

USARE UVMAPPER CLASSIC PER WINDOWS

@@

Note e ringraziamenti:

Questo tutorial è stato realizzato traducendo il tutorial in lingua inglese realizzato da webmaster@uvmapper.com (<http://www.uvmapper.com/>).

Strumenti necessari:

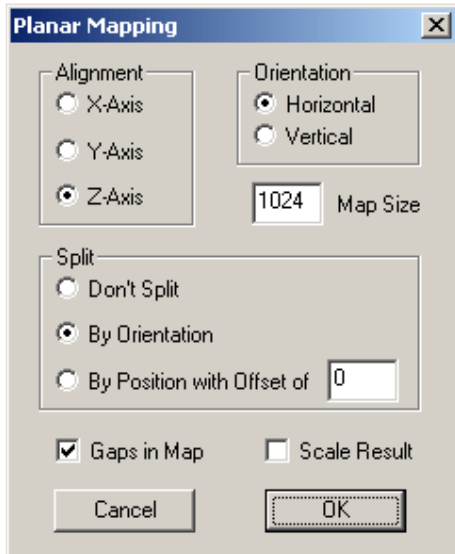
1. UVMapper (<http://www.uvmapper.com/>)
2. Un programma di grafica 3D che supporti i file .OBJ.

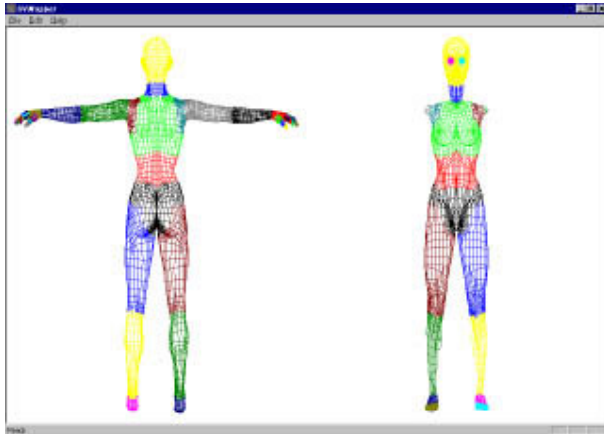
@@

Per prima cosa avete bisogno di scaricare UVMapper Classic for Windows (<http://www.uvmapper.com/downloads.html>).

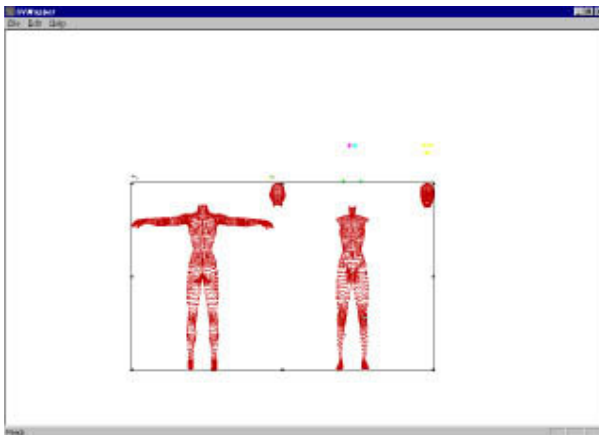
In questo tutorial usiamo un modello nudo di donna tratto da Poser 3 (Poser è un programma di grafica 3D molto potente). Apriamo Poser, selezioniamo Figures->People e clicchiamo due volte su Nudo di donna. Non spuntiamo: "Keep current proportions" e clicchiamo OK. Dal momento che desideriamo una buona posa di riferimento useremo quella di default. Selezioniamo "File -> Export -> Wavefront OBJ" per creare il file obj che verrà rimappato. Selezioniamo "Single Frame" e "Export object groups for each body part".

Ora siamo pronti per iniziare. Apriamo UVMMap classic e massimizziamo la finestra. Carichiamo il modello che abbiamo proprio ora creato. Nota: Se non avete poser, potete con qualunque programma 3D che supporti i file .obj creare un modello da utilizzare in questo tutorial. Ad esempio Milkshape o Wings3D. Vedremo la default texture map creata da Zigote, il gruppo che ha creato il modello originariamente. Ignoreremo ciò e creeremo una nostra creazione dallo "scratch". Selezioniamo "Edit -> New UV Map -> Planar". Inizialmente, useremo il setting mostrato nel dialog box a sinistra.





