

Mestrado Próprio

Animação 2D





tech universidade
tecnológica

Mestrado Próprio Animação 2D

- » Modalidade: online
- » Duração: 6 meses
- » Certificado: TECH Universidade Tecnológica
- » Horário: no seu próprio ritmo
- » Provas: online

Acesso ao site: www.techtute.com/br/videogame/mestrado-proprio/mestrado-proprio-animacao-2d

Índice

01

Apresentação

pág. 4

02

Objetivos

pág. 8

03

Competências

pág. 14

04

Direção do curso

pág. 18

05

Estrutura e conteúdo

pág. 22

06

Metodologia

pág. 32

07

Certificado

pág. 40

01

Apresentação

A animação 2D tem um estilo visual atemporal e atrativo que dá aos desenvolvedores a capacidade de criar mundos e personagens que podem ter um impacto único no público. A animação 2D é especialmente eficaz na transmissão de emoções e expressões faciais detalhadas, o que contribui para uma experiência de jogo mais imersiva. Além disso, sua natureza mais leve em termos de recursos computacionais permite um desempenho mais eficiente em comparação com a animação 3D, essencial para jogos em dispositivos com recursos limitados. A versatilidade estilística da animação 2D também permite que os designers experimentem uma variedade de estilos artísticos, que vão desde *pixel art* a animações mais elaboradas. Nesse contexto, a TECH desenvolveu este programa 100% online, totalmente flexível, permitindo que o aluno se conecte a qualquer hora e em qualquer lugar.





“

Você irá aprimorar suas habilidades em Animação 2D, que preserva a elegância e o estilo das técnicas tradicionais, se tornando uma plataforma criativa rica em possibilidades narrativas e estilísticas”

A animação 2D oferece uma ampla gama de benefícios, principalmente por causa de seu estilo visual clássico e atemporal, que permite a criação de personagens e ambientes, captando a imaginação do espectador de forma encantadora. Além disso, sua aparente simplicidade facilita a narração de histórias complexas de um modo acessível, permitindo uma conexão mais profunda com o público. A versatilidade dessa forma de mídia permite a experimentação de estilos visuais e expressivos, dando aos criadores uma liberdade extraordinária.

Assim nasceu este Mestrado Próprio em Animação 2D, que apresenta um programa de estudos abrangente que incluirá módulos criados para treinar designers nas facetas da animação bidimensional. Assim, os profissionais poderão abordar os fundamentos do design gráfico, compreendendo como o uso adequado de linhas, formas e cores contribui para a narrativa visual da animação. Além disso, os princípios básicos que regem o movimento e a expressão nesse meio serão profundamente explorados, criando sequências animadas atraentes.

Além disso, você irá explorar as tecnologias atuais, fornecendo conhecimento de Software e técnicas digitais essenciais para a criação de animações 2D contemporâneas. A isso se acrescenta uma compreensão profunda de aspectos específicos, desde o desenvolvimento de personagens até a aplicação de técnicas avançadas.

Dessa forma, os alunos serão preparados para planejar projetos de animação com eficiência, considerando aspectos como roteiro e design de produção, e depois concentrar-se na execução de projetos, aplicando seus conhecimentos na criação de animações completas. Por fim, os alunos estarão equipados com habilidades para aperfeiçoar e promover suas criações no mercado, compreendendo a importância do marketing e da comercialização nesse setor.

Assim, o conteúdo acadêmico irá oferecer uma oportunidade única ao apresentar uma modalidade totalmente online e flexível. Essa abordagem dará aos alunos mais liberdade para organizar seus horários de estudo, permitindo que eles conciliem suas responsabilidades pessoais e profissionais diárias de forma mais eficaz.

Este **Mestrado Próprio em Animação 2D** conta com o conteúdo mais completo e atualizado do mercado. Suas principais características são:

- ♦ O desenvolvimento de casos práticos apresentados por especialistas em Animação 2D
- ♦ O conteúdo gráfico, esquemático e extremamente útil, fornece informações teóricas e práticas sobre as disciplinas fundamentais para o exercício da profissão
- ♦ Exercícios práticos em que o processo de autoavaliação é realizado para melhorar a aprendizagem
- ♦ Destaque especial para as metodologias inovadoras
- ♦ Aulas teóricas, perguntas a especialistas, fóruns de discussão sobre temas controversos e trabalhos de reflexão individual
- ♦ Disponibilidade de acesso a todo o conteúdo a partir de qualquer dispositivo, fixo ou portátil, com conexão à Internet



A animação 2D é facilmente adaptável a uma variedade de plataformas, da televisão à mídias sociais, o que a torna uma eficiente ferramenta para atingir públicos de todas as idades. Matricule-se já!"

“

Você irá se aprofundar nos principais conceitos que regem o movimento na animação, como antecipação, sobrecarga e rastreamento de ação, por meio da revolucionária metodologia Relearning”

O curso conta com profissionais do setor que trazem para esta capacitação toda a experiência adquirida ao longo de suas carreiras, além de especialistas reconhecidos de sociedades de referência e universidades de prestígio.

O conteúdo multimídia, desenvolvido com a mais recente tecnologia educacional, permitirá ao profissional um aprendizado contextualizado, ou seja, realizado através de um ambiente simulado, proporcionando uma capacitação imersiva e programada para praticar diante de situações reais.

A estrutura deste programa se concentra na Aprendizagem Baseada em Problemas, através da qual o profissional deverá resolver as diferentes situações de prática profissional que surgirem ao longo do curso acadêmico. Para isso, contará com a ajuda de um inovador sistema de vídeo interativo realizado por especialistas reconhecidos.

Você irá combinar a tradição artística com as tecnologias digitais, abordando projetos de animação a partir de várias perspectivas criativas.

Você irá aperfeiçoar e promover suas criações no mercado, compreendendo a importância do marketing e da comercialização no setor de animação 2D.



02

Objetivos

O principal objetivo desse programa será fornecer aos designers as habilidades e os conhecimentos avançados necessários para se destacarem na criação e na produção de animações bidimensionais. Assim, esse programa acadêmico irá aprofundar a compreensão dos princípios fundamentais da animação, desde a criação de personagens e cenários até a narrativa visual. Além disso, os alunos irão adquirir habilidades técnicas em softwares especializados, bem como habilidades criativas para conceituar e projetar animações impressionantes. Além disso, o Mestrado Próprio irá estimular a capacidade dos participantes de explorar diferentes estilos artísticos e expressivos no campo da Animação 2D.



