

Sistemas de Informação e Multimédia

CIN13 **Ferramentas Multimédia I** **FM-I**

José Joaquim Moreira

FM-I - Programa

Ciclo	Código	Unidade Curricular									
1º	CIN13	Ferramentas Multimédia I									
ECTS	Horas de Trabalho	Horas de Contacto									Regime
		Total	T	TP	PL	TC	S	E	OT	O	
5	125	45	20	15					10	Obrigatória	
Nota: T - Teóricas TP - Teórico-Prático PL - Prático e Laboratorial TC - Trabalho de Campo S - Seminário E - Estágio OT - Orientação Tutorial O - Outro											
Área científica					Pré-requisitos (unidades curriculares)						
Ciências Informáticas											
Português	Inglês	Docente(s)									
X		José Joaquim Magalhães Moreira									



2008 / 2009

FM-I - Programa

Objectivos

Como se trata da primeira unidade curricular directamente ligada ao universo de multimédia, pretende-se dar uma visão geral das técnicas e tecnologias envolvidas no desenvolvimento e distribuição de projectos multimédia.

Do ponto de vista prático, dominar algumas técnicas de criação e aquisição de elementos multimédia, designadamente os elementos estáticos: imagens raster e vectorial e dinâmicos através de animação raster.

Competências

Competências Gerais

- ✓ Compreender o Multimédia e as tecnologias interactivas
- ✓ Conhecer e aplicar as técnicas de criação de imagens raster
- ✓ Conhecer e aplicar as técnicas de criação de arte vectorial
- ✓ Conhecer as potencialidades de programas de software de tratamento de imagem raster e vectorial

Competências Específicas

- ✓ Produção de elementos gráficos
- ✓ Aquisição e tratamento de elementos multimédia
- ✓ Criação de Layouts, Banners
- ✓ Manipulação de imagens raster
- ✓ Criação de arte vectorial
- ✓ Animação raster

JJM

3

FM-I - Programa

Programa resumido

Introdução ao Multimédia
Projecto Multimédia
Elementos de media
Imagens raster
Gráficos vectoriais
Programas de tratamento de imagens
Programas de desenho vectorial – arte vectorial
Programas de tratamento de imagens para a Web

Programa – 1 / 4

Introdução ao Multimédia
 Conceitos e definição
 Informação multimédia
 Características dos sistemas multimédia
 Aplicações multimédia Interactivas

Projecto Multimédia
 Análise e planeamento
 Design
 Produção
 Teste e avaliação

JJM

4

Programa – 2 / 4

Fundamentos de Design
Breve história do Design
Conceitos de Design
Componentes gráficos de um computador
Formas básicas em design gráfico:
Ponto; Linha; Contorno; Quadrado; Rectângulo; Circulo
Design equilibrado
Proporções; Escala; Contraste
Elementos de media
Tipos de Media Estáticos
Texto
Gráficos vectoriais
Imagens bitmap / raster
Tipos de Media Dinâmicos
Video
Animação
Áudio digital
Música sintetizada
Fala

Programa – 3 / 4

Imagens raster
Representação bitmap
Modelos de cor: profundidade, canais e resolução
Compressão
Operações de imagem
Animação de imagem raster
Gráficos vectoriais
Representação gráfica
Curva de bézier
Modelos gráficos
Operações gráficas
Programas de tratamento de imagens
Adobe Photoshop
GIMP – open source
Conceito de Camadas
Operações com camadas
Ferramentas seleccionar
Efeitos e estilos
Filtros
Ferramentas de correcção de imagens
Animação (Gifs)
Banners
Botões
Menus
Mapa de imagens

FM-I - Programa

Programa – 4 / 4

Programas de tratamento de imagens para a Web
Adobe Fireworks
Desenho de páginas Web
Animação (Gifs)

Programas de desenho vectorial – arte vectorial
Adobe Illustrator
Microsoft Expression Design
Inkscape – open source
Área de trabalho
Menus
Opções
Paineis
Caixa de ferramentas
Exemplos artwork (arte vectorial)
Desenho vectorial
3D

JJM

7

FM-I - Avaliação

Avaliação

a) Avaliação Curricular

Teste de Avaliação Global (TAG)

Prova presencial de avaliação individual escrita e/ou prática e/ou

oral no final do(s) semestre(s).

Avaliação Distribuída (AD)

Elementos de Avaliação	Data/Prazo	Peso	Nota mínima
Trabalhos práticos (Aula + Casa)	Janeiro 2009	10%	-
Trabalho prático	Janeiro 2009	40%	10
Teste	À data do(s) TAG	50%	10

b) Avaliação Final

Todos os alunos terão direito a um exame final a realizar numa época de avaliação.

JJM

8