

Unidade Curricular Imagem e Assets 2D				Área Científica	Artes Visuais/Ciências da Computação		
Licenciatura em Design de Jogos Digitais			Escola	Escola Superior de Comunicação, Administração e Turismo de Mirandela			
Ano Letivo	2023/2024	Ano Curricular	1	Nível	1-1	Créditos ECTS	6.0
Tipo	Semestral	Semestre	2	Código	8309-801-1203-00-23		
Horas totais de traba	alho 162	Horas de Contacto			C - S - ratorial; TC - Trabalho de Campo	E - OT	- Orientação Tutórica; O - Outra

Nome(s) do(s) docente(s) Paulo Ricardo da Silva Alves

Resultados da aprendizagem e competências

No fim da unidade curricular o aluno deve ser capaz de:

- No fim da unidade curricular o aluno deve ser capaz de:

 1. Reconhecer e empregar os princípios visuais básicos de conceção de imagem para o ecrã e impressão;

 2. Compreender o fenómeno de perceção da imagem e produzir imagens em resposta a este;

 3. Distinguir, utilizar e criar diferentes formatos de imagem maximizando a qualidade para os diferentes "outputs";

 4. Compreender as diferenças entre imagem vetorial e não vetorial;

 5. Identificar e utilizar as diferentes famílias tipográficas;

 6. Demonstrar conhecimentos relativos à geração de imagem e utilizar ferramentas informáticas para o efeito;

 7. Analisar temas, estruturas composicionais, modelos e técnicas presentes em imagens com diferentes formatos e funções;

 8. Desenvolver capacidades de utilização de software para produção de imagens bitmap ou vetoriais para melhorar a visualidade e comunicação de um produto.

Pré-requisitos

Antes da unidade curricular o aluno deve ser capaz de: O estudante deve possuir literacia informática.

Conteúdo da unidade curricular

1) Imagem, sua perceção e princípios de composição 2) Instrumentos digitais: bitmap 3) Edição e geração de imagem digital 4) Pixel Art 5) Instrumentos digitais: vetor 6) Arte vetorial 7) Estudos de caso

Conteúdo da unidade curricular (versão detalhada)

- O conceito de imagem:
 Sistema visual humano;

- Sistema visual humano;

 Conceito de imagem, resolução, formatos;

 Bitmap vs. vetorial

 Princípios de composição visual

 Estilos gráficos nos jogos digitais

 2. Instrumentos digitais: bitmap

 Introdução à edição de imagem bitmap

 Características comuns de um editor de imagem

 Interface, ferramentas, exportação

 3. Edição e geração de imagem digital
- 3. Edição e geração de imagem digital
 Conceitos e técnicas base
 Pintura digital para concept art
 Fotocomposição para concept art

- Pixel Art
 Processo e técnicas
 - Pixel Art vs. Voxel Art
 Sprites e Spritesheet
 Tilesets
- 5. Instrumentos digitais: vetor

 - Introdução à criação de imagem vetorial
 Características comuns de um software vetorial
 - Interface, ferramentas, exportação
- 6. Arte vetorial

 - Processo e técnicas Estilos gráficos (Flat, Isométrico, Cartoon e Skeumorphismo)
- 7. Estudos de caso

Bibliografia recomendada

- Fichner-Rathus, L. (2014). Foundations of Art and Design. 2nd Ed. Cengage Learning. [ISBN 978-1285456546]
 Glitschka, V. (2015). Vector Basic Training: A Systematic Creative Process for Building Precision Vector Artwork. 2nd Ed. New Riders. [ISBN 978-0134176734]
 Silber, D. (2015). Pixel Art for Game Developers. CRC Press. [ISBN-13: 978-1138413559]
 VVAA (2009). Digital Painting Techniques: Practical Techniques of Digital Art Masters. Routledge. [ISBN 978-0240521749]
 Zeegen, L. (2010). Complete Digital Illustration: A Master Class in Image-Making. Mies: Rotovision SA. [ISBN: 9782888930969]

Métodos de ensino e de aprendizagem

Método expositivo: com visionamento de imagens diversas, possibilitando a transmissão de conhecimentos de forma estruturada e contínua. Método interrogativo: por forma aos discentes desenvolverem a capacidade crítica. Método demonstrativo: apoiado em equipamentos técnicos e ferramentas informáticas. Método ativo: em que os discentes tomam a iniciativa de resolução dos exercícios e trabalhos.

Alternativas de avaliação

- Avaliação Final (Internos e Erasmus) (Ordinário, Trabalhador) (Final, Recurso, Especial)
 Projetos 25% (Projeto individual "Photobashing e pintura digital".)
 Projetos 20% (Projeto individual "Pixel Art".)
 Projetos 25% (Projeto individual "Vector Art".)
 Projetos 5% (Projeto grupo realizado na Semana Interdisciplinar de DJD. Nota mínima: 7 valores.)

Alternativas de avaliação

- Discussão de Trabalhos 5% (Participação, assiduidade e pontualidade) Projetos 20% (Projeto integrado.)

Língua em que é ministrada

Português, com apoio em inglês para alunos estrangeiros

lidação		

Paulo Ricardo da Silva Alves	Barbara Costa Vilas Boas Barroso	Carlos Sousa Casimiro da Costa	Luisa Margarida Barata Lopes
25-05-2024	29-05-2024	31-05-2024	04-06-2024