



**UTN.BA**

UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA NACIONAL  
FACULTAD REGIONAL BUENOS AIRES

**Centro de  
e-Learning**

Secretaría de Extensión y Cultura Universitaria

**I.5. UNIDAD DIDÁCTICA: MAPEADO UV**

## **<< Desarrollo de Videojuegos >>**



**Centro de Formación, Investigación y Desarrollo de Soluciones de e-Learning.**

UTN - FRBA. Secretaría de Cultura y Extensión Universitaria

Medrano 951 2do piso (1179) // Tel. +54 11 4867 7589 / Fax +54 11 4032 0148 // [e-learning@sceu.frba.utn.edu.ar](mailto:e-learning@sceu.frba.utn.edu.ar)

[www.sceu.frba.utn.edu.ar/e-learning](http://www.sceu.frba.utn.edu.ar/e-learning)

## << Modulo I – Creación de ropa >>

### Aplicación en Blender

---



## Presentación:

En esta unidad comenzaremos a profundizar en el mapeado UV de los personajes y sus vestimentas, así como en la edición de imágenes con Photoshop. Una herramienta de uso libre de edición de imágenes con características similares a Photoshop es Gimp, la cual cuenta con una amplia bibliografía online en español y una comunidad bastante amplia.



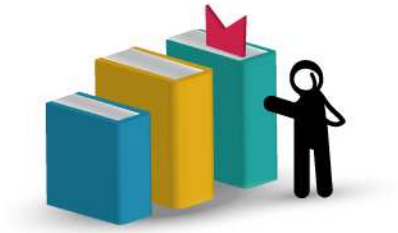
## Objetivos:

### Que los participantes\*:

Comiencen a realizar en Blender sus propias herramientas y objetos.

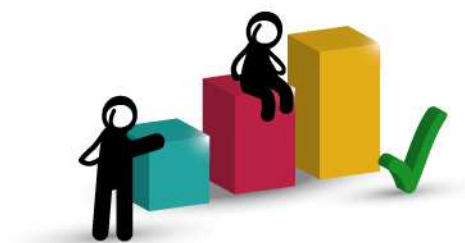
Explore el uso de Photoshop como herramienta de edición de imágenes.

Comprendan como realizar un mapeado UV.



## Bloques temáticos:

- 1.- Crear lata de pepsi en Blender
- 2.- Ajustamos malla para mapeado UV
- 3.- Edición de imagen



## Consignas para el aprendizaje colaborativo

En esta Unidad los participantes se encontrarán con diferentes tipos de actividades que, en el marco de los fundamentos del MEC\*, los referenciarán a tres comunidades de aprendizaje, que pondremos en funcionamiento en esta instancia de formación, a los efectos de aprovecharlas pedagógicamente:

- Los foros proactivos asociados a cada una de las unidades.
- La Web 2.0.
- Los contextos de desempeño de los participantes.

Es importante que todos los participantes realicen algunas de las actividades sugeridas y compartan en los foros los resultados obtenidos.

Además, también se propondrán reflexiones, notas especiales y vinculaciones a bibliografía y sitios web.

El carácter constructivista y colaborativo del MEC nos exige que todas las actividades realizadas por los participantes sean compartidas en los foros.

*\* El MEC es el modelo de E-learning constructivista colaborativo de nuestro Centro.*



## Tomen nota\*

Las actividades son opcionales y pueden realizarse en forma individual, pero siempre es deseable que se las realice en equipo, con la finalidad de estimular y favorecer el trabajo colaborativo y el aprendizaje entre pares. Tenga en cuenta que, si bien las actividades son opcionales, su realización es de vital importancia para el logro de los objetivos de aprendizaje de esta instancia de formación. Si su tiempo no le permite realizar todas las actividades, por lo menos realice alguna, es fundamental que lo haga. Si cada uno de los participantes realiza alguna, el foro, que es una instancia clave en este tipo de cursos, tendrá una actividad muy enriquecedora.

Asimismo, también tengan en cuenta cuando trabajen en la Web, que en ella hay de todo, cosas excelentes, muy buenas, buenas, regulares, malas y muy malas. Por eso, es necesario aplicar filtros críticos para que las investigaciones y búsquedas se encaminen a la excelencia. Si tienen dudas con alguno de los datos recolectados, no dejen de consultar al profesor-tutor. También aprovechen en el foro proactivo las opiniones de sus compañeros de curso y colegas.

***\* Está página queda como está. El contenidista no le quita ni le agrega nada.***

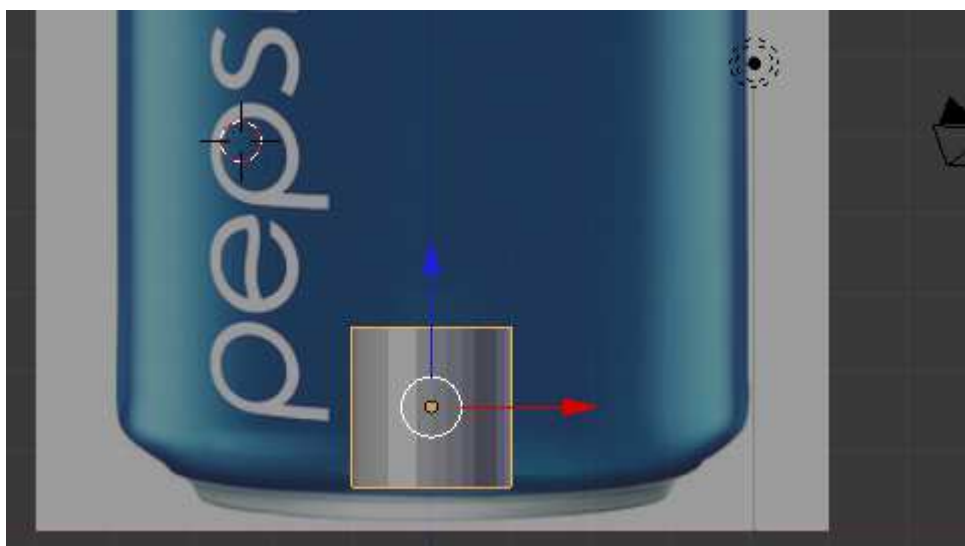
## 1. Boque temático 1 – Crear lata de pepsi en Blender

