

## Ficha 2

Disciplina: <b>MODELAGEM DIGITAL E ANIMAÇÃO II</b>						Código: CEG 314	
Natureza: ( X ) Obrigatória ( ) Optativa		(X) Semestral ( ) Anual ( ) Modular					
Pré-requisito: CEG313		Co-requisito: Não tem		Modalidade: ( X ) Totalmente Presencial ( ) Totalmente EaD ( ) Parcialmente EaD ___*C.H.			
<b>CH Total: 45h</b>  Prática como Componente Curricular (PCC): 00  Atividade Curricular de Extensão (ACE):  <b>CH semanal: 3,21h</b>		Padrão (PD): <b>10h</b>	Laboratório (LB): <b>35h</b>	Campo (CP): 00	Estágio (ES):	Orientada (OR): 00	Prática Específica (PE): 00  Estágio de Formação Pedagógica (EFP): 00
<p><b>Indicar a carga horária semestral (em PD-LB-CP-ES-OR-PE-EFP-ACE-PCC)</b>  <u>*Indicar a carga horária que será à distância.</u></p> <p style="text-align: center;"><b>EMENTA (Unidade Didática)</b></p> <p>Projetos de modelagem 3D e animação. Introdução ao Motion Design Graphics. Sistemas de partículas (Particle Flow). Camera match/tracking. Projeto final da disciplina.</p> <p style="text-align: center;"><b>PROGRAMA (itens de cada unidade didática)</b></p> <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. Finalização do Projeto</li> </ol> <p style="text-align: center;"><b>OBJETIVO GERAL</b></p> <p>Ao final da disciplina o estudante deve ser capaz de desenvolver um projeto de animação tridimensional simples contendo cenário via câmera match, objetos modelados, animações, simulação e motion graphics.</p> <p style="text-align: center;"><b>OBJETIVO ESPECÍFICO</b></p> <p>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.</p>							

#### PROCEDIMENTOS DIDÁTICOS

**SISTEMA DE COMUNICAÇÃO:** Aulas presenciais e pelo fórum/chat da sala UFPR virtual ou pelo email: elen@ufpr.br

**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 pelo portal da UFPR Virtual seguindo o cronograma da disciplina para complementar os conteúdos vistos em sala de aula, como forma de consulta posterior.

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.

**AMBIENTE VIRTUAL DE APRENDIZAGEM:** Ufpr Virtual.

Considerando o calendário acadêmico com 14 semanas, a disciplina será desenvolvida por meio de aulas presenciais (39 h) com a apresentação do conteúdo e desenvolvimento de atividades; e realização de atividades assíncronas através da sala da UFPR Virtual (6 horas). A entrega de atividades e a presença nas aulas será utilizada para contabilizar a frequência do aluno.

#### FORMAS DE AVALIAÇÃO

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 atividades serão entregues pelo portal da UFPR Virtual, e os critérios de avaliação estarão disponíveis no momento em que estas forem lançadas.

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

#### 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://lvelho.impa.br/docs/ESDI\\_JVELHO\\_MS.pdf](http://lvelho.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

**Obs: A bibliografia indicada deverá efetivamente estar disponível na biblioteca em número compatível com o tamanho de cada turma.**

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

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

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

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

## CRONOGRAMA - CEG 314

	Data	Aula/Atividade	Conteúdo	Valor
Semana 1 CH 3h	31/01	Aula 1 Presencial	Apresentação da Disciplina Introdução aos conteúdos que serão abordados e definição do tema do projeto da disciplina - Elaboração do Storyboard	10%
Semana 2 CH 3h	07/02	Aula 2 Presencial	Modelagem 3D	
Semana 3 CH 3h	14/02	Aula 3 Presencial	A modelagem 3D no projeto	15%
Semana 4 CH 3h	21/02	Aula 4 Presencial	Camera Match	
Semana 5 CH 3h	28/02	Atividade Assíncrona	Camera Match no projeto	15%
Semana 6 CH 3h	07/03	Aula 5 Presencial	Recursos de Animação	
Semana 7 CH 3h	14/03	Aula 6 Presencial	Animação no projeto	15%
Semana 8 CH 3h	21/03	Aula 7 Presencial	Simulações	
Semana 9 CH 3h	28/03	Aula 8 Presencial	Simulações no projeto	15%
Semana 10 CH 3h	04/04	Aula 9 Presencial	Motion Design	
Semana 11 CH 3h	11/04	Aula 10 Presencial	Motion Design no projeto	15%
Semana 12 CH 3h	18/04	Aula 11 Presencial	Finalização de um projeto	
Semana 13 CH 6h	25/04	Aula 13 Presencial	Finalização do projeto	
	25/04	Atividades Assíncronas	Finalização do projeto - renderização	
Semana 14 CH 3h	03/05	Aula 15 Presencial	Finalização do projeto - Entrega	15%