

0-2

INSTITUTO POLITÉCNICO DE TOMAR
ESCOLA SUPERIOR DE TECNOLOGIA DE TOMAR

CET	Tecnologias e Programação de Sistemas de Informação (CET TPSI TMR6)	ANO LECTIVO	2013/2014
------------	---	------------------------	-----------

Unidade Curricular:	ANO:	ECTS:	Horas:	
Ferramentas Multimédia	1.º	5	Contacto:	Total:
			110	125

Docentes:	Equiparado Assistente 2º Triénio, Célia Maria Nunes Barreto (30h) Equiparado Assistente 2º Triénio, Rui Miguel Sardinha Proença (48h) Professor Adjunto, Vasco Renato Marco Gestosa da Silva (32h)
------------------	--

Módulo - I – Introdução ao Adobe Flash

OBJETIVOS E COMPETÊNCIAS A DESENVOLVER:

O formando deve desenvolver competências para editar imagens vectoriais, criar animações com movimento, som e interactividade, utilizar código Action Script 3 nas animações e deve desenvolver competências para dominar as funcionalidades mais importantes da ferramenta Adobe Flash.

CONTEÚDOS PROGRAMÁTICOS:

- Conceitos iniciais – Imagens vectoriais; ficheiros gerados
- Interface do Flash CS6
- Painéis
- Projeto
- Exercícios com Ferramentas
- Imagens importadas
- Linha de tempo
- Símbolos – gráficos, botões e movie clip;
- Biblioteca
- Animação Frame-By-Frame
- Animação Linear
- Tweening Motion
- Tweening Shape



- Manipulação das propriedades
- Controle de reprodução
- Publicação
- Código action script 3

BIBLIOGRAFIA:

- OLIVEIRA., H., Flash CS5.5 & CS5 - *Depressa & Bem.*, FCA., Portugal.
- SCHAEFFER., M., *Adobe Flash CS4 Professional – Como Fazer.*, Alta Books., 2011.
- NONNENMACHE., J. *Classroom in a Book – Guia de Treino oficial.* Bookman. 2011.
- Outros a indicar nas aulas.

METODOLOGIA

- Aulas teórico-práticas, sendo auxiliadas com projeção vídeo.
- Acompanhamento dos exercícios em avaliação contínua.
- Acompanhamento de projetos individuais.

MÉTODOS DE AVALIAÇÃO:

Exercícios nas aulas (30%) + Projeto (70%)

MÓDULO - II – Introdução ao Adobe Photoshop

OBJETIVOS E COMPETÊNCIAS A DESENVOLVER:

O aluno deve ser capaz de:

- Desenvolver capacidades no domínio do software em causa.
- Tratar, retocar e manipular imagens de acordo com diferentes tipos de trabalho.

CONTEÚDOS PROGRAMÁTICOS:

- 1 Os formatos de imagem e preparação para impressão ou web**
 - Os formatos de compressão e distribuição da imagem na Internet
 - Preparar imagens para impressão, entre outros
- 2 Correções básicas de imagem**
 - Redimensionamento e recorte de imagem
 - Ampliar uma imagem sem prejuízo da sua qualidade
- 3 Edição, tratamento e correção de imagem**
 - Ajustes básicos de imagem (os níveis e curvas, brilho e contraste)
 - Outras ferramentas de ajuste da imagem
 - As camadas de ajuste de imagem



U2

- Aplicação dos filtros *blur* e *sharpen*.
- O filtro especial: *Motion blur*
- As ferramentas *Sponge*, *dodge* e *burn*: auxiliares na correção de imagem.

4 As ferramentas de seleção

- As opções de difusão *feather*, *smooth*, *expand*, *contract*
- Modos de cor: *greyscale* e *duonote*
- As opções de transformação: *scale*, *distort*, *perspective*, *warp*
- Ajuste de imagem seletivo

5 Seleção e manipulação básica de imagens

- As diferentes ferramentas de seleção
- Remover fundos, aplicar texturas, gradientes e padrões
- Carregar e criar texturas e padrões

6 As camadas em Photoshop e *blending modes/options*

- Criar e Duplicar camadas
- Opacidade e estilos de camadas.
- A introdução de texto e suas propriedades

7 A manipulação avançada de imagens

- Montagem com recurso às ferramentas de seleção, *clone stamp* e *layer mask*
- Remover imperfeições
- As ferramentas como *healing brush* e *patch tool*

8 Recuperação e restauro de fotografias antigas

- Operações de retoque e reparação de fotografias antigas recorrendo às ferramentas

9 Automatismos no Photoshop

- Aplicação de algumas ações pré definidas e a criação de novas ações

METODOLOGIA

- Aulas teórico-práticas, sendo auxiliadas com projeção vídeo.
- Acompanhamento dos exercícios em avaliação contínua.
- Acompanhamento de projetos individuais.

