

INSTITUTO FEDERAL
Sul-rio-grandense

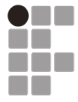
PRODUÇÃO DE ANIMAÇÃO 2D

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

PRODUÇÃO DE ANIMAÇÃO 2D

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
Isabela Maria Santos Silva

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 Barbachâ
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)

Produção de Animação 2D
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

P964	Produção de Animação 2 D : 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. 44 p. : il. , color. ISBN 978-65-01-19740-1 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. Cenários - criação 4. 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	PRODUÇÃO DE ANIMAÇÃO 2D	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	28
	14.4 AVALIAÇÃO DO PROJETO PEDAGÓGICO DO CURSO	29
15	ATIVIDADES AVALIATIVAS	30
	REFERÊNCIAS	42

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-

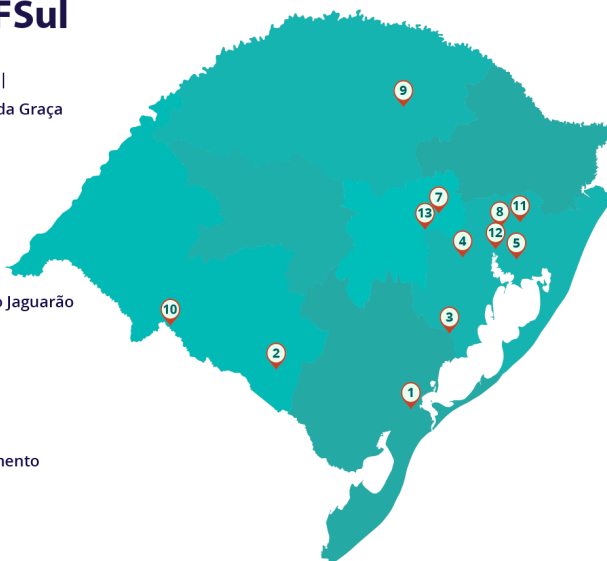
te missão de promover uma educação pública de excelência, por meio da junção indissociável entre ensino, pesquisa e extensão. Agrega pessoas, conhecimentos e tecnologias, visando proporcionar a ampliação do desenvolvimento técnico e tecnológico das regiões de abrangência de seus campi e dos polos de 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?





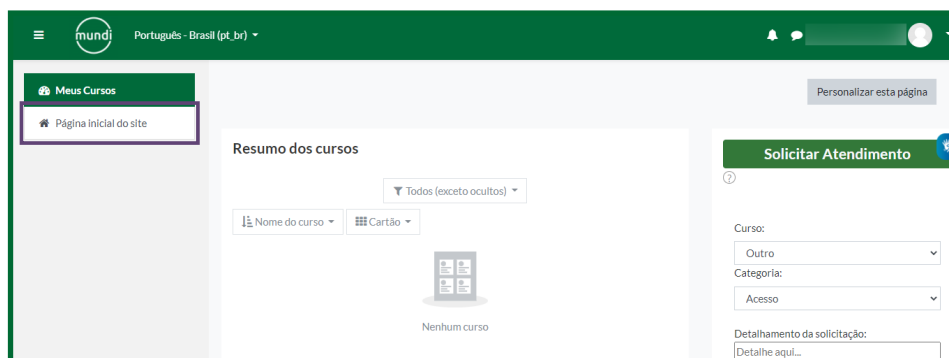
Passo 1: Ao entrar, faça seu cadastro (figura 4). Com ele você poderá fazer login na Plataforma Mundi.

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

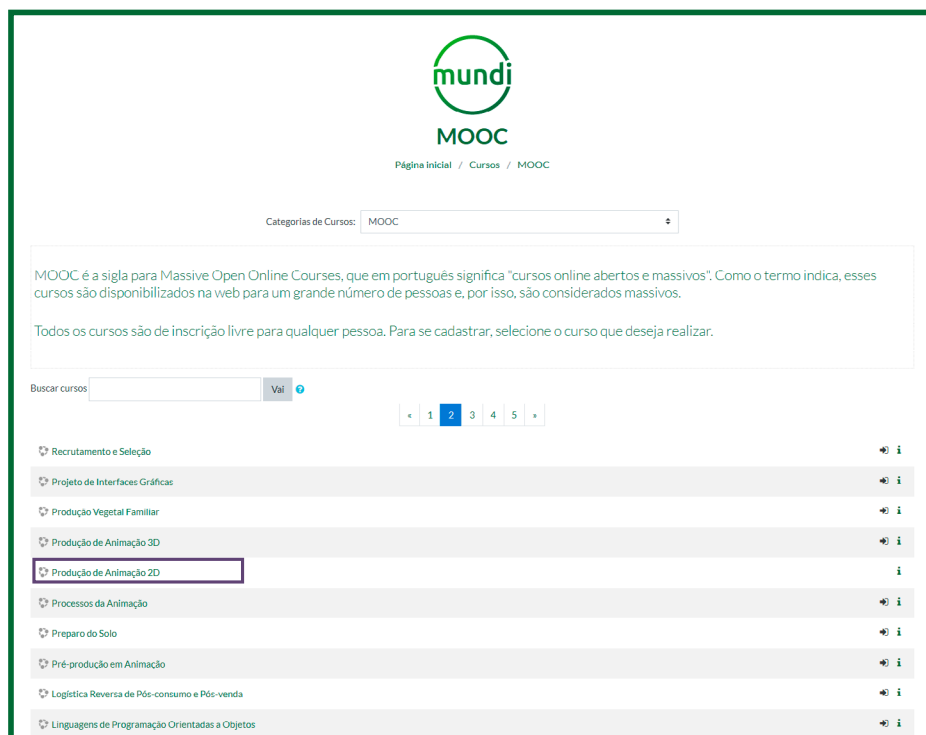
vez nessa página, clique na Categoria de Curso chamada “MOOCs”, conforme destacado:

