

Proyecto de Pintado Cartoon

En este proyecto deberán tomar la escena mundoCartoon.mb y deberán de hacer lo siguiente:

- * Deberán de generar texturas para cada elemento de la escena (mi recomendación es que usen MudBox, pero pueden usar cualquier otro software), la cantidad de las texturas por objeto dependerá de la creatividad de cada grupo, es decir, un objeto puede tener una textura para la parte de color, bump mapping y la parte especular.
- * Una vez creadas las texturas, deberán en maya crear un sistema de iluminación, y deberán de proceder al quemado de las luces (bake lighting)

Como recomendación, les sugiero que hagan el quemado de la luz principal (o luz directa), luego hagan las texturas del Ambient Occlusion y por ultimo hagan la de iluminación global. Luego pueden usar un programa como Photoshop o Gimp para crear la imagen final.

No es obligado esta técnica, pero es la que brinda en mi parecer la mejor apariencia, hay muchas maneras de hacer algo que quede bien presentable, esta no es la única manera, pero es una buena opción.

Recuerden que si luce muy simple la escena tanto en términos de color, como en termino de iluminación eso afectara la nota final.

* Luego llevan esas texturas a su escena en Maya y aplíquenla al canal de Incandescencia del material de cada objeto y coloquen el Diffuse en negro, borren las luces de la escena, y coloquen el render del viewport en High Quality.

* Trabajen con texturas cuya resolución sea 1024x1024 o 2048x2048.

* Coloquen las texturas finales en el mismo lugar donde se encuentre el archivo de maya.

Me deberán de entregar por correo:

- * El archivo de maya de la escena final que trabajaron.
- * Las texturas que usan sus materiales.

Compriman esta información y es lo que me van a mandar por correo.

La entrega de este proyecto es para el domingo 24 de Junio