

Ano Lectivo	2017/18								
Curso	Design e Animação Multimédia								
Unidade Curricular	Modelação 3D								
Língua de ensino	Português								
ECTS/tempo de trabalho (horas)	ECTS	Total	Horas de contacto semestral						
	6	160	T	TP	PL	S	TC	O	OT
				60					
T - Teóricas; TP - Teórico-práticas; PL - Prática-laboratorial; S - Seminário; OT - Orientação tutorial; TC - Trabalho de campo; E - Estágio; O* - Outras horas caraterizadas como Ensino Clínico ao abrigo da Diretiva nº 77/453/CEE de 27 Junho adaptada pela Diretiva 2005/36/CE;									
Docente Responsável/Carga letiva [nome completo e e-mail]	Nuno Miguel Chuva Vasco / chuvavasco@estgp.pt								
Outros Docentes e respetivas cargas letivas [nome completo e e-mail]	Tiago Miguel Baginha Silva / tbaginha@estgp.pt								
Pré-requisitos [competências à entrada; pré-requisitos; precedências]	Não tem								
Objetivos da aprendizagem (conhecimentos, aptidões e competências) a desenvolver pelos estudantes, operacionalização dos objetivos e medição do seu grau de cumprimento)	— Permitir ao aluno adquirir competências para criação de objetos, espaços e personagens 3D, com objetivos e estilos variados. — Dotar os alunos de competências essenciais para o desenvolvimento de personagens e espaços adequados ao projeto em mãos, bem como à sua avaliação. — Dotar os alunos de conhecimentos essenciais para o trabalho em equipa. — Proporcionar uma aprendizagem que facilite a aquisição da informação, potencie a eficiência e diminua os erros do utilizador.								
Conteúdos Programáticos [estrutura de conteúdos a desenvolver para o total de horas previsto]	— Introdução à modelação 3D — Conceito — Metodologia de trabalho — Trabalho individual — Trabalho em equipa — Estrutura de um projeto XSI — Localização — Estrutura de uma cena XSI — Câmara — Luzes — Objetos – estrutura e parâmetros — Tipologias de objetos — Diferenças — Métodos de trabalho — Técnicas de modelação de cada tipologia — Técnicas de modelação — Operações — Ferramentas — Rotoscopia — Preparação de imagens para modelação de objetos e personagens								
Demonstração da coerência dos conteúdos programáticos com os objetivos da unidade curricular	— Compreender a arquitetura e interface do XSI. — Metodologia de trabalho e estrutura de um projeto. — Reconhecer e diferenciar diferentes tipologias de objetos e suas partes dentro do universo 3D. — Permitir o desenvolvimento de objetos tridimensionais a partir de variadas ferramentas de trabalho.								

Metodologias de ensino (avaliação incluída) [indicar os produtos, critérios e pesos de avaliação] (máx1000 caracteres)	1 - Metodologias de ensino Apresentação tutorial das ferramentas complementada com aulas teóricas diretamente relacionadas com a prática. Realização de trabalhos práticos. Interdisciplinaridade com a unidade curricular de Iluminação e Texturização. 2 - Avaliação por frequência Participação 10 % Exercícios práticos 90 % 3 - Avaliação por Exame Exercício prático 100 %
Demonstração da coerência das metodologias de ensino com os objectivos da aprendizagem da unidade curricular	No curso de Design de Animação e Multimédia adoptou-se uma coerência das metodologias de ensino a cada unidade curricular de âmbito teórico-prático, tendo em conta os objectivos da formação académica em foco.
Bibliografia Principal	— George Avgerakis, "Softimage Xsi 5 for a Future Animation Studio Boss", 2005
Bibliografia Complementar	
Situações especiais [estudantes com estatuto especial]	1 - Avaliação por frequência 2 - Avaliação por Exame