



UNIVERSIDADE ESTADUAL DE MARINGÁ
PRÓ-REITORIA DE ENSINO

Planos de aulas da disciplina

Curso:	Design	Campus:	CRC
Departamento:	DDM – Departamento de Design e Moda		
Centro:	CTC – Centro de Tecnologia		
COMPONENTE CURRICULAR			
Nome: Desenho III			Código: 8384
Carga Horária: 68 h/a	Periodicidade: Semestral	Ano de Implantação: 2015	
1. EMENTA			
Aplicar as técnicas avançadas de representação de produto em ambientes e superfícies de forma manual e computadorizada, com foco na apresentação ao cliente.			
2. OBJETIVOS			
Desenvolvimento da capacidade de criação, da habilidade para o desenho e da intuição estética comercial. Introdução e prática de aprendizado com software 3D.			

3. Metodologia e recursos adotados
As aulas serão expositivas e o desenvolvimento será realizado através de práticas no laboratório de informática. Esta disciplina deverá adotar o trabalho com os seguintes softwares: <ul style="list-style-type: none">• Rhinoceros 3d 5.0• Autodesk 3ds Max 2014• V-ray 3.0• Photoshop CS3• After Effects CC 2014• Keyshot 3.0
4. Avaliações
O rendimento dos acadêmicos será avaliado segundo as seguintes avaliações: 1ª. Avaliação – Conhecimentos sobre os seguintes assuntos: <ul style="list-style-type: none">• Exportação e importação entre Rhinoceros e 3dsMax• Aplicação de materiais: simples, compostos e avançados• Mapeamento de objetos usando conceitos de UV-Unwrap• Rendering usando o V-Ray 2ª Avaliação – Conhecimentos sobre os seguintes assuntos: <ul style="list-style-type: none">• Aplicação de luz e câmeras• Mapeamento avançado de objetos• Animação• Montagem de vídeo• Rendering de cena

5. REFERÊNCIAS

5.1- Básicas (Disponibilizadas na Biblioteca ou aquisições recomendadas)


- GOMES, Jonas; VELHO, Luiz. Computação Gráfica. Rio de Janeiro: IMPA, 1998.
- RENYI, R. Maquete eletrônica com AutoCAD 2004 e 3DS MAX 5.1. São Paulo: Érica, 2003.
- VOISINET, D. D. CAD – projeto e desenho auxiliado por computador. Introdução – conceitos – aplicações. São Paulo: McGraw-Hill, 1998.
- BALDAM, R. L. AutoCAD 2000 : utilizando totalmente 2D, 3D e Avançado. São Paulo. Ed. Érica. 2010.

5.2- Complementares

- WATT, Alan. 3D COMPUTER GRAPHICS. Massachussetts: Addison-Wesley Publishing Company, 1993.
- Brito, A. Blender 3D : Guia do usuário. 2. Ed. São Paulo, Ed. Novatec. 2007.
- Powell, D. Design rendering techniques: a guide to drawing and presenting design. Cincinnati, 1985.

6. Programa das aulas

Quartas-feiras	Sextas-feiras	Atividades programadas
Abril		
13	15	Apresentação da disciplina / Exportar Rhino para 3ds Max
20	22	Maneiras para exportar modelos para o 3dsMax
27	29	Conceitos sobre a aplicação de materiais
Maio		
4	6	Aplicação de materiais simples e compostos
11	13	Aplicação de materiais compostos
18	20	Mapeamento de material, conceito unwrap
25	27	Construção de mapeamento
Junho		
1	3	Materiais avançados usando V-ray
8	10	1a Avaliação
15	17	Câmeras e luzes: conceitos básicos no 3ds Max
22	24	Animação: Conceitos básicos
Julho		
29	1	Animação: Montagem de cena
6	8	Animação: Montagem de cena
13	15	Montagem de sequências para videos
20	22	Montagem e edição de videos: conceitos básicos
27	29	Montagem e edição de vídeos renderizados
Agosto		
3	5	2a Avaliação
10	12	Acompanhamento sobre luzes, câmeras e animações
17	19	Avaliação final

 Feriados: Aulas a serem repostas em acordo com os alunos da turma