

## **IMAGEM SEQUENCIAL**

Curso Técnico Superior Profissional em Ilustração e Arte Gráfica

---

Código: 333039

Área Científica Predominante: Multimédia e interatividade digital

Docente: Miguel Ângelo Carvalho de Oliveira

Idioma de Instrução: Português

Regime: S1

Carga Letiva: 40h Carga Trabalho: 60h

ECTS: 4,0

---

### **Objetivos**

A unidade curricular de "Imagem Sequencial", tal como o nome indica, pretende apresentar e estimular o interesse pela narrativa ilustrada. Trata-se de uma área de interesse para futuros ilustradores e serão tomados como pontos fortes, da disciplina, os princípios para uma correcta comunicação através de conjuntos de imagens sequencialmente ordenadas. Dá-se particular atenção à criação de ilustrações dinâmicas e capazes de se repetirem infinitamente, a noções de banda desenhada/motion comics (que introduzem ainda conceitos de comunicação e ferramentas do motion graphics) e vídeo (com a manipulação e junção de imagens estáticas, vídeos, tipografia, efeitos, transições e som).

### **Resultados da Aprendizagem**

- Introdução ao conceito e prática de storyboarding;
- Introdução ao conceito e prática de Banda Desenhada/motion comics (e motion graphics);
- Introdução ao Vídeo e Animação (imagem em movimento/sequencial) e sua prática;

### **Conteúdos Programáticos**

- Introdução ao conceito e prática de storyboarding;
- Introdução ao conceito e prática de Banda Desenhada/motion comics (e motion graphics); Introdução à linguagem técnica da BD; Espaço gráfico e coerência visual (vinheta, tira, página, dupla-página e continuidade de páginas); Leitura linear e não linear; Relação texto (narrativa, narração, balões diversos, onomatopeias) e imagem; Dinamização na timeline dos diversos elementos constituintes de uma página dupla de BD.
- Introdução ao Vídeo e Animação (imagem em movimento/sequencial) e sua prática; Introdução ao conceito de Animação e Imagem sequencial; Produção de breves exercício de animação/Imagem sequencial em Adobe Photoshop. Introdução a Animação frame-a-frame e "animação" com interpolação por recurso à Timeline e key-frames (chave/principais). Timeline para imagem, desenho frame-a-frame, vídeo, objectos inteligentes, opacidade, efeitos, transições e som. Exportação em formato gif e vídeo.

### **Bibliografia Recomendada**

Cohn, Neil: The Visual Language of Comics: Introduction to the Structure and Cognition of Sequential Images. (Bloomsbury Advances in Semiotics); Eisner, Will: Comics and Sequential Art:

Principles and Practices from the Legendary Cartoonist (Will Eisner Instructional Books); 2008; Eisner, Will: Graphic Storytelling and Visual Narrative (Will Eisner Instructional Books); 2008; Harrington: Photoshop for Video (4th Edition) 4th Edition; 2016; McCloud, Scott: Reinventing Comics: The Evolution of an Art Form; 2000; McCloud, Scott: Making Comics: Storytelling Secrets of Comics, Manga and Graphic Novels; 2006; McCloud, Scott: Understanding Comics: The Invisible Art; 1994; Smiyh, Colin: Video in Photoshop for photographers and designers; 1st Edition; Williams, R. The Animator's Survival Kit, Expanded Edition: A Manual of Methods, Principles and Formulas for Classical, Computer, Games, Stop Motion and Internet Animators. Faber Faber; Second Edition edition. 2009.

### **Métodos de Ensino e de Aprendizagem**

Os exercícios práticos pretendem facilitar a aquisição e assimilação de conhecimentos sobre a vasta matéria em questão.

O planeamento individual, através do recurso ao storyboard, serve para ajudar o aluno a planear a realização e, igualmente, para comunicar o seu trabalho, BD ou animação, imagem sequencial ou motion-graphics.

### **Métodos de Avaliação**

O regime de avaliação nesta unidade curricular é o da avaliação contínua e periódica. A avaliação tem em conta os seguintes elementos:

Realização de projetos e exercícios práticos: 3 projectos práticos designados de propostas, com valoração total de 90% os quais incluem um conjunto de exercícios práticos de aprendizagem das ferramentas envolvidas pontuando para o resultado final da avaliação, definida no cálculo da avaliação à unidade curricular, e com datas de entrega definidas nos enunciados das propostas de trabalho;

Assiduidade e participação dos discentes: é obrigatória a presença em, pelo menos, dois terços das horas de contacto da unidade curricular, com valoração total de 10%. Caso exceda esse número limite de faltas estará automaticamente reprovado.

Em situações específicas pode justificar-se a aplicação de outros modelos de funcionamento: regime híbrido ou regime não presencial. Para as atividades letivas à distância aplica-se a obrigatoriedade do estudante ligar a câmara durante a aula.