

OBJECTIVOS

Adquirir conhecimentos de modelação tridimensional. Aprender a animar objectos e criar imagens e vídeos fotorrealistas. Modelar objectos através de várias técnicas; Aplicar materiais aos objectos; Criar iluminação básica, animações simples e imagens fotorrealistas. Produzir trabalhos em vídeo.

DESTINATÁRIOS

Arquitectos, designers, criativos e engenheiros.

PRÉ-REQUISITOS

Conhecimentos do sistema operativo Windows na óptica do utilizador.

CONTEÚDOS PROGRAMÁTICOS

Interface do 3D Max

- › Apresentação do UI (User Interface)
- › Opções de visualização
- › Principais Painéis
- › UI modes: Standard e Expert
- › Preferências
- › Personalização do UI
- › Utilização do Help do 3D Max
- › Sistema de coordenadas
- › Sistemas de selecção de objectos
- › Aplicação de transformações
- › Visualização e o Viewcube

Modelação de Objectos

- › Introdução à modelação
- › Primitivas 3D
- › Modelação Low Poly
- › Terrain
- › Noção de pontos Pivot
- › Opções de Snapping
- › Criar e editar formas (shapes)
- › Usar formas 2D para criar objectos 3D
 - › Aplicação de Modificadores
 - › Modificadores Edit Spline e Extrude
- › Clones e cópias de objectos
- › Noção de sub-object
- › Modificação de objectos
- › Modificadores paramétricos
- › Usar objectos compostos (Compound Objects)

Animações

- › Conceitos de animações
- › Animação por keyframes
- › Edição de keyframes
- › Animação de diferentes tipos de objectos

Animação de sub-objectos

- › Percursos animados
- › Utilização da Track View
- › Trajectórias e tipos de tangentes
- › Controle de rotação TCB
- › Criação / animação de uma cena
- › Uso de modificadores de animação
- › Trabalhar com hierarquias de objectos

Materiais e mapas

- › UVW Mapping
- › Criação de materiais
- › Introdução ao editor de materiais
- › Compreender a diferença entre material e textura
- › Materiais standard
- › Materiais mapeados
 - › Uso de bitmaps
 - › Vários tipos de mapas (Difuse, Bump, etc.)
- › Utilização de coordenadas de mapeamento
- › Noção de Alpha Channels

Câmaras

- › Criar e posicionar câmaras
- › Aprender os parâmetros e conceitos de câmaras

Modificação de Câmaras

- › Animar câmaras

Parâmetros de Animação de Câmaras

- › Ângulos de câmaras e tipos de lentes
- › Definição do Depth of Field

Iluminação

- › Utilização de luzes standard
- › Tipos de luzes standard
- › Modificação de parâmetros de luzes
- › Utilização de luzes fotométricas
- › Ajuste de parâmetros das sombras
- › Adicionar luzes secundárias

Fotorrealismo

- › Opções de Renderização
- › Enquadramento de modelos em fundos reais
- › Output para impressão pape
- › Output para vídeo/filme (PAL/NTSC7Cineon)
- › Gravar diferentes cenários de render