



Modelação e Visualização Tridimensional em Arquitectura



20151542

RICHARD STEVENSON CORREA OQUENDO

U LISBOA

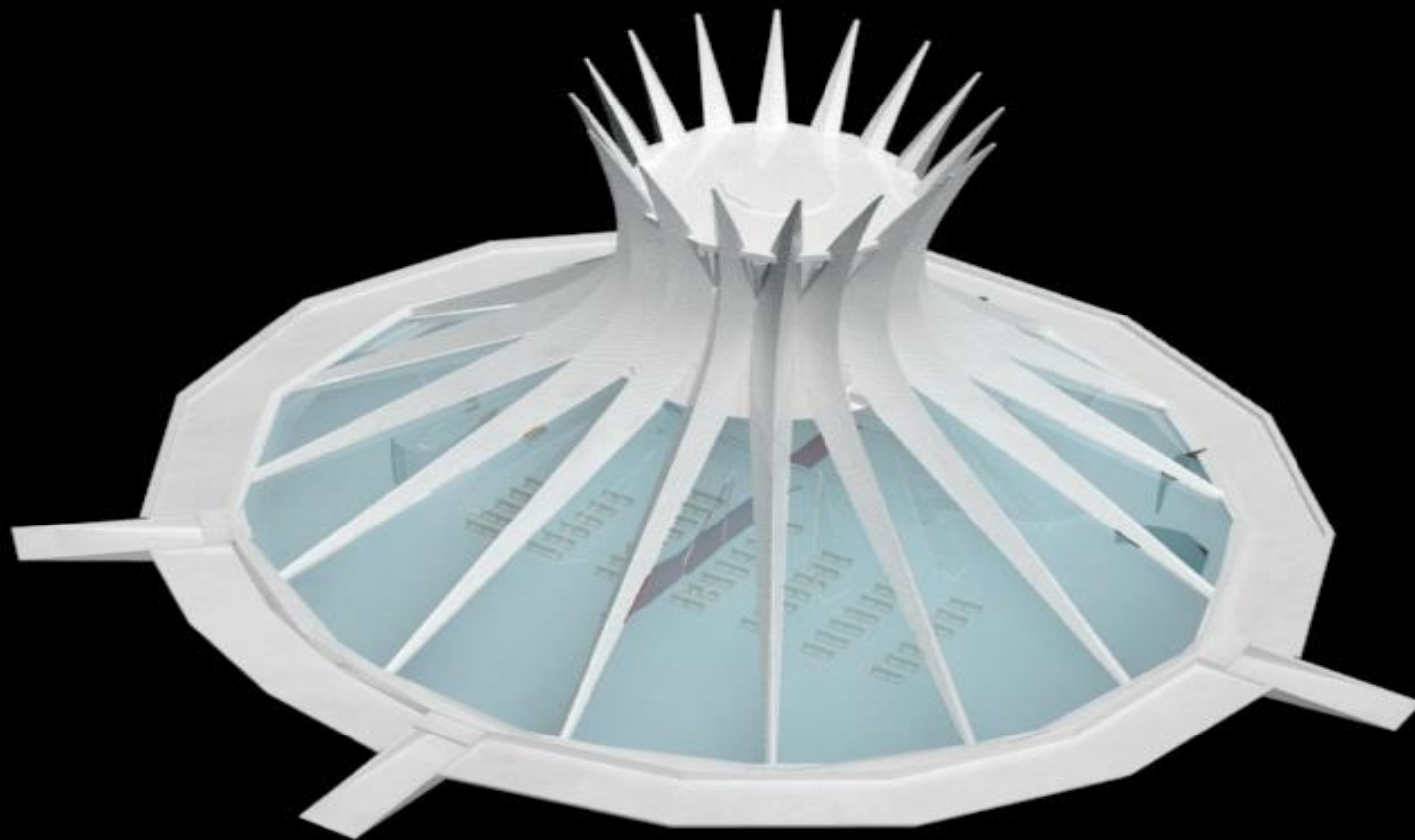
UNIVERSIDADE
DE LISBOA



FACULDADE DE ARQUITECTURA
UNIVERSIDADE DE LISBOA

MVTA

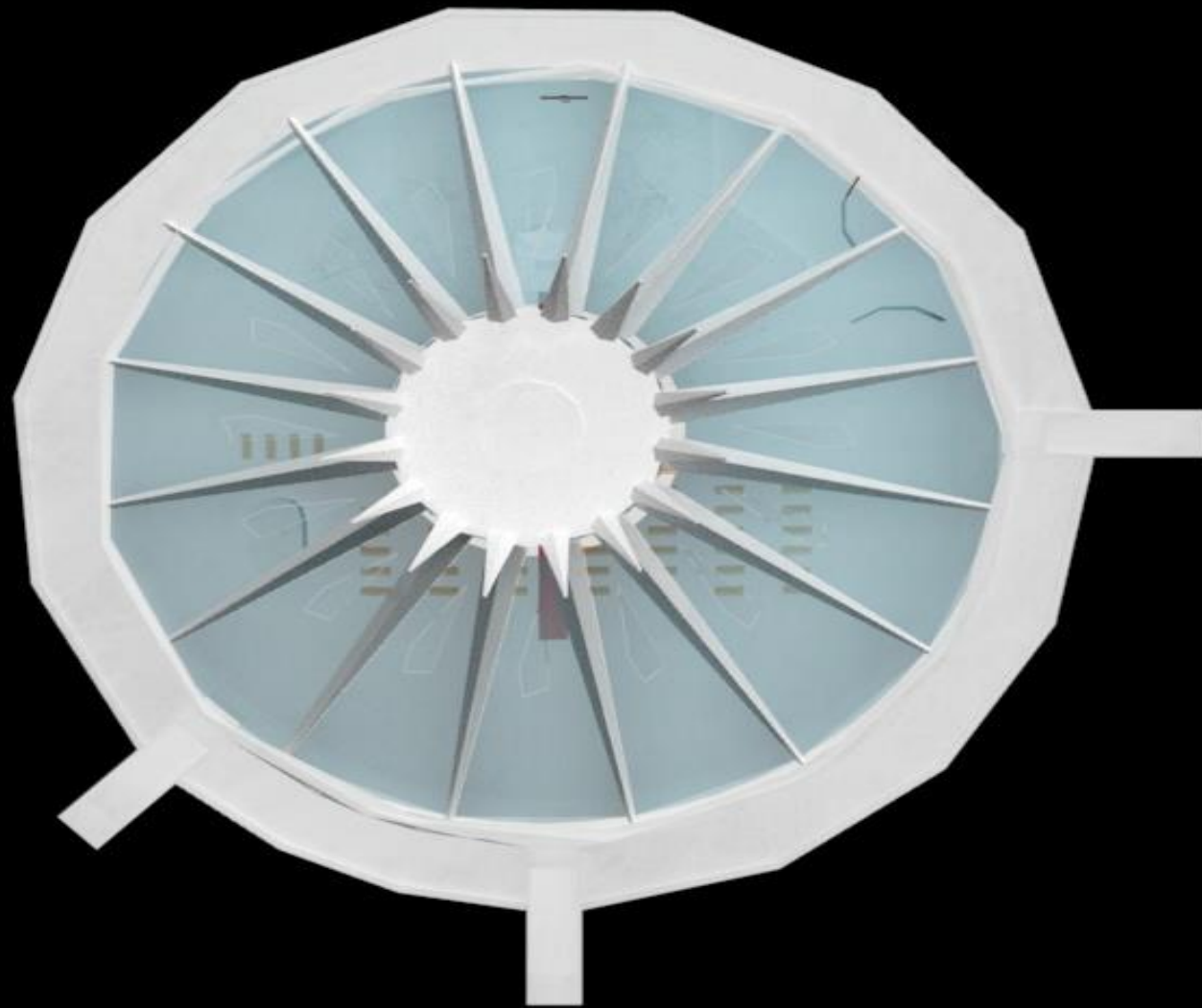
Mestrado Integrado em Arquitectura
Ano Lectivo 2022-2023 2º Semestre
Docente - Nuno Alão 3º Ano



