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

|  |  |
| --- | --- |
| **Código**  | **Disciplina**  |
| EGR7248 | Projeto 19 |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **H/A**  | **Créditos** | **Créditos Teóricos** | **Créditos Práticos** |
| 72 | 4 | 1 | 3 |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Pré-requisito**  | **Equivalência** | **Ofertada ao(s) Curso(s)**  |
| Módulo Introdutório | EGR5305 ouEGR7124 | Design |

|  |  |
| --- | --- |
| **Ementa** | Projeto interdisciplinar; Animação 3D parte 1 – personagem, cenários, escultura; Roteiro e *Storyboard*; *Animatic*; Criação e pré-produção de animação 3D – Conceito e prática. Gerenciamento de produção. Universo da animação 3D – comercial, educação, lazer e entretenimento, jogos, música, instrução, etc. |
| **Objetivos da disciplina** | Possibilitar o domínio dos processos de pré-produção e produção de uma animação 3D. |
| **Conteúdo Programático** | 1. Introdução a um projeto de animação 3D
2. Teoria da linguagem cinematográfica e de animação
3. Pré-produção de animação 3d
4. Edição de vídeo

Produção de animação 3d |
| **Bibliografia**  | DEMERS, Owen *et al*. **Digital Texturing & Painting**. New Riders Publishing,2001.MALKIEWICZ, Kris. **Film Lighting**. New York: Fireside, 1992.LAYBOURNE, Kit. **The Animation Book**: a complete guide to animated filmmaking-from flip-books to sound cartoons to 3-d animation. Three Rivers Press, 1998.MAESTRI, George. **Animação Digital de Personagens**. São Paulo: Ed. Quark do Brasil Ltda, 1996.MAESTRI, George. **Digital Character Animation 2**, Volume II: Advanced Techniques. New Riders, 2001WILLIAMS, Richard. ***The Animator's Survival Kit*: A Manual of Methods, Principles, and Formulas for Classical, Computer, Games, Stop Motion, and Internet Animators.** Faber & Faber, 2002.WINDER, Catherine *et al*. **Producing Animation**. Focal Press, 2001. |

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