

VÍDEO E MOTION GRAPHICS

Mestrado em Design Digital

Código: 20604

Área Científica Predominante: Audiovisuais

Docente: Pedro Mota Teixeira

Idioma de Instrução: Português

Regime: S2

Carga Letiva: 30h Carga Trabalho: 132h

ECTS: 6,0

Objetivos

Esta unidade curricular pretende dotar os alunos de um conhecimento aprofundado e avançado na arte da animação de elementos virtuais 2D, 3D e efeitos visuais para diferentes suportes digitais, em termos de composição e pós-produção vídeo, preparando-os para o mercado da produção audiovisual avançada. Em suma, o aluno será encorajado a desenvolver competências no campo dos “motion graphics” produzindo material audiovisual que tem vindo a tornar-se cada vez mais importante na comunicação e nos média digitais, como genéricos, separadores gráficos, bumpers, stings e lds para televisão, spots institucionais, infografia animada, separadores de videojogos, ambientes interactivos e vídeos musicais.

Resultados da Aprendizagem

No final desta unidade curricular, o aluno deverá ser capaz de:

Conhecer e dominar as principais ferramentas e metodologias utilizados na produção avançada em Vídeo e Motion Graphics.

Identificar correntes estéticas e principais autores e estúdios na área dos Motion Graphics contemporâneos.

Distinguir as especificidades dos diferentes suportes de aplicação dos Motion Graphics.

Desenvolver um projeto de composição audiovisual que integre Motion Graphics e vídeo.

Conteúdos Programáticos

1. Introdução

1.1. Os Motion Graphics: evolução das técnicas e estéticas.

1.2. O estado da arte nos Motion Graphics: principais autores, estúdios e festivais de referência a nível nacional e internacional.

1.3. O processo de trabalho na produção audiovisual avançada: do conceito à pós-produção. As metodologias (argumento, inspiration boards, storyboards, sample boards, boardamatics), a linguagem gráfica do audiovisual (composição e animação), a narrativa e a estrutura fílmica.

2. Conhecimento das ferramentas

2.1. As ferramentas da animação gráfica: técnicas avançadas de animação em After Effects (keyframing, nesting, composition, simulação de comportamentos físicos e exploração do espaço tridimensional)

2.2. Composição avançada: preparação e integração de Motion Graphics com vídeo (efeitos visuais e color grading)

2.3. Finalização do projecto

3. Desenvolvimento projectual

3.1. O spot televisivo, o videoclipe, o genérico para cinema, o network package para TV, a infografia animada.

3.2. Da concepção à pós-produção

Bibliografia Recomendada

Arnold, B., Eddy, B. (2008). Exploring Visual Storytelling, Delmar Cengage Learning
Dancyger, K. (2006). The technique of film and video editing: theory and practice
Gallagher, R., Paldy, A. M. (2006). Exploring Motion Graphics
Krasner, J. (2008). Motion Graphic Design: Applied History and Aesthetics
Braha, Y., Byrne, B. (2011). Creative Motion Graphic Titling for Film, Video, and the Web
Martin, M. (1962). La estetica de la expresion cinematografica

Métodos de Ensino e de Aprendizagem

O programa da unidade curricular de Motion Graphics divide-se em três fases consideradas de grande relevância para atingir os objectivos propostos.

Numa primeira fase, começa-se por realizar uma introdução aos conceitos e à história dos grafismos animados, através de uma perspectiva aprofundada sobre a evolução das técnicas, estéticas e formatos, desde o início dos Motion Graphics no território cinematográfico até às múltiplas aplicações existentes actualmente. Posteriormente, é feita uma análise sobre as principais referências, tendências e oportunidades existentes hoje em dia. Por último, esta primeira fase termina com a compreensão do processo de trabalho, das principais metodologias utilizadas e dos recursos narrativos avançados em Motion Graphics, estes baseados nos princípios da animação e da linguagem cinematográfica.

A segunda fase é dedicada ao conhecimento aprofundado das tecnologias e ferramentas de trabalho em Motion Graphics, iniciando com as técnicas de animação avançada nos softwares After Effects e Cinema 4D, passando pela integração com o vídeo, através de técnicas de edição e pós-produção.

Numa terceira fase, os alunos são desafiados a pôr em prática os conhecimentos adquiridos num projeto, numa aproximação a um caso real de produção em Motion Graphics.

Métodos de Avaliação

Apesar de estar assente numa base teórica sólida, a unidade curricular de Motion Graphics tem um carácter fortemente prático. Como tal, a avaliação será sustentada pela participação activa dos alunos nas aulas através de exercícios práticos e pela elaboração de um projecto prático de Motion Graphics.

A fórmula da avaliação final será então a seguinte:

Projeto (85%) + Avaliação contínua (15%)