

Seja bem-vindo à sétima aula do curso de SketchUp. Este programa pode ser usado por qualquer atividade profissional que necessite desenvolver rascunhos de produtos dimensionais.

Muito utilizado na área de Arquitetura, devido a sua facilidade de modelagem de formas e volumes tridimensionais. Muito utilizado por Designers de Móveis, Desenhistas Técnicos, Engenheiros Cíveis, Engenheiros Mecânicos e diversas outras profissões relacionadas aos trabalhos que necessitem visualizações em 3D.

Nesta aula iremos trabalhar com o recurso adicionar cena.

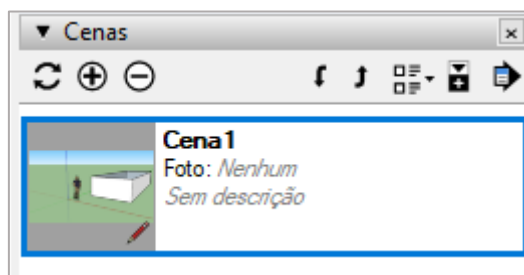
1. Adicionar Cena

O SketchUp tem uma linguagem gráfica que permite apresentações excelentes em vídeo, ou em papel, através dos recursos de animação, é muito fácil fazer um passeio virtual pelo projeto. Pode-se gerar vistas que podem ser impressas em perspectiva ou até mesmo em escala.

Cenas

Uma **Cena** é um recurso do SketchUp que salva a posição do observador, além de ajustes de textura, luz e sombra, entre outros.

Estes dados são guardados no menu **Janela, Bandeja Padrão e Cena**.



Para criar uma Cena deve-se:

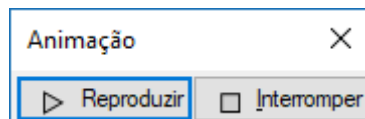
1. Ajustar o ponto de vista, sombras, texturas, eixos, ligar ou desligar camadas, deixe a imagem como desejar.

2. Criar Animação

O SketchUp cria uma animação a partir de uma sequência de Cenas pré-escolhidas. É possível exportar a animação em formato de vídeo ou como sequência de imagens numeradas para posterior edição em outros softwares.

O SketchUp cria a animação de acordo com a ordem das cenas da lista. Use os botões com as setas para baixo e para cima para alterar esta ordem.

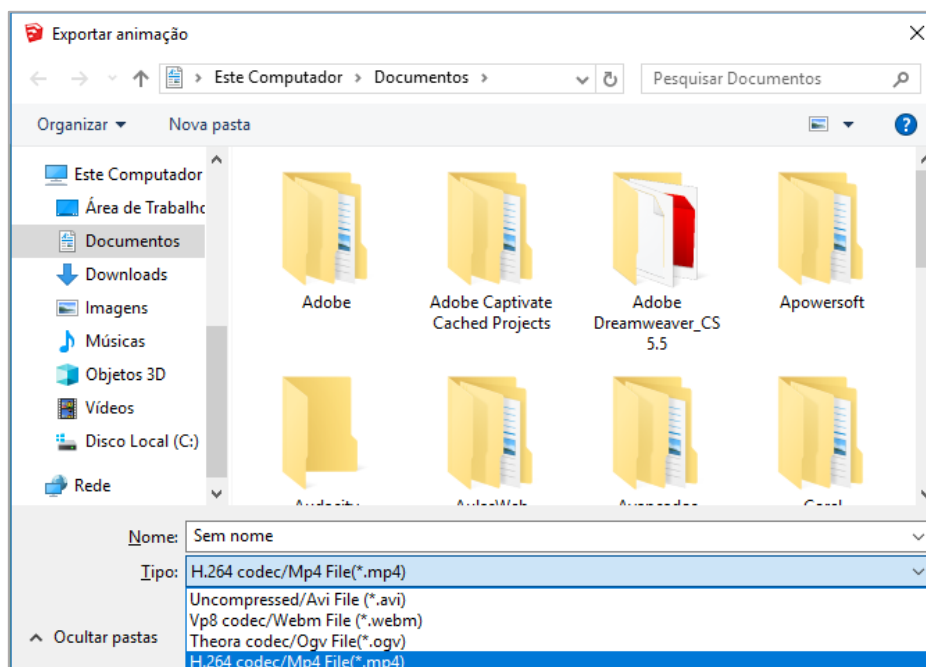
Na opção **Reproduzir**, dentro do menu **Visualizar**, Animação permite executar as cenas da lista.



