

---

**Ano Letivo** 2022-23

---

**Unidade Curricular** ILUSTRAÇÃO DIGITAL

---

**Cursos** DESIGN E TECNOLOGIAS MULTIMÉDIA

---

**Unidade Orgânica** Escola Superior de Educação e Comunicação

---

**Código da Unidade Curricular** 19301002

---

**Área Científica** AUDIOVISUAIS E PRODUÇÃO DOS MEDIA

---

**Sigla**

---

**Código CNAEF (3 dígitos)** 213

---

**Contributo para os Objetivos de Desenvolvimento Sustentável - ODS (Indicar até 3 objetivos)** 4,9,10

---

**Línguas de Aprendizagem** Português e no caso da existência de alunos de intercâmbio, também o inglês.

---

**Modalidade de ensino**

Presencial. Em caso de confinamento ou outras imposições da DGS, também o modo online.

---

**Docente Responsável**

Daniela Correia Garcia

---

DOCENTE	TIPO DE AULA	TURMAS	TOTAL HORAS DE CONTACTO (*)
André Miguel de Barros Pereira	PL	PL1	42PL

\* Para turmas lecionadas conjuntamente, apenas é contabilizada a carga horária de uma delas.

---

ANO	PERÍODO DE FUNCIONAMENTO*	HORAS DE CONTACTO	HORAS TOTAIS DE TRABALHO	ECTS
1º	S1	42PL	130	5

\* A-Anual;S-Semestral;Q-Quadrimestral;T-Trimestral

---

**Precedências**

Sem precedências

---

**Conhecimentos Prévios recomendados**

Conhecimentos iniciais na área de desenho

---

**Objetivos de aprendizagem (conhecimentos, aptidões e competências)**

Esta Unidade Curricular visa dotar os aprendentes de conhecimentos aprofundados em técnicas e ferramentas dedicadas à criação de peças de ilustração em ambiente digital, de forma a permitir a criação de conteúdos adequados a variadas necessidades (editorial, de autor, concept art, infografia).

De modo a permitir uma exploração integrada dos conteúdos, serão apresentados e escrutinados vários géneros de ilustração e as devidas técnicas utilizadas, dando então lugar a exercícios de estudo das mesmas. Existirá foco na correta execução dos vários passos da criação de uma ilustração, desde o conceito, escolha de estilo e ferramentas a utilizar, até à finalização das peças e respetivas especificidades finais. Realizar-se-á então um momento de projeto, em que as técnicas estudadas poderão ser aplicadas com o objetivo de simular os vários passos de um projeto profissional de ilustração.

### **Conteúdos programáticos**

Introdução à História da Ilustração, suas finalidades e objetivos; A narrativa através de imagem; O processo de Design aplicado à Ilustração: do conceito ao produto final; Informática aplicada à arte digital, desenho vetorial e bitmap; Técnicas de pintura digital; Preparação para publicação e exportação.

---

### **Metodologias de ensino (avaliação incluída)**

Em cada aula existe um momento, inicial, de cariz teórico, procedido de um período prático, experimental ou de acompanhamento de trabalho.

As aulas decorrem num regime de acompanhamento personalizado.

A avaliação desta unidade curricular é feita segundo o Regulamento de Avaliação da Universidade do Algarve.

### **Cálculo da classificação final:**

1-Qualidade da participação nas aulas (implica assiduidade) (15%)

2-Trabalho desenvolvido em casa (25%)

3-Projetos realizados nas aulas + apresentação oral (60%)

Classificação final: 1.º (15 %) +2.º(25%) +3.º(60%) = 100%

---

### **Bibliografia principal**

Lovadina, M., Rashev, D., Tkocz, M., Strehle, J. (2018) - Digital Painting in Photoshop: Industry Techniques for Beginners: A comprehensive introduction to techniques and approaches, 3dtotal Publishing.

AUMONT, Jacques - A Imagem . Lisboa: Edições Texto & Grafia, 2009.

Batista, A. (2008). Arte Digital Técnicas de Ilustração Digital. Lisboa: FCA

Lawrence King, 2003. MALE, A. - Illustration: A theoretical contextual perspective, Bloomsbury Visual Arts, New York, 2017;

Zeegen, L. - The Fundamentals of Illustration. Lausanne: Ava Publishing,2005.;

AMBROSE, Arris - Image . AVA Publishing, 2005. BELL, Roanne; HYLAND, Angus - Hand to eye: Contemporary illustration .

