
Ano Letivo 2022-23

Unidade Curricular NOÇÕES APROFUNDADAS DE AFTEREFFECTS

Cursos IMAGEM ANIMADA (1.º ciclo) (*)

(*) Curso onde a unidade curricular é opcional

Unidade Orgânica Escola Superior de Educação e Comunicação

Código da Unidade Curricular 16701081

Área Científica ANIMAÇÃO

Sigla

Código CNAEF (3 dígitos) 213

Contributo para os Objetivos de Desenvolvimento Sustentável - 4,8 e 9 ODS (Indicar até 3 objetivos)

Línguas de Aprendizagem

- Língua portuguesa.
- Língua inglesa quando necessário (alunos estrangeiros)

Modalidade de ensino

- Presencial.

Docente Responsável

Cátia Alexandra dos Santos Peres

DOCENTE	TIPO DE AULA	TURMAS	TOTAL HORAS DE CONTACTO (*)
Cátia Alexandra dos Santos Peres	TP	TP1	45TP

* Para turmas lecionadas conjuntamente, apenas é contabilizada a carga horária de uma delas.

ANO	PERÍODO DE FUNCIONAMENTO*	HORAS DE CONTACTO	HORAS TOTAIS DE TRABALHO	ECTS
3º	S1	45TP	130	5

* A-Anual;S-Semestral;Q-Quadrimestral;T-Trimestral

Precedências

Sem precedências

Conhecimentos Prévios recomendados

- After effects, photoshop, Illustrator.
- Conhecimento de animação digital.

Objetivos de aprendizagem (conhecimentos, aptidões e competências)

Dotar os alunos com competências processuais em *after effects avançado* com utilização de imagens vectorias, imagens de photoshop ou específicas de after effects.

Aprofundamento de competências em Animação 2D digital em after effects nomeadamente animação de personagens

Fomentar a investigação, o desenvolvimento e a experimentação com ferramentas, meios e formatos;

Estimular processos de análise crítica de documentos audiovisuais.

Apoio ao desenvolvimento de projectos.

Conteúdos programáticos

Metodologias de produção standard em *after effects* : técnicas de cut out e collage

Metodologias de produção standard em *after effects de personagens* : set up de imagens/vectores/personagens

Metodologias de produção standard em *after effects de personagens* : rigging, joint points, hierarquias, parenting, duik

Metodologias de produção standard em *after effects* : animação de objectos e personagens

Metodologias de ensino (avaliação incluída)

Experimentação enquadrada e acompanhada, crítica e metodologicamente, de produção de conteúdos em motion design.

Avaliação continua com a realização de 3 exercícios práticos mais projecto final, com ponderação progressiva (15%+25%+30%+30%(Projecto)) e entrega final de relatório.

Só serão admitidos a exame, alunos com nota igual ou inferior a 9 valores, com a entrega de todos os exercícios práticos pedidos em aula e relatório.

Bibliografia principal

Shaw A (2016). *Design for Motion, Fundamentals and Techniques of Motion Design* . Focal Press.

Krasner J (2008). *Motion Graphic Design, Applied history and aesthetics* . Focal Press.

Meyer C, Meyer T (2010). *Creating Motion Graphics with After Effects* . Focal Press

Williams R (2009). *The Animator's Survival Kit* . Faber & Faber Ltd.

Zettl H (2016). *Sight Sound Motion, Applied Media Aesthetics* . Cengage Learning.

Academic Year 2022-23

Course unit ADVANCED AFTER EFFECTS

Courses MOVING IMAGE (1st Cycle) (*)

(*) Optional course unit for this course

Faculty / School SCHOOL OF EDUCATION AND COMMUNICATION

Main Scientific Area ANIMAÇÃO

Acronym

CNAEF code (3 digits) 213

Contribution to Sustainable Development Goals - SGD (Designate up to 3 objectives) 4,8, e 9

Language of instruction

- Portuguese
- English when needed or in presence of foreign students

Teaching/Learning modality

In presence

Coordinating teacher

Cátia Alexandra dos Santos Peres

Teaching staff	Type	Classes	Hours (*)
Cátia Alexandra dos Santos Peres	TP	TP1	45TP

* For classes taught jointly, it is only accounted the workload of one.

Contact hours

T	TP	PL	TC	S	E	OT	O	Total
0	45	0	0	0	0	0	0	130

T - Theoretical; TP - Theoretical and practical ; PL - Practical and laboratorial; TC - Field Work; S - Seminar; E - Training; OT - Tutorial; O - Other

Pre-requisites

no pre-requisites

Prior knowledge and skills

- After effects, photoshop, illustrator

-Digital animation

The students intended learning outcomes (knowledge, skills and competences)

To provide students with cognitive and technical skills in advanced after effects using photoshop, illustrator and native AE graphics
Development of skills in 2D digital Animation;

To foster research, production development and experimentation with tools, supports and formats;

To encourage critical thinking regarding the analysis of products that involve audiovisual content.

Syllabus

Standard production methods in After effects for cut out and collage animation techniques

Standard production methods in After effects for character design: set up, hierachy, joint point, parenting , duik

Standard production methods in After effects for character design: animation of objects and characters

Teaching methodologies (including evaluation)

Critically and methodologically framed and supervised experimentation of content production in motion design.

Production of 3 exercises plus final project, with progressive weighting (15% + 25% + 30% + 30%(Project)) and report.

Continuous assessment with a final exam. Access to the exam only with a final mark equal or less than 9 and with all the work asked in class delivery along with final report.

Main Bibliography

Shaw A (2016). *Design for Motion, Fundamentals and Techniques of Motion Design* . Focal Press.

Krasner J (2008). *Motion Graphic Design, Applied history and aesthetics* . Focal Press.

Meyer C, Meyer T (2010). *Creating Motion Graphics with After Effects* . Focal Press

Williams R (2009). *The Animator's Survival Kit* . Faber & Faber Ltd.

Zettl H (2016). *Sight Sound Motion, Applied Media Aesthetics* . Cengage Learning.