

TeSP - Animação e Modelação 3D

Técnico Superior Profissional

Plano: Aviso n.º 11775/2016 - 27/09/2016

Ficha da Unidade Curricular: Arte Digital

ECTS: 6; Horas - Totais: 162.0, Contacto e Tipologia, TP:15.0; PL:45.0;

Ano | Semestre: 1 | S2

Tipo: Obrigatória; Interação: Presencial; Código: 624011

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

Docente Responsável

Horácio Hugo Ferreira Faria de Azevedo e Silva

Assistente Convidado

Docente(s)

Horácio Hugo Ferreira Faria de Azevedo e Silva

Assistente Convidado

Objetivos de Aprendizagem

No final da unidade curricular, os alunos devem ter adquirido conhecimentos para fazer correção e restauro de imagem, fotomontagem, desenho vetorial e pintura digital.

Objetivos de Aprendizagem (detalhado)

No final da unidade curricular, os alunos devem conseguir utilizar o programa Krita de forma a criar vários tipos de documentos e em diversos modos de cor. Deverão saber fazer uma gestão correta de camadas para edição não destrutiva e utilizar as diversas ferramentas para realizar seleção. Deverão ainda saber utilizar diversas técnicas e ferramentas para restauro de fotografia, fotomontagem, ilustração vetorial e pintura digital.

Conteúdos Programáticos

Krita; Criação de um documento; Camadas; Seleção; Restauro e Fotomontagem; Desenho vetorial; Pintura Digital.

Conteúdos Programáticos (detalhado)

1 - Krita

1.1 Apresentação do interface do programa

1.2 Ferramentas, menus e janelas

2 - Criação de um documento

2.1 Escala (relação entre pixel e cm)

2.2 Resolução (ppi) para web e impressão

2.3 Modos de cor (Grayscale, RGB e CMYK)

2.4 Profundidade de cor (8-bit, 16-bit e 32-bit)

2.5 Diferentes tipos de ficheiros

3 - Camadas

3.1 Edição destrutiva e não destrutiva

3.2 Tipos de camadas e suas aplicações

3.3 Gestão de camadas

3.4 Estilos

3.5 Máscaras

3.6 Camadas com ficheiro (smart layers)

4 - Seleção

4.1 Ferramentas de seleção

4.2 Relação entre seleção, máscara e alpha

4.3 Edição de seleção

4.4 Gravação de seleções e utilização de máscaras

5 - Restauro e Fotomontagem

5.1 Ferramentas de restauro de fotografia

5.2 Técnicas de restauro de fotografia

5.3 Fotomontagem e edição de imagem

6 - Desenho vetorial

6.1 Ferramentas de desenho vetorial

6.2 Técnicas de desenho vetorial

7 - Pintura Digital

7.1 Livraria de pincéis

7.2 Edição e criação de pincéis

7.3 Técnicas de pintura digital

Metodologias de avaliação

Avaliação por Frequência:

- Frequência (100%).

Para os alunos com estatuto de Trabalhador-Estudante, a Avaliação por Frequência é realizada

através de uma Frequência (100%).

Avaliação por Exame:

- Exame (100%).

Software utilizado em aula

Krita.

Estágio

Não aplicável.

Bibliografia recomendada

- Demers, O. e , . (2002). *Digital Texturing and Painting* . 1, New Riders. Estados Unidos
- Bergkvist, L. e Straub, P. e Wallin, J. e Chang, R. e , . (2004). *Digital Painting* (Vol. 1).. 1, Ballistic Publishing. Estados Unidos
- Dociu, D. e Delon, M. e Dahlig, M. e , . (2010). *Digital Painting 2* (Vol. 2).. 1, Ballistic Publishing. Estados Unidos

Coerência dos conteúdos programáticos com os objetivos

Para atingir o objetivo 1 são lecionados os conteúdos programáticos: Apresentação do interface do programa; Ferramentas, menus e janelas.

Para atingir o objetivo 2 são lecionados os conteúdos programáticos: Escala (relação entre pixel e cm); Resolução (ppi) para web e impressão; Modos de cor (Grayscale, RGB e CMYK); Profundidade de cor (8-bit, 16-bit e 32-bit); Diferentes tipos de ficheiros.

Para atingir o objetivo 3 são lecionados os conteúdos programáticos: Edição destrutiva e não destrutiva; Tipos de camadas e suas aplicações; Gestão de camadas; Estilos; Máscaras; Camadas com ficheiro (smart layers).

Para atingir o objetivo 4 são lecionados os conteúdos programáticos: Ferramentas de seleção; Relação entre seleção, máscara e alpha; Edição de seleção; Gravação de seleções e utilização de máscaras.

Para atingir o objetivo 5 são lecionados os conteúdos programáticos: Ferramentas de restauro de fotografia; Técnicas de restauro de fotografia; Fotomontagem e edição de imagem.

Para atingir o objetivo 6 são lecionados os conteúdos programáticos: Ferramentas de desenho vetorial; Técnicas de desenho vetorial.

Para atingir o objetivo 7 são lecionados os conteúdos programáticos: Livraria de pincéis; Edição e criação de pincéis; Técnicas de pintura digital.

Metodologias de ensino

Aulas teórico-práticas expositivas onde se descrevem os conceitos fundamentais. Aulas práticas de resolução de casos práticos e aplicação dos conceitos a cenários de utilização real.

Coerência das metodologias de ensino com os objetivos

Atendendo aos objetivos da unidade curricular considera-se adequado ministrar aulas teórico-práticas destinadas à exposição dos conceitos que constituem os conteúdos programáticos da UC e aulas práticas laboratoriais nas quais se procederá à realização de trabalhos práticos.

Língua de ensino

Português

Pré-requisitos

Não aplicável.

Programas Opcionais recomendados

Não aplicável.

Observações

Objetivos de Desenvolvimento Sustentável: Educação de qualidade.

Docente responsável

Hugo de Azevedo

Assinado de forma digital por
Hugo de Azevedo
Dados: 2021.03.08 17:33:55 Z
