

## Módulo 24 - Shaders, Materiais e Luzes

Neste módulo aprendemos:

- Shader e suas regras
- Aplicando Materiais
- Setando cena no Arnold

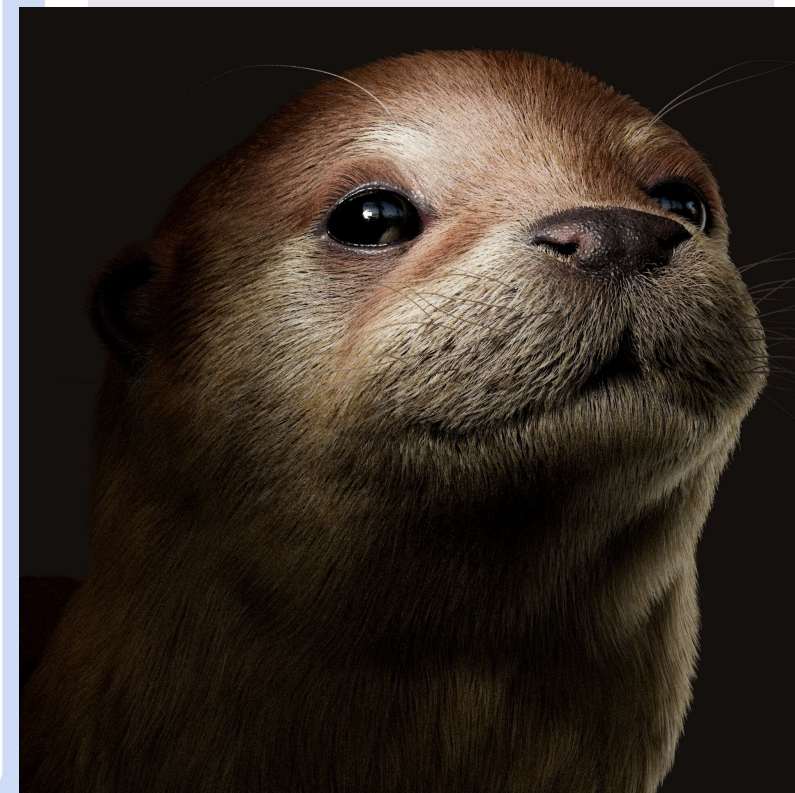
Professor **Daniel Rivers**



Kris "The Antropus" Costa

# Módulo 24 - Shaders, Materiais e Luzes

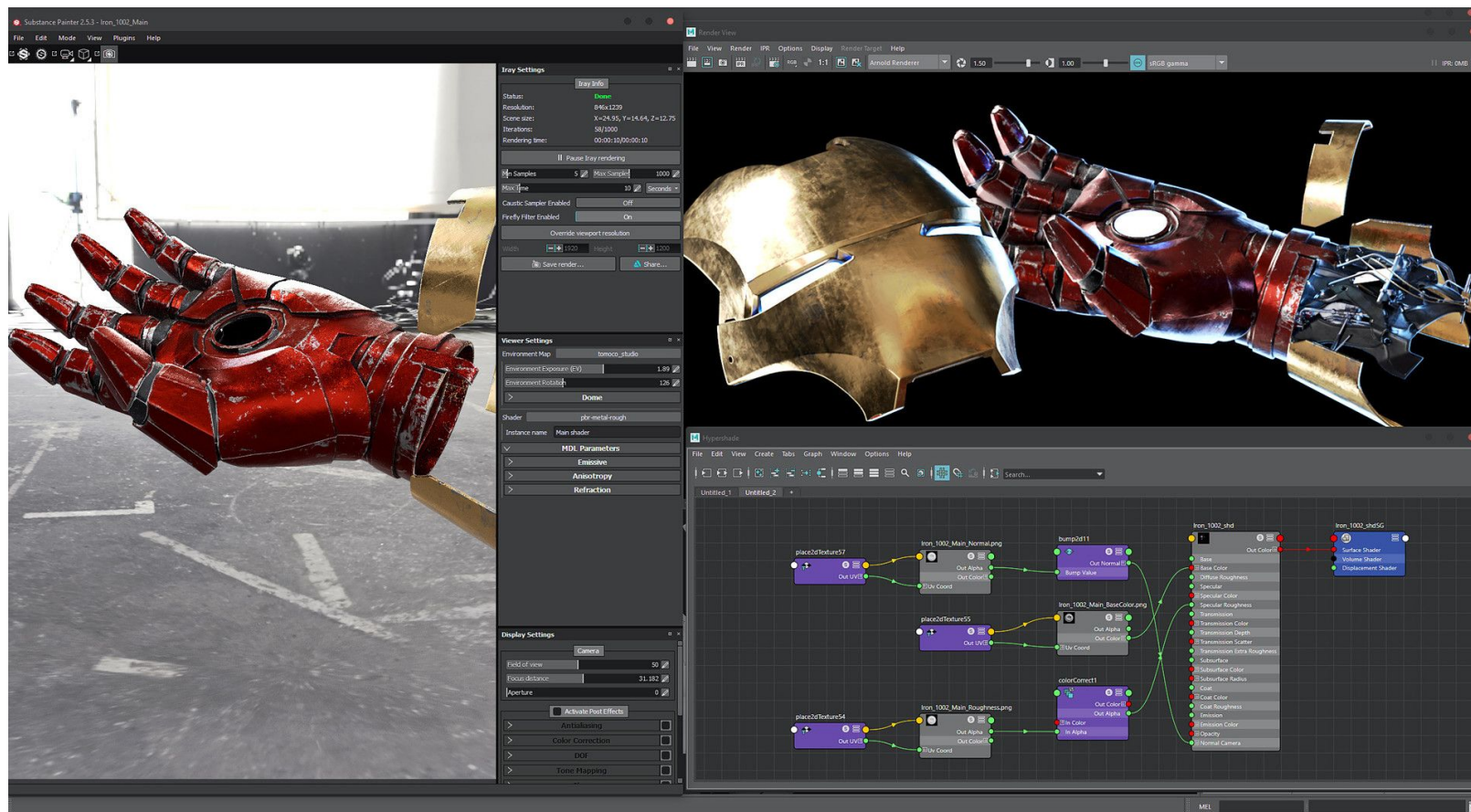
- Shaders e suas regras
- Render Engines
- Elementos de uma Render Engine
  - Materiais
  - Luzes
  - Câmera
  - Render Setup



