

\* Escola Superior de Tecnologia de Abrantes

Ano letivo: 2022/2023

**TeSP - Som e Imagem**

Técnico Superior Profissional

Plano: Registo Alteração R/Cr 295.1/2015 de 10-08-2018

**Ficha da Unidade Curricular: Grafismo Audiovisual**

ECTS: 6; Horas - Totais: 162.0, Contacto e Tipologia, T:15.0; PL:45.0; OT:3.0;

Ano | Semestre: 1 | S2

Tipo: Obrigatória; Interação: b-learning; Código: 602831

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 projetarem 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)**

Ao concluir esta UC o alunos deverá ser capaz de:

1. aplicar técnicas na melhoria e enriquecimento de animações gráficas;
2. inserção de conteúdos e alteração de imagens em movimento;
3. desenvolvimento e procura de soluções visuais a aplicar em gráficos e imagens em movimento.

**Conteúdos Programáticos**

1. Grafismo Audiovisual

2. Criação e manipulação de animações gráficas
3. Manipulação de vídeo
4. Conteúdos 3D

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

1. Grafismo Audiovisual.
  - 1.1. Estado da Arte
  - 1.2. Análise de exemplos
2. Criação e manipulação de animações gráficas
  - 2.1. Softwares e ferramentas
  - 2.2. Animação de Texto
  - 2.3. Animação de formas
  - 2.4. Importação e animação de objetos externos
3. Manipulação de vídeo
  - 3.1. Efeitos
  - 3.2. Máscaras
  - 3.3. Rotoscopia
4. Conteúdos 3D
  - 4.1. Espaço 3D. Câmara, luz e sombra.
  - 4.2. 3D Tracker, integração de objetos
  - 4.3. Tracker 3D.

### **Metodologias de avaliação**

Avaliação por frequência:

O aluno poderá optar por uma avaliação em modo de a) gamificação ou pelo modo b) clássico (opção por defeito). A opção pelo modo de gamificação terá de ser comunicado por e-mail, até duas semanas após o início das aulas e não pode ser revertido.

Modo Clássico:

Frequência I (teórico-prática):50%

Frequência II (teórico-prática):50%

Modo Gamificação:

Frequência I:50%

Frequência II:50%

Os primeiros 25% dos alunos com aproveitamento a completar as missões (exercícios) recebem um cristal, até um máximo de 3. Os segundos 25% dos alunos com aproveitamento a completar as missões recebem uma estrela. 2 estrelas podem ser trocadas por 1 cristal. A conclusão de todas as missões equivale a 1 cristal. Cada cristal equivale a 5 pontos a aplicar na Frequência. 4 cristais equivalem à dispensa da frequência.

O aluno obtém aprovação à UC de acordo com o disposto nos Pontos 11 e 12, do Artigo 11º, do regulamento Académico do IPT.

Avaliação por Exame:

Exame (teórico-prático): 100%

O aluno obtém aprovação à UC de acordo com o disposto nos Pontos 11 e 12, do Artigo 11º, do regulamento Académico do IPT.

### **Software utilizado em aula**

Adobe After Effects

Adobe Photoshop

Adobe Illustrator

### **Estágio**

N/A

### **Bibliografia recomendada**

- Lanier, L. e , . (2015). *Compositing Visual Effects in After Effects* . 1, Focal Press. New York
- Perkins, C. e , . (2013). *The After Effects Illusionist* . 2, Focal Press. New York
- Dinur, E. (2017). *The Filmmaker's Guide to Visual Effects* . Routledge. New York

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

Para atingir o objetivo 1 são lecionados os conteúdos programáticos: Grafismo Audiovisual; Estado da Arte; Análise de exemplos

Para atingir o objetivo 2 são lecionados os conteúdos programáticos: Criação e manipulação de animações gráficas; Softwares e ferramentas; Animação de Texto; Animação de formas; Importação e animação de objetos externos

Para atingir o objetivo 3 são lecionados os conteúdos programáticos: Manipulação de vídeo; Efeitos; Máscaras; Rotoscopia

Para atingir o objetivo 4 são lecionados os conteúdos programáticos: Conteúdos 3D; Espaço 3D. Câmara, luz e sombra; 3D Tracker, integração de objetos; 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**

Computador pessoal

Acesso à internet

Auriculares

Inglês Nível B2

### **Programas Opcionais recomendados**

N/A

### **Observações**

Objetivos de Desenvolvimento Sustentável:

- 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;
- 13 - Adotar medidas urgentes para combater as alterações climáticas e os seus impactos;
- 17 - Reforçar os meios de implementação e revitalizar a parceria global para o desenvolvimento sustentável;

---

### **Docente responsável**

---