En este caso vamos a partir de la imagen de una lata de pepsi tomada de internet, la cual iremos creando en blender y a la cual posteriormente le agregaremos textura. La imagen utilizada en este caso pueden descargarla de la plataforma.

**Paso 1.-** Abrimos Blender y en la vista de frente agregamos una lata de refresco.

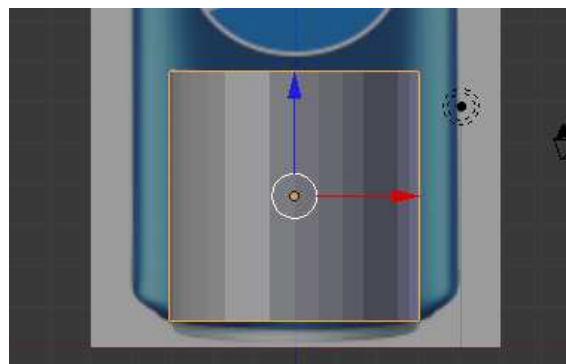
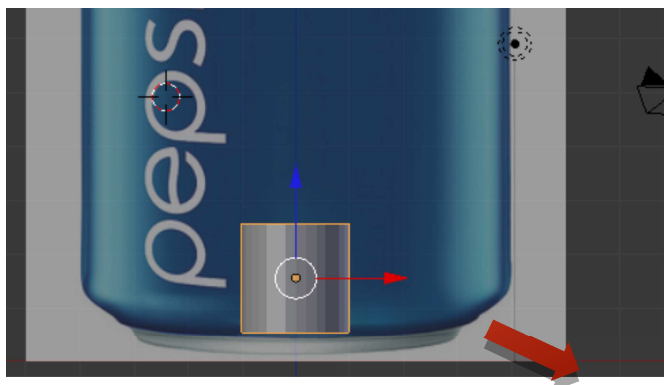


**Paso 2. -** Agregamos con shift + a un cilindro

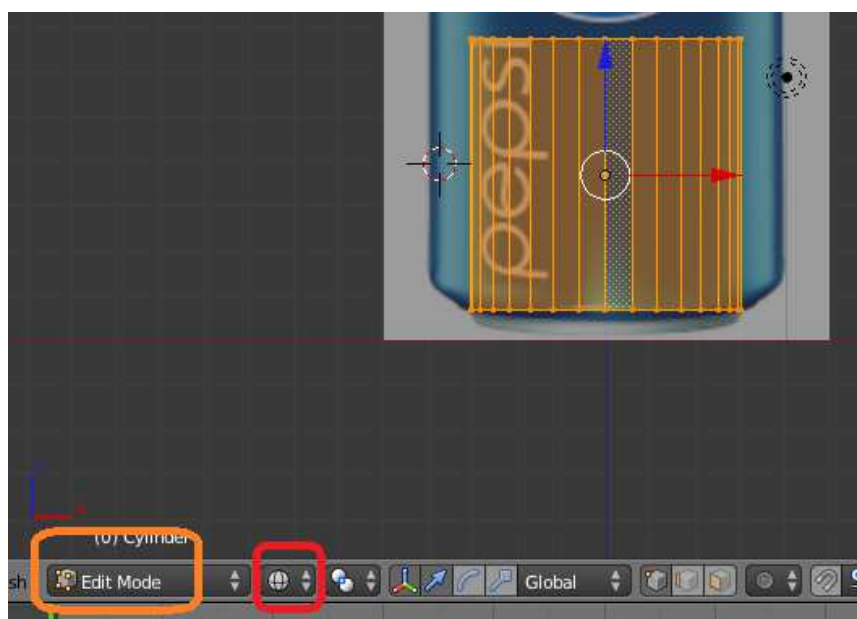




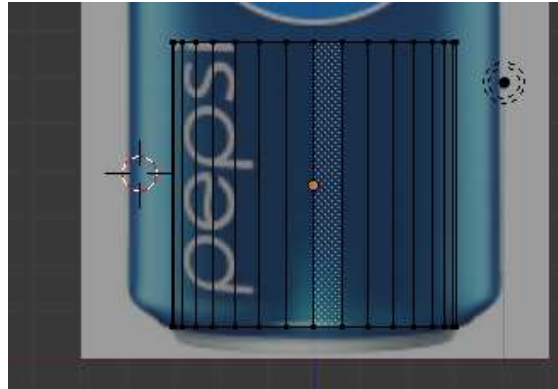
**Paso 3.-** Deformamos el cilindro con tecleando la letra “s” y moviendo el mouse, de forma tal que coincida con la base en tamaño



