

Os processos pós-bake

Quando modelamos objetos 3D, seguimos uma série de etapas até a apresentação final.

Com base nisso, quais as etapas do workflow para games, segundo a aula?

Selecione uma alternativa

- A** Block, retopo, UV, bake e textura.
- B** As etapas são: Block, High Poly, UV, bake e textura.
- C** Block, High Poly, retopo, UV, bake e textura.