

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

Tipo: Obrigatória; Interação: Presencial; Código: 617518

Área de educação e formação: Áudio-visuais e produção dos media

Docente Responsável

Júlio César Moita Jorge Ruivo da Silva

Professor Adjunto

Docente(s)

Júlio César Moita Jorge Ruivo da Silva

Professor Adjunto

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

Cinema 4D

Adobe Premiere

Adobe After Effects

Estágio

não aplicavel

Bibliografia recomendada

- Kerlow, I. (2003). *The art of 3D computer Animation and Effects* . 3ª, Wiley. USA
- Parent, R. (2007). *Computer Animation, Second Edition: Algorithms and Techniques (The Morgan Kaufmann Series in Computer Graphics) (Hardcover)* . 2ª, Morgan Kaufmann. USA
- Palamar, T. (2016). *Mastering Autodesk Maya 2016* . 1ª, Sybex autodesk official press. USA
- Derakhshani, D. (2016). *introducing autodesk Maya 2016* . 1ª, Sybex autodesk official press. USA

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 exercicios práticos em software adequado à disciplina

Coerência das metodologias de ensino com os objetivos

A transmissão de conceitos nas aulas teoricas permitem ao aluno a reflexão dos conceitos e técnicas, permitindo que os alunos as apliquem nas aulas práticas de Software.

Língua de ensino

Português

Pré-requisitos

não aplicavel

Programas Opcionais recomendados

não aplicavel

Observações

Docente responsável
