

UVproject tutorial

Inleiding

Deze tutorial gaat over de UVproject modifier. Met deze modifier kun je gemakkelijk 2D foto nabouwen in een 3d scene. Ik was van plan om een fantasie kasteel tot leven te wekken. Hoe dat in zijn werk gaat, ga je nu te weten komen!

Matte painting

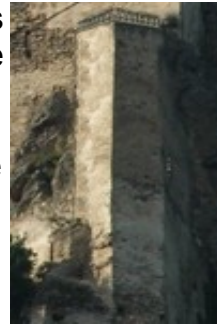
Ik ben begonnen met het zoeken van plaatjes op het internet. Na een tijdje zoeken kwam ik deze ruïne tegen



Het leek me een goed begin voor een kasteel. Dus tijd voor Photoshop
Ik heb de blauwe achtergrond te verwijderen.
Met de color range selectie (onder het select menu)



Aan de rechter kant is een restant van een toren te zien, dus heb ik die wat opgeknapt. Met de Clone stamp tool heb ik de toren verlengd.
De hekjes heb ik uit een ander plaatje gehaald.
Met Free Transform heb ik het formaat aangepast en met de distort functie het perspectief goed gekregen.



Na heel veel kopiëerwerk heb ik het volgende aan de originele foto toegevoegd.



Dit is het eindresultaat van de matte painting.
voor: Na:

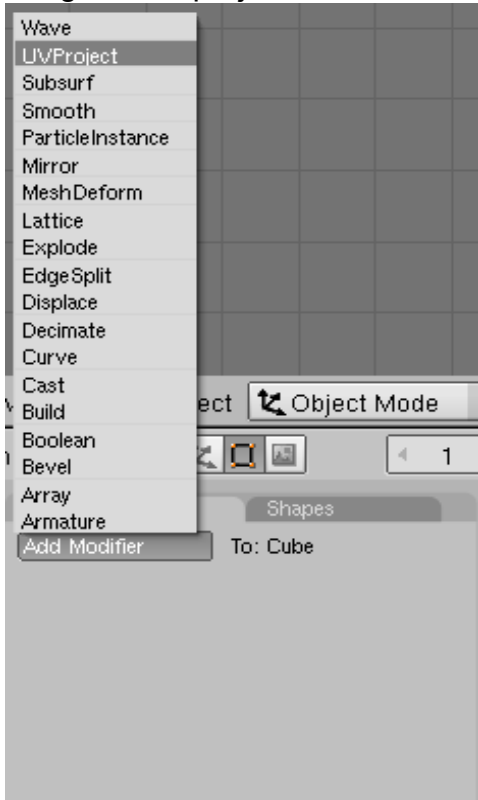


UVProject

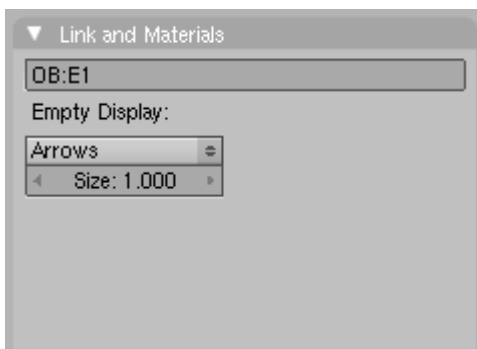
Het is tijd om blender te starten.

Laat voor de verandering de cube eens staan, want deze keer hebben we hem nodig.

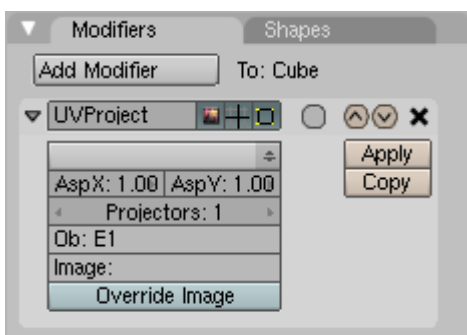
Voeg een UVproject Modifier aan de cube toe.



De UVProject Modifier is een soort projector die een UV plaatje op je object projecteert. Om de plek van de projector te bepalen, maken we een Empty aan en noemen we hem voor het gemak E1.



We gaan weer terug naar de cube. Daar vullen we bij Ob: de net aangemaakte Empty in.



Ga naar Edit mode.

Split het scherm op. Stel een venster in op UV/Image editor.

Selecteer alles in het 3d venster door op A te drukken. Ga nu naar de UV/Image editor en selecteer daar het plaatje dat je zojuist hebt gemaakt.

