



NOSSAS

BOAS VINDAS!

# MODELAGEM 3D – AUTODESK MAYA

- **Movimentação de câmera**

- **Outliner**

- **Foco**

- **Pivots**

- **Deselect**

- **Duplicate Special**

- **Blockagem**

- **Poligonal Edit**

- **Object Mode**

- **Ferramentas**

- **Subdivision**

- **Multi Cut**

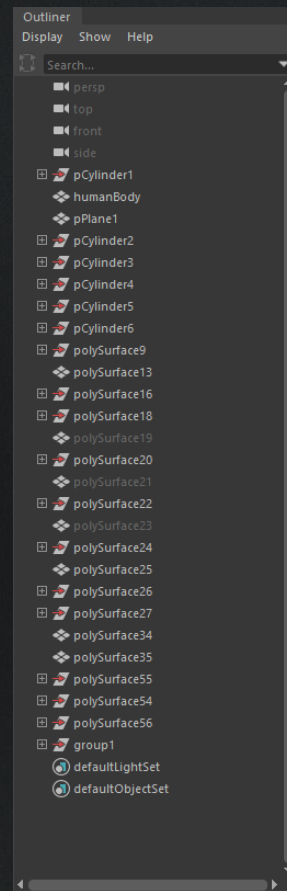
# Movimentação de Câmera

- ALT + BOTÃO ESQUERDO DO MOUSE – ROTAÇÃO DE CÂMERA
- ALT + PRESSIONAR SCROLL DO MOUSE – CAMERA PAN
- DESLIZAR SCROLL DO MOUSE / OU ALT + BOTÃO DIREITO DO MOUSE – ZOOM

# Outliner

## Windows -> Outliner

Gerencie os objetos do seu projeto pelo **Outliner**



# FOCO

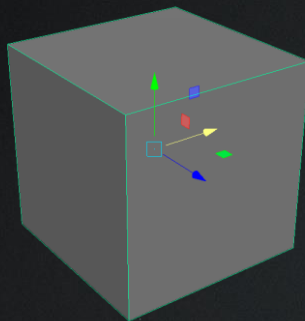
Para focar no seu  
objeto, selecione-o e  
pressione F

Caso não esteja  
visualizando o modelo,  
selecione pelo  
**Outliner**



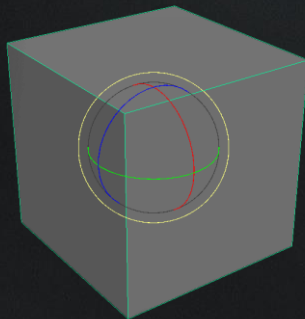


TRANSLATE - **W**

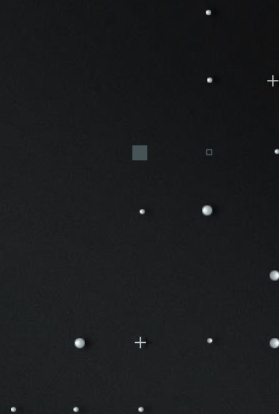
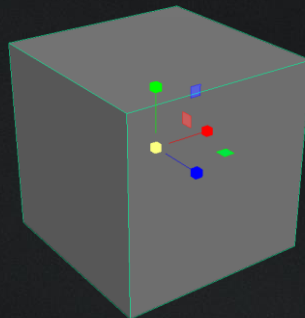