“

O objetivo da TECH é torná-lo um profissional altamente qualificado e criativo, que possa contribuir significativamente para o setor de animação e entretenimento”



Objetivos gerais

- ♦ Dominar a linguagem visual no campo da animação 2D
- ♦ Aplicar os princípios fundamentais da animação 2D para criar sequências atraentes e envolventes
- ♦ Pesquisar e aplicar tendências e avanços tecnológicos em animação 2D, se mantendo a par das inovações e adaptando as práticas aos padrões do setor
- ♦ Incentivar a criatividade e a originalidade na criação de conceitos, personagens e enredos, promovendo a inovação e a diferenciação em projetos de animação
- ♦ Especializar-se em áreas específicas da animação, adaptando as habilidades a diferentes estilos e gêneros
- ♦ Dominar as fases de pré-produção para planejar e conceituar projetos de animação com eficiência
- ♦ Implementar técnicas de pós-produção e estratégias de marketing para otimizar a divulgação e o impacto das produções animadas
- ♦ Analisar e avaliar seu próprio trabalho e o de outras pessoas, identificando áreas de melhoria e aplicando ajustes para otimizar a qualidade final das animações





Objetivos específicos

Módulo 1. Linguagem 2D.

- ♦ Desenvolver habilidades para a criação de roteiros específicos para projetos de animação 2D, considerando a narrativa visual
- ♦ Compreender e aplicar os princípios fundamentais da linguagem gráfica na criação de elementos visuais coerentes e esteticamente atraentes
- ♦ Analisar e aplicar os conceitos de linguagem cinematográfica e audiovisual para aprimorar a narrativa visual
- ♦ Adquirir um conhecimento sólido da linguagem de produção, desde o planejamento até a entrega final

Módulo 2. Princípios da animação 2D

- ♦ Analisar e usar técnicas de antecipação, compreendendo a composição de forças paralelas e inversas e seu valor narrativo na criação de animações
- ♦ Desenvolver habilidades de encenação para otimizar a apresentação visual de personagens e objetos em movimento
- ♦ Integrar ações complementares e sobrepostas estrategicamente para aperfeiçoar as narrativas visuais, trazendo camadas de movimento e expressividade aos personagens e objetos animados

Módulo 3. Animação Tradicional Avançada

- ♦ Aperfeiçoar a técnica de animação de posições, garantindo transições suaves e coerentes entre diferentes poses para obter sequências visuais dinâmicas e expressivas
- ♦ Dominar a criação de ciclos de caminhada, otimizando a naturalidade e a fluidez na animação de movimentos básicos

- ♦ Executar giros completos com perfeição na animação 2D, realizando uma representação realista e estilizada das rotações de personagens e objetos em diferentes contextos narrativos
- ♦ Desenvolver habilidades avançadas na aplicação de cores na animação, considerando a paleta, a iluminação e a consistência visual

Módulo 4. Ferramentas digitais

- ♦ Explorar alternativas digitais em storyboarding, usando ferramentas e softwares avançados para otimizar com eficiência e qualidade
- ♦ Desenvolver storyboards projetados para animadores, considerando a estrutura narrativa e visual para orientar o processo de animação de forma coerente
- ♦ Aplicar técnicas avançadas de animação, integrando elementos visuais planejados em storyboards de forma coerente e expressiva

Módulo 5. Design e Animação de Personagens

- ♦ Produzir folhas de modelos detalhadas, fornecendo referências visuais completas para orientar a animação e garantir a consistência na representação dos personagens
- ♦ Desenvolver habilidades na representação de expressões faciais, explorando a variação de gestos e emoções para obter personagens visualmente convincentes

Módulo 6. Animação Vetorial

- ♦ Usar adequadamente o Adobe Animate, aplicando suas ferramentas e recursos para criar animações 2D com eficiência e precisão
- ♦ Usar o Toon Boom Harmony com destreza, aproveitando suas funções avançadas para a criação e a manipulação de animações 2D

- ♦ Explorar os recursos do Story Board Pro na fase de pré-produção, usando suas ferramentas para o planejamento detalhado de sequências animadas e a criação de *storyboards*
- ♦ Usar o Moho de forma eficaz, explorando suas características específicas para a criação e a manipulação de personagens e elementos animados
- ♦ Aplicar o *Greased Pencil* do Blender em animação 2D, aproveitando suas ferramentas para a criação e a manipulação de traços e elementos visuais

Módulo 7. Animação Especializada

- ♦ Explorar e aplicar técnicas avançadas em animação especializada, com foco em estilos e gêneros específicos para ampliar a versatilidade criativa em projetos animados
- ♦ Desenvolver habilidades na animação de criaturas e seres fantásticos, abordando aspectos como movimentos e comportamentos exclusivos e características visuais distintas
- ♦ Desenvolver habilidades na animação de sequências de ação, garantindo fluidez, impacto e coerência na representação visual de movimentos rápidos e emocionantes
- ♦ Aplicar técnicas específicas de animação para jogos de videogame, adaptando a narrativa visual e os movimentos dos personagens à dinâmica e restrições da animação interativa

Módulo 8. Pré-produção

- ♦ Dominar a criação de roteiros e storyboards detalhados, aplicando princípios narrativos e visuais para planejar com eficácia a sequência da animação
- ♦ Utilizar técnicas de previsualização de animação para avaliar a viabilidade e o impacto visual das ideias antes da fase de produção completa
- ♦ Pesquisar e analisar referências visuais, estilos artísticos e tendências relevantes para inspirar e enriquecer o processo de pré-produção
- ♦ Integrar com eficiência o storyboard com elementos conceituais e visuais, garantindo o planejamento completo e detalhado de sequências animadas

Módulo 9. Produção

- ♦ Monitorar e ajustar a qualidade visual da animação, fazendo revisões e correções conforme necessário para garantir a coerência e o impacto estético
- ♦ Resolver problemas e desafios inesperados durante a produção, se adaptando às mudanças e propondo soluções criativas para garantir o sucesso do projeto de animação
- ♦ Incorporar tecnologias emergentes e tendências atuais na produção de animação 2D, se mantendo atualizado com as inovações do setor



Módulo 10. Pós-produção e Marketing

- ♦ Aplicar técnicas avançadas de pós-produção em animação 2D, incluindo edição de vídeo, correção de cores e efeitos visuais
- ♦ Integrar elementos de som, música e efeitos de forma eficiente na pós-produção, garantindo uma experiência audiovisual completa e coerente
- ♦ Desenvolver estratégias de marketing específicas para animações 2D, considerando a promoção e a distribuição em diferentes plataformas e mercados
- ♦ Desenvolver habilidades de apresentação e comunicação para explicar com eficácia as decisões e os conceitos criativos por trás das animações
- ♦ Colaborar com as equipes especializadas de Marketing e Comunicações, garantindo a coerência na estratégia geral de marketing para projetos animados

“

Você irá aprimorar suas habilidades criativas e técnicas, o que lhe permitirá obter uma compreensão profunda dos princípios da animação, desde a criação de personagens e narrativas até a implementação de efeitos visuais”

03

Competências

Este programa em Animação 2D dará aos profissionais uma gama de habilidades que abrangem aspectos técnicos e criativos. No aspecto técnico, os designers irão adquirir habilidades avançadas no uso de software de animação, dominando técnicas de design de personagens e cenários, desenvolvendo a capacidade de criar sequências de animação fluidas e visualmente impressionantes. Do ponto de vista criativo, os alunos compreenderão os princípios fundamentais da animação, aprimorando sua capacidade de contar histórias interessantes e refinando seu estilo artístico pessoal.