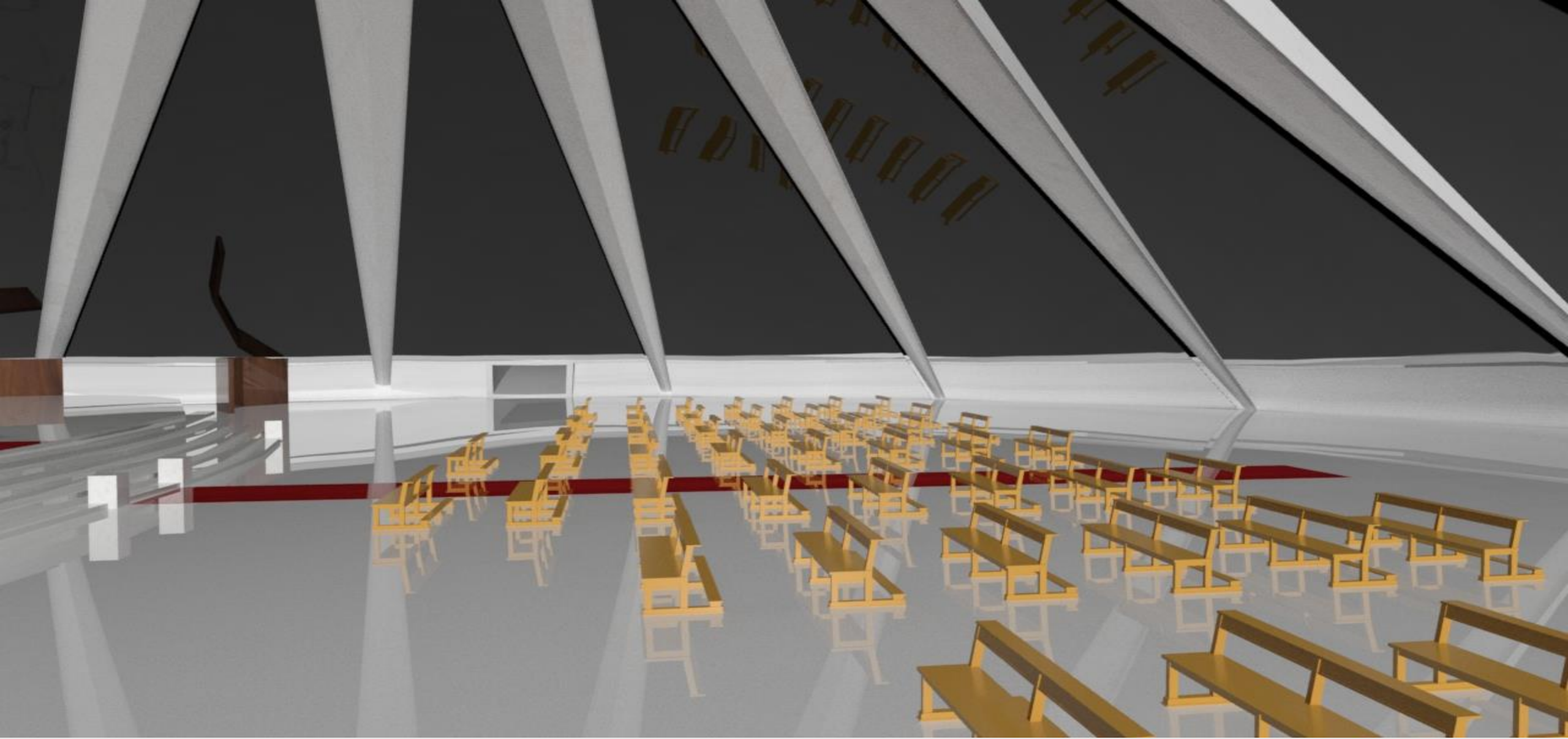
Exerc.Final – Render Catedral.



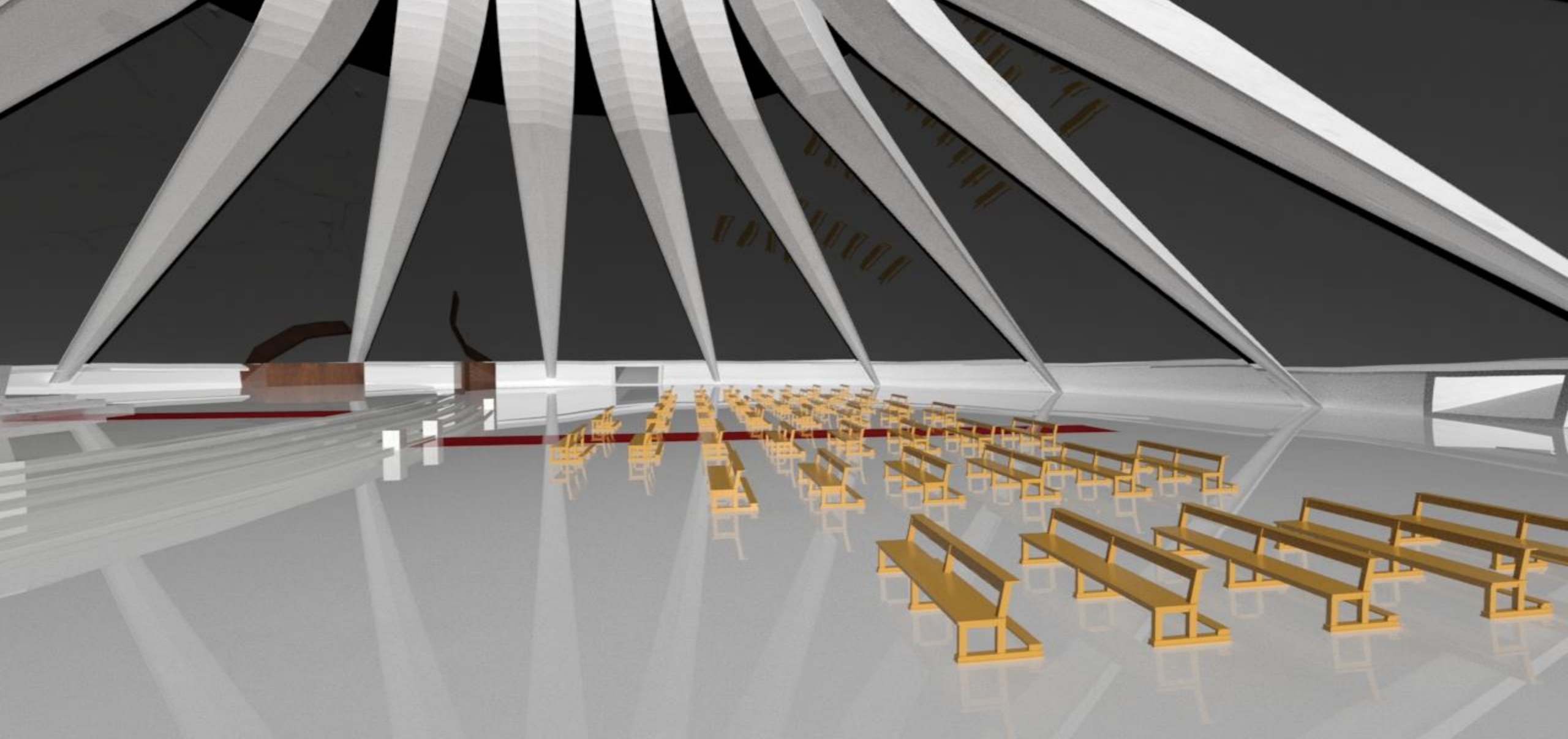
Exerc.Final – Render Catedral.