# Pivots

ROTATION - **E**



SCALE - **R**



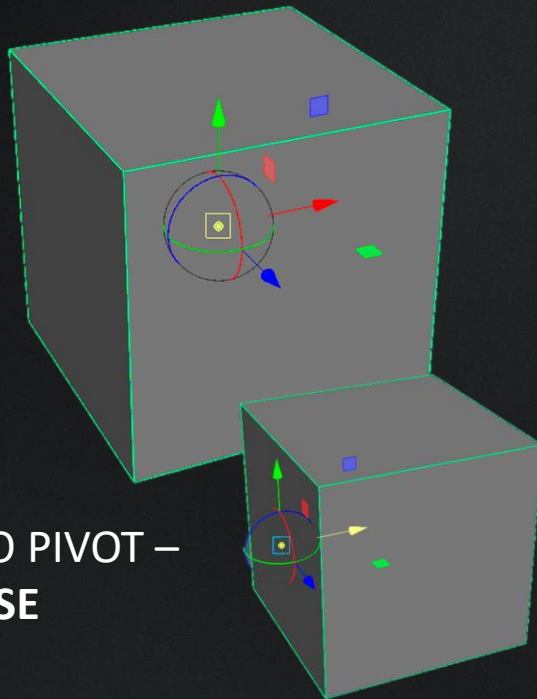
# Pivot Offset

• • • • • +  
• • • • •  
• + •  
+ •

ATIVAR PIVOT OFFSET - D

| TRANSFORMAÇÃO LIVRE PIVOT –  
+ BOTÃO ESQUERDO DO MOUSE

TRANSFORMAÇÃO COM SNAP DO PIVOT –  
V + BOTÃO ESQUERDO DO MOUSE





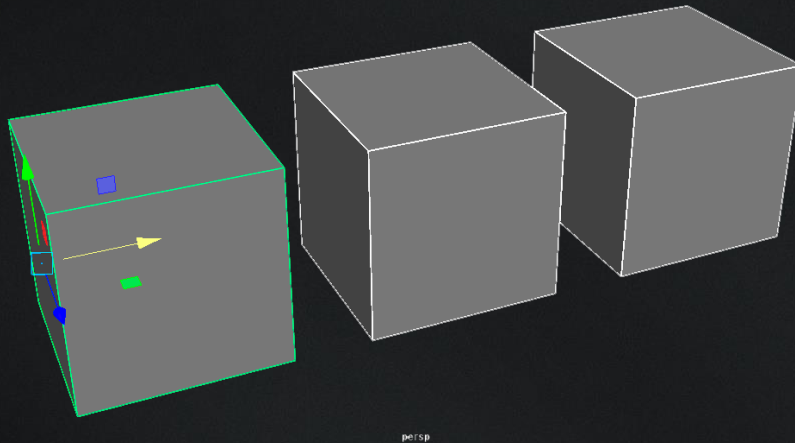
# Deselect

Ao manusear seu modelo com  
outras ferramentas, para  
voltar ao modo de **seleção  
normal (Select Tool)**,  
pressione **Q**