Figura 6 – Categoria de Curso



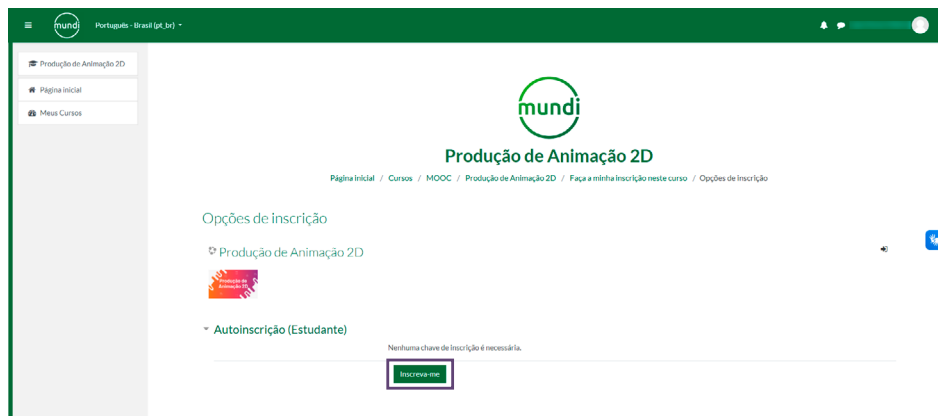
Passo 3: Após acessar a listagem dos MOOCs, clique no título do curso de sua escolha, conforme a figura 7:

Figura 7 – Listagem dos MOOCs



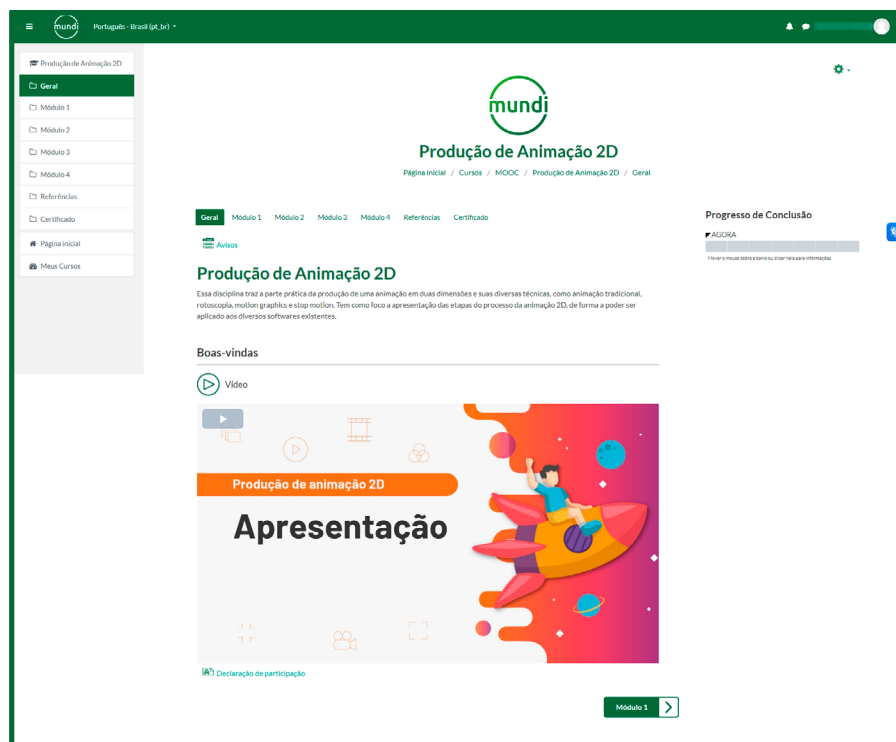
Passo 4: Após, basta clicar no botão “Inscreva-me”, conforme figura 8:

Figura 8 – Autoinscrição do estudante



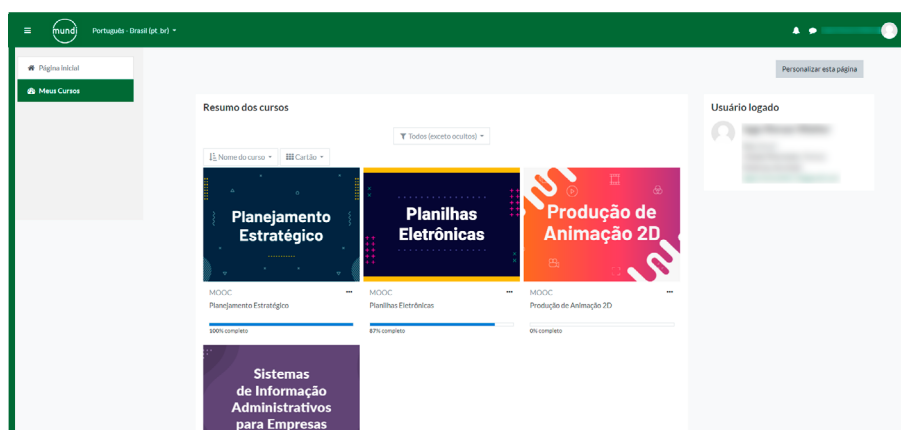
Passo 5: Pronto! Sua inscrição foi realizada com sucesso e a página inicial do curso já estará disponível para acesso, conforme figura 9:

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. PRODUÇÃO DE ANIMAÇÃO 2D

Esse curso traz a parte prática da produção de uma animação em duas dimensões e suas diversas técnicas, como animação tradicional, rotoscopia, motion graphics e stop motion. Tem como foco a apresentação das etapas do processo da animação 2D, de forma a poder ser aplicado aos diversos softwares existentes.

Figura 11 – Boas-vindas

The screenshot displays the 'mundi' MOOC interface for the course 'Produção de Animação 2D'. The top navigation bar includes the 'mundi' logo, the language 'Português - Brasil [pt_br]', and a user profile icon. A left sidebar menu lists course sections: 'Geral', 'Módulo 1', 'Módulo 2', 'Módulo 3', 'Módulo 4', 'Referências', 'Certificado', 'Meus Cursos', 'Página inicial do site', and 'Administração do site'. The main content area features the course title 'Produção de Animação 2D' with a breadcrumb trail: 'Meus Cursos / Cursos / MOOC / Produção de Animação 2D / Geral'. Below this, a 'Progresso de Conclusão' section shows 'Visão geral de estudantes'. A 'Boas-vindas' section contains a video player titled 'Video' with a play button icon. The video player shows a presentation slide titled 'Apresentação' with two speakers: 'Profa Isabela Maria Santos Silva' and 'Interprete: Emerson Souza'. A 'Declaração de participação' link is located below the video player. At the bottom right, a 'Módulo 1' button with a right arrow is visible.

