

Curso Superior de Tecnologia em Design de Animação
Modalidade EAD/Onlive
Disciplina Animação 2D
Professor(a) Carlos Avelino Santos dos Reis

Semestre/Ano: 2/2022 | Fase: 1 | Turma: TAL08 | Turno: Noturno | Carga Horária: 80h/a

1. Ementa

Aplicação dos princípios básicos da animação. Estudo da mecânica do movimento, dando vida aos personagens. Análise dos aspectos físicos que interferem na animação. Estudo dos princípios de animação através da produção prática e da análise de cenas animadas. Compreensão do tema a ser produzido.

2. Objetivos Gerais

- Capacitar o aluno para a compreensão, interpretação e realização de uma animação a partir do estudo dos princípios básicos;
- Entender o processo de criação (tradicional / digital);
- Estudar movimento, equilíbrio, linha de ação e silhuetas;
- Estudar cenas de filmes de animação para observar a aplicação dos princípios de animação na prática.

3. Conteúdo e Habilidades

Semana	Conteúdo/Atividade	Habilidades a serem alcançadas
1	Introdução a Animação	Analisar os elementos que compõem o movimento
2	Timing, spacing, slown in/ out	Analisar Timing, spacing, slown in/ out
3	Continuação aula anterior	Desenvolver exercício da aula anterior
4	Squash e stretch	Aplicar os princípios estudados em aula.
5	Antecipação	Aplicar os princípios estudados em aula.
6	Acting - atuação	Compreender os princípios estudados em aula.
7	Continuação da aula anterior	Continuação da aula anterior
8	Animação straight ahead - animação direta	Analisar os princípios estudados e sua importância no movimento a ser criado.
9	Animação straight ahead II - animação direta II	Compreender os princípios estudados e sua importância no movimento a ser criado.
10	Silhueta em animação	Analisar a importância da construção das poses no processo inicial da animação.
11	Continuação da aula anterior	Continuação da aula anterior
12	Animação em key-frames	Compreender os princípios estudados e sua

Curso Superior de Tecnologia em Design de Animação
Modalidade EAD/Onlive
Disciplina Animação 2D
Professor(a) Carlos Avelino Santos dos Reis

Semestre/Ano: 2/2022 | Fase: 1 | Turma: TAL08 | Turno: Noturno | Carga Horária: 80h/a

		importância no movimento a ser criado.
13	Intervalos em animação	Analisar a importância dos intervalos em animação
14	Arte final na animação - clean-up	Finalizar o desenho – arte final
15	Analisando os Key frames da cena.	Compreender o estudo do movimento a partir das poses chaves.
16	Continuação da aula anterior.	Prática do exercício da aula anterior.
17	Finalizando exercícios da aula anterior	Analisar todos os princípios de animação e processo de organização na execução de uma cena animada.
18	Avaliação semestral	Entregar exercício para avaliação final na disciplina
19	Comentários sobre entregas	Comentando entregas finais
20	Atendimento	Vistas de avaliações e solicitações de revisão.

4. Metodologias de Ensino

- Aulas expositivas. Os alunos desenvolvem o aprendizado acompanhando o exemplo de cenas animadas já realizadas por outros profissionais.
- Aulas práticas para desenvolvimento do conteúdo teórico. Os alunos desenvolvem suas próprias animações baseados na orientação do professor;
- Informação teórica através de bibliografia específica. Os alunos têm acesso a parte teórica e técnica durante todo o período da disciplina pela bibliografia indicada pelo professor.
- Pesquisa de referência de vídeos. O professor estimula os alunos a estudar animações já feitas para compreender o processo de produção do profissional para conseguir o resultado desejado.
- Debate sobre animações produzidas. São realizados, a cada entrega de exercícios, comentários sobre as animações produzidas com o intuito de melhorar a habilidade dos alunos em produzir uma cena animada com organização e aplicação dos princípios de animação.

Curso Superior de Tecnologia em Design de Animação
Modalidade EAD/Onlive
Disciplina Animação 2D
Professor(a) Carlos Avelino Santos dos Reis

Semestre/Ano: 2/2022 | Fase: 1 | Turma: TAL08 | Turno: Noturno | Carga Horária: 80h/a

5. Recursos de Apoio

- Computador para o professor;
- Computador para os alunos;
- Televisor na sala de aula;
- Softwares: Toon Boom, QuickTime, Photoshop

6. Avaliação de cada Etapa/Habilidade

- **Atividade única:** Entrega da animação descrita no conteúdo da aula. O aluno pode criar outro tipo de movimento baseado no tema proposto. Pode ser animação de personagem ou outra forma onde possamos identificar a aplicação dos princípios de animação desenvolvidos durante o semestre.
 - ❖ A avaliação da aprendizagem contemplará as atividades aplicadas ao longo do semestre de acordo com os conteúdos ministrados e determinados pelo(a) professor(a) que, por sua vez, manterá o controle dos parâmetros de aprendizagem através do acompanhamento e das devolutivas. Para efeito de registro acadêmico será aplicada, ao final do semestre, uma única nota de 0 a 10 referente à participação e ao cumprimento do conjunto das atividades propostas.

7. Bibliografia Básica

HOOKS, Ed. **Acting for Animators**. New Hampshire: Heinemann, 2003.
SITO, Tom; WHITAKER, Harold; HALAS, John. **Timing for Animation**. Focal Press: London, 2009.
WILLIAMS, Richard. **Animator's Survival Kit, The**. Farrar Straus & Giro, 2009.

8. Bibliografia Complementar

EASLEY, Thomas. **The Figure in Motion. A visual reference for the artist**. New York: Watson-Guptill: 2000.
GOLDBERG, Eric. **Character animation crash course!** Los Angeles: Silman-James Press, 2008.

Curso Superior de Tecnologia em Design de Animação

Modalidade EAD/Onlive

Disciplina Animação 2D

Professor(a) Carlos Avelino Santos dos Reis

Semestre/Ano: 2/2022 | Fase: 1 | Turma: TAL08 | Turno: Noturno | Carga Horária: 80h/a

HAMPTON, Michael. **Figure Drawing: Design and Invention**. Michael Hampton; 1st edition: 2009.

JONES, Angie & OLIFF, Jamie. **Thinking Animation: Bridging the Gap Between 2D and CG**. Boston: Thomson Course Technology, 2006.

THOMAS, Frank; JOHNSTON, Ollie. **Illusion of Life**. Disney Press – Harpe, 1995.

Curso Superior de Tecnologia em Design de Animação

Modalidade EAD/On-live

Disciplina: Animação de Personagens

Professor(a) Daniela Rossi

Semestre/Ano: 2/2022 | Fase: 3 | Turma: TAL03 | Turno: Matutino | Carga Horária: 80h/a

1. Ementa

Estudo da estrutura do esqueleto do personagem. Reflexão sobre os princípios do acting.
Apresentação das diferentes personalidades e perfis de personagens.

2. Objetivo Geral

Produzir um acting conciso e original e aplicar o rig no personagem de forma funcional para a produção do curta.

3. Conteúdo e Habilidades

Semana	Conteúdo/Atividade	Habilidades a serem Alcançadas
1	Introdução Rigging (teórica e prática)	Apresentar os fundamentos de rigging, o que são joints, controladores e hierarquias.
2	Ik e Fk Blend (teórica e prática)	Entender como funciona a cadeia IK e a diferença dela para FK, e aplicar na construção de um rig simples ik/fk blend.
3	Ik Perna e Joints de Torção (teórica e prática)	Aprofundar a técnica de IK desenvolvendo o rig de uma perna, e criar joints de torção.
4	Skin (teórica e prática)	Aplicar Skin e realizar pintura de peso.
5	Facial (teórica e prática)	Elaborar blendshapes e construir controladores faciais.
6	Dp Autorig (teórica e prática)	Apresentar script de autorig para mostrar possibilidades de automatização e programação utilizadas no mercado.
7	Produção Rigging (prática)	Aplicar ferramentas utilizadas no decorrer do curso, finalizar exercício e espaço para tirar dúvidas e feedbacks em aula.
8	Produção Rigging (prática)	Aplicar ferramentas utilizadas no decorrer do curso, finalizar exercício e espaço para tirar dúvidas e feedbacks em aula.

Curso Superior de Tecnologia em Design de Animação

Modalidade EAD/On-live

Disciplina: Animação de Personagens

Professor(a) Daniela Rossi

Semestre/Ano: 2/2022 | Fase: 3 | Turma: TAL03 | Turno: Matutino | Carga Horária: 80h/a

9	Checklist de Animação (teórica)	Identificar e aprender com características comuns em diferentes etapas de animações.
10	Acting (teórica)	<i>Identificar características apresentadas nos personagens a fim de deixá-los com vida.</i>
11	Análise de Personagem. (teórica)	Analisar características importantes para a construção de um personagem com personalidade.
12	Pantomima Corporal (teórica e prática)	Planejar, gravar material de referência e iniciar o exercício de Pantomima Corporal.
13	Pantomima Corporal (teórica e prática)	Definir poses, ajustar timing e testar linha de ação.
14	Pantomima Corporal (teórica e prática)	Refinar poses, limpar curvas e finalizar o exercício de Pantomima Corporal.
15	Pantomima Facial e Lip Sync (teórica e prática)	Planejar, gravar material de referência, buscar áudio e iniciar o exercício de pantomima corporal e lip sync.
16	Pantomima Facial e Lip Sync (teórica e prática)	Apresentar poses características de lip sync, definir poses, ajustar timing e testar linha de ação.
17	Pantomima Facial e Lip Sync (teórica e prática)	Refinar poses, limpar curvas e finalizar o exercício de Pantomima Corporal.
18	Fechamento, atendimento e avaliações.	Aula dedicada para sanar dúvidas e feedbacks para os alunos.
19	Fechamento, atendimento e avaliações.	Aula dedicada para sanar dúvidas e feedbacks para os alunos.

Curso Superior de Tecnologia em Design de Animação
Modalidade EAD/On-live
Disciplina: Animação de Personagens
Professor(a) Daniela Rossi

Semestre/Ano: 2/2022 | Fase: 3 | Turma: TAL03 | Turno: Matutino | Carga Horária: 80h/a

20	Fechamento, atendimento e avaliações.	Aula dedicada para sanar dúvidas e feedbacks para os alunos.
----	---------------------------------------	--

4. Metodologias de Ensino

- Aulas expositivas;
- Metodologias Ativas:
 - ❖ Blended Learning (através dos vídeos técnicos disponíveis online);
 - ❖ Adaptive Learning (plug-ins dos softwares);
 - ❖ ProblemBased Learning (debate dos exercícios entregues);
 - ❖ Design Thinking (trabalhar criatividade nas animações);
- Atendimento: *Vistas de avaliações e solicitações de revisão.*

5. Recursos de Apoio

- Computador para o professor;
- Computadores para os alunos;
- Softwares: Autodesk Maya e Quicktime.

6. Avaliação de cada Etapa/Habilidade

- **Atividade 01:** Rig;
 - **Atividade 02:** Pantomima Corporal;
 - **Atividade 03:** Pantomima Facial e Lip Sync.
- ❖ A avaliação da aprendizagem contemplará as atividades acima, aplicadas ao longo do semestre de acordo com os conteúdos ministrados e determinados pelo(a) professor(a) que, por sua vez, manterá o controle dos parâmetros de aprendizagem através do acompanhamento e das devolutivas. Para efeito de registro acadêmico será aplicada, ao final do semestre, uma única nota de 0 a 10 referente à participação e ao cumprimento do conjunto das atividades propostas.

Curso Superior de Tecnologia em Design de Animação
Modalidade EAD/On-live
Disciplina: Animação de Personagens
Professor(a) Daniela Rossi

Semestre/Ano: 2/2022 | Fase: 3 | Turma: TAL03 | Turno: Matutino | Carga Horária: 80h/a

7. Bibliografia Básica

BLAIR, Preston. **Cartoon Animation**. Estados Unidos: Walter Foster Pub, 1994.
WILLIAMS, Richard. **Animator's Survival Kit, The**. FarrarStraus& Giro, 2009.
LUCENA JUNIOR, Alberto. **Arte da Animação. Técnica e Estética Através da História**. São Paulo: Senac, 2011.

8. Bibliografia Complementar

MATTESI, Michael D. **Force: Dynamic Life Drawing for Animators**. Estados Unidos: Focal Press, 2006.
ROBERTS, Steve. **Character Animation: 2D Skills for Better 3D**. Focal Press, 2007.
THOMAS, Frank; JOHNSTON, Ollie. **Illusion of Life**. Disney Press – Harpe, 1995.
WHITAKER, Harold e HALAS, John. **Timing for Animation**. Estados Unidos: Focal Press, 2009.
HOOKS, Ed. **Acting for Animators**. Heinemann Drama, 2003.

Curso Superior de Tecnologia em Design de Animação

Modalidade EaD/On-live

Disciplina Animação Digital

Professor(a): Gabriel Vinícius

Semestre/Ano: 2/2022 | Fase: 2 | Turma: TAL05 | Turno: Matutino | Carga Horária: 80h

1. Ementa

Exploração do ambiente virtual 3D. Conhecimento dos 12 Princípios da Animação. Aplicação dos princípios à animação de personagens.

2. Objetivo Geral

Capacitar o estudante a reconhecer as ferramentas de animação no software Autodesk Maya, conhecendo e utilizando os princípios de animação e estudar mecânica corporal para animação de personagens.

3. Conteúdo e Habilidades

Semana	Conteúdo/Atividade	Habilidades a serem Alcançadas
1	Introdução ao curso (teórica)	Apresentar a matéria e uma breve introdução ao Maya.
2	Princípios de Animação (teórica)	Introduzir os Princípios de Animação.
3	Bouncing Ball (teórica e prática)	Exercitar os princípios vistos em aula e aplicar no ambiente 3D, produzindo uma animação de Bouncing Ball.
4	Aula de Produção	Finalizar o exercício de Bouncing Ball, com espaço para tirar dúvidas e feedbacks em aula.
5	Overlapping (teórica e prática)	Praticar o Princípio de Overlapping e aplicar em um exercício com um asset de uma bolinha com rabinho e um imã.
6	Aula de Produção	Finalizar o exercício do Imã, com espaço para tirar dúvidas e feedbacks em aula.
7	Follow Through (teórica e prática)	Praticar o Princípio de Follow Through e aplicar em um exercício com um asset de uma bolinha com rabinho.
8	Aula de Produção	Finalizar o exercício da bolinha com rabinho pulando, com espaço para tirar dúvidas e feedbacks em aula.

Curso Superior de Tecnologia em Design de Animação

Modalidade EaD/On-live

Disciplina Animação Digital

Professor(a): Gabriel Vinícius

Semestre/Ano: 2/2022 | Fase: 2 | Turma: TAL05 | Turno: Matutino | Carga Horária: 80h

9	Storytelling (teórica e prática)	Elaborar uma animação aplicando os princípios de animação e utilizando os fundamentos de storytelling.
10	Aula de Produção	Refinar e finalizar o exercício de Storytelling, com espaço para tirar dúvidas e feedbacks em aula.
11	Mecânica corporal – Introdução ao Walk Cycle (teórica e prática)	Estudar a forma padrão de caminhada, e produzir um Walk Cycle Básico. Planejar, desenvolver e blocar a animação.
12	Mecânica corporal – Introdução ao Walk Cycle (teórica e prática)	Compreender o gráfico de animação do Maya, e realizar a etapa de limpeza de curva do exercício de caminhada simples.
13	Aula de Produção	Finalizar o exercício de Walk Cycle, com espaço para tirar dúvidas e feedbacks em aula.
14	Mecânica corporal – Walk Cycle (teórica e prática)	Conhecer diferentes tipos de caminhada, e introduzir animação secundária/follow through do resto do corpo trabalhando junto a linha de ação, e produzir exercício de Walk Cycle Completo.
15	Mecânica corporal – Walk Cycle (teórica e prática)	Finalizar exercício de Walk Cycle, passando pelas etapas de limpeza de curva, refinamento e finalização.
16	Aula de Produção	Finalizar o exercício de Walk Cycle, com espaço para tirar dúvidas e feedbacks em aula.
17	Exercício de Pulo (teórica e prática)	Elaborar um exercício de mecânica corporal e explorar movimentos de saltos utilizando vídeos de referência.
18	Poses Chaves e Linha de Ação	Observar e aprofundar características chaves de mecânica corporal que são fundamentais na etapa de animação, e aplica-las na etapa de refinamento e finalização do exercício de pulo.
19	Atendimento.	Fechamento, atendimento e avaliações.
20	Atendimento.	Fechamento, atendimento e avaliações.

4. Metodologias de Ensino

Faculdade Méliès – MÉLIÈS

Avenida Ibirapuera, 2657 – Indianópolis – São Paulo – CEP: 04029-200
Central de Atendimento +55(11) 5573-1095 - www.meliès.com.br

Curso Superior de Tecnologia em Design de Animação
Modalidade EaD/On-live
Disciplina Animação Digital
Professor(a): Gabriel Vinícius

Semestre/Ano: 2/2022 | Fase: 2 | Turma: TAL05 | Turno: Matutino | Carga Horária: 80h

- Aula Expositiva;
- Metodologias Ativas:
 - ❖ Blended Learning (utilização de vídeos técnicos);
 - ❖ Adaptive Learning (utilização de plug-ins no Maya);
 - ❖ ProblemBased Learning (debate das correções);
 - ❖ Design Thinking (Criatividade nas animações).

5. Recursos de Apoio

- Software: Autodesk Maya;
- QuickTime Player.

6. Avaliação de cada Etapa/Habilidade

- **Atividade 01:** Bouncing Ball;
- **Atividade 02:** Storytelling;
- **Atividade 03:** Walk Completo;
- ❖ A avaliação da aprendizagem contemplará as atividades acima, aplicadas ao longo do semestre de acordo com os conteúdos ministrados e determinados pelo(a) professor(a) que, por sua vez, manterá o controle dos parâmetros de aprendizagem através do acompanhamento e das devolutivas. Para efeito de registro acadêmico será aplicada, ao final do semestre, uma única nota de 0 a 10 referente à participação e ao cumprimento do conjunto das atividades propostas.

7. Bibliografia Básica

BLAIR, Preston. **Cartoon Animation**. Estados Unidos: Walter Foster Pub, 1994;
LUCENA JUNIOR, Alberto. **Arte da Animação**. Técnica e Estética Através da História. São Paulo: Senac, 2011.
WILLIAMS, Richard. **The Animator's Survival Kit**. Farrar Straus & Giro, 2009.