M Steph

Professor **Daniel Rivers**

# Módulo 24 - Shaders, Materiais e Luzes



Wizix

## Módulo 24 - Shaders, Materiais e Luzes

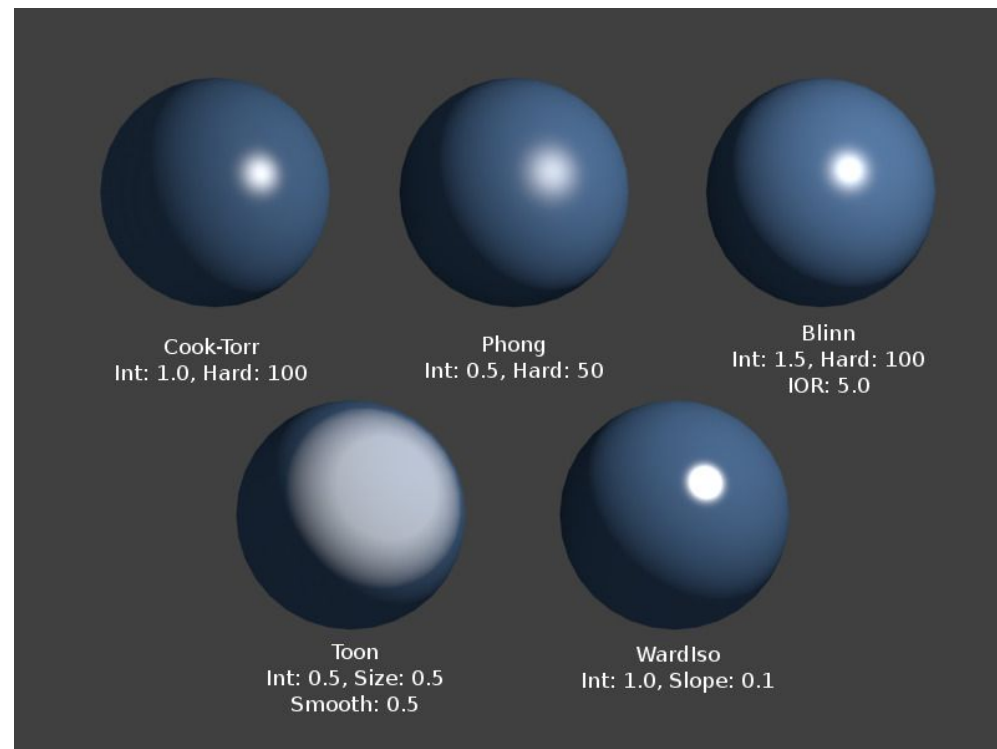
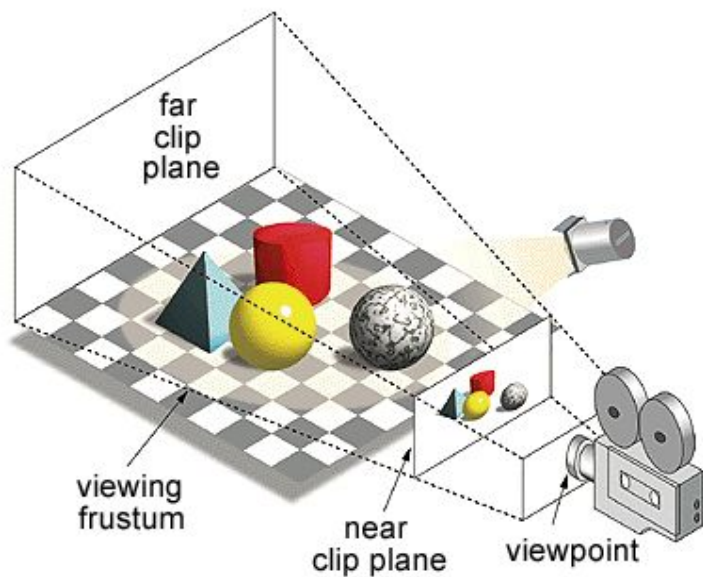
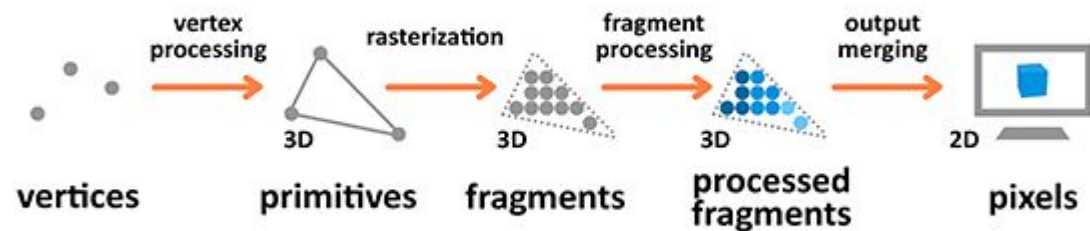




