



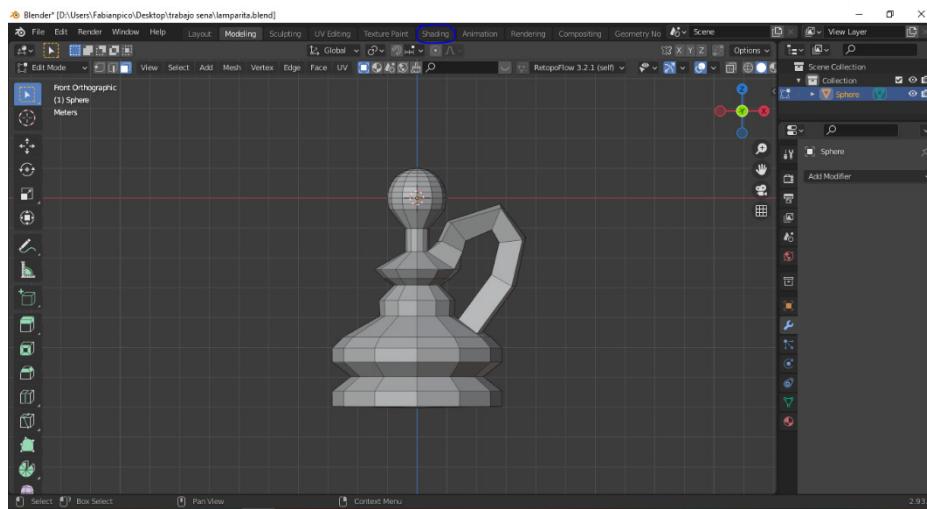
Servicio Nacional de Aprendizaje **SENA**

**TEXTURIZADO SIN UVs
(ADECUADO PARA ELEMENTOS DE FONDO)**

Texturizado sin UVs (Adecuado para elementos de fondo)

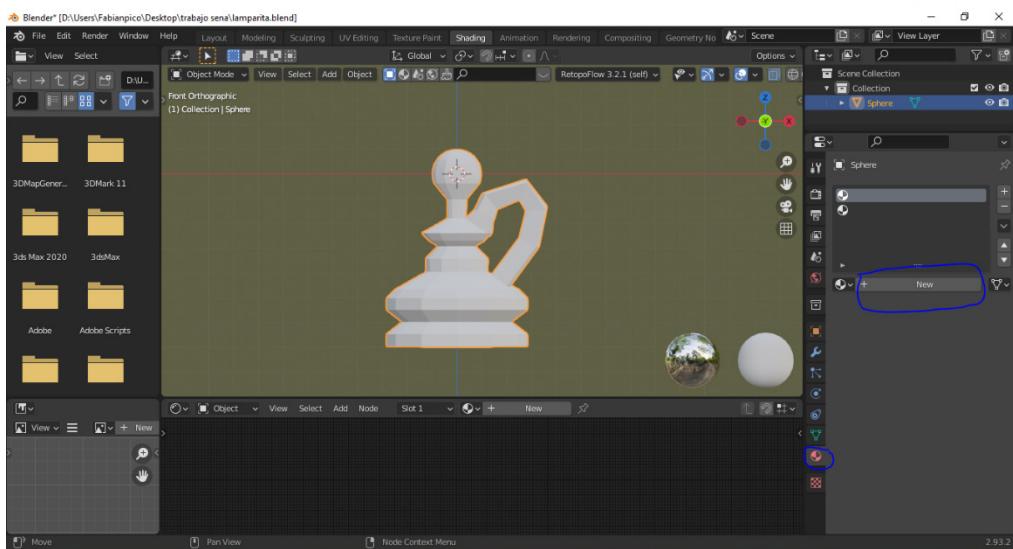
Para este caso, usaremos una lámpara oxidada, Nos ponemos en modo *edit*, y en la pestaña *shading*.

Figura 1
Texturizado sin UV



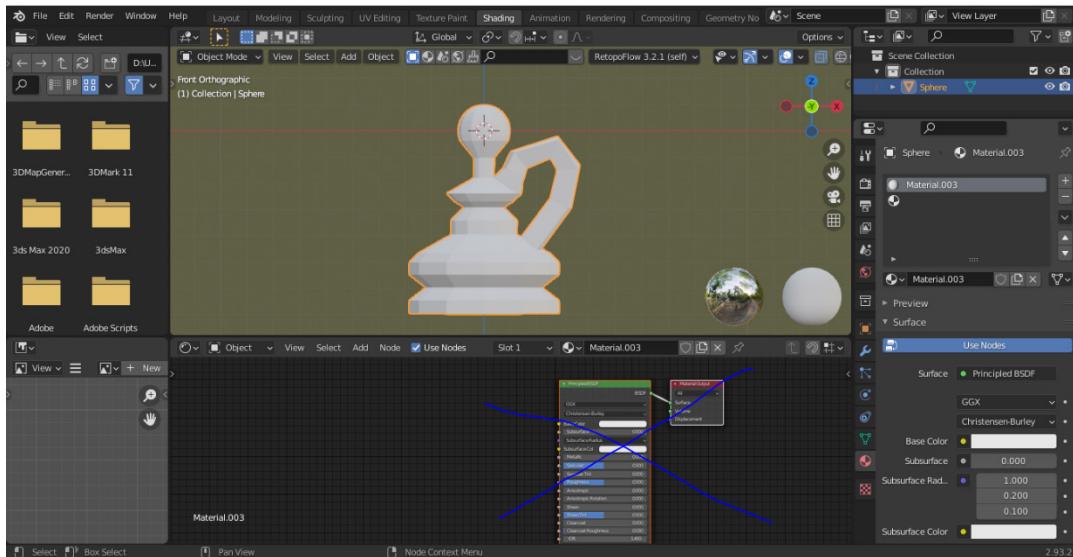
Nos vamos ahora al lado derecho y en el botón de materiales asignamos un material nuevo.

