

# Modelação e Visualização Tridimensional em Arquitectura



UNIVERSIDADE  
DE LISBOA



FACULDADE DE ARQUITETURA  
UNIVERSIDADE DE LISBOA

Mestrado Integrado em Arquitectura  
Ano Lectivo 2022-2023 2º Semestre  
Docente - Nuno Alão 3º Ano

20201024



EMILIE DA SILVA COSTA

**U** LISBOA

UNIVERSIDADE  
DE LISBOA



FACULDADE DE ARQUITETURA  
UNIVERSIDADE DE LISBOA

**MVTA**

Mestrado Integrado em Arquitectura  
Ano Lectivo 2022-2023 2º Semestre  
Docente - Nuno Alão 3º Ano

# MODELAÇÃO COM O 3DS MAX

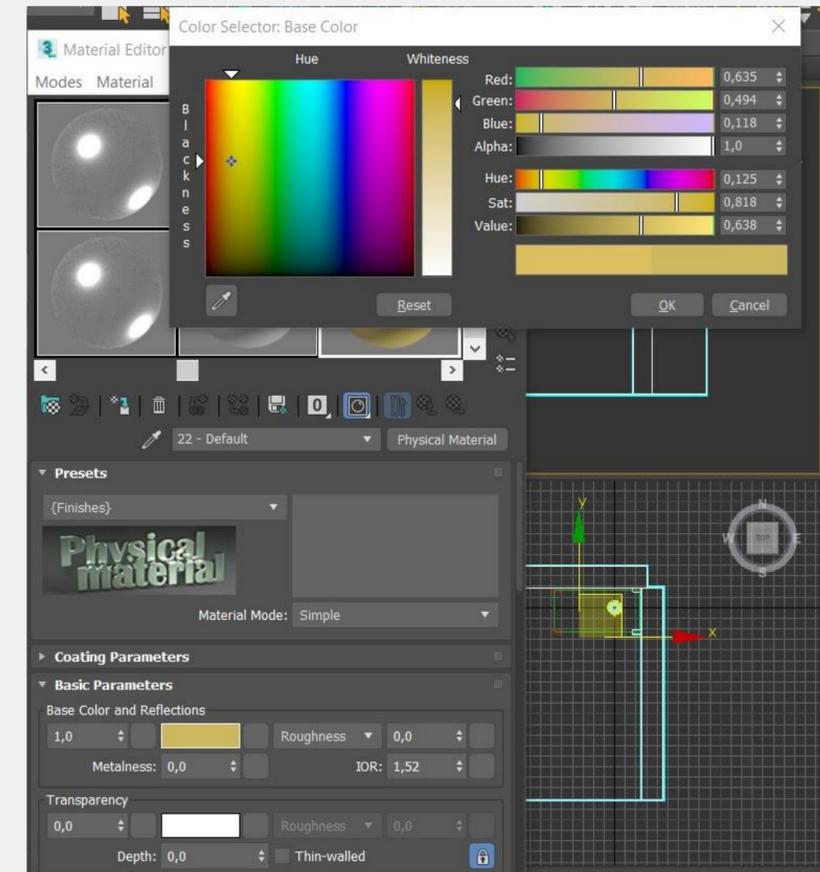
## NA AULA - EXERCÍCIO

PÔR UMA MATERIALIDADE ADEQUADA Á LÂMPADA DO EXERCÍCIO ANTERIOR.

1. Criar uma cor a partir do 3DS MAX:

A partir do módulo “*Material Editor*” e de uma bola por “*default*” ajustar os efeitos e as funções até chegar a cor e ao efeito desejado.