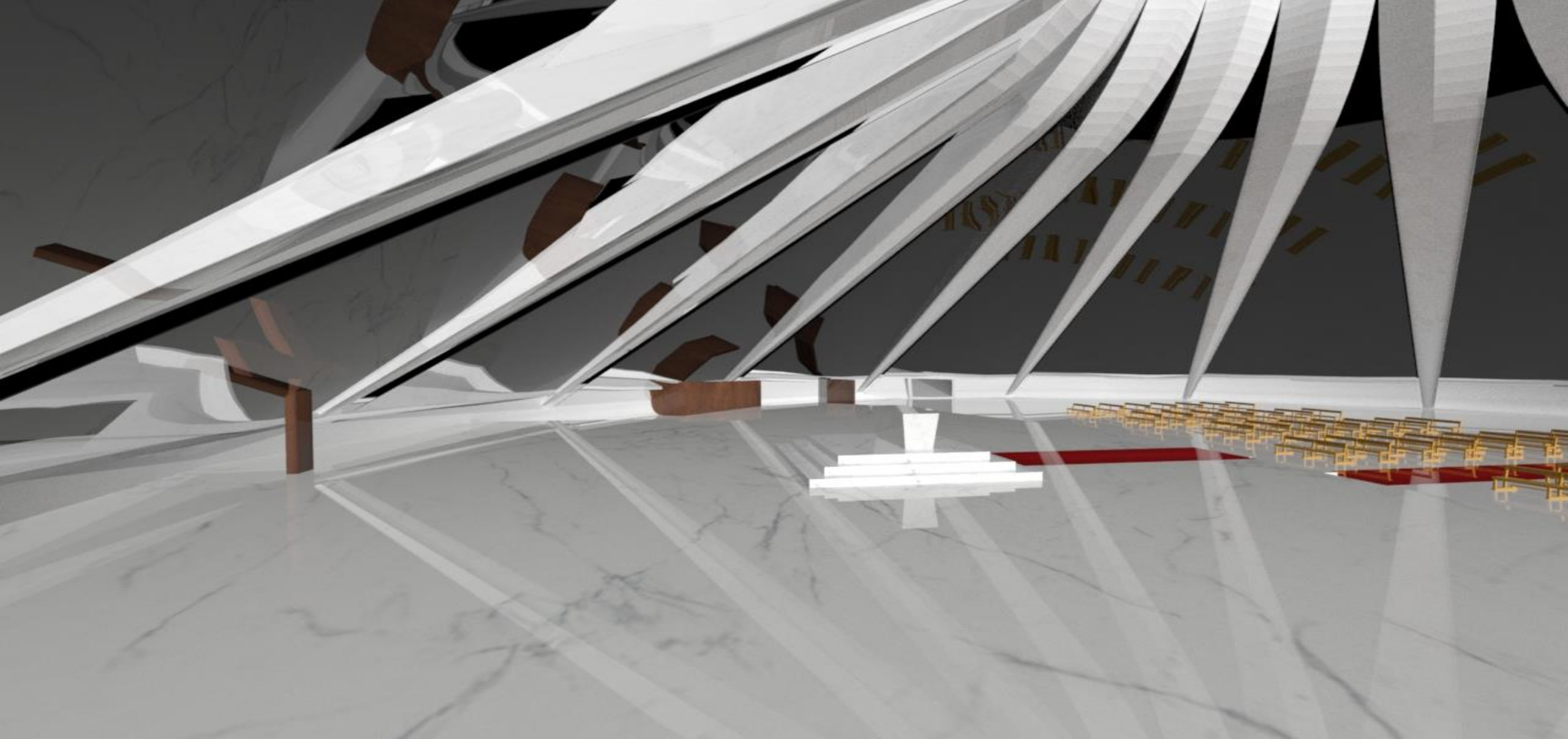
Exerc.Final – Render Catedral.



