

## 3D Studio Max 2018 MOD II

---

**Nº de aulas: 36**

**Carga Horária: 18**

### Aula 1

Introdução  
Relembrando a interface  
Visualizações da viewport  
Exercícios práticos

### Aula 2

Introdução  
Design de interiores  
Designer de interiores  
Design de interiores x Arquitetura de interiores  
Exercícios práticos

### Aula 3

Introdução  
Verificando medidas  
Importando uma imagem de referência  
Exercícios práticos

### Aula 4

Introdução  
Parâmetros de objetos  
Unidades de medidas  
Polígono editável  
Exercícios prático

### Aula 5

Introdução  
Ferramenta extrude  
Controles de navegação da viewport  
Exercícios práticos

### Aula 6

Nomeando objetos  
Alterando as cores

Exercícios práticos

### **Aula 7**

Introdução  
Visualização de objetos  
Raio X  
Ferramenta bridge

### **Aula 8**

Clonando objetos  
Exercícios práticos

### **Aula 9**

Introdução  
Ocultando objetos  
Ferramenta inset  
Exercícios práticos

### **Aula 10**

Clonagem  
Submenus dos controles  
Exercícios práticos

### **Aula 11**

Introdução  
Shift + extrude

### **Aula 12**

Ferramenta connect

### **Aula 13**

Introdução  
Relembrando medidas  
Chamfer modifier

### **Aula 14**

4 Viewports  
Select and uniform scale

## **Aula 15**

Introdução  
Criando splines  
Fillet  
Editable spline  
Exercícios práticos

## **Aula 16**

Modifier list  
Lathe  
Alterando segmentos do vaso

## **Aula 17**

Relembrando nomes  
Alterando cores  
Criando folhagens

## **Aula 18**

Introdução  
Group  
Ocultando objetos

## **Aula 19**

Alterando parâmetros

## **Aula 20**

Opções de seleção  
Alterando escalas

## **Aula 21**

Loop

## **Aula 22**

Modificador symmetry + flip  
Modificador turbosmooth + interactions

## **Aula 23**

Create shape + sides  
Clonagem de objetos

## **Aula 24**

Group

## **Aula 25**

Ferramenta angle snap toggle  
Relembrando os controles de navegação da viewport

## **Aula 26**

Barra de ferramentas principal

## **Aula 27**

Ocultando visualizações  
Conexões

## **Aula 28**

Viewports

## **Aula 29**

Introdução  
Conversão para polígono editável

## **Aula 30**

Modificador turbosmooth

## **Aula 31**

Menu create

## **Aula 32**

Select and move  
Orbit subobject

### **Aula 33**

Aplicar material  
Scanline renderer  
Material editor e physical material

### **Aula 34**

Texturas baseadas em imagens  
Uvw map  
Quicksilver hardware renderer

### **Aula 35**

Introdução  
Luz fotométrica

### **Aula 36**

Câmeras  
Clipping planes