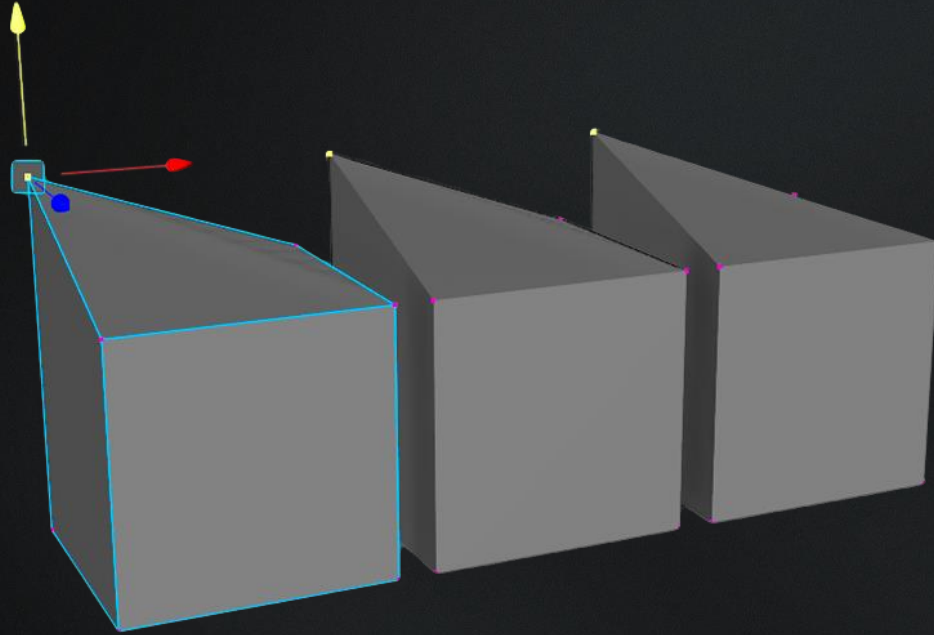
# Duplicate

DUPLICATE – **CTRL D**

DUPLICATE SPECIAL – **SHIFT D**



# DUPLICATE SPECIAL INSTANCE — CTRL SHIFT D



**Duplicate Instance**

# AJUSTE DOS PARÂMETROS DO DUPLICATE SPECIAL INSTANCE

Edit -> Duplicate Special

Duplicate Special

Ctrl+Shift+D



**Duplicate Instance**

Duplicate Special Options

Edit Help

Geometry type: ☒ Copy  
☐ Instance

Group under: ☒ Parent  
☐ World  
☐ New group

☒ Smart transform

Translate:	<input type="text" value="-10.0000"/>	<input type="text" value="0.0000"/>	<input type="text" value="0.0000"/>
Rotate:	<input type="text" value="0.0000"/>	<input type="text" value="0.0000"/>	<input type="text" value="0.0000"/>
Scale:	<input type="text" value="1.0000"/>	<input type="text" value="1.0000"/>	<input type="text" value="1.0000"/>

Number of copies:

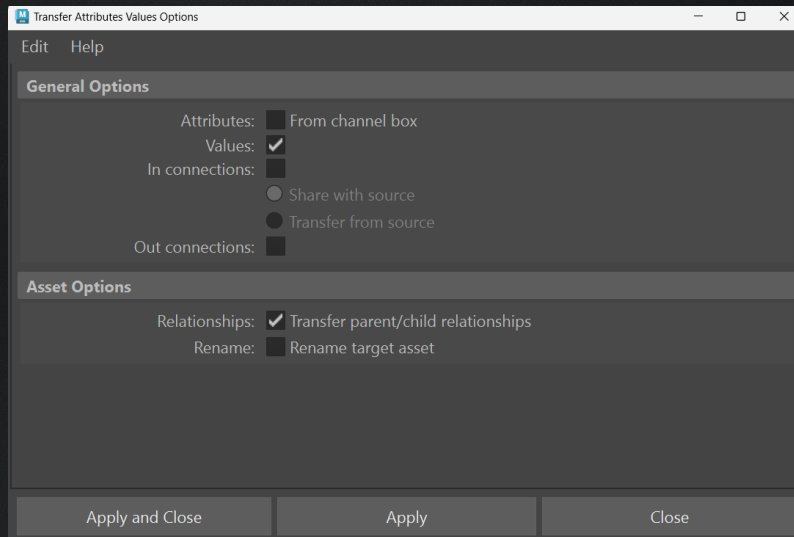
☐ Duplicate input graph  
☐ Duplicate input connections  
☐ Instance leaf nodes  
☐ Assign unique name to children nodes

