

Computação Aplicada ao Design 1

Professor Rodrigo Medeiros

Prova 3

Para alunos matriculados na disciplina de Metodologia:

- Utilizar a marca que vocês estão criando para a disciplina nessa opção. Uma peça em CMYK com o tamanho A4 horizontal;
- Cada aluno deverá utilizar uma opção da marca, mesmo que não tenha sido selecionada para o projeto de Metodologia e fazer a aplicação.
- Realizar um mockup com a marca em algum contexto real de utilização, utilizando tanto o Illustrator como o Photoshop.
- Necessita mostrar como foi o processo de criação desde o desenho no papel até a versão vetorizada no computador.

Para alunos que não estão matriculados na disciplina de Metodologia:

- Criar um peça em CMYK com tamanho de A4 com o tema Jogos Olímpicos Rio 2016;
- Necessário ter elementos vetoriais e imagens;
- Utilize uma das versões da marca do evento e modifique-a para se adequar ao seu projeto;

Informações importantes:

- Utilize o Illustrator e Photoshop, se possível, para realizar o projeto. Porém esse trabalho deverá ser finalizado apenas no Illustrator;
- Você deverá me enviar uma imagem JPG ou PNG e o arquivo original .AI;
- Relatório em pdf para você demonstrar como foi o desenvolvimento do projeto, qual sua ideia e como executou utilizando os programas estudados em sala. Não é um tutorial, quero entender como foi sua execução;
- Data da apresentação: 23/08/2016;

Referências:

- <https://www.behance.net/gallery/25140809/Against-The-Grain-Theatre>
- <https://www.behance.net/gallery/37436313/New-York-Fashion-Week>
- <https://www.behance.net/gallery/38125561/Second-Choice>

Mockups

- <http://emske.com/category/graphics/mock-up/>
- <https://www.mockupworld.co/all-mockups/>
- <http://www.pixeden.com/graphics>
- <https://drive.google.com/drive/u/0/folders/0B4IhdjIFGiAadDZOMGNINWIRakE>

Não será enviado nenhum material auxiliar para a execução do trabalho, apenas esse. Marcas e auxiliares vocês precisam buscar na internet.