

3D Studio Max

Carga Horária
(referencial): **35 horas**

Pré-requisito:

Conhecimento de
Windows

Ensinar ao aluno

iniciante na área de
animação toda a base
de funcionamento do
3ds Max, conceitos de
uso das ferramentas,
fornecendo condições
para o contínuo
desenvolvimento do
aluno nessa área tão
promissora

Ambiente Real.
Conhecimento
de Verdade

**Data Lógica
Informática**

Rua Marechal Floriano
Peixoto, 13 9º andar
Centro Histórico
Porto Alegre - RS
90020-061
www.datalogica.com.br

Sobre o 3DS Max: O Software 3ds Max oferece recursos potentes e inovadores para a criação de animação 3D de qualidade profissional. Com um conjunto de ferramentas criativas para modelagem, animação, simulação e renderização 3D, o 3ds Max ajuda os artistas de jogos filmes e gráficos animados a criar conteúdo 3D melhor e em menos tempo.

CONHECENDO O 3DS MAX - Primeiro Contato Com O 3DS Max; Introduzindo As Viewports; Abrindo Arquivos No 3DS Max; Interagindo Com As Viewports; Alterando A Viewport Através Da Lista Predefinida; Viewcube; Resetando A Viewport Para O Modo "Perspective"; Fechando O 3DS Max; Maximizando Uma Viewport; Criando Uma Nova Aba Para Viewport; Modos De Visualização; Excluindo Uma Aba Para Viewport; Alterando A Viewport Com Atalhos; Conhecendo Os Três Eixos; Conhecendo As Funções Do Mouse No 3DS Max; Utilizando Zoom Através Do Scroll; Girando A Câmera Livremente; Salvando Arquivos; O Painel De Comandos; Criando Formas Geométricas Através Do Mouse; Criando Objetos Através Do Teclado; Alterando A Cor Dos Objetos; Exercícios De Fixação

CONHECENDO O 3DS MAX (PARTE 2) - O Painel Create; Conhecendo As Shapes; Visualizando Shapes Na Renderização; Criando Um Texto 3D; O Gizmo da Ferramenta "Select and Move"; O Gizmo da Ferramenta "Select and Rotate"; O Gizmo da Ferramenta "Select and Uniform Scale"; Um Breve Contato Com O "Edit Poly"; Exercícios de Fixação

EDIT POLY E MODIFIERS - Conhecendo Melhor O "Modo Poly"; Utilizando O Chamfer; Utilizando O Bevel; Criando Uma Cômoda; A Ferramenta Extrude; Utilizando O Inset; Criando Linhas ; ;Através Da Ferramenta "Line"; Utilizando O Modifier "Lathe"; Praticando O Uso De Line E Lathe; Exercícios De Fixação

SNAPS TOGGLE E ARRAY - Conhecendo o Snaps Toggle; Conhecendo o Angle Snap Toggle; Praticando; A Ferramenta Array; Agrupando Objetos; Utilizando o Merge; Praticando A Ferramenta Array; Exercícios de Fixação

PROBOOLEAN E SYMMETRY - Praticando; Usando A Ferramenta ProBoolean; A Aba "Graphite Modeling Tools"; A Opção Reset; Praticando A Modelagem E O Uso De Modifiers; O Modifier Symmetry; Utilizando o "Extrude on Spline"; Utilizando O MeshSmooth; Exercícios de Fixação

MATERIALS - Conhecendo A Janela "Materials"; Adicionando Cor Ao Material; Aplicando Um Material Criado; Utilizando Uma Imagem Como Textura; Exibindo Materiais Com Imagens Na Viewport; Praticando; Alterando As Miniaturas Dos Materiais; Ajustando A Configuração "Specular Highlights"; Exercícios De Fixação

CÂMERAS - Praticando; Conhecendo as câmeras do 3Ds Max; Criando câmeras; Praticando O Posicionamento Das Câmeras; Visualizando Uma Câmera; Utilizando A Opção "Select by Name"; Praticando; Utilizando Maps; O Botão "Clone Rendered Frame Window"; Movendo Uma Câmera Através De Um Spline; Fixando A Câmera No Spline; Exercícios de Fixação

OUTRAS FERRAMENTAS - Praticando; Criando A Estrutura Da Caixa De Som; Criando O Falante; Separando Partes De Um Objeto Com A Ferramenta "Detach"; Usando o Recurso "Hide Object"; Utilizando A Opção "Boolean" Para Criar Cortes Em Objetos; Exercícios de Fixação

ILUMINAÇÃO - Iluminação; Inserindo Uma Lâmpada Na Cena; Alterando O Tipo Da Lâmpada; Ativando A Reprodução De Sombras; Alterando A Intensidade Da Lâmpada; Alterando A Cor Da Lâmpada; Praticando; Exercícios de Fixação

ANIMAÇÃO E RENDERIZAÇÃO - Renderizando Uma Animação; Visualizando Uma Animação Na Viewport; Ajustando A Renderização De Uma Animação; A Opção Time Output; A Opção Output Size; A Opção Render Output; Criando Uma Animação Do Zero; O Modo Auto Key; Ampliando O Número De Frames Da Animação; Salvando Uma Renderização Em Imagem; Exercícios De Fixação

