

Especialização: Animação 2D

Duração

2 semestres

Objetivos

O objetivo do curso é preparar o aluno para trabalhar nas diversas fases que envolvem a produção de uma animação em estúdio ou criação de próprio conteúdo animado.

Com foco em criação e animação de personagens e produção de filme.

Metodologia

Através de aulas práticas e teóricas o aluno irá aprender e exercitar os princípios do desenho de animação, inicialmente de forma analógica criando alicerces para aprender e aplicar na animação digital.

Etapas de pré-produção, produção e pós-produção de animação irão estar presentes durante todo o curso.

No final o aluno terá um portfólio com exercícios feitos durante o curso e um curta de 1 a 2 min.

Resultados esperados

Ao final do curso o aluno deve ter habilidades:

- Domínio das técnicas de desenho relacionadas a animação
- Executar e aplicar os princípios de animação em projetos, analógicos ou digitais
- Conhecimento de ferramentas de animação tradicionais e softwares Photoshop, Animate CC, Audition, After Effects e Maya
- Habilidades para criação de personagem, cenários, storyboard, animatic e produção de animação
- Noções de direção de arte e color script

Avaliação

A avaliação será através do portfólio desenvolvido ao longo do curso integrando todas as disciplinas.

Também será desenvolvido um curta que será exibido na escola.



Coordenador: Paulo Pina

Game artist 2D, 3D e VR na Tapps Games. Com mais de 20 anos de experiência, Pina trabalhou em advergames, webgames, social games, mobile games e VR, com participação em diversos trabalhos, como Chamequinho (WabaMedia), Tang, Banco Central e CNA (AmpyGames), além de atuar como diretor e concept artist da Turma do Chico Bento, entre outros projetos. Pina possui graduação em Jogos Digitais, Computer Games e Programming Skills e é pós-graduado em animação pelo Senac.

Estrutura do curso

Disciplina	Estrutura de Personagem
Ementa	<ul style="list-style-type: none">· Técnicas estruturais de desenho essenciais para criação de personagens e props de cenários, para animação.· Guide e Concept Art de personagens também são estudados na disciplina. <p>*(Aulas teóricas e práticas)</p>
Avaliação	Avaliação através dos exercícios, compilados em pranchas e pequenos vídeos.

Disciplina	Dinâmica de Personagem
Ementa	<ul style="list-style-type: none">· Desenho Dinâmico, movimento, line action e staging aplicadas a personagens.· Perspectiva, Câmera e enquadramento evidenciando emoção e preparando o aluno para criação de storyboards serão vistos na disciplina. <p>*(Aulas teóricas e práticas)</p>
Avaliação	Avaliação através dos exercícios, compilados em pranchas e pequenos vídeos.

Disciplina	Fundamentos da Animação
Ementa	<ul style="list-style-type: none">· História da animação e evolução do mercado.· Princípios da Animação: Squash and Stretch, Antecipação, Encenação, Pose a Pose, Sobreposição e Continuidade de Ação, Aceleração e Desaceleração, Arcos de movimento, Ação Secundária, Timing, Exagero. <p>*(Aulas teóricas e práticas)</p>
Avaliação	Avaliação através dos exercícios, compilados em pranchas e pequenos vídeos.

Estrutura do curso

Disciplina

Animação Digital I

Ementa

- Aprendizado avançado da ferramenta Animate CC. (Utilizada em estúdios como Cartoon Network, Nickelodeon e Birdo)
- Desenho, Finalização, Cor, Luz e Sombra para personagens e cenários.
- Trabalhando com Keyframes, Between, Onion Skin, Full animation, Curvas de Animação e Cenas.
- Criação de Bones e utilização de Frame Picker
- Criação de Personagens para Cut-Out
- Técnicas de animação Cut-Out

*(Aulas teóricas e práticas)

Avaliação

Avaliação através dos exercícios, compilados em pranchas e pequenos vídeos.

Disciplina

Animação Digital II

Ementa

- Maya: Funções e interface, Modelagem Low Poly, Iluminação e Animação (para auxiliar na criação de mockups para projetos 2D)
- After Effects CC: Compositions, Timeline, Effects (Trabalhando em conjunto com Animate e Photoshop para Pós-Produção e Edição do filme)
- Audition CC: Trabalhando com sons, editando e trabalhando com Bibliotecas

*(Aulas teóricas e práticas)

Avaliação

Avaliação através dos exercícios, compilados em pranchas e pequenos vídeos.

Estrutura do curso

Disciplina

Background Design

Ementa

- Cenografia e Narrativa
- Fundamentos de perspectiva
- Estilização de Props
- Utilização de Cor, Luz e Texturas
- Técnicas de Parallax

*(Aulas teóricas e práticas)

Avaliação

Avaliação através dos exercícios, compilados em pranchas e pequenos vídeos.

Disciplina

Pré-Produção

Ementa

- Produção de Modelos, Props e Backgrounds do projeto
- Animação Personagens, Câmeras e Cenas
- Composição e Pós-Produção
- Fechamento e exportação Filme
- Criação Material Promocional (Pôster e Logo)
- Exibição Filme

*(Aulas teóricas e práticas)

Avaliação

Avaliação através da entrega do curta e exibição do curta no EBAC.

Disciplina

Produção de Filmes

Ementa

- Produção de Modelos, Props e Backgrounds do projeto
- Animação Personagens, Câmeras e Cenas
- Composição e Pós-Produção
- Fechamento e exportação Filme
- Criação Material Promocional (Pôster e Logo)
- Exibição Filme

*(Aulas teóricas e práticas)

Avaliação

Avaliação através da entrega do curta e exibição do curta no EBAC.
