

## **Conteúdo Programático Autodesk 3DS MAX 2018 100 horas**

**Descrição do Treinamento** – Capacitar o aluno ao conhecimento necessário para aplicar em seus projetos 3D.

**Objetivo do Treinamento:** Criação de Personagens, texturização com photoshop, iluminação, criação de mundos virtuais, animação, como trabalhar com bonés, animação facial, interagindo com Character Studio, Bipde, trabalhando com Blueprints.

- Carga horária 100 horas
- Software base Autodesk 3D Max 2018
- Metodologia Curso prático simulando laboratório
- Certificados Certificado reconhecido internacionalmente, emitido pela autodesk
- Pré-requisitos nenhum

### **Conteúdo Programático: Autodesk 3DS MAX 2018**

- **Conteúdo Programático da Etapa Presencial:**
- Ambientação com o Autodesk 3DS MAX
- Visão Geral
- View Ports
- Painéis de Comandos
- Elementos de UI (User Interface)

- File I/O
- Iniciando um Projeto
- Salvando arquivos
- Hold/Fetch
- Convergência de Arquivos
- Importação/Exportação
- Links entre arquivos
- A partir do zero
- Preferências (como Unidades e Grids)
- Criação de Objetos
- Seleção de Objetos
- Gerenciamento de Cenas
- Transformação de Objetos
- Ferramentas de Transformação
- Sistemas de Coordenadas
- Ferramentas de Alinhamentos
- Criação de Duplicatas (clonagem)
- Transformações
- Modificações de Objetos
- Operações Básicas
- Explosão de Objetos
- Modelagem com Geometria 3D
- Técnicas de Arquitetura e Engenharia Civil
- Operações Booleanas e Pro-Booleanas
- Modelagem a partir de Splines
- Definição de formas

- Operações com Splines
- Aplicação de Modificações de formas
- Uso de Lofts
- Materiais
- Editor de Materiais
- Uso de Mapas
- Tipos de Mapas
- Operações com Mapas
- Exibição de Mapas em ViewPorts
- Coordenadas de Mapas
- Coordenadas de Mapas
- Câmeras
- Técnicas de Câmeras
- Coordenadas de Câmeras
- Perspectivas
- Movimentação de Câmeras
- Iluminação
- Iluminação Fotométrica
- Luzes
- Sombras
- Listagem de Luzes
- Luz Solar
- Iluminação na Vida Real
- Iluminação Avançada
- Luzes em Domo
- Oclusão Ambiental

- Light Tracer
- Radiosidade
- Mental Ray
- Animação I
- Controles de Animação
- Uso de Caminhos (Paths)
- Renderização
- Renderização de Cenas
- Estados de Cenas
- Renderização por lotes (Batch)
- Saída
- Vídeo Digital
- Flash (FLV, SWF)
- Vídeo em PDF

**Objetivo:**

.

**A modelagem 3D**

Iniciando a configuração; Preferências de arquivos; Preferências das viewports;  
Escolhendo o driver gráfico; Configurando o driver; Configurando o driver de exibição;  
Configurando o driver OpenGL; Configurando o Direct3D; Configurando as opções  
avançadas do Direct3D.

**Modelando um Gofinho**

Iniciando a modelagem de um Golfinho; O Acabamento

## **Modelagem de uma Formiga**

Modelando usando a técnica de perfil em desenho, setagem do personagens e aplicação do IK

## **Ferramentas de modelagem poligonal**

A barra Graphite Modeling Tools; Descrição dos ícones da barra Graphite Modeling Tools; Utilizando algumas ferramentas da barra Graphite Modeling Tools; A ferramenta Topology; A ferramenta Freeform; Utilizando algumas ferramentas da barra Freeform; O modificador Quad Mesh; Utilizando o modificador Quad Mesh; A ferramenta xView; Utilizando a opção xView.

## **Modelagem automotiva**

Imagens para referência; Imagens de fundo nas viewports; Configurando o driver OpenGL; Escolhendo e configurando o driver OpenGL; A modelagem Face to Face; Criando a lateral e o teto do carro; Detalhes finais; Modelando a roda e o pneu.

## **Modelagem anatômica**

Introdução à modelagem anatômica; Topologia (Planejamento); O desenho da cabeça humana; Modelando com Box Modeling.

## **Tipos de materiais**

Material Standard; Material Raytrace; Raytrace Basic Parameters; Extended Parameters; Raytracer Controls; Maps; Dynamics Properties; Raytracing Acceleration Parameters; Exclude/Include; Material Architectural; Templates; Physical Qualities; Special Effects; Advanced Lighting Override; Material Matte/Shadow; Matte/Shadow Basic Parameters; Material Compound; Material Blend; Material Composite; Material Double-Sided; Material Morpher; Material Multi/Sub-Object; Material Shellac; Material Top/Bottom; Material Shell; Material Advanced Lighting Override; Material Ink'n Paint; Basic Material Extensions; Paint Controls; Ink Controls; Material XRef.

