



INSTITUTO POLITÉCNICO DE TOMAR
ESCOLA SUPERIOR DE TECNOLOGIA DE TOMAR

CURSO	Design e Tecnologia das Artes Gráficas	ANO LETIVO	2013/2014
--------------	--	-------------------	-----------

UNIDADE CURRICULAR	ANO	SEM	ECTS	HORAS TOTAIS	HORAS CONTATO
Edição Electrónica	1.º	1.º	5,5	145	TP:60; OT:4

DOCENTE	Eq. Assistente 2.º Triénio Rui Miguel Sardinha Proença
----------------	--

OBJETIVOS E COMPETÊNCIAS A DESENVOLVER:

- Através desta componente, pretende-se desenvolver o domínio de software específico para aplicação na área gráfica das edições e do design gráfico-publicitário, mediante a exercitação prática através da elaboração de exemplos com o desenvolvimento da criatividade e de estímulos em busca da aquisição do domínio e de total familiaridade com as ferramentas disponíveis;
- Caracterizar as categorias em que se divide a imagem digital;
- Adquirir conhecimentos e competências no domínio da imagem digital;
- Conhecer os principais tipos de hardware e software existentes;
- Adquirir conhecimentos e compreender o modo de funcionamento do software específico utilizado;
- Perceber os factores que caracterizam a imagem digital;
- Distinguir e compreender as diferentes características entre os vários modelos e sistemas de cor existentes;
- Compreender e seleccionar os formatos de imagem mais adequados consoante o tipo de utilização a que se destinam;
- Promover a compreensão dos termos técnicos mais importantes associados à imagem digital.

CONTEÚDOS PROGRAMÁTICOS:

- Introdução à Informática
- Noções de hardware e de software
- O domínio dos programas gráficos para a produção
- 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. Definição do documento



- Introdução e familiarização com a caixa de ferramentas do programa operativo. Paletas e criação de página de desenho (*artboard*).
- A 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
- Transformação e distorção de objectos - Escala, rotação, perspectiva e fusão de objectos.
- Uso de cor e gradientes - Modelos e sistemas de cor utilizados por este *software*
- Painéis
- Família de fontes, entrelinhamento, *kerning* e *tracking*.
- Associação e inclusão de ficheiros *bitmap*.
- Tipos de ficheiros
- Preparação de originais para diferentes tipos de impressão e de utilização.

MÉTODOS DE ENSINO

- Apresentação e exemplificação de conteúdos, através de exposição, projecção, demonstração e exercitação prática desses conteúdos.
- Pretende-se desenvolver, mediante a utilização de software específico, a execução prática individual de pequenos exercícios intermédios e um final, o domínio das técnicas empregues na produção e tratamento de textos ao nível de processamento electrónico (manipulação de texto e de imagens vectoriais).
- Criação, edição e preparação de documentos para impressão através de projectos de desenho vectorial.

BIBLIOGRAFIA:

- Adobe Creative Team. *Adobe Illustrator CS3: Classroom in a book: guia oficial de treinamento*. Porto Alegre, Bookman, 2008.
- 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 tipografia 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.
- DONDIS, D.A. (5.ª ed.). *La sintaxis de la imagen. Introducción al alfabeto visual*. Barcelona, GG, 1984.
- 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.



- JOHANSSON, Kaj; LUNDBERG, Peter; RYBERG, Robert (2004). *Manual de Producción Gráfica - Recetas*. Barcelona, GG.
- KIPPHAN, Helmut (ed.). *Handbook of Print Media; Technologies and Production Methods*. Berlim, Springer-Verlag, 2001.
- LÉLIS, Catarina. *Illustrator CS3 & CS4 - Curso Completo*. Lisboa, FCA - Editora de Informática, Lda., 2009.

DOCUMENTOS ELECTRÓNICOS

- Adobe, < <http://www.adobe.com/pt/> > (Setembro 2013)
- FULTON, Wayne. *A few scanning tips* <<http://www.scantips.com/>> (Setembro 2013)
- Página Gráfica, <<http://www.paginagrafica.com/>> (Setembro 2013)
- Portal das Artes Gráficas, <<http://www.portaldasartesgraficas.com>> (Setembro 2013)
- Prepressure Page, <<http://www.prepressure.com/>> (Setembro 2013)
- 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 2013)
- Layers magazine, <<http://layersmagazine.com/category/illustrator>> (Setembro 2013)
- Vectortuts+, <<http://vector.tutsplus.com/>> (Setembro 2013)

MÉTODOS DE AVALIAÇÃO:

Avaliação contínua

Avaliação contínua dos trabalhos de exercitação prática desenvolvidos durante as aulas ao longo do semestre e no domínio do software ministrado.

Estarão aprovados e dispensados da avaliação final em exame, os alunos que tenham realizado os exercícios práticos solicitados com nota igual ou superior a 10 (dez) valores

Perde o direito à avaliação final os alunos que dêem um número de faltas superior a 1/3 das aulas.

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.

Avaliação final

Só serão admitidos à avaliação final em exame, os alunos com assiduidade superior a 2/3 das aulas.

A avaliação final em exame constará de um exercício prático complexo, onde o aluno demonstrará o domínio do software ministrado.

(Dr. Rui Miguel Sardinha Proença – Eq. Assistente 2.º Triénio)



UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO DE JANEIRO
INSTITUTO DE FÍSICA
LABORATÓRIO DE FÍSICA EXPERIMENTAL
RUA MARQUÊS DE SÃO CARLOS, 90
CAMPUS DE MARACÁ, RIO DE JANEIRO, RJ, 21241-970

MÉTODOS DE AVALIAÇÃO

Este trabalho tem como objetivo avaliar o desempenho de um sistema de controle de temperatura em um forno elétrico. Para isso, foram realizados experimentos em diferentes condições de carga e de potência elétrica. Os resultados foram analisados em termos de estabilidade, precisão e tempo de resposta do sistema. Os dados obtidos foram comparados com os resultados teóricos esperados para um sistema de controle de primeira ordem. A análise dos resultados mostrou que o sistema apresenta um bom desempenho em termos de estabilidade e precisão, com um tempo de resposta adequado para as aplicações previstas.

MÉTODOS DE AVALIAÇÃO

Os métodos de avaliação utilizados neste trabalho foram baseados em técnicas de análise de sistemas de controle. Para a obtenção dos dados experimentais, foram utilizados um osciloscópio digital e um sistema de aquisição de dados. A análise dos resultados foi realizada utilizando-se técnicas de análise de frequência e de resposta em frequência. Os resultados obtidos foram comparados com os resultados teóricos esperados para um sistema de controle de primeira ordem. A análise dos resultados mostrou que o sistema apresenta um bom desempenho em termos de estabilidade e precisão, com um tempo de resposta adequado para as aplicações previstas.

Homologado em Reunião (n.º 11)
do CTC de 27.11.2013