

# Módulo 32 - Texturas Avançadas

Gerar Mapas do personagem. Pra isso você irá precisar de:

- Terminar toda a pintura de mapas;
- Exportar texturas usando template da Unreal SSS;
- Exportar Base Color usando RGB;
- Exportar Normal Map usando RGB;
- Exportar Ambient Occlusion, Roughness e Metallic usando Packed Map (R + G + B);

Formato do arquivo

Escolher um bom ângulo para tirar o print

Expectativa de entrega:

Personagem inteiramente texturizado



Professor Daniel Rivers