

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

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

Professor Adjunto Convidado

Docente(s)

Horácio Hugo Ferreira Faria de Azevedo e Silva

Professor Adjunto Convidado

Objetivos de Aprendizagem

No final da unidade curricular, os alunos devem ter adquirido conhecimentos adequados à criação e animação de personagens 3D.

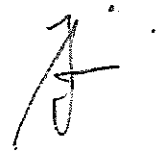
Objetivos de Aprendizagem (detalhado)

No final da unidade curricular, os alunos devem conseguir modelar vários personagens 3D, desenvolver o Rig e Skinning adequado a cada um deles, assim como, criar diversas animações com alguma complexidade.

Conteúdos Programáticos

- 1 - Modelação;
- 2 - Rigging e Skinning;
- 3 - Animação.

Conteúdos Programáticos (detalhado)



1 - Modelação

1.1 Criação de personagens para animação.

2 - Rigging e Skinning

2.1 Criação de Rigging para personagens;

2.2 Desenvolvimento de Skinning de personagens.

3 - Animação

3.1 Tempo e espaçamento;

3.2 Ação secundária;

3.3 Antecipação;

3.4 Peso;

3.5 Ciclos de caminhada.

Metodologias de avaliação

Avaliação por Frequência:

- Frequência (100%).

Para os alunos com estatuto de Trabalhador-Estudante, a Avaliação por Frequência é realizada através de uma Frequência (100%).

Avaliação por Exame:

- Exame (100%).

Software utilizado em aula

Autodesk Maya.

Estágio

Não aplicável.

Bibliografia recomendada

- 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

- Chopine, A. (2011). *3D Art Essentials: The Fundamentals of 3D Modeling, Texturing, and Animation* Estados Unidos: Focal Press

Coerência dos conteúdos programáticos com os objetivos

Para atingir o objetivo 1 são lecionados os conteúdos programáticos: Criação de personagens para animação.

Para atingir o objetivo 2 são lecionados os conteúdos programáticos: Criação de Rigging para personagens; Desenvolvimento de Skinning de personagens.

Para atingir o objetivo 3 são lecionados os conteúdos programáticos: Tempo e espaçamento; Ação secundária; Antecipação; Peso; Ciclos de caminhada.

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

Não aplicável.

Programas Opcionais recomendados

Observações

Docente responsável

**Hugo
Silva**

Assinado de forma
digital por Hugo Silva
Dados: 2019.10.03
13:33:51 +01'00'



Assinado de
forma digital por
Helder Pestana
Dados: 2020.03.13
16:32:10 Z