Duplicate Special Apply Close

# TRANSFER ATTRIBUTES VALUES

Edit -> Transfer Attribute Values

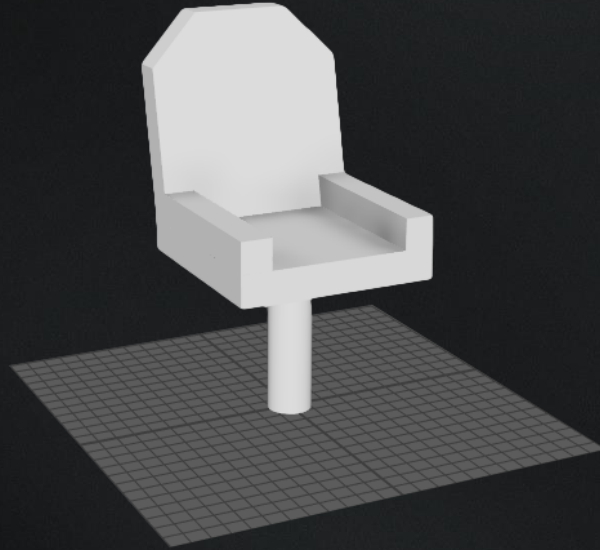
Transfer Attribute Values



**Duplicate Special**

# BLOCKAGEM

**BLOCKAGEM** É O PROCESSO DE ESTRUTURAÇÃO DOS SHAPES BÁSICOS DO SEU MODELO

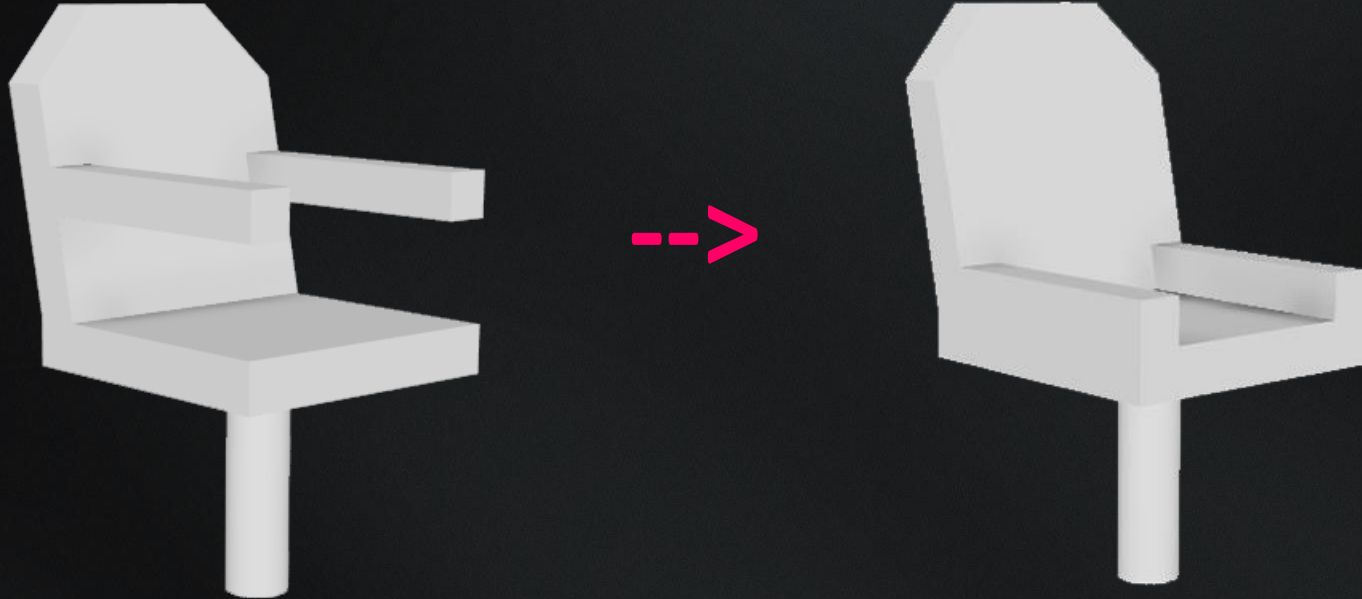




· · · · ·  
· · · · ·  
· + ·  
+ ·  
·

· AO PRESSIONAR **V** NO SEU TECLADO, É POSSÍVEL POSICIONAR OS  
· OBJETOS COM **SNAP**, PARA QUE SE ALINHEM PERFEITAMENTE

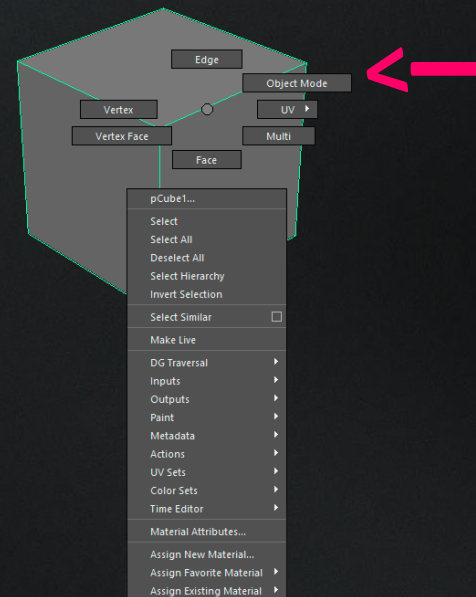
\*Lembre-se de ajustar o pivot, como foi ensinado anteriormente



**BLOCKAGEM**

# Object Mode

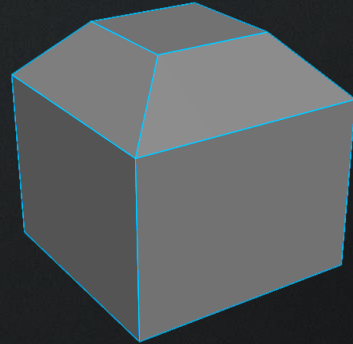
Após editar o modelo,  
certifique-se de retornar ao  
**modo objeto (Object Mode)**



