

5660 - Autodesk 3ds Max 2014

Plano de Aula - 32 Aulas (Aulas de 1 Hora).



Aula 1

Capítulo 1 - Introdução ao 3ds Max 2014

1.1. Novidades da Versão 2014.....	25
1.1.1. Populate Crowd.....	25
1.1.2. Perspective Match.....	25
1.1.3. Vector Map Support.....	25
1.1.4. 2D Pan and Zoom.....	25
1.1.5. Particle Flow.....	26
1.1.6. DirectX11 Viewport Rendering.....	26
1.2. Área de Trabalho.....	26
1.2.1. Menu de Software.....	27
1.2.2. Barra de Acesso Rápido.....	27
1.2.3. Central de Informações.....	28
1.2.4. Barras de Ferramentas.....	28
1.2.5. Graphite Modeling Tools (Painel de Modelagem).....	28
1.2.6. Painéis de Comandos.....	29
1.2.7. Viewports.....	31
1.2.8. Track View.....	40
1.2.9. MAXScript.....	40
1.2.10. Barra de Status.....	41
1.2.11. Ferramentas para Animação.....	41
1.2.12. Ferramentas de Navegação.....	42

Aula 2

Capítulo 2 - Configuração do Ambiente de Trabalho

2.1. Viewports.....	47
2.2. Unidades de Medida.....	49
2.3. Pastas de Projeto.....	50
2.4. Visualizações Sobre o Projeto.....	52
2.4.1. Summary Info.....	52
2.4.2. File Properties.....	53

Aula 3

Capítulo 3 - Seleção e Criação de Objetos

3.1. Seleção de Objetos.....	57
3.1.1. Seleção por Clique de Mouse e Filtro de Seleção.....	57
3.1.2. Seleção por Janela.....	58
3.1.3. Seleção por Nomes.....	59
3.1.4. Teclas de Atalho para Seleção.....	60
3.2. Criação de Objetos.....	60
3.2.1. Box (Caixas).....	62
3.2.2. Sphere (Esferas).....	63
3.2.3. Cylinder (Cilindros).....	64

Aula 4

Capítulo 3 - Seleção e Criação de Objetos

3.2.4. Torus (Toroides).....	65
3.2.5. Teapot (Chaleira).....	66
3.2.6. Cone (Cones).....	67
3.2.7. GeoSphere (Esfera com Lados Triangulares).....	68
3.2.8. Tube (Tubes).....	69
3.2.9. Pyramid (Pirâmides).....	70
3.2.10. Plane (Planos).....	71
3.3. Nomes e Cores dos Elementos.....	72

Aula 5

Capítulo 4 - Operações Básicas

4.1. Move, Rotate, Scale (W, E, R)	77
4.1.1. Eixos X, Y, Z	77
4.1.2. Mover	78
4.1.3. Rotacionar	79
4.1.4. Escalonar	79
4.1.5. Digitar Valores para Move, Rotate, Scale	81
4.2. Copiar Objetos (Clone)	81
4.2.1. Copiar com Select and Move	82
4.2.2. Copiar com Select and Rotate	83
4.2.3. Copiar com Select and Scale	83

Aula 6

Capítulo 5 - Ferramentas de Precisão

5.1. Configuração do Ambiente	87
5.2. Snaps	89
5.2.1. Snap Toogle	90
5.2.2. Angle Snap Toogle	90
5.3. Grid	91
5.4. Pivot	91

Aula 7

Capítulo 6 - Manipulação de Objetos

6.1. Alinhamento (Align)	97
6.1.1. Opções de Alinhamento	98
6.1.1.1. Align	98
6.1.1.2. Quick Align	99
6.1.1.3. Normal Align	100
6.1.1.4. Place Highlight	102
6.1.1.5. Align Camera	103
6.1.1.6. Align to View	104
6.1.1.7. Spacing Tool	105
6.1.1.8. Clone and Align	107
6.1.2. Espelhamento (Mirror)	108

Aula 8

Capítulo 7 - Controle de Objetos na Tela

7.1. Guia Display	113
7.2. Exibir e Ocultar Elementos	114
7.3. Bloquear e Desbloquear Elementos	115
7.4. Isolar Elementos	116