Als het goed is krijg je nu het plaatje te zien, als je de Draw type op textured zet.

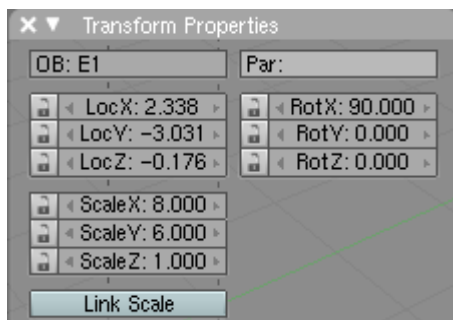
We gaan nu de camera goed zetten.

Zoals je ziet staat mijn kasteel op een vierkant blok, dat is ideaal voor de positionering van de projector (E1)

De projector projecteert over de Z-as. Hij wordt standaard ingevoegd met de Z-as omhoog. Dus zullen we hem moeten draaien.

Druk op de N toets.

Bij Rot X vul je 90 graden in, nu is de projector gekanteld, hij zal straks verder ingesteld worden.



Bij scale X vul je de breedte van je plaatje in.

Bij scale Y vul je de hoogte van je plaatje in .

Mijn plaatje is 800 bij 600.

Hij zal nu veel te groot projecteren. maar dat schalen we in het 3d venster naar beneden.

Dit was alleen om de verhouding in te stellen.

We moeten nu de hoek van de camera zien te vinden.

Je weet dat de bovenkant van de kade aan beide kanten even recht zijn (tenminste daar ben ik van uitgegaan) En dat weet je ook zeker van je cube. Dus draai je hem net zo lang over de Z-as tot beide kanten even ver afwijken. Na het draaien zal je de projector moeten verplaatsen om de hoeken op elkaar te krijgen.

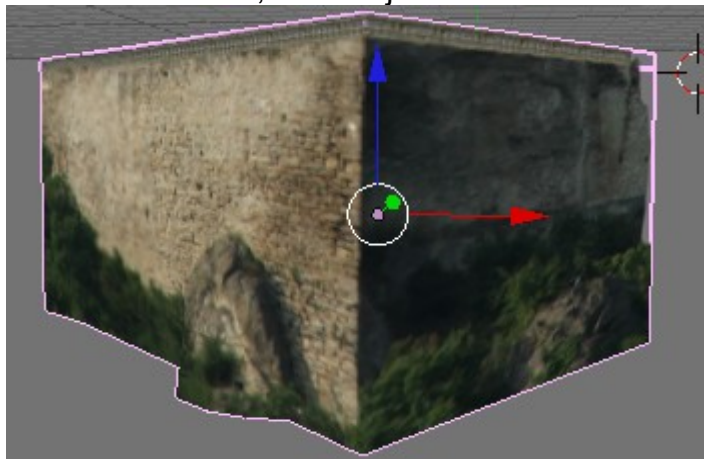


Dan is de X-as aan de beurt. Daar is het de kunst om de afwijking weg te werken

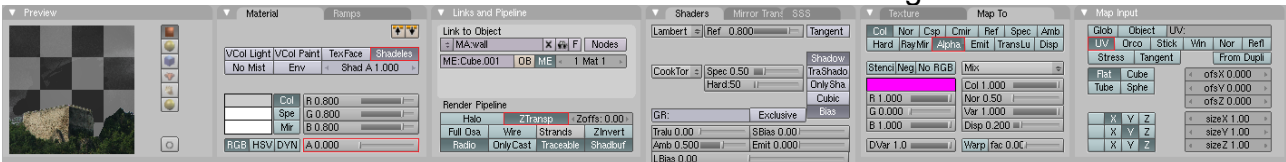


De Y-as hoef ik niet te draaien, omdat de foto al keurig recht is genomen, anders was dat het eerste waar je mee zou moeten beginnen. Nu is de projector op zijn plek.

Nu ben ik het blok aan het modelleren, zodat hij er net zo uit ziet als op de foto.



Nu ben ik naar photoshop gegaan en heb de matte painting opnieuw opgeslagen onder een andere naam en heb daarna alles verwijderd behalve wat er te zien is op het blok. Dit heb ik gedaan, omdat anders de hekjes niet doorzichtig zouden zijn. Daarna heb ik in blender een nieuw materiaal voor het blok aangemaakt.



Met Alpha op nul Z transparant aan.

Shadeless, omdat er in de foto al schaduw zit. Anders zou het een beetje dubbel op zijn.

