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

|  |  |
| --- | --- |
| **Código**  | **Disciplina**  |
| EGR7249 | Animação 3D 1 |

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

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Pré-requisito**  | **Equivalência** | **Ofertada ao(s) Curso(s)**  |
| Módulo introdutório | EGR5042EGR7125 | Design |

|  |  |
| --- | --- |
| **Ementa** | Animação 3D; Roteiro e storyboard; Planos e enquadramentos de câmera; Animatic; Tipos de softwares de animação 3D – conceito, dinâmica de criação e modelagem, visualização e aplicação; Prática de animação nos softwares. |
| **Objetivos da disciplina** | Apresentar aos alunos os conhecimentos técnicos necessários para a criação e manipulação e objetos animados em softwares 3d, bem como introduzi-los a princípios consagrados de animação e sua aplicação neste contexto diferenciado |
| **Conteúdo Programático** | * Breve história da animação e animação 3d
* Introdução a interface e conceitos básicos de softwares 3d
* Princípios da animação adaptados a animação 3d
* Conceitos básicos de rigging Introdução a animação de personagens 3d
 |
| **Bibliografia**  | 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 Visual Effects and Animation Series). Focal Press, 2001. |

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