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

|  |  |
| --- | --- |
| **Código** | **Disciplina** |
| EGR7254 | Animação 3D 2 |

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

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

|  |  |
| --- | --- |
| **Ementa** | Animação 3D; Princípios da animação de personagens aplicada na animação 3D. |
| **Objetivos da disciplina** | Dominar a animação 3D de personagens com o software 3dsMax para criação de um um projeto de animação 3D, partindo de um animatic criado no semestre anterior. |
| **Conteúdo Programático** | 1. Introdução a animação no 3dsMax;. 2. Conceitos de frame, keyframe e interpolação de frames; 3. Controle do tempo, espaço e peso através da animação; 4. Introdução ao rig de personagens; 5. Animação de objetos e cameras; 6. Criação de um animatic em 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, 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)