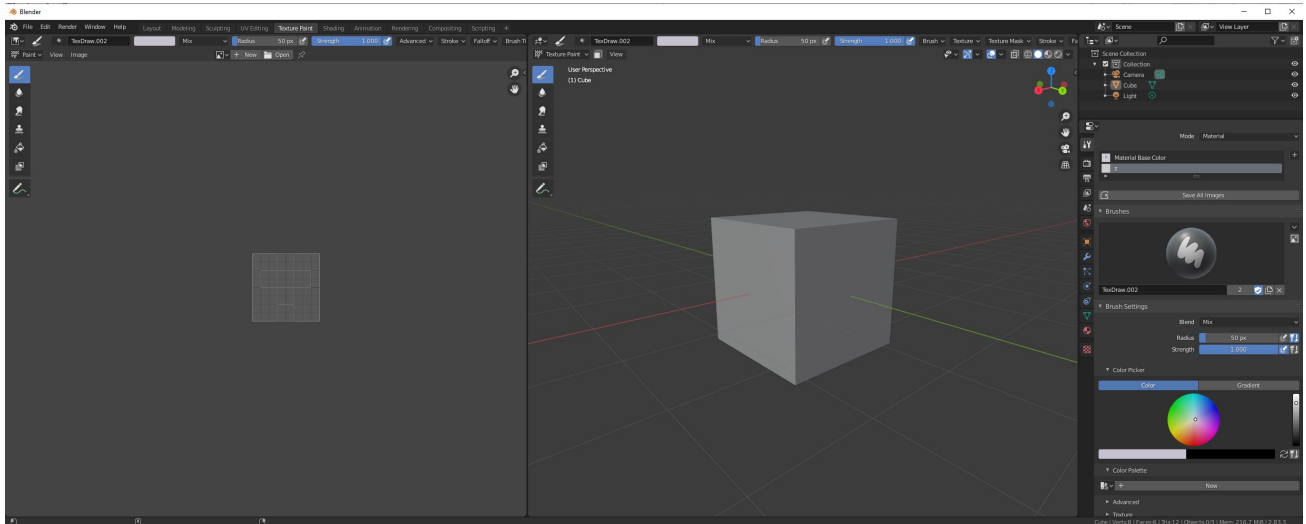


Para saber mais: Texture Mode

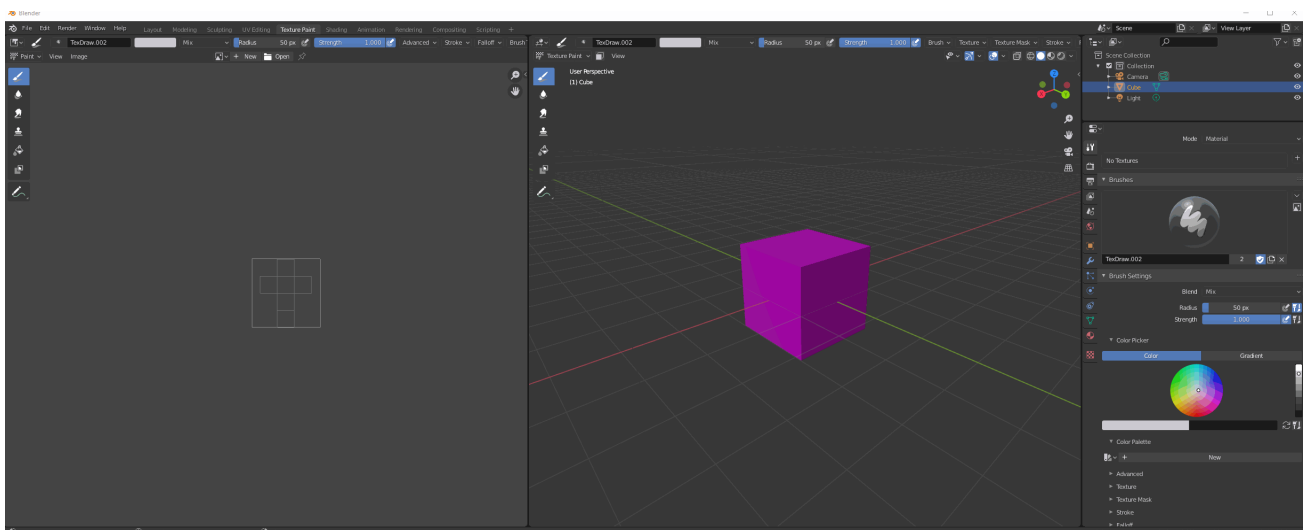
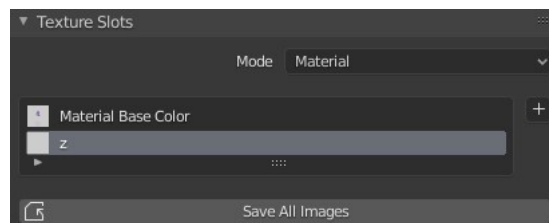
Quando vamos iniciar uma textura no Blender, temos alguns recursos que são dispostos para nós na aba de Texture Paint. Quando acessamos essa aba, nossa tela fica dividida em dois: na esquerda mostra a área de UV para ser texturizada e na direita mostra o objeto no modo de edição.

