

20241254

SORAIA JIN



U LISBOA

UNIVERSIDADE
DE LISBOA



FACULDADE DE ARQUITETURA
UNIVERSIDADE DE LISBOA

MGG

Mestrado Integrado em Arquitectura
Ano Lectivo 2025-2026 2º Semestre
Docente - Nuno Alão 2º Ano

MESTRADO INTEGRADO EM ARQUITECTURA E URBANISMO
FA-UL 2025 / 2026

MODELAÇÃO E ESTRUTURAÇÃO DE SUPERFÍCIES

Tendo como ponto de partida as 5 superfícies geradas por 2 directrizes, que originaram o estudo das conchas dos moluscos gastrópodes, escolha 1 delas e desenvolva uma superfície à sua escolha, seja a superfície de um molusco ou uma superfície de cobertura, utilizando sempre a aplicação do Grasshopper para determinar a superfície em questão.

1

Represente a sua superfície numa primeira folha A3, considerando :

- as 3 vistas ortogonais e uma vista perspéctica do seu modelo, considere os elementos acessórios que desejar.
- Se entender, utilize cores na recriação da superfície e dos elementos acessórios.
- Considere no seu Layout o nome do trabalho, os nomes das vistas, escalas das representações, o seu nome e turma, cotagens e outras indicações que entender.

2

- Numa segunda folha A3, apresente o código Grasshopper que resultou na construção da sua superfície. Deve fazer um printscreen do Script e colocá-lo na folha A3, de modo a que seja perceptível toda a sua programação.

3

- Pode apresentar o seu trabalho, no documento “Caderno Diário” desde que no topo da página inicial inclua o título **Trabalho 3**, seguido dos diversos sub-títulos, e no fundo da página final indique **Fim do Trabalho 2**.

4

- Deve legendar cada vista com o seu nome e escala.
- Se entender, pode cotar os elementos e anotar as vistas.

5

- Apresente o/os seus ficheiros de trabalho no formato 3dm, versão 7 ou menor.

No presente trabalho, **todas as imagens** entregues deverão ter uma **definição igual ou superior a 300 ppp** (ou dpi) e **dimensões** reais livres mas **suficientemente grandes para serem bem observadas e analisadas**.

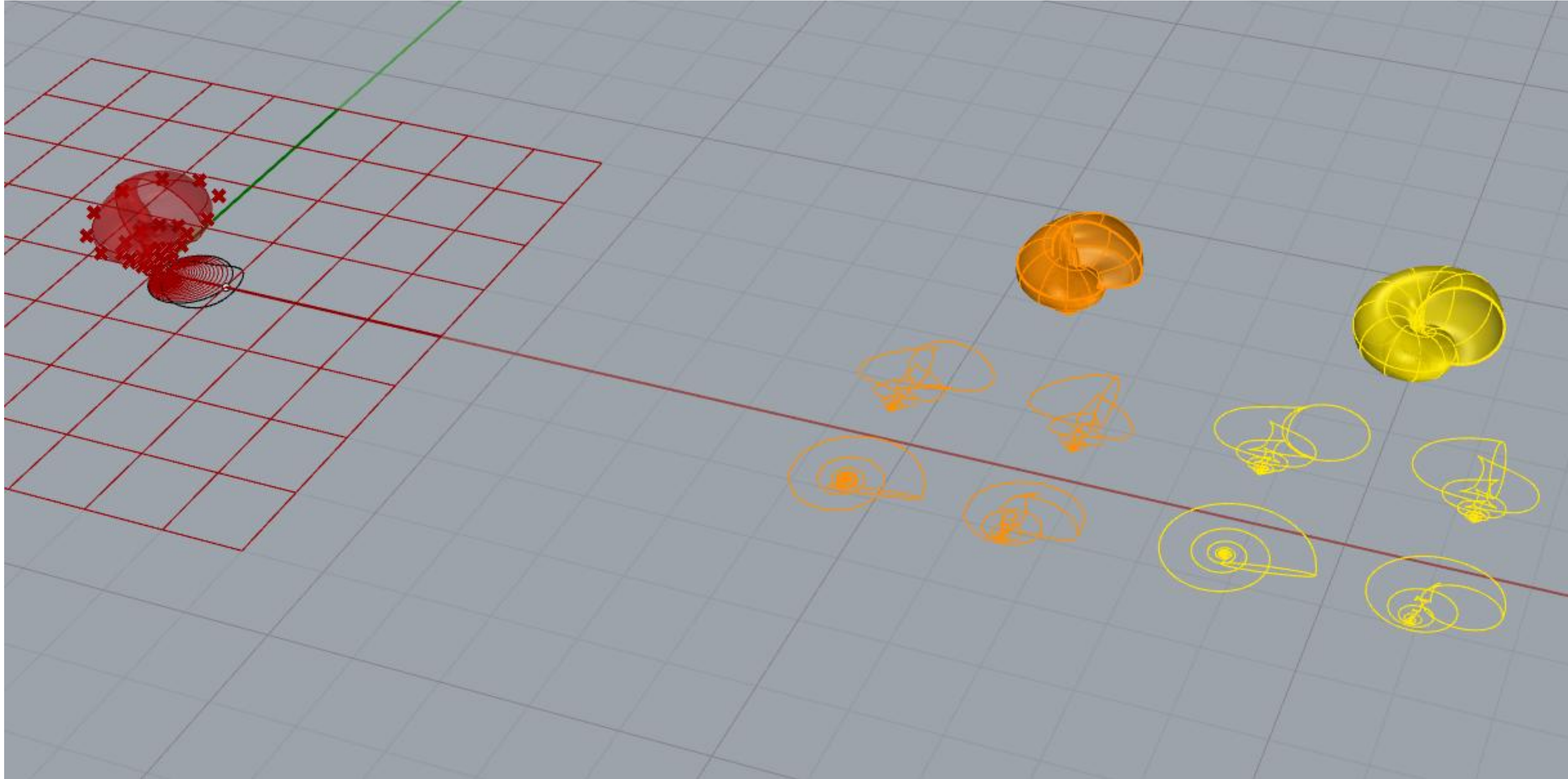
6

- **Data de entrega** até ao fim do dia 2026.Mai.18.

