



**TeSP - Animação e Modelação 3D**

Técnico Superior Profissional

Plano: Aviso n.º 11775/2016 - 27/09/2016

**Ficha da Unidade Curricular: Efeitos Visuais**

ECTS: 5; Horas - Totais: 135.0, Contacto e Tipologia, TP:15.0; PL:45.0;

Ano | Semestre: 2 | S1

Tipo: Obrigatória; Interação: Presencial; Código: 624017

Área de educação e formação: Áudio-visuais e produção dos media

**Docente Responsável**

João Ricardo Mendes de Freitas Pereira

Assistente Convidado

**Docente(s)**

João Ricardo Mendes de Freitas Pereira

Assistente Convidado

**Objetivos de Aprendizagem**

No final da unidade curricular os alunos devem ser capazes de projetar uma animação, com recurso à manipulação gráfica e manipulação de imagens em movimento.

**Objetivos de Aprendizagem (detalhado)**

No final da unidade curricular os alunos devem ser capazes de aplicar técnicas na melhoria e enriquecimento de várias animações, com recurso à manipulação gráfica; inserção de conteúdos e alteração de imagens em movimento; estudos de casa e procura de soluções visuais.

**Conteúdos Programáticos**

1. Motion graphics
2. Criação e manipulação
3. Espaço 3D

**Conteúdos Programáticos (detalhado)**

1. Motion Graphics
  - a. Importação de ficheiros
  - b. Timeline/Layers
  - c. Propriedades de transformação
  - d. Keyframes

2. Criação e manipulação
  - a. Composições
  - b. Efeitos
  - c. Máscaras
  - d. Edição de texto

3. Espaço 3D
  - a. Câmaras
  - b. Movimento 3D

4. Manipulação vídeo
  - a. Tracking 2D
  - b. 3D Tracker
  - c. Rotoscopia

#### **Metodologias de avaliação**

Avaliação Contínua: Assiduidade (5%), participação (15%), tarefas propostas em aulas (80%)

Avaliação Periódica: Trabalho (100%).

Avaliação Final: Trabalho (100%).

#### **Software utilizado em aula**

Adobe After Effects, Adobe Photoshop

#### **Estágio**

#### **Bibliografia recomendada**

- Press, A. (2010). *Adobe After Effects CS5 Classroom in a Book* USA: Adobe Press
- Taylor, A. (2006). *Creative After Effects* UK: Focal Press

#### **Coerência dos conteúdos programáticos com os objetivos**

Para atingir o objetivo 1 são lecionados os conteúdos programáticos: Importação de ficheiros,

Timeline/Layers, Propriedades de transformação, Keyframes;

Para atingir o objetivo 2 são lecionados os conteúdos programáticos: Composições, Efeitos, Máscaras, Edição de texto;

Para atingir o objetivo 3 são lecionados os conteúdos programáticos: Câmaras, Movimento 3D;

Para atingir o objetivo 4 são lecionados os conteúdos programáticos: Tracking 2D, 3D Tracker, Rotoscopia;

### **Metodologias de ensino**

Aulas teórico-práticas expositivas onde se descrevem os conceitos fundamentais. Aulas práticas de resolução de casos práticos e aplicação dos conceitos a cenários de utilização real.

### **Coerência das metodologias de ensino com os objetivos**

Atendendo aos objetivos da unidade curricular considera-se adequado ministrar aulas teórico-práticas destinadas à exposição dos conceitos que constituem os conteúdos programáticos da UC e aulas práticas laboratoriais nas quais se procederá à realização de trabalhos práticos.

### **Língua de ensino**

Português

### **Pré-requisitos**

Não aplicável.

### **Programas Opcionais recomendados**

### **Observações**

---

Docente responsável

**João Ricardo  
Mendes de Freitas  
Pereira**

Assinado de forma digital  
por João Ricardo Mendes de  
Freitas Pereira  
Dados: 2020.02.11 15:19:15 Z



Assinado de forma  
digital por Helder  
Pestana  
Dados: 2020.03.13  
16:30:52 Z

