

**DIAGRAMAS E CAMADAS**

Representação e Linguagem em Arquitetura

PROF: **Gabriel Duarte**

CRÉDITOS: **4**

PRÉ-REQUISITO(S): **nenhum**

HORÁRIO: **segunda-feira – 13:00-17:00**

**EXERCÍCIOS DE AVALIAÇÃO G1 & G2**

**G1 – AVALIAÇÃO &  
CONTEÚDO**

Este exercício tem como objetivo avaliar o desempenho dos participantes da disciplina a partir do conteúdo teórico e dos exercícios ministrados nas oficinas de pós-produção de imagens e ilustrações vetoriais. Para isso, deverão ser desenvolvidos trabalhos de **apresentação final de projetos** através de desenhos técnicos e imagens renderizadas, editadas através de técnicas de pós-produção e colagem, articuladas a diagramas e textos explicativos em uma prancha de apresentação.

A eleição dos projetos de trabalho é **livre**, porém deve estar vinculada ao conteúdo em desenvolvimento em outras disciplinas das quais os alunos estejam participando sendo, preferencialmente as de projeto. Os trabalhos devem, **obrigatoriamente**, contemplar os seguintes itens para avaliação:

I. A criação de imagens deve obedecer a um conceito de apresentação claro e preciso e que deverá seguir os princípios de composição e equilíbrio de cores apresentados durante o curso;

II. A estrutura da imagem deve servir não apenas como suporte para a apresentação do projeto, mas também como item ordenador da programação visual de uma prancha de apresentação;

III. Cada imagem deve representar uma ambiência condizente com o projeto em questão, constituindo-se assim como “cenário dirigido”, onde todos os itens que as compõe possuem um papel simbólico e/ou técnico identificável como instrumento de entendimento e clarificação conceitual;

IV. A prancha a ser desenvolvida deve possuir um caráter de “prancha-resumo” e conter de forma sucinta todas as informações visuais necessárias para o entendimento dos conceitos e argumentações que compõe o projeto em questão.

**G1 – FORMATO DE  
APRESENTAÇÃO**

Os trabalhos devem ser entregues em **pranchas digitais** (mínimo de 1 prancha) desenvolvidas a partir de matrizes **tamanho A2 (420 x 594 mm) em qualquer orientação**. A forma como as pranchas A2 serão manipuladas é de livre escolha dos alunos.

Cada aluno deverá enviar as **versões originais dos arquivos digitais** de seus trabalhos, assim como a versão final fechada em formato **PDF** (Adobe Acrobat) da(sa) prancha(s) através de serviço de *upload* a ser disponibilizado pela disciplina.

**LEMBREM-SE!!!** Em **TODOS** os itens de entrega devem constar o **nome completo e número de matrícula** dos alunos!

**ENTREGA DOS ARQUIVOS DIGITAIS ORIGINAIS**

**ATENÇÃO!** Os trabalhos serão analisados não apenas por seu conteúdo final em formato PDF, mas também pelas técnicas de produção e organização técnica dos arquivos originais segundo os tutoriais dados pela disciplina. Todos deverão submeter, **no mínimo**, 01 (um) arquivo original PSD (Photoshop) e 01 (uma) prancha em formato AI (Illustrator) ou INDD (InDesign); e 04 (quatro) ilustrações AI (Illustrator). Cada um desses arquivos deverá ser organizado da seguinte forma e conter os itens a seguir **obrigatoriamente**:

**PSD (Photoshop)**

- . estrutura clara e organizada de *layers* e grupos;
- . utilização de canais de seleção;
- . *layers* com ajustes não-destrutivos;
- . adição de efeitos (*effects*) aos *layers*;

- . utilização de diferentes *blending modes* (transparências);
- . inserção de elementos visuais de ambientação (vegetação, panos de fundo, pessoas, etc.);
- . edição de partes da imagem com a utilização da ferramentas *stamp tool* e *form edit*;
- . instalação e utilização de diferentes *brushes*;
- . ajustes de exposição com a utilização da ferramentas *burn* e *dodge*, assim como *levels*, *curves*, etc.

#### **AI (Illustrator)**

- . uma das ilustrações do conteúdo mínimo exigido para a avaliação deverão ter mapas / desenhos importados a partir de originais em DWG e a outra deverá ser feita através da edição combinada de imagens bitmap e de vetores;
- . organização clara de camadas e grupos de desenho (*layers*);
- . definição das paletas de cores adequadas (*swatches*);
- . edição e utilização de preenchimentos vetoriais (*hatches*);
- . utilização de preenchimentos em gradiente;
- . definição de estilos e transparências que deverão aplicados e diferentes camadas e objetos isolados;
- . criação de objetos especiais de preenchimento com a ferramenta *live paint bucket*;
- . utilização de diversos estilos de linhas e espessuras;
- . organização clara de camadas e grupos de desenho;
- . definição das paletas de cores adequadas (*swatches*);
- . edição e utilização de preenchimentos vetoriais (*hatches*);
- . definição de estilos e transparências que deverão aplicados em diferentes camadas e objetos isolados;
- . utilização de diversos estilos de linhas e espessuras.