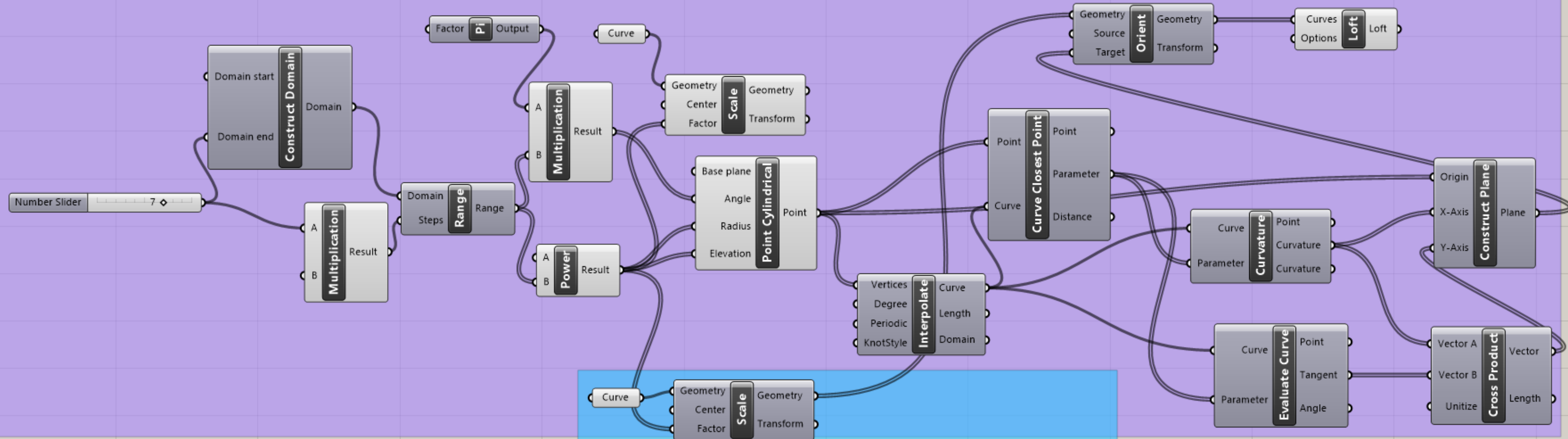
FIM

INÍCIO DO TRABALHO 3

Caramujo do mar

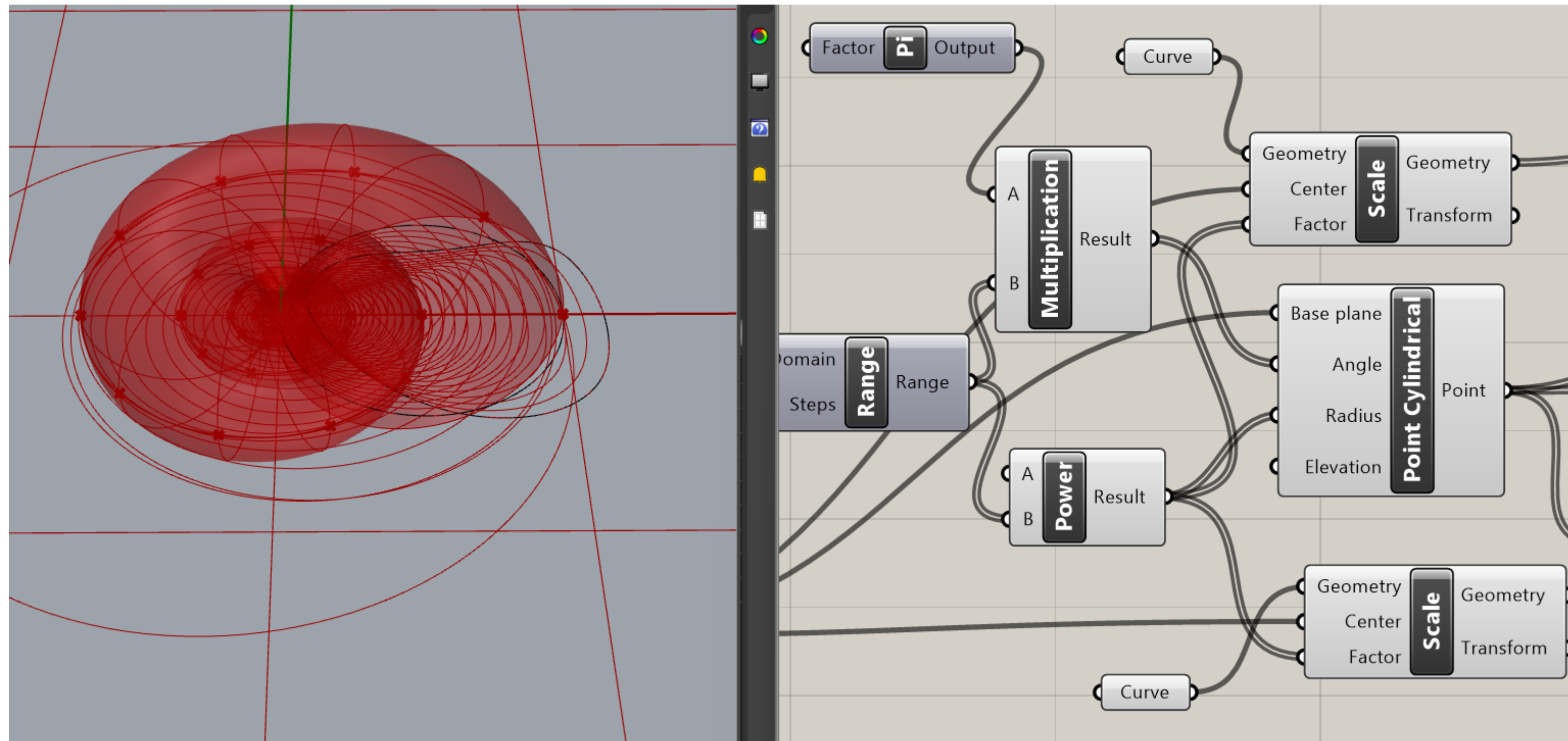


caramujo do mar



