

Plano de Formação

Curso Autodesk® 3ds® Max - Módulo Iluminação/Materiais e Render para Arquitectura e Interiores (15h)

Identificação do Curso:

Tema:	Curso Autodesk® 3ds® Max - Módulo Iluminação/Materiais e Render para Arquitectura e Interiores
Destinatários:	Profissionais e estudantes de Arquitectura, Designers e Criativos de vídeo e imagem
Pré-Requisitos:	Conhecimentos básicos de 3ds Max
Tipo:	Em sala equipada com equipamento informático e acompanhada por um formador certificado
Avaliação:	Contínua, com base na observação da execução de exercícios práticos
Duração:	15 horas

Descrição do Curso:

Curso Autodesk® 3ds® Max - Módulo Iluminação/Materiais e Render para Arquitectura e Interiores é uma formação de 15 horas dividido em 5 sessões de 3 horas cada.
O curso tem uma componente teórica, apoiada por sessões demonstrativas com exercícios de aplicação (componente prática).

Objectivos Gerais:

Este curso pretende aprofundar a capacidade de modelação tridimensional do formando, conferindo-lhe a capacidade de modelar topologias complexas usando diferentes ferramentas e processos. O formando ficará habilitado a modelar usando *polys*, partindo de primitivas tanto bidimensionais como tridimensionais. Aprenderá a usar imagens externas como referencial de modelação, bem como importar geometrias provenientes de outras aplicações. Entre outras ferramentas, será introduzido às *Graphite Modelling Tools*. Concluído a formação o formando terá a capacidade de avaliar um objecto/forma, escolher o fluxo de trabalho mais adequado, e proceder à sua modelação.

Objectivos Específicos:

No final do curso, o formando deverá saber caracterizar diversos tipos de motores de render, compreender diferentes estratégias para a criação de imagens foto-realistas e saber escolher a mais adequada relação qualidade / tempo em função dos resultados pretendidos; ter adquirido noções genéricas de luz, cor e propriedades e comportamento dos materiais quando iluminados; demonstrar familiaridade com os processos e ferramentas de aplicação de materiais complexos e compostos a geometrias não elementares; dominar os processos e estratégias para a iluminação quer de espaços interiores quer exteriores e sua articulação com a configuração do motor de render.

Conteúdo Programático:

- | | |
|--|--|
| <ol style="list-style-type: none">1. Processamento de imagens: definição de <i>render engine</i>, evolução e estado da arte2. Definição de <i>shader</i> e material: tipos, aplicações e parâmetros3. Materiais compostos: sua aplicabilidade e definição4. Espaço UVW: aplicação de materiais à geometria5. Luz e cor: breve introdução à teoria da cor e sua implementação nos <i>render engines</i> | <ol style="list-style-type: none">6. Fontes de luz: tipos e características7. Iluminação de Interiores (luz artificial e luz solar) - Parametração do <i>render engine</i> e sua optimização para interiores8. Iluminação de exteriores - Parametração do <i>render engine</i> e sua optimização para exteriores |
|--|--|