

Plano de Formação

Curso Autodesk® 3ds® Max - Módulo Iluminação/Materiais e Render para Arquitectura e Design de Interiores (21h)

Identificação do Curso:

Tema:	Curso Autodesk® 3ds® Max - Módulo Iluminação/Materiais e Render para Arquitectura e Design de 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:	21 horas

Descrição do Curso:

Curso Autodesk® 3ds® Max - Módulo Iluminação/Materiais e Render para Arquitectura e Design de Interiores 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:

O módulo introduz os temas específicos da luz e das propriedades dos materiais fazendo enquadramento teórico geral ilustrado com exemplos reais e práticos. Em sequência ilustra a aplicação dos conceitos no âmbito do 3ds Max, através da criação e parametrização de diferentes tipos de fontes luminosas; criação de materiais complexos, com recurso a diferentes tipos de mapas e *shaders*. O módulo conclui-se com a introdução ao conceito de “motor de render”, fazendo um breve estado da arte, e concretizando com exemplo do seu uso em 3ds Max, fluxo de trabalho para a produção de imagens finais, incluindo parametrização e optimização.

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, 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. Teoria da Luz2. Iluminação Exterior<ol style="list-style-type: none">2.1. Ambiente2.2. IBL3. Iluminação Interior<ol style="list-style-type: none">3.1. Solar3.2. Artificial3.3. Combinada3.4. HDRI's4. Materiais<ol style="list-style-type: none">4.1. Teoria da cor / Propriedades dos materiais4.2. Mapas4.3. <i>Shaders</i>4.4 Aplicação de materiais4.5 Mapeamento4.6 Criação e parametrização de materiais complexos | <ol style="list-style-type: none">5. Utilização de bibliotecas de materiais6. Câmaras<ol style="list-style-type: none">6.1. Configuração de camaras6.2. <i>PhysCamera</i>7. Motores de Render<ol style="list-style-type: none">7.1. Introdução teórica7.2. Parâmetros gerais7.3. Parâmetros específicos7.4. “Passagens”7.5. Parametrização e optimização |
|--|---|