



C U R S O S

Byte

www.cursosbyte.com.br



@cursosbyte

Cursos Byte Treinamentos Ltda

CNPJ: 12.156.417/0001-27

Dados do Aluno

Nome: _____

Número da matrícula: _____

Endereço: _____

Bairro: _____

Cidade: _____

Telefone: _____

Anotações Gerais: _____



promob

Promob Plus

Apresentação do Promob Plus

O Promob Plus Professional é um software desenvolvido pela ProCAD Softwares oferece um layout voltado ao desenvolvimento de projetos de ambientes e móveis planejados. O Promob não só permite criar ambientes e móveis, mas, também renderizá-los para que seja possível apresentar seus projetos com um notável realismo.

O software apresenta também um detalhamento completo do projeto permitindo adicionar cotas, observações e até informações pessoais, utilizadas para identificação de clientes.

Marcas Registradas:

Todas as marcas e nomes de produtos apresentados nesta apostila são de responsabilidade de seus respectivos proprietários, não estando a editora associada a nenhum fornecedor ou produto apresentado nesta apostila.



Método CGD® - Todos os direitos reservados.

Protegidos pela Lei 5988 de 14/12/1973.

Nenhuma parte desta apostila poderá ser copiada sem prévia autorização.

O Método CGD é um produto da Editora CGD.

Controle de Presença

Data

Módulo e Passo

Anotações

___/___/___

___/___/___

___/___/___

___/___/___

___/___/___

___/___/___

___/___/___

___/___/___

___/___/___

___/___/___

___/___/___

___/___/___

___/___/___

___/___/___

___/___/___

___/___/___

___/___/___

___/___/___

___/___/___

___/___/___

AULA 1 – CONHECENDO O PROGRAMA.....	5
AULA 2 – AJUSTES DE VISUALIZAÇÃO	12
AULA 3 – MODIFICANDO E CRIANDO PAREDES E PISOS.....	14
AULA 4 – GUIA MÓDULOS - ADICIONANDO PORTAS	23
AULA 5 – CONSTRUINDO ABERTURAS	29
AULA 6 – VISTA DINÂMICA	34
AULA 7 – IMPRESSÃO DE PROJETO.....	36
AULA 8 – CONSTRUINDO UM ARMÁRIO.....	41
AULA 9 – APLICANDO MATERIAIS.....	46
AULA 10 – GESSOS E SANCAS	48
AULA 11 – CONSTRUÇÃO DE ILHA	52
AULA 12 – CONSTRUÇÃO MESA BÁSICA	62
AULA 13 – FAIXAS LINEARES – CONSTRUÇÃO DE RODAPÉ.....	75
AULA 14 – RENDERIZANDO CENÁRIOS	78
AULA 15 – ILUMINAÇÃO.....	80
AULA 16 – ANIMAÇÃO COM VISTAS DINÂMICAS.....	84

Aula 1 – Conhecendo o Programa

O Promob foi iniciado em 1994 com o nome de ProCAD, uma revenda de softwares com o objetivo principal de trazer a tecnologia de CAD para as fábricas da região.

Vendo uma necessidade latente nas fábricas de móveis planejados, a ProCAD criou o AutoMob, uma solução de projeto e ambientação de interiores que rodava sobre a plataforma do AutoCAD.

Com o passar do tempo o foco da empresa mudou e no final de 1997 a ProCAD criou uma solução independente do AutoCAD o Promob.

Para iniciar o programa Promob:



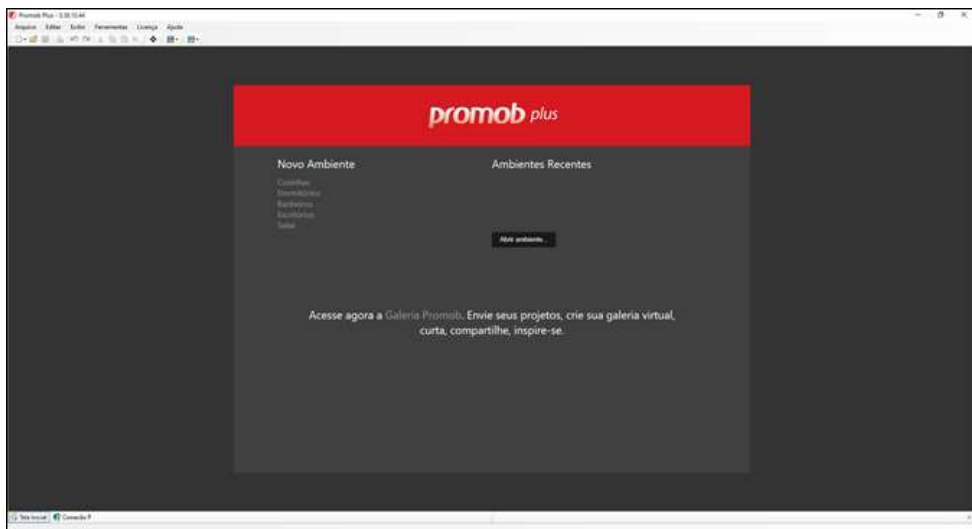
- Pressione a tecla "Windows"



- Digite "Promob"
- Clique no ícone do programa:



Ao iniciar o programa você verá a tela inicial do Promob Plus:

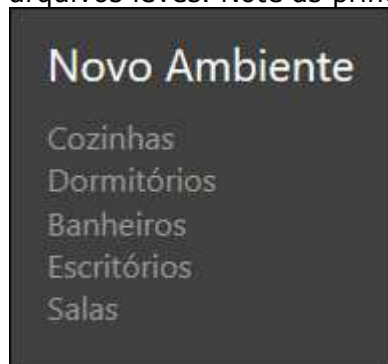


Dentro da janela de apresentação do Promob, podemos visualizar duas categorias “Novo Ambiente” e “Ambientes Recentes”:

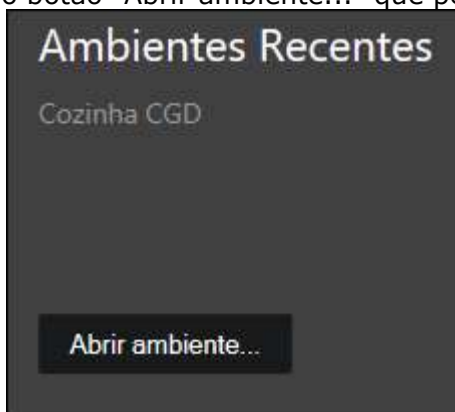


O Promob foi idealizado com o princípio de criação de ambientes separados, ou seja, criar projetos únicos para cada cômodo do cliente.

Assim, ganha-se tempo e agilidade de projeto, além de garantir arquivos leves. Note as principais categorias de criação:



A categoria "Ambientes Recentes" exibe os últimos projetos salvos no computador, além de exibir o botão "Abrir ambiente..." que permite



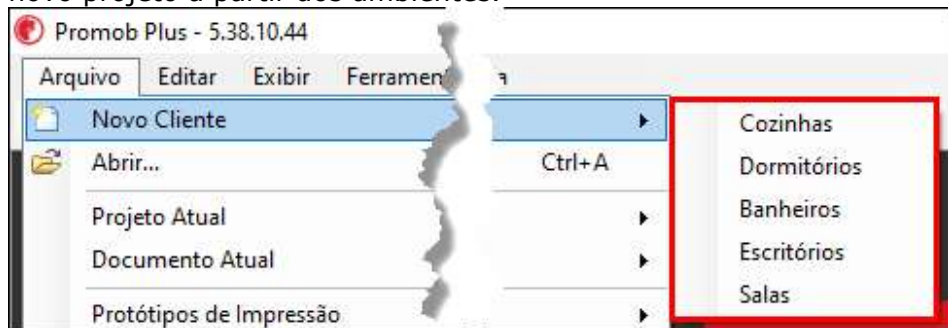
abrir um ambiente já salvo:

Ainda na tela inicial do Promob é possível visualizar os menus do programa.

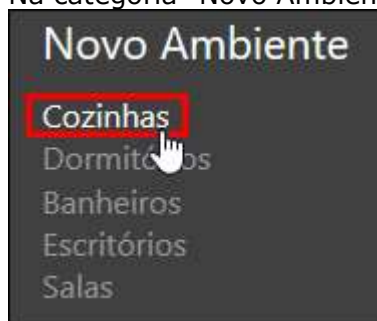


Clicando sobre eles você logo perceberá que algumas opções estão desativadas, isto porque ainda não existe um projeto iniciado sobre o programa, pois nenhum ambiente foi definido e nenhum arquivo foi aberto.

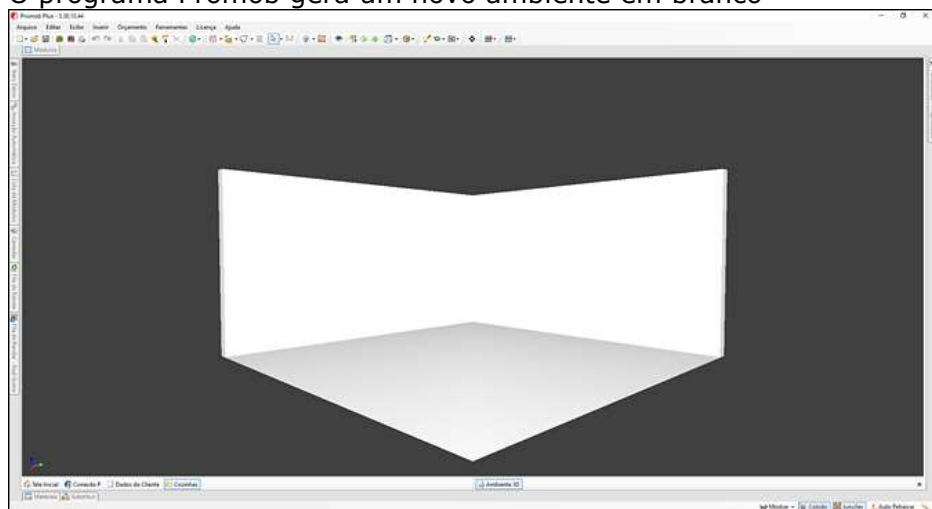
Embora algumas ferramentas e opções não funcionem o menu "Arquivo" permite também que você abra um arquivo ou crie um novo projeto a partir dos ambientes.



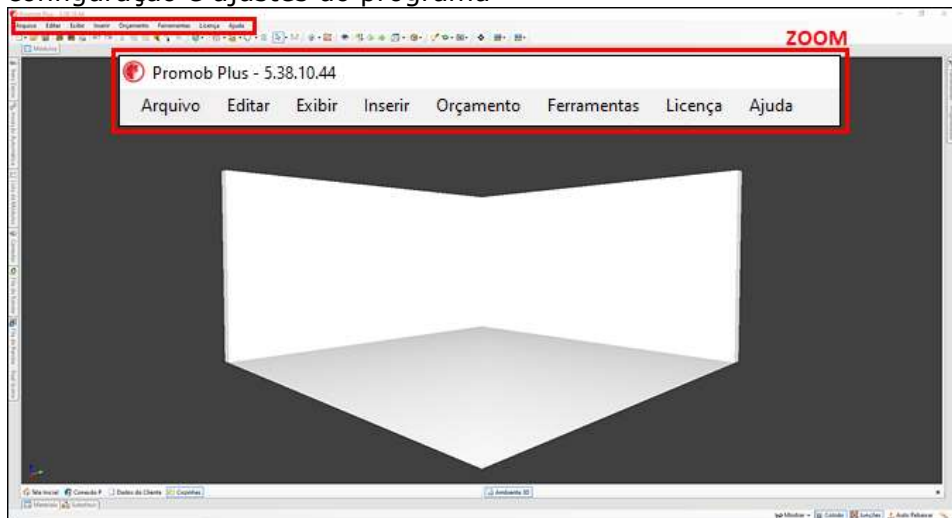
Na categoria "Novo Ambiente", clique na opção "Cozinhas"



O programa Promob gera um novo ambiente em branco



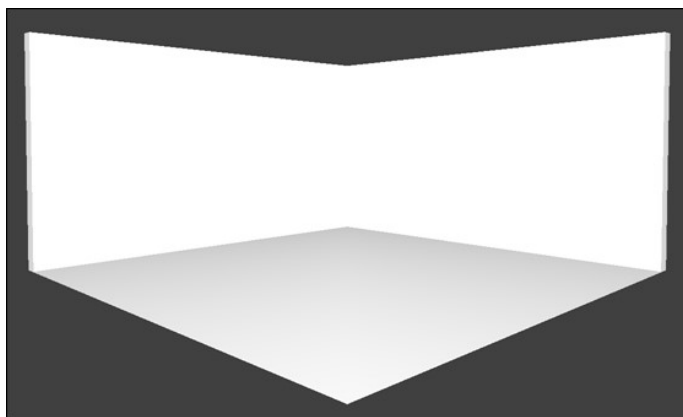
A tela do Promob é dividida em setores, na parte superior por exemplo são apresentados os menus de controle, responsáveis pela configuração e ajustes do programa



Outro setor do Promob é "Barra de Ferramentas", essa barra é responsável por acessar rapidamente configurações e ferramentas específicas

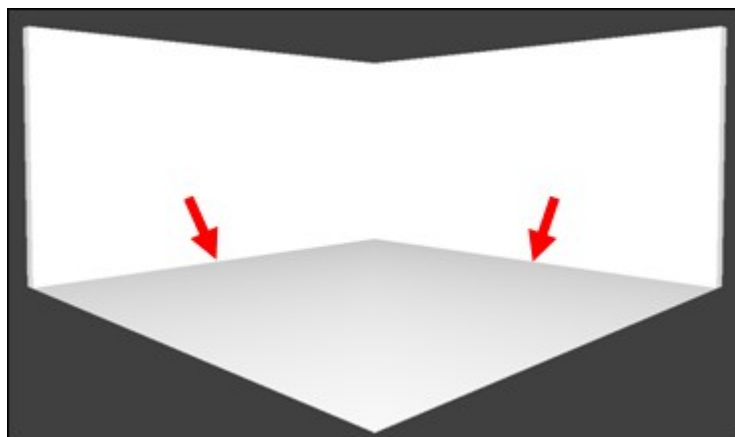


A área de desenho do Promob é representada por duas paredes e um piso:



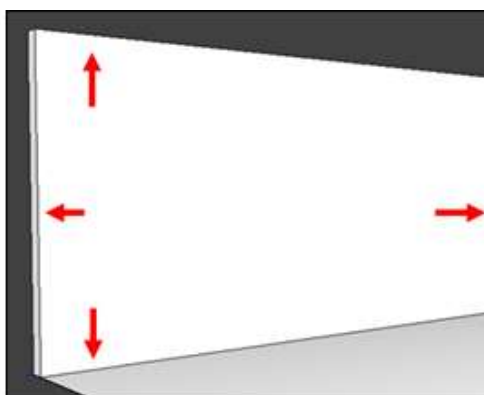
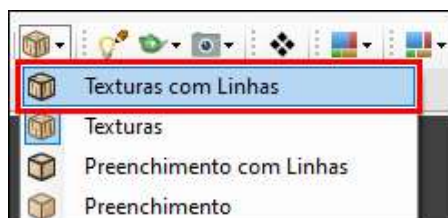
Estes componentes servem como base para a criação dos ambientes, móveis, porém, é possível apagar estes componentes e criar suas próprias paredes e piso com medidas específicas de acordo com cada projeto e necessidade.

Por padrão as paredes não possuem bordas entre suas extremidades, a única identificação de separação entre a parede e o piso por exemplo é uma sombra criada pelo próprio programa.

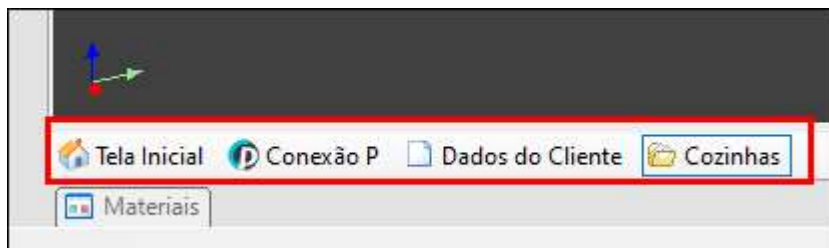


No botão "Modos de Preenchimento" se consegue visualizar opções de preenchimento para aplicar sobre estes componentes (paredes e piso).

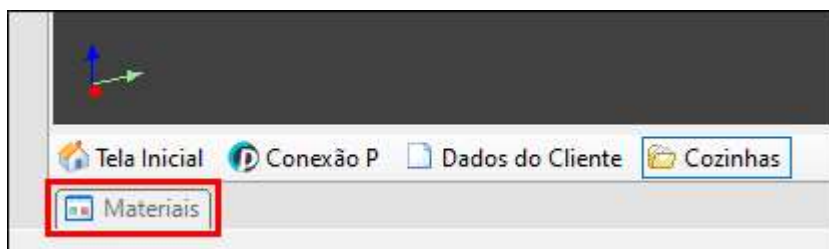
A opção "Texturas com Linhas" cria linhas sobre as arestas facilitando a visualização das divisões de cada componente.



Na parte inferior do programa é encontrado alguns botões de navegação onde é possível alternar entre diferentes páginas do programa:



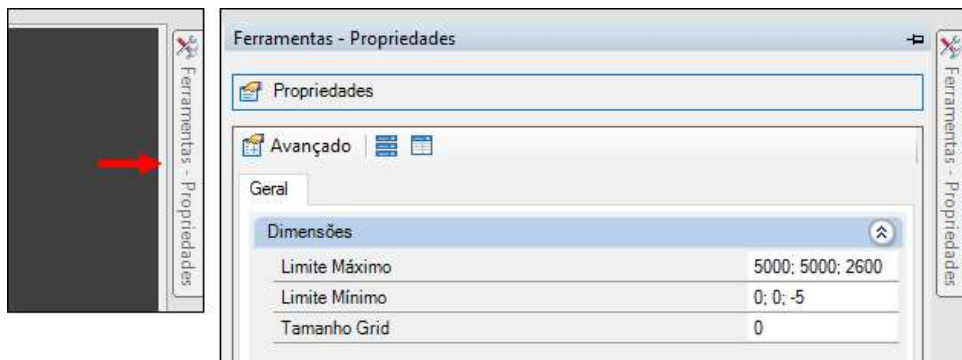
É onde é localizado também a guia “Materiais” a qual contém todas as texturas existentes do programa desde metais à madeiras e tecidos.



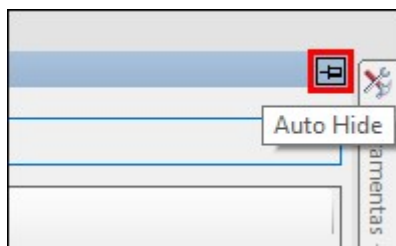
Um outro setor é a “Barra de propriedades” que é localizada na lateral direita da tela, ela responsável pela configuração dos elementos selecionados na área de desenho



Posicione o curso do mouse em cima da barra de “Ferramentas – Propriedades”, assim, a janela “Ferramentas – Propriedades” será exibida.



Para fixar a barra de propriedades na sua tela, posicione novamente o cursor sobre a barra e clique no alfinete localizado no canto direito da janela



Tenha sempre em mente que a barra de propriedades vai mudar de acordo com o objeto selecionado na área de desenho.

Aula 2 – Ajustes de Visualização

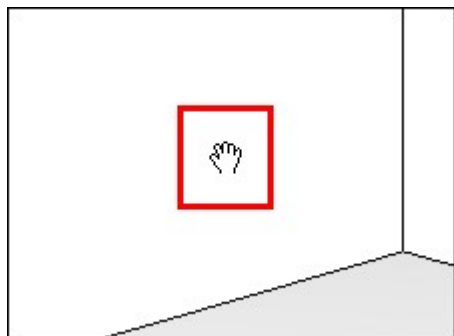


Para ajustar melhor a visualização da sua área de desenho, você aprenderá a utilizar alguns atalhos.

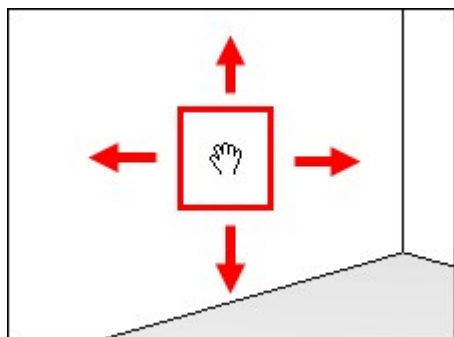
Posicione o cursor do mouse na área de desenho sem clicar e gire o scroll do mouse para cima e para baixo

Note que ao fazer o procedimento o zoom aumenta e diminui possibilitando que você consiga uma melhor visualização do seu projeto.

Para movimentar seu projeto em qualquer direção pressione e mantenha pressionado o scroll do mouse, seu cursor vai virar uma mãozinha.

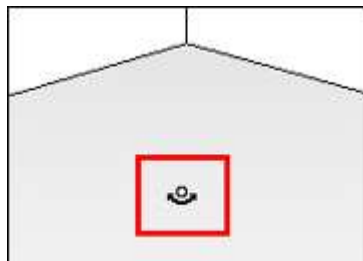


Com o scroll pressionado basta arrastar sua área de desenho em qualquer direção

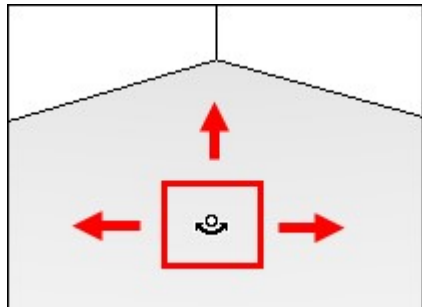


O último atalho de movimentação é qual permite que possamos orbitar o projeto, ou seja, girar a área de desenho.

