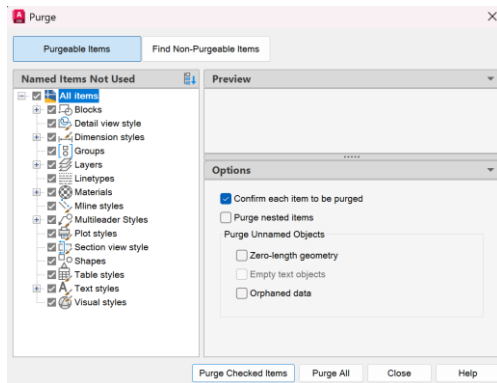


Resumo 5 - Rhino e Twinmotion

1 - Criar uma cópia de segurança: Sempre use uma cópia do arquivo original, para não perder dados importante.

2 - Limpeza completa do modelo: Apague toda as linhas, blocos, textos e espessuras. O modelo precisa conter apenas sólidos ou regiões.

3 - Comando PURGE: Utilize este comando para tirar "lixo" do arquivo como layers vazias, blocos não utilizados e estilos de texto.



4 - Organização por Layers: Assegure-se que os objetos estão organizados por materiais (ex betão, vidro, caixilharia, telhado) pois a aplicação de materiais será feita com base nesta estrutura.

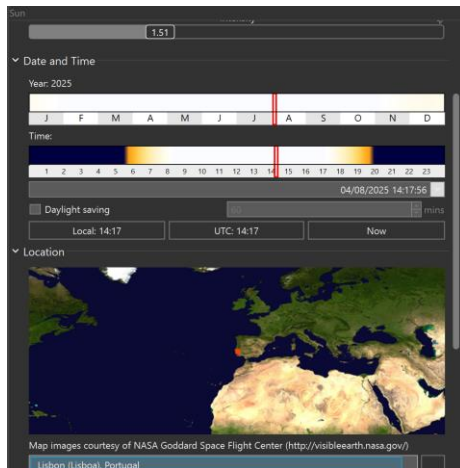
Fase 2: Trabalho Inicial no Rhino 8

5 - Importação correta: Ao abrir o arquivo limpo no Rhino, escolha as opções para ignorar espessuras, usar precisão máxima e manter a organização por layers.

6 - Configuração de Materiais: Atribua materiais às layers e ajuste as propriedades de reflexão, polimento rugosidade, transparência e cor.

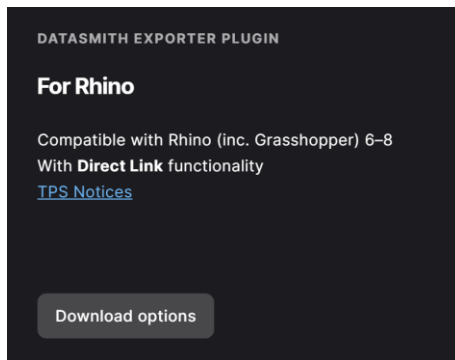
7 - Visualização: Use os modos Rendered ou Raytraced para conferir como os materiais reagem a luz em tempo real.

8 - Iluminação e Chão: Configura o Sol escolhendo a cidade como Lisboa e também a hora do dia ativa o Ground Plane chão com material de relva ou terra

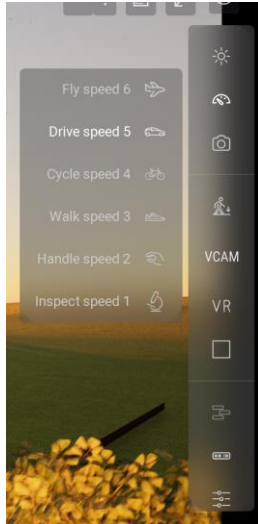


Fase 3: Sincronização e Detalhes no Twinmotion

9 - Conexão Datasmith: Instala o plugin Datasmith, a fim de estabelecer um "Link Direto" entre o Rhino e o Twinmotion. Com isto, qualquer mudança feita no Rhino se refletirá em tempo real no Twinmotion



10 - Navegação e Velocidade: Emprega os atalhos do teclado, de 1 a 6, para você ajustar a velocidade de navegação no modelo.

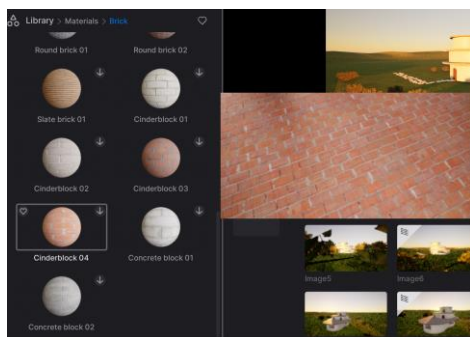


11 - Ambiente e Clima: Ajusta a localização geográfica, o mês do ano e ainda as condições atmosféricas tipo nuvens volumétricas, nevoeiro, ou até neve e chuva.

12 - Câmera e Composição: Constrói "Contentores de Media", que servem para guardar os teus ângulos de câmara. Ajusta a distância focal, é bom por volta de 50mm para evitar distorções de perspetiva.

13 -Materiais Avançados e Mapeamento UV:

Arrasta materiais da biblioteca do Twinmotion para os objetos.

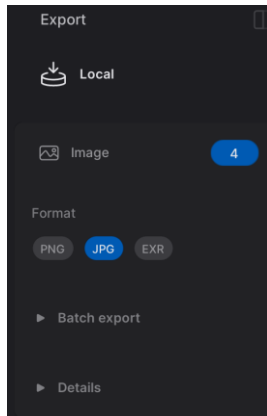


Ajuste a escala, e use o Offset (X e Y) para alinhar as texturas corretamente, isso é muito importante em tijolos ou telhas.

Configure o Emissivo, para objetos que precisam emitir luz como lâmpadas, e o Metálico, para caixilharias.

Fase 4: Renderização Final

14 - Definições de Exportação: Escolha a resolução da imagem (2K, 4K ou 8K) e o formato (JPEG ou PNG).



15 - Path Tracer: Se precisar da melhor qualidade, ative o Path Tracer (ou motor Accurate) antes de exportar.