“

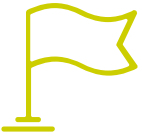
Este Mestrado Próprio 100% online fornecerá a você uma combinação equilibrada de habilidades técnicas e criativas para se destacar no dinâmico e exigente setor de animação 2D”



Competências gerais

- ♦ Desenvolver habilidades avançadas em animação tradicional para obter resultados extraordinários
- ♦ Usar de forma eficiente as ferramentas digitais relevantes no processo de animação 2D
- ♦ Projetar e animar personagens de forma adequada, considerando sua personalidade e o contexto narrativo
- ♦ Aplicar técnicas de animação vetorial para obter movimentos fluidos e expressivos
- ♦ Dirigir e gerenciar a produção de animações 2D, coordenando equipes e recursos de forma eficiente
- ♦ Desenvolver competências na gestão e organização do tempo, garantindo eficiência na execução de projetos animados dentro dos prazos estabelecidos
- ♦ Aplicar habilidades de resolução de problemas em situações complexas durante o processo criativo, se adaptando a desafios inesperados e propondo soluções inovadoras
- ♦ Aplicar estratégias de marketing específicas para animação 2D, incluindo a promoção e a distribuição de projetos em diferentes plataformas e mercados





Competências específicas

- ♦ Usar com habilidade a interface do Toon Boom Harmony para a criação e a manipulação eficaz de animações 2D
- ♦ Controlar a interface do Adobe Animate com eficiência, aproveitando suas ferramentas para criar e editar animações
- ♦ Aplicar com eficácia o princípio de esmagar e esticar (*squash y stretch*) para criar personagens e objetos com um senso de peso e elasticidade
- ♦ Aplicar a técnica de animação linear (*straight ahead*) para explorar a criação espontânea e contínua de sequências, aprimorando a fluência e a naturalidade da narrativa visual
- ♦ Realizar mudanças na pose do personagem (*breakdowns*) de forma precisa e significativa, garantindo a coerência na representação dos personagens em toda a animação
- ♦ Aplicar técnicas de aceleração, desaceleração e ritmo para obter uma animação 2D dinâmica e emocionalmente marcante.
- ♦ Usar o exagero de forma consciente e criativa, usando expressões faciais, gestos e movimentos para transmitir emoções de forma poderosa e surpreendente
- ♦ Dominar a técnica de rotoscopia, usando referências e documentação de modo adequado para aprimorar a autenticidade e o realismo de movimentos específicos
- ♦ Fazer gravações de voz de alta qualidade para a conseqüente sincronização labial, garantindo uma correspondência precisa entre o diálogo e os movimentos
- ♦ Dominar o uso do Storyboard Pro como uma ferramenta fundamental na criação de storyboards
- ♦ Utilizar o Roughboard de modo efetivo na fase de pré-produção, criando esboços esquemáticos rápidos
- ♦ Desenvolver habilidades avançadas em design de personagens
- ♦ Usar ferramentas de atuação na animação de personagens, incorporando técnicas que enfatizem a autenticidade e a emotividade
- ♦ Dominar técnicas de animação de bitmap e vetor, aproveitando ao máximo as possibilidades e as características específicas de cada tipo de imagem
- ♦ Dominar a animação de efeitos especiais, incorporando elementos visuais como partículas, luzes e sombras para criar impacto visual e narrativo em sequências animadas

04

Direção do curso

Os professores serão fundamentais para a capacitação abrangente dos alunos, oferecendo uma combinação única de experiência prática e conhecimento teórico na animação bidimensional. Estes instrutores são profissionais altamente qualificados com um histórico distinto na indústria da animação, o que lhes permite compartilhar valiosas perspectivas do mundo real e se manter atualizados com as últimas tendências e tecnologias do setor. Além de suas habilidades técnicas, os professores desse programa incentivarão a criatividade e a expressão artística, orientando os alunos no desenvolvimento de um estilo único



-VALVES V



“

A abordagem educacional da equipe de professores combina teoria e prática, fornecendo a você as habilidades técnicas necessárias e uma compreensão completa dos princípios fundamentais da animação 2D”

Direção



Dr. Julián Larrauri

- ♦ Diretor de cinema e televisão
- ♦ Produtor executivo do Homem Aranha
- ♦ Produtor Executivo da Arcadia Motion Pictures
- ♦ *Head of Production*, Diretor e roteirista da B-Water
- ♦ Produtor executivo, Direção de produção e Responsável de Desenvolvimento na Ilion Animation Studios
- ♦ Diretor de Produção na Entertainment
- ♦ Doutor em CIÊNCIAS HUMANAS pela Universidade Rey Juan Carlos
- ♦ Mestrado em Produção Executiva de Filmes e Séries pela Audiovisual Business School
- ♦ Mestrado em Gestão de Comunicação e Publicidade pela ESIC
- ♦ Formado em Comunicação Audiovisual pela Universidade Complutense de Madri
- ♦ Indicado a “Melhor Diretor de Produção” no Prêmio Goya pelo filme “Mortadelo y Filemón contra Jimmy el Cachondo”

Professores

Sra. Patricia Marqueta Moreno

- ♦ Especialista em Animação e Efeitos Especiais
- ♦ Coordenadora de Produção na Giggiebug Entertainment
- ♦ Coordenadora de Produção na Lighthouse Entertainment
- ♦ Assistente de Produção na Able and Baker
- ♦ Assistente de Produção na The SPA Studios
- ♦ Graduada pelo U-tad - Centro Universitário de Tecnologia e Arte Digital

Sr. Jorge Coronado Pozo

- ♦ Especialista em Animação de Personagens
- ♦ Supervisor de Animação em *Dreamwall*
- ♦ Animador de personagens *Lead/Artista* de *Layout* em Arcadia Motion Pictures
- ♦ Animador de Personagens Sênior em vários projetos
- ♦ Animador de personagens (2D/ 3D) várias empresas
- ♦ *Storyboard* e *layout* para TV
- ♦ Animação de Videogames



Aproveite a oportunidade para conhecer os últimos avanços nesta área e aplicá-los em sua prática diária”

05

Estrutura e conteúdo

O Mestrado Próprio em Animação 2D abordará uma ampla gama de conteúdos, projetados para proporcionar aos alunos uma compreensão profunda e holística da animação bidimensional. Além disso, o programa incluirá módulos básicos que abrangem os princípios teóricos e práticos da animação, desde a criação de personagens e cenários até a narrativa visual. Técnicas avançadas de animação, bem como o uso de software especializado para criar e editar conteúdo animado, também serão abordados detalhadamente.





“

Um programa de estudos elaborado por especialistas e um conteúdo de qualidade serão a chave para o sucesso do seu aprendizado”

Módulo 1. Linguagem 2D.

