



Universidade Federal do Ceará
Unidade Acadêmica

Departamento (quando for o caso)

PLANO DE ENSINO DE DISCIPLINA

Ano/Semestre

2019/02

1. Identificação					
1.1. Unidade: Centro de Ciências					
1.2. Curso: Ciência da Computação					
1.3. Nome da Disciplina: Animação por computador					
1.4. Código da Disciplina: CK0171					
1.5. Caráter da Disciplina: <input type="checkbox"/> Obrigatória <input checked="" type="checkbox"/> Optativa					
1.6. Regime de Oferta da Disciplina: <input checked="" type="checkbox"/> Semestral <input type="checkbox"/> Anual <input type="checkbox"/> Modular					
1.7. Carga Horária (CH) Total: 64h	C.H. Teórica: 64h	C.H. Prática:	C.H. EaD:	C.H. Extensão:	C.H. Prática como componente curricular – PCC ¹ (apenas para cursos de licenciatura):
1.8. Pré-requisitos (quando houver): CK0245 Computação Gráfica I					
1.9. Co-requisitos (quando houver):					
1.10. Equivalências (quando houver):					
1.11. Professores (Nomes dos professores que ofertam): Creto Augusto Vidal					
2. Justificativa					
A animação por computador é importante no desenvolvimento de várias aplicações ligadas à computação gráfica. Ela é indispensável em áreas como propaganda, jogos, filmes animados, educação e simulações dinâmicas. Portanto, deve ser parte da formação do aluno que opta pela linha de computação gráfica.					
3. Ementa					
Parte I: 1. Histórico; 2. Aplicações; 3. Conceitos Básicos; 4. Controle de Movimento. Parte II: 1. Estado da arte: simulação, modelagem de objetos deformáveis, animação					

¹ O registro da carga horária de PCC deve ser realizado apenas como informação da característica do componente, sem ser somada com os demais elementos (CH prática, teórica, EAD e extensão), visto que a PCC pode estar diluída em qualquer um desses.

ATENÇÃO! As informações a serem preenchidas neste formulário devem ser exatamente iguais às aquelas constantes no formulário de criação/regulamentação da disciplina aprovado pela Câmara de Graduação.

comportamental, humanos sintetizados, o futuro hoje.	
4. Objetivos – Geral e Específicos	
Capacitar o aluno a desenvolver algoritmos para animar objetos em cenários tridimensionais e aplicá-los a situações de uma área específica.	
5. Descrição do Conteúdo/Unidades	Carga Horária
Parte I: 1. Histórico; 2. Aplicações; 3. Conceitos Básicos; 4. Controle de Movimento.	Parte I: 1) 04h 2) 06h 3) 04h 4) 06h
Parte II: 5. Estado da arte 6. simulação, 7. modelagem de objetos deformáveis, 8. animação	Parte II: 5) 04h 6) 14h 7) 10h 8) 16h
6. Metodologia de Ensino	
Aulas expositivas, aplicação de tarefas diárias, elaboração de projetos.	
7. Atividades Discentes	
Trabalhos diários em equipe e elaboração de projeto final.	
8. Avaliação	
Avaliação das tarefas diárias das equipes, compondo nota de AP; avaliação da participação individual do aluno; e arguição final.	
9. Bibliografia Básica e Complementar	
1) Rick Parent, Computer Animation, 3rd edition, Algorithms and Techniques. Elsevier, 2012. 2) Isaac Kerlow, The Art of 3D Computer Animation and Effects, 4th edition, John Wiley & Sons, 2009. 3) Christopher Finch, The CG Story: Computer-Generated Animation and Special Effects, The Monacelli Press, 2013. 4) Fore June, (2012). An Introduction to 3D Computer Graphics, Stereoscopic Image, and Animation in OpenGL and C/C++, 2nd Edition, Create Apace. 5) Watt, A. and Watt, M. (1999). Advanced Animation and Rendering Techniques, ISBN 0-201-54412-1, Addison-Wesley. 6) O'Rourke, M. (1998). Principles of 3D Computer Animation: modeling, rendering, and animation with 3D Computer Graphics, ISBN 0393730247, WW Norton & Co. 7) Giambruno, M. (1997). 3D Graphics and Animation: From Starting Up to Standing Out, ISBN 1562056980, New Riders Publishing. 8) Maestri, G. (1996). Digital Character Animation, ISBN 1562055593, New Riders Publishing. 9) Laybourne, K. (1998). The Animation Book, ISBN 0517886022, Three Rivers Pr.	

ATENÇÃO! As informações a serem preenchidas neste formulário devem ser exatamente iguais às aquelas constantes no formulário de criação/regulamentação da disciplina aprovado pela Câmara de Graduação.

10. Parecer

Aprovação do Colegiado do Departamento

____/____/____

Assinatura da Chefia do Departamento

Aprovação do Colegiado de Coordenação do Curso

____/____/____

Assinatura do Coordenador

ATENÇÃO! As informações a serem preenchidas neste formulário devem ser exatamente iguais àquelas constantes no formulário de criação/regulamentação da disciplina aprovado pela Câmara de Graduação.