

TeSP - Animação e Modelação 3D e Jogos

Técnico Superior Profissional

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

Ficha da Unidade Curricular: Efeitos Visuais

ECTS: 6; Horas - Totais: 162.0, Contacto e Tipologia, T:15.0; TP:45.0;

Ano | Semestre: 2 | S1

Tipo: Obrigatória; Interação: Presencial; Código: 654315

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

Contribuir para a capacidade de os alunos projetar uma animação e projetos com recurso à manipulação gráfica e manipulação de imagens em movimento.

Desenvolver competências técnicas e de desenvolvimento de projetos com recurso a movimento no respetivo software.

Objetivos de Aprendizagem (detalhado)

No final da unidade curricular os alunos deverão ser capazes de aplicar técnicas na melhoria e enriquecimento de animações gráficas; inserção de conteúdos e alteração de imagens em movimento; estudos de caso e procura de soluções visuais em movimento.

Conteúdos Programáticos

1. Grafismo em Movimento
2. Criação e manipulação de animações gráficas
3. Manipulação de vídeo

4. Conteúdos 3D

Conteúdos Programáticos (detalhado)

Grafismo em Movimento

- 1.Grafismo Audiovisual. Análise de exemplos.
- 2.Introdução ao software After Effects.
- 3.Propriedades de layers. Keyframes.

Criação e manipulação de animações gráficas

- 4.Controlo de movimento.
- 5.Trim Paths.
- 6.Texto. Animadores.
- 7.Parenting.
- 8.Composições aninhadas. Pré-composição

Manipulação de vídeo

- 9.Máscaras. Rotoscopia.

Conteúdos 3D

- 10.Espaço 3D. Câmara, luz e sombra.
- 11.Tracker 2D.
- 12.Tracker 3D.

Metodologias de avaliação

Avaliação periódica por frequência: Frequência I (teórico-prática) (40%) + Frequência II (teórico-prática) (60%).

Participação obrigatória em todos os elementos de avaliação (nota mínima de 6 valores em cada um).

Requisitos de admissibilidade à frequência e ao exame:

- Mínimo de 70% de assiduidade às aulas (exceto trabalhadores estudantes);
- Mínimo de 80% na entrega dos exercícios propostos em aula;
- As presenças em aula e a resolução de exercícios não são classificados com nota nem contam para avaliação, constituem, no entanto, condição necessária para aprovação à UC por frequência e exame. O incumprimento de qualquer um destes itens impede o aluno de se submeter à frequência e ao exame.

Avaliação por Exame: Exame (teórico-prática) (100%)

Estão admitidos a exame os alunos com nota inferior a 10.

Software utilizado em aula

Adobe After Effects, Adobe Photoshop, Adobe Illustrator

Estágio

Bibliografia recomendada

- Brinkman, R. (2008). *The Art and Science of Digital Compositing* . Elsevier. USA
- Taylor, A. (2006). *Creative After Effects* . Focal Press. UK

Coerência dos conteúdos programáticos com os objetivos

Contribuir para a capacidade de os alunos projetar uma animação e projetos com recurso à manipulação gráfica e manipulação de imagens em movimento.

Grafismo em Movimento

- 1.Grafismo Audiovisual. Análise de exemplos.
- 2.Introdução ao software After Effects.
- 3.Propriedades de layers. Keyframes.

Criação e manipulação de animações gráficas

- 4.Controlo de movimento.
- 5.Trim Paths.
- 6.Texto. Animadores.
- 7.Parenting.
- 8.Composições aninhadas. Pré-composição

Manipulação de vídeo

- 9.Máscaras. Rotoscopia.

Conteúdos 3D

- 10.Espaço 3D. Câmara, luz e sombra.
- 11.Tracker 2D.
- 12.Tracker 3D.

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

Objetivos de Desenvolvimento Sustentável:

- 4 - Garantir o acesso à educação inclusiva, de qualidade e equitativa, e promover oportunidades de aprendizagem ao longo da vida para todos;
 - 8 - Promover o crescimento económico inclusivo e sustentável, o emprego pleno e produtivo e o trabalho digno para todos;
 - 10 - Reduzir as desigualdades no interior dos países e entre países;
-

Docente responsável