Pressione e segure o scroll e o botão direito do mouse ao mesmo tempo, note que seu cursor vai virar uma seta curvada de duas pontas:



Repetindo o processo anterior, mantendo ambos os botões pressionados e movimentem seu mouse em qualquer direção

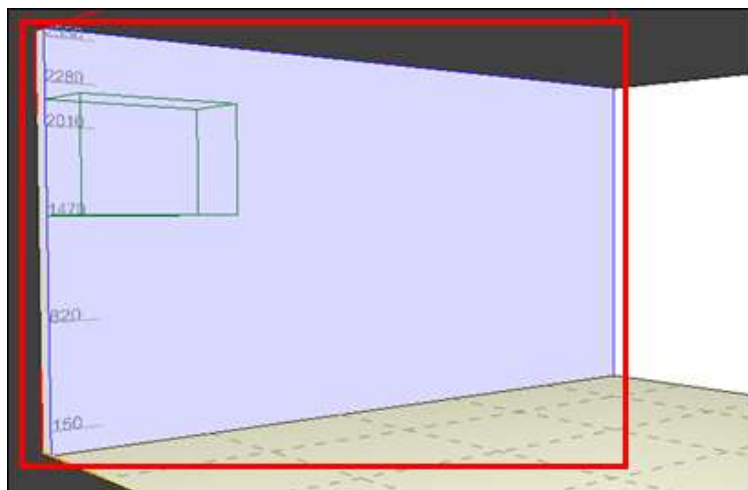


Com essas três formas é possível manter sua área de desenho sempre no ângulo correto para projetar.

Aula 3 – Modificando e Criando Paredes e Pisos

Embora o programa já ofereça paredes para edição do seu projeto é importante levar em consideração a estrutura do cliente que nem sempre pode estar relacionada a paredes retas como a oferecida pelo programa.

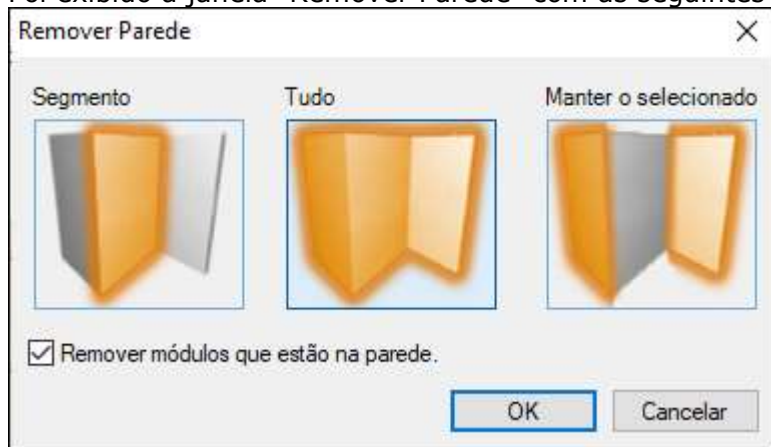
Clique na parede indicada:





Pressione a tecla "Delete"

Foi exibido a janela "Remover Parede" com as seguintes opções:



O Promob sempre exibira essa mensagem ao deletarmos certos tipos de elementos do projeto como medida de segurança.

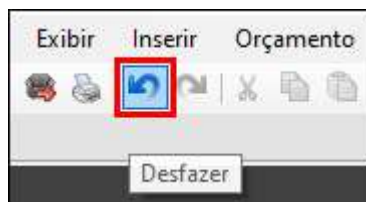
A opção "Segmento" tem a função de remover a parede selecionada.

A opção "Tudo" remove todas as paredes existentes no projeto.

A opção "Manter o selecionado" mantém a parede selecionada e remove as paredes oposta a ela.

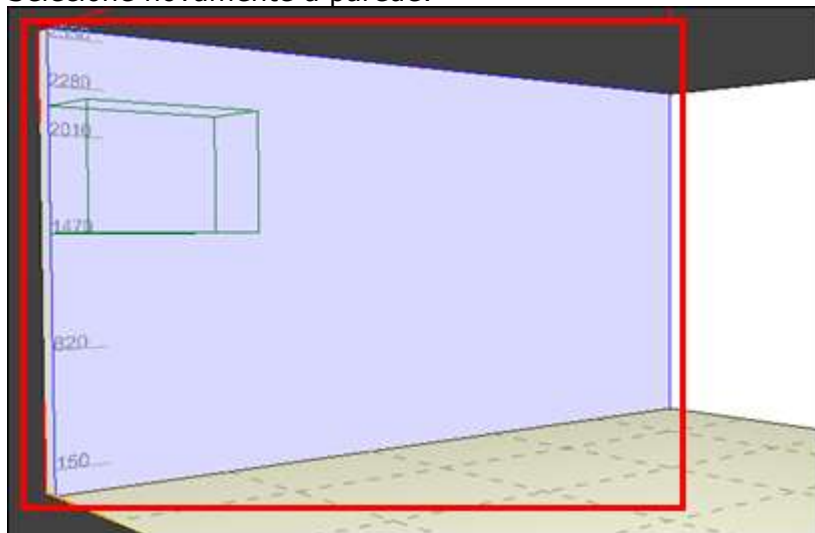
Utilizando a opção "Segmento" por exemplo, a parede já é imediatamente removida do projeto.

Se você realizar uma ação indesejada onde tenha removida uma parede que não deveria por exemplo, pode-se desfazer a ação clicando sobre o botão "Desfazer".



Este botão permite desfazer qualquer última ação realizada no programa, clicando várias vezes sobre ele o botão vai controlando todas as suas últimas ações até a criação do projeto.

Selecione novamente a parede:



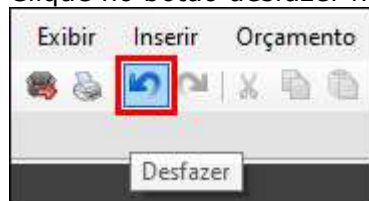
Pressione a tecla "Delete"



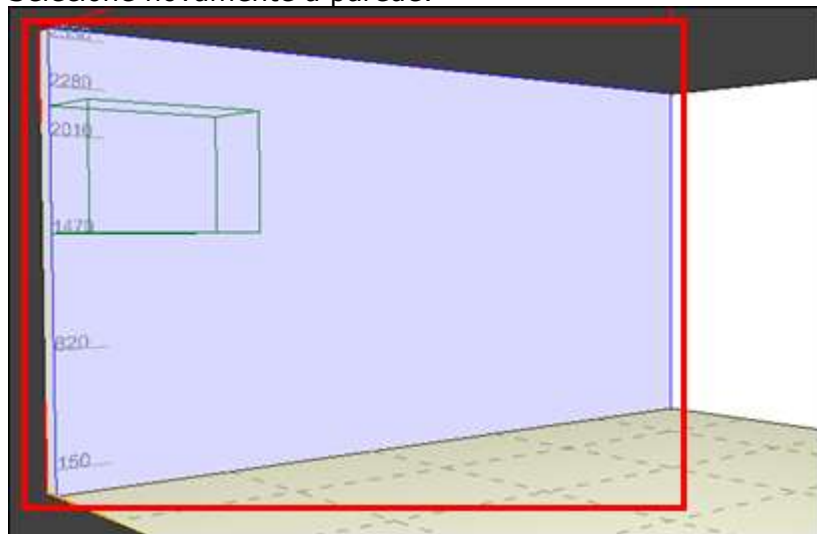
Clique na opção "Manter o selecionado"

Dessa vez a parede selecionada foi mantida e a outra foi apagada, caso existissem mais paredes elas também seriam apagadas do projeto.

Clique no botão desfazer na barra de ferramentas



Selecione novamente a parede:

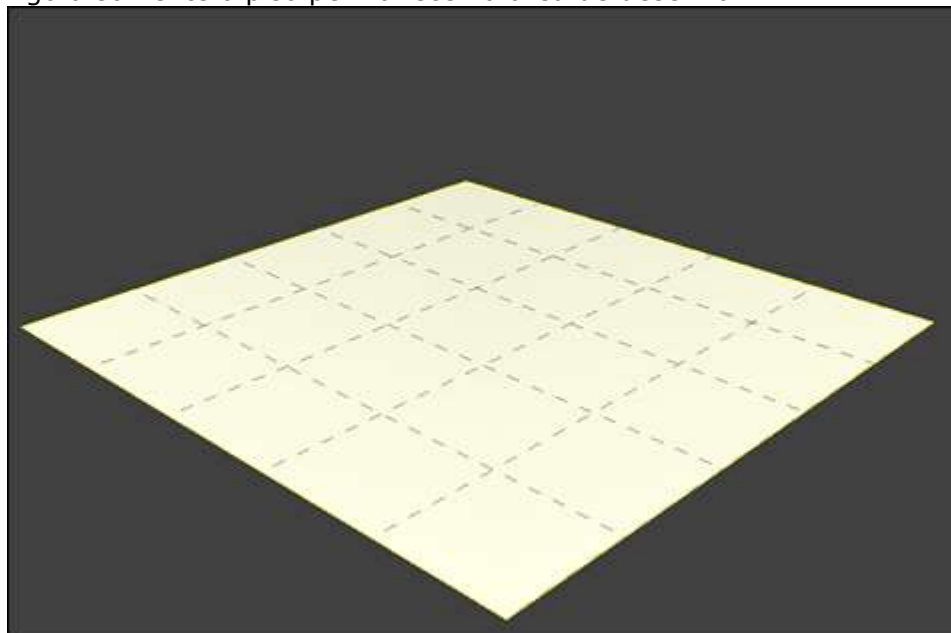


Pressione a tecla "Delete"



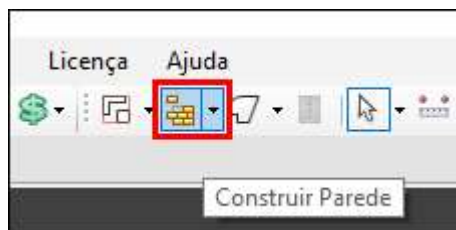
Clique na opção "Tudo"

Agora somente o piso permanece na área de desenho.

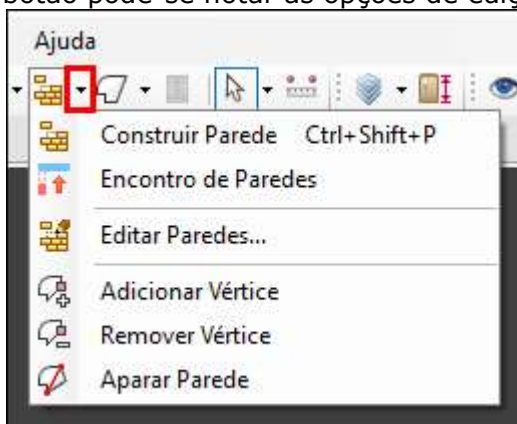


O piso é o único elemento que não podemos apagar, ele pode apenas ser ajustado ao projeto.

Com o projeto sem paredes, você poderá criar suas próprias paredes com auxílio da ferramenta "Construir Parede"

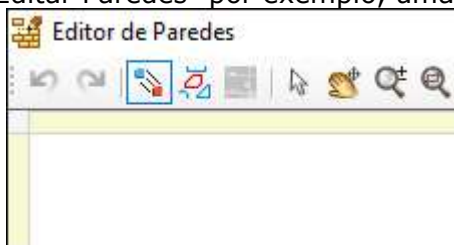


Clicando na seta ao lado do botão pode-se notar as opções de edição



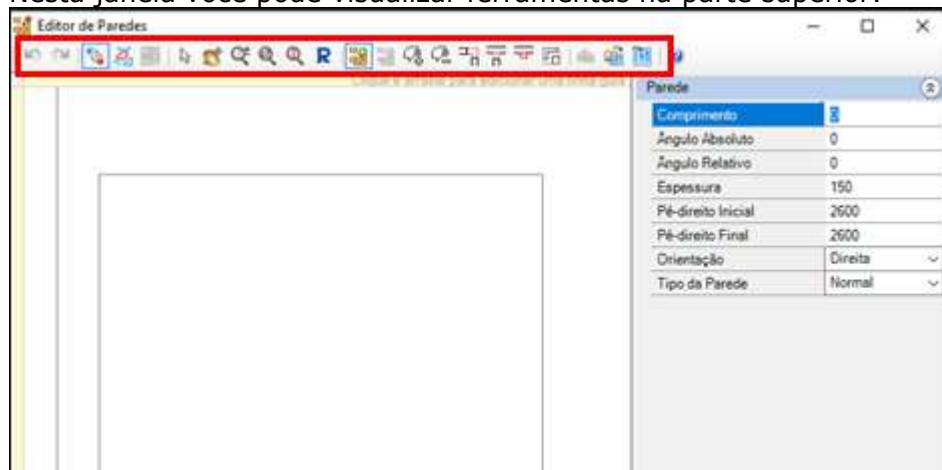
para a criação das paredes:

Clicando em "Editar Paredes" por exemplo, uma nova janela de edi-

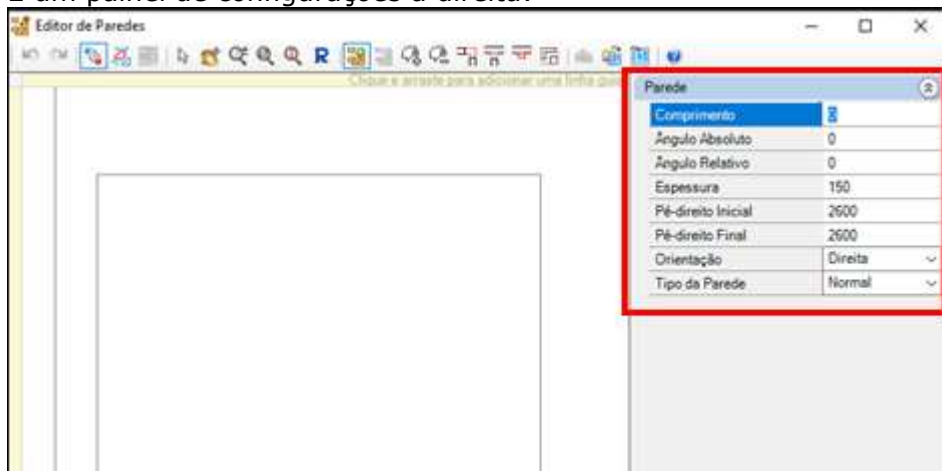


ção é exibida:

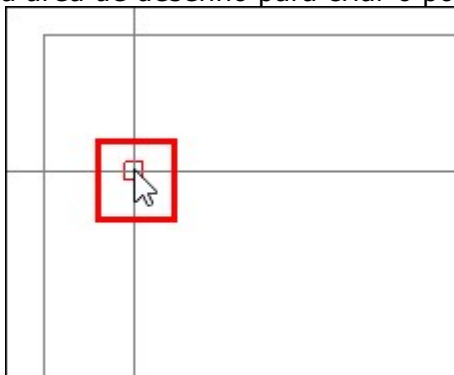
Nesta janela você pode visualizar ferramentas na parte superior:



E um painel de configurações a direita:

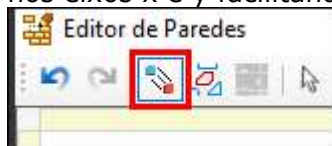


Clique na área de desenho para criar o ponto inicial da criação da



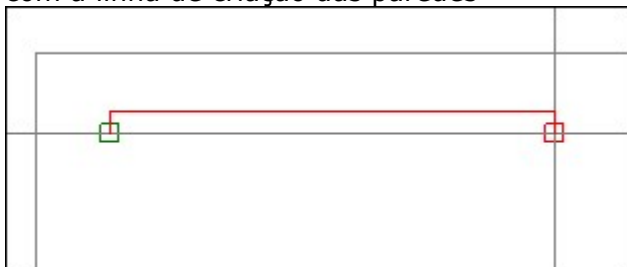
parede:

Ao mover o cursor do mouse para uma direção oposta uma linha guia é exibida, com a opção "Atração" ativada essa linha pode ser atraída nos eixos x e y facilitando a criação de uma parede reta.



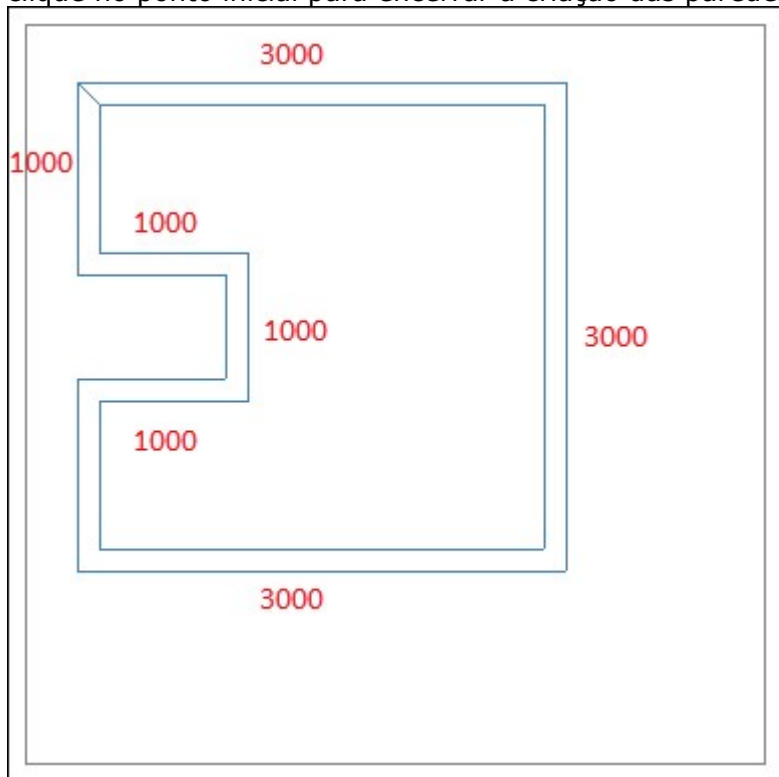
Movimente o cursor do mouse para a direita em linha reta, digite "3000" e tecle "Enter"

Foi criada uma linha reta e um novo ponto foi definido para continuar com a linha de criação das paredes

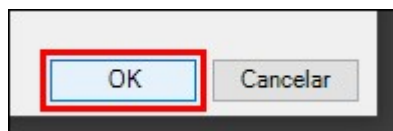


Mova o cursor do mouse para baixo e digite o mesmo valor da parede anterior "3000" e tecle "Enter".

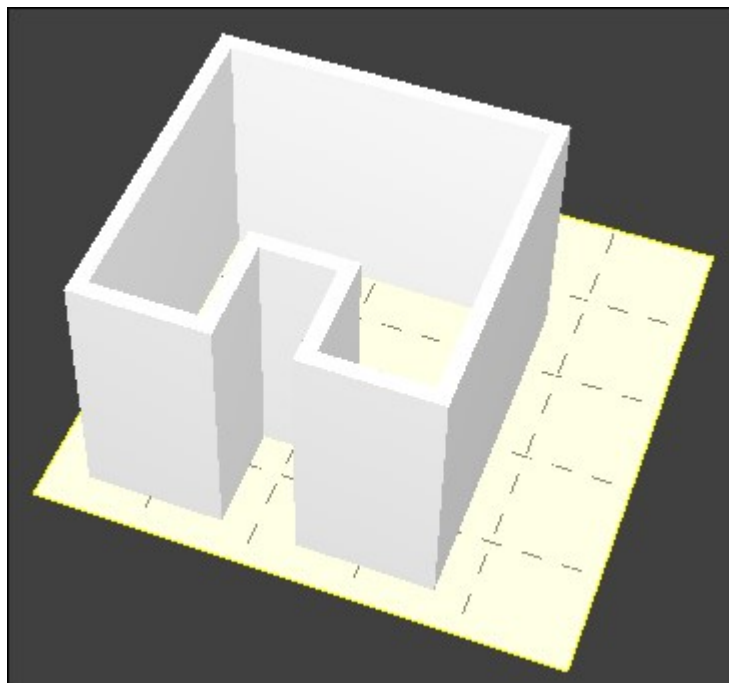
Usando o mesmo processo crie todas as paredes do seu projeto e clique no ponto inicial para encerrar a criação das paredes. Exemplo:



Clique no botão OK da janela "Editor de Paredes"



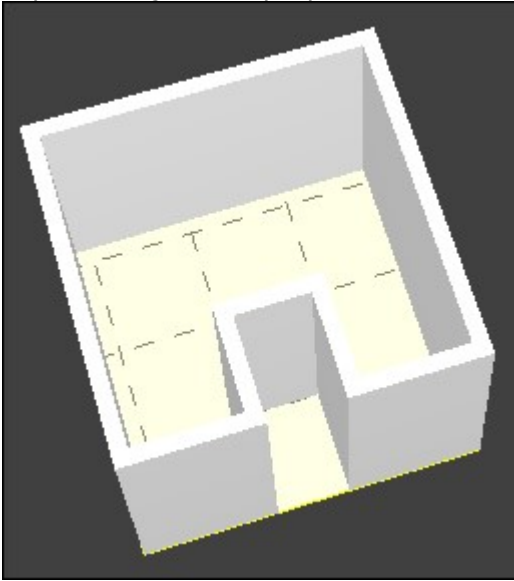
Ao clicar em OK as paredes são criadas na área do desenho 3D.