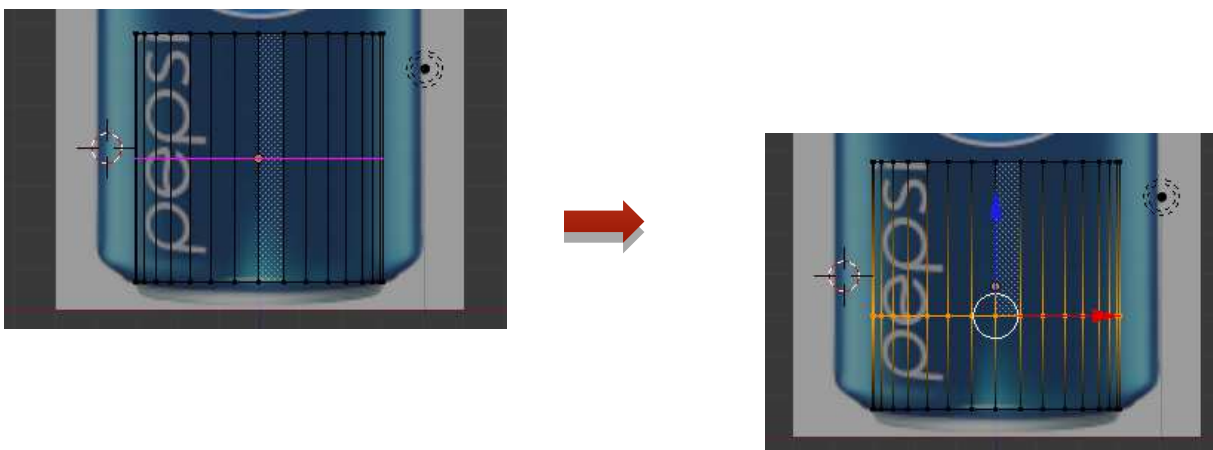
**Paso 4.-** Entramos en modo Edit Mode y forma Alambre



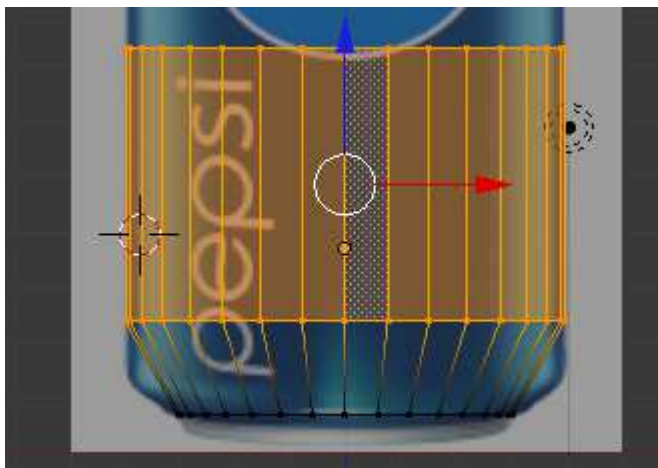
**Paso 5.-** Deseleccionamos la lata presionando la tecla “a” sobre la pantalla



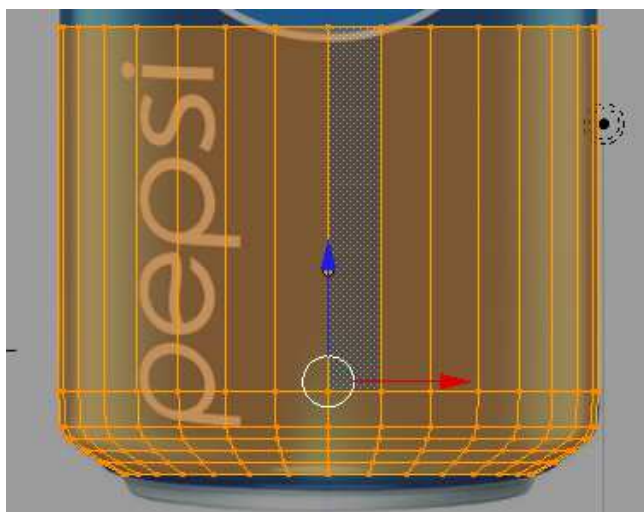
**Paso 6.-** Si presionamos (ctrl + r) en la pantalla, aparece una línea roja que podemos mover y que al presionar con el botón izquierdo del mouse sobre la pantalla, crea una división del cilindro.



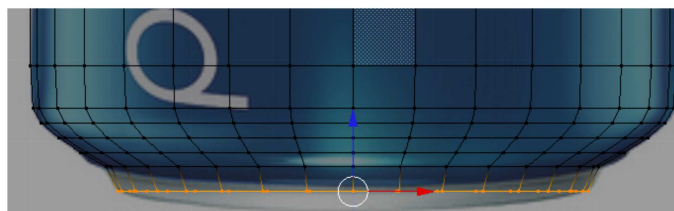
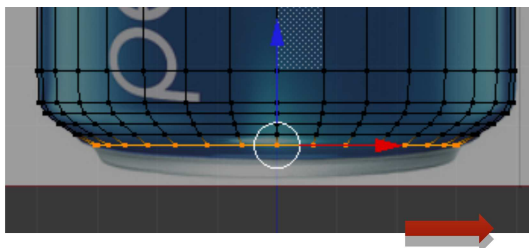
**Paso 7.-** Seleccionamos los dos anillos superiores y los expandimos hasta copiar el ancho de la lata



