

## RELATÓRIO FICHEIRO 3D MAX

Menu **Object** selecionar **Formas** para fazer o comando

Comando **Vértice** para curvar o comando

Comando **Extrude** para extrair polígonos

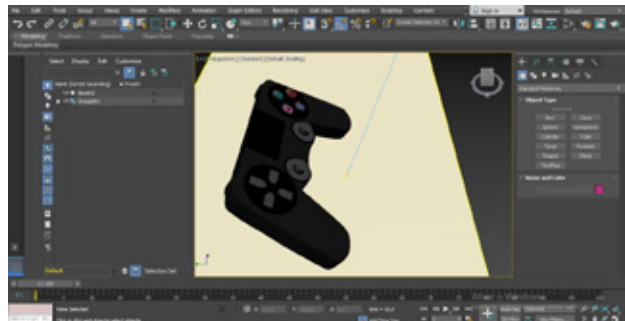
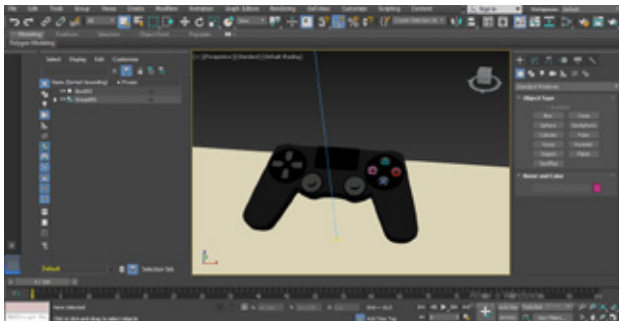
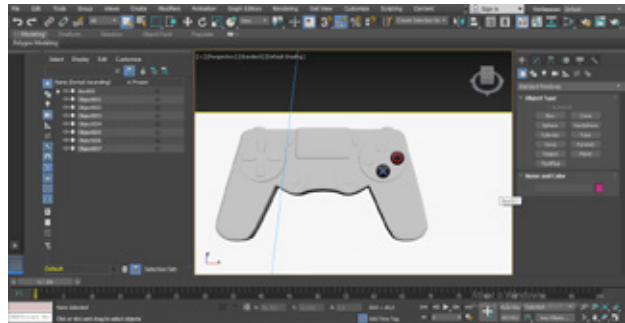
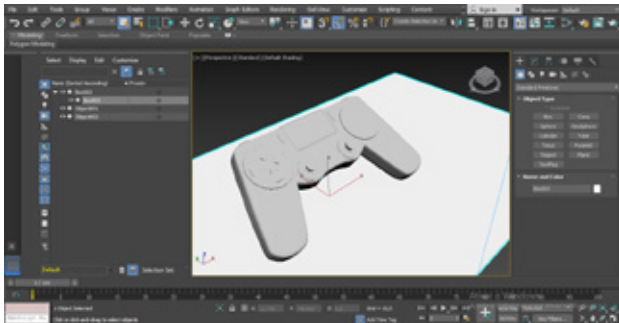
Comando **Bridge** para ligar faces

Comando **Swift Loop** para criar segmentos

Comando **Inset** para diminuir o tamanho do polígono

Comando **Turbosmooth** para tornar o comando mais suave

Comando **Materials** para colocar o tipo de material e colocar o revestimento tanto do comando como dos botões



Para a animação:

Selecionar **Set Key** de seguida **Add Key**

Comando **Move**

Mover o **Y** para fazer a animação dos botões para cima e para baixo

Mover o **X** se for para o lado

Repetir o processo para cada tecla do comando

