

estt.ipt

Escola Superior
de Tecnologia de Tomar
Instituto Politécnico de Tomar

12

INSTITUTO POLITÉCNICO DE TOMAR
ESCOLA SUPERIOR DE TECNOLOGIA DE TOMAR

CURSO	Pós-graduação em Design Multimédia	ANO LECTIVO	2013/2014
--------------	------------------------------------	--------------------	-----------

DISCIPLINA	ANO	SEM	ECTS	HORAS TOTAIS	HORAS CONTACTO
MOTION DESIGN	1.º	2.º	5	135	60

DOCENTES	João Rabaça – Assistente Convidado
-----------------	------------------------------------

ENQUADRAMENTO

A comunicação é uma variável da estratégia comercial, que utiliza diversos suportes e expressões. Hoje em dia são os suportes que se manifestam graficamente com animação, que têm maior destaque e impacto no público-alvo.

Através de processos de animação gráfica, é possível trabalhar elementos e adapta-los a novas estéticas de comunicação, através das principais ferramentas e técnicas de efeitos em vídeo. O software a usar no curso é o Adobe After Effects pela sua facilidade e potencial na animação gráfica.

Com o presente curso visa-se incentivar a continuação na aprendizagem de processo de animação gráfica. Pretende-se partilhar conhecimentos nesta área, técnicas e métodos de trabalho, tendo como base o software Adobe After Effects, obtendo no final do curso a capacidade de desenvolvimento de projetos desta natureza, a nível individual e coletivo.

FINALIDADE

Com o presente curso visa-se incentivar a continuação na aprendizagem de processo de animação gráfica. Pretende-se partilhar conhecimentos nesta área, técnicas e métodos de trabalho, tendo como base o software Adobe After Effects, obtendo no final do curso a capacidade de desenvolvimento de projetos desta natureza, a nível individual e coletivo.

OBJETIVOS E COMPETÊNCIAS A DESENVOLVER

Adquirir competências para a elaboração de um animação vídeo através das:

- Técnicas de animação de imagem vídeo
- Técnicas de animação de texto, layers e máscaras
- Metodologias de trabalho inerentes ao software
- Técnicas de animação de elementos externos importados



- Técnicas de correcção de imagem video
 - Técnicas de animação 3D
 - Diferentes possibilidades na renderização
 - Técnicas de sonorização dos projectos e exercícios a elaborar ao longo da formação
 - Capacidades de trabalho e relação em equipa
- Ser capaz de realizar os vários projectos apresentados ao longo da formação na fase de aprendizagem, antes dos projetos finais
- Ser capaz de elaborar individualmente 1 projecto audiovisual com os conhecimentos adquiridos ao longo da formação
- Ser capaz de elaborar em equipa 1 projecto final audiovisual com os conhecimentos adquiridos ao longo da formação

CONTEÚDOS PROGRAMÁTICOS

1. Apresentação da metodologia a aplicar na disciplina
 - 1.1. Apresentação dos conteúdos da fase de formação e respetivos exercícios
 - 1.2. Apresentação dos projetos finais e seus objetivos
2. Introdução ao Ambiente de trabalho
 - 2.1. Demonstração dos objetivos
 - 2.2. Definição das áreas do ambiente de trabalho
 - 2.3. Criar projectos, composições e *layers*
 - 2.4. *layers e effects*
 - 2.5. *Preview e Render*
 - 2.6. Personalizar o ambiente de trabalho
3. Criar 1 animação simples
 - 3.1. Demonstração dos objetivos do exercício
 - 3.2. Noção da área de projeto e sua organização durante a formação
 - 3.3. Criação e configuração de composição
 - 3.4. Ponto de âncora, posição, escala, rotação e opacidade
 - 3.5. Sonorização simples
 - 3.6. Render da composição
4. Animação de texto
 - 4.1. Demonstração dos objetivos do exercício
 - 4.2. Criação e formatação de texto
 - 4.3. Aplicação de efeitos para texto e browse presets
 - 4.4. Aplicação de *motion blur*
 - 4.5. Modelação da linha de tempo
 - 4.6. Sonorização da animação