3. Exportar Animação

Para exportar a animação deve-se:

- Inicialmente, para exportar uma animação ela deve estar parada;
- Para exportar um vídeo pode ser escolhido o formato ".AVI ou MP4", as mais usadas.



4. Exercícios de Conteúdo

Olá, seja bem-vindo a nossa área de exercícios. Desenvolvemos uma série de atividades para que você domine todo conteúdo abordado nesta aula, é muito importante você fazer todos os exercícios, qualquer dúvida, chame o seu instrutor.

Observação: Salve os exercícios, se você precisar de orientação de como localizar sua pasta, converse com seu instrutor para que ele lhe crie uma ou oriente onde a mesma se encontra.

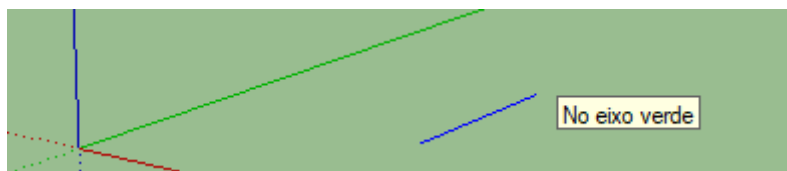
Exercício 1:

Este exercício tem como objetivo criar duas cenas para visualizar a imagem, uma com vista de cima e outra com vista de baixo.

Desenhe um retângulo 2 x 2

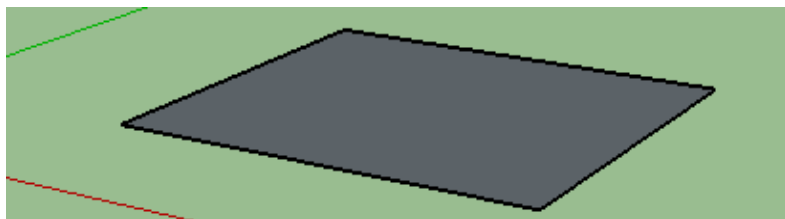
1)Clique na ferramenta **Retângulo**;

2)Inicie desenhando um traço conforme o exemplo.



3)Na caixa **Dimensões** digite **2;2** e, em seguida, pressione a tecla Enter.

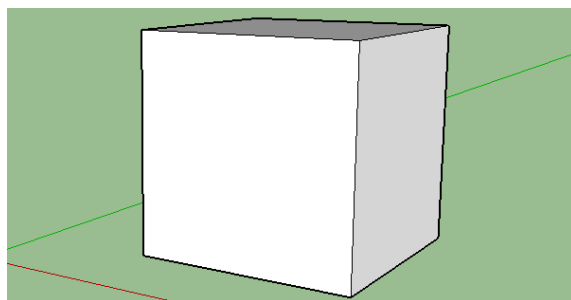
4)Confira o resultado abaixo.



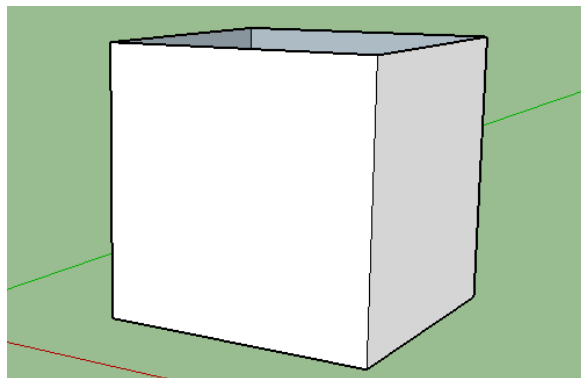
5)Agora vamos elevar a imagem. Clique na ferramenta **Empurrar/Puxar**.

