belas-artes
ulisboa

PROGRAMA CURRICULAR

ANO LETIVO 2017 — 2018

Unidade Curricular:	Desenho Digital – Mestrado Desenho
Docente responsável:	Henrique Costa
Respetiva carga letiva na UC:	3 horas
Outros Docentes:	
Respetiva carga letiva na UC:	
ECTS:	6

1 — Objetivos de Aprendizagem

- Desenvolver as capacidades de criação gráfica por computador.
- Dominar os conceitos básicos da modelação tridimensional
- Explorar autonomamente os programas.
- Desenvolver a sensibilidade estética a partir do suporte digital.

2 — Conteúdos Programáticos

I.Desenvolvimento do desenho bidimensional vectorial.
II.Desenvolvimento do desenho bidimensional em mapa.
III.Introdução à modelação tridimensional

3 — Metodologias de Ensino e Avaliação

Para uma melhor apreensão dos conteúdos, a disciplina necessita de uma base teórica e de uma vertente prática para consolidação dos conhecimentos.
Sendo esta uma disciplina teórico-prática, a primeira parte de cada aula está reservada à explanação teórica dos conteúdos, e a segunda parte da mesma, para a sua aplicação prática. O programa é realizado segundo exercícios efectuados em tempo de aula. Para além destes exercícios, no final da aprendizagem de cada conteúdo será proposto um exercício que englobe todos os conhecimentos transmitidos na parte teórica.

A apreciação global do percurso e o trabalho desenvolvido pelo aluno baseiam-se em dois níveis de avaliação:
I — O primeiro nível de avaliação corresponde à **Avaliação Contínua**. Esta avaliação manifesta-se no percurso diário, no acompanhamento do processo ensino-aprendizagem, e pressupõe uma efectiva integração no trabalho lectivo proposto, apoiada na assiduidade e na pontualidade.
II — Durante o semestre são estabelecidos momentos de **Avaliação Formal**. Para serem admitidos à Avaliação Final, os alunos terão de executar obrigatoriamente os quatro exercícios correspondentes a cada um dos conteúdos programáticos.

4 — Bibliografia de Consulta

ANDREWS, Philip – "Adobe Photoshop CS3 A-Z – Tools and Features illustrated ready reference", Focal Press, Burlington, 2007, ISBN 978-0-240-52065-0.

BRINKMANN, Ron – "The Art and Science of Digital Compositing", Academic Press, San Diego, 1999.

DOLLENS, Dennis – "De lo digital a lo analógico", Ed. Gustavo Gili, Barcelona, 2002.

FABER, Liz - "Re-play, ultimate games graphics", Lawrence King Publishing, Londres, 1998.

LEGASPI, Chris; PAPSTEIN, Kurt - "Beginner's Guide to ZBrush", 3dtotal Publishing, 2017, ISBN 978-1118244821

5 — Assistência aos alunos

Atendimento 2017/18:
Quartas-feiras 19:00-20:00 sala 4.08
Email do docente: henriquecosta@campus.ul.pt

Faculdade de Belas-Artes da Universidade de Lisboa, 27 de Julho de 2017.