



UNIVERSIDADE DO ESTADO DE SANTA CATARINA – UDESC
CENTRO DE CIÊNCIAS TECNOLÓGICAS – CCT
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM ENSINO DE CIÊNCIAS, MATEMÁTICA E TECNOLOGIAS

PRODUTO EDUCACIONAL

**Animação: Guia para produção de vídeo
com técnicas de animação**

MARIA ELIANE VASCONCELOS DOS SANTOS

JOINVILLE, SC
2023

Instituição de Ensino: UNIVERSIDADE DO ESTADO DE SANTA CATARINA
Programa: ENSINO DE CIÊNCIAS, MATEMÁTICA E TECNOLOGIAS
Nível: MESTRADO PROFISSIONAL
Área de Concentração: Ensino de Ciências, Matemática e Tecnologias.
Linha de Pesquisa: Práticas Educativas e Processos de Aprendizagem no Ensino de Ciências, Matemática e Tecnologias
Título: Animação: Guia para produção de vídeo com técnica de animação
Autor: Maria Eliane Vasconcelos dos Santos
Orientador: Prof. Dr. Kariston Pereira
Data: 09/10/2023

Produto Educacional: *e-book*
Nível de ensino: Ensino Médio.
Área de Conhecimento: Tecnologias, recursos e materiais didáticos
Tema: Produção de vídeo com animação

Descrição do Produto Educacional:
O produto educacional consiste em um guia prático para a produção de vídeos utilizando técnicas de animação com finalidade educacional, a ser utilizado por alunos, com mediação dos professores, que podem planejar uma atividade de produção de vídeo pelos alunos sobre um tema específico da aula. Propõe ser um recurso didático que favorece a aprendizagem criativa e o protagonismo do aluno. Está estruturado em três sessões: introdução, princípios fundamentais da animação e, por último, apresenta duas técnicas de animação. Apresenta também os elementos de pré-produção, produção e pós-produção de vídeo, propondo uma construção em etapas. O e-book apresenta duas alternativas de técnica de animação, permitindo que os alunos escolham a mais adequada a seus projetos educacionais.

Biblioteca Universitária UDESC: <http://www.udesc.br/bibliotecauniversitaria>

Publicação Associada: [PRODUÇÃO DE VÍDEO POR ESTUDANTES COMO ESTRATÉGIA DE APRENDIZAGEM NO CONTEXTO DA METODOLOGIA ATIVA SALA DE AULA INVERTIDA]

URL: <http://www.udesc.br/cct/ppgecmt>

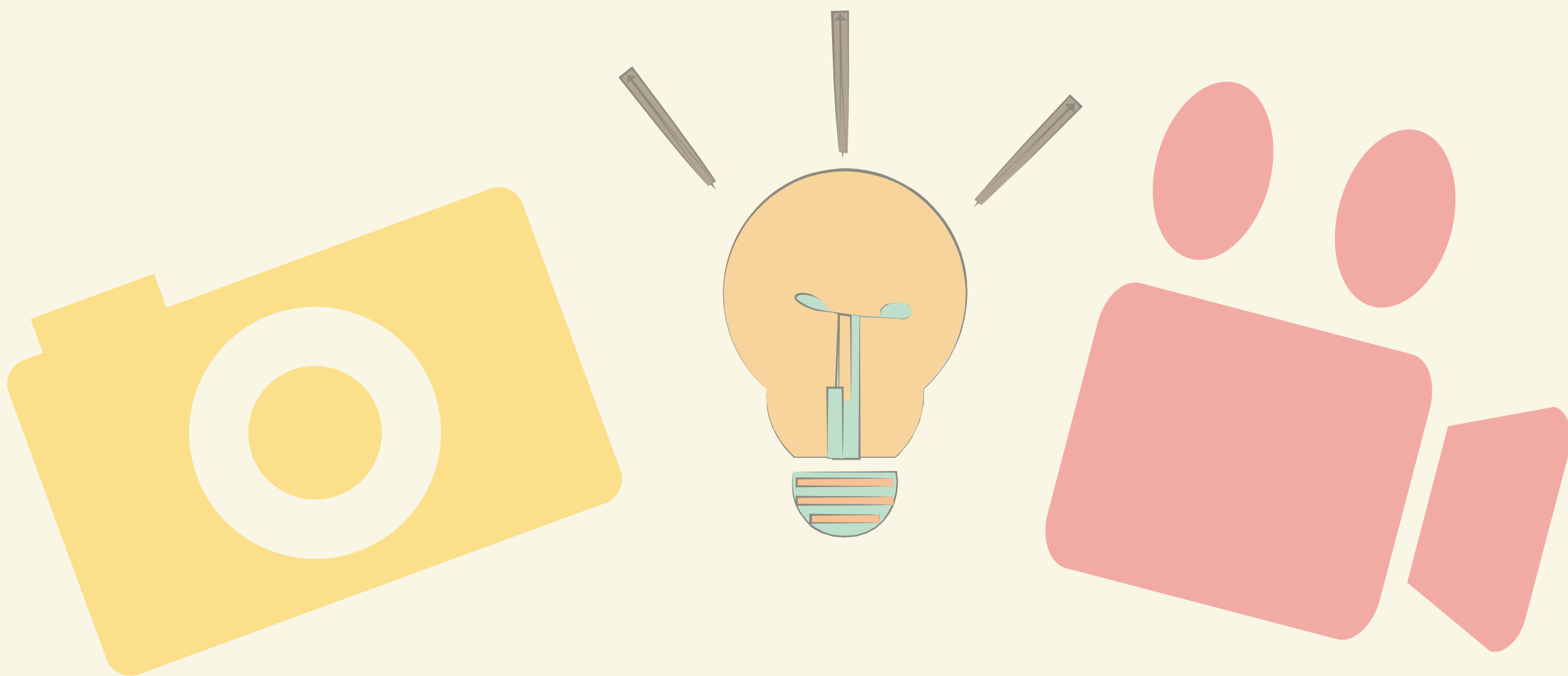
Arquivo	*Descrição	Formato
Tamanho 5.557 kb	Texto completo	Adobe PDF

