

Plano de Formação Curso Autodesk® 3ds® Max - Módulo Introdução ao 3ds Max (12h)

Identificação do Curso:

Tema: Curso Autodesk® 3ds® Max - Módulo Introdução ao 3ds Max

Destinatários: Profissionais e Estudantes nas áreas de Arquitectura, Engenharia, Design de Interiores e todos técnicos com

necessidade de criar maquetes virtuais e animações Conhecimentos básicos de Microsoft Windows e de desenho

Tipo: Online ou Em sala equipada com equipamento informático e acompanhada por um formador certificado

Avaliação: Contínua, com base na observação da execução de exercícios práticos

Duração: 12 horas

Descrição do Curso:

Pré-Requisitos:

Curso Autodesk® 3ds® Max - Módulo Introdução ao 3ds Max é uma formação de 12 horas dividido em 4 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 tem por objectivo introduzir o formando à aplicação Autodesk 3ds Max. Começa pela apresentação do estado da arte da computação gráfica para visualização em Arquitectura e Design de Interiores, prosseguindo com a introdução da aplicação 3ds Max e seu ambiente de trabalho. Prossegue ilustrando de forma sintética os fluxos de trabalho próprios da produção de conteúdos para ArqViz, apresentando as ferramentas e processos elementares para modelação, aplicação de materiais e iluminação.

Objectivos Específicos:

No final do curso, o formando deverá ter adquirido uma noção abrangente das valências de uma aplicação de visualização, nomeadamente o 3ds Max, e suas aplicações práticas; revelar familiaridade com o ambiente de trabalho da aplicação e destreza na sua manipulação e configuração; ter adquirido noções elementares de modelação tridimensional recorrendo às ferramentas da aplicação; demonstrar capacidade para, de forma elementar, iluminar e aplicar materiais a geometrias criadas ou importadas; ser capaz de parametrizar de forma simplificada um motor de *render* e produzir imagens de carácter foto-realista.

Conteúdo Programático:

- 1. Estado da arte
- 2. Introdução
- 3. User Interface 4. Configuração gerais
- 5. Ver e navegar. Viewports
- 6. Processos de selecção
- 7. Transformações
- 8. Cópias e instâncias
- 9. Propriedades dos objectos
- 10. Geometria 3D
 - 10.1. Primitivas
 - 10.2. AEC, Janelas, Portas e Escadas
 - 10.3. Entidades compostas

- 11. Geometria 2D
 - 11.1. Splines
 - 11.2. Extended Splines
 - 11.3. Texto
- 12. Auxiliares de desenho
- 13. Gestão de cenas e recursos