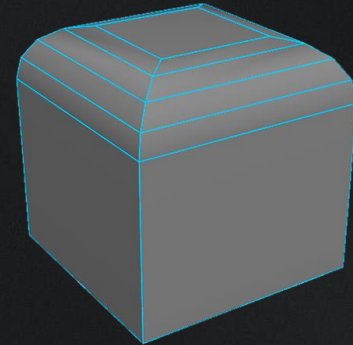
# FERRAMENTAS DE MODELAGEM

## Bevel

- PRESSIONE **SHIFT** E SELECIONE “**EDGE**”
- CLIQUE NA **EDGE** QUE DESEJAR ATRIBUIR O EFEITO COM O **BOTÃO ESQUERDO DO MOUSE**
- PRESSIONE **SHIFT + BOTÃO DIREITO DO MOUSE** E VÁ EM **BEVEL EDGE** / OU APORTE **CTRL B** PARA UTILIZAR O ATALHO DO **BEVEL**



polyBevelB5	
Fraction	0.5
Segments	1
Depth	1
Mitering	Auto
Miter Along	Auto
Chamfer	On



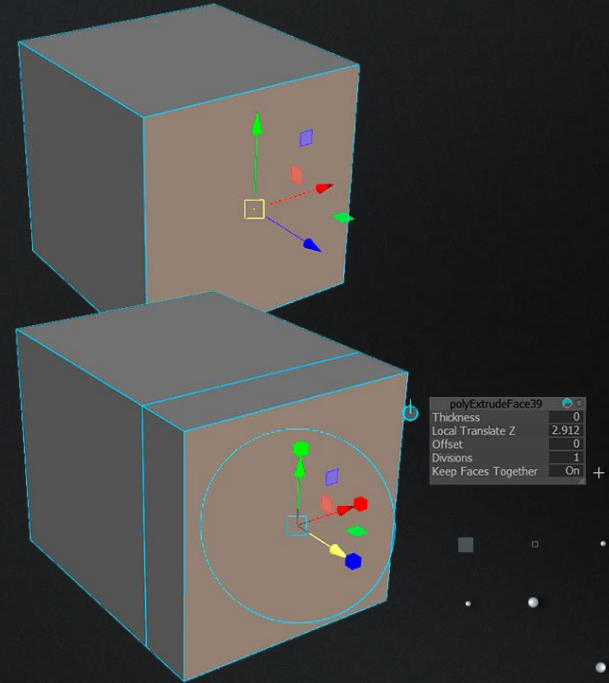
polyBevelB5	
Fraction	0.5
Segments	4
Depth	1
Mitering	Auto
Miter Along	Auto
Chamfer	On

\*O MESMO PODE SER FEITO COM **VÉRTICES**

# FERRAMENTAS DE MODELAGEM

## Extrude

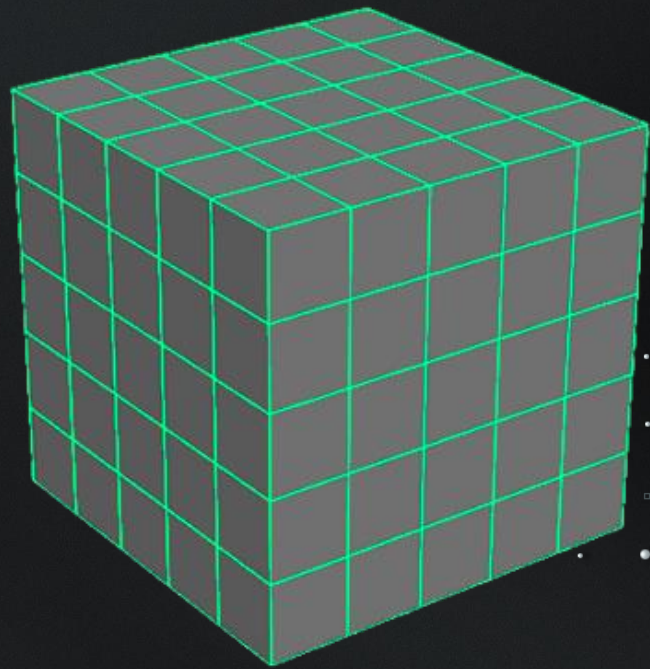
- PRESSIONE **SHIFT** E SELECIONE “**FACE**”
- CLIQUE NA **FACE** QUE DESEJAR ATRIBUIR O EFEITO COM O **BOTÃO ESQUERDO DO MOUSE**
- PRESSIONE **SHIFT + BOTÃO DIREITO DO MOUSE** E VÁ EM **EXTRUDE FACE** / OU APERTE **CTRL** E PARA UTILIZAR O ATALHO DO **EXTRUDE**