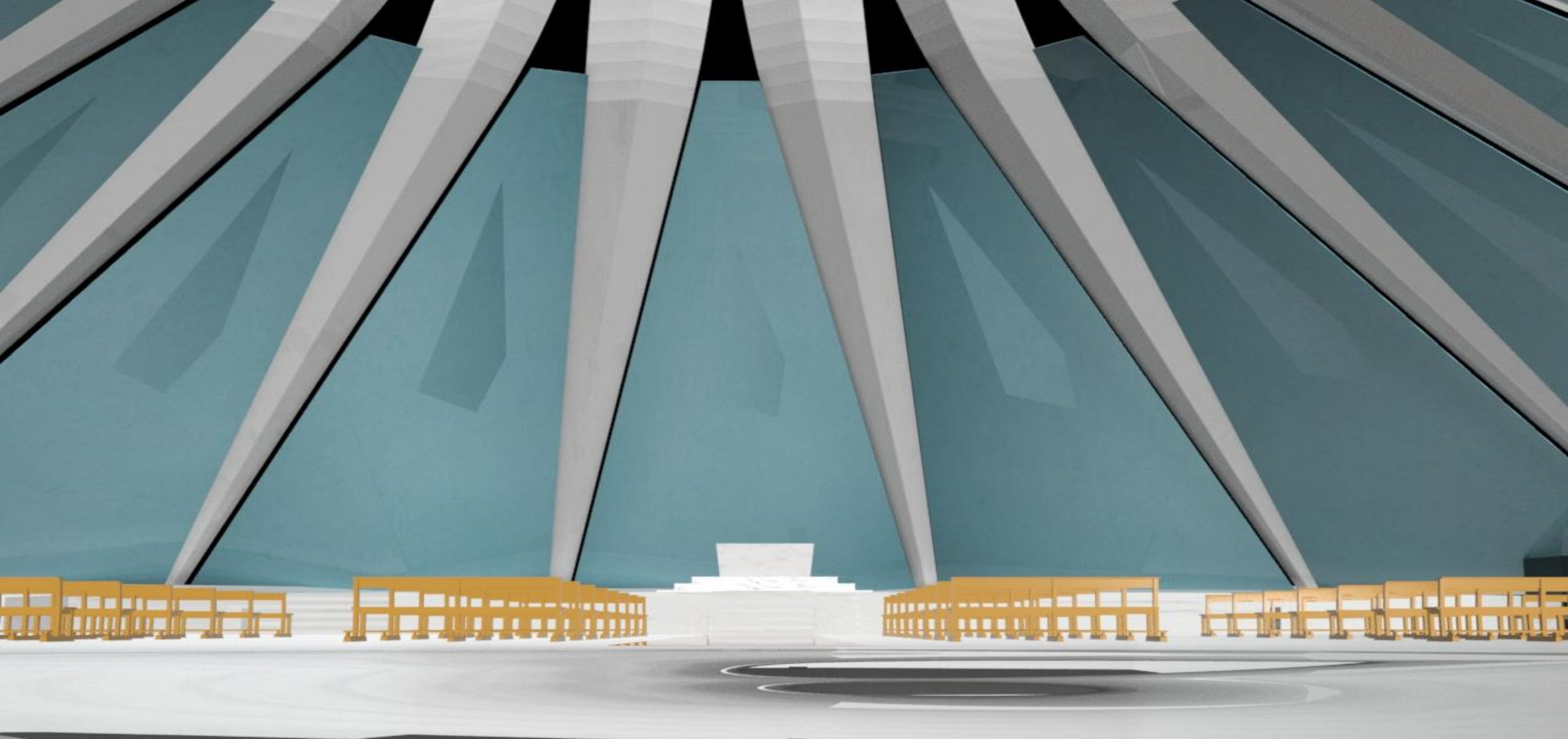
Exerc.Final – Render Catedral.



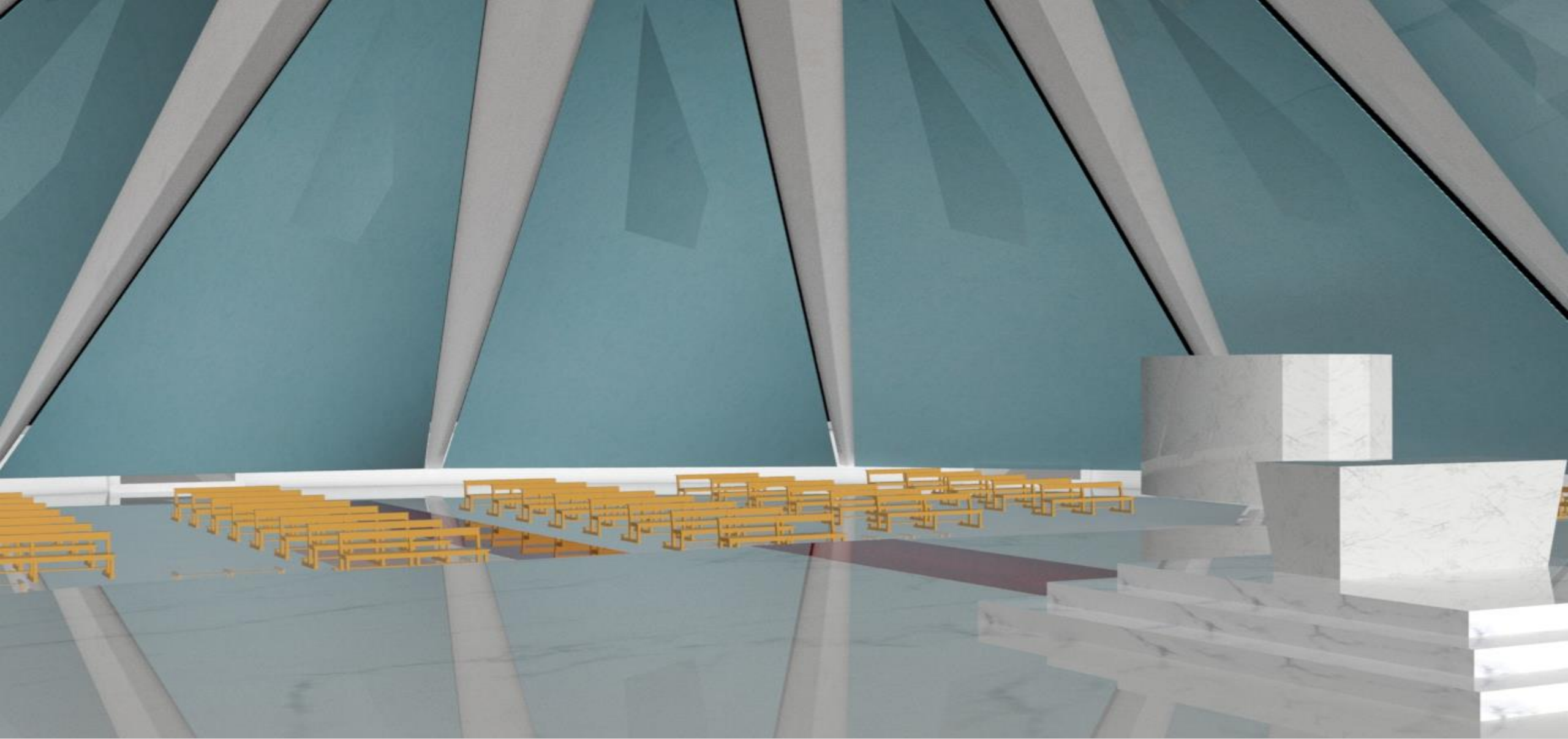
Exerc.Final – Render Catedral.



