

MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO

**CENTRO FEDERAL DE EDUCAÇÃO TECNOLÓGICA
CELSO SUCKOW DA FONSECA
CAMPUS PETRÓPOLIS**

CURSO SUPERIOR DE ENGENHARIA DE COMPUTAÇÃO

DEPARTAMENTO		PLANO DE CURSO DA DISCIPLINA				
ENGENHARIA DE COMPUTAÇÃO		ANIMAÇÃO DIGITAL				
CÓDIGO	PERÍODO	ANO	SEMESTRE	PRÉ-REQUISITOS		
GCOM	1º	2018	1			
CRÉDITOS	AULAS/SEMANA					Geometria Analítica Int. Cienc Computação Projeto de Interação
	TEÓRICA	PRÁTICA	ESTÁGIO			
4	1	3	0	72		

EMENTA

1. Criação
História e Roteiro
Conceito e Arte
1. Modelagem Geométrica
2. Otimização de malhas e Edge Loops
3. Modelagem Orgânica
Personagens e cenários
Escultura digital
4. Rigging, Transformação de eixo medial
5. Iluminação
6. Keyframes e Drivers
7. Animação
Técnicas
Implementação prática

BIBLIOGRAFIA

Básica:

- BRITO, A. Blender 3D: jogos e animações interativas. São Paulo: Novatec, 2011.
- WILLIAMS, R. Manual de Animação. São Paulo. SENAC, 2016.
- COHEN, M.; MANSSOUR, I. OpenGL - Uma Abordagem Prática e Objetiva. São

Complementar:

- AZEVEDO, E.; CONCI, A. Computação gráfica: geração de imagens. Rio de Janeiro: Campus, 2003.
- AMMERAAL, L.; ZHANG, K. Computação gráfica para programadores Java. 2ª edição.

Rio de Janeiro: LTC, 2008.

- SILVA, M.S. Fundamentos da SVG. São Paulo: Novatec, 2012.
- BRITO, A. Blender 3D: guia do usuário. 4ª edição revista e ampliada. São Paulo: Novatec, 2010.
- CONCI, A.; AZEVEDO, E.; LETA, F.R. Computação gráfica: teoria e prática. Rio de Janeiro: Campus, 2008.

OBJETIVOS GERAIS

- Introdução às técnicas de modelagem geométrica e esqueletização 3D p/ animação.
- Introdução à Animação Digital em software gráfico ambiente 3D.

METODOLOGIA

AULAS PRÁTICAS EM LABORATÓRIO DE SOFTWARE

CRITÉRIO DE AVALIAÇÃO

TAREFAS EM GRUPO, PROVAS E IMPLEMENTAÇÃO DE UM PROJETO COMPLETO.

CHEFE DO DEPARTAMENTO

NOME	ASSINATURA
LAURA SILVA DE ASSIS	

PROFESSOR RESPONSÁVEL PELA DISCIPLINA

NOME	ASSINATURA
LUIS CARLOS DOS S. C. RETONDARO	

APROVADO PELO CONSELHO DEPARTAMENTAL EM: / /

PROGRAMA

- Apresentação da disciplina e discussão sobre aplicações e contextos.
- Histórico da Animação
- Linguagem e Roteiro
- Modelagem Geométrica básica
- Modelagem com utilização de Edge-Loops
- Modelagem de objetos complexos e modelagem orgânica
- Escultura Digital
- Criação de Personagens (Características e caracterização)
- Cenários 3D
- Esqueletização (Eixo Medial) e suas transformações e Rigging
- Técnicas de Iluminação e Texturização
- Técnicas de Animação