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: Produção de Animação 2D

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

Carga Horária: 40 horas

10. JUSTIFICATIVA

O Curso MOOC em Produção de Animação 2D qualificará o/a educando/a no sentido de conhecer as etapas do processo de produção de animação 2D, de forma que possam ser aplicadas, futuramente, em softwares 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	Produção de Animação 2D
Disciplina	Produção de Animação 2D
Sigla	PA2
Objetivo geral	Conhecer as possibilidades e as diferentes abordagens dentro da animação em duas dimensões (2D), assim como suas etapas e procedimentos.
Objetivos específicos	<ul style="list-style-type: none"> • Apresentar as principais técnicas de animação em duas dimensões (2D); • Apontar conceitos básicos da área de animação 2D; • Conhecer as etapas da animação 2D; • Demonstrar animação de tipo Stop Motion.
Carga horária (CH) total	40h
Nº Módulos	4
Nº Unidades	20
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

Conhecer as possibilidades e as diferentes abordagens dentro da animação em duas dimensões (2D), assim como suas etapas e seus procedimentos.

12.2 Objetivos Específicos

Os objetivos específicos do curso compreendem:

- Conhecer as técnicas de animação 2D;
- Identificar os conceitos básicos de animação 2D e suas etapas;
- Explorar as técnicas de *Stop Motion*.

