

* Escola Superior de Tecnologia de Abrantes

Ano letivo: 2023/2024

TeSP - Som e Imagem

Técnico Superior Profissional

Plano: Despacho n.º 427/2023 de 09/01/2023

Ficha da Unidade Curricular: Grafismo Audiovisual

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

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. Inserção de imagens em vídeo

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. Inserção de imagens em vídeo
 - 4.1. Motion Tracking
 - 4.2. 2D Tracking
 - 4.3. 3D Tracker

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 (teórico-prática):50%

Frequência II (teórico-prática):50%

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

Etapas: 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 3 pontos, e o cristal final 5, num total de 14, a aplicar em cada Etapa de avaliação.

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

(2013). *The After Effects Illusionist.. 2*, Focal Press. New York

(2015). *Compositing Visual Effects in After Effects.. 1*, Focal Press. New York

(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: Inserção de imagens em vídeo; Motion Tracking; 2D Tracking; 3D Tracker

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

Conhecimentos avançados de informática na ótica do utilizador
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
