



INSTITUTO FEDERAL
Sul-rio-grandense

PROCESSOS DA ANIMAÇÃO

Rodrigo Nascimento da Silva
Leonardo Betemps Kontz
Jander Luis Fernandes Monks
Rosélia Souza de Oliveira
Margarete Hirdes Antunes

Publicações PROEN
2024







INSTITUTO FEDERAL
Sul-rio-grandense

PROCESSOS DA ANIMAÇÃO

PROJETO PEDAGÓGICO DO CURSO - MOOC

Publicações PROEN
2024



**INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA
SUL-RIO-GRANDENSE (IFSUL)**

Flávio Luis Barbosa Nunes
Reitor

Rodrigo Nascimento da Silva
Pró-reitor de Ensino

Leonardo Betemps Kontz
Diretor de Políticas de Ensino e Inclusão

Jander Luis Fernandes Monks
Chefe de Departamento de Educação a
Distância e Novas Tecnologias

Rosélia Souza de Oliveira
Coordenadora da Coordenadoria de Produção
de Tecnologias Educacionais
Coordenadora Geral da Rede e-Tec Brasil no
âmbito do IFSUL

Daiani Nogueira Luche
Coordenadora de Projetos Especiais

Conteúdo e apresentação
Conteudista
Thiago Heinemann Rodeghiero

Desenvolvimento e suporte AVA
Andressa Oliveira da Silveira
Luís Fernando da Silva Mendes
Coordenadoria de Produção de
Tecnologias Educacionais

Design educacional
João José de Moraes Vetromila
Lisandra Xavier Guterres
Coordenadoria de Produção de
Tecnologia Educacional

Design gráfico e digital
Ariane da Silva Behling
Lucia Elena Korth Sedrez
Coordenadoria de Produção de
Tecnologias Educacionais

Edição de áudio e vídeo
José Pedro Minho Mello
Camila Zurchimitten Barbachã
Eduardo Walerko Moreira
Coordenadoria de Produção de
Tecnologias Educacionais

Revisão linguística
Ana Paula de Araujo Cunha
Equipe multidisciplinar do DETE

Revisão pedagógica
Margarete Hirdes Antunes
Coordenadoria de Produção de
Tecnologias Educacionais

INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA
SUL-RIO-GRANDENSE (IFSUL)

Processos da Animação
Projeto Pedagógico de Curso

Rodrigo Nascimento da Silva
Leonardo Betemps Kontz
Jander Luis Fernandes Monks
Rosélia Souza de Oliveira
Margarete Hirdes Antunes

Publicações PROEN
1ª Edição – Copyright© 2024
Todos os Direitos Reservados

Coordenação da edição
Jander Luis Fernandes Monks
Rosélia Souza de Oliveira
cpte@ifsul.edu.br

Diagramação e Projeto Visual
João José de Moraes Vetromila
Lisandra Xavier Guterres
Matheus Eslabão da Silva
Natália Schein

Catálogo na Fonte
Elaborado por Gislaine da Silva Maciel
Bibliotecária CRB 10/1481

P963	Processos da Animação : Projeto Pedagógico do Curso (PPC) /organizadores : Rodrigo Nascimento da Silva, Leonardo Betemps Kontz, Jander Luís Fernandes Monks, Rosélia Souza de Oliveira, Margarete Hirdes Antunes.— Pelotas, RS : Publicações PROEN/ IFSul, 2024. 43 p. : il. , color. ISBN 978-65-01-19730-2 IFSul - Cursos Online, Livres e Massivos (MOOC) https://www.ifsul.edu.br/publicacoes-pm-2/publicacoes-proen/publicacoes-proen-2 1. Educação a distância - Cursos de Capacitação 2. Animação 3. Cinema 4. Cenários - criação 5. IFSul - Cursos MOOC I. Silva, Rodrigo Nascimento da II. Kontz, Leonardo Betemps III. Monks, Jander Luis Fernandes IV. Oliveira, Rosélia Souza de V. Antunes, Margarete Hirdes CDD 371.35
------	--

Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia Sul-rio-grandense.
Pró-reitoria de Ensino.
Departamento de Educação a Distância e Novas Tecnologias.
Rua Gonçalves Chaves, 3218, Centro.
Pelotas/RS – CEP 96015-560
Tel: (53) 3026-6050
if-proen@ifsul.edu.br
www.ifsul.edu.br

Prefácio

A elaboração deste material adveio da intencionalidade da Pró-reitoria de Ensino e do Departamento de Educação a Distância e Novas Tecnologias do IFSul de apresentar aos leitores(as) o projeto pedagógico de seus Cursos online, livres e massivos (MOOC).

Convidamos você para conhecer um pouco de nossa Instituição entendendo o que é um Curso MOOC, onde ele está hospedado, quem pode acessá-lo e qual o conteúdo do projeto pedagógico do curso apresentado neste material. Boa leitura!

Sumário

01	APRESENTAÇÃO DA INSTITUIÇÃO	9
02	O QUE É UM MOOC?	11
03	O QUE É A PLATAFORMA MUNDI?	11
04	COMO FAZER A MINHA INSCRIÇÃO EM UM CURSO DA MUNDI?	11
05	PÚBLICO-ALVO	15
06	COMO OBTER A CERTIFICAÇÃO?	15
07	SUPOORTE TÉCNICO	15
08	PROCESSOS DA ANIMAÇÃO	15
09	IDENTIFICAÇÃO DO CURSO	17
10	JUSTIFICATIVA	17

11	INFORMAÇÕES DO CURSO	18
12	OBJETIVOS DO CURSO	19
	12.1 OBJETIVO GERAL	19
	12.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS	19
13	ESTRUTURA DO CURSO	19
14	METODOLOGIA DE ENSINO DO CURSO	22
	14.1 METODOLOGIA DE ENSINO PARA PESSOA COM DEFICIÊNCIA	22
	14.2 ORGANIZAÇÃO CURRICULAR	23
	14.2.1 PROGRAMA	24
	14.3 AVALIAÇÃO DO PROCESSO ENSINO-APRENDIZAGEM	26
	14.4 AVALIAÇÃO DO PROJETO PEDAGÓGICO DO CURSO	27
15	ATIVIDADES AVALIATIVAS	28
	REFERÊNCIAS	41

1. APRESENTAÇÃO DA INSTITUIÇÃO

O Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia Sul-rio-grandense (IFSul) é uma instituição pública e gratuita vinculada ao MEC, com sede e foro na cidade de Pelotas, no Rio Grande do Sul. Criado a partir da transformação do CEFET RS, nos termos da Lei n.º 11.892, de 29 de dezembro de 2008, o IFSul possui natureza jurídica de autarquia, detentora de autonomia administrativa, patrimonial, financeira, didático-pedagógica e disciplinar.

O IFSul é uma instituição de educação caracterizada pela verticalização do ensino. Oferece educação profissional e tecnológica em diferentes níveis e modalidades de ensino e articula a educação superior, básica e tecnológica. É pluricurricular e multicampi, tendo como base a conjugação de conhecimentos técnicos e tecnológicos com sua prática pedagógica. O IFSul possui a relevan-

te missão de promover uma educação pública de excelência, por meio da junção indissociável entre ensino, pesquisa e extensão. Agrega pessoas, conhecimentos e tecnologias, visando proporcionar a ampliação do desenvolvimento técnico e tecnológico das regiões de abrangência de seus campi e dos polos de apoio presencial para as ofertas de cursos na modalidade a distância.

O IFSul é formado pela Reitoria, por 12 campi e 2 campi Avançados, a saber: Câmpus Pelotas, Câmpus Pelotas - Visconde da Graça, Câmpus Charqueadas, Câmpus Sapucaia do Sul, Câmpus Passo Fundo, Câmpus Camaquã, Câmpus Venâncio Aires, Câmpus Bagé, Câmpus Santana do Livramento, Câmpus Sapiranga, Câmpus Gravataí, Câmpus Lajeado, Câmpus Avançado Jaguarão e Câmpus Avançado Novo Hamburgo (figura 1).

Figura 1 – Distribuição das unidades do IFSul no RS.

Câmpus do IFSul

- 1 Reitoria | Câmpus Pelotas | Câmpus Pelotas-Visconde da Graça
- 2 Câmpus Bagé
- 3 Câmpus Camaquã
- 4 Câmpus Charqueadas
- 5 Câmpus Gravataí
- 6 Câmpus Campus Avançado Jaguarão
- 7 Câmpus Lajeado
- 8 Câmpus Novo Hamburgo
- 9 Câmpus Passo Fundo
- 10 Câmpus Santana do Livramento
- 11 Câmpus Sapiranga
- 12 Câmpus Sapucaia do Sul
- 13 Câmpus Venâncio Aires



Atuando na modalidade de Educação a Distância (EaD) o IFSul amplia sua área de abrangência dentro do estado do Rio Grande do Sul, ofertando cursos técnicos, superiores e cursos de formação inicial continuada.