- 1.1. Animação 2D
 - 1.1.1. Fotogramas
 - 1.1.2. Exposição de fotogramas e tipos de animação
 - 1.1.3. Estilo da animação 2D
- 1.2. Roteiro
 - 1.2.1. Roteiro Audiovisual
 - 1.2.2. Precursores do roteiro. Sinopse, storyboard e uso do aplicativo Storybeats
 - 1.2.3. Estrutura e terminologia do roteiro
- 1.3. Uso da interface do Toon Boom Harmony
 - 1.3.1. Reconhecimento da área de trabalho
 - 1.3.2. Linha do tempo
 - 1.3.3. Ferramentas básicas
- 1.4. Linguagem gráfica
 - 1.4.1. Desenho
 - 1.4.2. Linguagem de composição
 - 1.4.3. Linguagem de cores
- 1.5. Linguagem cinematográfica e audiovisual "mise-en-scène"
 - 1.5.1. Planos segundo a relação com seu objetivo
 - 1.5.2. Movimentos da câmera, sua nomenclatura e utilidade
 - 1.5.3. Elementos morfológicos de uma obra audiovisual
- 1.6. Linguagem cinematográfica e audiovisual - Aspecto Semântico
 - 1.6.1. Montagem e edição
 - 1.6.2. Transições e ritmo
 - 1.6.3. Descrição de cenas e sequências de acordo com seu propósito narrativo
- 1.7. Linguagem de produção
 - 1.7.1. Fluxo de trabalho e fluxograma na produção de um projeto de animação
 - 1.7.2. O Animador e sua relação com a áreas de produção
 - 1.7.3. O Animador e sua relação com a áreas de direção e outras áreas criativas
- 1.8. Interface Adobe Animate
 - 1.8.1. Exploração e reconhecimento da área de trabalho
 - 1.8.2. Linha do tempo





- 1.9. Adobe Animate 2D tradicional aplicado a mídias digitais.
 - 1.9.1. Terminologias de comparação no Toon Boom Harmony
 - 1.9.2. Terminologias comparação no Adobe Animate
 - 1.9.3. Terminologias exclusivas de mídia digital
- 1.10. Linguagens adicionais
 - 1.10.1. Linguagem sonora
 - 1.10.2. Linguagem de cores e narrativa
 - 1.10.3. Tonalidade, gênero e discurso da obra audiovisual

Módulo 2. Princípios da animação 2D

- 2.1. Comprimir e esticar (*squash y stretch*)
 - 2.1.1. Comprimir e conservação da Massas
 - 2.1.2. Esticar e conservação da Massas
 - 2.1.3. Aplicação em mídia digital e outras deformações
- 2.2. Você vai aprender mais sobre a composição das forças paralelas e inversas e seu valor narrativo
 - 2.2.1. Antecipação física
 - 2.2.2. Antecipação narrativa e outros tipos de antecipação
 - 2.2.3. Antecipação da Antecipação
- 2.3. Mise-en-scène
 - 2.3.1. Mise-en-scène
 - 2.3.2. Apelo visual e desenho firme
 - 2.3.3. Animação secundária
- 2.4. Animação linear (*straight ahead*)
 - 2.4.1. Animação linear
 - 2.4.2. Animação pose a pose
 - 2.4.3. Animação híbrida
- 2.5. Mudanças de pose dos personagens (*breakdowns*)
 - 2.5.1. Intercalação direta e intercalação com *breakdowns*
 - 2.5.2. Mudanças de direção
 - 2.5.3. Mudanças de velocidade
- 2.6. Ações complementares e sobrepostas
 - 2.6.1. Ações complementares
 - 2.6.2. Penteados
 - 2.6.3. Ação sobreposta

- 2.7. Acelerações, desacelerações e ritmo
 - 2.7.1. Desaceleração
 - 2.7.2. Aceleração
 - 2.7.3. Curvas de aceleração
- 2.8. Arcos
 - 2.8.1. O pivô e o eixo de rotação
 - 2.8.2. Arcos de movimento
 - 2.8.3. Outras rotas de movimentação orgânica
- 2.9. Exagero
 - 2.9.1. Exagero de pose
 - 2.9.2. Exagero no ritmo
 - 2.9.3. Reações dos personagens (*take y double take*)
- 2.10. Contatos e atrito
 - 2.10.1. Registro
 - 2.10.2. Contatos
 - 2.10.3. Atrito e resistência

Módulo 3. Animação Tradicional Avançada

- 3.1. Animação das posições
 - 3.1.1. Silhueta
 - 3.1.2. Linhas de ação
 - 3.1.3. *Contraposições e reversals*
- 3.2. Sincronização labial
 - 3.2.1. Movimento da Boca
 - 3.2.2. Combinação de vocalização e atuação da boca
 - 3.2.3. Sincronização automatizada digitalmente
- 3.3. Ciclo de caminhar
 - 3.3.1. Contatos e alterações de posição
 - 3.3.2. Alterações na posição do ciclo de caminhada
 - 3.3.3. Ciclo de uma caminhada linear e ciclos no Animate e no Toon Boom
- 3.4. Caminhadas, ciclos de corrida e ciclos alternativos
 - 3.4.1. Caminhadas
 - 3.4.2. Corridas
 - 3.4.3. Ciclos alternativos

- 3.5. Giros completos
 - 3.5.1. Da cabeça
 - 3.5.2. Completo e de objetos
 - 3.5.3. Giros enganados
- 3.6. Exagerar e se acalmar
 - 3.6.1. Exagero
 - 3.6.2. Calma
 - 3.6.3. Saltos (*Bounce*)
- 3.7. Rotoscopia, referência e documentação
 - 3.7.1. Rotoscopia
 - 3.7.2. Referência em vídeo
 - 3.7.3. Integração com ação viva
- 3.8. Varreduras, múltiplos e desfoques
 - 3.8.1. Varreduras
 - 3.8.2. Multiplicação
 - 3.8.3. Desenfoque
- 3.9. Traços limpos e assistência
 - 3.9.1. Assistentes
 - 3.9.2. Intercalação
 - 3.9.3. Limpeza dos traços
- 3.10. Aplicação de cor
 - 3.10.1. Sombreamento como segundo nível de animação
 - 3.10.2. Projeção de sombras
 - 3.10.3. Automação digital de cores e sombras usando o Toon Boom

Módulo 4. Ferramentas digitais

- 4.1. Miniaturas
 - 4.1.1. Importância do storyboard como ferramenta de narrativa e de produção
 - 4.1.2. Storyboarding básico e pré-visualizações
 - 4.1.3. Miniaturas e roteiros iniciais
- 4.2. Gravação de voz
 - 4.2.1. Gravação de voz
 - 4.2.2. Edição de diálogos
 - 4.2.3. Edição musical e efeitos sonoros