\*O MESMO PODE SER FEITO COM **EDGES**

# Subdivisão

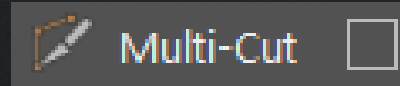
Processo de adição de  
**linhas** ao seu modelo





# Multi Cut

Shift + Botão direito do  
mouse – Multi Cut Tool



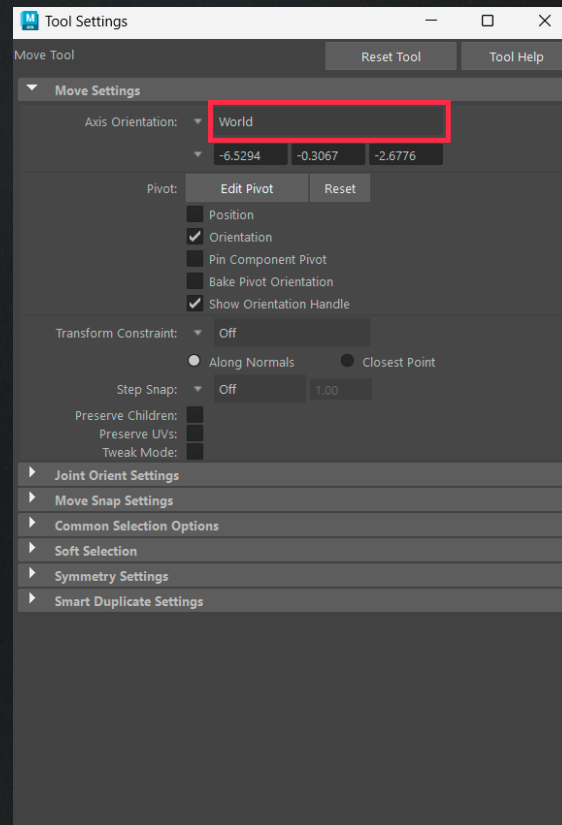
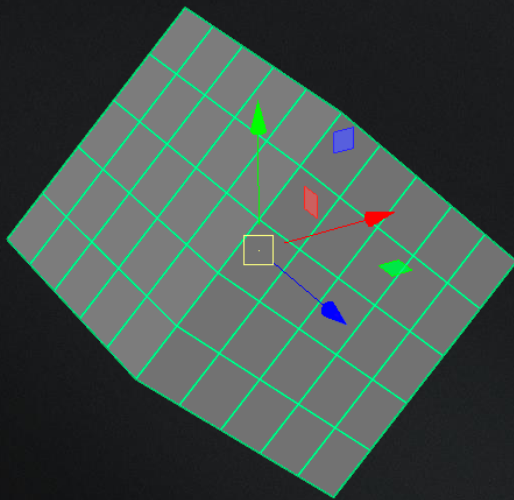
Uma forma dinâmica  
de adicionar novas  
**subdivisões** no nosso  
**modelo 3d**



# World Pivot

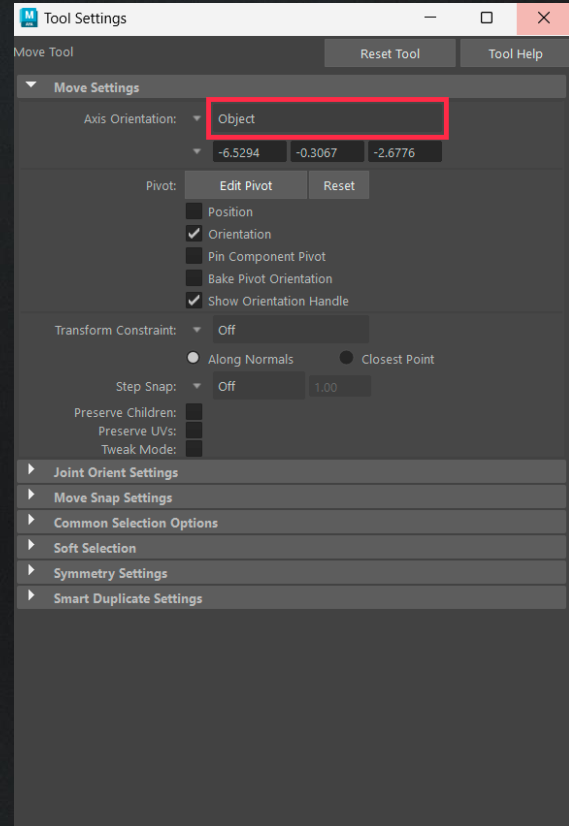
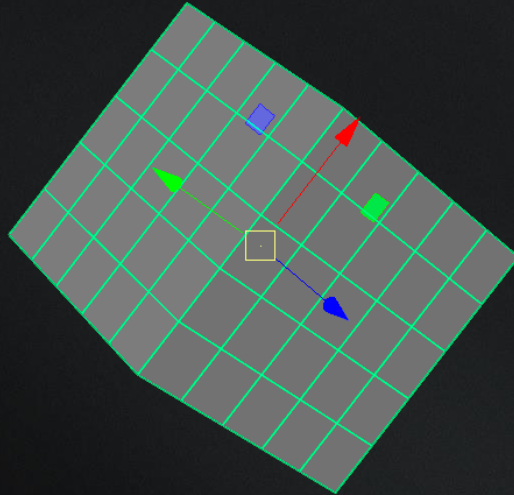
World Pivot -

