



## Ficha 2 (variável)

Disciplina: Modelagem Digital e Animação II						Código: CEG 314	
Natureza: (x) Obrigatória ( ) Optativa		(x) Semestral ( ) Anual ( ) Modular				Turmas EGA e EGB	
Pré-requisito: CEG313		Co-requisito: não tem		Modalidade: ( ) Presencial ( ) Totalmente EaD ( ) Parcialmente EaD _____ (*Carga horária em EaD) (X) Ensino Remoto Emergencial			
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>EMENTA (Unidade Didática)</b>							
Projetos de modelagem 3D e animação. Introdução ao Motion Design Graphics. Sistemas de partículas (Particle Flow). Camera match/tracking. Projeto final da disciplina.							
<b>PROGRAMA (itens de cada unidade didática)</b>							
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Introdução à disciplina</li> <li>2. Modelagem 3D</li> <li>3. Câmera Match</li> <li>4. Recursos de Animação</li> <li>5. Simulações</li> <li>6. Motion design graphics</li> <li>7. Projeto final</li> </ol>							
<b>OBJETIVO GERAL</b>							
Ao final da disciplina o estudante deve ser capaz de desenvolver um projeto de animação tridimensional simples contendo cenário via câmera <i>match</i> , objetos modelados, animações, simulação e <i>motion graphics</i> .							
<b>OBJETIVO ESPECÍFICO</b>							
Compreender diferentes princípios de modelagens, suas qualidades e limitações. Compreender diferentes tipos de animação, suas qualidades e limitações. Ser capaz de integrar elementos de modelagem e animação em um projeto coerente.							
<b>PROCEDIMENTOS DIDÁTICOS (conforme resolução 22/21, art. 12, inciso IV)</b>							
A disciplina será desenvolvida mediante aulas assíncronas.							
<b>SISTEMA DE COMUNICAÇÃO:</b> Será utilizada a plataforma UFPR Virtual como plataforma de comunicação para o compartilhamento de conteúdo (link de vídeo aulas), bem como para propor e receber atividades. Para envio das atividades poderá ser utilizado o e-mail <b>elen@ufpr.br</b> , quando a UFPR Virtual não comportar os tamanhos de arquivo necessários, podendo ser enviado link para download de algum drive virtual.							



O Contato com a professora poderá ser feito via e-mail mencionado acima ou pelo chat da UFPR virtual.

**MATERIAIS PARA A REALIZAÇÃO DE ATIVIDADES DIDÁTICAS:** O material didático é todo na forma de videoaulas gravadas pela professora. Os vídeos serão disponibilizados aos poucos seguindo o cronograma da disciplina.

**INFRAESTRUTURA NECESSÁRIA:** Para a disciplina o aluno deverá ter acesso a um computador com acesso à internet e o programa Blender instalado. O software Blender tem acesso gratuito e pode ser baixado por meio do link: <https://www.blender.org/>

Os requisitos do sistema e do computador podem ser encontrados no seguinte link:

<https://www.blender.org/download/requirements/>

Qualquer versão do software acima da 2.8 pode ser utilizada.

**FREQUÊNCIA:** A frequência será contabilizada pela entrega de atividades.

**VAGAS:** Serão ofertadas 40 vagas (em cada turma)

**CARGA HORÁRIA SEMANAL DAS ATIVIDADES ASSÍNCRONAS:** 3 horas, conforme cronograma.

#### **FORMAS DE AVALIAÇÃO (incluindo informações da resolução 22/21, art. 12, inciso V)**

A nota final é a soma de sete atividades organizadas na forma de um projeto. Cada atividade é relativa a um módulo e vale uma porcentagem da nota sendo que a primeira etapa vale 10% e as demais 15% cada. As entregas das atividades serão de acordo com o desenvolvimento das aulas dos respectivos conteúdos.

Por se tratar de uma disciplina de projeto, a média final é 50.

#### **ATIVIDADES SÍNCRONAS (conforme art. 13 da resolução 22/21)**

Não há atividades síncronas nessa disciplina.

#### **CRONOGRAMA E ACESSO (art. 15 da resolução 22,21, itens V e VII)**

##### **Acesso pela UFPR Virtual**

**Cronograma das aulas, separado por módulos:**

Módulo 1: **Introdução aos conteúdos que serão abordados e definição do tema do projeto da disciplina** – semanas 1 e 2 – período de 03/05/2021 a 14/05/2021

Módulo 2: **Modelagem 3D** – semanas 3 e 4 – período de 17/05/2021 a 28/05/2021

Módulo 3: **Camera Match** – semanas 5 e 6 – período de 31/05/2021 a 11/06/2021

Módulo 4: **Recursos de Animação** – semanas 7 e 8 – período de 14/06/2021 a 25/06/2021

Módulo 5: **Simulações** – semanas 9 e 10 – período de 28/06/2021 a 09/07/2021

Módulo 6: **Motion Design** – semanas 11 e 12 – período de 12/07/2021 a 23/07/2021

Módulo 7: **Projeto Final** – semanas 13 a 15 – período de 26/07/2021 a 13/08/2021

**Deve estar em conformidade ao art. 17 da resolução 22/21**

**BIBLIOGRAFIA BÁSICA (mínimo 03 títulos)**



BEANE, Andy. **3D Animation Essentials**. Indiana: John Wiley & Sons, 2012.  
[https://dl.softgozar.com/Files/Ebook/3D\\_Animation\\_Essentials\\_Softgozar.com.pdf](https://dl.softgozar.com/Files/Ebook/3D_Animation_Essentials_Softgozar.com.pdf)

VELHO, J. **Motion Graphics: linguagem e tecnologia–Anotações para uma metodologia de análise**. Rio de Janeiro: ESDI/UERJ, 2008. [http://velho.impa.br/docs/ESDI\\_JVELHO\\_MS.pdf](http://velho.impa.br/docs/ESDI_JVELHO_MS.pdf)

DOBBERT, T. **Matchmoving: The Invisible Art of Camera Tracking**. San Francisco; London: SYBEX, 2005.  
[http://index-of.es/EBooks/English/Matchmoving\\_The\\_Invisible\\_Art\\_of\\_Camera\\_Tracking\\_2005\\_Sybex.pdf](http://index-of.es/EBooks/English/Matchmoving_The_Invisible_Art_of_Camera_Tracking_2005_Sybex.pdf)

#### BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTAR (mínimo 05 títulos)

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

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)

CHOPINE, A. **3D art essentials: the fundamentals of 3D modeling, texturing, and animation**. Amsterdam: Elsevier, c2011.

KRASNER, J.S. **Motion Graphic design: applied history and aesthetics**. Amsterdam; Osford: Elsevier: Focal, c2008

Professor da Disciplina: Elen Andrea Janzen Lor (elen@ufpr.br)

Assinatura: \_\_\_\_\_

Chefe de Departamento ou Unidade equivalente: \_\_\_\_\_

Assinatura: \_\_\_\_\_