

DESENHO DIGITAL I

Curso Técnico Superior Profissional em Ilustração e Arte Gráfica

Código: 333012

Área Científica Predominante: Multimédia e interatividade digital

Docente: Sérgio Augusto Mendes Dias

Idioma de Instrução: Português

Regime: S1

Carga Letiva: 60h Carga Trabalho: 90h

ECTS: 6,0

Objetivos

A Unidade Curricular de Desenho Digital I visa estimular a produção de conteúdo ilustrativo digital e explorar a capacidade artística vetorial dos alunos.

O objetivo passa por dotar os mesmos de competências na criação de ilustrações digitais, tomando como ferramenta de produção o software Adobe Illustrator.

A disciplina pretende ser uma introdução à ferramenta supra referida, explorando funcionalidades básicas da mesma, e proporcionar uma adaptação dos alunos ao tipo de produção vetorial, a qual resulta numa linguagem ilustrativa com propriedades bastante específicas.

Resultados da Aprendizagem

- Identificar particularidades da ilustração vetorial e fundamentar as mesmas;
- Relacionar ferramentas utilizadas no software de ilustração vetorial com o seu ícone e função;
- Identificar as barras e painéis básicos utilizados no software e suas funções;
- Criação de ilustrações básicas vetoriais;
- Utilização do conceito de máscaras personalizadas e mistura de formas.

Conteúdos Programáticos

1. Identificar particularidades da ilustração vetorial e fundamentar as mesmas;
2. Relacionar ferramentas utilizadas no software de ilustração vetorial com o seu ícone e função;
3. Identificar as barras e painéis básicos utilizados no software e suas funções;
4. Criação de ilustrações básicas vetoriais;
5. Utilização do conceito de máscaras personalizadas e mistura de formas;
6. Aspectos específicos do programa como:

Ambiente de trabalho

Gestão do documento

Formas geométricas

União, subtração, interseção de formas geométricas

Transformação de objetos

Alinhar e distribuir

Desenho com caneta

Pontos-âncora (curvo, quebrado e reto)

Contorno e preenchimento

Utilização de pincéis

Utilização de texturas

Transparência e efeitos de camada

Máscaras

Produção de amostras

Cor RGB / CMYK

Biblioteca de amostras

Tipos de contorno

Tipos de preenchimento

Produção de padrão

Guias

Grelha

Coordenadas xy

Efeitos de transformação, repetição, deformação, zig zag e rotação

Efeito 3d e perspectiva

Texto

Criar e editar texto

Transformar texto em contorno e respectiva manipulação

Vetorização

Vetorização automática

Importação e exportação de ficheiros em diferentes formatos

Exportação

Bibliografia Recomendada

Desktop, Noble: Adobe Illustrator CC 2018 Step by Step Training; 2018.

Gimenez, Marc: Vector Illustration; 2013.

Glitschka, Von: Vector Basic Training: A Systematic Creative Process for Building Precision Vector Artwork, 2nd Edition; 2016.

Steuer, Sharon: The Adobe Illustrator WOW! Book for CS6 and CC; 2014.

Wood, Brian: Adobe Illustrator Classroom in a Book (2020 release); 2020.

Métodos de Ensino e de Aprendizagem

Através da exploração da ferramenta Adobe Illustrator os alunos adquirem competências teóricas e práticas para o desenvolvimento com rigor do desenho vetorial direcionado para a ilustração e arte gráfica. Os exercícios e os conteúdos estão formatados de forma a encaminhar os alunos no descobrimento do desenho vetorial e utilização das diversas ferramentas e possibilidades de criação que o software Illustrator apresenta.

Métodos de Avaliação

A avaliação nesta unidade curricular é contínua e periódica. Segundo o disposto no n.º 3 do artigo 10.º do RIAPA TESP, entende-se por avaliação contínua e periódica o processo que permite aferir em cada instante e/ou em momentos classificativos pré-determinados, as competências e os conhecimentos dos estudantes em relação a objetivos previamente definidos. Dada a natureza prática da UC e o regime de avaliação contínua e periódica implementado, não está previsto exame final.

A avaliação tem em conta os seguintes elementos:

Realização de projetos e exercícios práticos: propostas de trabalho com valoração total de 90% as quais incluem projetos práticos, com valoração total de 65% e exercícios práticos de aula e aprendizagem das ferramentas envolvidas, com valoração total de 25%, definida no cálculo da avaliação à unidade curricular, e com datas de entrega definidas nos enunciados;

Assiduidade e participação dos discentes: é obrigatória a presença em, pelo menos, dois terços das horas de contacto da unidade curricular, conforme previsto no artigo 5.º do RIAPA TESP, com valoração total de 10%. Caso exceda esse número limite de faltas estará automaticamente reprovado.

Dado o carácter teórico-prático, a avaliação prevê não só um percurso sustentado na condução dos projetos e exercícios mas também a assiduidade e cumprimento dos prazos propostos. A avaliação nesta unidade curricular resulta da conjugação das componentes:

$(P1 \times 30\%) + (P2 \times 35\%) + (EA \times 25\%) + (AP \times 10\%) = 100\% \text{ UC}$

P1 - Projeto 1

P2 - Projeto 2

EA - Exercícios de aula

AP - Assiduidade e Participação

Não serão avaliados projetos que não foram acompanhados pelo docente durante o período de aula.

Mantém-se o regime presencial para a realização da avaliação, podendo esta ser combinada com métodos de avaliação intercalares realizados online nas plataformas adequadas. A entrega deverá ser, por fim, igualmente submetida através do moodle.