

INSTITUTO POLITÉCNICO DE TOMAR
ESCOLA SUPERIOR DE TECNOLOGIA DE TOMAR
Departamento de Tecnologia e Artes Gráficas

CURSO	Design e Tecnologia das Artes Gráficas	ANO LECTIVO	2007/2008
--------------	--	--------------------	-----------

DISCIPLINA	ANO	SEM	ECTS	CARGA HORÁRIA
Multimédia II	4.º	2.º		TP: 4

DOCENTES	Prof. Adjunto João Manuel de Sousa Nunes Costa Rosa
-----------------	---

INTRODUÇÃO

O programa da cadeira de Multimédia 2 articula-se horizontalmente com os conteúdos e as práticas da cadeira de Multimédia 1 e verticalmente com as cadeiras de Multimédia 3 e de Opção (vertente de Design), da licenciatura em TAG.

FILOSOFIA DE ORGANIZAÇÃO

Tendo em conta o que se declarou anteriormente, o plano de estudos do bacharelato e da licenciatura do curso de TAG, bem como o desejável perfil de formação dos alunos no final do curso, a cadeira respeita a formação a nível intermédio, sendo esta de âmbito teórico prático.

OBJECTIVOS:

A cadeira de Multimédia 2:

- Aprofunda conhecimentos e práticas adquiridas em Multimédia 1
- Desenvolve aptidões para a criação de produtos multimédia dotados de interactividade
- Articula a criação com a utilização de métodos e de ferramentas específicas (*Director* e *Lingo*)
- Integra objectos e produtos desenvolvidos com outras ferramentas
- Prepara os alunos para a elaboração de projectos globais ao nível do 5.º Ano da licenciatura em TAG

OBJECTIVOS ESPECÍFICOS:

Ao nível do **conhecimento**:

- Contactar com software específico
- Conhecer o funcionamento de um programa de autor (*authoring tool*)
- Conhecer os menus e os submenus da ferramenta
- Conhecer técnicas básicas de animação
- Conhecer uma linguagem de programação específica, orientada para objectos

Ao nível da **compreensão**:

- Distinguir *stage*, *cast* e *score*
- Diferenciar a utilidade das ferramentas do *Director*
- Compreender a dinâmica do *Lingo*
- Distinguir tipos de *scripts*

Ao nível da **aplicação**:

- Manipular propriedades (do *movie*, *cast*, *stage*, *score*, etc)
- Operar com o *cast* e com *cast members*
- Utilizar o *control panel*
- Resolver problemas no espaço (*stage*)
- Resolver problemas no espaço (*score* e *sprites*)
- Utilizar técnicas básicas de animação
- Manipular características de actores (opacidade, cor, *bits*, etc)
- Importar ficheiros
- Integrar *Flash* e *Photoshop*
- Simular acções a partir de imagens estáticas
- Executar *hootspots*, *loops* e *roolovers*
- Utilizar marcadores
- Integrar som e vídeo
- Aplicar o *Lingo* pré estabelecido
- Redigir *Lingo*
- Criar *Projectors*

Ao nível da **análise**:

- Identificar acções simples que alterem as características de actores
- Identificar processos que alterem o aspecto de *cast members*
- Deduzir os momentos mais adequados à utilização de técnicas controladas de manipulação das formas

Ao nível da **síntese**:

- Criar *storyboards*
- Relacionar a sintaxe e a pontuação cinematográficas com os recursos disponíveis no software
- Conceber *movies* não interactivos utilizando ferramentas do *Director* e ficheiros externos
- Desenvolver os *scripts* adequados aos projectos

Ao nível da **avaliação**:

- Executar opções
- Medir resultados (usabilidade)
- Decidir alterações
- Apresentar -criticamente- os projectos desenvolvidos

CONTEÚDOS PROGRAMÁTICOS:

- INTRODUÇÃO
 - Características do *Director*
 - A metáfora de base
 - Capacidades do programa

- Requisitos
 - O INTERFACE
 - Menus e submenus
 - Stage
 - Cast
 - Score
 - Ferramentas: paint tool e text tool
 - Outros recursos: control panel, behaviors, property inspector
 - MANIPULAÇÃO DE PROPRIEDADES
 - Gerais e dos movies
 - Do stage
 - Do cast
 - Do score e das sprites
 - Do control panel
 - UTILIZAÇÃO DOS RECURSOS
 - Tipos de casts e de cast members
 - Criação, importação e manipulação de cast members
 - Criação de actores com o paint e text tools
 - Criação de formas vectoriais e tridimensionais
 - Alteração de bits
 - Utilização de onion skin
 - MANIPULAÇÃO DE ACTORES NO SCORE
 - Frames, sprites e keyframes
 - Canais
 - Cor, opacidade, etc
 - Tamanho das sprites
 - Manipulações em sprites
 - Manipulação de membros nas sprites
 - RELAÇÃO ENTRE SCORE E STAGE
 - Relação entre membros no score e no stage
 - Manipulação de elementos no espaço: rodar, aumentar, diminuir, reposicionar, etc

 - Utilização de grelhas
 - Manipulação das propriedades dos cast members no stage e no score
 - TÉCNICAS BÁSICAS DE ANIMAÇÃO
 - Movimentação de actores, ocultação e redimensionamento
 - Real Time Recording
 - Step Recording
 - Space to Time
 - Cast to Time
 - Frame by Frame

- Film Loop
- Tweening
- Auto Distort
- Depth
- Circular
- Transições
- Fade, zoom e cut
- Variação do tempo de reprodução do filme

- INTERACTIVIDADE
 - Revisões relativas a interactividade e a navegação
 - Interactividade e navegação no Director
 - Paradigmas Lingo; componentes do script
 - Acesso ao Lingo: edição de behaviors e behavior library
 - Redacção de Lingo; scripts essenciais
 - Animações dotadas de interactividade
 - Roloers
 - Alteração de cursores
 - Utilização de marcadores
 - Hootspots
 - Exemplos de interactividade

- OUTROS RECURSOS
 - Utilização de som
 - Utilização de vídeo
 - Director e web sites
 - Shockwave
 - Movies dir. dentro de movie dir.

MÉTODO DE AVALIAÇÃO

ACESSO À FREQUÊNCIA

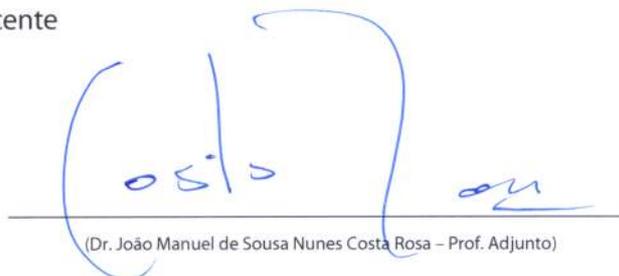
O acesso à frequência dos alunos está condicionado à apresentação dos exercícios/trabalhos, bem como a contactos regulares com o Docente da cadeira.

ACESSO A EXAME

A admissão a exame dos alunos pressupõe a sua presença na frequência e a exposição do trabalho efectuado, através de uma apresentação, nos moldes referidos neste programa.

BIBLIOGRAFIA

Apontamentos e sebenta a distribuir pelo Docente



(Dr. João Manuel de Sousa Nunes Costa Rosa – Prof. Adjunto)