A Instituição utiliza, para este fim, além dos seus 14 câmpus, a estrutura de polos municipais (figura 2) devidamente credenciados nos programas da Rede e-Tec Brasil e do Sistema Universidade Aberta do Brasil (UAB/Capes).

Figura 2 – Mapa dos polos municipais de atuação do IFSul para cursos na modalidade a distância.

Mapa dos Polos de atuação do IFSul



Para obter informações dos cursos ofertados pelo IFSul basta acessar os seguintes endereços eletrônicos www.mundi.ifsul.edu.br/cursos/ e <https://intranet.ifsul.edu.br/catalogo/campus>.

2. O QUE É UM MOOC?

MOOC é a sigla para Massive Open Online Courses, que em português significa “cursos online abertos e massivos”. Como o termo indica, esses cursos são disponibilizados na web para um grande número de pessoas e, por isso, são considerados massivos.

3. O QUE É A PLATAFORMA MUNDI?

Mundi é uma plataforma de cursos online do Instituto Federal Sul-rio-grandense (IFSul), que oferece de forma gratuita cursos em formato MOOC.

É uma iniciativa do Departamento de Educação a Distância e Novas Tecnologias (DETE) do IFSul, desenvolvida pela Coordenadoria de Produção de Tecnologias Educacionais (CPTE), visando levar o conhecimen-

to à toda comunidade, de forma totalmente gratuita, com cursos 100% online, permitindo a flexibilidade para estudar onde e quando quiser.

Os cursos disponibilizados na Plataforma Mundi são de autoria de servidores de diversas áreas do IFSul e de outros profissionais, que cederam seus direitos autorais para que as ofertas fossem realizadas de forma gratuita. O acesso ocorre pelo endereço eletrônico <https://mundi.ifsul.edu.br/portal/>.

4. COMO FAZER A MINHA INSCRIÇÃO EM UM CURSO DA MUNDI?

Todos os cursos são de inscrição livre para qualquer pessoa. Para se cadastrar (figura 3), selecione o curso que deseja realizar, leia a descrição e, caso seja de seu interesse, clique no botão “Entrar”.

Figura 3 – Como fazer a inscrição em um curso da Mundi?





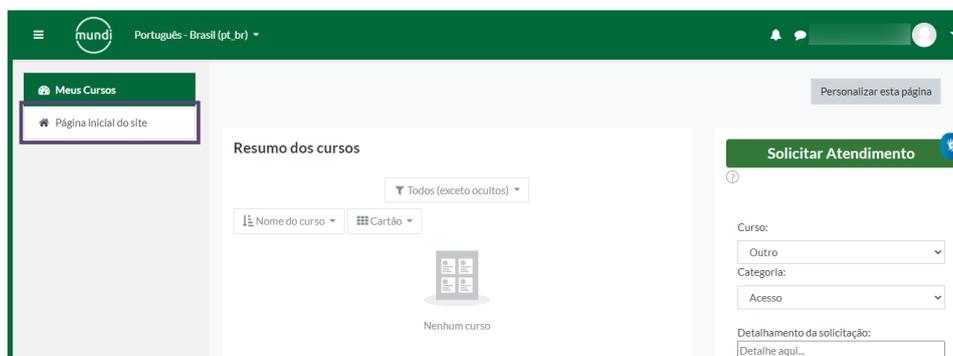
Passo 1: Ao entrar, faça seu cadastro (figura 4). Com ele você poderá fazer login na Plataforma Mundi.

Figura 4 – Faça seu cadastro



No primeiro acesso, a sua lista pessoal de cursos ainda estará vazia, conforme a figura 5. Para dar início à sua inscrição em algum curso, clique na aba “Página inicial do site”, no menu lateral da esquerda, conforme destacado na figura 5:

Figura 5 – Página inicial do site



Passo 2: Após isso, a tela acessada será a demonstrada, conforme a figura 6. Uma

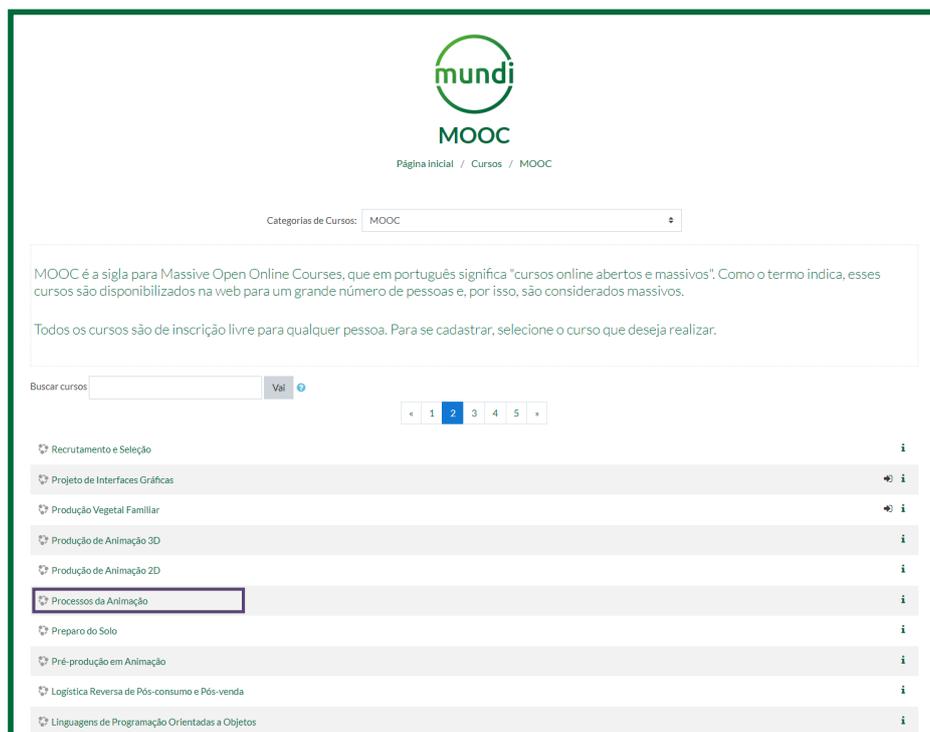
vez nessa página, clique na Categoria de Curso chamada “MOOCs”, conforme destacado:

Figura 6 – Categoria de Curso



Passo 3: Após acessar a listagem dos MOOCs, clique no título do curso de sua escolha, conforme a figura 7:

Figura 7 – Listagem dos MOOCs



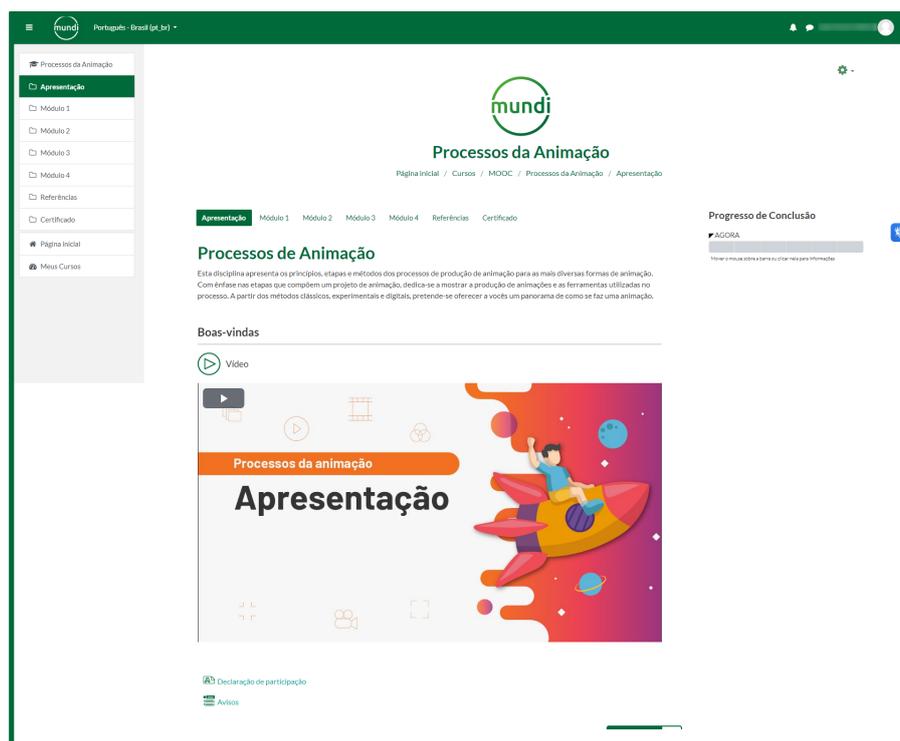
Passo 4: Após, basta clicar no botão “Inscreva-me”, conforme figura 8:

