



UNIVERSIDADE ESTADUAL DE MARINGÁ
PRÓ-REITORIA DE ENSINO

Plano de Ensino

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	
EMENTA			
Aplicar as técnicas avançadas de representação de produto em ambientes e superfícies de forma manual e computadorizada, com foco na apresentação ao cliente. (Res. N. 218/2013 – CI/CTC)			
OBJETIVOS			
Desenvolvimento da capacidade de criação, da habilidade para o desenho e da intuição estética comercial. Introdução e prática de aprendizado com software 3D. (Res. N. 218/2013 – CI/CTC)			

CONTEÚDO PROGRAMÁTICO

Desenho e Expressão

- Uso de software para apresentação de objetos tridimensionais em ambiente virtual através do aprimoramento de modelos e mockups digitais;
- Uso de recursos para construção de Rendering de objetos tridimensionais;
- Montagem de animações utilizando recursos tridimensionais e noções básicas de vídeo para apresentar produtos virtuais.

METODOLOGIA DE ENSINO

As aulas serão expositivas e o desenvolvimento dos trabalhos será realizado através de práticas no laboratório de informática.

Esta disciplina deverá adotar as seguintes plataformas de software:

- Rhinoceros 5.0
- Autodesk 3dsMax 2014
- Vray 3.0
- After Effects CC 2014
- Keyshot 3.0

MATERIAL DE SUPORTE

Este plano de aulas e o material da disciplina deverão ficar disponíveis através do seguinte endereço eletrônico:

<http://ds3.dioclecio.com>

As aulas de uso de software ficarão disponíveis através de vídeo online.

CRONOGRAMA DAS AULAS

Data	Conteúdo
7/4	Apresentação da disciplina e Montagem de vídeo
11/4	Exportação usando o Rhinoceors e conceitos básicos de materiais
12/4	Antecipação - Luzes, câmeras e animação
18/4	Aplicação de materiais básicos
19/4	Antecipação - Mapeamento usando o Unwrap
25/4	Criação de materiais para aplicar o Unwrap
2/5	Mapeamento de produtos para rendering
9/5	1a Avaliação
16/5	Materiais básicos usando o VRay
23/5	Materiais avançados e luminescentes usando o VRay
30/5	Materiais compostos para uso em produtos
6/6	Camera Match para combinação e composição
13/6	Introdução a montagem de cena
20/6	Montagem de cena completa e aplicação de materiais
27/6	Cena: Montagem de luzes, câmeras e animação
4 e 11/7	Período antecipado - Ausência programada
18/7	2a Avaliação

AVALIAÇÕES

As avaliações serão realizadas em duas etapas através de trabalhos práticos. Cada trabalho deverá ser publicado através das ferramentas disponíveis pelo professor.

Datas das avaliações

As prováveis datas para aplicação das avaliações será para os dias:

- 1a avaliação – 9/5/2017
- 2a avaliação – 18/7/2017
- Avaliação final – 25/7/2017

Cálculo das notas

Cada avaliação terá peso 1.

A Nota Média Final será calculada conforme a equação abaixo:

$$MediaFinal = \frac{(Av1 + Av2)}{2}$$

O cálculo da avaliação final e suas considerações deverá acompanhar a Resolução no 64/2001 – CEP, que encontra-se disponível no endereço abaixo:

<http://www.scs.uem.br/2001/cep/064cep2001.html>

REFERÊNCIAS
Básicas (Disponibilizadas na Biblioteca ou aquisições recomendadas)
<ul style="list-style-type: none"> • 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.
Complementares
<ul style="list-style-type: none"> • 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. Cincinati, 1985.