8. Bibliografia Complementar

Curso Superior de Tecnologia em Design de Animação

Modalidade EaD/On-live

Disciplina Animação Digital

Professor(a): Gabriel Vinícius

Semestre/Ano: 2/2022 | Fase: 2 | Turma: TAL05 | Turno: Matutino | Carga Horária: 80h

THOMAS, Frank; JOHNSTON, Ollie. **Illusion of Life**. Disney Press – Harpe, 1995;

MATTESI, Michael D. **Force Dynamic: Life Drawing for Animators**. Estados Unidos: Focal Press, 2006.

ROBERTS, Steve. **Character Animation: 2D Skills for Better 3D**. Focal Press, 2007.

WHITAKER, Harold e HALAS, John. **Timing for Animation**. Estados Unidos: Focal Press, 2009.

HOOKS, Ed. **Acting for Animators**. Heinemann Drama, 2003.

Curso Superior de Tecnologia em Design de Animação
Modalidade Presencial
Disciplina: Composição e Pós-Produção
Professor(a) Jonatas Serra

Semestre/Ano: 1/2022 | Fase: 4 | Turma: TAL01A | Turno: Matutino | Carga Horária: 80h/a

1. Ementa

Fundamentação dos conceitos de composição e pós-produção. Explicitação das ferramentas e técnicas de composição e pós-produção em projetos audiovisuais. Elaboração e confecção de exercícios práticos. Reflexão sobre a integração de composição, pós-produção, audiovisual e as funções de um profissional de efeitos visuais.

2. Objetivo Geral

Capacitar o futuro produtor audiovisual a criar composições em pós-produção e produzir obras audiovisuais fundamentadas de maneira teórico-prática.

3. Conteúdo e Habilidades

Semana	Conteúdo/Atividade	Habilidades a serem alcançadas
1	Introdução ao Curso	Introdução ao Curso. Apresentação dos projetos e da turma.
2	O que é Composição e Pós-produção?	Diferenciar os conceitos de composição e pós-produção. Aprender a pensar em como aplicar os conceitos nos projetos de TCC
3	Orientação e Produção ColorScript	Análise dos projetos de TCC, como construir um enredo utilização composição, pós-produção e conceitos de semiótica das cores aplicadas nas narrativas do TCC
4	Interface do Software	Compreender o conceito de software hierárquico e como trabalhar com camadas e composições. Conceitos de como iniciar um projeto de Motion.
5	Conceitos de Composição e Render Elements	Como e quais elementos devemos utilizar para realizar uma composição, como mesclar os elementos e qual a diferença entre os blend modes. Compor cenas com elementos 3D e render elements

Curso Superior de Tecnologia em Design de Animação

Modalidade Presencial

Disciplina: Composição e Pós-Produção

Professor(a) Jonatas Serra

Semestre/Ano: 1/2022 | Fase: 4 | Turma: TAL01A | Turno: Matutino | Carga Horária: 80h/a

6	Prática de Composição	Criação de um comercial com render elements
7	Correção de Cor	Conceitos básicos de correção de cor como LUT, look e como iniciar uma correção de cor. Suavizar recortes de luz e iluminar partes distintas da cena.
8	Orientação e Produção Planejamento Emocional de Composições	Apresentar e argumentar sobre o desenvolvimento narrativo através da composição e cores. Compreender como contar histórias com composição e cores.
9	Correção de Cor: Lumetri Scopes e Color	Como aplicar correção de cor na pós e, principalmente, como analisar e definir as necessidades cromáticas de uma cena.
10	Teoria das Cores e Composições	Teorias das cores, psicologia das cores e semiótica das cores aplicadas ao audiovisual. Diferenciar os conceitos e compreender narrativas já existentes em filmes. “Ah, então por isso tem essa cor e essa composição”. “Nossa, não consigo assistir filme sem analisar as cenas (cry)”.
11	Rotoscopia e Máscaras	O que é e quando utilizar rotoscopia. Diferenciar rotoscopias e máscaras. Entender a história e importância da rotoscopia. Aprender a aplicar rotoscopia.
12	Tracking, Conceitos e Métodos	O que é tracking, quando utilizar e para que utilizar as técnicas de rastreamento de movimento.
13	Tracking 2D	Aplicar tracking 2D com deslocamento em posição, escala e rotação.
14	Tracking 3D e Planar Tracking	Quando usar o tracking 3D ou o Planar Tracking. Como é feito o cálculo do tracking e como ele é aplicada na indústria do audiovisual. Assimilar cenas que foram utilizadas as técnicas de trackeamento.
15	Câmera Projection	Como recriar um ambiente 2.5D no after effects

Curso Superior de Tecnologia em Design de Animação

Modalidade Presencial

Disciplina: Composição e Pós-Produção

Professor(a) Jonatas Serra

Semestre/Ano: 1/2022 | Fase: 4 | Turma: TAL01A | Turno: Matutino | Carga Horária: 80h/a

		e projetar movimentos em comparação a câmeras reais.
16	Keying	Técnicas de utilização do Keying, quais cores utilizar, aprimoramento de recortes e limpeza de spill.
17	Prática Extensão de Cenário	Criação de uma cena individual que contenha extensão de cenário com matte painting ou photobashing.
18	Orientação e Produção	Desenvolvimento do TCC e orientação de composição, pós e efeitos para o aprimoramento dos projetos.
19	Projeto de Avaliação	Entrega dos projetos de composição e pós produção.
20	Devolutivas	Análise e feedback

4. Metodologias de Ensino

- Aulas teóricas e expositivas;
- Aulas teóricas expositivas;
- Atividades práticas supervisionadas;
- Orientação e debate de trabalhos produzidos.
- Metodologias Ativas:
 - ❖ Blended Learning: Conteúdo desenvolvido pelo professor como reforço de composição de Render Pass.
 - ❖ Adaptive Learning: Pesquisas sobre conceitos ou para solução de problemas, além da utilização para compreensão de color grading.
 - ❖ Crowdsourcing: Proposta de solução de problemas de tracking e rotoescopia com participação de uma construção coletiva.
 - ❖ Gamification: Desafios e dinâmica de jogos em algumas aulas para o reforço de conhecimento. Desenvolvemos um exercício em conjunto e proponho desafios para os novos projetos.
 - ❖ Sala de aula invertida: Proposta realizada ao analisarmos semioticamente algumas cenas de filmes.
 - ❖ Design Thinking: Utilização em aulas que precisamos pensar em como solucionar um problema ou nas diversas maneiras de solucionar problemas;

Curso Superior de Tecnologia em Design de Animação

Modalidade Presencial

Disciplina: Composição e Pós-Produção

Professor(a) Jonatas Serra

Semestre/Ano: 1/2022 | Fase: 4 | Turma: TAL01A | Turno: Matutino | Carga Horária: 80h/a

- Atividades Interdisciplinares: O conteúdo desta disciplina estimula e auxilia o desenvolvimento das seguintes etapas, desenvolvidas por outras disciplinas: Direção de arte, finalização do curta metragem, fotografia, mise-en-scène e potencialização da narrativa proposta para o curta.
- Decisões de trabalho em grupo e acompanhamento de um projeto da sala;
- Resolução de dúvidas de produção.

5. Recursos de Apoio

- Projetor de vídeo com alto-falantes;
- Computador para o professor;
- Computadores para os alunos;
- Internet;
- Scripts: Trapcode Particular e Duik;
- Tablet (mesa digitalizadora);
- Softwares: Photoshop, Illustrator, Bridge, After Effects e Adobe Media Encoder.

6. Avaliação de cada Etapa/Habilidade

- **Atividade 01:** Produções em sala, sendo: tracking, extensão de cenário, colorsript e planejamento de composições do curta;
- **Atividade 02:** Clean Plate
- **Atividade 03:** Pós-produção do TCC e Breakdown
- **Atividade 04:** Criação de uma nova cena de filme com matte painting ou extensão de cenário

- ❖ A avaliação da aprendizagem contemplará as atividades acima, aplicadas ao longo do semestre de acordo com os conteúdos ministrados e determinados pelo(a) professor(a) que, por sua vez, manterá o controle dos parâmetros de aprendizagem através do acompanhamento e das devolutivas. Para efeito de registro acadêmico será aplicada, ao final do semestre, uma única nota de 0 a 10 referente à participação e ao cumprimento do conjunto das atividades propostas.

7. Bibliografia Básica

Curso Superior de Tecnologia em Design de Animação
Modalidade Presencial
Disciplina: Composição e Pós-Produção
Professor(a) Jonatas Serra

Semestre/Ano: 1/2022 | Fase: 4 | Turma: TAL01A | Turno: Matutino | Carga Horária: 80h/a

BARROS, Lilian Ried Miller. **A cor no processo criativo: Um estudo sobre a Bauhaus e a teoria de Goethe.** 2006

CHRISTIANSEN, Mark. **Adobe After Effects CC Visual Effects and Compositing Studio Techniques.** San Francisco: Adobe Press, 2012.

EDGAR-HUNT, Robert; MARLAND, John; RAWLE, Steven. **Fundamentos de Cinema: A Linguagem do Cinema.** Porto Alegre: Bookman. 2013

8. Bibliografia Complementar

BELLANTONI, Patti. **If It's Purple, Someone's Gonna Die: The Power of Color in Visual Storytelling.** Londres: Focal Press – Routledge. 2016.

DELEUZE, Gilles. **Cinema 1: A imagem-movimento.** São Paulo: Editora 34. 2018.

FOSTER, Jeff. **The Green Screen Handbook: Real-World Production Techniques.** Londres: Focal Press - Routledge. 2014.

GURNEY, James. **Color and light, a guide for the realist painter.** Missouri: Andrews McMeel Publishing. 2010.

NÖTH, Winfried; SANTAELLA, Lúcia. **Introdução à Semiótica.** São Paulo: Paulus Editora. 2016

Curso Superior de Tecnologia em Design de Animação
Modalidade EaD/On-Live
Disciplina Desenho
Professor(a) William Mur

Semestre/Ano: 2/2022 | Fase: 1 | Turma: TAL07 | Turno: Matutino | Carga Horária: 80h/a

1. Ementa

Estudo do desenho. Estudo da anatomia humana. Reflexão sobre o desenho do corpo e da expressividade do corpo. Produção de ilustrações expressivas. Produção de desenho de personagem.

2. Objetivo Geral

Capacitar as alunas e alunos a produzirem desenhos que sejam expressivos e narrativos.

3. Conteúdo e Habilidades

Semana	Conteúdo/Atividade	Habilidades a serem Alcançadas
1	Sem Medo de Desenhar (prática)	Desenhar personagens e imagens variadas dentro de um tempo determinado pelo professor. Compreender exercícios de aquecimento de desenho.
2	ELBA – Gesture Drawing. Balé, Boxe e Esgrima. (teoria e prática)	Compreender as etapas para a construção de um desenho profissional (ELBA). Desenhar figuras humanas a partir de vídeos de referência fornecidos pelo professor.
3	Mandamentos do Desenho (teoria)	Compreender os conceitos básicos do desenho e da composição.
4	Crânio (teoria e prática)	Conhecer a anatomia do crânio humano. Conhecer a anatomia do crânio de alguns animais.
5	Descrevendo Bosch (prática)	Desenhar a partir de um relato textual/verbal.
6	A cabeça em 360º e o Corpo em 360º (teoria e prática)	Conhecer ferramentas para desenho da cabeça humana em 360º.
7	Quadril e Coluna. O Homem Vitruviano. (teoria e prática)	Conhecer a anatomia do Quadril e da Coluna, base para a construção do corpo humano realista. Compreender as formas mais utilizadas de proporção humana.
8	Crânios Caricatos (prática)	Desenhar crânios divertidos e exagerados aplicando o conhecimento da anatomia.
9	Blake e Mortimer (teoria e prática)	Conhecer conceitos de direcionamento do olhar através da análise de páginas de

Curso Superior de Tecnologia em Design de Animação

Modalidade EaD/On-Live

Disciplina Desenho

Professor(a) William Mur

Semestre/Ano: 2/2022 | Fase: 1 | Turma: TAL07 | Turno: Matutino | Carga Horária: 80h/a

		quadrinhos. Redesenhar uma página de quadrinhos fornecida pelo professor.
10	Máscara e Studio Ghibli. (teoria)	Conhecer o conceito da máscara na construção de personagens. Conhecer a utilização da máscara em desenhos animados, em especial nos filmes de Miyazaki.
11	Alien e Chapeuzinho Vermelho (teoria)	Conhecer a relação entre desenho de personagem e desenho de cenário.
12	Tico e Teco (prática)	Desenhar de maneira simplificada a estrutura de um curta de animação.
13	50 Vasos e 50 Gatos (prática)	Desenhar variações de um tema.
14	Desenho de Storyboard (teoria e prática)	Conhecer conceitos básicos para o desenho de um storyboard.
15	Sua Última Ceia (teoria e prática)	Conhecer os conceitos básicos de Clássico e Barroco, Pictórico e Linear. Desenhar uma versão particular da Última Ceia de Da Vinci.
16	O Sacrifício de Isac (teoria e prática)	Desenhar uma versão particular da história do Sacrifício de Isac.
17	Expressão Facial (teoria e prática)	Desenhar expressões faciais a partir de referências. Conhecer conceitos para construção da expressão e a lógica dos músculos e rugas.
18	Patópolis (teoria e prática)	Conhecer a estrutura básica para os personagens clássicos da Disney. Desenhar personagens a partir dessa estrutura.
19	Entrega e Apreciação do Trabalho Final	Conversa sobre o que foi produzido pelos alunos no trabalho final
20	Atendimento e Dúvidas Finais	

4. Metodologias de Ensino

- Aulas teóricas expositivas;
- Atividades práticas supervisionadas;
- Metodologias Ativas:
 - ❖ Crowdsourcing (análise e debate coletivos)
 - ❖ Problem Based Learning (desafios criativos estabelecidos pelo professor)
- Atividades Interdisciplinares.

Curso Superior de Tecnologia em Design de Animação
Modalidade EaD/On-Live
Disciplina Desenho
Professor(a) William Mur

Semestre/Ano: 2/2022 | Fase: 1 | Turma: TAL07 | Turno: Matutino | Carga Horária: 80h/a

5. Recursos de Apoio

- Projetor de vídeo com alto-falantes;
- Computador para o professor;
- Computadores para os alunos;
- Softwares: Adobe Photoshop, Adobe Illustrator, Krita, Clip Studio Paint.

6. Avaliação de cada Etapa/Habilidade

- **Atividade 01:** GESTURE DRAWINGS a partir de vídeos e fotos de referência;
- **Atividade 02:** MODEL SHEET de personagem próprio produzido a partir dos conceitos trabalhados pelo professor.

- ❖ A avaliação da aprendizagem contemplará as atividades acima, aplicadas ao longo do semestre de acordo com os conteúdos ministrados e determinados pelo(a) professor(a) que, por sua vez, manterá o controle dos parâmetros de aprendizagem através do acompanhamento e das devolutivas. Para efeito de registro acadêmico será aplicada, ao final do semestre, uma única nota de 0 a 10 referente à participação e ao cumprimento do conjunto das atividades propostas.

7. Bibliografia Básica

ARNHEIM, Rudolf. **Arte e Percepção Visual. Uma Psicologia da Visão Criadora**. São Paulo: Cengage Learning, 2008.

BRANCKOPFT, Tom; KEANE, Glean. **Creating Characters with Personality: For Film, TV, Animation, Video Gamers and Graphic Novels**. New York: Watson-Guptill, 2006.

LOOMIS, Andrew. **Figure Drawing for All It's Worth**. Titan Books; Londres, 2011.

8. Bibliografia Complementar

GOLDBERG, Eric. **Character animation crash course!** Los Angeles: Silman-James Press, 2008.

HAMPTON, Michael. **Figure Drawing: Design and Invention**. Michael Hampton; 1st, 2009.

HOGARTH, Burne. **Drawing the Human Head**. New York: Watson-Guptill, 2002.

Curso Superior de Tecnologia em Design de Animação
Modalidade EaD/On-Live
Disciplina Desenho
Professor(a) William Mur

Semestre/Ano: 2/2022 | Fase: 1 | Turma: TAL07 | Turno: Matutino | Carga Horária: 80h/a

REDD, Walt: **The Figure: The Classic Approach to Drawing and Construction**, North Light Books; 30th edition, 1984.

SIMBLET, Sarah. **Anatomia para o Artista**. Espanha: Naturat, 2009.

Curso Superior de Tecnologia em Design de Animação
Modalidade EAD/On-Live
Disciplina Direção de Arte
Professor(a) Lina Molina

Semestre/Ano: 2/2022 | Fase: 2 | Turma: TAL05 | Turno: Matutino | Carga Horária: 80h/a

1. Ementa

Desenvolvimento da arte visual do filme a partir de um roteiro. Elaboração de um método próprio de pesquisa. Compreensão do próprio processo criativo. Coordenação de pré-projeto de arte de um curta de animação. Aplicação de conhecimentos sobre a linguagem visual em uma produção audiovisual. Desenvolvimento do olhar observador para o mundo e do olhar crítico sobre o próprio trabalho.

2. Objetivos Gerais

- Pesquisar estilos de diversas áreas das artes visuais.
- Planejar a direção de arte do curta de animação.
- Identificar os elementos visuais mais adequados para o projeto.
- Organizar a equipe criativa de acordo com as habilidades e potenciais de cada integrante.
- Exercitar a potência criativa individual.

3. Conteúdo e Habilidades

Semana	Conteúdo/Atividade	Habilidades a serem Alcançadas
1	Apresentação da disciplina e do plano de ensino	Reconhecer o básico da direção de arte para animação
2	Teorias das cores	Relacionar cores com emoções, cultura e tendências
3	Elementos visuais básicos	Elaborar combinações entre as formas e o campo visual
4	Elementos visuais básicos	Elaborar combinações entre as formas e o campo visual
5	Texturas e padrões visuais	Aplicar estudo da Gestalt na criação de texturas e padrões
6	Técnicas de animação	Desenvolver uma habilidade nova e desafiadora
7	Devolutiva 1	Analisar o desempenho individual até esta etapa
8	Criação de personagem	Pesquisar e elaborar uma imagem adequada ao roteiro

Curso Superior de Tecnologia em Design de Animação
Modalidade EAD/On-Live
Disciplina Direção de Arte
Professor(a) Lina Molina

Semestre/Ano: 2/2022 | Fase: 2 | Turma: TAL05 | Turno: Matutino | Carga Horária: 80h/a

9	Análise de filme	Analisar todos os aspectos estudados até o momento
10	Devolutiva 2	Analisar o desempenho individual e a sintonia do grupo
11	Arquitetura e espaço	Aplicar a narrativa ao espaço das cenas
12	Cenografia e props	Relacionar os props com a narrativa e a mise-en-scène
13	Fotografia	Relacionar a linguagem visual básica com a fotográfica
14	Luz / iluminação / Colorsript	Reconhecer como as ambiências da luz criam narrativas
15	Vinhetas (abertura e créditos)	Representar o curta com tipografia e elementos gráficos
16	Acompanhamento	Revisão e acompanhamento
17	Entrega final	
18	Encerramento	

4. Metodologias de Ensino

- Aulas expositivas, com muitos estudos de casos cinematográficos e artísticos.
- Elaboração de exemplos, feita pelos alunos, que se conectem com o tema da aula.
- Incentivo para que as análises dos filmes se torne um debate em aula.
- Estudos de caso em análises de filmes.
- Sala invertida para algumas aulas.