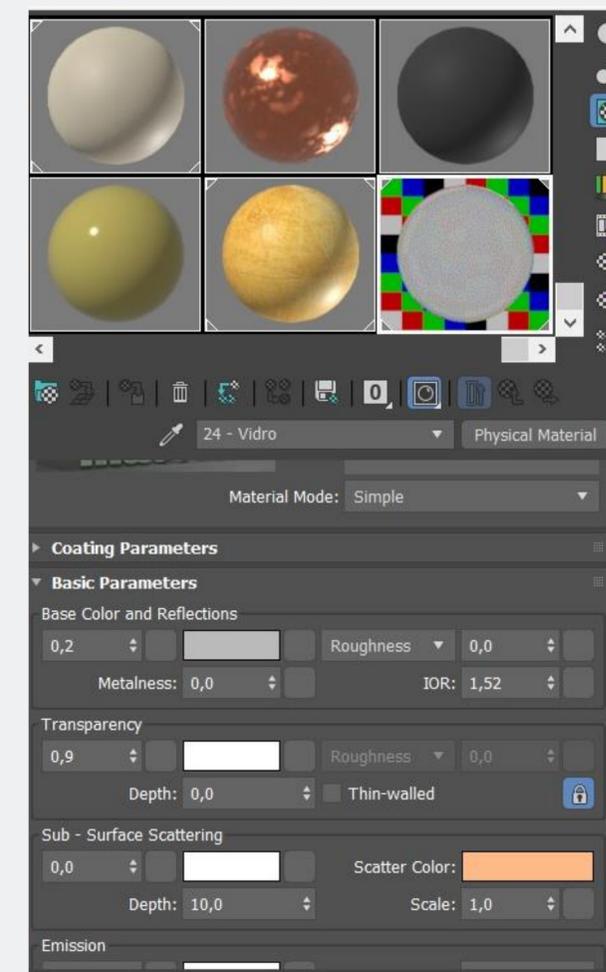
Para aplicar a cor, agarrar com o rato a cor criada e puxa-a até o objeto adequado.



# Exerc. 1.10 – Materialidade da lâmpada

## 2. Criação do vidro:

Utilizar a técnica anterior e aplicar um índice de transparência de 0,9.



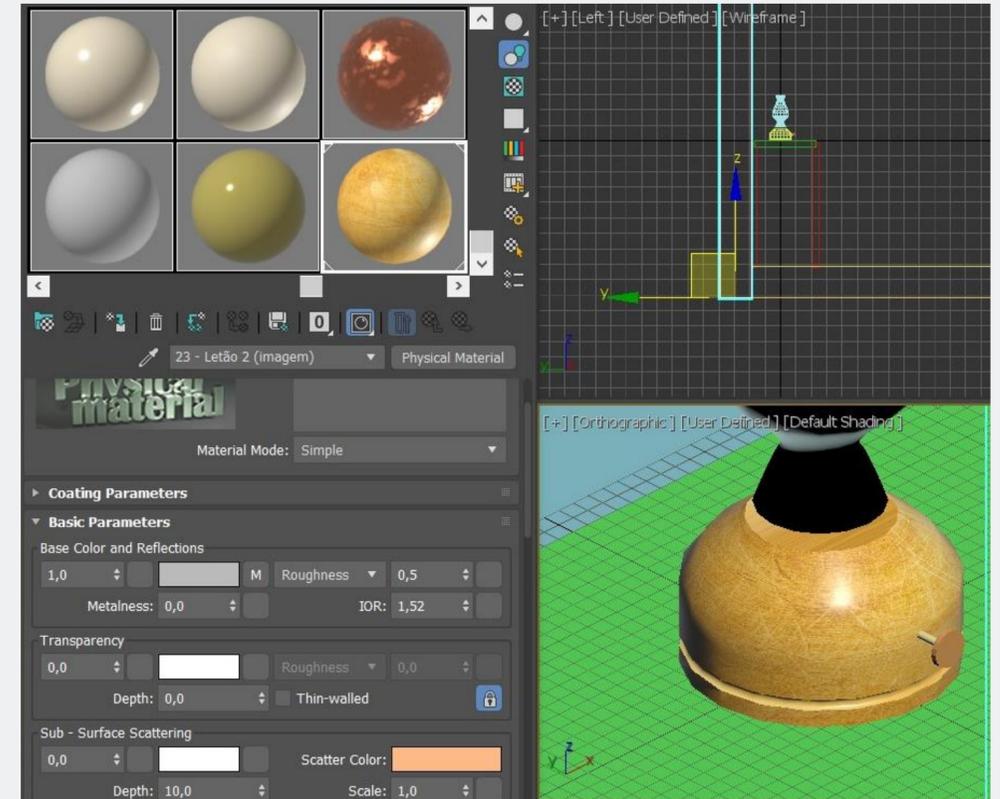
# Exerc. 1.10 – Materialidade da lâmpada

3. Criar uma cor a partir de uma imagem da net:

Escolher *online* uma fotografia e regista-a no computador e seguir os passos seguintes:

- *Generic.*
- *Base Color.*
- *General.*
- *Bip map.*
- Escolher o documento anterior, nos ficheiros do computador.

