



3DS MAX MAQUETE ELETRÔNICA

CONTEÚDO PROGRAMÁTICO

Apresentação

- Introdução ao 3ds max
- Navegando na cena
- Conhecendo a Interface

Modelagem

- Técnicas de seleção
- Nomeando Objetos
- Movendo Objetos
- Girando Objetos
- Redimensionando Objetos
- Criando Objetos Primitivos
- Criando Objetos Primitivos Estendidos
- Criando Objetos Arquitetônicos
- Compreendendo os Pontos de Articulações
- Ocultando e Congelando Objetos
- Duplicando Objetos
- Agrupando Objetos

Materiais e mapeamento

- Utilizando materiais.
- Criando e aplicando um material.
- Modificador UVW Map
- Utilidades do UVW Map

- Canais de mapa
- Gizmos UVW Map
- Modificador Unwrap UVW
- Acessando o Unwrap UVW
- Interface do Unwrap UVW
- Edit Uvs

Photoshop

- Introdução ao Photoshop
- Navegando na cena
- Conhecendo a Interface
- Criando, Salvando e Exportando Texturas
- Normal Bump

Câmeras

- Utilizando câmeras
- Tipos de câmera: Câmera Free; Câmera Target
- Criando uma câmera
- Botões de navegação
- Funcionamento da câmera
- Rollout Parameters
- Rollout Depth of Field Parameters

Iluminação

- Características das luzes.
- Conceitos de iluminação.
- Luzes fotométricas: Target Light; Free Light
- mr Sky Portal; IES Sun; IES Sky
- Distribuição da luz: Uniform Spherical
- Uniform Diffuse; Spotlight; Photometric Web
- Parâmetros específicos para sombras: Area Shadows;
- Shadow Map Parameters; Ray Traced Shadows Parameters

Render

- Renderização: Tipos de renderização
- Render Setup; Rendered Frame Window
- Render Output File; Comandos de renderização