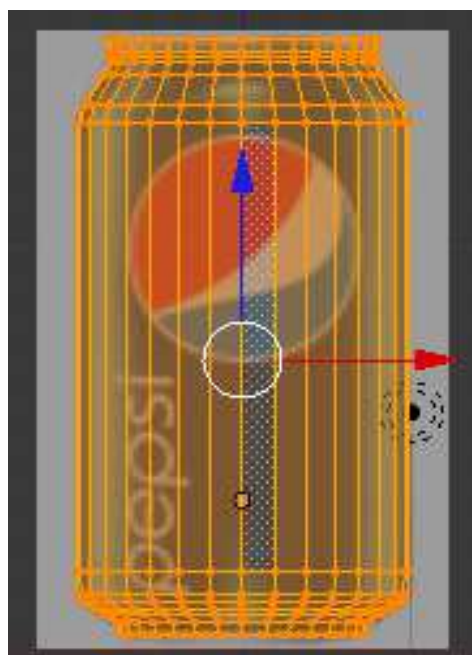
**Paso 8.-** Repetimos los pasos 6 y 7 hasta copiar la forma inferior de la lata.



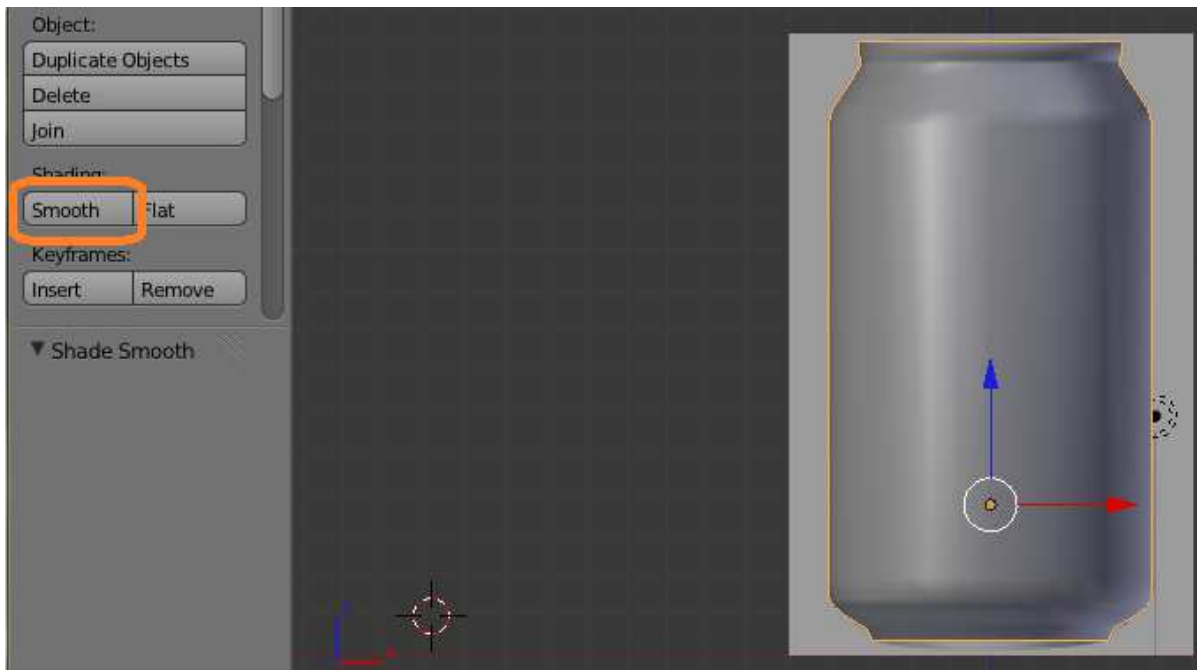
**Paso 9.-** Seleccionamos el anillo inferior y presionamos la tecla “e” para extrudar, luego desplazamos hacia abajo



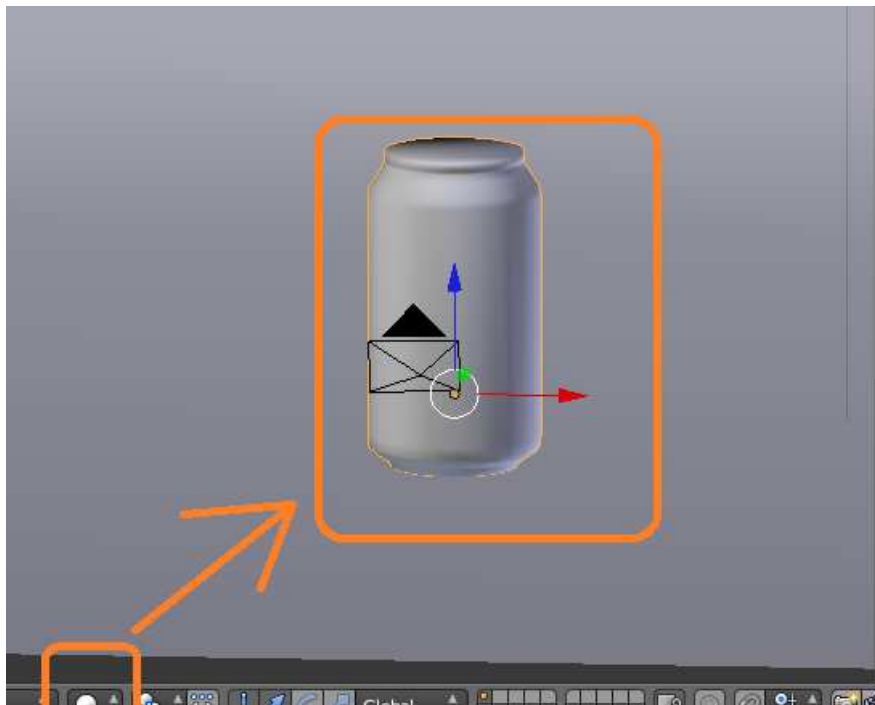
**Paso 10.-** Copiamos el resto de la lata