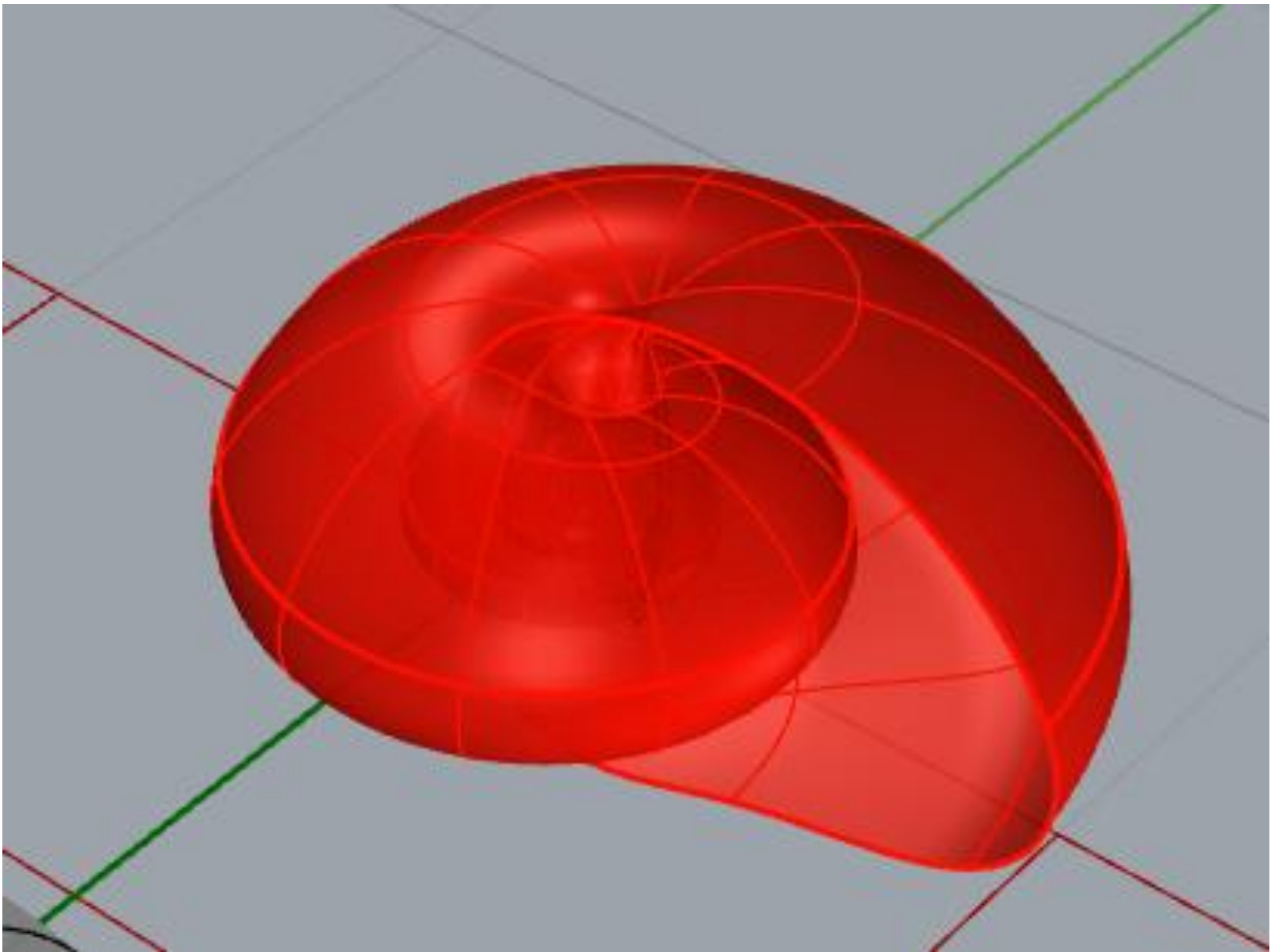
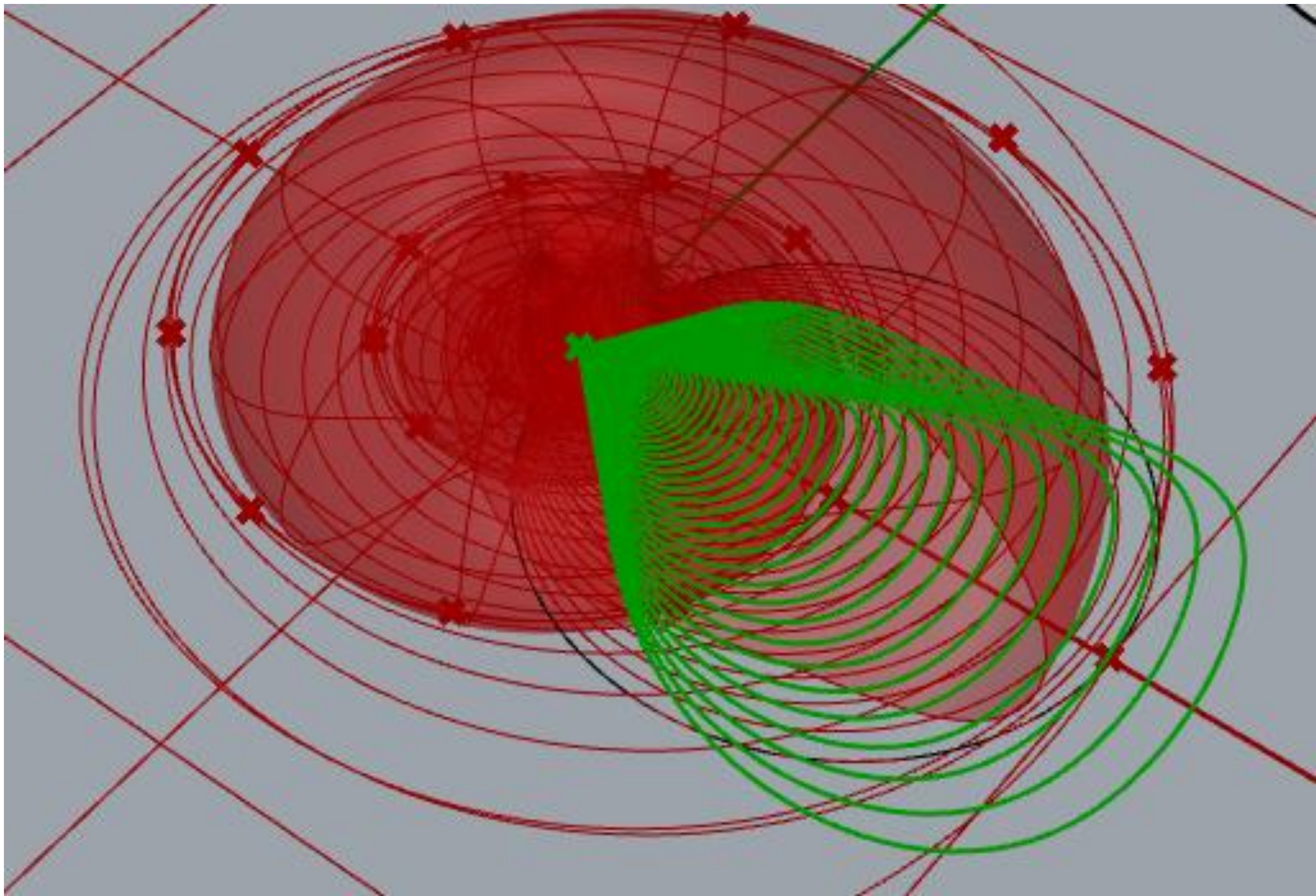
caramujo do mar deformado
(para ver tem que ligar geometry do scale à geometry do orient)

