

Conteúdo programático

3ds Max

- > Introdução à Interface do *3ds Max*
- > Criação de objetos
- > Aplicação de modificadores para criar formas geométricas
- > Modelação em *3ds Max*
- > Importação de objetos e projetos em diferentes formatos
- > Aplicação de textura a objetos
- > Criação de diferentes tipos de materiais
- > Iluminação do modelo
- > Aplicação de câmaras para criação de pontos de vista
- > Cálculo de imagens fotorrealistas (*Render*)
- > Os diferentes motores de *Render*
- > Animação de câmaras
- > Animação de luzes
- > Animação de objetos
- > *3ds Max Composite*
- > Projeto final completo com integração de todos os passos de criação de imagens fotorrealistas

V-Ray

- > Noções básicas do comportamento físico da luz
- > *Linear workflow* (LWF)
- > Configurações gerais
- > *Physical Camera*: Comparação a uma câmara fotográfica ou de vídeo, discussão parâmetros técnicos e artísticos
- > Diferentes tipos de luz
- > Criação de materiais simples e complexos
- > Utilização de *proxy's* para utilização de objetos com milhões de polígonos
- > Utilização do *render* interativo do *V-Ray* com vista a acelerar o processo de afinação de uma imagem ou animação

Objetivos

Formar os participantes no uso eficiente das tecnologias de modelação e animação 3D por computador com base no **3ds Max** e no **V-Ray**, de forma a produzirem imagens e animações realistas de modelos tridimensionais.

Destinatários

Técnicos e estudantes nas áreas de Arquitetura, Engenharia, Design e Publicidade, com necessidade de criar maquetas virtuais ou filmes publicitários de alta qualidade e que possuam conhecimentos básicos de utilização do Microsoft Windows ®.