

Modelação e Visualização Tridimensional em Arquitectura

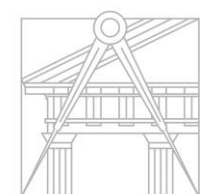
2021 1001



Ana Bárbara Costa

U LISBOA

UNIVERSIDADE
DE LISBOA



FACULDADE DE ARQUITETURA
UNIVERSIDADE DE LISBOA

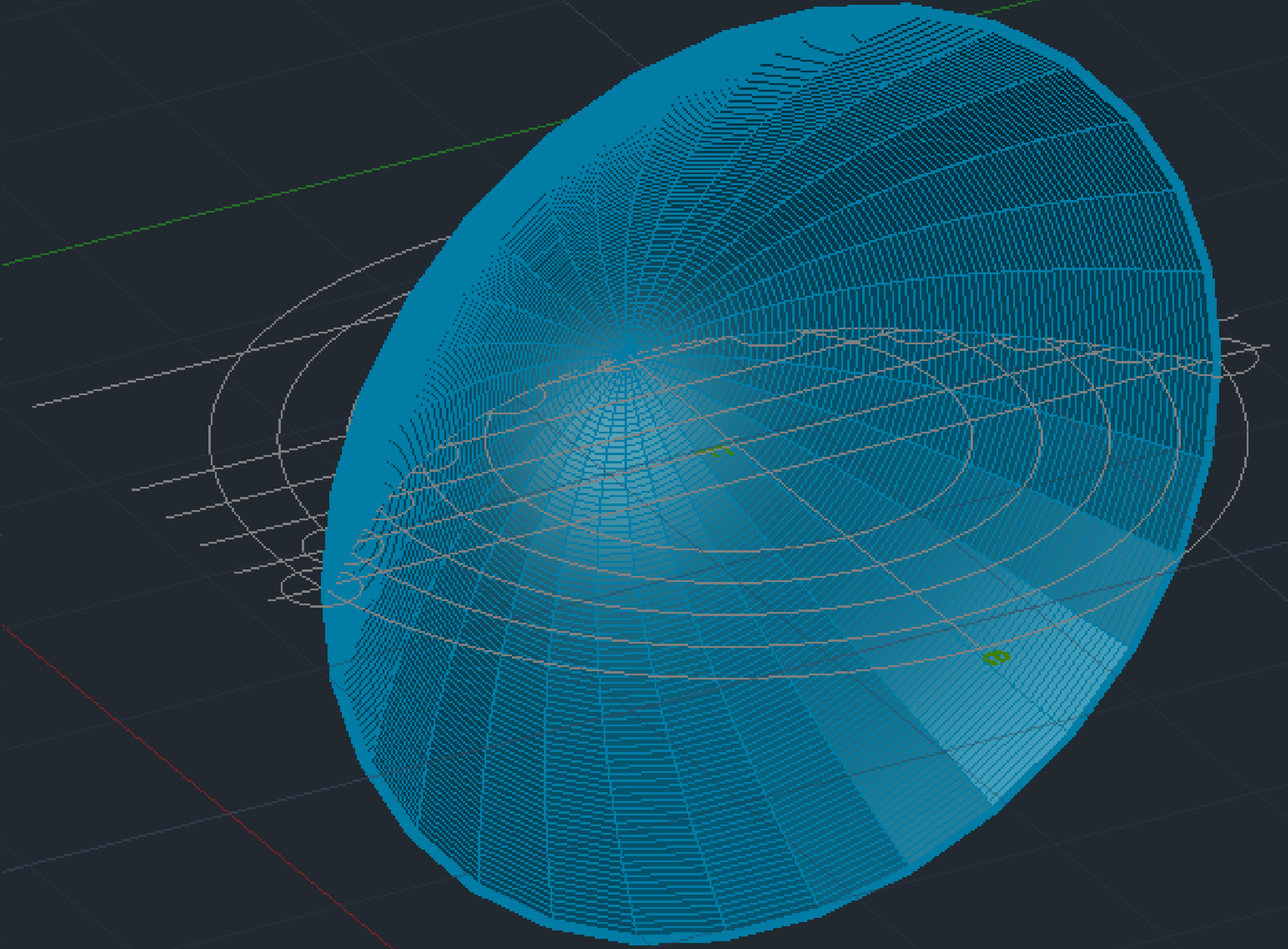
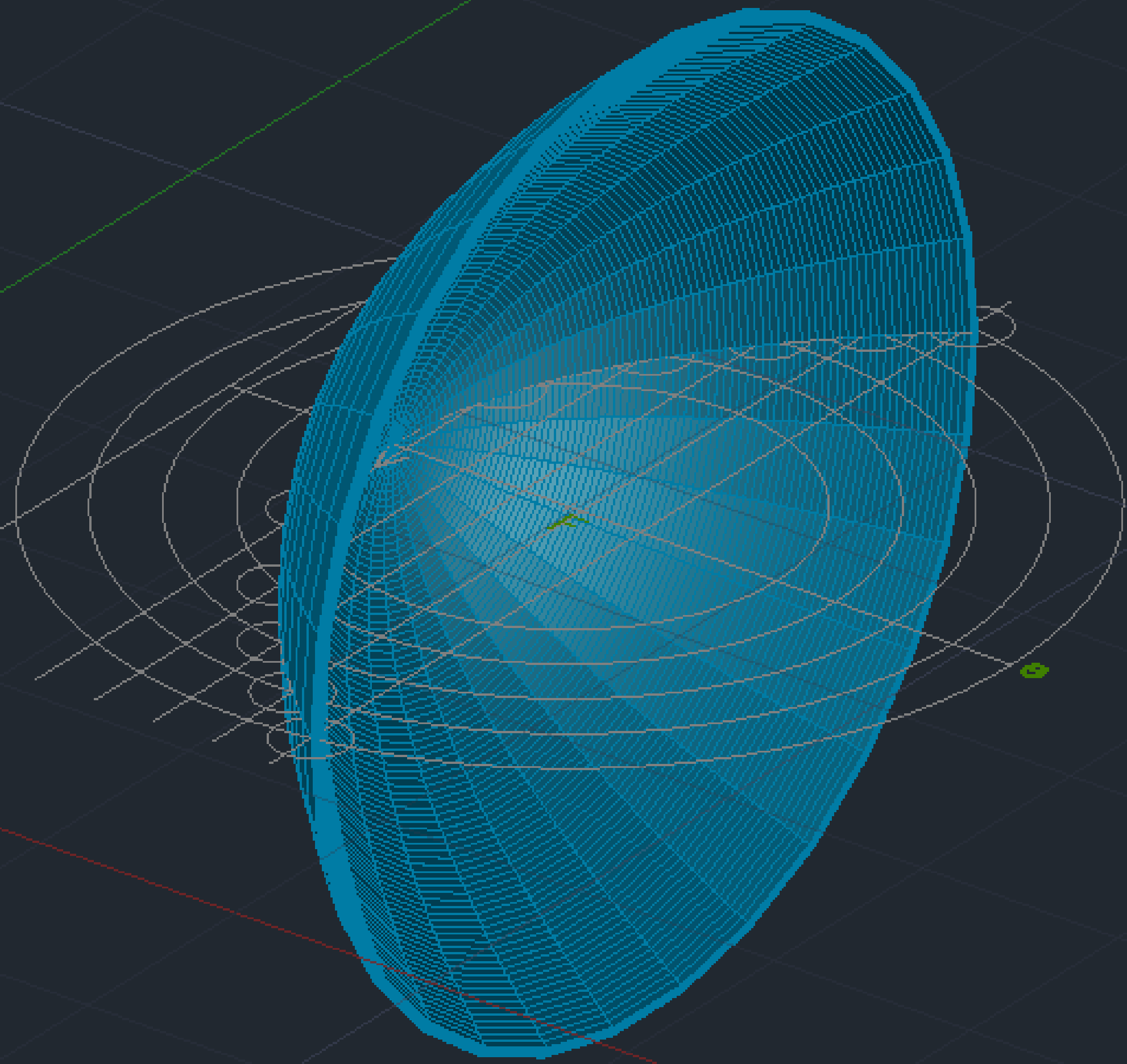
MVTA

