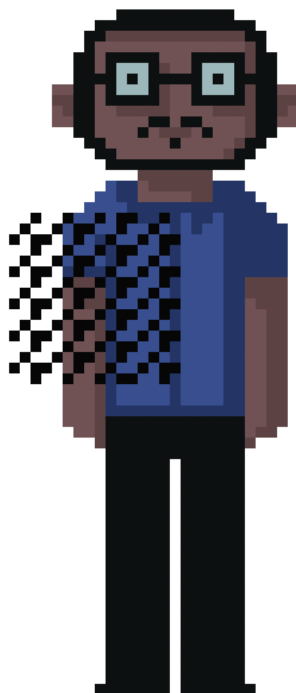
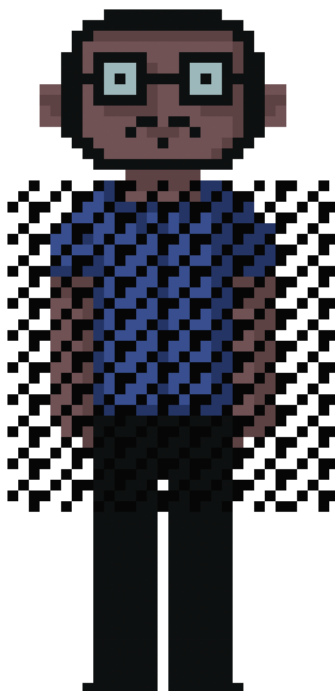


## Aplicando textura em personagem masculino

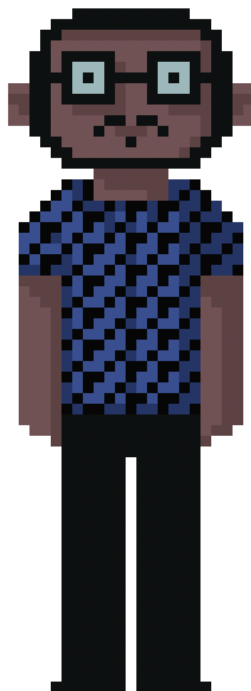
A camisa do Vinicius, apesar de funcional, ainda não está muito parecida com a original da foto de referência, que tem uma textura. Como podemos fazer para criar essa variação sem precisar trabalhar pixel por pixel? Em primeiro lugar, podemos escolher uma das texturas criadas no exercício anterior e colá-la no mesmo arquivo do avatar dele.



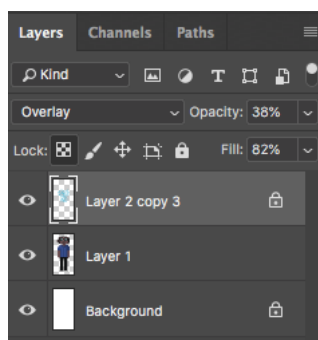
A partir daqui, multiplicamos a malha para caber na camisa inteira.



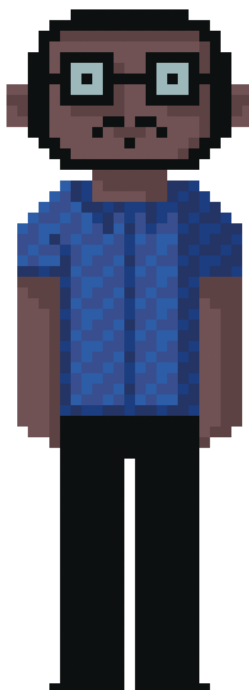
Com a malha cobrindo o espaço da camisa, selecionamos com a ferramenta varinha mágica (W) toda a área da camisa e invertemos a seleção com command(ou control)+shift+I e deletamos a área que não abrange a camisa.



Vamos então travar a camada da textura com a ferramenta "bloquear pixels transparentes", o botão xadrez acima das camadas, e colorir da cor que quisermos essa textura.



Agora, podemos brincar com efeitos de camada e diminuir a opacidade da camada para dar um efeito adicional.



Pronto! temos uma camisa texturizada!