

## PROGRAMA CURRICULAR

ANO LETIVO 2015 — 2016

---

<b>Unidade Curricular:</b>	Infografia II
<b>Docente responsável:</b>	Henrique Costa
<b>Respetiva carga letiva na UC:</b>	3 horas
<b>Outros Docentes:</b>	Joana Afonso
<b>Respetiva carga letiva na UC:</b>	3 horas
<b>ECTS:</b>	3

---

### 1 — Objetivos de Aprendizagem

- Desenvolver as capacidades de criação gráfica por computador.
- Desenvolver a criatividade a partir da manipulação, criação e composição de imagens e vídeo.
- Explorar autonomamente os programas.
- Desenvolver modos próprios de expressão e comunicação visuais.
- Desenvolver a sensibilidade estética a partir do suporte digital.

### 2 — Conteúdos Programáticos

- I. Vídeo:
  - Formatos de vídeo
  - Conversão de vídeo
  - Ajuste de vídeo
  - Aplicação de efeitos de vídeo
  - Montagem linear
- II. Modelação 3D:

Estrutura básica de um modelo tridimensional  
Modelação por deformação de objectos parametricos  
Modelação a partir de esferas  
Texturização e cor.

III. Animação:

Desenho vectorial  
Tempos de animação  
Animação a partir de fotografias  
Animação a partir de momentos chave  
Exportação da animação

### **3 — Metodologias de Ensino e Avaliação**

O programa é realizado segundo os exercícios feitos em tempo de aula. Para além destes exercícios, no final da aprendizagem de cada programa será realizado um exercício que englobe todos os outros.

A apreciação global do percurso e o trabalho desenvolvido pelo aluno, baseiam-se em três níveis de avaliação:

I — O primeiro nível de avaliação corresponde à Avaliação Contínua. Esta avaliação manifesta-se no percurso diário, no acompanhamento do processo ensino-aprendizagem, e pressupõe uma efectiva integração no trabalho lectivo proposto, apoiada na assiduidade e na pontualidade.

II — Durante o semestre são estabelecidos cinco momentos de Avaliação Formal a ocorrer cada um no final da aprendizagem de cada programa, excepção feita ao programa de processamento de imagem, em que existem dois momentos de avaliação.

Para serem admitidos à Avaliação Final, os alunos terão de executar obrigatoriamente os cinco exercícios propostos na avaliação formal.

III — Na Avaliação Final estará presente um Júri expressamente designado para o efeito, do qual fará parte o professor que acompanhou o aluno e o Regente da Cadeira.

A Avaliação Final marcada pelo Conselho Pedagógico consiste na apreciação e discussão presencial do trabalho de “apresentação” dos alunos.

IV — Estão dispensados de comparecer à Avaliação Final os alunos cujo nível proposto seja de 12, 13, 14 ou 15 valores. Não obstante estes alunos podem comparecer na Avaliação Final.

#### **4 — Bibliografia de Consulta**

WIEDEMANN, Julius – “Web Design: Interactive & Games”, Tashen, Colonia, ISBN 978-9-8228-4054-2

WILLIAMS, Richard - “The animator’s survival kit - A manual of methods, principles and formulas for classical, computer, games, stop motion and internet animators”, Faber and Faber, Londres/Nova Iorque, 2001.

#### **5 — Assistência aos alunos**

Atendimento 1ºSemestre 2015/16:

Segundas-feiras 14:00-15:30 sala 4.08

Email dos docentes: nrq978@gmail.com, joana.ibsa@gmail.com