



Código: EGR7190	Disciplina: ILUSTRAÇÃO DIGITAL		
Carga horária semestral: 72h/aula	Teórica: 30h/aula	Prática: 42h/aula	
Pré-requisito: ----	Equivalência: ---		Ofertada ao curso: Design
Tipo: OBRIGATÓRIA	Fase: 2ª		
Professor: Douglas Menegazzi	E-mail do professor: douglas.menegazzi@ufsc.br		

Ementa	Ilustração como técnica de comunicação visual, representação de produtos, personagens e cenários. Ilustração realizada em meio digital. Ilustração Vetorial e Pintura digital.
Objetivos da Disciplina	A disciplina tem por objetivo apresentar aos alunos do curso de Design os conceitos e processos envolvidos na produção de ilustração digital, abordando aspectos desde a pré-produção, geração e finalização de arquivos. Busca-se, além, de conhecer softwares e ferramentas técnicas, propor a aplicabilidade dos conhecimentos e incentivar a formação de um olhar estético voltado aos meios digitais.
Conteúdo Programático	<ul style="list-style-type: none">• Desenvolvimento de percepção estética para a ilustração digital;• Pré-produção: geração da ideia, seleção e domínio da técnica, busca de referencial e <i>rough</i>;• Produção: processos, técnicas e ferramentas que envolvem a criação de ilustrações por meio dos softwares;• Aplicação, simulação, finalização e fechamentos de arquivos digitais;• Criação de estilo e técnica de ilustração;• Carreira e ética profissional do ilustrador.
Bibliografia	BIBLIOGRAFIA PRINCIPAL ADOBE CREATIVE CLOUD. Canal de vídeos Adobe no Youtube, 2020. Disponível em < https://www.youtube.com/channel/UCL0iAkpqV5YaIVG7xkDtS4Q >. Acesso em: 02 ago. 2020. ANTUNES, Ricardo. Guia do ilustrador. Disponível em< https://www.ilustrarmagazine.com/guia-do-ilustrador.html >. Último acesso em: 03 ago. 2020. GUIA ADOBE ILLUSTRATOR. Guia oficial e online Adobe Illustrator (2020). Disponível em < https://helpx.adobe.com/pt/illustrator/user-guide.html > Acesso em: 02 ago. 2020.

	<p>GUIA ADOBE PHOTOSHOP. Guia oficial e online Adobe Photoshop (2020). Disponível em <https://helpx.adobe.com/pt/photoshop/user-guide.html> Acesso em: 02 ago. 2020.</p> <p>NOGUEIRA, MÔNICA. L., COUTO RITA M. S., RIBEIRO, FLÁVIA N. F. DESIGN E ILUSTRAÇÃO: A FRAGILIDADE DA FORMAÇÃO DE ILUSTRADORES NO BRASIL, 12º Congresso Brasileiro de Pesquisa e Desenvolvimento em Design, Blucher Design Proceedings, Volume 2, 2016, Pages 2882-2893, ISSN 2318-6968, http://dx.doi.org/10.1016/despro-ped2016-0247</p> <p>O desenho conectando conhecimentos. Anelise Zimmermann. Londres/Florianópolis, Editora UDESC. 1 DVD (20 min), MP4, color. Português/Inglês, 2018. Disponível em: <www.pesquisaemdesenho.com>. Último acesso em: 03 ago. 2020.</p> <p>PERASSI, Richard. Do ponto ao pixel: sintaxe gráfica no videodigital - 1. ed. - Florianópolis: CCE/UFSC, 2015. 116 p. Disponível em: <https://sigmo.paginas.ufsc.br/files/2015/08/Livro_-_Do_Ponto_ao_Pixel_-_Richard_Perassi.pdf>. Acesso em: 02 ago. 2020.</p> <p>ZIMMERMANN, Anelise. O ensino do desenho na formação em design gráfico: uma abordagem projetual e interdisciplinar. Tese (Doutorado) - Universidade Federal de Pernambuco, Centro de Artes e Comunicação. Design, Recife, 2016, pp. 221. Disponível em <https://repositorio.ufpe.br/handle/123456789/18681>. Último acesso em: 03 ago. 2020.</p> <p>BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTAR:</p> <p>ICONIC Network. Canal de vídeos ICONIC no Youtube, 2020. Disponível em: <https://www.youtube.com/channel/UC6pscY6vaf9PD_UUWu4Ftmg>. Acesso em: 02 ago. 2020.</p> <p>ILUSTRAR, Magazine. Edições da Revista Ilustrar. Disponível em <https://www.youtube.com/channel/UCL0iAkpqV5YaIVG7xkDtS4Q>. Acesso em: 02 ago. 2020.</p> <p>SIB. Website da Sociedade de Ilustradores do Brasil. Disponível em <http://sib.org.br/sobre/>. Último acesso em: 03 ago. 2020.</p> <p>Obs.: Outros textos e referências disponibilizadas pelo professor via Moodle da disciplina.</p>		
Avaliação	<p>Formato:</p> <ul style="list-style-type: none"> • 5 Atividades - Avaliação: pontuação nas entregas parciais e maior peso na avaliação de requisitos da atividade final. Atividades serão aceitas no máximo uma semana fora do prazo, com um peso de 50% da nota. 	<p>Pontuação: 2 pontos cada</p>	<p>Total: 10 pontos</p>
	<ul style="list-style-type: none"> • 1 Atividade Extra – Recuperação. 	<p>2 pontos</p>	<p>2 pontos extras</p>

