



11

✳ Escola Superior de Tecnologia de Abrantes

Ano Letivo 2018/2019

TeSP - Artes para Jogos Digitais

Técnico Superior Profissional

Plano: Aviso de Registo nº R/Cr 56/2017 de 13-07-2017

Ficha da Unidade Curricular: Animação Digital

ECTS: 5; Horas - Totais: 135.0, Contacto e Tipologia, TP:15.0; PL:45.0;

Ano|Semestre: 1|S2; Ramo: Tronco comum;

Tipo: Obrigatória; Interação: Presencial; Código: 63919

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

Docente Responsável

Horácio Hugo Ferreira Faria de Azevedo e Silva

Professor Adjunto Convocado

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 criar vários personagens com Rig e desenvolver animações para jogos digitais.

Objetivos de Aprendizagem (detalhado)

No final da unidade curricular os alunos devem ser capazes de criar vários personagens com Rig e desenvolver animações para jogos digitais.

Conteúdos Programáticos

Modelação; Rigging e Skinning; Animação; Unity.

Conteúdos Programáticos (detalhado)

1 - Modelação

1.1 Técnicas e ferramentas de modelação 3D para jogos digitais

1.2 Criação de objetos e personagens para animação

2 - Rigging e Skinning

2.1 Criação de controladores, Helpers e Slider Manipulators

2.2 Links e hierarquias entre objetos

2.3 Ligações entre controladores e objetos (Wire Parameters)

2.4 Criação e edição de Bones

2.5 Skinning e edição de pesos

2.6 Desenvolvimento de Morph Targets e Skin Morphs

3 - Animação

3.1 Tempo e espaçamento

3.2 Ação secundária

3.3 Antecipação

3.4 Peso

3.5 Ciclos de caminhada



3.6 Exportação de objetos e personagens com animação para jogos digitais

4 - Unity

4.1 Importação de objetos e personagens com animação

4.2 Criação de Clips de animação

4.3 Animação através de keyframes

4.4 Animação através de código (C#)

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, Unity.

Estágio

Não aplicável.

Bibliografia recomendada

- Williams, R. e , . (2001). *The Animator's Survival Kit*. Estados Unidos: Faber and Faber
- Glebas, F. e , . (2009). *Directing the Story: Professional Storytelling and Storyboarding Techniques for Live Action and Animation*. Estados Unidos: Focal Press
- Derakhshani, R. e Derakhshani, D. (2013). *Autodesk 3ds Max 2014 Essentials*. Estados Unidos: Sybex

Coerência dos conteúdos programáticos com os objetivos

Para atingir o objetivo 1 são lecionados os conteúdos programáticos: Técnicas e ferramentas de modelação 3D para jogos digitais, Criação de objetos e personagens para animação.

Para atingir o objetivo 2 são lecionados os conteúdos programáticos: Criação de controladores, Helpers e Slider Manipulators, Links e hierarquias entre objetos, Ligações entre controladores e objetos (Wire Parameters), Criação e edição de Bones, Skinning e edição de pesos, Desenvolvimento de Morph Targets e Skin Morphs.

Para atingir o objetivo 3 são lecionados os conteúdos programáticos: Tempo e espaçamento, Ação secundária, Antecipação, Peso, Ciclos de caminhada, Exportação de objetos e personagens com animação para jogos digitais.

Para atingir o objetivo 4 são lecionados os conteúdos programáticos: Importação de objetos e personagens com animação, Criação de Clips de animação, Animação através de keyframes, Animação através de código (C#).

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

Não se aplica.

Programas Opcionais recomendados

Observações

Docente Responsável

Hugo de Azevedo

Assinado de forma digital por Hugo de Azevedo
Dados: 2021.07.13 11:34:34 +01'00'

Diretor de Curso, Comissão de Curso

Carlos
Mora

Digitally signed by Carlos Mora
DN: cn=Carlos Mora, ou=IPT,
ou=Instituto Politécnico de Tomar, o=IPT,
email=carlosmora@ipt.pt, c=PT

Conselho Técnico-Científico

