

* 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: Animação 3D

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

Ano | Semestre: 1 | S2

Tipo: Obrigatória; Interação: Presencial; Código: 65437

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

Docente Responsável

Horácio Hugo Ferreira Faria de Azevedo e Silva

Professor Adjunto Convidado

Docente(s)

Horácio Hugo Ferreira Faria de Azevedo e Silva

Professor Adjunto Convidado

Objetivos de Aprendizagem

No final da unidade curricular, os alunos devem ter adquirido conhecimentos adequados à criação e animação de personagens 3D.

Objetivos de Aprendizagem (detalhado)

No final da unidade curricular, os alunos devem conseguir modelar vários personagens 3D, desenvolver o Rig e Skinning adequado a cada um deles, assim como, criar diversas animações com alguma complexidade.

Conteúdos Programáticos

- 1 - Modelação;
- 2 - Rigging e Skinning;
- 3 - Animação.

Conteúdos Programáticos (detalhado)

1 - Modelação

1.1 Criação de personagens para animação.

2 - Rigging e Skinning

2.1 Criação de Rigging para personagens;

2.2 Desenvolvimento de Skinning de personagens.

3 - Animação

3.1 Tempo e espaçamento;

3.2 Ação secundária;

3.3 Antecipação;

3.4 Peso;

3.5 Ciclos de caminhada.

Metodologias de avaliação

Avaliação por Frequência:

- Frequência (100%).

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

Avaliação por Exame:

- Exame (100%).

Software utilizado em aula

Blender.

Estágio

Não aplicável.

Bibliografia recomendada

- Chopine, A. (2011). *3D Art Essentials: The Fundamentals of 3D Modeling, Texturing, and Animation* (Vol. 1).. Focal Press. Estados Unidos

- Williams, R. (2001). *The Animator's Survival Kit* (Vol. 2).. Faber and Faber. Estados Unidos

- Glebas, F. (2009). *Directing the Story: Professional Storytelling and Storyboarding Techniques for Live Action and Animation* (Vol. 1).. Focal Press. Estados Unidos

Coerência dos conteúdos programáticos com os objetivos

Para atingir o objetivo 1 são lecionados os conteúdos programáticos: Criação de personagens para animação.

Para atingir o objetivo 2 são lecionados os conteúdos programáticos: Criação de Rigging para personagens; Desenvolvimento de Skinning de personagens.

Para atingir o objetivo 3 são lecionados os conteúdos programáticos: Tempo e espaçamento; Ação secundária; Antecipação; Peso; Ciclos de caminhada.

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: Educação de qualidade.

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

Hugo de
Azevedo

Digitally signed by
Hugo de Azevedo
Date: 2022.03.18
14:46:27 Z
