

PROGRAMA CURRICULAR

ANO LETIVO 2015 — 2016

Unidade Curricular:	Desenho Digital II - Animação
Docente responsável:	Henrique Costa
Respetiva carga letiva na UC:	6 horas
Outros Docentes:	
Respetiva carga letiva na UC:	
ECTS:	6

1 — Objetivos de Aprendizagem

- Desenvolver as capacidades de criação gráfica por computador.
- Dominar os conceitos da tradução em imagem de um modelo tridimensional.
- Explorar autonomamente os programas.

2 — Conteúdos Programáticos

- I. Desenvolvimento de animação tridimensional
- II. Texturas aplicadas a objectos tridimensionais e propriedades de superfície
- III. Forças dinâmicas na animação tridimensional
- IV. Desenvolvimento de projecto

3 — Metodologias de Ensino e Avaliação

Para uma melhor apreensão dos conteúdos, a disciplina necessita de uma base teórica e de uma vertente prática para consolidação dos conhecimentos.

Sendo esta uma disciplina teórico-prática, a primeira parte de cada aula está reservada à explanação teórica dos conteúdos, e a segunda parte da mesma, para a sua aplicação prática. O programa é realizado segundo exercícios efectuados em tempo de aula. Para além destes exercícios, na aprendizagem de cada conteúdo será proposto um exercício que englobe todos os conhecimentos transmitidos na parte teórica. No final do semestre será desenvolvido um projecto pessoal de cada aluno.

A apreciação global do percurso e o trabalho desenvolvido pelo aluno baseiam-se em três níveis de avaliação:

I — O primeiro nível de avaliação corresponde à **Avaliação Contínua**. Esta avaliação manifesta-se no percurso diário, no acompanhamento do processo ensino-aprendizagem, e pressupõe uma efectiva integração no trabalho lectivo proposto, apoiada na assiduidade e na pontualidade.

II — Durante o semestre são estabelecidos momentos de **Avaliação Formal**. Para serem admitidos à Avaliação Final, os alunos terão de executar obrigatoriamente os cinco exercícios propostos na avaliação formal.

III — Na **Avaliação Final** estará presente um Júri expressamente designado para o efeito, do qual fará parte o Professor que acompanhou o aluno e o Regente da Cadeira. A Avaliação Final marcada pelo Conselho Pedagógico consiste na apreciação e discussão presencial do trabalho de cada aluno.

4 — Bibliografia de Consulta

ALBEE, Timothy - "Essential Lightwave 3D: The Fastest and Easiest Way to Master Lightwave 3D", Jones & Barlett Publishers, 2007, ISBN 978-1598220247

ANDREWS, Philip – "Adobe Photoshop CS3 A-Z – Tools and Features illustrated ready reference", Focal Press, Burlington, 2007, ISBN 978-0-240-52065-0.

BRINKMANN, Ron – "The Art and Science of Digital Compositing", Academic Press, San Diego, 1999.

DOLLENS, Dennis – "De lo digital a lo analógico", Ed. Gustavo Gili, Barcelona, 2002.

FABER, Liz - "Re-play, ultimate games graphics", Lawrence King Publishing, Londres, 1998.

5 — Assistência aos alunos

Atendimento 1º Semestre 2015/16:
Segundas-feiras 14:00-15:30 sala 4.08
Email do docente: nrq978@gmail.com