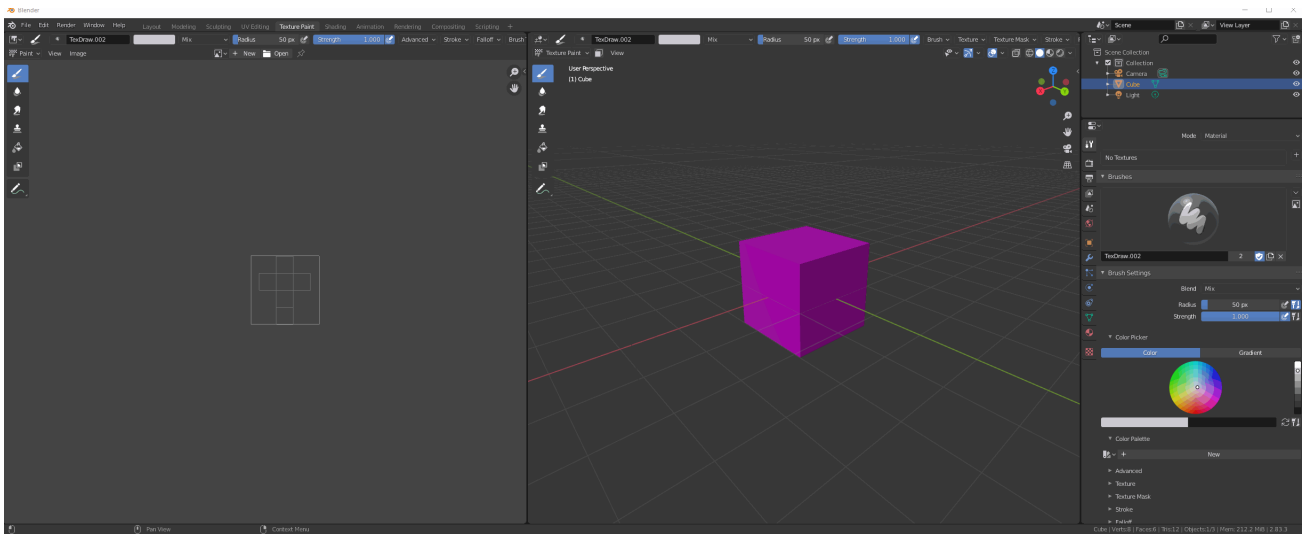


Partindo do painel da direita, temos como principais recursos o Texture Slots e Brush Settings. Esses dois recursos ficam na área de Draw, que se localiza-se na direita.

