

<p>Curso: Técnico em Computação Gráfica Disciplina: ANIMAÇÃO II</p>	
<p style="text-align: right;">Modalidade: Subsequente Período Letivo: 3º Semestre Carga-Horária: 108h - 6 aulas semanais</p>	
Habilidades	
<ul style="list-style-type: none"> • Primitivas Conhecendo e editando as primitivas Curves Conhecendo, criando e manipulando as curvas para auxílio em modelagem • Ferramentas Conhecendo as principais ferramentas de modelagem Editor de materiais • Materiais e Mapas (Texturas) Diferença entre material e mapa Conhecendo os materiais e mapas básicos Iluminação • Conhecendo as luzes e suas propriedades Animação • Entendendo as ferramentas e timeline Animando uma bouncing ball 	
Procedimentos Metodológicos	
<ul style="list-style-type: none"> • aula prática. 	
Bases Científico-Tecnológicas	
Animação I Desenho Técnico	
REFERENCIAS	
COMPARATO, D. Da Criação Ao Roteiro. Teoria e Prática. São Paulo: Summus, 2009. LUCENA JUNIOR, A. Arte da Animação - técnica e estética através da História. São Paulo: Senac, 2011	