

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

Hélder da Corte Pestana

Professor Adjunto

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%).

Avaliação Final: Trabalho (100%).

Software utilizado em aula

Adobe After Effects, Adobe Photoshop

Estágio

N/A

Bibliografia recomendada

- Taylor, A. (2006). *Creative After Effects*. UK: Focal Press

- Press, A. (2010). *Adobe After Effects CS5 Classroom in a Book*. USA: Adobe 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

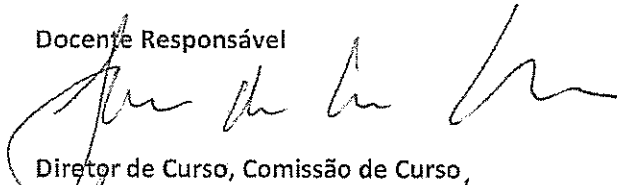
Não aplicável.

Programas Opcionais recomendados

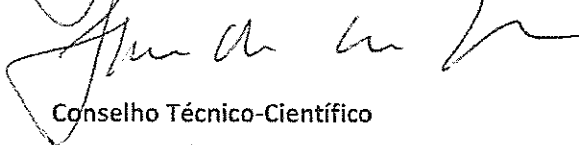
Não aplicável

Observações

Docente Responsável



Diretor de Curso, Comissão de Curso



Conselho Técnico-Científico

