



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		
<b>COMPONENTE CURRICULAR</b>			
Nome: Desenho III			Código: 8384
Carga Horária: 68 h/a	Periodicidade: Semestral	Ano de Implantação: 2015	
<b>1. EMENTA</b>			
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)			
<b>2. OBJETIVOS</b>			
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)			

**3. 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.

**4. REFERÊNCIAS**

4.1- 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.

4.2- Complementares

- WATT, Alan. 3D COMPUTER GRAPHICS. Massachusetts: 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.

\_\_\_\_\_  
APROVAÇÃO DO DEPARTAMENTO

Em \_\_\_ / \_\_\_ / \_\_\_\_.

\_\_\_\_\_  
APROVAÇÃO DO CONSELHO ACADÊMICO