Para ajustar o piso, utiliza-se o botão "Ajustar Limites do Piso"

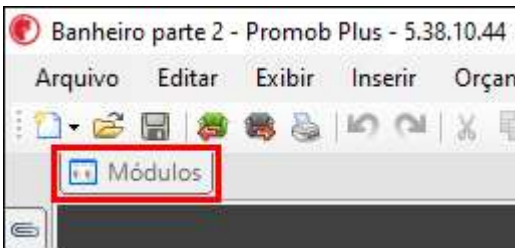


O piso foi ajustado proporcionalmente ao projeto.



Aula 4 – Guia Módulos - Adicionando Portas

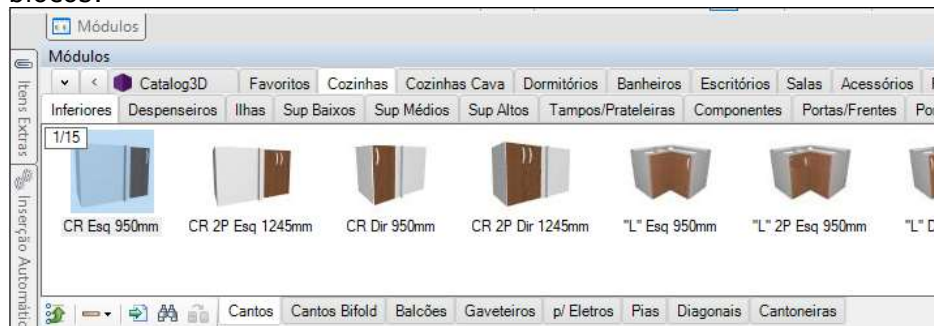
A guia “Módulos” é responsável por armazenar todos os blocos do Promob, de um artigo de decoração a portas.



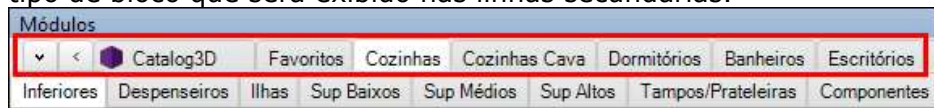
Importante lembrar que a biblioteca disponível na guia “Módulos”, vai variar conforme a versão ou parceria do Promob.

Existem lojistas e fabricantes que possuem versões personalizadas do programa, permitindo apenas a utilização de blocos dentro de seus padrões.

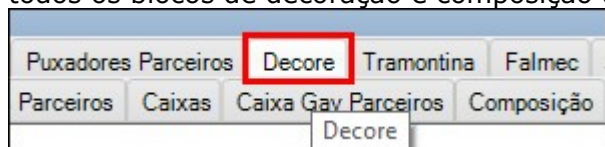
Posicione o mouse na guia “Módulos”, serão exibidas as categorias de blocos:



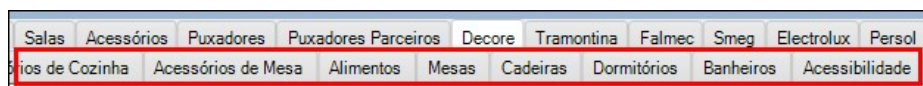
A linha superior de categorias é a principal, nela você vai definir o tipo de bloco que será exibido nas linhas secundarias.



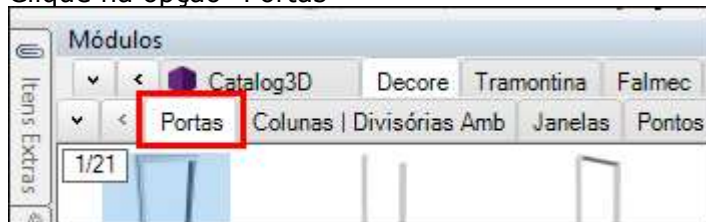
Procure pela guia “Decore” e clique sobre ela, ela é responsável por todos os blocos de decoração e composição de seus projetos.



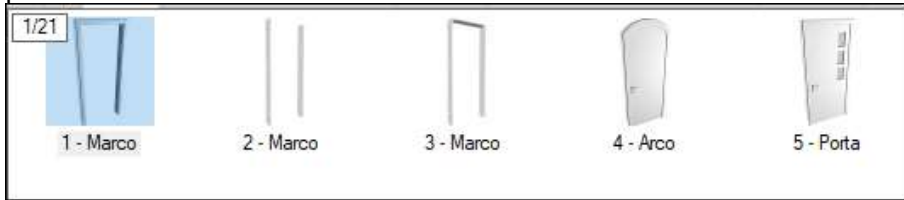
A segunda linha de categorias é composta por subcategorias da principal, ou seja, na segunda linha existem itens exclusivos da guia “Decore”



Clique na opção “Portas”



Note que estão sendo exibidas miniaturas dos blocos referentes a portas:

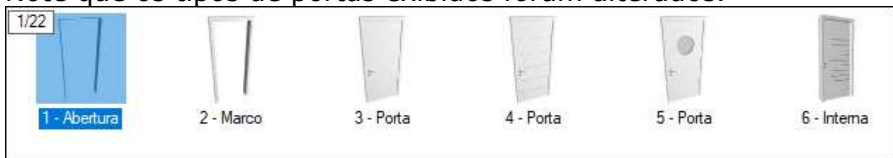


E na linha inferior de categorias temos os tipos de portas, clique na



opção "Internas":

Note que os tipos de portas exibidos foram alterados.



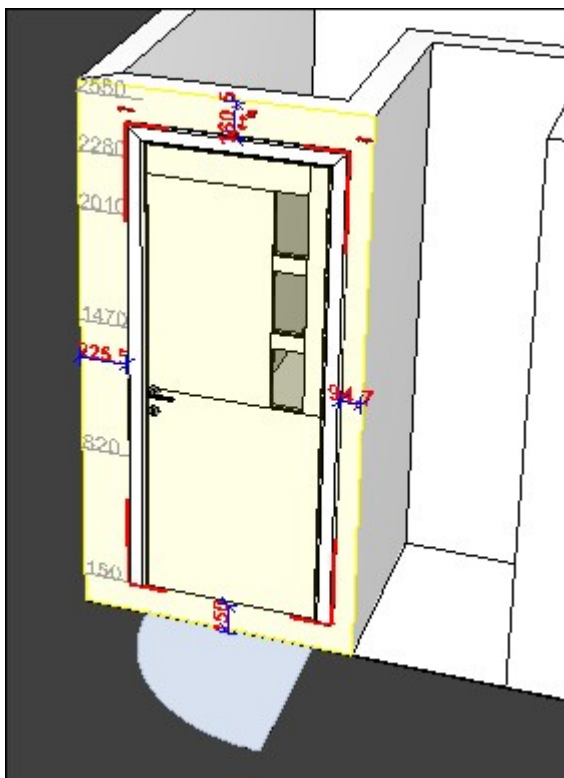
Para inserir blocos de qualquer tipo em um projeto, devemos clicar sobre ele (a miniatura), segurar o clique e arrastar o bloco para onde desejar.

Ao arrastar o bloco será exibida uma caixa verde, simbolizando o tamanho do bloco que você deseja inserir

Escolha o tipo de porta que deseja adicionar ao projeto, clique sobre o modelo e sem soltar o clique arraste até o trecho onde deseja colo-



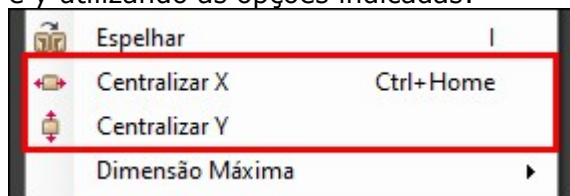
car.



Exemplo:

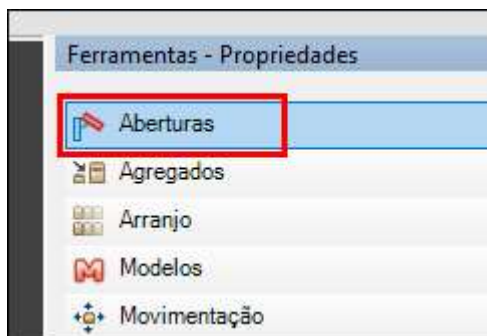
Ao inserir a porta você pode ajustar seu alinhamento, tamanho e profundidade.

Clicando com o botão direito no item adicionado, alinhe-o nos eixos x e y utilizando as opções indicadas:



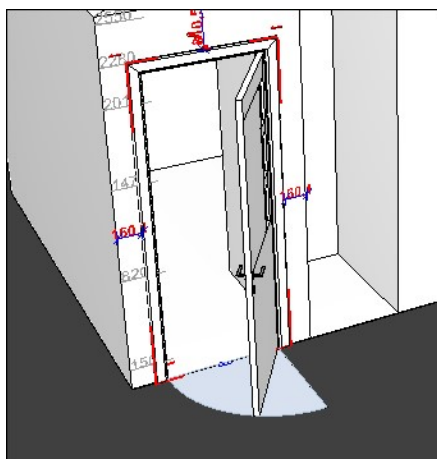
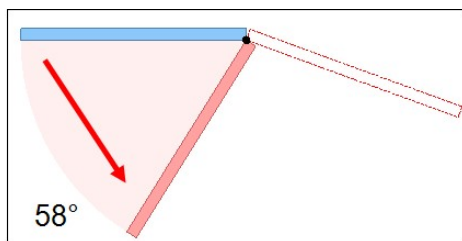
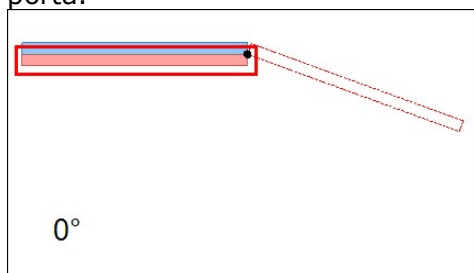
Para ajustar a posição da porta para que se encaixe na base (piso), ajuste o alinhamento "Z" na opção "Posição Absoluta" dentro do painel de propriedades:

Posição Absoluta	
X	352,9
Y	4445,8
Z	0



Utilizando o grupo "Abertura"

Pode-se movimentar o trecho em vermelho para testar a abertura da porta.



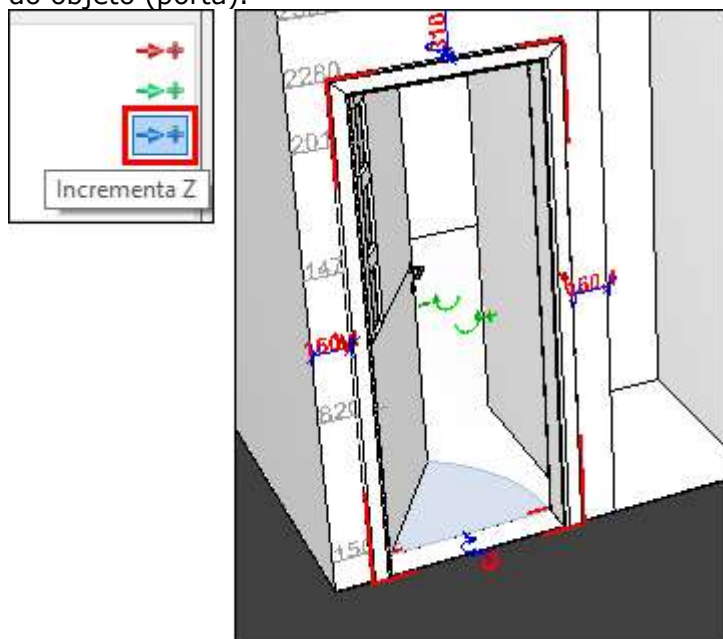
Exemplo:

Haverá situações em que a porta precise abrir para o lado oposto, neste caso, para dentro da sala.

Quando isto acontecer, basta clicar no grupo "Movimentação"

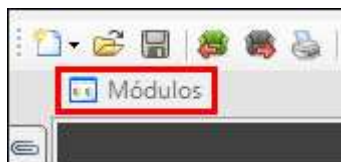


E utilizando as setas coloridas em ambos os lados ajustar a rotação do objeto (porta).



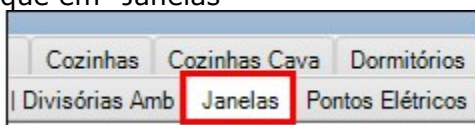
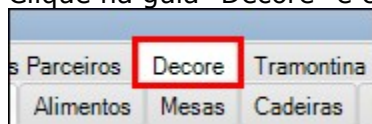
Aula 5 – Construindo Aberturas

Há duas formas mais simples para a criação de aberturas em uma parede, uma delas é através da guia “Módulos” onde é possível inserir na parede uma “Abertura” semipronta com base nos módulos de janelas por exemplo.

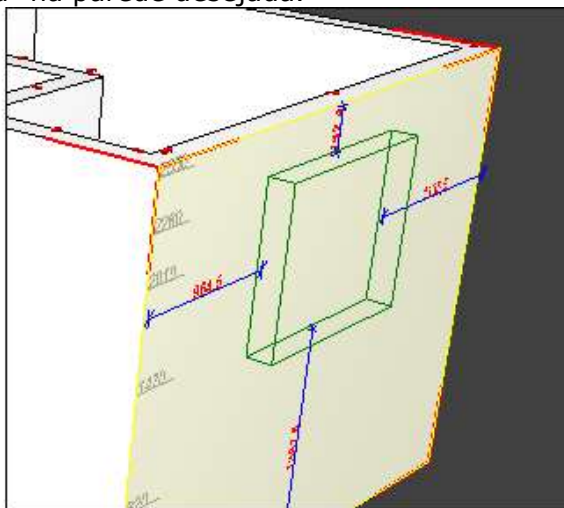


Clique sobre a guia “Módulos”

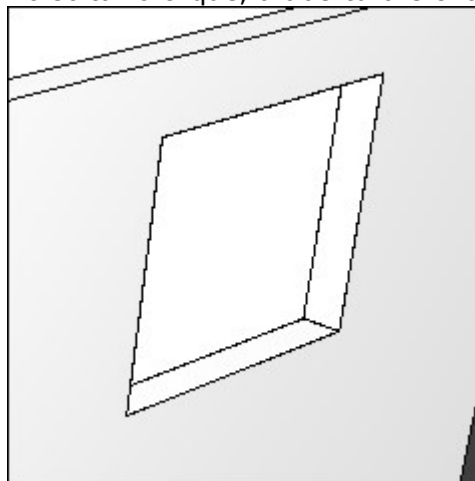
Clique na guia “Decore” e clique em “Janelas”



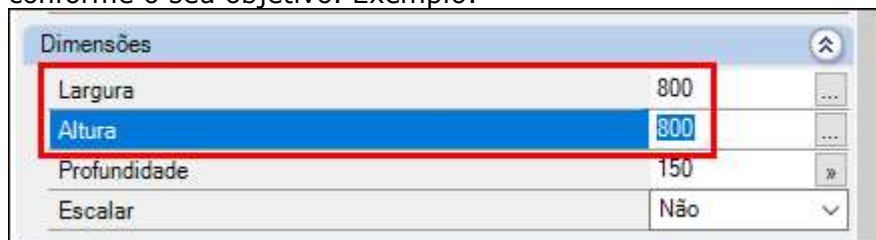
Insira o modelo “2- Abertura” na parede desejada.



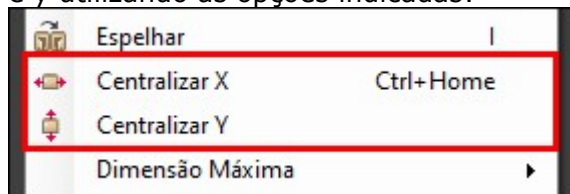
Ao soltar o clique, a abertura é criada sobre a parede



A direita do programa existe o painel de propriedades, clique nele para abrir as configurações da abertura e ajuste a largura e altura conforme o seu objetivo. Exemplo:



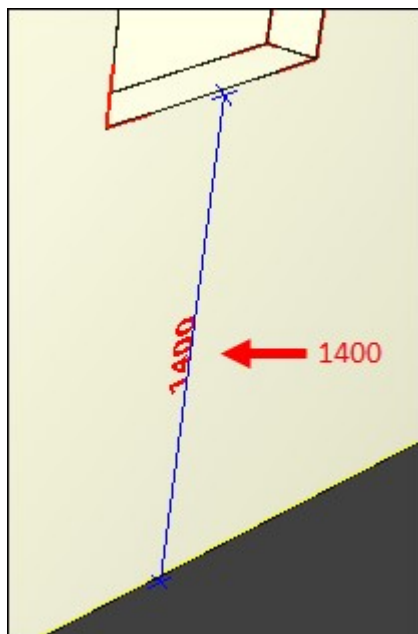
Clicando com o botão direito no item adicionado, alinhe-o nos eixos x e y utilizando as opções indicadas:



As configurações de cotas, permite mover a abertura dentro da parede, se você deseja uma abertura mais alta por exemplo com o objetivo de adicionar uma janela ou passagem de ar, basta informar o

valor da cota, neste caso a cota inferior

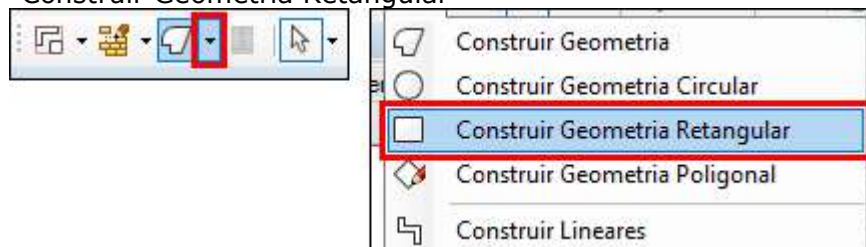
Módulo	Materiais
Afastamento Parede	0
Cota Anterior	1250
Cota Inferior	1400
Cota Posterior	1250
Cota Superior	400



Confira o exemplo:

Outra maneira para se criar uma abertura é através da criação de uma forma geométrica.

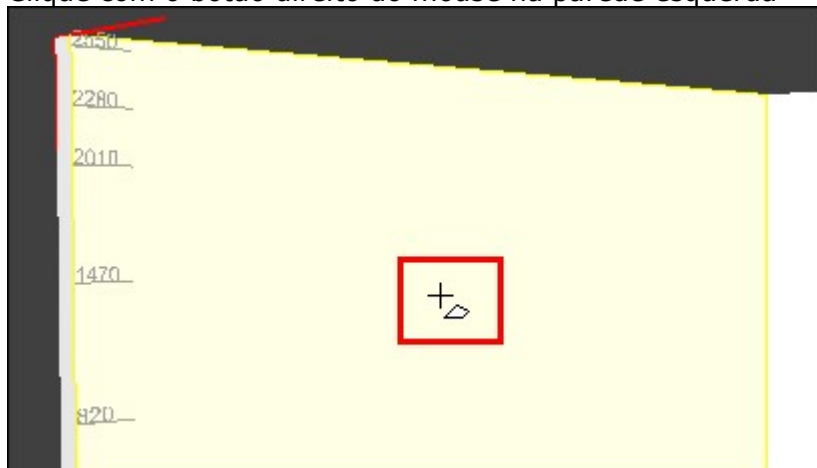
Clique na seta da ferramenta "Construir Geometria" e clique na opção "Construir Geometria Retangular"



Para utilizarmos as ferramentas de geometria, antes de desenharmos a forma, é necessário definir sobre qual superfície queremos desenhar.

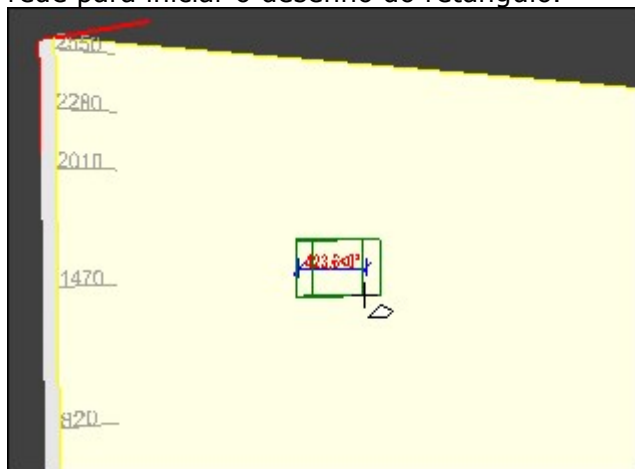
Nesse caso queremos simular uma abertura, para isso precisamos definir a parede como superfície de desenho.

Clique com o botão direito do mouse na parede esquerda



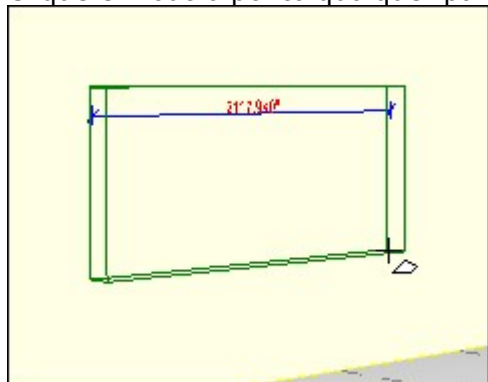
A superfície que vai receber o desenho da geometria fica amarela, indicando que está tudo certo.

