

## PROGRAMA DE DISCIPLINA

|                               |   |                |
|-------------------------------|---|----------------|
| Disciplina: Animação Gráfica  | Código da Disciplina: DGN 728             |                |
| Curso: Design Gráfico         | Semestre de oferta da disciplina: 4º      |                |
| Faculdade responsável: Design | Programa em vigência a partir de: 02/2016 |                |
| Número de créditos: 04        | Carga Horária total: 60                   | Horas aula: 72 |

### EMENTA:

Fundamentos de animação. Breve história das técnicas tradicionais até a computação gráfica. Introdução às técnicas de animação gráfica. Etapas dos processos de animação. Edição de imagens criadas e de vídeos. Criação e execução de animação empregando as técnicas analisadas.

### OBJETIVO GERAL:

- Habilitar o acadêmico a compreender o processo de criação de animações usando tanto o processo tradicional como ferramentas digitais, possibilitando a criação de novas obras.

### OBJETIVOS ESPECÍFICOS:

- Compreender os métodos e técnicas utilizados em processos tradicionais de animação;
- Analisar a evolução do estudo do movimento, desde a pré-história até os dias atuais;
- Trabalhar com diversas técnicas de animação, desde a quadro-a-quadro, passando pela animação com massa de modelar, animação de objetos, animação digital vetorial e animação tridimensional;
- Capacitar o discente a se expressar por meio de curtas animados realizados com técnicas diversas de animação;
- Levar o discente a ter contato com animadores tradicionais e animações nacionais de destaque.

### CONTEÚDO:

- Animação: Conceitos básicos e histórico
  - Animação como estudo do movimento
  - Movimento na pré-história
  - Estudo do movimento na antiguidade



- Dispositivos ópticos
  - Fenacistoscópio
  - Praxinoscópio
  - Zootrópio
- Animação Tradicional: métodos e técnicas
  - Persistência da visão
  - Os doze princípios da animação
  - Stop-motion
- Animação Digital
  - O Adobe Flash
    - Animação quadro-a-quadro
    - Frames e timeline
    - Tweening
    - Motion e shape tween
    - Símbolos
    - Guias e máscaras
    - Bones
- Animação tridimensional
  - A timeline do Blender
  - Keyframes
  - Shape Keys
  - Armatures

## ESTRATÉGIAS DE ENSINO E APRENDIZAGEM:

- Construção de animações tradicionais com papel
- Construção de um dispositivo precursor de animação tradicional
- Habilidades de desenho de ação e desenho sequencial
- Exploração da linguagem animada através de exposição de animações de diferentes partes do mundo criadas para fins diversos.
- Criação de animações 2D digitais utilizando softwares profissionais
- Criação de animações 3D utilizando ambientes apropriados

## FORMAS DE AVALIAÇÃO:

### **Primeira Avaliação:**

Construção do Zootrópio e animações usando tiras de papel;

Construção do Flipbook e animações usando o dispositivo;

### **Segunda Avaliação:**

Elaboração de animações em grupo utilizando a técnica *stop-motion*

Criação de animações utilizando o Adobe Flash (quadro-a-quadro)

### **Terceira Avaliação:**

Criação de animações utilizando o Adobe Flash (*tweening*)

Criação de animação tridimensional utilizando o Blender.

Atividades avaliativas e trabalhos práticos realizados em casa deverão ser entregues pontualmente.

Entregas após o prazo passam a valer metade da pontuação original, sendo que trabalhos atrasados a mais de uma semana perdem seu valor.

Atividades práticas deverão ser entregues em sala de aula ou por e-mail. Outras formas de envio de trabalhos não serão consideradas.

Provas de segunda chamada serão realizadas de todas as disciplinas no mesmo dia, com conteúdo acumulativo e teórico somente quando respeitadas as normas da Universidade de calendário da faculdade.

## REFERÊNCIAS BÁSICAS:

BARBOSA JÚNIOR, Alberto Lucena. Arte da animação: técnica e estética através da história. 2. ed. São Paulo: Editora SENAC São Paulo, 2005.

CURTIS, Hillman. Flash web design: a arte das animações gráficas. São Paulo, SP: Market Books, 2001.

LOWERY, J.W. Dreamweaver 3 - A Bíblia. Rio de Janeiro. Ed. Ciência Moderna, 2000.



- MANZI, Fabrício. Flash MX: criando e animando para web. 2. ed. São Paulo, SP: Érica, 2002
- NIEDERST, Jennifer. Aprenda Web design. Rio de Janeiro: Editora Ciencia moderna, 2002
- PAULA FILHO, W.P. Multimídia: Conceitos e Aplicações. Rio de Janeiro: LTC Livros Técnicos, 1999.
- PINTO, M.J. Flash 5. A Nova Geração em Sites Interativos. São Paulo. Ed. Érica, 2000.

#### REFERÊNCIAS COMPLEMENTARES:

- AZEVEDO, Eduardo. Computação Gráfica: Processamento de imagens digitais. São Paulo. Elsevier. 2007. Volume2. 1ed.
- WILLIAMS, Robin. Design para quem não é designer. São Paulo. Callis. 2005. 2ed.

Aprovado pelo Conselho da Faculdade em: \_\_\_\_/\_\_\_\_/\_\_\_\_ .

Assinatura e carimbo da Direção da Faculdade