

# Modelagem 3D do Zero - Módulo 10

---

## Extrações de Mapas

---

Professor: Daniel Rivers

# BÁSICOS

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

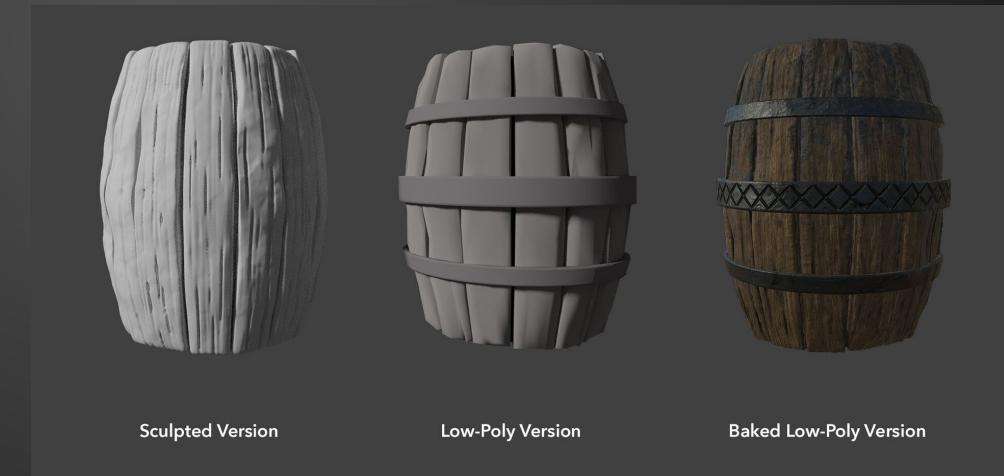
# HIGH POLY VOLUME DETAILS

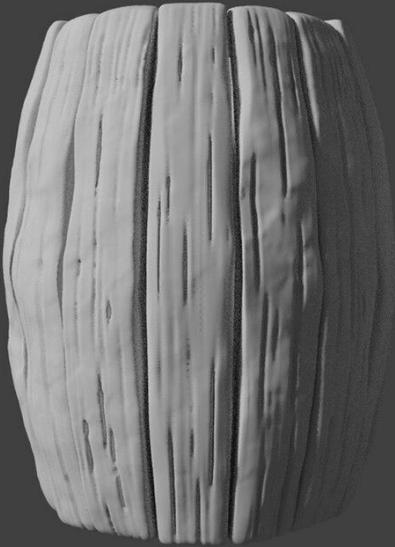
- AUMENTO DE CONTAGEM POLIGONAL
- DETALHES FINOS
- POSSIBILIDADE DE ESCULTURA DIGITAL
- INFORMAÇÕES FICAM NO VOXEL
- PODE EXPORTAR IMAGENS
- OU BAKING



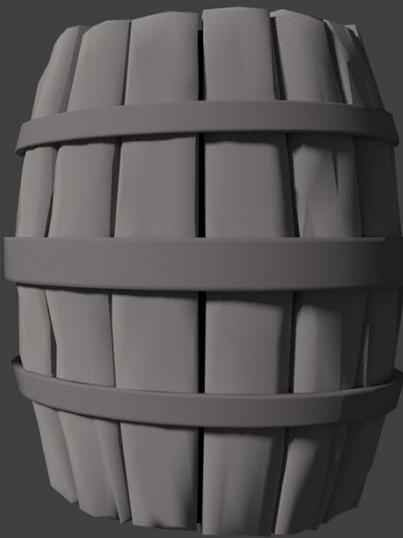
# BAKING

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





Sculpted Version



Low-Poly Version



Baked Low-Poly Version

# MAPAS VS SHADERS

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