## Módulo 24 - Shaders, Materiais e Luzes



# Módulo 24 - Shaders, Materiais e Luzes



# Módulo 24 - Shaders, Materiais e Luzes

**Setup básico e inicial no Arnold. Para isso você precisará:**

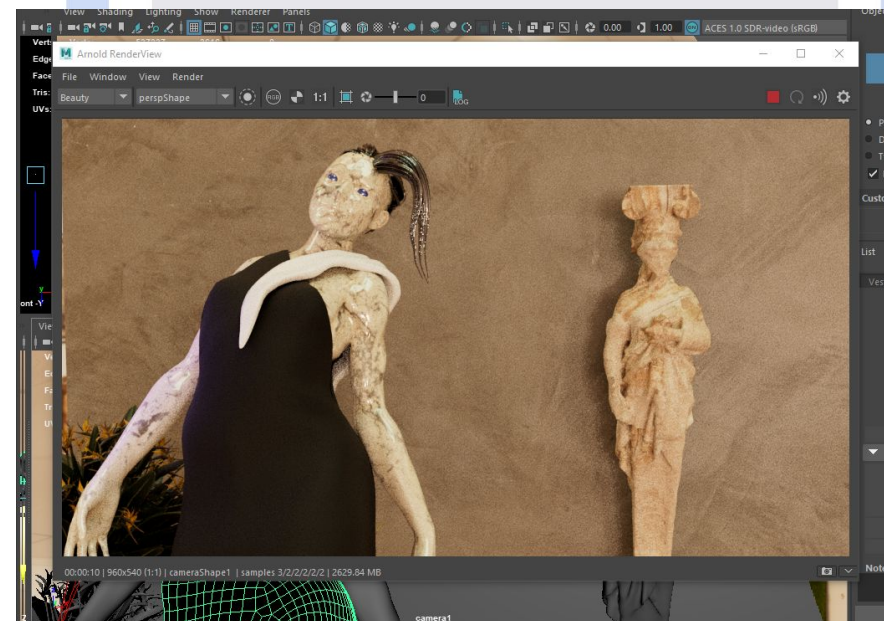
- Aplicar uma imagem HDRI em uma Dome Light
- Inserir uma camera
- Aplicar materiais de Ai Standard Surface básicos nas meshes
- Inserir luz do Arnold

**Formato do arquivo**

**Escolher um bom angulo para tirar o print**

**Expectativa de entrega:**

**Configurar Materiais no Arnold, luzes, HDRI, câmera e Render Setup.**



**Professor Daniel Rivers**