

\* Escola Superior de Tecnologia de Abrantes

Ano letivo: 2021/2022

**TeSP - Animação e Modelação 3D e Jogos**

Técnico Superior Profissional

Plano: Despacho n.º 11283/2020 de 16/11/2020

**Ficha da Unidade Curricular: Desenho de Modelo e Estudo do Movimento**

ECTS: 5; Horas - Totais: 135.0, Contacto e Tipologia, T:15.0; TP:30.0;

Ano | Semestre: 1 | S1

Tipo: Obrigatória; Interação: Presencial; Código: 65433

Área de educação e formação: Belas-artes

**Docente Responsável**

Ana Rita de Sousa Gaspar Vieira

Professor Adjunto

**Docente(s)**

Ana Rita de Sousa Gaspar Vieira

Professor Adjunto

**Objetivos de Aprendizagem**

- a) Saber desenhar modelos adequando técnicas e materiais à sua representação.
- b) Adquirir domínio no uso de elementos gráficos do desenho e na representação do movimento.
- c) Obter conhecimentos básicos da anatomia, maior correção no desenho de modelos e seu mov. ampliando possibilidades criativas

**Objetivos de Aprendizagem (detalhado)**

- a) Saber desenhar modelos estáticos e em movimento, objetos e corpo humano adequando técnicas e materiais à sua representação.
- b) Dominar o uso dos elementos gráficos do desenho: ponto, linha e mancha, em articulação com a representação para criar sugestões de profundidade, texturas, materiais e movimento, contribuindo para melhorar as noções de modelação 3D;

c) Obter um conhecimento básico da anatomia do corpo humano, facilitando maior correção no desenho de figuras e na representação do seu movimento, permitindo o alargamento de possibilidades criativas no campo da animação e modelação 3D.

### **Conteúdos Programáticos**

- 1 - Os conceitos de modelo, desenho, visão e perceção visual;
- 2 - Representação de modelos estáticos e em movimento:
  - 2.1. Objetos;
  - 2.2. Figura humana;
- 3 - Conceitos básicos de anatomia: estrutura óssea e morfologia muscular do corpo humano.
- 4 - O Retrato como espaço para representar movimentos faciais e expressões.
- 5 - Argumento, desenvolvimento e produção.

### **Conteúdos Programáticos (detalhado)**

- 1 - A relação entre o modelo e a representação:
  - visão, percepção visual e representação;
  - o modelo, a cópia e a representação estática e dinâmica;
  - princípios do cinema de animação;
- 2 - Desenho de modelo:
  - sombras própria e projetada - a relação entre os volumes, a iluminação e o claro-escuro;
  - posicionamento da figura no campo da representação;
  - escala, proporções e os cânones clássicos;
  - texturas,
  - acentuações perspécticas - os "escorços",
  - registo rápido de figuras em movimento;
  - animação de modelos vivos e objetos;
  - desenho como linguagem visual: planos e raccord;
- 3 - Conceitos básicos de anatomia humana:
  - 3.1 - A estrutura óssea do corpo humano;
  - 3.2 - A morfologia muscular do corpo humano;
  - 3.3 - A cabeça e o rosto;
- 4 - O retrato como espaço para representar movimentos faciais e expressões.
- 5 - Argumento, desenvolvimento e produção: o conceito de projeto.

### **Metodologias de avaliação**

A avaliação é contínua, sendo baseada na apresentação/defesa dos exercícios teórico-práticos realizados nas aulas, nos quais são aplicados os conhecimentos adquiridos, que representam 70% da nota final do semestre.

Acrescem-lhes exercícios realizados em casa, que representam 20% da nota final e ainda a assiduidade e participação nas aulas, que representam 10% da nota final. Os alunos que, com estes itens obtenham avaliação acima de 10 valores (numa escala de 0 a 20) são dispensados de exame.

Os alunos que não assistam a mais de 1/3 das aulas serão excluídos por falta de elementos de

avaliação.

A avaliação em época de exame implica a referida presença e assiduidade nas aulas e a obrigatoriedade do aluno combinar previamente com a docente a apresentação/defesa dos itens/exercícios referidos para a época de Frequência .

### **Software utilizado em aula**

N.A.

### **Estágio**

N.A.

### **Bibliografia recomendada**

- Molina,, J. (2006). *Las Lecciones del Dibujo* . Edicions Cátedra. Madrid
- Gordon, L. (1987). *Desenho Anatómico* . Editorial Presença, LDA. Lisboa
- Rubins, D. (1976). *The Human Figure. An Anatomy for Artists* . Penguin Books. New York, USA
- Williams, R. (2009). *The animator's survival kit: expanded edition* . Faber and Faber. London

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

O programa cobre os diferentes objetivos e competências específicas que se pretendem proporcionar na

unidade curricular, de acordo com a correspondência seguinte:

- O Conteúdo programático 1 pretende concretizar o ponto (a) dos objetivos;
- O Conteúdo programático 2 pretende concretizar os pontos (b) e (c) dos objetivos;
- O Conteúdo programático 3 pretende concretizar os pontos (a), (b) e (c) dos objetivos;
- Os Conteúdo programático 4 e 5 pretendem concretizar os pontos (a), (b) e (c) dos objetivos.

### **Metodologias de ensino**

- Exposição teórica dos conceitos enunciados nos conteúdos da U.D.
- e
- Aquisição de conteúdos através da análise crítica de exemplos e da realização de exercícios teórico-práticos de aplicação desses mesmos conteúdos.

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

Os objetivos da U.C. são atingidos porque os alunos são estimulados à realização regular de exercícios teórico-práticos de pesquisa e a análise dos conteúdos abordados, assim como à participação em discussões críticas dos resultados obtidos nesses exercícios.

### **Língua de ensino**

Português

**Pré-requisitos**

N.A.

**Programas Opcionais recomendados**

N.A.

**Observações**

A U.C. contribui para responder aos seguintes ODS: 4 -Educação de qualidade, 5 - Igualdade de género e 16 - Paz, justiça e instituições eficazes.

---

**Docente responsável**

---