**Paso 11.-** Pasamos a modo “Object Mode” y luego presionamos “Smooth” para suavizar la superficie

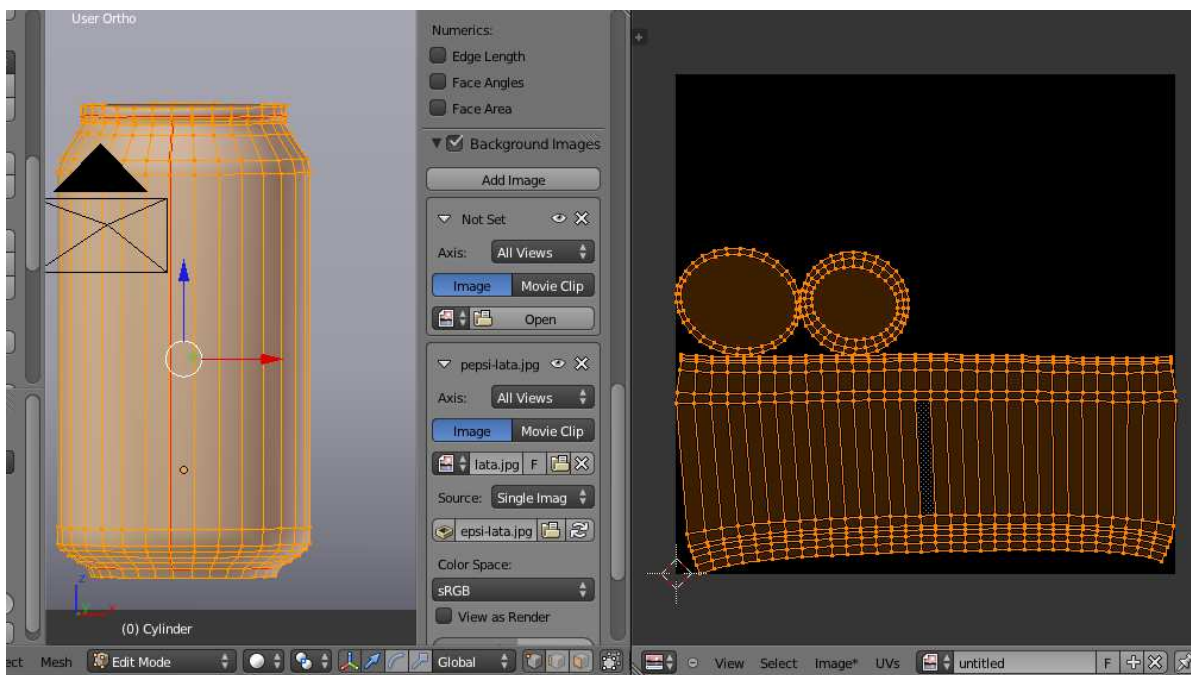


**Paso 12.-** Seleccionamos la lata y le agregamos un material.

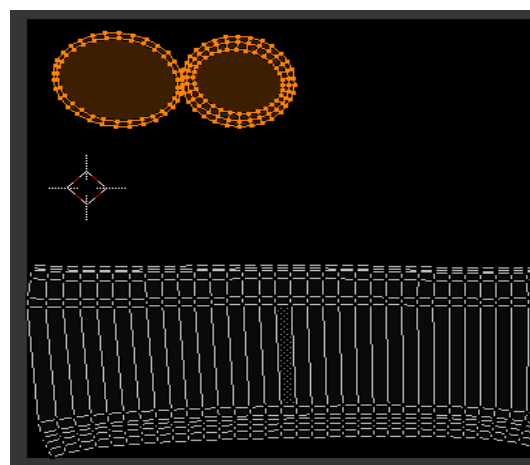


## 2. Boque temático 2 – Ajustamos malla para mapeado UV

**Paso 1.-** Igual que hicimos antes con el cubo, cortamos la lata verticalmente para realizar un mapeado UV

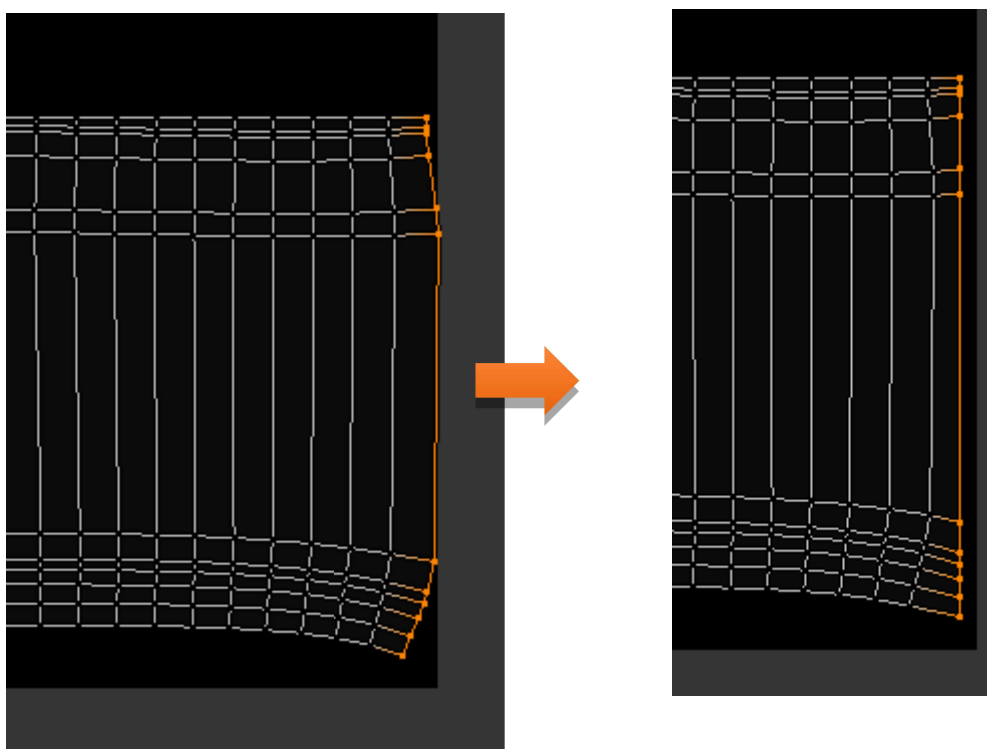


**Paso 2.-** Selecciono las tapas superiores e inferiores, y presionando la letra “g” las desplazo hacia arriba.



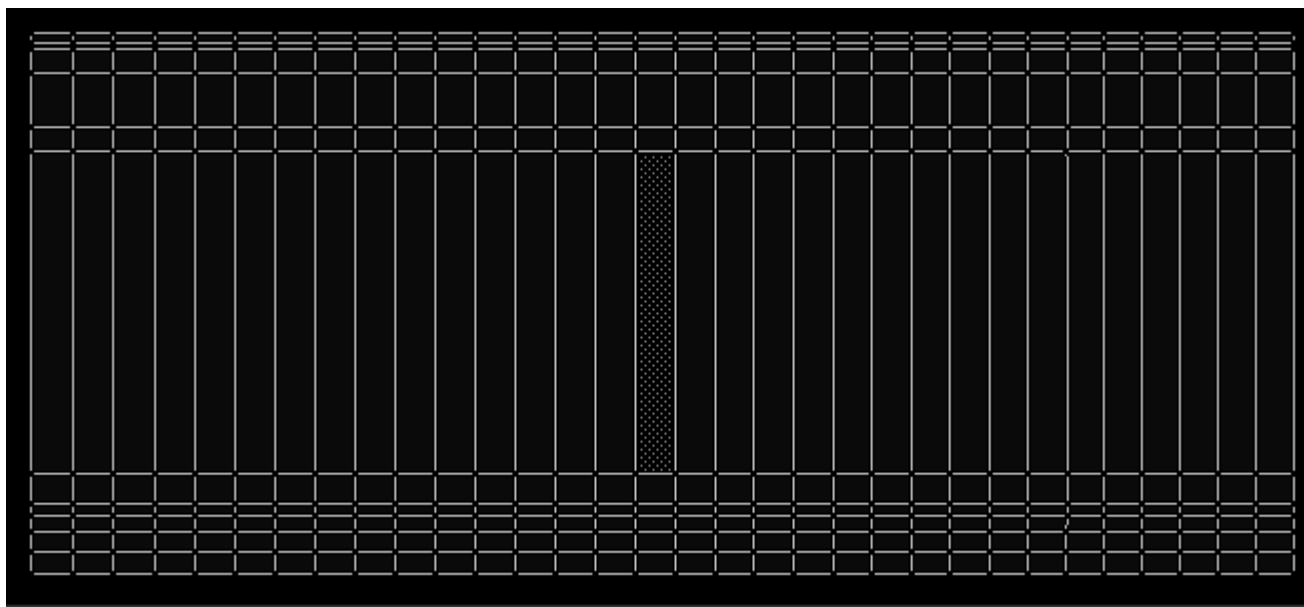