- 4.3. Preparação
 - 4.3.1. Formato e proporção da imagem
 - 4.3.2. Composição
 - 4.3.3. Zonas de segurança
- 4.4. Simbologia
 - 4.4.1. Simbologia padronizada
 - 4.4.2. Simulação de movimentos de câmera
 - 4.4.3. O storyboard digital
- 4.5. Utilização do Storyboard Pro
 - 4.5.1. Interface
 - 4.5.2. Linha de som e cronologia
 - 4.5.3. Ferramentas adicionais
- 4.6. Alternativas digitais
 - 4.6.1. Storyboard no Photoshop
 - 4.6.2. Storyboard no Adobe Animate
 - 4.6.3. Storyboard no After Effects
- 4.7. Storyboard para animadores
 - 4.7.1. O artista de storyboard
 - 4.7.2. Conceitos de animação no storyboard
 - 4.7.3. Trabalhando em camadas
- 4.8. Uso do Roughboard
 - 4.8.1. Exploração gráfica
 - 4.8.2. Preparação do *rough board*
 - 4.8.3. Execução
- 4.9. Roteiro gráfico
 - 4.9.1. Composição
 - 4.9.2. Fundo
 - 4.9.3. Trabalho com personagens
- 4.10. Animação
 - 4.10.1. Edição em tempo real
 - 4.10.2. Revisões
 - 4.10.3. Pós-produção

Módulo 5. Design e Animação de Personagens

- 5.1. Design de personagens
 - 5.1.1. Silhueta e proporção
 - 5.1.2. Cor, estilo e personalidade
- 5.2. Guia do personagem
 - 5.2.1. Estudos de caráter
 - 5.2.2. Consistência e tolerância
 - 5.2.3. Redação e estruturação de um guia de personagem
- 5.3. Modelo de folha
 - 5.3.1. Apresente-o em diferentes poses
 - 5.3.2. Folha de expressões e linguagem corporal
 - 5.3.3. Vocalização, escala e planilhas adicionais
- 5.4. Interpretação de texto
 - 5.4.1. Texto, gênero e tom As informações que podemos obter com isso
 - 5.4.2. Subtexto e ironia
 - 5.4.3. Função narrativa e intenção autoral
- 5.5. Ferramentas para Ação
 - 5.5.1. Atuação formal e prática
 - 5.5.2. Análise de personagem e histórico
 - 5.5.3. Estímulos externos e estímulos internos
- 5.6. Pantomima e linguagem corporal
 - 5.6.1. Linguagem corporal, interações
 - 5.6.2. Gestos das mãos
 - 5.6.3. Ritmo, movimentos mínimos e trabalho de palco
- 5.7. Expressões faciais
 - 5.7.1. Estudo das feições e expressões faciais
 - 5.7.2. Os olhos e suas propriedades expressivas
 - 5.7.3. Referências e documentações
- 5.8. Animação de um Diálogo
 - 5.8.1. A contribuição do dublador
 - 5.8.2. Exploração de um diálogo gravado
 - 5.8.3. Exploração da Pausas

- 5.9. Autorreferência de vídeo
 - 5.9.1. Autorreferência
 - 5.9.2. Transcrição e reinterpretação
 - 5.9.3. Limpeza e polimento
- 5.10. Animação de personagens
 - 5.10.1. Workshop de animação corporal
 - 5.10.2. Adição de performance facial
 - 5.10.3. Adição da sincronização vocal

Módulo 6. Animação Vetorial

- 6.1. Bitmaps e vetores
 - 6.1.1. Mapa de bits
 - 6.1.2. Desenho vetorial
 - 6.1.3. Comparações e aplicações
- 6.2. Uso do Adobe Animate
 - 6.2.1. Símbolos, gráficos e ferramentas *movie clip*
 - 6.2.2. Interpolação de movimento e movimento semi-tridimensional
 - 6.2.3. Interpolação de forma e câmera virtual
- 6.3. Uso do Toon Boom Harmony
 - 6.3.1. Bibliotecas
 - 6.3.2. Ossos e deformadores
 - 6.3.3. Cor automática
- 6.4. Preparação de um personagem para o Adobe Animate
 - 6.4.1. Separação de elementos e layout
 - 6.4.2. Toques de tecla internos
 - 6.4.3. Construção de personagens
- 6.5. Preparação de um personagem para o Toon Boom Harmony
 - 6.5.1. Traço
 - 6.5.2. Ossos e controle digital
 - 6.5.3. Ajustes
- 6.6. Luzes e sombreamento no Toon Boom Harmony
 - 6.6.1. Definir volumes
 - 6.6.2. Luzes e câmera virtuais
 - 6.6.3. Projeção de sombras



- 6.7. Uso do Story Board Pro
 - 6.7.1. Interface
 - 6.7.2. Linha do tempo
 - 6.7.3. Edição digital
 - 6.8. Softwares alternativos
 - 6.8.1. Krita
 - 6.8.2. Animation Paper
 - 6.8.3. Open Toonz- Anime
 - 6.9. Uso do Moho
 - 6.9.1. Exame da Interface
 - 6.9.2. Ferramenta *Smart Warp*
 - 6.9.3. Ferramentas *Smart bones* e *pin bones*
 - 6.10. Uso do *Greased Pencil* de Blender
 - 6.10.1. Reconhecimento do software
 - 6.10.2. Drivers e características adicionais
 - 6.10.3. Sincronização labial
- ## Módulo 7. Animação Especializada
- 7.1. Ciclos de caminhada de criaturas não-bípedes
 - 7.1.1. Quadrúpedes
 - 7.1.2. Outros animais não plantígrados
 - 7.1.3. Ciclos de locomoção alternativos
 - 7.2. Movimentos práticos adicionais
 - 7.2.1. Ciclos de voo
 - 7.2.2. Escadas, levantamento de peso, quedas
 - 7.2.3. Golpes, interações, dança
 - 7.3. Efeitos especiais, fluidos
 - 7.3.1. Pequenos corpos d'água
 - 7.3.2. Grandes massas d'água
 - 7.3.3. Fluidos viscosos
 - 7.4. Efeitos especiais, fogo e fumaça
 - 7.4.1. Incêndio
 - 7.4.2. Fumaça
 - 7.4.3. Incêndios, labaredas e lava
 - 7.5. Animação de fenômenos meteorológicos e climáticos
 - 7.5.1. Chuva, tempestades e relâmpagos
 - 7.5.2. Neve e vento
 - 7.5.3. Refração
 - 7.6. Animação de efeitos especiais de ficção científica e fantasia
 - 7.6.1. Efeitos mágicos
 - 7.6.2. Efeitos enfáticos
 - 7.6.3. Efeitos de ficção científica
 - 7.7. Animação de cabelo e tecido
 - 7.7.1. Cabelo
 - 7.7.2. Tecido
 - 7.7.3. Papel, cordas e outros
 - 7.8. Explosões, quedas e rupturas
 - 7.8.1. Deslizamento de terra
 - 7.8.2. Explosão
 - 7.8.3. Intervalos
 - 7.9. Efeitos de iluminação e projeção de sombras
 - 7.9.1. Sombras sobre a figura
 - 7.9.2. Efeitos de iluminação
 - 7.9.3. Projeção de sombras e sombras automatizadas digitalmente
 - 7.10. Transições e transformações de imagens
 - 7.10.1. Transição de imagens
 - 7.10.2. Deformações extremas
 - 7.10.3. Órbita

