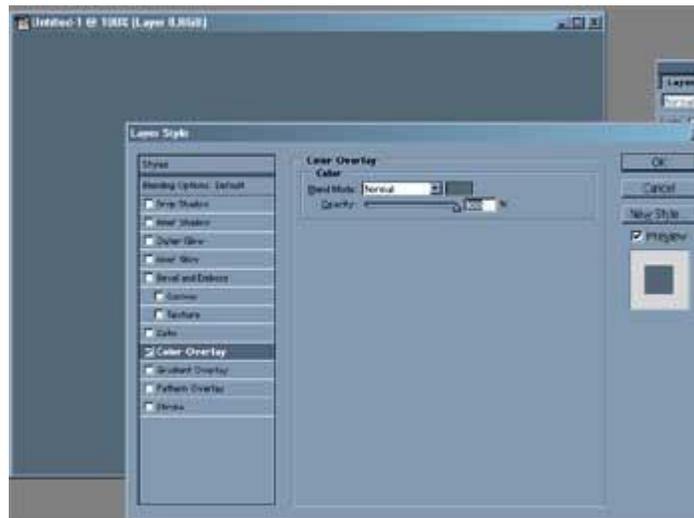
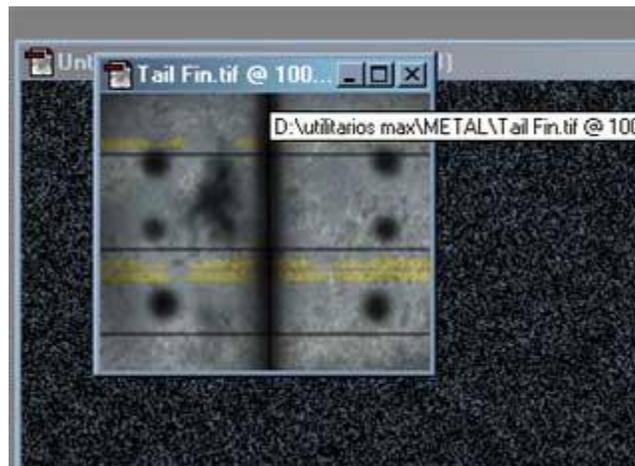


Criação de mapas de Texturas

O primeiro passo para se criar um bom mapa de textura é saber exatamente o que está tentando reproduzir. Outro ponto fundamental é estar munido de um bom programa de composição e tratamento de imagens. Se você não tiver uma facilidade em compor mapas poderá encontrar texturas prontas. Vale considerar uma grande e importante dica: Não use texturas conhecidas em trabalhos profissionais e até em trabalhos experimentais. Quanto mais originalidade em seu trabalho existir, melhor e mais reconhecido será o sua cena. Jamais use um mapa Sunset 90 em um fundo de cenário (como no programa da Rede Record por exemplo). Isso é demonstra "preguiça" ou até mesmo uma certa falta de capacidade em desenvolver idéias novas. Bom, para se criar um bom mapa de textura é sempre começar com uma resolução alta, para depois diminuir conforme sua necessidade em sua cena. Determine em primeiro lugar a cor de base do mapa. Se for fazer uma textura metalizada, use o tom metalizado conforme suas idéias. Observe o exemplo acima. Usei uma cor cinza para compor um mapa de textura de metal. Depois você poderá usar e abusar de filtros como Noise para dar um aspecto mais sujo em seu mapa, ou gaussian blur para delinear os pigmentos. Use e abuse de efeitos.



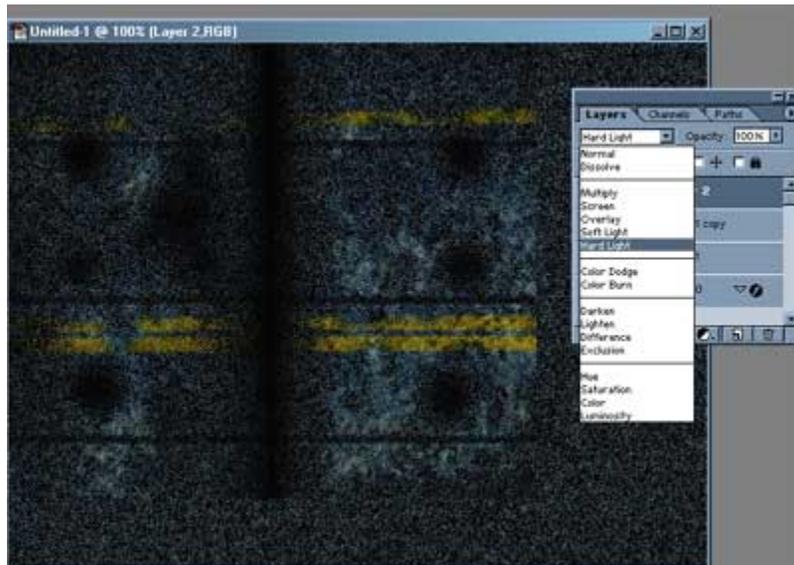
Outra dica importante é mesclar texturas reais com a composição de sua textura. Isso é muito usado em profissionais que desenvolvem suas próprias texturas.



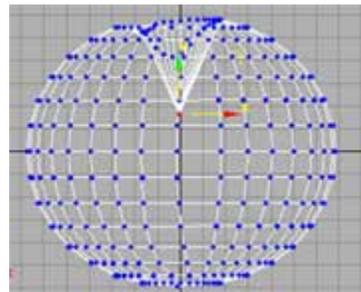
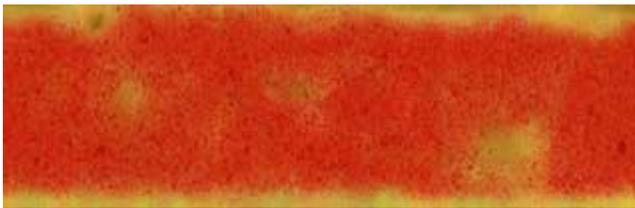
Mais uma vez os filtros entre camadas é de muita importância na composição de texturas.

Você pode criar muitos mapas de texturas originais usando apenas sua criatividade. Você pode fazer mapas com texturas e mapas para relevos usados no Bump do Max.

Vou mostrar um exemplo clássico no uso de uma textura simples, mas que se bem aplicada, é de fundamental importância no realismo de uma cena. Veja a figura abaixo. É uma maçã modelada a partir de uma esfera e Edit Mesh. Na verdade seu aspecto não se parece nada como o de uma maçã. Mas é a textura que proporcionará este realismo.



Estas duas texturas foram compostas no Photoshop. Uma servirá para o mapa diffuse e a outra para o mapa bump do Max.



Observe a textura aplicada ao modelo. O aspecto é bem realista. Note a influência do mapa bump fornecendo relevo aos pequenos vãos da textura.

