

**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

**Conteúdos Programáticos (detalhado)**

- 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 o 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 exercícios práticos em software adequado à disciplina

**Coerência das metodologias de ensino com os objetivos**

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

**Língua de ensino**

Português

**Pré-requisitos**

não aplicável

**Programas Opcionais recomendados**

não aplicável

**Observações**

**Docente responsável**

Júlio César      Digitally signed  
Moita Jorge      by Júlio César  
Ruivo da Silva   Moita Jorge  
                         Ruivo da Silva

