

**MVTA**  
**2017/18**  
**2º semestre**  
**Enunciado do exercício**

26.4.18

Entrega: turma **A**, dia 30.5.18; turma **D**, 28.5.18; turma **F**, 1.6.18

Pretende-se com este exercício proporcionar ao aluno um espectro de conhecimento alargado, e não limitado a circunstâncias imediatas, sobre diferentes e emergentes procedimentos digitais para a representação arquitectónica.

É requerido ao aluno a idealização de uma construção cujo programa se assemelha ao pavilhão que Le Corbusier projectou, em 1958, para a Philips, na Exposição Internacional de Bruxelas, dentro do qual foi exibido o primeiro espectáculo multimédia que há memória.

O aluno deve imaginar implantar a sua idealização no canto sudeste dos limites do terreno da Faculdade de Arquitectura, no lugar onde é o parque de estacionamento. Na ocupação, não pode projectar demolir nenhuma construção existente excepto o espaço de estacionamento.

Com um arquétipo em mente e com o plugin dado pelo docente deverá estruturar um modelo proposto, composto de vários parâmetros que deve ajustar dentro daquele plugin, principalmente a identificação dos pontos em formato cartesiano. Este, deve poder gerar uma família de formas aleatoriamente dentro do computador, mas com a variação dos parâmetros controlados por cada aluno.

Uma, de muitas formas resultantes, deve ser escolhida. O aluno deverá apresentar essa solução de duas modos: pela produção de uma narrativa vídeo e pela fabricação de um modelo físico.

Da narrativa vídeo, o aluno deve representar um visitante do pavilhão, um avatar, que vai assistir a um espectáculo multimédia, à semelhança do de Le Corbusier, em 1958. Deve ver na Internet o trabalho de referência ([http://home.fa.utl.pt/~lromao/2017\\_18/video.html/](http://home.fa.utl.pt/~lromao/2017_18/video.html/)).

Em paralelo, deverá construir um modelo físico, de uma maneira simples e sintética, cujo método de fabricação a seleccionar deverá ser discutido com o docente e que deve ter um carácter de puzzle 3D. A escala poderá ser decidida com o apoio do docente.

O trabalho final deverá ser concretizado por 5 ficheiros digitais e uma maquete analógica resultante da utilização de vários procedimentos digitais. Os ficheiros devem ficar disponíveis pela internet no site do aluno na data indicada e a maquete deve ser entregue na altura em que é apresentado o trabalho.

Os ficheiros a entregar são: (1) o de LSP, que conterà a rotina que deu origem à forma desenvolvida entre outras soluções possíveis; (2) O ficheiro de DWG deverá conter a solução desenvolvida e outras semelhantes, da mesma família formal; (3) um segundo ficheiro de DWG que conterà a forma escolhida, as secções que usou para o corte a laser ou, em alternativa, um ficheiro de STL, se escolheu outro processo, isto é, se optou pela impressão em pó ou em líquido; (4) Um ficheiro MAX que contém toda a construção da animação que deverá ter a duração de 1 minuto, bem assim como todos os ficheiros complementares, de imagem e de som; (5) E, por fim, o ficheiro em formato AVI que conterà a animação final.

A entrega **SÓ** é finalizada com a apresentação de todo o trabalho realizado no semestre pelo aluno nas datas indicadas. **É obrigatório que seja o próprio aluno a apresentar.**