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

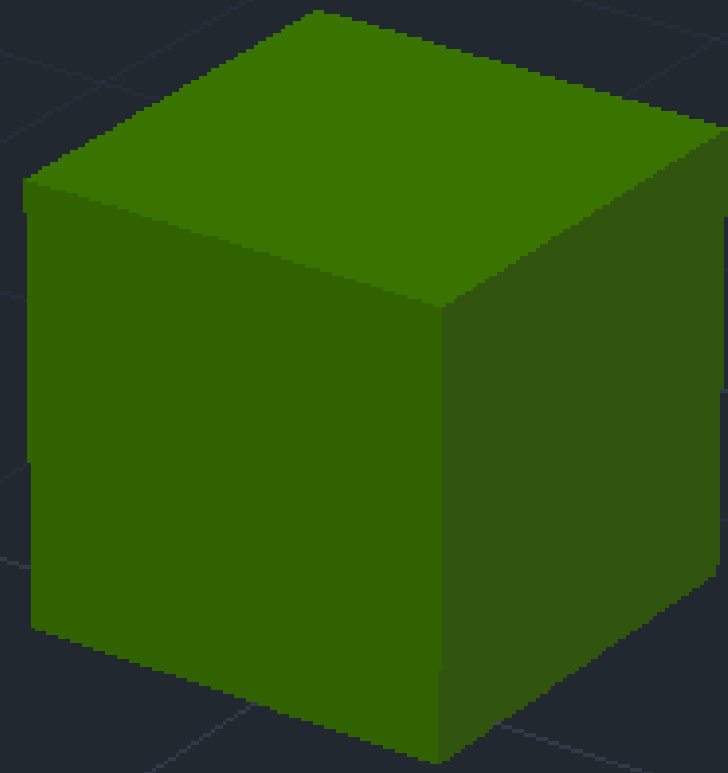
ÍNDICE

Exerc. 1.1.- Superfície Parabólica

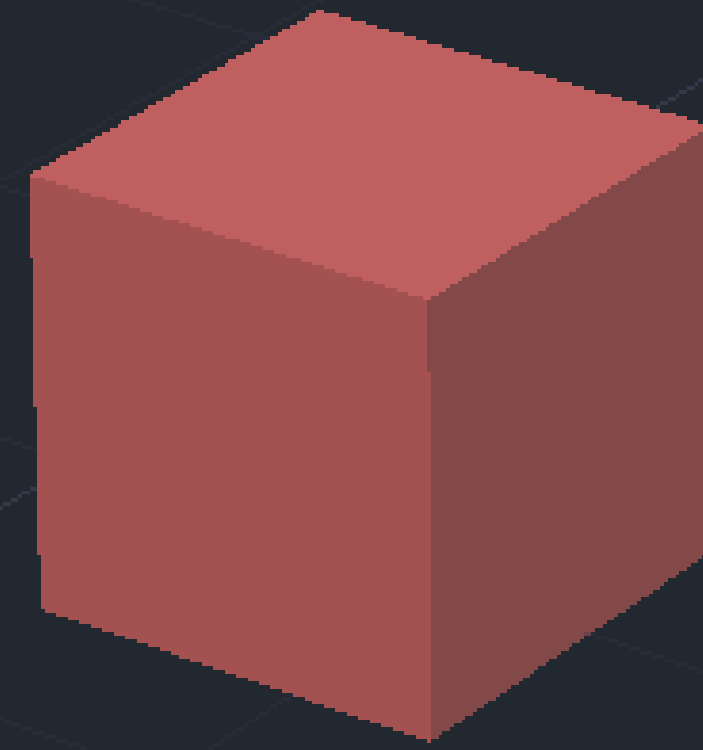
Exerc. 1.2.- Sólidos Geométricos



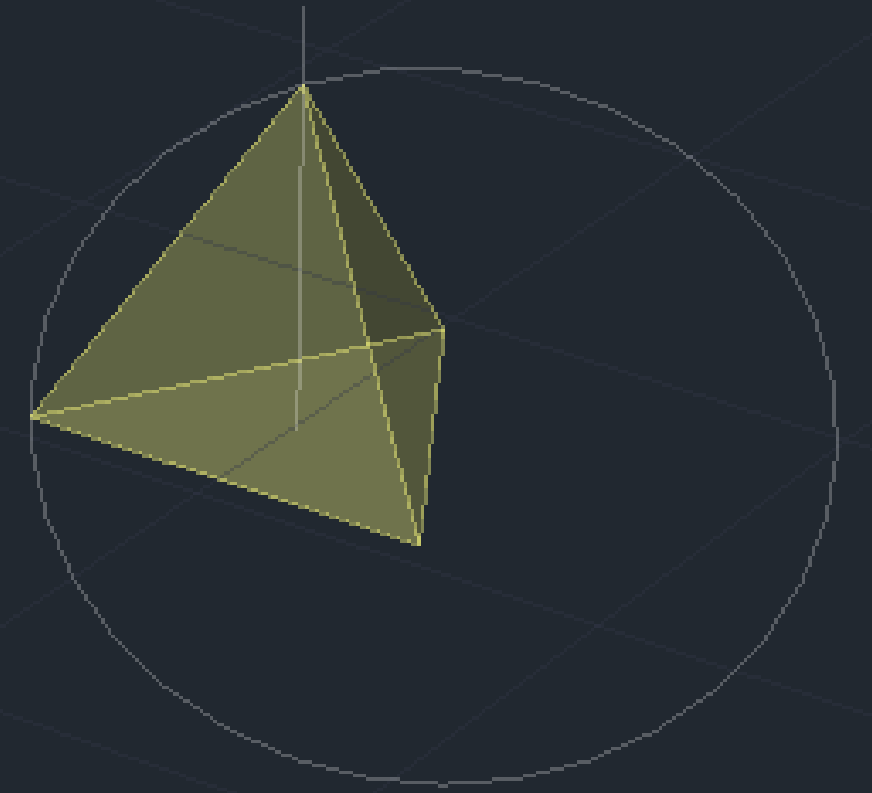
Exerc. 1.1 - Superfície Parabólica



