

**TeSP - Animação e Modelação 3D**

Técnico Superior Profissional

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

**Ficha da Unidade Curricular: Modelação e Animação de Personagens**

ECTS: 6; Horas - Totais: 162.0, Contacto e Tipologia, TP:15.0; PL:45.0;

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

Tipo: Obrigatória; Interação: Presencial; Código: 624014

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

Professor Adjunto Convidado, TP: 15; PL: 45;

**Objetivos de Aprendizagem**

No final da unidade curricular os alunos devem ser capazes de modelar vários personagens, criar Rigging, Skinning, controladores e desenvolver animações.

**Conteúdos Programáticos**

Modelação de Personagens para Animação; Rigging e Skinning; Animação.

**Conteúdos Programáticos (detalhado)**

1 - Modelação de Personagens para Animação

1.1 Modelação 3D para Animação

1.2 UV's

1.3 Texturas

2 - Rigging e Skinning

2.1 Rigging do personagem (utilização de Biped)

2.2 Skinning

2.3 Controladores

1 - Animação

1.1 The 3 Ways to Animate (straight ahead, pose to pose, combination of both)

1.2 Time and Spacing

1.3 Overlapping Action

1.4 Anticipation

1.5 Weight

1.6 Walks

### **Metodologias de avaliação**

Avaliação Contínua:

- Assiduidade dos alunos (5%)
- Tarefas propostas em aula (25%)
- Projeto final (70%)

Avaliação Periódica:

- Projeto final (100%)

Avaliação Final:

- Projeto final (100%)

### **Software utilizado em aula**

Autodesk 3ds Max.

### **Bibliografia recomendada**

- Derakhshani, R. e Derakhshani, D. (2013). *Autodesk 3ds Max 2014 Essentials*. Estados Unidos: Sybex
- Glebas, F. (2009). *Directing the Story: Professional Storytelling and Storyboarding Techniques for Live Action and Animation*. Estados Unidos: Focal Press
- Williams, R. (2001). *The Animator's Survival Kit*. Estados Unidos: Faber and Faber

### **Coerência dos conteúdos programáticos com os objetivos**

Para atingir o objetivo 1 são lecionados os conteúdos programáticos: Modelação 3D para Animação, UV's, Texturas;

Para atingir o objetivo 2 são lecionados os conteúdos programáticos: Rigging do personagem (utilização de Biped), Skinning, Controladores.

Para atingir o objetivo 3 são lecionados os conteúdos programáticos: The 3 Ways to Animate (straight ahead, pose to pose, combination of both), Time and Spacing, Overlapping Action, Anticipation, Weight, Walks.

### **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 3D.


**Observações**

---

**Docente Responsável**

**Hugo Silva** Assinado de forma digital por Hugo Silva  
Dados: 2018.09.21 09:32:57 +01'00'

**Diretor de Curso, Comissão de Curso**

 Assinado de forma digital por Hélder Pestana  
Dados: 2019.06.13 16:01:19 +01'00'

**Conselho Técnico-Científico**

