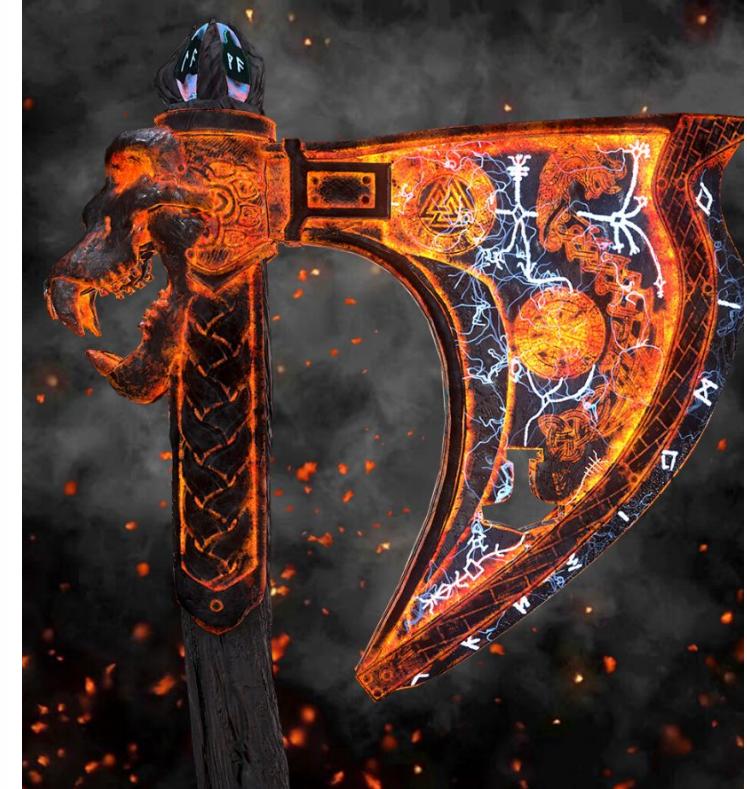


Módulo 8 - Texturas

Neste módulo aprendemos:

- Aplicação de Materiais
- Básico de Abertura de Malha
- Texturização

Professor Daniel Rivers



Fernando Lourenço(aluno do curso
Profissão Artista 3D para Games)

Módulo 8 - Texturas

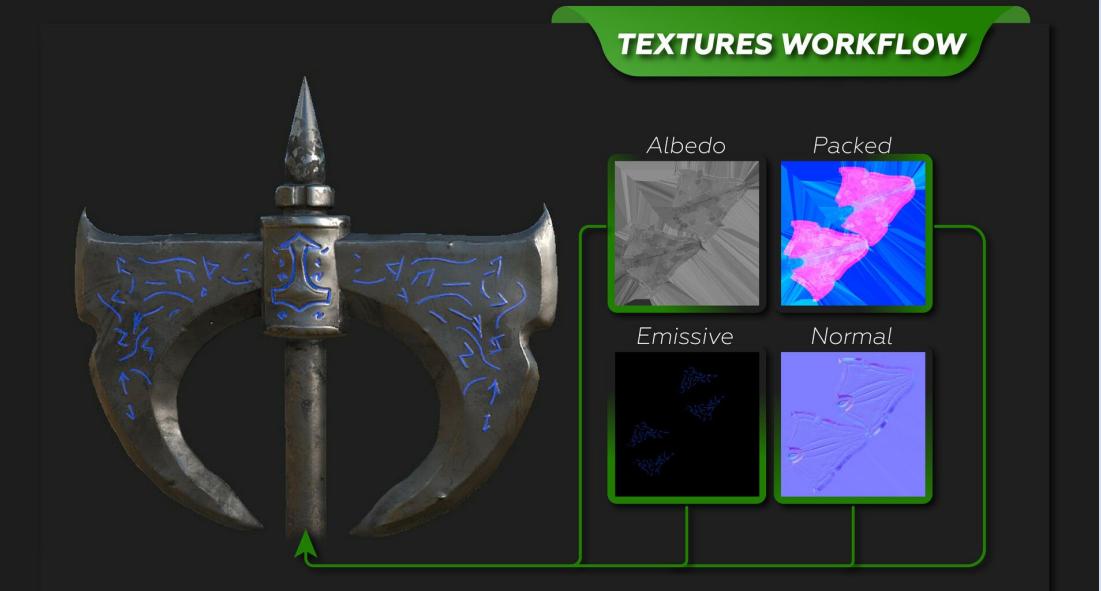
- Categorias de informações
 - Cor
 - Brilho
 - Pequenos volumes
 - Reflexos e etc
- Momentos de texturizar
 - Ou no High Poly
 - Ou na malha final
- Voxel Painting
- Vertex Painting
- High Poly Painting
- Existe a técnica de projeção também
- Pode-se usar texturas prontas