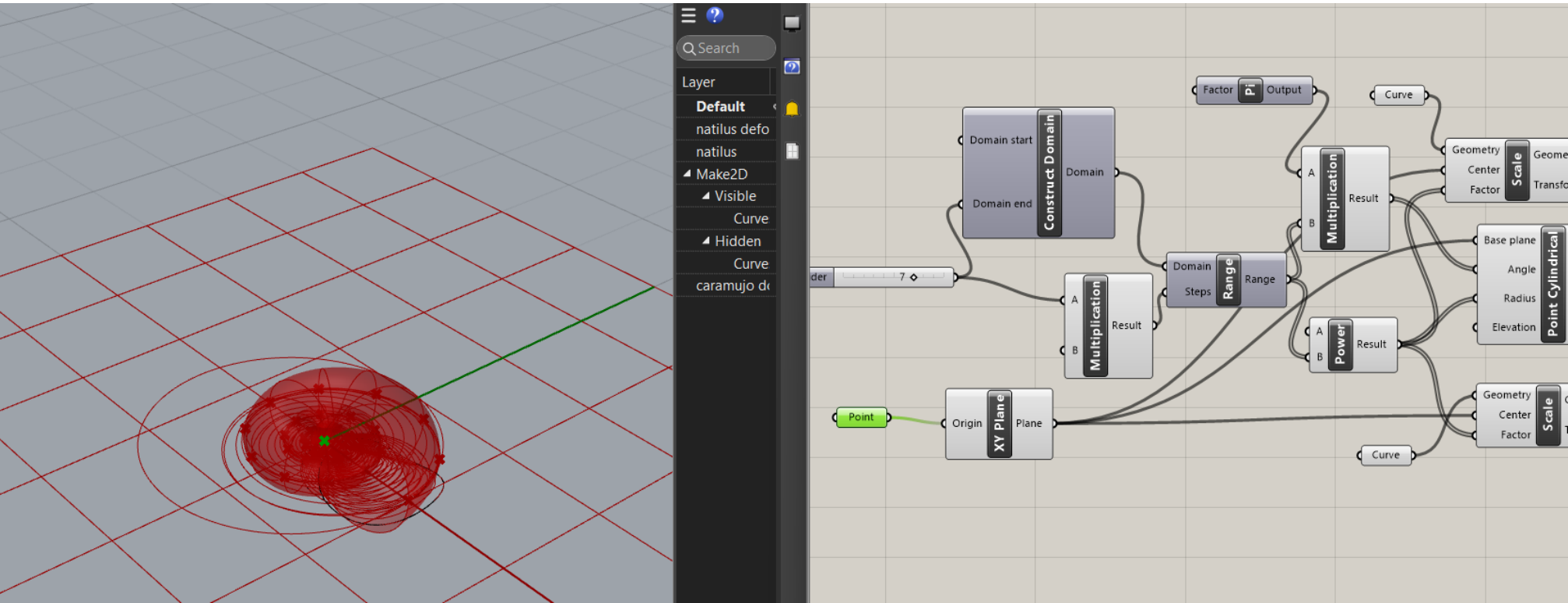
Natilus



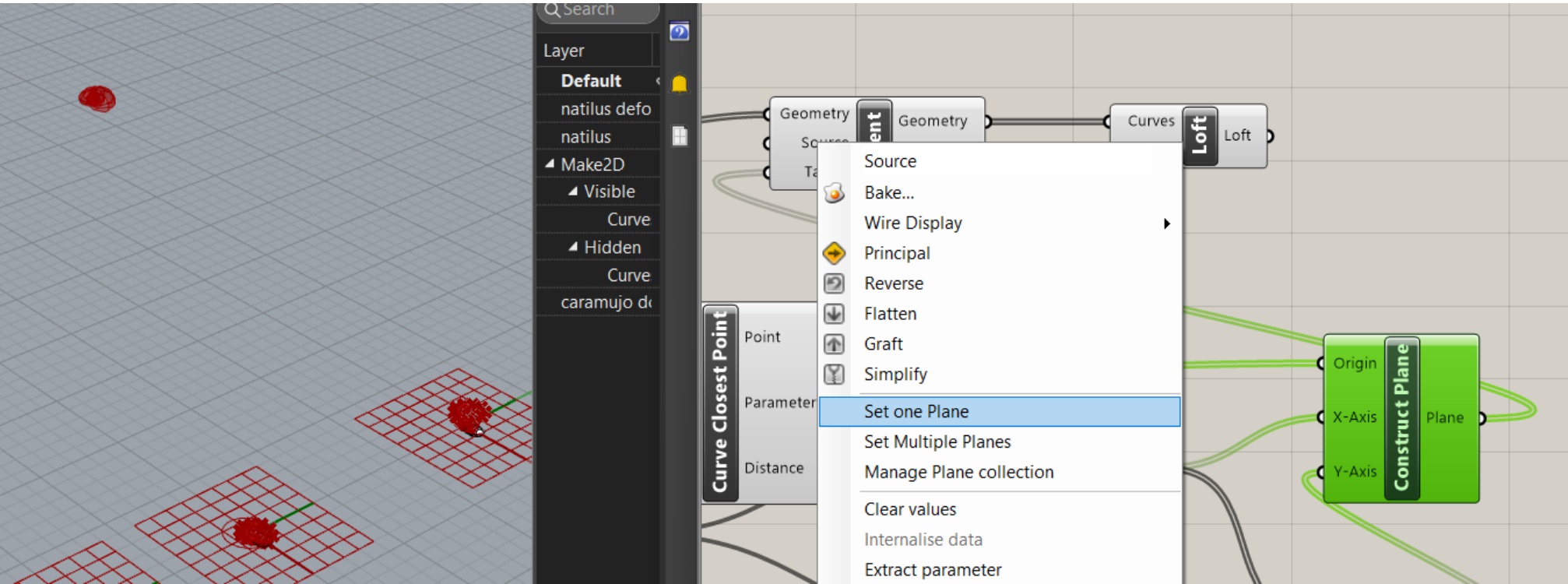
Manter os mesmos comandos para fazer caramujo do mar, mas sem ter evelação

