

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: História, Cenários e Personagens

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: 63918

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

Docente Responsável

Henrique Carlos dos Santos Mora

Professor Adjunto

Docente e horas de contacto

Gabriel Santos Carvalho Evangelista

Assistente Convidado, TP: 15; PL: 45;

Objetivos de Aprendizagem

Gerais:

C1. Saber criar arte conceptual e arte in-game para Jogos 2D, utilizando o desenho e software de pintura e desenho digital.

Objetivos de Aprendizagem (detalhado)

C2. Conhecer as bases do desenho e da ilustração.

C3. Saber utilizar software de pintura digital.

C4. Utilizar o esboço como um meio de estudo de ideias.

C5. Criar uma imagem digital com base em conceitos já definidos.

C6. Criar e definir uma linha gráfica para um jogo.

C.7 Criar e definir conceitos para um jogo segundo uma metodologia de trabalho criativa.

Conteúdos Programáticos

1. Concept Art

2. Ilustração digital

3. Arte in Game

Conteúdos Programáticos (detalhado)

1. Concept Art

- Character Design

- Criação de ambientes e cenários

2. Ilustração digital

- Ferramentas de ilustração digital: Adobe Photoshop.

- Composição.

3. Arte in Game

- Criação e preparação de personagens.

- Criação de sprites e spritesheets.

- Animação de personagens em DragonBones.

- Criação de backgrounds:

- Texturas e Tiles
- Desenho de níveis

Metodologias de avaliação

Avaliação Periódica

- Entrega e defesa de Projeto 1
Fase 1(grupo) + Fase 2 (5% + 35%)
peso na avaliação: 40% - mín. 8 val.
- Entrega e defesa de Projeto 2
Fase 1 + Fase 2 (25% + 35%)
peso na avaliação: 60% - mín. 8 val.
- Nota final calculado por: Projeto 1 (40%) + Projeto 2 (60%) - (min 9.5v)

Regime de presenças: 75% (Caso o aluno não compareça a 75% das aulas, sofrerá uma penalização de 20% na avaliação final)

Restantes Épocas

- Entrega e defesa de Projeto 1
peso na avaliação: 40% - mín. 8 val.
- Entrega e defesa de Projeto 2
peso na avaliação: 60% - mín. 8 val.
- Nota final calculado por: Projeto 1 (40%) + Projeto 2 (60%) - (min 9.5v)
- Componentes podem ser aproveitadas entre épocas, mediante melhoria nos mesmos.

Software utilizado em aula

Adobe Photoshop
DragonBones

Estágio

Bibliografia recomendada

- Solarski, C. (2012). *Drawing Basics and Video Game Art: Classic to Cutting-Edge Art Techniques for Winning video Game Design*. . E.U.A.: Watson-Guption
- Williams, R. (2012). *The Animator's Survival Kit: A Manual of Methods, Principles and Formulas for Classical, Computer, Games, Stop Motion and Internet Animators*. New York: Faber & Faber

Coerência dos conteúdos programáticos com os objetivos

1. Criação de conceitos (C1, C2, C4, C5, C6, C7)
2. Ilustração Digital (C1, C3, C7)
3. Arte in Game (C1, C2, C3, C5, C6, C7)

Metodologias de ensino

EP=Ensino Presencial

EP.1.Teórico-prático: apresentação dos conceitos, utilização de software específico, realização de trabalhos.

AA=Aprendizagem Autónoma

AA.1.Projeto: realização de trabalhos de ilustração e arte conceptual.

Coerência das metodologias de ensino com os objetivos

EP.1.Teórico-prático (C1 - C7)

AA.1.Projeto (C1 - C7)

Língua de ensino

Português

Pré requisitos

Não tem. As matérias são introdutórias aos temas abordados.

Programas Opcionais recomendados

Observações

Docente Responsável

Carlos
Mora

Digitally signed by Carlos Mora
DN: cn=Carlos Mora, o=IPT,
ou=ESTA,
email=carlos.mora@ipt.pt, c=PT
Date: 2019.06.19 06:34:16 +01'00'

Diretor de Curso, Comissão de Curso

Carlos
Mora

Digitally signed by Carlos Mora
DN: cn=Carlos Mora, o=IPT,
ou=ESTA,
email=carlos.mora@ipt.pt, c=PT
Date: 2019.06.19 06:34:32 +01'00'

Conselho Técnico-Científico

