
Ano Letivo 2023-24

Unidade Curricular ANIMAÇÃO 3D PARA JOGOS

Cursos IMAGEM ANIMADA (1.º ciclo)

Unidade Orgânica Escola Superior de Educação e Comunicação

Código da Unidade Curricular 16701061

Área Científica ANIMAÇÃO

Sigla

Código CNAEF (3 dígitos) 213

Contributo para os Objetivos de Desenvolvimento Sustentável - ODS (Indicar até 3 objetivos) 4,8,9

Línguas de Aprendizagem Português

Modalidade de ensino

Presencial físico (em sala de aula) com possibilidade de adaptação para o modelo presencial online (video conferência em tempo real) em caso força maior.

Docente Responsável

Paulo Jorge de Melo Cristóvão

DOCENTE	TIPO DE AULA	TURMAS	TOTAL HORAS DE CONTACTO (*)
---------	--------------	--------	-----------------------------

* Para turmas lecionadas conjuntamente, apenas é contabilizada a carga horária de uma delas.

ANO	PERÍODO DE FUNCIONAMENTO*	HORAS DE CONTACTO	HORAS TOTAIS DE TRABALHO	ECTS
2º	S1	15T; 30TP	156	6

* A-Anual;S-Semestral;Q-Quadrimestral;T-Trimestral

Precedências

Sem precedências

Conhecimentos Prévios recomendados

Conhecimento dos princípios fundamentais da animação.

Objetivos de aprendizagem (conhecimentos, aptidões e competências)

Desenvolver conceitos fundamentais e dotar os alunos com competências no âmbito das linguagens e condicionalismos técnicos mais comuns dos motores de jogo:

Na criação e manipulação de animações cíclicas e conversão em ações adequadas para videojogos e aplicações;

Na otimização e limpeza de imagens-chave em animação digital para videojogos e aplicações;

Em formatos partilhados entre os diversos motores de jogos 3D;

Na exportação de objetos e ações otimizadas para videojogos e aplicações.

Conteúdos programáticos

Princípios básicos de otimização de ações e animações em ambiente digital com foco nos condicionalismos dos motores de jogos.
Princípios fundamentais de ações para videojogos, ciclos e Idle Animation.
Criação de soluções criativas aplicadas a diversas personagens e em diversos tipos de jogos e aplicações.

Metodologias de ensino (avaliação incluída)

Realização de exercícios de animação, de acordo com um quadro de referências e de prescrições técnicas pré-definido pelo docente.
Visionamento e análise de documentos audiovisuais.
A avaliação desta unidade curricular é por frequência (presença) e distribuída com exame final, a assiduidade é obrigatória, não podendo o aluno exceder o número limite de faltas correspondente a 25% das horas de contacto totais de acordo com o regulamento da UAAlg, com a seguinte ponderação:
30% (1o trabalho) + 60% (2o trabalho) + 10% (trabalhos em aula)= 100%.
Os alunos abrangidos por legislação especial deverão contactar o docente nas primeiras duas semanas do semestre letivo a fim de combinar um plano de trabalho específico. Este terá que contemplar um acompanhamento mínimo obrigatório pelos docentes assim como cumprir com os momentos formais de apresentação de trabalho.

Bibliografia principal

Blender, F. (2020, agosto 31). Blender 2.90 Reference Manual - Blender Manual. Obtido em setembro 1, 2020, de URL:<https://docs.blender.org/manual/en/latest/>
Henriques, A. e Antunes, R. (2008). Animação 3D. Departamento de Engenharia Informática Universidade de Coimbra.
Martinho, C, Santos P, Prada R. (2014). Design de Desenvolvimento de Jogos. FCA Editora.
Zagalo, N. (2009). Emoções Interactivas, do Cinema para os Videojogos, CECS/UM, Gracio Editor.
Zagalo, N. (2013). Videojogos em Portugal: História, Tecnologia e Arte. FCA Editora.
Bruckner, F. e Lang, H. (2020). Global Animation Theory: International Perspectives at Animafest Zagreb. BLOOMSBURY ACADEMIC ISBN-10 : 1501365010, ISBN-13: 978-1501365010.
Herhuth, E. (2017). Pixar and the Aesthetic Imagination: Animation, Storytelling, and Digital Culture. University of California Press.