Este item está licenciado sob uma [Licença Creative Commons](#)
Atribuição-NãoComercial-Compartilhalgual CC BY-NC-SA



AnimAção

GUIA PARA PRODUÇÃO DE VÍDEO
COM TÉCNICAS DE ANIMAÇÃO



MARIA ELIANE VASCONCELOS DOS SANTOS



UDESC
UNIVERSIDADE
DO ESTADO DE
SANTA CATARINA



PPGECMT

PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM
ENSINO DE CIÊNCIAS, MATEMÁTICA E TECNOLOGIAS

Carta ao leitor

Você costuma pensar que aulas que envolvem as Ciências da Natureza, as quais Biologia, Física e Química são monótonas ou enfadonhas e incompreensíveis? Já pensou se há formas que prendam sua atenção nas aulas? Afinal, muitos estudantes dizem não conseguir entender bem tais ciências por que possuem linguagem própria, um misturado de letras, números e símbolos em suas equações e fórmulas. Já passaram por isso? Eu também, inúmeras vezes. E então ficava a pensar: será que há formas mais interessante e dinâmica que consigam ajudar a aprender assuntos dessas ciências?

Esse material foi um meio que encontrei de trazer sugestões de atividades de aprendizagem que contribuam para que você se aproprie de conhecimentos do uso de tecnologias e compreender conteúdos de Ciências da Natureza.

Espero que você goste desse produto, foi pensado em tornar o aprendizado interessante, atrativo, divertido, além de estimular a criatividade, buscando assim maior qualidade em sua aprendizagem.





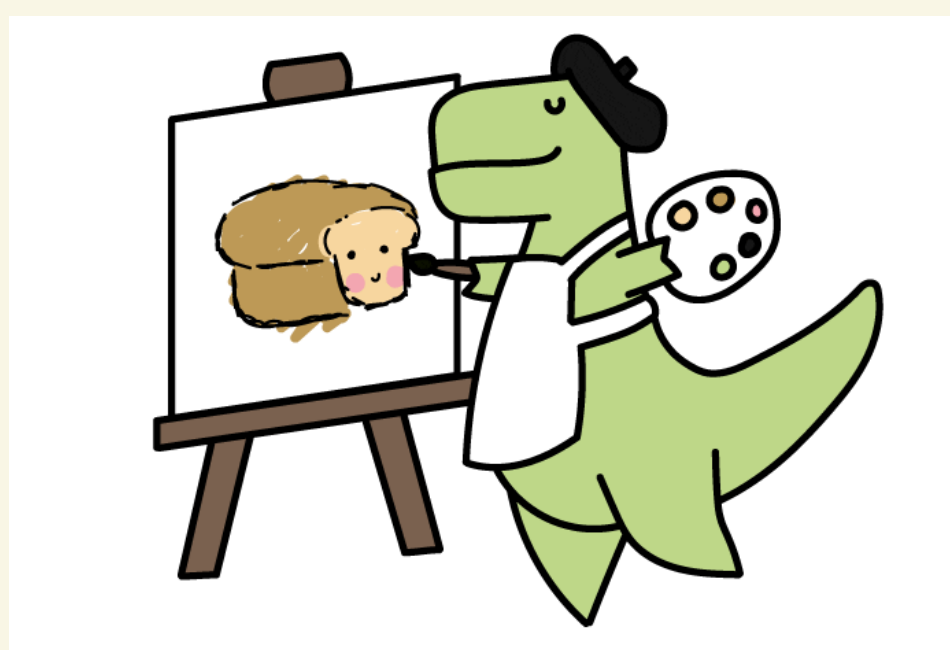
APRESENTAÇÃO



Esse guia foi criado com a finalidade de incentivar estudantes a exercitarem a criatividade e o protagonismo no processo de aprendizagem por meio de atividades que utilize recursos de mídia audiovisual unidas a técnicas de animação. Foi pensado para ser utilizado dentro do contexto escolar, mas nada impede de usá-lo em outros ambientes, o importante é tornar um assunto interessante e atrativo transformando-o em um vídeo de animação.

