



UNIVERSIDADE ESTADUAL DE MARINGÁ
PRÓ-REITORIA DE ENSINO

PROGRAMA DE DISCIPLINA

Curso:	Design	Campus:	CRC
Departamento:	DDM – Departamento de Design e Moda		
Centro:	CTC – Centro de Tecnologia		
COMPONENTE CURRICULAR			
Nome: Representação Digital I			Código: 8382
Carga Horária: 68	Periodicidade: Semestral	Ano de Implantação: 2014	
EMENTA			
Aplicação de técnicas de geometria em software específico em representação digital de produtos. (Res. nº 218/2013-CI/CTC)			
OBJETIVOS			
Fornecer ao aluno o repertório necessário a compreensão e percepção do espaço tridimensional virtual. (Res. nº 218/2013-CI/CTC)			

CONTEÚDO PROGRAMÁTICO
<ul style="list-style-type: none">• Desenho e expressão<ul style="list-style-type: none">○ Utilização de softwares para o desenvolvimento de representações digitais bidimensionais;○ Utilização de softwares para o desenvolvimento de representações digitais tridimensionais.
RECURSOS DIDÁTICOS
<p>A disciplina deverá ser ministrada no laboratório de informática do Design. As aulas serão expositivas e práticas, onde os alunos deverão realizar exercícios de montagem de objetos tridimensionais.</p> <p>O material das aulas ficará disponível no endereço abaixo:</p> <p>http://rd1.dioclecio.com</p> <p>As aulas deverá apresentar um vídeo que ficará disponível no Youtube através do endereço abaixo:</p> <p>http://bit.ly/rd1-2017-playlist</p>

CRONOGRAMA DAS AULAS

Turma 82 - Dino	Turma 81 - Maiara	Conteúdo
23/8	23/8	Apresentação, coordenadas e trabalho com camadas
25/8	28/8	Montage de uma peça simples (Baú)
30/8	30/8	Montage de uma peça simples (Baú)
1/9	4/9	Montagem de peça à partir de extrusão (cadeira Red & Blue)
6/9	6/9	Montagem de cadeira tubular
13/9	11/9	Introdução às peças de revolução
15/9	18/9	Montagem de uma peça de revolução (garrafa)
20/9	25/9	Combinando peças para montar um objeto
27/9	2/10	1a Avaliação
4/10	9/10	Construção de objeto à partir de curvas livres
11/10	16/10	Construção de objeto à partir de curvas deformáveis
18/10	23/10	Montagem de planos para desenho
25/10	30/10	Montagem de objetos complexos e sólidos
1/11	6/11	Montagem de objetos complexos e sólidos
8/11	13/11	Keyshot e Rendering usando o Rhinoceros
22/11	20/11	Keyshot e Rendering usando o Rhinoceros
29/11	27/11	2a Avaliação

Antecipações

MATERIAL DE APOIO

Esta disciplina conta com um endereço eletrônico onde todo o conteúdo ministrado ficará disponível online. Além do material, os avisos, resultados de avaliações e registros das aulas serão disponibilizados pelo canal de comunicação no Telegram.

Visite o endereço, instale o aplicativo em seu celular, desktop ou notebook e receba os avisos da disciplina.

<https://telegram.me/repdigital2017>

REFERÊNCIAS

Básicas (Disponibilizadas na Biblioteca ou aquisições recomendadas)

APARECIDO H. PEDRO & ROSA KATORI - *Rhinoceros 3.0: Modele Suas Idéias em 3D*. Érica, 2003.
 FIALHO, Arivelto B., *SolidWorks Office Premium 2008 - Teoria e Prática no Desenvolvimento de Produtos*. Érica, 2007.
 WONG, Wucius. *Diseño gráfico digital*. Barcelona: GG, 2004.

Complementares

COLLARO, Antônio C. *Projeto Gráfico*. São Paulo: Summus, 2000.
 HEARN, Donald; BAKER, Pauline. *COMPUTER GRAPHICS C version*. New Jersey: Printice Hall,

1994.

McCONNELL, Jeffrey. *COMPUTER GRAPHICS: Theory into practice*. Massachussetts: Jones and Barlett Publishers, Inc. 2006.