

Profissão Artista 3D para Filmes e Séries - Módulo 24

Mapas, IDs e Pipelines

Professor: Daniel Rivers

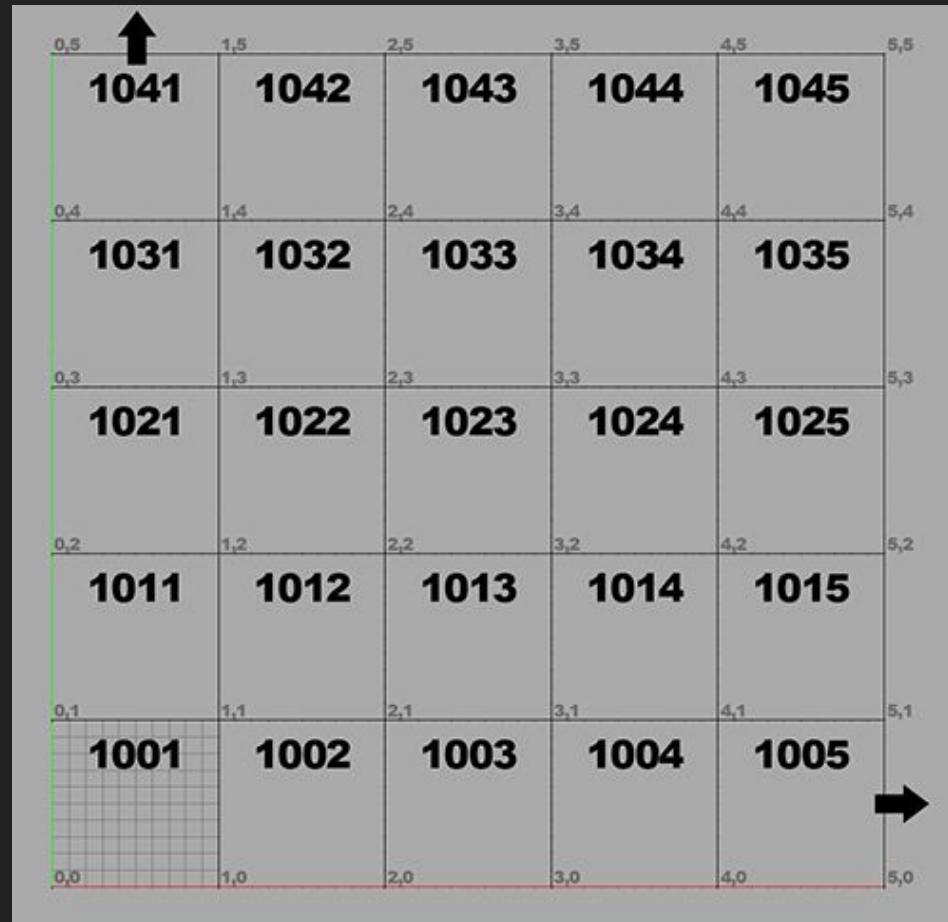
Categorias de Mapas

- Materiais permitem visual na superficie 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 SOMBRAS	COR + SOMBRA + VOLUMES (FALSOS)	RGB			R = % VERMELHO G = % VERDE B = % AZUL	
AMBIENT OCCLUSION	SOMBRA	SOMBRA SEPARADA	GRAYSCALE		P = COM SOMBRA B = SEM SOMBRA		
NORMAL MAP	VOLUMES	VOLUMES "FALSOS"	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"	GRAYSCALE	SETUP DE DIREÇÕES PARA DESLOCAMENTO	P = VOLUME ALTO B = SEM VOLUME (Pode variar em softwares)		
SPECULAR MAP	BRILHOS	BRILHOS "FALSOS"	GRAYSCALE				
ROUGHNESS	BRILHOS	REGIÕES COM BRILHO DA SUPERFÍCIE	GRAYSCALE	LEMBRAR QUE O MESMO CANAL TAMBÉM CONFIGURA GLOSSINESS	P = BRILHO B = OPACO		CONFERIR SE SHADER PERMITE REFLEXOS E BRILHOS
GLOSSINESS	BRILHOS	REGIÕES OPACAS DA SUPERFÍCIE	GRAYSCALE	LEMBRAR QUE O MESMO CANAL TAMBÉM CONFIGURA ROUGHNESS	P = OPACO B = BRILHO		CONFERIR SE SHADER PERMITE REFLEXOS E BRILHOS
METALLIC	REFLEXÃO	REGIÕES QUE REFLETEM	GRAYSCALE	IMAGEM HDMI NO SKYDOME + CAR SAR COM ROUGHNESS	P = REFLETE B = NÃO REFLETE		CONFERIR SE SHADER PERMITE REFLEXOS E BRILHOS
OPACITY	REFRAÇÃO	REGIÕES COM TRANSPARÊNCIA	ALPHA / RGBA	PODE VIR DO ALPHA DE UM MAPA RGB OU UM APENAS PARA ELE	ESCALA DE CINZA, MUITO NO CANAL DE ALPHA, QUANTO MAIS BRANCO, MAIS TRANSPARENTE	RGB PODE ESTAR PRESENTE, POREM SEM USO	CONFIGURAR O SHADER PARA AUTORIZAR TRANSPARÊNCIA
MASK	TRANSPARÊNCIA / 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 = IMPIDE INFORMAÇÃO E INFORMAÇÃO PÁSSA		HABILITAR OPACITY OU MASK
SUBSURFACE SCATTERING	TRANSPARÊNCIA E COR INTERNA	TRANSPARÊNCIA COM COR DE SUPERFÍCIE ORGÂNICAS E FINAS	GRAYSCALE E RGB	AJUSTE DE TRANSPARENCIA E COR (CANAIS DE OPACITY E DESS 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

