

✧ Escola Superior de Tecnologia de Abrantes

Ano Letivo 2018/2019

### **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

Professor Adjunto Convocado, TP: 15; PL: 45;

### **Objetivos de Aprendizagem**

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

### **Conteúdos Programáticos**

Modelação e animação de personagem e assets para jogos 3D.

#### **Conteúdos Programáticos (detalhado)**

1 - Modelação de personagem e assets para jogos 3D

1.1 Modelação de personagem lowpoly para jogos

1.2 Modelação de assets para jogos

1.3 UV's

1.4 Texturas

1.5 Animação para jogos

1.5 Exportação de objetos em formato OBJ e FBX (com animação)

#### **Metodologias de avaliação**

Avaliação Contínua:

- Assiduidade dos alunos (5%)

- Tarefas propostas em aula (25%)

- Projeto final (70%)

Avaliação Periódica:

- Projeto final (100%)

Avaliação Final:

- Projeto final (100%)

#### **Software utilizado em aula**

Autodesk 3ds Max, Adobe Photoshop, Unity.

#### **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
- Williams, R. (2001). *The Animator's Survival Kit*. Estados Unidos: Faber and Faber

#### **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: 2018.09.21 09:34:38 +01'00'

#### **Diretor de Curso, Comissão de Curso**

 Assinado de forma digital  
por Hélder Pestana  
Dados: 2019.06.13  
16:01:43 +01'00'

#### **Conselho Técnico-Científico**

