



Maquete Eletrônica(3D Max)

Descrição

Maquete Eletrônica é a representação gráfica em 3 dimensões de um projeto arquitetônico.

A partir de plantas estruturais (planta baixa), podemos recriar no computador um ambiente completo em 3D, adicionando iluminação, paisagismo e texturas, além da mudança de perspectiva graças à realidade virtual gerada pelo programa, criando um material de alta qualidade para impressos, vídeo, internet ou multimídia.

A Maquete Eletrônica é a solução definitiva para a apresentação de projetos de arquitetura e decoração ou ambientes virtualizados para fins diversos.

Objetivo

Utilização do software 3D Max para a criação de ambientes e panoramas virtuais a partir de plantas 2D geradas em AutoCad, Illustrator ou CorelDraw. Modelagem de objetos estruturais e mobília (cenário virtual), simulação e aplicação de texturas criadas em Photoshop ou a partir de fotografias, iluminação realista e animação de câmeras virtuais para saída de material em vídeo.

Tudo para fazer seus projetos ganharem vida utilizando recursos de renderização fotorrealistas impressionantes.

Pré-requisito

Conhecimento em Photoshop e Illustrator, ou já possuir alguma experiência na criação de gráficos digitais.

Carga Horária

40 horas.

A quem se destina

Arquitetos, Designers, Projetistas, Desenhistas, área de criação de imagem, fotografia, retoque digital, games, multimídia, animadores 3D, engenheiros civis, decoradores e paisagistas ou pessoas diretamente ligadas à criação de ambientes virtuais.

Conteúdo

Introdução Uso das ferramentas básicas e conhecimento da interface do 3D Max.
 Conceito de imagem e programas 3D e 2D.
 Utilização ou criação de projetos arquitetônicos.
 Transporte de vetores para 3D Max.

Criação de primitivas e Polygon.
 Ferramentas de transformação: select, move, rotate, scale, manipulator.
 Comandos de movimentação no Viewport.
 Objetos e componentes.
 Seleção e transformação de elements, poligons, faces, vertex e edges.
 Criação de luzes e câmeras 3D Max.
 Criação de materiais no 3D Max.
 Escala humana real na modelagem.

Projeto de animação Animação em trajetos de câmeras no interior e exterior no 3D Max de ambientes arquitetônicos ou panorâmicos.
 Animação e estudo dos gráficos de animação.(Graph Editor)
 Animação por keyframe.
 Iluminação.
 Controles de animação.

Modelagem Modelagem de Cenário Virtual.
 Modelagem a partir de curvas importadas em formatos vetoriais.
 Criação de elementos primitivos e modelagem dos mesmos para dar formas mais complexas, aplicação de Editable Poly e seus recursos.
 Modificadores: Smoth, Meshsmooth, Bend, etc.

Técnicas de aplicação de materiais e texturas Criação de materiais, para simular vidros, metais e tecidos.
 Simulação de gramas, telhados.
 Uso de blocos.
 Aplicação de texturas nos modelos desenvolvidos durante o curso.
 Uso do Editor de materiais.
 Render e Raytracing.
 Renderização de filmes.
 Utilização do MentalRay para render final.
