

## Plano de Formação

### Curso Autodesk® 3ds® Max - Módulo Animação para Arquitectura e Interiores (12h)

#### Identificação do Curso:

<b>Tema:</b>	Curso Autodesk® 3ds® Max - Módulo Animação para Arquitectura e Interiores
<b>Destinatários:</b>	Profissionais e estudantes de Arquitectura, Designers e Criativos de vídeo e imagem
<b>Pré-Requisitos:</b>	Conhecimentos básicos de 3ds Max
<b>Tipo:</b>	Em sala equipada com equipamento informático e acompanhada por um formador certificado
<b>Avaliação:</b>	Contínua, com base na observação da execução de exercícios práticos
<b>Duração:</b>	12 horas

#### Descrição do Curso:

Curso Autodesk® 3ds® Max - Módulo Animação para Arquitectura e Interiores é uma formação de 12 horas dividido em 4 sessões de 3 horas cada. Introduce as valências de produção de conteúdos cinemáticos em 3ds Max aplicados à visualização em Arquitectura e Design. Aborda diferentes processos de animação disponíveis desde processos de animação interactiva às simulações. O curso tem uma componente teórica, apoiada por sessões demonstrativas com exercícios de aplicação (componente prática).

#### Objectivos Gerais:

Este módulo introduz a varável tempo no processo de criação de conteúdos para ArchVIZ. Começando por uma introdução geral à cinemática e passando pela deformação dinâmica das geometrias, controlo de iluminação e enquadramentos, são tratadas as questões relacionadas com a criação de conteúdos dinâmicos com 3ds Max. Abordam-se métodos de animação interactivos, sua parametrização e ajuste, bem como processos de simulação programática envolvendo a geometrias tridimensionais, propriedades dos materiais e forças.

#### Objectivos Específicos:

No final do curso, o formando deverá perceber os principais gerais das imagens em movimento, nomeadamente a noção de quadro, quadro-chave, transições, controladores, tempos e frequência; saber estabelecer relações hierárquicas entre geometrias e constrangimentos posicionais; ser capaz de gerar animações de forma interactiva através da manipulação directa dos elementos de uma cena, através de transformações e/ou modificadores, em modo de animação automática; ser capaz de criar, editar e afinar animações através da manipulação directa de curvas e controladores recorrendo à vista de pista; proceder à animação de partículas e forças; perceber os processos de animação com recurso a simulação de deformações físicas; saber criar uma animação simples recorrendo ao uso do motor e objectos *MassFX*.

#### Conteúdo Programático:

- |   |   |
|---|---|
| <ol style="list-style-type: none"><li>1. Noção de animação: tempo, <i>frames</i> e sua implementação em 3ds Max</li><li>2. Relações de hierarquia entre geometrias; constrangimentos</li><li>3. Criação manual e automática de <i>frame directores</i>. Animação de transformações</li><li>4. Noção de controladores. Animação de modificadores</li><li>5. Modelação de mobiliário e acessórios</li></ol> | <ol style="list-style-type: none"><li>6. Trabalho com janelas de controlo de animação: <i>track view</i></li><li>7. Introdução ao <i>MassFX</i> e <i>Space warps</i>: objectos, forças, partículas e interacção com outros modificadores</li><li>8. Criação de percursos com o <i>walkthrough assistant</i></li><li>9. Parametrização do <i>render engine</i> e sua optimização para animação</li></ol> |
|---|---|