Aula 9

Capítulo 8 - Grupos

8.1. Criar um Grupo	121
8.2. Abrir e Fechar um Grupo	124
8.3. Adicionar Elementos de um Grupo	125
8.4. Retirar Elementos de um Grupo	127
8.5. Desfazer um Grupo	129

Aula 10

Capítulo 9 - Formas

9.1. Tipos de Formas	133
9.2. Splines	134
9.2.1. Line	134
9.2.2. Circle	140
9.2.3. Arc	142

Aula 11

Capítulo 9 - Formas

9.2.4. NGon	143
9.2.5. Text	144
9.2.6. Egg	145
9.2.7. Rectangle	146

9.2.8. Ellipse	147
9.2.9. Donut.....	148
9.2.10. Star	149
9.2.11. Helix.....	150
9.2.12. Section.....	151

Aula 12

Capítulo 9 - Formas

9.3. Extended Splines.....	151
9.3.1. WRectangle	151
9.3.2. Angle	153
9.3.3. Wide Flange	154
9.3.4. Channel	155
9.3.5. Tee.....	156
9.4. Edição de Splines.....	157
9.4.1. Inserir Vértices.....	158
9.4.2. Remover Vértices.....	160

Aula 13

Capítulo 9 - Formas

9.4.3. Junção de Vértices.....	162
9.4.3.1. Weld	163
9.4.3.2. Connect	165
9.4.4. Anexar Splines	167
9.4.5. Cortar (Trim).....	168
9.4.6. Estender (Extend).....	171

Aula 14

Capítulo 10 - Criação de Extended Objects (Objetos Complexos)

10.1. Extended Primitives	177
10.2. Hedra.....	178
10.3. ChamferBox	179
10.4. OilTank	180
10.5. Spindle.....	181

Aula 15

Capítulo 10 - Criação de Extended Objects (Objetos Complexos)

10.6. Gengon.....	182
10.7. Prism	183
10.8. Torus Knot.....	184
10.9. ChamferCyl.....	186
10.10. Capsule	187
10.11. L-Ext	188
10.12. C-Ext.....	189
10.13. Hose	190

Aula 16

Capítulo 11 - Criação de Objetos de Arquitetura

11.1. Objetos de Arquitetura	195
11.1.1. Doors	195
11.1.1.1. Pivot	196
11.1.1.2. BiFold.....	197
11.1.1.3. Sliding.....	199

Aula 17

Capítulo 11 - Criação de Objetos de Arquitetura

11.1.2. Windows.....	200
11.1.2.1. Awning	201
11.1.2.2. Fixed	202
11.1.2.3. Projected.....	204
11.1.2.4. Casement.....	205
11.1.2.5. Pivoted.....	207
11.1.2.6. Sliding.....	208

Aula 18

Capítulo 12 - Malhas

12.1. Os Tipos de Malhas	213
12.2. Convertendo um Objeto para Poly	213
12.3. A Malha Poligonal	214
12.4. Seleção e Operações com Malhas	215
12.4.1. Operações com Vertex	216
12.4.2. Operações com Edge	218
12.4.3. Operações com Polygon	221
12.4.4. Paint Deformation	225

Aula 19

Capítulo 13 - Modificadores

13.1. A Guia Modify	229
13.2. Pilha de Modificadores (Stack)	230
13.3. Tipos de Modificadores	231
13.3.1. Parametric Deformers	231
13.3.1.1. Lathe	232
13.3.1.2. Extrude	233

Aula 20

Capítulo 13 - Modificadores

13.3.1.3. Bevel	234
13.3.1.4. Taper	235
13.3.1.5. Bend	236
13.3.1.6. Twist	237
13.3.1.7. Wave	237
13.3.2. Mesh Editing	238
13.3.3. Subdivision Surfaces	239

Aula 21

Capítulo 13 - Modificadores

13.3.4. Free Form Deformes	240
13.3.4.1. FFD (2X2X2, 3X3X3, 4X4X4, box, cyl)	240
13.3.5. UVW Map	243
13.4. Trabalhando com o Stack	243
13.4.1. Alterar o Nome do Modificador	243
13.4.2. Copiar o Conteúdo do Stack para Outro Objeto	244
13.4.3. Alterar a Ordem dos Modificadores	246
13.4.4. Remover um Modificador	247

