Escola Superior de Tecnologia de Tomar **Ano letivo:** 2022/2023

TeSP - Design Multimédia
Técnico Superior Profissional
Plano: Despacho (extrato) n.º 7186/2021 de 20/07/2021

Ficha da Unidade Curricular: Animação Gráfica (motion graphics)
ECTS: 7; Horas - Totais: 189.0, Contacto e Tipologia, TP:60.0;
Ano | Semestre: 1 | S2
Tipo: Obrigatória; Interação: Presencial; Código: 617537
Área de educação e formação: Áudio-visuais e produção dos media

Docente Responsável
Júlio César Moita Jorge Ruivo da Silva
Professor Adjunto

Docente(s)
Júlio César Moita Jorge Ruivo da Silva
Professor Adjunto
Fernanda Catarina Amaro Cavalheiro
Assistente Convidado

Objetivos de Aprendizagem

Ao concluir esta unidade o aluno deverá obter conhecimentos dos conceitos e técnicas de animação 2D e 3D. Deverá conseguir realizar uma animação seguindo as regras fundamentais da animação, assim como conseguir optimizar técnicas de modelação e animação, dominando todo o processo criativo e técnico.

Objetivos de Aprendizagem (detalhado)

Ao concluir esta unidade o aluno deverá obter conhecimentos dos conceitos e técnicas de animação 3D. Deverá conseguir realizar uma animação seguindo as regras fundamentais da animação, assim como conseguir optimizar técnicas de modelação e animação, dominando todo o processo criativo e técnico.

Conteúdos Programáticos

1-Introdução à animação
2-Historia da Animação
3-Conceitos básicos de animação
4-Técnicas básicas de animação por computador
5-Técnicas avançadas de animação por computador
6-Técnicas de efeitos visuais
7-Técnicas de composição e renderização
8-Definição de conceito para animação
8- Aplicação de conceitos em software
9- Interligação de Software 2D e 3D
10-Realização do trabalho final

Conteúdos Programáticos (detalhado)

1-Introdução à animação
2-Historia da Animação
3-Conceitos básicos de animação
4-Técnicas básicas de animação por computador
5-Técnicas avançadas de animação por computador
6-Técnicas de efeitos visuais
7-Técnicas de composição e renderização
8-Definição de conceito para animação
8- Aplicação de conceitos em software
9- Interligação de Software 2D e 3D
10-Realização do trabalho final

Metodologias de avaliação

Época Normal:

50% pela participação em aula e exercícios práticos nas aulas
50% Trabalho final

O aluno será excluído de exame se:
Não cumprir o ponto 5 do artigoº8
Conforme o ponto 4 do artigoº8 do regulamento académico, o aluno que não frequentar 2/3 das aulas TP fica excluído de exame.

Exame e Recurso
100% Trabalho final

Software utilizado em aula

Cinema 4D

Adobe Premiere
Adobe After Effects

Estágio

não aplicavel

Bibliografia recomendada

- Jackson, C. (2014). *After Effects and Cinema 4D Lite: 3D Motion Graphics and Visual Effects Using CINEWARE* (Vol. 1).. Routledge. EUA
- Kerlow, I. (2003). *The art of 3D computer Animation and Effects* . 3Âª, Wiley. USA
- Parent, R. (2007). *Computer Animation, Second Edition: Algorithms and Techniques (The Morgan Kaufmann Series in Computer Graphics) (Hardcover)* . 2Âª, Morgan Kaufmann. USA
- Palamar, T. (2016). *Mastering Autodesk Maya 2016* . 1Âª, Sybex autodesk official press. USA
- Derakhshani, D. (2016). *introducing autodesk Maya 2016* . 1Âª, Sybex autodesk official press. USA

Coerência dos conteúdos programáticos com os objetivos

Os conteúdos programáticos adequa-se aos objectivos, dado que cada parte dos pontos apresentados representam as bases necessárias para se atingir os objectivos propostos, sendo que os conteúdos desde os ponto 1 até ao 7 são os conceitos base numa sequência lógica para que os alunos consigam adquirir as bases dos conceitos apresentados nos objectivos.

Metodologias de ensino

Aulas teórico-práticas onde se propõem a resolução de exercicios práticos em software adequado à disciplina

Coerência das metodologias de ensino com os objetivos

A transmissão de conceitos nas aulas teoricas permitem ao aluno a reflexão dos conceitos e técnicas, permitindo que os alunos as apliquem nas aulas práticas de Software.

Língua de ensino

Português

Pré-requisitos

não aplicavel

Programas Opcionais recomendados

não aplicavel

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;
5 - Alcançar a igualdade de género e empoderar todas as mulheres e raparigas;
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;
16 - Promover sociedades pacíficas e inclusivas para o desenvolvimento sustentável, proporcionar o acesso á justiça para todos e construir instituições eficazes, responsáveis e inclusivas a todos os níveis;

Docente responsável

Julio Silva Digitally signed by Julio Silva