

Especialização: Motion Design

Duração

2 semestres

Objetivos

Capacitar o aluno para criar, executar, criticar e analisar o design e animação de peças gráficas narrativas direcionadas para vinhetas, comerciais de tv e internet, comerciais publicitários, abertura e encerramento de filmes.

Metodologia

Familiarizar o aluno com o processo do design e animação a partir de apresentações e demonstrações para que ele possa através de intensa parte prática executar pequenas peças a partir da teoria apresentada e bibliografia sugerida e prepará-lo para um trabalho de conclusão de curso.

Resultados esperados

- Apresentar propostas (pitch) para o grupo e saber receber, aplicar e refletir sobre a análise crítica tanto técnica quanto criativa
- Entender o workflow dos projetos para que possa executar como parte de um time ou desenvolver individualmente
- Conhecimento histórico e de mercado contemporâneo
- Agrupar seus melhores projetos ou cenas para elaborar um portfolio que demonstre seus melhores resultados utilizando os principais softwares da área

Avaliação

Ao longo do semestre os alunos irão receber briefings para executar peças gráficas simulando pequenos projetos ou ainda projetos reais do mercado para aplicar seus conhecimentos orientado pelo professor de cada disciplina. No último semestre será realizado um projeto pessoal por cada aluno onde ele será avaliado por uma banca examinadora.



Coordenador: Fabiano Broki

Coordenador de projetos de Motion Design na Lobo Filmes e Vetor Zero, é formado em Design Gráfico pelas Belas Artes e contribuiu em funções essenciais como direção de arte e animação para diversos projetos vencedores de prêmios como Cannes Lions, D&AD, One Show, LIA, CCSP. Produziu filmes para clientes como Leica, D&AD, Coca-Cola, Havaianas, Smirnoff Ice, Lexus e AT&T.

Estrutura do curso

Módulo 1

Disciplina	Animação
Ementa	Breve história desenho animado. Introdução aos princípios de animação e aplicação dos mesmos na pré-produção de peças de animação. Adaptação desses princípios para a animação gráfica.
Avaliação	Ao longo do semestre os alunos executarão diversos pencil tests, walkcycles, animatics e pequenas peças gráficas. No final do semestre será feito um trabalho de animação de personagem.
Bibliografia Básica	SThomas, Frank – The Illusion of Life, 1995. Disney Editions Williams, Richard – Animator’s Survival Kit: A Manual of Methods, Principles and Formulas for Classical, Computer, Games, Stop Motion and Internet Animators, 2012. Farrar, Straus and Giroux

Disciplina	Projeto I
Ementa	Pré-Produção, Produção e Pós-Produção do filme de Motion Design. Montando apresentações do Projeto. Apresentando propostas do filme para clientes. Enquadrando e Animando câmeras. Animando cenas. Versão Offline e Versão Online. Finalização de filmes. Enviando arquivos online. Apresentação do Projeto Online para o cliente.
Avaliação	Ao longo do semestre os alunos executarão styleframes para que possam ser animados no final do semestre elementos gráficos, letreiros e vinhetas.
Bibliografia Básica	Shaw, Austin – Design for Motion: Motion Design Techniques & Fundamentals. 2016. Focal Press Gage, Leighton David – O Filme Publicitário, 1985. Lintas Brasil. Cesar, Newton – Direção de Arte em Propaganda, São Paulo 2000. Editora Futura. Gomes Filho, João – Gestalt do Objeto: Sistema

Estrutura do curso

Disciplina	Motion Design I
Ementa	Breve história do Motion Design. Breakdown de cases de filmes de Motion Design. Semiologia e Semiótica. Briefing. Word Lists and Mind Maps. Moodboards.
Avaliação	Os alunos realizarão um estudo de animação utilizando elementos de ilusão óptica. Também desenvolverão um estudo de abertura e encerramento de um filme ou abertura de um festival de filmes.
Bibliografia Básica	<p>Betancourt, Michael - The History of Motion Graphics, 2013. Wildside Press</p> <p>Rowena Shepherd, Rupert Shepherd – 1000 Symbols: What Shapes Mean in Art and Myth, 2002. Thames and Hudson.</p> <p>Berlin, Jacques - Semiology of Graphics, 2011. Seri Press</p> <p>Complementar:</p> <p>Onedotzero - Motion Blur 2, 2007. Laurence King</p> <p>Lanners, Edi – O Livro de Ouro das Ilusões, 1982 Grupo Ediouro, Editora</p> <p>Technoprint. Original – Illusionen, 1973. Verlag Butcher.</p> <p>MTV – On Air: The Visual Messages and Global Language of MTV, Die Gestalten Verlag.</p> <p>Coelho Netto, J. Teixeira – Semiótica, Informação e Comunicação, 7ª ed. 2007. Editora Perspectiva.</p>

Disciplina	Direção de Arte
Ementa	Apresentação de conceitos em História da Arte, semiologia, semiótica aplicados ao Motion Graphics, teoria da cor, psicologia da cor; aprofundar técnicas e habilidades em desenho, construção de personagem, tipografia.
Avaliação	Através de projetos e apresentação do portfólio.

Estrutura do curso

Módulo 2

Disciplina	Projeto II
Ementa	Os estudantes desenvolverão um projeto autoral de 1 minuto de curta metragem de animação usando a técnica que melhor se adapte usando os recursos de Motion Design sob a orientação do professor orientador.
Avaliação	Ao longo do semestre os alunos irão desenhar, projetar, animar e render diversas peças gráficas.
Bibliografia Básica	Mackendrick, Alexander - On Film-making: An Introduction to the Craft of the Director, 2005. Farrar, Straus and Giroux; Miyazaki, H. - Starting Point 1979-1996, 2014. Viz Complementar: Godfrey, B. and Jackson, A. The Do-It-Yourself Film Animation, 1974. BBC Books

Disciplina	Portfólio
Ementa	Os estudantes receberão Master Classes com especialistas de animação aproximando ainda mais o contato com a profissão. A partir das novas informações, troca de arquivos e discussão os alunos irão desenvolver animações de até 10 segundos para ao final do semestre terem como resultado um REEL com a montagem desses trabalhos que servirá como apresentação de seu portfólio animado.
Avaliação	Ao longo do semestre os alunos irão desenhar, projetar, animar e render diversas peças gráficas.
Bibliografia Básica	Furniss, M. (ed.) - Animation: Art & Industry, 2009. John Libbey

Estrutura do curso

Disciplina

Promoção: Motion Designer

Ementa

Os estudantes receberão Master Classes com especialistas das mais diversas áreas de atuação que trabalham junto aos Motion designers seja como fornecedores, clientes, parceiros ou colegas aproximando ainda mais o contato com a profissão. A partir das novas informações, troca de arquivos e discussão os alunos irão representar visualmente e de forma criativa a aula como uma ilustração editorial que será uma imagem síntese que represente o assunto do dia sob o aspect da sua própria formação profissional.

P1 MD Toolkit. P2 MD Working with Teams. P3 MD Presence. P4 MD International. P5 MD Client Interfacing. P6 MD Legal. P7 MD Future.

Avaliação

Ao longo do semestre os alunos precisam apresentar o portfólio e o reel em constante evolução.
