

Plano de Formação

Curso Autodesk® 3ds® Max - Módulo Modelação para Arquitectura e Design de Interiores (21h)

Identificação do Curso:

Curso Autodesk® 3ds® Max - Módulo Modelação para Arquitectura e Design de Interiores Tema:

Profissionais e Estudantes nas áreas de Arquitectura, Engenharia, Design de Interiores e todos técnicos com Destinatários:

necessidade de criar maquetes virtuais e animações

Conhecimentos básicos de 3ds Max Pré-Requisitos:

Online ou Em sala equipada com equipamento informático e acompanhada por um formador certificado Tipo:

Contínua, com base na observação da execução de exercícios práticos Avaliação:

Duração: 21 horas

Descrição do Curso:

Curso Autodesk® 3ds® Max - Módulo Modelação 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:

Este curso pretende aprofundar a capacidade de modelação tridimensional do formando, conferindo-lhe a capacidade de modelar topologias complexas usando diferentes ferramentas e processos. O formando ficará habilitado a modelar usando polígonos, partindo de primitivas tanto bidimensionais como tridimensionais. Fazendo uso extensivo de modificadores será capaz de abordar variadas tarefas nomeadamente a modelação de edifícios, espaços interiores, mobiliário e objectos variados. Aprenderá a usar imagens externas como referencial de modelação, bem como importar geometrias provenientes de outras aplicações. Concluído o módulo o formando terá a capacidade de avaliar um objecto/forma, escolher o fluxo de trabalho mais adequado, e proceder à sua modelação.

Objectivos Específicos:

No final do curso, o formando deverá saber identificar os diversos processos e ferramentas de modelação associados às diferentes topografias existentes em 3ds Max; perceber e dominar os princípios de modelação por box modelling usando imagens e ou modelos de referência; ser capaz de modelar o exterior e o interior de um objecto arquitectónico bem como aos seus equipamentos e elementos complementares; conhecer e saber seleccionar os fluxos de trabalho adequados ao problema de modelação a resolver.

Conteúdo Programático:

- 1. Modificadores
 - 1.1. Noção de pilha de modificadores
 - 1.2. Modificadores instanciados e únicos
- 2. Geometria 2D
 - 2.1. Sub-objectos, vértice / segmento / poli-linha
 - 2.2. Modificadores de conversão 2D -> 3D
- 3. Geometria 3D
 - 3.1.Noção de sub-objecto. vértice / aresta / borda / polígono / objecto
 - 3.2. Modificadores de deformação

- 4. Propriedades
- 5. Modificadores / PolyEdit
 - 5.1. Selecção/Edição
 - 5.2. Noção de pilha de modificação
- 6. Modelação
 - 6.1. Arquitectura
 - 6.2. Mobiliário
 - 6.3. Objectos