Box

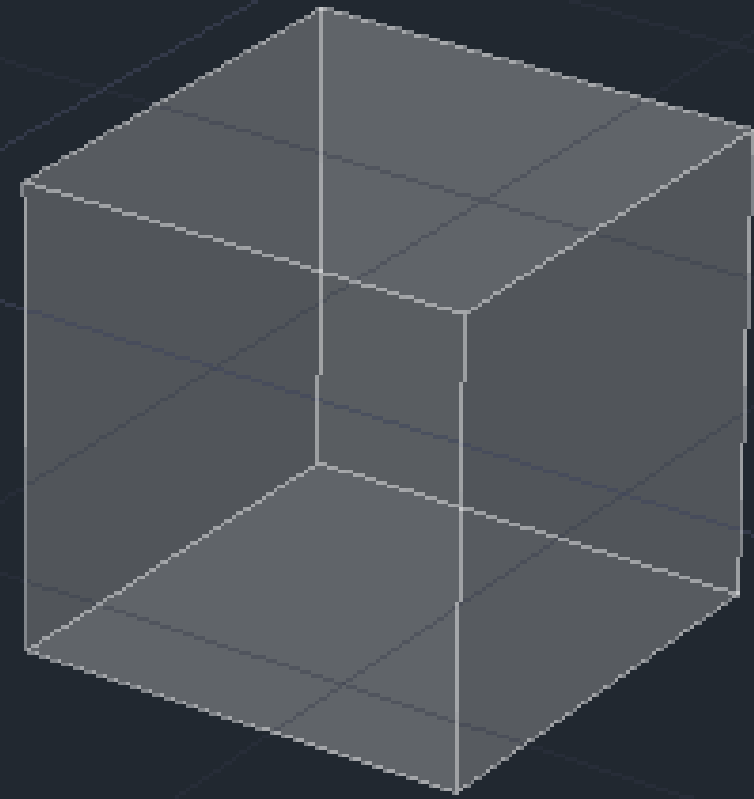


Extrude

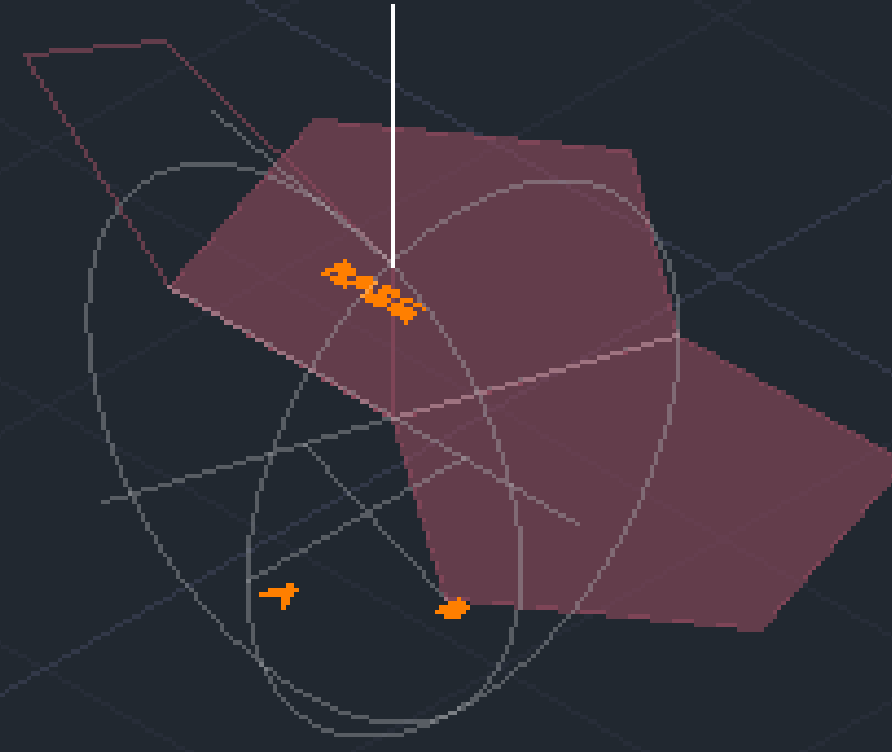


Tetraedro

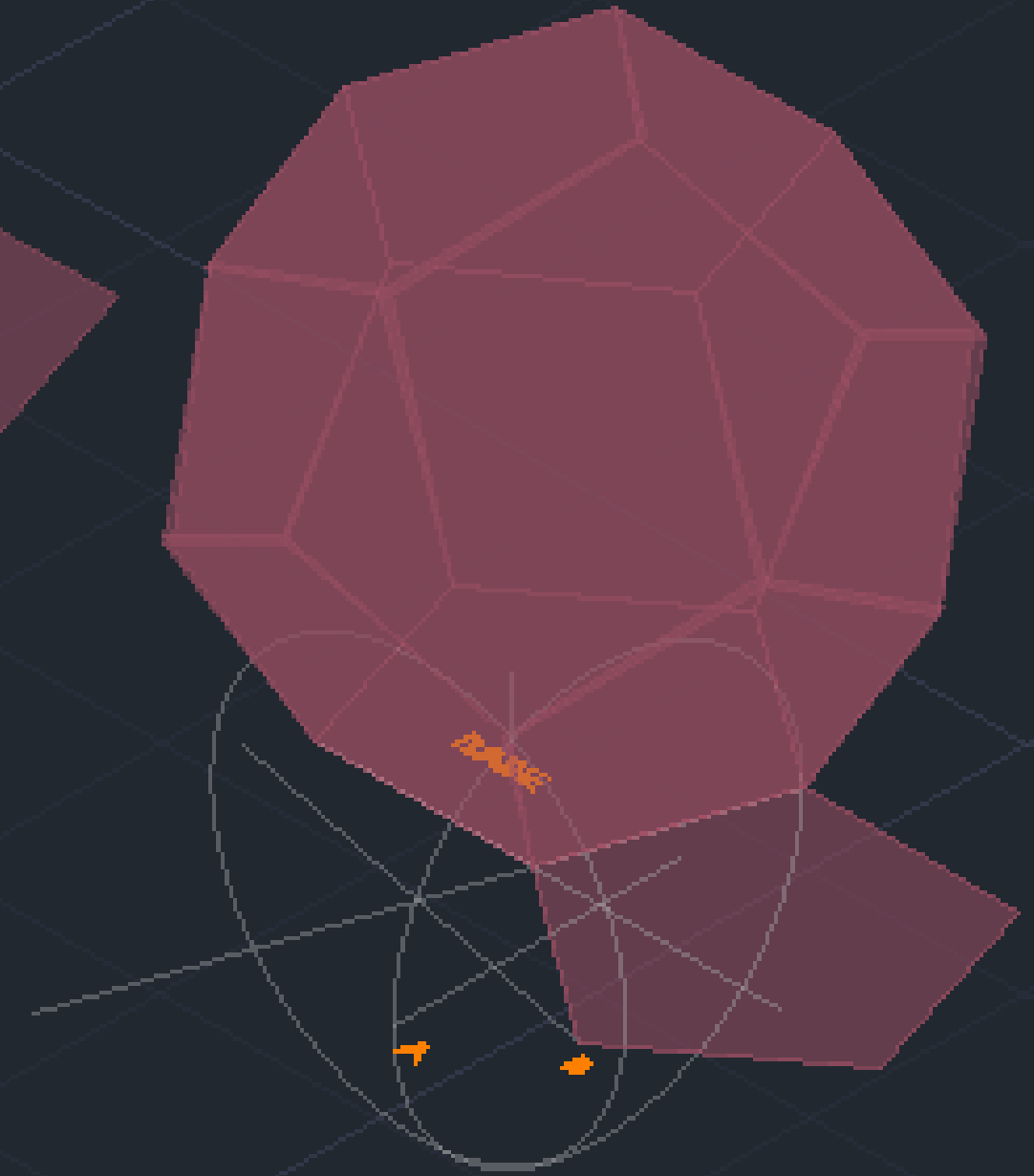
Exerc. 1.2 – Polígonos



Hexaedro

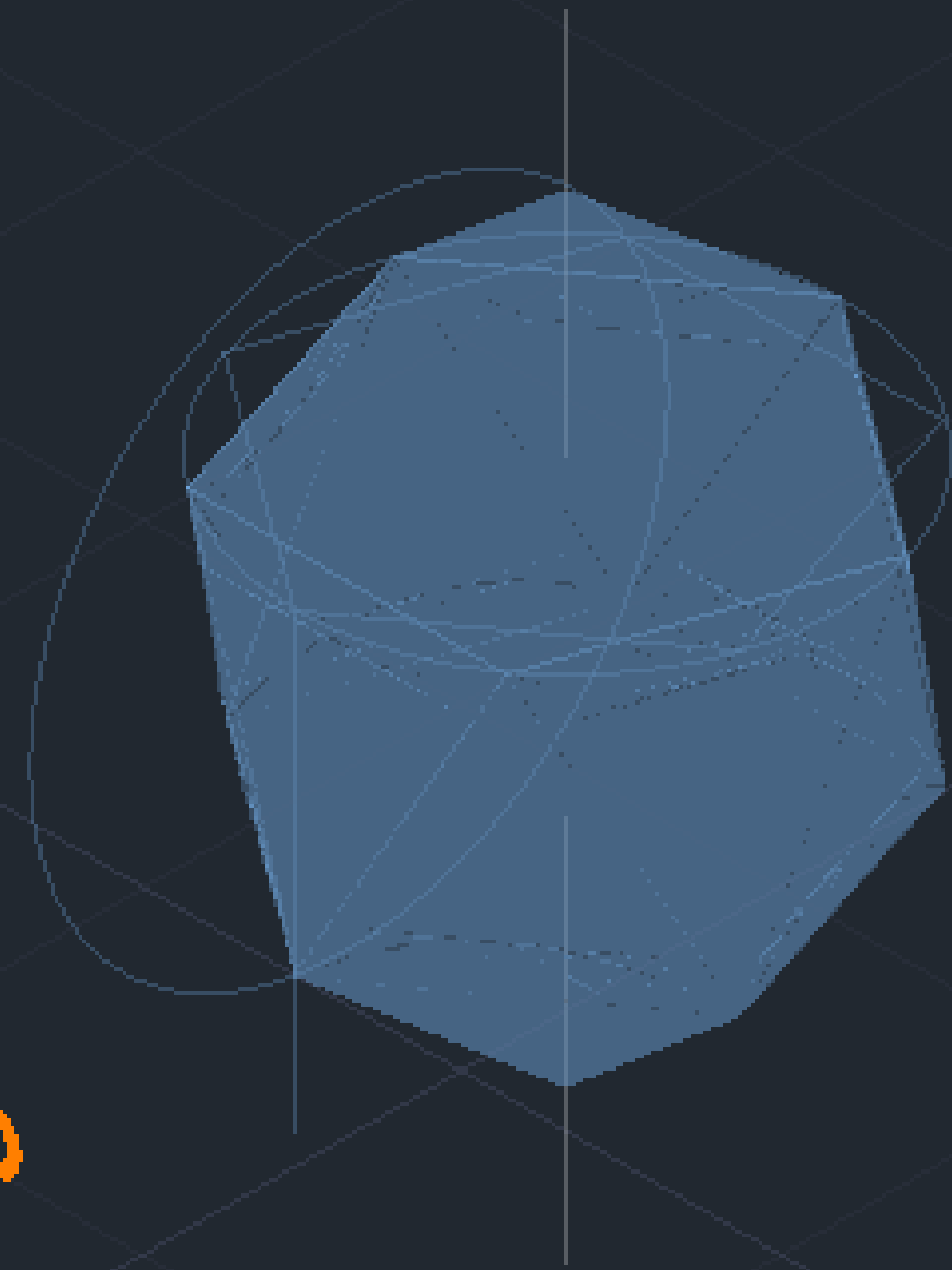


Dodecaedro

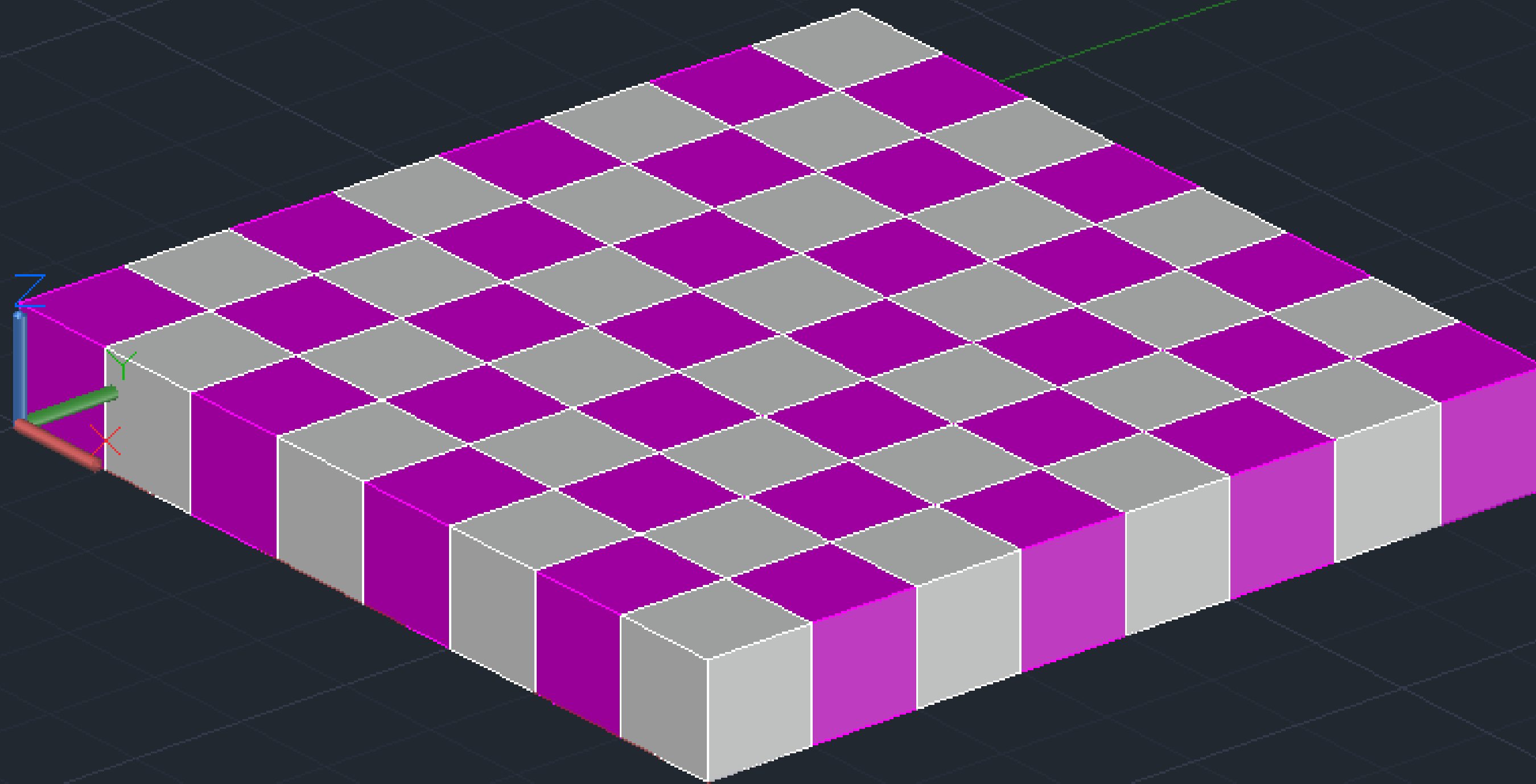