13. ESTRUTURA DO CURSO

Módulo 1 - Técnicas de animação 2D

Unidade 1: Animação tradicional

Unidade 2: Animação limitada

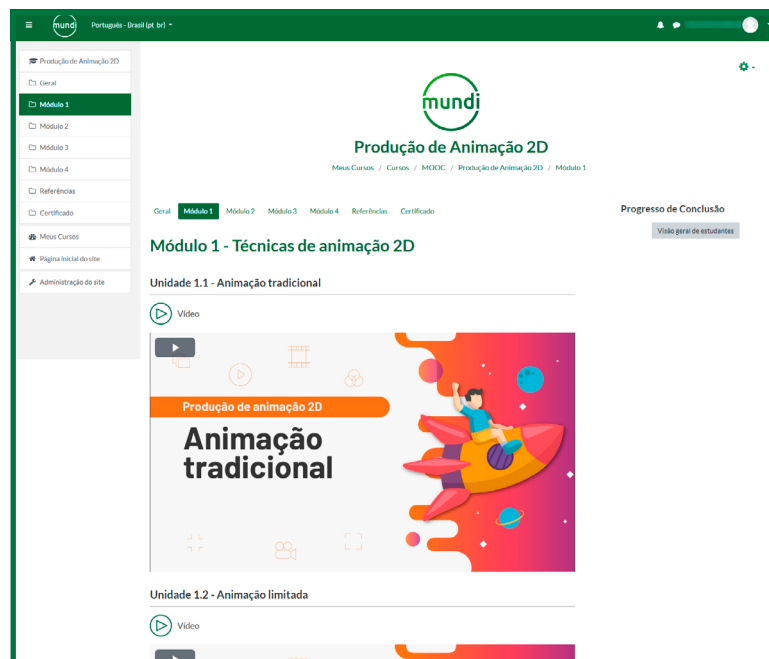
Unidade 3: Animação por rotoscopia

Unidade 4: Animação de recortes digital

Unidade 5: *Motion graphics* e *video mapping*

Contém 5 vídeos, 10 atividades

Figura 13 – Módulo 1



Módulo 2 - Conceitos básicos da animação 2D

Unidade 1: Fundamentos do desenho

Unidade 2: Quadro-chave e quadros intermediários

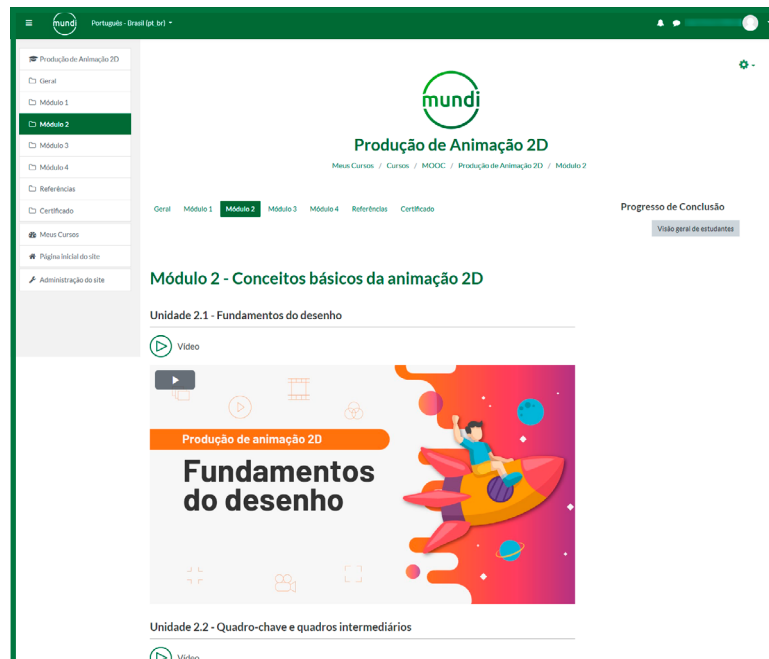
Unidade 3: *Pencil test* e flipagem

Unidade 4: Sincronia labial

Unidade 5: Ferramentas de animação 2D

Contém 5 vídeos, 9 atividades

Figura 14 – Módulo 2



Módulo 3 - Etapas da animação 2D

Unidade 1: Pose-chave

Unidade 2: *Rough animation*

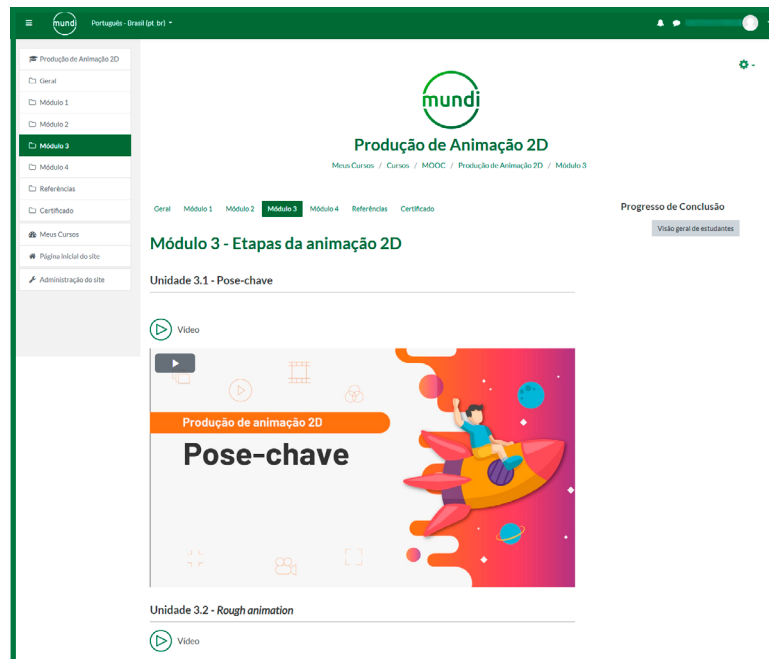
Unidade 3: *Clean-up*

Unidade 4: Colorização

Unidade 5: Composição

Contém 5 vídeos, 9 atividades

Figura 15 – Módulo 3



Módulo 4 - Stop Motion

Unidade 1: Processo da animação em *Stop Motion*

Unidade 2: Animação de massinha

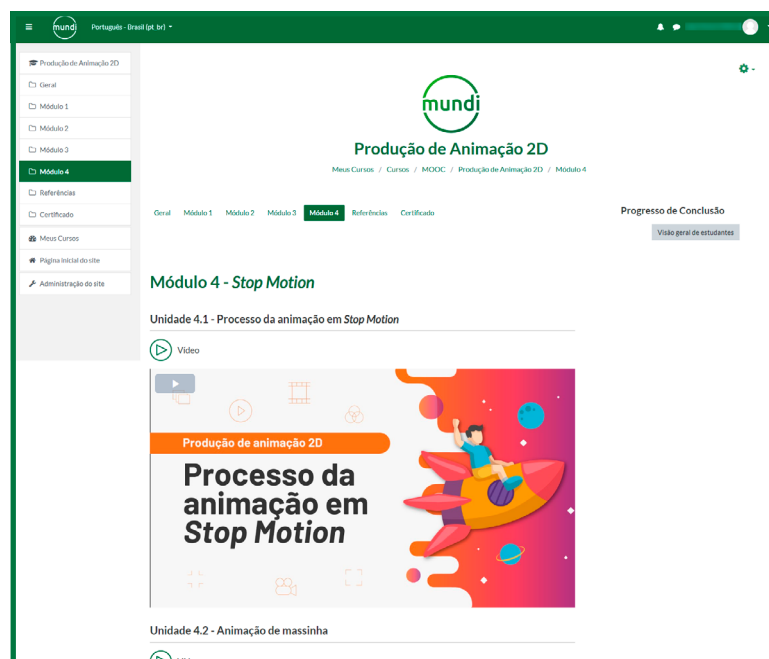
Unidade 3: Animação de recortes

Unidade 4: *Pixilation*

Unidade 5: *Stop Motion* no *live-action*

Contém 5 vídeos, 10 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 Produção de Animação 2D, na modalidade a distância, conta com uma estrutura curricular de 4 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 Produção de Animação 2D, na modalidade a distância.

Módulo	Conteudista	CH
Módulo 1 Técnicas de animação 2D	Isabela Maria Santos Silva	10h
Módulo 2 Conceitos básicos da animação 2D	Isabela Maria Santos Silva	10h
Módulo 3 Etapas da animação 2D	Isabela Maria Santos Silva	10h
Módulo 4 <i>Stop Motion</i>	Isabela Maria Santos Silva	10h
Carga horária total do curso		40h

14.2.1 Programa

Curso	Produção de Animação 2D
Carga horária	40h
Ementa Este curso traz a parte prática da produção de uma animação em suas dimensões e suas diversas técnicas, como animação tradicional, rotoscopia, <i>motion graphics</i> e <i>stop motion</i> . Tem como foco a apresentação das etapas do processo da animação 2D, de forma a possibilitar sua aplicação aos diversos <i>softwares</i> existentes.	
Objetivos Objetivo geral: Conhecer as possibilidades e as diferentes abordagens dentro da animação em duas dimensões (2D), assim como suas etapas e seus procedimentos. Objetivos Específicos: <ul style="list-style-type: none">- Conhecer as técnicas de animação 2D;- Identificar os conceitos básicos de animação 2D e suas etapas;- Explorar as técnicas de <i>Stop Motion</i>.	
Conteúdos: Módulo 1 - Técnicas de animação 2D <ol style="list-style-type: none">1. Animação tradicional2. Animação limitada3. Animação por rotoscopia4. Animação de recortes digital5. <i>Motion graphics</i> e <i>video mapping</i> Módulo 2 - Conceitos básicos da animação 2D <ol style="list-style-type: none">1. Fundamentos do desenho2. Quadro-chave e quadros intermediários3. <i>Pencil test</i> e flipagem4. Sincronia labial5. Ferramentas de animação 2D Módulo 3 - Etapas da animação 2D <ol style="list-style-type: none">1. Pose-chave2. <i>Rough animation</i>3. <i>Clean-up</i>4. Colorização5. Composição	

Curso	Produção de Animação 2D
Carga horária	40h
<p>Conteúdos:</p> <p>Módulo 4 - Stop Motion</p> <p>4.1. Processo da animação em <i>Stop Motion</i></p> <p>4.2. Animação de massinha</p> <p>4.3. Animação de recortes</p> <p>4.4. <i>Pixilation</i></p> <p>4.5. <i>Stop Motion</i> no <i>live-action</i></p>	
<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>ART OF THE TITLE. Art of the Title. 2007. Disponível em: https://www.artofthetitle.com/ Acesso em: 08 abr. 2021.</p> <p>ADOBE. Color Adobe. 2021. Disponível em: https://color.adobe.com/pt/create/color-wheel. Acesso em: 08 abr. 2021.</p> <p>THOMAS, Frank; JOHNSTON, Ollie; THOMAS, Frank. The illusion of life: Disney animation. New York: Hyperion, 1995.</p> <p>CANEMAKER, John. Walt Disney’s Nine Old Men and the art of animation. Disney Editions, 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. Editora Senac São Paulo, 2016.</p> <p>FURNISS, Maureen. The Animation Bible: A Guide to Everything--from Flipbooks to Flash. Laurence King, 2008.</p> <p>WHITAKER, Harold; HALAS, John; SITO, Tom. Timing for animation. CRC Press, 1981.</p>	