Figura 8 – Autoinscrição do estudante



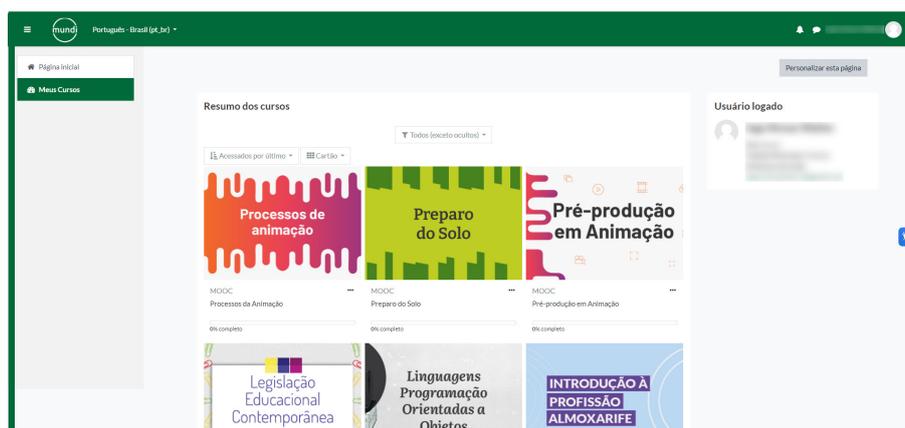
Passo 5: Pronto! Sua inscrição foi realizada com sucesso e a página inicial do curso já estará disponível para acesso, conforme figura 9:

Figura 9 – Página inicial do curso



Passo 6: Ao acessar a página inicial da Plataforma Mundi novamente, seu curso já estará listado na aba “**Meus cursos**”, conforme figura 10:

Figura 10 – Área de cursos do estudante



5. PÚBLICO-ALVO

Não há definição de pré-requisitos para acesso ao curso. Porém, recomenda-se ter, no mínimo, o Ensino Fundamental II (6ª a 9ª série) incompleto.

6. COMO OBTER A CERTIFICAÇÃO?

Todos os cursos possuem certificados. Para isso, você deve atingir, no mínimo, a nota 6 (seis) em todas as atividades exigidas. Cumprido o requisito, a plataforma irá disponibilizar gratuitamente seu certificado. O tempo para conseguir a certificação fica a critério do estudante, não havendo limite nem mínimo, nem máximo de tempo.

7. SUPORTE TÉCNICO

Havendo qualquer dificuldade para acessar o curso ou emitir seu certificado, abra um chamado em <http://cpte.ifsul.edu.br/suporte/>.

Veja os tutoriais para abertura e acompanhamento de chamados por meio do site <https://www.youtube.com/@CPTEIFSUL/videos>.

8. PROCESSOS DA ANIMAÇÃO

Este curso apresenta os princípios, etapas e métodos dos processos de produção de animação para as mais diversas formas de animação. Com ênfase nas etapas que compõem um projeto de animação, dedica-se a mostrar a produção de animações e as ferramentas utilizadas no processo. A partir dos métodos clássicos, experimentais e digitais, pretende-se oferecer a vocês um panorama de como se faz uma animação.

Figura 11 – Boas-vindas

The screenshot shows the 'mundi' MOOC interface for the course 'Processos da Animação'. The page has a green header with the 'mundi' logo and navigation links. A sidebar on the left contains a menu with options like 'Processos da Animação', 'Apresentação', and 'Módulo 1'. The main content area displays the course title 'Processos da Animação' and a video player showing a welcome message from Thiago Heinemann Rodeghiero and Maria Maus da Silva. Below the video are links for 'Declaração de participação' and 'Avisos'.

9. IDENTIFICAÇÃO DO CURSO

DADOS DA INSTITUIÇÃO RESPONSÁVEL PELO CURSO

INSTITUTO FEDERAL SUL-RIO-GRANDENSE - IFSul
CNPJ: 10.729.992/0001-46

Razão Social:
INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E
TECNOLOGIA SUL-RIO-GRANDENSE

Endereço:
IFSul - Reitoria: Rua Gonçalves Chaves, 3218 Centro.

Cidade/UF/CEP: Pelotas/RS – CEP 96015-560

Telefone: (53) 3026-6050

Site da Instituição: www.ifsul.edu.br

DADOS GERAIS DO CURSO

Nome: Processos da Animação

Modalidade de oferta:
a distância, de natureza Massive Open Online Course (MOOC)

Carga Horária: 40 horas

10. JUSTIFICATIVA

O Curso MOOC em Processos da Animação qualificará o/a educando/a no sentido de se inteirar acerca dos princípios, das etapas e dos métodos dos processos de produção das mais diversas formas de animação.

O avanço tecnológico possibilitou essa nova realidade educacional: o ensino mediado pelo computador. A oferta de Educação a Distância, apoiada por Ambientes Virtuais de Aprendizagem (AVAs), tem se expandido, rapidamente, como resposta à crescente necessidade de formação continuada, resultante das transformações dos meios e modos de produção. Nessa perspectiva, e tendo em conta o fato de o IFSul ser uma instituição plural e multicampi, tal modalidade de ensino

torna-se importante estratégia de qualificação dos cidadãos provenientes de diferentes contextos.

Em síntese, o Instituto Federal Sul-rio-grandense, por meio deste curso, provê uma excelente opção para a atualização e a formação de profissionais qualificados, favorecendo a sua inserção no mundo do trabalho e capacitando-os a protagonizar ações empreendedoras e/ou atuar em instituições públicas e privadas.

11. INFORMAÇÕES DO CURSO

Figura 12 – Dados gerais

Curso	Processos da Animação
Disciplina	Processos da Animação
Sigla	PRA
Objetivo geral	Disponibilizar um panorama geral sobre as principais funções da produção de uma animação.
Objetivos específicos	<ul style="list-style-type: none"> • Introduzir os aspectos de pré-produção e produção de animações; • Oferecer repertório sobre os tipos de animação; • Orientar sobre o processo de escrita e leitura de um roteiro; • Entender sobre a importância do sim na animação.
Carga horária (CH) total	40h
Nº Módulos	4
Nº Unidades	6
Nível	<input checked="" type="checkbox"/> Básico <input type="checkbox"/> Intermediário <input type="checkbox"/> Avançado
Pré-requisitos	Não há.

12. OBJETIVOS DO CURSO

12.1 Objetivo Geral

Apresentar os princípios, as etapas e os métodos dos processos de produção de animação.

12.2 Objetivos Específicos

Os objetivos específicos do curso compreendem:

- Introduzir os aspectos de pré-produção e produção de animações;
- Oferecer repertório sobre os tipos de animação;
- Orientar sobre o processo de escrita e leitura de um roteiro;
- Discutir sobre a importância do som na animação.