Natilus deformado



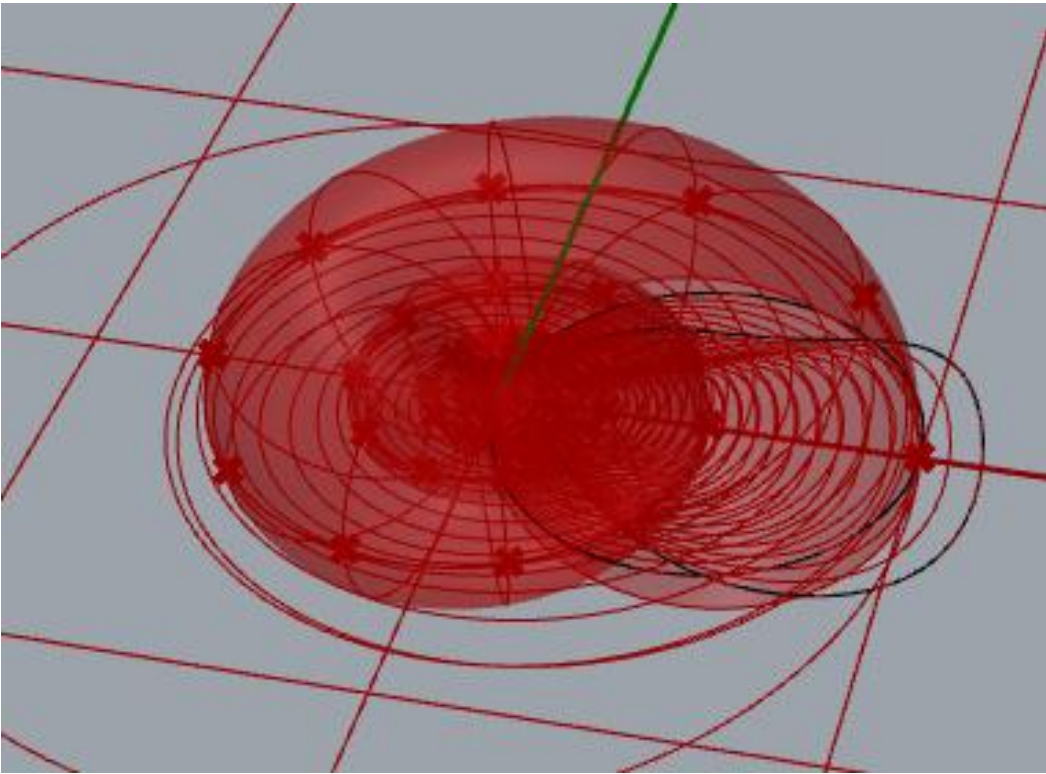
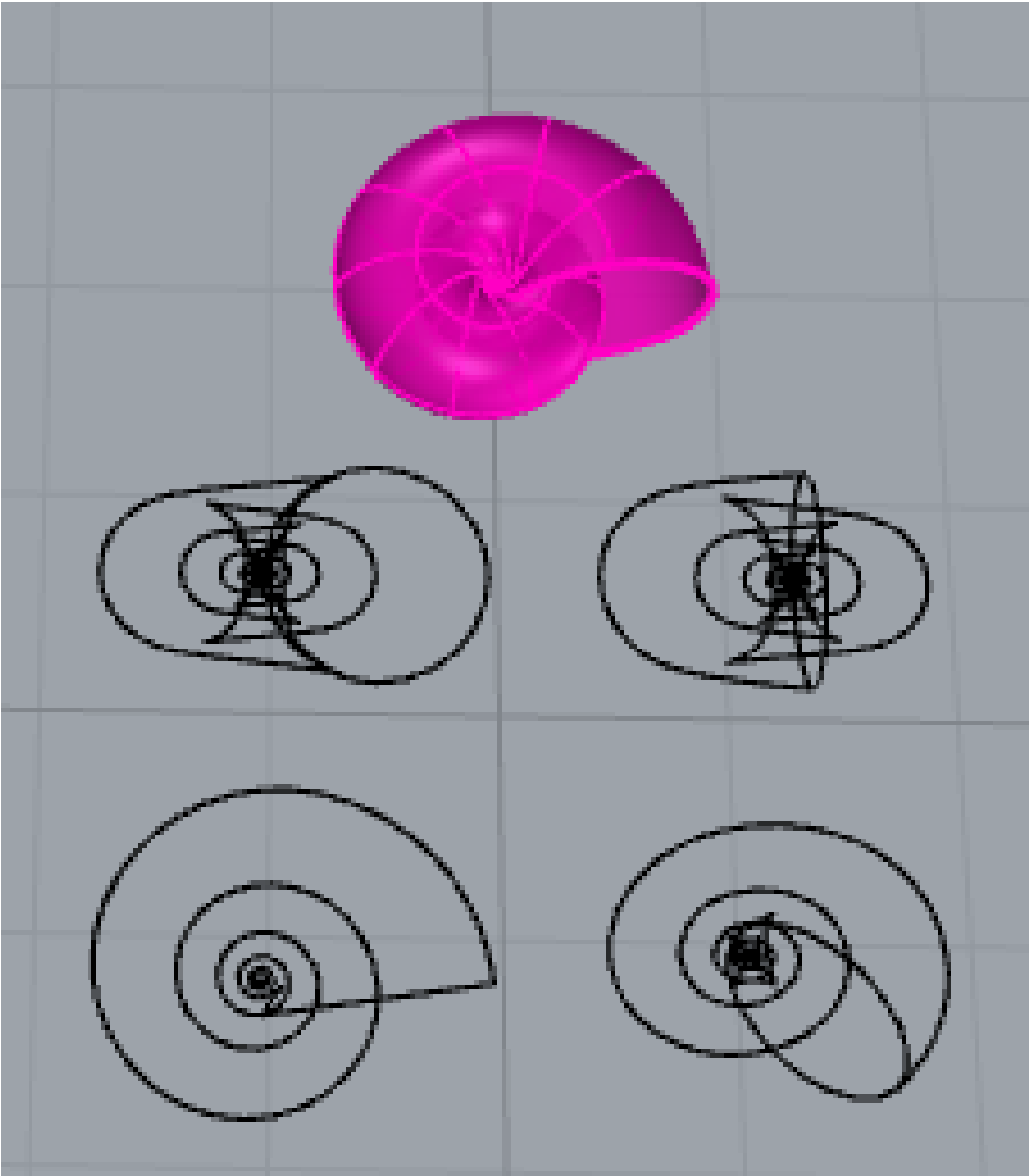


