

TeSP - Animação e Modelação 3D

Técnico Superior Profissional

Plano: Aviso n.º 11775/2016 - 27/09/2016

Ficha da Unidade Curricular: Efeitos Visuais

ECTS: 5; Horas - Totais: 135.0, Contacto e Tipologia, TP:15.0; PL:45.0;

Ano | Semestre: 2 | S1

Tipo: Obrigatória; Interação: Presencial; Código: 624017

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)

- 1.Grafismo Audiovisual. Análise de exemplos.
- 2.Introdução ao software After Effects.
- 3.Propriedades de layers. Keyframes.
- 4.Controlo de movimento.
- 5.Trim Paths.
- 6.Texto. Animadores.
- 7.Parenting.
- 8.Composições aninhadas. Pré-composição
- 9.Máscaras. Rotoscopia.
- 10.Espaço 3D. Câmara, luz e sombra.
- 11.Tracker 2D.
- 12.Tracker 3D.

Metodologias de avaliação

Avaliação Contínua/Periódica:

Participação (10%), tarefas propostas em aulas (90%);

Avaliação Final:

Exame(100%).

Dispensados de exame os alunos com nota de 10 valores.

Software utilizado em aula

Adobe After Effects

Adobe Premiere Pro

Adobe Photoshop

Estágio

N/A

Bibliografia recomendada

- TAYLOR, A. (2006). *Creative After Effects* . 1, Focal Press. UK

Coerência dos conteúdos programáticos com os objetivos

Contribuir para a capacidade de os alunos projetar uma animação e projetos com recurso à manipulação gráfica e manipulação de imagens em movimento.

- 1.Grafismo Audiovisual. Análise de exemplos.

Desenvolver competências técnicas e de desenvolvimento de projetos com recurso a movimento no respetivo software.

2.Introdução ao software After Effects.

3.Propriedades de layers. Keyframes.

4.Controlo de movimento.

5.Trim Paths.

6.Texto. Animadores.

7.Parenting.

8.Composições aninhadas. Pré-composição

9.Máscaras. Rotoscopia.

10.Espaço 3D. Câmara, luz e sombra.

11.Tracker 2D.

12.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

N/A

Programas Opcionais recomendados

N/A

Observações

ODS: 4.Educação de Qualidade

8.Trabalho Digno e Crescimento Económico

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;
-

Docente responsável
