



TREINAMENTO modo 501 AVANÇADO

Luxology

Certified training

Neste treinamento oficial **CERTIFICADO PELA LUXOLOGY** damos continuidade aos conhecimentos adquiridos no módulo PRÁTICO, detalhando e aprofundando configurações, setagens e funcionamento além de abordarmos recursos avançados como mapeamento UV completo, Hair & Fur, Replicators, animação, Sculpt e Painting em tempo real.

Objetivo

Destinado aos artistas e profissionais que já utilizam o modo 3D no dia-a-dia e que desejam aprofundar seus conhecimentos nos tópicos abordados para acelerar sua produção e melhorar a qualidade artística de seus trabalhos.

Público alvo

Este treinamento é recomendado aos profissionais das áreas de publicidade, ilustração, arquitetura, design, fotografia, vídeo, multimídia e games que já utilizam o modo 3D e buscam dominá-lo em sua totalidade através de recursos mais avançados.

Pré-requisitos

Ter concluído o treinamento modo **COMPLETO** na R3F ou ser usuário autodidata do software com domínio equivalente (portfólio será avaliado).

Conteúdo

UV MAP

- Vantagens do Mapeamento UV
- Introdução à técnica de criação de Mapas de UV
- Recortando e Planificando seu modelo através do Unwrap UVW
- Entendendo as projeções através do UV Projection Tool / Project from View
- Evitando deformações e sobreposições com UV Relax
- Correção, ajustes e uniformidade no UV MAP com UV Peeler, Move and Sew

Weight Maps

- O que é e como funciona a Weight Tool
- Diferentes utilidades e aplicações dos mapas de Weight
- Facilidades da Airbrush Weight Tool
- Controlando efeitos com Weight Tool Material Effects

Gradientes

- Parâmetros de entrada
- Como funciona o Editor Gráfico de Gradiente
- Canais básicos, parâmetros de amostra, locators e parâmetros de materiais
- Combinando efeitos com Gradients
- Parâmetros de controle de Fur
- Controles no Replicator Gradientss

Replicators

- O que é, como funciona, vantagens e limitações
- Comparativos com outras ferramentas multiplicadoras
- Surface Generator Options e Particle ID
- Parâmetros para controle de tamanho, rotação e densidade
- Replicator Normals
- Erros comuns

Hair & Fur

- Criando e configurando o Hair & Fur
- Hair & Fur Implicit UV
- Parametric Length & Particle ID
- Efeitos de materiais aplicáveis ao Hair & Fur (Material Effects)
- Hair & Fur através de Guides
- Ferramentas de controle e efeitos (Hair Tools)
- Utilizando máscaras & Alpha para controle

Global Illumination

- Iluminação realística
- Raytrace x Radiosidade
- Setagem de Rays, Bounces e Range Lights
- Iluminação Indireta
- Irradiance Caching & Monte Carlo
- Physical Sun + Physical Based Daylight
- Shaders
- Combinando Front Projection + Environment
- Light Include / Exclude

Sculpt

- Ferramentas de escultura
- Multiresolution Sculpt
- Malha Virtual x Malha Real
- Image Brushes e Procedural Brushes
- Stamp & Image ink
- Esculpindo 2D na Viewport de UV
- Geometry to brush
- Baking normal
- Pre and Post Behaviors

Paint

- Pintando em tempo real com o modo
- Principais Ferramentas e Efeitos possíveis
- Explorando os diferentes tipos de Brushes
- Image Brushes, Stamp & Image ink
- Geometry to brush
- Erros de continuidade nas emendas UV

