

MISSÃO DA FACULDADE ENERGIA

Formar profissionais competentes e eficientemente preparados para atuar no mercado, aptos a prever, antecipar e intervir positivamente nas mudanças e oportunidades.

1. DADOS DE IDENTIFICAÇÃO

CURSO Design	UNIDADE CURRICULAR Fundamentos de Animação		CRÉDITOS 3
CARGA HORÁRIA 60	MÓDULO 5	CURRÍCULO 2018-2	DATA DE APROVAÇÃO 2018-2
PROFESSOR DA UNIDADE CURRICULAR Marta Cristina Goulart Braga		CONTATO marta.braga@fean.com.br	
PROFESSOR RESPONSÁVEL PELO PIM Genilda Araujo		CONTATO genilda.araujo@fean.com.br	

2. SOBRE A UNIDADE CURRICULAR**2.1 EMENTA**

Tipos de animação. Animação tradicional e digital. Universo da animação: educacional, entretenimento, promocional, games. Os doze princípios da animação. Desenho de personagem. Desenho de cenário.

2.2 OBJETIVOS

Capacitar o aluno por meio dos fundamentos da animação no contexto social, cultural e tecnológico a técnicas de animação.

2.2.1 Competências

- Compreender os princípios da animação;
- Conhecer as formas de representação e comunicação de ideias, conceitos e soluções por meio de linguagens (digitais e/ou analógicas);
- Compreender o domínio de linguagem própria expressando conceitos e soluções, em seus projetos, de acordo com as diversas técnicas de expressão e reprodução visual.

2.2.2 Habilidades

- Pesquisar situações reais para aplicação prática em animação;
- Experimentar situações reais para aplicação prática em animação;
- Observar situações reais para aplicação prática em animação;
- Comunicar ideias por meio do desenho;
- Criar personagens;
- Desenvolver cenários;
- Trabalhar em equipe, de forma flexível e colaborativa.

3. CONTEÚDO PROGRAMÁTICO

- Tipos de animação.
- Animação tradicional e digital.
- Animação e aplicação na educação, entretenimento, promoção e games.
- Elementos básicos da animação: espaço e tempo.
- Key-frames. Animação direta e poses-chaves.
- A mecânica da animação.

- Os doze princípios da animação: comprimir e esticar, temporização, antecipação, encenação, animação direta e poses-chaves, continuidade e sobreposição das ações, aceleração e desaceleração, movimentos em arcos, ações secundárias, exagero, desenho volumétrico e apelo.
- Desenho de personagens.
- Desenho de cenário.

4. METODOLOGIA

Aula expositiva dialogada. Demonstração. Pesquisa experimental. Aprendizagem colaborativa. Apresentação de slides. Apresentação de Vídeos. Exercício prático de desenho manual em 2D. Leituras.

5. REFERÊNCIAS

5.1 BÁSICAS

CHONG, Andrew. Animação digital. Porto Alegre: Bookman, 2011.

WILLIAMS, Richard. The animator's survival kit : a manual of methods, principles and formulas for classical, computer, games, stop motion and internet animators. Faber and Faber, 2009.

WATTS, Harris. On Camera: o curso de produção de filme e vídeo da BBC. São Paulo: Summus, 1990.

5.2 COMPLEMENTARES

PURVES, Barry. Stop-motion. Porto Alegre: Bookman, 2011.

LUCENA JUNIOR, Alberto. Arte da animação - técnica e estética através da historia. São Paulo: Senac São Paulo, 2011.

WELLS, Paul. QUINN, Joanna. MILLS, Les. Desenho para animação. Porto Alegre: Bookman, 2012.

5.3 EXTRAS

BERYLPRODUCTIONS. **BerylProductions - YouTube**. Disponível em:

<https://www.youtube.com/user/BerylProductions/videos>. Acesso em: 10 fev. 2019.

CONTRERA, Malena Segura; FORTUNATO, Ivan. Shrek: mimese, consumo e/ou aprendizagem. **Galáxia (São Paulo)**, São Paulo , v. 13, n. 26, p. 148-160, Dec. 2013 . Available from

<http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1982-25532013000300012&lng=en&nrm=iso>. access on 10 Feb. 2019. <http://dx.doi.org/10.1590/S1982-25532013000300012>.

KAZI, R.H. **MOTION AMPLIFIERS: SKETCHING DYNAMIC ILLUSTRATIONS USING THE PRINCIPLES OF 2D ANIMATION (CHI 2016)**. Disponível em: <https://rubaiathabib.me/2016/03/25/skuid-sketching-dynamic-illustrations-using-the-principles-of-2d-animation/>. Acesso em: 10 fev. 2019.

KAZI, R.H. et al. Motion Amplifiers: Sketching Dynamic Illustrations Using the Principles of 2D Animation. In 2016, **Proceedings of the 2016 CHI Conference on Human Factors in Computing Systems - CHI '16**. New York, New York, USA: ACM Press, 2016. p. 4599–4609. Disponível em: <http://dl.acm.org/citation.cfm?doid=2858036.2858386>.

Acesso em: 10 fev. 2019.

TORRE, D. Cognitive animation theory: A process-based reading of animation and human cognition. **Animation**, SAGE Publications Sage UK: London, England, 2014, v. 9, n. 1, p. 47–64. Disponível em:

<http://journals.sagepub.com/doi/10.1177/1746847713519390>. Acesso em: 10 fev. 2019.