Tópico/tema carga horária e data	Conteúdos	Objetivos de Aprendizagem	Recursos Didáticos Síncronos: (S) Assíncronos: (AS)	Atividades e Estrat. de Interação: Síncronas (S)/Assíncronas (AS)	Avaliação e Feedback
1. Apresentação Disciplina e novo formato de aulas não presenciais 01 a 05/02: 1h/aula	<ul style="list-style-type: none"> - Problematização, contextualização e introdução ao tema; - Conteúdos e exemplos; - Formato aulas sínc./assínc; - Atividades e participação; - Modos de assessoramento; - Formas de avaliação; - Horários e formato da monitoria. 	Conhecer o plano de ensino e uma visão geral da disciplina e o plano de ensino para o formato de aulas não presenciais.	<ul style="list-style-type: none"> - Slides; - Demonstração em <i>software</i>; - Slide matriz curricular disciplina (AS); - Webconferência (S); - Disponibilização de aula gravada (AS); 	<ul style="list-style-type: none"> - Participação por Vídeo e Chat webconf. (S); - Diário semanal (AS); - Atendimento coletivo (S) e agendamento atendi. individual (S). 	Tópico sem atividade avaliativa.
2. Linguagem Visual aplicada à ilustração 01 a 12/02: 5h/aula	<ul style="list-style-type: none"> - Constituintes, propriedades e níveis da linguagem visual; - Leitura imagética; - Construção da linguagem visual por meio de ilustrações vetoriais. 	Desenvolver a leitura e construção de linguagens visuais aplicadas à ilustração.	<ul style="list-style-type: none"> - Slide da aula (PDF) (S); - Textos PDF (AS); - Cases/exemplos (AS); - Webconferência (S); - Dispon. aula síncrona gravada (AS); 	<ul style="list-style-type: none"> - Participação por Vídeo e Chat webconf. (S); - Diário semanal (AS); - Atendimento coletivo (S) e agendamento atendi. individual (S). 	Ativ. I parcial: - Avaliação: entregar parcial no prazo (AS); - Feedback (S ou AS).
3. Software: Ilustração Vetorial I 08 a 12/02: 2h/aula	<ul style="list-style-type: none"> - Interface do software; - Organização e fluxo de trabalho para ilustração; - Ferramentas básicas de criação, edição de formas e colorização; 	Habilidades básicas de criação e edição vetorial.	<ul style="list-style-type: none"> - Slides; - Demonstração em <i>software</i>; 	<ul style="list-style-type: none"> - Aula presencial 	Ativ. I parcial: - Avaliação: entrega parcial no prazo (AS); - Feedback (S ou AS).
4. Software: Ilustração Vetorial II 15 a 26/02: 8h/aula	<ul style="list-style-type: none"> - Mesclagens de objetos; - Edição de Aparência e efeitos; - Pincéis; - Interposição/transp. 	Aperfeiçoar habilidades ilustração vetorial em software.	<ul style="list-style-type: none"> - Videoaula (AS); - Assessoramento webconferência (S); - Dispon. aula síncrona gravada (AS); - Monitoria (S); 	<ul style="list-style-type: none"> - Participação por Vídeo e Chat webconf. (S); - Atendimento coletivo (S) e agendamento atendi. individual (S). 	Atividade I final: - Avaliação: prazo e quadro quesitos (AS).
5. Narrativa Gráfica I: representação de personagem 01 a 05/03: 8h/aula	<ul style="list-style-type: none"> - Elementos da narratologia gráfica; - Ilustração e gêneros narrativos; - Personagem: conceito, 	Desenvolver habilidades de ilustração de narrativas, com foco em	<ul style="list-style-type: none"> - Videoaula (AS); - Cases/exemplos (AS); - Assessoramento webconferência (S); - Dispon. aula síncrona gravada (AS); - Monitoria (S); 	<ul style="list-style-type: none"> - Participação por Vídeo e Chat webconf. (S); - Diário semanal (AS); - Atendimento coletivo (S) e agendamento 	Atividade II parcial: - Avaliação: entrega parcial no prazo (AS); - Feedback (S ou AS).

