

TEXTURIZADO 201

En este diploma se cubren los temas enfocados al uso de materiales PBR para lograr hacer bakes de texturas usando Quixel Suite. Se usa Zbrush para los ajustes de los modelos de alta resolución, se usa Maya para los de baja resolución y posteriormente se usa Photoshop con Quixel Suite para cerrar el ciclo de texturizado con todos los mapas listos para usarse en cualquier motor de render convencional o en tiempo real.

Algunos de los temas que se aprenden son:

- Preparación de modelos de alta resolución
- Preparación de modelos de baja resolución
- Entendiendo el funcionamiento de Quixel Suite
- Proceso de trabajo para prevención de errores de bakes
- Bakes con 3DO
- Detallando con NDO
- Creación de Displacement Maps
- Ventajas de fotometría para texturizado
- Uso y combinación de materiales
- Probando en tiempo real
- Ambientación con fotometría
- Exportando para render