



### PROGRAMA DE DISCIPLINA

disciplina: **EDITORAÇÃO E IMAGEM DIGITAL**

código: **ACG0073**

departamento responsável: CENOGRAFIA

carga horária: 60 HORAS (PRÁTICA) – 30 H. PRESENCIAIS + 30 H. EAD

número de créditos: 02 (DOIS)

pré-requisitos: NENHUM

#### EMENTA:

Introdução a conceitos básicos da utilização da computação gráfica para representação e apresentação digital do projeto cenográfico. Entendimento das diferenças entre os domínios analógico e digital. Utilização de softwares e aplicativos de computação gráfica 2D para criação e edição de imagens vetoriais e bitmap. Utilização de *softwares* e aplicativos de computação gráfica 2D para editoração. Intercâmbio de dados entre *softwares*. Campos de aplicação da computação gráfica.

#### OBJETIVOS DA DISCIPLINA:

Desenvolver no aluno a capacidade de se expressar através da linguagem da computação gráfica na criação e edição de imagens digitais. Transmitir um método de trabalho que propicie a melhor apreensão e incorporação deste instrumento para o desenvolvimento, a representação e a apresentação de projetos.

Otimizar o conhecimento para a legibilidade, compreensão e representação das etapas de desenvolvimento e apresentação de projeto.

#### METODOLOGIA:

Aulas expositivas com apresentação de material didático com conteúdo informativo, métodos e comandos dos aplicativos estudados. Estudo de convenções e normas da imagem digital e da editoração eletrônica. Aplicação, em sala de aula, de exercícios – aula práticas de desenho no computador.

#### CONTEÚDO PROGRAMÁTICO:

1. Diferenças entre a representação analógica e a representação digital. Formatos, atributos e amostragem da informação digital.
2. Passagens entre os domínios discreto e contínuo.
3. Introdução a conceitos básicos da computação gráfica vetorial [*software Adobe Illustrator*].
4. Introdução a conceitos básicos da computação gráfica matricial [*software Adobe Photoshop*].
5. Digitalização de imagens (scanner e fotografia digital).
6. Cores, texturas, efeitos de preenchimento, efeitos de perspectiva, sombras e pontos de iluminação.
7. Opacidade de imagens, tipos de transparências.
8. Utilização da editoração eletrônica aplicada à apresentação de projeto [*softwares Adobe InDesign e Adobe Acrobat*]. Trabalhando com Ferramentas Gráficas Básicas e Avançadas.
9. Trabalhando com a ferramenta texto. Atributos e Propriedades de texto. Seleção e aplicações de textos e imagens. Efeitos de texto.
10. Espelhamento de objetos. Trabalhando com sobreposições de objetos. Edições de objetos.
11. Propriedades de contorno e traçado.
12. Ferramenta Formas. Formas avançadas. Arredondamento de objetos. Montagem com Formas.

13. Deformação de linhas. Posicionamento de coordenadas. Trabalhando com Linhas-Guias.
14. Trabalhando com símbolos.
15. Conceitos básicos do Design gráfico e da tipografia digital.

**AVALIAÇÃO:**

A avaliação se dará pelo conjunto de exercícios desenvolvidos em sala de aula, além da aplicação de provas ou trabalhos.

**BIBLIOGRAFIA BÁSICA:**

COLLARD, Antônio Celso. *Projeto Gráfico, teoria e prática da diagramação*. São Paulo: Editorial, 1987.

HULBURT, Allen. *Layout, o design da página impressa*. São Paulo: Mosaico, 1980.

WILLIAMS, Robin. *Design para quem não é designer*. São Paulo: Ed. Callis, 1995.

KNYCHALA, Catarina Helena. *Editoração Técnica da Apresentação do Livro*. Brasília: Presença Editora, 1981.

BAMBOZZI, Lucas. A era do "ready-made" digital. In: MACIEL, Katia; PARENTE, Andre Parente (Orgs.) *Redes Sensoriais: Arte, Ciência, Tecnologia*. Rio de Janeiro: Contra Capa Livraria, 2003.

COUCHOT, Edmond. Da representação à Simulação: evolução das técnicas e das artes da figuração. In PARENTE, André (org). *Imagem Máquina. A era das tecnologias do virtual*. São Paulo, Ed. 34, 1993.

**BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTAR:**

professor responsável: LUIZ HENRIQUE DA SILVA E SÁ

assinatura do Coordenador: