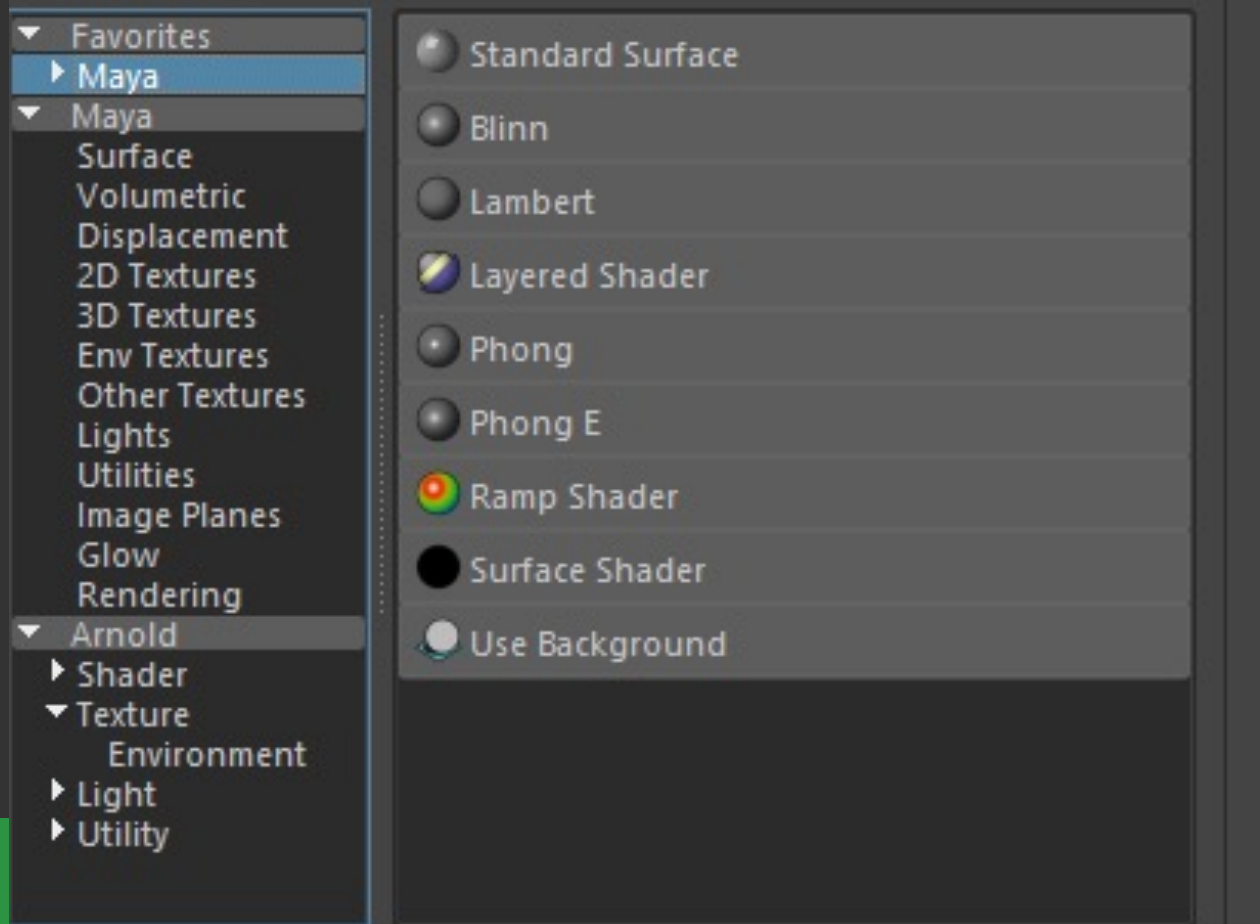


Hypershade



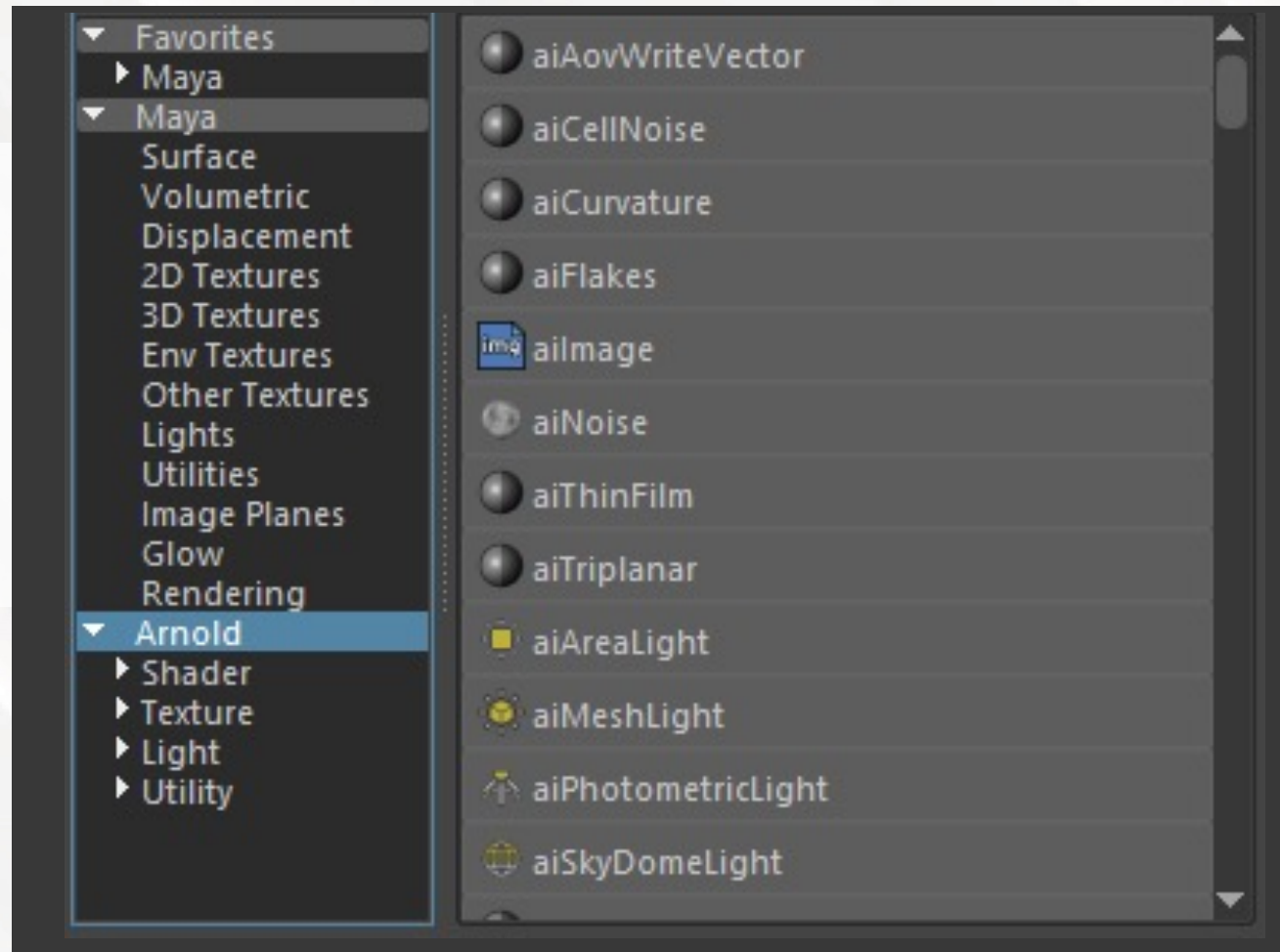


Maya