O conteúdo está organizado em quatro seções. Na primeira, é apresentado um breve histórico da humanidade e o uso de imagens, segue para conceitos de imagem e movimento, apresenta um infográfico sobre a visão humana. Na seção dois são demonstrados os principais princípios da animação a partir das quatro qualidades do movimento. Na sequência, a seção três aborda duas técnicas de animação: *stop motion* e recortes animados. A quarta e última seção envolve as fases de produção de vídeo: pré-produção, produção e pós-produção, tópicos importantes para criar um vídeo mesmo que seja amador. Em seguida, são listadas as referências que foram base para esse material. Por fim, o apêndice contendo modelos de roteiro, *storyboard* e outros que podem ser úteis ao criar seu próprio vídeo de animação.

Convido você ao prazer de se tornar autor de um vídeo de animação. Vamos lá?!





CONTEÚDO

Seção 01

Introdução	06
Ilusão de movimento	08
Infográfico	10
Ação	12

Seção 02

Princípios da animação	13
As quatro qualidades do movimento	14
Ação	16

Seção 03

Técnicas de animação: stop motion e recortes animados	17
Ação	18

Seção 04

Técnicas para produção de vídeo	19
Pré-produção.	20
Ação	21
Produção: elementos de produção	22
Enquadramento e plano.	23
Tipos de plano.	25
Pós-produção: sonorização e edição.	26
Editando o filme.	27
Ação	28

Referências

Apêndices	29
-----------	----



SESSÃO 01

● Introdução

Há algum tempo o homem faz uso de ilustrações a fim de se comunicar e expressar os seus sentimentos, sua visão da realidade.^[1] Há registros de pinturas rupestres nas cavernas de Altamira, na Espanha, uma imagem estática de um animal com oito pernas, nos faz pensar que o propósito de quem ilustrou era o de indicar movimentos daquele animal. Desse modo, percebemos que a ilustração traz a ideia de movimento, ou seja, a animação está presente no início da história dos homens, e, não só faz parte dela como também ajuda a contá-la.^[2]

Figura 1.



Fonte: : <https://poeira.com.br/como-tudo-comecou/>

A animação deriva de duas bases centrais: a técnica e a narrativa, que juntas são capazes de “dar vida” ao inanimado.

“ utiliza-se esse termo (animação) para designar formas de cinema nas quais o movimento aparente é produzido de maneira diferente da simples tomada de cena analógica. A técnica mais frequente consiste em fotografar, um por um, desenhos cujo encadeamento produzirá automaticamente a impressão de movimento, em virtude do “efeito phi” ”

(AUMONT, Jaques)

A Imagem. Campinas, SP. Papirus, 7ª Ed. 2002, p. 18

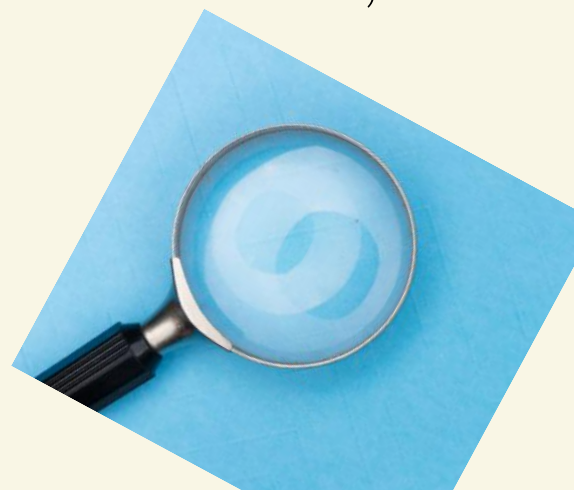
Curiosidade: Efeito Phi

Segundo Max Wertheimer, Psicólogo Checo, Um Dos Fundadores Da Teoria Da Gestalt, Juntamente Com Kurt Koffka E Wolfgang Köhler, *Fenômeno Phi* É Uma Ilusão De Óptica Que Suscita A Percepção De Movimento Contínuo Pela Observação De Imagens Estacionárias Quando Vistas Rapidamente Numa Sucessão Continuada .

(Romiti, M. O Cinema E O Movimento Aparente. Revista Comunicare, Volume 15 - N° 2 - 2° Semestre De 2015. P. 54).

Existem diversas técnicas que são utilizadas em animação, mas para fins de uso como estratégia de ensino e aprendizagem, não precisamos nos aprofundar no conhecimento de tais técnicas, apenas o básico irá nos ajudar a alcançar os objetivos de aprendizagem, visto que uma animação básica não é complexa de criar.

Pode-se criar uma animação a partir de um conjunto de imagens simples, variando a forma, conteúdo e posição.



Para saber mais!