### **Tipos de mapas**

Mapas 2D; Mapa Bitmap 2D; Caixa de diálogo Select Bitmap Image File; Rollout Bitmap Parameters; Rollout Time; Mapa Checker; Mapa Gradient; Mapa Gradient Ramp; Caixa de diálogo Flag Properties; Mapa Swirl; Mapa Tiles; Rollout Standard Controls; Rollout Advanced Controls; Mapas 3D; Mapa Cellular; Mapa Dent; Mapa Falloff; Rollout Falloff Parameters; Rollout Mix Curve; Mapa Marble; Mapa Noise; Mapa Particle Age; Mapa Particle MBlur; Mapa Perlin Marble; Mapa Smoke; Mapa Speckle; Mapa Splat; Mapa Stucco; Mapa Waves; Mapa Wood; Mapas de composição; Mapa Composite; Mapa Mask; Mapa Mix; Mapa RGB Multiply; Mapas de reflexo e refração; Mapa Flat Mirror; Mapa Reflect/Refract; Mapa Raytrace; Rollout Attenuation; Rollout Basic Material Extensions; Rollout Raytracer Parameters; Rollout Refractive Material Extensions; Mapa Thin Wall Refraction.

### **Mapeamento**

Modificador UVW Map; Utilidades do UVW Map; Canais de mapa; Gizmos UVW Map; Modificador Unwrap UVW; Acessando o Unwrap UVW; Pilha do Unwrap UVW; Rollout Selection Parameters; Rollout Parameters; Rollout Map Parameters; Controles Pelt; Caixa de diálogo Edit UVWs; Barra de menus; Barra de ferramentas superior; Janela principal; Barra de ferramentas inferior; Painel Options; Outras caixas de

diálogo do Edit UVWs; Flatten Mapping; Normal Mapping; Pack; Pelt Map; Relax Tool; Render UVs; Sketch Tool; Stitch Tool; Unfold Mapping.

## **Iluminação**

Conceitos de iluminação; Diretrizes importantes; Janela Light Lister; Sistemas Sunlight e Daylight; Rollout Daylight Parameters; Rollout Control Parameters; Parâmetros comuns de iluminação; Rollout General Parameters; Caixa de diálogo Exclui/Inclui; Rollout Shadow Parameters; Rollout Spotlight Parameters; Rollout Advanced Effects; Parâmetros adicionais para luzes padrão; Rollout Intensity/Color/Attenuation; Rollout Directional Parameters; Rollout Atmospheres and Effects; Caixa de diálogo Add Atmosphere or Effect; Parâmetros específicos para sombras; Rollout Advanced Ray Traced Parameters; Rollout Area Shadows; Rollout mental ray Shadow Map; Rollout Optimizations; Rollout Ray Traced Shadow Params; Rollout Shadow Map Parameters.

## **Iluminação avançada**

Conceitos básicos; Algoritmos de iluminação; Iluminação local; Iluminação global; Ray-tracing; Radiosity (Radiosidade); Radiosity (Radiosidade); Diretrizes; Painel Advanced Lighting; Light Tracer; Luzes fotométricas; Presets de luzes; Luz Target Light; Luz Free Light; Luz IES Sun; Luz IES Sky; Outras considerações; Distribuição da luz; Uniform Spherical; Uniform Diffuse; Spotlight; Web; Controles de radiosidade; Rollout Radiosity Processing Parameters; Rollout Radiosity Meshing Parameters; Rollout Light Painting; Rollout Rendering Parameters; Rollout Statistics.

## **Renderização**

Environment; Controles de exposição; Automatic Exposure; Linear Exposure; Logarithmic Exposure; Photographic Exposure; Pseudo Color Exposure; Renderização; Tipos de renderização; Rendered Frame Window; Caixa de diálogo

Render Output File; Comandos de renderização; Render Setup (); Lista drop-down Render Type; Flyout Render Production; Preset Rendering Options; Render Last; Print Size Assistant; Parâmetros gerais de renderização; Guia Common (Caixa de diálogo Render Setup); Rollout Common Parameters (Caixa de diálogo Render Setup); Caixa de diálogo Configure Presets; Rollout Email Notifications; Rollout Scripts (Caixa de diálogo Render Setup); Rollout Assign Renderer; Parâmetros de renderização individual de elementos; Rollout Render Elements; Caixa de diálogo Render Elements; Rollout Blend Element Parameters; Rollout Lighting Texture Element; Rollout Matte Texture Element; Rollout Velocity Element Parameters; Rollout Z Depth Element Parameters; Renderização para texturas (Texture Baking); Caixa de diálogo Render to Texture; Rollout General Settings; Rollout Objects to Bake; Rollout Output; Rollout Baked Material; Rollout Automatic Mapping; Caixa de diálogo Projection Options; Panorama Exporter Utilit.