

Curso Perspectiva Externa com V-Ray 2.0

Aula 01: 2:00 Horas.

Na 1ª Aula aprenderemos todos os recursos básicos do 3dsMax 2010. Desde a navegação nas Viewports, principais atalhos do teclado, diferenças entre o 3ds Max e o AutoCAD, conhecer as Primitivas 3D, rotacionar e mover objetos, etc...

Aula 02: 2:00 Horas.

Fundamentos da Modelagem 3D. Edit Poly.

Na 2ª aula do curso de perspectiva externa, aprenderemos como editar paredes, destacando as faces para colocar uma textura em cada lado da parede.

Também aprenderemos as configurações das grades e unidade de medida do 3dsMax 2010.

Aula 03: 2:00 Horas.

Nesta aula, aprenderemos as principais diferenças entre renderizadores antigos e os modernos, como V-Ray e Mental Ray. Bem como toda a teoria por trás da iluminação Global e os materiais de cada um. Também veremos a diferença entre Materiais x texturas e como começar a aplicar texturas nos objetos.

Aula 04: 2:00 Horas.

Importaremos o projeto do AutoCAD, vendo as configurações da tela de importação, colocaremos a câmera standard na melhor posição e começaremos a criar os materiais para serem inseridos no projeto.

Aula 05: 2:00 Horas.

Aprenderemos as principais configurações do GI do V-Ray, para a criação da iluminação indireta, logo após colocaremos o V-Ray Sun na cena, para poder iluminar com a Luz solar. Veremos as configurações do V-Ray Sun.

Aula 06: 2:00 Horas.

Humanização: Desenvolvimento de Grama 3D e vegetação 3D.

Aula 07: 2:00 Horas.

Aprenderemos a configurar a Physical Cam, substituindo a câmera do Standarddo Max por ela. Também veremos os controles de Exposição diretos na Câmera. Poderemos compara a renderização com as duas câmera e analisar as características de cada uma.

Aula 08: 2:00 Horas.

Últimos Ajustes no Projeto I.

Aula 09: 2:00 Horas.

Últimos Ajustes no Projeto II.

Aula 10: 2:00 Horas.

Render Final +Passeio virtual.