5. Recursos de Apoio

- Computador, fone e microfone para professor e alunos.
- Recursos de iluminação para fotografia, podem ser caseiros.
- Softwares e ferramentas: Adobe Photoshop e mesa digitalizadora (opcional).

Curso Superior de Tecnologia em Design de Animação
Modalidade EAD/On-Live
Disciplina Direção de Arte
Professor(a) Lina Molina

Semestre/Ano: 2/2022 | Fase: 2 | Turma: TAL05 | Turno: Matutino | Carga Horária: 80h/a

6. Avaliação de cada Etapa/Habilidade

- **Atividade 01** (Individual): Criar um *motion graphic* que contemple 5 conceitos visuais / Princípio da linguagem visual.
 - **Atividade 02** (Individual ou dupla): Apresentar vídeo com técnica de animação desafiadora / Criatividade.
 - **Atividade 03** (Grupo parcial): Criação de personagem do curta / Pesquisa e criatividade.
 - **Atividade 04** (Grupo integral): Painel semântico da Direção de arte do curta / Pesquisa.
 - **Atividade 05** (Grupo integral): Capa do projeto / Escolha tipográfica e composição.
 - **Atividade 06** (Grupo integral): Concept art das cenas do curta / Colorsript e composição.
- ❖ A avaliação da aprendizagem contemplará as atividades acima, aplicadas ao longo do semestre de acordo com os conteúdos ministrados e determinados pelo(a) professor(a) que, por sua vez, manterá o controle dos parâmetros de aprendizagem através do acompanhamento e das devolutivas. Para efeito de registro acadêmico será aplicada, ao final do semestre, uma única nota de 0 a 10 referente à participação e ao cumprimento do conjunto das atividades propostas.

7. Bibliografia Básica

BARONE, João Guilherme. Cinema & Audiovisual Escritos: Trajetória de Reflexões e Pesquisas. Editora Appris, 2022.

CSILLAG, Paula. Comunicação com Cores Uma Abordagem Científica Pela Percepção Visual. SENAI-SP Editora, 2021.

LIMA, Rafael Correia. Leitura de Imagem Vamos ler um pouco mais? Caminhos Editora, 2020.

8. Bibliografia Complementar

OLIVA, Rodrigo. Interconexões de Poéticas Audiovisuais: Transcineclipse, Transclipecine e Hiperestilização. Editora Appris, 2017.

HAMBURGUER, Vera. Arte Em Cena | A Direção De Arte No Cinema Brasileiro. Editora Senac-SP, 2014.

Curso Superior de Tecnologia em Design de Animação
Modalidade EAD/On-Live
Disciplina Direção de Arte
Professor(a) Lina Molina

Semestre/Ano: 2/2022 | Fase: 2 | Turma: TAL05 | Turno: Matutino | Carga Horária: 80h/a

ALMEIDA Milton José de, Cinema Arte da memória. Editora Autores Associados, 2013.

BELLANTONI, Patti. If It's Purple, Someone's Gonna Die: The Power of Color in Visual Storytelling. Editora Focal Press, 2005.

MOURA, Edgar. 50 Anos Luz - Câmera e Ação. Editora Senac-SP, 2002.

Curso Superior de Tecnologia em Design de Animação
Modalidade EAD/On-Live
Disciplina Edição
Professor(a) Gabriel Portella

Semestre/Ano: 2/2022 | Fase: 3 | Turma: TAL03 | Turno: Matutino | Carga Horária: 80h/a

1. Ementa

Estudo dos conceitos da montagem audiovisual (edição e sonorização). Reflexão das teorias para a importância da montagem no audiovisual. Execução e debate de exercícios práticos da montagem.

2. Objetivo Geral

Capacitar o futuro produtor audiovisual a editar, sonorizar e construir a narrativa de suas próprias obras. Oferecer meios para construir repertório próprio de referências.

3. Conteúdo e Habilidades

Semana	Conteúdo/Atividade	Habilidades a serem Alcançadas
1	Introdução I: A Montagem/Edição Audiovisual	Reconhecer e Analisar a importância da montagem como parte fundamental da construção narrativa no audiovisual e a sua ética de trabalho;
2	Introdução II: História da Montagem/Edição	Analisar, Conhecer e Discutir a evolução da montagem/edição durante sua história;
3	Ritmo na Montagem	Compreender como o ritmo trabalha na formação de sentidos, emoções e mensagens dentro do audiovisual;
4	Continuidade na Montagem	Compreender de criação de um entendimento orgânico na produção audiovisual;
5	Ferramentas da Narrativas	Entender como algumas ferramentas auxiliam a compreensão da narrativa, sua construção e sua objetivação ;
6	O Som para a Montagem	Reconhecer como o som é peça fundamental na construção e auxílio da montagem no audiovisual;
7	Análise Fílmica I	Analisar, Discutir e Compreender todo o conteúdo trabalhado em classe, através de uma obra audiovisual;
8	Atividade I - Mini metragem	Discutir, analisar, estruturar como será a obra audiovisual que será entregue como parte da avaliação;
9	Entrega Atividade I	Produzir, Construir, Desenvolver, empregar uma obra audiovisual e aplicar na mesma todo o conteúdo;
10	Feedback I – Discussão de	Discutir, Exibir, Documentar, os resultados

Curso Superior de Tecnologia em Design de Animação

Modalidade EAD/On-Live

Disciplina Edição

Professor(a) Gabriel Portella

Semestre/Ano: 2/2022 | Fase: 3 | Turma: TAL03 | Turno: Matutino | Carga Horária: 80h/a

	Objetivos Alcançados na Atividade	alcançados com a atividade produzida, identificar acertos e possíveis descuidos na montagem/edição para dar sequência ao aprendizado e implementar nas atividades seguintes;
11	Produção I – Apresentação Layout	Reconhecer, Interpretar, Decidir como a narrativa do projeto de TCC será desenvolvida através da Montagem;
12	Produção II – Desenvolvimento Layout	Desenvolver, Evoluir, Determinar todos os pontos discutidos para o avanço do Layout do TCC;
13	Apresentação de Referências de Montagem e Som do TCC	Demonstrar, exemplificar, citar como e porquê das escolhas da montagem, som e enquadramentos, e como irá alcançar o espectador;
14	Produção III – Desenvolvimento Layout (cont.)	Desenvolver, Evoluir, Determinar todos os pontos discutidos para o avanço do Layout do TCC;
15	Análise Fílmica II (Atividade)	Analisar como a montagem/edição e o som trabalham para o filme e produzir uma análise fílmica sobre esses pontos;
16	Produção IV - Desenvolvimento Layout (cont.)	Desenvolver, Evoluir, Determinar todos os pontos discutidos para o avanço do Layout do TCC;
17	Produção V - Desenvolvimento Layout (cont.)	Desenvolver, Evoluir, Determinar todos os pontos discutidos para o avanço do Layout do TCC;
18	Atividade II - Produção de TCC	Entregar todos os resultados alcançados com o aprendizado e a produção dentro da disciplina;
19	Feedback II – Discussão de Objetivos Alcançados na Atividade	Discutir, Exibir, Documentar, os resultados alcançados com a atividade produzida, identificar acertos e possíveis descuidos na montagem/edição para dar sequência do projeto de TCC no próximo semestre;
20		

4. Metodologias de Ensino

- Aulas expositivas;
- Metodologias Ativas:
 - ❖ Crowdsourcing;
 - ❖ PBL;
 - ❖ DT;
 - ❖ Adaptive Learning;

Faculdade Méliès – MÉLIÈS

Avenida Ibirapuera, 2657 – Indianópolis – São Paulo – CEP: 04029-200
Central de Atendimento +55(11) 5573-1095 - www.meliès.com.br

Curso Superior de Tecnologia em Design de Animação

Modalidade EAD/On-Live

Disciplina Edição

Professor(a) Gabriel Portella

Semestre/Ano: 2/2022 | Fase: 3 | Turma: TAL03 | Turno: Matutino | Carga Horária: 80h/a

- ❖ Blended Learning;
- Atividades Interdisciplinares;
- Defesa de Trabalhos;
- Verificação dos caminhos que os alunos estão seguindo na construção de suas atividades e orientá-los
- Feedback: Discussão, debate, análise e autoavaliação dos alunos, em sala de aula, dos trabalhos entregues
- Atendimento: *Vistas de avaliações e solicitações de revisão.*

5. Recursos de Apoio

- Projetor de vídeo com alto-falantes;
- Computador para o professor;
- Computadores para os alunos;
- Softwares: Microsoft PowerPoint, VLC, Adobe PremierePro, Adobe Media Encoder.

6. Avaliação de cada Etapa/Habilidade

- **Atividade 01:** Entrega de 1 (um) mini-metragem de no máximo 1 (um) minuto e 30 (trinta) segundos de duração, repassando uma mensagem ou sentimento baseados nos conceitos de ritmo, continuidade, ferramentas narrativas e som;
 - **Atividade 02:** Entrega de uma análise sobre a montagem e sonorização do filme exibido em sala. Apresentação do layout com as referências e conceitos de montagem, som e enquadramento da obra audiovisual que está sendo produzida.
- ❖ A avaliação da aprendizagem contemplará as atividades acima, aplicadas ao longo do semestre de acordo com os conteúdos ministrados e determinados pelo(a) professor(a) que, por sua vez, manterá o controle dos parâmetros de aprendizagem através do acompanhamento e das devolutivas. Para efeito de registro acadêmico será aplicada, ao final do semestre, uma única nota de 0 a 10 referente à participação e ao cumprimento do conjunto das atividades propostas.

7. Bibliografia Básica

AMIEL, Vicent. **Estética da Montagem**. Lisboa: Texto & Grafia, 2010.
EINSTEIN, Sergei. **A Forma do Filme**. Rio de Janeiro: Zahar, 2002.
MURCH, Walter. **Num Piscar de Olhos**. Rio de Janeiro: Zahar, 2004.

8. Bibliografia Complementar

Curso Superior de Tecnologia em Design de Animação

Modalidade EAD/On-Live

Disciplina Edição

Professor(a) Gabriel Portella

Semestre/Ano: 2/2022 | Fase: 3 | Turma: TAL03 | Turno: Matutino | Carga Horária: 80h/a

CARRIERE, Jean-Claude. **A Linguagem Secreta do Cinema**. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 2006.

DANCYGER, Ken. **Técnicas de edição para cinema e vídeo**. São Paulo, Brasil, Ed. Campus, 2007.

EINSENSTEIN, Sergei. **O Sentido do Filme**. Rio de Janeiro: Zahar, 2002

GAUDREAU, Andre e JOST, François. **A Narrativa Cinematográfica**. Brasília: UnB, 2009.

MARTIM, Marcel. **A Linguagem Cinematográfica**. São Paulo: Brasiliense, 2009.

Curso Superior de Tecnologia em Design de Animação
Modalidade EAD/On-live
Disciplina Escultura Digital
Professor(a) Kauê Rodrigues Peres

Semestre/Ano: 2/2022 | Fase: 3 | Turma: TAL03 | Turno: Matutino | Carga Horária: 80h/a

1. Ementa

Estudo de proporção humana aplicada à escultura digital. Desenvolvimento de personagens para cinematic. Aplicação de modelagem de um busto de criatura bem detalhado.

2. Objetivos Gerais

- Cooperar com o aprimoramento da percepção de cada aluno em relação a proporção;
- Desenvolver o olhar crítico para a percepção de formas, volume e proporção dos objetos e personagens;
- Capacitar os alunos a passar por todos os estágios da escultura digital, desde a blocagem até os detalhes mais finos.

3. Conteúdo e Habilidades

Semana	Conteúdo/Atividade	Habilidades a serem Alcançadas
1	INTRODUÇÃO / ANATOMIA E PROPORÇÃO I	Entender o planejamento do semestre. Aprender a identificar e construir a proporção de um personagem;
2	ANATOMIA E PROPORÇÃO II	Aprender e modelar a anatomia do rosto;
3	ANATOMIA E PROPORÇÃO III	Aprender e modelar a anatomia do tronco;
4	ANATOMIA E PROPORÇÃO IV	Aprender e modelar a anatomia de braços e mãos;
5	ANATOMIA E PROPORÇÃO V	Aprender e modelar a anatomia das pernas e pés;
6	ANATOMIA E PROPORÇÃO VI	Saber distinguir as diferenças entre anatomia masculina e feminina. Feedbacks no tempo restante;
7	PERSONAGEM TCC I	Blocar um personagem completo;
8	PERSONAGEM TCC II	Fazer a modelagem secundária no personagem;
9	PERSONAGEM TCC III	Blocar roupas e acessórios;
10	APRESENTAÇÃO PERSONAGEM TCC	Apresentar a modelagem do personagem;

Curso Superior de Tecnologia em Design de Animação

Modalidade EAD/On-live

Disciplina Escultura Digital

Professor(a) Kauê Rodrigues Peres

Semestre/Ano: 2/2022 | Fase: 3 | Turma: TAL03 | Turno: Matutino | Carga Horária: 80h/a

11	PERSONAGEM TCC IV	Entender e fazer a retopologia no personagem do tcc;
12	PERSONAGEM TCC V	Fazer a abertura de UV do personagem;
13	PERSONAGEM TCC VI	Fazer os blendshapes;
14	BUSTO DE CRIATURA I	Blocar o busto da criatura;
15	BUSTO DE CRIATURA II	Fazer a modelagem secundária;
16	BUSTO DE CRIATURA III	Fazer a modelagem terciária;
17	BUSTO DE CRIATURA IV	Aplicar a pintura da criatura no Zbrush;
18	BUSTO DE CRIATURA V	Refinar a pintura, fazer a pose e definir a câmera;
19	BUSTO DE CRIATURA VI	Fazer o render e composição;
20	ATENDIMENTO	Vistas de avaliações e solicitações de revisão.

4. Metodologias de Ensino

- Apresentação de conteúdo e referências;
- Aulas práticas supervisionadas de produção dos modelos;
- Orientações de trabalhos individuais e em grupo;
- Metodologias Ativas:
 - ❖ Adaptive Learning;
 - ❖ Blended Learning;
 - ❖ Problem Based Learning;
 - ❖ Crowdsourcing.
- Atividade interdisciplinar;
- Acompanhamento.

5. Recursos de Apoio

- Internet para estudo de referências;
- Apostilas com exercícios e ferramentas;
- Grupo de compartilhamento no teams;
- Vídeos técnicos com as ferramentas;
- Computador e tablet (mesa digitalizadora);
- Softwares: Maya 2019 e ZBrush 2020.

Curso Superior de Tecnologia em Design de Animação
Modalidade EAD/On-live
Disciplina Escultura Digital
Professor(a) Kauê Rodrigues Peres

Semestre/Ano: 2/2022 | Fase: 3 | Turma: TAL03 | Turno: Matutino | Carga Horária: 80h/a

6. Avaliação de cada Etapa/Habilidade

- **Atividade 01:** Basemesh;
- **Atividade 02:** Personagem do curta completo;
- **Atividade 03:** Busto da criatura.

- ❖ A avaliação da aprendizagem contemplará as atividades acima, aplicadas ao longo do semestre de acordo com os conteúdos ministrados e determinados pelo(a) professor(a) que, por sua vez, manterá o controle dos parâmetros de aprendizagem através do acompanhamento e das devolutivas. Para efeito de registro acadêmico será aplicada, ao final do semestre, uma única nota de 0 a 10 referente à participação e ao cumprimento do conjunto das atividades propostas.

7. Bibliografia Básica

HOGARTH, Burne. **Drawing the Human Head**. New York: Watson-Guption: 2002.
RUSSO, Mario. **Polygonal modeling: basic and advanced techniques**. Coleção Worldwide Game And Graphics Library. Estados Unidos: Natilook Network, 2005.
VAUGHAN, William. [Digital] **Modeling**. Canada: New Riders, 2012.

8. Bibliografia Complementar

CAPPIZI, Tom. **Inspired. 3D Modeling and Texture Mapping**. Premier Press: Estados Unidos, 2002.
DUNCAN, Jody. **The Winston effect: the art and history of Stan Winston Studio**. London: Titan Books, 2006.
HOGARTH, Burne. **Dynamic Anatomy**. Watson Guption: Estados Unidos, 2003.
HORTON, James. **The beginner's guide human anatomy: an artist's step-by-step guide to techniques and materials**. London: New Rolland, 2002.
REED, Walt. **An Approach to Drawing e Construction the Figure**. North Light Books: Estados Unidos, 1984.

Curso Superior de Tecnologia em Design de Animação

Modalidade: EaD/On-Live

Disciplina: ACE Primeiros passos do Dinossauro

Professor(a): Leticia da Silva Apolinário

Semestre/Ano: 2/2022 | Fase 1 | Turma: TAL07 | Turno: Matutino | Carga Horária: 80h/a

1. Ementa

Introdução aos processos presentes na criação de uma obra animada em 3D. Reprodução, dentro do ambiente 3D, de objetos básicos e sua iluminação. Apresentação das “boas práticas” dentro de um projeto 3D.

2. Objetivo Geral

Estimular as alunas e os alunos a exercer boas práticas dentro de um processo de produção 3D. Promover o contato inicial com o software 3D Maya. Estimular a aluna e o aluno a criar uma rotina de estudo que atenda a demanda do curso e das demais disciplinas. Iniciar a aprendizagem das áreas fundamentais de um processo de produção 3D.

