

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

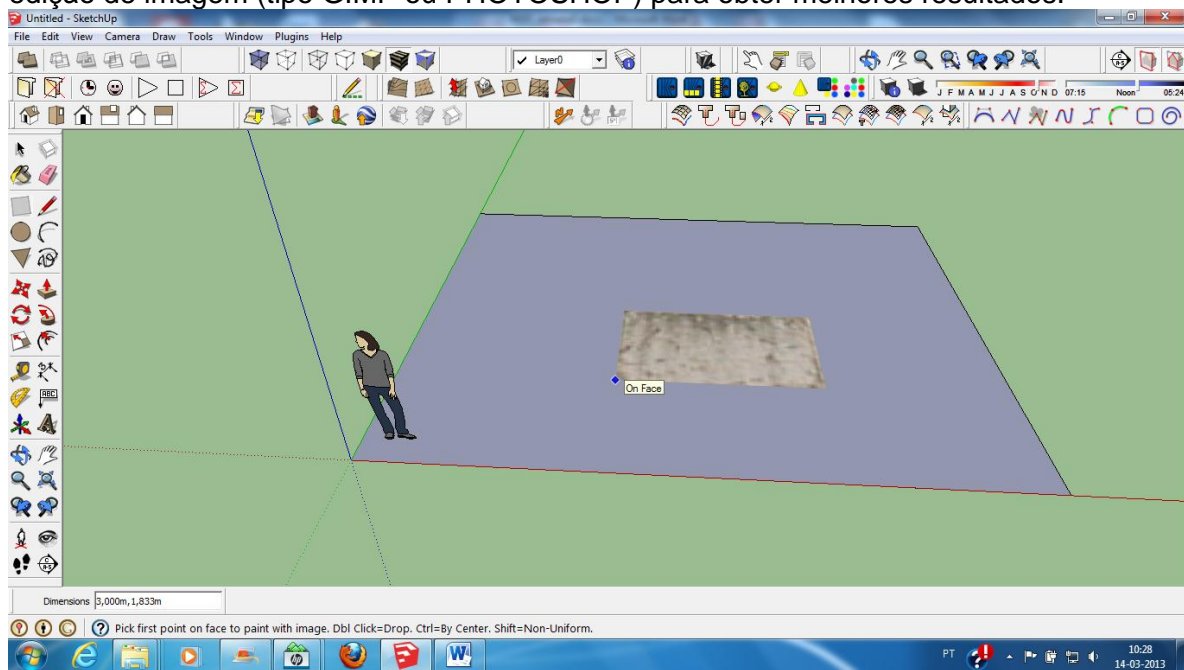
Professor Luís Mateus.

## BLOCO 5 (semana 5 / 18Mar-22Mar)

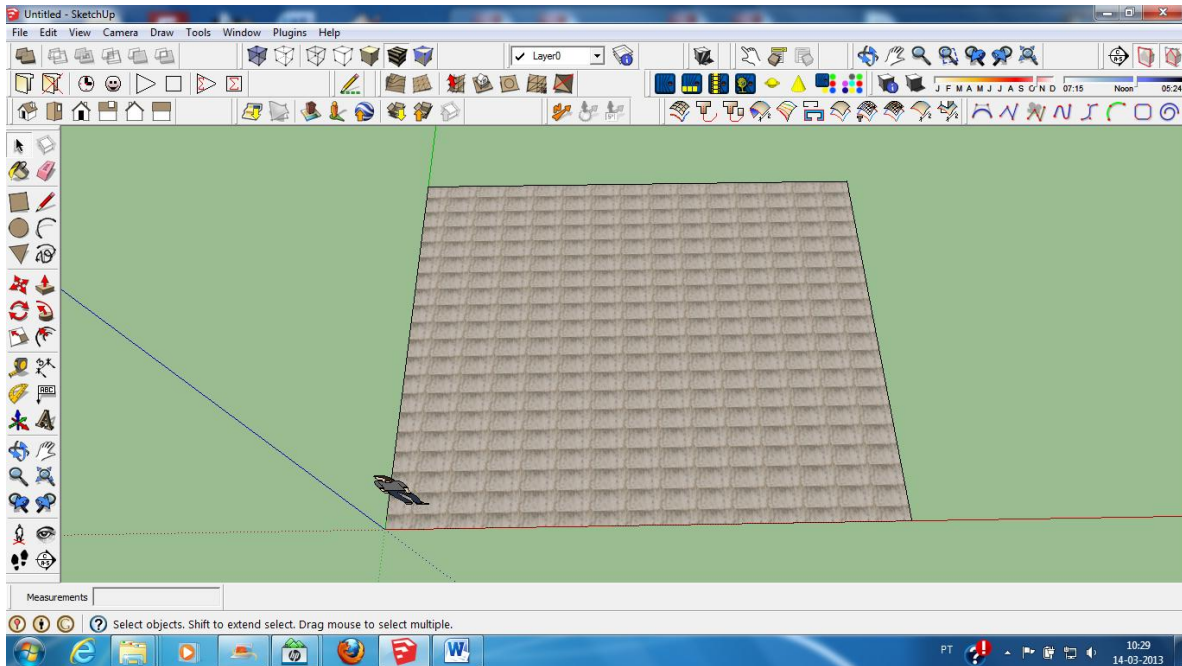
### >> Sketchup (miscelânea para apoio ao exercício 1)

