



O uso da realidade virtual para estudo de projeto de arquitetura

Isabela Gonçalves Magalhães¹; Júlia Alves dos Santos¹; Gisa Márcia Dutra Valente¹; Laura Cremoneze Rangel da Silva¹; Pedro Vítor de Freitas Muzy Lopes¹; Janine Fonseca Matos Xavier²; Pedro Miguel Gomes Januário³; Luis Gustavo de Souza Xavier^{2,3}

(1) Alunos voluntários PROVIC/ISECENSA-Curso de Arquitetura e Urbanismo, (2) Laboratório de Estudos Arquitetônicos – LAEA- Institutos Superiores de Ensino do CENSA- ISECENSA - Rua Salvador Correa, 139, Centro, Campos dos Goytacazes, RJ, (3) CIAUD Centro de Pesquisa, Universidade de Lisboa (ULISBOA), Lisboa – Portugal

O avanço dos softwares de modelagem digital, computadores com maior capacidade de processamento e a evolução dos softwares específicos de renderização, além da possibilidade do uso de smartphones para visualização em realidade virtual têm contribuído para o aumento do uso dos recursos digitais que simulam um ambiente real, sendo uma prática cada vez mais inserida no exercício profissional da Arquitetura. Esta prática já se observa nas graduações onde os alunos buscam aprender por conta própria o uso dos programas e plug-ins para renderização e simulação do ambiente a construir. Esta pesquisa tem por objetivo elaborar um material didático voltado para o ensino de projeto de arquitetura com o uso de softwares mais usuais para renderização de modelos e aplicação de ferramentas de simulação de realidade virtual imersiva e realidade aumentada gratuitas e de baixo custo para análise dos estudos de desenvolvimento de projeto e não somente como produto final de apresentação. O método utilizado será uma pesquisa sobre os principais softwares existentes compatíveis com a realidade acadêmica, para elaboração de estudos de projeto com observação dos produtos em função do tempo despendido. Como resultado se pretende elaborar um exercício prático para aplicação nas disciplinas de projeto de arquitetura com foco na análise plástica, estudos das formas e proporções do objeto arquitetônico a ser desenvolvido.

Palavras-chave: Ensino de projeto arquitetônico. Realidade virtual. Realidade aumentada. Renderização.

Instituição de Fomento: ISECENSA