

3D Studio Max – Animação Gráfica

OBJETIVOS DO CURSO

Este curso visa dotar os formandos de conhecimentos e técnicas avançadas de produção de animação 3D através do 3D Studio Max. No final do curso os formandos estarão aptos a desenvolver animações fotorealistas para diversas áreas da computação gráfica como a Internet, modelos e apresentações de arquitetura, animações de espaços e objetos de produção de efeitos para vídeo e TV.

LOCAL

Rua França Júnior nº 86 - Matosinhos

DESTINATÁRIOS

Pessoas que possuam conhecimentos na ótica do utilizador e que pretendam desenvolver modelação e animação de objetos em 3D.

Trabalhadores ou estudantes das áreas de Arquitetura, Engenharia Civil, Desenho, Design Multimédia, Fotografia, entre outros.

CARGA HORÁRIA

40 Horas.

CONTEÚDO PROGRAMÁTICO

Introdução ao 3D Studio Max

Técnicas de desenho em 3D e Animação

Criação e Modelagem de Objetos

Mapeamento e Renderização

Efeitos Especiais

Gravação de Animações para vídeo

PREÇO / MODALIDADES DE PAGAMENTO

Pronto Pagamento: 210€

Formas de Pagamento: Numerário, Cheque ou Transferência Bancária.

DOCUMENTOS PARA INSCRIÇÃO

Ficha de inscrição

Fotocópia do Bilhete de Identidade

Fotocópia do Cartão de Contribuinte

Conteúdos Programáticos

INTERFACE:

Navegação e "interface" gráfica

Layout, barras de menus, personalização da interface

Formas de seleção

Comandos: *move, rotate, scale, mirror, align,*

Importação e exportação de ficheiros: *import, export, merge*

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 DESENHO:

Ferramentas de seleção II: *Hide selected, hide unselected, 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*

Edit Poly: estudo do modificador

Trabalhar com grupos: *import, merge, group, ungroup, detach*

Transformação de uma planta (arquitetura) 2D em formato *dwg* para uma volumetria 3D.

MATERIAIS E COORDENADAS DE MAPEAMENTO:

Editor de Materiais: materiais *arch & design*

Biblioteca de materiais *Autodesk material*

Texturização: inserção de mapas. Escala, rotação e deslocamento

Texturas procedurais: pavimentos e outras texturas com repetição

Tipos de mapeamentos: *UVW map*

Efeitos de materiais: reflexo, brilho, transparência, relevo, auto-iluminação

Alteração e edição do fundo (*background*)

LUZES E CALCULOS DE ILUMINAÇÃO INDIRETA:

Indirect illumination: *Final Gather, global illumination*

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

ANIMAÇÃO:

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, objectos

Animação de iluminação e materiais, animações cíclicas



www.sensocomum.com
Rua Júlio Dinis n 728, sala 327 3º Esq.
4050-012 Porto
info@sensocomum.com

OUTPUT:

Exportação para imagens

Exportação para formatos de vídeo

Exportação para grandes formatos

Gravação de configurações.