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

|  |  |
| --- | --- |
| **Código** | **Disciplina** |
| EGR7255 | Modelagem 3D II |

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

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

|  |  |
| --- | --- |
| **Ementa** | Modelagem 3D – Personagens e cenários; Projeto avançado; iluminação;  materiais e textura; efeitos; Articulação; Animação; Rendering. |
| **Objetivos da disciplina** | Expandir as capacidades do aluno na modelagem tridimensional | Desenvolver capacidade de abstração tridimensional e reconstrução num espaço virtual |
| **Conteúdo Programático** | * Princípios da modelagem de peças em 3D; * Modelagem do corpo do personagem; * Modelagem das mãos; * Modelagem da cabeça; * Modificadores e efeitos; * Iluminação;materiais e textura; * Articulação; Animação e Rendering. |
| **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  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)