Clique com o botão esquerdo do mouse em um lugar qualquer da parede para iniciar o desenho do retângulo.



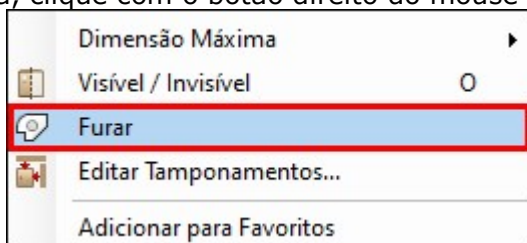
Ao clicar no ponto inicial do desenho da forma, uma caixa verde de projeção será exibida, e ao movimentar o mouse você pode ter ideia da dimensão do que está inserindo.

Clique em outro ponto qualquer para inserir o retângulo. Exemplo:

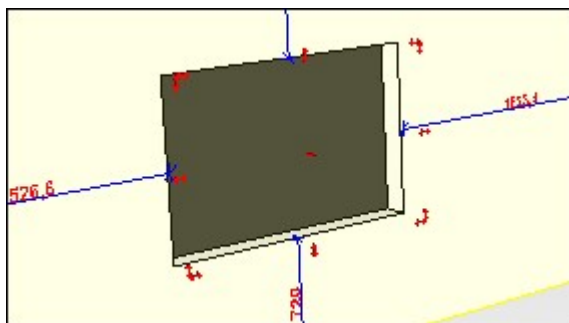


Selecionando o retângulo criado é possível ajustar suas propriedades para antes de realizar a abertura com a opção "Furar".

Para furar a forma, clique com o botão direito do mouse sobre ela e



clique em "Furar"



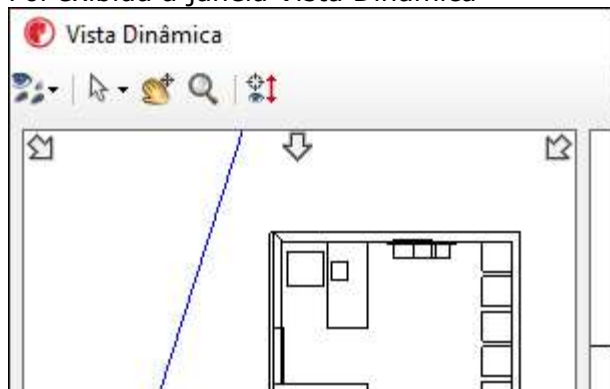
Exemplo:

Aula 6 – Vista Dinâmica

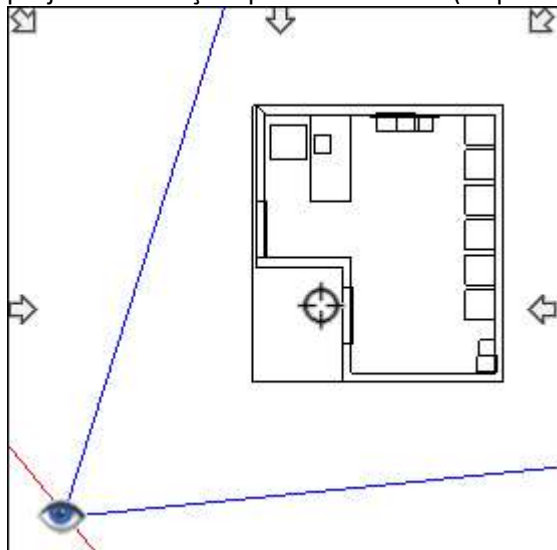


Clique no botão Vista Dinâmica

Foi exibida a janela Vista Dinâmica



A janela “Vista Dinâmica” é dividida em duas partes. Na primeira o olho representa a posição do observador, ou seja, onde você está parado dentro do projeto e a direção que está olhando (esquerda e direita).



Na segunda parte é a altura dos olhos do observador e a direção (cima e



baixo) de onde olhar está direcionado.

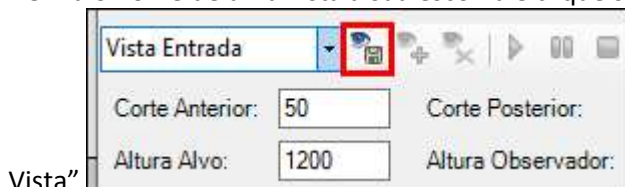
Para criar uma vista personalizada basta que você movimente o olho e a mira nas posições que deseja.

Para movimentá-los, basta clicar sobre eles (um por vez) e mantendo o clique arrastar até o ponto desejado.

A janela também oferece a opção de salvar uma determinada vista em seu projeto, assim sempre que a vista for modificada você pode retornar a vista anterior apenas a selecionando na lista de vistas. Exemplo:



Defina o nome de uma vista a sua escolha e clique sobre o botão “Salvar

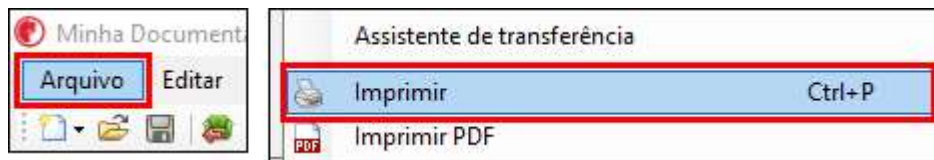


Vista”

Aula 7 – Impressão de Projeto

O Promob permite que você crie a documentação de seus projetos nativamente, sem a necessidade de utilizar outro programa para ele.

Clique no menu “Arquivo” e clique na opção “Imprimir”



Existe também o atalho no teclado para acesso aos protótipos, pressione a combinação de teclas:

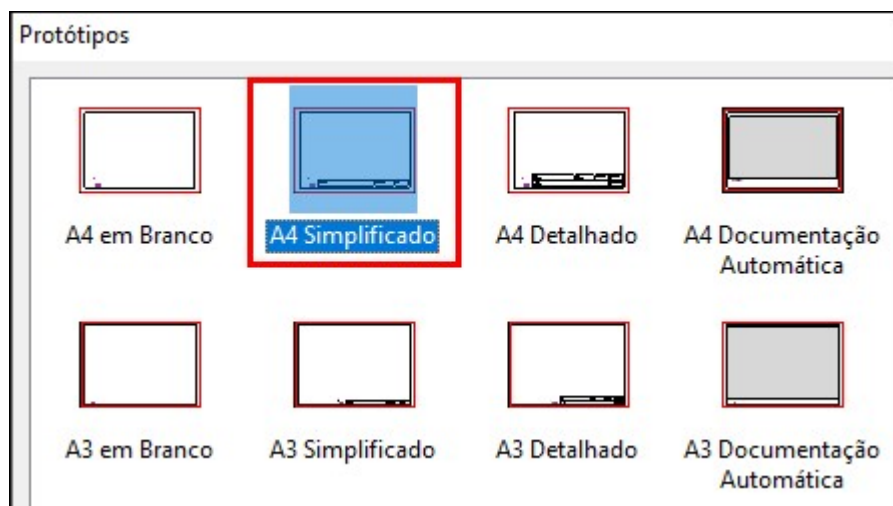


Para facilitar o processo de documentação o Promob possui vários modelos prontos de folha:

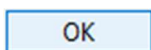


Escolha o modelo de sua preferência para continuar

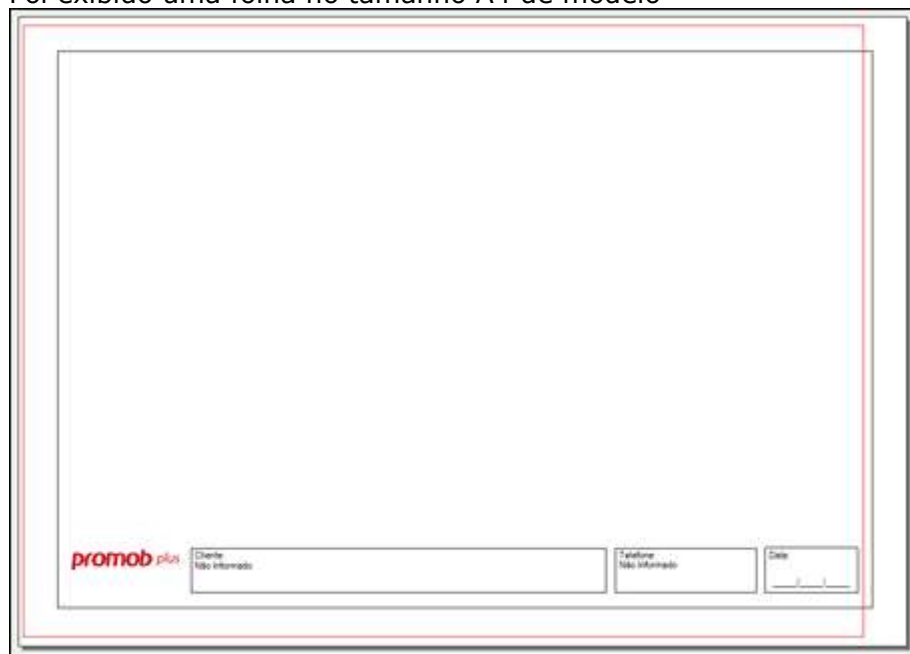
Exemplo “A4 Simplificado”:



Clique no botão OK



Foi exibido uma folha no tamanho A4 de modelo



Os dados exibidos no carimbo na parte inferior do modelo são puxados da aba “Dados do Cliente”

Clicando nesta aba, é possível ajustar as configurações pessoais de

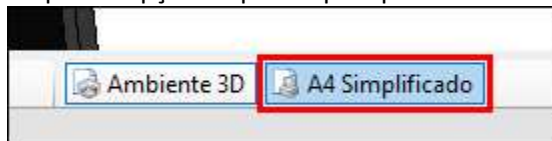
seus clientes:



Ir para o projeto

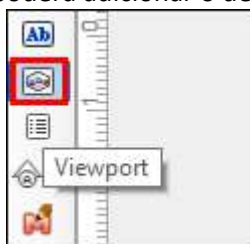
Ao preencher as informações, retorne ao projeto

Clique na opção de protótipos que você escolheu. Exemplo:



Agora as informações de seu cliente são exibidas sobre a folha de impressão.

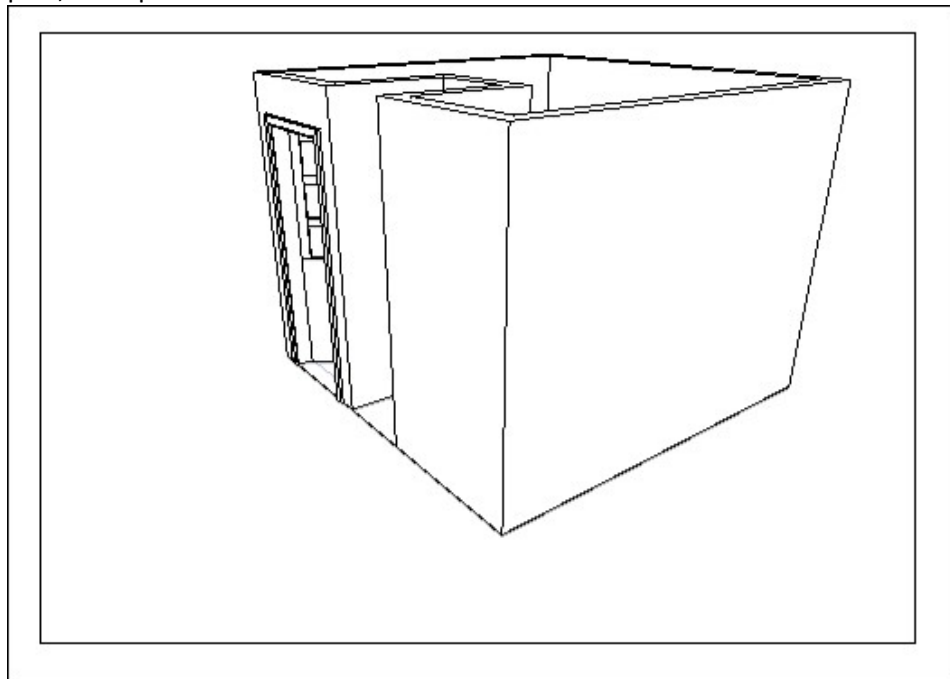
Na folha da impressão você também poderá adicionar o desenho do seu pro-



jeto, basta clicar no botão “Viewport”

Clicando neste botão você deve desenhar um retângulo na folha que irá exibir seu desenho.

Caso você tenha um projeto aberto e já criado ele será exibido sobre a Viewport, exemplo:

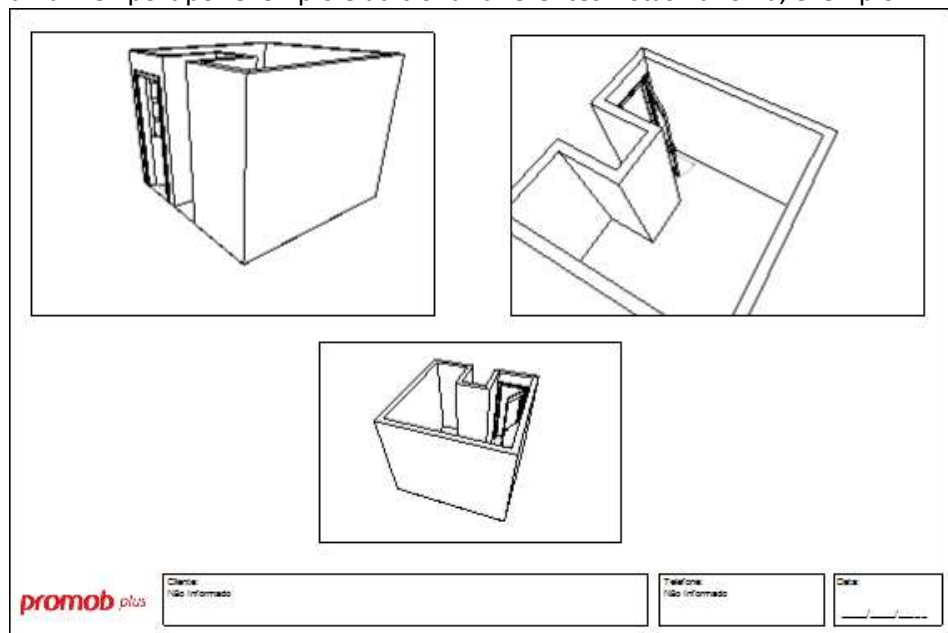


Clicando no botão “Editar Viewport” é possível ter acesso a algumas ferra-

mentas de edição:



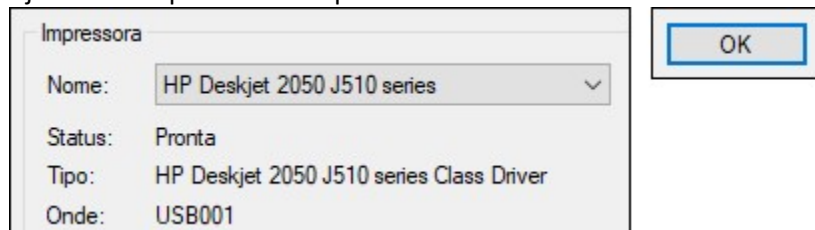
Se você possuir outras vistas adicionadas ao projeto é possível criar mais de uma Viewport por exemplo e adicionar diferentes vistas na folha, exemplo:



Após terminar as edições sobre a folha, clique em “Imprimir”

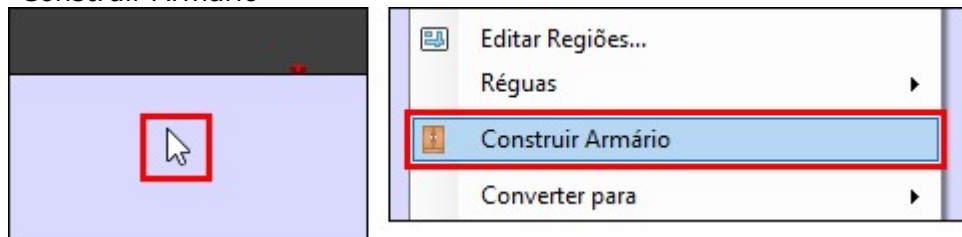


Ajuste sua impressora e clique no botão “OK”



Aula 8 – Construindo um Armário

Clique com o botão direito do mouse na parede e clique na opção "Construir Armário"



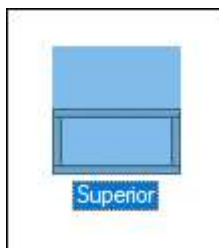
A janela do construtor de armários foi exibida.



Dentro da janela do construtor você pode escolher entre os tipos de ambientes e armários que podem ser construídos.

Em cada categoria são apresentados os tipos de variações de acabamentos do móvel como estilos de divisórias, rodapé, portas embutidas etc.

Selecione a opção de sua preferência, exemplo: "Dormitórios"



Selecione a opção "Superior"

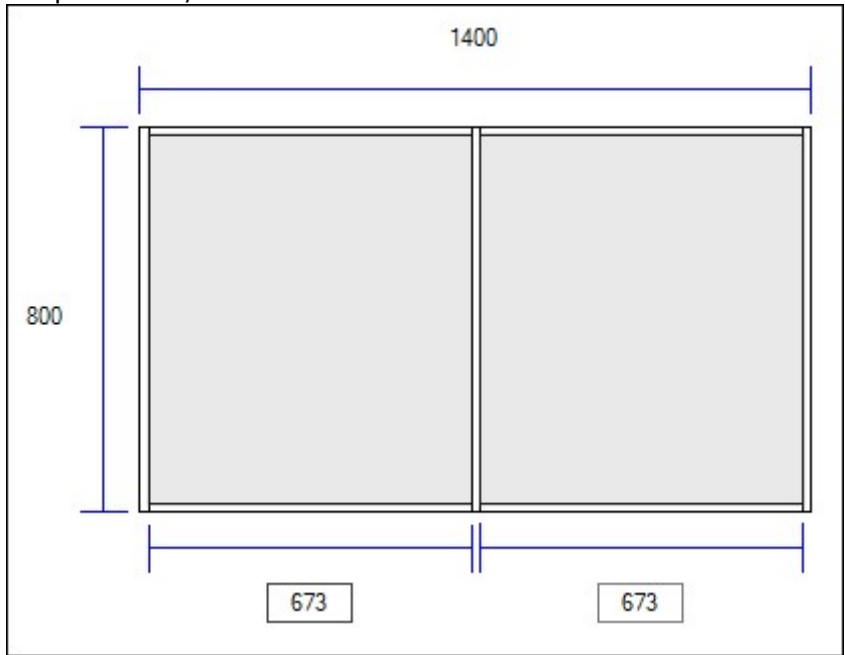
Clique em OK

Nas definições a direita da janela aberta, são apresentadas opções para ajuste das dimensões do móvel como número de vãos, largura total, altura e profundidade.

Ajuste o móvel de acordo com suas preferências, exemplo:

Definições	
Número de vãos:	<input type="text" value="2"/>
Largura total:	<input type="text" value="1400"/>
Altura:	<input type="text" value="800"/>
Profundidade:	<input type="text" value="500"/>

No exemplo citado, o móvel ficaria com este formato na tela de dese-

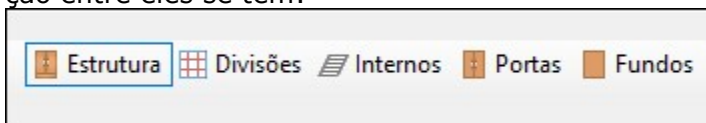


nho:

A quantidade de vãos define se o móvel terá divisões em sua estrutura, as divisões são espaços para adicionar outros itens como gavetas e outros objetos internos.

Neste exemplo será feito um móvel simples com apenas duas divisões e portas.

Acima das configurações você tem acesso também aos grupos de edição entre eles se tem:

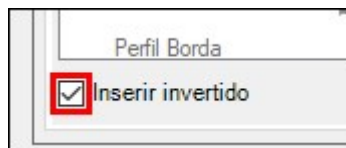


Clique em "Portas"



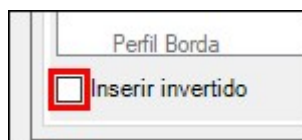
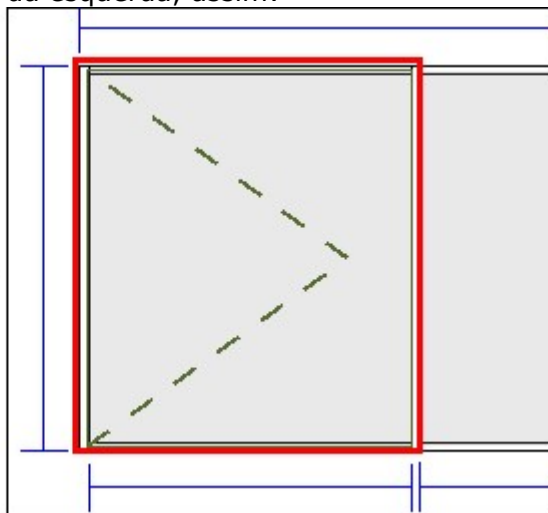
Escolha a opção "Inteira"

Este móvel terá apenas duas portas, uma de cada lado das divisões, portanto será inserido primeiro a porta do lado esquerdo, ocupando a parte "inteira" do vão e depois a do lado direito.