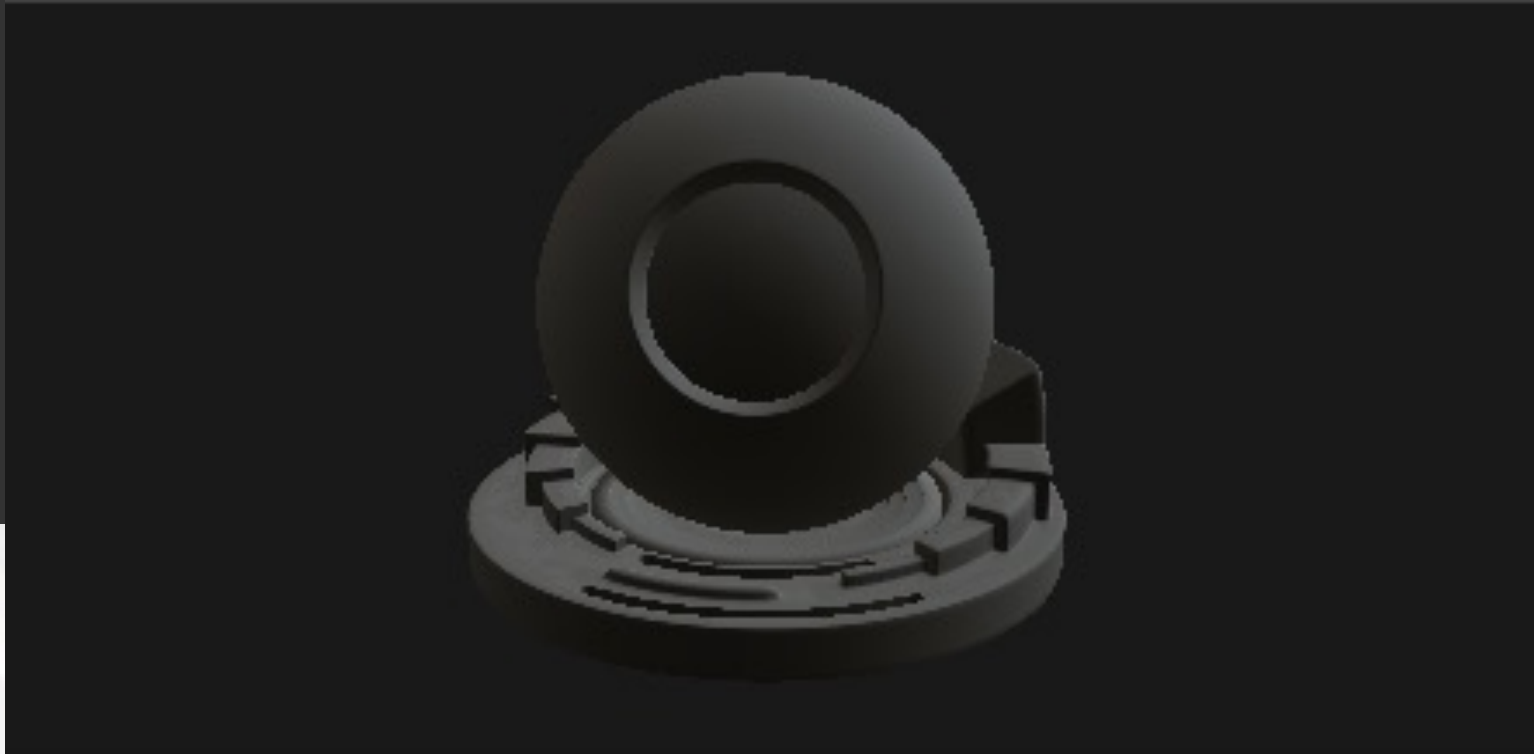


Arnold

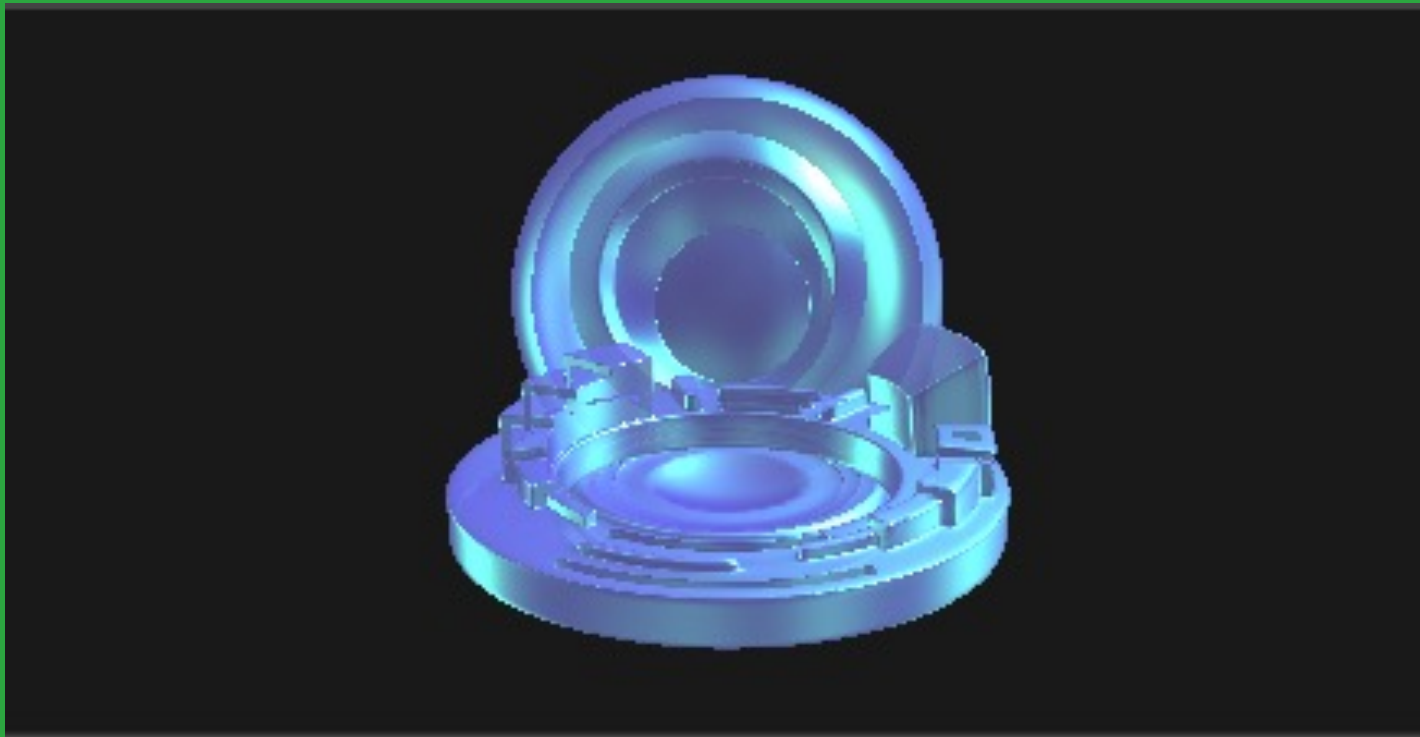