Criar um ponto para definir um novo plano e ligar ao base plane

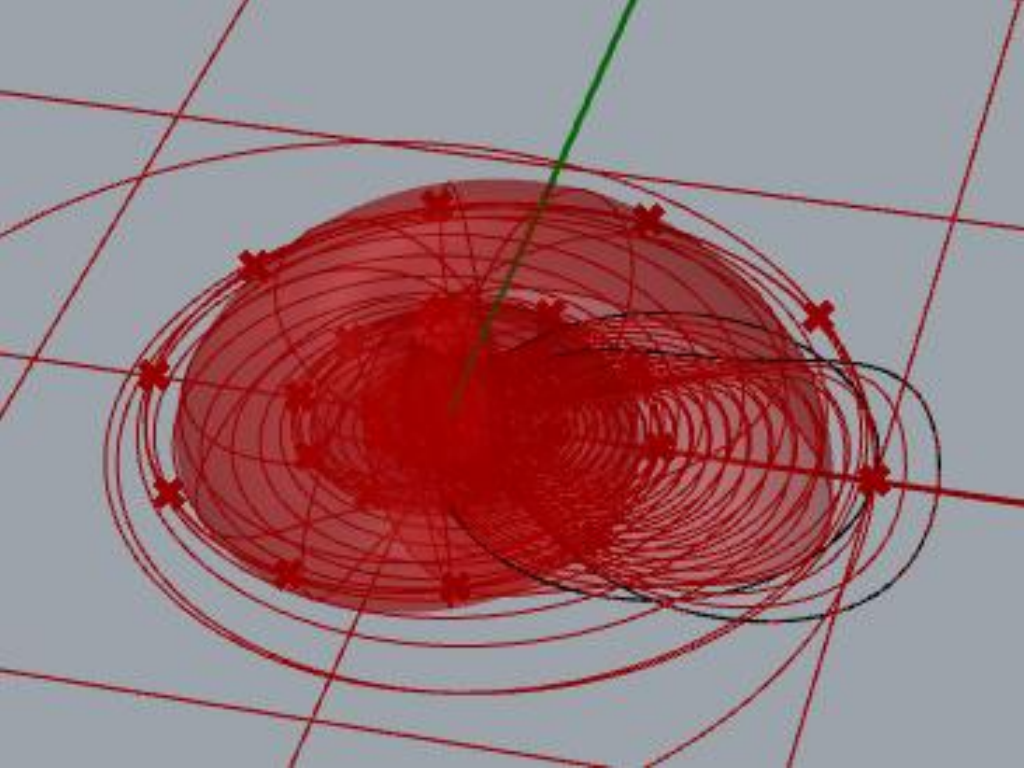
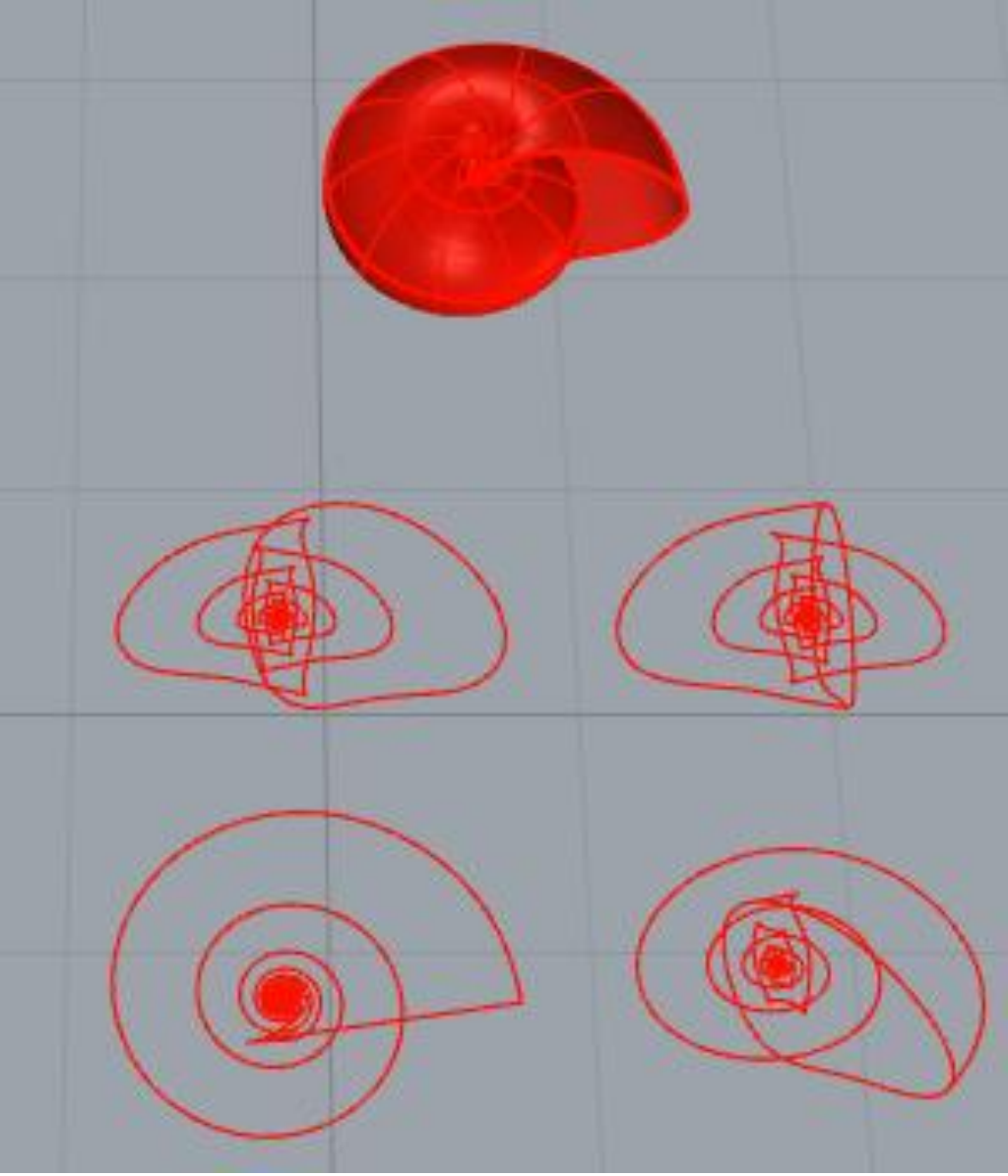


