

* 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 percepção 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
