**Relatório de Disciplina**

|  |  |
| --- | --- |
| **Curso** | Cursos da Área de Engenharias, Exatas, Agrárias e TI - A |
| **Disciplina** | COMPUTAÇÃO GRÁFICA |
| **CH Total** | 60h |
| **Competência Geral** | Conhecer os fundamentos e técnicas de aplicação para produzir designs de modelagem 3D e vídeos, graficamente, por meio de computação. |

| **UNIDADES DE ENSINO** |
| --- |
| |  | | --- | | **Unidade de Ensino:** DESENVOLVIMENTO DE MODELAGEM 3D |  | **Conteúdo:** Modelagem utilizando Lathe / Adobe Creative Cloud / Spline Modeling. | | --- |  | **Conteúdo:** Introdução à computação gráfica e à modelagem. Tipos e aplicações. | | --- |  | **Conteúdo:** Introdução a editoração vetorial. Edição de imagens. | | --- |  | **Conteúdo:** Modelagens utilizando Box Modeling e Nurb / Adobe Creative Cloud. | | --- | |
| |  | | --- | | **Unidade de Ensino:** MODIFICADORES PARA MODELAGEM 3D |  |  | | --- | | **Competência Técnica:** Conhecer as definições, as técnicas e os métodos de aplicação de modelagem e de modificadores 3D. |  | **Conteúdo:** Introdução a Modificadores. Tipos e aplicações. | | --- |  | **Conteúdo:** Modificadores- TURBOSMOOTH / SURFACE / Adobe Creative Cloud: aplicações | | --- | | **Produto:** Produção de modelagem 3D |  | **Conteúdo:** Modificadores - TURBOSMOOTH/ Adobe Creative Cloud: definições. | | --- |  | **Conteúdo:** Modificadores - TURBOSMOOTH / Adobe Creative Cloud: principais ferramentas.. | | --- | |
| |  | | --- | | **Unidade de Ensino:** CAPTAÇÃO DE IMAGENS |  | **Conteúdo:** Iluminação.- Tipos de aplicação. | | --- |  | **Conteúdo:** Sombras e penumbras. | | --- |  | **Conteúdo:** Câmeras, tipos, lentes, zoom. | | --- |  | **Conteúdo:** Introdução aos shaders\_ Mental Ray e Texturas. | | --- | |
| |  | | --- | | **Unidade de Ensino:** PARTICULARIDADE DO VÍDEO |  |  | | --- | | **Competência Técnica:** Conhecer as técnicas de captura de imagens e para produção de vídeo. |  | **Conteúdo:** Path na animação. Movimento de câmera. Track view- modificando | | --- | | **Produto:** Produção de vídeo |  | **Conteúdo:** Diferença entre UVW MAP e UNWRAP MAPPING / Illustrator, In design. | | --- |  | **Conteúdo:** Aplicação de mapa de coordenadas em embalagem e sólidos. | | --- |  | **Conteúdo:** Criando brilho. Hair/Fur aplicado na composição na composição da cena. | | --- | |