

Plano de Ensino

Curso: LAV-LAV - Graduação de Licenciatura em Artes Visuais	
Departamento: CEART-ARV - DEPARTAMENTO DE ARTES VISUAIS CEART	
Disciplina: DESENHO DIGITAL	Código: 7DEDIG
Carga horária: 72	Período letivo: 2023/2
Professor: DANIELA SOUTO RESING	Contato: dansouto.udesc@gmail.com

A percepção do espaço digital e sua relação com as vistas ortogonais. O desenho de objetos através da deformação de sólidos primitivos pelo uso de modificadores. Formas planas na origem do desenho de volumes virtuais. O estudo da forma tridimensional a partir das operações de composição de objetos. Texturas e aplicação de materiais. Sistemas de iluminação.

Experimentar o uso do Desenho Digital no campo das Artes Visuais, apresentando ao aluno noções de uso aplicado à produção contemporânea, e o conhecimento básico de referências, ferramentas de trabalho e técnicas de criação.

- Apresentar referências da arte contemporânea que usam o desenho digital em uma ou mais etapas de seus trabalhos.
- Explorar as possibilidades de criação artística com o uso do desenho digital.
- Conhecer os métodos de construção, transformação e deformação de desenhos digitais.
- Investigar, na teoria e na prática, a aplicação de desenhos digitais a objetos e espaços.
- Conceber um trabalho final utilizando o desenho digital como elemento construtivo ou constitutivo, aplicando as técnicas estudadas na disciplina.

Aula 01: Apresentação da disciplina e do Plano de Ensino. Conversa sobre desenho na produção do(a) estudante.

Aula 02: Introdução ao Desenho Digital. Conceitos básicos e aplicações. Referências. Espaços virtuais.

Aula 03: Análise de portfólios e visualização de possíveis relações com Desenho Digital.

Aula 04: Pesquisa de referências em Desenho Digital: 2 a 3 artistas, 6 a 10 imagens.

Aula 05: AV 01 - Apresentação de temáticas, referências, ideias e esboços para trabalho artístico final.

Aula 06: Instrumentos de trabalho: softwares, hardwares, plataformas digitais.

Plano de Ensino

Aula 07: Exercícios 01: lápis, caneta, pincéis, linhas, caminhos.

Aula 08: Exercícios 02: formas planas, polígonos, vetorização e colorização.

Aula 09: Exercícios 03: textos, camadas, máscaras, transformações e deformações.

Aula 10: Exercícios 04: perspectiva, planos, vistas ortogonais, sólidos primitivos.

Aula 11: Exercícios 05: efeitos, texturas, materiais e iluminação.

Aula 12: AV 02 - Entregas de exercícios realizados.

Aula 13: Orientações para desenvolvimento de trabalho artístico.

Aula 14: Orientações para desenvolvimento de trabalho artístico.

Aula 15: Orientações para desenvolvimento de trabalho artístico.

Aula 16: Orientações para desenvolvimento de trabalho artístico.

Aula 17: Orientações para desenvolvimento de trabalho artístico.

Aula 18: AV Final - Apresentação de trabalho artístico com Desenho Digital. Debate.

As atividades da disciplina estão disponíveis no Ambiente Virtual de Aprendizagem (AVA) Moodle e serão divididas em:

- Atividades presenciais (a partir de 90%)

Aulas expositivas com material de apoio audiovisual. Compartilhamento de pesquisas sobre referências artísticas em Desenho Digital. Atividades práticas, exercícios e orientações individuais para desenvolvimento de trabalhos artísticos (com possibilidade de interdisciplinaridade).

- Atividades remotas assíncronas (até 10%)

Atividades práticas por meio de vídeos tutoriais e entregas de tarefas no Moodle. Fóruns de discussões e orientações para o desenvolvimento de trabalhos, compartilhamento de conhecimentos, e conteúdos a fins. Repositório de conteúdos pertinentes à disciplina: vídeos, links, referências, tutoriais

Avaliação 1 - UNIDADE I - Peso 30

Critérios:

- qualidade do portfólio digital

Plano de Ensino

- pertinência das referências apresentadas
- ideias, temáticas e conceitos
- esboços para o trabalho final

Avaliação 2 - UNIDADE II - Peso 30

Critérios:

- qualidade dos exercícios práticos
- pontualidade nas entregas semanais (exercícios)
- capacidade de visualizar a aplicabilidade das técnicas estudadas

Avaliação 3 - UNIDADE III - Peso 40

Critérios:

- qualidade e complexidade do desenho digital final
- coerência entre conteúdo e formas selecionadas
- aplicação adequada das técnicas estudadas

4 Critérios que permeiam todas as avaliações

- participação nas atividades
- autonomia nos estudos e engajamento em pesquisas e práticas
- iniciativa de buscar soluções para problemas processuais
- respeito aos prazos de entrega

BARBOSA, Edvaldo Guimarães. 3D Studio Max 3.0, Modelagem, materiais, animação. São Paulo: Érica, 1999.
KARKET, Paul. Aprenda em 14 dias do 3D Studio Max 2.5. Rio de Janeiro: Campus, 1998.
MATOSSIAN, Michele. 3ds max para Windows. Rio de Janeiro: Editora Campus, 2001.

ARANTES, P. Arte e mídia no Brasil: perspectivas da estética digital. ARS (São Paulo), v. 3, n. 6, p. 52-65, 1 jan. 2005.
Disponível em: <http://www.revistas.usp.br/ars/article/view/2941/3631>.
DOMINGUES, Diana. Arte e vida no século XXI: tecnologia, ciência e criatividade. São Paulo: UNESP, 2003.
_____; VENTURELLI, Suzete. Criação e poéticas digitais. Caxias do Sul: EDUCS, 2005.
MACHADO, Arlindo. Arte e mídia. 3.ed. Rio de Janeiro: J. Zahar, 2010.
VIGNA, Carolina. Ilustração digital. São Paulo: Senac, 2022.

Informações sobre realização de Prova de 2ª Chamada

A Resolução nº 018/2004-CONSEPE regulamenta o processo de realização de provas de segunda chamada.

Segundo esta resolução, o aluno que deixar de comparecer a qualquer das avaliações nas datas fixadas pelos professores, poderá solicitar segunda chamada de provas na Secretaria Acadêmica através de requerimento por ele assinado, pagamento de taxa e respectivos comprovantes, **no prazo de 5 (cinco) dias úteis**, contados a partir da data de realização de cada prova, sendo aceitos pedidos, devidamente comprovados, motivados por:

- I - problema de saúde, devidamente comprovado, que justifique a ausência;
- II - doença de caráter infecto-contagiosa, impeditiva do comparecimento, comprovada por atestado médico reconhecido na forma da lei constando o Código Internacional de Doenças (CID);
- III - ter sido vítima de ação involuntária provocada por terceiros;