BIBLIOGRAFIA:

- BEARDSWORTH, John (2005), *Photoshop Blending Modes Cookbook for Digital Photographers*, Ilex Press Limited, East Sussex, UK
- CAPLIN, Steve, (2008), *Art & Design in Photoshop*, Elsevier Ltd, USA
- DANAHER, Simon (2003), *Adobe Photoshop Every tool explained!*, Future Publishing Ltd, London
- FITZGERALD, Mark (2009), *Photoshop CS4 After the Shoot*, Wiley Publishing, Inc., Indianapolis, Indiana, USA

CA
1A

- GREY, Tim (2009), *Photoshop CS4 Workflow, The Digital Photographer's Guide*, Wiley Publishing, Inc., Indianapolis, Indiana, USA
- HULLFISH, Steve (2008), *The Art and Technique of Digital Color Correction*, Elsevier Ltd, USA
- KENT, Lynette (2009), *Photoshop CS4: Top 100, Simplified Tips & Tricks*, Wiley Publishing, Inc., Indianapolis, Indiana, USA
- LYNCH, Richard (2007), *The Adobe Photoshop Layers Book*, Elsevier Ltd, USA
- PERKINS, Chad (2009), *How to Do Everything, Adobe Photoshop CS4*, McGraw-Hill, New York, USA
- SMITH, Jennifer, *Adobe Photoshop CS4 Digital Classroom*, Wiley Publishing, Inc., Indianapolis, Indiana, USA
- WOOLDRIDGE, Mike and Linda (2009), *Teach Yourself VISUALLY Photoshop CS4*, Wiley Publishing, Inc., Indianapolis, Indiana, USA

MÉTODOS DE AVALIAÇÃO:

A avaliação contínua incidirá sobre o domínio do software e os exercícios executados durante as aulas. Para além dos exercícios semanais, haverá mais dois exercícios individuais. São admitidos a exame os alunos que entreguem, pelo menos metade dos exercícios práticos, caso contrário haverá exclusão.

A avaliação em exame constará de um teste teórico-prático. Quanto aos trabalhadores-estudantes deverão acertar com a docente a metodologia para realização dos trabalhos práticos, de modo a serem admitidos à frequência. Sem este compromisso, e sem a realização efetiva de trabalhos práticos, tem lugar a exclusão do exame.

MÓDULO - III – Introdução ao Adobe Illustrator

OBJETIVOS E COMPETÊNCIAS A DESENVOLVER:

O aluno deve ser capaz de:

- Caracterizar as categorias em que se divide a imagem digital;
- Desenvolver o domínio de software específico.
- Compreender e seleccionar os formatos consoante o tipo de utilização;

CONTEÚDOS PROGRAMÁTICOS:

- Imagem digital;
- Distinção entre imagens *bitmap* e vectoriais;
- Edição e elaboração de imagens vectoriais (introdução ao software Adobe Illustrator);
- Apresentação do programa e introdução à interface;
- O ambiente de trabalho. Organização e personalização;
- Perfis de documento;
- Modos de visualização;

- Definição do documento;
- Introdução e familiarização com a caixa de ferramentas do programa;
- Menús, paletas e criação da página de desenho (*artboard*);
- Informações;
- Réguas, Guias e Grelhas;
- Ferramentas de selecção;
- Ferramentas de desenho;
- Ferramenta caneta. Desenho por *paths* e formas pré-definidas - Criação e manipulação de *paths* - pontos de âncora e tensores de Bézier - selecção e agrupamento das peças-objects. Vectorização de imagens *bitmap*;
- Trabalhar com símbolos. Edição e manipulação de símbolos;
- Paletas Transform e Align. Transformação, alinhamento e distorção de objects - Escala, rotação, perspectiva;
- Paleta Brushe. Criação de pincéis;
- Efeitos. *Warp*, *Envelope*. Modificação de formas através de filtros e efeitos;
- Paleta Pathfinder. Transformação e fusão de objects;
- Trabalhar com máscaras;
- Modelos e sistemas de cor. Diferentes tipos de cor (processo, directas, mistura de cores e gradientes). Aplicação de cor;
- Paletas Color, Stroke e Swatches;
- Cor. Preenchimento e contorno;
- Transparências;
- Paleta Layers. Trabalhar com camadas;
- *Live Paint* e *Live Trace*;
- *Mesh*;
- Paletas Appearance e Graphic Styles. Criação de estilos gráficos;
- Texto. Edição de texto;
- Paleta Character. Família de fontes, corpo, entrelinhamento, *Kerning* e *tracking*;
- Paleta Paragraph. Formatação de parágrafos;
- Associação e inclusão de ficheiros *bitmap*;
- Máscaras com texto;
- Gráficos. Criação e personalização de gráficos;
- *Patherns*. Criação, edição e alteração de padrões;
- Perspectiva 3D;
- Efeitos 3D (*Extrude & Bevel*, *Revolve* e *Rotate*);
- Rasterização de objects;
- Preparação de originais para diferentes tipos de impressão;
- Criação e edição de ficheiros PDF;
- Optimizar documentos para a Web;
- Pixel *preview* e ferramentas de corte;

METODOLOGIA

- Aulas teórico-práticas, com o auxílio de vídeo projector.
- Apresentação e exemplificação de conteúdos, através de exposição, projecção, demonstração e exercitação prática.