Exerc. 1.2 – Polígonos

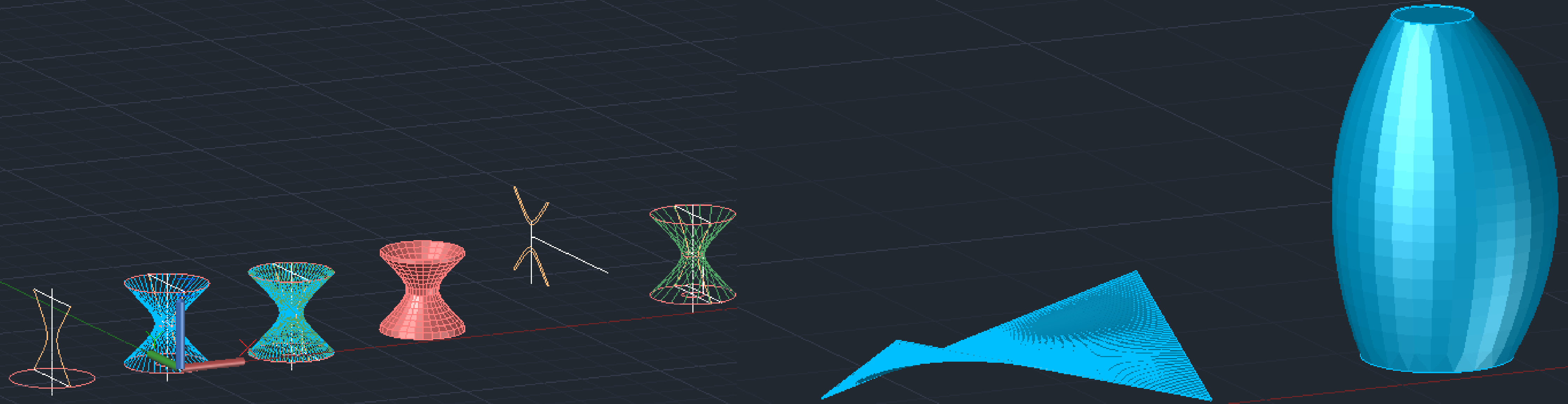
icosaedro



Exerc. 1.2 – Polígonos



Exerc. 1.3 – Xadrez, Hiperboloide



Exerc. 1.3 – Hiperboloide, Museu Guggenheim

Lamparina

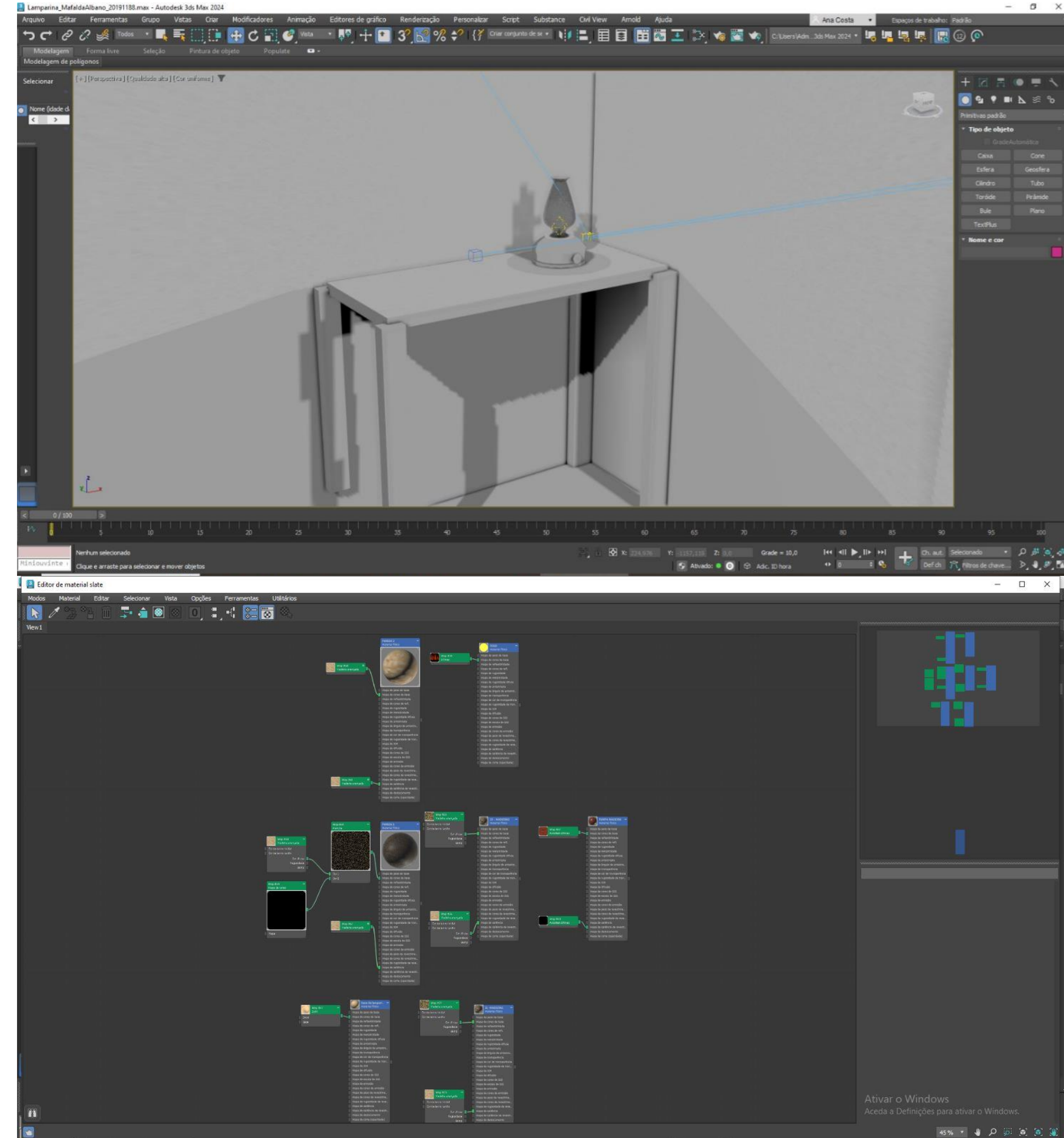
Começamos por moldar e criar os planos com a ferramenta CAIXA.

