


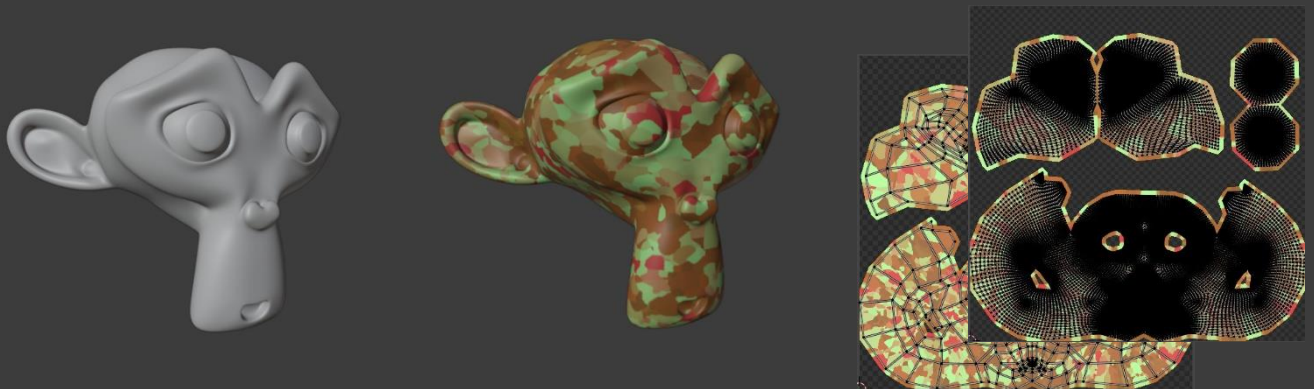
Perdida de Textura tras esculpir

Al esculpir un modelo con textura UV, modificaremos la posición de los vértices y caras en la malla del objeto, pero nunca se alterarán las posiciones de las UVs, y las caras conservarán la relación a la imagen asociada con la textura.

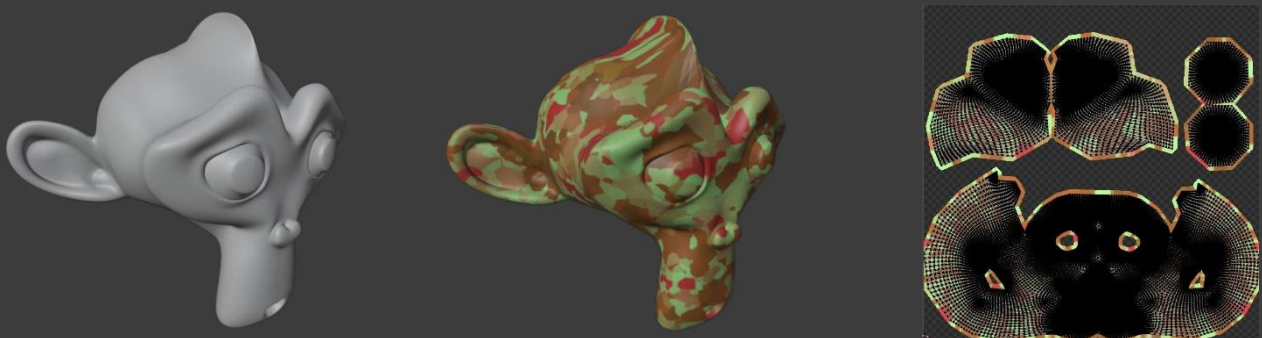
Sin embargo, hay un caso en el que las UVs se verán modificadas drásticamente en el esculpido.

Si nosotros añadimos en  Modo Edición caras, los vértices de las caras generadas, se localizarán por defecto en el punto 0,0 de la imagen, esquina inferior izquierda. (Si realizamos otras operaciones las UV pueden no originarse en el 0,0, por ejemplo al extruir, la posición será dependiente del elemento del que ha sido extruido) Esto ocurrirá al usar dyntopo.

Nosotros tenemos un modelo subdividido de Suzzane con una textura de camuflaje. Si nosotros vemos las UV, podremos observar que todos las caras corresponden al fragmento de textura deseado.



Sin embargo no nos convence la forma y vamos a esculpir una cresta.