**Nota:** Ahora voy a necesitar que la parte central se adapte a la imagen que le voy a pegar por lo que debo deformar la estructura de alambre para que me quede un marco rectangular con líneas equiespaciadas

**Paso 3.-** Con (alt + botón derecho del mouse) selecciono una línea, y luego presiono la tecla “w” y selecciono la opción “align auto” con lo que el trazo seleccionado se alinea



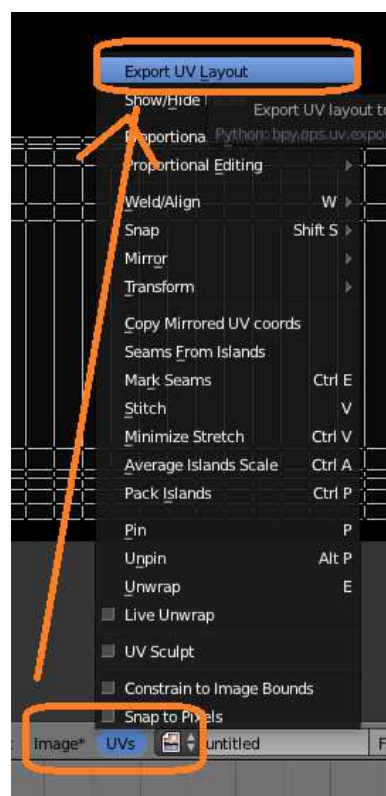
**Nota:** Lo realizo tanto vertical, como horizontalmente para alinear toda la superficie.