Depois de termos moldado a lamparina e a mesa começamos por editar as texturas no software PHOTOSHOP para terem mais luminosidade.

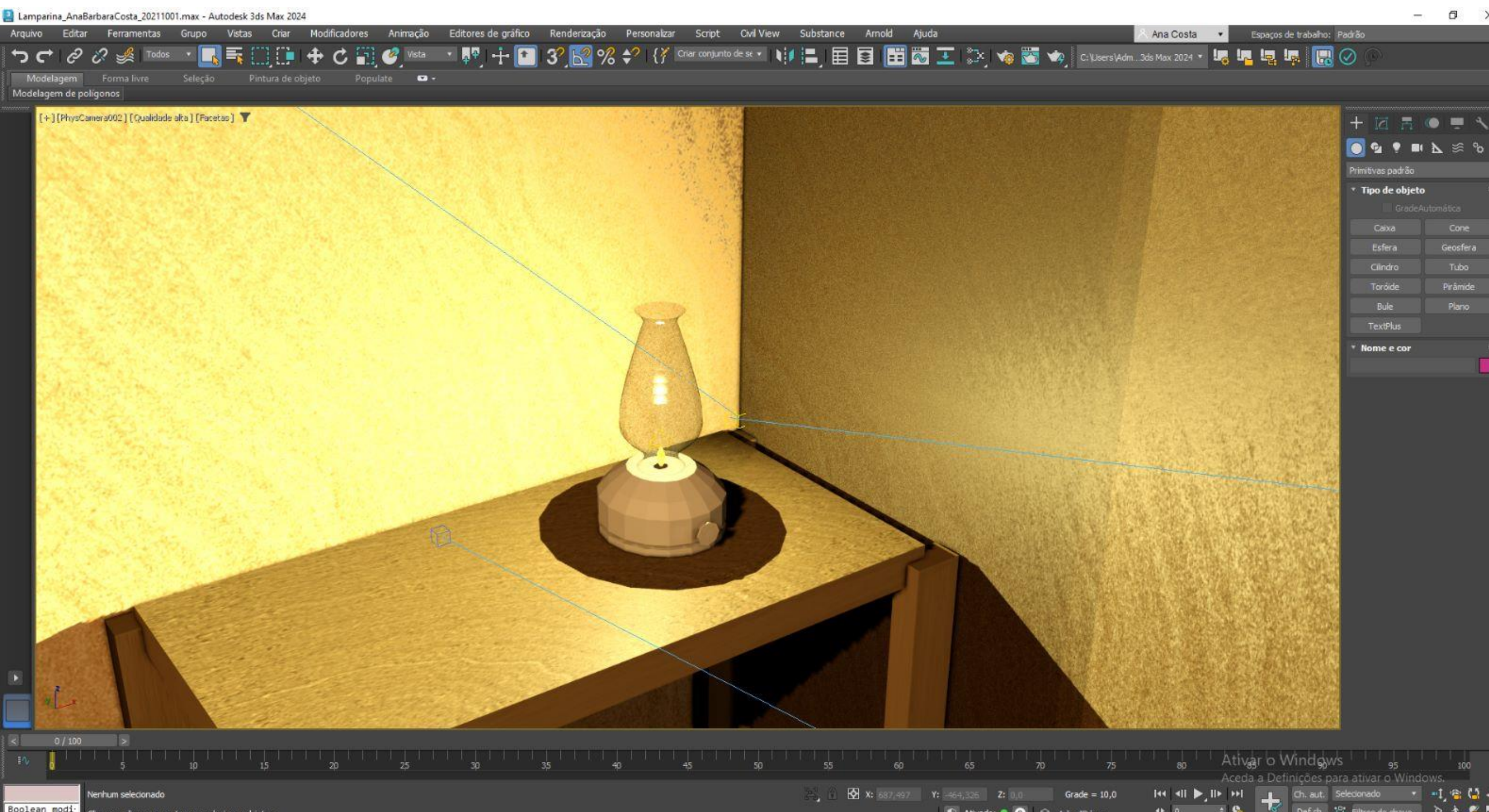
De seguida, começamos a criar texturas para os objetos referidos, desde madeira a betão.