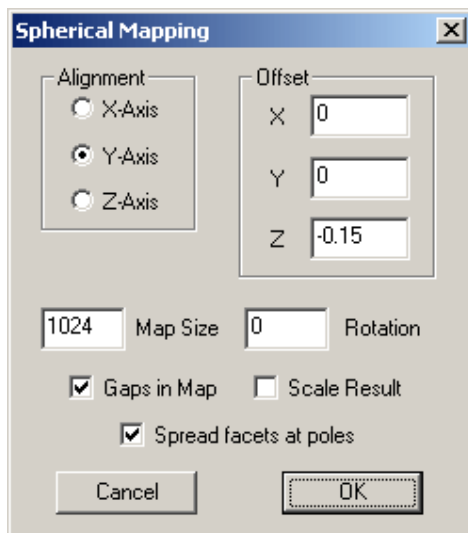
Quindi selezioniamo "Edit -> Settings", clicchiamo su "Color by Group" e clicchiamo OK. Il vostro schermo dovrebbe apparire come questo.



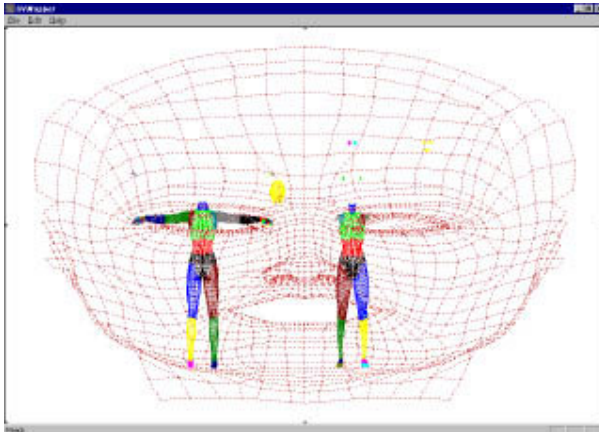
Fatto questo, selezioniamo "Edit -> Select all" e premiamo "/" dal tastierino numerico per comprimere la selezione al 25%, metà delle x e metà delle y (il tasto* del tastierino numerico farà il contrario). Premiamo su enter per salvare l'aggiustamento. Una nota qui, se non vi piace la modifica che avete appena apportato, spingete ESC per cancellare i cambiamenti fino a riavere la vostra ultima selezione o rimapparla.

Ora isoleremo il viso, lo rimapperemo e lo sposteremo di lato per dopo.

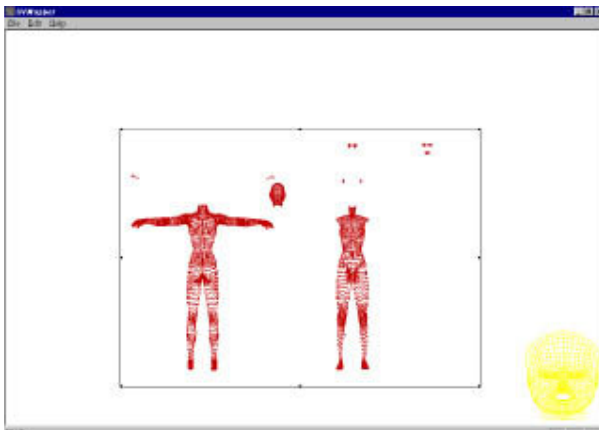
Selezioniamo "Edit -> Select by Group", clicchiamo su "head:2" e poi su OK. Usiamo SHIFT+FRECCIA DESTRA circa quattro volte per muovere la testa a destra. Poi selezioniamo "Edit -> Select by Material", clicchiamo su "skin" e clicchiamo OK. Usiamo SHIFT+FRECCIA GIÙ per spostare la nostra selezione più in basso. Il risultato dovrebbe essere quello qui a lato.