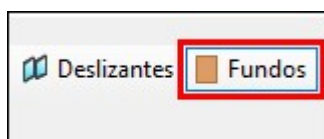
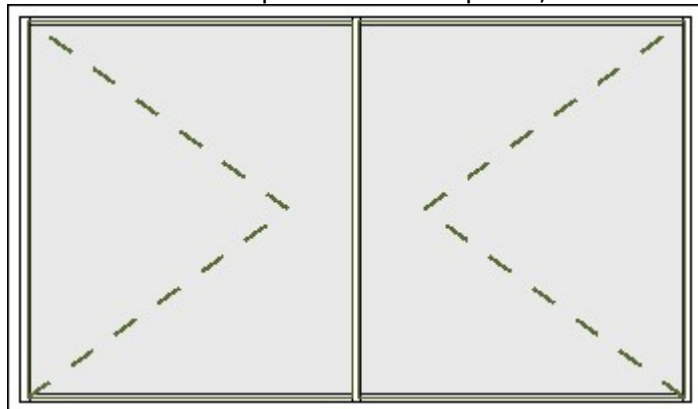
Marque a opção:

Clique no modelo de sua preferência, exemplo "Reta" e sem soltar o clique arraste até o vão da esquerda, assim:



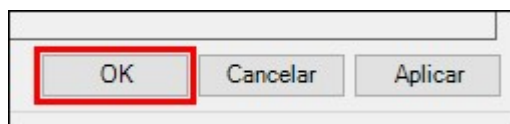
Desative a opção:

Adicione a mesma porta no lado oposto, deixando assim:



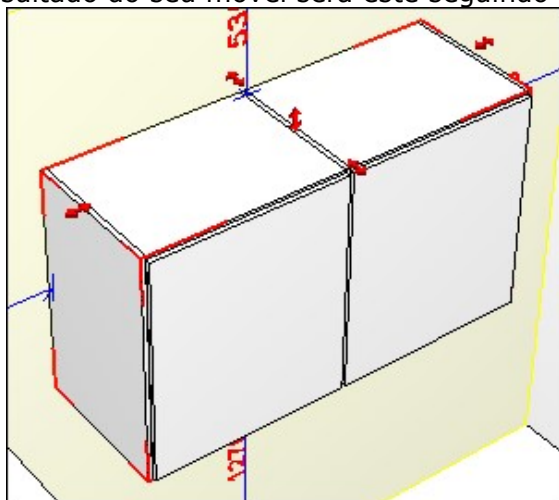
Clique na categoria "Fundos"

O fundo é inserido automaticamente nos vãos, não necessitando de nenhuma configuração.



Clique no botão OK

O resultado do seu móvel será este seguindo os exemplos da apos-



tila:

Aula 9 – Aplicando Materiais

O Promob possui uma biblioteca vasta de materiais para serem aplicados nos projetos.

Dentre as opções encontramos materiais criados a partir do catálogo de grandes marcas e outros criados de forma genérica.

Os “Materiais” são encontrados na guia Materiais localizada na parte inferior da área de desenho:



Assim como a guia de módulos, ao passarmos o mouse sobre ela são exibidas todas as categorias de materiais disponíveis:



Para aplicar um material no projeto, basta clicar sobre ele, manter o clique, arrastar e soltar sobre o objeto que você deseja aplicar.

Exiba as categorias de materiais e clique na aba de sua preferência, exemplo:

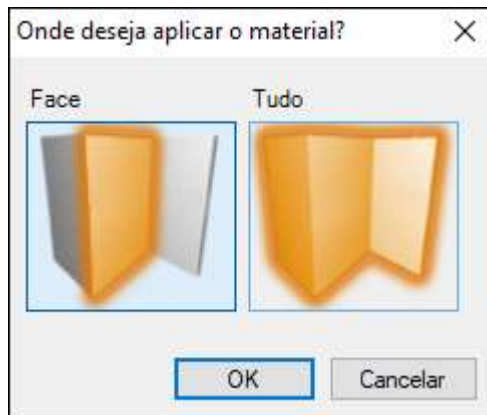


Clique na subcategoria de sua preferência, exemplo:



Clique e mantendo o clique sobre um dos materiais arraste até a parede ou móvel criado em seu projeto.

Ao soltar o material o "Promob" vai perguntar que parte do objeto em questão você deseja aplicar:



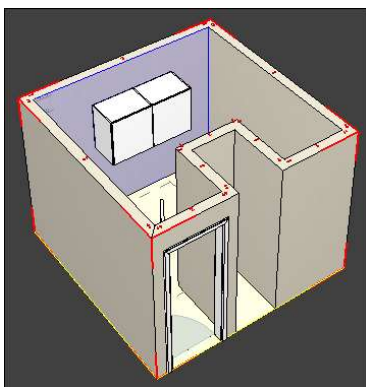
Clique na opção "Face", para aplicar apenas na face interna da parede



desejada.

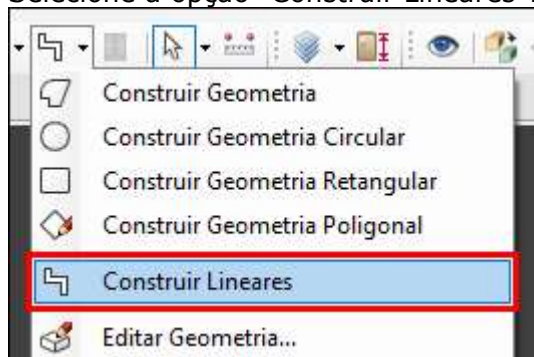
Assim apenas a parede selecionada recebe o material.

Clicando na opção "Tudo" o Promob fará a leitura de todos os objetos similares a aplicação e aplicará em todos eles, no caso da parede, aplicará sobre todas elas de uma vez, exemplo:

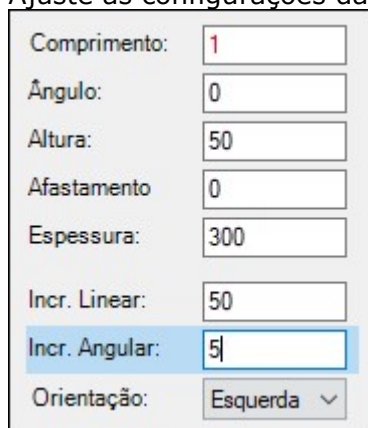


Aula 10 – Gessos e Sancas

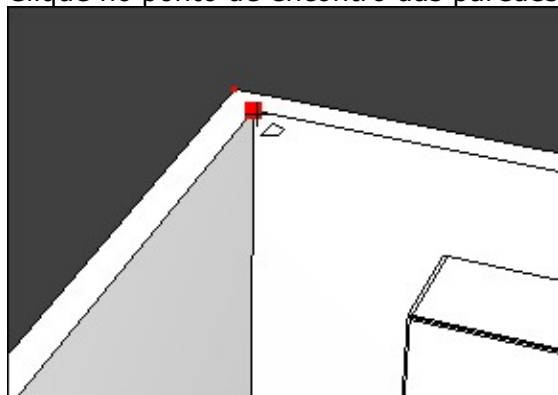
Selecione a opção "Construir Lineares":



Ajuste as configurações da ferramenta assim:

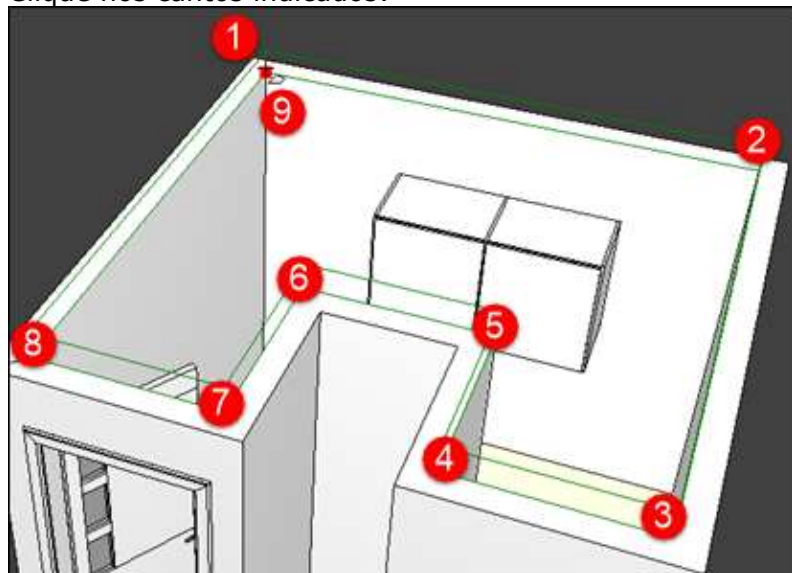


Clique no ponto de encontro das paredes na esquerda:



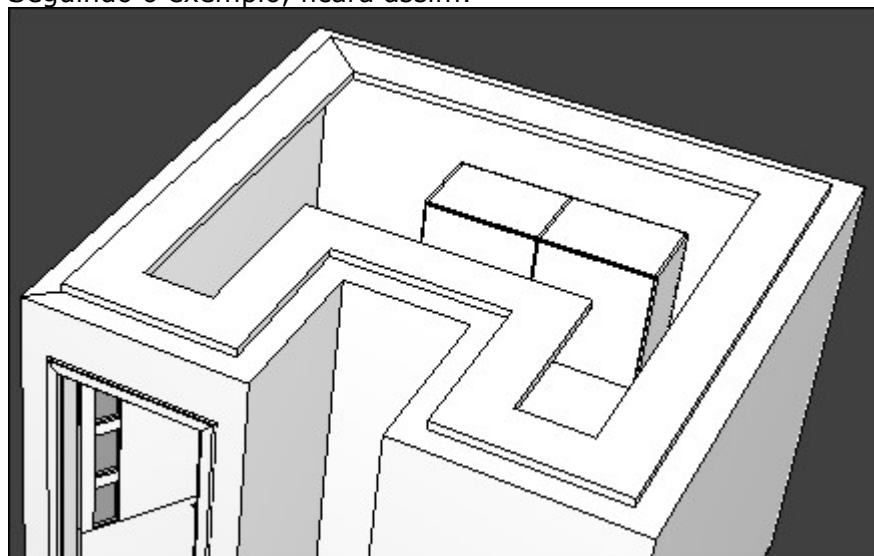
Um detalhe importante é usar o ponto interno das paredes.

Clique nos cantos indicados:

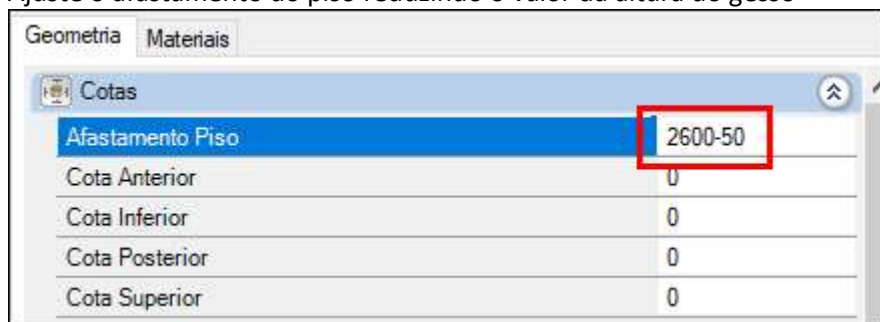


Clique em "Sim" na mensagem referente a finalização da construção.

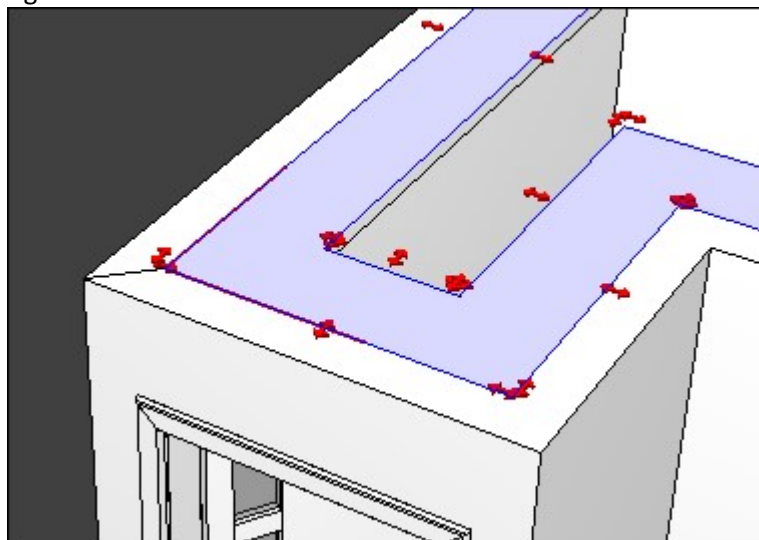
Seguindo o exemplo, ficará assim:



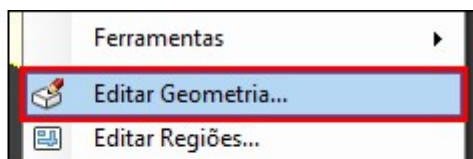
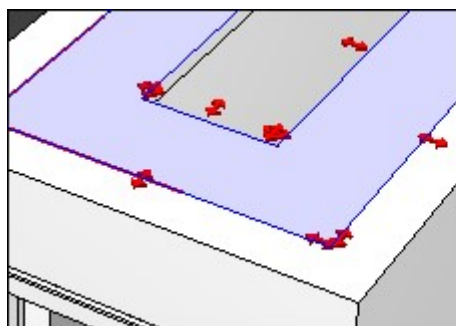
Ajuste o afastamento do piso reduzindo o valor da altura do gesso



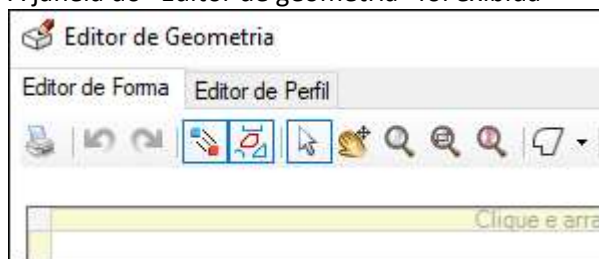
Agora a forma ficou alinhada ao teto do desenho:



Clique com o botão direito na geometria e clique na opção “Editar Geometria”



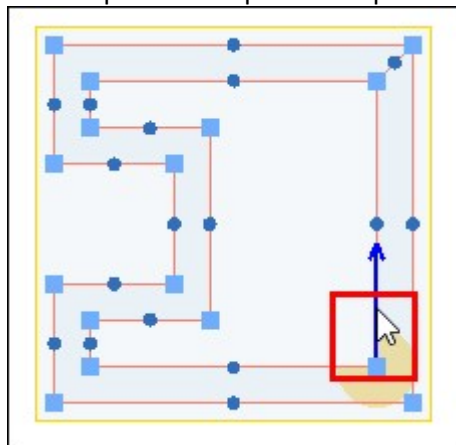
A janela do “Editor de geometria” foi exibida



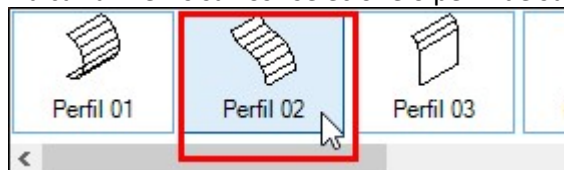
Clique em “Editor de Perfil”



Na caixa “Selecione uma forma”, clique na abertura do centro da geometria, assim o perfil será aplicado na parte interna

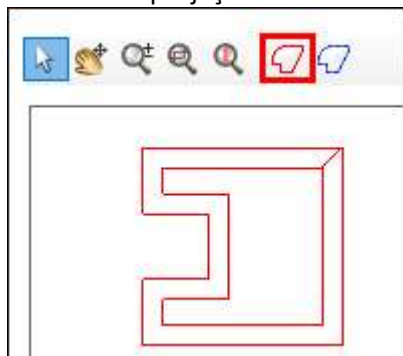


Na caixa “Perfis salvos” selecione o perfil de sua preferência. Exemplo:



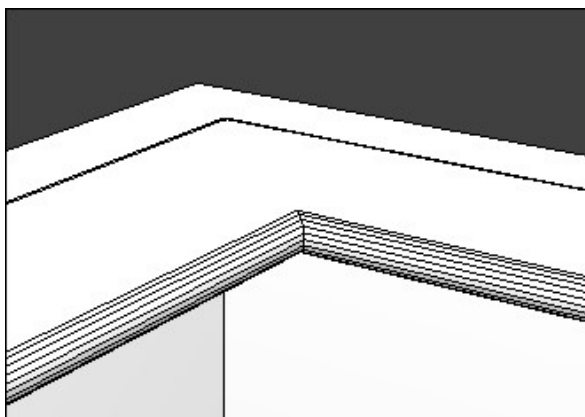
Nos perfis salvos estão os principais modelos de perfis do mercado e de parceiros da Promob.

Na caixa de projeção no canto direito clique em “Aplicar em todos”



Note que todas as linhas da projeção ficaram vermelhas

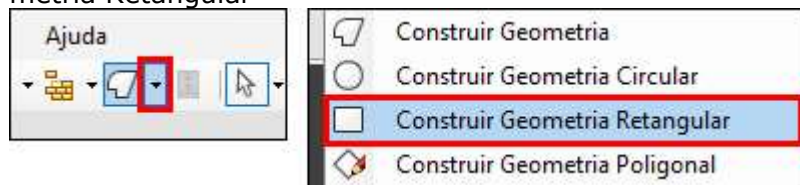
Clique no botão OK



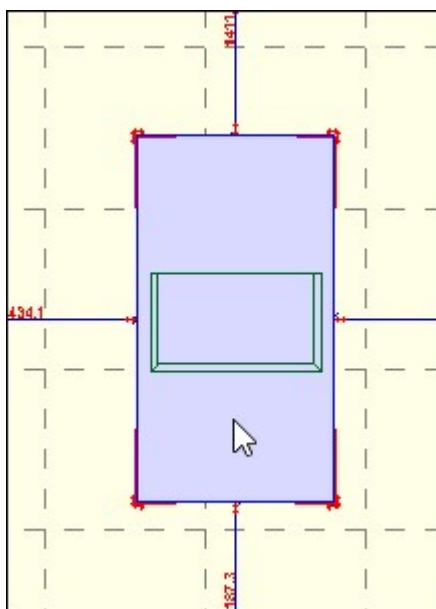
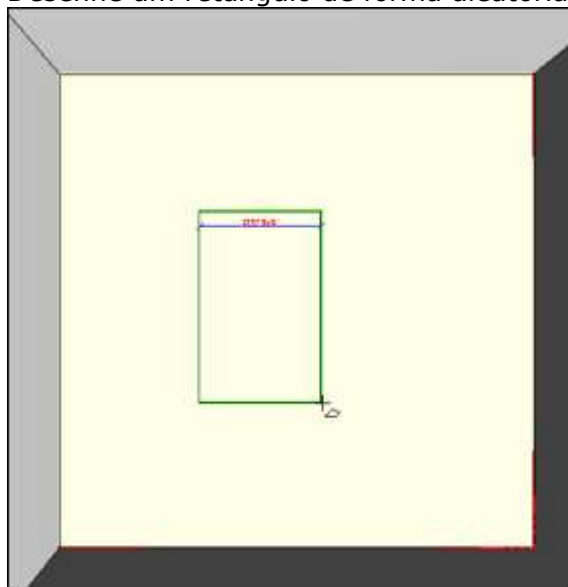
Resultado do exemplo:

Aula 11 – Construção de Ilha

Clique na seta da ferramenta de geometrias e clique na opção “Geometria Retangular”

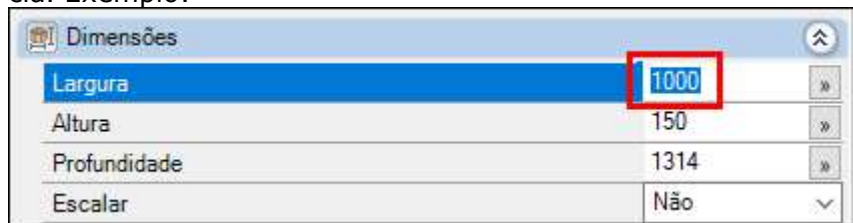


Desenhe um retângulo de forma aleatória (sem medidas no piso).