Responde a la siguiente pregunta:



¿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.

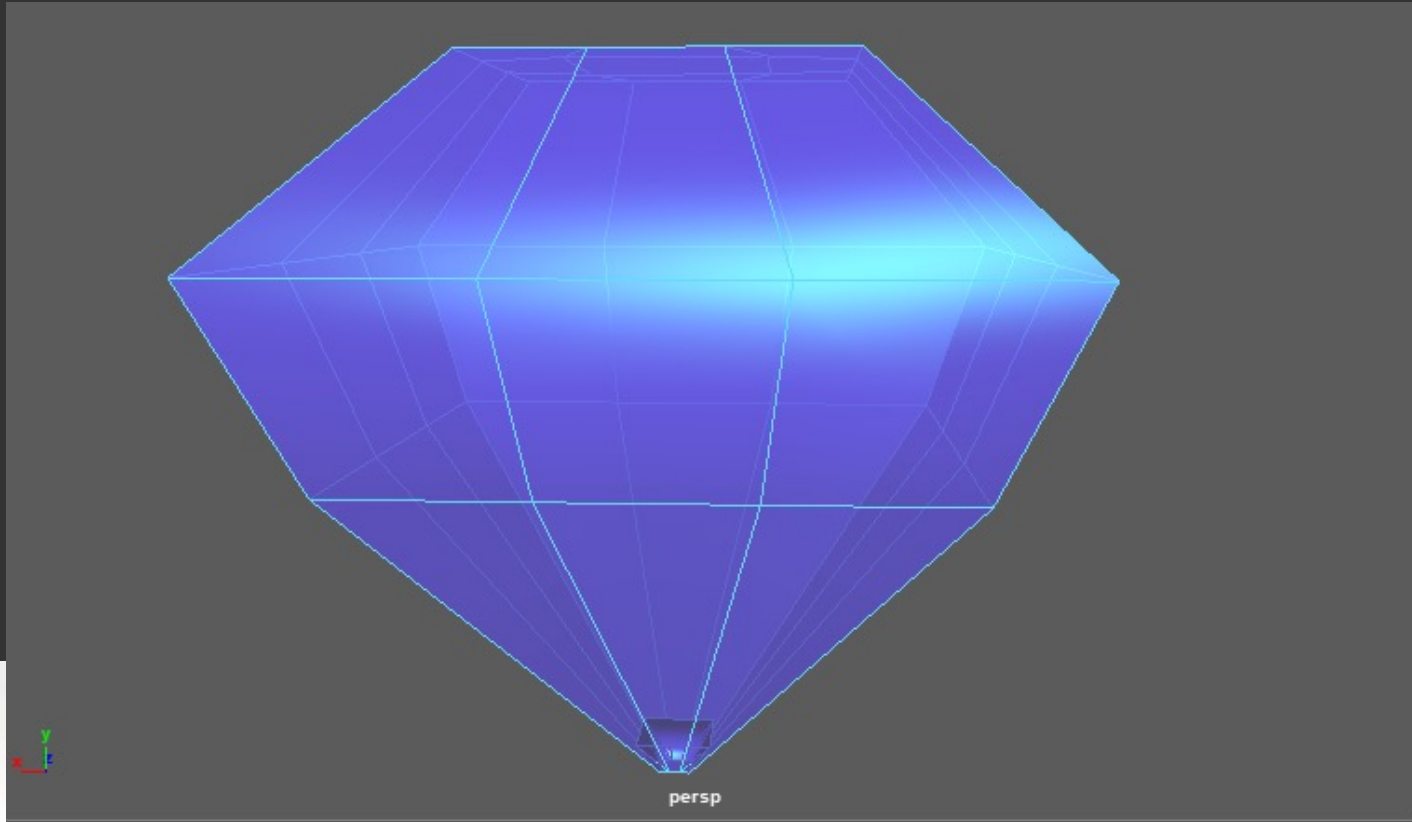


Animación Digital 3D

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.



