

* Escola Superior de Tecnologia de Tomar

Ano letivo: 2022/2023

Design e Tecnologia das Artes Gráficas

Licenciatura, 1º Ciclo

Plano: Despacho nº 9182/2020 - 25/09/2020

Ficha da Unidade Curricular: Design Multimédia III

ECTS: 5; Horas - Totais: 137.0, Contacto e Tipologia, PL:60.0; O:4.0;

Ano | Semestre: 3 | S2

Tipo: Obrigatória; Interação: Presencial; Código: 964431

Área Científica: Design Multimédia

Docente Responsável

Júlio César Moita Jorge Ruivo da Silva

Professor Adjunto

Docente(s)

João Manuel de Sousa Nunes Costa Rosa

Professor Adjunto

Júlio César Moita Jorge Ruivo da Silva

Professor Adjunto

Objetivos de Aprendizagem

Pretende-se nesta UC que os alunos adquiram conhecimentos, de técnicas de animação, numa vertente mais direcionada para as técnicas grafismos animados permitir a adequação dos processos criativos gráficos, à animação nomeadamente aos grafismos animados (motion graphics).

Objetivos de Aprendizagem (detalhado)

A animação, nomeadamente o motion graphics (Animação gráfica), é um elemento cada vez mais utilizado como ferramenta de comunicação, nas diversas plataformas. Pretende-se com o conteúdo da UC, que os alunos adquiram conhecimentos, na concepção de conceitos de animação, desde o processo criativo, a concretização do mesmo graficamente, e a aplicação dos conceitos animados definidos, na criação de um conteúdo final.

Conteúdos Programáticos

1. História da Animação e conceitos básicos de animação
2. O conceito e criação de uma narrativa para animação
3. O software de animação (After Effects)
4. A criação de conteúdos em After Effects
5. Técnicas básicas de animação
6. Técnicas avançadas de animação
7. Técnicas de composição e renderização
8. Execução do projeto final

Conteúdos Programáticos (detalhado)

1. História da Animação e conceitos básicos de animação
 - a. História da animação
 - b. Técnicas de animação
 - c. Regras de animação
 - d. Técnicas digitais de animação
 - e. O motion Graphics (Animação gráfica)
 - f. A Animação em computador
 - g. A computação gráfica na animação
2. O conceito e criação de uma narrativa para animação
 - a. A ideia
 - b. A narrativa visual
 - c. O conceito consoante e o seu target (publico alvo e plataforma de distribuição)
 - d. Guião
 - e. O Storyboard
 - f. O processo criativo
3. O software de animação (After Effects)
 - a. Workflow do After Effects - As suas características a aplicabilidade
 - b. Criação da composição
 - c. A gestão de composições
 - d. As composições consoante a plataforma de distribuição do conteúdo (Aspect Ratio)
4. A criação de conteúdos em After Effects
 - a. Criação de Objetos em After Effects
 - b. Criação de shapes
 - c. Criação de texto no software
 - d. Importação do Photoshop
 - e. Importação do Illustrator
 - f. Conversão de ficheiros do ilustrator
 - g. Importação de Sequências
 - h. Utilização de Solid
5. Técnicas básicas de animação

- a. O software 2D de computação gráfica (After Effects)
 - b. As técnicas de animação – Keframes e a composição
 - c. Manipulação de Keyframes
 - d. Animação de shapes
 - e. Animação de texto
6. Técnicas avançadas de animação
- a. Keframes avançados e composição de composições
 - b. Efeitos nos shapes
 - c. Aplicação de efeitos de animação
 - d. Conversão para 3D (trabalhar na profundidade)
 - e. A iluminação
 - f. A camara virtual
 - g. O movimento de camara
 - h. A parentalidade (ligação entre objetos)
 - i. A animação gráfica através do áudio.
 - j. Utilização de Adjustment Layer
 - k. Utilização de Null objects
 - l. As expressões em After Effects
7. Técnicas de composição e renderização
- a. Aplicação de VFX (efeitos visuais)
 - b. O Chroma key
 - c. O canal Alpha e Matte
 - d. Aplicação de efeitos em composições
 - e. Composição através de importação e softwares 3D
 - f. A ligação com outros softwares (Premiere)
 - g. A exportação através do adobe média encoder
8. Execução do projeto final
- a. Aplicação dos conceitos teóricos na definição de um projeto de animação.
 - b. Criação do conceito consoante a plataforma de distribuição e publico alvo.
 - c. Criação do storyboard
 - d. Desenvolvimento do grafismo/animação
 - e. Desenvolvimento do conceito animado
 - f. Renderização e composição
 - g. Distribuição do conteúdo.