Módulo 8. Pré-produção

- 8.1. Direção de animação
 - 8.1.1. Estilo e visão
 - 8.1.2. Responsabilidades, proatividade, disposição e delegação
 - 8.1.3. Comunicação com as equipes de criação e produção
- 8.2. Descrição do roteiro
 - 8.2.1. Software de planejamento
 - 8.2.2. Identificação de recursos de animação (*assets*)
 - 8.2.3. Criação de uma descrição de roteiro
- 8.3. Produção online e fluxo de trabalho
 - 8.3.1. Linha de produção
 - 8.3.2. Fluxo de trabalho
 - 8.3.3. Introdução ao programa Shotgun
- 8.4. A arte conceitual
 - 8.4.1. Do roteiro à arte conceitual
 - 8.4.2. Estilo visual
 - 8.4.3. Trabalho com o diretor e referências
- 8.5. Design do local
 - 8.5.1. Estrutura e necessidades narrativas de um local
 - 8.5.2. O local fora de quadro, atmosferas e cores
 - 8.5.3. Arte conceitual e design de local para o projeto final.
- 8.6. Design de acessórios e seus modelos de folhas
 - 8.6.1. Necessidades práticas do design de adereços
 - 8.6.2. Veículos e praticáveis
 - 8.6.3. Design de acessórios para projeto final
- 8.7. Roteiro de cores
 - 8.7.1. O valor narrativo da cor
 - 8.7.2. Principais aspectos da cor
 - 8.7.3. Roteiro de cor para projeto final
- 8.8. Interpretação de roteiro gráfico
 - 8.8.1. Interpretação de roteiro gráfico
 - 8.8.2. Design de *layout*
 - 8.8.3. *Layout* final para projeto final

- 8.9. Gravação final da voz
 - 8.9.1. Direção de dubladores
 - 8.9.2. Edição digital de áudio
 - 8.9.3. Sobreposição de voz para projeto final
- 8.10. Animação de teste e piloto
 - 8.10.1. Teste com lápis
 - 8.10.2. Integração com locais e cor
 - 8.10.3. Ajustes e correções do piloto

Módulo 9. Produção

- 9.1. Uso do Rough Animation
 - 9.1.1. Primeiro passe
 - 9.1.2. Massas, arcos e contatos
- 9.2. Design de movimento
 - 9.2.1. Atuação corporal e dicas narrativas
 - 9.2.2. *Acting* facial
 - 9.2.3. *Break downs* e *spacing*
- 9.3. Principais posições
 - 9.3.1. Resolução de posturas importantes
 - 9.3.2. Revisão de massas
 - 9.3.3. Controles de sincronização labial
- 9.4. Intercalação
 - 9.4.1. Princípios de intercalação
 - 9.4.2. Intercalando arcos e rotas
 - 9.4.3. Intercalação digital
- 9.5. Limpeza de traços e assistência
 - 9.5.1. O trabalho do assistente de animação
 - 9.5.2. A linha na limpeza de traços
 - 9.5.3. Limpeza de rastros e assistência Digitais
- 9.6. Sombreamento digital e sombreamento linha a linha
 - 9.6.1. Sombreamento, um segundo nível de animação
 - 9.6.2. Gradientes, meios-tons e camadas de sombra
 - 9.6.3. Workshop de sombreamento automatizado

- 9.7. Animação adicional
 - 9.7.1. Animação de efeitos especiais
 - 9.7.2. Introdução ao After Effects
 - 9.7.3. Efeitos digitais
 - 9.8. Composição digital e câmeras
 - 9.8.1. A composição digital
 - 9.8.2. Animação câmera
 - 9.8.3. Câmera multiplano e 2.5D
 - 9.9. Renderização
 - 9.9.1. Padronização da indústria
 - 9.9.2. Entrega de provas
 - 9.9.3. Entregas finais
 - 9.10. Design de título
 - 9.10.1. Introdução à animação gráfica
 - 9.10.2. Design de título
 - 9.10.3. Práticas de crédito de entrada e saída
- Módulo 10. Pós-produção e Marketing**
- 10.1. Edição e composição final
 - 10.1.1. Montagem
 - 10.1.2. Transição
 - 10.1.3. Bloqueio de movimento
 - 10.2. Design sonoro
 - 10.2.1. Definição e análise de exemplos
 - 10.2.2. Direção do sound designer
 - 10.2.3. Pontuação e trilha sonora
 - 10.3. Mixagem de som
 - 10.3.1. Definição e análise de exemplos
 - 10.3.2. Direção na mixagem de som
 - 10.3.3. Mixagem final
 - 10.4. Correção de cores com o DaVinci Resolve
 - 10.4.1. Introdução ao DaVinci Resolve
 - 10.4.2. Equilíbrio de cores
 - 10.4.3. Faixa dinâmica
 - 10.5. Rolo de apresentação (*Demo reel*)
 - 10.5.1. Seleção e edição do trabalho
 - 10.5.2. Aspecto sonoro
 - 10.5.3. Plataformas e promoção
 - 10.6. Mercados
 - 10.6.1. Propaganda
 - 10.6.2. Autogestão de redes sociais
 - 10.6.3. Especialidades de animação, técnicas, médicas e outras
 - 10.7. Autorrepresentação
 - 10.7.1. Negociação
 - 10.7.2. Testes de animação e sua cotação
 - 10.7.3. Questões operacionais e circunstanciais
 - 10.8. Financiamento de projetos
 - 10.8.1. Canais e convocações para propostas
 - 10.8.2. Criação de pastas
 - 10.8.3. Financiamento misto
 - 10.9. Financiamento privado
 - 10.9.1. Sociedades de capital e criativas
 - 10.9.2. Micropatrocínio
 - 10.9.3. Estratégia de vendas e tratamento
 - 10.10. Registro e copyright
 - 10.10.1. Registro da obra
 - 10.10.2. Direito internacional autoral
 - 10.10.3. Royalties internacionais

06

Metodologia

Este curso oferece uma maneira diferente de aprender. Nossa metodologia é desenvolvida através de um modo de aprendizagem cíclico: **o Relearning**. Este sistema de ensino é utilizado, por exemplo, nas faculdades de medicina mais prestigiadas do mundo e foi considerado um dos mais eficazes pelas principais publicações científicas, como o *New England Journal of Medicine*.





“

Descubra o Relearning, um sistema que abandona a aprendizagem linear convencional para realizá-la através de sistemas de ensino cíclicos: uma forma de aprendizagem que se mostrou extremamente eficaz, especialmente em disciplinas que requerem memorização”

Estudo de caso para contextualizar todo o conteúdo

Nosso programa oferece um método revolucionário para desenvolver as habilidades e o conhecimento. Nosso objetivo é fortalecer as competências em um contexto de mudança, competitivo e altamente exigente.

“

Com a TECH você irá experimentar uma forma de aprender que está revolucionando as bases das universidades tradicionais em todo o mundo”



Você terá acesso a um sistema de aprendizagem baseado na repetição, por meio de um ensino natural e progressivo ao longo de todo o programa.