Selecione o retângulo:

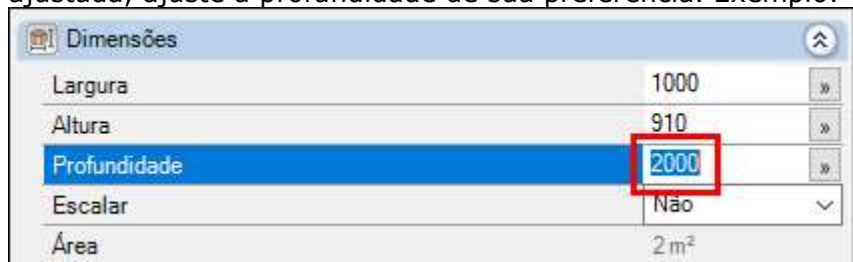
Em "Ferramentas – Propriedades", ajuste a largura de sua preferência. Exemplo:



Assim como a largura e altura também pode ser ajustada, ajuste a altura de sua preferência. Exemplo:



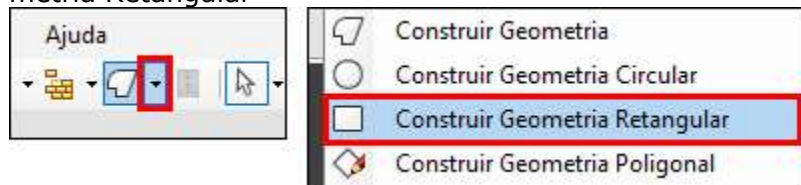
Assim como a largura e a altura a profundidade também pode ser ajustada, ajuste a profundidade de sua preferência. Exemplo:



Todo móvel deve conter uma base inicial, essa base servirá para adicionar formas, criar recortes e até inserir componentes como portas e gavetas.

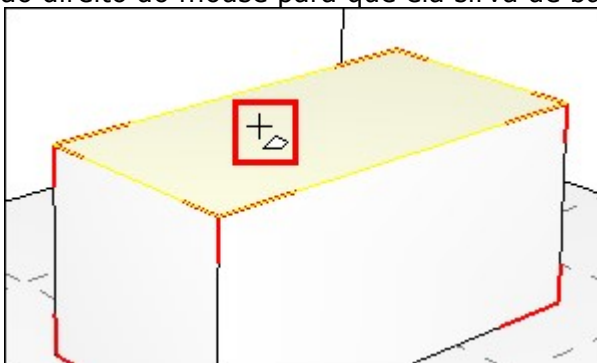
Embora seja possível adicionar certos componentes, é importante utilizar a criatividade e criar outros desenhos como prateleiras embutidas no próprio móvel, nichos etc.

Clique na seta da ferramenta de geometrias e clique na opção “Geometria Retangular”



Neste caso você pode usar a geometria retangular para a criação das formas, porém existe também outras opções de geometria.

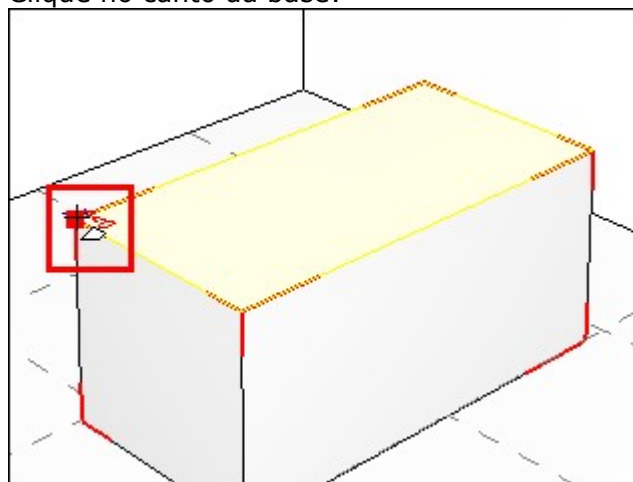
Para criar um tempo para a ilha de exemplo, clique na parte de cima da bancada com o botão direito do mouse para que ela sirva de base



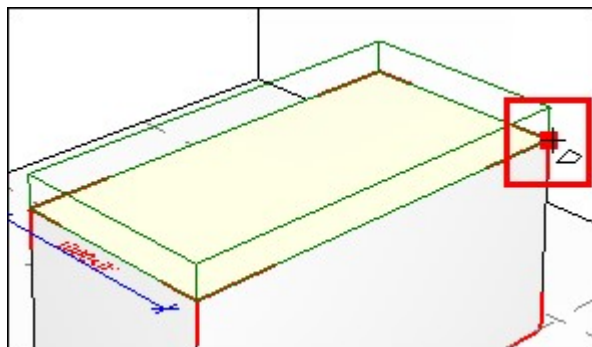
para o novo desenho.

Note que a superfície ficou amarela, indicando que a base da nova geometria será ali.

Clique no canto da base:

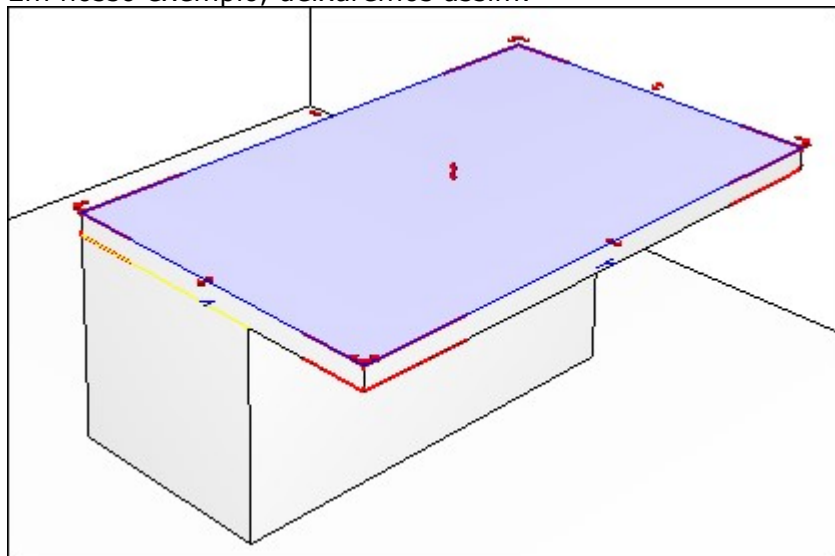


Clique sobre o canto oposto, assim:



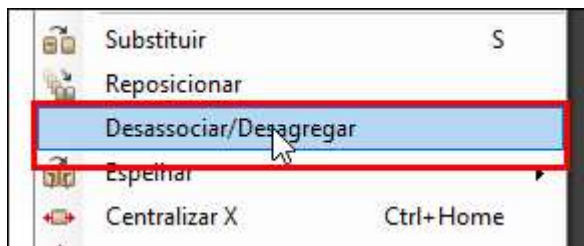
Selecione a peça criada e ajuste a largura e altura conforme suas necessidades.

Em nosso exemplo, deixaremos assim:



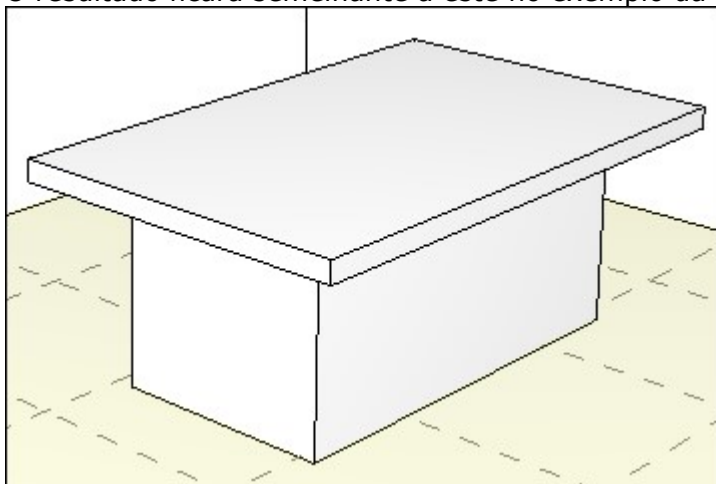
Clicando com o botão direito na peça ajustada, alinhe ela nos eixos x e y.

É importante desassociar a peça da peça inferior, assim o piso irá retornar a ser a base novamente.

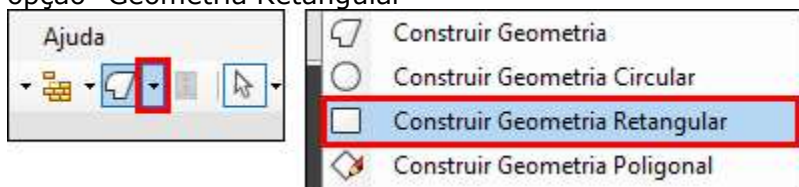


Com as peças desassociadas, alinhe todas aos eixos x e y.

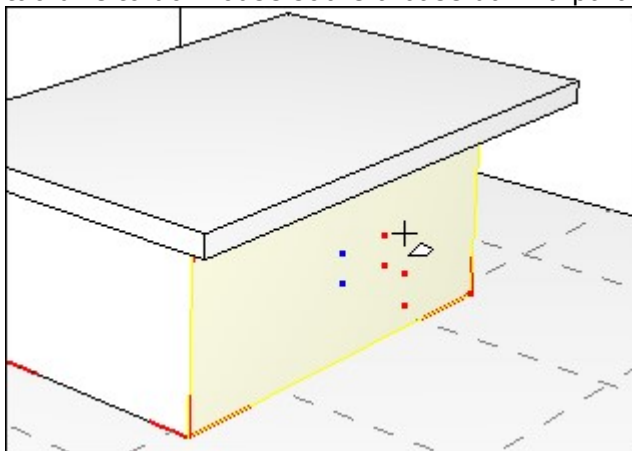
O resultado ficará semelhante a este no exemplo da apostila:



Clique novamente na seta da ferramenta de geometrias e clique na opção "Geometria Retangular"

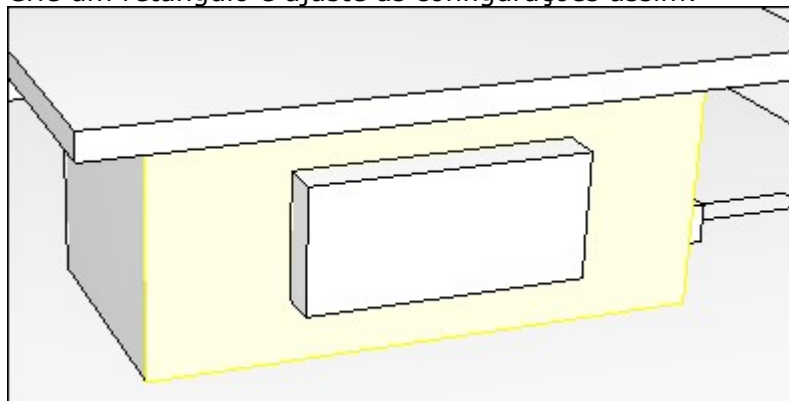


Clique com o botão direito do mouse sobre a base da ilha para torná-



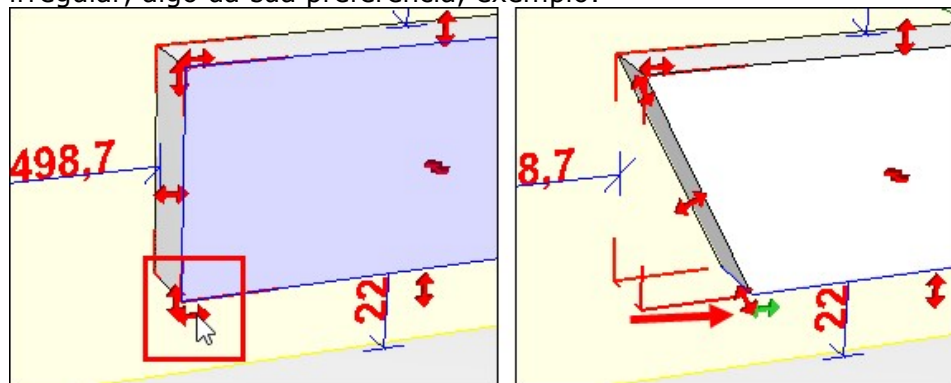
la o ponto base

Crie um retângulo e ajuste as configurações assim:

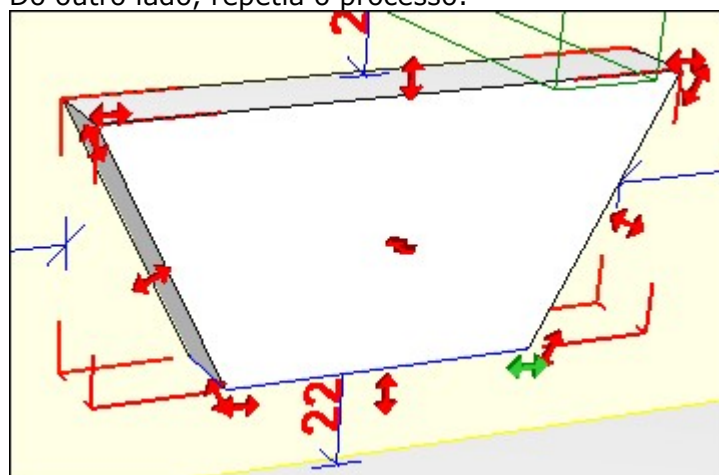


(Faça o alinhamento nos eixos x e y).

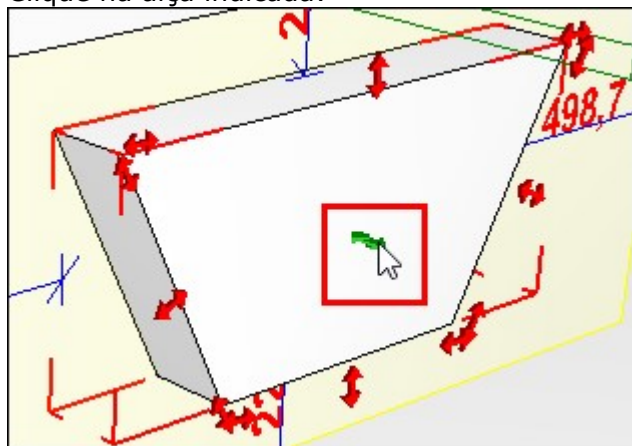
Utilizando as alças de seleção ao redor da geometria, cria uma forma irregular, algo da sua preferência, exemplo:



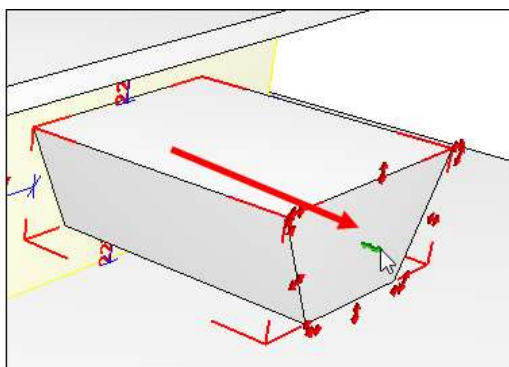
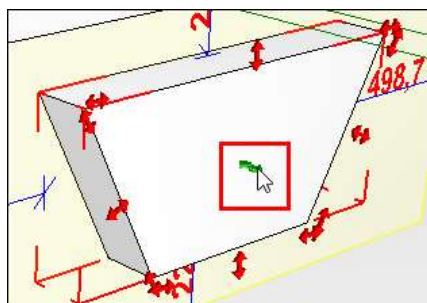
Do outro lado, repeta o processo:



Clique na alça indicada:



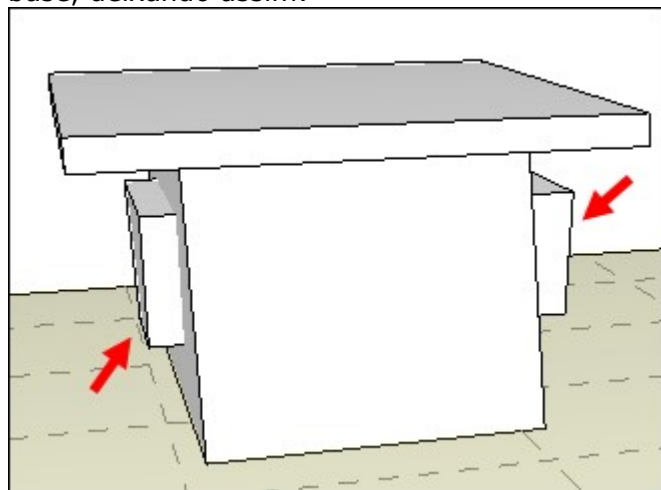
Mantendo o clique arraste para aumenta a espessura da forma:



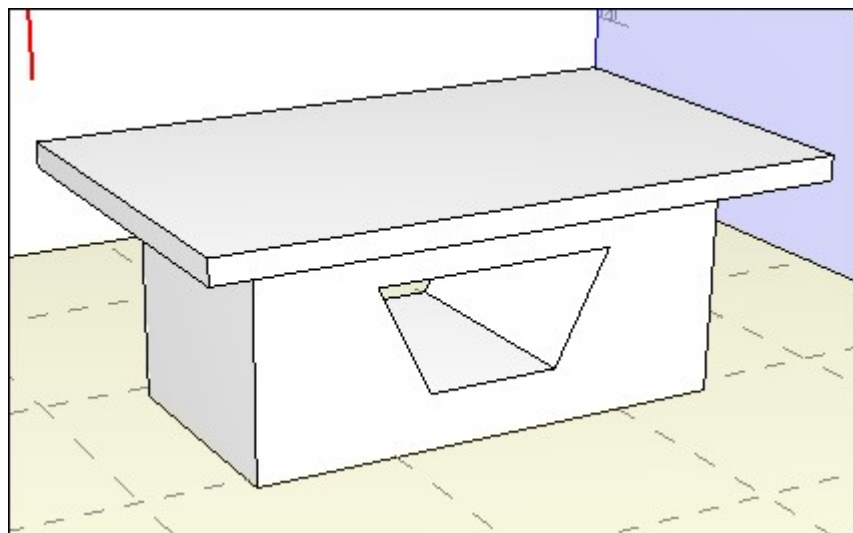
Clique no grupo de "Movimentação"

Ajuste o eixo azul para ajustar a posição da forma sobre a base da ilha, o objetivo será mover a peça para atravessar o outro lado da

base, deixando assim:

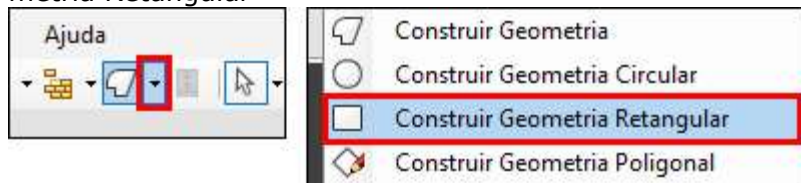


Clicando com o botão direito do mouse na peça que está atravessando a base, escolha a opção "Furar", assim a ilha ganhará um recorte sobre sua base, tornando a peça mais trabalhada.



Aula 12 – Construção Mesa Básica

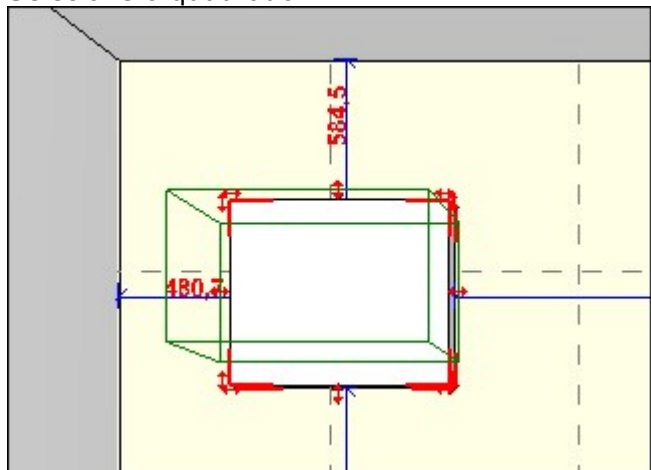
Clique na seta da ferramenta de geometrias e clique na opção "Geometria Retangular"



Desenhe um pequeno quadrado no piso (não se preocupe com medidas vamos ajustá-las nas propriedades)

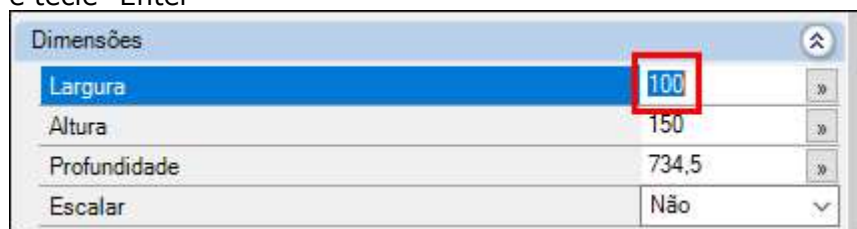


Selecione o quadrado:

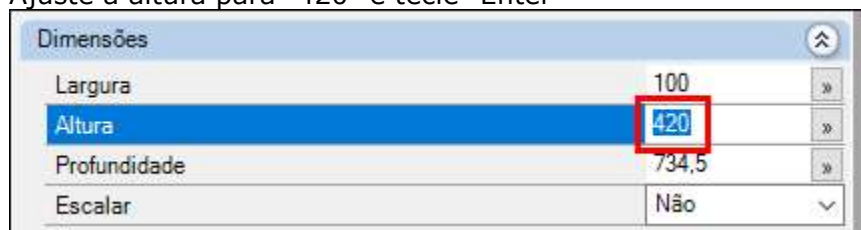


Nas instruções a seguir, você pode ajustar seu móvel de acordo com sua necessidade, caso deseje replicar o exemplo desta apostila, siga os valores a seguir:

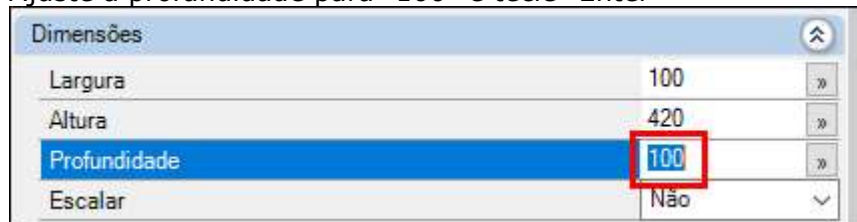
No painel "Propriedades", em dimensões, ajuste a largura para "100" e tecle "Enter"



Ajuste a altura para "420" e tecle "Enter"

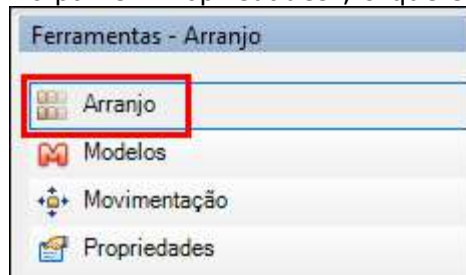


Ajuste a profundidade para "100" e tecle "Enter"

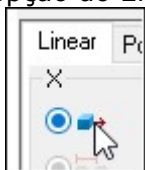


Vamos fazer 3 arranjos a partir dessa geometria, com isso teremos os 4 pés da mesa sem a necessidade de desenhar cada elemento.

