

✳ Escola Superior de Tecnologia de Abrantes

Ano letivo: 2019/2020

Informática e Tecnologias Multimédia

Licenciatura, 1º Ciclo

Plano: Despacho n.º 12419/2016 - 14/10/2016

Ficha da Unidade Curricular: Animação 2D e 3D

ECTS: 6; Horas - Totais: 162.0, Contacto e Tipologia, TP:30.0; PL:45.0; OT:5.0;

Ano | Semestre: 3 | S1

Tipo: Obrigatória; Interação: Presencial; Código: 814324

Área Científica: Tecnologias Multimédia

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

No final da unidade curricular os alunos devem ser capazes definir todo o procedimento de uma animação em 2D e 3D! Conhecer as técnicas e algoritmos associados, e executar os procedimentos em Software.

Conteúdos Programáticos

- 1-Introdução
- 2-Modelação
- 3-Renderização
- 4-Animação e efeitos
- 5-Pós-produção

Conteúdos Programáticos (detalhado)

- 1-Introdução
- 1.1-A historia da animação e efeitos visuais

- 1.2-O processo digital
- 2-Modelação
 - 2.1-Conceitos basicos de modelação
 - 2.2-Técnicas basicas de modelação
 - 2.3-Técnicas avançadas de modelação
- 3-Renderização
 - 3.1-Conceitos de Render
 - 3.2-Utilização de Camara
 - 3.3-Iluminação
 - 3.4-Texturas e superficies características
- 4-Animação e efeitos
 - 4.1-Conceitos basicos de animação
 - 4.2-Técnicas básicas de animação
 - 4.3-Técnicas avançadas de animação
 - 4.4-Efeitos visuais
- 5-Pós-produção
 - 5.1-composição
 - 5.2-Exportação (resolução de imagem e definição de formato)

Metodologias de avaliação

Avaliação Contínua:

- Assiduidade dos alunos (25%)
- Tarefas propostas em aula (25%)
- Projeto final (50%)

Avaliação Periódica:

- Projeto final (100%)

Avaliação Final:

- Projeto Final (100%)

Software utilizado em aula

Cinema 4D
Houdini-Side Fx
Adobe After Effects
Adobe Premiere Pro

Estágio

Não aplicável.

Bibliografia recomendada

- Fridsma, L. e Gyncild, B. (2017). *Adobe After Effects CC Classroom in a Book* (Vol. 1).Estados

Unidos: Peachpit
- Parent, R. (2008). *Computer Animation- algorithms & techniques* EUA: Morgan Kaufmann Publishers
- Kerlow, I. (2004). *The art of 3D Computer - Animation and Effects* EUA: John Wiley & Sons

Coerência dos conteúdos programáticos com os objetivos

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

Não aplicável

Observações

Docente responsável

Júlio César
Moita Jorge
Ruivo da Silva

Digitally signed by Júlio César Moita Jorge Ruivo da Silva
Date: 2019.10.13 18:07:29 +01'00'

Sandra Maria
Gonçalves de
Vilas Boas Jardim

Assinado de forma
digital por Sandra
Maria Gonçalves de
Vilas Boas Jardim
