

OBJECTIVOS

Modelação e representação tridimensional. Expandir conhecimentos sobre esta ferramenta, para no final transportar os projectos para três dimensões e apresentá-los sob a forma de imagens fotorrealistas.

DESTINATÁRIOS

PRÉ-REQUISITOS

CONTEÚDOS PROGRAMÁTICOS

Funções Elementares

- › Espaço 3D (3D modelling)
- › Conceitos de coordenadas 3D
- › Modos de visualização 3D
- › Janelas de visualização (viewports)
- › Vistas 3D
- › Criação e gestão de estilos visuais
- › Comando Orbit

Entidades de desenho tridimensional

- › Polilinhas 3D
- › Helicóide (Helix)
- › Ferramentas auxiliares para uso tridimensional

Planos de Trabalho/Sistemas de coordenadas (UCS)

- › Aplicação das várias tipologias de sistemas de coordenadas
- › Sistemas de coordenadas dinâmicos (DUCS)

Conversão de entidades bidimensionais em objectos sólidos

- › Comandos Extrude; Revolve; Loft e Sweep

Criação de faces e superfícies (malhas)

- › 3D face
- › Ruled mesh
- › Revolved mesh
- › Tabulated mesh
- › Edge mesh

Criação de sólidos

- › Criação de primitivas básicas (caixas, esferas, cones, cilindros, pirâmides)
- › Modificação de sólidos

Cortes e alçados

- › Obtenção de Secções 2D e 3D
- › Fotografia Plana (Flatshot)
- › Obtenção de alçados e plantas a partir de objectos 3D

Comandos de navegação

- › Visualização através de andamento e voo (Walk and Fly)
- › Criação de uma câmara para obtenção de pontos de vista e alteração das propriedades da mesma
- › Animações segundo caminhos definidos por linhas (Motion Path Animations)

Fotorrealismo

- › Criação e aplicação de diversos materiais a objectos
- › Utilização dos diversos tipos de luzes no ambiente do modelo
- › Criação de imagens fotorrealistas com inclusão de imagens de fundo

Construção de um edifício com posterior aplicação de renderização de forma a obter imagens fotorrealistas