



ESCOLA SECUNDÁRIA EÇA de QUEIRÓS

Curso Profissional Técnico de Multimédia

Ano lectivo 2009/2010

Design de Comunicação e Audiovisuais (T2) - Prof. Leonel Cunha
TESTE DE AVALIAÇÃO (Instrumento Base) - Módulo 3 Comunicação Visual
Duração: 180 min. Fevereiro de 2010

10^oM

GRUPO I

Verifica a veracidade das afirmações.

- 1- Um objecto com uma função principal bem definida não pode ter funções secundárias.
- 2- A textura, sendo a qualidade táctil das matérias, não existe na forma artificial.
- 3- A linha é, conceptualmente, o resultado de um conjunto de pontos em movimento num determinado campo visual.
- 4- O ponto é uma abstracção que usamos para comunicar.
- 5- As texturas, enquanto caracterizadoras das formas, são indispensáveis na comunicação visual.
- 6- Temos a sensação de cor, quando os corpos não reflectem em seu redor a luz, natural ou artificial, que incide sobre eles.
- 7- Na comunicação visual, os símbolos são sinais naturais apreendidos como informação útil.
- 8- Os esquemas convencionais impedem-nos de ver outras particularidades, de reflectir, desmontar e classificar aquilo que vemos.
- 9- A percepção visual é um acto estático. Vemos as coisas tal como elas são, independentemente da experiência e dos aspectos fisiológicos.
- 10- Os elementos estruturais da comunicação visual são: a cor, a dimensão, a forma e o campo visual.

GRUPO II

- 11- Para determinarmos o modo como a comunicação se realiza, devemos ter em consideração determinados conceitos como: sinal, índice, signo e símbolo.
Define símbolo.
- 12- Que níveis de linguagem podes referir numa comunicação visual?
- 13- Explica a lei do pregnância à luz da teoria da *Gestalt*.



14- Observa a imagem. Que lei da teoria da *Gestalt* podes referir? Justifica.

15- Comenta a afirmação: "A teoria da gestalt funda-se na ideia de que o todo é mais do que a simples soma de suas partes."

16- Comenta a afirmação: "As cores podem ser usadas para exprimir emoções, bem como, para as provocar."

GRUPO III

17- Realiza uma composição onde a linha esteja presente, ocupando toda a superfície do campo visual e seja elemento gerador, modelador e caracterizador da superfície.

A composição deve ser realizada nas dimensões: 1024 x 768 pixéis.

O fundo deve ser branco e as formas e preto, ou com vários tons de cinzento.

Podes usar várias tipologias de linhas.

Do conjunto deve resultar uma composição visualmente coerente, agradável e eficaz.

Guarda a composição nos formatos psd e jpg e com o nome: linha_oteunome.psd e linha_oteunome.jpg

18- Realiza uma composição dinâmica com o mínimo de elementos gráficos e o máximo efeito visual.

A composição deve ser realizada nas dimensões: 1024 x 768 pixéis.

O fundo deve ser branco e as formas e preto, ou com vários tons de cinzento.

Só podes usar elementos estruturais: pontos, linhas, texturas e valor lumínico. Estas podem produzir superfícies e modelações da superfície. Com estes elementos cria *brushes* e com variações de *Shape Dynamics* e *Scattering*, no painel *Brushes*, organiza os elementos no campo visual.

Cria e guarda três estudos da composição. Cria e guarda uma composição final, nos formatos psd e jpg e com o nome: comp_oteunome.psd e comp_oteunome-jpg.

Cotações

1...10	5 pontos cada
11...14	10 pontos cada
15, 16	20 pontos cada
17, 18	35 pontos cada