

III.4 ANIMAÇÃO 2D E 3D	
Função: Estudo e Desenvolvimento de Projetos	
Classificação: Execução	
Atribuições e Responsabilidades	
Utilizar técnicas de ilustração digital. Criar projetos de comunicação visual em meios eletrônicos. Desenvolver interfaces criativas para <i>web</i> , animações e jogos. Interpretar textos técnicos, utilizando o vocabulário específico da área.	
Valores e Atitudes	
Estimular a organização. Incentivar a pontualidade. Promover ações que considerem o respeito às normas estabelecidas.	
Competências	Habilidades
1. Analisar os processos de criação, desenvolvimento e gestão de projetos de animação. 2. Desenvolver projetos de animação digital.	1.1 Identificar características e aspectos artísticos em projetos 2D e 3D. 1.2 Aplicar técnicas de desenho digital. 1.3 Elaborar roteiro e <i>storyboard</i> para animação. 1.4 Criar cenários e personagens para animações digitais. 1.5 Executar e orientar a direção de arte. 2.1 Pesquisar diferentes técnicas, métodos, aplicativos e ferramentas para produção de animações 2D e 3D. 2.2 Produzir animações digitais em 2D e 3D - modelagem, <i>setup</i> , textura e iluminação - para projetos. 2.3 Selecionar ferramentas para produção de efeitos especiais e edição na pós-produção. 2.4 Organizar o processo de desenvolvimento otimizando prazos e utilização de recursos humanos e técnicos. 2.5 Utilizar <i>softwares</i> e equipamentos adequados à demanda solicitada.
Bases Tecnológicas	
História e fundamentos da animação Os 12 princípios da animação <ul style="list-style-type: none"> • Comprimir e esticar - <i>Squash and Stretch</i>; • Antecipação - <i>Anticipation</i>; • Encenação - <i>Staging</i>; • Animação direta e posição-chave - <i>Straight Ahead Action and Pose to Pose</i>; • Continuidade e sobreposição da ação - <i>Overlapping Action and Follow Through</i>; • Aceleração e desaceleração - <i>Slow In and Slow Out</i>; • Movimento em arco - <i>Arcs</i>; • Ação Secundária - <i>Secondary Actions</i>; • Temporização - <i>Timing</i>; • Exagero - <i>Exaggeration</i>; 	

- Desenho volumétrico - *SolidDrawing*;
- Apelo - *Apeal*.

Edição e pós-produção de animação

- Grafismos eletrônicos;
- Vinhetas;
- *Teasers*;
- Comerciais para multimeios;
 - ✓ tv;
 - ✓ *internet*;
 - ✓ cinema;
 - ✓ novos suportes digitais.

Colorização e pintura digital para cenários virtuais

Experimentações de novos estilos e técnicas para animação

- *Stop Motion*;
- *Pixilation*;
- Marionetes;
- entre outros.

Infografia animada

Planejamento do trabalho

- Roteiro de pesquisa e análise de imagens;
- Definição de *softwares* adequados;
- pontos críticos do projeto.

Aplicação de *softwares* de animação

Princípios de animação 3D em diferentes aplicativos

Carga horária (horas-aula)

Teórica	00	Prática em Laboratório*	100	Total	100 Horas-aula
Teórica (2,5)	00	Prática em Laboratório* (2,5)	100	Total (2,5)	100 Horas-aula

Possibilidade de divisão de classes em turmas, conforme o item 4.8 do Plano de Curso.

Todos os componentes curriculares preveem prática, expressa nas habilidades relacionadas às competências. Para este componente curricular, está prevista divisão de classes em turmas.

Para ter acesso às titulações dos Profissionais habilitados a ministrarem aulas neste componente curricular, consultar o site: <http://www.cpsctec.com.br/crt/>