



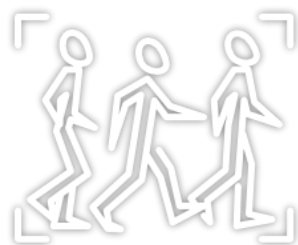
animação criativa

Conteúdo programático

Aula 1. Formula 1 na sala de aula.

Objetivos	Estratégia Didática	Recursos necessários
<ul style="list-style-type: none"> • Conhecer a história da animação. • Entender duas técnicas clássicas de animar e suas vertentes atuais. • Criar exemplos destas técnicas ao vivo. • Planejar um projeto de vídeo completo a ser executado até o final do curso. 	<ul style="list-style-type: none"> • Offline: A turma irá criar um stop motion de uma corrida em sala de aula, com os alunos como pilotos, para demonstrar a criação do efeito <i>Stop Motion</i>; • Build and Run: Criação de canvas e planejamento de cenas a serem gravadas. Levantamento dos recursos que o aprendiz tenha em casa para a execução das cenas e outros elementos para os diferentes estágios do projeto. 	<ul style="list-style-type: none"> • Para os cenários: folhas de papel (branco e/ou coloridas), lápis e canetas coloridas (ou giz etc...), tesoura, fita crepe ou durex. • Para as filmagens: smartphone com câmera, tripé, mini-tripé ou ring light; • App necessário: Stop Motion Studio (Apple ou Android); • Folha do Canvas a ser preenchida.





animação criativa

Conteúdo programático

Aula 2. Preparando as cenas.

Objetivos	Estratégia Didática	Recursos necessários
<ul style="list-style-type: none"> • Conhecer o que é pré e pós-produção. • Aplicar técnicas de stop motion na gravação de cenas de um vídeo. • Utilizar recursos tecnológicos de pós-produção nas cenas gravadas. 	<ul style="list-style-type: none"> • Offline: Com os objetos e artefatos que preparou anteriormente, montar o cenário para as gravações dos vídeos em Stop Motion; • Build and Run: Realizar as gravações, considerando o planejamento e o tempo necessário para cada cena. 	<ul style="list-style-type: none"> • Cenário produzido em casa e na aula anterior; • Personagens (bonecos articulados) e outros elementos necessários para as filmagens. • Canvas do projeto da aula anterior; • Material para filmagem: smartphone com câmera e com app 'Stop Motion studio' instalado; tripé, mini-tripé ou ring light.





animação criativa

Conteúdo programático

Aula 3. Desenvolvimento das cenas com Papercut.

Objetivos	Estratégia Didática	Recursos necessários
<ul style="list-style-type: none"> • Conhecer um pouco mais sobre o Papercut Motion. • Utilizar a ferramenta Krita para o desenvolvimento das animações. • Exportar as animações de cada cena para o desenvolvimento do vídeo final. 	<ul style="list-style-type: none"> • Offline: Utilizar os materiais disponibilizados pelo mentor para a criação dos desenhos dos elementos que serão utilizados nas cenas de Papercut Motion. • Build and Run: Realizar as edições das imagens com elementos de Papercut Motion e exportá-las para serem utilizadas na próxima aula. 	<ul style="list-style-type: none"> • Canvas do projeto. • Offline: lápis de cor, canetinhas coloridas, cartolina ou papel sulfite. Celular para registro das imagens. • Build and Run: Krita e Remove Background.





animação criativa

Conteúdo programático

Aula 4. Edição e exportação do vídeo finalizado.

Objetivos	Estratégia Didática	Recursos necessários
<ul style="list-style-type: none"> Realizar a etapa de pós-produção do vídeo. Adicionar efeitos, textos e sons utilizando a ferramenta Runway. Exportar o vídeo final. Apresentar o vídeo para a turma. 	<ul style="list-style-type: none"> Build and Run: Unir os vídeos exportados na aula anterior, adicionar legendas, sons e efeitos na animação, exportar o vídeo final e compartilhar as experiências do desenvolvimento com a turma, exibindo o vídeo para todos. 	<ul style="list-style-type: none"> Canvas do projeto. Runway. Vídeos exportados na aula anterior.