Figura 2
Texturizado sin UV



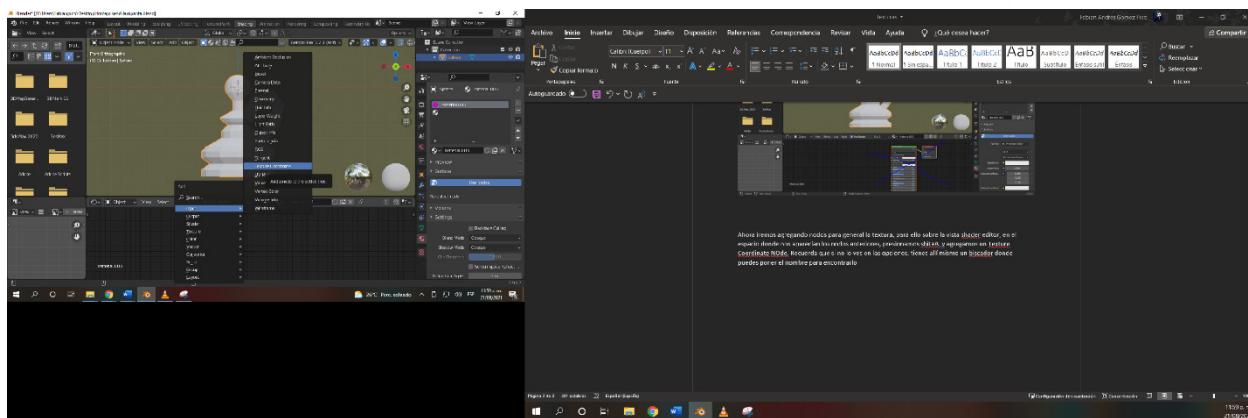
Nos aparecerán unos nodos de ese material en la pestaña inferior, lo que haremos es ir agregando unos nodos específicos, los cuales nos generarán las texturas sin necesidad de uvs, para ello eliminaremos los nodos que nos aparecen por defecto.

Figura 3
Texturizado sin UV



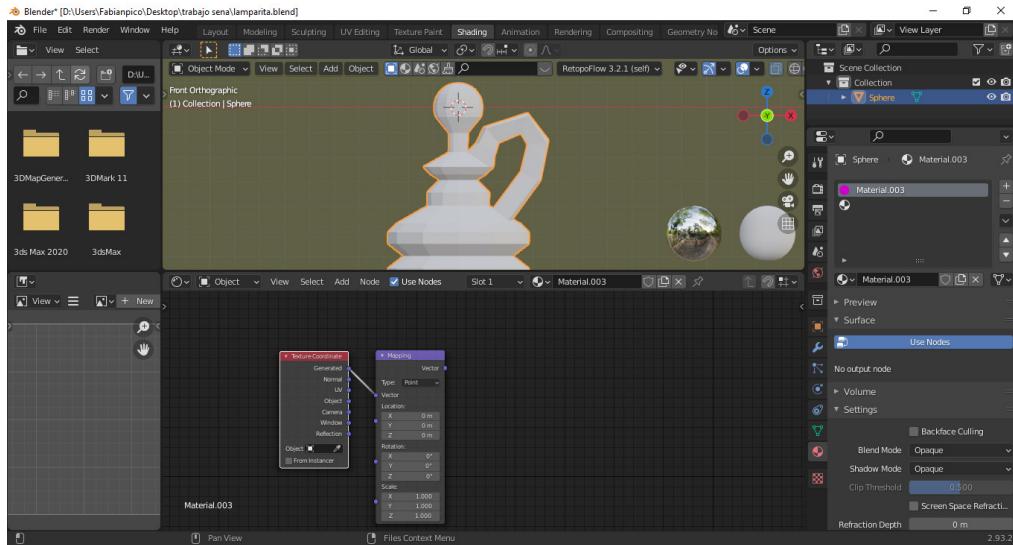
Ahora iremos agregando nodos para generar la textura, para ello sobre la vista *Shader Editor*, en el espacio donde nos aparecían los nodos anteriores, presionamos *shift+A* y agregamos un *Texture Coordinate Node*. Recuerda que, si no lo ves en las opciones, tienes allí mismo un buscador donde puedes poner el nombre para encontrarlo.