13. ESTRUTURA DO CURSO

Módulo 1 - Etapas

Unidade 1: As funções técnicas de uma animação de uma apresentação

Unidade 2: Roteiro e personagem

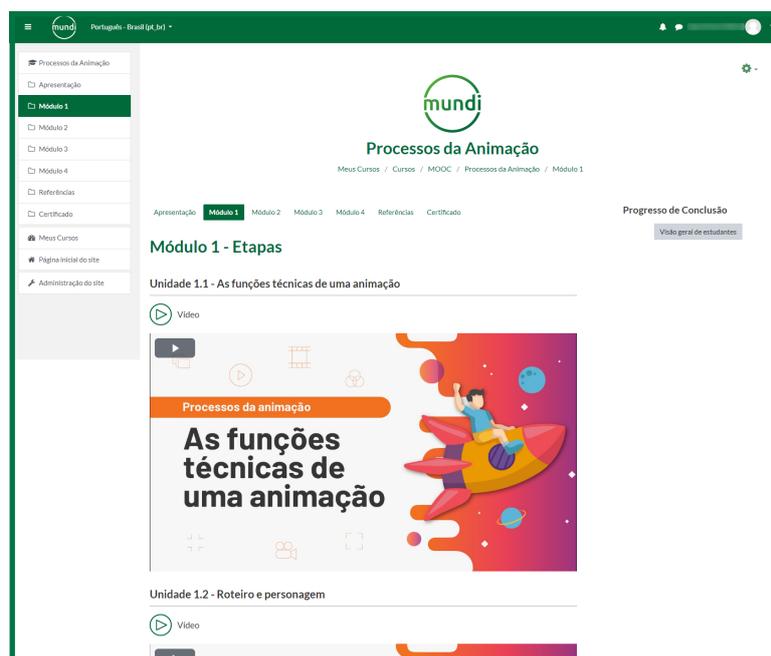
Unidade 3: Storyboard

Unidade 4: Cenário

Unidade 5: Som e Animatic

Contém 5 vídeos, 9 atividades

Figura 13 – Módulo 1



Módulo 2 - Os tipos de animação

Unidade 1: Animação 2d tradicional

Unidade 2: Animação 2d outras técnicas e o mundo digital

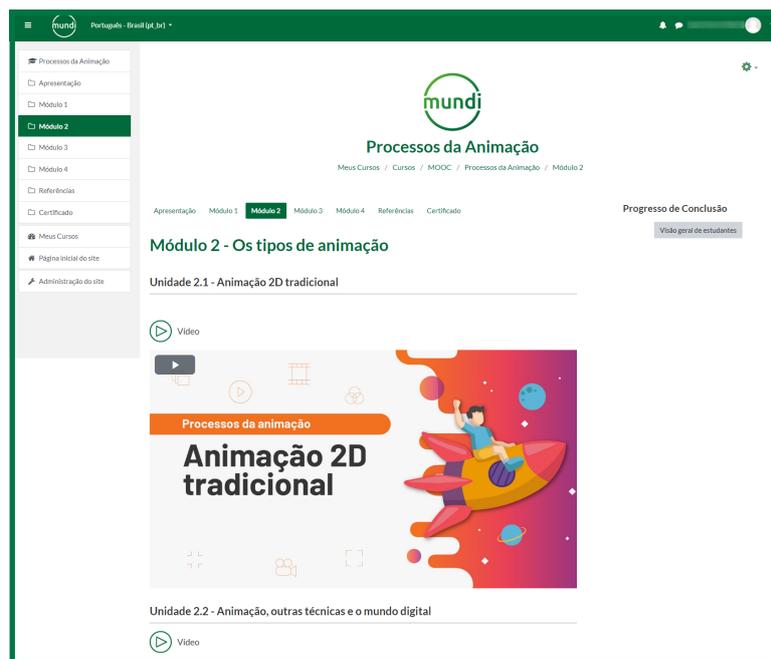
Unidade 3: Animação Stop Motion - Parte 1

Unidade 4: Animação Stop Motion - Parte 2

Unidade 5: Animação 3d

Contém 5 vídeos, 9 atividades

Figura 14 – Módulo 2



Módulo 3 - Roteiro

Unidade 1: O que é um roteiro

Unidade 2: O Personagem

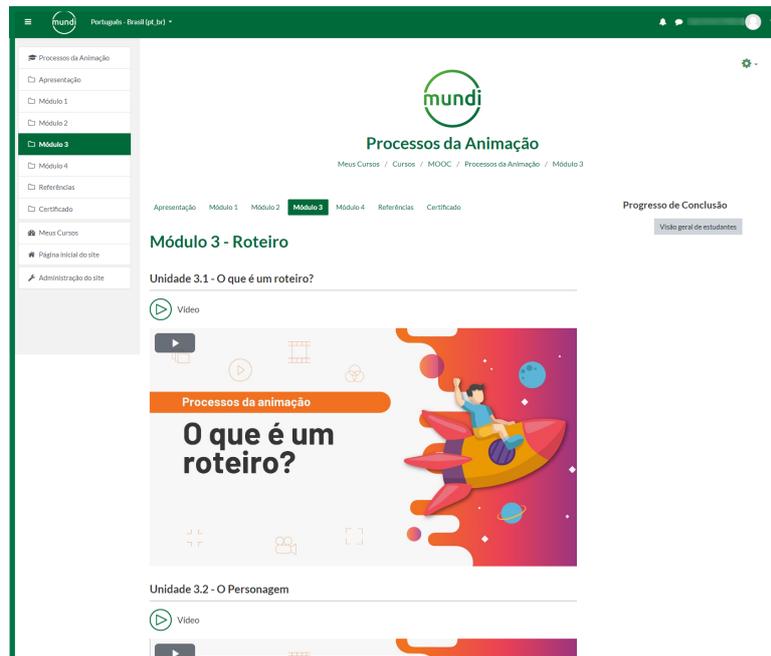
Unidade 3: O Argumento

Unidade 4: O Tempo

Unidade 5: Elementos e Formatação Técnica

Contém 5 vídeos, 9 atividades

Figura 15 – Módulo 3



Módulo 4 - O som na animação

Unidade 1: O conceito de som

Unidade 2: Diegese sonora

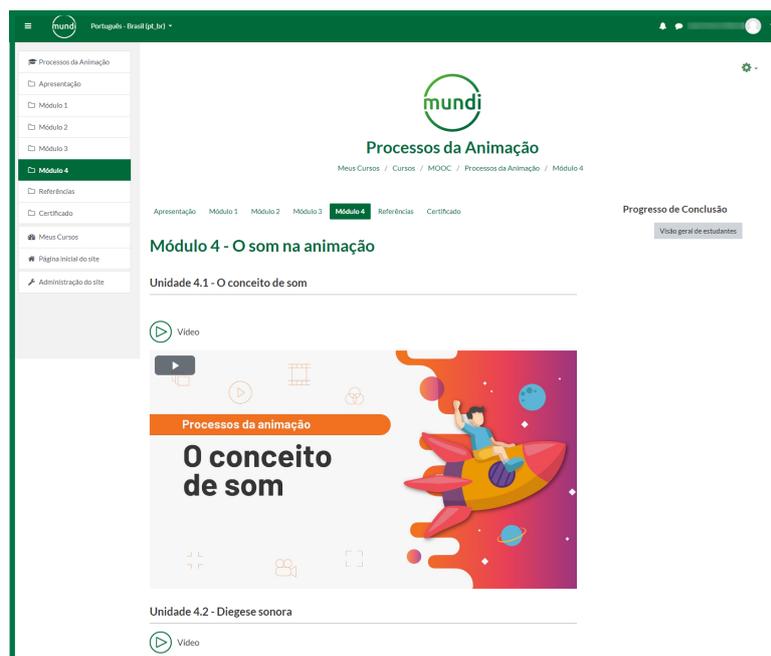
Unidade 3: Locução/Captação

Unidade 4: Produção sonora

Unidade 5: Sonorização

Contém 5 vídeos, 9 atividades

Figura 16 – Módulo 4



14. METODOLOGIA DE ENSINO DO CURSO

A proposta metodológica está configurada de forma a oportunizar a formação integral do/a estudante, buscando contribuir para o seu desenvolvimento profissional e pessoal, prático e crítico, por meio da atualização profissional. Nessa direção, a estrutura curricular, alinhada às práticas pedagógicas, visa estimular o estudante a criar soluções e a ter iniciativas nas organizações de seu trânsito.

A metodologia de ensino, no âmbito do curso, contemplará videoaulas e atividades avaliativas, que auxiliarão os/as alunos/as no desenvolvimento de habilidades intelectuais, procedimentais e atitudinais. Há, também, a preocupação em organizar o ambiente educativo de modo a articular as atividades propostas às diversas dimensões de formação dos jovens e adultos, favorecendo a transformação das informações em conhecimentos, diante das situações reais de vida.

Por fim, pode-se dizer que a gestão dos processos pedagógicos deste curso orienta-se pelos princípios da construção coletiva do conhecimento, da vinculação entre educação e trabalho, da interdisciplinaridade e da avaliação como processo.

O curso de Processos da Animação, na modalidade a distância, conta com uma estrutura curricular de 40 módulos. Cada módulo disponibilizado contém uma proposta de trabalho com questionamentos (tarefa de aprendizagem) sobre o tema estudado.

14.1 Metodologia de ensino para pessoa com deficiência

A Política de Inclusão e Acessibilidade do IFSul, amparada na Resolução do Conselho Superior (CONSUP) nº 51/2016, contempla ações inclusivas, respeitando as diferenças individuais, especificamente das pessoas com deficiência, diferenças étnicas, de gênero, culturais, socioeconômicas, entre outras. Para a efetivação da Educação Inclusiva, o curso considera todo o regramento jurídico acerca dos direitos das pessoas com deficiência, instituído na Lei de Diretrizes e Bases – LDB 9394/1996; na Política de Educação Especial na Perspectiva da Educação Inclusiva/2008; no Decreto nº 5.296/2004, que estabelece normas gerais e critérios básicos para a promoção da acessibilidade das pessoas com Deficiência ou com mobilidade reduzida; na Resolução CNE/CEB nº 2/2001, que institui as Diretrizes Nacionais para a Educação Especial na Educação Básica; no Decreto nº 5.626/2005, dispondo sobre a Língua Brasileira de Sinais – Libras; no Decreto nº 7.611/2011, que versa sobre a Educação Especial e o Atendimento Educacional Especializado; na Resolução nº 4/2010, que define as Diretrizes Curriculares Nacionais Gerais para a Educação Básica; na Lei nº 12.764/2012, que Institui a Política Nacional de Proteção dos Direitos da Pessoa com Transtorno do Espectro Autista; e na Lei nº 13.146/ 2015, que institui a Lei Brasileira de Inclusão da Pessoa com Deficiência, conhecida como o Estatuto da Pessoa com Deficiência.