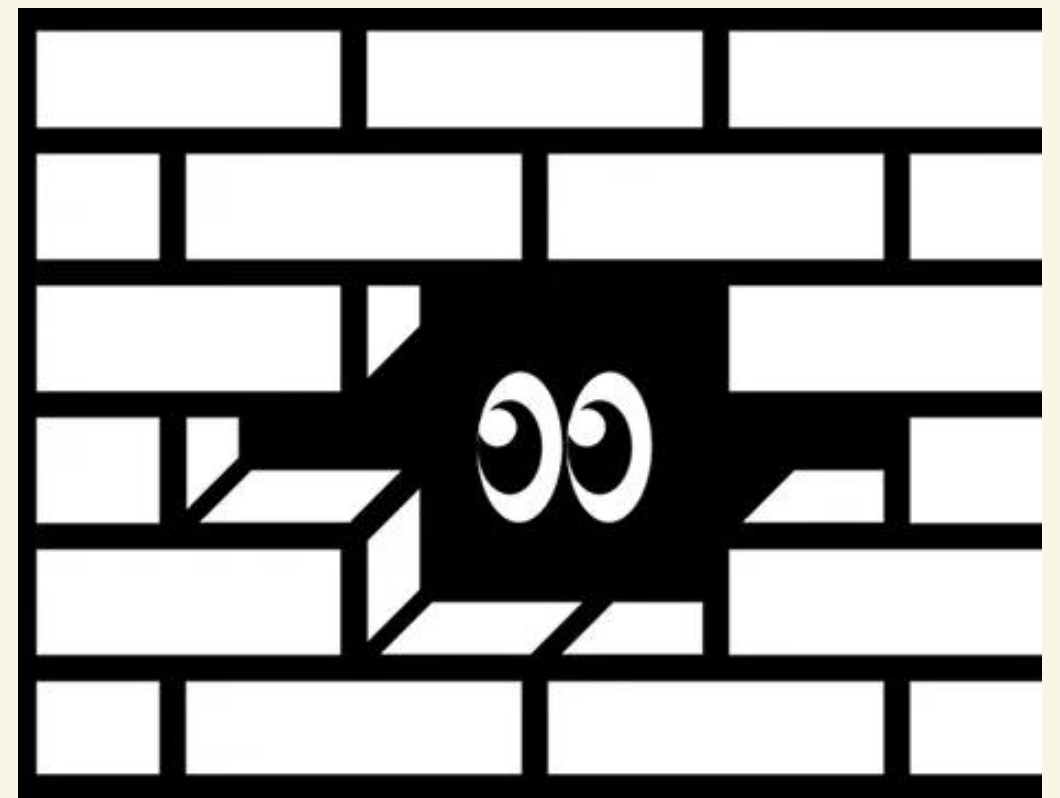
Quer conhecer sobre a história da animação? assista o vídeo abaixo:



https://youtu.be/_4EkHP9xOQU

● Ilusão de Movimento

A animação trabalha com imagens. Imagem, no conceito da Física, é uma reprodução de um objeto por meio da luz. Se a imagem pode se formar em uma superfície, é uma imagem real, que pode existir, mesmo na ausência de um observador. Se a imagem requer o sistema visual de um observador, é uma imagem virtual (HALLIDAY, RESNICK e WALKER, 2016).



Envolve os sentidos da visão, no movimento físico, e a percepção, na relação como o observador interpreta esse movimento. Veja o infográfico sobre visão humana na página 9.

Você já parou para pensar em como uma animação utiliza uma imagem fixa consegue fazer movimentos?

Observe o que ocorre com as imagens no vídeo abaixo:



fonte: a autora (2023)

https://youtu.be/_4EkHP9xOQU

Agora reflita e responda: as imagens realmente se movimentam???



Na realidade, não há movimento real na animação, tudo não passa de uma **ilusão de ótica**, ou seja, nossos olhos enganam o cérebro. Mas, como nossos olhos enganam o cérebro? Como isso ocorre?

Uma explicação é que o olho humano capta as imagens em movimento em sequência, bem próximas uma da outra e em um curto intervalo de tempo, dando à retina a impressão de continuidade, dessa forma o observador tem a sensação de estar vendo a mesma imagem, uma vez que as imagens detectadas pelo olho humano se fundirão em uma só, mudam de forma e posição gradativamente, causando a ilusão de movimento.

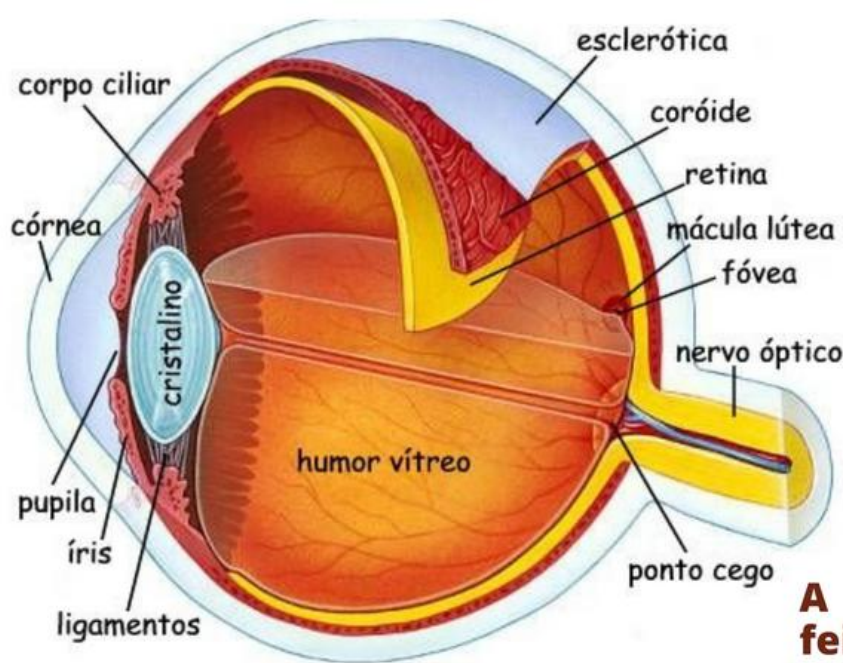
(AUMONT, Jaques. A imagem. Campinas, SP, Papirus. 7ª Ed. 2002)