6)Clique dentro da imagem e arraste um pouco para cima e, em seguida defina em **Distância** a **medida = 2** e, em seguida, pressione a tecla Enter.

7)Veja o resultado.



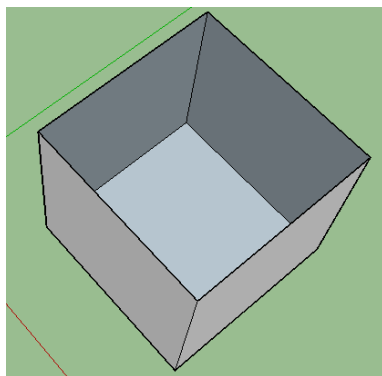
8)Vamos apagar a parte de cima da imagem, clique com a seta de seleção diretamente na parte de cima e, pressione a tecla **Delete**.



9)A partir desse momento vamos definir as cenas para definir as visualizações.

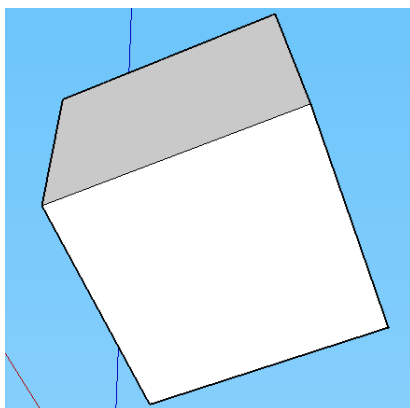
10)Clique no menu **Visualizar/ Animação/ Adicionar cena**.

11)Clique na ferramenta **Orbital** e visualize a parte superior da imagem, veja como deve ficar.



12)Vamos definir a cena 2. Clique no menu **Visualizar/ Animação/ Adicionar cena**.

13) Clique na ferramenta **Orbital** e visualize a parte inferior da imagem, veja como deve ficar.



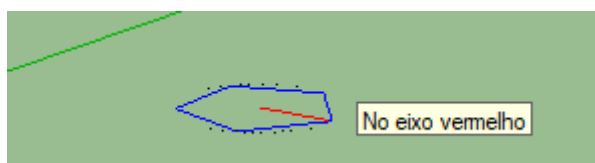
14) Para reproduzir as cenas clique no menu **Visualizar/ Animação/ Reproduzir**.

Exercício 2:

Este exercício tem como objetivo criar um polígono com cinco lados e com raio igual a 3.

1) Clique na ferramenta **Polígono** e digite o valor “5” para definir o número de lados da figura.

2) Clique e desenhe o polígono de qualquer tamanho, veja o exemplo abaixo.



3) Digite “3” para definir o *raio circunscrito* da figura e, em seguida, pressione a tecla Enter.

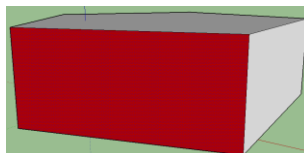
4) Agora vamos elevar a figura com distância igual a “2”.

5) Clique na ferramenta **Empurrar/Puxar** e clique dentro da figura, digite o número 2 e pressione a tecla Enter.

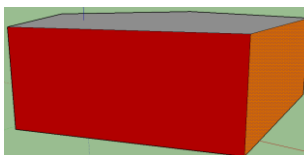
6) Vamos aplicar uma cor em cada fatia do polígono. Clique na seta de seleção e clique na primeira fatia.

7) Clique na ferramenta **Pintura**, e na aba **Materiais** selecione o tipo **Cores**.

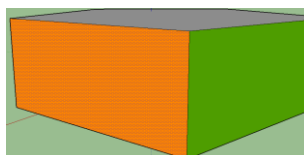
8) Clique na cor **A07** e clique dentro da fatia indicada abaixo.



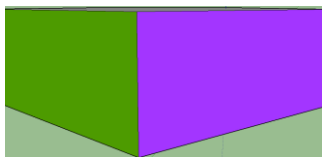
9) Clique na segunda fatia e escolha a cor **C05** e aplique conforme a imagem abaixo.



