

Curso Profissional

## ÁREA DISCIPLINAR DE INFORMÁTICA E ELETRÓNICA

### Planificação Anual – 2017/2018

CURSO: PROFISSIONAL TÉCNICO DE MULTIMÉDIA

DISCIPLINA: TÉCNICAS DE MULTIMÉDIA (TM)

ANO: 11.º TURMA: J

	1º Período				2º Período			3º Período			
	Set	Out	Nov	Dez	Jan	Fev	Mar	Abr	Mai	Jun	
Aulas 2ª	2*3	5*3	0*3	0*3	4*3	3*3	3*3	4*3	4*3	2*3+1	
Aulas 3ª	2*2	5*2	0*2	0*2	4*2	3*2	3*2	3*2	4*2	3*2	
Aulas 5ª	3*2	3*2	0*2	0*2	4*2	4*2	4*2	4*2	4*2	3*2	
Total	16	31	0	0	28	23	23	26	28	19	194
Módulos	1/2				2/3			3/4			

<b>Módulo 5 - Edição de Som – 25,5 Horas</b>		<b>34</b>
<b>Temas / Conteúdos</b>		<b>Aulas (45 min.)</b>
<b>Conceitos analógico/digital:</b>		
Diferenças.		
Vantagens/desvantagens.		2
Tecnologias.		2
O áudio digital:		
Formatos e codecs. (Ex.: wav, mp3, mpc etc.).		
<b>Software:</b>		2
<b>Ambiente de trabalho:</b>		
Personalização do ambiente de trabalho.		4
Personalizações predefinidas.		2
<b>Criação de um projecto:</b>		
Diversos tipos de projectos.		2
Diversos parâmetros de um projecto.		2
<b>Aquisição e digitalização de som:</b>		
Parâmetros de aquisição e digitalização de áudio.		4

Curso Profissional

## ÁREA DISCIPLINAR DE INFORMÁTICA E ELETRÓNICA

<b>Edição básica:</b>	
Copiar, cortar e colar.	2
Trabalhar com markers.	2
Inserir silêncio.	
Análise de amplitude, frequência e fase.	4
<b>Efeitos:</b>	
Filtros e equalização.	2
Chorus, flanger e phaser.	
Reverb.	2
Pitch.	
Multipista.	
Definições básicas do surround.	2
Exportação e optimização	

<b>Módulo 6 - Edição de Vídeo- 28,5 Horas</b>		<b>38</b>
<b>Temas / Conteúdos</b>	<b>Aulas (45 min.)</b>	
O mundo da edição de vídeo digital.	6	
Os conhecimentos informáticos, base da edição digital.	8	
Os diversos tipos de ligação de vídeo e áudio digital e as placas dedicadas.	10	
Programas (softwares dedicados) de edição de vídeo digital.	8	
Manuseamento e noções de segurança no uso do material profissional	6	
<b>Nota:</b> Foram reservadas aulas para testes e Projeto		

Curso Profissional

## ÁREA DISCIPLINAR DE INFORMÁTICA E ELETRÓNICA

<b>Módulo 7 – Edição 3D – 58,5 Horas</b>		<b>78</b>
<b>Temas / Conteúdos</b>	<b>Aulas (45 min.)</b>	
Edição de modelos básicos.	4	
Modificadores básicos.	4	
FFD 4x4x4.	2	
Twist.	2	
Taper.	2	
Edição de modelos “orgânicos” usando polys e meshes.	6	
Modificadores de modulação.	2	
Symmetry.	2	
Meshsmooth.	2	
Turbosmooth.	2	
Os diversos tipos de texturas.	4	
Os modificadores de texturas.	2	
UVW MAP.	4	
Unwrap UVW.	2	
Introdução aos conceitos básicos de animação 3D.	8	
Keyframes.	6	
Modificadores de animação.	6	
Morpher.	2	
Melt.	2	
Animação de objectos.	16	

**Nota:** Foram reservadas aulas para testes e Projeto

Curso Profissional

## ÁREA DISCIPLINAR DE INFORMÁTICA E ELETRÓNICA

<b>Módulo 8 - Ferramentas de Autor I – 33 Horas</b>		<b>44</b>
<b>Temas / Conteúdos</b>	<b>Aulas (45 min.)</b>	
<b>Elementos básicos de diretor:</b>  Configuração do stage. Introdução os cast e o stage. Controlo do score.	4	
<b>Importação de elementos:</b>  Keyframes. Tweening. Cast to time. Criação de film loop. Space to time. Áudio.	8	
<b>Introdução de vídeo digital.</b>  Diferentes formatos de vídeo.	2	
<b>Introdução de pausas e paletas de cores:</b>  O canal "tempo". O canal "paleta de cores".	2	
<b>Acções:</b>  Navegação. Wait. Sound. Frame. Sprite. Cursor.	6	
<b>Animação e controlo:</b>  Fade in/out. Rotação. Rollover cursor change. Movimentos de rato ou ao redor de outros elementos. Criação de tooltips. Ferramentas de desenho.	6	

Curso Profissional

## ÁREA DISCIPLINAR DE INFORMÁTICA E ELETRÓNICA

### Criação de um projeto final:

- Criação de ficheiros shockwave e HTML.
- Criação de projetos auto-executáveis.
- Criação de projetos híbridos Mac e PC.

16

**Nota:** Foram reservadas aulas para testes e Projeto