

**Curso Profissional de Multimédia**

**Planificação Anual**

**ano lectivo 2011 / 12**

**Disciplina - Técnicas de multimédia Professor – Carlos Azevedo**

**turma 10ºK**

	Módulo 1	Módulo 2	Módulo 3	Módulo 5
<b>Número de aulas</b>	34 aulas	26 aulas	26 aulas	18 aulas
<b>Unidades Lectivas</b>	<p><b>Edição Bitmap</b></p> <p>Utilizar o software adequado para a edição e tratamento de imagem.</p> <p>Utilizar camadas.</p> <p>Aplicar filtros e efeitos.</p> <p>Utilizar as ferramentas de texto.</p> <p>Utilizar filtros e máscaras.</p> <p>Salvar e exportar imagens.</p> <p>Imprimir correctamente um documento.</p> <p>Utilizar correctamente o scanner de superfície plana.</p>	<p><b>Edição Vectorial</b></p> <p>Utilizar a nomenclatura referente ao desenho assistido por computador.</p> <p>Criar e reproduzir desenhos no computador.</p> <p>Compreender os princípios da imagem vectorial.</p> <p>Compreender as diferenças entre vector e <i>bitmap</i>.</p> <p>Criar imagens vectoriais a partir de <i>bitmaps</i>.</p> <p>Criar composições gráficas partindo de linhas, formas e objectos.</p> <p>Aplicar efeitos especiais.</p> <p>Utilizar as ferramentas de texto.</p> <p>Salvar e exportar imagens.</p> <p>Imprimir correctamente um documento.</p>	<p><b>Animação 2D</b></p> <p>Tomar conhecimento e criar imagens gráficas animadas.</p> <p>Utilizar <i>layers</i> e imagens.</p> <p>Operar com o <i>software</i> de animação 2D.</p> <p>Utilizar a nomenclatura referente à animação 2D.</p> <p>Publicar as animações na <i>web</i>.</p>	<p><b>Edição de Som</b></p> <p>Adquirir conhecimentos quanto às principais características do som.</p> <p>Distinguir o formato analógico e digital.</p> <p>Tomar conhecimento das principais características de uma placa de som.</p> <p>Ser capaz de escolher uma placa de som adequada à tarefa a desenvolver.</p> <p>Compreender a taxa de amostragem e a forma como ela influencia a qualidade do som.</p> <p>Compreender a profundidade (<i>bit-depth</i>) e a forma como ela influencia a qualidade do som.</p> <p>Perceber a importância e o impacto que o áudio pode ter num produto multimédia.</p> <p>Tomar conhecimento dos principais formatos e <i>codecs</i> de áudio.</p> <p>Perceber os factores que influenciam as características do som para os diversos suportes multimédia.</p> <p>Fazer aquisição de som.</p> <p>Dominar as principais ferramentas do <i>software</i> de edição de som.</p> <p>Remover ruído de um ficheiro áudio.</p> <p>Fazer edição <i>multitrack</i>.</p>
<b>Avaliação</b>	<p>Postura perante o trabalho e a comunidade.</p> <p>Desempenho no desenvolvimento dos trabalhos práticos.</p> <p>Trabalhos práticos.</p>	<p>Postura perante o trabalho e a comunidade.</p> <p>Desempenho no desenvolvimento dos trabalhos práticos.</p> <p>Trabalhos práticos.</p>	<p>Postura perante o trabalho e a comunidade.</p> <p>Desempenho no desenvolvimento dos trabalhos práticos.</p> <p>Trabalhos práticos.</p>	<p>Postura perante o trabalho e a comunidade.</p> <p>Desempenho no desenvolvimento dos trabalhos práticos.</p> <p>Trabalhos práticos.</p>
<b>Início</b>	16 de Setembro	6 de Dezembro	27 de Fevereiro	18 de Maio
<b>Fim</b>	5 de Dezembro	24 de Fevereiro	15 de Maio	26 de Junho