

**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: Audiovisuais e produção dos media

**Docente Responsável**

**Julio Cesar 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
- 50% Trabalho Prático

**Software utilizado em aula**

Autodesk Maya 2016 ou cinema 4D

**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**

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

**Metodologias de ensino**

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

**Língua de ensino**

Português

**Pré requisitos**

não aplicável

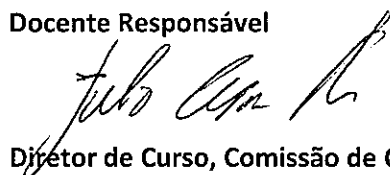
**Programas Opcionais recomendados**

não aplicável

**Observações**

---

**Docente Responsável**



**Diretor de Curso, Comissão de Curso**

JOÃO COSTA ROJA (C-701 09/11/2017)

**Conselho Técnico-Científico**

