

Plano de Formação

Curso Autodesk® 3ds® Max - Módulo Introdução ao 3ds Max (21h)

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
Pré-Requisitos:	Conhecimentos básicos de Microsoft Windows e de desenho
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:	21 horas

Descrição do Curso:

Curso Autodesk® 3ds® Max - Módulo Introdução ao 3ds Max é uma formação de 21 horas dividido em 7 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 modelação tridimensional, aplicação de materiais e iluminação. Dotará o formando dos instrumentos e métodos necessários à produção de imagens fotorrealistas. Começa pela apresentação do estado da arte da computação gráfica para visualização, prosseguindo com a introdução da aplicação 3ds Max e seu interface gráfico, processos de modelação, aplicação de materiais, iluminação, criação de ambientes, terminando com a configuração do motor de render MentalRay e cálculo de imagens.

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 biased*, nomeadamente o *Mental Ray*, e produzir imagens de carácter foto-realista.

Conteúdo Programático:

- | | |
|---|---|
| <ol style="list-style-type: none">1. Estado da arte2. Interface e espaço de trabalho3. Noções essenciais sobre funcionamento do programa4. Modelação com primitivas5. Modelação recorrendo à importação / ligação de dados externos: sub-objectos e modificadores | <ol style="list-style-type: none">6. Materiais: definição e aplicação à geometria7. Ambiente e iluminação8. Parametrisação do <i>render engine</i> e processamento de imagens (<i>render</i>) |
|---|---|