

Para saber mais: Mapeamento UV no Low Poly

No próximo curso veremos como fazer o mapeamento do nosso UV, mas é importante já irmos alimentando este processo em nossa mente.

Quando falamos de mapeamento UV, geralmente temos uma serie de “regras de cavalheiros” para seguirmos se quisermos deixar nossa UV de acordo com o que a indústria pede e avalia. Quando se trata de Low Poly, podemos “burlar” essas regras e abrir de uma maneira mais simples e sem muita dor de cabeça. Isso se dá porque a UV para esse tipo de modelo é algo mais simples e que não necessita de ter corte planejado por causa da textura que geralmente cobre esse tipo de corte.

Outra vantagem é a distribuição da UV dentro do set que você está trabalhando: você não precisa deixar as UV retas ou posicioná-las de uma maneira apertada. Você tem uma liberdade maior para fazer a disposição da UV set nestes casos.

Veja abaixo dois exemplos de UV para Low Poly:



