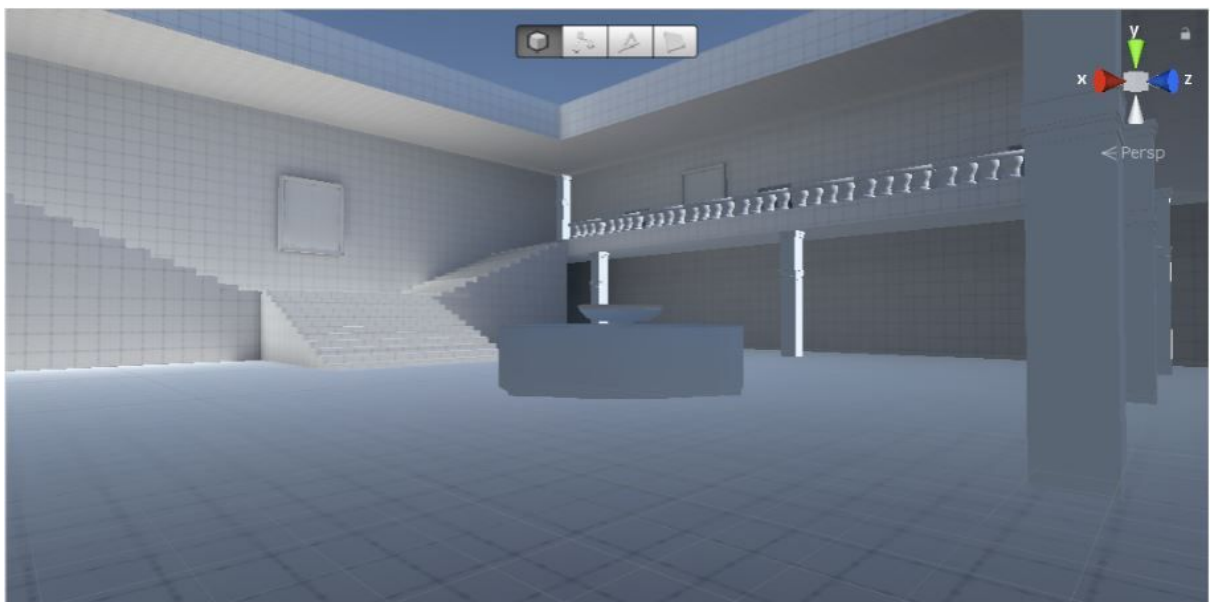
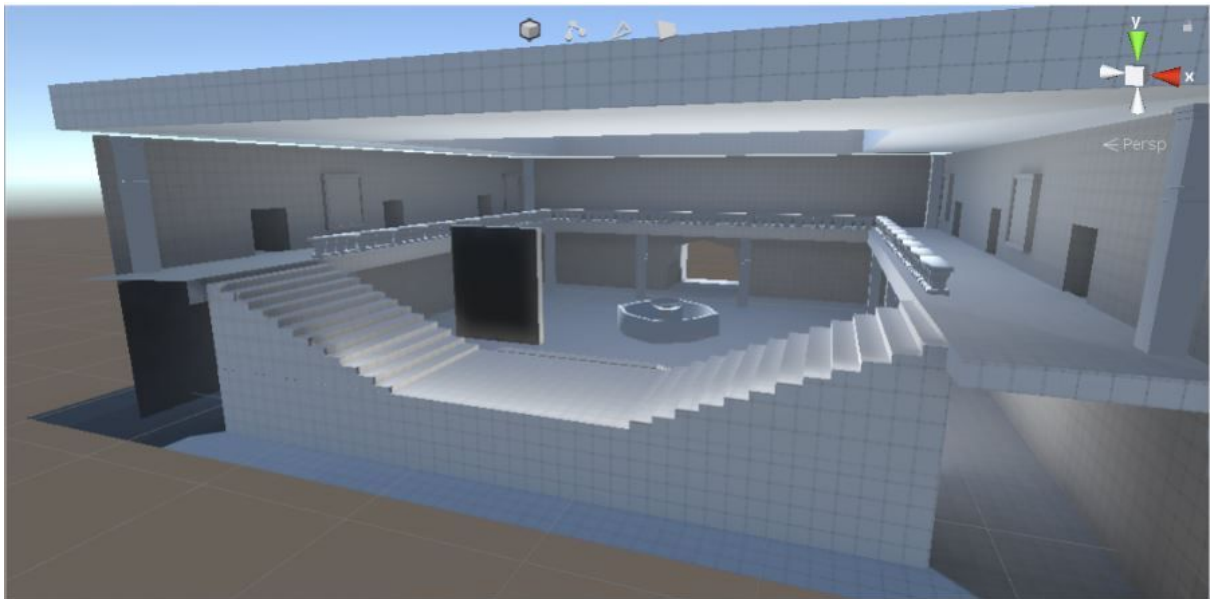