A partir das referências legais supracitadas, o curso busca a acessibilidade com a produção de material acessível para leitores de tela e tradução para Libras, chamando a atenção para a importância de pensar cada ação de forma que tais iniciativas sejam democráticas e ao alcance de todo/as.

14.2 Organização Curricular

A organização curricular do curso de Administração de Recursos Humanos foi estruturada considerando o princípio sociológico de que o conhecimento é uma produção histórica. Com base em tal concepção, a matriz curricular se efetiva no comprometimento em promover a construção de novos saberes, alicerçada em princípios teóricos e pedagógicos que propiciem aos/às estudantes desempenhar, futuramente, as atividades propostas no curso.

Faz-se importante destacar que o propósito de trabalho e a construção dos materiais didáticos nos cursos de qualificação do IFSul buscam a promoção do acesso e da autonomia do/a educando/a, num espaço pedagógico constantemente “lido”, interpretado, “escrito” e “reescrito” (FREIRE, 1996, p. 109). Nesse viés, os módulos que compõem a matriz curricular estão articulados e fundamentados numa perspectiva interdisciplinar.

O Quadro 1 descreve os módulos do curso e, no seguimento, é apresentado o programa. No entanto, pode haver adaptações para melhor atender aos estudantes, tanto na primeira oferta dos cursos, como em futuras edições, uma vez que a atividade oferece oportunidade de aprendizado teórico inserido na prática.

Quadro 1 – Matriz curricular do curso de Processos da Animação, na modalidade a distância.

Módulo	Conteudista	CH
Módulo 1 Etapas	Thiago Heinemann Rodeghiero	10h
Módulo 2 Os tipos de animação	Thiago Heinemann Rodeghiero	10h
Módulo 3 Roteiro	Thiago Heinemann Rodeghiero	10h
Módulo 4 O som na animação	Thiago Heinemann Rodeghiero	10h
Carga horária total do curso		40h

14.2.1 Programa

Curso	Processos da Animação
Carga horária	40h
Ementa Este curso apresenta os princípios, as etapas e os métodos dos processos de produção de animação para as mais diversas formas de animação. Com ênfase nas etapas que compõem um projeto de animação, propõe-se a mostrar a produção de animações e as ferramentas utilizadas no processo. A partir dos métodos clássicos, experimentais e digitais, pretende-se oferecer aos/às estudantes um panorama de como se faz uma animação.	
Objetivos Objetivo geral: Apresentar os princípios, as etapas e os métodos dos processos de produção de animação. Objetivos Específicos: <ul style="list-style-type: none">- Introduzir os aspectos de pré-produção e produção de animações;- Oferecer repertório sobre os tipos de animação;- Orientar sobre o processo de escrita e leitura de um roteiro;- Discutir sobre a importância do sim na animação.	
Conteúdos: Módulo 1 - Etapas <ol style="list-style-type: none">1. As funções técnicas de uma animação - uma apresentação2. Roteiro e personagem3. Storyboard4. Cenário5. Som e Animatic Módulo 2 - Os tipos de animação <ol style="list-style-type: none">1. Animação 2d tradicional2. Animação 2d - outras técnicas e o mundo digital3. Animação Stop Motion - parte 14. Animação Stop Motion - parte 25. Animação 3d	

Curso	Processos da Animação
Carga horária	40h
<p>Conteúdos:</p> <p>Módulo 3 - Roteiro</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. O que é um roteiro 2. O Personagem 3. O Argumento 4. O Tempo 5. Elementos e Formatação Técnica <p>Módulo 4 - O som na animação</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. O conceito de som 2. Diegese sonora 3. Locução/Captação 4. Produção sonora 5. Sonorização 	
<p>Metodologia</p> <p>O curso será desenvolvido por meio da Plataforma Mundi - plataforma de cursos online do IFSul para cursos em formato MOOC. MOOC é a sigla para Massive Open Online Courses, que, em português, significa “cursos online abertos e massivos”. Como o termo indica, esses cursos são disponibilizados na web para um grande número de pessoas e, por isso, são considerados massivos.</p> <p>Nessa Plataforma, os cursos são divididos em módulos (a cada 10 horas, um módulo); esses módulos são separados em até seis (6) unidades, onde são disponibilizadas videoaulas de curta duração, bem como atividades avaliativas a serem realizadas pelos/as estudantes.</p>	
<p>Bibliografia básica:</p> <p>CHION, Michel. A Audiovisão. Lisboa: Edições Texto & Grafia, 2011.</p> <p>FIELD, Syd. Manual do roteiro: fundamentos do texto cinematográfico. Rio de Janeiro: Objetiva, 2001.</p> <p>WILLIAMS, Richard. Manual de animação: Manual de métodos, princípios e fórmulas para animadores clássicos, de computador, de jogos, de stop motion e de internet. São Paulo: Editora Senac São Paulo, 2016.</p> <p>ARISTÓTELES. Metafísica. São Paulo: Edições Loyola, 2002</p>	

Curso	Processos da Animação
Carga horária	40h
<p>Bibliografia básica:</p> <p>ALVES, B. M. Trilha Sonora: o cinema e seus sons. Novos Olhares, [S. l.], v. 1, n. 2, p. 90-95, 2012. DOI: 10.11606/issn.2238-7714.no.2012.55404. Disponível em: https://www.revistas.usp.br/novosolhares/article/view/55404. Acesso em: 1 jun. 2021.</p> <p>COMPARATO, Doc. Roteiro: arte e técnica de escrever para cinema e televisão. Rio de Janeiro: Nórdica, 1983.</p> <p>WINGSTEDT, J. Narrative Music: Towards and Understanding of Musical Narrative Functions in Multimedia. Academia.edu, 2005.. Disponível em https://www.academia.edu/29805317/Narrative_Music_Towards_an_Understanding_of_Musical_Narrative_Functions_in_Multimedia Acesso dia 05 jul. 2021.</p>	
<p>Bibliografia complementar:</p> <p>BOAL, Augusto. Teatro do Oprimido e outras Poéticas Políticas. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 1977.</p> <p>MCKEE, Robert. Story: substância, estrutura, estilo e os princípios da escrita de roteiro. Curitiba: Arte e Letras, 2006.</p> <p>OPOLSKI, Débora; BELTRÃO, Filipe Barros; CARREIRO, Rodrigo [org.]. Estilo e som no audiovisual. São Paulo: SOCINE, 2019.</p> <p>PINHEIRO, C.M.P.; BRANCO, Marsal Ávila Alves ; PANDOLFI, F. Estudo do processo de realização da produção de animação em longa-metragem do filme 'Até que a Sbórnia nos separe'. Sessões do Imaginário (Online), v. 21, p. 40, 2016.</p>	

14.3 Avaliação do processo ensino-aprendizagem

A avaliação da aprendizagem se constitui como processo formativo e investigativo, tendo por objetivo maior o acompanhamento e redirecionamento do processo de ensino-aprendizagem, voltado para o pleno desenvolvimento da pessoa, seu preparo para o exercício da cidadania e sua qualificação para o mundo do trabalho.

Para a metodologia que se propõe, a avaliação torna-se instrumento fundamental. O mecanismo ação-reflexão-ação é importante para que a avaliação

cumpra o seu papel, ou seja, para que o julgamento qualitativo da ação esteja em função do aprimoramento desta mesma ação.

Desse modo, a avaliação da aprendizagem tem a finalidade de acompanhar e aperfeiçoar o processo de aprendizagem dos alunos, obedecendo aos princípios da formação integral e da interdisciplinaridade, expressando os resultados de aproveitamento no curso por meio de notas.

Ao final do curso, o aluno deverá obter, pelo menos, 60% da nota da avaliação para ser considerado aprovado.

14.4 Avaliação do Projeto Pedagógico do Curso

Este documento, além de orientar e sistematizar os processos avaliativos do curso, precisa contemplar a avaliação do próprio Projeto Pedagógico do Curso (PPC). Compreendemos o PPC como um documento “em processo”. Assim, torna-se necessário um acompanhamento sistemático, com a participação dos sujeitos envolvidos, a fim de que seja um instrumento democrático e participativo. A avaliação é compreendida, aqui, não como término do processo, mas como momento de reflexão e diagnóstico, apresentando elementos que irão subsidiar decisões e ações em busca de qualidade.

