

Código: EGR 7802	Disciplina: Sketch e Rendering	
Fase: 2ª fase	Pré-requisito: não tem	Equivalência:
Tipo: Obrigatória	Conjunto:	Aulas semanais: 4
Carga horária semestral: 72	Teórica: 1 créditos	Prática: 3 créditos
Professor (es): Ivan Luiz de Medeiros		Email: ivan.medeiros@ufsc.br

Ementa	Desenho manual de produtos e objetos em vistas e perspectivas com 1, 2 e 3 pontos de fuga, trabalhando luz, cor e volume na representação bidimensional. Técnicas manuais de rendering utilizando (pastel seco, marcador, lápis, etc.) Representação digital de produtos e objetos (Photoshop). Apresentação de projetos (montagem de pranchas, posters, projeção, impressão).
Objetivos da Disciplina	Conhecer e aplicar as ferramentas e técnicas de representação manual e digital no design de produto.
Conteúdo Programático	Conceitos e considerações sobre sketch, perspectivas e materiais. Fundamentos da representação manual (perspectiva, textura, sombra, brilho, reflexo, cor) Técnicas de sketch/rendering (marcador/marker). Técnicas de rendering digital (ferramentas do photoshop: layers, laço, belzier, etc). Técnicas de montagem de prancha para apresentação.
Metodologia	· Aulas expositivas; · Exercícios práticos; · Atividade projetual.
Avaliação	Entrega dos exercícios dos cubos, elipses e produtos; Encadernados; Rendering com marcador/marker; Projeto; Rendering digital. Obs.: Entregar atrasado, dia posterior desconto de 5 pontos; Para cada dia a mais de atraso desconta mais um ponto (por dia).
Bibliografia	CORTEZ, Jayme. Curso completo de desenho artístico . São Paulo: Divulgação Artística, [198-] HALL, Andrew. Fundamentos essenciais da ilustração. São Paulo: Rosari, 2012. 228 p. HALLAWELL, Philip. A mão livre: livro 1: a linguagem do desenho: livro 2: técnicas do desenho. 3. ed. São Paulo: Melhoramentos, 2004. 72p. MONGELLI, L. M. M. Estética da Ilustração. São Paulo: Atlas, 1992. PARRAMÓN, José Maria. Primeiros Passos em desenho Artístico. Barcelona: Instituto Parramón, s.d.

PIPES, Alan. Desenho para designers: habilidades de desenho, esboços de conceito, design auxiliado por computador, ilustração, ferramentas e materiais, apresentações, técnicas de produção. São Paulo: Edgard Blucher, 2010.
 ROSE, Carla; BINDER, Kate. Dominando photoshop CS3 em 24 horas. Rio de Janeiro: Ciência Moderna, 2008. 630 p.
 STRAUB, Ericson. **ABC do rendering**. Curitiba: Infolio Editorial, 2004.

	Data	Cronograma 2023.2
1	09/08	Apresentação da disciplina Sketch e Design de Produtos
2	16/08	Início de formas construtivas/ Desenho 1 ponto de fuga; 2 pontos de fuga;
3	23/08	Desenho 3 pontos de fuga/cubos com fillets; Elipses
4	30/08	Entrega dos desenhos dos cubos/ elipses Representação do produto em várias vistas 3 pontos de fuga
5	06/09	Representação do produto em várias vistas 3 pontos de fuga
6	13/09	Representação do produto em várias vistas 3 pontos de fuga
7	20/09	Representação do produto em várias vistas 3 pontos de fuga
8	27/09	Representação do produto em várias vistas 3 pontos de fuga
9	04/10	Estudos de luz e sombra utilizando marcadores/ giz pastel/ lápis de cor
10	11/10	Estudos de luz e sombra utilizando marcadores/ giz pastel/ lápis de cor
11	18/10	Projeto
12	25/10	Projeto
13	01/11	Entrega dos Produtos/render com marcador e Projeto/Projeto Rendering digital de produtos com o Photoshop / entrega no moodle
14	08/11	Rendering digital de produtos com o Photoshop / entrega no moodle
15	15/11	Feriado – Proclamação da República
16	22/11	Semana Acadêmica
17	29/11	Rendering digital de produtos com o Photoshop / entrega no moodle
18	07/12	Rendering digital de produtos com o Photoshop / entrega no moodle Montagem de Pranchas
19	13/12	Recuperação

A Semana Acadêmica de Design de Produto será realizada entre os dias 20 e 24 de novembro. Contará como dia letivo e está considerada neste plano de ensino, conforme informado no cronograma.