



CURSO 3DSTUDIOMAX FULLMODELING

CURSO 3D STUDIO MAX - VIP IMEDIATO

PRÉ REQUISITOS: INFORMÁTICA BÁSICA

MÓDULOS: MODELAGEM E ANIMAÇÃO

DURAÇÃO: 25 H/A - DIVIDIDO EM 05 AULAS

INÍCIO AULAS: IMEDIATO - SEG. À SEX - MATUTINO OU VESPERTINO

OBS.: SOMENTE O ALUNO E O PROFESSOR - DIAS E HORÁRIOS FLEXÍVEIS

***O ALUNO DEVERÁ LEVAR SEU NOTEBOOK COM O PROGRAMA INSTALADO**

***CASO NÃO TENHA NOTEBOOK, ALUGAMOS POR + R\$ 375,00 TODO O CURSO**

INVESTIMENTO VIP - PESSOA FÍSICA:

À VISTA PIX R\$ 4.050,00 - (NA INSCRIÇÃO) ESTÁ COM 10% DE DESCONTO

01X R\$ 4.500,00 - VISA / MASTER

02X R\$ 2.250,00 - VISA / MASTER - S/JUROS

03X R\$ 1.500,00 - VISA / MASTER - S/JUROS

04X R\$ 1.125,00 - VISA / MASTER - S/JUROS

05X R\$ 900,00 - VISA / MASTER - S/JUROS

06X R\$ 750,00 - VISA / MASTER - S/JUROS

07X R\$ 642,86 - VISA / MASTER - S/JUROS

08X R\$ 562,50 - VISA / MASTER - S/JUROS

09X R\$ 500,00 - VISA / MASTER - S/JUROS

10X R\$ 450,00 - VISA / MASTER - S/JUROS

CONSULTE DESCONTO PARA GRUPOS FECHADOS OU IN-COMPANY

INSCRIÇÕES WHATS - PARCELAMENTOS CARTÕES VISA/MASTER

INCLUSO: MATERIAL DIDÁTICO - CERTIFICADO - SUPORTE ILIMITADO

100% PRESENCIAL - DO ZERO AO PROFISSIONAL - DIRETO AO PONTO

Fatos relevantes sobre a Graphy Computação Gráfica

Única escola especialista em computação gráfica do MS

Escola pioneira e mais tradicional em treinamentos profissionais Autodesk

Suporte pós treinamento ilimitado - Escola mais tradicional do estado

Treinamos e qualificamos os principais profissionais e empresas do ramo

Coordenador / Professor com importantes certificações Autodesk / Adobe

Emitimos o certificado mais valorizado do nosso mercado

Aulas em ambiente moderno e de alto padrão

Whats 67 99996.1312
www.graphy.com.br

26
anos
1999 - 2025



CONTEÚDO PROGRAMÁTICO 3D STUDIO MAX

workspace, viewport, time line , panel control, dock, trocando viewport
ajustando tamanho viewport, ajustando cores, temas, wireframe/smooth
standart primitives, extend primitives, aec extend, move/rotate/scale
seleção crossing/ windows, type selection, ajustes zoom, orbit, pan
modify parâmetros, shapes, nurbs curve, extend splines, quick render
line parâmetros, vertex/segmento/spline, corner/bezier/smooth/bezier
break/fuse/weld/outline, booleanas "union, subtract e intersect"
create line/connect/filet/chanfer, edit spline, extrude, bevel, lathe
compound objects, loft/get shape/get path/shepe steps/path steps
loft deformation - scale/bevel/twist/teeter, atalhos fundamentais
edit mesh, vertex/edge/face/poligono/elemento, cut/slice/extrude/bevel
bend/taper/twist, squeeze/stretch/melt, material editor, ajustando slot
2-side/ wire/faceted, difuse/specular/ambient, specular gloss/ilu/opac
omni/spot, shadows/multiplier/decay/size/volume/lens/hot/fall/project
câmeras target/free - parâmetros lens/multipass
nurbs 2d, point/curve, editar curvas - scale/move/rotate, u-loft
nurbs 3d, convert to: nurbs, surface cv/cap, editar vertex, transform
refine/insert – row-col-both, box modeling, convert to: editable poly
editando vertex/edge/border/polígono/elemento,
break/extrude/chanfer/cut/msmooth/cap/inset/outline
quad patch/tri patch - parâmetros, editando quad patch/tri patch
modify- smooth/relax/spherify/mesh smooth/turbo smooth/shell/noise
hair and fur - compoud – probollean, scatter, connect, terrain
link/unlink - hierarchy - affect pivot only, environment and effect
helpers - boxgizmo/spheregizmo/cylgizmo, fog/fire effect/volume fog
material editor, difuse color – map "bitmap", tiling do bitmap, reflection
conceito inbittwiner, entendendo fps, entendendo autoanimação
time configuration, ani path, controladores multimidia, auto-key
movendo time line, fazendo ação - transform/modify e etc
editando key-frame no timeline – mover/copiar/inverter, motion blur,
renderizando animação, formatos, visualizando animação
editando os key frames no track view – mover/apagar/copiar/inverter
criando bones, entendendo bones, editando bones, criando solver
linkando bones com modelagem - skin
particle systems – spray/snow/parray/superspray
space warp forces - wind/pbomb/vortex/drag/gravity
space warp deflectors - deflector/udeflector/sdeflector
geometric deformable - ffd/wave/ripple/displace/conform/bomb
material editor, parâmetros/configurações/propriedades
entendendo arnold, global illumination, gather, caustic