Curso	Produção de Animação 2D
Carga horária	40h
<p>Bibliografia básica:</p> <p>PIOLOGO, Ricardo. Flash Animado com os Irmãos Piologo. São Paulo: Novatec, 2009.</p> <p>PURVES, Barry. Animação Básica: Stop Motion. Porto Alegre: Bookman, 2011.</p> <p>LIMA, Daniel Pinheiro. Animação de recorte do stopmotion ao digital. 2009. 176 p. Dissertação (Mestrado em Artes Visuais) - Escola de Belas Artes da Universidade Federal de Minas Gerais, 2009.</p> <p>CRASCONVERSAOFICIAL. Os fundamentos do estudo do desenho - Crás Quick Tips. 2017. Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=26Kq8j52B8&ab_channel=CrasConversaOficial. Acesso em: 08 abr. 2021.</p> <p>LIMA, Rafael. O que é Motion Graphics? 2012. Disponível em: https://vimeo.com/54689225. Acesso em: 08 abr. 2021.</p> <p>DIOGO. Fiz uma animação stop motion usando recortes de papel e um celular - Fácil e divertido de fazer! 2020. Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=edAouO-sQHw&ab_channel=Diogo. Acesso em: 08 abr. 2021.</p> <p>STOP MOTION CENTRAL. Mixing stop motion with live action movies. Disponível em: https://www.stopmotioncentral.com/mixing-stop-motion-with-live-action-movies/. Acesso em: 08 abr. 2021.</p>	
<p>Bibliografia complementar:</p> <p>LAYER LEMONADE. Qual o nome daquela coisa? #5 Pixilation. Disponível em: https://www.layerlemonade.com/especiais/ctrlaltn-pixilation. Acesso em: 08 abr. 2021.</p> <p>DESENHOS NOSTÁLGICOS. Scooby-Doo Cadê Você ep 1 (o Fantasma do cavaleiro negro). 2017. Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=JfvX3pPIO2s&list=PLbZSGrAfxrX_3x9clZPFbG6Y5Eyc7t-trR&index=3&ab_channel=DesenhosNost%C3%A1lgicos. Acesso em: 08 abr. 2021.</p> <p>BAD BRAIN. Catch Me If You Can (opening credits). 2014. Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=7nv2S_S9MIU&ab_channel=BadBrain. Acesso em: 08 abr. 2021.</p>	

Curso	Produção de Animação 2D
Carga horária	40h
<p>Bibliografia complementar:</p> <p>LIMELIGHT. Top11 3D Projection Mapping Artworks. 2019. Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=jtFthRSqRwQ&ab_channel=Limelight. Acesso em: 08 abr. 2021.</p> <p>NICKELODEON CARTOON UNIVERSE. Avatar Animation Pencil Test #1. 2020. Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=E6aT-JhL5Guo&ab_channel=NickelodeonCartoonUniverse. Acesso em: 08 abr. 2021.</p> <p>ELLIOTT-HILSDON, Ruth. Learn to FLIP with Paper Animation!. 2020. Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=hwr-17mhOoNM&ab_channel=RuthElliott-Hilsdon. Acesso em: 08 abr. 2021.</p> <p>HAYK ANIMATION. Teen Titans Go! Animation Process (rough and cleanup animation). 2018. Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=Z8i0vvVBYTc&ab_channel=Hayk_Animation. Acesso em: 08 abr. 2021.</p> <p>MADE BY EDGAR. Animation Cel Painting of Bart Simpson. 2019. Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=q_PsbmR1XZU&ab_channel=MadebyEdgar. Acesso em: 08 abr. 2021.</p> <p>GULDIES. UTOPIA. A Stop motion Animation by Guldies. 2019. Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=-5Wv3ih-0LM&ab_channel=Guldies. Acesso em: 08 abr. 2021.</p> <p>CESARLINGA. ATORMENTA sand animation. 2009. Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=6MVS-3flcu4&ab_channel=cesarlinga. Acesso em: 08 abr. 2021.</p> <p>LIBRARY OF CONGRESS. Humorous phases of funny faces. 2009. Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=wGh6maN4I2I&ab_channel=LibraryofCongress. Acesso em: 08 abr. 2021.</p> <p>GIAGRANDE, Massimo. Paper Plane [Official Video]. 2019. Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=NYvGpuE24oc&ab_channel=MassimoGiangrandeMassimoGiangrande. Acesso em: 08 de abril de 2021. Acesso em: 08 abr. 2021.</p> <p>HEYAO, H. PaperCut Stop Motion. 2016. Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=t1EFBEyavFs&ab_channel=heyaoH. Acesso em: 08 abr. 2021.</p> <p>NFB. Neighbours. 2015. Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=e_aSowDUUaY&ab_channel=NFB. Acesso em: 08 abr. 2021.</p>	