Agora, proponho uma atividade para testar essa explicação. Pronto para a ação?

Infográfico

O olho humano e a visão

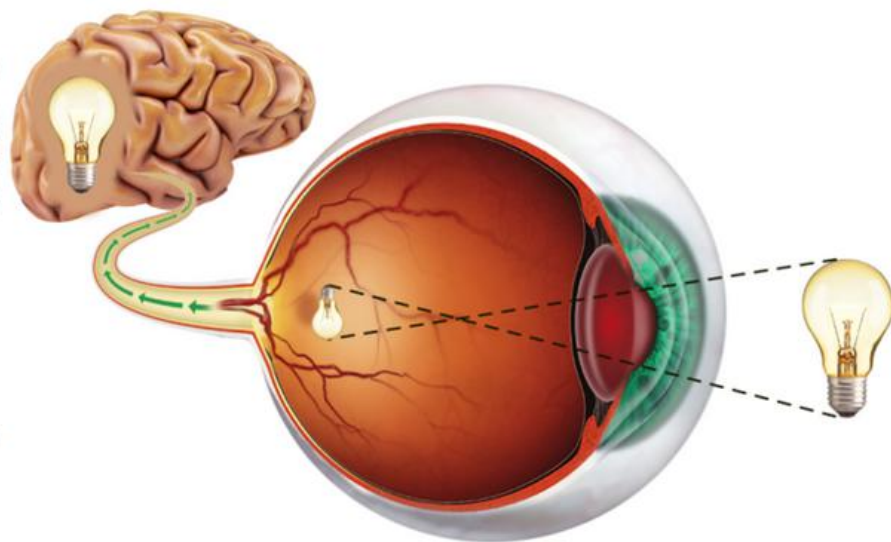
1 O Olho e suas partes



2 Como a imagem é formada

A partir da presença de feixes de luz, que ao atingir um objeto são refletidos em muitas direções. Os reflexos passam para dentro do olho

