

Plano de Formação

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

Identificação do Curso:

Tema:	Curso Autodesk® 3ds® Max - Módulo Animação 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:	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:

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">1. Princípios gerais de animação<ol style="list-style-type: none">1.1. Fotogramas1.2. Tweening1.3. Fotograma-chave2. Ligações entre objectos3. Ligação entre propriedades | <ol style="list-style-type: none">4. Restrições5. Trackview6. Controladores7. Simulações Físicas |
|---|---|