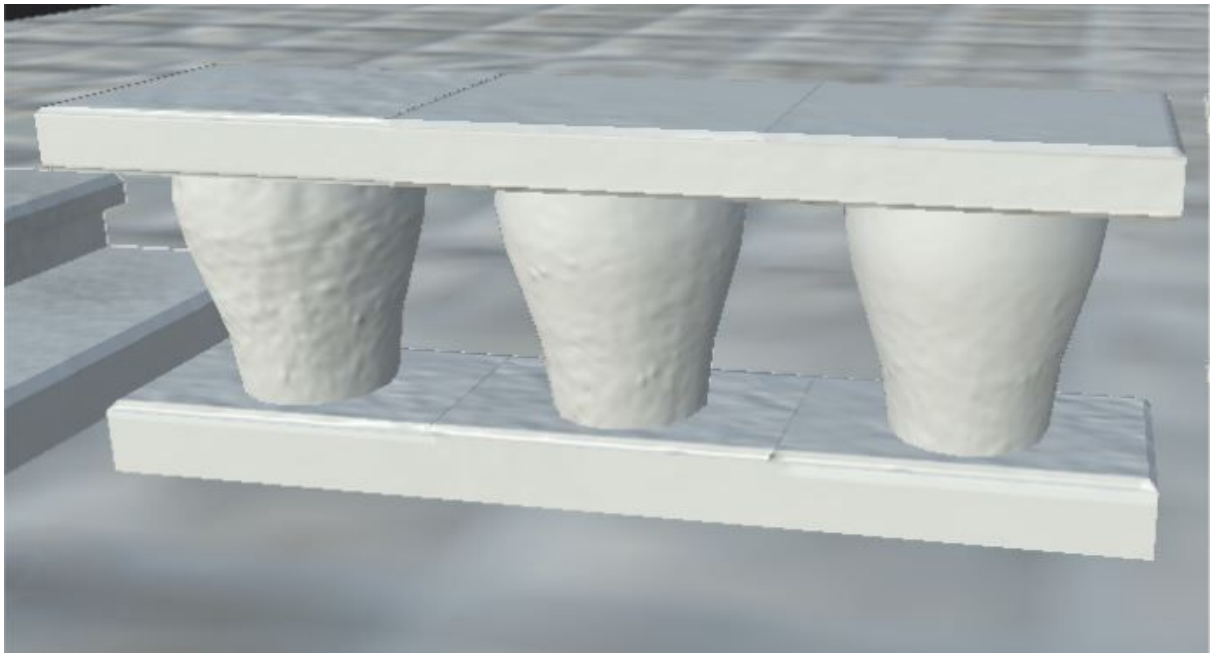
Versión beta portafolio



BAZTARA



Portafolio al inicio de la producción.