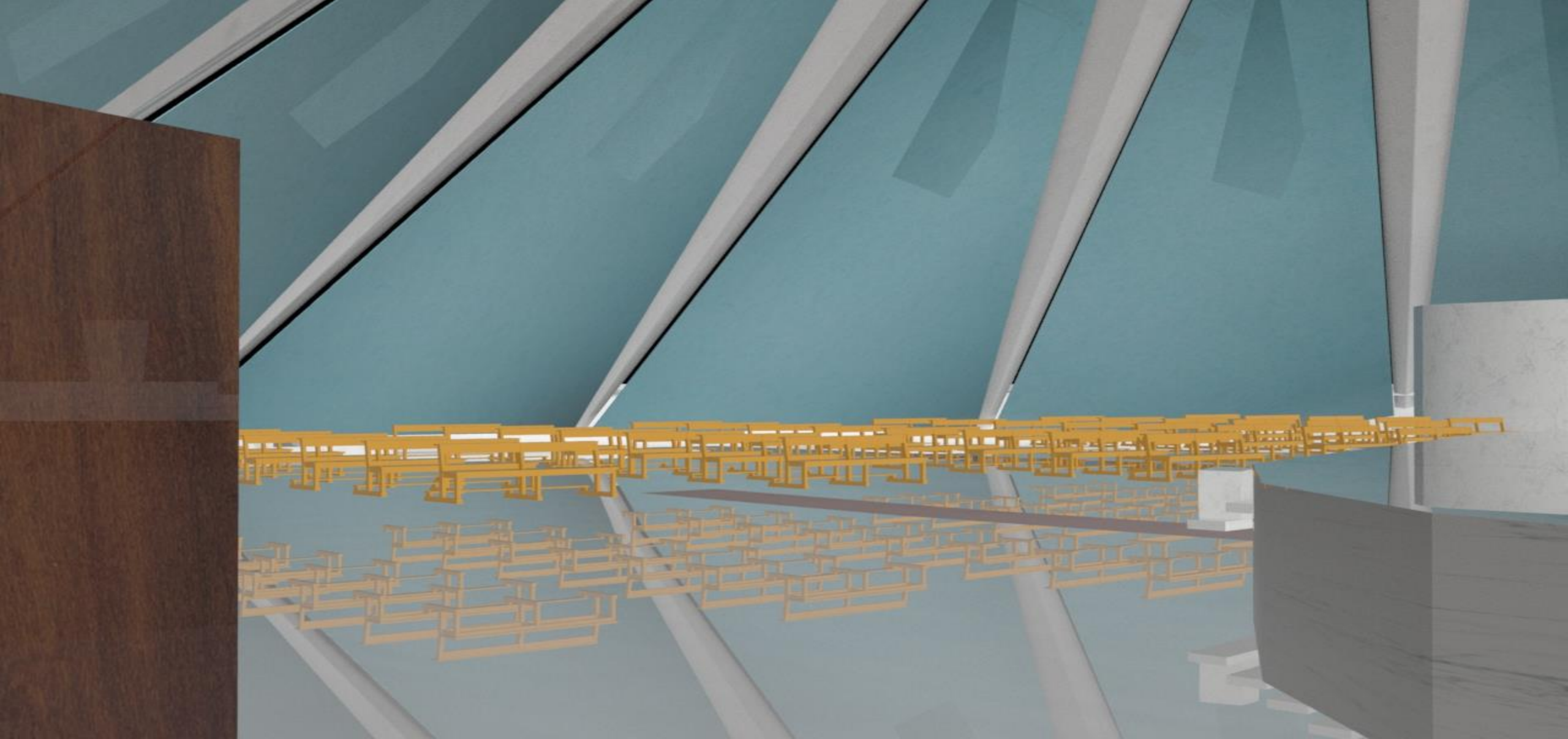
Exerc.Final – Render Catedral.



Exerc.Final – Render Catedral.



Exerc.Final – Render Catedral.



Exerc.Final – Render Catedral.



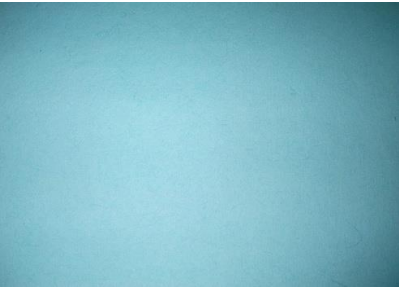
Exerc.Final – Render Catedral.



Betão, revestimento branco, exterior, cobertura.



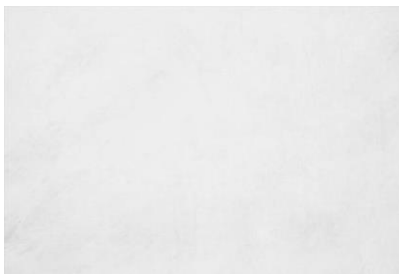
Mármore detalhes, púlpito.



Vidro cor azulado, janelas.



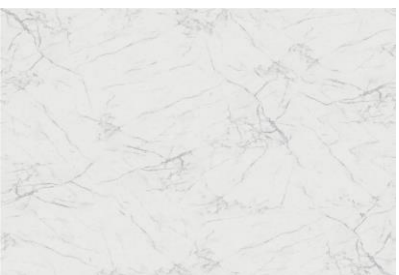
Tapete.



Mármore branco simples, chão principal.



Revestimento madeira, confessionários ,cruz.



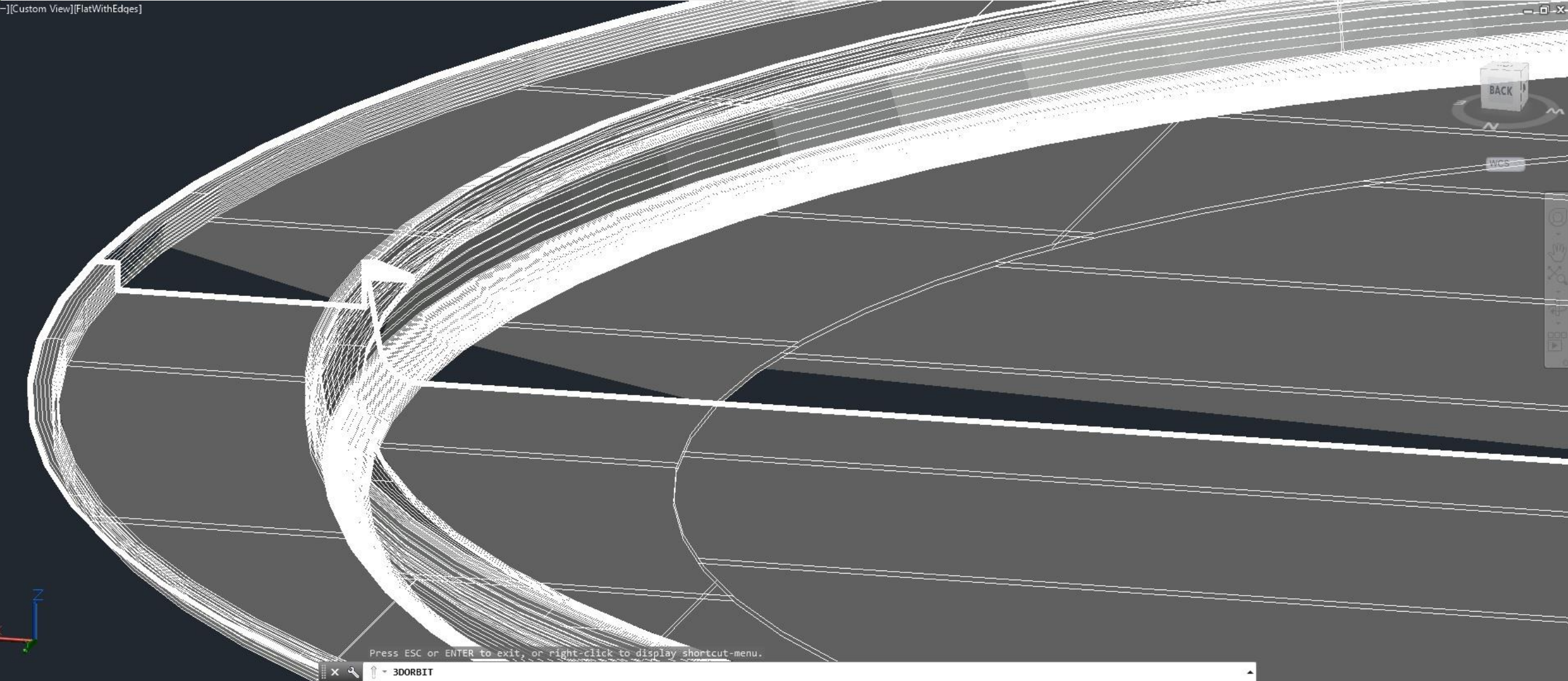
Mármore branco, Altar, elemento vertical.