Academic Year 2023-24

Course unit 3D ANIMATION FOR GAMES

Courses MOVING IMAGE (1st cycle)

Faculty / School SCHOOL OF EDUCATION AND COMMUNICATION

Main Scientific Area

Acronym

CNAEF code (3 digits) 213

Contribution to Sustainable Development Goals - SGD (Designate up to 3 objectives) 4,8,9

Language of instruction Portuguese

Teaching/Learning modality Physical face-to-face (in the classroom) with the possibility of adapting to the online face-to-face model (real-time video conference) in case of force majeure.

Coordinating teacher Paulo Jorge de Melo Cristóvão

Teaching staff	Type	Classes	Hours (*)
----------------	------	---------	-----------

* For classes taught jointly, it is only accounted the workload of one.

Contact hours	T	TP	PL	TC	S	E	OT	O	Total
	15	30	0	0	0	0	0	0	156

T - Theoretical; TP - Theoretical and practical ; PL - Practical and laboratorial; TC - Field Work; S - Seminar; E - Training; OT - Tutorial; O - Other

Pre-requisites

no pre-requisites

Prior knowledge and skills

Knowledge of the animation's fundamental principles of animation.

The students intended learning outcomes (knowledge, skills and competences)

To develop fundamental concepts and to equip students with skills within the framework of the most common languages and technical constraints of game engines:

In the creation and manipulation of cyclical animations and conversion into actions suitable for videogames and applications;

In the optimization and cleaning of key frames in digital animation for videogames and applications;

In shared formats between different engines of 3D games;

In the export of objects and actions optimized for video games and applications.

Syllabus

Basic principles of optimization of actions and animations in digital environment focusing on constraints game engines constraints.

Fundamental principles of action for video games, cycles and Idle Animation.

Development of creative solutions applied to different characters and different types of games and applications.

Teaching methodologies (including evaluation)

Carrying out animation exercises, according to a framework of references and technical prescriptions pre-defined by the teacher.

Visualization and analysis of audiovisual documents.

The evaluation of this curricular unit is based on frequency (attendance) and distributed with a final exam, attendance is mandatory, and the student cannot exceed the limit number of absences corresponding to 25% of the total contact hours in accordance with the UAAlg regulation, with the following weighting:

45% (1st assignment) + 45% (2nd assignment) + 10% (class assignments)= 100%.

Students covered by special legislation must contact the teacher in the first two weeks of the semester in order to agree on a specific work plan. This will have to include a minimum mandatory monitoring by the teachers as well as comply with the formal moments of presentation of work.

Main Bibliography

Blender, F. (2020, agosto 31). Blender 2.90 Reference Manual - Blender Manual. Obtained in september 1, 2020, de

URL:<https://docs.blender.org/manual/en/latest/>

Henriques, A. e Antunes, R. (2008). Animação 3D. Departamento de Engenharia Informática Universidade de Coimbra.

Martinho, C, Santos P, Prada R. (2014). Design de Desenvolvimento de Jogos. FCA Editora.

Zagalo, N. (2009). Emoções Interactivas, do Cinema para os Videojogos, CECS/UM, Gracio Editor.

Zagalo, N. (2013). Videojogos em Portugal: História, Tecnologia e Arte. FCA Editora.

Bruckner, F. e Lang, H. (2020). Global Animation Theory: International Perspectives at Animafest Zagreb. BLOOMSBURY ACADEMIC
ISBN-10 : 1501365010, ISBN-13: 978-1501365010.

Herhuth, E. (2017). Pixar and the Aesthetic Imagination: Animation, Storytelling, and Digital Culture. University of California Press.