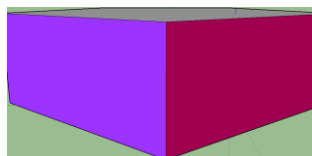
10) Utilize a ferramenta **Orbital** para visualizar a próxima fatia. Clique na terceira fatia e escolha a cor **F07** e aplique conforme a imagem abaixo.



11) Utilize a ferramenta **Orbital** para visualizar a próxima fatia, pode ser que seja necessário utilizar a ferramenta **Panorâmica** para ajustar a imagem. Em seguida, clique na quarta fatia e escolha a cor **J04** e aplique conforme a imagem abaixo.



12) Utilize a ferramenta **Orbital** para visualizar a próxima fatia, pode ser que seja necessário utilizar a ferramenta **Panorâmica** para ajustar a imagem. Em seguida, clique na quinta fatia e escolha a cor **L11** e aplique conforme a imagem abaixo.



13) Neste momento crie a quantidade de cenas ideal para exibir os lados da figura.

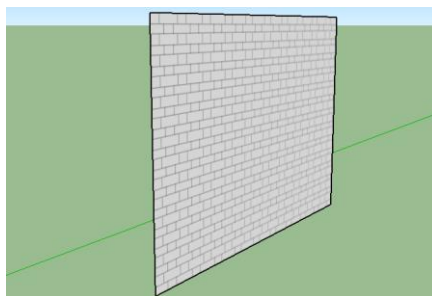
14) Clique no menu **Visualizar/ Animação/ Adicionar cena**. Utilize as ferramentas **Orbital** e **Panorâmica** para visualizar as fatias.

15) Ao concluir, clique no menu **Visualizar/ Animação/ Reproduzir**.

Exercício 3:

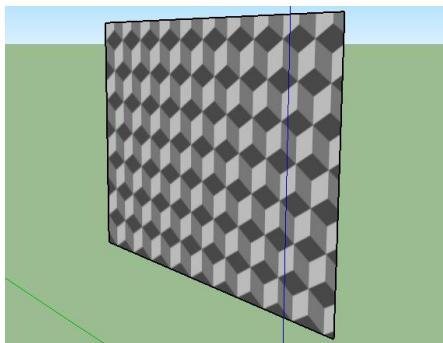
Este exercício tem como objetivo criar uma figura em pé utilizando a ferramenta **Retângulo giratório** e, em seguida, aplicar uma textura em cada lado.

- 1) Clique na ferramenta **Retângulo giratório**.
- 2) Desenhe no eixo verde e defina a medida igual a **"3"** e, em seguida, pressione Enter.
- 3) Desenhe no eixo azul e defina a medida igual a **"0;2"** e, em seguida, pressione Enter.
- 4) Clique na ferramenta **Pintura** e clique na guia **Materiais** e escolha o tipo **Estampas**.
- 5) Escolha o tipo **Assentamento de tijolos Flemmish**, agora clique dentro da área da figura.



6) Use a ferramenta **Orbital** para ver o outro lado.

7) Clique na ferramenta **Pintura**, escolha em materiais o tipo **Caixa com detalhes geométricos**.



8) Crie algumas cenas para visualizar os lados, conforme as instruções a seguir.

9) Menu **Visualizar/ Animação/ Adicionar cena**.

10) Novamente acesse o menu **Visualizar/ Animação/ Adicionar cena**. Utilize a ferramenta **Orbitar** para ver o outro lado da figura.

11) Utilize a ferramenta **Orbitar** para visualizar outra área da figura.

12) Para gerar um arquivo no formato “AVI”, clique no menu **Arquivo** e, em seguida, clique na opção **Exportar, Animação, Vídeo**.

13) Na caixa **Nome** digite: “video1” e na caixa **Tipo** selecione o formato: “AVI”.

Bom, concluímos aqui os exercícios passo a passo. Lembre-se, pratique, essa é a única maneira de aprender, refaça os exercícios e, qualquer dúvida, chame o instrutor.

Até a próxima aula!