

CURSO DE 3D MAX

APRESENTAÇÃO

O 3DS Max (conhecido como 3D Studio Max) é um software que permite modelagem, criação de animação, renderização e visualização 3D. É possível criar cenas impressionantes, detalhadas e realistas com este programa. É um software completo, sendo um dos melhores na categoria de modelagem 3D. Também traz consigo uma gama valiosa de ferramentas que auxiliam o desenvolvedor durante todas as etapas de seu trabalho, desde a modelagem básica até sua renderização final, passando por etapas de retoque, animação e aplicação de texturas aos objetos.

PÚBLICO-ALVO

Este Curso destina-se a Designers, Criativos e Profissionais das Áreas de Animação 3D, Vídeo e Edição de Imagem.

OBJECTIVOS

Este Curso tem como objectivo dotar os participantes dos conhecimentos necessários a uma utilização plena das funcionalidades de animação, iluminação e rendering do 3D Studio Max, aplicação que se tem afirmado entre as ferramentas de criação completa 3D, com soluções das mais avançadas na indústria para a produção de filmes, vídeo e jogos.

INDICAÇÕES METODOLÓGICAS:

Expositivo, Activo, Demonstrativo, Interrogativo.

DURAÇÃO: 2 Semanas

CARGA ORÁRIA: 20 horas

CONTEUDO PROGRAMÁTICO

MÓDULO I

CONCEITO DE 3D

- ❖ FORMAS E SPLINES
- ❖ COMANDO LINE
- ❖ CRIANDO LINHAS RETAS
- ❖ SPLINES FECHADAS
- ❖ IMPLEMENTAÇÃO CREATION METHOD
- ❖ TRABALHANDO A NÍVEL DE SEGMENTO
- ❖ COMANDO TEXT
- ❖ OBEJTO 3D PRIMITIVOS

- ❖ Luz e Sombra;
- ❖ Interface do usuário;
- ❖ Barras de ferramentas;
- ❖ Painéis do 3DS Max;
- ❖ Propriedades dos objectos;

MÓDULO II

FERRAMENTAS EXTENDIDAS

- ❖ Ferramentas de alinhamento;
- ❖ Duplicando objectos;
- ❖ Organizando objectos

MÓDULO III

FORMAS VETORIAIS E OUTROS ELEMENTOS

- ❖ Shapes (Formas)
- ❖ Opções de formas
- ❖ Importação de formas de outros programas

MÓDULO IV

COMPOSIÇÃO DE OBJETOS

- ❖ Painel composição
- ❖ Tipos de composições
- ❖ ProBoolean
- ❖ Scatter

MÓDULO V

MODIFICADORES DE OBJETOS

- ❖ Bend;
- ❖ Chamfer
- ❖ Lattice
- ❖ Meshsmooth Taper
- ❖ Twist
- ❖ Extrude (vetores)
- ❖ Shell (vetores)
- ❖ Lathe (vetores);

MÓDULO VI

EDITANDO POLÍGONOS BÁSICOS

- ❖ Edit Poly;
- ❖ Editando polígonos avançado;