Madeira bancas.

Exerc.Final – Materiais.

Base



Base

Polyline sobre o perfil da base á escala, a polyline tem de ser fechada, no caso há uma paralela a esta linha com 10 cm, fecham-se os dois lados e coloca-se uma trama solida, posteriormente utiliza-se o commando extrude para fazer a profressão do perfil ao longo de um caiminho (path) que no caso será a circunfrênciã base da cathedral á escala.

Comandos utilizados:

Polyline – Ponto a ponto o perfil do corte da base (“pl”)

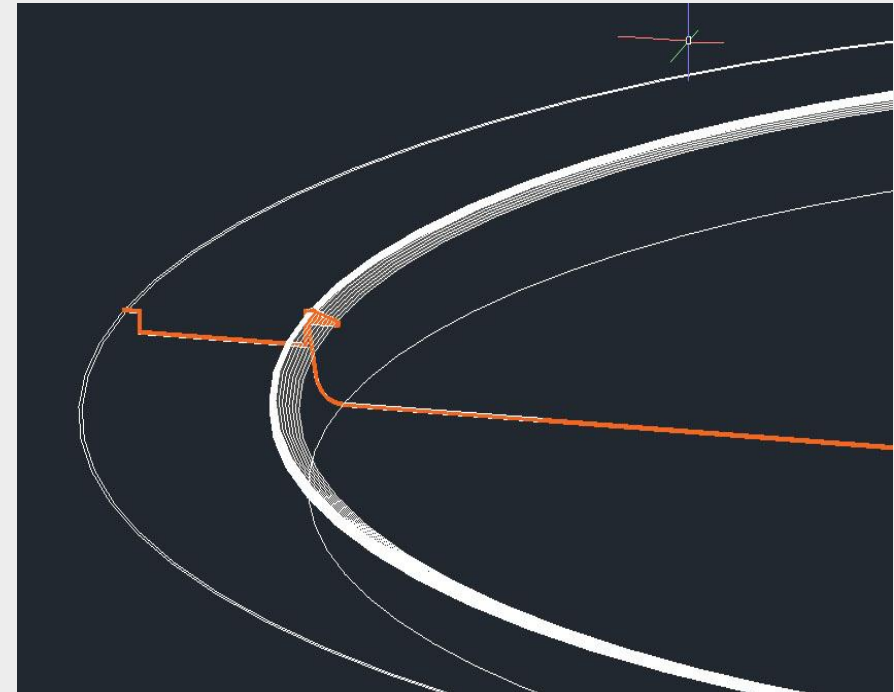
Peddit – Após união das paralelas unem-se todas as linhas (peddit”” – join””.””)

Extrude – Extrusão do perfil a um caminho (Extrude ”” Path ”” “select circle”)

Circle - Círculo base raio 35M

Copy – (“co”)

Paste – (“Ctrl+v”)



Pilares

Contrói-se um elemento vertical e aplica-se o comando array para multiplicar os pilares em 16 vezes, em torno de circunferência na base. A geometria do pilar vertical foi retirada de desenhos de apoio, uma secção a meio do edifício (a).

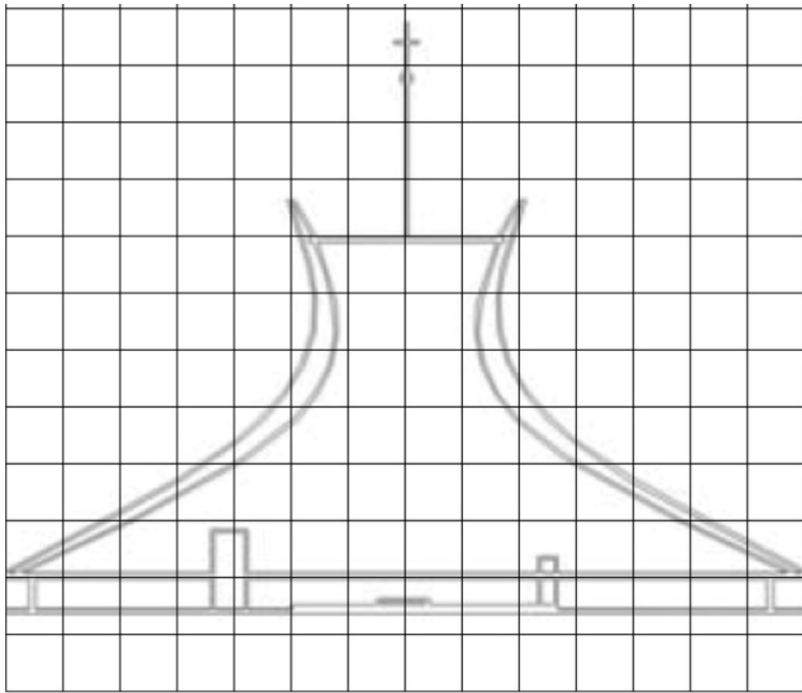
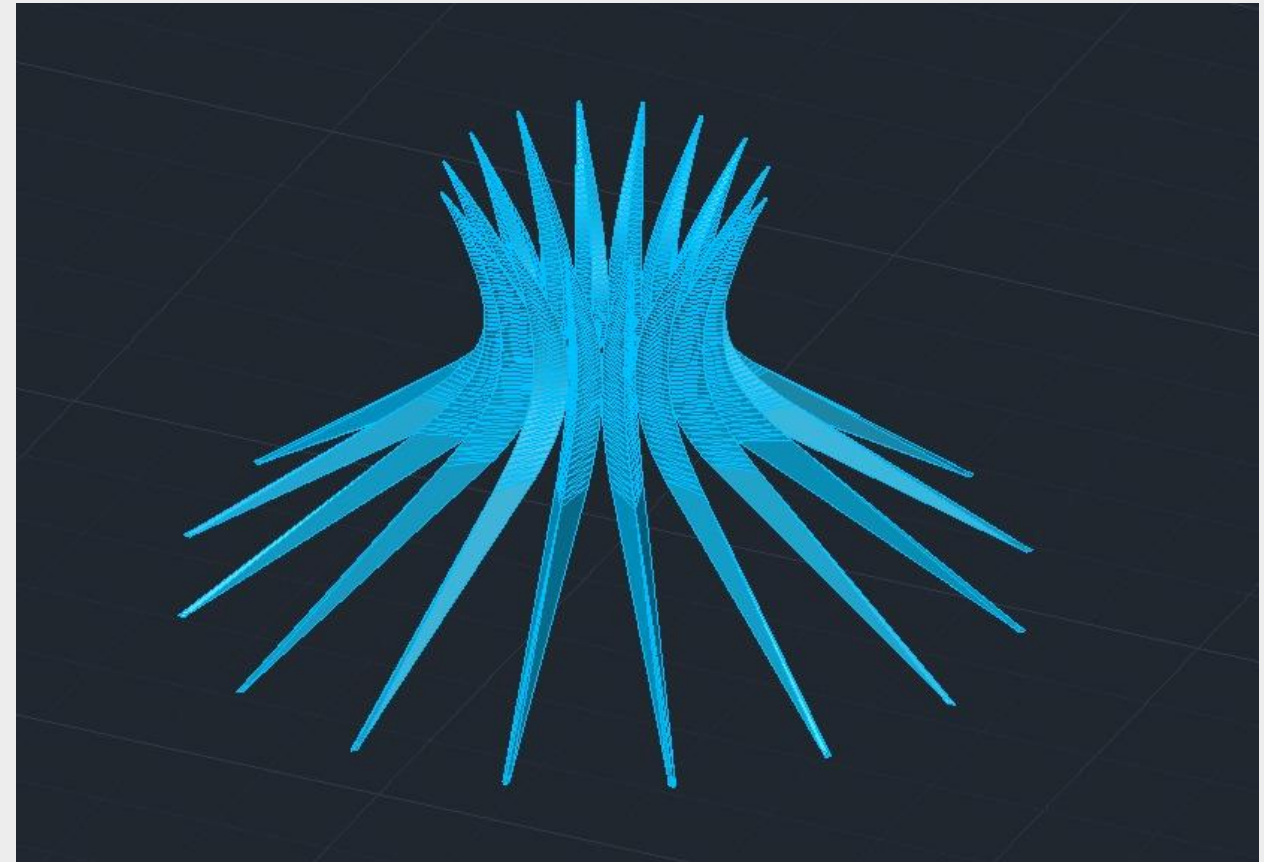