No painel "Propriedades", clique em "Arranjo"



Marque a primeira opção do Eixo X, assim a cópia será criada para a



direita do elemento

Ajuste o número de cópias para 2 (sempre lembre que a original



conta como 1)

Marque a segunda opção de afastamento (assim a medida que foi digitada será totalmente colocada entre os objetos)



Digite no campo de afastamento "500" e tecle "Enter"



Clique em Inserir



Marque a segunda opção do eixo Y



Aumente o número de cópias para 2



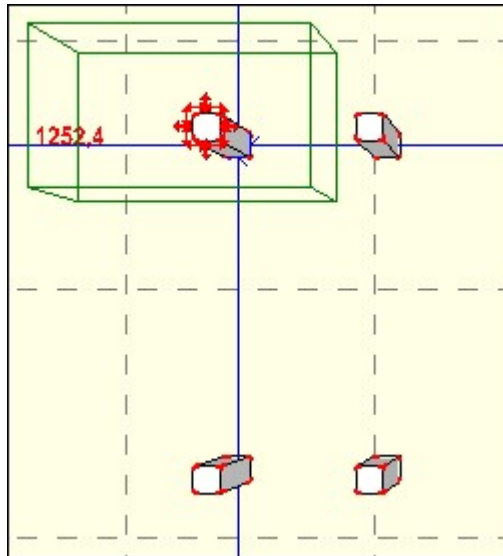
Marque a segunda opção de afastamento:

Digite "1200" no afastamento e tecle "Enter"

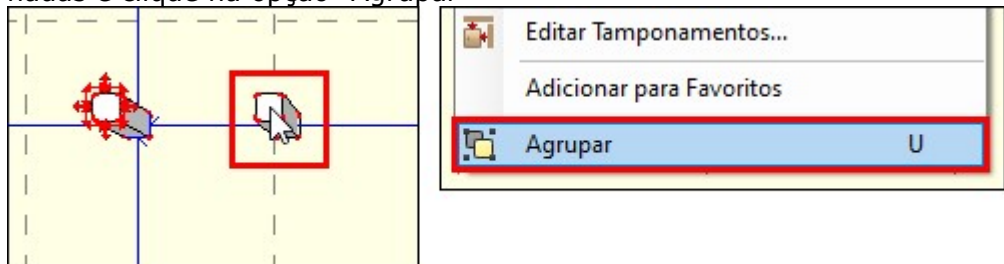


Clique em Inserir

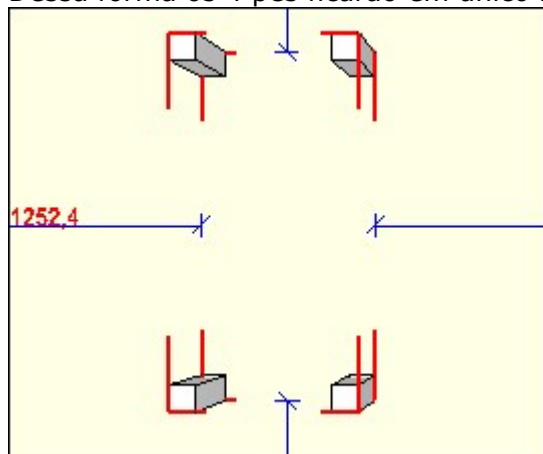
Utilizando a tecla "CTRL" selecione as 4 geometrias:



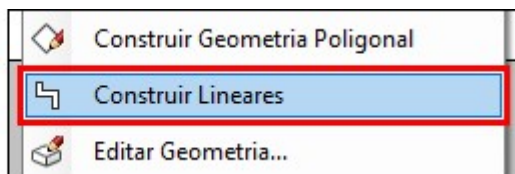
Clique com o botão direito em cima de uma das geometrias selecionadas e clique na opção "Agrupar"



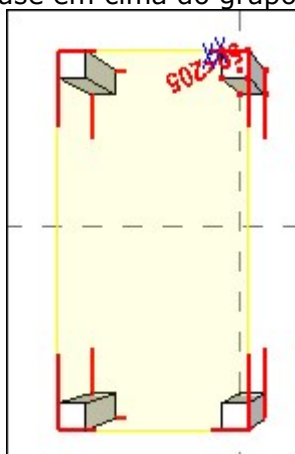
Dessa forma os 4 pés ficarão em único bloco



Clique na seta da ferramenta geometria e clique na opção "Construir Lineares"

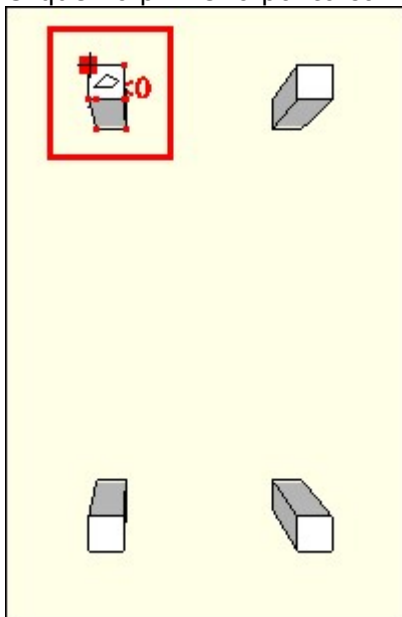


Clique com o botão direito do mouse em cima do grupo dos pés (ao

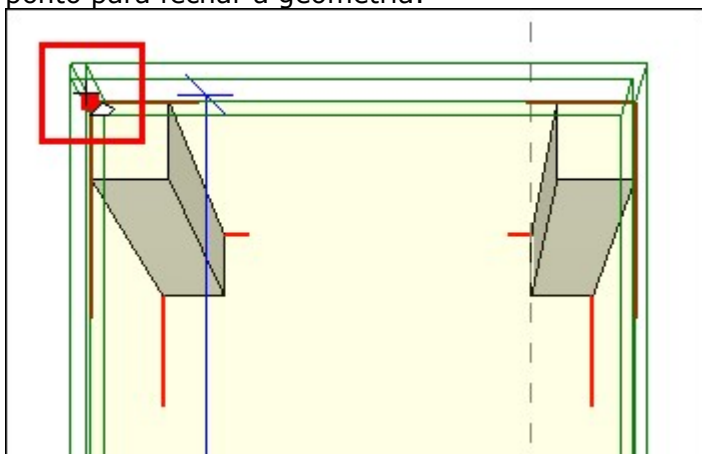


clique a superfície ficara amarela)

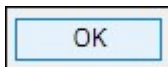
Clique no primeiro ponto conforme a imagem:



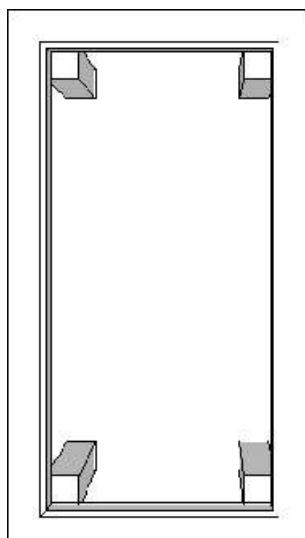
Faça o contorno em toda a mesa e clique novamente no primeiro ponto para fechar a geometria:



Na mensagem referente a finalização da construção da geometria, clique em "Sim"

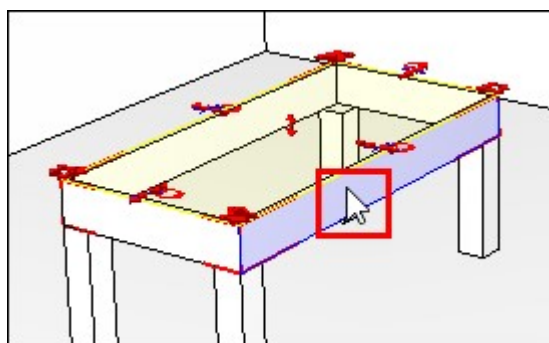
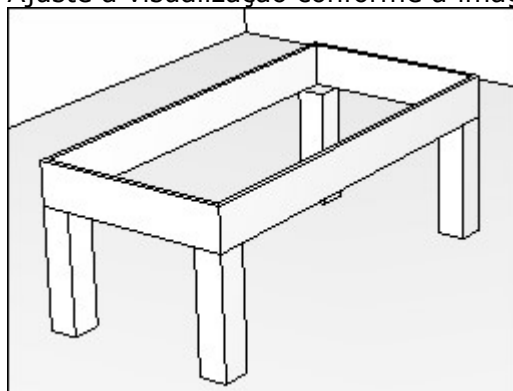


Na janela de lineares, clique em OK



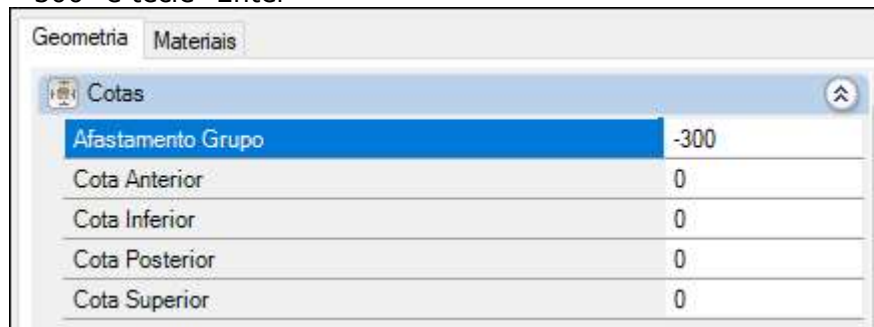
O resultado do exemplo:

Ajuste a visualização conforme a imagem:



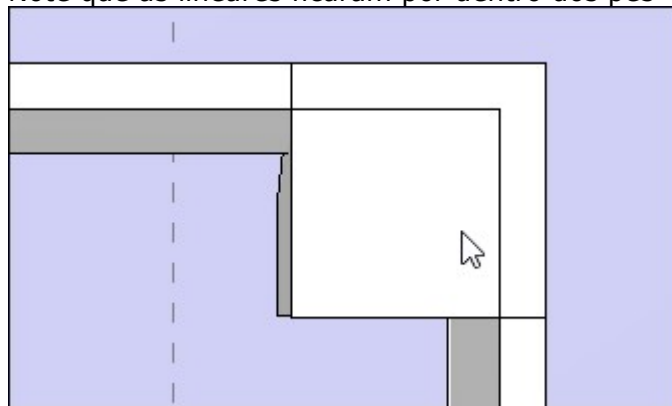
Selecione as lineares:

No painel "Propriedades", em "Cotas", no afastamento do grupo digite "-300" e tecle "Enter"



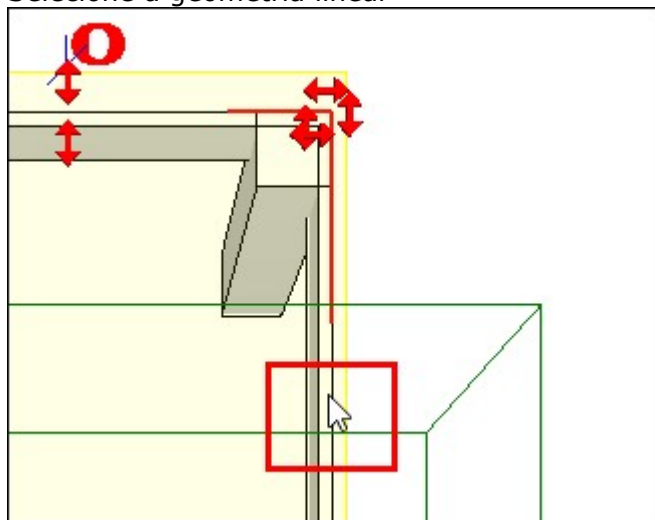
De um clique duplo no piso.

Note que as lineares ficaram por dentro dos pés



Vamos corrigir esse problema utilizando as propriedades e movimentação

Selecione a geometria linear



Em dimensões, ajuste a largura para "736" e tecle "Enter" (o acréscimo de 36mm se deve a espessura da chapa utilizada de 18mm)

Dimensões		⬆
Largura	736	»
Altura	150	»
Profundidade	1400	»
Escarlar	Não	⌵

Caso seja exibida uma mensagem sobre espaço insuficiente clique em "Sim", pois temos certeza do ajuste.

Em profundidade, digite "1436" e tecle "Enter"

Dimensões		⬆
Largura	736	»
Altura	150	»
Profundidade	1436	»
Escarlar	Não	⌵

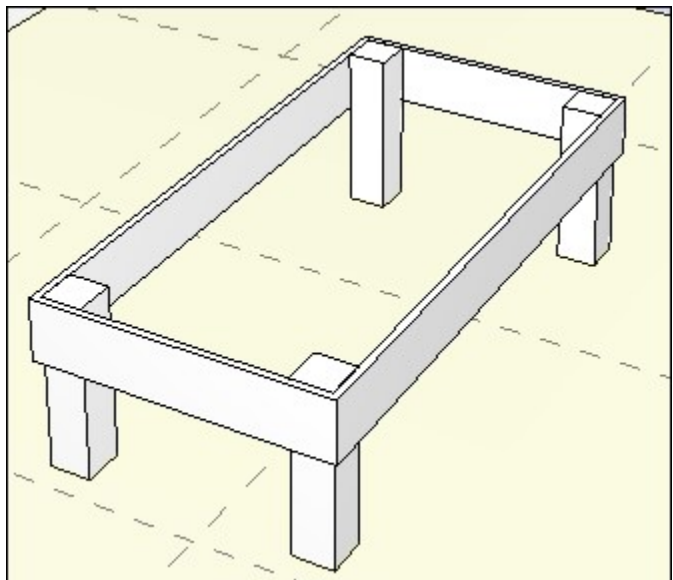


Clique em "Movimentação"

Altere o valor de movimento para "18" (É importante que a aba "Deslocamento" esteja selecionada).



Clique sobre as setas das cores para alinhar a forma sobre os pés da mesa.



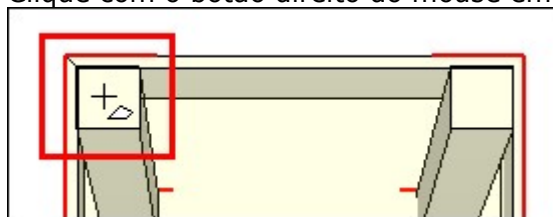
Confira o ajuste:

Note que agora a linear está por fora da geometria dos pés.

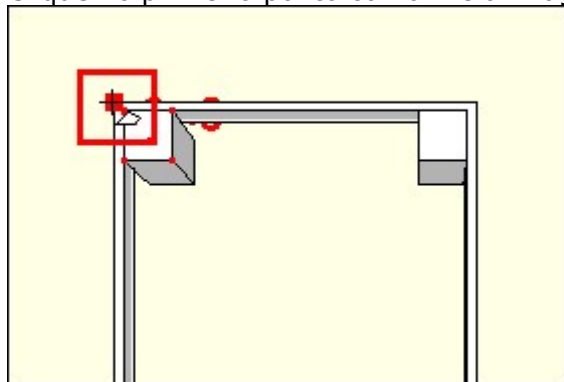
Clique na seta da ferramenta geometria e clique na opção "Construir Geometria Retangular"



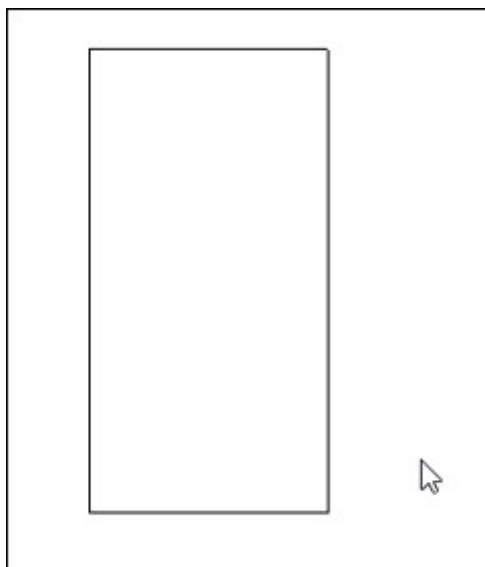
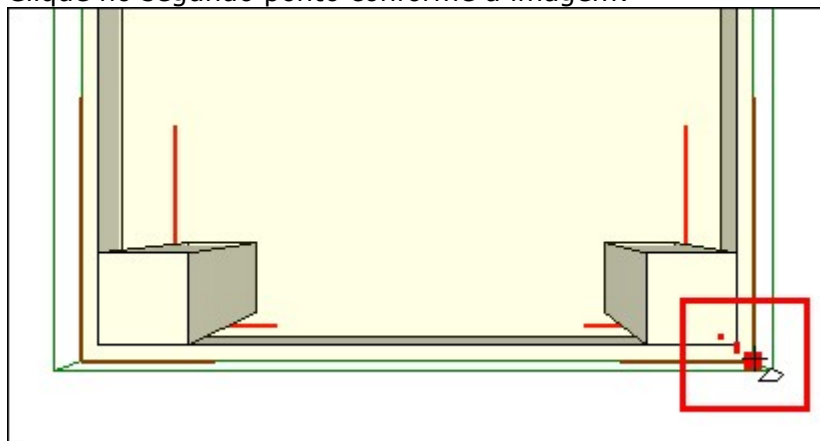
Clique com o botão direito do mouse em cima do grupo:



Clique no primeiro ponto conforme a imagem:

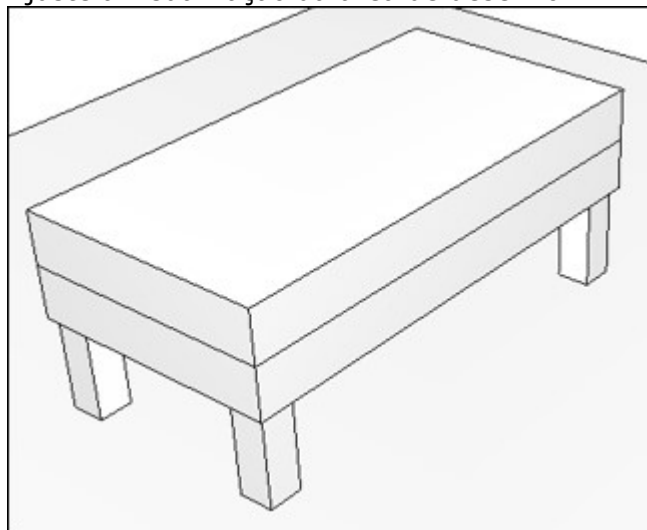


Clique no segundo ponto conforme a imagem:



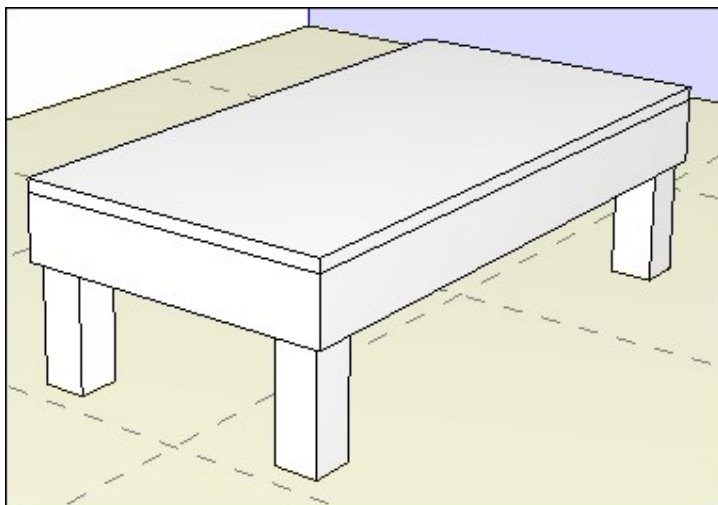
Seu projeto deve estar assim:

Ajuste a visualização da área de desenho:



Ajuste a altura da tampa com o valor “30”

Dimensões		⌵
Largura	736	»
Altura	30	»
Profundidade	1436	»
Escarlar	Não	∨



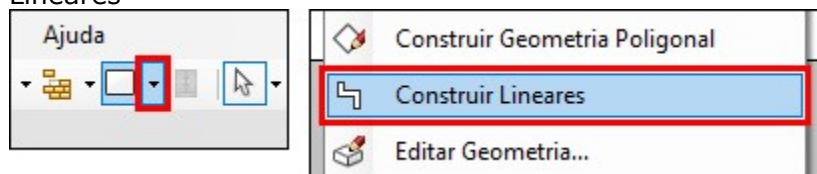
Exemplo:

Aula 13 – Faixas Lineares – Construção de Rodapé

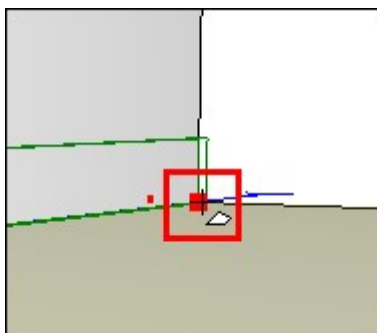
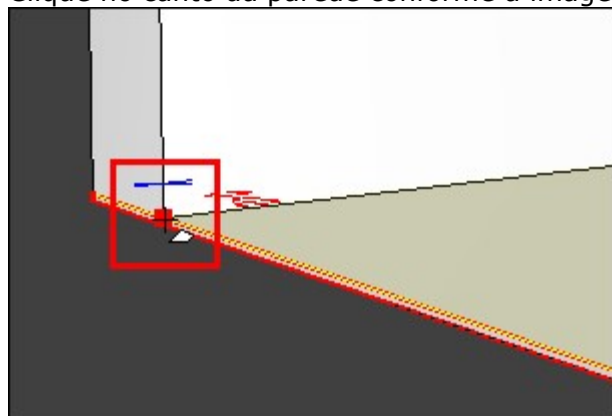
Uma ferramenta muito útil do grupo de geometria são as faixas lineares.