Como apresenta Luckesi, “a avaliação como crítica de percurso é uma ferramenta necessária ao ser humano no processo de construção dos resultados que planejou produzir, assim como o é no redimensionamento da direção da ação” (LUCKESI, 1998, p. 116).

Em termos de acompanhamento e monitoramento interno, as atividades acadêmicas e administrativas serão acompanhadas e monitoradas por meio da utilização de diferentes procedimentos e instrumentos, contemplando, também, a autoavaliação (refletir sobre a própria atuação), sempre visando a melhorias e não à punição nem à responsabilização de nenhum envolvido.

Alterações neste documento poderão ser propostas, com base em necessidades e/ou nos dados e estudos, mediante justificativa, seguindo os procedimentos apresentados pela Pró-Reitoria de Ensino do IFSul.

15. ATIVIDADES AVALIATIVAS

Todos os módulos possuem 6 questões e no mínimo 3 atividades extra para o banco de questões da plataforma Mundi.

Módulo 1

Modelo múltipla escolha (marque em negrito a alternativa correta)	
1) Logo após a criação do roteiro podemos criar um <i>storyboard</i> . É correto afirmar que um <i>storyboard</i> tem:	
a)	Desenho simples, descrição dos planos e cenas e movimentos de uma animação para criar visualmente uma ideia geral do filme.
b)	Desenho apurado e refinado, descrição dos planos, cenas e movimentos de uma animação para criar visualmente uma ideia geral do filme.
c)	Desenho simples sem descrição dos planos, cenas e movimentos de uma animação.
d)	Desenho simples com descrição dos traços e conceituações visuais de um filme.
Modelo múltipla escolha (marque em negrito a alternativa correta)	
2) Sobre o cenário em uma animação, é correto afirmar que:	
a)	O cenário cria o personagem e não precisa ser artisticamente elaborado, pois é um elemento secundário de uma animação.
b)	O cenário dá o tom e a ambientação necessária para passar as intenções dos personagens ao espectador.
c)	O cenário, mesmo dando o tom e a ambientação necessária para passar as intenções, não passa de um elemento dispensável numa produção.
d)	O cenário não dá o tom e a ambientação necessária para passar as intenções dos personagens ao espectador, pois essa é a função apenas do som.

Modelo múltipla escolha (marque em negrito a alternativa correta)

3) O som em uma animação é metade do trabalho, sendo que podemos classificar em três categorias principais: locução, trilha e efeitos. Sobre o som, entende-se que:

- | | |
|----|---|
| a) | A locução, que também pode ser chamada de vozes, pode ser gravada tanto antes da animação pronta, quanto depois, pois é um fator de pouca importância para um filme. |
| b) | A locução, que também pode ser chamada de vozes, tem que ser gravada antes da animação pronta para não haver problemas depois. |
| c) | A locução, que também pode ser chamada de vozes, tem que ser gravada depois da animação pronta para não haver regravações. |
| d) | A locução, que também pode ser chamada de vozes, pode ser gravada tanto antes da animação pronta, quanto depois, hibridamente, tendo em vista que depende dos critérios adotados pelo diretor do filme. |

Modelo múltipla escolha (marque em negrito a alternativa correta)

4) Escrito de forma literária, no roteiro são dadas as descrições dos ambientes dos diálogos dos personagens e das suas situações vividas. Sobre o roteiro, é correto afirmar que:

- | | |
|----|---|
| a) | É a partir do personagem que uma história evolui, pois é segundo as suas escolhas e desafios que uma história pode andar. |
| b) | É a partir da história que uma personagem evolui, pois a história é fechada e cabe apenas ao personagem se adaptar a ela. |
| c) | É a partir do personagem que uma história pode evoluir, sendo que também pode evoluir, segundo o cenário. |
| d) | Não é a partir do personagem que uma história evolui, pois suas escolhas e desafios não interferem em nada no desenrolar da história. |

Modelo múltipla escolha (marque em negrito a alternativa correta)

5) Aristóteles nos tempos dos gregos formulou a estrutura básica de uma história e, desde então, essa fórmula tem sido a base de praticamente todos os roteiros feitos. Sobre uma história, é correto afirmar que:

- | | |
|----|--|
| a) | Ela é feita de um ATO único, que tem um efeito apenas de confrontar e resolver problemas. |
| b) | Ela é dividida em CENAS e o modelo clássico aristotélico a divide em cena dramática, cena cômica e cena trágica. |
| c) | Ela é dividida em ATOS e o modelo clássico aristotélico a divide em apresentação, confrontação e resolução. |
| d) | No modelo clássico aristotélico ela é dividida em dois ATOS, apresentação e resolução. |

Modelo múltipla escolha (marque em negrito a alternativa correta)

6) *Animatic* são *storyboards* animados, que levam o nível de compreensão da produção a um nível mais profundo, como um vídeo simples que mostra o que vai ser produzido. Sobre um *animatic*, é correto afirmar que:

a)	Ele não pode ser alterado durante o processo de uma produção de animação.
b)	Ele é alterado durante todo o processo de uma produção de animação, pois, a cada etapa feita, pode ser “abastecido” com mais informações.
c)	Ele é uma versão estilizada do filme pronto.
d)	Ele é alterado durante todo o processo de uma produção de animação, pois as etapas de produção não dependem dele.

Questões extras - para banco de questões

Modelo múltipla escolha (marque em negrito a alternativa correta)

1) Os *animatics* são usados para a pré-visualização do filme, antes do início de uma etapa. Sobre um *animatic*, é correto afirmar que:

a)	Os <i>animatics</i> não são esboços de animação e não podem ser uma versão simplificada, econômica e rápida de uma animação.
b)	É nele que se terá a primeira noção do ritmo, da velocidade e da progressão da animação.
c)	Melhor do que demonstrar a sequência da estória e a movimentação da câmera, é detalhar as alterações dos objetos para que possa passar uma boa impressão.
d)	Há formas rígidas e definitivas de <i>animatic</i> , pois ele é feito para criar uma versão quase pronta do filme.

Modelo múltipla escolha (marque em negrito a alternativa correta)

2) A gravação da trilha sonora e a música podem ser feitas antes da animação ficar pronta, com os músicos inventando composições, a partir da arte e do roteiro, tanto quanto depois do filme montado, para ir criando um ritmo e sintonia com as passagens e intensidades suscitadas pela animação ou um processo híbrido, onde mesmo que haja uma trilha anteriormente estabelecida, alguns recursos podem entrar depois do filme montado, dando as pontuações necessárias para a narrativa. Sobre o processo de trilha sonora podemos afirmar que:

- | | |
|----|--|
| a) | Os filmes ficam melhores com a trilha feita depois do filme pronto. |
| b) | Os filmes ficam melhores com a trilha feita antes do filme. |
| c) | O importante é saber que independente das escolhas, todas podem trazer bons proveitos e que cada diretor gosta e trabalha com uma metodologia própria. |
| d) | A trilha sonora é um processo independente em um filme e não impacta sua produção. |

Modelo múltipla escolha (marque em negrito a alternativa correta)

3) Sobre o *paralaxe*, podemos afirmar que:

- | | |
|----|---|
| a) | Não causa efeito de profundidade, mas uma impressão de velocidade num cenário. |
| b) | Ele é a repetição das posições aparentes de um objeto em relação a um plano de fundo. |
| c) | Dão a impressão de profundidade através das cores. |
| d) | Ele é a diferença na posição aparente de um objeto em relação a um plano de fundo. |

Módulo 2

Modelo múltipla escolha (marque em negrito a alternativa correta)

1) Na animação, o *layout* serve para:

- | | |
|----|---|
| a) | Ver as perspectivas, as posições e o tempo de cada plano. |
| b) | Ver como funcionarão as cores dos personagens. |
| c) | Definir como os caracteres entrarão no final do filme. |
| d) | Dispensar a produção e um <i>storyboard</i> . |

Modelo múltipla escolha (marque em negrito a alternativa correta)

2) Tratando-se de uma animação tradicional, o método mais comum é desenhar, primeiro, os momentos chaves, e após a sua intervalação, que é intervalo o entre esses momentos. Sobre o ponto chave, podemos afirmar que:

- | | |
|----|---|
| a) | Planejá-los é a etapa mais rápida de uma animação. |
| b) | Não é nos pontos chaves que se define a proporção e elasticidade do personagem e, sim, na intervalação. |
| c) | Para desenhar os pontos chaves, deve-se definir qual será a proporção e elasticidade desse personagem. |
| d) | Se desenha os pontos chaves depois do desenho ser intervalado. |

Modelo múltipla escolha (marque em negrito a alternativa correta)

3) Sobre os processos de animação 2d digital, podemos afirmar que:

