

Kurs Tekstutowanie II

Opis

Kreatywne tekstutowanie modeli 3D z wykorzystaniem technik malarskich i rysunkowych oraz fotografii. Rozbuduj swój warsztat o nowe narzędzia: programy Maxon BodyPaint i Pixologic ZBrush. Sięgnij po tablet graficzny i zacznij opracowywać mapy, które udoskonalą wygląd Twoich dzieł. Niczego nie pozostawiaj przypadkowi! Dzięki nowym technikom tekstutowania ożywisz każdą bryłę.

Czego Cię nauczymy

Tym razem artysta, nie rzemieślnik

Niektóre tekstury trzeba tworzyć „od zera”; nie zawsze mamy możliwość sięgania po obrazy referencyjne. W takich przypadkach przydaje się wyobraźnia, odrobina wyczucia i... śmiała dłoń. Tekstutowanie 3D to malowanie kolorów i wzorów bezpośrednio na powierzchni bryły – pełna swoboda twórcza.

Malowanie... zdjęciem

Sprytną metodą generowania realistycznych tekstur jest rzutowanie fotografii na powierzchnię bryły. Nabycie umiejętności posługiwania się tą techniką skraca do minimum czas potrzebny na opracowanie tekstur realistycznie wyglądającej skóry lub oka.

Program szkolenia

1. Materiały

- Tworzenie i zarządzanie materiałami w scenie 3D
- Przypisywanie materiałów do całej bryły lub jej części
- Współużytkowanie materiałów
- Materiały imitujące powierzchnie matowe i błyszczące
- Podstawowe atrybuty materiału: kolor powierzchni, połysk, przezroczystość, odbicia

2. Edycja materiałów

- Kontrolowanie koloru i czystości powierzchni
- Kształtowanie efektu odbicia źródła światła na powierzchni z uwzględnieniem typu substancji
- Odbicia środowiskowe
- Przezroczystość i refrakcja
- Imitowanie efektu pochłaniania światła do wnętrza bryły
- Imitowanie efektu zwiększania kontrastu w obszarach stykających się powierzchni
- Imitowanie efektu samoświecenia
- Sterowanie atrybutami materiału za pomocą procedur (szum, gradient, maska, efekt fresnel i in.)
- Materiały wielowarstwowe

3. Mapy

- Modyfikowanie właściwości materiału za pomocą map

- Dobór rozdzielczości mapy pod kątem kompozycji ujęcia i wielkości ramki renderowania
- Pozycjonowanie mapy na powierzchni bryły
- Mapy koloru i czystości powierzchni
- Mapy nierówności
- Mapy przemieszczeń
- Mapy normalnych
- Mapy wgłębień
- Mapy odbić źródła światła i odbić środowiskowych
- Mapy przezroczystości
- Tworzenie i edycja map w programach Adobe Photoshop i CrazyBump

4. Odtwarzanie wyglądu substancji

- Konstruowanie materiału: dobór kanałów (Cinema 4D, Blender) lub elementów drzewa tekstur proceduralnych i map
- Powierzchnie matowe: guma, tworzywa sztuczne, kamień naturalny, drewno naturalne
- Powierzchnie błyszczące: metal, drewno lakierowane lub olejowane, kamień polerowany, plastik
- Powierzchnie szklane i przezroczyste
- Powierzchnie pochłaniające światło
- Efekty specjalne na powierzchni bryły
- Wypiekanie map na potrzeby złożonych materiałów
- Zapisywanie, importowanie i eksportowanie własnych materiałów

Czas trwania

1 dzień | 8 godzin zajęć

Certyfikat

Uczestnicy szkolenia otrzymują imienne certyfikaty sygnowane przez Expose Sp. z o.o.

Cena szkolenia

690 PLN netto (VAT 23%) za osobę (szkolenie grupowe)

1 990 PLN netto (VAT 23%) w trybie indywidualnym (1 na 1 z trenerem)

Cena szkolenia zawiera

- ✓ zapewnienie autorskich materiałów szkoleniowych dla uczestników szkolenia
- ✓ wystawienie certyfikatów po zakończonym szkoleniu
- ✓ rekomendacje dla uczestników szkolenia w zakresie dalszej pracy w obszarze szkolenia
- ✓ pakiet konsultacji z wykładowcą po zakończonym szkoleniu w razie jakichkolwiek niejasności przez okres 3 miesięcy
- ✓ całodzienny serwis kawowy oraz lunch