### **G2 – AVALIAÇÃO & CONTEÚDO**

Este exercício tem como objetivo avaliar o desempenho dos participantes da disciplina a partir do conteúdo teórico e dos exercícios ministrados nas oficinas de mapeamento, GIS, tipografia, diagramação e editoração.

Para isso, deverão ser desenvolvidos trabalhos de programação visual de cadernos e/ou livros que deverão compilar os itens mínimos listados a seguir em um documento multi-páginas que possua um projeto gráfico condizente com seu conteúdo e que apresente lógicas claras de organização e hierarquização de conteúdo.

Os trabalhos poderão ser desenvolvidos com o uso de projetos pessoais afins, podendo serem formatados como portfólios, cadernos de apresentação de projetos, etc.

Os trabalhos devem ser desenvolvidos individualmente.

### **G2 – FORMATO DE APRESENTAÇÃO**

Os trabalhos devem ser entregues em **cadernos digitais** (com, no mínimo, 10 páginas) desenvolvidos, preferencialmente a partir de matrizes **tamanho A4 (297 x 210 mm) em qualquer orientação**. A forma como as páginas A4 serão manipuladas é de livre escolha dos alunos.

Cada aluno deverá enviar as **versões originais dos arquivos digitais** de seus trabalhos, assim como a versão final fechada em formato **PDF** (Adobe Acrobat) da(sa) prancha(s) através de serviço de *upload* a ser disponibilizado pela disciplina.

**LEMBREM-SE!!!** Em **TODOS** os itens de entrega devem constar o **nome completo** e **número de matrícula** dos alunos!

**ATENÇÃO!** Os trabalhos serão analisados não apenas por seu conteúdo final em formato PDF, mas também pelas técnicas de produção e organização técnica dos arquivos originais segundo os tutoriais dados pela disciplina. Todos deverão submeter, **no mínimo**, 02 (duas) ilustrações AI (Illustrator) desenvolvidas a partir de bases cartográficas (detalhes de formatação a seguir); 01(um) arquivo INDD (InDesign) contendo a compilação de diferentes imagens (vetor e raster a serem escolhidos livremente) e textos formatados a partir de um projeto gráfico específico. Cada um desses arquivos deverá ser organizado da seguinte forma e conter os itens a seguir **obrigatoriamente**:

#### **ENTREGA DOS ARQUIVOS DIGITAIS ORIGINAIS**

**ATENÇÃO!** Os trabalhos serão analisados não apenas por seu conteúdo final impresso e em PDF / ISSUU, mas também pelas técnicas de produção e organização dos arquivos originais segundo os tutoriais dados pela disciplina. Todos deverão submeter, **no mínimo**, 01 (um) arquivo original INDD (InDesign). Este arquivo deverá ser organizado da seguinte forma e conter os itens a seguir **obrigatoriamente**:

#### **GIS / AI (Illustrator)**

- . um dos mapas a serem apresentados deverá possuir cujo conteúdo que tenha sido compilado/manipulado a partir de arquivos GIS obtidos nas diferentes bases de dados livres apresentados ao longo da disciplina;
- . um dos mapas a serem apresentados deverá ter sido desenvolvido a partir de base aerofotogramétrica de uso livre disponibilizada pela Prefeitura Municipal do Rio de Janeiro através do

portal Armazém de Dados da Cidade do Rio de Janeiro (<http://www.armazemdedados.rio.rj.gov.br/>);

- . estes mapas deverão ser convertidos em formato AI (Illustrator) e posteriormente editados (preenchimentos, espessuras, texturas, combinação com componentes raster, entre outros);
- . pelo menos um mapa deverá fazer uso obrigatoriamente da combinação de bases vetoriais e rasterizadas (ortofotos e texturas diversas).

**INDD (InDesign)**

- . estrutura de páginas contendo no mínimo 02 (duas) páginas mestre (*master*);
- . definição de colunas e linhas-guia (*document grid / baseline grid*);
- . criação de, no mínimo, 02 (dois) estilos de texto e 02 (dois) de parágrafos;
- . inserção de elementos automáticos (numeração de páginas);
- . organização do conteúdo do arquivo em camadas nomeadas e ordenadas adequadamente;
- . organização dos *links* em pasta específica que deverá copiada junto ao arquivo original;
- . inserção texto em caixas interligadas;
- . inserção e edição de, no mínimo, 02 (duas) imagens bitmap (*frame options*).