#### IMPORTAR IMAGEM COMO TEXTURA

- Importar uma imagem à sua escolha (*File -> Import*); escolher formato de imagem e escolher a opção *use as texture*. Deverá haver pelos menos uma face no modelo sobre a qual aplicar a textura. A imagem a importar deverá ter sido preparada com um software de edição de imagem (tipo GIMP ou PHOTOSHOP) para obter melhores resultados.

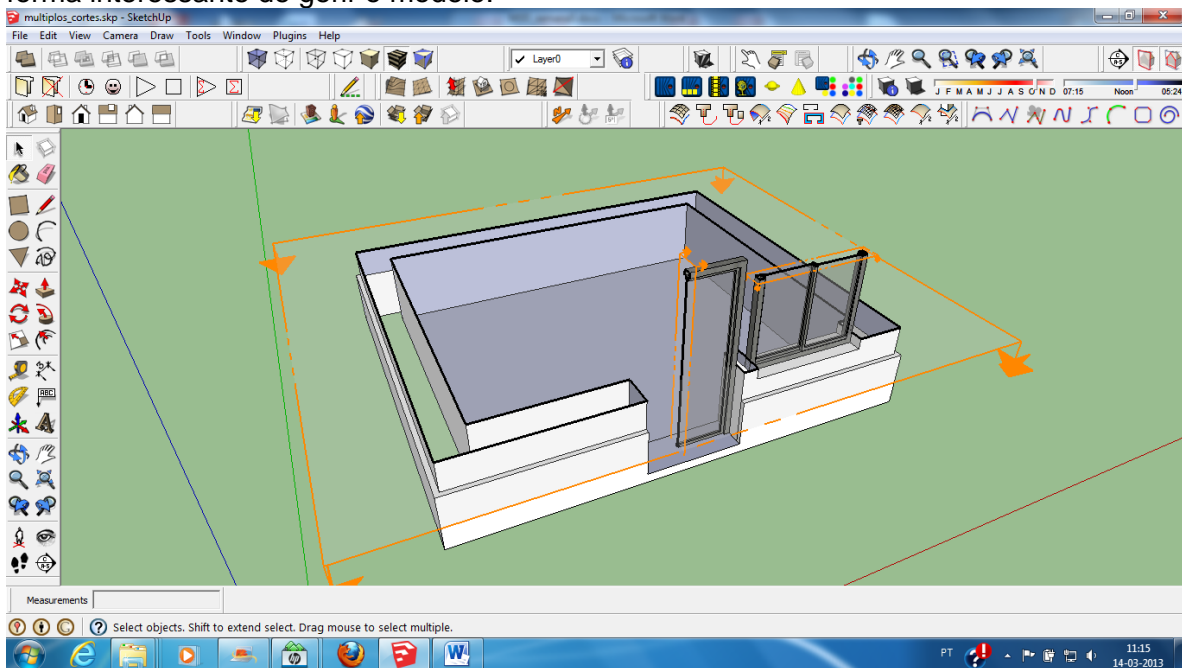


- A textura pode depois ser editada (*Window -> Materials -> Edit*) de modo a definir o tamanho do padrão que se repete.



