

TeSP - Animação e Modelação 3D e Jogos

Técnico Superior Profissional

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

Ficha da Unidade Curricular: Pré-Produção

ECTS: 6; Horas - Totais: 162.0, Contacto e Tipologia, T:11.0; TP:45.0;

Ano | Semestre: 2 | S1

Tipo: Obrigatória; Interação: Presencial; Código: 654313

Área de educação e formação: Áudio-visuais e produção dos media

Docente Responsável

Miguel Dinis de Oliveira

Assistente Convidado

Docente(s)

Miguel Dinis de Oliveira

Assistente Convidado

Objetivos de Aprendizagem

Dotar os alunos de conhecimentos e ferramentas que permitam planificar, programar, organizar e refletir sobre os meios técnicos e artísticos que um projeto necessita e exige.

Objetivos de Aprendizagem (detalhado)

Ao concluir esta UC o alunos deverá ser capaz de:

1. Elaborar um Script
2. Construir um storyboard
3. Editar um animatic.

Conteúdos Programáticos

1. História e Personagem;
2. Script;
3. Storyboard;
4. Animatic.

Conteúdos Programáticos (detalhado)

1. História e Personagem:
 - 1.1. Desenvolvimento da narrativa e do personagem;
 - 1.2. Design de Personagem;
 - 1.3. Integração do personagem na narrativa;
2. Script:
 - 2.1. O que é um script;
 - 2.2. Produção de script;
 - 2.3. Regras e formatações;
3. Storyboard:
 - 3.1. O que é um storyboard;
 - 3.2. Regras de câmara e de cena;
 - 3.3. O que mostrar e como mostrar;
4. Animatic;
 - 4.1. Ferramentas e Software;
 - 4.2. Animação do storyboard;

Metodologias de avaliação

Avaliação Contínua:

- Personagem e Décor (10%)
- Script de animação (10%)
- Storyboard (20%)
- Animatic (20%)
- Relatório (40%)

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:

- Personagem e Décor (10%)
- Script de animação (10%)
- Storyboard (20%)
- Animatic (20%)
- Relatório (40%)

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

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 Photoshop, Adobe Premiere, Adobe After Effects, Editor de Texto

Estágio

Bibliografia recomendada

- Beane, A. (2012). *3D Animation Essentials*.. Wiley. USA
- Glebas, F. (2009). *Directing the Story*.. Focal Press. USA
- White, T. (2013). *How to Make Animated Films*.. Focal Press. USA
- Williams, R. (2009). *The Animator's Survival Kit*.. Faber and Faber. UK

Coerência dos conteúdos programáticos com os objetivos

Para atingir o objetivo 1 são lecionados os conteúdos programáticos: Desenvolvimento da narrativa e do personagem; Design de Personagem; Integração do personagem na narrativa;
Para atingir o objetivo 2 são lecionados os conteúdos programáticos: O que é um script; Produção de script; Regras e formatações;
Para atingir o objetivo 3 são lecionados os conteúdos programáticos: O que é um storyboard; Regras de câmara e de cena; O que mostrar e como mostrar;
Para atingir o objetivo 4 são lecionados os conteúdos programáticos: Ferramentas e Software; Animação do storyboard;

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