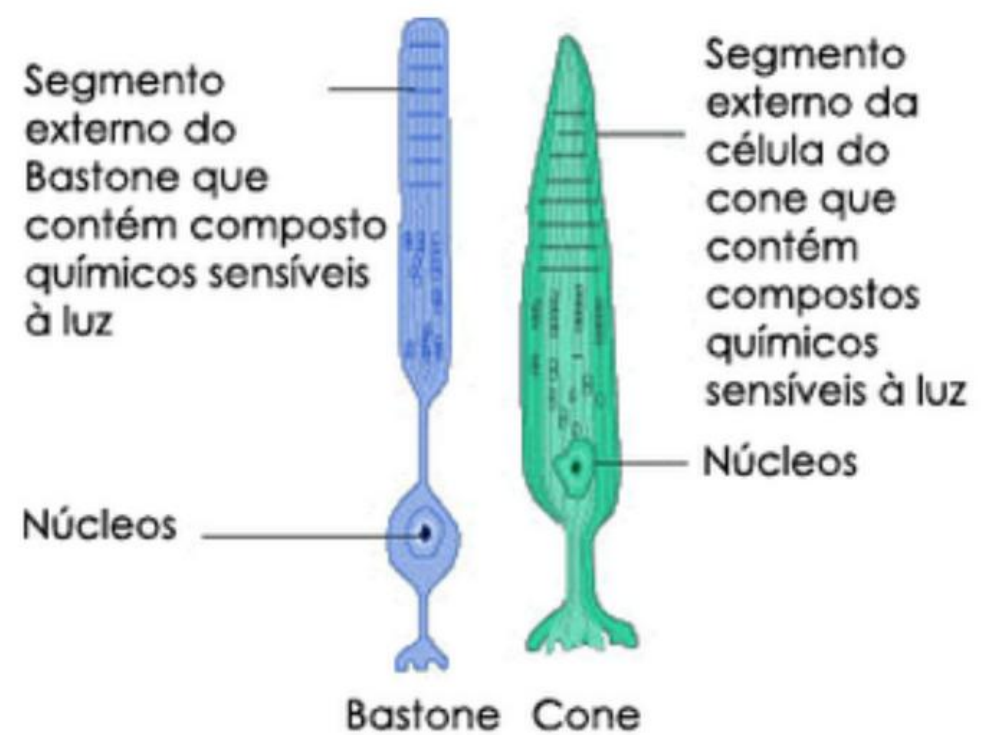
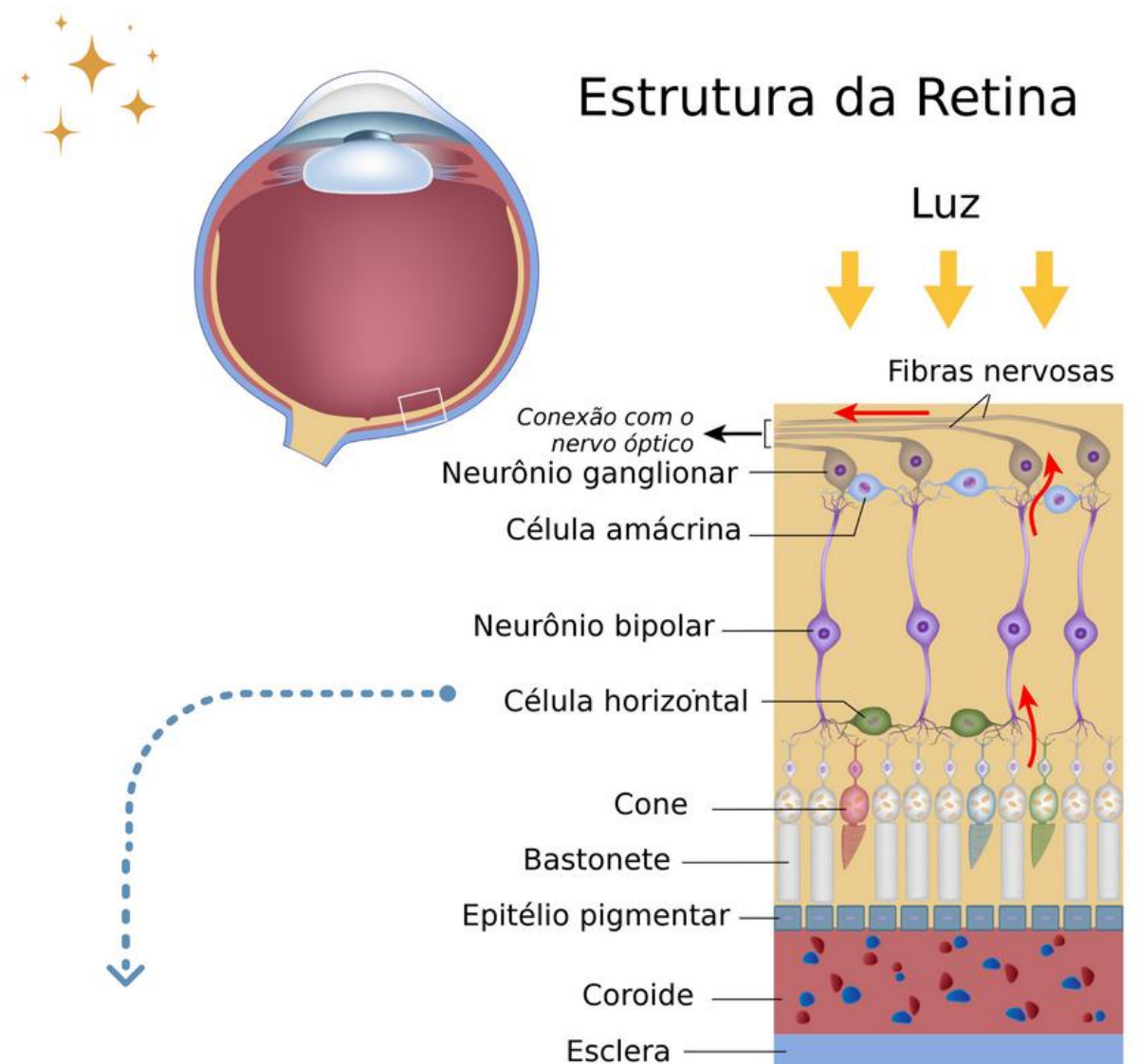
Ao entrar na cavidade ocular a imagem é invertida, segue até tocar na retina