Com o comando BITMAP conseguimos criar texturas mais diversificadas e mais específicas para o nosso objeto.

O passo seguinte depois de colocar as texturas nos respetivos objetos fiz um render com a iluminação colocada.



Exerc. 2 – Lamparina



Exerc. 2 – Lamparina



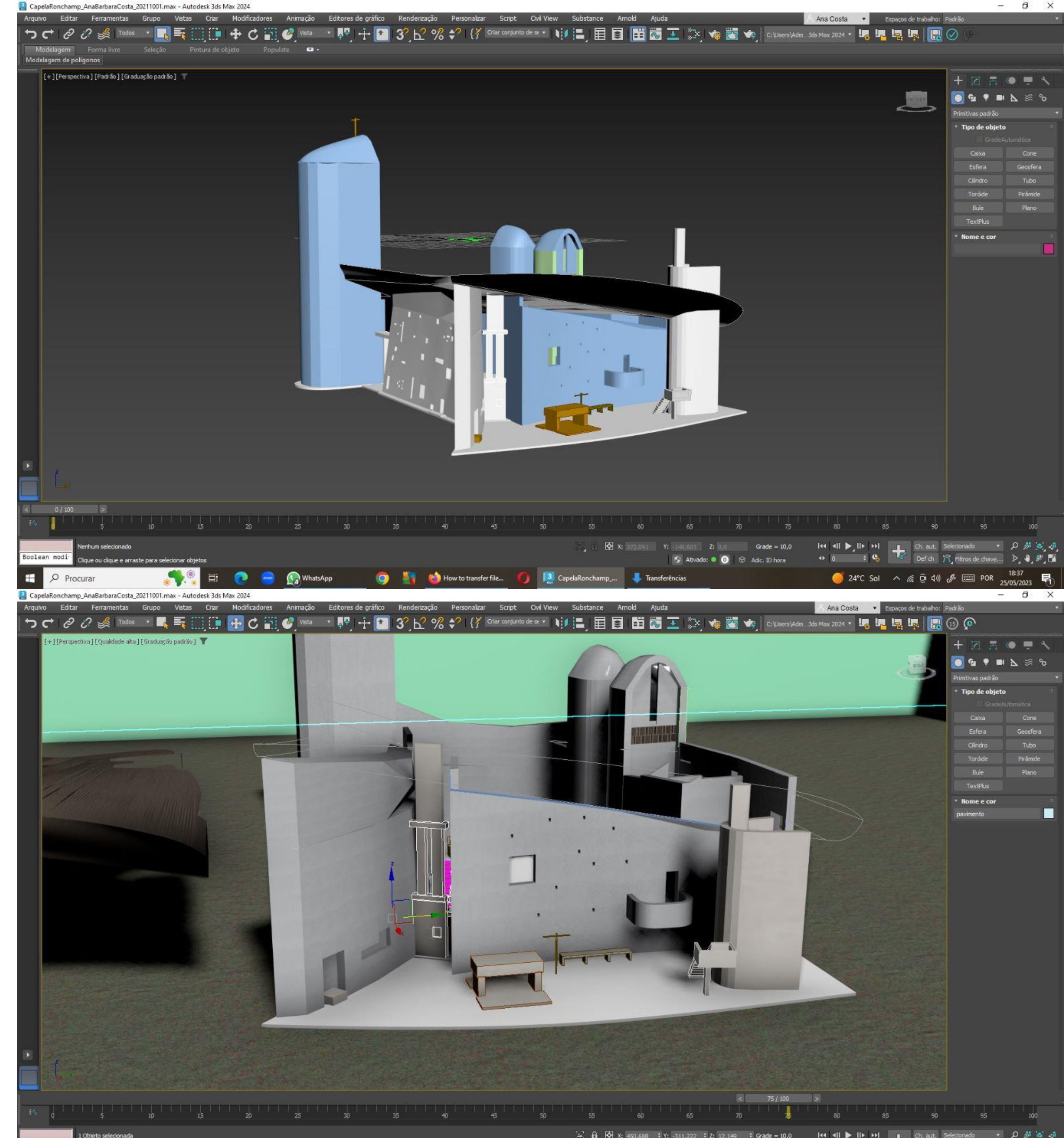
Exerc. 2 – Lamparina

Trabalho Individual- Capela Ronchamp

Comecei por adicionar no 3DStudioMax o ficheiro realizado em grupo em AutoCAD.

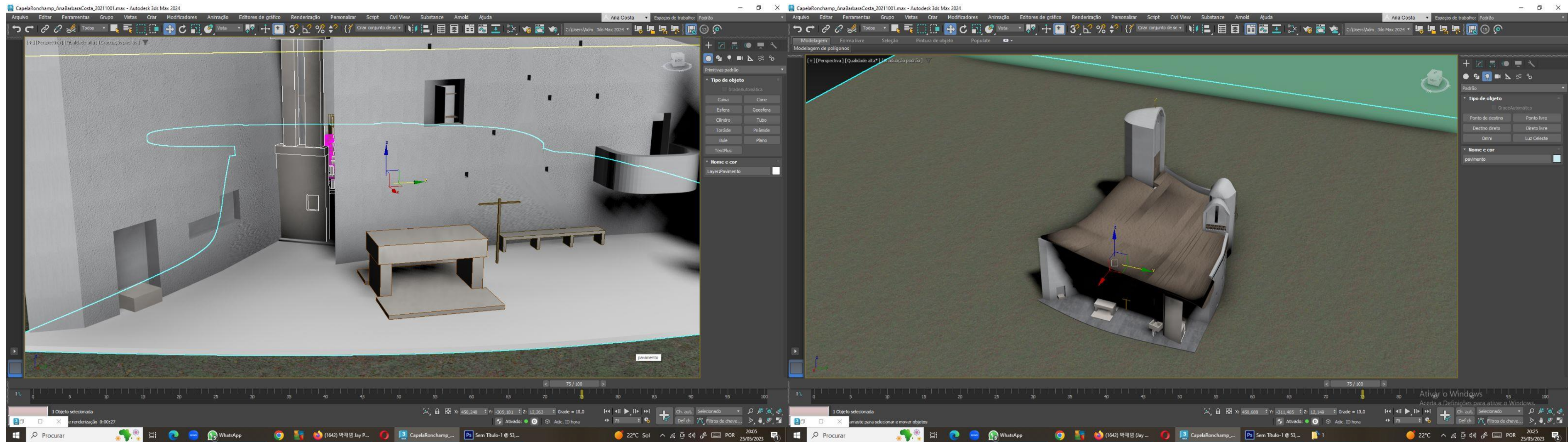
De seguida fui à procura das texturas específicas para colocar na Capela Ronchamp.

Com as texturas finais adicionadas nos respetivos locais com o comando BITMAP comecei por tratar da iluminação.