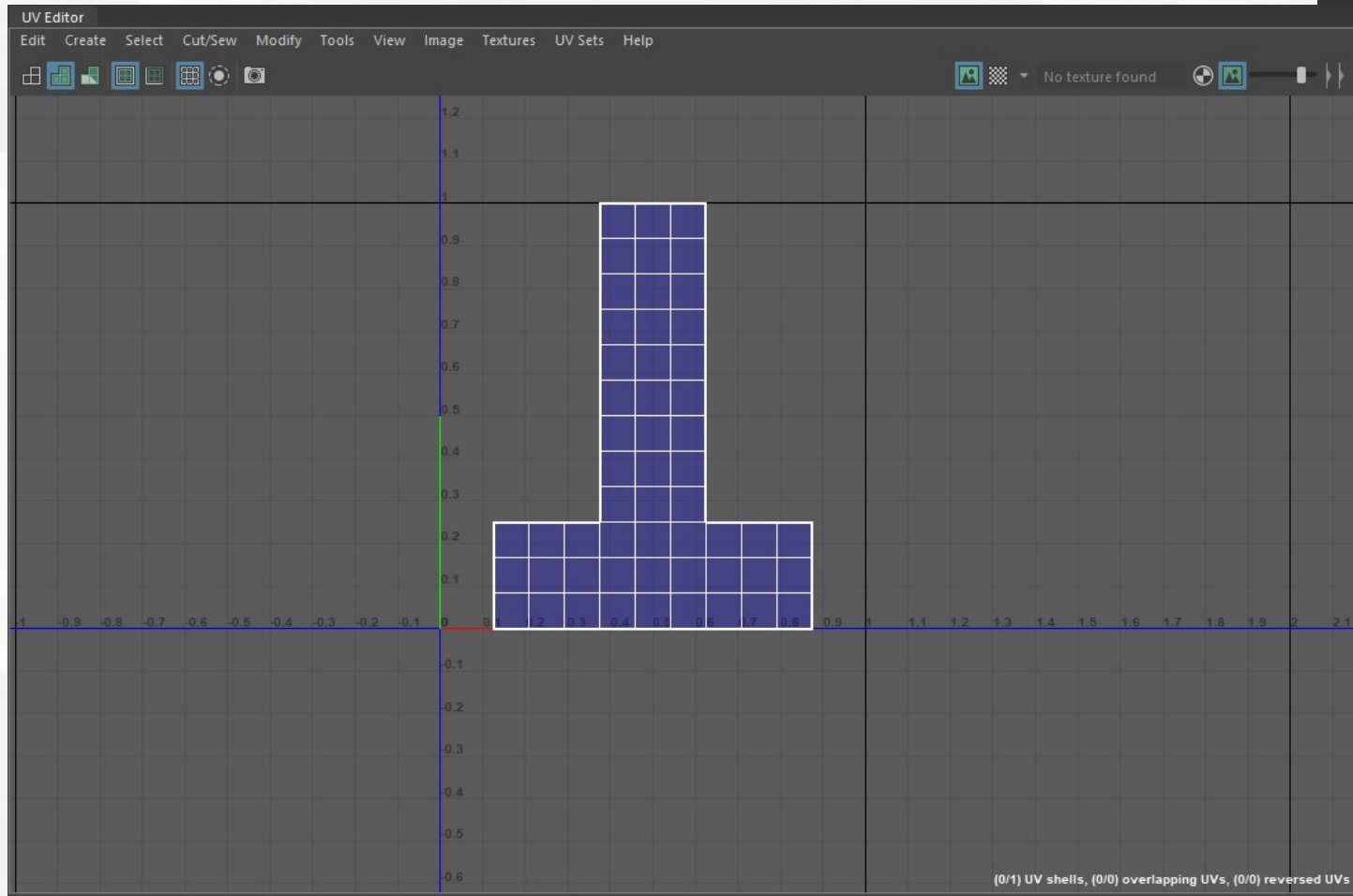
UV's y mapeo

Mapeo

UV Mapping



UV editor





UV toolkit



The screenshot displays a UV mapping software interface. The main workspace shows a grid with a T-shaped object composed of blue squares. The axes are labeled from 0 to 2.1 on the x-axis and 0 to 1.2 on the y-axis. The top menu includes 'Image', 'Textures', 'UV Sets', and 'Help'. A toolbar at the top right shows icons for texture selection and navigation, with the text 'No texture found'.