	técnicas e processo de criação e representação.	personagens.		atendi. individual (S).	
6. Teoria da cor aplicada à ilustração	- Conceitos e convenções associados às cores; - Composições cromáticas; - Paletas cromáticas inusitadas; - Narrativa das cores.	Obter conhecimentos aplicados no uso de cores e paletas cromáticas.	- Slide da aula (PDF) (AS); - Textos (PDF) (AS); - Cases/exemplos (AS); - Assessoramento webconferência (S); - Dispon. aula síncrona gravada (AS);	- Participação por Vídeo e Chat webconf. (S); - Diário semanal (AS); - Atendimento coletivo (S) e agendamento atendi. individual (S).	Atividade II parcial: - Avaliação: entrega parcial no prazo (AS); - Feedback (S ou AS).
08 a 12/03: 4h/aula					
7. Software: Ilustração Vetor. III	- Edição complexa; - Colorização avançada; - Texturização e padrões; - Símbolos efeitos; - Exportar arquivos.	Aperfeiçoar habilidades ilustração vetorial em software.	- Videoaula (AS); - Cases/exemplos (AS); - Assessoramento webconferência (S); - Dispon. aula síncrona gravada (AS); - Monitoria (S);	- Participação por Vídeo e Chat webconf. (S); - Atendimento coletivo (S) e agendamento atendi. individual (S).	Atividade II final: - Avaliação: prazo e quadro quesitos (AS).
15 a 19/03: 4h/aula					
8. Vetor, Desenho Digital e Digitalização	Vetor X bitmap; - Links: gerenciamento de arquivo entre softwares; - Visão geral software pintura digital; - Tamanho, resolução, cor/profundidade bitmap; - Digitalização e desenho digital;	Desenvolver habilidades básicas de desenho, digitalização e ilustração em software de pintura (bitmap).	- Slide da aula (PDF) (AS); - Videoaula (AS); - Webconferência (S); - Dispon. aula síncrona gravada (AS); - Monitoria (S);	- Participação por Vídeo e Chat webconf. (S); - Diário semanal (AS); - Atendimento coletivo (S) e agendamento atendi. individual (S).	Ativ. III parcial: - Avaliação: entrega parcial no prazo (AS); - Feedback (S e/ou AS).
22/03 a 26/03: 2h/aula					
9. Processo Criativo em Ilustração	- Ferramentas básicas de pintura, edição, deformação, recorte, filtros e tratamento de imagem. - Técnicas e ferramentas de referências visuais; - Composição e colagem;	Desenvolver habilidades de edição de imagens e de composição gráfica (bitmap).	- Videoaula (AS); - Cases/exemplos (AS); - Webconferência (S); - Dispon. aula síncrona gravada (AS); - Monitoria (S);	- Participação por Vídeo e Chat webconf. (S); - Atendimento coletivo (S) e agendamento atendi. individual (S).	Atividade III final: - Avaliação: prazo (AS); - Feedback coletivo e indiv. (S/AS).
22/03 a 26/03: 2h/aula					
10. Software - Pintura Digital I: Retrato	- Planejamento de pintura, fluxo e processo passo a passo; - Pincéis, Mesclagens, ferramentas de edição, deformação e colorização.	Aperfeiçoar habilidades de desenho e pintura digital em software (bitmap).	- Cases/exemplos (AS); - Webconferência (S); - Dispon. aula síncrona gravada (AS); - Monitoria (S);	- Participação por Vídeo e Chat webconf. (S); - Diário semanal (AS); - Atendimento coletivo (S) e agendamento atendi. individual (S).	Ativ.IV Parcial e Final: - Avaliação: prazo e quadro de quesitos (AS); - Feedback coletivo e indiv. (S/AS).
22/03 a 09/04: 14h/aula					