- | | |
|----|--|
| a) | São animações digitalizadas em um equipamento chamado scanner, ao invés de fotografadas uma a uma. |
| b) | O <i>Rigging</i> e o <i>Bone</i> automatizam alguns processos de animação. |
| c) | Por ser muito recente, eles ainda não são muito comuns. |
| d) | Por serem complexos, não podem ser feitos em mescla com outras técnicas de animação. |

Modelo múltipla escolha (marque em negrito a alternativa correta)

4) Chama-se de *stop-motion* as animações feitas:

- | | |
|----|---|
| a) | de diversos materiais diferentes, fotografados com leves movimentos entre si. |
| b) | apenas com massinha de modelar. |
| c) | em <i>software</i> 3D. |
| d) | mais difíceis e muito caras. |

Modelo múltipla escolha (marque em negrito a alternativa correta)

5) Em uma produção de *stop-motion*, conhecer um pouco sobre iluminação é fundamental, tendo em vista que:

- | | |
|----|---|
| a) | é com a silhueta das luzes que se faz uma animação de <i>stop-motion</i> . |
| b) | requer um conhecimento de equipamentos de grande proporção. |
| c) | é um processo de animação fotoquímico. |
| d) | por meio da proporção que uma animação em <i>stop-motion</i> pode ter, é possível iluminar com equipamentos extremamente simples. |

Modelo múltipla escolha (marque em negrito a alternativa correta)

6) As animações 3D têm algumas peculiaridades em relação à produção de animação, especificamente em relação à maneira pela qual ela é tecnologicamente feita. Sobre suas etapas, é correto afirmar que:

- | | |
|----|---|
| a) | Modelagem, <i>Rigging</i> , <i>Previz</i> , Animação, Textura, Iluminação e <i>Render</i> são as etapas mais comuns das produções 3D. |
| b) | São simplificadas, sendo que apenas a modelagem é alterada em relação aos outros tipos de produção. |
| c) | Na modelagem, são desenhados em 3D os personagens e objetos de uma animação 3D, sendo essa a última etapa de produção. |
| d) | Depois de modelados, personagens, objetos e cenários, cria-se o <i>previz</i> , que é o filme pronto. |

Questões extras - para banco de questões

Modelo múltipla escolha (marque em negrito a alternativa correta)

1) O *Rigging*, nas animações 3D, é:

- | | |
|----|---|
| a) | A etapa de criação do esqueleto dos personagens e objetos. |
| b) | Uma etapa dispensável. |
| c) | A etapa que cria o movimento dos personagens. |
| d) | Quando o filme em 3D é terminado, podendo ser chamado também de <i>render</i> . |

Modelo múltipla escolha (marque em negrito a alternativa correta)

2) Existem alguns equipamentos específicos para se fazer *stop-motion*, logo, entende-se que:

- | | |
|----|--|
| a) | Não se pode fazer animação deste tipo sem eles. |
| b) | São muito perigosos, pois contêm produtos químicos. |
| c) | Isso não quer dizer que não possam ser fabricados em casa. |
| d) | São indispensáveis para fazer animação. |

Modelo múltipla escolha (marque em negrito a alternativa correta)

3) Uma categoria de animação que tem ganhado espaço, ultimamente, é a *Whiteboard animation*, que é a animação de quadro branco. Sobre isso, é correto afirmar que:

- | | |
|----|--|
| a) | Dessa mesma forma são chamadas também as oficinas de animação em escolas. |
| b) | É um processo de animação que serve de base para outras animações. |
| c) | Ela é usada somente em sala de aula. |
| d) | É uma categoria que tem se popularizado na internet por ser um tipo de animação tecnicamente simples de fazer. |

Módulo 3

Modelo múltipla escolha (marque em negrito a alternativa correta)

1) Quando estamos escrevendo um *Storyline*, nossa prioridades é:

- | | |
|----|---|
| a) | Ser sucinto, completo e objetivo. |
| b) | Ser descritivo, estrutural e literário. |
| c) | Ser sucinto, literário e formal. |
| d) | Ser culto, estrutural e inovador. |

Modelo múltipla escolha (marque em negrito a alternativa correta)

2) O argumento é a estória toda, contada com base na sinopse e no personagem. Com base nessa afirmação, podemos dizer que:

- | | |
|----|--|
| a) | Devemos nomear os ambientes, criando diálogos e as indicações de objetos usados. |
| b) | Dividir o filme em cenários e cenas nesta etapa. |
| c) | O segredo é o uso de adjetivos para tentar descrever as imagens que compõem o filme. |
| d) | Contém apenas o mais importante da estória, sem aprofundamentos. |

Modelo múltipla escolha (marque em negrito a alternativa correta)

3) Os roteiros podem ser criados originalmente ou adaptados, logo:

- | | |
|----|--|
| a) | Um roteiro criado é totalmente inédito, não tendo nenhuma referência a outras obras. |
| b) | Um roteiro adaptado pode ter referências e até mesmo homenagens, mas os conflitos que os personagens passarão serão novos. Já os roteiros criados costumam ter como base uma obra que existe: um livro, um conto, um poema, uma peça, uma música ou outro filme. |
| c) | Um roteiro criado pode ter referências e até mesmo homenagens, mas os conflitos que os personagens passarão serão novos. Já os roteiros adaptados costumam ter como base uma obra que existe: um livro, um conto, um poema, uma peça, uma música ou outro filme. |
| d) | Os roteiros adaptados são uma versão fidedigna de uma obra que existe: um livro, um conto, um poema, uma peça, uma música, um outro filme. |

Modelo múltipla escolha (marque em negrito a alternativa correta)

4) Caracterizar uma personagem é criar um perfil elaborado de suas qualidades. A esse respeito, avalie as afirmações a seguir:

- I- Tentar prever as suas reações e os motivos que o levam a isso.
- II- Traçar características físicas e psicológicas.
- III- Esmiuçar essas peculiaridades.
- IV- Pensar como ela vai reagir às situações.

É correto o que se afirma em:

- | | |
|----|----------------------|
| a) | I, II e IV, apenas. |
| b) | I e IV, apenas. |
| c) | I, III e IV, apenas. |
| d) | Todas as afirmações. |

Modelo múltipla escolha (marque em negrito a alternativa correta)

5) Um argumento é como um conto, porém objetivo, preso aos fatos e narrado sem *literatices*. O tamanho do argumento varia conforme o tamanho da obra e o estilo do autor. Sobre o argumento, podemos afirmar que:

- | | |
|----|--|
| a) | 1 página de argumento = 10 de roteiro. |
| b) | 1 página de argumento = 2 de roteiro. |
| c) | 1 página de argumento = 1 de roteiro. |
| d) | 1 página de argumento = 5 de roteiro. |

Modelo verdadeiro ou falso (marque em negrito se é verdadeiro ou falso)

6) O *storyboard* é uma forma de escrita para a produção de produtos audiovisuais. Essa afirmação está:

- | | |
|----|-------------|
| a) | Verdadeiro. |
| b) | Falso. |

Questões extras - para banco de questões

Modelo múltipla escolha (marque em negrito a alternativa correta)

1) Alfred Hitchcock, o mestre da tensão no cinema, disse: "A habilidade para encurtar ou alongar o tempo é requisito básico para se fazer cinema." Ter o controle do tempo é fundamental para escrever e produzir uma boa estória. Sobre o tempo consensado podemos afirmar que:

- | | |
|----|---|
| a) | Ao omitir ou ignorar fatos, o narrador torna o tempo fílmico MAIS LONGO . |
| b) | Ao omitir ou ignorar fatos, o narrador torna o tempo fílmico MAIS CURTO . |
| c) | Inserindo e postergando fatos, o narrador torna o tempo fílmico MAIS CURTO . |
| d) | Não há como alterar a percepção de tempo no audiovisual. |

Modelo múltipla escolha (marque em negrito a alternativa correta)

2) Na estrutura aristotélica separamos em três atos as estórias. Seriam elas:

- | | |
|----|---|
| a) | Ato I- Conflito: motivos que desencadeiam a ação da estória.
Ato II- Clímax do conflito: momento de maior tensão na história.
Ato III- Desfecho: final e resolução do conflito. |
| b) | Ato I- Clímax do conflito: momento de maior tensão na história.
Ato II- Conflito: motivos que desencadeiam a ação da estória.
Ato III- Desfecho: final e resolução do conflito. |
| c) | Ato I- Conflito: motivos que desencadeiam a ação da estória.
Ato II- Desfecho: final e resolução do conflito.
Ato III- Clímax do conflito: momento de maior tensão na história. |
| d) | Ato I- Conflito: momento de maior tensão na história.
Ato II- Clímax do conflito: motivos que desencadeiam a ação da estória.
Ato III- Desfecho: final e resolução do conflito. |

Modelo verdadeiro ou falso (marque em negrito se é verdadeiro ou falso)

