

TeSP - Artes para Jogos Digitais

Técnico Superior Profissional

Plano: Aviso de Registo nº R/Cr 56/2017 de 13-07-2017

Ficha da Unidade Curricular: Ilustração Digital

ECTS: 5; Horas - Totais: 135.0, Contacto e Tipologia, TP:15.0; PL:45.0;

Ano|Semestre: 1|S1; Ramo: Tronco comum;

Tipo: Obrigatória; Interação: ; Código: 63914

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

Docente Responsável

Henrique Carlos dos Santos Mora

Professor Adjunto

Docente e horas de contacto

Renata Duarte Candeias

Assistente Convocado, TP: 15; PL: 45;

Objetivos de Aprendizagem

1. Criar e implementar itens de computação gráfica no âmbito da conceção de multimédia e jogos.

Objetivos de Aprendizagem (detalhado)

1. Adquirir uma base fundamental em processos de produção e formatos essenciais na indústria;
2. Editar, Manipular, Criar, e Desconstruir Imagens;
3. Aplicar e escolher técnicas e ferramentas acertada em Produção Digital. Composição e distribuição de valores na Imagem;
4. Manipular as ferramentas de Photoshop de forma intuitiva e expressiva.

Conteúdos Programáticos

1. Conhecer o interface e ferramentas disponíveis
2. Conhecer e editar ferramentas de seleção, pintura e produtividade
3. Criar de raiz e alterar imagens digitais
4. Introdução à pintura digital
 - 4.1. Equilíbrio de imagem
5. Ter conhecimento dos principais formatos digitais
6. Formalizar a ponte entre o Photoshop e outros softwares

Conteúdos Programáticos (detalhado)

1. Conhecer o interface e ferramentas disponíveis
 - 1.1. Introdução ao Photoshop, menus, opções e sistemas de cor
 - 1.2. Criação de documentos, tamanho da imagem e tela, recortar e rodar
2. Conhecer e editar ferramentas de seleção, pintura e produtividade
3. Criar de raiz e alterar imagens digitais
 - 3.1. Opacidade e o preenchimento camadas
 - 3.2. Criação, edição e gerenciamento de camadas
 - 3.3. Criação e seleção de ferramentas de edição

- 3.4. Máscaras de corte máscaras de camada
- 3.5. Edição com camadas de ajuste
- 3.6. Preparação do trabalho artístico usando fotomontagem. Ferramentas de edição camada

4. Introdução à pintura digital

- 4.1. Equilíbrio de imagem
- 4.2. composição
- 4.3. Ponto de Foco
- 4.4. Definição de valores de imagem
- 4.5. Proporções e dimensionamento
- 4.6. Técnicas de photobashing
- 4.7. Criação de base de texturas arquitetónicas
- 4.8. Matrizes de texturas arquitetónicas e fundos para jogos digitais.

5. Ter conhecimento dos principais formatos digitais

- 5.1. Formatos de imagem
- 5.2. Otimização de gráficos para jogos digitais

6. Formalizar a ponte entre o Photoshop e outros softwares

- 6.1. Importação/exportação de/para outros formatos.

Metodologias de avaliação

- 10% presencial
- 10% trabalho desenvolvido em aula
- 80% Apresentação de trabalho teórico-prático

Software utilizado em aula

Adobe Photoshop CC2018, ou outros programas considerados relevantes para o desenvolvimento de trabalhos.

Estágio

NA

Bibliografia recomendada

Adobe Photoshop CS6 Digital Classroom, 1st Edition, Jennifer Smith e AGI Creative Team, John Wiley & Sons
Digital Painting in Photoshop: Industry Techniques for Beginners - A comprehensive introduction to techniques and approaches, 3Total Publishing
Beginner's Guide to Digital Painting in Photoshop, 2012, Nykolai Aleksander e Richard Tilbury, 3DTotal Publishing

Coerência dos conteúdos programáticos com os objetivos

Para atingir o objetivo 1 são lecionados os conteúdos programáticos:

- 1. Conhecer o interface e ferramentas disponíveis

Para atingir o objetivo 2 são lecionados os conteúdos programáticos:

- 2. Conhecer e editar ferramentas de seleção, pintura e produtividade
- 3. Criar de raiz e alterar imagens digitais

Para atingir o objetivo 3 são lecionados os conteúdos programáticos:

- 4. Introdução à pintura digital

- 5. Ter conhecimento dos principais formatos digitais

Para atingir o objetivo 4 são lecionados os conteúdos programáticos:

- 6. Formalizar a ponte entre o Photoshop e outros softwares

Metodologias de ensino

Os estudantes serão estimulados a participarem na aula e a desenvolverem trabalhos tendo em conta os briefings apresentados. Será feito um acompanhamento ao aluno, procurando avaliar e corrigir as diferentes participações dos estudantes.

Coerência das metodologias de ensino com os objetivos

Com a frequência e aprovação desta unidade curricular pretende-se que os alunos adquiram conhecimentos sobre ilustração digital e as principais ferramentas utilizadas, entende-se ser adequada a transmissão de conceitos através da exposição oral por parte do docente, fazendo uso dos meios e suportes considerados adequados, como o da projeção da tela do computador, dispositivos, leitura de artigos, casos práticos, etc. cuja utilização se considera importante para a motivação do processo de aprendizagem por parte do aluno. Será privilegiada, sempre que possível, a utilização de casos práticos reais que potenciem e motivem a aprendizagem. A utilização da plataforma de e-learning considera-se benéfica como ferramenta para divulgação de informação, esclarecimento de dúvidas, envio de textos de apoio, fichas de exercícios e outros materiais de estudos. No que concerne à metodologia de avaliação prevista, entende-se que a realização de trabalhos práticos possibilitará aos alunos a experiência e a aferição de conhecimentos em contexto real.

Língua de ensino

Português

Pré requisitos

Convém o aluno ter noções básicas de desenho.

Programas Opcionais recomendados

NA

Observações

Docente Responsável

Carlos Mora
Digitally signed by Carlos Mora
DN: cn=Carlos Mora, o=IPT, ou=ESTA,
email=carlos.mora@ipt.pt, c=PT
Date: 2019.02.13 09:43:24 Z

Diretor de Curso, Comissão de Curso

Carlos Mora
Digitally signed by Carlos Mora
DN: cn=Carlos Mora, o=IPT,
ou=ESTA,
email=carlos.mora@ipt.pt, c=PT
Date: 2019.02.13 09:44:50 Z

Conselho Técnico-Científico

Jorge Antunes
Digitally signed by
Jorge Antunes
DN: cn=Jorge Antunes,
o=IPT, ou=ESTA,
email=jorge.antunes@ipt.pt, c=PT
Adobe Acrobat Reader
version:
2020.012.20043

S