

CTeSP | Curso Técnico Superior Profissional
Desenvolvimento para Dispositivos Móveis
Unidade Curricular
Animação 3D

Objetivos

- Modelação tridimensional;
- Animar objetos;
- Criar imagens e vídeos foto realistas;
- Modelar objetos através de várias técnicas;
- Aplicar materiais aos objetos;
- Criar iluminação básica;
- Produzir trabalhos em vídeo.

Caraterização da Unidade Curricular

1^{oo}Ano

1^o Semestre

Enquadramento: obrigatória

Créditos: 3 ECTS

Avaliação

Independentemente de se poderem considerar elementos de avaliação contínua, a avaliação é individual e realizada através de um exame escrito presencial obrigatório.

Programa

1. Interface
2. Propriedades dos objetos
3. Select and transform tools
4. Object layers
5. Modelação
6. Lista de modificadores
7. Editable Splines
8. Compound Objects
9. Editable poly
10. Displacement
11. Material editor layout
12. Framework Java
13. Qualificadores e Modificadores de Acesso
14. Tratamento de Excepções
15. Android em Geral
16. Introdução a Activity/Intent
17. Views e Layouts
18. Mais Views, Botões Customizados, Criação de Formulários
19. Serviços
20. ContentProviders/Resolvers
21. Adapters

Bibliografia

DORNIN, Laird; Programming Android: Java Programming: Paperback.