

Hugo Silva  
JM

### TeSP - Animação e Modelação 3D

Técnico Superior Profissional

Plano: Aviso n.º 11775/2016 - 27/09/2016

#### Ficha da Unidade Curricular: Composição

ECTS: 6; Horas - Totais: 162.0, Contacto e Tipologia, TP:30.0; PL:30.0;

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

Tipo: Obrigatória; Interação: Presencial; Código: 624018

Área de educação e formação: Áudio-visuais e produção dos media

#### Docente Responsável

Horácio Hugo Ferreira Faria de Azevedo e Silva

#### Docente e horas de contacto

Horácio Hugo Ferreira Faria de Azevedo e Silva

Assistente Convidado, TP: 30; PL: 30;

#### Objetivos de Aprendizagem

No final da unidade curricular os alunos devem ser capazes de calcular diferentes elementos de render de uma imagem ou animação 3D, utilizar a técnica de camera mapping, matte painting e fazer a composição de elementos de render em Photoshop e After Effects.

#### Conteúdos Programáticos

Composição em Imagem Estática; Composição em Animação; Camera Mapping; Composição em After Effects.

#### Conteúdos Programáticos (detalhado)

- 1 - Composição em Imagem Estática
  - 1.1 Abordagem aos diferentes elementos de render
  - 1.2 Cálculo de elementos de render
  - 1.3 Técnica de Matte/Shadow para calcular sombras com canal de Alpha
  - 1.4 Opções de render dos objetos 3D
  - 1.5 Cálculo de máscaras para composição
  - 1.6 Composição dos diferentes elementos separados em Photoshop
  
- 2 - Composição em Animação
  - 2.1 Cálculo de elementos de render em animação
  - 2.2 Técnica de Matte/Shadow para calcular sombras com canal de Alpha
  - 2.3 Opções de render dos objetos 3D em animação
  - 2.4 Cálculo de máscaras para composição
  - 2.5 Composição dos diferentes elementos separados em After Effects
  
- 3 - Camera Mapping
  - 3.1 Introdução à técnica de Camera Mapping em 3ds Max
  - 3.2 Matte Painting em Photoshop

Hugo  
Silva  
JL

3.3 Render de objetos separados  
3.4 Composição em After Effects

4 - Composição em After Effects  
4.1 Composição dos diferentes elementos da animação  
4.2 Blending Modes  
4.3 Máscaras e Rotoscopia  
4.4 Efeitos em After Effects  
4.5 Partículas em After Effects  
4.6 Opções de render

### Metodologias de avaliação

Avaliação Contínua

Assiduidade dos alunos (5%), tarefas propostas em aula (25%), projeto final (70%).

Avaliação Periódica

Tarefas propostas em aula (30%), projeto final (70%).

Avaliação Final

Projeto final (100%).

### Software utilizado em aula

Autodesk 3ds Max, Adobe Photoshop, Adobe After Effects.

### Estágio

Não aplicável.

### Bibliografia recomendada

- Derakhshani, R. e Derakhshani, D. (2013). *Autodesk 3ds Max 2014 Essentials*. Estados Unidos: Sybex
- Brinkmann, R. (2008). *The Art and Science of Digital Compositing*. Estados Unidos: Morgan Kaufmann
- Greenway, T. (2011). *Photoshop for 3D Artists*. Inglaterra: 3DTotal
- Fridsma, . e Gyncild, B. (2015). *Adobe After Effects CC Classroom in a Book*. Estados Unidos: Adobe Press

### Coerência dos conteúdos programáticos com os objetivos

Para atingir o objetivo 1 são lecionados os conteúdos programáticos: Abordagem aos diferentes elementos de render, Cálculo de elementos de render, Técnica de Matte/Shadow para calcular sombras com canal de Alpha, Opções de render dos objetos 3D, Cálculo de máscaras para composição, Composição dos diferentes elementos separados em Photoshop;

Para atingir o objetivo 2 são lecionados os conteúdos programáticos: Cálculo de elementos de render em animação, Técnica de Matte/Shadow para calcular sombras com canal de Alpha, Opções de render dos objetos 3D em animação, Cálculo de máscaras para composição, Composição dos diferentes elementos separados em After Effects;

Para atingir o objetivo 3 são lecionados os conteúdos programáticos: Introdução à técnica de Camera Mapping em 3ds Max, Matte Painting em Photoshop, Render de objetos separados, Composição em After Effects;

Para atingir o objetivo 4 são lecionados os conteúdos programáticos: Composição dos diferentes elementos da animação, Blending Modes, Máscaras e Rotoscopia, Efeitos em After Effects, Partículas em After Effects, Opções de render.

#### **Metodologias de ensino**

Aulas teórico-práticas expositivas onde se descrevem os conceitos fundamentais. Aulas práticas de resolução de casos práticos e aplicação dos conceitos a cenários de utilização real.

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

Atendendo aos objetivos da unidade curricular considera-se adequado ministrar aulas teórico-práticas destinadas à exposição dos conceitos que constituem os conteúdos programáticos da UC e aulas práticas laboratoriais nas quais se procederá à realização de trabalhos práticos.

#### **Língua de ensino**

Português

#### **Pré requisitos**

Fundamentos de animação e modelação 3D, e arte digital.

#### **Programas Opcionais recomendados**

Não aplicável.

#### **Observações**

---

**Docente Responsável**



**Diretor de Curso, Comissão de Curso**



**Conselho Técnico-Científico**

