



UNIVERSIDADE
FEDERAL DO CEARÁ

UNIVERSIDADE FEDERAL DO CEARÁ
PRÓ-REITORIA DE GRADUAÇÃO
COORDENADORIA DE PROJETOS E ACOMPANHAMENTO CURRICULAR
DIVISÃO DE DESENVOLVIMENTO CURRICULAR

FORMULÁRIO PARA CRIAÇÃO E/OU REGULAMENTAÇÃO DE DISCIPLINA

() **Regulamentação** (se a disciplina está prevista no Projeto Pedagógico)

() **Criação/Regulamentação** (se a disciplina não está prevista no Projeto Pedagógico)

1. Unidade Acadêmica que oferta a Disciplina (Faculdade, Centro, Instituto, *Campus*):

Campus de Quixadá

2. Departamento que oferta a Disciplina (quando for o caso):

--

3. Curso(s) de Graduação que oferta(m) a disciplina

Código do Curso	Nome do Curso	Grau do Curso ¹	Currículo (Ano/Semestre)	Caráter da Disciplina ²	Semestre de Oferta ³	Habilitação ⁴
406	Design Digital	Bacharelado	2015.1	Obrigatória	3º	

4. Nome da Disciplina:

Modelagem Tridimensional

5. Código da Disciplina (preenchido pela PROGRAD):

QXD0159

6. Pré-Requisitos	Não (x)	Sim ()
		Código

7. Correquisitos	Não (x)	Sim ()
		Código

8. Equivalências	Não (x)	Sim ()
		Código

¹ Preencher com *Bacharelado, Licenciatura ou Tecnólogo*.

² Preencher com *Obrigatória, Optativa ou Eletiva*.

³ Preencher quando obrigatória.

⁴ Quando eletiva, preencher com a habilitação ou ênfase a que se vincula a disciplina.

9. Turno da Disciplina (é possível marcar mais de um item):

(x) Matutino (x) Vespertino () Noturno

10. Regime da Disciplina:

(x) Semestral () Anual () Modular

11. Justificativa para a criação/regulamentação desta disciplina – Máximo de 500 caracteres

(mostrar a importância da área / do conteúdo para a formação do aluno, a pertinência da disciplina na integralização curricular e outros aspectos):

A disciplina tem, no projeto pedagógico do curso, a função de desenvolver as habilidades e competências para representar e manipular o espaço tridimensional com sistemas digitais. Fundamentos de modelagem para o desenvolvimento de ilustrações, Infografia, animação, motion graphics e produtos.

12. Objetivo(s) da Disciplina:Objetivos Gerais:

Apresentar os princípios e conceitos, teóricos e práticos da modelagem digital tridimensional para ilustração, infografia, motion graphics e desenvolvimento de produtos e serviços.

Objetivos específicos:

Debater e compreender a história da computação gráfica e da modelagem 3D;

Desenvolver a habilidade de representar, projetar com sistemas de modelagem 3D.

Desenvolver modelos 3D para a prototipagem digital com intuito do estudo da forma, volume e relações de conjunto em projeto.

13. Ementa:

Desenvolvimento de conceitos de uso do espaço digital 3D, obtenção de desenho técnico a partir de modelagem tridimensional, processo de renderização, simulação de objetos 3D. Criação de avatares, terrenos e mundos virtuais apoiados por ferramentas. Simulação. Física aplicada em mundos virtuais..

14. Descrição da Carga Horária

Número de Semanas:	Número de Créditos:	Carga Horária Total:	Carga Horária Teórica:	Carga Horária Prática:
16	4	64 horas	64 horas	-

15. Bibliografia Básica (sugere-se a inclusão de, pelo menos, 03 títulos):

BIRN, Jeremy. Digital Lighting and Rendering. 3rd ed. New York: New Riders, 2013. ISBN-10: 0321928989 ISBN-13: 978-0321928986

O'ROURKE, Michael. Principles of Three-Dimensional Computer Animation: Modeling, Rendering and Animating with 3D computer graphics. 3rd ed. New York: W. W. Norton and Company, 2003. ISBN-10: 0393730832 ISBN-13: 978-0393730838

AZEVEDO, Eduardo; CONCI, Aura. LETA, Fabiana R. Computação Gráfica: Geração de Imagens. Vol.2. Rio de Janeiro: Campus, 2008. ISBN-10: 85-352-2329-0 ISBN-13: 978-85-352-2329-3

16. Bibliografia Complementar (sugere-se a inclusão de, pelo menos, 05 títulos – de acordo com instrumento de avaliação de Curso de Graduação, INEP/maio-2012 ou legislação posterior):

BROOKER, Darren. Essential CG Lighting Techniques with 3ds Max. Oxford: Focal Press/Elsevier, 2008. ISBN-10: 024052117X ISBN-13: 978-0240521176

CHILD, John; GALER, Mark. Photographic Lighting: Essential Skills. Oxford: Focal Press/Elsevier, 2008. ISBN-10: 0240520955 ISBN-13: 978-0240520957

CHOPINE, Ami. 3D Art Essentials: The Fundamentals of 3D Modeling, Texturing, and Animation. Oxford: Focal Press, 2011. ISBN-10: 0240814711 ISBN-13: 978-0240814711

DEMERS, Owen. Digital Texturing & Painting. New York: New Riders, 2002. ISBN-10: 0735709181 ISBN-13: 978-0735709188

GALLARDO, Arnold. 3D Lighting: History, Concepts and Techniques. Rockland: Charles River Media, 2000. ISBN-10: 1584500387 ISBN-13: 978-1584500384

HUNTER, Fil; BIVER, Steve; FUQUA, Paul. Light: Science & Magic. 5ª ed. New York: Focal Press/Elsevier, 2012. ISBN-10: 0415719402 ISBN-13: 978-0415719407

17. Aprovação do Colegiado do Departamento (quando for o caso)

Data de Aprovação:

Chefe(a) do Departamento
Assinatura e Carimbo

18. Aprovação do(s) Colegiado(s) de Curso(s)

Código do Curso:

Data de Aprovação:

Coordenador(a) do Curso
Assinatura e Carimbo

19. Aprovação do Conselho da Unidade Acadêmica

Data de Aprovação:

Diretor(a) da Unidade Acadêmica
Assinatura e Carimbo

20. Aprovação do Conselho de Ensino, Pesquisa e Extensão (Câmara de Graduação)

Data de Aprovação:

Presidente(a) da Câmara de Graduação
Assinatura e Carimbo

Orientações para tramitação do processo:

Deve ser aberto e encaminhado processo à Pró-Reitoria de Graduação / Câmara de Graduação, contendo: 1) Ofício(s) informando a data de aprovação da criação e/ou regulamentação da(s) disciplina(s) pela Coordenação do Curso, pelo(s) Departamento(s) envolvido(s) – se for o caso – e pela Direção da Unidade Acadêmica; 2) Formulário para Criação e/ou Regulamentação de Disciplina integralmente preenchido, com assinaturas, datas e carimbos solicitados.

ANEXO - Descrição do Conteúdo e Carga Horária

Descrição do Conteúdo e Carga Horária				
Unidades e Assuntos das Aulas			Nº de Horas Teóricas	Nº de Horas Práticas
14. Descrição da Carga Horária				
Número de Semanas: 16	Número de Créditos: 4	Carga Horária Total: 64h	Carga Horária Teórica: 64h	Carga Horária Prática: -