O Pivot é fixo, baseado na disposição do mundo



# Object Pivot

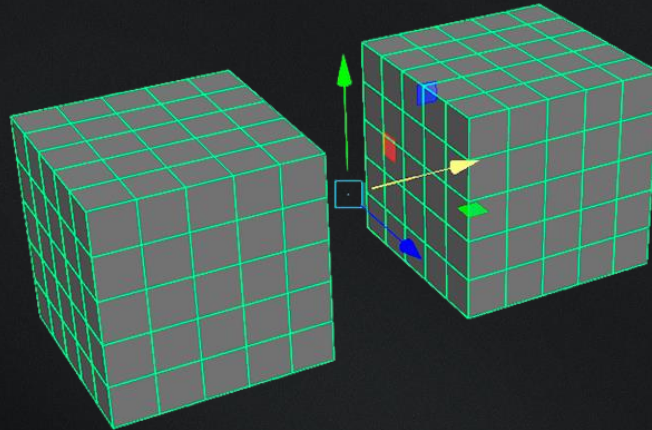
O Pivot é ajustado baseado  
na transformação do  
objeto



# Combine

**Combine** permite juntar 2 objetos distintos em um só modelo

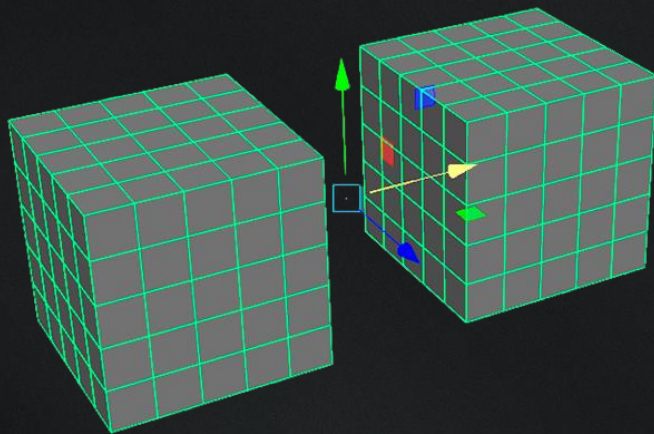
**Mesh -> Combine**



# Separate

**Separate** permite separar  
os objetos combinados

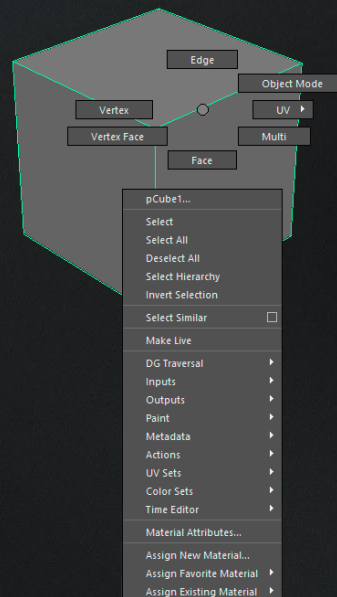
**Mesh -> Separate**



# Poligonal Edit

Edição Poligonal permite você editar os **edges**, **faces** e **vértices** do seu modelo

Pressione o **botão direito do mouse** para acessar o menu de **edição poligonal**.





# Faces/Edges/Vertex

Edge ->

Face ->

Vertex ->

