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

|  |  |
| --- | --- |
| **Código**  | **Disciplina**  |
| EGR7251 | Modelagem de Personagens |

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

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

|  |  |
| --- | --- |
| **Ementa** | Modelagem de personagens – 3D conceito, tipos e técnicas; Modelagem e a narrativa - personagens; objetos; cenários. Desenvolvimento prático. |
| **Objetivos da disciplina** | Desenvolver a capacidade de modelar personagens a partir de diferentes técnicas digitais, auxiliando o processo de desenvolvimento de personagens para animação 3D. |
| **Conteúdo Programático** | * Princípios da modelagem e escultura digital;
* Modelagem do corpo do personagem;
* Materiais e ferramentas digitais
 |
| **Bibliografia**  | ALLEN, Eric. **Body Language**: Advanced 3D Character Rigging. Sybex, 2008.BEANE, Andy. **3D Animation Essentials**. Sybex, 2012.OSIPA, Jason. **Stop Staring**: facial modeling and animation done right. Sybex, 2010.RATNER, Peter. **3-D Human Modeling and Animation**. Wiley, 2009.VAUGHAN, William. **Digital Modeling**. New Riders, 2012.WILLIAMS, Richard. **The Animator's Survival Kit**. Faber & Faber, 2012. |

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