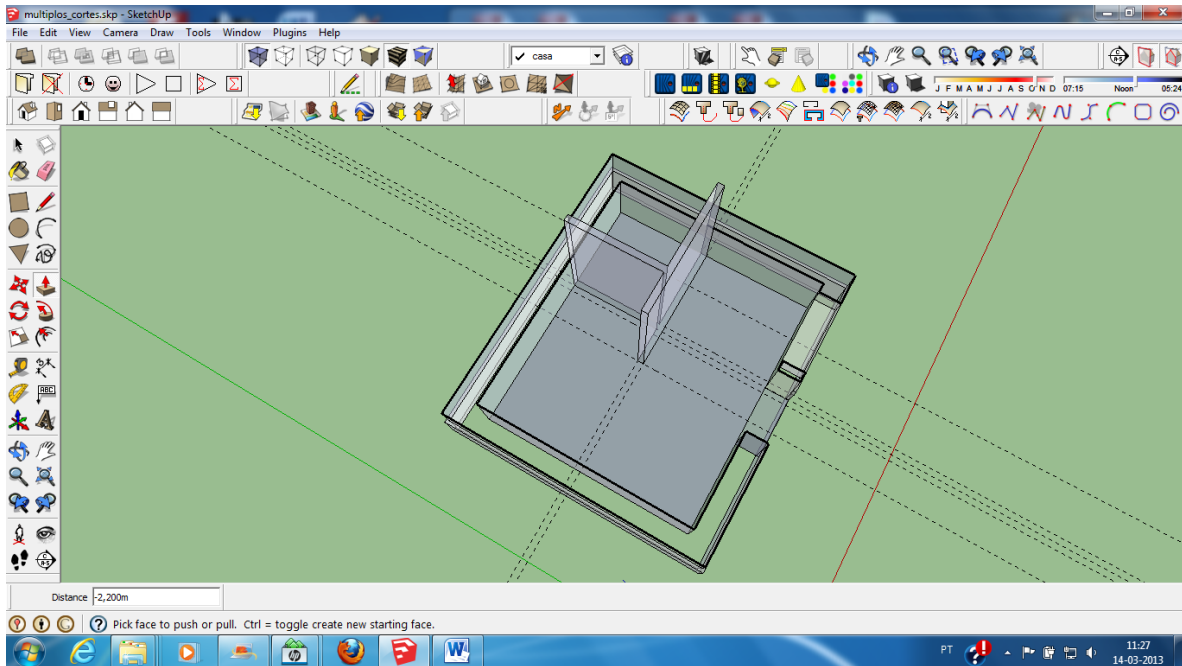
## MÚLTIPLOS CORTES ACTIVOS

- Estruturando o modelo através de grupos e/ou componentes é possível ter múltiplos planos de corte activos (um activo por cada grupo e/ou componente). Esta pode ser uma forma interessante de gerir o modelo.



