



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			
DIND0105	DESIGN E ESTÉTICA - GRÁFICO - ANIMAÇÃO 3D	30	30	3	60	

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

EMENTA

Desenvolvimento de um videoclipe em Animação 3D. Visão histórica da animação. Processo de desenvolvimento de animação. Relação entre o processo de design e o processo de animação. Conteúdo verbal e pictórico da animação. Diretrizes para criação: da idéia ao storyboard. Técnicas para o desenvolvimento de animações (animação tradicional, stop motion, rotoscopia e animação 3D). Tecnologias, equipamentos e softwares voltados para produção de animações. Embasamento teórico e prático para o desenvolvimento de animações. Broadcast design e Pós-produção. Análise da animação dentro de um contexto reflexivo sócio-cultural. Possibilidades e aplicações da animação. Prática no desenvolvimento de um videoclipe através das técnicas de animação, em especial em animação 3D.

CONTEÚDO PROGRAMÁTICO

1. Visão histórica da evolução estética e tecnológica da animação: brinquedos óticos, tiras de jornais, quadrinhos, fotografia, rotoscopia, cinematografia, estilos de animação, artistas, filmes, surgimento da indústria e dos estúdios de animação, introdução da computação gráfica na animação...
2. Processo de desenvolvimento de animações: pré-desenvolvimento, desenvolvimento e pós-produção
3. Relações entre o processo de design e o processo de desenvolvimento de animações
4. Conteúdos verbais e pictóricos da animação: técnicas para criação de idéia, história, estrutura, roteiro, storyboard, storyreel, modelsheet, animatic... (conteúdo teórico e diretrizes)
5. Câmera, iluminação, plano de enquadramento, transições, efeitos gráficos,...
6. Técnicas de animação: animação tradicional, rotoscopia, stop motion e animação 3D.
7. Estilos artísticos de animação
8. Animação como entretenimento e instrumento crítico e reflexivo sócio-cultural.
9. Tecnologias, equipamentos e software voltados para o desenvolvimento de animações.
10. Tempo de animação, flipagem, antecipação, caricatura da ação, linhas de ação, efeitos e distorções, squash, stretch, take,...
11. Criação e apresentação de propostas para temas de animação
12. Festivais de animação: curtas metragens, estilos, regras, categorias, inscrições,...
13. Uso de softwares 3D para o desenvolvimento de animações.
14. Modelagem de artefatos, ambientes, cenários e personagens em 3D.
15. Texturização de artefatos, cenários e personagens em 3D:
16. Técnicas de iluminação em ambientes virtuais 3D: luzes, cálculos de iluminação, efeitos físicos,...
17. Técnicas de animação de artefatos e personagens 3D: quadros chaves, modificadores animados, esqueletos, metamorfoses, controladores, expressões e fonemas, Broadcast design: design em movimento de gráficos, aberturas e encerramentos de filmes.
18. Composição final da animação: vídeo, imagens, trilha sonora, diálogos, efeitos,...
19. Possibilidades de aplicação da animação: na educação, no design instrucional, em treinamento, entretenimento, em campanhas publicitárias, aberturas de filmes, no marketing de produtos, na indústria de games, em reconstituições criminais,...
20. Apresentação pública de um videoclipe em animação.

BIBLIOGRAFIA BÁSICA

BARBOSA JUNIOR, Alberto Lucena. Arte da Animação: Técnica e estética através da história. 2a ed. São Paulo: Editora Senac São Paulo, 2005.
 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.
 FOX, Barrett. Animação em 3ds Max: Criação de Filmes CG do conceito a conclusão. Rio de Janeiro: Ciência Moderna, 2004

BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTAR

BARTHES, R. Image, Music, text. New York: Hill and Hang, 1977.
 DONDIS, Donis A. Sintaxe da Linguagem visual. São Paulo: Martins Fontes, 1999.
 ARNHEIM, Rudolf. Arte e Percepção visual: uma psicologia da visão criadora. Trad. Iyonne Terezinha de Faria. São Paulo: Thomson Learning, 2006.
 PINNA, Daniel. A linguagem visual das personagens animadas. São Paulo: 2º Congresso Internacional de design da informação, 2005
 ARAGÃO, Isabella. A dimensão gráfica do cinema: uma proposta de classificação de suas configurações. Dissertação de mestrado. Depto de Design, Universidade Federal de Pernambuco (UFPE), 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 08/10/2020

EMENTA Nº 917/2020 - SECGC (12.33.89)

(Nº do Protocolo: NÃO PROTOCOLADO)

(Assinado digitalmente em 15/10/2020 14:44)

LUCAS JOSE GARCIA

COORDENADOR

1138533

Para verificar a autenticidade deste documento entre em <http://sipac.ufpe.br/documentos/> informando seu número:
917, ano: **2020**, tipo: **EMENTA**, data de emissão: **08/10/2020** e o código de verificação: **7efae2b4ca**