

# TEXTURIZADO 101

Los participantes comienzan a texturizar modelos 3d con un alto nivel de detalle. Aprenden a generar mapas de texturas para los diversos canales en los materiales. Se muestra cómo combinar técnicas para lograr modelos 3d con texturas listas para render. Durante este diplomado los participantes realizan texturas para diversos modelos editando fácilmente los UV's y mapas logrando resultados impecables.

Algunos de los temas que se aprenden son:

- Uso de capas en Autodesk Mudbox
- Editando los UV's
- Generando mapas para detalles
- Pintando las texturas en Mudbox y Photoshop
- Combinando materiales con texturas
- Creación de Normal Maps
- Creación de Displacement Maps
- Optimización de texturas
- Entendiendo los canales
- Usando Layer Shaders y Layer Textures
- Ajustando los UV's
- Edición de texturas