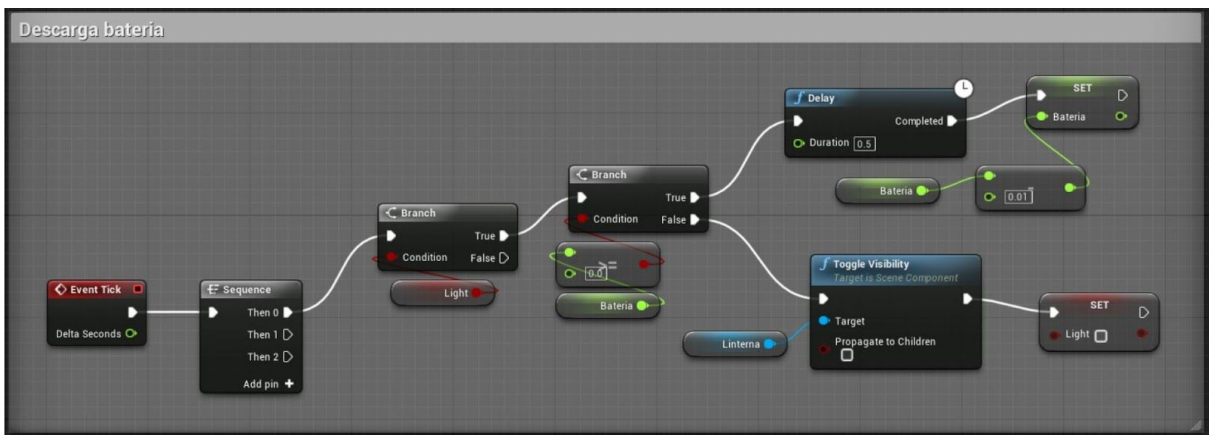
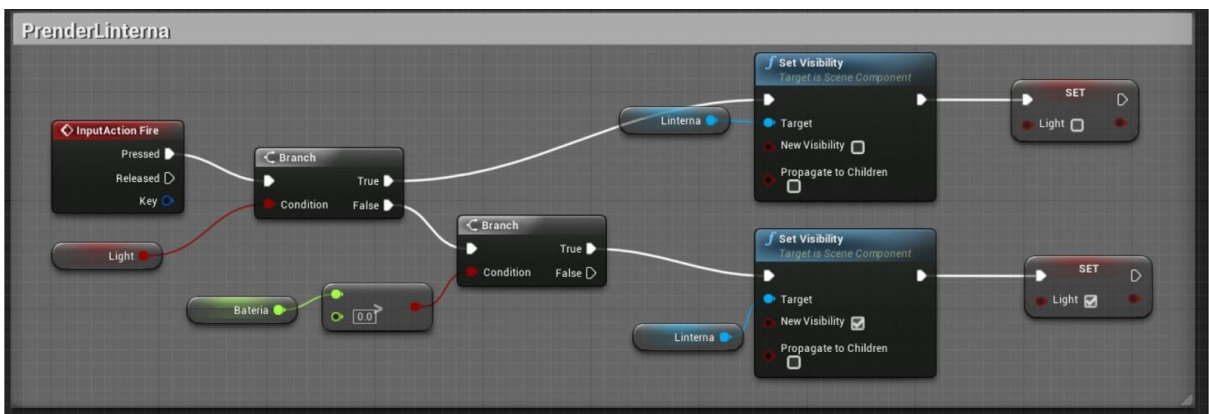
Cada pieza que se usó en el portafolio fue trabajada en substance painter con los materiales que se crearon en substance designer.

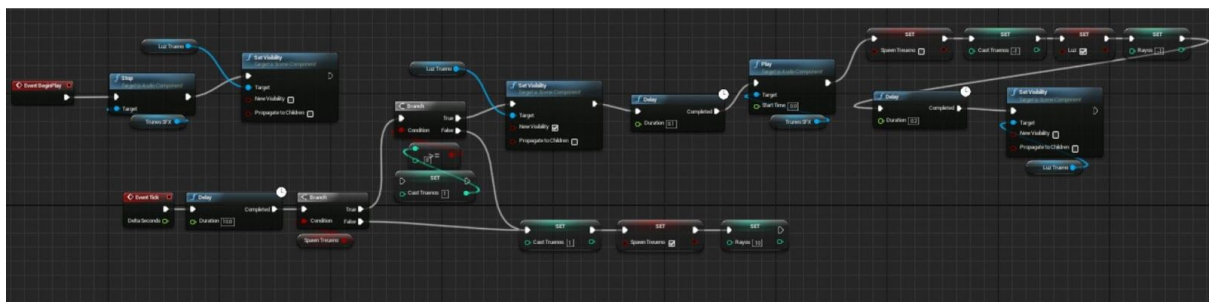
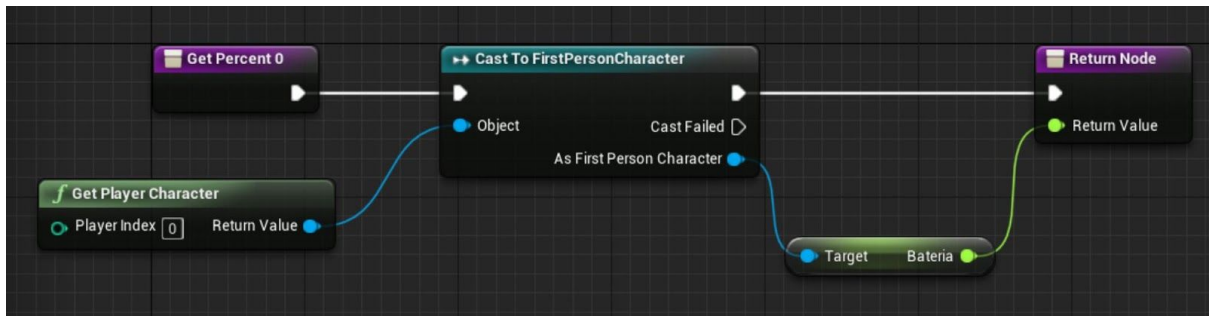
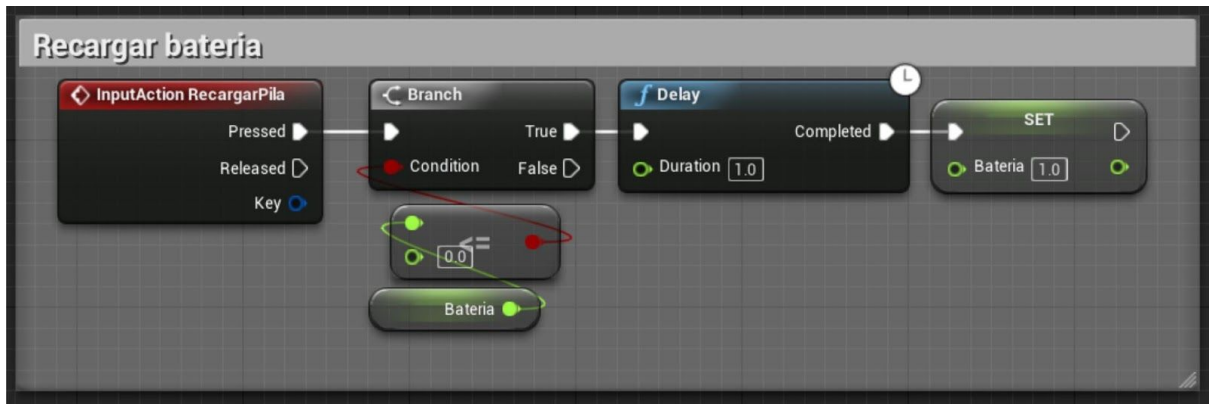