Curso	Produção de Animação 2D
Carga horária	40h
<p>Bibliografia complementar:</p> <p>PES. Human Skateboard by PES. 2008. Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=_5lqwECL6bo&ab_channel=PES. Acesso em: 08 abr. 2021.</p> <p>PES. Fresh Guacamole by PES Oscar Nominated Short. Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=dNJdJlwCF_Y&ab_channel=PES. Acesso em: 08 abr. 2021.</p> <p>CINEMATECA BRASIL. Viagem à Lua (Le Voyage Dans La Lune) - 1902 - Georges Méliès. 2020. Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=v7-QK-kXgXU&ab_channel=CinematecaBrasil. Acesso em: 08 abr. 2021.</p> <p>MOVIECLIPS. King Kong (1933) - The Bride of Kong Scene. 2016. Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=rnaCi4rBfqw&t=65s&ab_channel=Movieclips. Acesso em: 08 abr. 2021.</p> <p>CBC Kids. SCOUT & The Gumboot Kids The Field of Gifts. 2018. Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=M8vFoYZdaQo&t=209s&ab_channel=CBCKids. Acesso em: 08 abr. 2021.</p> <p>SINGH, Rish. Play Doh Bunnies - Sony Bravia Commercial [HD]. 2009. Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=MEm3YSj-cu4M&ab_channel=RishSingh. Acesso em: 08 abr. 2021.</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) Assinale a alternativa que apresenta corretamente o processo que transforma o roteiro em imagens, dividindo-o em quadros, planejando o enquadramento e as movimentações, usando elementos visuais simplificados:	
a)	O <i>storyboard</i> .
b)	O <i>pencil test</i> .
c)	O <i>model sheet</i> .
d)	A folha de exposição.
Modelo múltipla escolha (marque em negrito a alternativa correta)	
2) Assinale a alternativa que responde corretamente o que é o <i>animatic</i> :	
a)	<i>Animatic</i> é uma técnica que transforma a filmagem de cenas reais, feitas a partir de câmeras convencionais, em animação.
b)	<i>Animatic</i> é um estudo visual dos personagens para auxiliar na sua padronização no momento da animação.
c)	<i>Animatic</i> é um vídeo guia para a animação, feito a partir da sincronização do áudio com as imagens do <i>storyboard</i> , usando pequenos movimentos.
d)	<i>Animatic</i> é o planejamento e a construção estrutural do cenário, planejando o design dos objetos em cena.
Modelo múltipla escolha (marque em negrito a alternativa correta)	
3) Qual é a técnica de animação que através da repetição e reutilização de alguns quadros, usa poucos desenhos para simular o movimento, facilitando produções de larga escala ou de baixo orçamento?	
a)	<i>Motion graphics</i> .
b)	Rotoscopia.
c)	<i>Video mapping</i> .
d)	Animação limitada.

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

4) Considerando a afirmativa a seguir, assinale-a como verdadeira ou falsa. “Na animação de recortes, cada parte de um corpo ou item que for ser animado em uma cena, deve corresponder a uma camada independente, pois serão movimentados individualmente”:

a) Verdadeiro.

b) Falso.

Modelo múltipla escolha (marque em negrito a alternativa correta)

5) Como nomeamos a técnica que mistura elementos da animação e do design, trabalhando principalmente com letras, linhas, formas e cores, por meio do uso de formas geométricas, textos e ilustrações simplificadas, objetivando comunicar uma ideia de forma fácil, visualmente interessante e dinâmica?

a) *Motion Graphic.*

b) *Pencil Test.*

c) *Animatic.*

d) *Video Mapping.*

Modelo múltipla escolha (marque em negrito a alternativa correta)

6) Assinale a alternativa que apresenta corretamente o significado de *Video Mapping*:

a) É um estudo de movimento para conferir se a gesticulação de um personagem está fluida.

b) É uma técnica que consiste na projeção de vídeos planejados para serem exibidos em uma superfície previamente escolhida.

c) É uma etapa da animação tradicional na qual é realizado o planejamento dos ângulos de câmera e movimentação do personagem.

d) É o momento em que voz e imagem de uma animação começam a ser sincronizados.

Questões extras - para banco de questões

Modelo múltipla escolha (marque em negrito a alternativa correta)	
1) Qual é o nome do aparelho criado em 1914 por Max Fleischer, que permitiu que animações fossem criadas a partir de referências de filmagens de cenas reais, feitas por câmeras convencionais?	
a)	Mesa de luz.
b)	Lanterna Mágica.
c)	Praxinoscópio.
d)	Rotoscópio.
Modelo verdadeiro ou falso (marque em negrito se é verdadeiro ou falso)	
2) Leia com atenção a seguinte frase: “A técnica de animação <i>Motion Graphic</i> surgiu quando artistas gráficos foram contratados para trabalhar nos filmes e séries da década de 50. Esses artistas deveriam deixar os títulos iniciais e créditos finais mais dinâmicos, atrativos e com maior impacto visual”. Assinale-a como verdadeira ou falsa:	
a)	Verdadeiro.
b)	Falso.
Modelo múltipla escolha (marque em negrito a alternativa correta)	
3) Assinale a alternativa que justifica corretamente por que a mesa de luz é uma importante ferramenta para um animador:	
a)	Porque ela permite que o animador desenvolva uma animação a partir de referências de filmagens feitas por meio de câmeras tradicionais.
b)	Porque ela permite que o animador enxergue através das diversas folhas de papel usadas em uma animação tradicional, mantendo, assim, o padrão entre os desenhos.
c)	Porque ela reduz significativamente a quantidade de desenhos necessários para que um movimento seja realizado.
d)	Porque ela permite que o animador movimente partes independentes de um personagem, sem a necessidade de redesenhá-lo.
Modelo verdadeiro ou falso (marque em negrito se é verdadeiro ou falso)	
4) Leia atentamente a seguinte frase: “Para a exibição de um <i>video mapping</i> , a escolha do local e da hora é indiferente, já que uma projeção pode ser bem vista independentemente do ambiente, da perspectiva ou da iluminação”. Assinale-a como verdadeira ou falsa:	
a)	Verdadeiro.
b)	Falso.

Módulo 2

Modelo múltipla escolha (marque em negrito a alternativa correta)	
1) Conforme estudamos, assinale a alternativa que apresenta os principais fundamentos do desenho:	
a)	anatomia, <i>pencil test</i> , composição, flipagem, perspectiva, textura e <i>stop motion</i> .
b)	animação limitada, animação de recortes, <i>stop motion</i> e animação tradicional.
c)	forma, anatomia, perspectiva, luz e sombra, textura e composição.
d)	composição, textura, quadro-chave, quadro intermediário e roscopia.
Modelo múltipla escolha (marque em negrito a alternativa correta)	
2) Os quadros intermediários, mesmo que secundários, são essenciais para uma animação. Assinale a alternativa que justifique sua importância.	
a)	Os quadros intermediários são importantes devido a sua função no planejamento do enquadramento e dos movimentos de câmera em uma cena.
b)	Os quadros intermediários preenchem os intervalos entre os quadros chave com transições suaves e fluidas, gerando uma animação uniforme.
c)	Os quadros intermediários são os responsáveis por sincronizar as imagens do <i>storyboard</i> com o áudio da animação e, por isso, são essenciais.
d)	Os quadros intermediários são desenhos secundários responsáveis pelo planejamento visual dos personagens e, por isso, são importantes.
Modelo múltipla escolha (marque em negrito a alternativa correta)	
3) Assinale a alternativa que justifique a importância da prática da flipagem em uma animação tradicional.	
a)	A flipagem permite verificar se a transição e a continuidade de um desenho para outro está fluida, uniforme e suave.
b)	A flipagem auxilia na sincronização entre áudio e imagem em uma animação tradicional.
c)	A flipagem permite que o animador use referências de filmagens feitas por câmeras tradicionais para criar uma animação tradicional.
d)	A flipagem é usada durante o estudo do design do personagem, auxiliando na sua padronização.