Zeegen, Lawrence. (2010) . Complete Digital Illustration: A Master Class in Image-Making. Rotovision.

Hyland, A. ? The Picture Book ? Contemporary Illustration .- Lawrence King 2006

Commercial Art and Digital Illustration ? Pen and Mouse ? Pentagram Design, 2001

---

**Academic Year** 2022-23

---

**Course unit** DIGITAL ILLUSTRATION

---

**Courses** DESIGN AND MULTIMEDIA TECHNOLOGIES

---

**Faculty / School** SCHOOL OF EDUCATION AND COMMUNICATION

---

**Main Scientific Area**

---

**Acronym**

---

**CNAEF code (3 digits)** 213

---

**Contribution to Sustainable Development Goals - SGD (Designate up to 3 objectives)** 4,9,10

---

**Language of instruction** Portuguese. In case of presence of international students also the English.

---

**Teaching/Learning modality** Presential. In case of confinement or other DGS impositions, also online mode.

**Coordinating teacher** Daniela Correia Garcia

Teaching staff	Type	Classes	Hours (*)
André Miguel de Barros Pereira	PL	PL1	42PL

\* For classes taught jointly, it is only accounted the workload of one.

Contact hours	T	TP	PL	TC	S	E	OT	O	Total
	0	0	42	0	0	0	0	0	130

T - Theoretical; TP - Theoretical and practical ; PL - Practical and laboratorial; TC - Field Work; S - Seminar; E - Training; OT - Tutorial; O - Other

#### Pre-requisites

no pre-requisites

#### Prior knowledge and skills

Entry level skills in drawing

#### The students intended learning outcomes (knowledge, skills and competences)

This course aims to gift students of in depth knowlege in techniques and tools dedicated to the creation of Illustration pieces in a digital environment, allowing the creation of content suitable to various needs (editorial, author, concept art, inphographics).

In order to allow for an integrated exploration of the class contente, various genres and techniques will be presented and scrutinized, giving way to study exercises. There will be a focus on the correct execution of the various steps in the creation of an illustration, from concept, choosing an art style and resources, to the finalizing of the pieces and respective final attributes. A project will then be developed allowing the various studied techniques to be applied with the goal of simulating the various steps required to take for a professional illustration project.

#### Syllabus

Introduction to the History of Illustration, it?s applications and goals; Narrative through image; The Design process applied to Illustration: from concept to final piece; Applied Informatics to digital art, vector drawing and bitmap painting; Digital painting techniques; Preparing a project for publishing or exporting.

### Teaching methodologies (including evaluation)

Each class begins with a theoretical part, followed by a practical, experimental or project monitoring period.

Classes take place in a personalized monitoring regime.

The evaluation of this course is done according to the Regulation of Evaluation of the University of Algarve.

Calculation of final grade:

1-Quality of class participation (involves attendance) (15%)

2-Work done at home (25%)

3-Projects carried out in class + oral presentation (60%)

Final classification: 1st (15 %) + 2nd (25%) + 3rd (60%) = 100%

---

### Main Bibliography

## **Lovadina, M., Rashev, D., Tkocz, M., Strehle, J. (2018) - Digital Painting in Photoshop: Industry Techniques for Beginners: A comprehensive introduction to techniques and approaches**

AUMONT, Jacques - A Imagem . Lisboa: Edições Texto & Grafia, 2009.

Batista, A. (2008). Arte Digital Técnicas de Ilustração Digital. Lisboa: FCA

Lawrence King, 2003. MALE, A. - Illustration: A theoretical contextual perspective, Bloomsbury Visual Arts, New York, 2017;

Zeegen, L. - The Fundamentals of Illustration. Lausanne: Ava Publishing,2005.;

AMBROSE, Arris - Image . AVA Publishing, 2005. BELL, Roanne; HYLAND, Angus - Hand to eye: Contemporary illustration .

Zeegen, Lawrence. (2010) . Complete Digital Illustration: A Master Class in Image-Making. Rotovision.

Hyland, A. ? The Picture Book ? Contemporary Illustration .- Lawrence King 2006

Commercial Art and Digital Illustration ? Pen and Mouse ? Pentagram Design, 2001