

# MODELAÇÃO 3D - 2012/2013 - 2º semestre

Professor Luís Mateus.

## **BLOCO 10** (semana 13 / 13Mai-17Mai)

### **>> Kerkyrhea**

#### **MATERIAIS DE TRABALHO`**

- KT e SketchUPExporter (incluindo luzes)
- SK7 (incluindo plugin para conversão CAD -> SK)
- SK8
- materiais Kerkyrhea (\*.mat.zip)
- texturas procedurais
- globals (\*.gbl.zip)
- iluminação (ficheiros IES – Illumination Engineering Society)

#### **ILUMINAÇÃO**

Visualização IES on-line

<http://www.visual-3d.com/Tools/PhotometricViewer/>

#### **MÉTODO DE TRABALHO PARA O EXERCÍCIO 3**

- Exportar o ficheiro CAD para SK
- Guardar 3 versões do ficheiro SK
  - Animacao.skp
  - Cenas.skp
  - Geometria.skp
- No ficheiro Animacao.skp será controlada a “path” da animação a produzir que será exportada para o KT
- No ficheiro Cenas.skp serão controladas as cenas que se pretendem renderizar no KT
- No ficheiro Geometria.skp serão editadas as texturas e colocadas as luzes
- Para o estudo das texturas sugere-se a criação de um ficheiro SK de amostras (importadas do KT) de modo a facilitar a escolha das texturas a aplicar no modelo de trabalho.

- As luzes podem ser inseridas de vários modos no SK:
  - > como componentes
  - > como PointLight ou SpotLight
  - > como material iluminante (importado do KT)
  - > como cor (a transformar em material iluminante no KT)
  
- No KT as luzes podem ser inseridas de vários modos:
  - > como PointLight ou SpotLight
  - > como material iluminante (substituindo a cor que veio do SK)
  - > como material iluminante (substituindo a cor que veio do SK por informação contida nos ficheiros \*.IES)
  - > como luz IES
  
- Iluminação, Cenas, Geometria podem ser tratadas por fases e inseridas numa cena final KT através da função Merge.

**Nota1:** As luzes do tipo PointLight ou SpotLight comportam-se no render como fontes de luz e não aparecem como luminária material.

**Nota2:** Por exemplo, no site E-INTERIORS pode encontrar mobiliário em 3D e descrições IES de luminárias.