

Ficha 1 (permanente)

Disciplina: MODELAGEM DIGITAL E ANIMAÇÃO III						Código: CEG315	
Natureza: (x) Obrigatória () Optativa			(x) Semestral () Anual () Modular				
Pré-requisito: CEG313		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)							
<p>Projetos de modelagem e animação de personagem. Técnicas de modelagem de personagem. Simulação de movimentos de personagem (Rigging). Textura aplicada a personagem. Projeto final da disciplina.</p>							
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.

RATNER, Peter. **3D human modeling and animation**. 2ed Hoboken, N.J. : J. Wiley, c2003

WILLIAMS, Richard. **Manual de animação** = manual de métodos, princípios e fórmulas para animadores clássicos, de computador, de jogos de stop motion e de internet. São Paulo: Ed. SENAC São Paulo, 2016

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

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