

* Escola Superior de Tecnologia de Abrantes

Ano letivo: 2023/2024

TeSP - Animação e Modelação 3D e Jogos

Técnico Superior Profissional

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

Ficha da Unidade Curricular: Arte Digital II

ECTS: 6; Horas - Totais: 162.0, Contacto e Tipologia, T:11.0; TP:45.0;

Ano | Semestre: 2 | S1

Tipo: Obrigatória; Interação: Presencial; Código: 654316

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 dos alunos identificar diferentes áreas de uma imagem a editar, fazer a composição de diferentes elementos 2D e 3D e executar uma animação.

Objetivos de Aprendizagem (detalhado)

No final da unidade curricular os alunos devem ser capazes de identificar diferentes áreas de uma imagem a editar, encontrar soluções visualmente apelativas; compor diferentes elementos 2D e 3D; animar uma composição.

Conteúdos Programáticos

- 1.Edição de Imagem;
- 2.Composição;
- 3.Construção de Personagem e Mundo;
- 4.Teoria da Cor

Conteúdos Programáticos (detalhado)

1 - Edição de Imagem

- 1.1 Identificação de áreas da imagem a editar
- 1.2 Alteração de propriedades da imagem
- 1.3 Seleção, remoção e duplicação de elementos
- 1.4 Máscaras

2 - Composição

- 2.1 Análise de Imagem
- 2.2 Luz e Cor

3 - Construção de Personagem e Mundo

- 3.1 Linguagem das Formas
- 3.2 Quadro de Referências

4 - Teoria da Cor

- 4.1 Harmonias de Cor
- 4.2 Psicologia da Cor
- 4.3 Público-Alvo

Metodologias de avaliação

Avaliação contínua:

Frequência (teórico-prática) (50%) + Relatório (50%).

O aluno obtém aprovação à UC de acordo com o disposto nos Pontos 11 e 12, do Artigo 11º, do Regulamento Académico do IPT.

Avaliação periódica:

Exame (teórico-prático) (100%)

Estão admitidos a exame os alunos com nota inferior a 10.

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

Adobe Photoshop, Adobe Illustrator

Estágio

Bibliografia recomendada

- Brinkman, R. (2008). *The Art and Science of Digital Compositing* . Morgan Kaufman. USA
- Greenway, T. (2011). *Photoshop for 3D Artists* . 3D Total. UK
- Solariski, C. (2012). *Drawing Basics and Video Game Art* . WatsonGuptill. USA

Coerência dos conteúdos programáticos com os objetivos

Para atingir o objetivo 1 são lecionados os conteúdos programáticos: Identificação de áreas da imagem a editar; Alteração de propriedades da imagem; Seleção, remoção e duplicação de elementos

Para atingir o objetivo 2 são lecionados os conteúdos programáticos: Análise de Imagem; Luz e Cor;

Para atingir o objetivo 3 são lecionados os conteúdos programáticos: Linguagem das Formas; Quadro de Referências;

Para atingir o objetivo 4 são lecionados os conteúdos programáticos: Harmonias de Cor; Psicologia da Cor; Público-Alvo;

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

Programas Opcionais recomendados

Observações

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
