



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 ()

Sim (x)

Código

Nome da Disciplina/Atividade

QXD0128

Desenho II

7. Correquisitos

Não (x)

Sim ()

Código

Nome da Disciplina/Atividade

8. Equivalências

Não (x)

Sim ()

Código

Nome da Disciplina/Atividade

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):

Matutino Vespertino Noturno

10. Regime da Disciplina:

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 de modelagem tridimensional. Simulação. Animação e física aplicada a mundos virtuais. Realidade aumentada e realidade virtual.

14. Descrição da Carga Horária

Número de Semanas:	Número de Créditos:	Carga Horária Total:	Carga Horária Teórica:	Carga Horária Prática:
16	4	64 horas	32 horas	32 horas

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

RIBEIRO, Marcello Marinho; MENEZES, Marco Antonio Figueiredo. **Uma breve introdução à computação gráfica**. Rio de Janeiro, RJ: Ciência Moderna, 2010. v, 73 p. ISBN 9788573939507 (broch.).

AZEVEDO, Eduardo.; CONCI, Aura. **Computação gráfica: geração de imagens**. Rio de Janeiro: Elsevier, Campus, c2003. 353 p. + 1 DVD ISBN 9788535212525 (broch.).

RIBEIRO, Antônio Clélio; PERES, Mauro Pedro; IZIDORO, Nacir. **Curso de desenho técnico e AutoCAD**. São Paulo: Pearson Education do Brasil, 2013. XX,362 [1] p. ISBN 9788581430843 (broch.).

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):

WONG, Wucius. **Princípios de forma e desenho**. 2. ed. São Paulo, SP: WMF Martins Fontes, 2010. 352 p. ISBN 8533608616 (Broch.).

GOMES, Jonas de Miranda; VELHO, Luiz. **Fundamentos da computação gráfica**. Rio de Janeiro, RJ: IMPA, 2008. 603 p. (Computação e matemática) ISBN 852440200-8.

FLAVELL, Lance; SPRINGERLINK (ONLINE SERVICE). **Beginning Blender : Open Source 3D Modeling, Animation, and Game Design** . Springer eBooks XVIII, 448 p ISBN 9781430231271.

JAMES, Daniel; SPRINGERLINK (ONLINE SERVICE). **Crafting Digital Media : Audacity, Blender, Drupal, GIMP, Scribus, and Other Open Source Tools** . Springer eBooks 450 p ISBN 9781430218883.

WELLS, Paul; QUINN, Joanna; MILLS, Les. **Desenho para animação**. Porto Alegre: Bookman, 2012. 199 p. (Animação básica ; v. 3). ISBN 9788540701526 (broch.).

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	
Desenvolvimento de conceitos de uso do espaço digital 3D.		8h	8h	
Obtenção de desenho técnico a partir de modelagem tridimensional, processo de renderização, simulação de objetos 3D.		2h	2h	
Criação de avatares, terrenos e mundos virtuais apoiados por ferramentas de modelagem tridimensional.		4h	4h	
Simulação, realidade aumentada e realidade virtual.		8h	8h	
Animação e física aplicada a mundos virtuais.		10h	10h	
14. Descrição da Carga Horária				
Número de Semanas: 16	Número de Créditos: 4	Carga Horária Total: 64h	Carga Horária Teórica: 32h	Carga Horária Prática: 32h