



## PROGRAMA DE DISCIPLINA

1. Identificação			
1.1. Unidade: Instituto de Cultura e Arte			
1.2. Curso: Design-Moda			
1.3. Disciplina: Ilustração Digital de Moda	1.4. Código: ICA0103	1.5. Caráter e regime de oferta: Optativa / semestral	1.6. Carga Horária: 64h/a (4 cr) (16h teórica / 48h prática)
1.7. Pré-requisito:			
1.8. Co-requisito:			
1.9. Equivalências:			
1.10. Professores:			
2. Justificativa			
A ilustração é uma das principais expressões para transmitir os conceitos de moda propostos pelo designer. Contemporaneamente, as ferramentas digitais têm possibilidade uma maior amplitude de possibilidades gráficas à ilustração de moda. Esta disciplina visa prover o discente dos principais conhecimentos a respeito da aplicação de ferramentas digitais à ilustração de moda, promovendo sua integração com os instrumentos e técnicas tradicionais de desenho, a fim de possibilitar a construção de um estilo próprio de expressão através do ilustrar.			
3. Ementa			
Tipos de ferramentas digitais aplicadas à Ilustração; Construção do Conceito de Ilustração; Análise de <i>briefing</i> ; Planejamento da Ilustração digital; Elaboração de Figura de Moda temática com gráficos vetoriais; Aquisição, criação e tratamento de imagens; Pintura Digital; Aplicação de texturas e acabamentos; Arte finalização; Construção de portfólio.			
4. Objetivos – Geral e Específicos			
I – GERAL			
<ul style="list-style-type: none"><li>Desenvolver as habilidades técnicas e lúdicas do aluno, possibilitando que o mesmo possa criar ilustrações de tipos e aplicações diversificadas com suporte das ferramentas digitais.</li></ul>			
II – ESPECÍFICOS			
<ul style="list-style-type: none"><li>Apresentar a História da Ilustração, seus movimentos, sua interligação com a arte, cultura, comportamento e sociedade;</li><li>Desenvolver técnicas, procedimentos e abordagens que permitam o desenvolvimento de percepção artística do discente;</li><li>Ampliar o repertório visual do alunado e sua capacidade de criação e representação gráfica, destacando a importância e abrangência das ferramentas digitais e suas múltiplas linguagens;</li><li>Permitir ao aluno compor ilustrações originais em harmonia com a ambiência, temática e necessidades apontadas pelo <i>briefing</i> do projeto.</li></ul>			
5. Bibliografia			
5.1. Bibliografia Básica			
MORRIS, Bethan. <b>Fashion Illustrator</b> : Manual do ilustrador de moda. São Paulo: Cosac Naify, 2007. TALLON, Kevin. <b>Digital fashion illustration with Photoshop and Illustrator</b> . London: Batsford, 2008.			

ZEEGEN, Lawrence CRUSH (FIRMA). **Fundamentos de ilustração**. Porto Alegre, RS: Bookman, 2009.

## 5.2. Bibliografia Complementar

ADOBE Photoshop CS6: classroom in a book : guia de treinamento oficial. Porto Alegre: Bookman, 2013.  
BORRELLI, Laird. **Fashion illustration now**. London, England: Thames and Hudson, 2000.  
MENEGOTTO, José Luis; ARAÚJO, Tereza Cristina Malveira de. **O desenho digital: técnica e arte**. Rio de Janeiro: Interciência. 2000.  
ROYO, Javier. **Design digital**. São Paulo: Rosari, 2008.  
STREETER, Loreto Binignat. **Essential fashion illustration: digital**. Beverly, MA: Rockport Publishers, 2010.