

Escola Superior de Tecnologia de Tomar

Ano Letivo 2018/2019

TeSP - Design Multimédia

Técnico Superior Profissional

Plano: Aviso n.º 1895/2018 - 12/02/2018

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**Docente e horas de contacto**

Júlio César Moita Jorge Ruivo da Silva

Professor Adjunto, 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.

Objetivos de Aprendizagem (detalhado)

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-História 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

Conteúdos Programáticos (detalhado)**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 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

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 pontos 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

Língua de ensino

Português

Pré requisitos

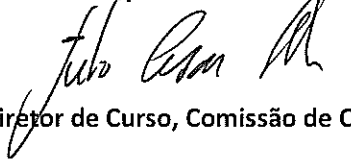
não aplicável

Programas Opcionais recomendados

não aplicável

Observações

Docente Responsável



Director de Curso, Comissão de Curso

Conselho Técnico-Científico