3) Na descrição visual é onde escrevemos sobre as ações, sendo o que compõe a cena, assim, o seu segredo é tentar explicar as imagens que estão planejadas. Essa afirmação está:

- | | |
|----|-------------|
| a) | Verdadeiro. |
| b) | Falso. |

Módulo 4

Modelo múltipla escolha (marque em negrito a alternativa correta)

1) O som é um elemento fundamental em qualquer narrativa audiovisual. Ele consiste em dispor o espaço e tempo em composição com a imagem. É uma sensação que captamos com nossos ouvidos, produzida pelo movimento de moléculas no ar. O som tem quatro propriedades básicas, são elas:

- | | |
|----|---|
| a) | Duração, volume, grave e ritmo. |
| b) | Duração, intensidade, altura e timbre. |
| c) | Tempo, intensidade, agudo e timbre. |
| d) | Vibração, intensidade, volume e timbre. |

Modelo múltipla escolha (marque em negrito a alternativa correta)

2) A altura é a percepção de graves ou agudos em um som. Sons mais baixos são mais graves, mais “grossos”. Os agudos ou sons altos são mais estridentes. A partir dessas afirmações, marque a opção correta:

a)	São exemplos de sons graves ou altos o som de uma trompa ou de um bumbo de bateria, enquanto os sons agudos ou baixos têm como exemplos um apito ou a voz de uma cantora lírica.
b)	São exemplos de sons agudos ou altos o som de uma trompa ou de um bumbo de bateria, enquanto os sons graves ou baixos podem ser representados por um apito ou pela voz de uma cantora lírica.
c)	São exemplos de sons graves ou baixos o som de uma trompa ou de um bumbo de bateria, enquanto os sons agudos ou altos têm como exemplo um apito ou a voz de uma cantora lírica.
d)	Quanto mais forte for o som, mais alto ele é.

Modelo múltipla escolha (marque em negrito a alternativa correta)

3) *Diegese* é o espaço e o tempo onde as conexões e relações de uma narrativa audiovisual acontecem e são legitimadas por este conceito. De acordo com esse entendimento, é correto afirmar que:

a)	Tudo que acontece numa cena tem uma relação com sua <i>diegese</i> . É o universo narrativo de uma produção audiovisual.
b)	Tudo que acontece fora da cena tem uma relação com sua <i>diegese</i> . É o universo metanarrativo de uma produção audiovisual.
c)	Tudo que acontece no roteiro tem uma relação com sua <i>diegese</i> . É o universo não-narrativo de uma produção audiovisual.
d)	Tudo que acontece numa cena tem uma relação com sua <i>diegese</i> . É o universo não-narrativo de uma produção audiovisual.

Modelo múltipla escolha (marque em negrito a alternativa correta)

4) O som assíncrono, fora da sincronia, é o caso mais comum na animação. Ao ver uma cena, estamos ouvindo uma simulação de sons, de efeitos sonoros, dos diálogos, da música e da narração. De acordo com esse entendimento, é correto afirmar que:

- | | |
|----|--|
| a) | Esses sons têm como corresponder ao que estamos vendo, pois o que estamos vendo é a realidade: é a criação e animação dando vida a estes desenhos, modelagens e objetos. |
| b) | Esses sons não têm como corresponder ao que estamos vendo, pois o que estamos vendo não é a realidade: é a criação e animação dando vida a estes desenhos, modelagens e objetos. |
| c) | Esses sons não têm como corresponder ao que estamos vendo, pois o que estamos vendo é a realidade: é a criação e animação dando vida a estes desenhos, modelagens e objetos. |
| d) | Esses sons têm como corresponder ao que estamos vendo, pois o que estamos vendo não é a realidade: é a criação e animação dando vida a estes desenhos, modelagens e objetos. |

Modelo verdadeiro ou falso (marque em negrito se é verdadeiro ou falso)

5) Em relação à direção de atores e não atores para a criação de vozes na animação, é fundamental ter conhecimento de teatro. Não importa a vertente teatral, que vai ser estudada, desde que prepare para acolher o imprevisto que uma cena pode produzir. Essa afirmação é:

- | | |
|----|-------------|
| a) | Verdadeiro. |
| b) | Falso. |

Modelo verdadeiro ou falso (marque em negrito se é verdadeiro ou falso)

6) Duração é o tempo que dura o som, que pode durar frações de segundos, segundos inteiro, minutos. Essa afirmação está:

- | | |
|----|-------------|
| a) | Verdadeiro. |
| b) | Falso. |

Questões extras - para banco de questões

Modelo múltipla escolha (marque em negrito a alternativa correta)	
1) Podemos dizer que a produção sonora cria o ambiente e os objetos sonoros para as vozes. Podemos dizer, ainda, que na animação precisamos produzir os sons, que envolvem e tocam na personagem. Diante disso, escolha a afirmação correta:	
a)	Podendo ser feita de forma artesanal ou automatizada, a produção de sons tensiona um aprimoramento das ações que se passam na tela, dando mais potência às ações, personagens, objetos e cenários que estão no quadro e fora dele.
b)	Não podendo ser feita de forma artesanal ou automatizada, apenas mecanizada, a produção de sons tensiona um aprimoramento das ações que se passam na tela, dando mais potência às ações, personagens, objetos e cenários que estão no quadro e fora dele.
c)	Podendo ser feita de forma artesanal ou automatizada, a produção de sons diminui as ações que se passam na tela, retirando a potência das ações, personagens, objetos e cenários que estão no quadro e fora dele.
d)	Não podendo ser feita de forma artesanal ou automatizada, a produção de sons tensiona um aprimoramento das ações que se passam na tela, dando mais potência às ações, personagens, objetos e cenários que estão no quadro e fora dele.
Modelo múltipla escolha (marque em negrito a alternativa correta)	
2) Existem três elementos principais na produção sonora: Fonte Geradora, Meio Propagador e Receptor. Sobre eles, podemos dizer que:	
a)	A Fonte Geradora é o suporte que faz com que as ondas sonoras se propaguem, o Meio Propagador pode ser qualquer objeto que produza som e o Receptor é o que capta o som.
b)	A Fonte Geradora pode ser qualquer objeto que produza som, o Meio Propagador é o suporte que faz com que as ondas sonoras se propaguem e o Receptor é o que capta o som.
c)	A Fonte Geradora é o que capta o som, o Meio Propagador é o suporte que faz com que as ondas sonoras se propaguem e o Receptor pode ser qualquer objeto que produza som.
d)	A Fonte Geradora pode ser qualquer objeto que produza som, o Meio Propagador é o que capta o som e o Receptor é o suporte que faz com que as ondas sonoras se propaguem.
Modelo verdadeiro ou falso (marque em negrito se é verdadeiro ou falso)	
3) O <i>Foley</i> é a ação de criar e produzir músicas para o audiovisual. Essa afirmação está:	
a)	Verdadeiro.
b)	Falso.

REFERÊNCIAS

BELISÁRIO FILHO, J. F.; CUNHA, P. **A Educação Especial na Perspectiva da Inclusão Escolar**: transtornos globais do desenvolvimento. Vol. 9. Brasília: Ministério da Educação, Secretaria de Educação Especial; Fortaleza: Universidade Federal do Ceará, 2010.

CENTRO DE ESTUDOS SOBRE AS TECNOLOGIAS DA INFORMAÇÃO E DA COMUNICAÇÃO – CETIC. **Pesquisa TIC domicílios 2013: pesquisa sobre o uso das tecnologias de informação e comunicação no Brasil**. Disponível em: <https://www.cetic.br/media/analises/tic-domicilios-2013.pdf>. Acesso em: 28 abr. 2020.

PRONATEC. **Cursos FIC**. Disponível em: <http://pronatecportal.mec.gov.br/arquivos/guia.pdf>. Acesso em: 30 abr. 2020.

ÉGLER, M. T. **Inclusão Escolar**: O que é? Por que? Como Fazer? São Paulo: Moderna, 2003, 2006. (Coleção Cotidiano Escolar).

FREIRE, P. **Pedagogia da Autonomia**: saberes necessários à prática educativa. São Paulo: Editora Paz e Terra, 25.ed., 2002.

FRIGOTTO, G.; CIAVATTA, M.; RAMOS, M. A política de educação profissional no governo Lula: um percurso histórico controvertido. **Revista Educação & Sociedade**. Revista de Ciência da Educação. Centro de Estudos Educação e Sociedade. CEDES, Campinas, v. 26, n. 92, p. 1087-1113, Número Especial, out. 2005.

LUCKESI, C. **Avaliação da aprendizagem escolar**. 8.ed. São Paulo: Cortez, 1998.

UNESCO & MEC-Espanha. **Declaração de Salamanca e Linha de Ação**: Sobre Necessidades Educativas Especiais. Brasília: CORDE, 1994.