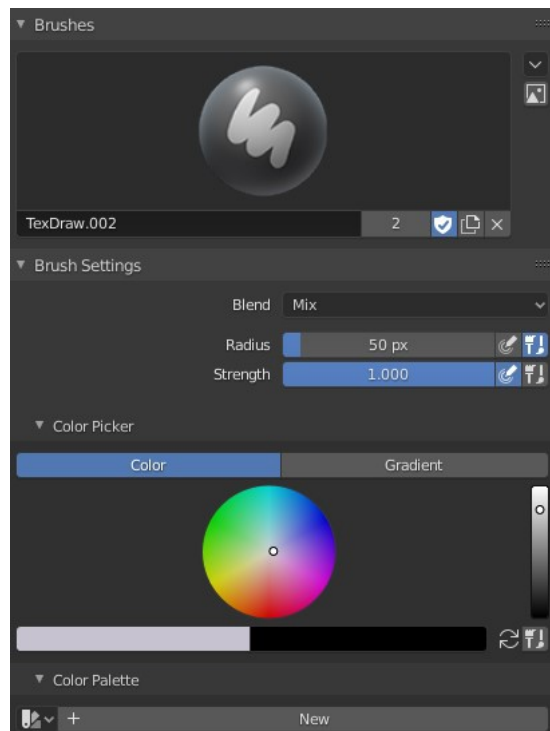
O Texture Slot é a área responsável pela criação das texturas do modelo. Nesta área temos duas opções de criação de texturas: o Material e o Single Image.

Dentro do material há dois modos, mas o mais utilizado é o Material. Nesta opção podemos criar as seguintes texturas: Base Color, Specular, Roughness, Metallic, Normal, Bump e Displacement.