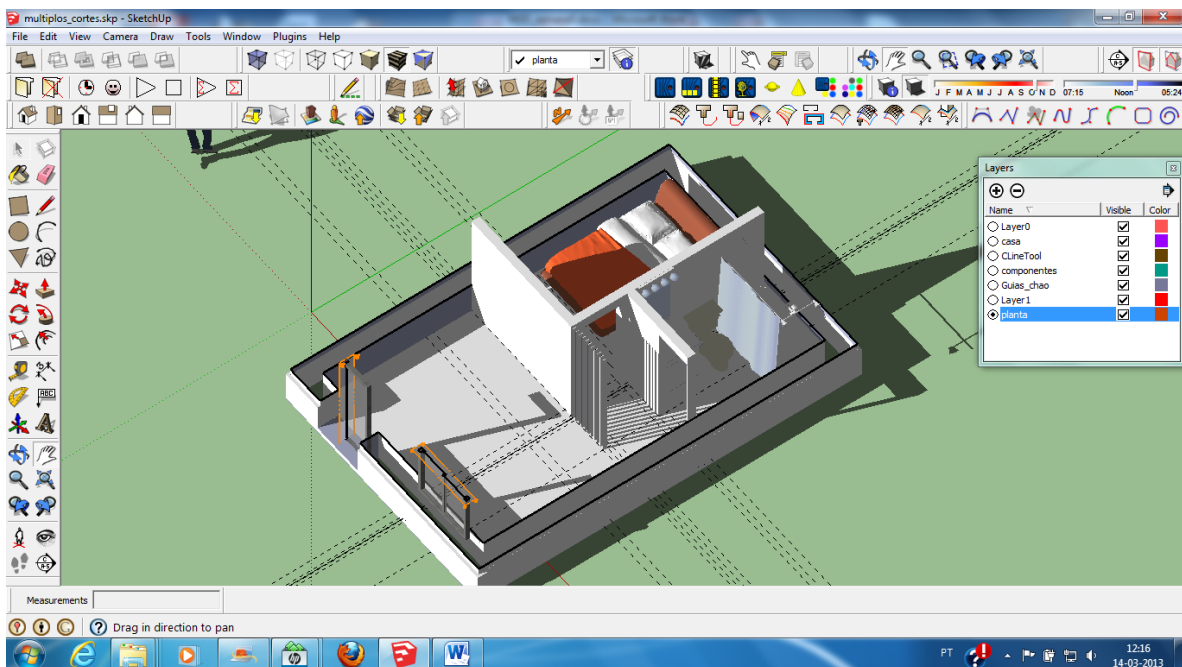
## UTILIZAÇÃO DE GUIAS PARA A ESTRUTURAÇÃO DO MODELO

- A utilização de guias é uma ferramenta que permite desenhar de modo rigoroso.



