

Hugo Silva  
H

**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

Assistente Convidado, TP: 15; PL: 45;

**Objetivos de Aprendizagem**

No final da unidade curricular os alunos devem ser capazes de modelar um personagem com Rigg e desenvolver animações com objetos e personagens.

**Conteúdos Programáticos**

Modelação de Personagem; Rigging e Skinning; Animação.

**Conteúdos Programáticos (detalhado)**

1 - Modelação de Personagem

1.1 Modelação 3D

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

3 - Animação

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

1.2 Time and Spacing

1.3 Walks

1.4 Overlapping Action

1.5 Weight

1.6 Anticipation

1.7 Takes and Accents

Hugo Silva  
H

1.8 Dialogue

1.9 Acting

### 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.

### Estágio

Não aplicável.

### 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; 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; Walks; Overlapping Action; Weight; Anticipation; Takes and Accents; Dialogue; Acting.

### 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.

**Programas Opcionais recomendados**

Não aplicável.

**Observações**

---

**Docente Responsável**

*Hugo Silva*

**Diretor de Curso, Comissão de Curso**

*JL*

**Conselho Técnico-Científico**

*Jhelen Antunes*