

Utilização de aplicativos gráficos para o desenvolvimento de animações de edificações eficientes

Bolsista de ensino médio: Edevaldo Batista De Souza Junior



Casa eficiente

- Trata-se de uma residência eficiente adaptada ao clima da Região Amazônica, a qual consiste em uma casa de habitação familiar, projetada para proporcionar máxima eficiência, conforto e baixo consumo energético.



Programa utilizado

- 3Ds Max, programa de desenvolvimento de animação e modelagem de objetos
- Onde foram feitas:
- Aplicação das texturas
- Simulação do movimento aparente do sol
- Animações do Parque

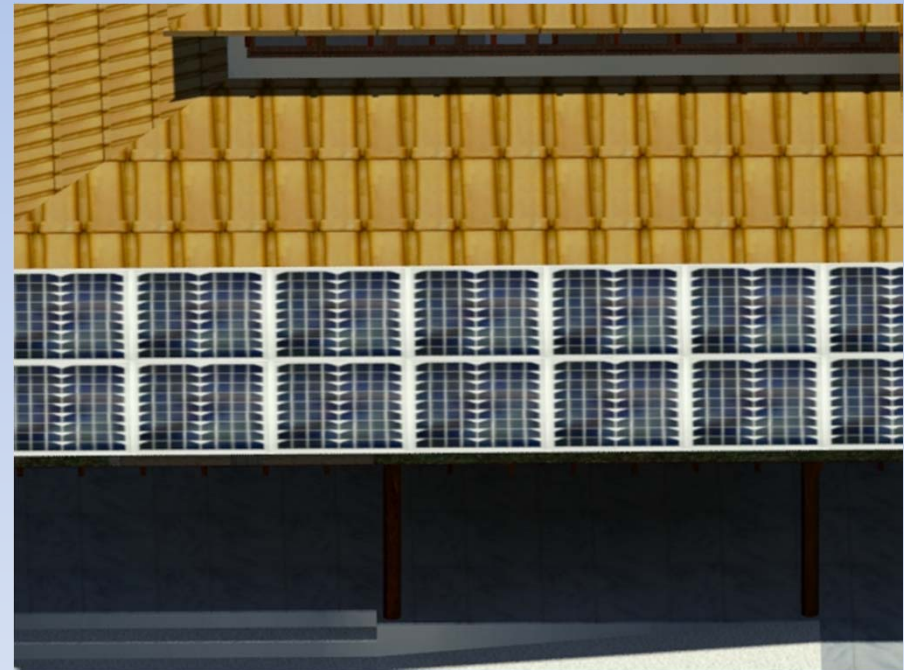


Texturas

- É uma malha de Massa, tinta ou qualquer material para revestir uma superfície, deixando-a áspera, dando uma aparência de madeira ou telha.



Sem textura



Com textura



Movimento aparente do sol

Animação desenvolvida através do aplicativo 3Ds Max, utilizando a ferramenta *daylight*, para simular o movimento aparente do Sol de acordo com os dias do ano.

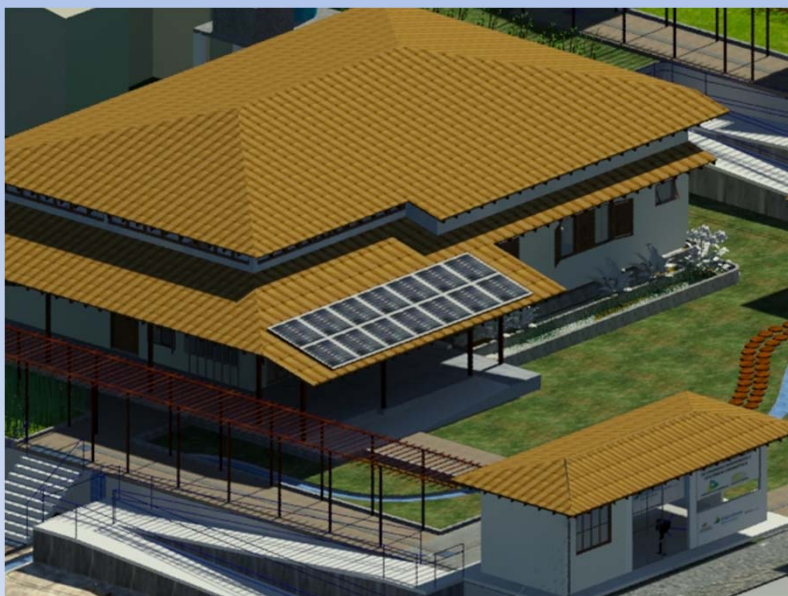


imagem gerada para o dia

10.03.2011

às 15:00 Hrs

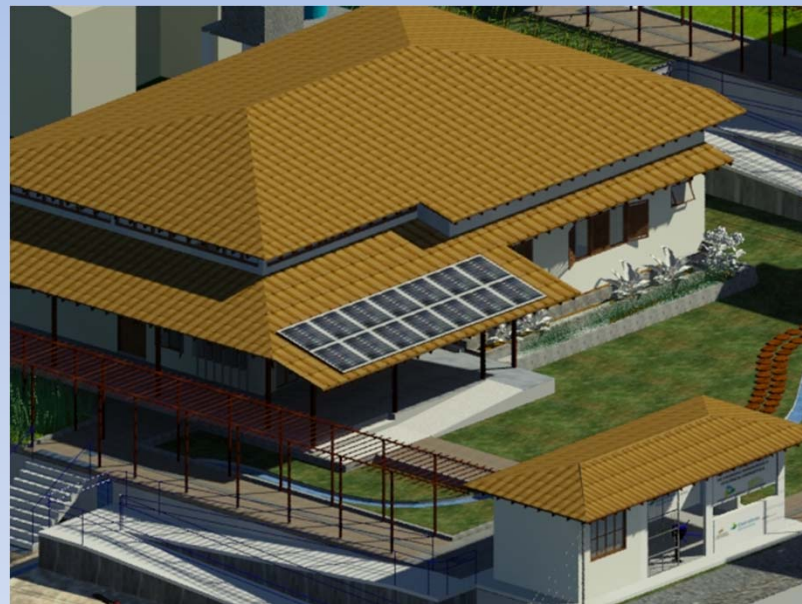


imagem gerada para o dia

10.06.2011

às 15:00 Hrs



Animação do park

- Vídeo gerado através do 3Ds Max, utilizando um *plugin* chamado mental Ray



Novo projeto

- Animação do prédio do GEDAE, onde será feita uma visita virtual, com o intuito de conhecer o local e disponibilizar um banco de dados sobre calor, umidade e luminosidade para constatar a eficiência do prédio.
- Coleta dos dados do prédio do GEDAE sobre calor, umidade e luminosidade durante o ano.



OBRIGADO!

