

## **Conteúdo Programático Curso MAQUETE ELETRONCIA 2018 60 HORAS**

**Descrição do Treinamento** – Maquete Eletrônica nível – Crie e explore imagens fotorealistas, usando o renderizador VRAY, IRAY, MentalRAY, Câmeras de 360 graus

**Objetivo do Treinamento** Esse curso se destina ao profissional que quer ampliar o seu nível de conhecimento, usando técnicas de renderização, aperfeiçoando as suas imagens fotorealistas, detalhando luzes fotométricas, e trabalhando com bibliotecas sofisticadas, modelando mobiliários, e texturizando, é o complemento ideal para quem quer seguir, nessa profissão.

**Público alvo:** arquitetos, engenheiros e decoradores, desenhistas de interiores, Designer

Carga horária 60 horas

Software base 3D MAX 2018

Metodologia Curso prático simulando laboratório

Certificados Certificado reconhecido internacionalmente, emitido pela autodesk

Pré requisitos desejável conhecimento em autocad 2d/3D, ou REVIT.

### **Conteúdo Programático da Etapa Presencial:**

#### **MÓDULO I -**

- Conceitos Básicos sobre criação de Maquete Eletrônica 3D
- Exportação de planta 2D do Autocad, ou REVIT 2018
- Importação de planta 2D do Autocad no 3ds MAX 2018
- Criação, modelagem e inserção de objetos no 3ds Max 2018
  - criação de linhas, círculos, arcos, textos
  - criação de caixas, cilindros, esferas, cones

- portas, janelas, corrimãos, escadas, paredes, muros, cercas e telhados
- sancas, molduras, rodapés e rodapés
- móveis e utensílios
- blocos de pessoas (RPCs)
- veículos (carros, motos, aviões, barcos)
- vegetação e jardins (plantas, gramado, árvores, pedras, lagos)

## **MÓDULO II**

- Iluminação Interna (Paramétricas) usando a biblioteca da (ERCO) padrão de iluminação internacional (IES)

- cena noturna
- cena diurna
- luz artificial (lâmpadas)
- sombras

- Iluminação Externa

- cena noturna
- cena diurna
- luz natural (luz do sol)
- sombras

## **MÓDULO III -**

- Aplicação de Materiais (textura)
  - simulação de fachadas, tijolos, pisos, azulejos, forros,

- simulação de materiais tecido, vidro, metal, madeira, borracha, plástico, espelho,

água

- IMAGENS HDR
- Trabalhando com imagens HDRs

#### **MÓDULO IV**

- Utilização de Câmeras
  - ângulos de câmeras
  - objetivas de câmeras
- Animação / Passeio Virtual
  - animação de personagens (simulações)
  - animações de veículos
  - navegação pelo interior de uma arquitetura

#### **MÓDULO V**

- Técnicas de Renderização Realísticas
  - renderização scanline
  - renderização utilizando o Mental Ray,
  - saída para tela
  - saída para impressão
- Renderização com VRAY
- Técnicas de texturização com mapas vray

## **IMPORTANDO UM PROJETO DO REVIT 2018**

- Tratando os materiais
- Preparando o mobiliário
- Preparando o estudo de câmeras
- Renderizando
- Passeio virtual