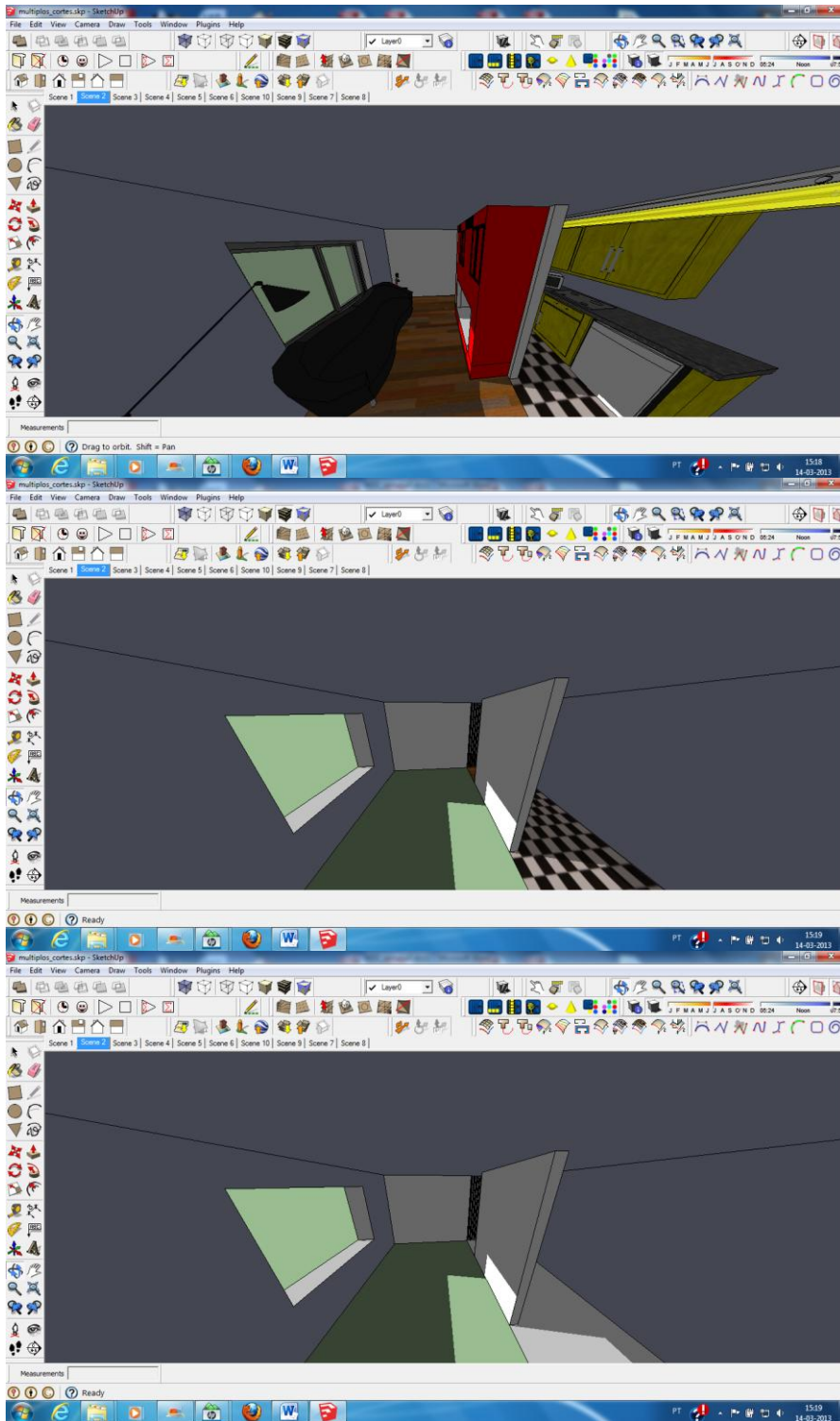
## UTILIZAÇÃO DE MODELOS DE BIBLIOTECA

- A utilização de modelos de biblioteca pode ajudar a dar algum ambiente sem ter de “perder” tempo a modelar.



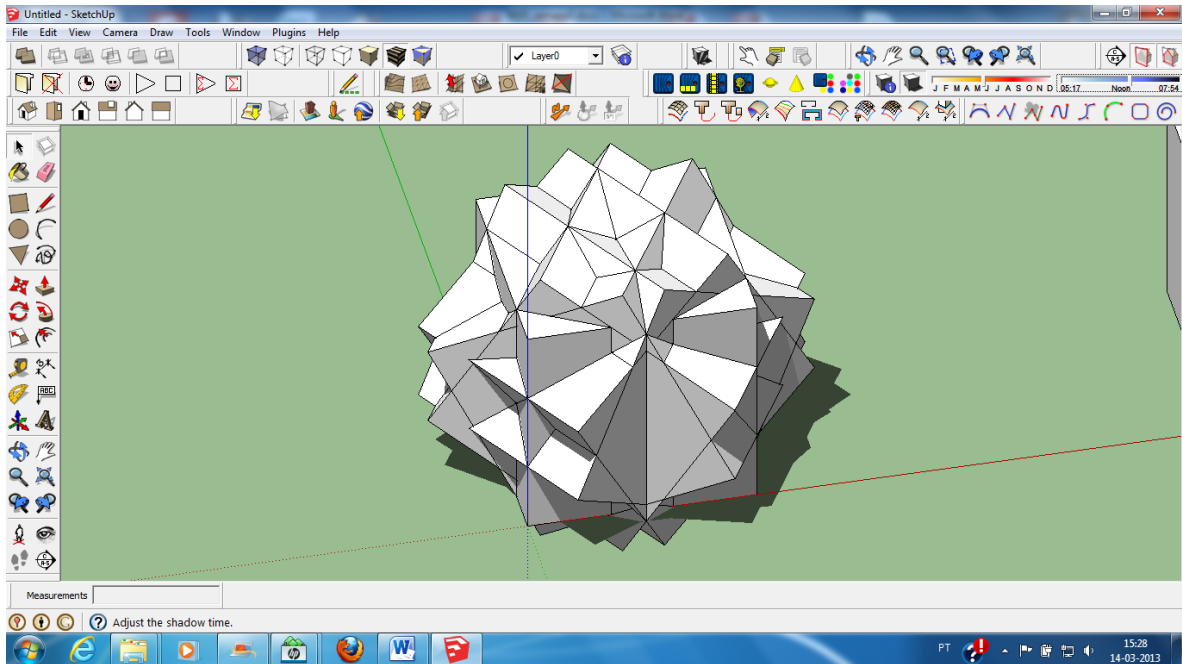
## UTILIZAÇÃO DE CENAS PARA VOLTAR A PONTOS DE VISTA ANTERIORES