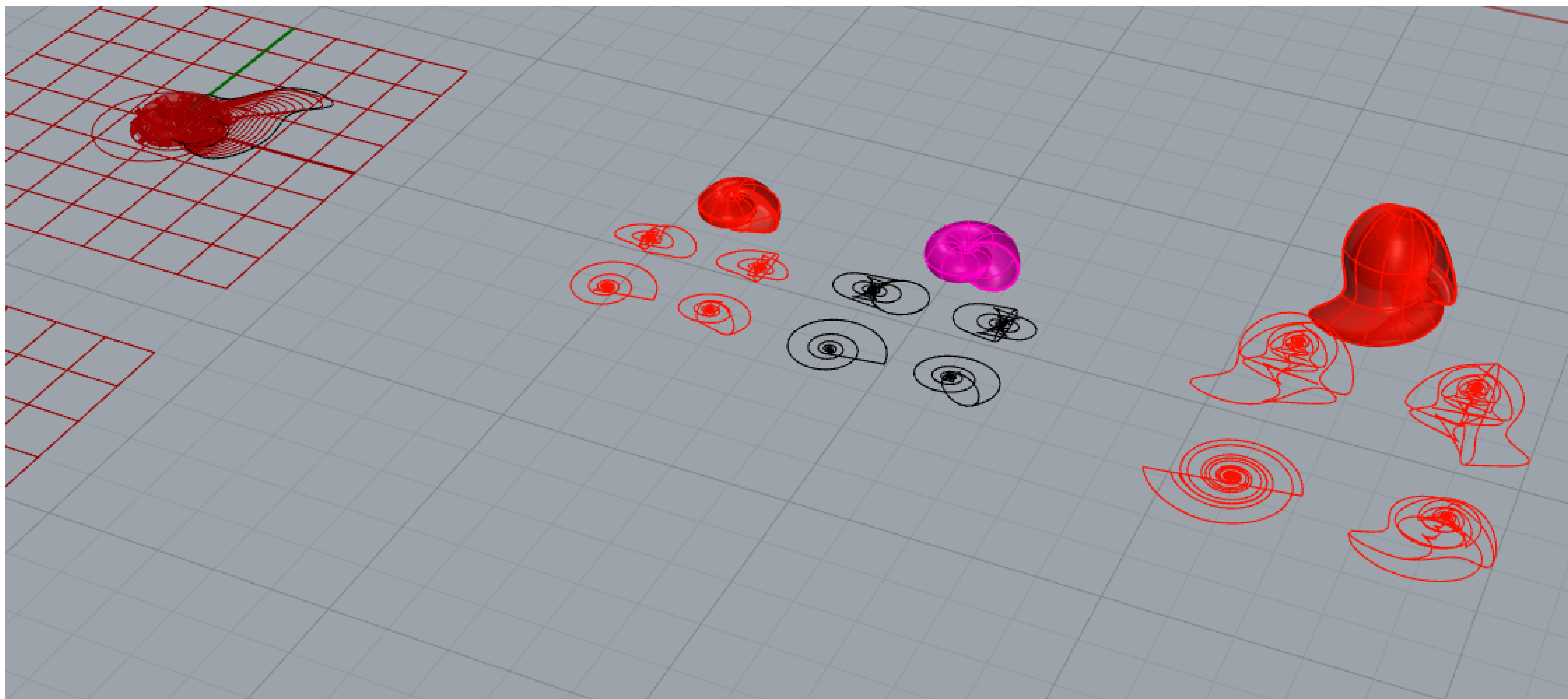
Para a figura não ficar no ar, definir um novo eixo

