

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; Ramo: Tronco comum;

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

Docente e horas de contacto

João Ricardo Mendes de Freitas Pereira

Assistente Convidado, TP: 15; PL: 45;

Objetivos de Aprendizagem

Temos como objetivos dotar os alunos dos conhecimentos das técnicas possíveis de utilizar para a melhoria e enriquecimento de trabalhos de animação 3D, com recurso à manipulação gráfica e inserção de conteúdos em imagens em movimento.

Conteúdos Programáticos

1. Motion graphics
2. Criação e manipulação
3. Objectos 3D

Conteúdos Programáticos (detalhado)

1. Motion Graphics
 - a. Importação de ficheiros
 - b. Timeline/Layers
 - c. Propriedades de transformação
 - d. Keyframes
2. Criação e manipulação
 - a. Composições
 - b. Efeitos
 - c. Máscaras
 - d. Texto
3. Objectos 3D
 - a. Câmaras
 - b. Movimento 3D

Metodologias de avaliação

Contínua: Avaliação dos trabalhos desenvolvidos. Dispensados de exame os alunos com nota igual ou superior a 10 valores. São admitidos a exame os alunos com assiduidade inferior a 2/3 das aulas.

Software utilizado em aula

Adobe After Effects

Estágio

Não Aplicável

Bibliografia recomendada

- Press, A. (2010). *Adobe After Effects CS5 Classroom in a Book*. USA: Adobe Press
- Taylor, A. (2006). *Creative After Effects*. UK: Focal Press

Coerência dos conteúdos programáticos com os objetivos

Os conteúdos programáticos da UC visam dotar os discentes dos conhecimentos gerais e específicos no âmbito da Edição de Vídeo e Manipulação Digital. Temos por objectivos a manipulação e construção gráfica com enfoque no 3D.

Desta forma, verifica-se uma correspondência directa entre objectivos de aprendizagem e conteúdos programáticos.

Metodologias de ensino

Aulas práticas com base na resolução de exercícios e casos práticos, com vista ao desenvolvimento e manipulação de imagens 3D em movimento.

Coerência das metodologias de ensino com os objetivos

Os objetivos da UC são explorados através de uma abordagem técnicas e prática, procedida de desafios e exercícios em aula.

Esta será uma UC prática onde os alunos aprenderão não só a manipulação gráfica de vídeo, como a conceber objectos 3D em movimentos.

Língua de ensino

Português

Pré requisitos

Não Aplicável

Programas Opcionais recomendados

Não Aplicável

Observações

Docente Responsável

João Ricardo Neves e Freitas Pereira

Diretor de Curso, Comissão de Curso

JM

Conselho Técnico-Científico

Helena Antunes