



**INSTITUTO POLITÉCNICO DE TOMAR  
ESCOLA SUPERIOR DE TECNOLOGIA DE TOMAR**

<b>CET:</b>	Tecnologias e Programação de Sistemas de Informação (TMR7)	<b>ANO LECTIVO:</b>	2013/2014
-------------	---	-------------------------	-----------

UNIDADE CURRICULAR:	ANO:	ECTS:	HORAS:	
			CONTACTO:	TOTAL:
Ferramentas Multimédia	1.º	5	110	125

<b>DOCENTES:</b>	Módulo I - Equiparado Assistente 2º Triénio, Rui Miguel Sardinha Proença
	Módulo II - Eq. Assistente 2.º Triénio Célia Maria Nunes Barreto
	Módulo III – Professor Adjunto Vasco Renato Marques Gestosa da Silva

## Módulo I – Introdução ao Adobe Illustrator

### OBJETIVOS E COMPETÊNCIAS A DESENVOLVER:

O aluno deve ser capaz de:

- 1) Caracterizar as categorias em que se divide a imagem digital;
- 2) Desenvolver o domínio de software específico.
- 3) 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;

JS  
CB  
R

- 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;
- *Patterns*. 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;

## BIBLIOGRAFIA:

- 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.
- 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 2014)

FULTON, Wayne. *A few scanning tips* <<http://www.scantips.com/>> (Setembro 2014)

Página Gráfica, <<http://www.paginagrafica.com/>> (Setembro 2014)

Portal das Artes Gráficas, <<http://www.portaldasartesgraficas.com/>> (Setembro 2014)

Prepressure Page, <<http://www.prepressure.com/>> (Setembro 2014)

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/dl/imagespec.html>> (Setembro 2014)

Layers magazine, <<http://layersmagazine.com/category/illustrator>> (Setembro 2014)

Vectortuts+, <<http://vector.tutsplus.com/>> (Setembro 2014)

### 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.



## Módulo II – Photoshop

### OBJETIVOS E COMPETÊNCIAS A DESENVOLVER:

O aluno deve ser capaz de:

- 1) Desenvolver capacidades no domínio de software específico de tratamento da imagem;
- 2) Otimizar imagens;
- 3) Tratar, retocar e corrigir imagens;
- 4) Selecionar e manipular imagens;
- 5) Restaurar imagens deterioradas.

### CONTEÚDOS PROGRAMÁTICOS:

#### 1 Os formatos de imagem para web

- Os formatos de compressão e distribuição da imagem na Internet

#### 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
- 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

Handwritten initials and signatures in blue ink, including 'JR', 'CB', and 'A'.

- 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:

1. Aulas teórico-práticas com exemplificação dos conteúdos programáticos.
2. Acompanhamento dos exercícios em avaliação contínua.

### 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

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.

Handwritten signature or initials in blue ink, possibly 'C.R.' or similar, located in the top right corner of the page.

## Módulo - III – 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%)

Vasco Silva - Professor Adjunto

(Nome+ Categoria)

Célia Barreto - Eq. Assit.  
2º Triénio

(Nome + categoria)

[Handwritten Signature]

(Nome + categoria)