

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

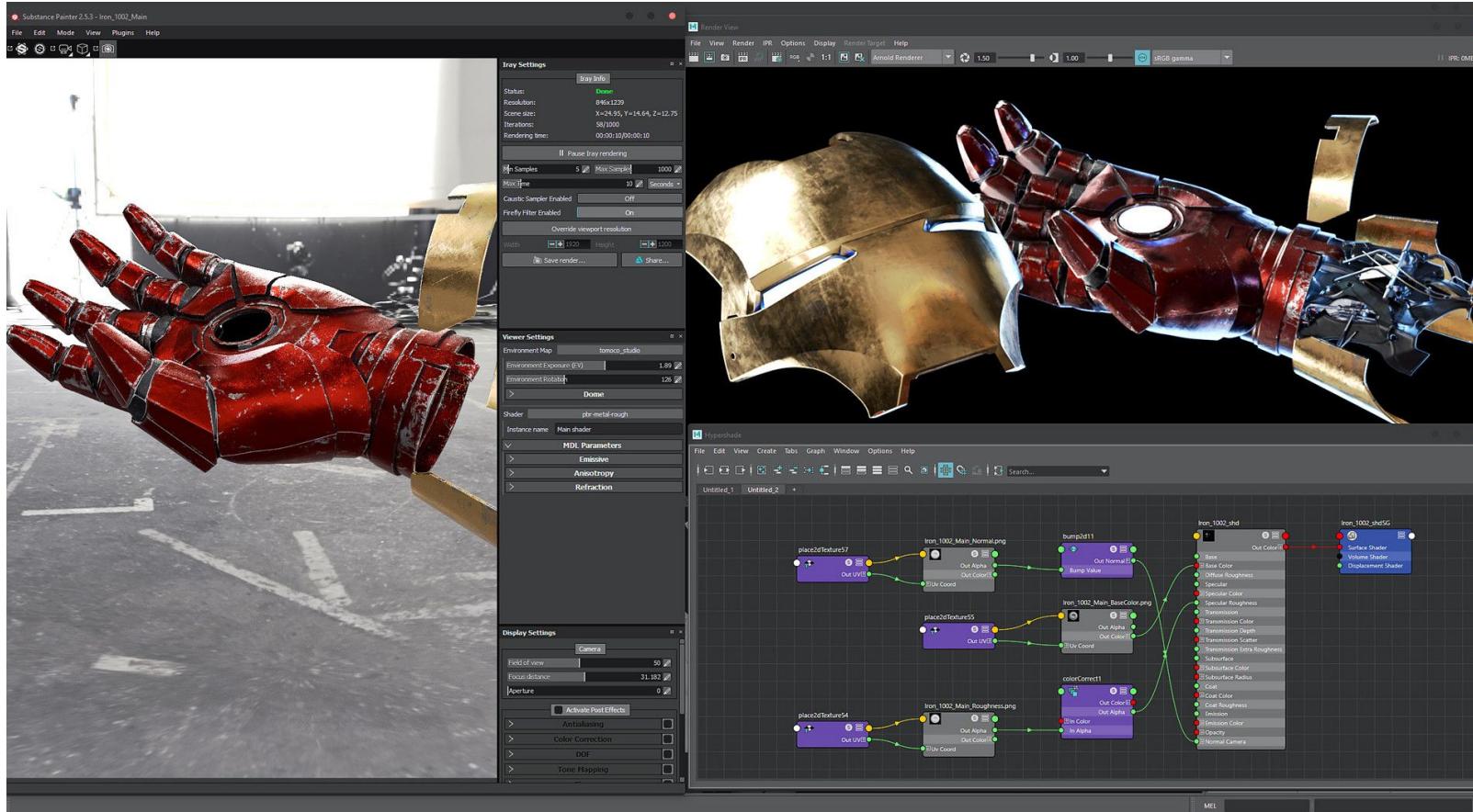
- Shaders e suas regras
- Render Engines
- Elementos de uma Render Engine
 - Materiais
 - Luzes
 - Câmera
 - Render Setup



