

# Profissão Artista 3D para Filmes e Séries - Módulo 24

---

## **Mapas, IDs e Pipelines**

---

Professor: Daniel Rivers

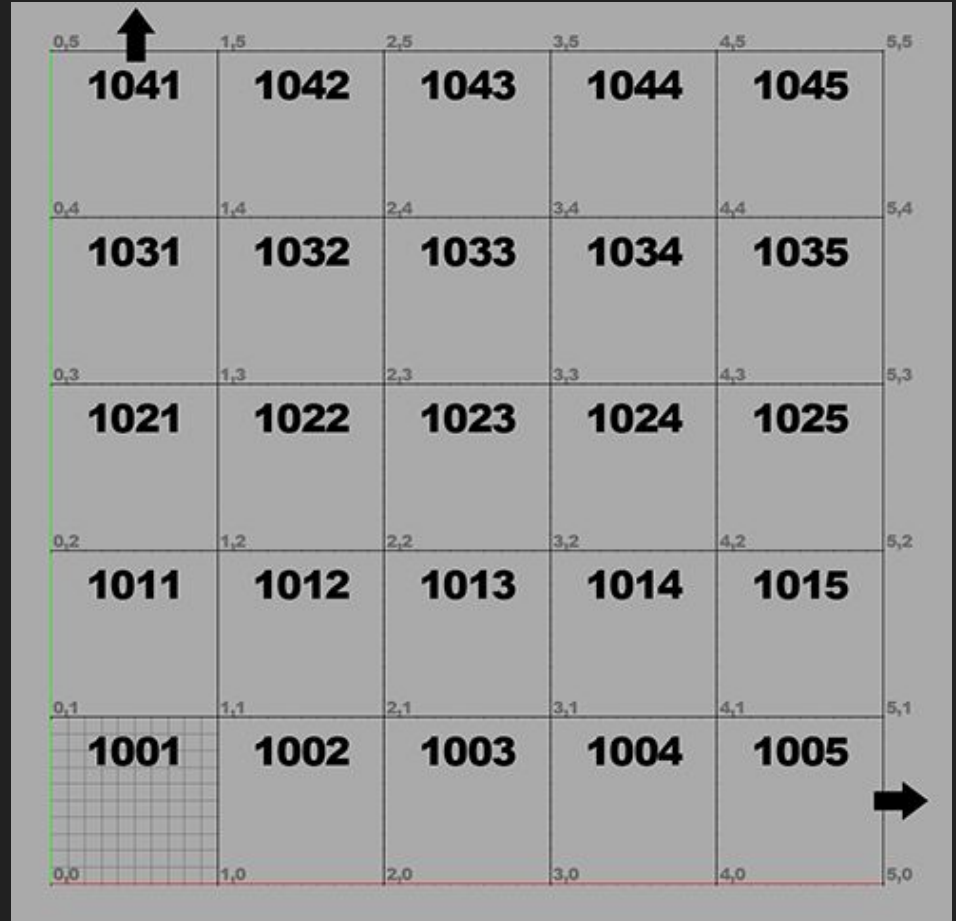
# Categorias de Mapas

- Materiais permitem visual na superfície do objeto 3D
- Canais para cada função
- Binário ou Color Picker
- Cores, sombras, volumes e etc

