



estt.ipt

Escola Superior
de Tecnologia de Tomar
Instituto Politécnico de Tomar

INSTITUTO POLITÉCNICO DE TOMAR
ESCOLA SUPERIOR DE TECNOLOGIA DE TOMAR

CURSO	Pós-graduação em Design Multimédia	ANO LECTIVO	2013/2014
--------------	------------------------------------	--------------------	-----------

DISCIPLINA	ANO	SEM	ECTS	HORAS TOTAIS	HORAS CONTACTO
Modelação 3D	1.º	1.º	5	135	60

DOCENTES	Gonçalo Cardoso Leite Velho
-----------------	-----------------------------

OBJETIVOS E COMPETÊNCIAS A DESENVOLVER

- Compreender os fundamentos da Modelação Computacional.
- Dominar as capacidades de modelação do programa 3D Studio Max.
- Compreender os vários métodos de modelação, sendo capaz de decidir sobre o mais adequado para o modelo a desenvolver.
- Adquirir capacidades básica de animação.

CONTEÚDOS PROGRAMÁTICOS

- 1 - Introdução à Computação Gráfica
- 2- Introdução ao 3D Studio Max
- 3 - A Modelação
- 4 - As Texturas e a Iluminação
- 5 - Animação e Produção Final

MÉTODOS DE ENSINO

Aulas Teórico-práticas

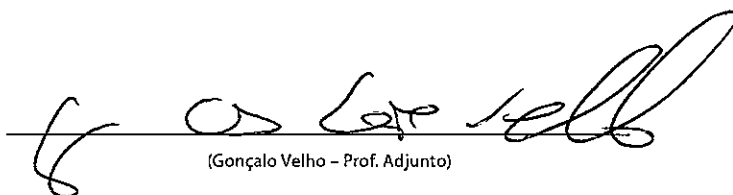
BIBLIOGRAFIA

EXEMPLO

MURDOCK, KELLY L.. (2013). *Autodesk 3ds Max 2014 Bible*. Wiley, Indianapolis.

MÉTODOS DE AVALIAÇÃO

Trabalhos semanais propostos (50%)
Trabalho Final (50%)



(Gonçalo Velho – Prof. Adjunto)