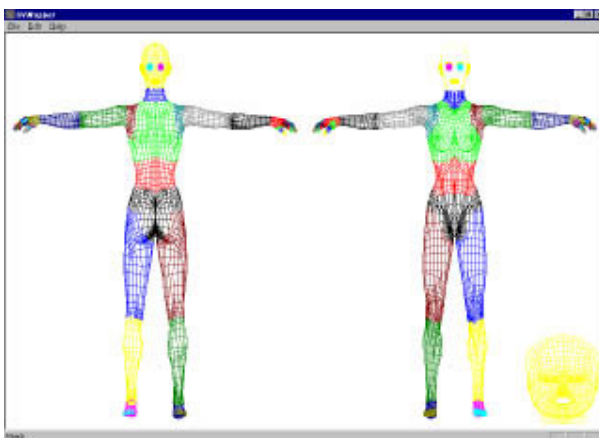
Premiamo Enter per salvare i cambiamenti. Ora tenendo premuto il tasto sinistro del mouse trasciniamo lo trasciniamo sul viso a destra per selezionarlo. Attenzione a non selezionare alcun poligono oltre a quelli del viso. Premiamo '=' per massimizzare la selezione e selezioniamo "Edit -> New UV Map -> Spherical". Usiamo le impostazioni mostrate nella finestra qui a sinistra.



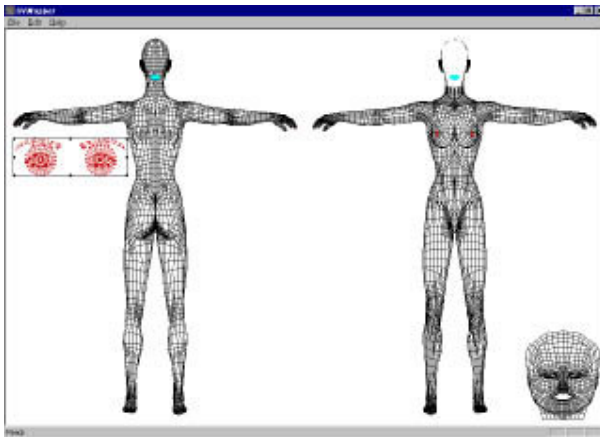
Il vostro schermo apparirà simile a questo.



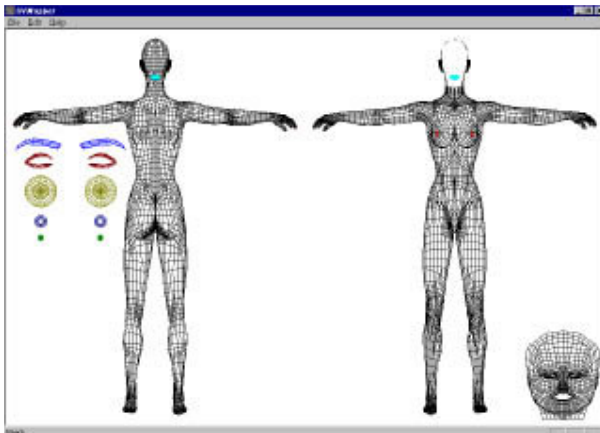
Spingete '/' dal tastierino numerico qualche volta per comprimere la selezione e usate il mouse per cliccare sulla selezione e portarla più in basso sull'angolo a destra, via dal mezzo per ora. Nota: si può anche usare PgDn (Page Down o Pagina Giù a seconda del layout della vostra tastiera) per metterlo lì, e tutte le freccette di direzione fanno muovere le selezioni intorno allo schermo. Ora click sinistro e trascina per selezionare tutto tranne la faccia nell'angolo.



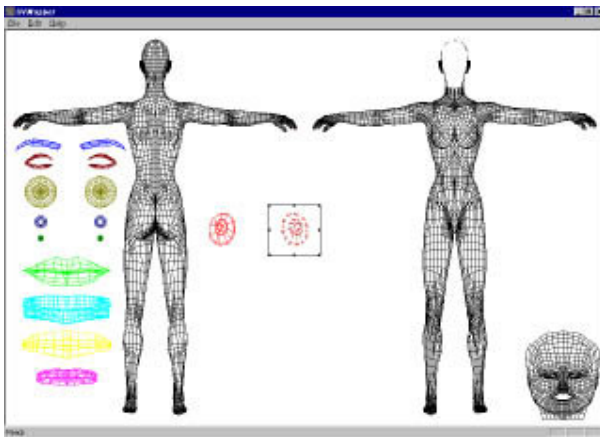
Spingiamo = per massimizzare la selezione. Selezioniamo "Edit - New UV Map - Planar" e siamo le stesse impostazioni dell'ultima volta (la casella di dialogo ve lo ricorderà) eccetto selezionare "Split by orientation" e clicchiamo OK.