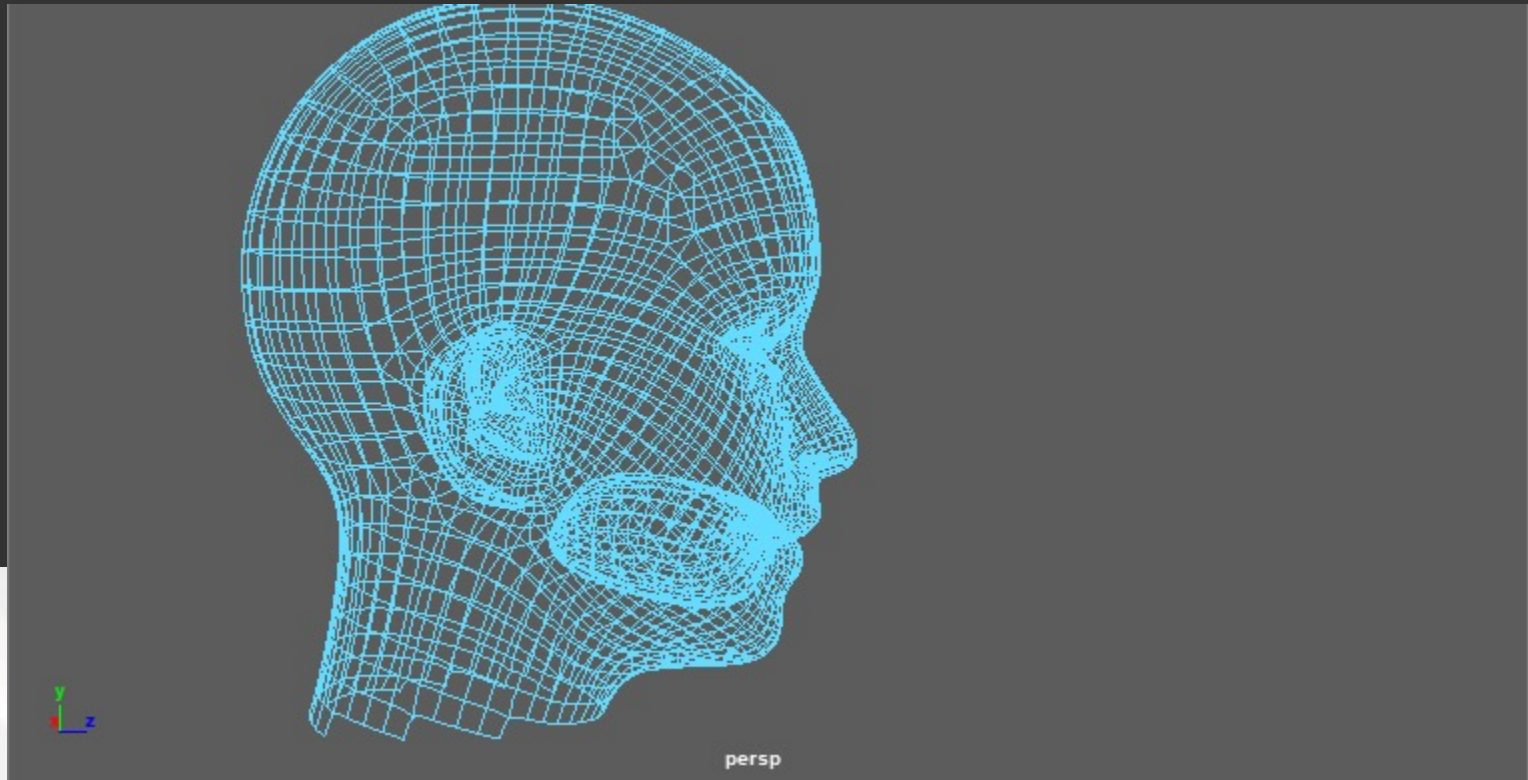
The 'UV toolkit' panel is open on the right side, featuring a dark background with green accents. It includes the following sections:

- Options Help**: Contains icons for selection and transformation tools.
- 1 object selected**: Indicates the current selection state.
- Selection Mode**: Radio buttons for 'Pick/Marquee', 'Drag', and 'Tweak/Marquee'.
- Symmetry**: A dropdown menu set to 'Off'.
- Selection Constraint**: A dropdown menu set to 'Off'.
- Transform Constraint**: A dropdown menu set to 'Off'.
- Action Buttons**: 'All', 'Clear', and 'Inverse' buttons.
- Navigation Icons**: Four icons for moving the selection in different directions.
- Feature List**: A list of expandable features including 'Pinning', 'Select By Type', 'Soft Selection', 'Transform', 'Create', 'Cut and Sew', 'Unfold', 'Align and Snap', and 'Arrange and Layout'.
- UV Sets**: A section at the bottom for managing UV sets.

At the bottom of the main workspace, the text '(0/1) UV shells, (0/0) overlapping UVs, (0/0) reversed UVs' is displayed.



