



Ficha de Unidade Curricular

DESIGNAÇÃO DA UNIDADE CURRICULAR:

Animação e Grafismo Digital

DESIGNATION OF CURRICULAR UNIT:

Motion Graphics

SIGLA DA ÁREA CIENTÍFICA EM QUE SE INSERE / SCIENTIFIC AREA ACRONYM

EAM

DURAÇÃO / DURATION (Anual, Semestral)

Semestral

HORAS DE TRABALHO / WORK HOURS (número total de horas)

135 horas

HORAS DE CONTACTO / CONTACT HOURS (discriminadas por tipo de metodologia adotado - T - Teórico; TP - Teórico-prático; PL - Prático e laboratorial; S- Seminário; OT - orientação tutorial)

T - 15 horas TP - 30 horas



ECTS

ECTS: 5

OBSERVAÇÕES (assinalar sempre que a UC seja optativa)

Opcional

OBSERVATIONS

Optional

DOCENTE RESPONSÁVEL E RESPETIVA CARGA LETIVA NA UNIDADE CURRICULAR (PREENCHER O NOME COMPLETO):

Luis Ricardo Nunes da Costa Monteiro

Horas de aulas: 45

RESPONSIBLE ACADEMIC STAFF MEMBER AND LECTURING LOAD IN THE CURRICULAR UNIT (FILL IN THE FULLNAME):

Luis Ricardo Nunes da Costa Monteiro

Classes hours: 45

OUTROS DOCENTES E RESPETIVAS CARGAS LETIVAS NA UNIDADE CURRICULAR (PREENCHER O NOME COMPLETO):

Não existem outros docentes nesta unidade curricular



OTHER ACADEMIC STAFF AND LECTURING LOAD IN THE CURRICULAR UNIT:

There are no further teachers in this curricular unit

OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM (CONHECIMENTOS, APTIDÕES E COMPETÊNCIAS A DESENVOLVER PELOS ESTUDANTES):

Contribuir para que os estudantes desenvolvam aptidões na conceptualização e produção de projetos no âmbito do grafismo e design com movimento.

Promover a aquisição de competências na aplicação de noções de animação em projetos (filmes) através da mobilização de técnicas práticas em software Adobe After Effects CC.

LEARNING OUTCOMES OF THE CURRICULAR UNIT:

Contribution to develop student skills in conceptualization and project production in the domain of motion graphics.

To promote the acquisition of skills using animation principles in projects (film) through the mobilization of practical techniques with Adobe After Effects CC software.



CONTEÚDOS PROGRAMÁTICOS:

1. Grafismo em Movimento. Panorama e After Effects
 1. Visionamento de filmes.
 2. Abrangência projetual: Tipologia de projetos de Motion Design.
2. Elementos de animação digital.
 1. Princípios de Animação e animação em 3 fases.
 2. Animação de palavra e elementos de animação.
3. Animação de identidades, logotipos e emblemas.
 1. Técnicas de animação com shape layers. Flat design - shape/Anitext animators.
4. Storytelling .Estrutura, conceito e figuras de estilo da animação.
5. Animação de Texto
 1. Visionamento de animações e aprendizagem de técnicas de kinetic type.
 2. Coordenação de texto com audio (voz).
6. Genéricos de Cinema.
 1. Visionamento de exemplos e entrevistas com motion Designers de genéricos. Análise comparativa de filmes.
 2. Exercícios e prática de genéricos.
7. Animação 3D e câmeras.
 1. Edição de *Layers* 3D; Rotação e orientação; Vistas.
 2. Novas câmeras virtuais: controle e movimento; Luz e sombras.
8. Elementos Adicionais.
 1. CVs animados.
 2. Técnicas de pós-produção : *Motion tracking* e *Rotoscoping*.