3. Conteúdo e Habilidades

Semana	Conteúdo/Atividade	Habilidades a serem Alcançadas
1	Introdução ao workflow da Animação 3D	Compreender a pipeline de produção de uma obra em animação 3D.
2	Introdução ao Software e à Aplicação das Artes 3D	Conhecer e dominar os comandos básicos do software Autodesk Maya; compreender as possíveis aplicações da arte 3D no mercado.
3	Introdução à Modelagem Poligonal	Conhecer e diferenciar as técnicas de modelagem; compreender as diferentes etapas da técnica Box Modeling.
4	Topologia	Compreender a importância de uma boa topologia e de uma modelagem otimizada.
5	Modelagem do Personagem	Modelar peças funcionais para um projeto de animação 3D.
6	Abertura de UV	Compreender a lógica de abertura de UV, assim como sua otimização.
7	Natureza da Luz	Conhecer as propriedades da luz e o processo de iluminação dentro do software 3D.
8	Aplicação de Materiais	Conhecer as propriedades dos materiais e o processo de shading dentro do software 3D.

Curso Superior de Tecnologia em Design de Animação

Modalidade: EaD/On-Live

Disciplina: ACE Primeiros passos do Dinossauro

Professor(a): Leticia da Silva Apolinário

Semestre/Ano: 2/2022 | Fase 1 | Turma: TAL07 | Turno: Matutino | Carga Horária: 80h/a

9	Introdução ao Rigging	Compreender e executar a criação de cadeias de joints e sua hierarquia.
10	Rig do Personagem	Desenvolver um rig funcional através da pintura de influência e da adição de controladores.
11	Texturização	Conhecer e executar o processo de texturização.
12	Produção de Cenário	Conhecer as etapas de produção de um cenário a partir de um concept pré-existente: decupagem, blocagem, refinamento e finalização.
13	Referenciamento e Exportação e Importação	Compreender a diferença entre os métodos de referenciamento e exportação e importação e ser capaz de decidir quando utilizar cada um.
14	Design e Layout da HQ e Composição	Desenvolver o planejamento do produto final com base na linguagem das histórias em quadrinhos; compreender o conceito de composição e as ferramentas que possibilitam a criação de imagens mais dramáticas.
15	Introdução ao Render	Compreender o processo de renderização e a limpeza de ruído, assim como executá-lo.
16	Pós-produção	Aplicar os métodos básicos de pós-produção de uma imagem renderizada.
17	Produção da HQ	Executar, em grupo, a produção do produto.
18	Apresentação da HQ	Apresentar e defender seu produto para o público.
19	Atendimento	Vistas de avaliações e solicitações de revisão.
20	Atendimento	Vistas de avaliações e solicitações de revisão.

4. Metodologias de Ensino

- Aulas expositivas com exemplos práticos;
- Metodologias Ativas:
 - ❖ Blended Learning: Material online para prática do conteúdo da aula;
 - ❖ Crowdsourcing: Projeto em Grupo para desenvolver uma História em Quadrinhos;

Faculdade Méliès – MÉLIÈS

Avenida Ibirapuera, 2657 – Indianópolis – São Paulo – CEP: 04029-200
Central de Atendimento +55(11) 5573-1095 - www.meliès.com.br

Curso Superior de Tecnologia em Design de Animação

Modalidade: EaD/On-Live

Disciplina: ACE Primeiros passos do Dinossauro

Professor(a): Leticia da Silva Apolinário

Semestre/Ano: 2/2022 | Fase 1 | Turma: TAL07 | Turno: Matutino | Carga Horária: 80h/a

- ❖ Design Thinking: Adaptar um filme para a estética da História em Quadrinhos;
- Atividades Interdisciplinares: Trabalho concomitante com a matéria de Introdução à Linguagem Audiovisual e aplicação das técnicas da disciplina de Pintura Digital.
- Seminário: Apresentação Final da História em Quadrinho produzida.

5. Recursos de Apoio

- Computador para o professor;
- Computadores para os alunos;
- Internet;
- PDFs das aulas;
- Vídeos teóricos e práticos;
- Softwares: Autodesk Maya, renderizador V-Ray, Adobe Illustrator, Adobe Photoshop.

6. Avaliação de cada Etapa/Habilidade

- **Atividade 01:** Modelagem das peças, do boneco de lego e abertura da UV do personagem;
- **Atividade 02:** Personagem riggado e texturizado;
- **Atividade 03:** Teste de render do cenário;
- **Atividade 04:** Produto finalizado (HQ) e apresentação para o público.

- ❖ A avaliação da aprendizagem contemplará as atividades acima, aplicadas ao longo do semestre de acordo com os conteúdos ministrados e determinados pelo(a) professor(a) que, por sua vez, manterá o controle dos parâmetros de aprendizagem através do acompanhamento e das devolutivas. Para efeito de registro acadêmico será aplicada, ao final do semestre, uma única nota de 0 a 10 referente à participação e ao cumprimento do conjunto das atividades propostas.

7. Bibliografia Básica

BIRN, Jeremy. **Digital lighting e rendering , Third Edition**. New Riders, 2014.

BARROS, Lilian Ried Miller. **A cor no processo criativo: um estudo sobre a Bauhaus e a teoria de Goethe**. São Paulo: Senac, 2011.

WILLIAMS, Richard. **The Animator's Survival Kit**. Farrar Straus & Giro, 2009.

Curso Superior de Tecnologia em Design de Animação

Modalidade: EaD/On-Live

Disciplina: ACE Primeiros passos do Dinossauro

Professor(a): Leticia da Silva Apolinário

Semestre/Ano: 2/2022 | Fase 1 | Turma: TAL07 | Turno: Matutino | Carga Horária: 80h/a

8. Bibliografia Complementar

RUSSO, Mario. **Polygonal modeling: basic and advanced techniques**. Coleção Worldwide Game And Graphics Library. Estados Unidos: Natilook Network, 2005.

LUCENA JUNIOR, Alberto. **Arte da Animação. Técnica e Estética Através da História**. São Paulo: Senac, 2011.

GURNEY, James. **Color and Light: A guide for the realistic Painter**. Andrews McMeel Publishing. 2010.

SOUZA, Maurício de (org.). **Graphic MSP**. Panini Comics. 2012.

THOMAS, Frank; JOHNSTON, Ollie. **The Illusion of Life**. Abbeville Press. 1995.

Curso Superior de Tecnologia em Design de Animação
Modalidade EAD/On-Live
Disciplina Introdução à Linguagem Audiovisual
Professor(a) Diego Gozze

Semestre/Ano: 2/2022 | Fase: 1 | Turma: TAL07 | Turno: Matutino | Carga Horária: 80h/a

1. Ementa

Estudo do processo de formação da linguagem e das ferramentas audiovisuais. Reflexão sobre o trabalho de construção narrativa audiovisual. Produção e prática de Roteiro Audiovisual. Produção e prática de direção de câmera. Produção e prática de montagem audiovisual.

2. Objetivo Geral

Capacitar estudantes a refletir, a criar e a conduzir o processo de produção de uma peça audiovisual.

3. Conteúdo e Habilidades

Semana	Conteúdo/Atividade	Habilidades a serem alcançadas
1	A representação do movimento no período do Pré-cinema (teoria)	Conhecer as origens da animação e refletir sobre o passado histórico da <i>representação do movimento através de instantes congelados no tempo</i> .
2	A <i>realidade virtual</i> do movimento no período do Primeiro Cinema (teoria)	Identificar as ferramentas conceituais, narrativas e tecnológicas que deram início, no cinema, ao aprofundamento da <i>realidade virtual</i> do movimento.
3	O aprofundamento narrativo audiovisual através das novas experiências de decupagem no período do Filme de Enredo (teoria)	Conhecer o processo de aprofundamento das ferramentas audiovisuais que permitiram o desenvolvimento de uma maior complexidade e especificidade narrativa no cinema.
4	A consolidação das bases da linguagem audiovisual (teoria)	Identificar os elementos de consolidação das bases da linguagem audiovisual e refletir sobre as potencialidades narrativas da mobilidade dramática da câmera e da produção de sentidos.
5	Construção Narrativa (teoria)	Compreender o conceito de Construção Narrativa como gestão e organização de um enredo.

Curso Superior de Tecnologia em Design de Animação

Modalidade EAD/On-Live

Disciplina Introdução à Linguagem Audiovisual

Professor(a) Diego Gozze

Semestre/Ano: 2/2022 | Fase: 1 | Turma: TAL07 | Turno: Matutino | Carga Horária: 80h/a

6	Mapeamento e Organização das Ideias (teoria e prática)	Compreender e executar o mapeamento e a organização de uma ideia proposta definindo Tema, Premissa, Storyline e Sinopse.
7	Argumento e Escrita Descritiva Audiovisual (teoria)	Assimilar a importância do Argumento e da Escrita Descritiva Audiovisual para o desenvolvimento do Roteiro Literário Audiovisual.
8	Argumento e Escrita Descritiva Audiovisual (prática)	Escrever um Argumento da narrativa proposta para o Roteiro Literário e exercitar a Escrita Descritiva Audiovisual.
9	Roteiro Literário (teoria)	Compreender as características e particularidades de um Roteiro Literário Audiovisual.
10	Roteiro Literário (prática)	Escrever um Roteiro Literário Audiovisual a partir do Argumento da narrativa proposta.
11	Direção de Câmera: Enquadramentos (teoria)	Compreender o conceito de direção de câmera e as funções de linguagem dos enquadramentos.
12	Direção de Câmera: Posicionamento de Câmera (teoria)	Assimilar as funções de linguagem dos posicionamentos de câmera.
13	Direção de Câmera: Movimentos de Câmera (teoria)	Assimilar as funções de linguagem dos movimentos de câmera.
14	Direção de Câmera: Decupagem (teoria e prática)	Compreender e praticar a função de linguagem da decupagem a partir da produção do Storyboard.
15	Direção de Câmera: Mise-en-scène e Mise-en-cadre (teoria)	Compreender os conceitos de mise-en-scène e mise-en-cadre.
16	Direção de Câmera: Mise-en-Scène (prática)	Executar os conceitos de mise-en-scène e mise-en-cadre a partir da produção do material bruto para o Animatic
17	Edição e Montagem (teoria)	Compreender o conceito de montagem audiovisual.
18	Edição e Montagem (prática)	Executar a montagem audiovisual através da edição do Animatic;

Curso Superior de Tecnologia em Design de Animação
Modalidade EAD/On-Live
Disciplina Introdução à Linguagem Audiovisual
Professor(a) Diego Gozze

Semestre/Ano: 2/2022 | Fase: 1 | Turma: TAL07 | Turno: Matutino | Carga Horária: 80h/a

19	Entrega e Apresentação	Entregar e apresentar o Storyboard e o Animatic para avaliação, debate e considerações finais sobre o processo.
20	Atendimento	<i>Vistas de avaliações e solicitações de revisão.</i>

4. Metodologias de Ensino

- Aulas teóricas expositivas;
- Atividades práticas supervisionadas;
- Metodologias Ativas:
 - ❖ Crowdsourcing (análise e debate coletivos)
 - ❖ Problem Based Learning (desafios criativos estabelecidos pelo professor)
 - ❖ Design Thinking (criação de soluções distintas para problemas similares)
- Atividades Interdisciplinares.

5. Recursos de Apoio

- Projetor de vídeo com alto-falantes;
- Computador para o professor;
- Computadores para os alunos;
- Softwares: Celtx, Microsoft PowerPoint, Microsoft Word, Microsoft Excel, Windows Media Classic, Windows Media Player, QuickTime, Adobe Premiere, Adobe Media Encoder.

6. Avaliação de cada Etapa/Habilidade

- **Atividade 01:** produzir ROTEIRO LITERÁRIO a partir de um trecho de filme;
- **Atividade 02:** produzir STORYBOARD a partir do Roteiro Literário;
- **Atividade 03:** produzir ANIMATIC 2D (ou LAYOUT 3D) a partir do Storyboard;
- ❖ A avaliação da aprendizagem contemplará as atividades acima, aplicadas ao longo do semestre de acordo com os conteúdos ministrados e determinados pelo(a) professor(a) que, por sua vez, manterá o controle dos parâmetros de aprendizagem através do acompanhamento e das devolutivas. Para efeito de registro acadêmico será aplicada, ao final do semestre, uma única nota de 0 a 10 referente à participação e ao cumprimento do conjunto das atividades propostas.

Curso Superior de Tecnologia em Design de Animação
Modalidade EAD/On-Live
Disciplina Introdução à Linguagem Audiovisual
Professor(a) Diego Gozze

Semestre/Ano: 2/2022 | Fase: 1 | Turma: TAL07 | Turno: Matutino | Carga Horária: 80h/a

7. Bibliografia Básica

BARBOSA JÚNIOR, Alberto Lucena. **Arte da animação: técnica e estética através da história**. São Paulo: Senac, 2011.
COMPARATO, Doc. **Da Criação ao Roteiro**. São Paulo: Summus, 2009.
MACHADO, Arlindo. **Pré-cinemas & Pós-cinemas**. Campinas: Papirus, 2011.

8. Bibliografia Complementar

FIELD, Syd. **Manual do Roteiro**. Rio de Janeiro: Objetiva, 1995.
MARTIM, Marcel. **A Linguagem Cinematográfica**. São Paulo: Brasiliense, 2009.
PARENT-ALTIER, Dominique. **O Argumento Cinematográfico**. Lisboa: Texto & Grafia, 2009.
STAM, Robert. **Introdução à Teoria do Cinema**. Campinas: Papirus, 2003.
RABIGER, Michael. **Direção de Cinema – Técnicas e Estética**. Rio de Janeiro: Campus, 2006.

Curso Superior de Tecnologia em Design de Animação
Modalidade Presencial
Disciplina LEGISLAÇÃO E EMPREENDEDORISMO
Professor(a) Juliano do Amaral Carvalho

Semestre/Ano: 2/2022 | Fase: 4 | Turma: TAL01A | Turno: Matutino | Carga Horária: 80h/a

1. Ementa

Compreensão do conceito de empregabilidade e marketing pessoal no contexto sócio-cultural-político-econômico no Brasil e no exterior. Estudo das tendências e demandas de mercado para a atuação dos profissionais da área de produção audiovisual. Reconhecimento das bases para a elaboração de plano de desenvolvimento de carreira. Estimular a adoção de estratégias e processos de gestão empreendedora criativa do próprio trabalho e de projetos, seja como funcionário, empreendedor ou autônomo. Análise da legislação pertinente às leis de incentivo à cultura, à produção audiovisual, à abertura de microempresas e à elaboração de website como pré-requisitos para a elaboração de Network, portfólio online, blog, galeria, fórum e facebook, dentre outros. Elaboração de orçamentos e plano de negócios. Reflexão sobre noções de contabilidade como referências norteadoras para o empreendedorismo. Discussão sobre os valores éticos na carreira profissional. Levantamento das possibilidades de atuação e desenvolvimento de carreira.

2. Objetivo Geral

Orientar o aluno como se portar diante do mercado de trabalho nas áreas de marketing, empreendedorismo, ética profissional, legislativa e visão com refinamento crítico sociológico. Refletir sobre o conceito de empreendedorismo criativo e empregabilidade; Elaborar plano de negócios na área cultural.

3. Conteúdo e Habilidades

Semana	Conteúdo/Atividade	Habilidades a serem Alcançadas
1	Apresentação da disciplina e breve panorama sobre gestão e das disposições sociais frente ao mercado.	Ter ciência panorâmica da importância das temáticas trabalhadas na disciplina para a área e atuação profissional.
2	Ética, base histórica. Variadas frentes filosóficas. Ética em comunicação.	Desenvolver no aluno a consciência sobre a função social e ética desempenhada pelo profissional da comunicação, das artes e da cultura.
3	Ética, cidadania e profissão. Atividade em grupo. Leitura de texto e reflexão sobre estudos de	Desenvolver no aluno a consciência sobre a função social e ética desempenhada pelo Designer de Animação: princípios, valores e

Curso Superior de Tecnologia em Design de Animação
Modalidade Presencial
Disciplina LEGISLAÇÃO E EMPREENDEDORISMO
Professor(a) Juliano do Amaral Carvalho

Semestre/Ano: 2/2022 | Fase: 4 | Turma: TAL01A | Turno: Matutino | Carga Horária: 80h/a

	casos. Atividade 1.	premissas éticas.
4	Introdução sobre o universo das Leis e a relação como mercado de trabalho.	Conhecer a legislação pertinente ao seu contexto e seus mecanismos e particularidades.
5	Pessoa Jurídica e modelos empresariais: tipologia e aspectos principais. Sociedade Ltda, SA, Mei, profissional autônomo/freelancer. Economia colaborativa.	Identificar e avaliar os caminhos de atuação profissional (funcionário, autônomo, empreendedor), competências e valores individuais e também as áreas de atuação (filmes, publicidade, tv, etc.);
6	Aspectos Básicos do Marketing: Micro e Macro ambiente	Assimilar a importância do processo de comunicação e suas ferramentas para elaboração e implementação de um plano de negócios eficaz;
7	Conceituação de Marca; Modelos de objetivos estratégicos (Tétrade); Pesquisa de repertório e concorrencial. Atividade 2.	Apreciar considerações sobre a criação de marca como estratégia do marketing pessoal e empresarial; Destacar a importância da realização de pesquisa para o desenvolvimento de qualquer produção audiovisual;
8	Análise do Setor, Público Alvo, parcerias e segmentação de mercado. Devolutivas da Atividade.	Reconhecer as estratégias de marketing pessoal de modo a auxiliar no planejamento da carreira, no desenvolvimento da própria imagem profissional e na ampliação do potencial de empregabilidade;
9	Marketing Cultural: Considerações sobre fomento Cultural e leis de incentivo, editais, financiamento coletivo.	Proporcionar ao aluno uma visão empreendedora para produtos/projetos independentes, tendo como diferencial um raciocínio lógico e otimizado da concepção, do desenvolvimento e da administração de produtos audiovisuais;
10	Atendimento dos projetos em fase inicial. Plano de Negócios.	Devolutivas das etapas do projeto em desenvolvimento

Curso Superior de Tecnologia em Design de Animação

Modalidade Presencial

Disciplina LEGISLAÇÃO E EMPREENDEDORISMO

Professor(a) Juliano do Amaral Carvalho

Semestre/Ano: 2/2022 | Fase: 4 | Turma: TAL01A | Turno: Matutino | Carga Horária: 80h/a

	Devolutivas.	
11	Propriedade Intelectual. Introdução e relação o com segmento do audiovisual.; Direito de imagem e de personalidade. Cases	Conhecer a legislação pertinente à área seus mecanismos e particularidades.
12	Propriedade Intelectual: Direitos Autorais. Legislação nacional e internacional. Aspectos gerais. Dominio Público. Formas de proteção, registro e licenças flexíveis.	Conhecer a legislação pertinente à área seus mecanismos e particularidades.
13	Inter-relação entre Direito de imagem, Direitos autorais, privacidade e intimidade. Cases.	Conhecer a legislação pertinente à área seus mecanismos e particularidades.
14	Propriedade Industrial - conceito de marcas e patentes.	Conhecer a legislação pertinente à área seus mecanismos e particularidades.
15	Propriedade Industrial - Gestão de Marca, escolha da marca, consulta e procedimentos de proteção	Conhecer a legislação pertinente à área seus mecanismos e particularidades.
16	Plano de Negócios: Infraestrutura; fatores organizacionais e logísticos está localizado. Parcerias Estratégicas, Fornecedores e Tecnologias envolvidas.	Estruturar Plano de Negócios na área de artes digitais – proposição, objetivos, inserção no mercado, fundamentação teórica e prática, roteiro, análise técnica, orçamento, cronograma.
17	Plano de Negócios: Gerenciamento de Recursos Humanos; Projeções Financeiras, formação e estratégia de preços (pricing)	Estruturar Plano de Negócios na área de artes digitais – proposição, objetivos, inserção no mercado, fundamentação teórica e prática, roteiro, análise técnica, orçamento, cronograma.
18	Atendimento dos projetos em fase Final. Plano de Negócios.	Devolutivas
19	Apresentação dos planos de	Devolutivas

Curso Superior de Tecnologia em Design de Animação
Modalidade Presencial
Disciplina LEGISLAÇÃO E EMPREENDEDORISMO
Professor(a) Juliano do Amaral Carvalho

Semestre/Ano: 2/2022 | Fase: 4 | Turma: TAL01A | Turno: Matutino | Carga Horária: 80h/a

	Negócios	
20	Devolutivas e encerramento.	Atribuição de notas e encerramento

4. Metodologias de Ensino

- Aulas teóricas expositivas;
- Atividades práticas supervisionadas e estudos de casos;
- Orientação e debate de trabalhos produzidos.
- Aulas invertidas.