Professor Daniel Rivers



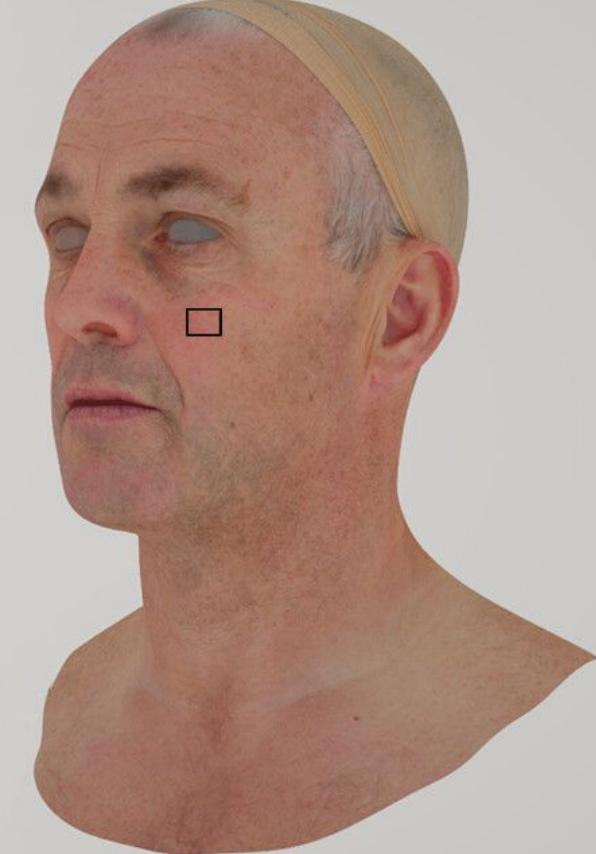
André Sik

Módulo 8 - Texturas



Gustavo F Silva (aluno do curso Profissão Artista 3D para Games)

Módulo 8 - Texturas

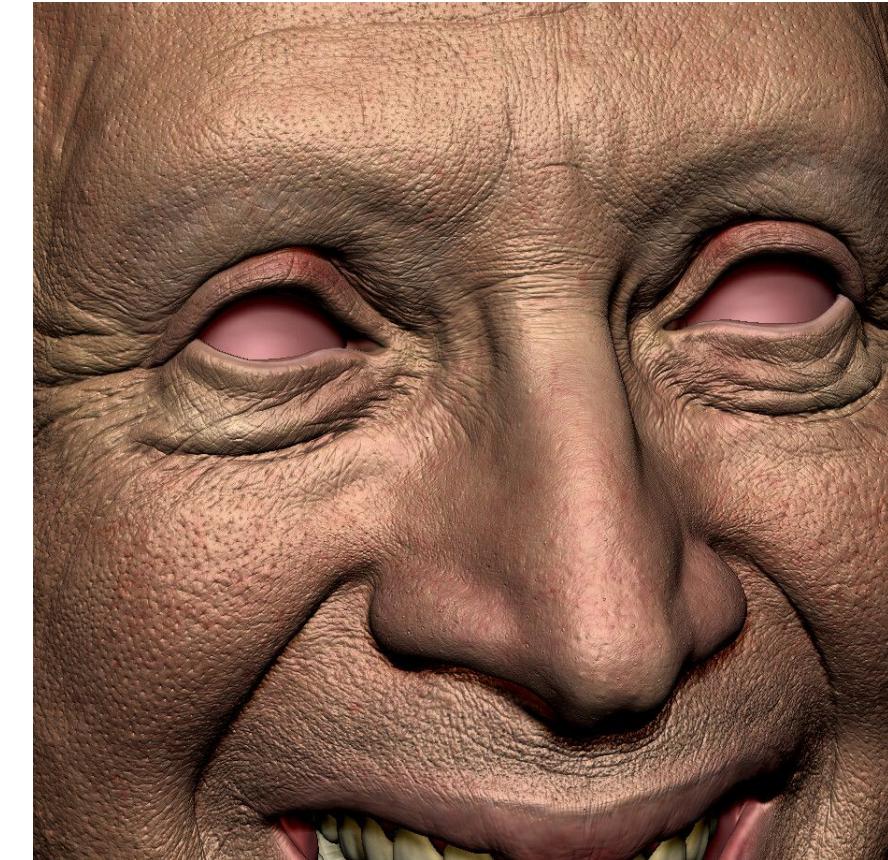


James Busby (3D Scan Store)

Módulo 8 - Texturas



James Busby (3D Scan Store)



Stan, The Man (Kris "Antropus" Costa)

Módulo 8 - Texturas

Texturizar informações de cores e suas variações. Para isso você precisará:

- Aplicar uma cor base com Fill Object
- Texturizar por cima da cor base com cores diferentes
- Usar um pincel comum como Clay, desabilitar ZAdd e usar RGB

Formato do arquivo

Escolher um bom angulo para tirar o print

Expectativa de entrega:

[Ver peças do personagem texturizadas](#)

Professor Daniel Rivers