Metodologias de avaliação

Avaliação por Frequência:

30% Participação (realização de trabalhos durante as aulas)

70% Trabalho Prático Final

Os alunos ficam dispensados de exame com a nota minima de 10 valores.

Avaliação por exame:

100% Trabalho Prático Final (Trabalho a executar na respetiva época)

Os alunos são aprovados em avaliação por exame, com nota mínima de 10 valores.

Software utilizado em aula

Não Aplicável

Estágio

Não Aplicável

Bibliografia recomendada

- BEN TU SHU, S. (2015). *Motion Graphics in Branding* (Vol. I). (pp. ---). 1ª, Sendpoint Publishing. Hong Kong
- KERLOW, I. (2003). *The art of 3D computer Animation and Effects* . Wiley. USA
- JACKSON, C. (2014). *After Effects and Cinema 4D Lite: 3D Motion Graphics and Visual Effects Using CINEWARE* (Vol. 1) . Routledge. EUA
- PARENT, R. (2007). *Computer Animation, Second Edition: Algorithms and Techniques (The Morgan Kaufmann Series in Computer Graphics)* . Morgan Kaufmann. USA

Coerência dos conteúdos programáticos com os objetivos

Os conteúdos programáticos adequa-se aos objetivos, dado que cada um dos pontos apresentados constituem as bases necessárias para se atingir os objetivos propostos, sendo que os conteúdos enumerados de 1 a 8, representam os conceitos base que se desenvolvem em sequência lógica, por forma a que as aquisições permitam aos alunos, com segurança, desenvolver as animações e o trabalho final.

Metodologias de ensino

Aulas teórico-práticas onde se expõem conceitos e se apresentam e se experienciam procedimentos e técnicas, necessárias à resolução de exercícios e tarefas, bem como à realização de trabalho final.

Coerência das metodologias de ensino com os objetivos

O recurso a aulas expositivas, de transmissão de conceitos e o contacto com procedimentos e com técnicas, permitem a aquisição de conhecimentos e de destrezas específicas, necessárias ao planeamento prévio na criação do conceito, bem como o desenvolvimento criativo de animações e domínio do software.

Desta forma cada um dos pontos apresentados nos conteúdos programáticos, os alunos irão alcançando, os objetivos propostos para a Unidade curricular, onde começam com conceitos teóricos, de desenvolvimento de projeto de animação gráfica, tendo como base os conceitos de animação gerais, passando para os conceitos específicos da animação gráfica, seguindo-se as metodologias de desenvolvimento de um projeto de animação gráfica, passando para a aprendizagem de desenvolvimento em software, com as suas várias componentes. Após estas etapas, concluem com a aplicação dos conceitos adquiridos no desenvolvimento do projeto final, sendo acompanhados em aula de forma conseguirem aprofundar a aprendizagem efetuada ao longo da UC.

Língua de ensino

Português

Pré-requisitos

Não Aplicável

Programas Opcionais recomendados

Não Aplicável

Observações

Não Aplicável

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;
- 9 - Construir infraestruturas resilientes, promover a industrialização inclusiva e sustentável e fomentar a inovação;
- 10 - Reduzir as desigualdades no interior dos países e entre países;
- 16 - Promover sociedades pacíficas e inclusivas para o desenvolvimento sustentável, proporcionar o acesso à justiça para todos e construir instituições eficazes, responsáveis e inclusivas a todos os níveis;

Docente responsável