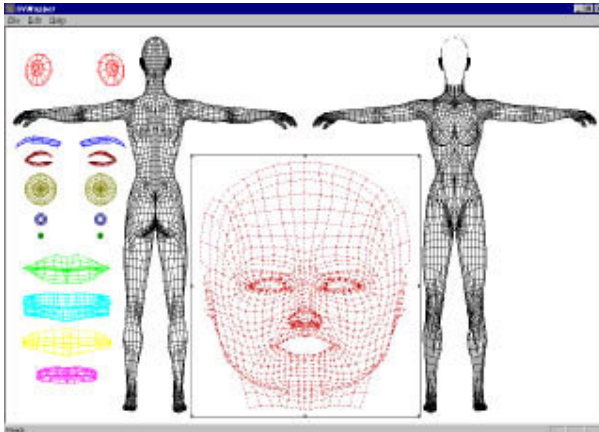
Selezioniamo "Edit-> Settings" scegliamo "Color by Material" e clicchiamo OK. Selezioniamo "Edit -> Select By Material". Ora stiamo per avere una selezione multipla. Un solo click sull'occhio. Ora, mentre teniamo premuto CTRL, clicchiamo anche su sopracciglia, pupilla, ciglia e iris. Tenendo premuto CTRL potete aggiungere alla selezione ogni particolare. Potete anche cliccare e trascinare per selezionare più di parti nello stesso momento. Tenendo premuto Shift selezionerete invece tutto tra la vostra prima e seconda selezione. Cliccare OK. Spingere = per massimizzare. Selezioniamo "Edit -> New UV Map -> Planar". Selezioniamo "Don't Split" e clicchiamo OK. Ridimensioniamo la selezione usando i tasti /,*,+ e - o semplicemente premendo su un'estremità della selezione con il mouse e trascinandola per ridimensionarla. Ho scelto di muovere la selezione a sinistra, come nell'immagine.



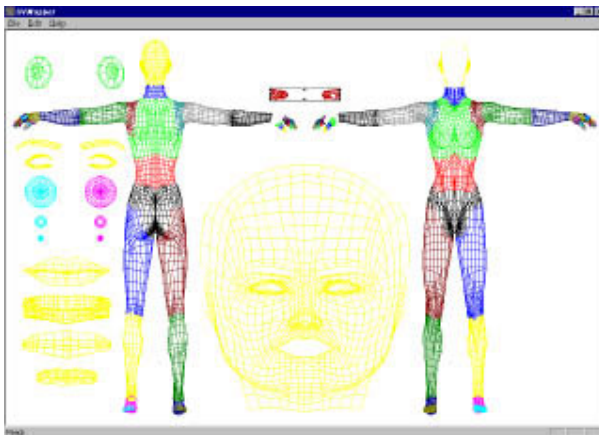
Ora, selezionate ciascun materiale (occhio, iris, ciglia e pupilla) uno alla volta e muovete la selezione in basso come nella foto.



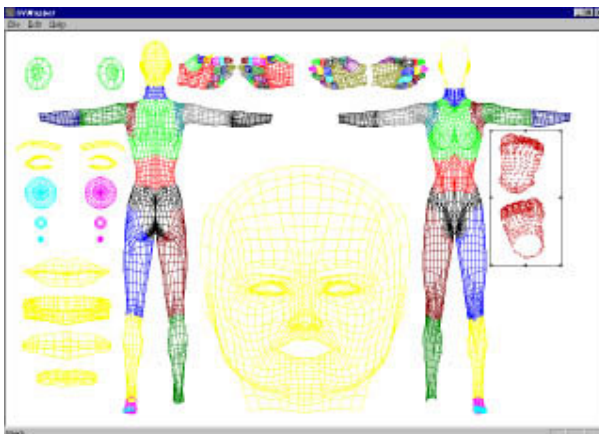
Eseguite la stessa procedura per la bocca. Usate "Select by Material" sui seguenti particolari "innerMouth, lips, teeth e tongue". Io li ho messi sotto la mappa degli occhi. Infine, usate "Select by Material" per selezionare il seno e ridimensionarlo. Una volta fatto, ho usato il mouse per selezionarne uno e muoverlo più vicino agli altri così non avrebbe preso troppo posto nella mappa.



