

✳ **Escola Superior de Tecnologia de Abrantes**

Ano letivo: 2024/2025

TeSP - Animação e Modelação 3D e Jogos

Técnico Superior Profissional

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

Ficha da Unidade Curricular: Desenho de Modelo e Estudo do Movimento

ECTS: 5; Horas - Totais: 135.0, Contacto e Tipologia, T:15.0; TP:30.0;

Ano | Semestre: 1 | S1

Tipo: Obrigatória; Interação: Presencial; Código: 65433

Área de educação e formação: Belas-artes

Docente Responsável

Nuno André Mourisco Ferreira da Silva

Assistente Convidado

Docente(s)

Nuno André Mourisco Ferreira da Silva

Assistente Convidado

Objetivos de Aprendizagem

- a) Saber desenhar modelos adequando técnicas e materiais à sua representação;
- b) Adquirir domínio no uso de elementos gráficos do desenho e na representação do movimento;
- c) Obter conhecimentos básicos da anatomia, maior correção no desenho de modelos e seu mov. ampliando possibilidades criativas.

Objetivos de Aprendizagem (detalhado)

- a) Saber desenhar modelos estáticos e em movimento, objetos e corpo humano adequando técnicas e materiais à sua representação;
- b) Dominar o uso dos elementos gráficos do desenho: ponto, linha e mancha, em articulação com a representação para criar sugestões de profundidade, texturas, materiais e movimento, contribuindo para melhorar as noções de modelação 3D;
- c) Obter um conhecimento básico da anatomia do corpo humano, facilitando maior correção no desenho de figuras e na representação do seu movimento, permitindo o alargamento de possibilidades criativas no campo da animação e modelação 3D.

Conteúdos Programáticos

- 1 - A relação entre o modelo e a representação;
- 2 - Desenho de modelo;
- 3 - Conceitos básicos de anatomia;
- 4 - O Retrato como espaço para representar movimentos faciais e expressões;
- 5 - Argumento, desenvolvimento e produção.

Conteúdos Programáticos (detalhado)

- 1 - A relação entre o modelo e a representação:
 - 1.1 visão, percepção visual e representação;
 - 1.2 o modelo, a cópia e a representação estática e dinâmica;
 - 1.3 princípios do cinema de animação;
- 2 - Desenho de modelo:
 - 2.1 sombras própria e projetada - a relação entre os volumes, a iluminação e o claro-escuro;
 - 2.2 posicionamento da figura no campo da representação;
 - 2.3 escala, proporções e os cânones clássicos;
 - 2.4 texturas;
 - 2.5 acentuações perspécticas - os "escorços";
 - 2.6 registo rápido de figuras em movimento;
 - 2.7 animação de modelos vivos e objetos;
 - 2.8 desenho como linguagem visual: planos e raccord;
- 3 - Conceitos básicos de anatomia humana:
 - 3.1 - A estrutura óssea do corpo humano;
 - 3.2 - A morfologia muscular do corpo humano;
 - 3.3 - A cabeça e o rosto;
- 4 - O retrato como espaço para representar movimentos faciais e expressões;
- 5 - Argumento, desenvolvimento e produção: o conceito de projeto.

Metodologias de avaliação

Época normal:

- Assiduidade e participação (20%)*
- Exercício de desenvolvimento (10%)
- Exercício 1 (10%)
- Exercício 2 (10%)
- Exercício 3 (10%)
- Exercício 4 (10%)
- Projeto final (30%)

Época de exame/ recurso/ especial:

- Exercício 1 (10%)
- Exercício 2 (10%)
- Exercício 3 (10%)
- Exercício 4 (10%)
- Projeto final (60%)

*Para alunos com estatuto de trabalhador-estudante, a respetiva percentagem acumulará com a do projeto final.

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

N/A

Estágio

N/A

Bibliografia recomendada

- Gordon, L. (1987). *Desenho Anatómico*. Editorial Presença, LDA. Lisboa
- Molina, J. (2006). *Las Lecciones del Dibujo*. Edicions Cátedra. Madrid
- Rubins, D. (1976). *The Human Figure. An Anatomy for Artists*. Penguin Books. New York, USA
- Williams, R. (2009). *The animator's survival kit: expanded edition*. Faber and Faber. London

Coerência dos conteúdos programáticos com os objetivos

O programa cobre os diferentes objetivos e competências específicas que se pretendem proporcionar na

unidade curricular, de acordo com a correspondência seguinte:

- O Conteúdo programático 1 pretende concretizar o ponto (a) dos objetivos;
- O Conteúdo programático 2 pretende concretizar os pontos (b) e (c) dos objetivos;
- O Conteúdo programático 3 pretende concretizar os pontos (a), (b) e (c) dos objetivos;
- Os Conteúdo programático 4 e 5 pretendem concretizar os pontos (a), (b) e (c) dos objetivos.

Metodologias de ensino

- a) Exposição teórica dos conceitos enunciados nos conteúdos da U.C;
- b) Aquisição de conteúdos através da análise crítica de exemplos;
- c) Realização de exercícios teórico-práticos de aplicação desses mesmos conteúdos.

Coerência das metodologias de ensino com os objetivos

Os objetivos da U.C. são atingidos porque os alunos são estimulados à realização regular de exercícios teórico-práticos de pesquisa e a análise dos conteúdos abordados, assim como à participação em discussões críticas dos resultados obtidos nesses exercícios:

- Método a), b) e c) para o objetivo 1,3,4 e 5.

Língua de ensino

Português

Pré-requisitos

N.A.

Programas Opcionais recomendados

N.A.

Observações

N/A

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
