



### PROGRAMA DE DISCIPLINA

disciplina: **ILUSTRAÇÃO DIGITAL DE FIGURINOS**

código: **ACG0075**

departamento responsável: CENOGRAFIA

carga horária: 60 HORAS (PRÁTICA) – 30 H. PRESENCIAIS + 30 H. EAD

número de créditos: 02 (DOIS)

pré-requisitos: NENHUM

#### EMENTA:

Introdução a conceitos básicos da utilização da computação gráfica para representação e ilustração digital do projeto de indumentária. Utilização de *softwares* e aplicativos de computação gráfica 2D para ilustração e edição de imagens vetoriais e *bitmap*.

#### OBJETIVOS DA DISCIPLINA:

Capacitar o aluno para a criação e arte-final de imagens adequadas a projetos de indumentária, para mídias impressas e eletrônicas. Aplicação de técnicas de desenho, pintura e construções tridimensionais, produção com fotografias e imagens digitais, valorizando a afinidade do estudante com os materiais de criação. Contato e estudo de autores e obras de ilustração relevantes, em diferentes épocas, segmentos, produtos e objetos.

#### METODOLOGIA:

Aulas expositivas com apresentação de material didático com conteúdo informativo, métodos e comandos dos aplicativos estudados. Estudo de convenções e normas da ilustração digital. Aplicação, em sala de aula, de exercícios – aula práticas de desenho no computador.

#### CONTEÚDO PROGRAMÁTICO:

#### AVALIAÇÃO:

A avaliação se dará pelo conjunto de exercícios desenvolvidos em sala de aula, além da aplicação de provas ou trabalhos.

#### BIBLIOGRAFIA BÁSICA:

WILLIAMS, Robin. *Design para quem não é designer*. São Paulo: Ed. Callis, 1995.

DERDIK, Edith. *Formas de pensar o desenho*. São Paulo: Editora Scipione, 1994.

HAYES, Colin. *Guia completo de pintura y dibujo, técnicas y materiales*. Barcelona: Herman Blume Ediciones, 1980.

#### BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTAR:

professor responsável: LUIZ HENRIQUE DA SILVA E SÁ

assinatura do Coordenador: