

Modelagem 3D do Zero - Módulo 10

Extrações de Mapas

Professor: Daniel Rivers

BÁSICOS

- UV PAINTING
 - EXPORTAR IMAGENS
- VOXEL PAINTING
 - EXPORTAR IMAGENS

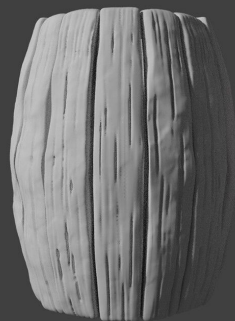
HIGH POLY VOLUME DETAILS

- AUMENTO DE CONTAGEM POLIGONAL
- DETALHES FINOS
- POSSIBILIDADE DE ESCULTURA DIGITAL
- INFORMAÇÕES FICAM NO VOXEL
- PODE EXPORTAR IMAGENS
- OU BAKING



BAKING

- ALGORITMO QUE TEM ACESSO AO HIGH POLY
- TE DÁ A OPÇÃO DE ESCOLHER O QUE ELE VAI ANALISAR
- EXTRAÍ INFORMAÇÕES
- TRANSFORMA EM NORMAL MAP
- ENCAIXA NA UV DO LOW



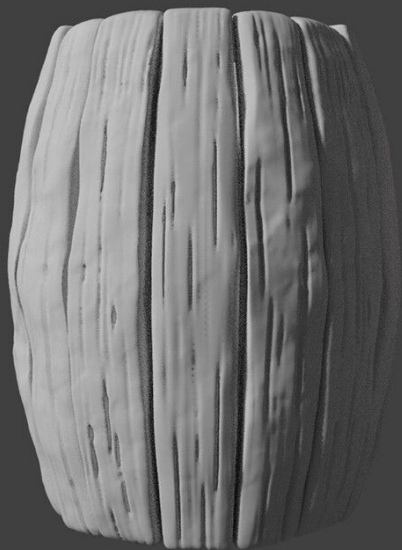
Sculpted Version



Low-Poly Version



Baked Low-Poly Version



Sculpted Version



Low-Poly Version



Baked Low-Poly Version

MAPAS VS SHADERS

- RENDER ENGINES
 - SHADERS DIFERENTES
- OTIMIZAÇÃO?
 - QUAL?
- PACKED MAPS
 - MAPAS DE GRAYSCALE

