

Conteúdo programático

> Modelação

- Modelação com curvas
- Manipulação de curvas
- Criação de polígonos e NURBS a partir de curvas
- Manipulação de polígonos e NURBS

> Materiais e texturas

- Utilização de *Image planes*
- *Ramp textures*
- Tirar partido de *Specular maps* e *Difuse maps*

> Introdução à utilização de partículas

> Luzes e *Rendering*

- Manipulação de diferentes tipos de luzes
- Compreender sombras: *Depth map shadows* e *Raytrace shadows*
- Criar reflexões e refrações
- Utilização de texturas em luzes
- Utilização de *Final gathering* para obter luz natural
- Iluminação em *Mental Ray*
- Efeitos volumétricos de luz

> Animação

- *Graph editor*
- *Dope sheet*
- Criação de ciclos de animação
- *Skin weights*
- Animação de esqueletos

Objetivos

Introduzir conceitos avançados da linguagem tridimensional e a sua aplicação em imagens digitais e animação (modelação 3D). Aperfeiçoamento e introdução de ferramentas e técnicas da modelação e animação 3D avançadas, tendo por base a utilização do **Maya**.

Destinatários

Técnicos e estudantes com necessidade de gerar imagens ou animações 3D virtuais de alta qualidade, com conhecimentos do **Maya**, que pretendam aprofundar esses conhecimentos no sentido de desenvolver projetos de animação mais elaborados em termos de texturas, luzes, sombras e animações mais complexas.