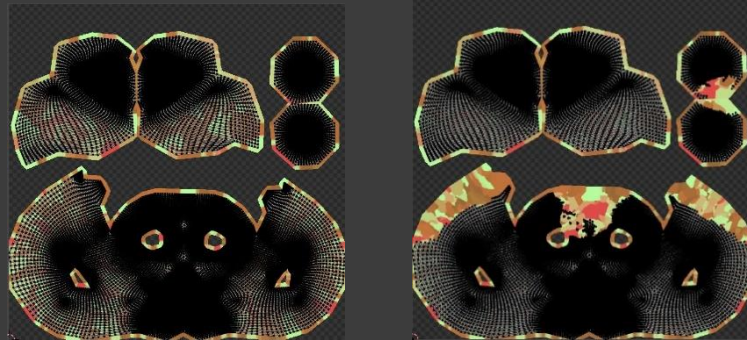


Como podemos observar, no ha existido variación en sus UV. Aunque podremos observar deformación en la textura, puesto que para generar la nueva forma, se han estirado y movido las caras, con lo que la relación de aspecto con como estaba la textura anteriormente se ha modificado.

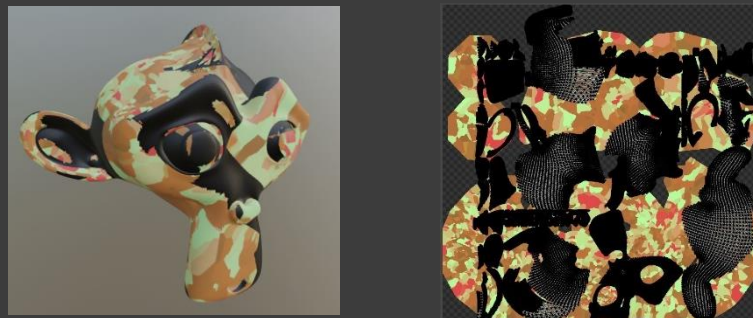
Ahora queremos añadir un poco de textura en la cresa. Sin embargo esculpir solo nos permite modificar la geometría ya existente, y si queremos añadir mas detalles deberemos aumentar la geometría. Solo quiero añadir geometría en la cresta, así que usare dyntopo.



Podemos pensar que usar dyntopo es una buena opción. Pero la herramienta dyntopo destruye y crea geometría, por lo que las caras donde interactuaremos con el dyntopo serán creadas de 0 y su coordenada UV será 0,0, desapareciendo de donde se localizaban.



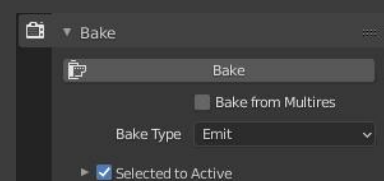
Para poder recuperar esa información, deberemos volver a crear un mapa de UV.

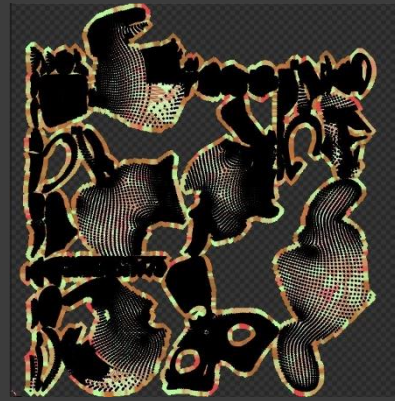
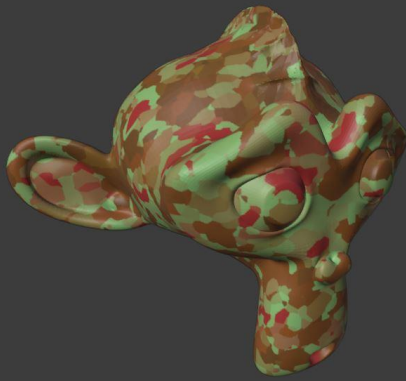


Al generar nuevas UV probablemente la textura no se correlacione con las nuevas UV.

Para solventar este problema, debemos tener una copia del objeto cuando sus UV seguían correctos. El procedimiento que realizaremos será "Bake", y transferir la información de textura del antiguo objeto al nuevo.

Para ello deberemos activar la opción Selección a Activo. Y seleccionar el tipo de Bake dependiendo de en que nivel se encuentre la textura deseada a trasportar.





De esta manera recuperaremos gran parte de la información de textura del objeto.

Recomendaciones:

- Si se va a trabajar modificando constantemente la geometría, esculpiendo y pintando sobre la misma, una opción que usan programas como Zbrush orientados a escultura usan por defecto pintura por vértices. Sin embargo esto necesita tener una malla más densa para crear detalle.
- Esperar a tener el modelo completo y luego pintarlo. Es la rutina habitual y en general se opta por crear un segundo modelo de menor densidad de malla, más sencillo de separar y cortar para generar el mapa de UVs.
- Separar las partes por distinto material. Si en algún caso tenemos que cambiar o sustituir un objeto concreto. (Ej. Decides cambiar la ropa de tu modelo) el resto de objetos no serán sujetos a esos cambios al estar separados.