

INSTITUTO POLITÉCNICO DE TOMAR
ESCOLA SUPERIOR DE TECNOLOGIA DE TOMAR

CURSO	Design e Tecnologia das Artes Gráficas	ANO LECTIVO	2011/2012
--------------	--	--------------------	-----------

DISCIPLINA	ANO	SEM	ECTS	HORAS CONTACTO
Introdução às Aplicações Gráficas	1.º	1.º	5	TP: 56; OT: 4

DOCENTES	Eq. Assistente do 2.º Triénio, Rui Miguel Sardinha Proença
-----------------	--

INTRODUÇÃO:

Far-se-á a introdução a ferramentas e conceitos base na área de processamento electrónico de textos e desenho vectorial e *bitmap*.

OBJECTIVOS:

- Caracterizar as categorias em que se divide a imagem digital;
- Adquirir conhecimentos e competências no domínio da imagem digital;
- Conhecer os principais tipos de hardware e software existentes na imagem digital;
- Adquirir conhecimentos e compreender o modo de funcionamento dos softwares específicos utilizados;
- Perceber os factores que caracterizam a imagem digital;
- Distinguir e compreender as diferentes características entre os vários modelos e sistemas de cor existentes;
- Compreender e seleccionar os formatos de imagem mais adequados consoante o tipo de utilização a que se destinam;
- Distinguir e compreender as diferentes características entre os vários modelos e sistemas de cor existentes;
- Promover a compreensão dos termos técnicos mais importantes associados à imagem digital;

METODOLOGIA:

Apresentação de conteúdos e exercitação prática desses mesmos conteúdos.

Pretende-se desenvolver, mediante o uso de software específico e a execução de pequenos exercícios intermédios e um final, o domínio das técnicas base empregues na produção gráfica de textos a nível de processamento electrónico e na criação, edição e tratamento de imagens vectoriais e *bitmap* para material impresso através de projectos de desenho.

CONTEÚDOS PROGRAMÁTICOS:

- Introdução à Informática
- Noções de hardware e de software.
- Criação e edição de um ficheiro de texto.
- Emprego das regras tipográficas.
- O domínio dos programas gráficos para a produção;
- 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. Definição do documento.
- Introdução e familiarização com a caixa de ferramentas do programa operativo. Paletas e criação de página de desenho (*artboard*).
- A 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-objectos
- Transformação e distorção de objectos - Escala, rotação, perspectiva e fusão de objectos.
- Uso de cor e gradientes - Modelos e sistemas de cor utilizados por este *software*
- Painéis
- Família de fontes, entrelinhamento, *kerning* e *tracking*.
- Associação e inclusão de ficheiros *bitmap*.

BIBLIOGRAFIA:

- Adobe Creative Team (2008). *Adobe Illustrator CS3: Classroom in a book: guia oficial de treinamento*. Porto Alegre, Bookman.
- BLACKWELL, Lewis (1992). *La tipografia del siglo XX*. Barcelona, GG.
- CARTER, Rob (1999). *Tipografia de Computador 3: Cor & Tipo*. Lisboa, Destarte.
- CARTER, Rob (1999). *Tipografia de Computador 4: Tipografia Experimental*. Lisboa, Destarte.
- DALY, Tim (2000). *Fotografia: Digital: Um Guia Prático*. Lisboa, Livros e Livros.
- DONDIS, D.A. (1984) (5.ª ed.). *La sintaxis de la imagen. Introducción al alfabeto visual*. Barcelona, GG.
- DUPLAN, Pierre e JAUNEAU, Roger (1992). *Maquete et mise en page*. Paris, éditions du Moniteur.
- FABRIS-GERMANI (1973). *Color, proyecto y estética en las artes gráficas*. Barcelona, Don Bosco.
- FRUTIGER, Adrian (1981). *Signos, símbolos, marcas, señales*. Barcelona, GG.
- GERMANI-FABRIS (1973). *Fundamentos del Proyecto Gráfico*. Barcelona, Ediciones Don Bosco.
- GORDON, Bob; GORDON, Maggie. (2003). *O Guia Completo do Design Gráfico Digital*. Lisboa, Livros e Livros.
- GRAIG, James (1987). *Produção gráfica*. São Paulo, Nobel.

- HEITLINGER, Paulo (2006). *Tipografia: origens, formas e usos das letras*. Lisboa, Dinalivro.
- JOHANSSON, Kaj; LUNDBERG, Peter; RYBERG, Robert (2004). *Manual de Producción Gráfica - Recetas*. Barcelona, GG.
- KIPPAN, Helmut (ed.); (2001). *Handbook of Print Media; Technologies and Production Methods*. Berlim, Springer-Verlag.
- LÉLIS, Catarina (2009). *Illustrator CS3 & CS4 - Curso Completo*. Lisboa, FCA - Editora de Informática, Lda.
- NOGUEIRA, Mário M. e ROCHA, Carlos (2001). *Edição Electrónica. Panorâmica das Artes Gráficas III*. Lisboa, Plátano Edições Técnicas.
- SWANN, Alan (1992) (2.ª edição). *Bases del Diseño Grafico*. Barcelona, GG.
- Adobe
<http://www.adobe.com>
- <<http://foto.sapo.pt/p3>>
- <<http://www.columbia.edu/acis/dl/imagespec.html>>
- <<http://www.adires.com/~castleman/PixelPage.html>>

MÉTODOS DE AVALIAÇÃO:

- Avaliação contínua dos trabalhos desenvolvidos, nas aulas, ao longo do semestre.
- Trabalhos práticos: para exercitação prática e avaliação do software ministrado
- A classificação resultará da avaliação dos trabalhos de exercitação prática. Estarão aprovados todos os que obtiverem a nota mínima de 10 (dez) valores.
- Perde o direito à frequência o aluno que dê um número de faltas superior a 1/3 de aulas. 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.



(Dr. Rui Miguel Sardinha Proença - Eq. Assistente 2.º Triénio)