



Ano letivo 2015 /2016

CURRÍCULO DA DISCIPLINA DE TÉCNICAS DE MULTIMÉDIA

Ano: 11º – Curso Profissional Técnico de Multimédia

MÓDULOS TEMÁTICOS	CALENDARIZAÇÃO
<p>Módulo 6 - Edição de Vídeo</p> <p>O mundo da edição de vídeo digital. Conhecimentos informáticos, base da edição digital. Tipos de ligação de vídeo e áudio digital Software de edição de vídeo digital. Manuseamento e noções de segurança no uso do material profissional.</p> <p>Módulo OP1- Pós Produção Vídeo</p> <p>Normas e conceitos de design para o suporte televisão Conceitos de compressão e otimização de vídeo. Importação de ficheiros vídeo. Interligação com um programa de edição de imagem (criação de grafismo). Planos. Luz. Camadas. Perspetiva. Animação. Coordenadas. Sincronismo sonoro. Títulos e inserção de caracteres. Máscaras. Composição geral.</p>	<p>1º Período</p>
<p>Módulo OP3 - Ferramentas de Autor III</p> <p>Conceitos de compressão e otimização de vídeo. Importação de ficheiros vídeo. Codificação de ficheiros áudio e vídeo para o formato MPEG2. Interligação com um programa de edição de imagem (criação de grafismo).</p>	<p>2º Período</p>

Estudo e conceção de um organograma, que demonstre a arquitetura de informação do produto.

Criação de menus e interface.

Criação de capítulos.

Criação de menus animados.

Transição entre menus.

Legendagem.

Gravação final do produto em suporte DVD.

Módulo OP2 - Animação 2D Avançada

Fundamentos do script:

Script assist.

Acções.

Associar acções.

Atribuir acções.

Colocar acções:

Adicionar acções à timeline.

Adicionar acções a botões.

Adicionar acções a movie clips.

Ações mais usadas:

Paragem da timeline.

Alterar a sequência de reprodução:

Nomes e frames.

Go-to.

Carregar conteúdos externos.

Utilizar behaviors.

Som e vídeo:

Considerações.

Importar sons.

Propriedades do som.

Adicionar som na timeline.

Efeitos.

Controlar som com behaviors.

Carregar um som.

Incorporar vídeo.

Importação e compressão.

Uso de componentes FLV.

Módulo OP4 - Produção de Conteúdos para dispositivos móveis

Noções gerais relativas ao meio *mobile*:

Principais plataformas de desenvolvimento.

Suportes – telemóveis e PDA.

Distribuição geográfica e suas particularidades em relação
à tecnologia escolhida.

Noções de *design* aplicadas ao meio:

Usabilidade; estudo da interface.

Texto; estudo da tipografia a usar.

Gráficos e cor; formatos compatíveis; otimização de
imagem.

Som; formatos compatíveis.

Programação básica em linguagem *script*.

Aplicações finais:

Animação.

Vídeo.

Toques polifónicos.

Exportação e testes.

3º Período

O professor: Ana Figueiredo