SYLLABUS:

1. Motion Graphics. Overview and present.
 1. Movies and animations screenplay.
 2. Projects scope: Typology of Motion Design Projects.
2. Digital Animation Elements.
 1. Principles of animation and animation in 3 acts.
 2. Word animation.
3. Identities animation, logos and banners.
 1. Shape layer techniques - flat design. Shape/text animators.
4. Text animation.
 1. Screening of kinetic type animation films and interviews with designers.
 2. Audio (voice) coordination with text.
5. Film title design.
 1. Analysis of films/comparison.
 2. Exercise and practice of film title design.
6. 3D and Camera.
 1. 3D layers edition. Rotation, orientation and views.
 2. New camera edition: control, movement. Light and shadow.
7. Additional elements and techniques.
 1. Animation for personal CV.
 2. Post- production approaches: Rotoscoping and Motion tracking.



DEMONSTRAÇÃO DA COERÊNCIA DOS CONTEÚDOS PROGRAMÁTICOS COM OS OBJETIVOS DA UNIDADE CURRICULAR:

Objetivo: Contribuir para que os estudantes desenvolvam aptidões na conceptualização e produção de projetos no âmbito do grafismo e design com movimento.

Conteúdos Programáticos:

1. Grafismo em Movimento. Panorama .
2. Princípios de animação.
3. Animação de identidades e logotipos.
4. Storytelling para animação. Estrutura, conceito e figuras de estilo da animação.
5. Animação de texto.
6. Genéricos de cinema.
7. Animação de Cv's.

Objetivo: Promover a aquisição de competências na aplicação de noções de animação em projetos (filmes) através da mobilização de técnicas práticas em software Adobe After Effects CC.

Conteúdos Programáticos:

1. Animação com recurso a shape layers em AE.
2. Técnicas de kinetic type.
3. Domínio de animators de forma e texto em AE.
4. Animação 3D com recurso a câmeras virtuais.
5. Técnicas de pós-produção video Motion tracking e rotoscoping e chroma key,



DEMONSTRATION OF THE SYLLABUS COHERENCE WITH THE CURRICULAR UNIT'S OBJECTIVES:

Objective: To contribute for students skills development in the conceptualization project production in Motion Graphics.

Syllabus:

- . Motion Graphics. Overview.
- . Principles of animation and logos.
- . Animation Storytelling. Structure, concept and animation figures of speech.
- . Text animation.
- . Film title design.
- . Personal CV animation.

Objective: To promote the acquisition of competences using animation principles in projects (film) through the mobilization of practical techniques with Adobe After Effects CC software.

Syllabus:

- . Animation with shape layers in AE.
- . Kinetic type techniques.
- . Shape/text Animators proficiency in AE
- . Text Animation.
- . 3D and Camera.
- . Additional techniques in post production (Motion tracking, rotoscoping keying).



METODOLOGIAS DE ENSINO (AVALIAÇÃO INCLUÍDA):

Análise de exemplos profissionaisperspetivando o desenvolvimento de conceitos e princípios de design em movimento (nesta área cruzam-se competências de design de animação, bem como de animação gráfica com cariz artístico).

Como métodos pedagógicos serão utilizados:

o expositivo e o ativo (resolução de exercícios através da utilização de software de pós-produção vídeo ? After Effects- e desenvolvimento de projetos individuais e em grupo).

As noções apreendidas a partir do visionamento e análise de filmes gráficos em aula, serão mobilizados no desenvolvimentos de projetos no âmbito da animação e grafismo em movimento.

A avaliação integra:

Projeto individual constituído por um filme de motion design - 35%

Exercícios aula - 20%

Movpack -15%

Projeto de grupo. Filme de motion design . 30%



TEACHING METHODOLOGIES (INCLUDING EVALUATION):

Analysis of professional examples with the intention to develop concepts and design principles in Motion Graphics (this area concerns Motion Design as well as Motion Graphics with an artistic profile).

Pedagogic methods:

the expositive and the active (exercises resolution through the use of software of video post-productions ? After Effects - and development of individual and group projects).

The knowledge apprehended from the analysis of graphic movies in classroom, will be mobilized in the context of project development in Motion Graphics.

