



<b>DISCIPLINA:</b> Tópicos Especiais em Computação Gráfica aplicada à Moda	<b>CÓDIGO:</b>
--	----------------

**VALIDADE:** Início: **01/2021**

Término: **04/2021**

**Carga Horária:** Total: **30** horas/aula Semanal: **02** aulas Créditos: **02**

**Modalidade:** ( ) Teórica ( ) Prática (X) Teórica e Prática

**Classificação do Conteúdo pelas DCN:** Optativa

**Ementa:**

Desenvolvimento de portfólios de moda editados por softwares específicos e fundamentais para elaboração de materiais de publicidade, editoriais e catálogos de moda; aulas expositivas; visitas técnicas; palestras com profissionais de moda; projetos desenvolvidos através da interdisciplinaridade; além de pesquisas bibliográficas.

Cursos	Período	Eixo	Obrig.	Optativa
Design de Moda	2			X

**Departamento/Coordenação:** Departamento de Informática, Gestão e Design

**INTERDISCIPLINARIDADES**

Pré-requisitos	Código
Co-requisitos	

**Objetivos:** *A disciplina devesse possibilitar ao estudante*

- 1 - Desenvolver o conhecimento e a aplicação prática dos softwares de desenho e criação/estilo como forma de expressão e representação digital.  
- Executar desenhos técnicos de moda, ilustrações, peças publicitárias, revistas e portfólios nos softwares voltados para desenho aplicado a moda.  
- Criar projetos autorais de design gráfico.

**Avaliações**

Primeira Avaliação – 20 pontos Trabalho / Exercícios – 25 pontos Trabalho / Exercícios – 20 pontos Segunda Avaliação – 25 pontos Portfólio do Projeto Final – 10 pontos
---

**Métodos Didáticos**

Aulas expositivas dialogadas (utilização dos recursos audiovisuais disponíveis). Debates e dinâmicas de grupos. Trabalhos em Grupo Aprendizado baseado em Projeto
--

**Atividades Complementares:**

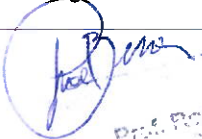


Recomendação de filmes e peças de teatros no Youtube

Unidades de ensino		Carga-horária Horas/aula
1	<b>1 - APLICAÇÃO DE SOFTWARE DE VETORIZAÇÃO APLICADO A MODA</b> 1.1. Conceitos básicos de informática: Softwares aplicados à moda - 1.2. Apresentação das ferramentas dos softwares aplicados a moda - 1.3. Uso dos softwares para a construção do corpo 1.4. Desenho e Representação Gráfica do produto de moda (vestuário feminino, masculino e infantil) 1.5. Aplicação de cor, texturas e efeitos de preenchimento 1.6. Desenho gráfico para a indústria têxtil e de estamparia 1.7. Desenvolvimento de ficha técnica para o produto de moda	4
2	<b>2- APLICAÇÃO DE IMAGENS BITMAP AO DESENVOLVIMENTO DE PRODUTOS E ILUSTRAÇÃO DE MODA</b> 2.1. Edição de croquis com imagens bitmap 2.2. Acabamentos, cores, texturas 2.3. Preparação de desenhos 2.4. Composição, cores, brilhos, contrastes 2.5. Recortes e composição de imagens	6
3	<b>3- APLICAÇÃO DE IMAGENS BITMAP E VETORIAL NO DESENVOLVIMENTO DE PRODUTOS E ILUSTRAÇÃO DE MODA</b> 3.1. Edição de croquis utilizando imagens bitmap e vetorial (Adobe Photoshop e Corel Draw) 3.2. Acabamentos, cores, texturas com imagens bitmap e vetorial 3.3. Preparação de desenhos utilizando imagens bitmap e vetorial 3.4. Composição, cores, brilhos, contrastes utilizando imagens bitmap e vetorial 3.5. Recortes e composição de imagens utilizando imagens	6
4	<b>4 – PUBLICIDADE E PROPAGANDA</b> 4.1 Cartão de visitas 4.2 Flyer (virtual e impresso) 4.3 Cartaz 4.4 Peças publicitárias para mídias digitais 4.4 Portfólio de Moda	14
<b>Total / Carga Horária</b>		30

**Bibliografia Básica**

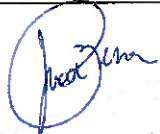
1	GAMBA JÚNIOR, Nilton Gonçalves. <b>Computação gráfica para designers: dialogando com as caixinhas de diálogo</b> . Rio de Janeiro: 2 AB Editora, 2003.
---	--

  
Prof. Rodolfo Bessa  
Centro Federal de Educação Tecnológica de Minas Gerais  
Campus V - Divinópolis  
R. João Nogueira, 121 - 35912-711



2	LAMARCA, Kátia P.; ALVES, Robson. <b>Desenho Técnico no Coreldraw</b> . 2ªed. São Paulo, SP: All Print, 2010.
3	<b>ROMANATO, Daniela. Desenhando moda em coreldraw. Rio de Janeiro: Brasport, 2008</b>

<b>Bibliografia Complementar</b>	
1	Apostila AUDACES – <b>Audaces Idea</b> - Automação e Informática Industrial Ltda.
2	<b>BESSA, Rodrigo. Desenho de Moda Feminina: criação de produtos e ilustração no CoreIDRAW</b> . Ed. Artigo A, 2018.
3	BAER, Lorenzo. <b>Produção Gráfica</b> . 6ª ed., São Paulo: SENAC, 2005.
4	FRAGA, imone. <b>Corel Draw 11: básico e detalhado</b> . São Paulo: Visual Books, 2003.
5	MACCLELLAND, Deke, <b>Photoshop 7: a bíblia</b> . São Paulo: Campus, 2002.

  
Prof. Rodrigo Bessa  
Coordenador do Curso de Design de Moda  
CEFET-MG - Campus Divinópolis  
Porto Alegre, RS - Brasil - CNPJ 09.540.888/0001-91