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

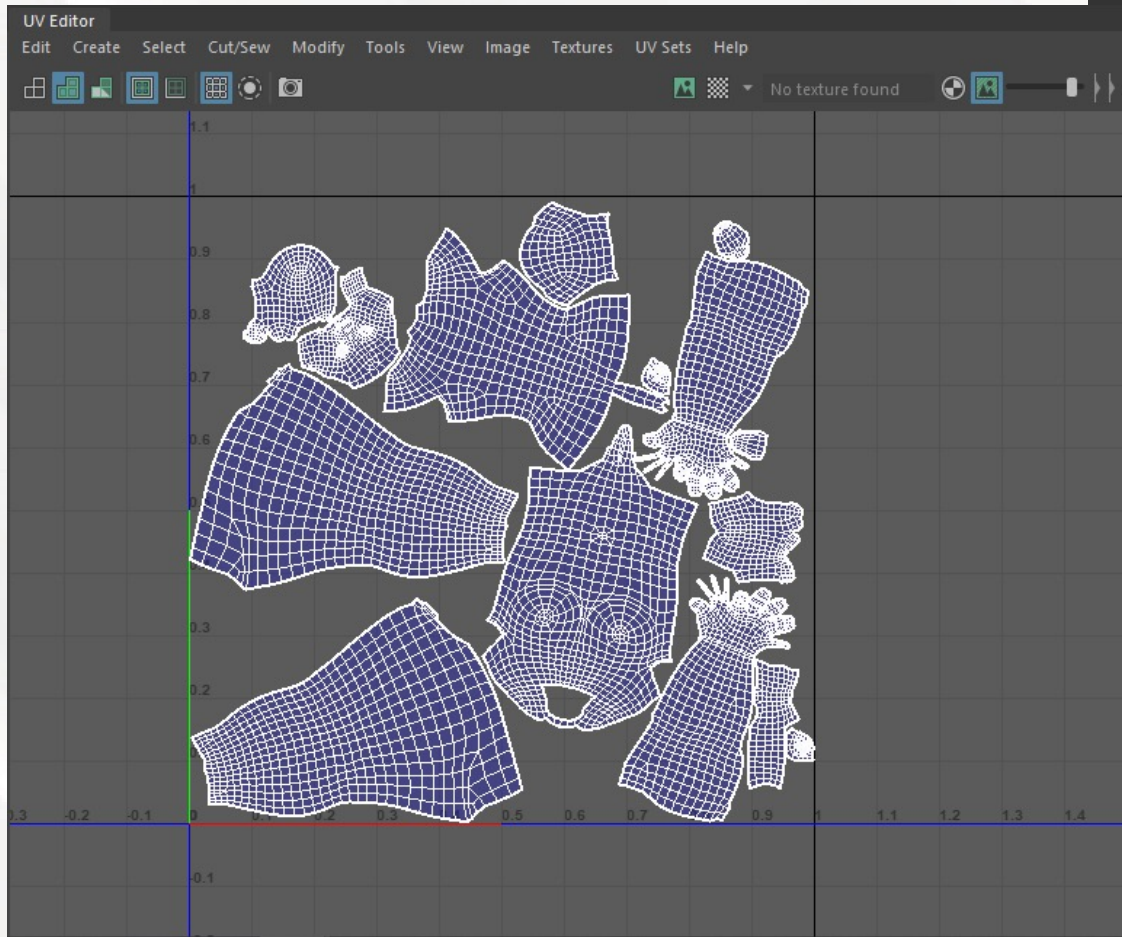


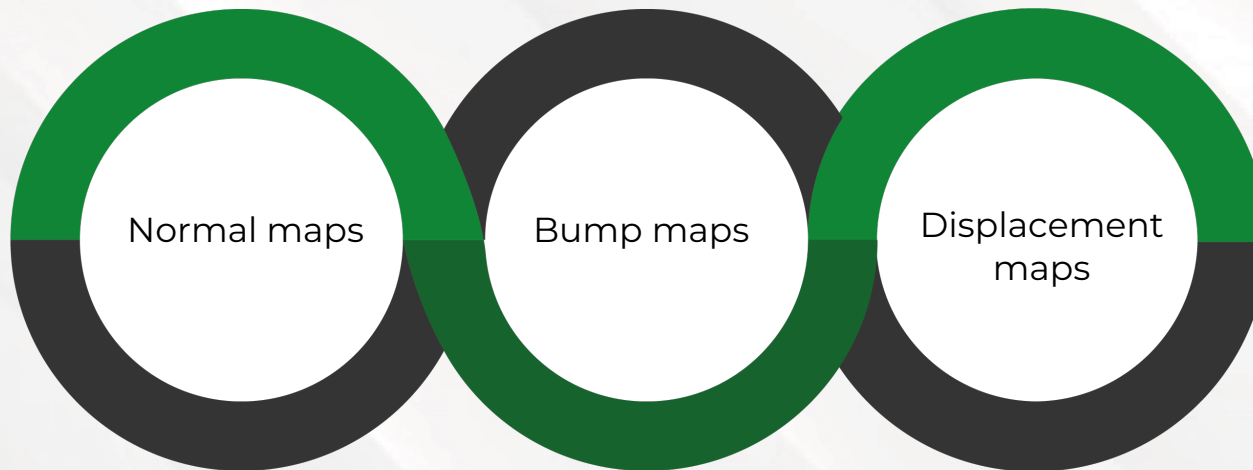


El agregar texturas, materiales, luces y sombras dan un mejor sentido tanto a la escena, como a los elementos.