5. Recursos de Apoio

- Computador para o professor;
- Computadores para os alunos;
- Softwares: Microsoft PowerPoint, Microsoft Word, Microsoft Excel, Windows Media Classic, Windows Media Player, QuickTime.

6. Avaliação de cada Etapa/Habilidade

- **Atividade 01:** Atividade sobre ética, profissão e carreira: A partir de leitura de textos correlatos ao tema, os alunos deverão refletir a construção de princípios éticos aplicáveis ao universo profissional do audiovisual – em grupo de até 3 alunos;
- **Atividade 02:** Atividades em sala sobre modalidades de empresas e conceitos estratégicos (gestão jurídica de marcas, direitos autorais, análise de Público alvo, Swot, Micro e Macro ambientes a serem aplicados na Atividade 03);
- **Atividade 03:** Desenvolvimento integral de plano de negócios na área de produção audiovisual, design de animação e afins, mesclado com a formatação e redação de Planejamento estratégico – proposição, objetivos, inserção no mercado e público, gestão da marca e identidade comunicacional, análise de concorrência, infraestrutura/operacionalização, parcerias, modelo tétrade, orçamento, cronograma;

- ❖ A avaliação da aprendizagem contemplará as atividades acima, aplicadas ao longo do semestre de acordo com os conteúdos ministrados e determinados pelo(a) professor(a) que, por sua vez, manterá o controle dos parâmetros de aprendizagem através do acompanhamento e das devolutivas. Para efeito de registro acadêmico será aplicada, ao final do semestre, uma única nota de 0 a

Curso Superior de Tecnologia em Design de Animação
Modalidade Presencial
Disciplina **LEGISLAÇÃO E EMPREENDEDORISMO**
Professor(a) Juliano do Amaral Carvalho

Semestre/Ano: 2/2022 | Fase: 4 | Turma: TAL01A | Turno: Matutino | Carga Horária: 80h/a

10 referente à participação e ao cumprimento do conjunto das atividades propostas.

7. Bibliografia Básica

MELO, Ezilda. **Direito e cinema brasileiro**. São Paulo: Editora Letras Jurídicas, 2020.
FREITAS, Fernanda. **Direitos autorais para todos**. São Paulo: Litteris, 2021.
DUAİLBI, Roberto; SIMONSEN, Harry. **Criatividade & marketing**: o clássico dos livros de marketing. São Paulo: M.Books, 2009.

8. Bibliografia Complementar

LIMA, Glaydson de Farias. **Manual de direito digital: fundamentos, legislação e jurisprudência**. São Paulo: Appris, 2016.
SILVA, Andreza Regina lopes da. **Empreendedorismo**: Uma discussão de práticas brasileiras. São Paulo: Paco e Littera, 2022.
BRUBAKER, Jason. **Filmmaking stuff**: how to make, market and sell your movie without the middle-man. CreateSpace Independent Publishing Platform, 2012.
DORNELAS, Jose Carlos Assis. Et.Al. **Plano de negócios com o modelo canvas**: guia prático de avaliação de ideias de negócio a partir de exemplos. Rio de Janeiro: LTC, 2016.
DIAS, Mauricio Cozer. **Utilização musical e direito autoral**. São Paulo: Bookseller, 2000.

Curso Superior de Tecnologia em Design de Animação**Modalidade: EaD/On-live****Disciplina: Luz, Textura e Render I****Professor(a): Ana Maneti****Semestre/Ano: 2/2022 | Fase: 2 | Turma: TAL05 | Turno: Matutino | Carga Horária: 80h/a**

1. Ementa

Fundamentação da teoria e de conceitos de exposição fotográfica. Caracterização do comportamento físico da luz e seus aspectos em relação a superfícies. Elaboração de olhar crítico de projetos, imagens referenciais. Desconstrução de informações visuais. Aplicação dos conhecimentos técnicos e artísticos. Elaboração e desenvolvimento de projetos visuais estáticos. Aprofundamento do contato em direção de arte, direção de fotografia e elementos de composição voltados para a narrativa visual.

2. Objetivo Geral

Capacitar o estudante para desenvolver o visual de um projeto 3D, o senso artístico, bem como a compreensão técnica dos softwares e ferramentas, embasando alunos e alunas na resolução de problemas pertinentes à finalização da produção.

3. Conteúdo e Habilidades

Semana	Conteúdo/Atividade	Habilidades a serem alcançadas
1	INTRODUÇÃO / Procedural I (teoria)	Adquirir uma visão geral do que será ensinado ao longo do semestre e como produzir uma textura seamless;
2	PROCEDURAIS / CANAIS I e II (teoria e prática)	Assimilar as informações de reflexão difusa, self illumination e de reflexão da superfície. Analisar e aplicar no projeto em desenvolvimento;
3	PROCEDURAIS / CANAIS III e IV (teoria e prática)	Conhecer as informações de Altura e Refração. Analisar e aplicar no projeto em desenvolvimento;
4	Produção das Texturas (prática)	Analisar e refinar o resultado das texturas com acompanhamento;
5	Correção das entregas das Procedurais (prática)	Análise e aprimoramento das entregas do projeto procedural executado;
6	Revisão de luzes / 3p light para Asset (teoria e prática)	Identificar conceitos importantes para a prática de iluminação, revisar o conteúdo de luz passado no semestre anterior, aprender uma técnica avançada de iluminação e definir a composição de luz no projeto atual;
7	UV (teoria e prática)	Reconhecer a importância do processo de abertura e

Curso Superior de Tecnologia em Design de Animação

Modalidade: EaD/On-live

Disciplina: Luz, Textura e Render I

Professor(a): Ana Maneti

Semestre/Ano: 2/2022 | Fase: 2 | Turma: TAL05 | Turno: Matutino | Carga Horária: 80h/a

		<i>projeção de UV no processo de render e testar em um novo projeto iniciado em aula. Reconhecer e testar no projeto em desenvolvimento;</i>
8	TEXTURIZAÇÃO I (teoria e prática)	<i>Apresentação de nova ferramenta de texturização e desenvolvimento do procedimento de produção de um asset de forma realista. Desenvolver no projeto em desenvolvimento;</i>
9	TEXTURIZAÇÃO II (teoria e prática)	<i>Produção e análise do processo de texturização de um asset de forma realista. Produzir e analisar no projeto em desenvolvimento;</i>
10	RENDER I / Revisão de multipass compositing I (teoria e prática)	<i>Identificar os conceitos da configuração de render otimizada e planejar o projeto para a etapa de pós-produção. Identificar e planejar no projeto em desenvolvimento;</i>
11	Correção da entrega do Asset (prática)	<i>Análise e aprimoramento das entregas do projeto do Asset Texturizado;</i>
12	ESTILIZAÇÃO (teoria)	<i>Analisar as diferentes estéticas, estilização e linguagem audiovisual;</i>
13	LUZ II / EFEITOS ATMOSFÉRICOS (teoria e prática)	<i>Identificar os processos da criação de sets de iluminação e definir os efeitos atmosféricos;</i>
14	PRODUÇÃO (prática)	<i>Análise dos projetos e aplicação das considerações comentadas em aula;</i>
15	PRODUÇÃO (prática)	<i>Análise dos projetos e aplicação das considerações comentadas em aula;</i>
16	PRODUÇÃO (prática)	<i>Análise dos projetos e aplicação das considerações comentadas em aula;</i>
17	PRODUÇÃO (prática)	<i>Análise dos projetos e aplicação das considerações comentadas em aula;</i>
18	Correção da entrega do Cenário (prática)	<i>Análise e aprimoramento das entregas do projeto do cenário texturizado;</i>
19	SUBSTITUTIVA	<i>Período de substitutiva para quem perdeu alguma das avaliações, mediante a comprovação;</i>
20	Exame	<i>Período de exame para quem perdeu alguma das avaliações, mediante a comprovação.</i>

Curso Superior de Tecnologia em Design de Animação

Modalidade: EaD/On-live

Disciplina: Luz, Textura e Render I

Professor(a): Ana Maneti

Semestre/Ano: 2/2022 | Fase: 2 | Turma: TAL05 | Turno: Matutino | Carga Horária: 80h/a

4. Metodologias de Ensino

- Aulas teóricas expositivas;
- Aulas práticas;
- Acompanhamento e orientação individual e/ou grupo;
- Metodologias Ativas:
 - ❖ Adaptive Learning;
 - ❖ Blended Learning;
 - ❖ Problem Based Learning;
 - ❖ Crowdsourcing;
- Atividade interdisciplinar em grupo (Projeto cenário – disciplina Modelagem);
- Estudo e análise de referências visuais;
- Acompanhamento: *Cronograma de produção, orientação, devolutivas e resolução de dúvidas práticas.*

5. Recursos de Apoio

- Microfone / Vídeo / Software de simulação de ambiente de aula;
- Computador compatível para uso das ferramentas abaixo;
- Internet;
- Projetor/Tv para exibição de recursos visuais;
- Softwares: Autodesk Maya 2020, Renderizador Chaosgroup V-Ray, Adobe Illustrator, Adobe Photoshop, Substance Designer, Substance Painter, Substance Sampler, Substance Stagger, Pure ref;
- PDFs das aulas;
- Imagens e vídeos de apoio.

6. Avaliação de cada Etapa/Habilidade

- **Atividade 01:** Desenvolvimento de Shader Ball Superfícies
- **Atividade 02:** Desenvolvimento visual Asset (Iluminação/Texturização/Pós-produção)

Curso Superior de Tecnologia em Design de Animação

Modalidade: EaD/On-live

Disciplina: Luz, Textura e Render I

Professor(a): Ana Maneti

Semestre/Ano: 2/2022 | Fase: 2 | Turma: TAL05 | Turno: Matutino | Carga Horária: 80h/a

- **Atividade 03:** Desenvolvimento visual Cenário (atividade interdisciplinar, produzido a partir de projeto iniciado na disciplina de “Modelagem Poligonal” – iluminação/Texturização/Pós-Produção).
 - ❖ A avaliação da aprendizagem contemplará as atividades acima, aplicadas ao longo do semestre de acordo com os conteúdos ministrados e determinados pelo(a) professor(a) que, por sua vez, manterá o controle dos parâmetros de aprendizagem através do acompanhamento e das devolutivas, baseado sempre em data limite para entrega. Para efeito de registro acadêmico será aplicada, ao final do semestre, uma única nota de 0 a 10 referente à participação e ao cumprimento do conjunto das atividades propostas.

7. Bibliografia Básica

BAVISTER, Steve. **Lighting for Portrait Photography**. Peterborough: Rotovision, 2007.
BIRN, Jeremy. **Digital Lighting & Rendering**, Third Edition. California: New Riders, 2014.
TRIGO, Thales. **Equipamento fotográfico: teoria e prática**, 3ª Edição. São Paulo: SENAC São Paulo, 2005.

8. Bibliografia Complementar

BANKS, Adam. **O Guia completo das cores**. 2ª Edição. São Paulo: SENAC São Paulo, 2007.
FARINA, Modesto; PEREZ, Clotilde; BASTOS, Dorinho. **Psicodinâmica das cores em comunicação**. 6ª Edição. São Paulo: Edgard Blucher, 2011.
GURNEY, James. **Color and light, a guide for the realist painter**. California: Andrews McMeel, 2010.
GURNEY, James. **Imaginative, Realism: How to paint what doesn't exist**. 1ª Edição. California: Andrews McMeel, 2009.
HELLER, Eva. **A psicologia das cores**. 1ª Edição. Frankfurt: Gustavo Gil, 2012.

Curso Superior de Tecnologia em Design de Animação

Modalidade: EaD/On-live

Disciplina: Luz, Textura e Render II

Professor(a): Ana Maneti

Semestre/Ano: 2/2022 | Fase: 3 | Turma: TAL03 | Turno: Matutino | Carga Horária: 80h/a

1. Ementa

Aperfeiçoamento da parte artística. Aprofundamento do comportamento físico da luz e seus aspectos em relação a superfícies. Apresentação de processos ferramentais renovados. Elaboração e desenvolvimento de projetos visuais sequenciais. Aprofundamento da direção de arte, direção de fotografia e elementos de composição voltados para a narrativa visual.

2. Objetivo Geral

Proporcionar o desenvolvimento visual aprimorado de um projeto 3D; capacitar alunos e alunas a desenvolver senso artístico, bem como a compreensão técnica de novos processos, softwares e ferramentas; embasar alunos e alunas na resolução de problemas pertinentes à finalização da produção.

3. Conteúdo e Habilidades

Semana	Conteúdo/Atividade	Habilidades a serem alcançadas
1	INTRODUÇÃO / Análise de shaders (teoria e prática)	Adquirir o entendimento do que será ensinado ao longo do semestre e planejar o acompanhamento pessoal das produções das aulas;
2	Estudo de shaders (teoria e prática)	Analisar e aprender sobre novos materiais;
3	LUZ III (teoria e prática)	Analisar as técnicas de iluminação e como elas podem afetar a obra narrativamente;
4	TEXTURIZAÇÃO IV (teoria e prática)	Desenvolver e planejar a texturização de um personagem narrativo;
5	PRODUÇÃO / Bake (prática)	Desenvolver as Texturas do personagem narrativo;
6	Canais V (teoria e prática)	Observar o fenômeno de translucência;
7	Estudo de pele Realista (prática)	Análise e estudos voltados para a produção de uma pele realista;
8	FUR / POLY HAIR (teoria e prática)	Observar os processos da criação de pelos e planejamento de utilização no projeto atual;

Curso Superior de Tecnologia em Design de Animação

Modalidade: EaD/On-live

Disciplina: Luz, Textura e Render II

Professor(a): Ana Maneti

Semestre/Ano: 2/2022 | Fase: 3 | Turma: TAL03 | Turno: Matutino | Carga Horária: 80h/a

9	<i>Produção (prática)</i>	<i>Acompanhamento do desenvolvimento do projeto;</i>
10	<i>Correção da entrega dos personagens (prática)</i>	<i>Análise e aprimoramento do resultado entregue do personagem;</i>
11	PRODUÇÃO / PROJETO FINAL <i>(teoria e prática)</i>	<i>Analisar o projeto final e planejar o cronograma;</i>
12	PRODUÇÃO (prática)	<i>Analisar os projetos e aplicar as considerações comentadas em aula;</i>
13	PRODUÇÃO (prática)	<i>Analisar os projetos e aplicar as considerações comentadas em aula;</i>
14	PRODUÇÃO (prática)	<i>Analisar os projetos e aplicar as considerações comentadas em aula;</i>
15	RENDER II (teoria e prática)	<i>Identificar os processos de separação dos elementos de render para otimização do mesmo;</i>
16	MULTIPASS COMPOSITING II <i>(teoria e prática)</i>	<i>Mapear os processos de pós-produção com foco em animação;</i>
17	PRODUÇÃO (prática)	<i>Analisar o projeto na etapa de pós-produção para animação junto a apresentação desenvolvida para a matéria de Pré-Produção;</i>
18	<i>Correção da entrega do cenário (prática)</i>	<i>Análise e aprimoramento do resultado entregue do cenário;</i>
19	SUBSTITUTIVA	<i>Período de substitutiva para quem perdeu alguma das avaliações, mediante a comprovação;</i>
20	Exame	<i>Período de exame para quem perdeu alguma das avaliações, mediante a comprovação.</i>

4. Metodologias de Ensino

- Aulas teóricas expositivas;
- Aulas práticas;
- Metodologias Ativas:
 - ❖ Adaptive Learning;
 - ❖ Blended Learning;

Faculdade Méliès – MÉLIÈS

Avenida Ibirapuera, 2657 – Indianópolis – São Paulo – CEP: 04029-200
Central de Atendimento +55(11) 5573-1095 - www.meliès.com.br

Curso Superior de Tecnologia em Design de Animação

Modalidade: EaD/On-live

Disciplina: Luz, Textura e Render II

Professor(a): Ana Maneti

Semestre/Ano: 2/2022 | Fase: 3 | Turma: TAL03 | Turno: Matutino | Carga Horária: 80h/a

- ❖ Problem Based Learning;
- ❖ Crowdsourcing;
- Atividade interdisciplinar (Projeto personagem – disciplina Modelagem Poligonal(SEM 2);
- Estudo e análise de referências visuais;
- Acompanhamento: *Cronograma de produção, orientação, devolutivas e resolução de dúvidas práticas;*

5. Recursos de Apoio

- Microfone / Vídeo / Software de simulação de ambiente de aula;
- Computador compatível para uso das ferramentas abaixo;
- Projetor/Tv para exibição de recursos visuais;
- Softwares: Autodesk Maya 2020, Renderizador Chaosgroup V-Ray, Adobe Illustrator, Adobe Photoshop, Substance Painter, Substance Designer, Substance Stagger e Substance Sampler, Pure ref;
- PDFs das aulas;
- Imagens e vídeos de apoio;
- Atendimento via chat para dúvidas sazonais e/ou problemas práticos nos projetos;

6. Avaliação de cada Etapa/Habilidade

- **Atividade 01:** Desenvolvimento visual Personagem (atividade interdisciplinar, iniciado na disciplina de Modelagem Poligonal);
- **Atividade 02:** Desenvolvimento visual Shot's curta metragem/demo reel.
 - ❖ A avaliação da aprendizagem contemplará as atividades acima, aplicadas ao longo do semestre de acordo com os conteúdos ministrados e determinados pelo(a) professor(a) que, por sua vez, manterá o controle dos parâmetros de aprendizagem através do acompanhamento e das devolutivas, baseado sempre em data limite para entrega. Para efeito de registro acadêmico será aplicada, ao final do semestre, uma única nota de 0 a 10 referente à participação e ao cumprimento do conjunto das atividades propostas.