Natilus normal

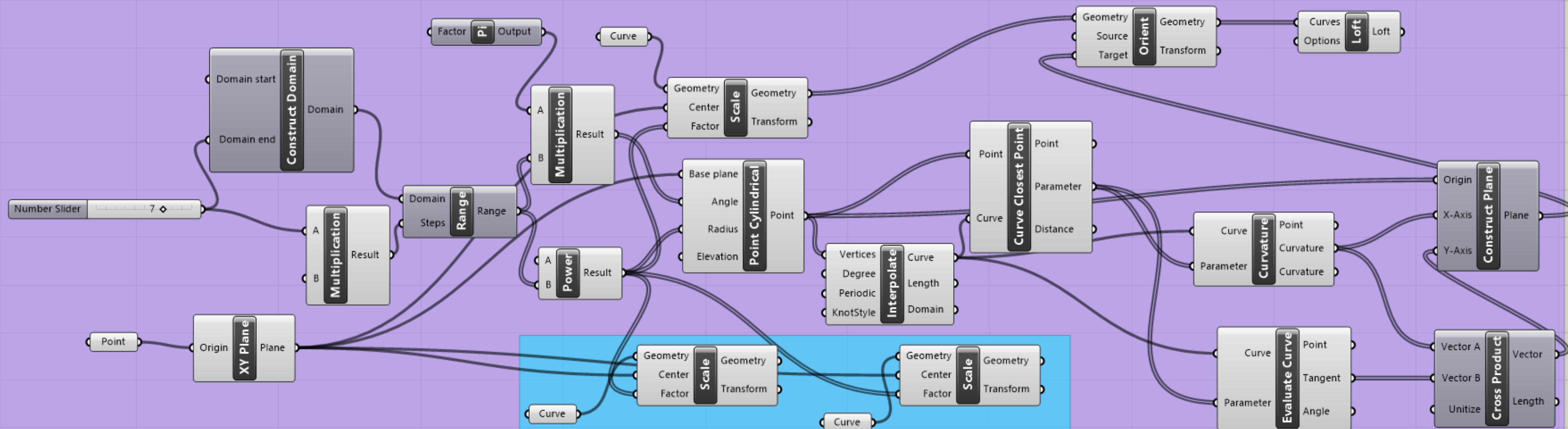


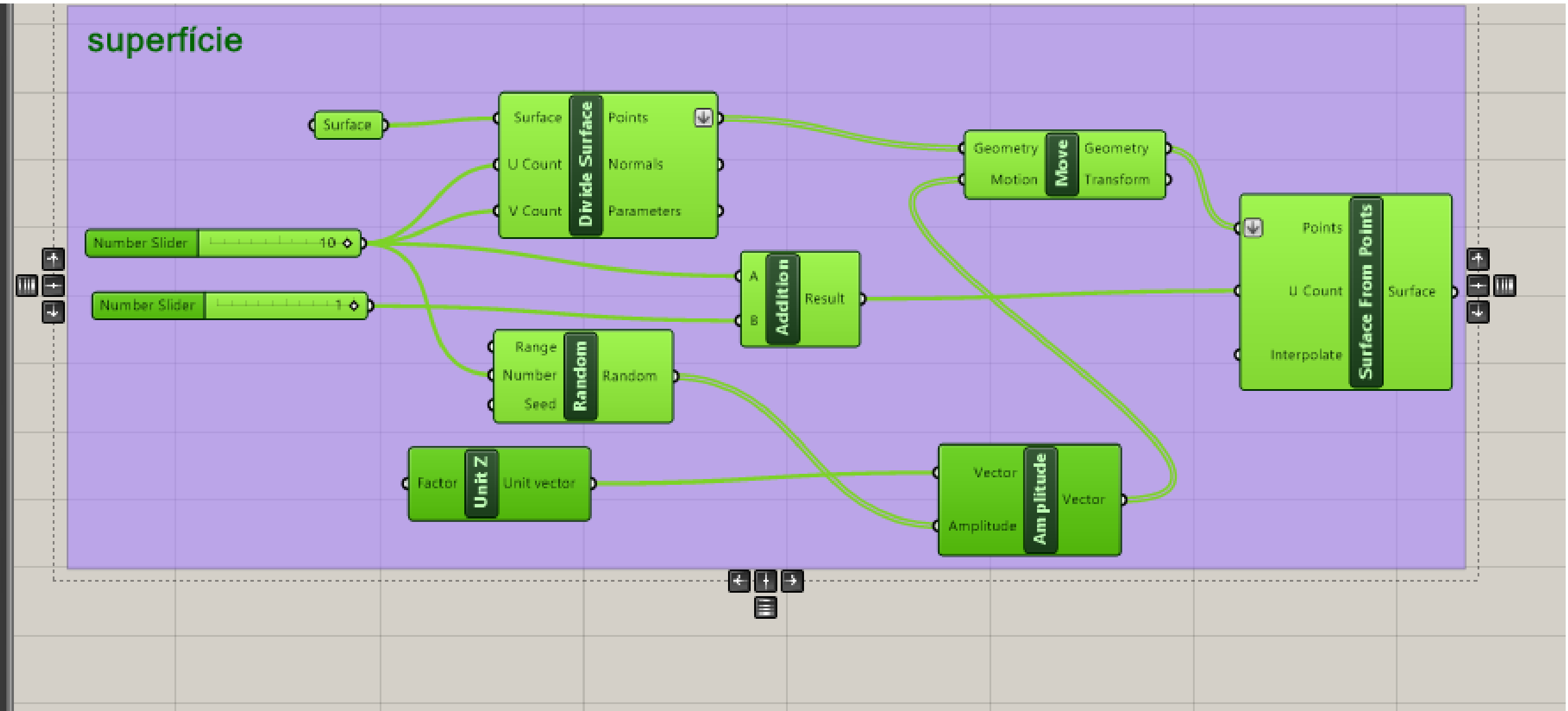
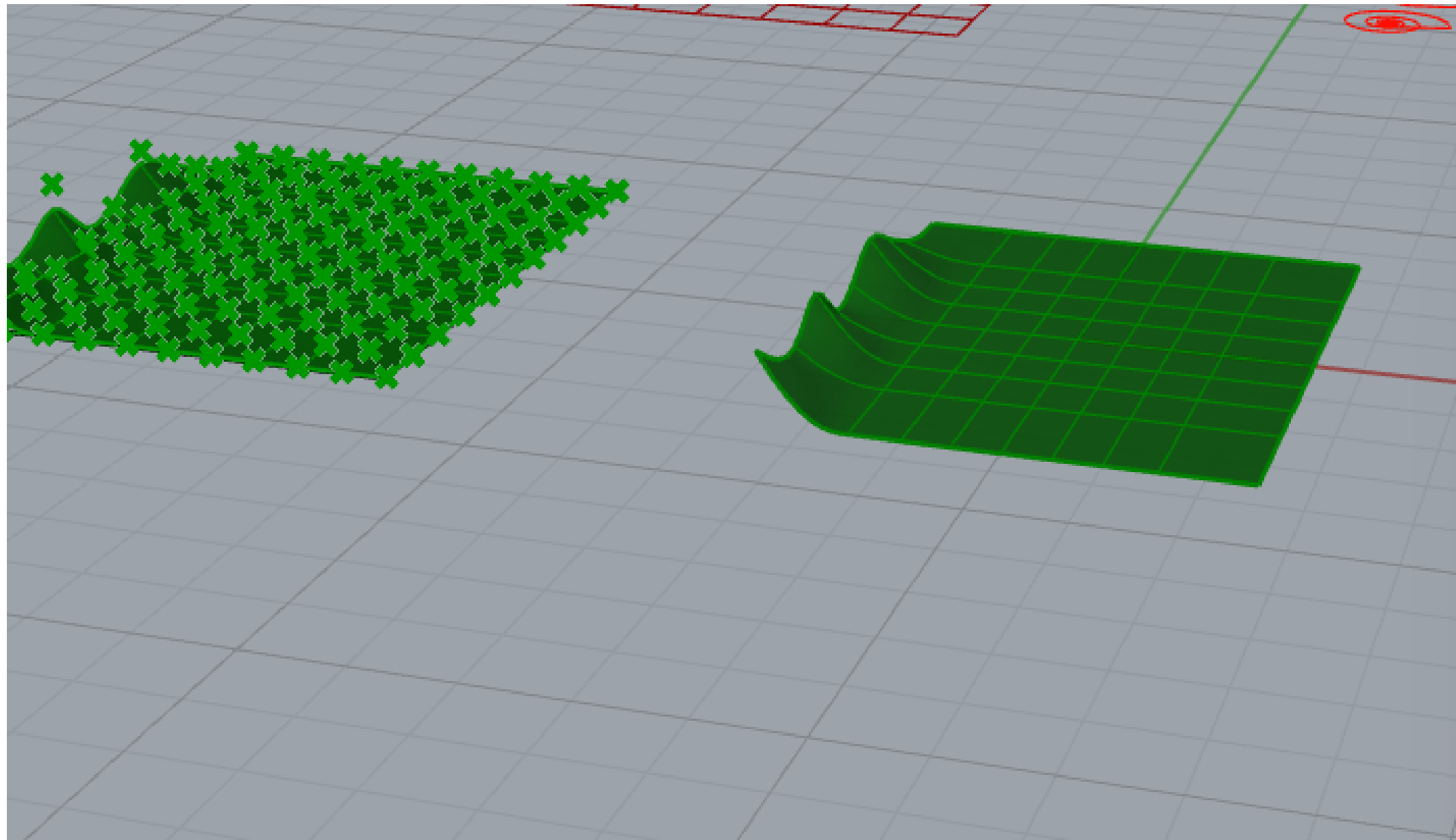
Natilus deformado





natulis





superfície

