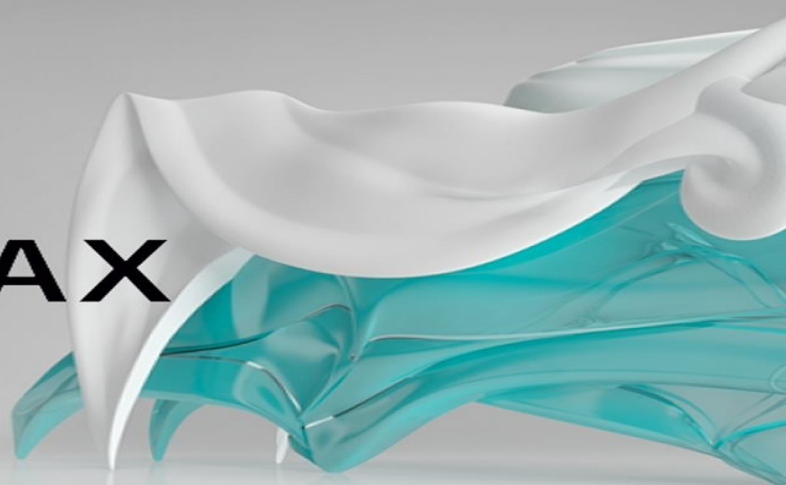




# 3DS MAX



## 3DS MAX

11 12 1  
10 2  
9 50h 3  
8 4  
7 6 5

### OBJETIVOS

- Dotar os formandos de conhecimentos e competências necessários de modelagem tridimensional que permite renderização de imagens e animações na produção de filmes de animação, criação de personagens de jogos em 3D.

### CONTEÚDOS

- Navegação e "interface" gráfica
- Layout, barras de menus, personalização da interface
- Formas de selecção
- Comandos: move, rotate, scale, mirror, align, manage layers
- Importação e exportação de ficheiros: import, export, merge, file link manager
- Sistema de unidades units setup
- Criação e edição de formas 2D: shapes e splines
- Editable spline: vertex, segment, spline, refine, attach, fillet, chamfer, outline, trim, Boolean.
- Ferramentas de selecção II: Hide selected, hide unselectd, hide by name, hide by hit, unhide all.
- Criação de formas 3D: geometry, standard primitives, extended primitives
- Transformação e modificadores: Lathe, extrude, loft, Boolean, scatter, connect



Cofinanciado por:



- Trabalhar com grupos: import, merge, group, ungroup, detach.
- Projecto de arquitectura: Transformação de uma planta 2D em formato dwg para uma volumetria 3D.
- Inserção e edição de paredes, portas, janelas, pavimentos e coberturas
- Inserção e edição de terrenos e vegetação.
- Materiais de arquitectura:
- Editor de Materiais: materiais arch & design
- Biblioteca de materiais Autodesk material
- Texturização: inserção de mapas. Escala, rotação e deslocamento
- Texturas proceduais: pavimentos e outras texturas com repetição
- Tipos de mapeamentos: UVW map e mapscaler , mapeamento object vs world
- Efeitos de materiais: reflexo, brilho, transparência, relevo, auto-iluminação
- Alteração e edição do fundo (background)Configuração inicial do motor de render: Final Gather
- Iluminação natural: O sol daylight system com o mental ray, Estudo de insolação, geolocalização e hora do dia.
- Iluminação Fotométrica: skyportal, free light e target light
- Configuração da intensidade e temperatura da luz
- Importação de ficheiros ies
- Controle da Exposição da luz
- Criação e manipulação de câmeras: Target e free
- Animação 3D: Configuração da timeline, auto-key, set-key, key frames, time configuration
- Animação de câmeras: path
- Animação de objectos: portas, janelas, TV e video
- Animação de iluminação e materiais, animações cíclicas
- Renderização para arquitectura:
- Configurações para renderização, Preparação da cena
- States e batch render



Cofinanciado por:



- Janela de render do Final Gather
- Exportação para imagens com e sem transparência
- Exportação para formatos de vídeo
- Exportação para grandes formatos
- Gravação de configurações



Cofinanciado por:

