



UNIVERSIDADE FEDERAL DE UBERLÂNDIA

## FICHA DE COMPONENTE CURRICULAR

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

### 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.

### EMENTA

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

### 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



SERVIÇO PÚBLICO FEDERAL  
MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO  
UNIVERSIDADE FEDERAL DE UBERLÂNDIA  
FACULDADE DE ARQUITETURA E URBANISMO E DESIGN  
CURSO DE GRADUAÇÃO EM DESIGN



- 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

### 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.

### 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.

### APROVAÇÃO

\_\_\_\_ / \_\_\_\_ / \_\_\_\_

\_\_\_\_\_  
Coordenadora do Curso de Design  
Portaria nº 1816/2021

\_\_\_\_ / \_\_\_\_ / \_\_\_\_

\_\_\_\_\_  
Diretor da FAUED  
Portaria nº 1721/2021