



Exercício 2 - Modelagem do Entorno

DESCRIÇÃO

O exercício consiste no desenvolvimento conjunto de uma maquete eletrônica do entorno de projeto. Um dos grupos ficará responsável pela base, pelos edifícios da quadra do terreno e pelo gerenciamento/montagem da maquete. Aos demais, caberá a realização de cada trecho assinalado em aula.

Os edifícios deverão ser modelados em volumetria (oca, ou seja, sem espessura) com fenestração simples, incluindo aberturas no térreo. Por fenestração simples, entenda-se a aplicação de retângulos correspondentes às aberturas sobre as paredes, pintados com o material "0133_cinza" da paleta de materiais "Cores com nome". Já as paredes devem usar o material de base do SketchUp, com o lado branco no lado externo das edificações. A integridade no uso do material permitirá que cada aluno facilmente adapte a maquete para seu próprio estilo de apresentação. Cada edifício deve constituir um grupo, podendo abrigar subgrupos.

Cada trecho do modelo deve trazer também as árvores presentes. Para representá-las (todas as espécies de árvores), deve ser usado apenas um componente genérico, a ser baixado do site da disciplina – neste momento da construção da maquete, o mais importante é marcar a posição correta e assegurar que a partir de um mesmo componente seja possível substituir todas as suas instâncias com facilidade. Diferentes tamanhos de árvores podem ser obtidos com a ferramenta "Escala" (ou "Stretch"). A definição do componente, no entanto, não deve ser alterada. Todas as árvores devem ser colocadas em uma camada (layer) "vegetação_entorno", de modo a facilitar a reunião de todos os grupos numa mesma maquete, assim como o desligamento da camada para facilitar a manipulação do modelo.

OBJETIVO

O exercício tem dois objetivos principais: construir a maquete do entorno para servir de apoio à criação e à apresentação do projeto de cada aluno e consolidar técnicas de organização e estruturação do modelo para uso próprio e para o trabalho em equipe.

AVALIAÇÃO

Dado que trata-se de uma construção coletiva, o exercício será avaliado pela pontualidade na entrega, pela qualidade das formas modeladas e pela organização interna do modelo de cada grupo.

ENTREGA

Cada grupo deve enviar um arquivo contendo sua área de modelagem ao e-mail da disciplina, devidamente identificadas no campo "Assunto", no corpo da mensagem e no nome do arquivo anexado. O arquivo deve ser nomeado de acordo com a seguinte regra de nomenclatura:

AI1_20122_FAC_EX3_AreaN_NomeAluno1_NomeAluno2; onde "AreaN" corresponde ao número da área designada e com os nomes em ordem alfabética.

O arquivo deve ser entregue na aula 4.

REFERÊNCIAS

- MACHADO, A. **Máquina e imaginário: o desafio das poéticas tecnológicas**. São Paulo: Edusp, 1996.
MENEGOTTO, J. L.; ARAUJO, T. C. M. DE. **O desenho digital: técnica & arte**. Rio de Janeiro: Interciência, 2000.
MITCHELL, W. J. **A lógica da arquitetura**. Campinas: Unicamp, 2008.