M Steph

Professor Daniel Rivers

Módulo 24 - Shaders, Materiais e Luzes



Wizix

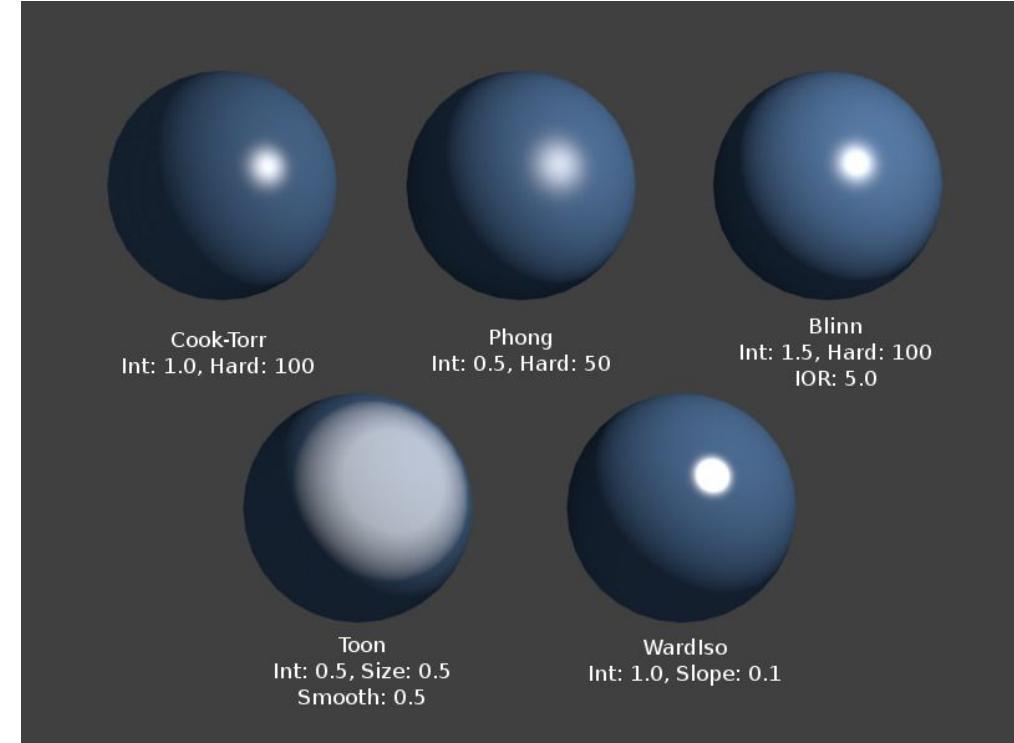
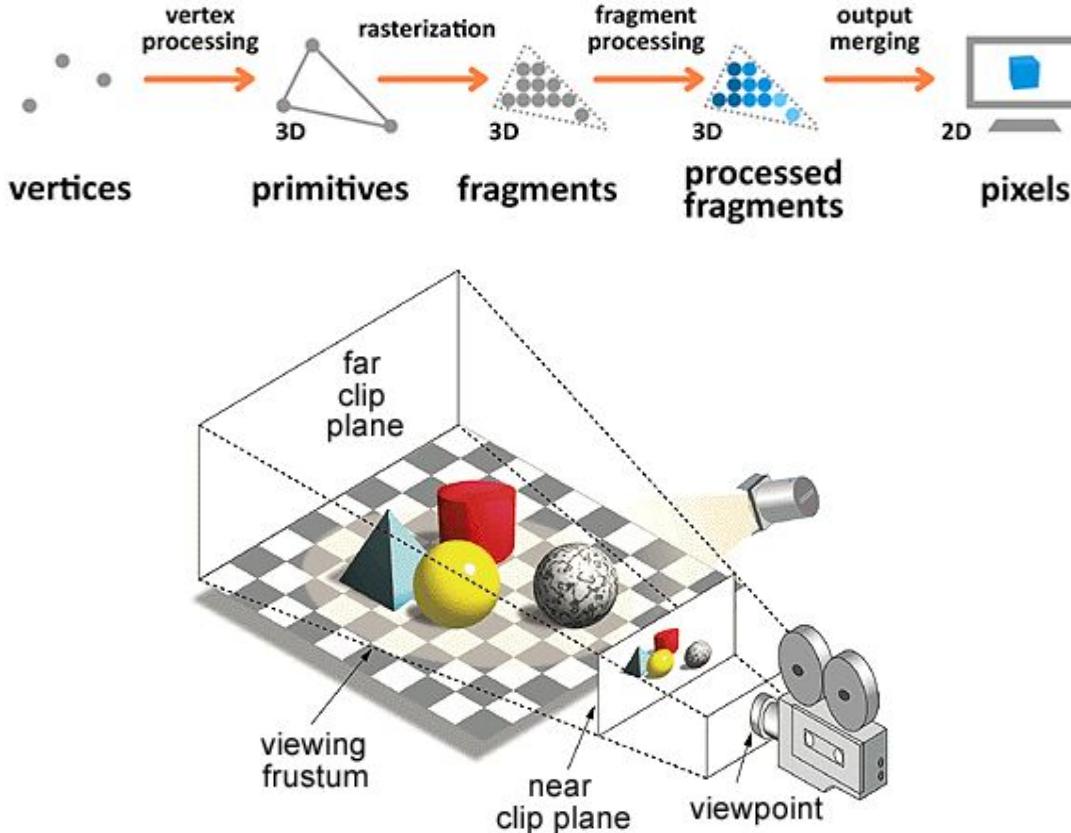
Módulo 24 - Shaders, Materiais e Luzes



