

TeSP - Design Multimédia

Técnico Superior Profissional

Plano: Despacho (extrato) n.º 7186/2021 de 20/07/2021

Ficha da Unidade Curricular: Edição Vectorial

ECTS: 7; Horas - Totais: 189.0, Contacto e Tipologia, TP:60.0;

Ano | Semestre: 1 | S1

Tipo: Obrigatória; Interação: Presencial; Código: 617532

Área de educação e formação: Áudio-visuais e produção dos media

Docente Responsável

Rui Miguel Sardinha Proença

Assistente 2º Triénio

Docente(s)

Rui Miguel Sardinha Proença

Assistente 2º Triénio

Objetivos de Aprendizagem

- Conhecer as ferramentas e conceitos base nas áreas do processamento eletrónico de textos e do desenho vetorial.
- Desenvolver competências no domínio da aplicação específica de edição e realização imagens vetoriais.

Objetivos de Aprendizagem (detalhado)

- Conhecer as ferramentas e conceitos base nas áreas do processamento eletrónico de textos e do desenho vetorial.
- Conhecer e familiarizar-se com as ferramentas do programa operativo (desenho vetorial)
- Desenvolver competências no domínio da aplicação para a edição de texto
- Dominar o software específico de edição e realização imagens vetoriais.
- Desenvolver capacidades de preparação de originais para diferentes tipos de utilização.

Conteúdos Programáticos

1. Introdução à Informática.
2. Imagem digital; distinção entre imagens bitmap e vetorial.
3. Edição e elaboração de texto e imagens vetoriais (introdução ao software específico).
4. Modos, modelos e sistemas de cores.
5. Tipos de ficheiros.

Conteúdos Programáticos (detalhado)

1. Introdução à Informática.
 - 1.1 Noções de hardware e de software.
2. Imagem digital; distinção entre imagens bitmap e vetorial.
3. Edição e elaboração de imagens vetoriais (software específico).
 - 3.1. O ambiente de trabalho. Definição do documento.
 - 3.2. Introdução e familiarização com a caixa de ferramentas do programa operativo.
 - 3.3. Desenho por paths e formas pré-definidas - Criação e manipulação de paths.
 - 3.4. Transformação, distorção e fusão de objetos.
 - 3.5. Painéis
 - 3.6. Família de fontes, entrelinhamento, kerning e tracking.
 - 3.7. Criação e edição de padrões e estilos gráficos
4. Modos, modelos e sistemas de cores.
 - 4.1. Uso de cor e gradientes em software de desenho vetorial.
5. Tipos de ficheiros.
 - 5.1. Preparação de originais para diferentes tipos de utilização.

Metodologias de avaliação

Avaliação Contínua

Avaliação contínua incide sobre os trabalhos práticos realizados em aula: 95% e a assiduidade: 5%.

Estão dispensados de avaliação por exame os alunos com assiduidade superior a 2/3 (dois terços) das aulas e que tenham realizado os trabalhos práticos com nota igual ou superior a 10 (dez) valores.

Serão excluídos da avaliação por exame os alunos com assiduidade inferior a 2/3 (dois terços) das aulas.

Avaliação por Exame

A avaliação por exame constituirá de um exercício prático.

Software utilizado em aula

Adobe Illustrator

Estágio

Bibliografia recomendada

- ALVES, W. (2015). *Adobe Illustrator CC 2015 - Ferramentas e Técnicas para Desenho* . Érica. São Paulo
- WOOD, B. (2019). *Adobe Illustrator CC Classroom in a Book (2019 release)* . Pearson Education, Adobe Press. San Francisco: CA
- CHELIUS, C. e SCHWARTZ, R. (2018). *Learn Adobe Illustrator CC for Graphic Design and Illustration: Adobe Certified Associate Exam Preparation* . Pearson Education, Adobe Press. San Francisco: CA
- TALVANES, A. (2018). *Adobe Illustrator CC a arte de vetorizar* . Alta Books Editora. Rio de Janeiro

Coerência dos conteúdos programáticos com os objetivos

Na introdução à Informática e com as noções de hardware e de software dá-se a conhecer os principais dispositivos e aplicações informáticas (ferramentas) utilizadas na área gráfica (nas áreas do processamento eletrónico de textos e do desenho vetorial).

Com o conceito de Imagem digital e a distinção entre imagens bitmap e vetorial, introduz-se e dá-se início à ferramenta de desenho vetorial específica utilizada, através da edição e elaboração de imagens vetoriais.

Através da edição e elaboração de imagens vetoriais gradualmente mais complexas, obtêm-se o domínio desta aplicação utilizada para a edição de texto e para o desenho vetorial nas áreas do design gráfico, web design, multimédia, fotografia, videografia e outras diferentes áreas, com a caracterização dos diferentes modos, modelos e sistemas de cores e os formatos de ficheiro utilizados consoante a utilização a dar ao documento.

Metodologias de ensino

Apresentação dos conteúdos teóricos com recurso a meios audiovisuais.

Execução prática de exercícios propostos durante o semestre com acompanhamento teórico.

Criação, edição e preparação de documentos.

Coerência das metodologias de ensino com os objetivos

Os conteúdos são ministrados recorrendo a meios audiovisuais através da exposição, projeção e demonstração das ferramentas do software específico. Estes conteúdos apresentados e o acompanhamento prático em cada aula possibilitam alcançar os objetivos desta unidade curricular: habilitar os alunos para a elaboração prática dos exercícios propostos que exigem o domínio do software de desenho vetorial específico, para a criação, edição e preparação de documentos para os diferentes tipos de utilização quer design gráfico ou na tecnologia gráfica.

Língua de ensino

Português

Pré-requisitos

Programas Opcionais recomendados

Observações

Docente responsável