Modelo múltipla escolha (marque em negrito a alternativa correta)

4) Qual alternativa apresenta, corretamente, o significado de sincronia labial na animação?

- | | |
|----|---|
| a) | A sincronia labial é o processo pelo qual o animador sincroniza o movimento do corpo do personagem com a trilha musical da animação. |
| b) | A sincronia labial é a ação de desenhar diferentes bocas para um personagem, de forma que elas combinem com sua estrutura corporal. |
| c) | A sincronia labial é o ato de simular o movimento dos lábios de um personagem de forma aleatória. |
| d) | A sincronia labial consiste em animar os movimentos da boca de um personagem de acordo com os sons das palavras, de forma sincronizada. |

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

5) Leia a seguinte frase e considere-a verdadeira ou falsa: “O *pencil test* é um estudo de movimento no qual se produz um pequeno trecho animado, desenhado quadro a quadro, observando sua transição, *timing*, sincronia, atuação e fluidez”.

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

Modelo múltipla escolha (marque em negrito a alternativa correta)

6) Identifique a alternativa que apresenta as quatro propriedades importantes para animar um objeto no *software*.

- | | |
|----|---|
| a) | Posição, escala, rotação e opacidade. |
| b) | Matiz, composição, saturação e textura. |
| c) | Tamanho, cor, textura e anatomia. |
| d) | Escala, iluminação, coloração e brilho. |

Questões extras - para banco de questões

Modelo múltipla escolha (marque em negrito a alternativa correta)	
1) Um dos fundamentos do desenho apresentados em aula é a composição. Assinale a alternativa que apresenta, corretamente, a funcionalidade desse conceito.	
a)	A composição consiste em combinar todos os elementos em um desenho ao colocá-los juntos, planejando a disposição desses itens na imagem.
b)	A composição tem a função de dar volume e realismo aos desenhos, por meio do estudo da iluminação de um ambiente.
c)	A composição consiste em estudar as diferentes estruturas dos corpos, sejam eles humanos ou não.
d)	A composição analisa o uso de formas geométricas bidimensionais e tridimensionais na construção de um desenho.
Modelo verdadeiro ou falso (marque em negrito se é verdadeiro ou falso)	
2) Leia atentamente a seguinte frase: “Os quadros-chave determinam os momentos e movimentos mais importantes em uma animação”. Essa afirmativa é verdadeira ou falsa?	
a)	Verdadeiro.
b)	Falso.
Modelo verdadeiro ou falso (marque em negrito se é verdadeiro ou falso)	
3) Leia a seguinte afirmação e assinale se ela é verdadeira ou falsa: “Flipagem é o nome dado para a ação de folhear os desenhos no papel, passando de uma folha para outra”.	
a)	Verdadeiro.
b)	Falso.

Módulo 3

Modelo múltipla escolha (marque em negrito a alternativa correta)

1) Assinale a alternativa que apresenta, corretamente, a primeira etapa do processo prático de uma animação 2D.

- | | |
|----|---|
| a) | Processo de <i>clean-up</i> . |
| b) | Desenvolvimento da <i>rough-animation</i> . |
| c) | Criação das poses-chave. |
| d) | Etapa de colorização. |

Modelo múltipla escolha (marque em negrito a alternativa correta)

2) Qual é o nome dado à animação simplificada, produzida nas etapas iniciais da produção, na qual não é apresentado grande detalhamento estético e seu traço não é refinado, tampouco finalizado?

- | | |
|----|--------------------------|
| a) | <i>Motion graphics</i> . |
| b) | <i>Rough animation</i> . |
| c) | <i>Clean-up</i> . |
| d) | Quadros intermediários. |

Modelo múltipla escolha (marque em negrito a alternativa correta)

3) Qual alternativa apresenta, corretamente, a explicação sobre a funcionalidade da etapa de *clean-up*?

- | | |
|----|---|
| a) | <i>Clean-up</i> é o processo em que são acrescentadas cores nos desenhos. |
| b) | <i>Clean-up</i> é a etapa em que é feito um estudo de movimento em uma cena. |
| c) | <i>Clean-up</i> é o estudo do design dos personagens e dos seus acessórios. |
| d) | <i>Clean-up</i> é a etapa em que os animadores limpam os traços dos desenhos. |

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

4) Leia a seguinte frase e considere-a verdadeira ou falsa. “Na etapa de colorização, o animador aplica cores em seu projeto de modo instintivo, já que esse processo não requer muito planejamento”.

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

Modelo múltipla escolha (marque em negrito a alternativa correta)

5) Qual alternativa apresenta, corretamente, a funcionalidade da etapa de composição?

- | | |
|----|---|
| a) | A composição é o posicionamento, a organização, a disposição dos elementos visuais em uma produção. |
| b) | A composição é o planejamento da distribuição de quadros e a contagem de desenhos ao longo de uma sequência. |
| c) | A composição é o estudo do design dos personagens e dos seus acessórios, criando-os em diferentes posições. |
| d) | A composição é o processo que transforma o roteiro em imagens, dividindo-o em quadros, planejando o enquadramento e as movimentações. |

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

6) Leia a seguinte frase: "A regra dos terços é uma técnica da fotografia e do cinema usada para ajudar na distribuição dos elementos em uma imagem." Essa afirmação pode ser considerada verdadeira ou falsa?

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

Questões extras - para banco de questões

Modelo múltipla escolha (marque em negrito a alternativa correta)

1) Qual alternativa explica, corretamente, a falta de cuidado com a aparência dos desenhos na etapa da *rough animation*?

