

* Escola Superior de Tecnologia de Abrantes

Ano letivo: 2022/2023

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

Lionel Martins Louro

Assistente Convidado

Docente(s)

Lionel Martins Louro

Assistente 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 objetos e personagens 3D, desenvolver o Rigging 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 objetos e personagens para animação.

2 - Rigging e Skinning

2.1 Criação de Rigging para objetos e personagens;

2.2 Desenvolvimento de Skinning de objetos e personagens.

3 - Animação

3.1 O Comprimir e esticar;

3.2 A Antecipação;

3.3 A Encenação;

3.4 Animação direta ou pose a pose;

3.5 A continuidade e sobreposição da ação;

3.6 A aceleração e a desaceleração;

3.7 Movimentos em arco;

3.8 A ação secundária;

3.9 O sincronismo/ temporalidade;

3.10 O exagero;

3.11 O desenho volumétrico;

3.12 "O Appeal".

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

Autodesk 3ds max e outros.

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 objetos e personagens para animação.

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

Para atingir o objetivo 3 são lecionados os conteúdos programáticos: O Comprimir e esticar, Antecipação, Encenação, Animação direta ou pose a pose, continuidade e sobreposição da ação, aceleração e a desaceleração, Movimentos em arco, ação secundária, sincronismo/ temporalidade, exagero, desenho volumétrico e "Appeal".

Metodologias de ensino

Aulas teórico-práticas expositivas onde se descrevem os conceitos fundamentais. Aulas práticas de resolução de casos práticos e aplicação O exagero 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