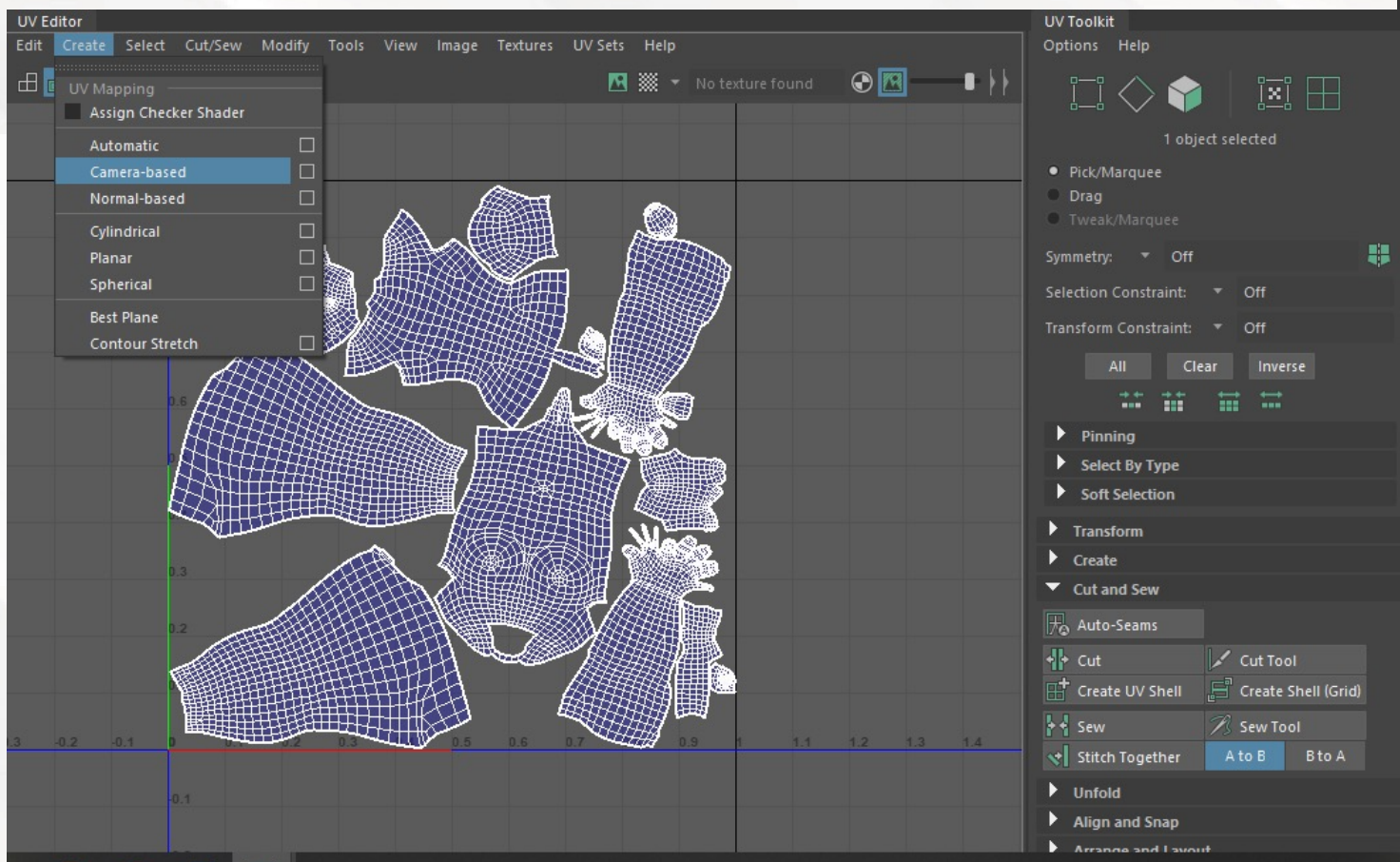
Modeling Editors - UV Editor







Métodos de Creación de UV's





Responde a la siguiente pregunta:



¿Qué formato de archivo permite manejar el UV editor?

