



AUTODESK

3DS MAX

CURSO DE FORMAÇÃO | 21H

CONTEÚDOS PROGRAMÁTICOS DETALHADOS

Objetivo do Curso:

Criar e animar eficientemente cenas 3D, com qualidade fotorealista (maquetas virtuais).

Conteúdos Programáticos:

- Ativar o programa e identificar os elementos que compõem a área gráfica do programa.
- Abrir, iniciar e gravar cenas, mantendo ou alterando o nome e localização.
- Identificar os painéis de comandos e a organização de comandos.
- Importar desenhos 2D e 3D do AutoCAD e de outros programas.
- Exportar para o AutoCAD e para outros programas.
- Criar objetos 3D, incluindo portas, janelas, escadas, vedações e plantas.
- Aplicar as ferramentas de seleção.
- Mover, copiar, rodar e aplicar fatores de escalas, dinamicamente ou com valores específicos.
- Em seleções múltiplas, aplicar diferentes centros de seleção.
- Aplicar alinhamentos (*align*), espelhos (*mirror*) e cópias múltiplas ordenadas (*array*).
- Modificar os objetos e aplicar modificadores para flexão, afunilamento, torção, distorção, estiramento, deformação livre, estruturas tubulares, ruído, etc.
- Criar diferentes tipos de entidades lineares (*shapes*): curvas, polígonos, elipses, estrelas, espirais, texto, etc.
- Alterar *shapes*, incluindo a sua conversão em *editable spline*, para a edição através de subobjectos: vértices, segmentos e *splines*.
- Aplicar extrusões e revoluções a *shapes*, obtendo figuras 3D.
- Converter objetos em *editable mesh* e *editable poly*, e aplicar múltiplas ferramentas aos objetos permitindo modelar ao nível de subobjectos: vértices, segmentos, fronteiras, faces, polígonos e elementos.
- Criar terrenos.
- Aplicar operações booleanas (uniões, subtrações, interseções e cortes).
- Carregar, criar e editar materiais básicos e materiais mapeados de excelente qualidade.
- Aplicar mapeamentos principais, de relevo, de opacidade, de reflexão e de refração.
- Aplicar dimensões corretas às texturas dos materiais.
- Aplicar e alterar coordenadas de mapeamento de objetos.
- Aplicar sistema de luz solar (luz natural), criar luzes normais (artificiais) e controlar os seus parâmetros e aplicar luzes fotométricas.
- Criar câmaras, com e sem alvo, e escolher corretamente qual o tipo a aplicar, e ajustar os parâmetros de câmaras.
- Obter imagens e animações de qualidade fotorealista.
- Verificar as diferenças entre os mecanismos de *render default scanline* e *mental ray*.
- Configurar os parâmetros *mental ray* para o correto cálculo de iluminação indireta.
- Criar animações através da aplicação de *keyframes*.
- Criar animações de objetos e de câmaras ao longo de um caminho.
- Aplicar fundos de cena.