figura a



Pilares

Comandos utilizados:

Pedit – União de segmentos de recta (join)

Circle - Círculo

Polyline – Grupos de segmentos de rectas

Group – Junção de objectos

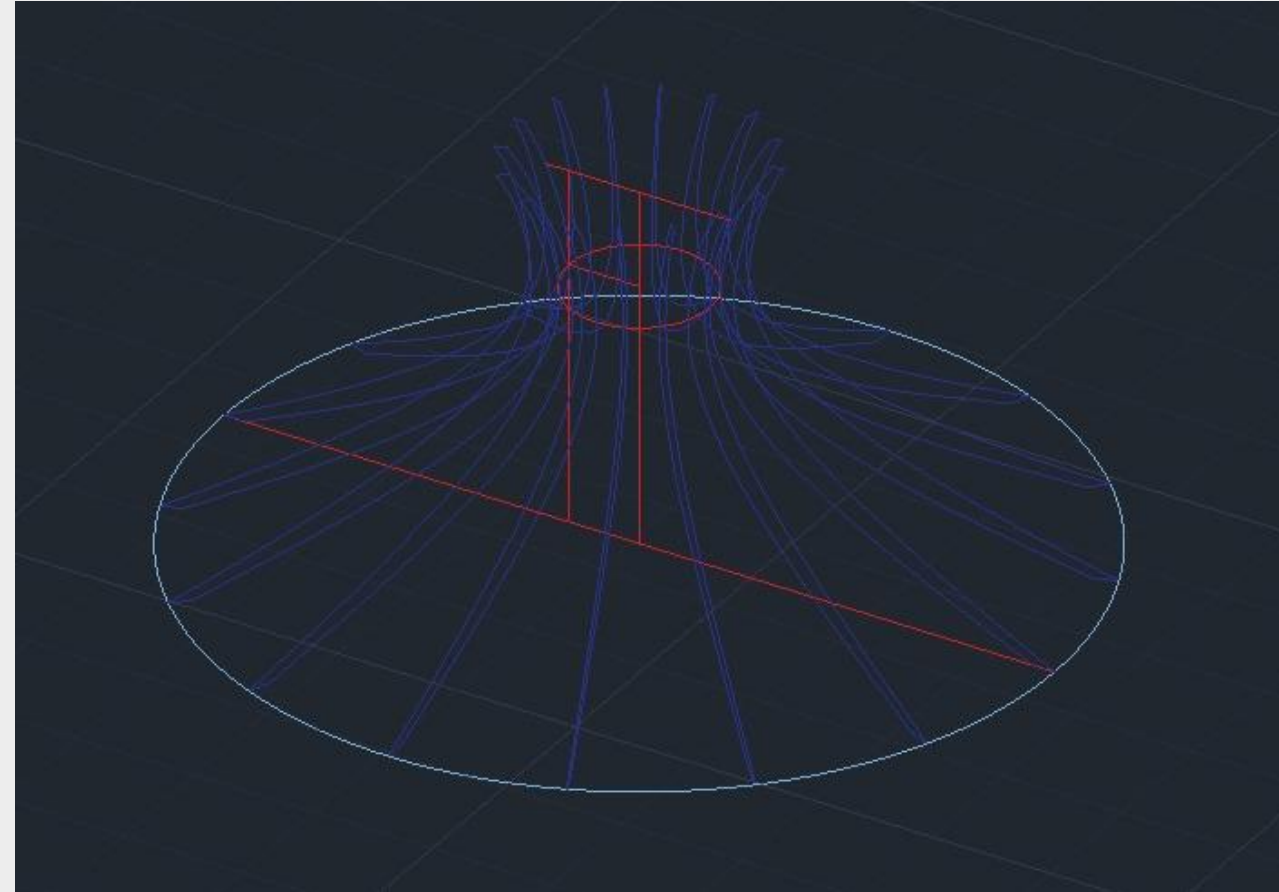
Array – Multiplicação de elementos

Spline – Linha continua com várias progressões de curvaturas

3D Rotate – Rodar 3d para eixo vertical

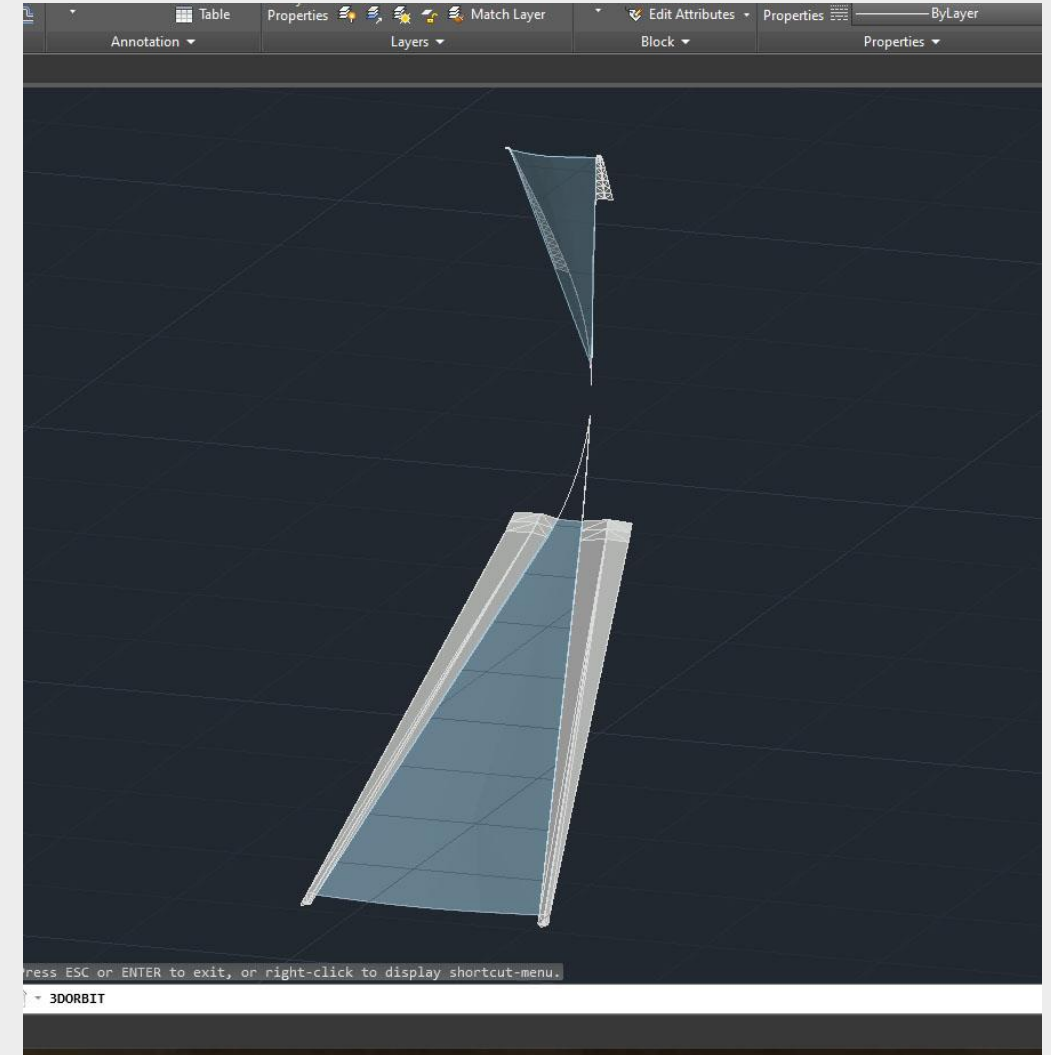
3DMirror – Espelho com plano como charneira

Shade – Torna superficies opacas



Janelas

A geometria constri-se com dois arcos nos topos de cada janela com afastamento relativamente ao plano do cone de 60cm, com o commando Loft cria-se a superfície entre estas duas linhas, após construída a janela em baixo usa-se o mesmo processo para a superior, no fim copia-se a base circular