



escult

ESCOLA SOLANO TRINDADE DE
FORMAÇÃO E QUALIFICAÇÃO
ARTÍSTICA, TÉCNICA E CULTURAL



CURSO LIVRE > ANIMAÇÃO DIGITAL

Plano de Curso

Nome do curso	Animação Digital
Eixo tecnológico	Produção Cultural e Design
Escolaridade mínima	Ensino Fundamental Completo
Categoria do curso	Livre - Curso de Curta Duração
Modalidade	EaD
Carga horária total do curso	60 horas
Público-alvo	Estudantes e/ou trabalhadores da área da cultura
Requisitos técnicos	Computador ou celular com acesso à internet
Local	Escult
Equipe elaboradora do curso	Flávio Gomes de Oliveira Guilherme Ferreira Mendes Renato Galhardo Neto

Descrição do curso

O Curso de Animação Digital tem como objetivo oferecer uma base sólida de conhecimento para a criação de animações digitais. Ao longo do percurso, são apresentadas as principais referências teóricas, ferramentas de produção e metodologias utilizadas no desenvolvimento de animações, com foco na aplicação de tecnologias digitais variadas e *softwares* de animação 3D, com ênfase na ferramenta Blender.

Justificativa

A animação é uma área profissional em constante transformação e presença marcante em nosso cotidiano, desde a programação televisiva às plataformas de streaming, passando pelas redes sociais, games, videoaulas até conteúdos instrucionais. Este curso tem como proposta formar profissionais qualificados para atuar nesses diversos contextos, dominando tanto os fundamentos da animação quanto o uso de *softwares* modernos voltados à produção digital.

Objetivos

Geral

Formar profissionais para a criação de animações digitais 3D de forma simples, utilizando diferentes metodologias e ferramentas disponíveis no mercado, com ênfase na ferramenta Blender.

Específicos

1. Apresentar um breve panorama histórico da animação, desde os primeiros experimentos até o surgimento da animação digital.
2. Abordar os princípios fundamentais que regem o movimento e a construção da animação.
3. Introduzir as principais ferramentas utilizadas na criação de personagens, cenários e objetos para animação digital 3D.
4. Fornecer uma base conceitual sobre *rigging*, destacando sua importância na animação de personagens.
5. Apresentar o fluxograma básico do desenvolvimento prático de uma animação.
6. Apresentar os fundamentos dos processos de renderização, finalização e exportação de animações digitais em 3D.

Ementa

História da animação. Metodologia de Produção e a lógica da animação. Criação e produção de animações digitais. Técnicas de modelagem 3D. Animação de personagens, cenários e objetos. Renderização, finalização e exportação de arquivos.

Conteúdos

TÍTULO	UNIDADES TEMÁTICAS	RESPONSÁVEL
TÓPICO 1 Da animação convencional à animação digital	1.1 Panorama histórico da animação 1.2 Marcos históricos 1.3 Animação digital	Flávio Gomes
TÓPICO 2 Metodologia de produção e a lógica da animação 3D	2.1 Fundamentos da animação 2.2 Metodologia de produção de animações 2.3 Animação digital 3D	Flávio Gomes
TÓPICO 3 Criação de personagens, cenários e objetos em softwares 3D	3.1 Modelagem 3D 3.2 Retopologia 3.3 <i>Rigging 3D</i> : como criar e controlar esqueletos digitais?	Guilherme Ferreira Renato Galhardo
TÓPICO 4 Animação, renderização, finalização e exportação de arquivos	4.1 Fluxo de trabalho base para animação 3D 4.2 Exemplo prático de animação com um <i>Walk Cycle</i> 4.3 Preparações finais 4.4 Configurações de renderização e finalização	Guilherme Ferreira Renato Galhardo

CARGA HORÁRIA: 60 horas

Metodologia

O Curso Livre de Animação Digital é ofertado na modalidade de Educação a Distância. Trata-se de um curso on-line que visa promover a autoformação do estudante por meio do material teórico disponível na sala de aula virtual. O material do curso visa desenvolver os conhecimentos necessários à produção de animações digitais 3D, bem como toda a teoria e prática que envolve essa área. Dessa forma, serão utilizadas as ferramentas e atividades disponíveis na plataforma Moodle, como materiais de estudo, videoaulas, slides com recursos visuais e explicativos, fóruns de dúvidas e atividades de revisão e avaliação. Essas estratégias visam favorecer o ensino e a aprendizagem, permitindo ao estudante compreender de forma mais eficaz a teoria e a prática necessárias para a produção de animações diversas, utilizando técnicas digitais e *softwares* de animação 3D.

Avaliação final e certificação

O curso contempla atividades formativas e avaliativas em cada tópico. As atividades formativas têm o objetivo de promover a revisão dos conteúdos estudados, sem atribuição de nota. Por sua vez, as atividades avaliativas são pontuadas. A soma das atividades avaliativas dos tópicos totaliza 50 pontos. Ao final do curso, o estudante deverá realizar o questionário final, cujo valor é de 50 pontos, e responder ao questionário de avaliação da qualidade do curso. Cumpridos esses requisitos, o certificado estará disponível ao estudante que alcançar o aproveitamento mínimo de 60% (sessenta por cento).

Avaliação da qualidade do curso

Formulário próprio de avaliação do curso disponibilizado na sala de aula virtual.

Referências

AUMONT, Jacques. **A imagem**. 9. ed. Campinas, SP: Papirus, 2004.

BERMÚDEZ, Manuel Rodríguez. **Animación: una perspectiva desde México**. México: UNAM, 2007.

CAMÀRA Sergi. **O desenho animado**. Lisboa: Editora Estampa, 2005.

COMPARATO, Doc. **Roteiro**. Rio de Janeiro: Nórdica, 1983.

FIELD, Syd. **Manual do roteiro**. Rio de Janeiro: Objetiva, 2001.

LUCENA JUNIOR, Alberto. **Arte da animação**. São Paulo: Senac, 2002.

MANNONI, Laurent. **A grande arte da luz e da sombra: arqueologia do cinema**. São Paulo: SENAC; São Paulo: UNESP, 2003.

OLIVEIRA, Flávio Gomes de. **Panorama e proposições da animação em stop motion**. 2010. Dissertação - Faculdade de Artes Visuais, Universidade Federal de Goiás, Goiânia, 2010. Disponível em: <http://repositorio.bc.ufg.br/tede/handle/tde/2834>. Acesso em: 11 jul. 2025.

OLIVIER, Villar. **Learning Blender: a hands-on guide to creating 3D animated characters**. 3. ed. Indianapolis: Addison-Wesley Professional, 2021.

WILLIAMS, Richard. **The animator's survival kit: a manual of methods, principles and formulas for classical, computer, games, stop motion and internet animators**. Londres: Faber and Faber, 2009.

Escult

Escola Solano Trindade de Formação e Qualificação Artística, Técnica e Cultural

escult.cultura.gov.br