11. Narrativa Gráfica II: Cenário e Pintura Digital II 29/03 a 02/04: 2h/aula	- Teoria e técnicas para o desenho de cenários; - Perspectivas, enquadramentos e ângulos; - Técnicas de representação.	Aperfeiçoar habilidades de desenho e pintura digital em software (bitmap).	- Cases/exemplos (AS); - Videoaula (AS); - Assessoramento webconferência (S); - Dispon. aula síncrona gravada (AS); - Monitoria (S);	- Participação por Vídeo e Chat webconf. (S); - Diário semanal (AS); - Atendimento coletivo (S) e agendamento atendi. individual (S).	Ativ. III parcial: - Avaliação: entrega parcial no prazo (AS); - Feedback (S e/ou AS).
12. Software - Pintura Digital III: Texturização de Materiais 03/05 a 14/05: 14h	- Pintura digital para <i>rendering</i> diferentes tipos de materiais; - Teste e Aplicação em elementos de cenário (<i>concept art</i>).	Desenvolver habilidades de texturização e <i>rendering</i> em pintura digital (bitmap).	- Slide da aula (PDF) (AS); - Cases/exemplos (AS); - Videoaula (AS); - Dispon. aula síncrona gravada (AS); - Monitoria (S);	- Participação por Vídeo e Chat webconf. (S); - Diário semanal (AS); - Atendimento coletivo (S) e agendamento atendi. individual (S).	Atividade V Parcial e Final: - Avaliação: prazo (AS); - Feedback coletivo e indiv. (S/AS).
13. Profissão e Ética do Ilustrador 10 a 14/05: 2h/aula	- Legislação e código de ética e conduta profissional; - Direito autoral; - Portfólio; - Dicas de profissionalização; - Áreas possíveis de atuação;	Conhecer direitos, deveres, boa conduta e oportunidades profissionais.	- Slide da aula (PDF) (AS); - Textos (PDF) (AS); - Webconferência (S); - Disponibil. aula síncrona gravada (AS);	- Chat webconf. (S); - Fórum dúvidas (AS); - <i>Portfolio</i> (AS); - Agendamento Atendi. individual (S).	Tópico sem atividade avaliativa.
14. Recuperação 17 a 21/05: 4h/aula	- Atividade de recuperação.	- Recuperar nota.	- Informações no Moodle.	- E-mail.	Avaliação: prazo e quesitos (AS); -Feedback escrito (AS).
Registro de Frequência	A avaliação da frequência do estudante pode ser contabilizada pela sua participação em atividades previstas no plano de ensino e na matriz instrucional.				

* Plano de ensino e matriz instrucional elaborados conforme a Resolução Normativa 140/2020/CUn.