

PROGRAMA DE DISCIPLINA

PERÍODO	4°	DISCIPLINA	Representação Técnica IV-B	
1° SEMESTRE []		PROFESSOR	Marcus Paulo Santos Brandão	
2° SEMESTRE [X]		CURSO	Design de Ambientes	
ANO	2018	CARGA HORÁRIA	32 h	N° DE VAGAS 40
		CLASSIFICAÇÃO	[X] OBRIGATÓRIA	[] OPTATIVA

EMENTA	Compreensão das linguagens técnicas, dos sistemas de representação e códigos específicos na configuração do projeto. Desenvolvimento da capacidade de representação de formas e funções através de linguagens sistematizadas.
---------------	---

OBJETIVO GERAL	Capacitar o aluno para o desenvolvimento de modelagem tridimensional de projetos de ambientes (Maquetes Eletrônicas) com a utilização do software SketchUp. O uso dessa ferramenta possibilita a representação de projetos com maior riqueza de detalhes e de forma mais realista, permitindo apresentá-los de forma profissional e com qualidade fotográfica.
-----------------------	--

OBJETIVOS ESPECÍFICOS	<ul style="list-style-type: none">• Capacitar o aluno na utilização do software SketchUp;• Atender as necessidades acadêmicas e profissionais do aluno quanto a representação tridimensional de projetos de ambientes auxiliados por computador;• Transmitir os conhecimentos necessários para identificação e aplicação das melhores técnicas para transformação de um projeto em 2D para 3D;• Estimular o desenvolvimento de uma visão crítica sobre a aplicação da informática no âmbito profissional do Designer de Ambientes enquanto facilitador durante as etapas modelagem virtual e apresentação de um projeto de ambientes.
------------------------------	--

CONTEÚDO PROGRAMÁTICO	<p>UNIDADE I: Apresentação da interface do SketchUp; Navegação, visualização e configuração da área de trabalho; Ferramentas básicas de desenho (Linha, Desenho à mão livre, retângulo, círculo, polígono e arcos); Ferramentas de seleção (linhas, faces e objetos); Modelagem básica de objetos (Empurar/Puxar, Siga-me) Ferramentas de modificação de objetos (Mover, Rotacionar/Rotar, Escala, Equidistância); Criação de grupos e componentes;</p> <p>UNIDADE II: Modelagem avançada de objetos (representação de sólidos elaborados: escadas, rampas, esferas);</p>
------------------------------	---

	<p>Utilização de camadas (layers); Criação e inserção de blocos (3D Warehouse); Inserção e modelagem de textos; Aplicação de materiais e texturas; Mobiliando e decorando ambientes; Posicionamento de câmeras (paralelas, perspectiva, planta, corte e elevação); Criação e utilização de Cenas; Importação e exportação de arquivos;</p> <p>UNIDADE III: Noções básicas de <i>renderização</i> (imagens realísticas) utilizando o V-Ray; Informações gerais sobre apresentação de projetos em 3D.</p>
<p>PROCESSOS METODOLÓGICOS</p>	<p>Aulas Expositivas / Aulas Práticas / Exercícios de Fixação</p>
<p>RECURSOS DIDÁTICOS</p>	<p>Recursos tecnológicos oferecidos pela Escola de Design: laboratório de informática equipado com computadores para os alunos e para o professor, data show e tela para projeção;</p>
<p>PROCESSOS AVALIATIVOS</p>	<p>1ª nota: Trabalho Prático (30 pontos) – Trabalho prático realizado em sala de aula, de forma individual, objetivando a aplicação dos conteúdos apresentados na Unidade I.</p> <p>2ª nota: Trabalhos Práticos (30 pontos) - Trabalho prático realizado em sala de aula, de forma individual, objetivando a aplicação dos conteúdos apresentados na Unidade II.</p> <p>3ª nota: Avaliação Final (40 pontos) – Elaboração da modelagem 3D de um projeto completo, abordando todo o conteúdo ministrado na disciplina. Projeto executado individualmente, em sala de aula.</p>
<p>BIBLIOGRAFIA BÁSICA</p>	<p>GASPAR, João. Google Sketchup Pro 8 Passo a Passo. São Paulo: VectorPro, 2010. 235 p. ISBN 9788561453053. <i>Acervo 55551- Número de Chamada: 004.92 G249g 2010 (Design)</i></p> <p>CHOPRA, Aidan. Google SketchUp ®7 para Leigos. Rio de Janeiro: Alta Books, 2010. xv, 406 p. ISBN 9788576084204. <i>Acervo 55833 - Número de Chamada: 004.92 C549g 2010 (Design)</i></p>
<p>BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTAR</p>	<p>GASPAR, João. Sketchup Pro Avançado. São Paulo: ProBooks, 2015. 356 p. ISBN9788561453350.</p> <p>GASPAR, João. SketchUp LayOut passo a passo. São Paulo: ProBooks, 2014. 158 p. ISBN9788561453336.</p>

GASPAR, João. SketchUp para design de móveis. São Paulo: ProBooks, 2013. 195 p. ISBN9788561453169.

CAVASSANI, Glauber. V-Ray 2.0 Para Sketchup. São Paulo: Ed. Érica, 2015. 240 p. ISBN 9788536512266.

Professor Responsável: Marcus Paulo Santos Brandão