

Ambientes Gráficos Digitais

• 6 ECTS

• 1.º Ano, 1.º Semestre

| Área Científica

213 – Audiovisuais e Produção dos *Media*

| Objetivos de Aprendizagem

Esta UC visa dotar os alunos de conhecimentos e competências estéticas e projetuais no domínio da criação e edição de conteúdos gráficos, tais como identidades, desenho técnico, ilustrações, *layouts* para impressão e publicação na *Web*.

No final da presente UC os alunos devem ser capazes de:

- Compreender a diferença entre os tipos de imagens digitais
- Perceber os conceitos básicos para a utilização das ferramentas de criação e edição de conteúdos visuais em formato vetorial e de composição
- Organizar e estruturar o ficheiro da ilustração
- Desenvolver ilustrações vetoriais
- Dominar os procedimentos e as técnicas de preparação de trabalhos para produção gráfica
- Compreender e aplicar as regras de paginação e de produção gráfica
- Desenvolver trabalhos de design editorial e paginação
- Saber adequar a aplicação às necessidades de um projeto de edição de conteúdos visuais com exigências criativas e estéticas
- Desenvolver conteúdos digitais de acordo com o *briefing* pedido

| Conteúdos Programáticos

1. Conceito de imagem de *bitmap* e de imagem vetorial
2. Imagem Vetorial
 - 2.1. Imagens Vetoriais
 - 2.2. Organização da Interface
 - 2.3. Documentos e áreas de trabalho
 - 2.4. Técnicas de seleção e transformação de objetos
 - 2.5. Escolha e aplicação de Cor e Padrões
 - 2.6. *Fill* e *Stroke*
 - 2.7. *Paths*

- 2.8. Criação de formas
- 2.9. Alinhamentos e combinações de objetos
- 2.10. Texto
- 2.11. Painel *Appearance*
- 2.12. *Layers*, Máscaras e Grupos
- 2.13. Símbolos
- 2.14. *Brushes*, *Graphic Styles* e Efeitos
- 2.15. Desenho em Perspetiva
- 2.16. *Live Paint*, *Live Trace* e Recolor
- 2.17. Impressão, Gravação e Exportação
- 3. Paginação
 - 3.1. Introdução e Organização da Interface
 - 3.2. Documentos e áreas de trabalho
 - 3.3. Gestão das páginas
 - 3.4. Texto e estilos
 - 3.5. Pesquisas e Alterações
 - 3.6. Imagens
 - 3.7. Formatação e transformação de objetos
 - 3.8. Cor e Efeitos
 - 3.9. Desenho de objetos e *Paths*
 - 3.10. *Layers*
 - 3.11. Tabelas
 - 3.12. Automatismos
 - 3.13. Impressão, Guardar e Exportação

| Metodologia de Ensino

As metodologias articulam-se entre duas componentes, Teórico-prática e Prática Laboratorial, onde são lecionados e aplicados os conhecimentos de introdução à programação, recorrendo a métodos:

1. expositivos, na apresentação dos conceitos;
2. demonstrativos, na demonstração dos conceitos através de exemplos;
3. participativos, na resolução de problemas, tendo como referência os exemplos;
4. programados, na utilização de guiões de exercícios a resolver pelos estudantes de forma autónoma em aula;
5. por pesquisa, no desenvolvimento em grupo do projeto.