

* Escola Superior de Tecnologia de Abrantes

Ano letivo: 2021/2022

TeSP - Animação e Modelação 3D e Jogos

Técnico Superior Profissional

Plano: Despacho n.º 11283/2020 de 16/11/2020

Ficha da Unidade Curricular: História, Cenários e Personagens

ECTS: 4; Horas - Totais: 108.0, Contacto e Tipologia, T:30.0; TP:15.0;

Ano | Semestre: 1 | S1

Tipo: Obrigatória; Interação: Presencial; Código: 65435

Área de educação e formação: Artes do espectáculo

Docente Responsável

Horácio Hugo Ferreira Faria de Azevedo e Silva

Assistente Convidado

Docente(s)

Horácio Hugo Ferreira Faria de Azevedo e Silva

Assistente Convidado

Objetivos de Aprendizagem

No final da unidade curricular, os alunos devem ter adquirido conhecimentos básicos de modelação de personagens 3D para jogos digitais.

Objetivos de Aprendizagem (detalhado)

No final da unidade curricular, os alunos devem conseguir modelar personagens simples, assim como, desenvolver os respetivos UV's, respeitando as exigências impostas na produção de jogos digitais.

Conteúdos Programáticos

1 - Modelação e UV's

Conteúdos Programáticos (detalhado)

1 - Modelação e UV's

1.1 Técnicas e ferramentas de modelação de personagens 3D para videojogos;

1.2 Criação de UV's.

Metodologias de avaliação

Avaliação por Frequência:

- Projeto Final (100%).

Para os alunos com estatuto de Trabalhador-Estudante, a Avaliação por Frequência é realizada através de um Projeto Final (100%).

Avaliação por Exame:

- Projeto Final (100%).

Software utilizado em aula

Blender, Krita.

Estágio

Não aplicável.

Bibliografia recomendada

- Demers, O. (2002). *Digital Texturing and Painting* . 1, New Riders. Estados Unidos
- Ratner, P. (2003). *3-D Human Modeling and Animation* . Wiley. Estados Unidos
- Chopine, A. (2011). *3D Art Essentials: The Fundamentals of 3D Modeling, Texturing, and Animation* . Focal Press. Estados Unidos

Coerência dos conteúdos programáticos com os objetivos

Para atingir o objetivo 1 são lecionados os conteúdos programáticos: Técnicas e ferramentas de modelação de personagens 3D para videojogos; Criação de UV's.

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 aplicável.

Programas Opcionais recomendados**Observações**

Objetivos de Desenvolvimento Sustentável:

4 - Garantir o acesso à educação inclusiva, de qualidade e equitativa, e promover oportunidades de aprendizagem ao longo da vida para todos;

Docente responsável