- A utilização de cenas permite voltar sempre a um ponto de vista determinado. Pode ser útil para visualizar diferentes hipóteses sobre o mesmo espaço.

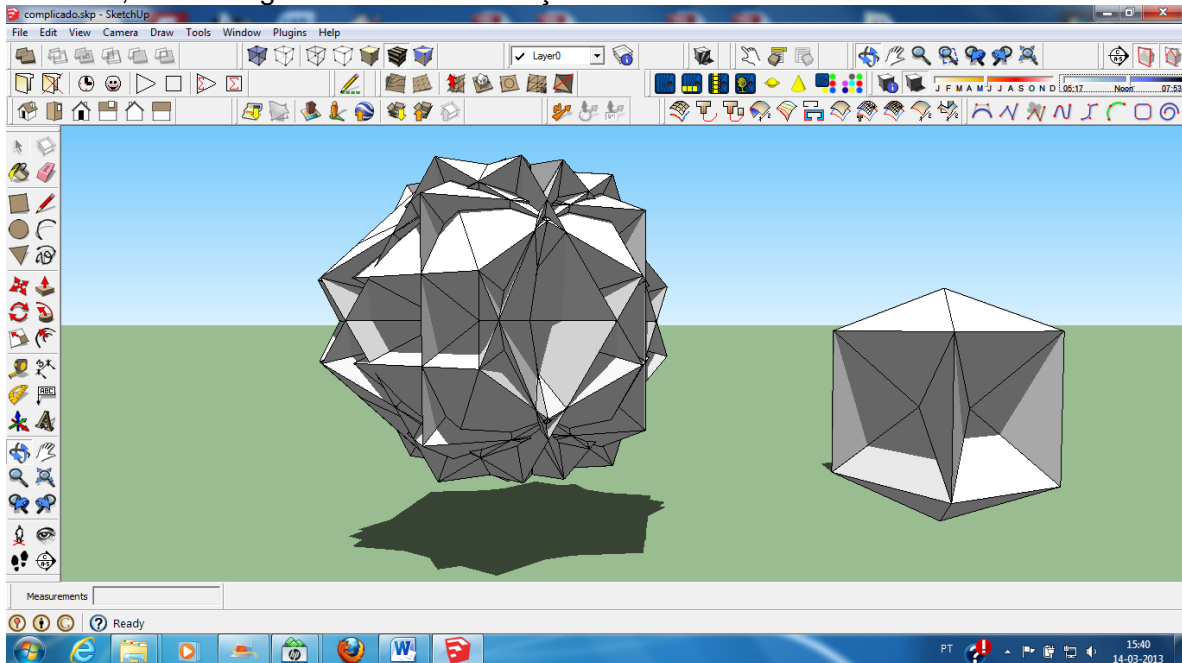


## FORMAS COMPLEXAS A PARTIR DE FORMAS SIMPLES

- A utilização de formas simples pode gerar uma complexidade à partida não prevista.
- Na figura seguinte, a forma foi gerada pela intersecção de 5 cubos.



- Como cada cubo correspondia a 1 componente, ao editar um componente, a forma altera-se, dando origem a novas intersecções.



## FORMAS CURVAS

- A superfície de um elipsóide pode ser gerada pela aplicação criteriosa de operações de escala efectuadas sobre uma esfera. De modo idêntico pode ser dada escala para definir uma espessura.

