

## Plano de Formação

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

#### Identificação do Curso:

<b>Tema:</b>	Curso Autodesk® 3ds® Max - Módulo Iluminação/Materiais e Render 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>	21 horas

#### Descrição do Curso:

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

- |  |  |
|--|--|
| 1. Luz e cor: breve introdução à teoria de cor e sua implementação em CG       | 6. Fontes de luz: tipos e características  |
| 2. Definição de mapa, <i>shader</i> e material: tipos, aplicações e parâmetros | 7. Iluminação de Interiores (luz artificial e luz solar)                               |
| 3. Materiais compostos: sua aplicabilidade e definição                         | 8. Iluminação de exteriores  |
| 4. Espaço UVW: aplicação de materiais à geometria                              | 9. Processamento de imagens; definição de “motor de render”, evolução e estado da arte |
| 5. Criação e gestão de bibliotecas de materiais                                |  |