Curso Superior de Tecnologia em Design de Animação

Modalidade: EaD/On-live

Disciplina: Luz, Textura e Render II

Professor(a): Ana Maneti

Semestre/Ano: 2/2022 | Fase: 3 | Turma: TAL03 | Turno: Matutino | Carga Horária: 80h/a

7. Bibliografia Básica

BAVISTER, Steve. **Lighting for Portrait Photography**. Peterborough: Rotovision, 2007.

BIRN, Jeremy. **Digital Lighting & Rendering, Third Edition**. California: New Riders, 2014.

TRIGO, Thales. **Equipamento fotográfico: teoria e prática**, 3ª Edição. São Paulo: SENAC São Paulo, 2005.

8. Bibliografia Complementar

BANKS, Adam. **O Guia completo das cores**. 2ª Edição. São Paulo: SENAC São Paulo, 2007.

FARINA, Modesto; PEREZ, Clotilde; BASTOS, Dorinho. **Psicodinâmica das cores em comunicação**. 6ª Edição. São Paulo: Edgard Blucher, 2011.

GURNEY, James. **Color and light, a guide for the realist painter**. California: Andrews McMeel, 2010.

GURNEY, James. **Imaginative, Realism: How to paint what doesn't exist**. 1ª Edição. California: Andrews McMeel, 2009.

HELLER, Eva. **A psicologia das cores**. 1ª Edição. Frankfurt: Gustavo Gil, 2012.

Curso Superior de Tecnologia em Design de Animação
Modalidade EAD/On-live
Disciplina Modelagem
Professor(a) Bruno Willians

Semestre/Ano: 2/2022 | Fase: 2 | Turma: TAL05 | Turno: Matutino | Carga Horária: 80h/a

1. Ementa

Estudo dos conceitos iniciais de modelagem digital através da compreensão do espaço tridimensional. Estudo das ferramentas (softwares) para a execução de tal atividade. Compreensão de anatomia humana e estudo de proporções.

2. Objetivo Geral

Capacitar o estudante a compreender o espaço tridimensional, dominar as ferramentas de produção de modelagem digital e desenvolver e aprimorar a percepção visual em relação as formas e proporções.

3. Conteúdo e Habilidades

Semana	Conteúdo/Atividade	Habilidades a serem Alcançadas
1	INTRODUÇÃO DO SEMESTRE / MODELAGEM DO ROBÔ I	Entender o planejamento do semestre. Organizar no Maya as imagens de referência para iniciar a modelagem do robô;
2	MODELAGEM DO ROBÔ II	Modelar a base (tronco) do robô e fazer a modelagem poly by poly utilizando o quad draw no Maya;
3	MODELAGEM DO ROBÔ III	Modelar o braço direito do robô com a broca;
4	MODELAGEM DO ROBÔ IV	Modelar as pernas e caneleiras. Fazer os ajustes finais;
5	MODELAGEM DO ROBÔ V	Modelar o pneu e a cúpula onde fica o piloto;
6	CENÁRIO I / CORREÇÃO DO ROBO	Entender a metodologia de criação de um cenário em 3D / Correção do exercício robô;
7	CENÁRIO II / ESCULTURA DIGITAL I	Acompanhar a criação do cenário / Iniciar o estudo de ZBrush e suas ferramentas para modelagem orgânica;
8	CENÁRIO III / ESCULTURA DIGITAL II	Acompanhar a criação do cenário / Usar a percepção para modelar um personagem a partir de uma silhueta;
9	CENÁRIO IV / CARTOON I	Finalizar cenário / Iniciar a modelagem do rosto do cartoon;

Curso Superior de Tecnologia em Design de Animação

Modalidade EAD/On-live

Disciplina Modelagem

Professor(a) Bruno Willians

Semestre/Ano: 2/2022 | Fase: 2 | Turma: TAL05 | Turno: Matutino | Carga Horária: 80h/a

10	CARTOON II / CORREÇÃO DO CENÁRIO	Finalização do rosto do cartoon / Correção do exercício cenário;
11	CARTOON III	Fazer a modelagem do corpo do personagem;
12	CARTOON IV / RETOPOLOGIA I	Preparar o personagem para retopologia no Maya. Entender como funciona e iniciar o processo de reconstrução da malha para que ela seja funcional para animação (retopologia);
13	CARTOON V / RETOPOLOGIA II	Continuar a reconstrução da malha para que ela seja funcional para animação (retopologia);
14	RETOPOLOGIA III	Finalizar a retopologia do corpo;
15	CARTOON IV / RETOPOLOGIA I	Fazer os últimos ajustes, modelar roupas, acessórios e fazer a abertura de UV;
16	CARTOON VI / RETOPOLOGIA III	Finalizar a retopologia do corpo;
17	ENTREGA FINAL	Entregar projeto final;
18	SUBSTITUIVA	Semana de substitutiva;
19	EXAME	Semana de exame.

4. Metodologias de Ensino

- Apresentação de conteúdo e referências;
- Aulas práticas supervisionadas de produção dos modelos;
- Aulas expositivas;
- Metodologias Ativas:
 - ❖ Adaptive Learning (plug-ins dos softwares);
 - ❖ Blended Learning (através dos vídeos técnicos disponíveis online);
 - ❖ Problem Based Learning (debate dos exercícios entregues);
 - ❖ Design Thinking (trabalhar criatividade nas animações);
- Atendimento: Vistas de avaliações e solicitações de revisão.

5. Recursos de Apoio

- Internet para estudo de referências;
- Apostilas com exercícios e ferramentas;
- Grupo de compartilhamento no teams;
- Vídeos técnicos com as ferramentas;

Curso Superior de Tecnologia em Design de Animação
Modalidade EAD/On-live
Disciplina Modelagem
Professor(a) Bruno Willians

Semestre/Ano: 2/2022 | Fase: 2 | Turma: TAL05 | Turno: Matutino | Carga Horária: 80h/a

- Computador e tablet (mesa digitalizadora);
- Softwares: Maya 2022 e ZBrush 2020.

6. Avaliação de cada Etapa/Habilidade

- **Atividade 01:** Robô;
- **Atividade 02:** Cenário;
- **Atividade 03:** Personagem cartoon.

- ❖ A avaliação da aprendizagem contemplará as atividades acima, aplicadas ao longo do semestre de acordo com os conteúdos ministrados e determinados pelo(a) professor(a) que, por sua vez, manterá o controle dos parâmetros de aprendizagem através do acompanhamento e das devolutivas. Para efeito de registro acadêmico será aplicada, ao final do semestre, uma única nota de 0 a 10 referente à participação e ao cumprimento do conjunto das atividades propostas.

7. Bibliografia Básica

HOGARTH, Burne. **Drawing the Human Head**. New York: Watson-Guptill: 2002.
RUSSO, Mario. **Polygonal modeling: basic and advanced techniques**. Coleção Worldwide Game And Graphics Library. Estados Unidos: Natilook Network, 2005.
VAUGHAN, William. [Digital] **Modeling**. Canada: New Riders, 2012.

8. Bibliografia Complementar

CAPPIZI, Tom. **Inspired. 3D Modeling and Texture Mapping**. Premier Press: Estados Unidos, 2002.
DUNCAN, Jody. **The Winston effect: the art and history of Stan Winston Studio**. London: Titan Books, 2006.
HOGARTH, Burne. **Dynamic Anatomy**. Watson Guptill: Estados Unidos, 2003.
HORTON, James. **The beginner's guide human anatomy: an artist's step-by-step guide to techniques and materials**. London: New Rolland, 2002.
REED, Walt. **An Approach to Drawing e Construction the Figure**. North Light Books: Estados Unidos, 1984.

Curso Superior de Tecnologia em Design de Animação
Modalidade Presencial
Disciplina: Motion Graphics
Professor(a) Jonatas Serra

Semestre/Ano: 2/2022 | Fase: 4 | Turma: TAL01A | Turno: Matutino | Carga Horária: 80h/a

1. Ementa

Fundamentos de design gráfico e a adaptação dos seus conceitos para vídeo em animação 2d e 3d. Uso de ferramentas específicas que auxiliem na criação de vinhetas ou de inserções gráficas.

2. Objetivo Geral

Permitir que ao final do curso o aluno possa criar e executar projetos de motion graphics através do software After Effects. Capacitar as alunas e alunos a analisar, refletir e produzir animações gráficas para obras audiovisuais, utilizando princípios de animação e técnicas narrativas.

3. Conteúdo e Habilidades

Semana	Conteúdo/Atividade	Habilidades a serem Alcançadas
1	Introdução ao Curso	Introdução ao Curso. Diálogo entre grupos para decisões de projetos amplos e complexos.
2	Princípios de Animação e técnicas de animação aplicadas ao motion	Reconhecer os princípios de animação e as técnicas de motion em vídeos e animações.
3	História do Motion	Visão ampla da história e desenvolvimento das animações gráficas dentro do audiovisual e os novos mercados. Início de referencial e começo de análises de como um motion foi desenvolvido.
4	Interface do Software e Bouncing Ball	Compreender o conceito de software hierárquico e como trabalhar com camadas e composições. Conceitos de como iniciar um projeto de Motion.
5	Decisões do Curta em Motion	Tomar decisões, deliberar, ouvir os colegas, argumentar e escolher com pensamento amplo.
6	Tipos de Keyframe	Compreensão de física de movimento e controle através das curvas de animação de velocidade e

Curso Superior de Tecnologia em Design de Animação
Modalidade Presencial
Disciplina: Motion Graphics
Professor(a) Jonas Serra

Semestre/Ano: 2/2022 | Fase: 4 | Turma: TAL01A | Turno: Matutino | Carga Horária: 80h/a

		valor.
7	Decisões do Curta em Motion	Tomar decisões, deliberar, ouvir os colegas, argumentar e escolher com pensamento amplo.
8	Morphing Shapes	Como mudar formas. Como ocorre as mudanças de formas em animações em Motion. Capacidade de analisar mudanças de formas em seus três aspectos recorrentes no motion.
9	Máscaras e composições	Como recortar e esconder formas. Compreender as máscaras nas formas, por alpha matte e luma matte. Como utilizar os conceitos de máscaras para compor as cenas de animações em motion.
10	Orientação e Produção	Desenvolvimento do curta em motion, apresentação do planejamento do title end e abertura do TCC. Autonomia, argumentação e defesa dos projetos. Tirar dúvidas e planejar o desenvolvimento e produção
11	Text Animation	Animações de texto internas do after effects. Compreender o desenvolvimento das animações de texto, detalhes de tipografia, disposição e peso. Conceitos básicos de gestalt e design no motion.
12	Stroke Animation, Animações de formas e Texture Animation	Como utilizar animações secundárias com as formas básicas e como controlar animações de linhas e shapes.
13	Effects	Alguns efeitos internos e pensarmos possibilidades para um mesmo efeito. Produção de animações de maneiras distintas com um mesmo efeito.
14	Composição e Câmera 2.5D	Compor uma cena, um comercial de 15 segundos
15	Rigging Interno do After Effects	O que é rigging e como planejar a estruturação e desenvolvimento de um rigging efetivo para o motion. O rigging com parent & link
16	Rigging DUIS BASSEL 2.0	Como instalar o DUIS BASSEL 2.0. Como riggar utilizando o DUIS, rigging IK e FK e quando

Curso Superior de Tecnologia em Design de Animação
Modalidade Presencial
Disciplina: Motion Graphics
Professor(a) Jonatas Serra

Semestre/Ano: 2/2022 | Fase: 4 | Turma: TAL01A | Turno: Matutino | Carga Horária: 80h/a

		utilizar cada um. Animar com rigging DUIK.
17	Rigging Facial	A mágica da ilusão de ótica para criar uma movimentação 3D no mundo 2D.
18	Orientação e Produção	Desenvolvimento do curta em motion, apresentação do planejamento do title end e abertura do TCC. Autonomia, argumentação e defesa dos projetos. Tirar dúvidas e planejar o desenvolvimento e produção
19	Projeto de Avaliação	Entrega dos projetos de Title End, Abertura do TCC e Curta em Motion
20	Devolutivas	Análise e feedback

4. Metodologias de Ensino

- Aulas teóricas e expositivas;
- Aulas de práticas/produção;
- Acompanhamento e orientação em grupo;
- Metodologias Ativas:
 - ❖ Adaptive Learning;
 - ❖ Blended Learning;
 - ❖ Problem Based Learning;
 - ❖ Crowdsourcing.
- Auxílio na entrega e produção do curta em motion e trabalhos relacionados ao TCC;
- Estudo e análise de animações em Motion;
- Decisões de trabalho em grupo e acompanhamento de um projeto da sala;
- Resolução de dúvidas de produção.

5. Recursos de Apoio

- Projetor de vídeo com alto-falantes;
- Computador para o professor;
- Computadores para os alunos;
- Internet;
- Scripts: Trapcode Particular e Duik;
- Tablet (mesa digitalizadora);
- Softwares: Photoshop, Illustrator, Bridge, After Effects e Adobe Media Encoder.

Curso Superior de Tecnologia em Design de Animação
Modalidade Presencial
Disciplina: Motion Graphics
Professor(a) Jonatas Serra

Semestre/Ano: 2/2022 | Fase: 4 | Turma: TAL01A | Turno: Matutino | Carga Horária: 80h/a

6. Avaliação de cada Etapa/Habilidade

- **Atividade 01:** Produções em Sala, sendo: Comercial de 15 segundos, Animação de Marca, Animações distintas com o mesmo efeito;
- **Atividade 02:** Title End do curta (Créditos Animados)
- **Atividade 03:** Releitura da abertura da Melies para o TCC
- **Atividade 04:** Curta em Motion

- ❖ A avaliação da aprendizagem contemplará as atividades acima, aplicadas ao longo do semestre de acordo com os conteúdos ministrados e determinados pelo(a) professor(a) que, por sua vez, manterá o controle dos parâmetros de aprendizagem através do acompanhamento e das devolutivas. Para efeito de registro acadêmico será aplicada, ao final do semestre, uma única nota de 0 a 10 referente à participação e ao cumprimento do conjunto das atividades propostas.

7. Bibliografia Básica

BLAZER, Liz. **Animated Storytelling: Simple Steps For Creating Animation and Motion Graphics**. Peachpit Press, 2015.

WILLIAMS, Richard. **Manual de animação: Manual de métodos, princípios e formulas para animadores clássicos, de computador, de jogos, de Stop motion e de internet**. Senac São Paulo, 1ª edição, 2016.

MARTIM, Marcel. **Adobe After Effects CC Classroom in a Book (release 2018)**. Adobe Press, 2017.

8. Bibliografia Complementar

COSTA, Flávia Cesarino. **O primeiro cinema**. Rio de Janeiro: Azougue Editorial, 2005.

THOMAS, Frank; JOHNSTON, Ollie. **The Illusion of Life: Disney Animation**. Disney Editions, 1995

FIELD, Syd. **Manual do Roteiro**. Rio de Janeiro: Objetiva, 1995.

RABIGER, Michael. **Direção de Cinema – Técnicas e Estética**. Rio de Janeiro: Campus, 2006.

SOLANA, Gemma; BONEU, Antonio. **Uncredited: Graphic design & opening titles in movies**. Index Books S L, 2008.

Curso Superior de Tecnologia em Design de Animação

Modalidade EaD/On-Live

Disciplina Pintura Digital

Professor(a) Lika Yazawa Maekawa

Semestre/Ano: 2/2022 | Fase: 1 | Turma: TAL07 | Turno: Matutino | Carga Horária: 80h/a

1. Ementa

Aplicação de técnicas de pintura que caracterizam uma boa narrativa e leitura de imagem. Construção de imagens figurativas e reflexão sobre a percepção visual.

2. Objetivo Geral

Ilustrar elementos visuais por meio da observação e desenvolver a informação visual em informação emocional.

3. Conteúdo e Habilidades

Semana	Conteúdo/Atividade	Habilidades a serem Alcançadas
1	Apresentação da turma e introdução ao módulo	Apresentar o conteúdo que será abordado durante o semestre e fazer a apresentação da turma através de um formulário.
2	Características da Luz e Valor tonal Atividade: compreensão das características da luz, analisando cenas de filmes ou séries.	Reconhecer as características que a Luz tem sobre as formas e objetos a nossa volta. Mapear todos os tipos de luz e sombra - o que é claro e o que é escuro e sua aplicação dentro dos valores tonais. Análise de cenas de filmes ou séries e identificação de cada tipo de luz e sombra - direct light, cast shadow, bounce light.
3	Aplicação de Volume e Forma Atividade: reprodução de objetos em valor tonal para o entendimento das técnicas de pintura.	Definir os tipos de técnica para pintura digital (hard e soft edge) e aplicar para dar volume. Analisar a importância dos valores tonais dentro de uma composição e como sua hierarquia direciona o olhar dentro de uma ilustração. Reproduzir objetos com volume e forma utilizando hard e soft edge.
4	Arte linear e pictórica Atividade: aplicar as definições dos tipos de arte e analisar em reproduções básicas	Interpretar o que é a arte linear e a arte pictórica. Analisar pinturas clássicas com tais estilos. Entender a técnica do chiaroscuro. Reproduzir alguma pintura clássica, aplicando a técnica do chiaroscuro (lost edge).