Figura 4
Texturizado sin UV



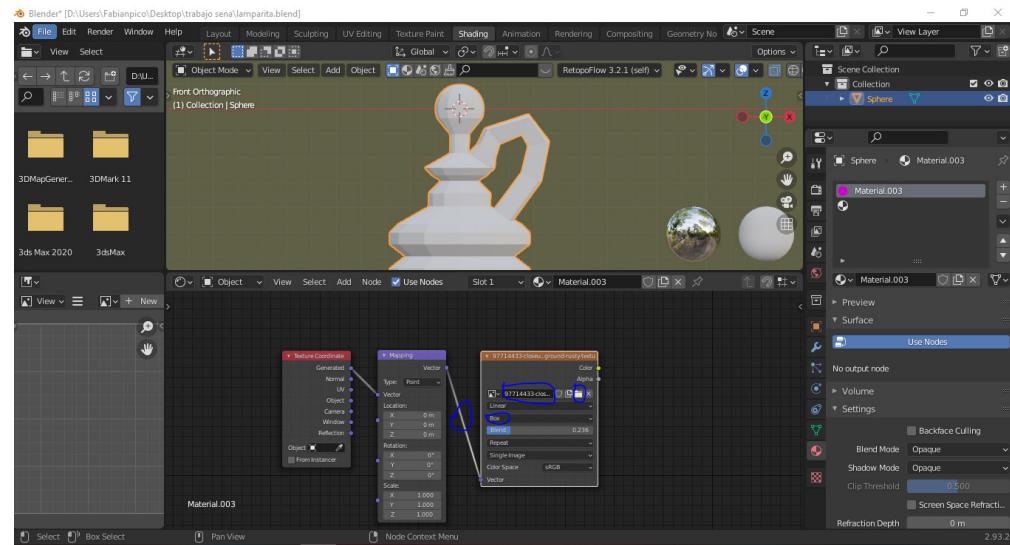
De igual manera, creamos un *mapping node*, y los conectamos arrastrándose desde el punto *generated* al punto *vector*.

Figura 5
Texturizado sin UV



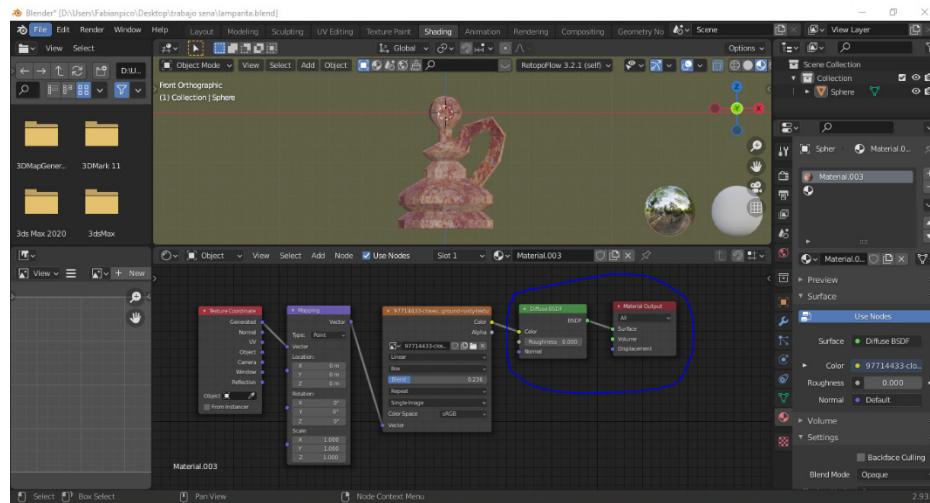
Ahora agregamos un *image texture node*, al cual le asignaremos alguna textura que queramos utilizar, le damos buscarla en el ícono de la carpeta y la cargamos, igualmente se conecta en los botones de vector, ponemos el modo en box para que la textura se proyecte desde todos los lados, los valores de *blend* doblan según los lados.

Figura 6
Texturizado sin UV



Finalmente, creamos los dos últimos nodos, el *difusse* y el material output, los conectamos y vemos como el objeto toma la textura aplicada uniformemente.

Figura 7
Texturizado sin UV



Una vez aplicado, podemos ir al modo edición, seleccionar solo la parte de la bombilla y asignarle un nuevo material, le damos en material al signo +, new y seleccionamos el color y le aplicamos *assign*, blender tiene ciertos materiales prediseñados, para aplicar el tipo vidrio, seleccionamos en el modo edición los polígonos y nos vamos a la pestaña materiales, y en la parte de abajo en material *library vx* le damos a *sample materials*, *basic glass* y clicamos en *apply to selected*

Figura 8
Texturizado sin UV



De esta manera podemos generar texturas bien distribuidas para diversos objetos.