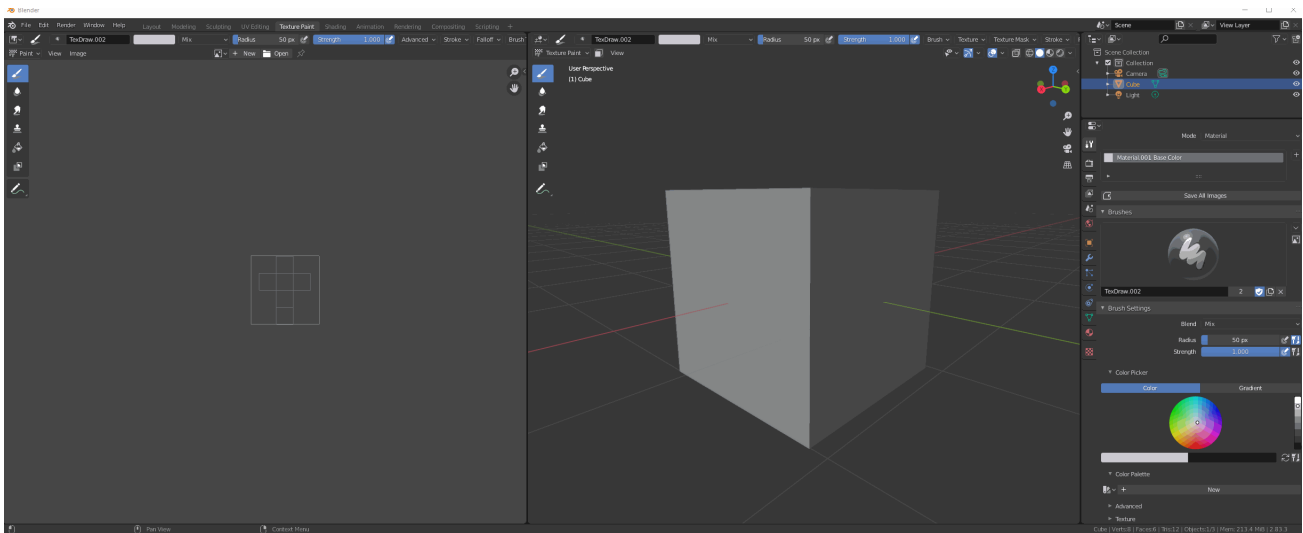




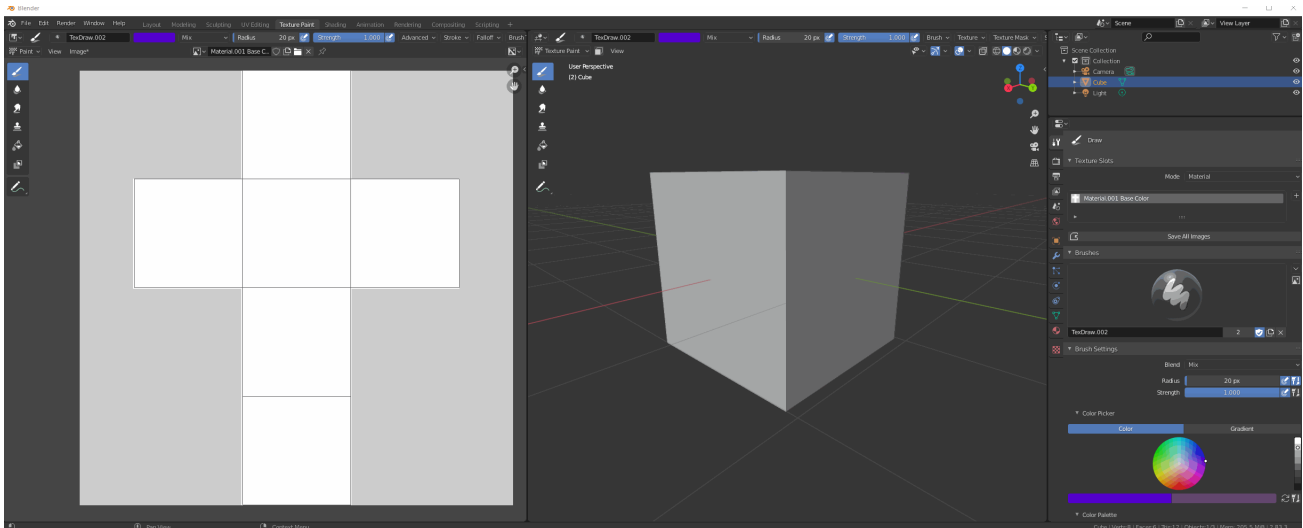
Já o Single Image é um modo que só é selecionado se existir uma imagem, que será utilizada para pintar dentro da camada de UV. O Brush Settings apresenta as seguintes opções: Blend, Radius e Strength. Depois vêm as opções do Color Picker: Color, Gradient e depois a opção do Color Palette.



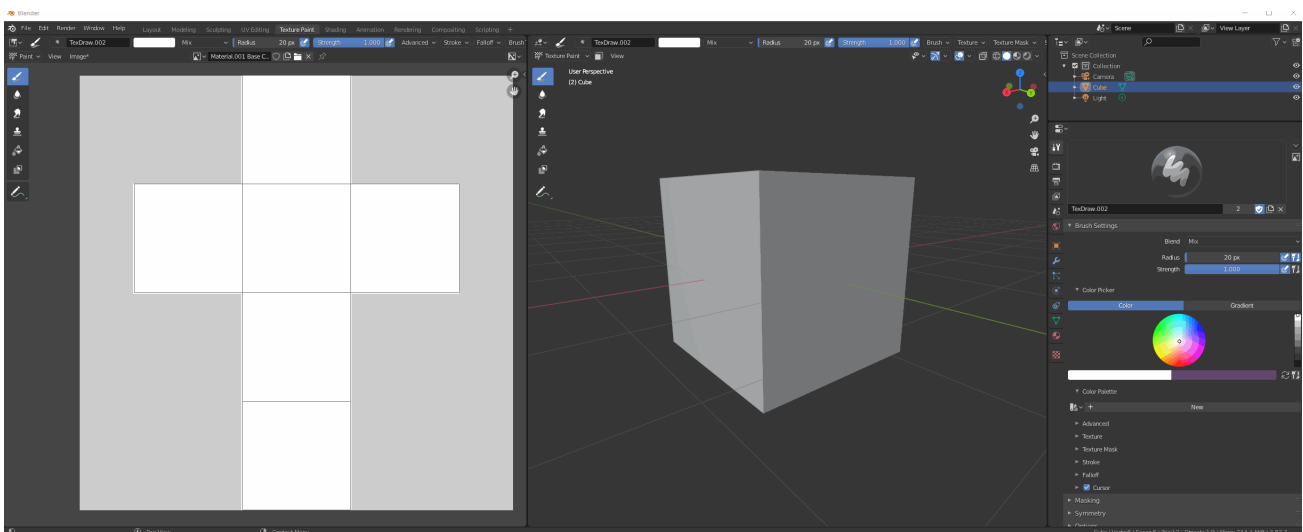
O Blend define a forma como a tinta é aplicada sobre a cor subjacente. O Radius vai determinar o tamanho que o pincel será aplicado. O Strength definirá a sua intensidade, podendo ser suave ou duro.



