



UNIVERSIDADE FEDERAL DE UBERLÂNDIA



FICHA DE COMPONENTE CURRICULAR

CÓDIGO: -	COMPONENTE CURRICULAR: Ilustração digital	
UNIDADE ACADÊMICA OFERTANTE: Faculdade de Arquitetura e Urbanismo e Design		SIGLA: FAUED
CH TOTAL TEÓRICA: 15 horas	CH TOTAL PRÁTICA: 30 horas	CH TOTAL: 45 horas

1. **OBJETIVOS**

Capacitar o discente a compreender os conceitos e processos envolvidos no processo de 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.

2. **EMENTA**

Ilustração como técnica de comunicação visual, representação de produtos, personagens e cenários. Ilustração realizada em meio digital. Ilustração Vetorial e Pintura digital.

3. **PROGRAMA**

1. Surgimento da Ilustração vetorial e bitmap

- Conceito de ilustração
- Vetor
- Bitmap

2. Diferenças entre a representação manual e digital

- Representar Manual
- Representar Digital

3. Requisitos da ilustração digital

- Equipamentos
- Tipos de Processos
- Método de design aplicado a ilustração

4. Pré-produção de uma ilustração digital

- Geração de ideia

- Escolha de técnica
- Busca de referência
- Sketch

5. Produção da ilustração

- Processos
- Técnicas
- Ferramentas

6. Finalização e fechamento de arquivos digitais.

- Tipos de arquivos de saída
- Meios de aplicação da ilustração

4. BIBLIOGRAFIA BÁSICA

CONCI, Aura; AZEVEDO, Eduardo; LETA, Fabiana R. **Computação gráfica: teoria e prática**. Rio de Janeiro: Elsevier, 2008.

EISSEN, Koos; STEUR, Roselien. **Sketching: técnicas de desenho para designers de produto**. Porto Alegre: Bookman, 2015.

ROGERS, Yvonne; SHARP, Helen; PREECE, Jennifer. **Design de interação: além da interação humano-computador**. Porto Alegre: Bookman, 2013.

5. BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTAR

CHONG, Andrew. **Animação digital**. Porto Alegre: Bookman, 2011.

HALL, Andrew. **Fundamentos essenciais da ilustração**. São Paulo: Rosari, 2012.

LUZ, Alan Richard da. **Vídeo games: história, linguagem e expressão gráfica**. São Paulo: Blucher, 2010.

PIPES, Alan. **Desenho para designers: habilidades de desenho, esboços de conceito, design auxiliado por computador, ilustração, ferramentas e materiais, apresentações, técnicas de produção**. São Paulo: Blucher, 2010.

ZEEGEN, Lawrence. **Fundamentos de ilustração: como gerar ideias, interpretar briefings e se promover: uma exploração dos aspectos práticos, filosóficos e profissionais do mundo da ilustração digital e analógica**. Porto Alegre: Bookman, 2009.

6. APROVAÇÃO

Cristiane Pereira de Alcântara
Coordenadora do Curso de Graduação em
Design

Juliano Carlos Cecílio Batista Oliveira
Diretor da Faculdade de Arquitetura e Urbanismo e
Design



Documento assinado eletronicamente por **Juliano Carlos Cecilio Batista Oliveira, Diretor(a)**, em 18/05/2022, às 10:55, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no art. 6º, § 1º, do [Decreto nº 8.539, de 8 de outubro de 2015](#).



Documento assinado eletronicamente por **Cristiane Pereira de Alcântara, Coordenador(a)**, em 18/05/2022, às 14:33, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no art. 6º, § 1º, do [Decreto nº 8.539, de 8 de outubro de 2015](#).



A autenticidade deste documento pode ser conferida no site https://www.sei.ufu.br/sei/controlador_externo.php?acao=documento_conferir&id_orgao_acesso_externo=0, informando o código verificador **3608372** e o código CRC **0CF62A89**.

Referência: Processo nº 23117.067395/2021-51

SEI nº 3608372