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:

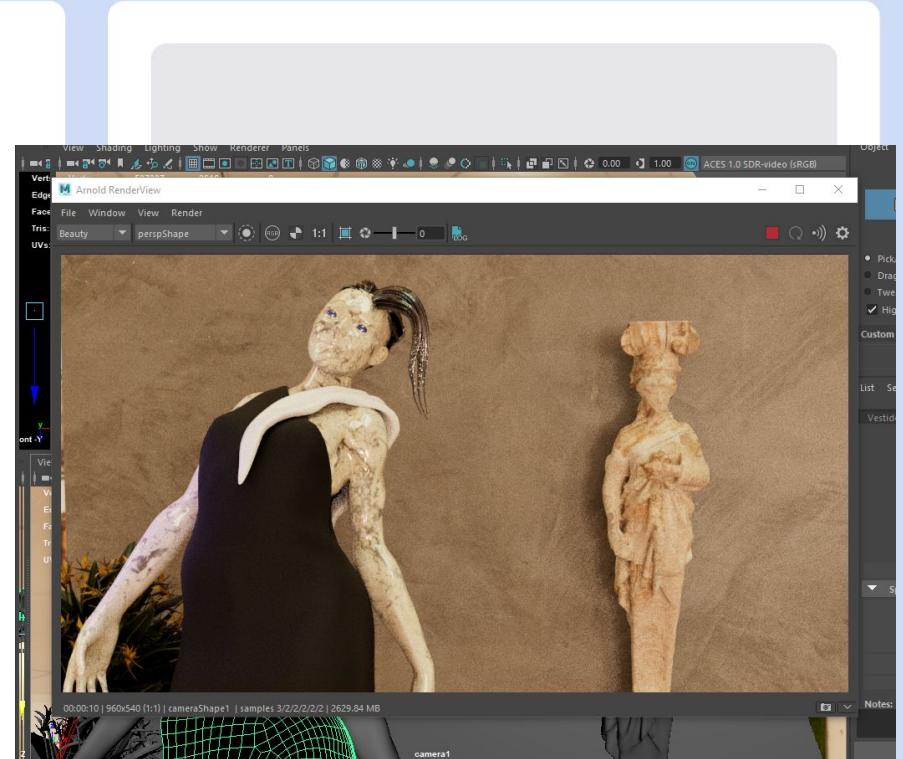
- Aplicar uma imagem HDRI em uma Dome Light
- Inserir uma camera
- Aplicar materiais de Ai Standard Surface básicos nas meshes
- INserir luz do Arnold

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