Curso Superior de Tecnologia em Design de Animação

Modalidade EaD/On-Live

Disciplina Pintura Digital

Professor(a) Lika Yazawa Maekawa

Semestre/Ano: 2/2022 | Fase: 1 | Turma: TAL07 | Turno: Matutino | Carga Horária: 80h/a

5	Anatomia da imagem Atividade: definir dentro de uma cena de filme ou série a estrutura da imagem que foi desenvolvida durante a aula	Desenvolver a primeira parte sobre a estrutura da imagem, definindo alguns de seus conceitos para melhor criação e composição. Analisar uma cena de um filme ou animação e indicar as estruturas que são possíveis de se visualizar.
6	Anatomia da imagem Atividade: definir dentro da mesma cena de filme ou série, o restante da estrutura de uma boa composição	Desenvolver a segunda parte sobre a estrutura da imagem, finalizando o entendimento para melhor criação e composição. Analisar uma cena de um filme ou animação e indicar as estruturas que são possíveis de se visualizar.
7	Chaves de composição Atividade: identificar as chaves de composição dentro de cenas de animações, séries, filmes e propagandas	Definir quais são os tipos de composição e analisar em cima de filmes e animações (low-key, midtones, high-key, full range). Selecionar cenas de animações, séries e filmes para identificação de suas chaves de composição.
8	Enquadramento e composição Atividade: análise de cenas de animações e pinturas	Reconhecer os tipos de enquadramento e composição. Desenvolver o entendimento de uma boa composição tanto para cenário quanto para retratos. Analisar cenas de animações e pinturas digitais e criar thumbnails pensando nos tipos de enquadramento, respeitando os valores tonais, sem cores.
9	Lighting script: contando histórias com a luz Atividade: análise de filmes e curtas-metragens, começar a entender como a iluminação é importante.	Definir o que é o 'lighting script' e interpretar sua influência na hora de compor uma imagem. Interpretar como histórias podem ser contadas através do claro e do escuro com a ajuda de filmes e curtas-metragens e criar thumbnails contando histórias através da iluminação.
10	Cor I Atividade: releitura de uma imagem ou cena com cores.	Identificar quais são as cores primárias e secundárias, os tipos de cores monocromáticas, análogas e complementares.

Curso Superior de Tecnologia em Design de Animação

Modalidade EaD/On-Live

Disciplina Pintura Digital

Professor(a) Lika Yazawa Maekawa

Semestre/Ano: 2/2022 | Fase: 1 | Turma: TAL07 | Turno: Matutino | Carga Horária: 80h/a

		Produzir uma releitura de uma cena ou imagem. Treinar o olhar para a visualização dos valores tonais em cores.
11	Cor II Atividade: análise de determinadas cenas com suas cores e significados.	Reconhecer o significado das cores dentro de uma composição e entender o que seria o colorscrip. Interpretar a utilização das cores dentro de uma cena, desde a temperatura da cor até o significado cultural, identificando o colorscrip em produções.
12	Luz com a interação da cor Atividade: aplicação desses tipos de interação entre luz e cor em objetos simples.	Analisar os tipos de fontes de luz e como essa luz interage com as cores a nossa volta - luz do sol, luz de um dia nublado, luz fluorescente, luz luminescente, luz noturna. Produzir pinturas digitais de objetos simples, aplicando a interação entre as diferentes fontes de luz e as cores.
13	Introdução à criação de cenário Atividade: transformação de uma pintura clássica plana em um cenário com perspectiva e aplicação de luz.	Caracterizar a perspectiva e como usar pontos de fuga como auxílio na hora de desenhar o ambiente. Introduzir a ideia de iluminar a cena com uma cor específica. Exercitar o aprendizado sobre perspectiva ao aplicar a tridimensionalidade dentro de uma pintura com estilo plano e compreender como a luz reage nesse espaço tridimensional.
14	Introdução à criação de retratos Atividade: reprodução e/ou releitura de retratos	Exercitar a anatomia do crânio e identificar as zonas de cores do rosto para uma melhor aplicação na pintura digital. Produzir uma pintura digital de um retrato aplicando as zonas de cores do rosto e entendendo como a anatomia do rosto é feita.
15	Cenários Atividade: criação de thumbnails e posteriormente renderizar o cenário em HD.	Aplicar todos os conceitos de enquadramento, composição, movimento, linha de ação, cores e valores tonais em 2 imagens em HD do mesmo cenário com sentimentos opostos. Desenvolver thumbnails diferentes para um único cenário, escolher entre elas e

Curso Superior de Tecnologia em Design de Animação

Modalidade EaD/On-Live

Disciplina Pintura Digital

Professor(a) Lika Yazawa Maekawa

Semestre/Ano: 2/2022 | Fase: 1 | Turma: TAL07 | Turno: Matutino | Carga Horária: 80h/a

		produzir o render da composição em dois tipos de atmosferas.
16	Ilustração de personagem Atividade: criação de thumbnails e posteriormente renderizar o retrato em HD.	Aplicar todos os conceitos de enquadramento, composição, linha de ação, zonas de cores do rosto e anatomia facial em 2 imagens em HD do mesmo retrato com sentimentos opostos. Desenvolver thumbnails diferentes para uma única ilustração, escolher entre elas e produzir seu render em dois tipos de atmosferas.
17	Semana de avaliação e produção.	Atendimento individual sobre os trabalhos em desenvolvimento.
18	Semana de substitutiva e feedback.	Atendimento individual sobre os trabalhos já feitos.
19	Semana de exame.	Atendimento individual para exame.

4. Metodologias de Ensino

- Aulas teóricas e expositivas.
- Atividades práticas supervisionadas.
- Metodologias ativas:
 - ❖ Crowdsourcing, os trabalhos são exibidos e todos podem auxiliar com críticas construtivas.
 - ❖ Blended Learning, o aluno precisa trazer exemplos e conceitos aprendidos em vídeos sugeridos pelo professor.
 - ❖ Problem Based Learning: desafios criativos estabelecidos pelo professor.
 - ❖ Learning by Doing (Aprender fazendo), o aluno aplica o conteúdo curricular na produção durante as aulas.
 - ❖ Aprendizagem baseada em projetos faz com que os alunos construam seus saberes de forma colaborativa, por meio da solução de desafios.

5. Recursos de apoio

- Internet
- Ferramentas: Photoshop (ou software correspondente) e mesa digitalizadora.
- Projetor de vídeo com auto-falantes.

Curso Superior de Tecnologia em Design de Animação
Modalidade EaD/On-Live
Disciplina Pintura Digital
Professor(a) Lika Yazawa Maekawa

Semestre/Ano: 2/2022 | Fase: 1 | Turma: TAL07 | Turno: Matutino | Carga Horária: 80h/a

6. Avaliação de cada Etapa/Habilidade

- **Atividade 01:** Entrega de exercícios: Atividade com thumbnails.
 - **Atividade 02:** Entrega de exercícios: Estudo de thumbnails para aplicação na composição final do módulo.
 - **Atividade 03:** Entrega de exercício: Identificar os tipos de composição e reproduzi-los em thumbnails com formas.
 - **Atividade 04:** Entrega de exercícios: Desenvolver duas atmosferas diferentes para um mesmo cenário em alta qualidade contando uma história.
- ❖ A avaliação da aprendizagem contemplará as atividades acima, aplicadas ao longo do semestre de acordo com os conteúdos ministrados e determinados pelo(a) professor(a) que, por sua vez, manterá o controle dos parâmetros de aprendizagem através do acompanhamento e das devolutivas. Para efeito de registro acadêmico será aplicada, ao final do semestre, uma única nota de 0 a 10 referente à participação e ao cumprimento do conjunto das atividades propostas.

7. Bibliografia básica

GURNEY, James. **Color and Lighting: a guide for the realist painter**. Andrews McMeel, Publishing, 2010.

BACHER, Hans. P. **Dream worlds: production design for animation**. New York: Focal Press, 2013.

TONGE, Gary. **Bold visions: the digital painting bible - for fantasy and science-fiction artists**. Cincinnati: David & Charles Book, 2010.

8. Bibliografia complementar

BRANCKOPFT, Tom; KEANE, Glean. **Creating Characters with Personality: For Film, TV, Animation, Video Gamers and Graphic Novels**. New York: Watson-Guption, 2006.

HAMPTON, Michael. **Figure Drawing: Design and Invention**. 2010

BACHER, Hans. **VISION: Color and Composition for Film**. Talisman Publishing, 2018.

LOOMIS, Andrew. **Figure Drawing for All It's Worth**. Titan Books; Londres, 2011.

MATTESI, Michael D. **Force: dynamic life drawing for animators**. New York: 2006.

Curso Superior de Tecnologia em Design de Animação
Modalidade EaD/On-Live
Disciplina Pré-Produção de TCC
Professor(a) Jo Vy Chou (Zoê)

Semestre/Ano: 2/2022 | Fase: 3 | Turma: TAL03 | Turno: Matutino | Carga Horária: 80h/a

1. Ementa

Estudo e execução das etapas de pré-produção de uma peça audiovisual, em grupo, a partir dos projetos previamente elaborados.

2. Objetivo Geral

Capacitar os alunos e as alunas a organizar a produção de uma peça audiovisual, compreendendo e executando todas as etapas de sua pré-produção.

3. Conteúdo e Habilidades

Semana	Conteúdo/Atividade	Habilidades a serem Alcançadas
1	Apresentação Cronograma Roteiro	Conhecer a importância de cada etapa da pré-produção, da organização do tempo não apenas na matéria, mas incluindo no dia a dia. Entender a importância de ter uma narrativa interessante, mas que caiba dentro do tempo da atividade. Saber que o importante é ter algo menor, com uma boa história e com uma qualidade boa em que possa produzir.
2	Referências Direção de Arte Conceito do personagem Conceito do Cenário	Buscar referências válidas, que tenham uma proximidade no aspecto desejado. Expandir e ter uma ideia mais clara do aspecto visual que pode ser alcançado.
3	Storyboard	Trabalhar as sequências de câmeras, enquadramento, tempo, posicionamento do personagem e ritmo em formato de quadros estáticos. Visualizar melhor o entendimento da história.
4	Palheta de cor Color Script	Pesquisar as cores que irão valorizar melhor o visual da história. Aplicar nos conceitos criados. Escolher bem a temperatura da iluminação que será aplicada no visual da história, para ajudar a reforçar a emoção em que se quer passar.
5	Animatic	Usar os quadros do storyboard, aplicar imagens sequenciais visualizar uma animação blocada, identificar o tempo e ritmo da história.
6	Animatic	Melhorar e avaliar o animatic através do

Curso Superior de Tecnologia em Design de Animação

Modalidade EaD/On-Live

Disciplina Pré-Produção de TCC

Professor(a) Jo Vy Chou (Zoê)

Semestre/Ano: 2/2022 | Fase: 3 | Turma: TAL03 | Turno: Matutino | Carga Horária: 80h/a

		acompanhamento do professor.
7	Layout	Aplicar no software 3D, com a blocagem do cenário e do personagem, todo o estudo que foi feito no animatic, para o visual tridimensional.
8	Layout Modelagem personagem Modelagem cenário	Melhorar e avaliar o layout, através do acompanhamento do professor. Blocar o personagem no modelo 3D. Acertar as proporções de acordo com o conceito do desenho. Blocar inicial do cenário no 3D. Entender a distribuição e as proporções da cena de acordo como o conceito do desenho do cenário.
9	Layout Modelagem personagem Modelagem cenário	Melhorar e avaliar o layout, através do acompanhamento do professor. Avaliar e melhorar o modelo do personagem pelos comentários recebidos pelo professor. Avaliar e melhorar o modelo do cenário pelos comentários recebidos pelo professor
10	Apresentação	Receber e avaliar o retorno dos professores convidados. Identificar os acertos. Aperfeiçoar direção de arte e a história.
11	Retopologia Personagem	Aprender a reconstruir a malha do personagem. Deixar funcional para animação.
12	Abertura de Malha - UV - Personagem Abertura de Malha - UV - Cenário	Identificar a forma de abrir a malha tanto do personagem quanto do cenário para aplicação de textura.
13	Rig	Aplicar a melhor forma de criar um esqueleto e controladores, para trazer movimento para o personagem ou qualquer outro objeto que precise ter movimento.
14	Rig	Melhorar e avaliar a evolução do trabalho, através do acompanhamento do professor.
15	Rig	Melhorar e avaliar a evolução do trabalho, através do acompanhamento do professor.
16	Rig Teste de Render	Melhorar e avaliar a evolução do trabalho, através do acompanhamento do professor. Aplicar a direção de arte. Trabalhada as referências na cena escolhida da história. Aproximar e entender o máximo possível o visual escolhido.

Curso Superior de Tecnologia em Design de Animação
Modalidade EaD/On-Live
Disciplina Pré-Produção de TCC
Professor(a) Jo Vy Chou (Zoê)

Semestre/Ano: 2/2022 | Fase: 3 | Turma: TAL03 | Turno: Matutino | Carga Horária: 80h/a

17	Rig Teste de Render	Melhorar e avaliar a evolução do trabalho, através do acompanhamento do professor.
18	Rig Teste de Render	Melhorar e avaliar a evolução do trabalho, através do acompanhamento do professor.
19	Rig Teste de Render	Melhorar e avaliar a evolução do trabalho, através do acompanhamento do professor.
20	Apresentação final - Avaliação	Receber o retorno final dos professores convidados para identificar melhor os acertos e o que pode ainda ser melhorado tanto na direção de arte, quanto na história.

4. Metodologias de Ensino

- Aulas expositivas;
- Atividades práticas supervisionadas;
- Metodologias Ativas:
 - ❖ Crowdsourcing (análise e debate coletivos)
 - ❖ Problem Based Learning (desafios criativos estabelecidos pelo professor)
 - ❖ Design Thinking (criação de soluções distintas para problemas similares)
- Atividades Interdisciplinares.
- Orientação e debate de trabalhos produzidos.

5. Recursos de Apoio

- Computador para o professor;
- Computadores para os alunos;
- Câmera de gravação de vídeo;
- Softwares: Adobe Photoshop, Adobe Premiere, Adobe After Effects, Autodesk Maya, V-Ray, ZBrush, Substance;
- Artigos de papelaria: lápis, papel e borracha.

6. Avaliação de cada Etapa/Habilidade

- **Atividade 01:** Pré-produção I (Storyboard; Referências Visuais; Direção de Arte; Animatic; Layout; Modelagem Cenário [finalizado]; Modelagem Personagem [finalizado]; vídeo do making off da primeira etapa de pré-produção);

Curso Superior de Tecnologia em Design de Animação
Modalidade EaD/On-Live
Disciplina Pré-Produção de TCC
Professor(a) Jo Vy Chou (Zoê)

Semestre/Ano: 2/2022 | Fase: 3 | Turma: TAL03 | Turno: Matutino | Carga Horária: 80h/a

- **Atividade 02:** Pré-produção II (Retopologia; UV aberta; Rigg; Luz; Textura; vídeo do making off final de pré-produção).
- ❖ A avaliação da aprendizagem contemplará as atividades acima, aplicadas ao longo do semestre de acordo com os conteúdos ministrados e determinados pelo(a) professor(a) que, por sua vez, manterá o controle dos parâmetros de aprendizagem através do acompanhamento e das devolutivas. Para efeito de registro acadêmico será aplicada, ao final do semestre, uma única nota de 0 a 10 referente à participação e ao cumprimento do conjunto das atividades propostas.

7. Bibliografia Básica

MOLETTA, Alex. **A Criação de Curta-Metragem em Vídeo Digital**. Uma Proposta para Produções de Baixo Custo. São Paulo: Summus, 2009.

COMPARATO, Doc. **Da Criação do Roteiro Teoria e Prática**. Summus Editorial, 2018.

MASCELLI, Joseph V. **Os Cinco CS da Cinematografia**. Técnicas de Filmagem; São Paulo: Summus, 2010.

8. Bibliografia Complementar

INÁCIO, Bárbara Maia. **Luz, camera, animação. O universo dos desenhos animados e os estúdios Maurício de Souza**. Pocco Littera. 2020

CATMULL, Ed. **Criatividade S.A. Superando as forças invisíveis que ficam no caminho da verdadeira inspiração**. Rocco Digital. 2014

RABIGER, Mivhael. **Direção de Cinema. Técnicas E Estética**. Rio de Janeiro: Elsevier 2006.

BAYÃO, Luiz Gustavo. **Escrevendo Curtas**. Rio de Janeiro: LGB Comunicação, 2002.

MARCHETI, Ana Flávia. **Trajetória do cinema de animação**. Brasil: Che Marcheti, 2017.

HAMBURGER, Vera. **Arte em cena. A Direção de Arte do Cinema Brasileiro**. São Paulo: SENAC; Artes e Cultura edition, 2014.

Curso Superior de Tecnologia em Design de Animação

Modalidade: Presencial

Disciplina: Produção de TCC

Professor(a): Daniel Inhauser

Semestre/Ano: 2/2022 | Fase: 4 | Turma: TAL01A | Turno: Matutino | Carga Horária: 80h/a

1. Ementa

Estudo e execução das etapas relacionadas a produção de uma peça audiovisual, em grupo ou individual, a partir de projeto previamente elaborado.

2. Objetivo Geral

Dar continuidade à base conceitual pré-definida para produção de uma obra audiovisual, compreendendo e executando todas as etapas de produção.