The evaluation comprises:

Individual project, motion design film - 35 %

Class exercises - 20%

Movpack - 15%

Final group project. Motion design film - 30 %



DEMONSTRAÇÃO DA COERÊNCIA DAS METODOLOGIAS DE ENSINO COM OS OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM DA UNIDADE CURRICULAR:

Objetivo: Contribuir para que os estudantes desenvolvam aptidões na conceptualização e produção de projetos no âmbito do grafismo e design com movimento.

Metodologia de ensino/aprendizagem:

O desenvolvimento projetual será precedido pelo estudo de exemplos profissionais com vista a veicular princípios de design em movimento (nesta área cruzam-se competências de design de animação, bem como de animação gráfica com cariz artístico). As noções apreendidas a partir do visionamento e análise de filmes gráficos em aula, serão mobilizados no âmbito do processo criativo de animação e grafismo em movimento.

Objetivo: Promover a aquisição de competências na aplicação de noções de animação em projetos (filmes) através da mobilização de técnicas práticas em software Adobe After Effects CC.

Metodologia de ensino/aprendizagem:

Como métodos pedagógicos serão utilizados o expositivo e o ativo (resolução de exercícios através da utilização de software de pós-produção vídeo/After Effects, e desenvolvimento de projetos individuais e em grupo).



DEMONSTRATION OF THE COHERENCE BETWEEN THE TEACHING METHODOLOGIES AND THE LEARNING OUTCOMES:

Objective: Contribution to develop student skills in conceptualization and project production in the domain of motion graphics.

Methodology teaching / learning:

The project development will be preceded by analysis of professional examples with the intention to develop concepts and design principles in Motion Graphics (this area concerns Motion Design as well as Motion Graphics with an artistic profile).

The principles apprehended from the analysis of graphic movies in classroom, will be mobilized in the context of the creative animation process and Motion Graphics.

Objective: To promote the acquisition of competences using animation principles in projects (film) through the mobilization of practical techniques with Adobe After Effects Cs5 software.

Methodology teaching / learning:

Pedagogic methods:

The expositive and the active (exercises resolution through the use of After Effects CC software and development of individual and group projects).

BIBLIOGRAFIA PRINCIPAL: MAIN BIBLIOGRAPHY:

Blazer, Liz. *Animated Storytelling*. Peachpit Press, 2016.

Christiansen, Mark. *Adobe After Effects Studio Techniques*, Adobe Press 2005.

Cranfield, Bill - Ildn(ed.),. *Flips 8: Moview*. Published by Laurence NG, 2004.



Geduld, Marcus. *After Effects Expressions* . Focal Press, 2008.

Meyer, Trish; Meyer Chris. *After Effects in Production* . Focal Press, 2004.

Meyer, Trish; Meyer Chris. *Criando Motion Graphics com After Effects (Cs5)*. Elsevier 2011.

Harrington, Richard. *After Effects @ Work (DV Expert Series)*, 2005.

Heller, Steven; Dooley, Michael . *Teaching Motion Design* . Allworth Press, 2008.

Krasner, Jon. *Motion G. Design and Fine Art Animation : Applied Principles and Aesthetics* , Focal Press 2013.

Jackson, Chris, *After Effects for Designers: Graphic and Interactive Design in Motion*, Focal Press 2017.

Robbins, David; Salavetz, Judith. *Motion by Design* . Laurence King Publishers, 2006.

Selby, Andrew. *Animation in Process* . Laurence King Publishers, 2009.

Stone, R.Brian ; Wahlin Leah. *The Theory and Practice of Motion Design - Critical Perspectives and Professional Practice*. Routledge, 2018.

Thaler, Peter/ Denicke, Lars . *Pictoplasma. Characters in Motion* . Pictoplasma Publishing, 2005.



Woolman, Matt. *Motion Design, Moving Graphics for Television, Music Video, Cinema, and Digital Interface*.es, Rotovision 2004.

Inválido para efeitos de certificação