



O Departamento de Educação a Distância e Novas Tecnologias da Pró-reitoria de Ensino do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia Sul-rio-grandense certifica que **Akin Dagba**, nascido(a) em **5 de janeiro de 1998**, **CPF 10720957427**, concluiu o curso **Produção de Animação 3D**, com carga horária de **60 horas**.

Pelotas, 29 de junho de 2022.

Flávio Luís Barbosa Nunes
Reitor

Rodrigo Nascimento da Silva
Pró-Reitor de Ensino

Gisela Loureiro Duarte
Pró-Reitora de Extensão e Cultura

Antônio Cardoso Oliveira
Chefe do Departamento de Educação
a Distância e Novas Tecnologias





62bc9bf9-3ab0-437b-ba10-4d490a00c840

INFORMAÇÕES DO PARTICIPANTE

Nome: Akin Dagba

Documento: 10720957427

Data de Nascimento: 5 de janeiro de 1998

Curso: Produção de Animação 3D Data: 29 de junho de 2022

Projeto de curso online aberto e massivo - Produção de animação 3D, registrado no Departamento de Educação a Distância e Novas Tecnologias - DETE, sob processo n.º 23163.003847.2020-31 e executado pelo Departamento de Educação a Distância e Novas Tecnologias - DETE.

O presente certificado pode ter a sua validade comprovada acessando o QR Code ao lado, a data de emissão pode ser anterior à data final do curso nos casos em que o participante alcançou os requisitos mínimos para aprovação antecipadamente.

CONTEÚDO PROGRAMÁTICO

Módulo 1	Módulo 2	Módulo 3	Módulo 4
Introdução ao 3D	Introdução ao Blender 2.9 e Maya 2022	Animação de <i>bouncing ball</i>	Animando um personagem humanóide
<ul style="list-style-type: none">1.1. Computação gráfica1.2. Animação 3D no cinema1.3. O 3D em outras mídias1.4. <i>Pipeline</i> para um projeto em 3D1.5. <i>Pipeline 2</i> - Principais ferramentas/software de produção 3D	<ul style="list-style-type: none">2.1. Introdução ao ambiente tridimensional (Blender e Maya) Instalação2.2. Introdução a Interface do Blender - parte 12.3. Introdução a Interface do Blender - parte 22.4. Introdução a Interface do Maya - parte 12.5. Introdução a Interface do Maya - parte 22.6. Termos técnicos úteis na animação 3D	<ul style="list-style-type: none">3.1. Linha do tempo e tipos de animação3.2. Sua primeira animação 3D (<i>bouncing ball</i>)3.3. Introdução ao graph editor (editor gráfico)3.4. Animando uma <i>bouncing ball</i> com obstáculos3.5. <i>Playblast</i> e render simples3.6. Extra: referências e estudos iniciais de animação 3D	<ul style="list-style-type: none">4.1. Princípios e termos da animação 3D4.2. Quadro chave, <i>blocking</i> e <i>timing</i>4.3. Antecipação e intermediário4.4. Render no Maya4.5. Sobre portfólio e dicas para o mercado