Aula 22

Capítulo 14 - Objetos Compostos

14.1. Compound Objects	251
14.1.1. Boolean	252
14.1.2. Utilizar o Boolean	253
14.1.3. Loft	256
14.1.4. Utilizar o Loft	257

Aula 23

Capítulo 14 - Objetos Compostos

14.1.5. ShapeMerge	258
14.1.6. Utilizar o ShapeMerge	259
14.1.7. Connect	263
14.1.8. Utilizar o Connect	264
14.1.9. Conform	266
14.1.10. Utilizar o Conform	268

Aula 24

Capítulo 15 - Câmeras

15.1. Tipos de Câmeras	273
15.1.1. Free Camera	273
15.1.2. Target Camera	274
15.2. Criar uma Câmera	274
15.3. Acessar uma Câmera Criada	275

15.4. Configurando uma Câmera	276
15.5. Clipping Planes e Safe Frames	278
15.5.1. Clipping Planes	278
15.5.2. Safe Frames.....	280

Aula 25

Capítulo 16 - Luzes

16.1. Luzes.....	285
16.2. Tipos de Luzes.....	286
16.2.1. Luzes Fotométricas.....	286
16.2.2. Luzes Standard.....	286
16.2.2.1. Luzes tipo Spot	287
16.2.2.2. Luzes Tipo Direct.....	288
16.2.2.3. Luz Tipo Omni.....	290
16.2.2.4. Luz Tipo Sky.....	291
16.2.2.5. Luzes Tipo mr (MentalRay).....	292

Aula 26

Capítulo 16 - Luzes

16.3. Como Inserir Luz em uma Cena.....	292
16.4. Parâmetros de Luz e Sombra.....	293
16.4.1. Parâmetros de Controle de Luzes.....	294
16.4.2. Parâmetros de Controle de Sombra	296
16.5. Light Lister (Lista de Luzes	296

Aula 27

Capítulo 17 - Materiais

17.1. O Editor de Materiais	301
17.1.1. Compact Material Editor.....	302
17.1.2. Slate Material Editor	303
17.1.2.1. Materiais/Map Browser.....	304
17.1.2.2. Painel View.....	304
17.1.2.3. Parâmetros do Material	305
17.1.2.4. Navigator	305
17.2. Tipos de Materiais	305
17.2.1. Criação de Materiais	305
17.2.2. Criação de Materiais Múltiplos (Mult/Sub Object).....	310
17.2.3. Criação de Materiais do Tipo Arch & Design	312

Aula 28

Capítulo 18 - Renderizadores

18.1. Tipos de Renderizadores.....	317
18.1.1. Scanline.....	317
18.1.2. NVIDIA iray	318
18.1.3. Nvidia Mental Ray.....	319
18.1.4. Quicksilver Hardware Renderer	320
18.2. Como Alterar o Tipo de Renderizador.....	321
18.3. Como Renderizar	322
18.3.1. Parâmetros de Renderização	323
18.3.2. O Quadro de Renderização.....	328

Aula 29

Capítulo 19 - Animação

19.1. Animação Via Frames.....	333
19.2. Controles de Animação	336
19.3. Gerando uma Animação	336

Aula 30

Capítulo 20 - Importação e Exportação

20.1. Importação de Arquivos.....	341
20.1.1. Importando um Arquivo do SketchUp©.....	342
20.1.2. Importando Através do Merge	345
20.1.3. Importando um Arquivo do AutoCAD©.....	347
20.2. Exportação de Arquivos.....	350

Aula 31 e 32

Capítulo 21 - Exercícios

21.1. Exercício 1 – Peças de Montar	355
21.2. Exercício 2 – Utilizando os Modificadores.....	364
21.2.1. Utilizando o Modificador Lathe – Criando uma Taça.....	364
21.2.2. Utilizando o Modificador Bevel – Aplicando “Chanfro” (Bevel) a um Texto.....	366
21.2.3. Utilizando o Modificador Taper – Aplicando a uma Forma	369
21.2.4. Utilizando o Modificador Bend – Aplicando a uma Forma	371
21.2.5. Utilizando o Modificador Twist – Aplicando a uma Forma.....	373
21.2.6. Utilizando o Modificador Wave – Aplicando a um Plane.....	375
21.2.7. Utilizando o Modificador FFD.....	377
21.3. Exercício 3 – Luzes e Materiais	380
21.4. Exercício 4 – Animação	387