Material:

* Nome de algo que dá cor, textura a uma mesh
* Os materiais são aplicados nas faces de uma mesh
* Materiais podem ser de vários tipos
  + Imagem, Vídeo ou Geradas
* Materiais do tipo Imagem pegam informações de cor e textura de um arquivo externo
  + jpg, png, por exemplo
* Materiais do tipo vídeo mostram um vídeo na superfície onde são aplicados
* Materiais gerados usam o sistemas de nodes para criar cores e texturas

Pintando com Texture Paint:

* Texture paint permite que a textura da mesh possa ser pintada digitalmente
* As informações de cores feitas pela pintura são salvas em uma imagem
  + Textura pintada sempre é aplicada a um material do tipo Imagem
* A mesh precisa ser mapeada no arquivo de imagem (UV Unwrap)

**Como fazer:**

* Certificar que o objeto foi UV Unwrapped
  + Usar SMART UV UNWRAP para um quickstart
* Abrir workspace de texture paint (Image Editor / 3D viewport + Texture Paint)
* Selecionar objeto a ser pintado
* No Image Editor (esquerda) clicar em "New +" para criar uma nova imagem vazia.
  + Especifique a resolução e o nome
  + Essa imagem irá receber a textura pintada usando o UV Unwrap do objeto
* Abra o painel de Materials
* Associe um novo material ao objeto
* Na opção Base Color, clicar na bolinha do lado da cor e escolha Image Texture
* No dropdown, escolha a imagem gerada nos passos anteriores

Propriedades de Materials:

* Volume: Afeta como a luz interage com o volume do objeto
* Volume Absorption: Usado para aumentar refratação causada pelo volume do objeto
  + Aparência de água turva, café, etc

Aplicando múltiplos materiais:

* Crie todos os materiais na aba de materiais usando o + ou o botão de duplicar
* Abra o objeto em modo de edição
* Seleciona as faces que vão usar determinado material
* Com as faces selecionadas, selecione o material a ser aplicado
* Clicar no botão "ASSIGN" logo abaixo
* Certifique de estar no moto "Material Preview" ou "Rendered" para ver
  + Se o material for modificado, as mudanças afetarão todos as meshes e seções de meshes com o material aplicado