



TeSP - Design Multimédia

Técnico Superior Profissional

Plano: Plano TeSP

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: Áudio-visuais e produção dos media

Docente Responsável

Julio César Moita Jorge Ruivo da Silva

Docente e horas de contacto

Júlio César Moita Jorge Ruivo da Silva

Equiparado Assistente 1º Triénio, 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.

Conteúdos Programáticos

- 1-Introdução à animação
- 2-Historia 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

Metodologias de avaliação

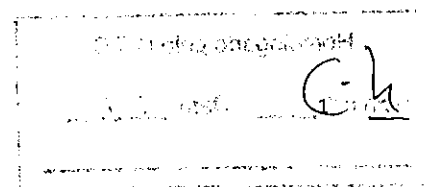
- Avaliação em época normal – 25% Participação, 25% Teste Teórico/prático – 50% Trabalho Prático
- Avaliação em Época Exame e Recurso – 50% Teste Teórico e 50% Trabalho Prático

Software utilizado em aula

Autodesk Maya 2016

Estágio

não aplicavel



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 ponto 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

A metodologia de aulas teóricas-práticas permite aos alunos aplicarem os conhecimentos adquiridos e sedimenta-los nos exercícios práticos a desenvolver na aula.

Língua de ensino

Português

Pré requisitos

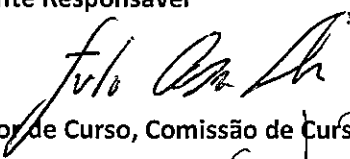
não aplicavel

Programas Opcionais recomendados

não aplicavel

Observações

Docente Responsável


Diretor de Curso, Comissão de Curso


Conselho Técnico-Científico

Homologado pelo C.T.C.

Acta n.º 27 Data 07/11/2016