ESCOLA DA MOVIMENTAÇÃO
Elevando seu conhecimento

CERTIFICADO

CONCEDIDO A

TIAGO GONÇALVES DOS SANTOS

PLANO DE RIGGING EM 3DS MAX

CARGA HORÁRIA 20 horas INICIO 15/04/2024 REGISTRO N° 0001046

CONCLUSÃO 03/05/2024

CARLOS MESQUITA DOS SANTAS JÚNIOR
PROFESSOR 3DS MAX
RG : 80.334.373 -47 SSP/RS

ASSINATURA DO ALUNO

TSOC RIGGING BRASIL

Rigging Brasil Prestação de Serviços de Engenharia Ltda. | CNPJ- 08.453.348/0001-46
(11) 2532-0529 | (11) 9.7483-8853 | www.escoladamovimentacao.com.br | contato@escoladamovimentacao.com.br

CONTEÚDO PROGRAMÁTICO

1 - Básico

- Interface de 3ds max
- Viewports
- Criando objetos 2d e 3d
- Transformação básicas de objetos
- Clonando objetos de 3ds Max
- Manipulando parâmetros básicos de todas splime (formas 2D)
- Manipulando parâmetros básicos de todas splime (formas 2D) vértices,segmento e spline
- Comandos fundamentais para modelagem com formas 2D - extrude
- Comandos fundamentais para modelagem com formas 2D - bavel
- Conhecidos os modificadores de objetos 3D

2 - Modelagem

- Conhecimentos básicos modelagem poligonal
- Modelando estrutura de caminhão do guindaste
- Modelando estrutura da cabine do caminhão guindaste
- Modelando estrutura dos eixos e do motor
- Modelando ajustes na estrutura dos eixos do motor
- Modelando os vidros das portas cabine
- Modelando vidro da frente da cabine
- Finalizamo a estrutura dos eixos
- Modelando as patolas
- Modelando os splines (estrusão) / criar vertice comando divide / filjet
- Modelando as do caminhão
- Modelando guindaste
- Ajustando espaço para as lanças do guindaste
- Modelando lanças
- Modelando as polias das lanças
- Modelando o gancho
- Modelando o caminhão da carga
- Modelando objeto de destino da carga
- Modelando o cenário

3 - Mapeamento

- Introdução texturas e mapeamento
- Editor de materiais
- Criando texturas
- Mapeamento modificador UVW map
- Criando a textura da carga
- Conhecendo o material do caminhão carga
- Criando a textura do caminhão de carga
- Atribuindo os IDs para os poligonos do caminhão de carga
- Criando o mapeamento do caminhão carga
- Criando textura do Destino carga
- Criando mapeamento do destino carga
- Criando textura e mapeamento do cenário - (chão)
- Criando textura e mapeamento do cenário - (pilares)
- riando textura do cenário - (muro e o portão)
- Criando a textura do guindaste
- Criando os IDs do caminhão do guindaste, das patolas e cabine do guindaste,das lanças e guincho do guindaste
- Mapeamento do caminhão guindaste
- Mapeamento Unwrap DVW
- Mapeando pneus do caminhão guindaste com Umwrap UVW
- Mapeando pneus do caminhão carga com Unwrap UVW - dianteiros
- Mapeando pneus do caminhão carga com Unwrap UVW - traseiros
- Finalizando o caminhão guindaste com placa e nome do guindaste

4 RIG

- Introdução ao Rig
- Hierarquia e helpers
- Editor de parâmetros e attribute holder
- Reactor manager
- Wire Paramenters
- Rig do destino carga
- Rig do cenário
- Rig do caminhão guindaste
- Rig das patolas
- Rig patla frente esquerda
- Rig do guindaste
- Rig do moitão-gancho
- Cabos do guindaste
- Cilindro lanças
- Rig Carga
- Criando a textura das cintas da carga
- Finalizando o Rig

5 - Animação

Conceitos de animação
Ferramenta linha do tempo
Ferramenta de animação - (Auto key, set key, filtros animação)
As câmeras do 3DS MAX (parâmetros free)
As câmeras do 3DS MAX - (Parâmetros target)
Apresentação da animação
Planilha controle da animação
Animando caminhão guindaste chegando
Criando - configurando e animando a câmera
Criando dormentes e aplicando modificadores para animar
Animando os dormentes
Animando às patolas
Animando as sapatas
Posicionando o guindaste para içamento
Animando a posição da câmera para o içamento
Animando a proteção da carroceira do caminhão carga
Animado o guindaste movendo a carga para seu destino
Animando as sapatas e patolas
Animando a saída do caminhão guindaste e ajuste final da câmera
Conhecendo o display de informações
Criando display de informações
Criando o rig para display
Conhecendo CNM vamos criar o cenário, as nuvens e o céu
Criando o cenário, as nuvens e o céu

6 Render e Luz

Conhecendo os motores de render
Janela do render
Estudando as Luzes
Luz tipo Target Spot e Luz tipo Target Direct
Environment Pamel
Criando a textura e mapeamento do painel display
Criando a iluminação da animação.
Render da animação

TREINAMENTO 64/21
RIGGING BRASIL | CNPJ- 08.453.348/0001-46