
Ano Letivo 2018-19

Unidade Curricular TECNOLOGIA DA IMAGEM DIGITAL

Cursos ARTES VISUAIS (1.º ciclo)
Tronco comum

Unidade Orgânica Faculdade de Ciências Humanas e Sociais

Código da Unidade Curricular 14531128

Área Científica ARTES VISUAIS

Sigla

Línguas de Aprendizagem Português e Inglês

Modalidade de ensino Presencial

Docente Responsável Tiago Rodrigues Baptista

DOCENTE	TIPO DE AULA	TURMAS	TOTAL HORAS DE CONTACTO (*)
---------	--------------	--------	-----------------------------

* Para turmas lecionadas conjuntamente, apenas é contabilizada a carga horária de uma delas.

ANO	PERÍODO DE FUNCIONAMENTO*	HORAS DE CONTACTO	HORAS TOTAIS DE TRABALHO	ECTS
2º	S2	39PL; 5OT	140	5

* A-Anual; S-Semestral; Q-Quadrimestral; T-Trimestral

Precedências

Sem precedências

Conhecimentos Prévios recomendados

Conhecimentos básicos de utilização de friendly software.

Objetivos de aprendizagem (conhecimentos, aptidões e competências)

Adquirir conhecimentos e competências técnicas para a manipulação de gráficos vetoriais.

Compreender e explorar aspetos técnicos e expressivos decorrentes das tecnologias utilizadas.

Adquirir conhecimentos para a realização de trabalhos de cariz artístico baseados na utilização de imagens digitais.

Conteúdos programáticos

Ferramentas:

? Selecção

? Desenho

? Tipografia

? Pintura

? Corte

? Apresentação

Object

? Transformações

? Arrange

? Grupos

? Lock/unlock

? Hide/Show All

? Path

? Blend

? Clipping Mask

? Compound Mask

?

Type

? Fontes

? Corpo

? Texto apoiado em linhas

? Transformação de tipos em curvas.

View

? Régua

? Guias

? Grelhas

Window

? Alinhamento

? Cor

? Gradientes

? Camadas

? Pathfinder

? Linha

? Bibliotecas

Filtros

Extensões

Exportação de ficheiros

Metodologias de ensino (avaliação incluída)

Sendo uma disciplina de prática laboratorial, a metodologia de ensino é estruturada na prática continuada do trabalho com software específico, sendo faseada em exercícios. No final do semestre é pedido aos alunos um trabalho com base na tecnologia aprendida de carácter artístico. A avaliação é contínua, tal como o processo de aprendizagem e, assenta no contacto entre o aluno e o docente, bem como no trabalho realizado. A avaliação tem dois momentos, um intercala e outro final,, e consiste no visionamento e discussão de todos os exercícios realizados pelos alunos, ao longo do semestre e a apresentação oral dos mesmo. A avaliação final é feita perante um júri constituído por, pelo menos, dois docentes sendo um deles o docente da disciplina.

Bibliografia principal

BentkowskaKafel,

Anna ? Digital Art History (Intellect Books Computers

and the History of Art), Intellect Ltd,

2005

Chapman, Nigel e Chapman, Jenny ? Digital Multimedia, John Wiley & Sons, Ltd, 2004.

Lieser, Wolf ? Arte Digital, H.F. Ullman, 2009.

O'Rourke, Michael ? Principles of ThreeDimensional

Computer Animation (Modeling, Rendering, and Animating

with 3D Computer Graphics), W.W. Norton & Company, New York 2003.

Paul, Christiane ? Digital Art (World of Art), Thames & Hudson, 2003

Ribeiro, Nuno? Multimédia tecnologias interactivas, FCA, Lisboa, 2007.

Tribe, Mark ? New Media Art, Taschen, 2006

Wands, Bruce ? Art of the Digital Age, Thames & Hudson, 2007

Academic Year 2018-19

Course unit DIGITAL IMAGE TECHNOLOGY

Courses VISUAL ARTS (1st Cycle)
Tronco comum

Faculty / School Faculdade de Ciências Humanas e Sociais

Main Scientific Area ARTES VISUAIS

Acronym

Language of instruction Portuguese and English

Teaching/Learning modality Presential

Coordinating teacher Tiago Rodrigues Baptista

Teaching staff	Type	Classes	Hours (*)
----------------	------	---------	-----------

* For classes taught jointly, it is only accounted the workload of one.

Contact hours

T	TP	PL	TC	S	E	OT	O	Total
0	0	39	0	0	0	5	0	140

T - Theoretical; TP - Theoretical and practical ; PL - Practical and laboratorial; TC - Field Work; S - Seminar; E - Training; OT - Tutorial; O - Other

Pre-requisites

no pre-requisites

Prior knowledge and skills

Basic knowledge of friendly software use.

The students intended learning outcomes (knowledge, skills and competences)

To acquire technical competence and knowledge for the manipulation of vectorial graphs.

To understand and explore technical and expression aspects resulting from the technologies put into practice.

To acquire knowledge for the completion of artistic work based on the use of digital images.

Syllabus

Gráficos Vetoriais

Tools

? Selection

? Drawing

? Typography

? Painting

? Cut

? Presentation

Object

? Transformations

? Arrange

? Groups

? Lock/unlock

? Hide/Show All

? Path

? Blend

? Clipping Mask

? Compound Mask

Type

? Fonts

? Body

? Linesupported

text

? Transforming types into curves

View

? Ruler

? Guidelines

? Grids

Window

? Alignment

? Color

? Gradients

? Layers

? Pathfinder-----

? Line

? Libraries

Filters

Extensions

File export

Teaching methodologies (including evaluation)

Being a laboratory practice discipline, the teaching methodology is structured in the continuous practice of working with specific software, being phased in exercises. At the end of the semester students are asked to work based on the technology learned of an artistic nature. Evaluation is continuous, as is the learning process, and is based on the contact between the student and the teacher, as well as the work done. The evaluation has two moments, one intercala and the other final, and consists of the visualization and discussion of all the exercises performed by the students, during the semester and the oral presentation of the same. The final evaluation is done before a jury constituted by at least two teachers, one of them being the teacher of the discipline.

Main Bibliography

BentkowskaKafel,

Anna ? Digital Art History (Intellect Books Computers

and the History of Art), Intellect Ltd,

2005

Chapman, Nigel e Chapman, Jenny ? Digital Multimedia, John Wiley & Sons, Ltd, 2004.

Lieser, Wolf ? Arte Digital, H.F. Ullman, 2009.

O'Rourke, Michael ? Principles of ThreeDimensional

Computer Animation (Modeling, Rendering, and Animating

with 3D Computer Graphics), W.W. Norton & Company, New York 2003.

Paul, Christiane ? Digital Art (World of Art), Thames & Hudson, 2003

Ribeiro, Nuno? Multimédia tecnologias interactivas, FCA, Lisboa, 2007.

Tribe, Mark ? New Media Art, Taschen, 2006

Wands, Bruce ? Art of the Digital Age, Thames & Hudson, 2007