3. Conteúdo e Habilidades

Semana	Conteúdo/Atividade	Habilidades a serem Alcançadas
1	Introdução e Cronograma (Teoria e Prática)	<i>Planejar, organizar e produzir as etapas necessárias para um bom desenvolvimento de projeto segundo orientação passada em aula;</i>
2	<i>Modelagem, Rigg, Layout, Luz, Textura, Render e Som (Prática)</i>	<i>Planejar, organizar e produzir as etapas necessárias para um bom desenvolvimento de projeto segundo orientação passada em aula;</i>
3	<i>Modelagem, Rigg, Layout, Luz, Textura, Render e Som (Prática)</i>	<i>Planejar, organizar e produzir as etapas necessárias para um bom desenvolvimento de projeto segundo orientação passada em aula;</i>
4	<i>Modelagem, Rigg, Layout, Luz, Textura, Render e Som (Prática)</i>	<i>Planejar, organizar e produzir as etapas necessárias para um bom desenvolvimento de projeto segundo orientação passada em aula;</i>
5	<i>Avaliação 01</i>	<i>Apresentação voltada para pendências do semestre anterior e novas produções;</i>
6	<i>Animação, Luz, Textura e Render (Prática)</i>	<i>Planejar, organizar e produzir as etapas necessárias para um bom desenvolvimento de projeto segundo orientação passada em aula;</i>
7	<i>Animação, Luz, Textura e Render (Prática)</i>	<i>Planejar, organizar e produzir as etapas necessárias para um bom desenvolvimento de</i>

Curso Superior de Tecnologia em Design de Animação

Modalidade: Presencial

Disciplina: Produção de TCC

Professor(a): Daniel Inhauser

Semestre/Ano: 2/2022 | Fase: 4 | Turma: TAL01A | Turno: Matutino | Carga Horária: 80h/a

		<i>projeto segundo orientação passada em aula;</i>
8	<i>Animação, Luz, Textura e Render (Prática)</i>	<i>Planejar, organizar e produzir as etapas necessárias para um bom desenvolvimento de projeto segundo orientação passada em aula;</i>
9	<i>Animação, Luz, Textura e Render (Prática)</i>	<i>Planejar, organizar e produzir as etapas necessárias para um bom desenvolvimento de projeto segundo orientação passada em aula;</i>
10	<i>Avaliação 02</i>	<i>Apresentação voltada para lookdev e animação;</i>
11	<i>Animação, Luz, Textura e Render (Prática)</i>	<i>Planejar, organizar e produzir as etapas necessárias para um bom desenvolvimento de projeto segundo orientação passada em aula;</i>
12	<i>Animação, Luz, Textura e Render (Prática)</i>	<i>Planejar, organizar e produzir as etapas necessárias para um bom desenvolvimento de projeto segundo orientação passada em aula;</i>
13	<i>Animação, Luz, Textura e Render (Prática)</i>	<i>Planejar, organizar e produzir as etapas necessárias para um bom desenvolvimento de projeto segundo orientação passada em aula;</i>
14	<i>Animação, Luz, Textura e Render (Prática)</i>	<i>Planejar, organizar e produzir as etapas necessárias para um bom desenvolvimento de projeto segundo orientação passada em aula;</i>
15	<i>Animação, Luz, Textura e Render (Prática)</i>	<i>Planejar, organizar e produzir as etapas necessárias para um bom desenvolvimento de projeto segundo orientação passada em aula;</i>
16	<i>Finalização da produção, Layout, Montagem, Comp e Som (Prática)</i>	<i>Planejar, organizar e produzir as etapas necessárias para um bom desenvolvimento de projeto segundo orientação passada em aula;</i>
17	<i>Finalização da produção, Layout, Montagem, Comp e Som (Prática)</i>	<i>Planejar, organizar e produzir as etapas necessárias para um bom desenvolvimento de</i>

Curso Superior de Tecnologia em Design de Animação

Modalidade: Presencial

Disciplina: Produção de TCC

Professor(a): Daniel Inhauser

Semestre/Ano: 2/2022 | Fase: 4 | Turma: TAL01A | Turno: Matutino | Carga Horária: 80h/a

		<i>projeto segundo orientação passada em aula;</i>
18	<i>Avaliação 03</i>	<i>Apresentação do curta finalizado;</i>
19	<i>SUBSTITUTIVA</i>	<i>Período de substitutiva para quem perdeu alguma das avaliações, mediante a comprovação;</i>
20	<i>Exame</i>	<i>Período de exame para quem perdeu alguma das avaliações, mediante a comprovação.</i>

4. Metodologias de Ensino

- Atividades práticas supervisionadas;
- Estudo e análise de referências visuais;
- Metodologias Ativas:
 - ❖ Blended Learning
 - ❖ Adaptive Learning
 - ❖ Crowdsourcing
 - ❖ Problem Based Learning

5. Recursos de Apoio

- Computador para o professor;
- Computadores para os alunos;
- Todos os softwares e ferramentas utilizadas ao longo do curso: Adobe Photoshop, Adobe Premiere, Adobe After Effects, Adobe Addition, Autodesk Maya, Toonboon, Houdini, VRay, ZBrush, Substance Designer, Substance Painter;
- Televisor;
- Internet.

6. Avaliação de cada Etapa/Habilidade

- **Atividade 01:** Apresentação 01 (modelagem de personagem e cenário, rigg, layout atualizado com personagem e cenários finalizados, 1/3 do projeto iluminado, 2 enquadramentos com desenvolvimento visual finalizados, 2 enquadramentos em etapa de

Curso Superior de Tecnologia em Design de Animação

Modalidade: Presencial

Disciplina: Produção de TCC

Professor(a): Daniel Inhauser

Semestre/Ano: 2/2022 | Fase: 4 | Turma: TAL01A | Turno: Matutino | Carga Horária: 80h/a

blocking/animação e evolução sonorização;

- **Atividade 02:** Apresentação 02 (100% blocagem animação, 2 cenas com animação finalizadas, layout atualizado, 2 novos enquadramentos com desenvolvimento visual finalizados);
- **Atividade 03:** Apresentação 03 (animação refinada, desenvolvimento visual completo, composição e pós-produção, montagem e sonorização finalizados e créditos, vinhetas e copyrights;

- ❖ A avaliação da aprendizagem contemplará as atividades acima, aplicadas ao longo do semestre de acordo com os conteúdos ministrados e determinados pelo(a) professor(a) que, por sua vez, manterá o controle dos parâmetros de aprendizagem através do acompanhamento e das devolutivas. Para efeito de registro acadêmico será aplicada, ao final do semestre, uma única nota de 0 a 10 referente à participação e ao cumprimento do conjunto das atividades propostas.

7. Bibliografia Básica

ARANTES, Priscila. Arte e Mídia: perspectivas da estética digital. 2.ed. São Paulo: SENAC, 2012.
EINSENSTEIN, Sergei. O Sentido do Filme. Rio de Janeiro: Zahar, 2002.
MASCELLI, Joseph V. Os Cinco CS da Cinematografia: técnicas de filmagem. São Paulo: Summus, 2010.

8. Bibliografia Complementar

CANTOR, Jeremy; VALENCIA, Pepe. Inspired: 3d short film production. Boston: Thomson, 2004.
PICHON-RIVIÈRE, Enrique. O processo de criação. São Paulo: Martins Fontes, 1999.
PASSOS, Marie Helene Paret. Processo e Criação Interartes: cinema, teatro e edições eletrônicas. Belo Horizonte: Belo Horizonte, 2014.

RABIGER, Michael. Direção de Cinema – Técnicas e Estética. Rio de Janeiro: Campus, 2006.

FIELD, Syd. Manual do Roteiro. Rio de Janeiro: Objetiva, 1995.

Curso Superior de Tecnologia em Design de Animação
Modalidade EAD/On-Live
Disciplina Desenvolvimento de Projeto de TCC
Professor(a) Diego Gozze

Semestre/Ano: 2/2022 | Fase: 2 | Turma: TAL05 | Turno: Matutino | Carga Horária: 80h/a

1. Ementa

Elaboração de projeto audiovisual para o trabalho de conclusão de curso. Desenvolvimento e definição da ideia, da justificativa e dos objetivos pretendidos com a obra. Criação, produção e desenvolvimento do roteiro da peça audiovisual. Levantamento das referências estéticas. Elaboração dos conceitos de direção. Produção do storyboard e do animatic.

2. Objetivo Geral

Capacitar os alunos e as alunas a desenvolver um projeto audiovisual completo, da elaboração de uma proposição criativa e suas definições ao seu respectivo plano de produção e execução.

3. Conteúdo e Habilidades

Semana	Conteúdo/Atividade	Habilidades a serem Alcançadas
1	Projeto Audiovisual (teoria)	Compreender o conceito, as características e as funções de um projeto de obra audiovisual.
2	Composição Audiovisual (teoria)	Assimilar o conceito de Composição Audiovisual.
3	Ideia e Proposta de Execução (teoria e prática)	Propor um esboço de ideia audiovisual e sua proposta de execução para o TCC.
4	Perfil de Personagem e Referências (teoria e prática)	Desenvolver o Perfil dos Personagens e pesquisar referências para o TCC.
5	Mapeamento e Organização das Ideias (teoria e prática)	Mapear e organizar a ideia através da definição e produção do Tema, da Premissa, da Storyline, da Sinopse e do Argumento do TCC.
6	Roteiro Literário (teoria e prática)	Escrever o Roteiro Literário do TCC.
7	Análise Fílmica (teoria e prática)	Identificar e analisar os aspectos audiovisuais e suas ferramentas a partir do visionamento e debate de filmes selecionados.
8	Roteiro Técnico (teoria e prática)	Desenvolver o Roteiro Técnico do TCC.
9	Proposta de Direção (teoria e prática)	Criar a Proposta de Direção do TCC
10	Planilha de Decupagem (teoria e prática)	Produzir a Decupagem do TCC.

Curso Superior de Tecnologia em Design de Animação
Modalidade EAD/On-Live
Disciplina Desenvolvimento de Projeto de TCC
Professor(a) Diego Gozze

Semestre/Ano: 2/2022 | Fase: 2 | Turma: TAL05 | Turno: Matutino | Carga Horária: 80h/a

11	Plantas Baixas de Câmera (teoria e prática)	Produzir as Plantas Baixas de Câmera do TCC.
12	Storyboard (teoria e prática)	Desenvolver o Storyboard do TCC
13	Storyboard (prática)	Desenvolver o Storyboard do TCC
14	Animatic (teoria e prática)	Produzir o Animatic do TCC
15	Animatic (prática)	Produzir o Animatic do TCC
16	Apresentação, Justificativa e Objetivos (teoria e prática)	Elaborar a Apresentação, a Justificativa e os Objetivos do TCC.
17	Identidade Visual (teoria e prática)	Desenvolver a Identidade Visual do TCC.
18	Entrega e Apresentação	Entregar e apresentar o Projeto do TCC.
19	Revisão	Revisar o projeto com base nos comentários da apresentação.
20	Atendimento	<i>Vistas de avaliações e solicitações de revisão.</i>

4. Metodologias de Ensino

- Aulas teóricas expositivas;
- Atividades práticas supervisionadas;
- Metodologias Ativas:
 - ❖ Crowdsourcing (análise e debate coletivos)
 - ❖ Problem Based Learning (desafios criativos estabelecidos pelo professor)
 - ❖ Design Thinking (criação de soluções distintas para problemas similares)
- Atividades Interdisciplinares;
- Orientação e debate dos trabalhos produzidos.

5. Recursos de Apoio

- Projetor de vídeo com alto-falantes;
- Computador para o professor;
- Computadores para os alunos;
- Softwares: Celtx, Microsoft PowerPoint, Microsoft Word, Microsoft Excel, Windows Media Classic, Windows Media Player, QuickTime, Adobe Premiere, Adobe Media Encoder.

6. Avaliação de cada Etapa/Habilidade

Curso Superior de Tecnologia em Design de Animação
Modalidade EAD/On-Live
Disciplina Desenvolvimento de Projeto de TCC
Professor(a) Diego Gozze

Semestre/Ano: 2/2022 | Fase: 2 | Turma: TAL05 | Turno: Matutino | Carga Horária: 80h/a

- **Atividade 01:** Ideia e Proposta de Execução;
- **Atividade 02:** Perfil de Personagem e Referências Visuais;
- **Atividade 03:** Tema, Premissa, Storyline, Sinopse e Argumento;
- **Atividade 04:** Roteiro Literário;
- **Atividade 05:** Proposta de Direção;
- **Atividade 06:** Roteiro Técnico;
- **Atividade 07:** Planilha de Decupagem;
- **Atividade 08:** Plantas Baixas de Câmera;
- **Atividade 09:** Storyboard;
- **Atividade 10:** Animatic;
- **Atividade 11:** Apresentação, Justificativa e Objetivos;

- ❖ A avaliação da aprendizagem contemplará as atividades acima, aplicadas ao longo do semestre de acordo com os conteúdos ministrados e determinados pelo(a) professor(a) que, por sua vez, manterá o controle dos parâmetros de aprendizagem através do acompanhamento e das devolutivas. Para efeito de registro acadêmico será aplicada, ao final do semestre, uma única nota de 0 a 10 referente à participação e ao cumprimento do conjunto das atividades propostas.

7. Bibliografia Básica

BARBOSA JÚNIOR, Alberto Lucena. **Arte da animação: técnica e estética através da história**. São Paulo: Senac, 2011.

COMPARATO, Doc. **Da Criação ao Roteiro**. São Paulo: Summus, 2009.

MACHADO, Arlindo. **Pré-cinemas & Pós-cinemas**. Campinas: Papirus, 2011.

8. Bibliografia Complementar

FIELD, Syd. **Manual do Roteiro**. Rio de Janeiro: Objetiva, 1995.

MARTIM, Marcel. **A Linguagem Cinematográfica**. São Paulo: Brasiliense, 2009.

PARENT-ALTIER, Dominique. **O Argumento Cinematográfico**. Lisboa: Texto & Grafia, 2009.

STAM, Robert. **Introdução à Teoria do Cinema**. Campinas: Papirus, 2003.

RABIGER, Michael. **Direção de Cinema – Técnicas e Estética**. Rio de Janeiro: Campus, 2006.

Curso Superior de Tecnologia em Design de Animação
Modalidade Presencial
Disciplina Simulação e Dinâmica
Professor(a) Daniel Masuda Cortonesi

Semestre/Ano: 2/2022 | Fase 4 | Turma: TAL01A | Turno: Matutino | Carga Horária: 80h/a

1. Ementa

Aplicação das técnicas utilizadas para produzir efeitos físicos de Simulação e Dinâmica. Vivência das etapas de produção de efeitos como: simulação de tecido, fogo, explosão, líquido etc.

2. Objetivo Geral

Fornecer aos alunos os principais conceitos, técnicas e ferramentas para realizar simulações 3D utilizadas na produção do mercado audiovisual.

3. Conteúdo e Habilidades

Semana	Conteúdo/Atividade	Habilidades a serem Alcançadas
1	<i>Introdução ao curso</i> Módulo 1 : <i>Maya –nCloth</i> (teoria e prática)	<i>Apresentando o curso e o introdução ao módulo ncloth</i>
2	Módulo 1 : <i>Maya –nCloth</i> (prática)	<i>Aprender a aplicando cloth em personagem</i>
3	Módulo 2: <i>Maya - N Particles</i> (prática)	<i>Aprendendo a fazer efeitos, Instancias e areia.</i>
4	Módulo 2: <i>Maya - N Particles</i> (prática)	<i>Aprendendo a fazer efeitos, Instancias e areia.</i>
5	Módulo : <i>Maya – introdução a MASH</i> (prática)	<i>Criando objetos e animações procedurais</i>
6	Módulo 3: <i>Maya – introdução a MASH</i> (prática)	<i>Criando cabelos usando Paint Effects</i>
7	Módulo 4; <i>Maya – nhair</i> (prática)	<i>Criando objetos e animações procedurais</i>
8	Módulo 4; <i>Maya – nhair</i> (prática)	<i>Criando cabelos usando curvas</i>
9	Desenvolvimento de atividade	Aplicação dos módulos em um projeto

Curso Superior de Tecnologia em Design de Animação

Modalidade Presencial

Disciplina Simulação e Dinâmica

Professor(a) Daniel Masuda Cortonesi

Semestre/Ano: 2/2022 | Fase 4 | Turma: TAL01A | Turno: Matutino | Carga Horária: 80h/a

10	Devolutiva	Análise das atividades
11	Módulo4 - <i>introdução a Xgen (prática)</i>	<i>Criando gramas e instâncias</i> <i>Usando Guides para personagem</i>
12	Módulo4 – <i>Xgen - groomable splines (prática)</i>	Fazendo pelos, sobramcelhas e cílios
13	Módulo4 – <i>Xgen - Interactive Grooming (prática)</i>	Outra opção de como fazer cabelo, e trabalhando com arquivos Alembic.
14	Módulo 5 – Rigid Body <i>(prática)</i>	Aprendendo a fazer cálculos de colisão e quebra
15	Módulo 6 - Fluido <i>(prática)</i>	Aprendendo a fazer fogo e fumaça
16	Módulo 7 – Fluido Phoenix FD <i>(prática)</i>	Aprendendo a fazer fogo e fumaça e explosão
17	Módulo 7 – Fluido Phoenix FD <i>(prática)</i>	Continuação de fogo e fumaça e explosão Aprendendo a fazer Líquido
18	Módulo 7 – Fluido Phoenix FD <i>(prática)</i>	Continuação de de líquido
19	Desenvolvimento de atividade	Aplicação dos módulos em um projeto
20	Devolutiva	Análise das atividades

4. Metodologias de Ensino

- Aulas práticas;
- Atividades práticas supervisionadas;
- Metodologias Ativas:
 - ❖ Blended Learning;
 - ❖ Adaptive Learning;
- Orientação e debate de trabalhos produzidos.

5. Recursos de Apoio

- Projetor de vídeo com alto-falantes;
- Computador para o professor;

Curso Superior de Tecnologia em Design de Animação
Modalidade Presencial
Disciplina Simulação e Dinâmica
Professor(a) Daniel Masuda Cortonesi

Semestre/Ano: 2/2022 | Fase 4 | Turma: TAL01A | Turno: Matutino | Carga Horária: 80h/a

- Computadores para os alunos;
- Softwares: Autodesk Maya e Adobe After Effects.

6. Avaliação de cada Etapa/Habilidade

- **Múltiplas Atividades:** serão executados diversos exercícios baseados nas atividades do conteúdo programático;
 - ❖ A avaliação da aprendizagem contemplará as atividades acima, aplicadas ao longo do semestre de acordo com os conteúdos ministrados e determinados pelo(a) professor(a) que, por sua vez, manterá o controle dos parâmetros de aprendizagem através do acompanhamento e das devolutivas. Para efeito de registro acadêmico será aplicada, ao final do semestre, uma única nota de 0 a 10 referente à participação e ao cumprimento do conjunto das atividades propostas.

7. Bibliografia Básica

CHONG, Andrew. **Animação Digital**. Porto Alegre: Bookman, 2011.
JÚNIO, Alberto Lucena. **Arte da animação: técnica e estética através da história**. 3 ed. São Paulo: Senac, 2011.
SILVER, Pete; MCLEAN, Will; EVANS, Peter. **Sistemas estruturais**. São Paulo: Blucher, 2013.

8. Bibliografia Complementar

ALLEN, Damien; CONNOR, Brian. **Encyclopedia of visual effects**. Berkeley: Peachpit Press, 2007.
BEGLEITER, Marcie. **From word to image: storyboarding and the filmmaking process**. 2 ed. California: Michael Wiese Productions, 2010.
MACIEL, Luiz Carlos. **Inspired: 3d short film production**. Boston: Thomson, 2004.
MARGARIDO, Aluizio Fontana. **Fundamentos de estruturas: um programa para arquitetos e engenheiros que se iniciam no estudo das estruturas**. 6 ed. São Paulo: Zigurate, 2001.
MASCHWITZ, Stu. **The dv rebels's guide: na all-digital approach to making killer action movies on the cheap**. California: Peachpit Press, 2007.



Daniel Masuda Cortonesi

Faculdade Méliès – MÉLIÈS

Avenida Ibirapuera, 2657 – Indianópolis – São Paulo – CEP: 04029-200
Central de Atendimento +55(11) 5573-1095 - www.meliès.com.br