3 A química da visão

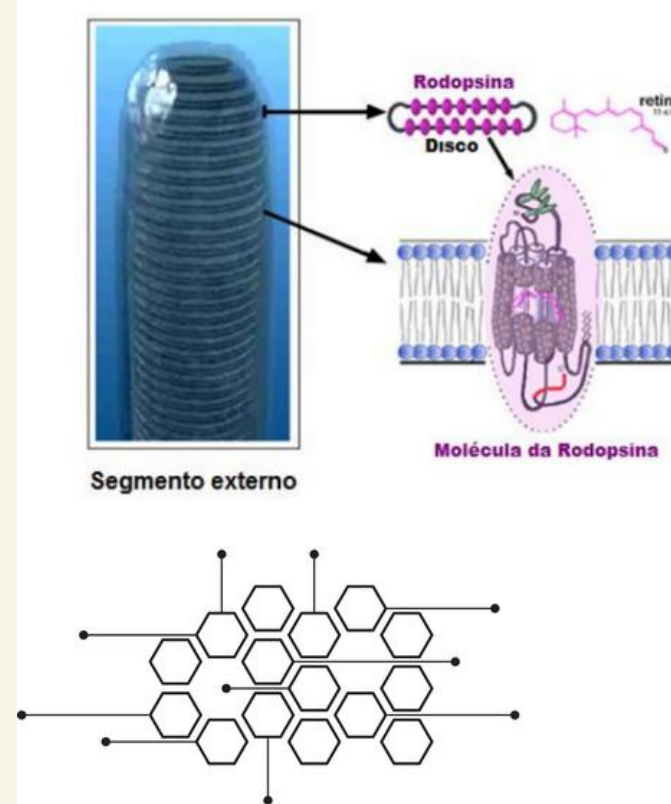
A imagem invertida aciona as células recptoras de luz, os bastonetes e cones, que possuem em seu interior milhares de discos óticos contendo proteínas

Estrutura da Retina



Nos bastonetes, a proteína rodopsina converte estímulos luminosos em sinal elétrico.

Nos Cones tem a presença da proteína fotopsina. Há 3 tipos de cones: Vermelho, verdes e azuis e são responsáveis por enxergarmos as cores.



Essas proteínas absorvem a luz e através delas dá início a reação química e a cascata de fototransdução, onde ocorre a decodificação das informações luninosas em impulsos nervosos, sendo estes propaganda pela retina

Referencias:

AUMONT, 2014 apud Trevisan, 2017

imagens:

https://www2.ibb.unesp.br/Museu_Escola/2_qualidade_vida_humana/Museu2_qualidade_corpo_s

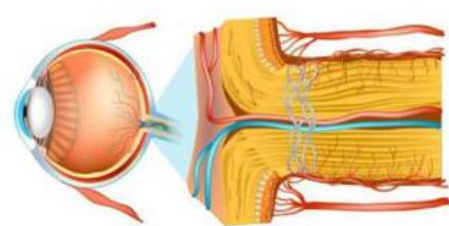
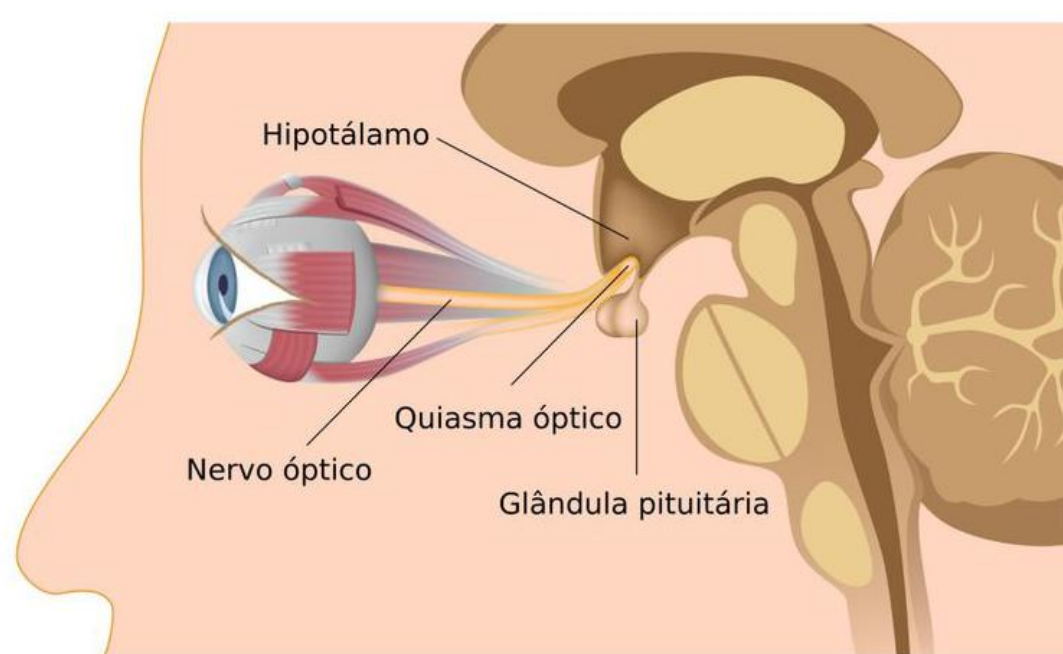
imagens fonte:

https://www2.ibb.unesp.br/Museu_Escola/2_qualidade_vida_humana/Museu2_qualidade_corpo_sensorial_visao2.htm

