

✳ Escola Superior de Tecnologia de Tomar

Ano letivo: 2024/2025

TeSP - Design Multimédia

Técnico Superior Profissional

Plano: Despacho n.º 10345/2023 de 09/10/2023

Ficha da Unidade Curricular: Ilustração Digital

ECTS: 7; Horas - Totais: 189.0, Contacto e Tipologia, TP:60.0;

Ano | Semestre: 1 | S2

Tipo: Obrigatória; Interação: Presencial; Código: 617536

Área de educação e formação: Áudio-visuais e produção dos media

Docente Responsável

Fernanda Catarina Amaro Cavalheiro

Assistente Convidado

Docente(s)

Objetivos de Aprendizagem

1. Adquirir conhecimentos na área da Ilustração digital e distinguir diferentes tipos de ilustração.
2. Desenvolver desenhos/esboços e transportá-los para o meio digital
3. Desenvolver capacidades de desenho e representação com recurso a tecnologias digitais
4. Criar maquetas e artes finais.

Conteúdos Programáticos

1. Introdução à Ilustração tradicional/analógica e digital.
2. Elaboração, digitalização e preparação de esboços tradicionais.
3. Ilustração digital bitmap.
4. Ilustração digital vetorial.
5. Arte final de ilustrações para impressão e exportação para Web.

Conteúdos Programáticos (detalhado)

1. Introdução à Ilustração tradicional/analógica e digital.
 - a. O Que É Ilustração?
 - b. Diferentes tipo e estilos de Ilustração.

c. Os 4 pilares da arte visual.

i. Desenho

ii. Pintura

iii. Design

iv. Narrativa da composição

2. Elaboração, digitalização e preparação de esboços tradicionais.

a. Composição

b. Simulação de volume e profundidade

c. Perspetiva

3. Ilustração digital bitmap

a. Ferramentas de desenho e pintura digital

b. Ferramentas de seleção e edição

c. Teoria da cor: criar paletas de cor e contraste

d. Preenchimento e gradientes

e. Texturas

f. Luz e sombra

g. Profundidade, Movimento e Foco

h. Ajustes finais

4. Ilustração digital vetorial

a. Ferramentas de desenho digital

b. Ferramentas de seleção e edição de elementos

c. Preenchimento e gradientes

d. Texturas

e. Luz e sombra

f. Ajustes finais

5. Arte final de ilustrações para impressão e exportação para Web.

Metodologias de avaliação

Avaliação contínua.

10 % Participação em aula.

40% Exercícios realizados ao longo do semestre.

50 % Projeto final da unidade curricular tendo em conta: os requisitos estabelecidos pelo docente, a qualidade e o rigor do trabalho apresentado.

O aluno terá de realizar todos os exercícios e o projecto final.

A não entrega no prazo estipulado acarreta uma penalização de 5% por exercício/projeto.

O aluno que tiverem média inferior a 10 será admitido a exame.

O aluno que não frequentar 2/3 das aulas TP fica excluído de exame.

Avaliação em Exame e Recurso:

40% Exercício realizados ao longo do semestre.

60 % Projeto final da unidade curricular

Software utilizado em aula

Adobe Photoshop
Adobe Illustrator

Estágio

Não Aplicável

Bibliografia recomendada

- Batista, A. (2008). *Arte Digital - Técnicas de Ilustração Digital*. FCA.
- Chavez, C. (2024). *Adobe Photoshop Classroom in a Book*. (pp. 416). Adobe Press.
- Wood, B. (2024). *Adobe Illustrator Classroom in a Book*. (pp. 480). Adobe Press .

Coerência dos conteúdos programáticos com os objetivos

O conteúdo programático da unidade curricular adequa-se aos objetivos, dado que, permitirá aos estudantes desenvolver os conhecimentos e as competências necessárias para poderem realizar qualquer tipo de elementos gráficos, relacionados com a Ilustração Digital, e aplicá-lo a projetos de Design Multimédia.

Metodologias de ensino

1. Aulas teórico-práticas expositivas.
2. Realização prática de exercícios.

Coerência das metodologias de ensino com os objetivos

A metodologias de ensino da unidade curricular adequa-se aos objetivos, porque permitirá que os alunos adquiram o conhecimento teórico do conceitos e técnicas de ilustração e apliquem nas aulas práticas.

Língua de ensino

Português

Pré-requisitos

Não Aplicável

Programas Opcionais recomendados

Não Aplicável

Observações

Objetivos de Desenvolvimento Sustentável:

- 4 - Garantir o acesso à educação inclusiva, de qualidade e equitativa, e promover oportunidades de aprendizagem ao longo da vida para todos;
 - 9 - Construir infraestruturas resilientes, promover a industrialização inclusiva e sustentável e fomentar a inovação;
-

Docente responsável
