

Conteúdo Programático

www.blackpixel.com.br

Curso Perspectiva Interna 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.

Na 2ª aula do curso de perspectiva Interna, aprenderemos as formas 2D para a criação de linhas que no futuro se transformarão em paredes ou objetos mais complexos como cortina ou qualquer outro modelo que possa ser criado através de linhas.

Também aprenderemos as configurações das grades e unidade de medida do 3dsMax 2010. Conheceremos os primeiros modificadores 2d e 3d, fazendo um exercício de criação de Planta Baixa e elevação das paredes. Logo após aprenderemos operações Booleanas de subtração para a criação da abertura de portas e janelas em sólidos.

Aula 03: 2:00 Horas:

Aprenderemos a teoria por trás da modelagem 3D no 3ds Max, bem como as 3 principais tecnologias. Nurbs, Patch e Poly. Após conhecermos estes fundamentos, passaremos a estudar as ferramentas da tecnologia Poly, que é usada por 95% dos usuários de 3ds Max 2010.

Iremos modelar alguns objetos simples, para aperfeiçoar as técnicas de modelagem. Serão eles, Cadeira, Luminária, Mesa de Jantar, Persiana. Toda a modelagem será feita com o sistema de Vídeo-Aula, onde o aluno tem a possibilidade de rever o vídeo quantas vezes forem necessárias até que consiga modelar o Objeto.

Aula 04: 2:00 Horas:

Modelagem de Objetos através de Vídeo-Aulas III

Modelagem de Objetos através de Vídeo-Aulas IV

Aula 05: 2:00 Horas:

Aqui começa o estudo sobre os principais renderizadores do Mercado e a diferença entre cada um deles. Bem como suas vantagens e desvantagens de cada um. Aprenderemos a habilitar o Vray, e o Mental Ray.

Todo o curso será baseado no V-Ray 2.0.

Após aprendermos a teoria por trás de cada Renderizador, aprenderemos a a diferença entre Materiais e texturas e a importância que cada um tem em uma Maquete Eletrônica Foto-Realista.

Começaremos a aprender a inserir Texturas na cena e as configurações Básicas dos Materiais.

Aula 06: 2:00 Horas:

Nesta aula aprenderemos os métodos de GI do V-Ray e qual deles devemos usar em Cenas Internas, para obter um melhor resultado de imagem. Veremos as configurações do método em questão para otimizar tempo de render para testes e configurações para renderização da imagem final.

Começaremos a entender e a usar as imagens HDRI, ver o efeito delas na cena renderizadas e nos reflexos dos materiais.

Aprenderemos as Luzes Artificiais do V-Ray, para complemento da Iluminação da Cena. Bem como suas principais configurações.

Aula 07: 2:00 Horas:

Início do Projeto.

Começaremos importando o arquivo do Autocad, aprendendo as principais configurações da Janela de Importação. Logo após, criaremos as paredes em cima dessa Planta baixa e faremos a elevação das mesmas.

Iremos inserir a Câmera na cena e configura a Câmera para obter um resultado mais comercial possível.

Criação do piso e de um teto com rebaixo de Gesso, como esta a mostra na foto do projeto que será desenvolvido.

No final iremos inserir os móveis na cena.

Aula 08: 2:00 Horas:

Continuaremos trabalhando no projeto, nesta aula iremos configurar:

Ativado o GI

HDRI

Luzes Artificiais

Texturas da cena.

Aula 09: 2:00 Horas:

Continuação do Projeto do Curso.

Finalizando a Iluminação e Materiais.

Aula 10: 2:00 Horas:

Renderização Final do Projeto com configurações de AntiAliasing corretas.

Carga Horaria Total:

10 dias úteis.

2 Semanas de Curso.

20 Horas de Curso.