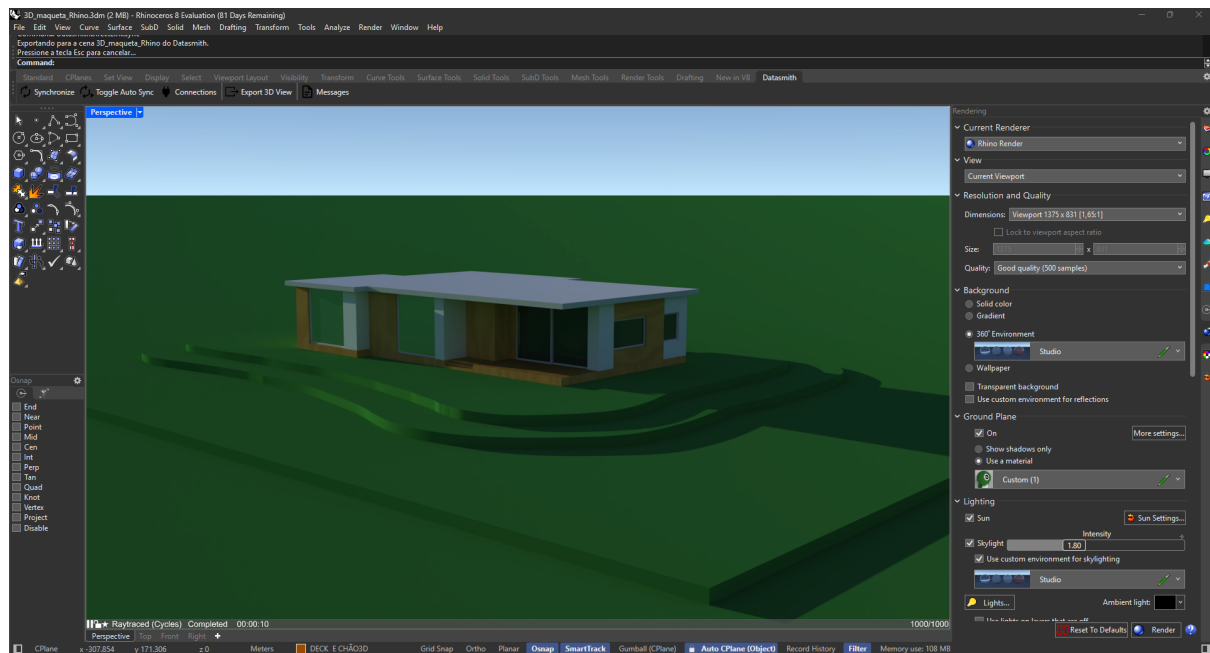


RESUMO 5 - Twinmotion

Introdução

Para passar o modelo 3D do Autocad para renders no Twinmotion, é preciso, primeiro, modelar em Autocad, passar o 3D para Rhino 8, preparar materiais e layers, e só depois ligar o modelo ao Twinmotion por link direto (Datasmith) para trabalhar a parte visual.

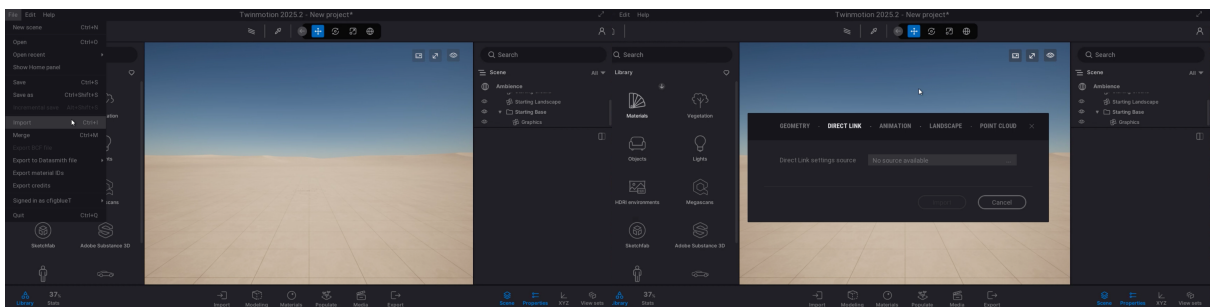


Do AutoCad ao Twinmotion

O modelo 3D é primeiro convertido do Autocad para o Rhino 8, mantendo a organização por layers para facilitar a atribuição de materiais por grupos de objetos.

No Rhino, é recomendado atribuir materiais simples a todos os objetos, layer a layer, garantindo que cada grupo tem um material distinto e independente.

A ligação ao Twinmotion faz-se através do plugin Datasmith: no Rhino usa-se o “link direct com o Datasmith” e no Twinmotion o “Import direct Link”, com ambos os programas abertos, o que permite atualizar o modelo sem voltar a exportar tudo.



Preparação de materiais

Para evitar que um material aplicado num objeto “contamine” outros, é importante assegurar que os objetos ficam independentes, usando funções como Collapse Hierarchy e Unlink no fluxo para o Twinmotion.

Esta preparação garante que, no Twinmotion, cada objeto ou grupo pode receber materiais próprios sem conflitos entre layers e sem erros de herança de materiais.

Interface e navegação no Twinmotion

O Twinmotion exige instalação via Epic Launcher e integração com ferramentas como Rhino e o respetivo plugin Twinmotion/Datasmith para importação de modelos.

A navegação faz-se com movimentos de rato e atalhos: selecionar com botão esquerdo, pan com botão direito, orbitar com a roda (SH+roda), setas para translação no plano XY, roda para dolly in/out e teclas Q/E para subir e descer no eixo Z.

Organização, câmara e ambiente

O programa organiza o projeto em layers e objetos, permitindo seleção, isolamento e gestão de informação BIM, fases e transformações numéricas dos elementos.

Há controlo detalhado de câmara (especificações, vista ortográfica ou perspetiva, clipping, posição), ambiente (localização, weather, luz solar) e efeitos (FX), e também do tamanho das imagens (screenshots).



Materiais, bibliotecas e outputs

O Twinmotion inclui uma biblioteca de materiais e modelos 3D (Twinmotion, Quixel Megascan, Sketchfab, Adobe Substance), com vegetação, veículos, personagens, luzes, mobiliário e objetos urbanos.

No programa podem aplicar-se materiais aos objetos com controlo de parâmetros, usar mapas de céu e luz HDRI, inserir luzes artificiais ligadas a candeeiros e criar terreno e vegetação com ferramentas como Populate e blocos de vegetação.

A produção de media no Twinmotion permite criar imagens, vídeos, panoramas e apresentações do modelo 3D. Esses conteúdos são geridos na galeria de media, onde o programa calcula e exporta os renders e as animações, processo que pode ser demorado se o modelo for pesado ou muito detalhado.

