

<p>Curso: 2º CICLO; 120 ECTS</p> <p>MESTRADO EM DESIGN E CULTURA VISUAL</p> <p>Curso Nº: 9278 Nº de Registo:</p> <p>Opção de Especialização: Tronco Comum</p>	<p>Unidade Curricular:</p> <p>IMAGEM DIGITAL E ANIMAÇÃO</p> <p>Código:</p>
---	---

Ano: 1º	Créditos ECTS:	Tipo: TP	Tempo de Trabalho (Horas)	
Semestre: 1º	6	Teórico-Prática	Total: 160	Contacto: 120
Área Científica: Tecnologias			Regente:	
Código: TC			Mestre Ana Teresa Bígio, Assistente	
<p>Competências a Adquirir:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Modelação e textura em imagens digitais 3D; • Animação de imagens digitais 3D; • Desenvolver um filme de animação 3D (aprox. 2min). 				
<p>Descrição do Programa:</p> <p>Demonstrar e compreender os conceitos básicos da linguagem tridimensional e a sua aplicação nas técnicas de visualização tridimensional.</p> <p>Introdução de ferramentas e técnicas que permitem a representação e visualização de objectos tridimensionais em suporte digital.</p> <p>Aplicar as teorias e práticas de modelação tridimensional no domínio digital usando software da área.</p> <p>Compreender os princípios básicos da animação de objectos tridimensionais em suporte digital.</p>				
<p>Metodologia:</p> <p>Introdução à plataforma de modelação e animação; Manipulação de objectos (Seleção, Rotação, Escala, Pivots, etc.); Introdução à modelação - Modelação com polígonos; Modelação com NURBS; Aplicação de texturas - Materiais; mapas e ferramentas; <i>Rendering</i> e Efeitos - Utilização do Menu <i>Hypershade</i>; Luzes; princípios básicos das câmaras; Animação - Princípios básicos da animação 3D.</p>				
<p>Avaliação:</p> <p>4 apresentações de fases do trabalho (cada uma classificada de A a F sendo que F significa que não foram atingidos os objectivos mínimos).</p> <p>Condições de aprovação: frequência de 1/2 das horas de contacto. 4 Apresentações com classificação no mínimo de E.</p> <p>Condições para obter entre 14 e 15: frequência de 2/3 das horas de contacto. 4 Apresentações sem nenhum F e com a maioria com classificação de C.</p> <p>Condições para obter entre 16 e 17: frequência de 2/3 das horas de contacto. 4 Apresentações sem nenhum F ou D e com a maioria com classificação de B.</p> <p>Condições para obter entre 18 e 19: frequência de 3/4 das horas de contacto. 4 Apresentações sem nenhum F, D ou C e com a maioria com classificação de A.</p> <p>Condições para obter 20: frequência de todas as horas de contacto. 4 Apresentações com classificação de A.</p>				
<p>Bibliografia:</p> <p>1/ Kit Laybourne, The Animation Book: A Complete Guide to Animated Filmmaking--From Flip-Books to Sound Cartoons to 3- D Animation, Rev Sub. (Three Rivers Press, 1998).</p> <p>2/ Isaac Kerlow, The Art of 3-D Computer Animation and Effects, 3rd Edition, 3rd ed. (Wiley, 2003).</p> <p>3/ Lee Lanier, Advanced Maya Texturing and Lighting, 2nd ed. (Sybex, 2008).</p> <p>4/ Autodesk Maya Press, Learning Autodesk Maya 2009 Foundation: Official Autodesk Training Guide, Pap/DVD. (Sybex, 2008).</p> <p>5/ Eric Keller, Mastering Maya 2009, Pap/DVD. (Sybex, 2009).</p>				