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

|  |  |
| --- | --- |
| **Código** | **Disciplina** |
| EGR7252 | Projeto 20 – Animação 3DII |

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

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

|  |  |
| --- | --- |
| **Ementa** | Prática de Animação 3D a partir de cenário e objetos criados previamente. |
| **Objetivos da disciplina** | Dominar a animação 3D de objetos, câmeras e personagens com o software 3dsMax para utilização em projetos de animação 3D, partindo de um projeto pré-produzido pronto apenas para animar. |
| **Conteúdo Programático** | 1. Revisão da animação no 3dsMax;. 2. Analise do projeto pré-produzido e preparação para animação; 3. Animação 3D na prática. |
| **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, 2001  WILLIAMS, 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)