

## Plano de Formação

### Curso Autodesk® 3ds® Max - Módulo Introdução ao 3ds Max (12h)

#### Identificação do Curso:

<b>Tema:</b>	Curso Autodesk® 3ds® Max - Módulo Introdução ao 3ds Max
<b>Destinatários:</b>	Profissionais e Estudantes nas áreas de Arquitectura, Engenharia, Design de Interiores e todos técnicos com necessidade de criar maquetes virtuais e animações
<b>Pré-Requisitos:</b>	Conhecimentos básicos de Microsoft Windows e de desenho
<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 Introdução ao 3ds Max é uma formação de 12 horas dividido em 4 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 aplicação Autodesk 3ds Max. Começa pela apresentação do estado da arte da computação gráfica para visualização em Arquitectura e Design de Interiores, prosseguindo com a introdução da aplicação 3ds Max e seu ambiente de trabalho. Prossegue ilustrando de forma sintética os fluxos de trabalho próprios da produção de conteúdos para ArqViz, apresentando as ferramentas e processos elementares para modelação, aplicação de materiais e iluminação.

#### 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* e produzir imagens de carácter foto-realista.

#### Conteúdo Programático:

- |   |  |
|---|--|
| <ol style="list-style-type: none"><li>1. Estado da arte</li><li>2. Interface e espaço de trabalho</li><li>3. Noções essenciais sobre funcionamento do programa</li><li>4. Modelação com primitivas</li><li>5. Modelação recorrendo à importação / ligação de dados externos: sub-objectos e modificadores</li></ol> | <ol style="list-style-type: none"><li>6. Materiais: definição e aplicação à geometria</li><li>7. Ambiente e iluminação</li><li>8. Parametriação do <i>render engine</i> e processamento de imagens (<i>render</i>)</li></ol> |
|---|--|