Se corrigió los UVs de todo para hacer atlas separados de textura.

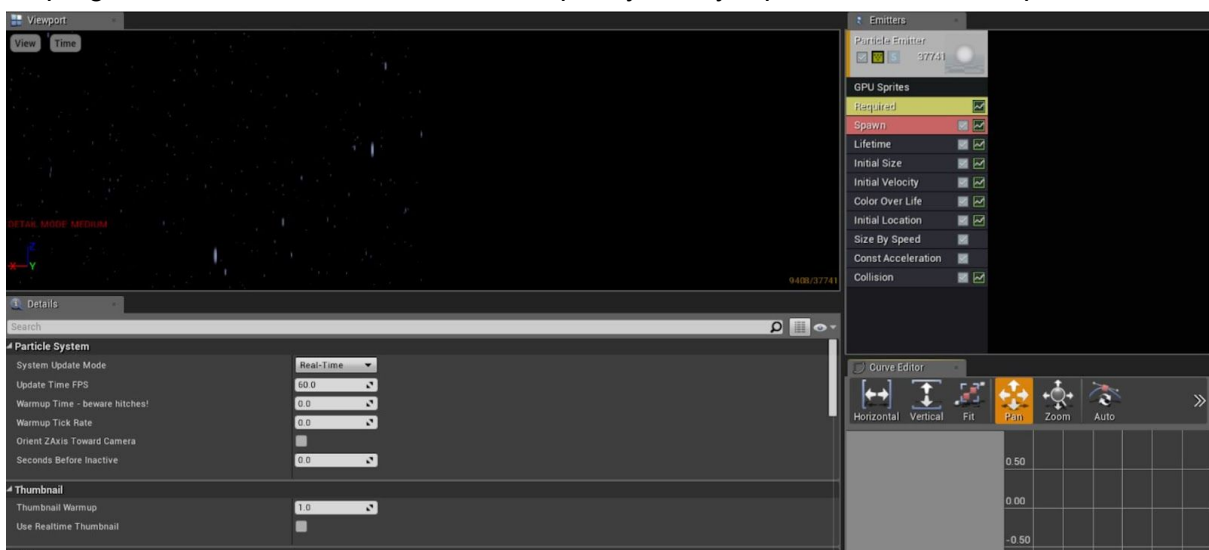








Se programó una linterna con batería ,un sprint y un rayo que sale cada x tiempo.



Se implementó partículas de lluvia.



Al final quedó así.