Voeg het plaatje voor het blok toe bij textures en stel hem als UV texture in met een Alpha

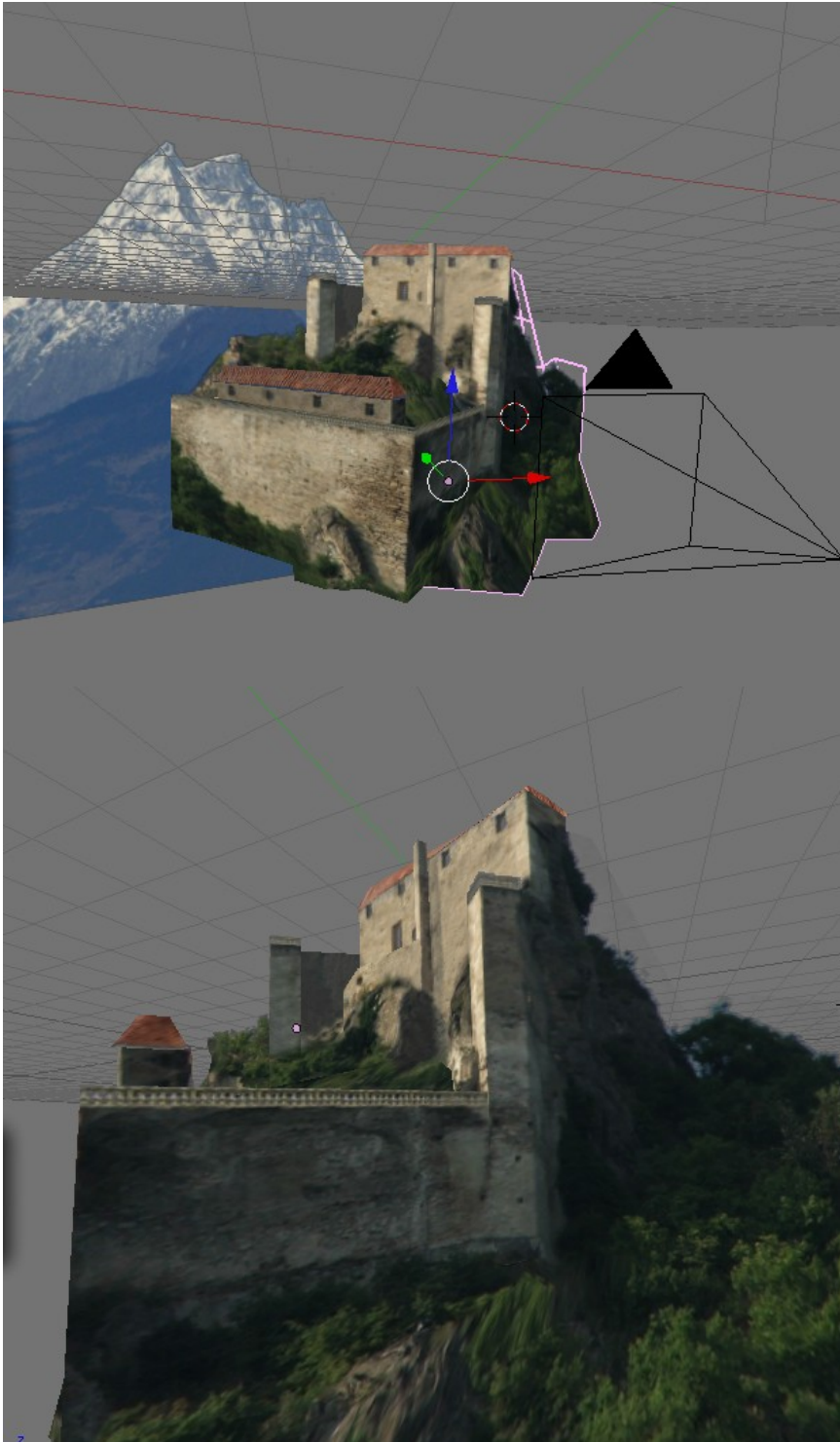
Zet je camera op zijn plek en druk op F12

Als het goed is zit de texture op het blok.

Nu is het een kwestie van de rest modelleren.

Bij sommige layers zul je wat moeten bijwerken omdat er bijvoorbeeld iets voor staat. In mijn geval was dat niet vaak nodig, omdat ik het huisje op de voorgrond zelf heb geplaatst, dus was het een kwestie van de layer van het huisje uitzetten.

In dit project zijn al 13 verschillende textures nodig. Dus een tijdrovend werkje is het wel



We zijn al weer aan het einde van de tutorial gekomen. Ik hoop dat u er wat van geleerd

heeft. Reacties zijn altijd leuk te ontvangen