



## Ficha 2 (variável)

(A modalidade das disciplinas ofertadas com base na Res. 59/20 – CEPE, em respeito ao Parágrafo Único do Art. 1º desta resolução, deverá ser invariavelmente a modalidade de *ensino remoto emergencial* (ERE). Sendo assim, para essas disciplinas, fica dispensado o preenchimento do campo “Modalidade” desta Ficha 2 (Plano de Ensino), que não contempla essa modalidade de ensino.)

Disciplina: Modelagem Digital e Animação I						Código: CEG313	
Natureza: ( x ) Obrigatória ( ) Optativa		( x ) Semestral ( ) Anual ( ) Modular					
Pré-requisito:		Co-requisito:		Modalidade: ( ) Presencial ( ) Totalmente EaD ( ) _____ *C.H.EaD			
CH Total: 45 CH semanal: 03		Padrão (PD): 10	Laboratório (LB): 35	Campo (CP): 00	Estágio (ES): 00	Orientada (OR): 00	Prática Específica (PE): 00
Estágio de Formação Pedagógica (EFP):		Extensão (EXT): 00	Prática como Componente Curricular (PCC): 00				
<b>Indicar a carga horária semestral (em PD-LB-CP-ES-OR-PE-EFP-EXT-PCC)</b> <b>*Indicar a carga horária que será à distância.</b>							
<b>EMENTA (Unidade Didática)</b>							
Pré-projetos de modelagem e animação utilizando objetos 2D e 3D; Introdução à computação gráfica; modelagem 2D (Splines); modelagem 3D por sólidos primitivos; materiais e texturas; câmeras; introdução à iluminação; renderização; princípios básicos de animação. Projeto final da disciplina.							
<b>PROGRAMA (itens de cada unidade didática)</b>							
1. Uso do software e ferramentas básicas. 2. Modelagem Poligonal. 3. Linhas e Curvas. 4. Renderização e Iluminação. 5. Materiais, mapeamento de texturas. 6. Princípios da Animação; técnicas básicas de animação.							
<b>OBJETIVO GERAL</b>							
O aluno deverá ser capaz de utilizar o software para realizar projetos de modelagens de objetos 3D e pequenas animações.							
<b>OBJETIVO ESPECÍFICO</b>							
Desenvolver o raciocínio lógico. Adquirir e utilizar conhecimentos sobre o software Blender para a elaboração de projetos de modelagem e animação contendo objetos 3D.							
<b>PROCEDIMENTOS DIDÁTICOS</b> (incluindo informações determinadas pelo art. 12, IV, da Resolução 59/20 CEPE)							



**TECNOLOGIA DE COMUNICAÇÃO:** Será utilizada a plataforma: Edmodo. O Edmodo será utilizado para o compartilhamento de conteúdo (link de vídeo aulas), bem como para propor e receber atividades.

**FREQUÊNCIA** (conforme art. 12, §1º, da Resolução 59/20): A frequência será contabilizada pela entrega de atividades.

**CONTATO COM A PROFESSORA:** O contato poderá ser feito por email: [elen@ufpr.br](mailto:elen@ufpr.br), ou pelo chat do Edmodo.

**SOFTWARE UTILIZADO:** Blender. Disponível para download em [www.blender.org](http://www.blender.org). Versão utilizada no curso: acima da versão 2.8.

### FORMAS DE AVALIAÇÃO

(incluindo informações determinadas pelo art. 12, V, da Resolução 59/20 CEPE)

A avaliação será realizada pelos seguintes itens:

- Entrega das atividades contabilizadas para frequência – 30% da nota
- Entrega de 2 projetos realizados em horários de aulas e completados fora do horário das aulas – 70%, sendo 35% cada projeto.

### BIBLIOGRAFIA BÁSICA (mínimo 03 títulos)

**APOSTILA** criada para a disciplina.

FISCHER, Gordon. **Blender 3D Basics Beginner's Guide**. Second Edition. Birmingham: Packt Publishing Ltd, 2014. (Disponível em pdf)

BEANE, Andy. **3D Animation Essentials**. Indiana: John Wiley & Sons, 2012. (Disponível em pdf)

### BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTAR (mínimo 05 títulos)

BRITO, Allan. **Blender 3D: Architecture, Buildings, and Scener**. Birmingham: Packt Publishing Ltd, 2008. (Disponível em pdf)

BLAIN, John M. **The Complete Guide to Blender Graphics Computer Modeling & Animation** 3rd edition. Taylor & Francis Group, LLC, 2016. (Disponível em pdf)

**Professor da Disciplina:** Profa. Elen Andrea Janzen Lor

**Chefe de Departamento ou Unidade equivalente:** Profa. Bárbara de Cássia Xavier Cassins Aguiar



## Planejamento

DISCIPLINA: <b>Modelagem Digital e Animação I</b>		<b>(CEG313)</b>			
Ano: <b>2020</b>		Período Especial			
Professor: <b>Elen Andrea Janzen Lor</b>		Turma: <b>A</b>			
C.H. Total: <b>45 horas</b>					
<b>PD: 10</b>	<b>CP: 00</b>	<b>LB: 35</b>	<b>ES: 00</b>	<b>OR: 00</b>	<b>C.H. Semanal: 03</b>
AULAS	Conteúdo	Data			
01 - 3h	Introdução e conhecendo o Blender (Cap 1 e 2)	10.08			
02 - 3h	Modelagem Poligonal (Cap 3) - Entrega das atividades da seção 3.9	12.08			
03 - 3h	Recursos Adicionais de Modelagem (Cap 4 - 4.1 a 4.5)	14.08			
04 - 3h	Recursos Adicionais de Modelagem (Cap 4 - 4.6 a 4.9)- Entrega das atividades da seção 4.9	17.08			
05 - 3h	Linhas e Curvas (Cap 5) - Entrega de atividade	19.08			
06 - 3h	Explicação do Projeto I	21.08			
07 - 3h	Reservado para o desenvolvimento do Projeto I	24.08			
08 - 3h	Renderização e Luzes (Cap 6)	26.08			
09 - 3h	Materiais (Cap 7)	28.08			
10 - 3h	Finalização do Projeto I	31.08			
11 - 3h	Animação (Cap 8)	02.09			
12 - 3h	Animação (Cap 8)	04.09			
13 - 3h	Explicação do Projeto II	07.09			
14 - 3h	Reservado para o desenvolvimento do Projeto II	09.09			
15 - 3h	Reservado para o desenvolvimento do Projeto II	11.09			