

Creación de un proyecto completo en Modo

3. TEXTURIZADO Y SHADING DE UN VIOLÍN

Cómo ver el tutorial:

Se recomienda la utilización del reproductor gratuito **QuickTime Player**. Con él se podrá cambiar de capítulo cómodamente usando los controles que se encuentran al lado de la línea con el avance de tiempo, tanto en modo normal como a pantalla completa.

Con **Videolan VLC** también podrán verse perfectamente los vídeos, e incluso cambiar de capítulo, pero sus títulos en el menú no se leen bien (ver FAQ online).

A continuación tienes todos los capítulos, con los códigos de tiempo incluidos, por si no puedes o no quieres usar *QuickTime Player*.

En cualquier caso se recomienda ver los vídeos a pantalla completa.

ÍNDICE Y CAPÍTULOS

PARTE 1. Introducción + Exportar UVs como trazados - 13m:46s

- 00:07 - Intro. Qué vamos a ver en este tutorial
- 01:06 - Formas de pasar nuestras UVs a Photoshop
- 03:49 - UVs a través de Illustrator. Tips y ventajas
- 06:38 - Aprovechando las capacidades de dibujo de Illustrator
- 07:30 - Operando con los trazados vectoriales en Photoshop
- 10:57 - Introducción a las texturas de la caja. Visión general

PARTE 2. Creación de las texturas para la caja (box) - 23m:38s

- 00:07 - Visión general del canal Diffuse Color
- 01:40 - El Color en detalle: la base de madera
- 05:21 - El Color en detalle: la tinción y su suciedad
- 08:09 - El Color en detalle: los gradientes o glows
- 13:33 - El Color en detalle: la doble línea + Comprobaciones
- 14:31 - Visión general del canal Bump
- 16:19 - El Bump en detalle: las maderas
- 20:23 - El Bump en detalle: ligera aleatoriedad
- 21:14 - El Canal de Reflectividad

PARTE 3. Creación del resto de las texturas - 18m:49s

- 00:07 - La textura del mástil: Diffuse Color
- 04:35 - La textura del mástil: Bump
- 06:16 - La textura del mástil: Reflectivity
- 07:52 - Vistazo resto de texturas: Chinrest
- 09:04 - Vistazo resto de texturas: Puente
- 09:49 - Vistazo resto de texturas: Tailpiece & Clavijas
- 10:53 - Vistazo resto de texturas: Remate cuerdas
- 12:39 - Vistazo resto de texturas: Arco
- 15:14 - Repaso al directorio general de las texturas

Creación de un proyecto completo en Modo

3. TEXTURIZADO Y SHADING DE UN VIOLÍN

PARTE 4. Setup de la escena en Modo + Suelo y caja - 24m:48s

- 00:06 - Vistazo al proyecto en Modo. Uso de Locators. El Suelo
- 06:01 - Uso de dos cámaras: tests y renders
- 09:50 - Control de la orientación del Environment
- 14:21 - El material del Suelo: Gradient-U / Dissolve
- 17:39 - El material de la Caja / Ajuste HV Environment

PARTE 5. Mástil y resto de piezas + Tips para la postpro - 30m:02s

- 00:07 - Los materiales del mástil. Visión general
- 04:39 - Mástil: uso de los Weight Map Texture
- 08:20 - Mástil: añadir un Noise como máscara para un WMTexture
- 12:11 - El material de las Clavijas
- 13:47 - El Puente
- 15:28 - La Tailpiece
- 16:08 - El Chinrest: primeros metales
- 19:05 - El Finetuner: metal dorado
- 21:04 - Las Cuerdas: mapas de desplazamiento
- 23:57 - El Arco + Tips para settings de render
- 28:14 - Un par de tips para la postpro + Final

DURACIÓN TOTAL - 1 hora y 51 min

Cristóbal Vila - etereaestudios.com - Febrero 2013