

DESIGN DE MODA**QUESTÃO 1**

Crie um desenho (composição livre) que expresse o conceito RITMO.

QUESTÃO 2

MÜLLER, Florence. *Arte & moda*. São Paulo: Cosac & Naify, 2000. p. 44.

Na foto acima, vê-se um manequim vestindo alta costura. A partir desta referência visual estabeleça as principais diferenças entre as atividades do *designer* de moda e as do estilista.

QUESTÃO 3

Quando se fala em realidade virtual, a maioria das pessoas logo pensa naqueles filmes e jogos eletrônicos em 3D, para serem visualizados com óculos e capacetes especiais. Mas nem só de diversão vive esta tecnologia, desenvolvida há mais de quatro décadas, e que nos últimos anos ganhou uma série de novas aplicações, em diversas áreas: desde a prospecção e extração de petróleo até os tratamentos médicos, passando pelo desenvolvimento de carros e museus virtuais.

GALILEU, São Paulo, Globo, n. 158, p. 63.

Com base no texto acima, cite e explique três conseqüências do impacto das novas tecnologias no *design* de moda.

QUESTÃO 4

A partir dos objetos que lhe foram entregues, faça uma interferência neles (rasgando-os, quebrando-os, amassando-os etc.) e crie uma composição. Faça um desenho de observação dessa composição, explorando efeitos de luz e sombra. Utilize grafite.