

### **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; Ramo: Tronco comum;

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

#### **Docente e horas de contacto**

João Ricardo Mendes de Freitas Pereira

Assistente Convidado, TP: 15; PL: 45;

#### **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 (85%)

Avaliação Periódica: Trabalho (100%). Excluídos os alunos com assiduidade inferior a 2/3, exceto a alunos com o estatuto Trabalhador/Estudante.

Avaliação Final: Trabalho (100%). Excluídos os alunos com assiduidade inferior a 2/3, exceto a alunos com o estatuto Trabalhador/Estudante.

#### Software utilizado em aula

Adobe After Effects, Adobe Photoshop

#### Estágio

#### Bibliografia recomendada

- Press, A. (2010). *Adobe After Effects CSS 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

Programas Opcionais recomendados

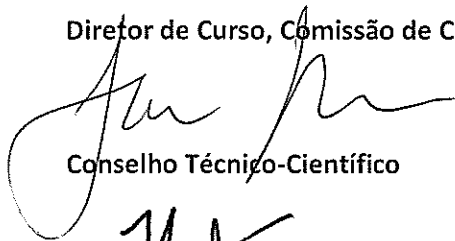
Observações

---

Docente Responsável



Diretor de Curso, Comissão de Curso



Conselho Técnico-Científico