- | | |
|----|--|
| a) | Porque nessa etapa, o interesse está principalmente na iluminação e no sombreamento das cenas, a fim de que elas tenham maior dinamismo. |
| b) | Porque nesse momento, a atenção do animador está voltada ao planejamento visual dos acessórios que o personagem usará. |
| c) | Porque nesta etapa, se tem mais interesse em demonstrar o movimento, em marcar posições e em determinar a pose do personagem. |
| d) | Porque nesse momento, o animador foca, principalmente, em planejar as cores que serão aplicadas no projeto. |

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

2) Leia a afirmação a seguir. “Paleta de cores é o conjunto de cores, antecipadamente planejadas, para harmonizar um projeto e comunicar, visualmente, de forma agradável e uniforme.” Essa afirmação pode ser considerada verdadeira ou falsa?

a) Verdadeiro.

b) Falso.

Modelo múltipla escolha (marque em negrito a alternativa correta)

3) No processo de animação 2D, os primeiros desenhos feitos por um animador não zelam muito pela qualidade do traço ou da aparência. Qual alternativa apresenta o nome correto desse tipo de desenho?

a) *Rough drawings.*

b) Quadros intermediários.

c) *Motion graphics.*

d) *Lipsync.*

Módulo 4

Modelo múltipla escolha (marque em negrito a alternativa correta)

1) Qual alternativa apresenta, corretamente, o significado de uma produção em *stop motion*?

a) *Stop motion* é uma técnica que transforma a filmagem de cenas reais em animação, usando a captura de uma câmera comum como referência para os desenhos.

b) *Stop motion* é uma animação simplificada, produzida nas etapas iniciais da produção, na qual não é apresentado grande detalhamento, refinamento ou finalização em seus traços.

c) *Stop Motion* é uma técnica de animação que, para simular um movimento, utiliza a sequência de fotos de um mesmo objeto, passando por pequenas alterações a cada foto.

d) *Stop motion* é um estudo de movimento no qual é produzido um pequeno trecho animado, desenhado quadro a quadro, observando sua transição, *timing*, sincronia, atuação e fluidez.

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

2) Considerando a afirmativa a seguir, assinale-a como verdadeira ou falsa. “Antes da invenção dos computadores, o *stop motion*, muitas vezes, era usado para aplicar efeitos especiais em filmes antigos.”

a) Verdadeiro.

b) Falso.

Modelo múltipla escolha (marque em negrito a alternativa correta)

3) Qual alternativa apresenta, corretamente, o significado de *onion skin* na animação?

a) *Onion skin* é o nome do processamento digital que unifica todos os elementos da animação em um único vídeo.

b) *Onion skin* é o termo usado para dar nome ao processo que permite que o animador visualize o quadro anterior ou posterior de uma animação.

c) *Onion skin* é um processo dentro da animação que captura a sequência de fotos de materiais orgânicos como uma cebola, por exemplo.

d) *Onion skin* é o processo que determina os momentos e movimentos mais importantes em uma animação.

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

4) Leia, atentamente, a frase a seguir: “*Onion skin* é um processo exclusivo do *stop motion*, não sendo aplicado em outras técnicas de animação”. Agora, assinale a alternativa correta.

a) Verdadeiro.

b) Falso.

Modelo múltipla escolha (marque em negrito a alternativa correta)

5) Assinale a alternativa que apresenta, corretamente, o significado de *pixilation* na animação.

a) *Pixilation* é o nome do processo que permite ao animador visualizar diversos quadros da animação ao mesmo tempo.

b) *Pixilation* é o nome da técnica de animação que utiliza pixels para criar movimento por meio de um processamento digital.

c) *Pixilation* é o processo que transforma o roteiro em imagens, dividindo-o em quadros, planejando o enquadramento e as movimentações.

d) *Pixilation* é uma técnica de *stop motion* que fotografa, quadro a quadro, pessoas e objetos reais para criar a animação.

Modelo múltipla escolha (marque em negrito a alternativa correta)

6) Assinale a alternativa que apresenta, corretamente, o significado de *live-action*?

- | | |
|----|--|
| a) | <i>Live-action</i> é a técnica de animação que utiliza a repetição e reutilização dos quadros para criar produções de larga escala ou de baixo orçamento. |
| b) | <i>Live-action</i> é o planejamento e a construção estrutural do cenário, planejando o design dos objetos em cena. |
| c) | <i>Live-action</i> são materiais audiovisuais feitos com pessoas reais, ao contrário da animação, que é criada por meio de desenhos ou imagens digitais. |
| d) | <i>Live-action</i> é um vídeo-guia para a animação, feito a partir da sincronização do áudio com as imagens do <i>storyboard</i> , usando pequenos movimentos de personagem e de câmera. |

Questões extras - para banco de questões

Modelo múltipla escolha (marque em negrito a alternativa correta)

1) Qual alternativa apresenta, corretamente, a funcionalidade do *chroma key*?

- | | |
|----|---|
| a) | O <i>chroma key</i> é uma estrutura que permite ao animador visualizar diversos quadros de uma animação ao mesmo tempo. |
| b) | O <i>chroma key</i> é um documento que consta o estudo visual dos personagens para auxiliar na padronização no momento da animação. |
| c) | O <i>chroma key</i> é um processo que permite ao animador desenvolver uma animação a partir de referências feitas por meio de câmeras tradicionais. |
| d) | O <i>chroma key</i> é uma técnica usada para substituir um fundo, criado a partir de uma cor sólida, por outra imagem qualquer. |

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

2) Leia a seguinte frase: “Durante o processo de captura, vários projetos de *stop motion* utilizam estruturas de apoio para manter os personagens em determinadas posições.” Essa afirmativa pode ser considerada verdadeira ou falsa?

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

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

3) Leia, atentamente, a frase a seguir e classifique-a como verdadeira ou falsa: “Devido à maleabilidade da massa de modelar, as produções em *stop motion* que utilizam esse tipo de material não apresentam personagens fixos e com aparência consistente durante toda a produção”.

a) Verdadeiro.

b) Falso.

Modelo múltipla escolha (marque em negrito a alternativa correta)

4) Em inglês, qual é o nome dado para as animações em *stop motion* que utilizam massinha, argila ou algum material maleável similar?

a) *Pixilation.*

b) *Chroma key.*

c) *Motion graphics.*

d) *Claymation.*

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.



