

**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:11.0; 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 por frequência:

O aluno poderá optar por uma avaliação em modo de a)clássico (opção por defeito) ou pelo modo b)gamificação. 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%

Este modo divide-se em duas etapas e contempla 5 missões em cada uma.

Etapa 1: até à primeira frequência; Etapa 2: depois da frequência I até à frequência II;

Os primeiros 25% dos alunos com nota superior a 15 a completar as missões (exercícios) recebem um cristal, até um máximo de 3. Os segundos 25% dos alunos com nota positiva a completar as missões recebem uma estrela. 2 estrelas equivalem a 1 cristal. A conclusão de todas as missões equivale a 1 cristal extra.

Cada cristal equivale a 5 pontos, num total de 20, a aplicar em cada Etapa. 4 cristais equivalem à dispensa da frequência da Etapa respetiva.

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**

### **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**

Para atingir o objetivo 1 são lecionados os conteúdos programáticos: Grafismo Audiovisual. Análise de exemplos. Introdução ao software After Effects. Propriedades de layers. Keyframes; Para atingir o objetivo 2 são lecionados os conteúdos programáticos: Controlo de movimento. Trim Paths. Texto. Animadores. Parenting. Composições aninhadas. Pré-composição; Para atingir o objetivo 3 são lecionados os conteúdos programáticos: Máscaras. Rotoscopia. Para atingir o objetivo 4 são lecionados os conteúdos programáticos: Espaço 3D. Câmara, luz e sombra. Tracker 2D. 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**

---