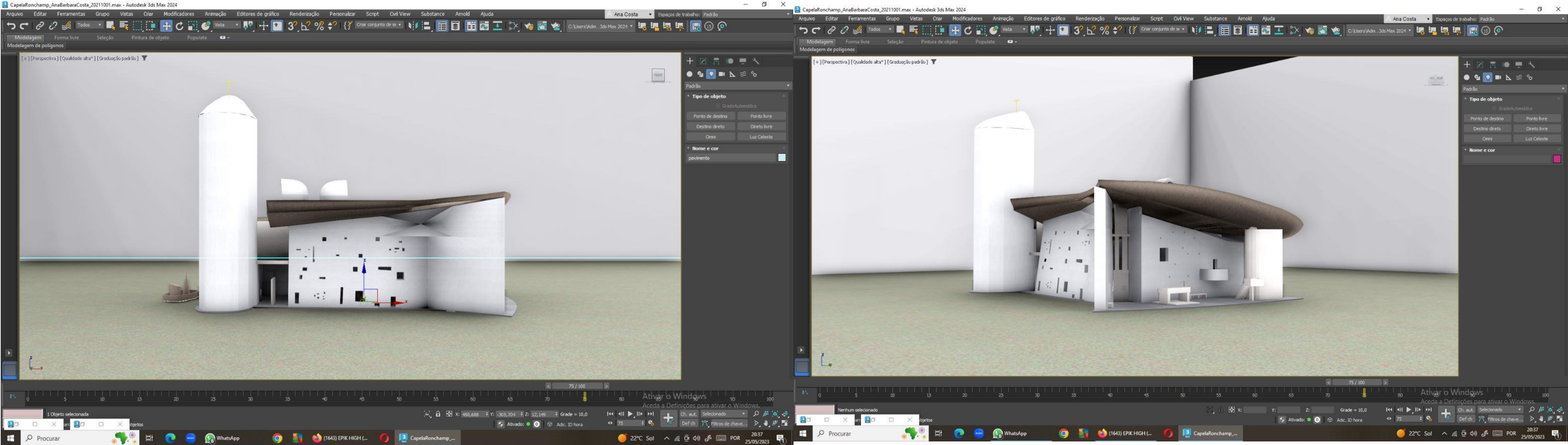
Exerc.3— Trabalho Individual

Trabalho Individual- Capela Ronchamp



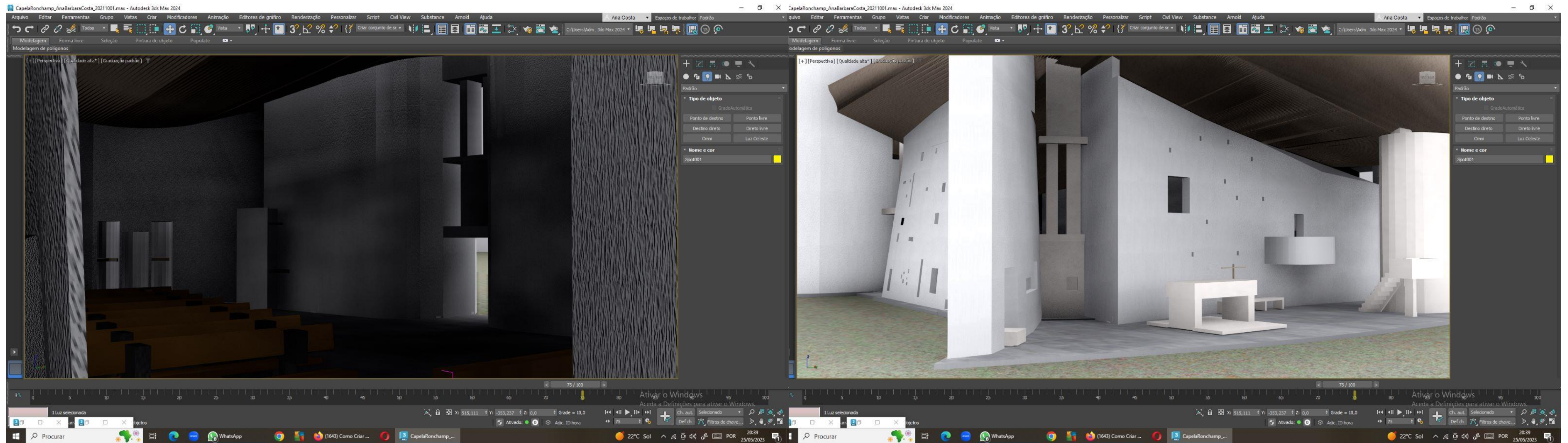
Exerc.3– Trabalho Individual

Trabalho Individual- Capela Ronchamp



Exerc.3– Trabalho Individual

Trabalho Individual- Capela Ronchamp



Exerc.3— Trabalho Individual

Trabalho Individual- Capela Ronchamp

Quando estava quase a terminar achei melhor colocar um background para criar uma envolvente à animação.

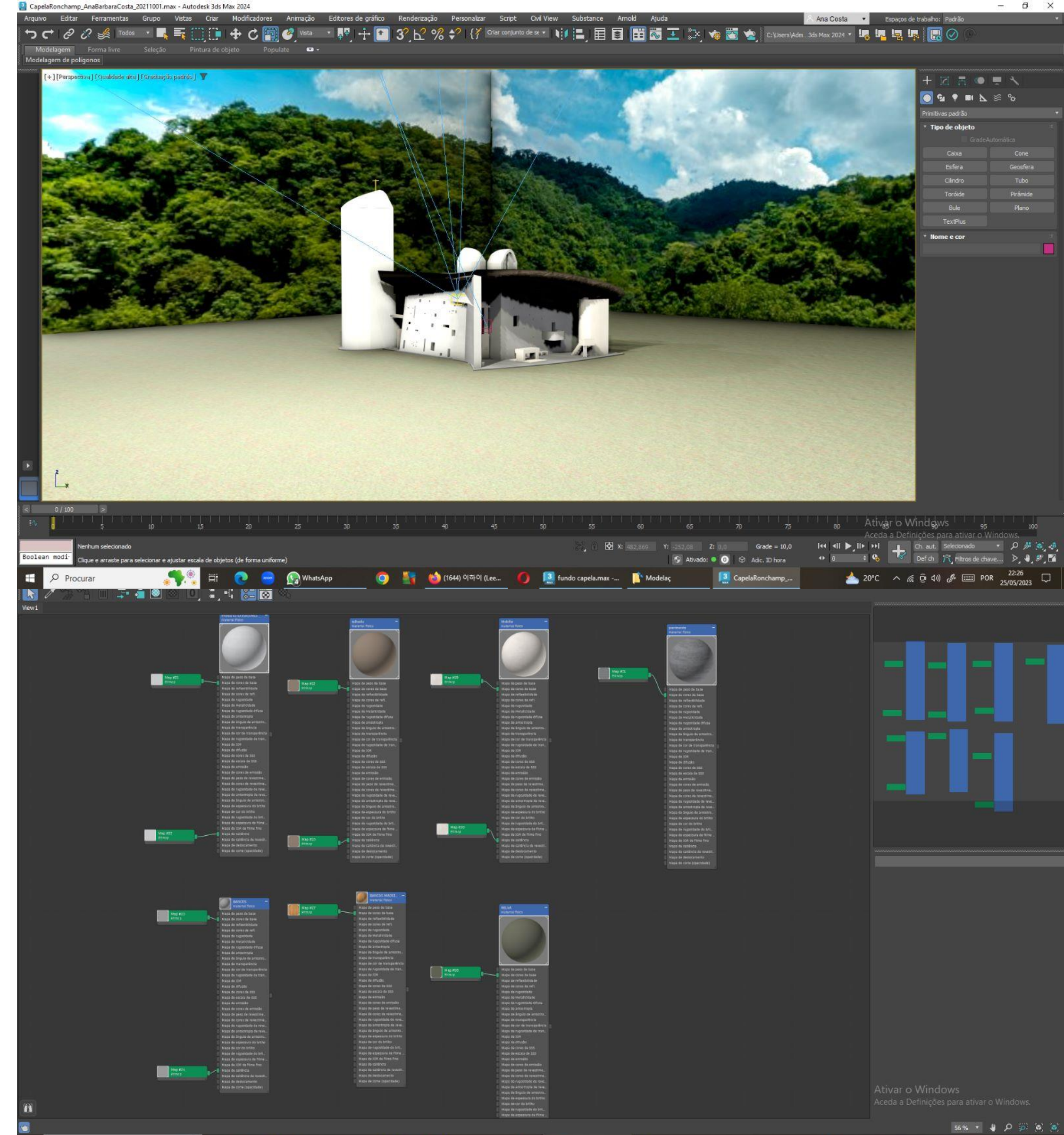
Fui buscar as imagens em formato png e criei uma textura com o comando BITMAP.

