

**Curso:** Técnico em Computação Gráfica  
**Disciplina:** ANIMAÇÃO I

**Modalidade:** Subsequente  
**Período Letivo:** 2º Semestre  
**Carga-Horária:** 108h - 6 aulas semanais

**HABILIDADES**  
**(contemplando os PCNs do Ensino Médio e as competências profissionais da área)**

1. Conhecer as tecnologias, equipamentos, serviços que compõem as redes de computadores.
2. Compreender o processo de encaminhamento de informação nas redes de computadores;  
Compreender o dimensionamento de redes de computadores.
3. Interagir com as tecnologias de redes existentes.
4. Buscar novas fontes de conhecimento, tornando-se sujeito de formação contínua para aprimoramento de seu desempenho profissional.
5. Determinar dispositivos de redes de computadores.
6. Resolver problemas que envolvam endereçamento de dispositivos de redes de computadores;
7. Construção e análise de projeto de redes, verificando o uso dos dispositivos para cada tipo de rede.

**BASES CIENTÍFICAS E TECNOLÓGICAS**  
**(pré-requisitos)**

Conhecimentos básicos em Informática e Desenho Técnico.

**COMPONENTES CURRICULARES**  
**(conteúdo)**

☐☐ Roteiro

Teoria  
 Estrutura  
 Prática (desenvolvimento de roteiro)

☐☐ Desenho Básico

Formas | Luz e sombra | Perspectiva  
 Simplificação do traço | Velocidade no desenho

☐☐ Criação de personagens

Formas geométricas | Curvas  
 Medidas em cabeças  
 design/estrutura

Silhueta, estilo  
(desenvolvimento dos personagens da animação do aluno)

☐☐ Pré-Produção geral

Storyboard

Layout e composição de cenários

Visão | Ângulo | Textura

Animatic

Finalização

Os 12 princípios

Sonoplastia

Extensão de arquivos

Noções de venda de projetos e apresentação de portfólio.

☐☐ Animação (mesa de luz)

☐☐ Pencil test

☐☐ Arte final

☐☐ Cenário e enquadramento

☐☐ Pintura (teoria)

☐☐☐ Manual | Digital

☐☐☐ Edição e montagem

☐☐☐ Stop-Motion

☐☐☐ Animando no Flash

METODOLOGIA	AVALIAÇÃO
Aula prática; Provas de aproveitamento; trabalho em grupo e individual; participação nas discussões. Exercícios. Utilização de quadro branco, computador e projetores multimídia utilizando ferramentas de apresentação de slides.	Avaliação Prática. Trabalhos individuais e em grupo.
REFERÊNCIAS	
COMPARATO, D. Da Criação Ao Roteiro. Teoria e Prática. São Paulo: Summus, 2009. LUCENA JUNIOR, A. Arte da Animação - técnica e estética através da História. São Paulo: Senac, 2011 HELD, Gilbert. Comunicação de Dados. Rio de Janeiro: Campus, 1999.	