

TREINAMENTO modo 501 COMPLETO

Luxology
Certified training

Neste treinamento oficial **CERTIFICADO PELA LUXOLOGY** oferecemos uma visão completa do software e exploramos seus fundamentos através do workflow completo em diferentes JOBS de ilustração, começando da modelagem até o render final.

Objetivo

Os participantes conhecerão os principais recursos de modelagem através de ferramentas de deformação, revolução e replicação onde serão desafiados a utilizá-las em exercícios práticos. Também são abordados os processos básicos de criação de materiais, texturização e projeções bem como a setagem de luzes, câmeras, renderização final e layers de renders para integração com o Adobe Photoshop.

Público alvo

Este treinamento é recomendado aos profissionais das áreas de publicidade, ilustração, arquitetura, design, fotografia, vídeo, multimídia e games que necessitam aprender o modo 3D de forma rápida, eficiente, dinâmica, objetiva, sem rodeios e com foco total em resultados imediatos.

Pré-requisitos

Ter experiência em computação gráfica **em pelo menos 1 software** listado abaixo:

- retoque fotográfico (Photoshop) ou...
- vetoriais (Illustrator, Corel) ou...
- projetos (Autocad, Solid Works, Pro Engineer, Inventor, etc) ou...
- outros softwares 3D (LightWave, Maya, Cinema 4D, etc..).

Conteúdo

Fundamentos de 3D no modo 501

- Conceitos de projetos em 3D
- Visão geral do modo 501
- Ambiente e elementos 3D
- Interfaces básicas e customizadas
- Navegação e Interação com as Viewports
- Viewports Styles na prática e suas utilidades
- Workplane, Grid, Rulers e Snapping
- Entidades geométricas e Itens
- Organização e Propriedades dos Itens
- Tudo sobre Seleção e suas variantes
- Statistics & Info Panels

Modelagem

- Sólidos paramétricos como ponto de partida
- Construção e edição de curvas Splines & Beziers
- Considerações na Importação de EPS e AI
- Transformers, Actions Centers, Faloffs & Symmetry
- Entendendo Deformadores através da Pipeline Panel
- Modelagem Orgânica Pixar SubD vs Hard Modeling
- Controlando a suavização com Edge Weights

(continua...)

Modelagem (continuação)

- Diferentes métodos de Construção poligonal
- Modelando através de Extrusão, Extensores e Patches
- Comparativo entre Técnicas Poly-by-Poly, Detail Out e Box Modelling.
- Ferramentas de modelagem entre múltiplos layers
- Recortes 2D/3D e Operações Booleanas entre sólidos
- Controles, ajustes e otimização de malha
- Problemas comuns e como evitá-los
- Atalhos

Texturização

- Pré-Texturização no auxílio à seleção e modelagem
- Entendendo as características físicas no mundo real
- Propriedades físicas visuais na criação de novos materiais
- Utilização de Materiais Pré-Definidos
- Organização e interação entre Layers no Shader Tree
- Dicas e truques com máscaras e canais alpha
- Diferentes projeções e quando utilizá-las
- Uso de Texturas Bitmaps x Procedurais
- Introdução às técnicas de criação de Mapas UV
- Controle de imagens na geração de texturas realistas

Iluminação

- Diferentes tipos de luzes e suas propriedades
- Simulação e combinação no uso de luzes naturais e artificiais
- Propriedades e suavização de Luzes e Sombras
- Iluminação realística por HDRI
- Interação e Fusão 3D com fotografia
- Shadow Catcher
- Raytrace x Radiosidade
- Setup de luzes para cenários: outdoor, indoor e estúdios
- Utilização de planos iluminados

Câmera

- Propriedades de câmera e Render
- Truques com múltiplas câmeras
- Configuração de Zoom, abertura e distorções de Lentes
- Efeitos de Camera: iris, flare, motion blur e desfoques
- Saída em Stereoscopic 3D e Side by Side Stills

Renderização

- Visão Geral
- Ajustes rápidos de saída
- Dicas para renders mais rápidos
- Propriedades: Erros comuns e como evitá-los
- Truques para renders em grande formato
- Renderização por layers e máscaras para composição
- Exportação para Photoshop
- Evitando renders repetitivos ou desnecessários
- Contornando limitações de máquinas
- Dicas e truques