NOME DO MAPA	CATEGORIA	FUNÇÃO	COMO O CANAL DO MATERIAL IRÁ LER	NECESSIDADE EXTRA	CASO SEJA GRAYSCALE, QUAL O VALOR DO PB?	CASO SEJA RGB, O QUE CADA CANAL CARREGA?	QUAL A EXIGÊNCIA DO MATERIAL / SHADER?
BASE COLOR	CORES	SOMENTE COR	RGB			R = % VERMELHO G = % VERDE B = % AZUL	
DIFFUSE MAP	CORES E SOMBRA	COR + SOMBRA + VOLUMES (FAL S O S)	RGB			R = % VERMELHO G = % VERDE B = % AZUL	
AMBIENT OCCLUSION	SOMBRA	SOMBRA SEPARADA	GRAY SCALE		P = COM SOMBRA B = SEM SOMBRA		
NORMAL MAP	VOLUMES	VOLUMES "FAL S O S"	RGB	DECIDIR SE É OPEN GL OU DIRECT X (POIS INVERTEM G e B)		R = X / G = Y / B = Z / DIREÇÃO - E -	
DISPLACEMENT MAP	VOLUMES	VOLUMES "VERDADEIROS"	GRAY SCALE	SETUP DE DIREÇÕES PARA DESLOCAMENTO	P = VOLUME ALTO B = SEM VOLUME (Pode variar em softwares)		
SPECULAR MAP	BRILHOS	BRILHOS "FAL S O S"	GRAY SCALE				
ROUGHNESS	BRILHOS	REGIÕES COM BRILHO DA SUPERFÍCIE	GRAY SCALE	LEMBRAR QUE O MESMO CANAL TAMBEM CONFIGURA GLOSSINESS	P = BRILHO B = OPACO		CONFERIR SE SHADER PERMITE REFLEXOS E BRILHOS
GLOSSINESS	BRILHOS	REGIÕES OPACAS DA SUPERFÍCIE	GRAY SCALE	LEMBRAR QUE O MESMO CANAL TAMBEM CONFIGURA ROUGHNESS	P = OPACO B = BRILHO		CONFERIR SE SHADER PERMITE REFLEXOS E BRILHOS
METALLIC	REFLEXÃO	REGIÕES QUE REFLETEM	GRAY SCALE	IMAGEM HDRI NO SKYDOME + CASAR COM ROUGHNESS	P = REFLETE B = NÃO REFLETE		CONFERIR SE SHADER PERMITE REFLEXOS E BRILHOS
OPACITY	REFRAÇÃO	REGIÕES COM TRANSPARENCIA	ALPHA / RGBA	PODE VIR DO ALPHA DE UM MAPA RGB OU UM APENAS PARA ELE	ESCALA DE CINZA, PORÉM NO CANAL DE ALPHA QUANTO MAIS BRANCO MAIS TRANSPARENTE	RGB PODE ESTAR PRESENTE, PORÉM SEM USO	CONFIGURAR O SHADER PARA AUTORIZAR TRANSPARENCIA
MASK	TRANSPARENCIA / MÁSCARA	IMPEDIR TOTALMENTE ALGUMAS INFORMAÇÕES E VICE-VERSA	GRAYSCALE (POREM APENAS PRETO E BRANCO ABSOLUTOS)	AJUSTAR O QUE É BRANCO E O QUE É PRETO	P = IMPEDE INFORMAÇÃO B = INFORMAÇÃO PASSA		HABILITAR OPACITY OU MASK
SUBSURFACE SCATTERING	TRANSPARENCIA E COR INTERNA	TRANSPARENCIA COM COR DE SUPERFICIE ORGÂNICAS E FINAS	GRAYSCALE E RGB	AJUSTE DE TRANSPARENCIA E COR (CANAIS DE OPACITY E DE RGB COLOR)	P = SEM OPACITY B = OPACITY TOTAL	R = % VERMELHO G = % VERDE B = % AZUL	HABILITAR OPACITY
EMISSIVE MAP	EMISSÃO DE LUZ	POTENCIALIZAR CANAIS DE CORES PARA SIMULAR EMISSÃO DE LUZ	RGB	VALORES COM MAIS DE 1 EMITEM LUZ / NÃO RECEBE SOMBRA		R = % VERMELHO G = % VERDE B = % AZUL (PASSANDO DE 1 EMITE LUZ)	CONFERIR SE ESTÁ HABILITADO

# UDIM

- U = UVS
- DIM = DIMENSION
- UTILIZAR ESPAÇOS VIZINHOS DAS UVS
- 1 MATERIAL = DIVERSOS UV LAYOUTS
- MAIS ECONÔMICO
- RECENTE EM GAMES
- POSSUI RESTRIÇÕES
- CADA UDIM = 1 RESOLUÇÃO DIFERENTE



# UDIM



Vlad Konstantinov