No Color Picker podemos usar dois modos: o Color, que nos entrega uma paleta de cores, que serve para escurecer e clarear a cor que escolhemos e um gradiente, que vai trabalhar com escalas de tons de cinza.



O Color Palette serve para armazenar a cor de um pincel para que possa ser usada posteriormente: isso é útil para se trabalhar com várias cores ao mesmo tempo.



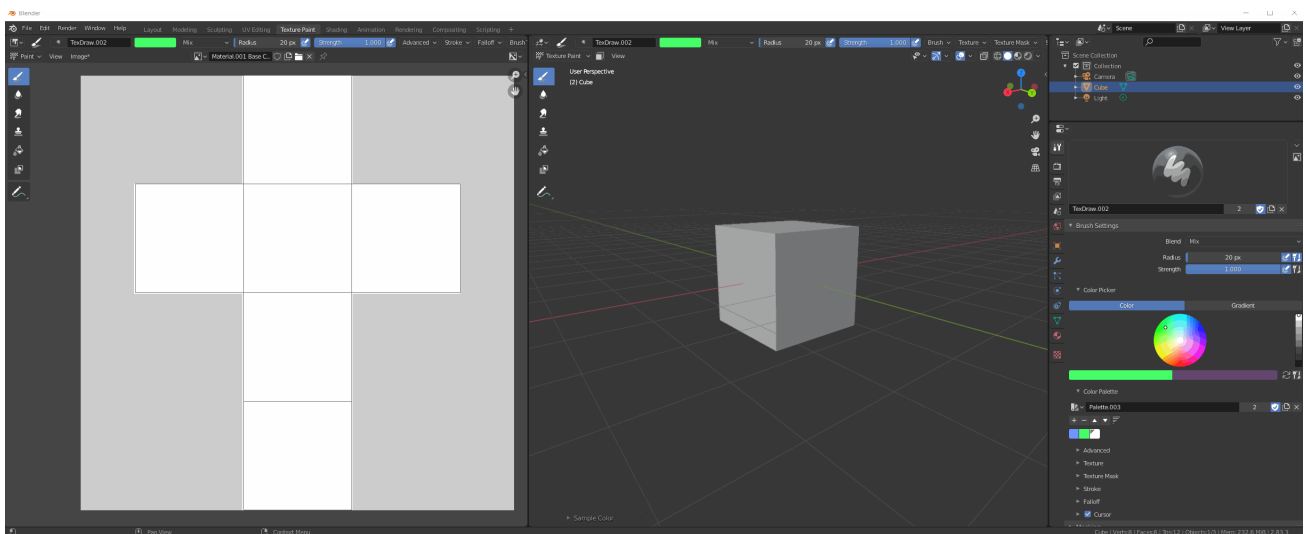
Na esquerda desta tela temos as seguintes opções de modo de pintura: Draw, Soften, Smear, Clone, Fill e Mask. Essas opções servem para pintar de modos diferentes o objeto.

Draw é o pincel normal, que serve para pintar uma faixa de cor no objeto. Soften é o pincel que serve para suavizar ou dar intensidade para a cor pintada. Smear é o pincel que usa o método Gaussiano, que espalha a tonalidade de cor para outras regiões, tentando sobrepor elas. É como você misturasse as cores em uma tela de pintura.

Clone é o pincel que tenta replicar uma área selecionada da textura para duplicar de forma idêntica a área que foi selecionada.

Fill é o pincel que faz o papel de balde nos programas de edição de imagem, ou seja, ele preenche toda a textura com a cor selecionada.

Mask é o pincel que mapeia uma imagem para a malha e usa a intensidade da imagem para mascarar certas partes da malha durante a pintura. As opções de máscara podem ser encontradas no painel Máscara. Só estão disponíveis para pintura projetiva 3D.



No lado esquerdo da tela temos a área onde que fica a UV para fazermos a pintura 2D. Nesta área, na parte superior, temos o menu que traz as informações de qual modo estamos utilizando e as propriedades do pincel e da cor. Neste menu temos a opção de criar uma nova imagem, carregar uma imagem existente e linkar uma textura já criada. Também temos uma opção de modo, que podemos alternar entre: View, Paint e Mask. No lado esquerdo ele também apresenta as opções de modo de pintura, dependendo do modo que você esta utilizando.