Finalmente, para aplicar a cor, agarrar com o rato a cor criada e puxa-a até o objeto adequado.



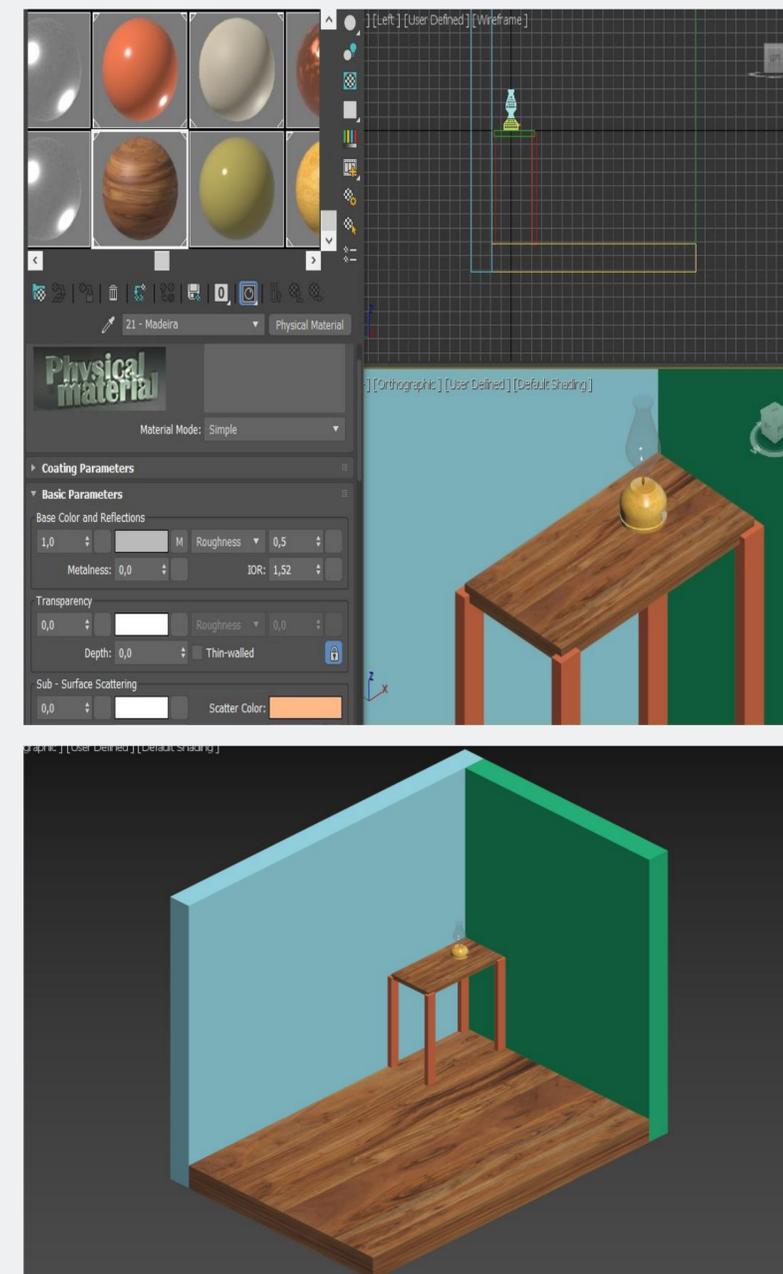
# Exerc. 1.10 – Materialidade da lâmpada

4. Criar a madeira da mesa e do soalho:

Utilizar a técnica anterior de importação de materialidade, encontrada *online*, e aplica-a aos objetos adequados.

NB: Para o soalho, ao aplicar um índice V de 1,5 se pode reduzir a largura das bandas de madeira.

5. Para os pés da mesa, decidiu-se aqui utilizar a opção do Material editor para aplicar uma cor *Matte Plastic*, com um tãõ alaranjado.



# Exerc. 1.10 – Materialidade da lâmpada

6. Para criar o efeito de betão das paredes, seguir as etapas seguintes:

- *Special maps.*
- Bump map: 0,7
- V: 1,5.
- *Roughness: 1*

7: Para a chama, colocar:

- Mudar a cor.
- *Emission: 0,7*
- Opção *Light:*
  - *Free light.*
  - *Yes.*
- *User Define:*
  - *Lighting and shadow > Ativar "illuminate with scene light"*

# Exerc. 1.10 – Materialidade da lâmpada