

ARQ 1329 TÉCNICAS AVANÇADAS DE REPRESENTAÇÃO

CARGA HORÁRIA TOTAL: **45 horas**

CRÉDITOS: **3**

PROFESSOR: **Silvio Dias**

NÚMERO MÁXIMO DE ALUNOS: **25**

DIAS E HORÁRIOS: **Segunda-Feira de 09h-12h**

LOCAL: **Sala L128**

PRÉ-REQUISITO(S): **nenhum**

OBJETIVOS

Levar o aluno a compreender e dominar softwares de representação gráfica com o intuito de desenvolver uma linguagem própria de expressão digital, fornecendo ao aluno o conhecimento técnico para elaborar representações gráficas eletrônicas.

Capacitar o aluno no uso de tecnologias de informática para criação, avaliação, compreensão, comunicação e apresentação de projetos de arquitetura e urbanismo através do uso de programas de modelagem tridimensional (SketchUp 2022), bem como de renderização usando o Software Vray e de edição e tratamento de imagens) e de edição de textos;.

EMENTA

Representação e elaboração de projetos de arquitetura por meio de tecnologias digitais.

PROGRAMA

1. Apresentação da disciplina – Panorama do uso da imagem digital na apresentação e representação de projetos.
2. SKETCHUP - aula 1 – Renderização. Montagem de modelo a partir de croqui digitalizado. Técnicas de renderização usando o software Render-in
3. SKETCHUP - aula 2 - Montagem de modelo importando arquivo de CAD. Lançamento do trabalho 1 da G1
4. SKETCHUP - aula 3 - Montagem de escada helicoidal e telhado. Uso de camadas, componentes enquadramento de imagem - filtros
5. SKETCHUP - aula 4 - Construção de terreno e aplicação de imagens.
6. SKETCHUP - aula 5 - Match Photo e recursos adicionais. Lançamento do trabalho 2 da G1.
7. SKETCHUP - aula 6 - Animação – roteiro e edição de filme. Acompanhamento e finalização de exercício para entrega do trabalho 2 da G1.
8. Apresentação usando o Powerpoint – construção do portfolio – currículo. Montagem de apresentação e lançamento do trabalho 1 da G2.
9. Photoshop – aula inicial – a imagem digital e o uso de recursos atuais – a captura e manipulação de imagens – o uso do programa – Photomerge. Fotomontagem usando

ferramentas de seleção.

10. Photoshop aula 2 - Fotomontagem com uso de camadas. Correção de cor e retoque. Obtenção de cortes.
11. Photoshop aula 3 - Inserção de foto de modelo sobre foto. Retoque avançado – modos de cor inserção de figura humana
12. Photoshop aula 4 - Captura e tratamento de plantas e cortes e croquis – definição de pincéis e uso de cor.
13. Photoshop aula 5 - Importação de modelo tridimensional do SKETCHUP. Tratamento gráfico.
14. InDesign – Montagem de pranchas - Diagramas e recursos adicionais.
15. Exercício final em sala montagem de prancha.

AValiação

Todos os alunos serão avaliados individualmente:

- Pelo desenvolvimento dos exercícios executados em sala de aula;
- Pela frequência e interesse na matéria;
- Pela assimilação dos conhecimentos apresentados - avaliados através de exercícios práticos expostos em aula.
- A avaliação levará em conta qualidade do trabalho, precisão, enquadramento, tratamento gráfico, e correta aplicação dos pontos explorados.

BIBLIOGRAFIA PRINCIPAL

BRADLEY, Brian - Photographic Rendering with V-Ray for SketchUp (English Edition) eBook Kindle

MCCLELLAND, Deke - Adobe Photoshop Cs5 One On One: *Guia De Treinamento Passo A Passo*. . São Paulo: Bookman, 2012

Websites:

<http://buildllc.wordpress.com/>

<http://www.sketchup.com/intl/en/index.html>

<http://www.sketchup.com/intl/en/training/>

<http://www.adobe.com>

BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTAR

Gaspar, João - Google Sketch Up Pro 8 Passo a Paso. São Paulo: Vectorpro, 2010

Gaspar, João - Google Sketch Up Pro 8 avançado. São Paulo: Vectorpro, 2010