

TeSP - Design Multimédia

Técnico Superior Profissional

Plano: Despacho n.º 2478/2024 de 07/03/2024

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

Fernanda Catarina Amaro Cavalheiro

Assistente Convidado

Docente(s)

Fernanda Catarina Amaro Cavalheiro

Assistente Convidado

Joana Fidélia Pombo Imaginário

Assistente Convidado

Objetivos de Aprendizagem

Objetivos de Aprendizagem (detalhado)

1. Conhecer as ferramentas e conceitos base do desenho vetorial.
2. Desenvolver competências no domínio da aplicação específica de edição e realização imagens vetoriais.
3. Desenvolver capacidades de preparação de originais para diferentes tipos de utilização.

Conteúdos Programáticos

1. Imagem digital; distinção entre imagens bitmap e vetorial.
2. Edição e elaboração de imagens vetoriais.
3. Modos, modelos e sistemas de cores.
4. Tipos de ficheiros.

Conteúdos Programáticos (detalhado)

1. Imagem digital; distinção entre imagens bitmap e vetorial.
2. Edição e elaboração de imagens vetoriais (software específico).
 - 2.1. O ambiente de trabalho. Definição do documento.
 - 2.2. Introdução e familiarização com a caixa de ferramentas do programa operativo.
 - 2.3. Desenho por paths e formas pré-definidas - Criação e manipulação de paths.
 - 2.4. Transformação, distorção e fusão de objetos.
 - 2.5. Família de fontes, entrelinhamento, kerning e tracking.
 - 2.6. Criação e edição de padrões e estilos gráficos
3. Modos, modelos e sistemas de cores.
 - 3.1. Uso de cor e gradientes em software de desenho vetorial.
4. Tipos de ficheiros.
 - 4.1. Preparação de originais para diferentes tipos de utilização.

Metodologias de avaliação

Avaliação contínua.

10 % Participação em aula.

40% Exercícios realizados ao longo do semestre.

50 % Projeto final da unidade curricular tendo em conta: os requisitos estabelecidos pelo docente, a qualidade e o rigor do trabalho apresentado.

O aluno terá de realizar todos os exercícios e o projecto final.

A não entrega no prazo estipulado acarreta uma penalização de 5% por exercício/projeto.

O aluno que tiverem média inferior a 10 será admitido a exame.

O aluno que não frequentar 2/3 das aulas TP fica excluído de exame.

Avaliação em Exame e Recurso:

40% Exercício realizados ao longo do semestre.

60 % Projeto final da unidade curricular

Software utilizado em aula

Adobe Illustrator

Estágio

Não Aplicável

Bibliografia recomendada

- ALVES, W. (2015). *Adobe Illustrator CC 2015 - Ferramentas e Técnicas para Desenho..* Érica. São Paulo
- 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

- WOOD, B. (2024). *Adobe Illustrator CC Classroom in a Book..* Pearson Education, Adobe Press. San Francisco: CA

Coerência dos conteúdos programáticos com os objetivos

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

1. Aulas teórico-práticas expositivas.
2. Realização prática de exercícios.

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.

Língua de ensino

Português

Pré-requisitos

Não Aplicável

Programas Opcionais recomendados

Não Aplicável

Observações

Objetivos de Desenvolvimento Sustentável:

- 4 - Garantir o acesso à educação inclusiva, de qualidade e equitativa, e promover oportunidades de aprendizagem ao longo da vida para todos;
 - 8 - Promover o crescimento económico inclusivo e sustentável, o emprego pleno e produtivo e o trabalho digno para todos;
 - 9 - Construir infraestruturas resilientes, promover a industrialização inclusiva e sustentável e fomentar a inovação;
-

Docente responsável
