



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			
DIND0026	CIÊNCIA - ANIMAÇÃO EXPERIMENTAL	30	30	3	60	

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

EMENTA

Desenvolvimento de animações experimentais (que utilizem o mínimo de tecnologia digital, valorizando questões manuais, artesanais e o uso de materiais como vidro, papel, tinta, areia etc). Relação entre o processo de design artesanal e o processo de animação experimental. Técnicas tradicionais de animações experimentais (como animação com areia, sombra e objetos).

CONTEÚDO PROGRAMÁTICO

Conceitos da animação artesanal, animação artística e abstrata;
 Histórico da animação experimental;
 Técnicas e materiais;
 Processos de criação;
 processos de realização;
 Processos de finalização;

BIBLIOGRAFIA BÁSICA

FRASER, Tom; BANKS, Adam. O Guia completo da cor. Tradução: Renata Bottini. – São Paulo: Editora Senac São Paulo, 2007.
 LUPTON, Ellen. Pensar com Tipos: guia para designers, editores e estudantes. São Paulo: Cosac Naify, 2006.
 MCCLOUD, Scott, \$d 1960-. Desenhando quadrinhos: os segredos das narrativas de quadrinhos, mangás e graphic novels. São Paulo: M. Books, 2008.

BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTAR

BLOCK, Bruce A. A narrativa visual: criando estrutura visual para cinema, TV e mídias digitais. Rio de Janeiro: Elsevier, 2010.
 COELHO, Raquel. A Arte da animação. Belo Horizonte: Formato, 2000.
 FURNISS, Maureen. The animation bible: a practical guide to the art of animating, from flipbooks to flash. New York: Abrams, 2008.
 PRIEBE, Ken A. The advanced art of stop-motion animation. Boston, MA: Course Technology Cengage Learning, 2011.
 CÂMARA, Sergi. All about techniques in drawing for animation production. Hauppauge, N.Y.: Barron's, 2006.

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 09/10/2020

EMENTA Nº 938/2020 - SECGC (12.33.89)

(Nº do Protocolo: NÃO PROTOCOLADO)

(Assinado digitalmente em 15/10/2020 14:37)

LUCAS JOSE GARCIA

COORDENADOR

1138533

Para verificar a autenticidade deste documento entre em <http://sipac.ufpe.br/documentos/> informando seu número:
938, ano: **2020**, tipo: **EMENTA**, data de emissão: **09/10/2020** e o código de verificação: **79df01a501**