



UNIVERSIDADE FEDERAL DE UBERLÂNDIA
FACULDADE DE ARTES, FILOSOFIA E CIÊNCIAS SOCIAIS
CURSO DE ARTES VISUAIS



FICHA DE DISCIPLINA

DISCIPLINA: ATELIÊ: ARTE COMPUTACIONAL

MODALIDADE: BACHARELADO (X) LICENCIATURA (X)

CÓDIGO:

UNIDADE ACADÊMICA: FAFCS

PERÍODO/SÉRIE: 5º OU 6º

CH TOTAL
TEÓRICA:

CH TOTAL
PRÁTICA:

CH TOTAL:

OBRIGATÓRIA: (X) OPTATIVA: ()

60

60

PRÉ-REQUISITOS: ARTE
COMPUTACIONAL

CÓ-REQUISITOS:

OBJETIVOS

Objetivo Geral: Aprofundar os conhecimentos teóricos sobre as tendências da arte computacional, desenvolvendo um pensamento crítico a respeito da produção atual nesta área. Estudo de ferramentas, que possibilitam a construção de imagens de síntese animadas e estáticas, como também de ambientes de realidade virtual.

Objetivos Específicos:

- Estudo de ferramentas próprias para construção de ambientes de realidade virtual
- Estudo de técnicas de modelagem, aplicação de materiais e animação de objetos tridimensionais
- Discussões sobre a produção atual de artistas multimídia
- Elaboração de projetos artísticos
- Apresentação dos resultados finais em eventos de arte computacional



EMENTA

Conceitos de computação gráfica e realidade virtual. Aprendizagem de programas, que permitem a construção de ambientes e de objetos tridimensionais. Animação de objetos e cenas modeladas em três dimensões. Desenvolvimento de projetos artísticos individuais por meio de diversas ferramentas computacionais, e sua apresentação posterior em eventos artísticos.

DESCRIÇÃO DO PROGRAMA

- Concepção de ambientes de realidade virtual
- Construção de objetos tridimensionais
- Modelagem e edição de malhas e geometrias
- Aplicação de materiais e iluminação
- Visualização de cenas tridimensionais
- Técnicas de animação computacional
- Edição de arquivos animados

Elaboração e finalização de projetos artísticos fazendo uso da tecnologia computacional

BIBLIOGRAFIA

- CALABRESE, Omar. *A linguagem da arte*. Lisboa: Presença, s.d.
- COUCHOT, Edmond. *Tecnologia na arte: da fotografia a realidade virtual*. Porto Alegre: Ed. UFRGS, 2003.
- ECO, Umberto. *A definição da arte*. São Paulo: Perspectiva, 1991.
- _____. *A estrutura ausente*. São Paulo: Perspectiva, 1991.
- _____. *Obra aberta*. São Paulo: Martins Fontes, s.d.
- DOMINGUES, Diana (Org.) *A arte no século XXI: a humanização das tecnologias*. São Paulo: Ed. UNESP, 1997.
- _____. *A arte e vida no século XXI*. São Paulo: Ed. UNISEP, 2003.
- KERCKHOVE, Derrick de. *A pele da cultura*. Lisboa: Relógio D'água, 1997.
- LEVY, Pierre. *Cibercultura*. São Paulo: Ed. 34, 1999.
- _____. *O que é virtual*. São Paulo: Ed. 34, 1996.
- VIRILIO, Paul. *A máquina de visão. Do fotograma à videografia, holografia e infografia (computação eletrônica): a humanidade na era "da lógica paradoxal"*. Ed. José Olympo, Rio de Janeiro, 1994.

FF No 123
Jelena
Secretaria
Geral

APROVAÇÃO

01 / 02 / 2007
H. Nardin
Carimbo e assinatura do Coordenador do curso
UNIVERSIDADE FEDERAL DE UBERLÂNDIA
Prof.ª Dr.ª Helina Ometto Nardin
Coordenadora do Curso de Artes Plásticas

01 / 02 / 2007
[Assinatura]
Carimbo e assinatura do Diretor da
UNIVERSIDADE FEDERAL DE UBERLÂNDIA
Prof. Dr. Humberto Ap. de O. Guido
Diretor
Faculdade de Artes, Filosofia e Ciências Sociais

Fis. 119
mab
FAFGS