

 04

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.