Um método de aprendizagem inovador e diferente

Este curso da TECH é um programa de ensino intensivo, criado do zero, que propõe os desafios e decisões mais exigentes nesta área, em âmbito nacional ou internacional. Através desta metodologia, o crescimento pessoal e profissional é impulsionado em direção ao sucesso. O método do caso, técnica que constitui a base deste conteúdo, garante que a realidade econômica, social e profissional mais atual seja adotada.

“*Nosso programa prepara você para enfrentar novos desafios em ambientes incertos e alcançar o sucesso na sua carreira*”

Através de atividades de colaboração e casos reais, o aluno aprenderá a resolver situações complexas em ambientes reais de negócios.

O método do caso é o sistema de aprendizagem mais utilizado nas principais escolas de negócios do mundo, desde que elas existem. Desenvolvido em 1912 para que os estudantes de Direito não aprendessem a lei apenas com base no conteúdo teórico, o método do caso consistia em apresentar-lhes situações realmente complexas para que tomassem decisões conscientes e julgassem a melhor forma de resolvê-las.

Em 1924 foi estabelecido como o método de ensino padrão em Harvard.

Em uma determinada situação, o que um profissional deveria fazer? Esta é a pergunta que abordamos no método do caso, um método de aprendizagem orientado para a ação.

Ao longo de 4 anos, você irá se deparar com diversos casos reais. Você terá que integrar todo o seu conhecimento, pesquisar, argumentar e defender suas ideias e decisões.

Metodologia Relearning

A TECH utiliza de maneira eficaz a metodologia do estudo de caso com um sistema de aprendizagem 100% online, baseado na repetição, combinando 8 elementos didáticos diferentes em cada aula.

Potencializamos o Estudo de Caso com o melhor método de ensino 100% online: o Relearning.

Em 2019, entre todas as universidades online do mundo, alcançamos os melhores resultados de aprendizagem.

Na TECH você aprenderá com uma metodologia de vanguarda, desenvolvida para capacitar os profissionais do futuro. Este método, na vanguarda da pedagogia mundial, se chama Relearning.

Nossa universidade é uma das únicas que possui a licença para usar este método de sucesso. Em 2019 conseguimos melhorar os níveis de satisfação geral dos nossos alunos (qualidade de ensino, qualidade dos materiais, estrutura dos curso, objetivos, entre outros) com relação aos indicadores da melhor universidade online.



No nosso programa, a aprendizagem não é um processo linear, ela acontece em espiral (aprender, desaprender, esquecer e reaprender). Portanto, combinamos cada um desses elementos de forma concêntrica. Esta metodologia já capacitou mais de 650 mil universitários com um sucesso sem precedentes em campos tão diversos como a bioquímica, a genética, a cirurgia, o direito internacional, habilidades administrativas, ciência do esporte, filosofia, direito, engenharia, jornalismo, história, mercados e instrumentos financeiros. Tudo isso em um ambiente altamente exigente, com um corpo discente com um perfil socioeconômico médio-alto e uma média de idade de 43,5 anos.

O Relearning permitirá uma aprendizagem com menos esforço e mais desempenho, fazendo com que você se envolva mais em sua especialização, desenvolvendo o espírito crítico e sua capacidade de defender argumentos e contrastar opiniões: uma equação de sucesso.

A partir das últimas evidências científicas no campo da neurociência, sabemos como organizar informações, ideias, imagens, memórias, mas sabemos também que o lugar e o contexto onde aprendemos algo é fundamental para nossa capacidade de lembrá-lo e armazená-lo no hipocampo, para mantê-lo em nossa memória a longo prazo.

Desta forma, no que se denomina Neurocognitive context-dependent e-learning, os diferentes elementos do nosso programa estão ligados ao contexto onde o aluno desenvolve sua prática profissional.



Neste programa, oferecemos o melhor material educacional, preparado especialmente para os profissionais:



Material de estudo

Todo o conteúdo foi criado especialmente para o curso pelos especialistas que irão ministrá-lo, o que faz com que o desenvolvimento didático seja realmente específico e concreto.

Posteriormente, esse conteúdo é adaptado ao formato audiovisual, para criar o método de trabalho online da TECH. Tudo isso, com as técnicas mais inovadoras que proporcionam alta qualidade em todo o material que é colocado à disposição do aluno.



Masterclasses

Há evidências científicas sobre a utilidade da observação de terceiros especialistas.

O "Learning from an expert" fortalece o conhecimento e a memória, além de gerar segurança para a tomada de decisões difíceis no futuro.



