

**TeSP - Design Multimédia**

Técnico Superior Profissional

Plano: Aviso n.º 1895/2018 - 12/02/2018

**Ficha da Unidade Curricular: Animação 3D**

ECTS: 6; Horas - Totais: 162.0, Contacto e Tipologia, TP:75.0;

Ano/Semestre: 2/S1; Ramo: Tronco comum;

Tipo: Obrigatória; Interação: Presencial; Código: 617518

Área de educação e formação: Audiovisuais e produção dos media

**Docente Responsável**

**Docente e horas de contacto**

Júlio César Moita Jorge Ruivo da Silva

Professor Adjunto, TP: 75;

**Objetivos de Aprendizagem**

Ao concluir esta unidade o aluno deverá obter conhecimentos dos conceitos e técnicas de animação 3D. Deverá conseguir realizar uma animação seguindo as regras fundamentais da animação, assim como conseguir otimizar técnicas de modelação e animação, dominando todo o processo criativo e técnico.

**Objetivos de Aprendizagem (detalhado)**

Ao concluir esta unidade o aluno deverá obter conhecimentos dos conceitos e técnicas de animação 3D. Deverá conseguir realizar uma animação seguindo as regras fundamentais da animação, assim como conseguir otimizar técnicas de modelação e animação, dominando todo o processo criativo e técnico.

**Conteúdos Programáticos**

1-Introdução à animação

2-História da Animação

3-Conceitos básicos de animação

4-Técnicas básicas de animação por computador

5-Técnicas avançadas de animação por computador

6-Técnicas de efeitos visuais

7-Técnicas de composição e renderização

**Conteúdos Programáticos (detalhado)**

**Metodologias de avaliação**

? Avaliação em época normal 25% Participação, 25% Teste Teórico/prático 50% Trabalho Prático

? Avaliação em Época Exame e Recurso 50% Teste Teórico e 50% Trabalho Prático

**Software utilizado em aula**

Autodesk Maya 2016

**Estágio**  
não aplicável

**Bibliografia recomendada**

- Kerlow, I. (2003). *The art of 3D computer Animation and Effects*. USA: Wiley
- Parent, R. (2007). *Computer Animation, Second Edition: Algorithms and Techniques (The Morgan Kaufmann Series in Computer Graphics) (Hardcover)*. USA: Morgan Kaufmann
- Palamar, T. (2016). *Mastering Autodesk Maya 2016*. USA: Sybex autodesk official press
- Derakhshani, D. (2016). *introducing autodesk Maya 2016*. USA: Sybex autodesk official press

**Coerência dos conteúdos programáticos com os objetivos**

Os conteúdos programáticos adequa-se aos objectivos, dado que cada parte dos pontos apresentados representam as bases necessárias para se atingir os objectivos propostos, sendo que os conteúdos desde os pontos 1 até ao 7 são os conceitos base numa sequência lógica para que os alunos consigam adquirir as bases dos conceitos apresentados nos objectivos.

**Metodologias de ensino**

Aulas teórico-práticas onde se propõem a resolução de exercícios práticos em software adequado à disciplina

**Coerência das metodologias de ensino com os objetivos**

**Língua de ensino**

Português

**Pré requisitos**

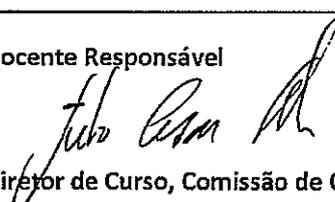
não aplicável

**Programas Opcionais recomendados**

não aplicável

**Observações**

**Docente Responsável**

  
Diretor de Curso, Comissão de Curso

**Conselho Técnico-Científico**

Homologado pelo C.T.C.	
Acta n.º <u>01</u>	Data <u>24/7/2019</u>