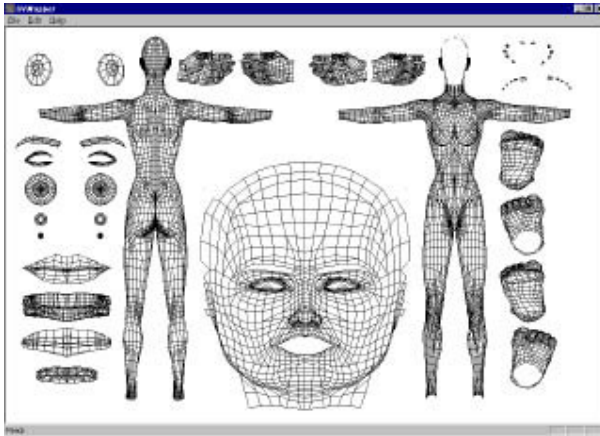
Quindi li ho riposizionati in alto all'angolo sinistro. Ora, usate il mouse per rileselzionare il viso nell'angolo destro. Spingete * per allargarlo, aggiustate le proporzioni e mettetelo al centro della mappa. Come nell'immagine



Ora desideriamo rimappare le mani. Selezioniamo "Edit -> Settings" scegliamo "Color by Group" e clicchiamo OK. Possiamo selezionare le mani usando "Select by Group" e cliccando su ciascuna parte che costituisce la mano ma c'è una via più facile - selezioniamo solo "|Hand:2" e spostiamola in alto (assicuratevi che possiate isolare ancora spostando il mouse sopra di essa).

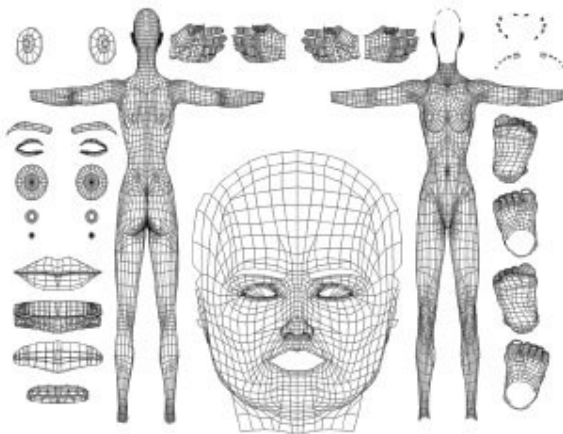


Ora usiamo il mouse per selezionare le rimanenti dita. Siate molto cauti per non selezionare altri poligoni se non quelli delle dita. Se vi accorgete di aver fatto un errore dopo aver spostato la selezione, premete ESC e riprovate. Trascinate le dita da qualche parte sopra le mani. Premete Enter per lasciarle lì e usate il mouse per selezionare le mani con le dita. Selezionate "Edit->New UV Map->Planar", scegliete Y-axis alignment questa volta, in modo di vederle dal basso, scegliete "Split by orientation" e cliccate OK. Ridimensionate la mappa e piazzatela al centro in alto della mappa. Ora selezioniamo "Choose by Group" e selezioniamo "|Foot:2" e "|Toe:2". Rimappate usando le stesse impostazioni usate prima per le mani. Ridimensionate e metteteli sul lato destro della mappa.



Rimappiamo entrambi i piedi, e rimappiamo le dita e le unghie con lo stesso metodo usato per mani e piedi. Dopo selezionando "Edit -> Settings" e scegliendo "Black and White" la vostra texture map dovrebbe avere un aspetto simile a questo.

Ora salviamo il nuovo obj. Consiglio di cambiare il nome e di non sovrascrivere il vostro modello originale. Quindi salviamo la nostra nuova texture map. Il formato è a 256 colori e probabilmente sarà necessario convertirla in colore a 24bit con un programma di grafica (va bene anche Paint). Magari in futuro ci sarà anche l'opzione per salvare a 24bit. Assicuratevi solo di usare il nuovo modello con le vostre nuove texture map. Le nuove texture map non funzioneranno con il vecchio modello.



Ora vediamo qualche esempio di cosa potreste fare: supponiamo che voi desideriate mettere un tatuaggio sul modello. Potete usare il mouse per selezionare pochi poligoni dove desiderate posizionare il tatuaggio, e ridimensionare l'area per avere una visuale più dettagliata. Non siete più costretti ad utilizzare la selezione per gruppo di materiali, ora avete la possibilità di prendere qualsiasi poligono voi desideriate e rimapparlo in qualunque modo assecondando le vostre esigenze. Se volete un tatuaggio sull'anca, potrete selezionare quei poligoni, rimapparli cilindricamente e avrete una gradevole mappa piatta delle anche da dipingere. Le possibilità sono infinite.