- Acompanhamento da execução prática individual de pequenos exercícios intermédios e um final, do domínio das técnicas empregues na produção e tratamento de documentos ao nível do processamento electrónico.

BIBLIOGRAFIA:

- Adobe Creative Team. *Adobe Illustrator CS3: Classroom in a book: guia oficial de treinamento*. Porto Alegre, Bookman, 2008.
- Adobe Creative Team. *Adobe Illustrator CS5: Classroom in a book*. New Jersey, Adobe Press, 2010
- Adobe Creative Team. *Adobe Illustrator CC Classroom in a Book*. New Jersey, Adobe Press, 2012.
- Adobe Creative Team. *Adobe Illustrator CS6: Classroom in a book*. New Jersey, Adobe Press, 2012.
- BLACKWELL, Lewis. *La tipografía del siglo XX*. Barcelona, GG, 1992.
- CARTER, Rob. *Tipografia de Computador 3: Cor & Tipo*. Lisboa, Destarte, 1999.
- CARTER, Rob. *Tipografia de Computador 4: Tipografia Experimental*. Lisboa, Destarte, 1999.
- DONDIS, D.A. (5.^a ed.). *La sintaxis de la imagen. Introducción al alfabeto visual*. Barcelona, GG, 1984.
- GORDON, Bob; GORDON, Maggie. *O Guia Completo do Design Gráfico Digital*. Lisboa, Livros e Livros, 2003.
- HEITLINGER, Paulo. *Tipografia: origens, formas e usos das letras*. Lisboa, Dinalivro, 2006..
- LÉLIS, Catarina. *Illustrator CS3 & CS4 - Curso Completo*. Lisboa, FCA - Editora de Informática, Lda., 2009.

Documentos Electrónicos:

- Adobe, < <http://www.adobe.com/pt/> > (Setembro 2013)
- FULTON, Wayne. *A few scanning tips* <<http://www.scantips.com/>> (Setembro 2013)
- Página Gráfica, <<http://www.paginagrafica.com/>> (Setembro 2013)
- Portal das Artes Gráficas, <<http://www.portaldasartesgraficas.com>> (Setembro 2013)
- Prepressure Page, <<http://www.prepressure.com/>> (Setembro 2013)
- Technical Recommendations for Digital Imaging Projects. Prepared by the Image Quality Working Group of ArchivesCom, a joint Libraries/AclS committee. <<http://www.columbia.edu/acis/di/imagespec.html>> (Setembro 2013)
- Layers magazine, <<http://layersmagazine.com/category/illustrator>> (Setembro 2013)
- Vectortuts+, <<http://vector.tutsplus.com/>> (Setembro 2013)

MÉTODOS DE AVALIAÇÃO:

Avaliação contínua dos trabalhos de exercitação prática desenvolvidos durante as aulas e no domínio do software ministrado.

Estarão aprovados e dispensados de exame, os alunos que tenham realizado os exercícios

práticos solicitados com nota igual ou superior a 10 (dez) valores .

A avaliação em exame constará de um exercício prático complexo, onde o aluno demonstrará o domínio do software ministrado.

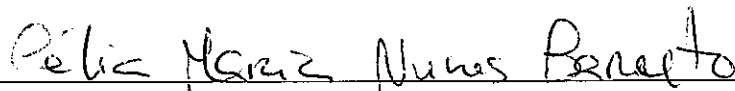
Os trabalhadores-estudantes deverão acertar com o docente a metodologia a adoptar para que haja o acompanhamento devido nos trabalhos a realizar, caso contrário perdem o direito à frequência.

Funcionamento dos módulos:

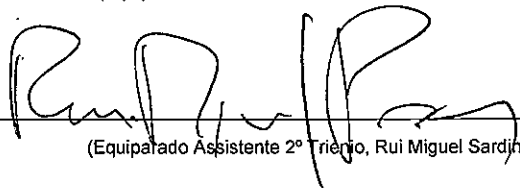
MÓDULO - I – Introdução ao Adobe Flash: Professor Adjunto, Vasco Renato Marco Gestosa da Silva

MÓDULO - II – Introdução ao Adobe Photoshop: Equiparado Assistente 2º Triénio, Célia Maria Nunes Barreto

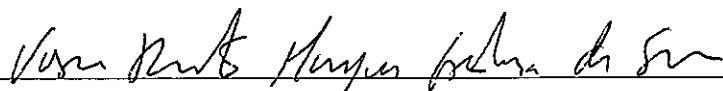
MÓDULO - III – Introdução ao Adobe Illustrator: Equiparado Assistente 2º Triénio, Rui Miguel Sardinha Proença



(Equiparado Assistente 2º Triénio, Célia Maria Nunes Barreto)



(Equiparado Assistente 2º Triénio, Rui Miguel Sardinha Proença)



(Professor Adjunto, Vasco Renato Marco Gestosa da Silva)