- 4.7. Preview e Render da composição
- 4.8. Animação texto com "browse presets" através de *Adobe Bridge*

5. Animação com multiplas composições (Smart + Kibabo)
 - 5.1. Demonstração dos objetivos dos exercícios
 - 5.2. Criação e configuração das composições
 - 5.3. Criação das várias composições com animação
 - 5.4. Animação final com as várias composições
 - 5.5. Elaboração de voz off do projecto
 - 5.6. Sonorização dos projetos
 - 5.7. Ajustes e efeitos finais
 - 5.8. Renders das composições
 - 5.9. Efeitos especiais de imagem e *blending mode*

6. Trabalhar com máscaras
 - 6.1. Demonstração dos objetivos dos exercícios
 - 6.2. Criação de mascara com *track matte*
 - 6.3. Criar e editar máscaras com *pen tool*
 - 6.4. *Linear color key*
 - 6.5. Ajustes de cor e afinações nas composições
 - 6.6. Renders das composições

7. Tratamento de vídeo
 - 7.1. Demonstração dos objetivos do exercício
 - 7.2. Ajustes nos *levels* e *color balance*
 - 7.3. Correções de cor em áreas diferentes
 - 7.4. Retirar elementos do excerto de vídeo
 - 7.5. Render da composição com ficha técnica

8. Animação com multiplas composições (Animação de Infografia)
 - 8.1. Demonstração dos objetivos do exercício
 - 8.2. Criação e configuração das composições
 - 8.3. Criação das várias composições com animação
 - 8.4. Animação final com as várias composições
 - 8.5. Introdução a ferramentas 3D e criação de objeto simples
 - 8.6. Sonorização do projecto
 - 8.7. Ajustes e efeitos finais
 - 8.8. Render da composição

9. Metodos básicos de animação de personagens
 - 9.1. Demonstração dos objetivos dos exercícios
 - 9.2. *Puppet pin tool*
 - 9.3. Animação com pontos de ancora e hierarquias em *parent*
 - 9.4. Ajustes finais e renders das composições



estt.ipt

Escola Superior
de Tecnologia de Tomar
Instituto Politécnico de Tomar

10. Animação em espaço 3D
 - 10.1. Demonstração dos objetivos do exercício
 - 10.2. Criação de espaço 3D
 - 10.3. Criação e formatação de texto 3D
 - 10.4. Accionar sombras em espaço 3D
 - 10.5. Render da composição
 - 10.6. Adicionar e animar camara
 - 10.7. Alterar pontos de focagem

11. Projeto de animação mais complexo usando os conhecimentos adquiridos
 - 11.1 Render da composição

12. Projecto final individual
 - 12.1. Aplicação dos conhecimentos em prática na elaboração de exercício livre
 - 12.2. Render da composição

13. Projecto final coletivo
 - 13.1. Estudo e criação em grupo de storyboard
 - 13.2. Análise do storyboard e definição de grupos de trabalho
 - 13.3. Planeamento de execução conforme Timings e storyboard
 - 13.4. Execução de trabalhos conforme as fases planeadas
 - 13.5. Montagem final e render

MÉTODOS DE ENSINO

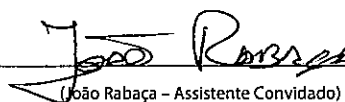
A metodologia a adoptar será a demonstrativa, através de exercícios práticos aplicados em cada fase. Recurso à exposição teórico-prática com recurso a audiovisuais.

BIBLIOGRAFIA

- CHRISTIANSEN, Mark. (2013) *Visual Effects CS6: Visual effects and Compisiting*. Studio Technics. Adobe Press. USA
- GYNCILD, Brie. (2007) *Adobe After Effects CS3: Professional*. Adobe Press. USA
- MEYER, Trish & Chris. (2008) *Creating Motion Graphics with After effects*. Focal Press. USA
- PERKINS, Chad. (2013) *The After Effects CS6: Illusionist*. Focal Press. USA

MÉTODOS DE AVALIAÇÃO

- 50% Fase de aprendizagem com os vários exercícios a realizar
- 15% Projecto individual
- 35% Projecto coletivo


João Rabaça – Assistente Convocado