



Ficha de Unidade Curricular

DESIGNAÇÃO DA UNIDADE CURRICULAR:

Laboratório 3D II

DESIGNATION OF CURRICULAR UNIT:

3D laboratory II

SIGLA DA ÁREA CIENTÍFICA EM QUE SE INSERE / SCIENTIFIC AREA ACRONYM

EAM

DURAÇÃO / DURATION (Anual, Semestral)

Semestral

HORAS DE TRABALHO / WORK HOURS (número total de horas)

135

HORAS DE CONTACTO / CONTACT HOURS (discriminadas por tipo de metodologia adotado - T - Teórico; TP - Teórico-prático; PL - Prático e laboratorial; S- Seminário; OT - orientação tutorial)

T:15

PL:30



ECTS

5 ECTS

OBSERVAÇÕES (assinalar sempre que a UC seja optativa)

OBSERVATIONS

DOCENTE RESPONSÁVEL E RESPETIVA CARGA LETIVA NA UNIDADE CURRICULAR (PREENCHER O NOME COMPLETO):

Filipa Fialho Lanita Saião Lopes

90h (45h/Class)

RESPONSIBLE ACADEMIC STAFF MEMBER AND LECTURING LOAD IN THE CURRICULAR UNIT (FILL IN THE FULLNAME):

Filipa Fialho Lanita Saião Lopes

90h (45h/Class)

OUTROS DOCENTES E RESPETIVAS CARGAS LETIVAS NA UNIDADE CURRICULAR (PREENCHER O NOME COMPLETO):

Nuno Miguel Coutinho Silva Estanqueiro

90h (45h/Turma)

OTHER ACADEMIC STAFF AND LECTURING LOAD IN THE CURRICULAR UNIT:

Nuno Miguel Coutinho Silva Estanqueiro

90h (45h/Class)



OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM (CONHECIMENTOS, APTIDÕES E COMPETÊNCIAS A DESENVOLVER PELOS ESTUDANTES):

A Unidade Curricular pretende aprofundar a capacidade dos alunos criarem conteúdos gráficos tridimensionais para vídeo, animação, efeitos especiais ou design gráfico

LEARNING OUTCOMES OF THE CURRICULAR UNIT:

The Curricular Unit aims to enhance students' ability to create three-dimensional graphics contents for video, animation, special effects and graphic design

CONTEÚDOS PROGRAMÁTICOS:

- Video Tracking
- Animação de Personagens
- Partículas e efeitos
- Simulações físicas
- Outros softwares complementares
- Outras técnicas complementares como: compositing, video editing e color grading, animação, motion tracking e green screening

SYLLABUS:

- Video Tracking
- Character Animation
- Particles and effects
- Physical simulations
- Other complementing software
- Other complementing techniques such as : compositing, video editing and color grading, animation, motion tracking and green screening

DEMONSTRAÇÃO DA COERÊNCIA DOS CONTEÚDOS PROGRAMÁTICOS COM OS OBJETIVOS DA UNIDADE CURRICULAR:

Análise e prática de cada uma das componentes do software e aplicação em exercícios específicos para validar as diversas áreas de conhecimento envolvido



DEMONSTRATION OF THE SYLLABUS COHERENCE WITH THE CURRICULAR UNIT'S OBJECTIVES:

Analysis and practice of each of the software components and by doing specific exercises to validate the various areas of knowledge involved

METODOLOGIAS DE ENSINO (AVALIAÇÃO INCLUÍDA):

A Unidade Curricular de Laboratório 3D II tem um carácter teórico-prático, num regime de Avaliação Contínua.

As aulas conjugam sessões de exposição teórica com trabalho prático em sala. Dos alunos em avaliação contínua é esperada a presença e a discussão nos temas lectivos, bem como o desenvolvimento e apresentação de projetos e tarefas ao longo do semestre.

A avaliação da Unidade Curricular é composta pela assiduidade e participação relevante e por um projeto final (100%) que reúne exercícios feitos em aula e trabalho autónomo.

Para os alunos que se proponham a exame, a prova é composta por uma parte teórica (25%) e uma parte com um exercício prático (75%)

TEACHING METHODOLOGIES (INCLUDING EVALUATION):

The 3D Laboratory II curricular unit is theoretical-practical in nature and is subject to continuous assessment.

Classes combine theoretical lectures with practical work in the classroom. Students undergoing continuous assessment are expected to be present and discuss the topics taught, as well as to develop and present projects and tasks throughout the semester.

The assessment of the course unit is made up of attendance and relevant participation and a final project (100%) that brings together exercises done in class and autonomous work.

For students taking the exam, the test consists of a theoretical part (25%) and a part with a practical exercise (75%).

DEMONSTRAÇÃO DA COERÊNCIA DAS METODOLOGIAS DE ENSINO COM OS OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM DA UNIDADE CURRICULAR:

Os objectivos de aprendizagem são apoiados pela combinação de aulas de exposição e discussão teórica, e aulas de trabalho prático em grafismo 3D, com base em objectivos específicos, promovendo a capacidade de realizar diferentes trabalhos gráficos, quer estáticos, quer animados



DEMONSTRATION OF THE COHERENCE BETWEEN THE TEACHING METHODOLOGIES AND THE LEARNING OUTCOMES:

Learning objectives are supported by a combination of theoretical lectures and e practical work classes in 3D graphics, based on specific objectives, promoting the ability to perform different graphic works , whether static or animated

BIBLIOGRAFIA PRINCIPAL: MAIN BIBLIOGRAPHY:

Blender Foundations: The Essential Guide to Learning Blender 2.6,1st Edition; Roland Hess, 2013, Focal Press

The Animator's Survival Kit, Expanded Edition: A Manual of Methods, Principles and Formulas for Classical, Computer, Games, Stop Motion and Internet Animators by Richard Williams, Faber & Faber,3rd edition 2009,

Materiais de apoio Multimédia:

Blender 2.91 Reference Manual em <https://docs.blender.org/manual/en/latest/>

Blender Tutorials em <https://blender.org/tutorials>

Blender Guru em <https://www.youtube.com/user/AndrewPPrice/playlists>