



**UNIVERSIDADE FEDERAL DE PERNAMBUCO**  
**PRÓ-REITORIA PARA ASSUNTOS ACADÊMICOS**  
**DIRETORIA DE DESENVOLVIMENTO DO ENSINO**

**PROGRAMA DE COMPONENTE CURRICULAR**

**TIPO DE COMPONENTE (Marque um X na opção)**

<input checked="" type="checkbox"/> Disciplina	<input type="checkbox"/> Estágio
<input type="checkbox"/> Atividade Complementar	<input type="checkbox"/> Módulo
<input type="checkbox"/> Trabalho de Graduação	

**STATUS DO COMPONENTE (Marque um X na opção)**

<input type="checkbox"/> OBRIGATÓRIO	<input type="checkbox"/> ELETIVO	<input checked="" type="checkbox"/> OPTATIVO
--------------------------------------	----------------------------------	--

**DADOS DO COMPONENTE**

Código	Nome	Carga Horária		Nº. de Créditos	C. H. Global	Período
		Teórica	Prática			
DIND0025	DESIGN E SOCIEDADE – GRÁFICO-ANIMAÇÃO 2D	30	30	3	60	

Pré-requisitos	nenhum	Co-Requisitos	nenhum	Requisitos C.H.	nenhum
----------------	--------	---------------	--------	-----------------	--------

**EMENTA**

Esse grupo tem como objetivo o desenvolvimento de um curta metragem de Animação 2D, introdução a história da animação, processo de desenvolvimento e produção de uma animação, ensino das diretrizes de criação: da idéia ao storyboard. Será abordada a técnica mais utilizada na criação de animações para a TV, a animação de recorte digital. Serão demonstrados as tecnologias, equipamentos e softwares utilizados nesta técnica de animação, dando ênfase ao software After Effects. Temas mais amplos: Broadcast design e possibilidades e aplicações da animação em recorte digital em diversas áreas.

**CONTEÚDO PROGRAMÁTICO**

Conceito de animação; A animação como forma de arte; Visão histórica e estilos artísticos de Animação; As três principais técnicas e seus desdobramentos; Processo de desenvolvimento de animação (pré-produção, produção, pós-produção); Técnicas e conceitos do audiovisual (enquadramentos, planos, movimento de câmera etc);	Roteiro cinematográfico; Storyboard; Técnicas de animação: tempo de animação, flipagem, antecipação, caricatura da ação, linhas de ação, efeitos e distorções, squash, stretch etc; Introdução a animação usando After Effects;
---	--

**BIBLIOGRAFIA BÁSICA**

FARINA, Modesto,. Psicodinâmica das cores em comunicação. 5.ed. rev. e ampl. São Paulo: E. Blucher, 2006.  
 LUCENA JÚNIOR, Alberto. Arte da animação: técnica e estética através da indústria. 2. ed. São Paulo: Editora SENAC São Paulo, 2005.  
 WELLS, Paul; QUINN, Joanna; MILLS, Les. Drawing for animation. Lausanne: Ava, 2009.

**BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTAR**

CÂMARA, Sergi. All about techniques in drawing for animation production. Hauppauge, N.Y.: Barron's, 2006.  
 DONDIS, Donis A. Sintaxe da linguagem visual. 3. ed. São Paulo: Martins Fontes, 2007.  
 GOMES FILHO, João. Gestalt do objeto: sistema de leitura visual da forma . 9.ed. São Paulo: Escrituras, 2009. 9  
 EXEMPLARES  
 LAYBOURNE, Kit. The animation book: a complete guide to animated filmmaking – from flip-books to sound cartoons to 3D animation. New York: Three Rivers press, 1998.  
 THE ANIMATOR'S survival kit: [a manual of methods, principles and formulas for classical, computer, games, stop motion and internet animators]. New York: Faber and Faber, 2001.

DEPARTAMENTO A QUE PERTENCE O COMPONENTE

Núcleo de Design e Comunicação

HOMOLOGADO PELO COLEGIADO DE CURSO

Bacharelado em Design

ASSINATURA DO CHEFE DO DEPARTAMENTO

ASSINATURA DO COORDENADOR DO CURSO OU ÁREA



---

*Emitido em 07/10/2020*

**EMENTA Nº 897/2020 - SECGC (12.33.89)**

**(Nº do Protocolo: NÃO PROTOCOLADO)**

*(Assinado digitalmente em 15/10/2020 14:48 )*

LUCAS JOSE GARCIA

COORDENADOR

1138533

Para verificar a autenticidade deste documento entre em <http://sipac.ufpe.br/documentos/> informando seu número:  
**897**, ano: **2020**, tipo: **EMENTA**, data de emissão: **07/10/2020** e o código de verificação: **b006f43bb7**