**UNIVERSIDADE ESTADUAL PAULISTA**

**“JÚLIO DE MESQUITA FILHO”**

**FACULDADE DE CIÊNCIAS**

**DEPARTAMENTO DE COMPUTAÇÃO**

**BACHARELADO EM CIÊNCIA DA COMPUTAÇÃO**

APLICAÇÃO DA COMPUTAÇÃO GRÁFICA POR MEIO DA ELABORAÇÃO DE MAQUETES DIGITAIS UTILIZANDO SKETCHUP

Guilherme Augusto Astolfi Silvestre

Orientador(a): Dr. Eduardo Martins Morgado

**RESUMO**

A Computação Gráfica é a área da Ciência da Computação responsável pela criação e manipulação de imagens tanto bi, quanto tridimensionais. Atualmente, inúmeros softwares CAD possibilitam aos estudiosos da área da Computação Gráfica criar, representar e elaborar virtualmente seus produtos através da modelagem digital tridimensional. Tendo em vista que estes programas viabilizam técnicas cada vez mais sofisticadas para o desenvolvimento de artefatos digitais complexos, e que, a modelagem digital é uma técnica muito difundida e utilizada para projetos de edificação, o propósito do presente trabalho é a utilização de um software CAD para a construção da maquete digital dos Laboratórios de Ensino, Pesquisa e Extensão em Computação(LEPEC) situados na UNESP Câmpus Bauru. Para isto, o leitor será introduzido aos conceitos de modelagem digital, convenções arquitetônicas, renderização, pós-produção e fotorrealismo.

Palavras-chave: SektchUp. Modelagem Digital. Prototipagem. Maquete Eletrônica.

BAURU - SP

Turma de 2018