

PROGRAMA DE ENSINO¹

Código	Disciplina
EGR5515	Rendering

H/A	Créditos	Créditos Teóricos	Créditos Práticos
54	3	1	2

Pré-requisito	Equivalência	Ofertada ao(s) Curso(s)
---	EGR7209	Design de Produto

Ementa	<i>Representação manual de produtos e objetos. Técnicas manuais (pastel seco, aerografia, lápis, etc.) Representação digital de produtos e objetos (Photoshop, 3Dmax, etc), Apresentação de projetos (pranchas, posters, projeção, impressão, etc.).</i>
Objetivos da disciplina	Conhecer e aplicar os materiais e técnicas de representação manual, desenvolvendo a criatividade e capacidade de comunicação gráfica do designer.
Conteúdo Programático	UNIDADE I: Conceitos e considerações sobre rendering e apresentação das ferramentas e materiais. UNIDADE II: Fundamentos da representação manual (perspectiva, textura, sombra, brilho, reflexo, cor) UNIDADE III: Técnicas de ilustrações básicas (uso de nanquim, carvão, pastel, guache, aquarela, etc). UNIDADE IV: Técnicas de rendering (mescla de técnicas de ilustrações).
Bibliografia	Básica: MAYER, Ralph. Manual do artista: de técnicas e materiais . 2 ed. São Paulo: Martins Fontes, 1999. MELO, Joana A. D'Ávila (trad.). Materiais e técnicas: Guia completo . São Paulo: Ed. WMF Martins Fontes, 2008. MULHERIN, Jenny. Técnicas de presentacion para el artista gráfico . Barcelona: Editorial Gustavo Gili, 1990. Complementar: BALLESTAR, Vincent.; VIGUE, Jordi. Guache – Coleção: Curso de desenho e pintura. Portugal: Editora Estampa, 2003. DOYLE, Michael E. Desenho a cores . 2 ed. Ed. Bookman. STRAUB, Ericson. ABC do rendering . Curitiba: Infolio Editorial, 2004.

¹ Programa de ensino elaborado conforme recomendações da Resolução N° 03/CEPE/84