

## Ficha 1 (permanente)

Disciplina: <b>MODELAGEM DIGITAL E ANIMAÇÃO II</b>						Código: CEG314	
Natureza: (x) Obrigatória ( ) Optativa			( x) Semestral ( ) Anual ( ) Modular				
Pré-requisito: CEG313		Co-requisito: -		Modalidade: (x) Presencial ( ) Totalmente EaD ( )..... % EaD*			
<b>CH Total: 45</b> <b>CH semanal: 03</b>	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
<b>EMENTA (Unidade Didática)</b>							
<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>							
<b>Chefe do Departamento de Expressão Gráfica: Marcio Henrique de Sousa Carboni</b>							
<b>Assinatura:</b> _____							

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

**BIBLIOGRAFIA BÁSICA (mínimo 03 títulos)**

KRASNER, Jon S. **Motion graphic design: applied history and aesthetics**. Amsterdam; Oxford: Elsevier: Focal, c2008

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

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

**BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTAR (mínimo 05 títulos)**

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

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