**Paso 4.-** Nos debería quedar como la imagen de abajo.



**Paso 5.-** Vamos a:

Uvs > Export UV Layout,  
Y salvamos la imagen como lataUV.png



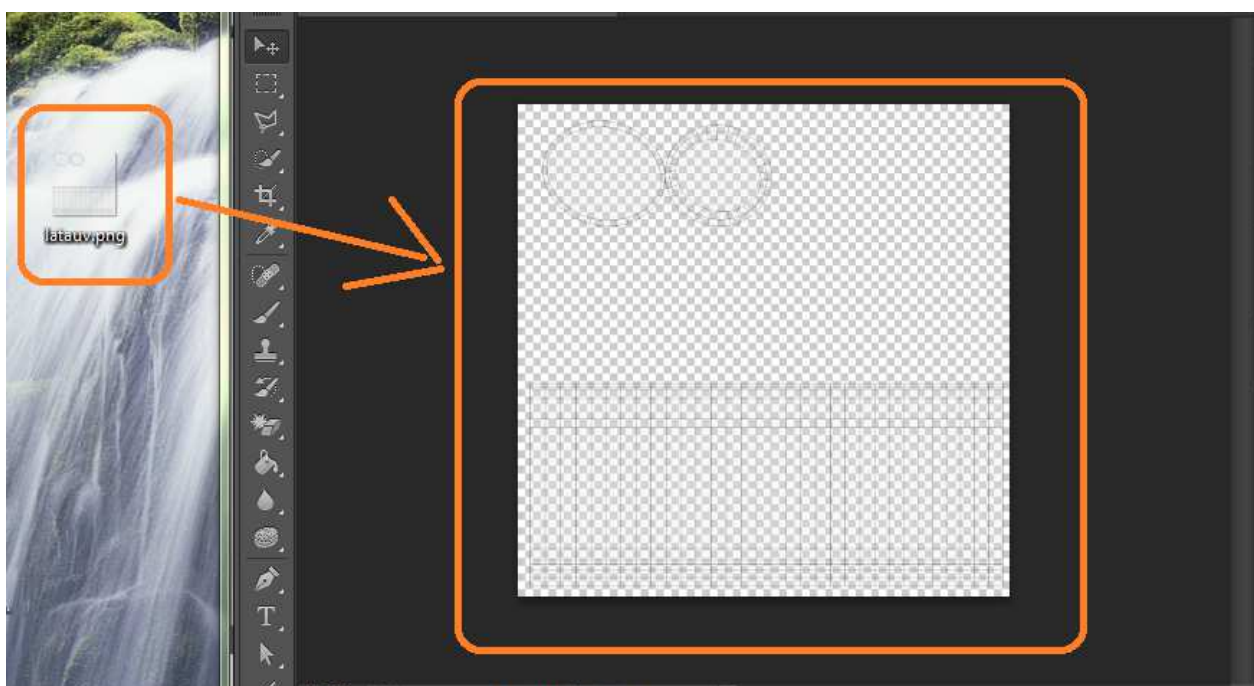


### 3. Boque temático 3 – Edición de imagen

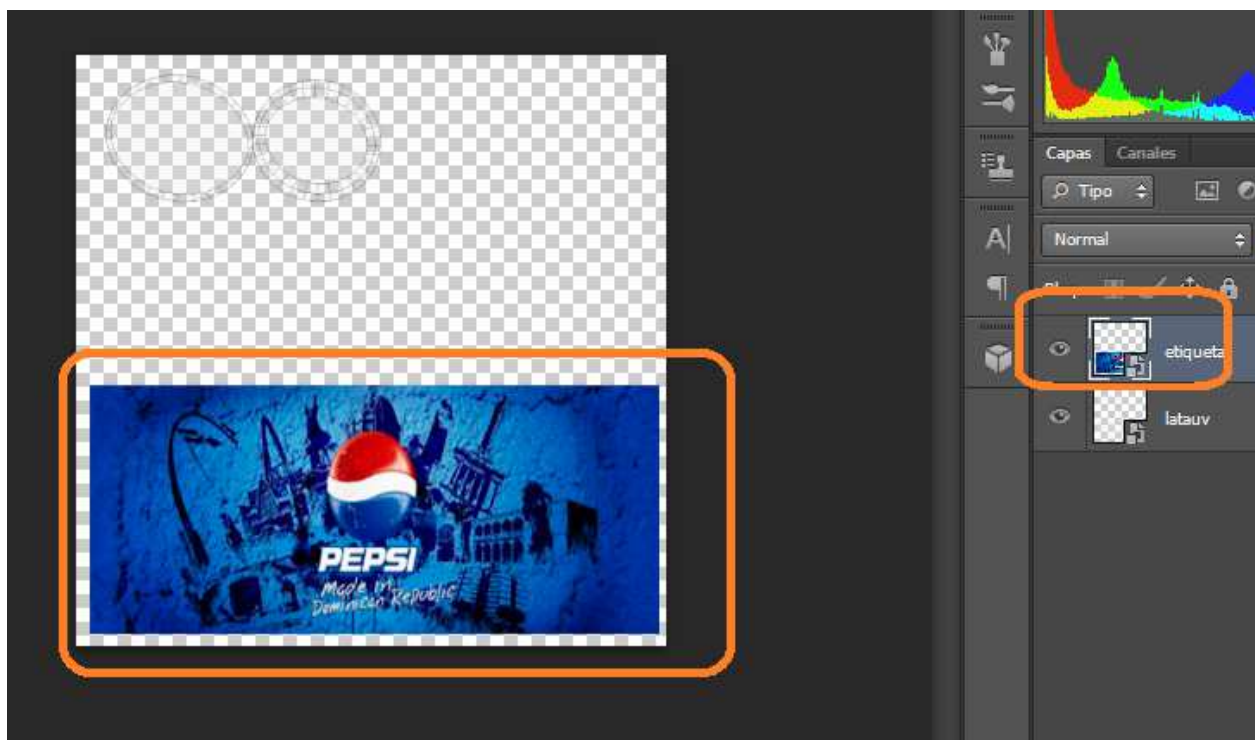
---

Antes de continuar, vamos al Power Point de Photoshop para aprender algunos trucos antes de seguir.

**Paso 1.-** Abrimos Photoshop, con una imagen del tamaño de nuestra latauv.png. Una vez abierta, arrastramos nuestra imagen a la zona de trabajo de Potoshop.



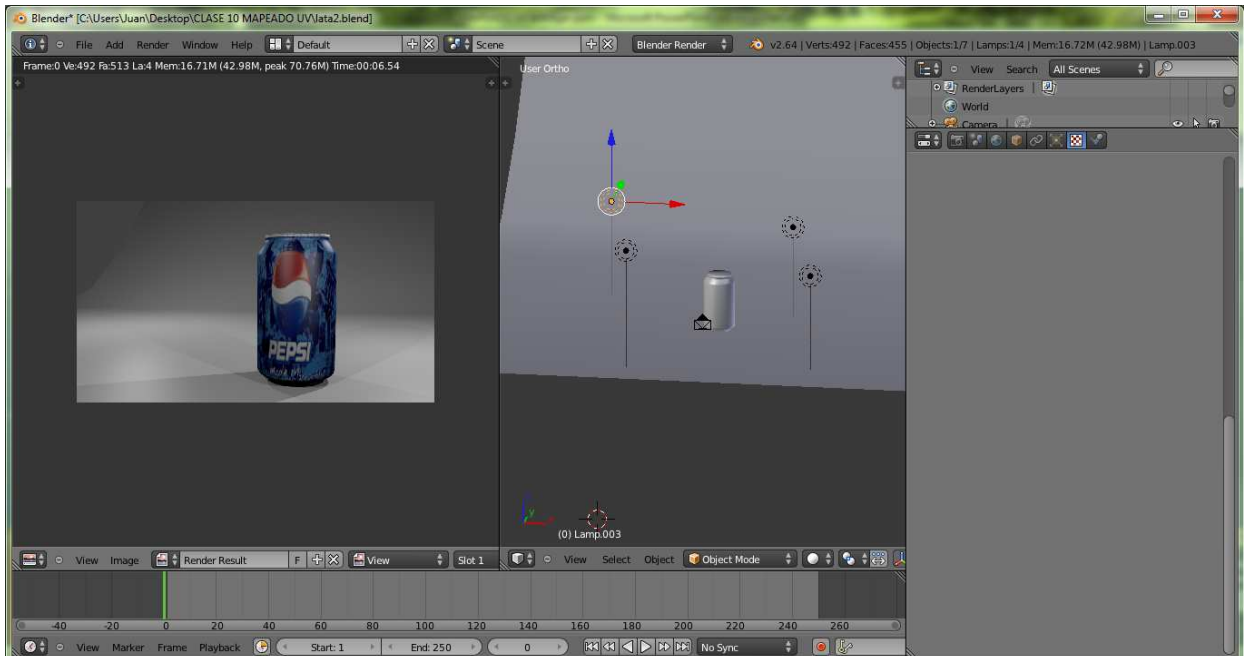
**Paso 2.-** Creamos una nueva capa, y sobre esa capa arrastramos y ajustamos la imagen de la etiqueta para que quede sobre el área que preparamos en Blender.



**Paso 3.-** Guardamos el archico, como "latauv.jpg"

**Paso 4.-** Asignamos la imagen a la lata de la misma forma que lo realizamos con el cubo.

Nos debe quedar algo como esto



**Tarea 1:** Explorar la herramienta de edición de texto de Blender y aplicar los conocimientos adquiridos para crear un cartel con textura de madera.

**Tarea 2:** Editar la textura de nuestro personaje de Make Huma.



## Bibliografía utilizada y sugerida

Documentación oficial online -

<http://www.blender.org/education-help/tutorials/>

## Lo que vimos

En esta unidad hemos visto como copiar un objeto a partir de una imagen, y realizar sobre el mismo un mapeado UV.



---

## Lo que viene:

En la siguiente unidad comenzaremos a crear casas y mobiliarios con SweetHome 3D