Para a iluminação fui criando vários pontos de luz com várias intensidades e cores para parecer o mais real à iluminação solar.

Fiz os renders com diferentes câmaras e a animação também.

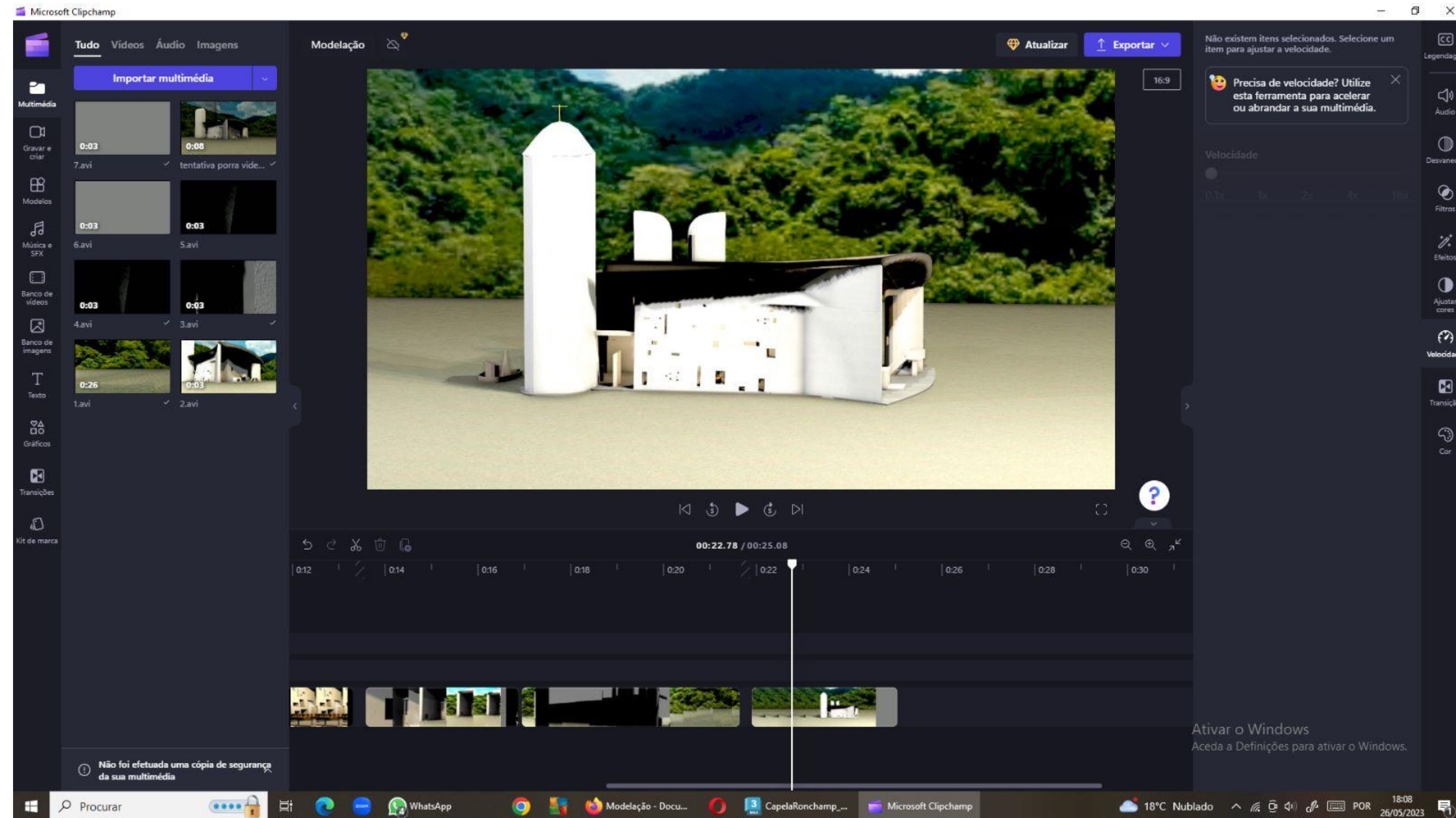
Cada frame de animação foi realizado com diferentes câmaras.

No final juntei tudo com o programa de edição de vídeo e adicionei uma música de fundo.



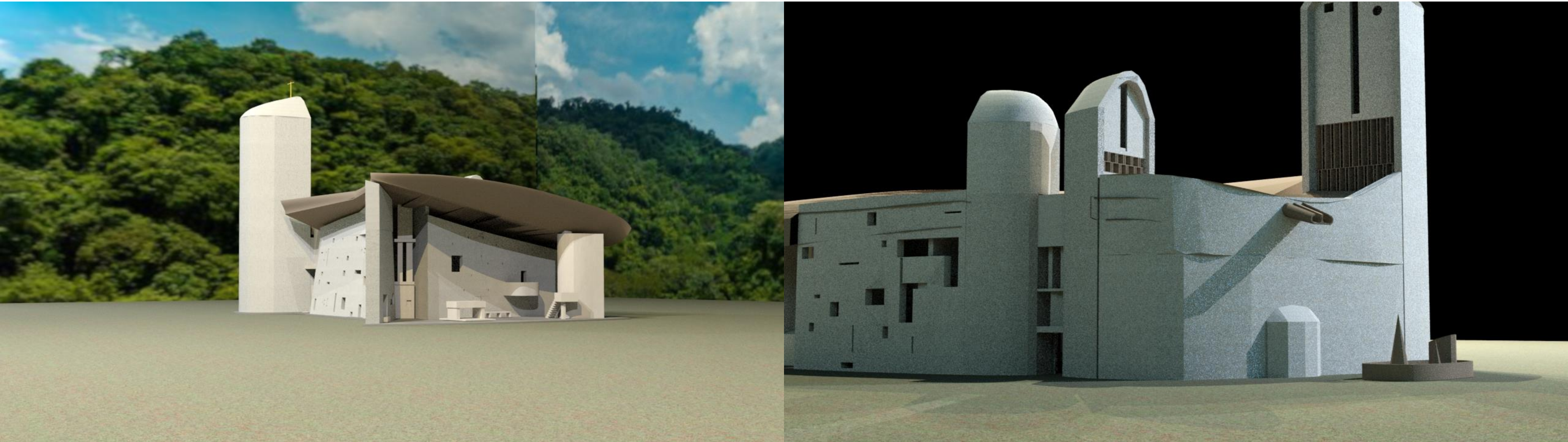
Exerc.3— Trabalho Individual

Trabalho Individual- Capela Ronchamp



Exerc.3— Trabalho Individual

Trabalho Individual- Capela Ronchamp



Exerc.3– Trabalho Individual

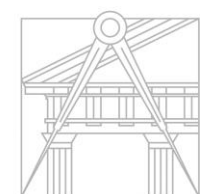
2021 1001



Ana Bárbara 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