

Duração: 9 horas

Formação em criação de renderings 3D de alta resolução e animações de projectos de Arquitectura, utilizando o programa de processamento mais rápido stand-alone 3D - Artlantis. É o software de renderização usado por arquitectos, designers e profissionais de design urbano em mais de 80 países. Serão disponibilizados manuais em português.

#### OBJECTIVOS

Os formandos deverão apreender a estrutura do Artlantis e dos processos conducentes à obtenção de imagens/animações que possibilitem comunicar as ideias subjacentes ao projecto de arquitectura desenvolvido.

#### DESTINATÁRIOS

Profissionais e estudantes da área de projecto e construção, nomeadamente arquitectos, engenheiros, arquitectos de interiores, designers.

#### PRÉ-REQUISITOS

Conhecimentos básicos de utilização do sistema operativo Microsoft Windows ou Apple MAC OS X.

#### PROGRAMA

##### 1ª SESSÃO - INTRODUÇÃO | EDIÇÃO DE IMAGENS FIXAS

###### Introdução

- Descobrir o Interface
- Abrir um Ficheiro, Compatibilidade (ex. ARCHICAD para Artlantis)
- Aplicação Batch Rendering

###### Catálogo de Media e Loja de Media

- Como funciona
- Conversão de Media existente (Aplicação Media Converter)
- Aplicação Implode-Explode

###### Criação e Manipulação de Perspectivas

- Criação de Novas Perspectivas.
- Background, Foreground e Infinite ground
- Utilização da Caixa de Corte
- Definir a inserção num local.
- Parâmetros de Rendering.
- Pós Produção.

##### 2ª SESSÃO - OBJECTOS E SHADERS | LUZES E SOL

###### Objectos e Shaders

- Biblioteca de texturas.
- Aplicação de texturas e shaders
- Importação de texturas
- Criação de Shaders.
- Utilização de Billboards (transparências).
- Colocação dos objectos Artlantis a partir do Catálogo de Media.
- Importação e exportação de objectos.
- Criação de um objecto Interno.
- Como utilizar Layers.

### **Luzes e Sol**

- Criação e manipulação do Sol, luzes e radiosidade
- Definir Pontos de Luz, Projectores e Luzes Paralelas
- Tipos de luzes predefinidas
- Duplicar Luzes
- Efeitos de Lentes
- God rays

### **3ª SESSÃO - ANIMAÇÃO | QUICKTIME VR**

#### **Vistas Paralelas**

- Criação de Vistas

#### **Quicktime VR**

- Panorama VR
- Objecto VR

#### **Animação**

- Interface
- Animação de Câmaras
- Animação de Objectos
- Animação de Luzes - Luz do Sol
- Animação de Nuvens e Água

#### **iVisit 3D**

- Criação e conversão para dispositivos móveis

---

### **Critérios de Atribuição de Certificados de Formação INFOR:**

Os critérios de avaliação aplicados pelos formadores INFOR, para a obtenção do Certificado INFOR são:

1. Assiduidade - mínimo 85%
2. Avaliação individual e contínua, durante o decorrer do curso.