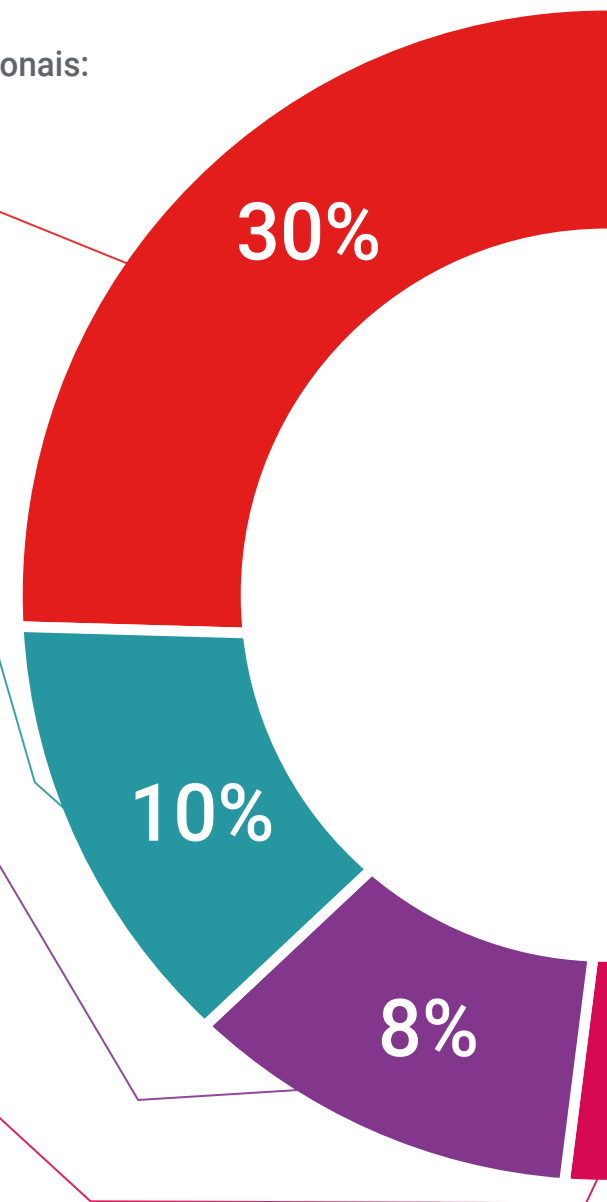
Práticas de habilidades e competências

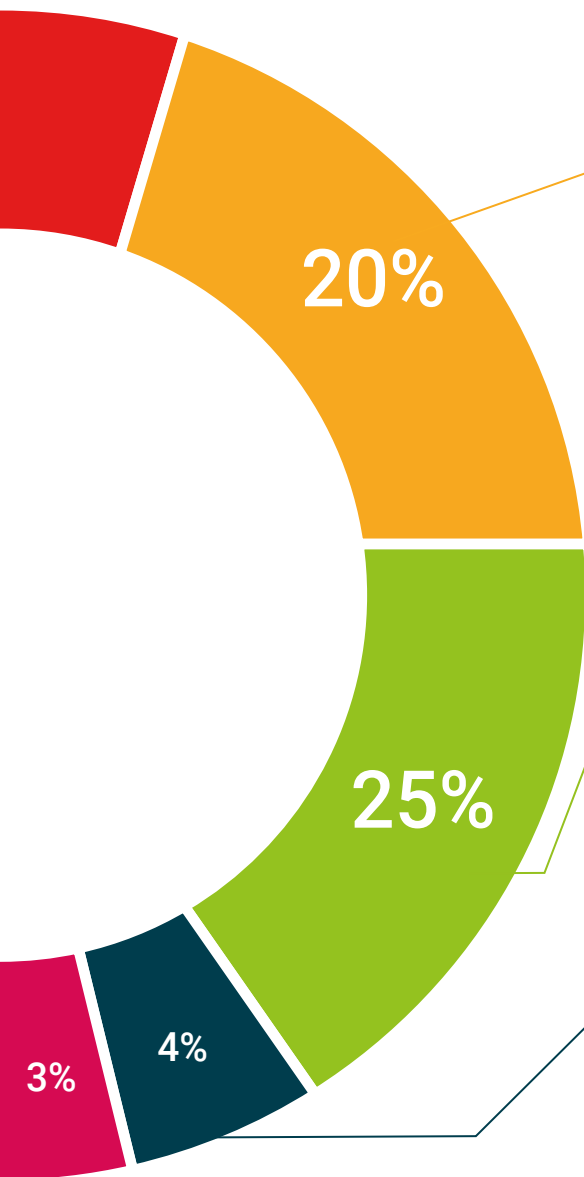
Serão realizadas atividades para desenvolver competências e habilidades específicas em cada área temática. Práticas e dinâmicas para adquirir e ampliar as competências e habilidades que um especialista precisa desenvolver no contexto globalizado em que vivemos.



Leituras complementares

Artigos recentes, documentos de consenso e diretrizes internacionais, entre outros. Na biblioteca virtual da TECH o aluno terá acesso a tudo o que for necessário para complementar a sua capacitação.





Estudos de caso

Os alunos irão completar uma seleção dos melhores estudos de caso escolhidos especialmente para esta capacitação. Casos apresentados, analisados e orientados pelos melhores especialistas do cenário internacional.



Resumos interativos

A equipe da TECH apresenta o conteúdo de forma atraente e dinâmica através de pílulas multimídia que incluem áudios, vídeos, imagens, gráficos e mapas conceituais para consolidar o conhecimento.

Este sistema exclusivo de capacitação por meio da apresentação de conteúdo multimídia foi premiado pela Microsoft como "Caso de sucesso na Europa".



Testing & Retesting

Avaliamos e reavaliamos periodicamente o conhecimento do aluno ao longo do programa, através de atividades e exercícios de avaliação e autoavaliação, para que possa comprovar que está alcançando seus objetivos.



07

Certificado

O Mestrado Próprio em Animação 2D garante, além da capacitação mais rigorosa e atualizada, acesso ao certificado do Curso emitido pela TECH Universidade Tecnológica.



“

Conclua este programa de estudos com sucesso e receba o seu certificado sem sair de casa e sem burocracias”

Este **Mestrado Próprio em Animação 2D** conta com o conteúdo científico mais completo e atualizado do mercado.

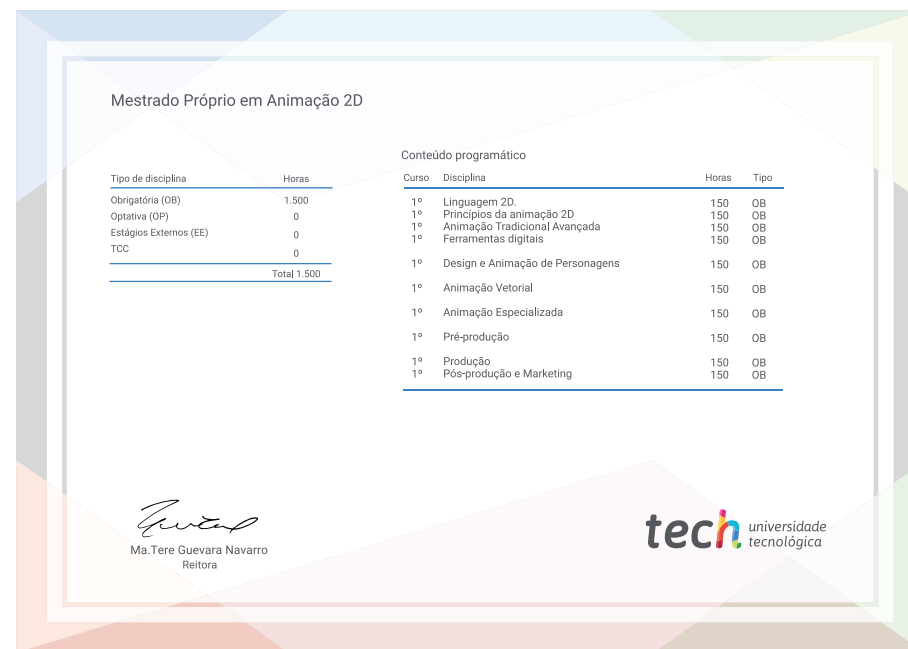
Uma vez aprovadas as avaliações, o aluno receberá por correio o certificado* correspondente ao título de **Mestrado Próprio** emitido pela **TECH Universidade Tecnológica**.

O certificado emitido pela **TECH Universidade Tecnológica** expressará a qualificação obtida no Programa Avançado, atendendo aos requisitos normalmente exigidos pelas bolsas de empregos, concursos públicos e avaliação de carreira profissional.

Título: **Mestrado Próprio em Animação 2D**

Modalidade: **online**

Duração: **6 meses**



*Apostila de Haia: Caso o aluno solicite que seu certificado seja apostilado, a TECH EDUCATION providenciará a obtenção do mesmo a um custo adicional.

futuro
saúde confiança pessoas
informação orientadores
educação certificação ensino
garantia aprendizagem
instituições tecnologia
comunidade compromisso
atenção personalizada
conhecimento inovação
presente qualidade
desenvolvimento situação

tech universidade
tecnológica

Mestrado Próprio Animação 2D

- » Modalidade: online
- » Duração: 6 meses
- » Certificado: TECH Universidade Tecnológica
- » Horário: no seu próprio ritmo
- » Provas: online

Mestrado Próprio

Animação 2D