e faz-se um array do conjunto de 2 janelas através de um polar (eixo vertical do cone da cathedral), com items =16.



Janelas

Lista de comandos:

Polyline – sequencia de segmentos de recta

Circle – Circulo

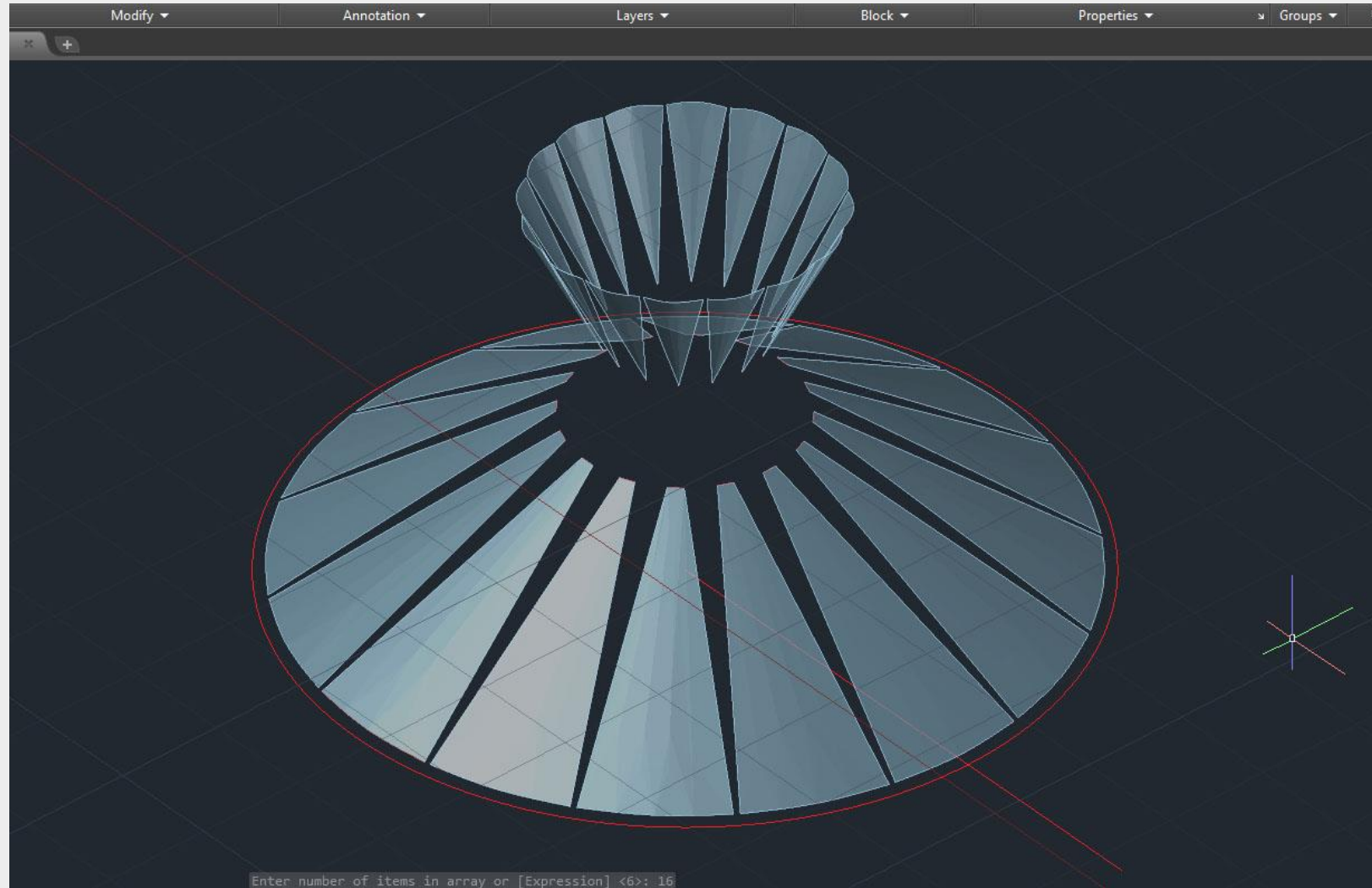
Spline – Linha continua com várias progressões de curvaturas.

Loft – cria superficie estravés de duas rectas.

Thicken – acrescenta espessura ás superficies.

Array – Multiplicação de elementos

Opacity – O layer das janelas tem configuração de transparencia no valor de 60.



Cilindro da cobertura

Dupla circunferencia á escala com extrude vertical o centro mais alta que a periferia.

Comandos utilizados:

Circle – circulo

Extrude – transformar segmentos de recta em superficies

Hatch – Solido (cria uma trama opaca)