Elas podem ser usadas para criar rodapé, aplicação de perfis e acabamentos.

Clique na seta da ferramenta geometria e clique na opção “Construir Lineares”

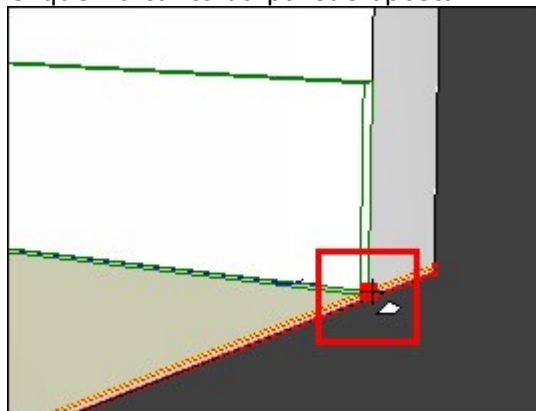


Clique no canto da parede conforme a imagem:



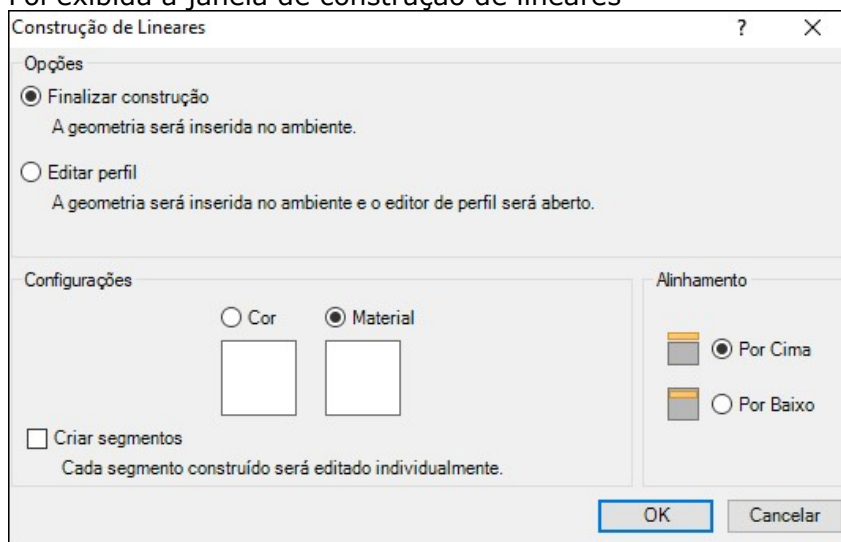
Clique na junção das paredes modelo:

Clique no canto da parede oposta:

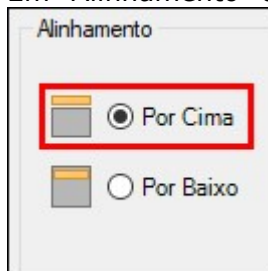


Clique com o botão direito do mouse para finalizar a construção da geometria.

Foi exibida a janela de construção de lineares



Em "Alinhamento" deixe marcado a opção "Por Cima"



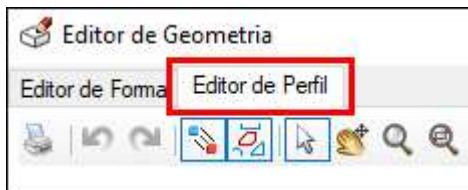
Clique OK

Selecione a faixa, no painel "Propriedades", em dimensões, você pode ajustar o valor da altura do seu rodapé, ajuste o valor "50" por exem-



plio: Clique com o botão direito em cima da faixa e clique na opção "Editar Geometria"

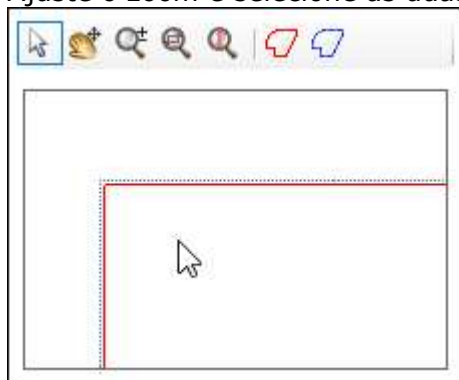
Foi exibida a janela do editor de geometria.



Clique na aba "Editor de Perfil"

Em "Perfis salvos" selecione o modelo desejado para aplicar em seu rodapé.

Ajuste o zoom e selecione as duas linhas internas



Clique OK

Aula 14 – Renderizando Cenários

O Promob possui renderizadores nativos que acompanham o software conforme a versão que você optar em comprar. Os renderizadores também podem ser contratados como forma de plugins (complementos) para ele.

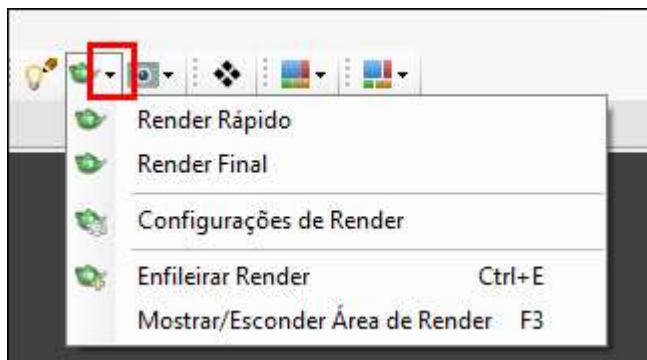
Temos o “RenderUp” para um render mais rápido e o “Real Scene” para uma imagem mais realista.

Os atalhos responsáveis pelo uso e configuração dos renderizadores

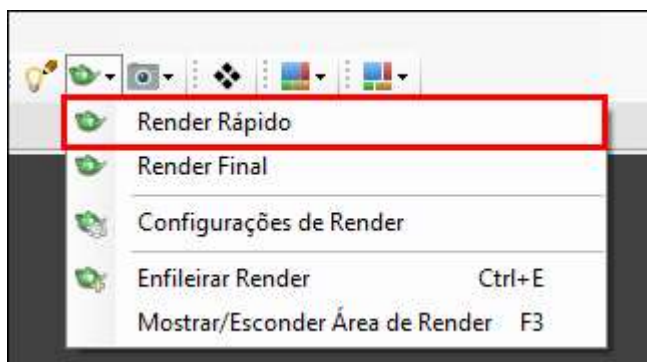


estão na barra de ferramentas superior

O “RenderUp” é representado pelo ícone verde, clique na seta ao lado da ferramenta e visualize as opções de render



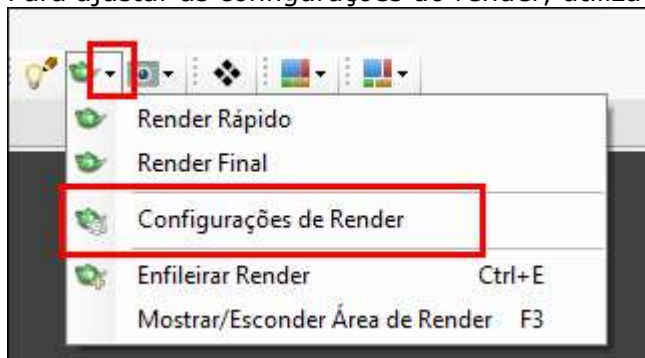
O "Render Rápido" permite um render padrão, rápido que te permite visualizar o projeto já numa qualidade elevada.



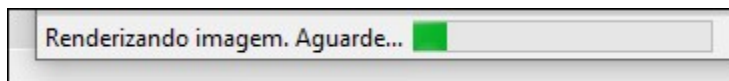
O "Render Final" por exemplo pode ser utilizado para ser enviado a um cliente, ele costuma levar mais tempo para conclusão do render, porém, apresenta melhores resultados de qualidade de exibição.

Tenha em mente que quanto mais complexo o projeto (elementos, detalhes, materiais, etc) mais tempo a imagem levará para ficar pronta.

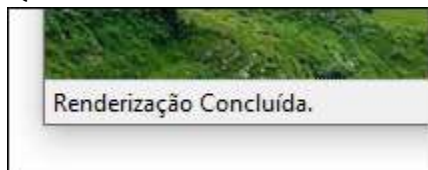
Para ajustar as configurações do render, utiliza-se o botão indicado:



Ao renderizar um projeto pode levar alguns segundos até que você consiga visualizar o projeto, neste tempo você pode acompanhar a barra de progresso do render.



Quando o render for finalizado é exibido a mensagem:



Aula 15 – Iluminação

O Promob possui módulos já configurados para iluminar o ambiente, por exemplo, um abajur colocado para decoração já terá a iluminação pronta (desde que nativo do Promob e da Decore).

Porém, o ambiente precisa ser iluminado manualmente e para isso contamos com uma ferramenta de luzes.

Os atalhos responsáveis pelo uso e configuração dos renderizadores

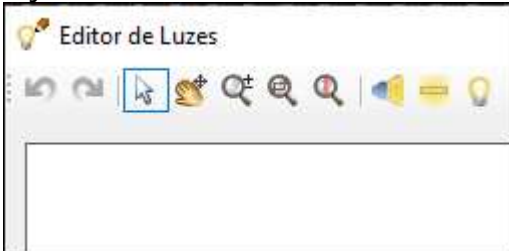


estão na barra de ferramentas superior



Clique na ferramenta "Editar luzes"

A janela do editor de luzes é exibida.

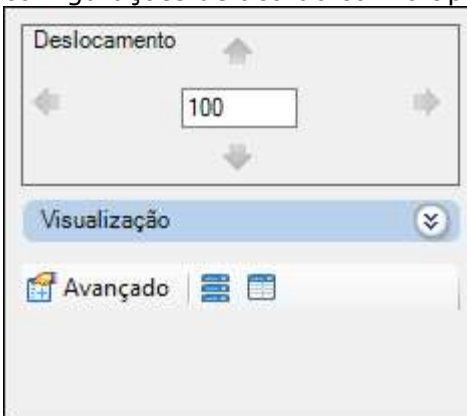


No topo de janela temos os tipos de luzes existentes no Promob



São três tipos: Spot para luzes direcionais, linear para LED e ambiente para lâmpadas.

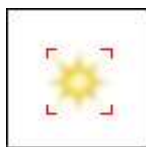
No lado direito existe a janela de propriedades ela vai apresentar as configurações de acordo com o tipo de lâmpada escolhida.



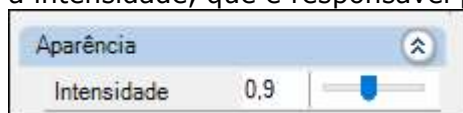
A primeira luz existente no projeto é a luz natural do sol, representada pelo ícone de sol no ambiente.



Clique no ícone do sol para selecioná-lo



Note que nas propriedades foram exibidas algumas opções, incluindo a intensidade, que é responsável pela "potência" dessa luz.



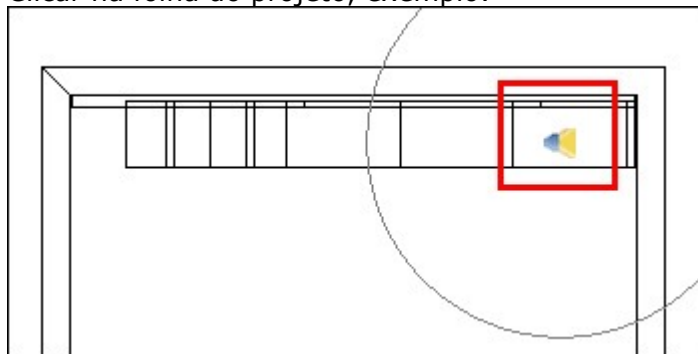
Todas as luzes do Promob terão a sua potência ajustada por essa opção, ela não segue um padrão de medida (Lumens ou watts) indo apenas de 0 a 2.

Para aplicar a luz no projeto, basta clicar no estilo de luz desejado,



exemplo:

Clicar na folha do projeto, exemplo:



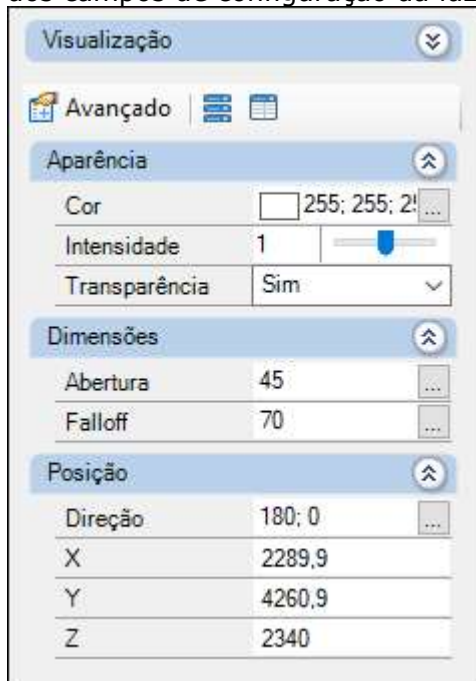
Após a luz ser adicionada a folha do projeto, é possível alterar sua posição, selecionar ou até mesmo excluir utilizando a ferramenta

“Selecionar / Mover” e clicar sobre o ícone da luz.



Clique e segure para mover ou clique e tecla “Delete” para remover.

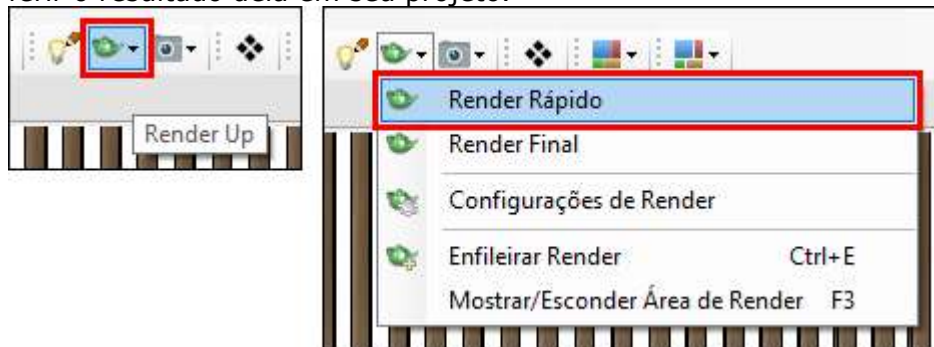
As luzes oferecem também configurações de ajuste, veja um exemplo dos campos de configuração da luz spot:



A opção “Abertura” se refere ao tamanho do fecho de luz no ambiente.

A opção “Falloff” é responsável pela dispersão da luz no fecho, ou seja, se ele for baixo o fecho de luz ficará marcado no ambiente.

Após aplicar uma luz de sua escolha, utilize o render rápido para conferir o resultado dela em seu projeto.



Aula 16 – Animação com Vistas Dinâmicas

Além de entregar imagens bonitas e profissionais ao cliente, é possível oferecer um pequeno vídeo, um tour virtual pelo projeto.

Essa função existe dentro do Promob, através da animação das cenas criadas para a renderização.

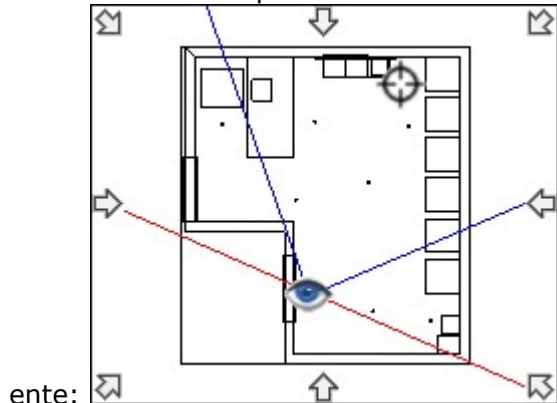
Para produzir a animação basta usar um projeto de modelo.

Para que o recurso funcione de corretamente é importante criar uma

vista dinâmica dentro do projeto, exemplo:



Assim a vista irá apresentar uma visão específica dentro do ambi-

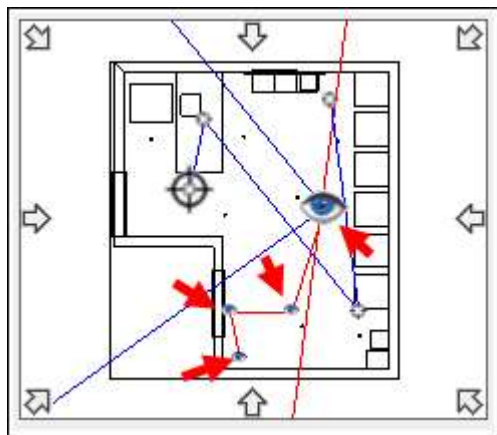


Com essa visão é possível movimentar o ícone de olho e ir criando a anima-



ção com auxílio do botão “Anexar Vista”

Movimente o ícone do olho dentro do ambiente em diferentes pontos e a cada movimentação clique no “Anexar Vista” para ir criando pequenos outros ícones de olhos representando o caminho pelo qual a animação será criada.

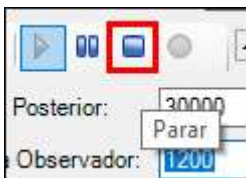


É possível reproduzir e pausar a animação antes dela ser criada num arquivo externo, visualizando dentro do próprio programa.

Clique no botão “Iniciar”



Clique no botão “Parar”



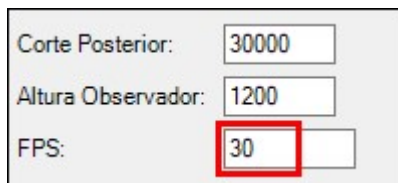
Caso seja necessário ajustar a velocidade da animação, basta utilizar o campo “Passo”, ao reduzir o valor deste campo a animação será reproduzida



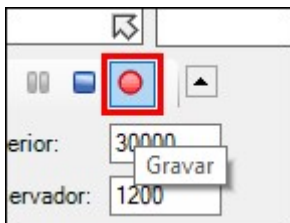
de uma maneira mais lenta, mais suave.

Se você também deseja uma animação de qualidade, sem que aconteça pequenos travamentos é importante sempre ajustar a taxa de quadros por segundos, conhecida também como FPS (Frame per seconds).

Deixe a configuração de FPS sempre com 30 quadros que é um valor padrão que oferece uma boa visualização da animação.



Por fim, para gravar a animação:

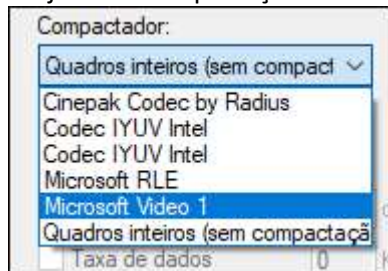


Clique no botão “Gravar”

O Promob fará o percurso para realizar a gravação e quando finalizar a janela para salvar será exibida de maneira automática.

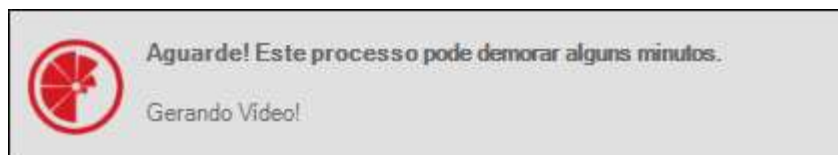
Salve sua animação no local desejado.

Na janela “Compactação de vídeo” selecione a opção “Microsoft Vídeo 1”



Clique em OK

Aguarde o processamento:



O arquivo será criado no local de salvamento e estará pronto para ser visualizado.



FIM DA APOSTILA

Método CGD ® - Todos os direitos reservados.

Protegidos pela Lei 5988 de 14/12/1973.

Nenhuma parte desta apostila poderá ser copiada sem prévia autorização.