

Ficha 1 (permanente)

Disciplina: MODELAGEM DIGITAL E ANIMAÇÃO I						Código: CEG313	
Natureza: (x) Obrigatória () Optativa			(x) Semestral () Anual () Modular				
Pré-requisito: -		Co-requisito: -		Modalidade: (x) Presencial () Totalmente EaD ()..... % EaD*			
CH Total: 45 CH semanal: 03	Padrão (PD): 10	Laboratório (LB): 35	Campo (CP): 0	Estágio (ES): 0	Orientada (OR): 0	Prática Específica (PE): 0	Estágio de Formação Pedagógica (EFP): 0
EMENTA (Unidade Didática)							
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.							
Chefe do Departamento de Expressão Gráfica: Marcio Henrique de Sousa Carboni							
Assinatura: _____							

**OBS (1): ao assinalar a opção % EAD, indicar a carga horária que será à distância.*

BIBLIOGRAFIA BÁSICA (mínimo 03 títulos)

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

AGUIAR, Fabio Calciolari. **3ds Max 2012**: modelagem, render, efeitos e animação. São Paulo: Erica, c2011

OLIVEIRA, Adriano de. **Estudo dirigido de autodesk 3ds Max 2014**. São Paulo: Erica, 2014

BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTAR (mínimo 05 títulos)

BADLER, Norman I.; et al. **Making them move**: mechanics, control, and animation of articulated. San Mateo: M.Kaufmann, 1991.

HERRERA, Fernando et AL. **3DS max projects**: a detailed guide to modeling, texturing, rigging, animation and lighting. 3D Total Publishing, 2014.

BONNEY, Sean Bonney. **3ds Max 4 efeitos mágicos**. Ed. Ciência Moderna, c2001.

SALOMON, David. **Computer Graphics and Geometric Modeling**. New York: Springer, 1999

JORDÃO, Marina. **Como ter sucesso na animação profissional**: Autodesk 3D Studio 3: modelização, texturas, animação. Lisboa: Ebdier, 1995.