



**UNIVERSIDADE FEDERAL DE PERNAMBUCO**  
**PRÓ-REITORIA PARA ASSUNTOS ACADÊMICOS**  
**DIRETORIA DE DESENVOLVIMENTO DO ENSINO**

**PROGRAMA DE COMPONENTE CURRICULAR**

**TIPO DE COMPONENTE (Marque um X na opção)**

<input checked="" type="checkbox"/> Disciplina	<input type="checkbox"/> Estágio
<input type="checkbox"/> Atividade Complementar	<input type="checkbox"/> Módulo
<input type="checkbox"/> Trabalho de Graduação	

**STATUS DO COMPONENTE (Marque um X na opção)**

<input type="checkbox"/> OBRIGATÓRIO	<input type="checkbox"/> ELETIVO	<input checked="" type="checkbox"/> OPTATIVO
--------------------------------------	----------------------------------	--

**DADOS DO COMPONENTE**

Código	Nome	Carga Horária		Nº. de Créditos	C. H. Global	Período
		Teórica	Prática			
DIND0014	DESIGN E ESTÉTICA – PRODUTO – SKETCH E RENDERING À MÃO LIVRE	30	30	3	60	
Pré-requisitos	nenhum	Co-Requisitos	nenhum	Requisitos C.H.	nenhum	

**EMENTA**

A representação gráfica como estratégia criativa no desenvolvimento de projetos de produto. Fundamentos de perspectiva manual, aplicadas ao desenho de produto, através do método da caixa. Técnicas de desenho projetual rápido: sketches Estudos de representação gráfica de texturas e materiais em produtos industriais. Técnicas de apresentação de produto: renderings manuais.

**CONTEÚDO PROGRAMÁTICO**

1. A representação gráfica manual de produtos industriais através do método perspectivo da caixa.
2. Apresentação de materiais de representação gráfica para projeto de produto.
3. Técnicas de desenho projetual rápido: desenvolvimento de sketches manuais.
4. Estudo de representação gráfica manual de texturas materiais: plástico fosco, acetinado e alto brilho; metais foscos, acetinados e cromados; madeira; materiais transparentes e translúcidos, materiais têxteis e sintéticos.
5. Técnicas de desenho projetual rápido: sketches conceituais e avançados de produtos de baixa e média complexidade.
6. Técnicas de representação avançada de produtos industriais: renderings manuais de produtos de baixa, média
7. e alta complexidade: rendering de espaços interiores.
8. Estratégias de apresentação de renderings: backgrounds, fotomontagens e detalhamento técnico e informacional.

**BIBLIOGRAFIA BÁSICA**

BALDAM, Roquemar de Lima; COSTA, Lourenço. AutoCAD 2008: utilizando totalmente. 2. ed. São Paulo: Érica, 2008.  
 MURDOCK, Kelly. 3ds Max 2008 bible. Indianopolis: Wiley, 2008.  
 OLIVEIRA, Adriano de. AutoCAD 2009: um novo conceito de modelagem 3D e renderização. São Paulo: Érica, 2008.

**BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTAR**

CASTILHO, Marcelo. Abc do rendering: automotivo. Curitiba: Infolio, 2006.  
 GIESECKE, Frederick E. Comunicação gráfica moderna. Porto Alegre: Bookman, 2002.  
 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: Blucher, 2010  
 VOLPATO, Neri (Ed.). Prototipagem rápida: tecnologias e aplicações. São Paulo: Blucher, 2007.  
 WELLS, Paul; QUINN, Joanna; MILLS, Les. Desenho para animação. Porto Alegre: Bookman, 2012.

DEPARTAMENTO A QUE PERTENCE O COMPONENTE

Núcleo de Design e Comunicação

HOMOLOGADO PELO COLEGIADO DE CURSO

Bacharelado em Design

ASSINATURA DO CHEFE DO DEPARTAMENTO

ASSINATURA DO COORDENADOR DO CURSO OU ÁREA



---

*Emitido em 08/10/2020*

**EMENTA Nº 927/2020 - SECGC (12.33.89)**

**(Nº do Protocolo: NÃO PROTOCOLADO)**

*(Assinado digitalmente em 15/10/2020 14:41 )*

LUCAS JOSE GARCIA

COORDENADOR

1138533

Para verificar a autenticidade deste documento entre em <http://sipac.ufpe.br/documentos/> informando seu número:  
**927**, ano: **2020**, tipo: **EMENTA**, data de emissão: **08/10/2020** e o código de verificação: **3eafa65b6a**