

**Universidade Federal de Santa Catarina**

**Centro de Comunicação e Expressão**

**Departamento de Expressão Gráfica**

**Curso de Design**

**PROGRAMA DE DISCIPLINA[[1]](#footnote-1)**

|  |  |
| --- | --- |
| **Código** | **Disciplina** |
| EGR7131 | Moelagem para Stop-motion |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **H/A** | **Créditos** | **Créditos Teóricos** | **Créditos Práticos** |
| 72 | 4 | 2 | 2 |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Pré-requisito** | **Equivalência** | **Ofertada ao(s) Curso(s)** |
| Módulo introdutório | --- | Design |

|  |  |
| --- | --- |
| **Ementa** | Modelagem 3D – conceito, tipos e técnicas; Modelagem e a narrativa - personagens; objetos; cenários. Desenvolvimento prático. |
| **Objetivos da disciplina** | 1. Conhecer tipos e técnicas de modelagem; 2. Conhecer elementos estruturais e de acabamento; 3. Desenvolver personagens de média complexidade (movimentos); 4. Aplicar técnicas de modelagem em látex e silicone; 5. Desenvolver cenários, e objetos. 6. Perceber a importância do trabalho em equipe; 7. Experimentar materiais; 8. Desenvolver a criatividade |
| **Conteúdo Programático** | 1. Conceitos e características da modelagem para stop motion 2. Criação de personagem, estruturas, peças 3. Técnicas de modelagem: Massa de modelar, Clay, Látex 4. Construção de estruturas e modelagem 5. Acabamento, vestuário, látex, pintura 6. Memorial descritivo e pranchas |
| **Bibliografia Básica** | Aprendendo Autodesk Maya- O Livro dos Efeitos Especiais. Editora Alta Books, 2009.  BRITO, Allan. Blender 3D- Guia do Usuário. São Paulo: Novatec, 2011.  CHAVARRIA, Joaquim. Modelagem. Coleção Aula de Cerâmica. Parramon, 1999.  TEIXEIRA, Joselena. Design & Materiais. Curitiba: CEFET PR, 1998.  VALIENTE, Rodolfo Sáenz. Arte y Tecnica de la animación. Ediciones Flor. Buenos Aires. 2008 |

1. Programa de elaborado conforme recomendações da Resolução Nº 03/CEPE/84 [↑](#footnote-ref-1)