

Curso de Especialização Tecnológica Tecnologia e Programação de Sistemas de Informação

Disciplina: Ferramentas Multimédia

Local da Formação: Tomar

Ano Lectivo: 2009/2011

ECTS: 4,4

Nº de horas: 110

Formador(es): Paulo Madeira, Rui Gaio

Objectivos: Transmitir os conhecimentos necessários que permitam aos formandos construir ou integrar nas suas aplicações componentes multimédia. Dar a conhecer algumas das ferramentas disponíveis para a construção deste tipo de aplicações.

Conteúdo Programático

I. Adobe Illustrator CS3 (Paulo Madeira)

1. Introdução ao Illustrator;
2. Relevância do vectorial vs bitmap;
3. Ambiente de Trabalho; Organização e Personalização;
4. Perfis de documentos;
5. Modos de visualização;
6. Réguas, guias, grelhas;
7. Barras de ferramentas, menus e paletas;
8. Formas geométricas simples;
9. Blend;
10. Contorno;
11. Cor: preenchimento e contorno;
12. Paletas transform, align, brushes, appearance, links, pathfinder, character, paragraph;
13. Live trace e live paint;
14. Trabalhar com paths;
15. Ferramentas lápis, papel e caneta;
16. Curvas bezier;
17. Mesh;
18. Smooth e reshape;
19. Tesoura, faca e borracha;
20. Trabalhar com layers;
21. Modos de transparência;
22. Sombras, gradientes, padrões, estilos gráficos, símbolos;
23. Trabalhar com máscaras;
24. Texto;
25. Edição de texto;
26. Máscaras com texto;
27. Elaboração de gráficos;
28. Filtros e efeitos;
29. Perspectiva e 3D;
30. Optimizar documentos para impressão;
31. Formato PDF;
32. Optimizar documentos para a Web;
33. Pixel preview e slice tool.



II. Introdução ao Photoshop (Paulo Madeira)

1. Bitmap e objectos vectoriais;
2. Resolução de Imagens;
3. Perfis de cor;
4. Ambiente de trabalho; organização e personalização;
5. Utilização de grelhas, réguas e guias;
6. Modos de visualização;
7. Ferramentas e técnicas de selecção;
8. Redimensionar imagens;
9. Definir canvas size;
10. Transformação de imagens (escala, rotação, perspectiva, distorção, espelho);
11. Paletas de cor;
12. Cor: preenchimento e contorno;
13. Preenchimento background e foreground;
14. Colorir imagens preto e branco;
15. Modos de transparência;
16. Layers;
17. Histograma;
18. Ferramentas de edição, retoque e pintura de imagens;
19. Aplicar correcções em imagens (cor, contraste, nitidez, exposição, ...);
20. Máscaras e canais de cor;
21. O formato RAW;
22. Filtros e efeitos;
23. Smart objects e smart filters;
24. Liquify;
25. Vanishing point;
26. Correção de distorção de lente nas imagens;
27. Desenho vectorial;
28. Actions;
29. Preparação de imagens para Web e impressão.

III. Criação de elementos interface animados em Adobe Flash (Rui Gaio)

1. Ferramentas de desenho e edição vectorial do Flash;
2. Exploração das técnicas de animação de formas e objectos do Flash;
3. Desenvolvimento de uma aplicação integrável num sítio de Internet utilizando instâncias de símbolos gráficos, botões e movie clips, organizados por camadas;
4. Exploração das potencialidades de uma camada de interface animada;
5. Animação de textos, imagens, vídeos e gráficos em sincronia com efeitos sonoros e elementos musicais.

Método de Avaliação

- Avaliação Contínua, composta por um conjunto de trabalhos e projectos;
- Exame de Época Normal;
- Exame de Época de Recurso;
- Exame de Época Especial.

Referências Bibliográficas

- S. Horton, P. J. Lynch, "Guia de Estilo da Web", Gustavo Gilli, Barcelona, 2004;
- F. Minzi, "Flash CS3 Professional – Criando para além da Animação", Erica, S. Paulo, 2007;
- A. Gonçalves, "Flash CS3", Edições Centro-Atlântico, Famalicão, 2007;
- Aparentamentos produzidos pelos formadores.

