

TeSP - Animação e Modelação 3D

Técnico Superior Profissional

Plano: Aviso n.º 11775/2016 - 27/09/2016

Ficha da Unidade Curricular: Modelação e Animação em Jogos 3D

ECTS: 6; Horas - Totais: 162.0, Contacto e Tipologia, TP:15.0; PL:45.0;

Ano|Semestre: 2|S1; Ramo: Tronco comum;

Tipo: Obrigatória; Interação: Presencial; Código: 624015

Área de educação e formação: Áudio-visuais e produção dos media

Docente Responsável

Horácio Hugo Ferreira Faria de Azevedo e Silva

Docente e horas de contacto

Horácio Hugo Ferreira Faria de Azevedo e Silva

Adjunto Convidado, TP: 15; PL: 45;

Objetivos de Aprendizagem

No final da unidade curricular os alunos devem ser capazes de modelar um cenário e assets para um jogo 3D.

Conteúdos Programáticos

Modelação de Cenário e Assets para Jogo 3D.

Conteúdos Programáticos (detalhado)

1 - Modelação de Cenário e Assets para Jogo 3D

1.1 Modelação lowpoly de cenário para jogo

1.2 Modelação de assets para jogo

1.3 UV's

1.4 Texturas

1.5 Exportação de objetos em formato OBJ e FBX

Metodologias de avaliação

Avaliação Contínua:

- Assiduidade dos alunos (5%)

- Tarefas propostas em aula (25%)

- Projeto final (70%)

Avaliação Periódica:

- Tarefas propostas em aula (30%)

- Projeto final (70%)

Avaliação Final:

- Projeto final (100%)

Software utilizado em aula

Autodesk 3ds Max, Adobe Photoshop, Unity.

Estágio

Não aplicável.

Bibliografia recomendada

- Derakhshani, R. e Derakhshani, D. (2013). *Autodesk 3ds Max 2014 Essentials*. Estados Unidos: Sybex
- Greenway, T. (2011). *Photoshop for 3D Artists*. Inglaterra: 3DTotal
- Goldstone, W. (2011). *Unity 3.x Game Development Essentials*. Inglaterra: Packt Publishing

Coerência dos conteúdos programáticos com os objetivos

Para atingir o objetivo 1 são lecionados os conteúdos programáticos: Modelação lowpoly de cenário para jogo, Modelação de assets para jogo, UV's, Texturas, Exportação de objetos em formato OBJ e FBX.

Metodologias de ensino

Aulas teórico-práticas expositivas onde se descrevem os conceitos fundamentais. Aulas práticas de resolução de casos práticos e aplicação dos conceitos a cenários de utilização real.

Coerência das metodologias de ensino com os objetivos

Atendendo aos objetivos da unidade curricular considera-se adequado ministrar aulas teórico-práticas destinadas à exposição dos conceitos que constituem os conteúdos programáticos da UC e aulas práticas laboratoriais nas quais se procederá à realização de trabalhos práticos.

Língua de ensino

Português

Pré requisitos

Fundamentos de Animação 3D.

Observações

Docente Responsável

Hugo Silva

Assinado de forma digital
por Hugo Silva
Dados: 2018.01.09 17:24:05
Z

Diretor de Curso, Comissão de Curso


Conselho Técnico-Científico