<https://noasur.conicet.gov.ar/la-vision-mas-que-conos-y-bastones/>

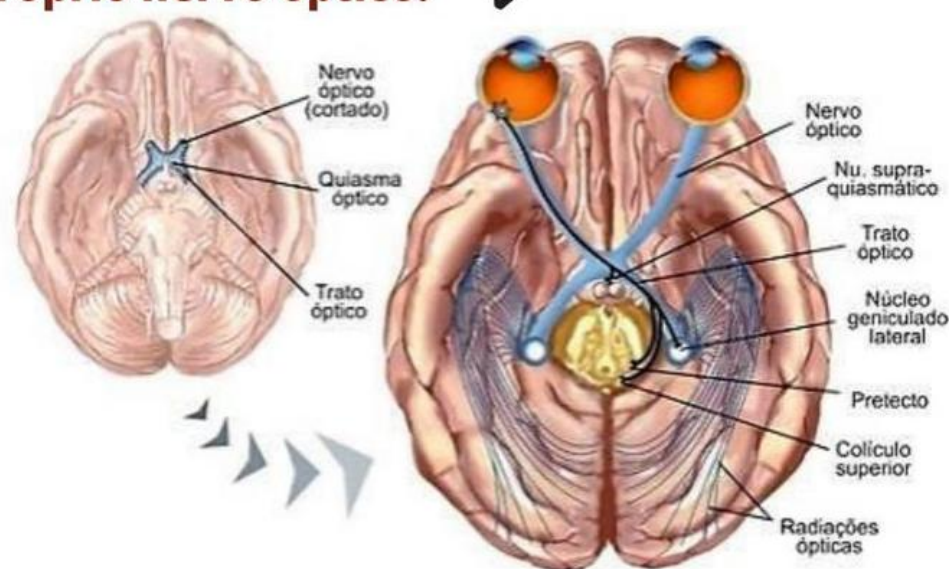
4 Da retina ao cérebro

As informações se unem desencadeando sinais elétricos da retina ao nervo óptico chegando ao cérebro, no córtex da região occipital



Cones e bastonetes possuem uma cauda chamada de axônio. Eles se unem e formam o nervo óptico

O nervo óptico faz a conexão do olho com o cérebro. Cada olho possui seu próprio nervo óptico.



A ativação da rodopsina pela luz provoca a queda nos níveis de mensageiros ativadores de proteínas, inativando alguns canais iônicos e causando hiperpolarização da membrana o que gera impulsos elétricos que são carregados pelo nervo ótico ao cérebro gerando assim a imagem.



Referencias

AUMONT, 2014 apud Trevisan, 2017
Fundamentos básicos da oftalmologia e suas aplicações/ Níbia Cristina de Freitas Maia [autora]. - Palmas/TO: Universidade Federal do Tocantins / EDUFT, 2018.

A ciência ainda tem muito a investigar sobre o modo como as imagens são produzidas pelo olho humano e pelo córtex visual do cérebro. [5]

Vamos fazer uma atividade de um flip book!

Materiais



papel post it



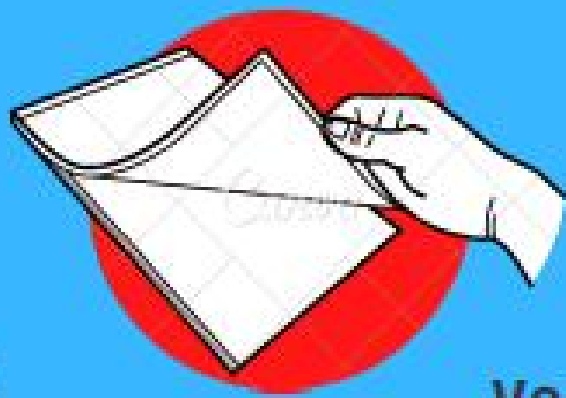
canetas ou pincel



ideia (desenho)



sua criatividade



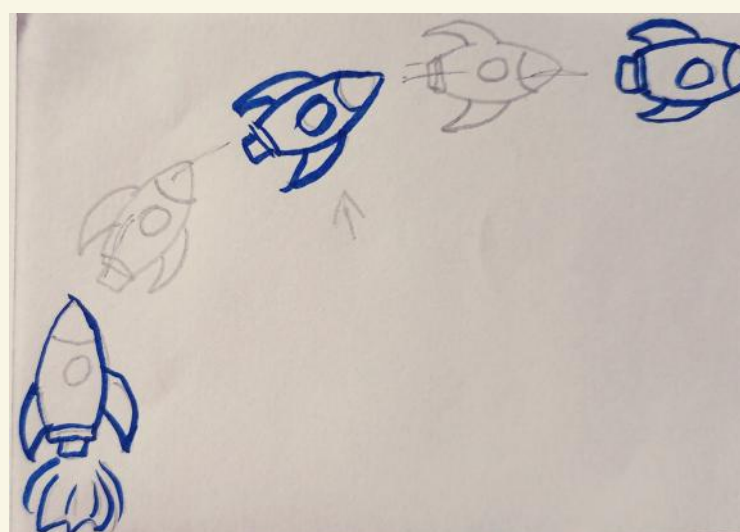
Planejamento

Você precisa primeiramente fazer um desenho completo do movimento que quer ilustrar. Após, segmentar o desenho feito em várias imagens folha a folha seguindo o modelo inicial.

DICAS IMPORTANTES:

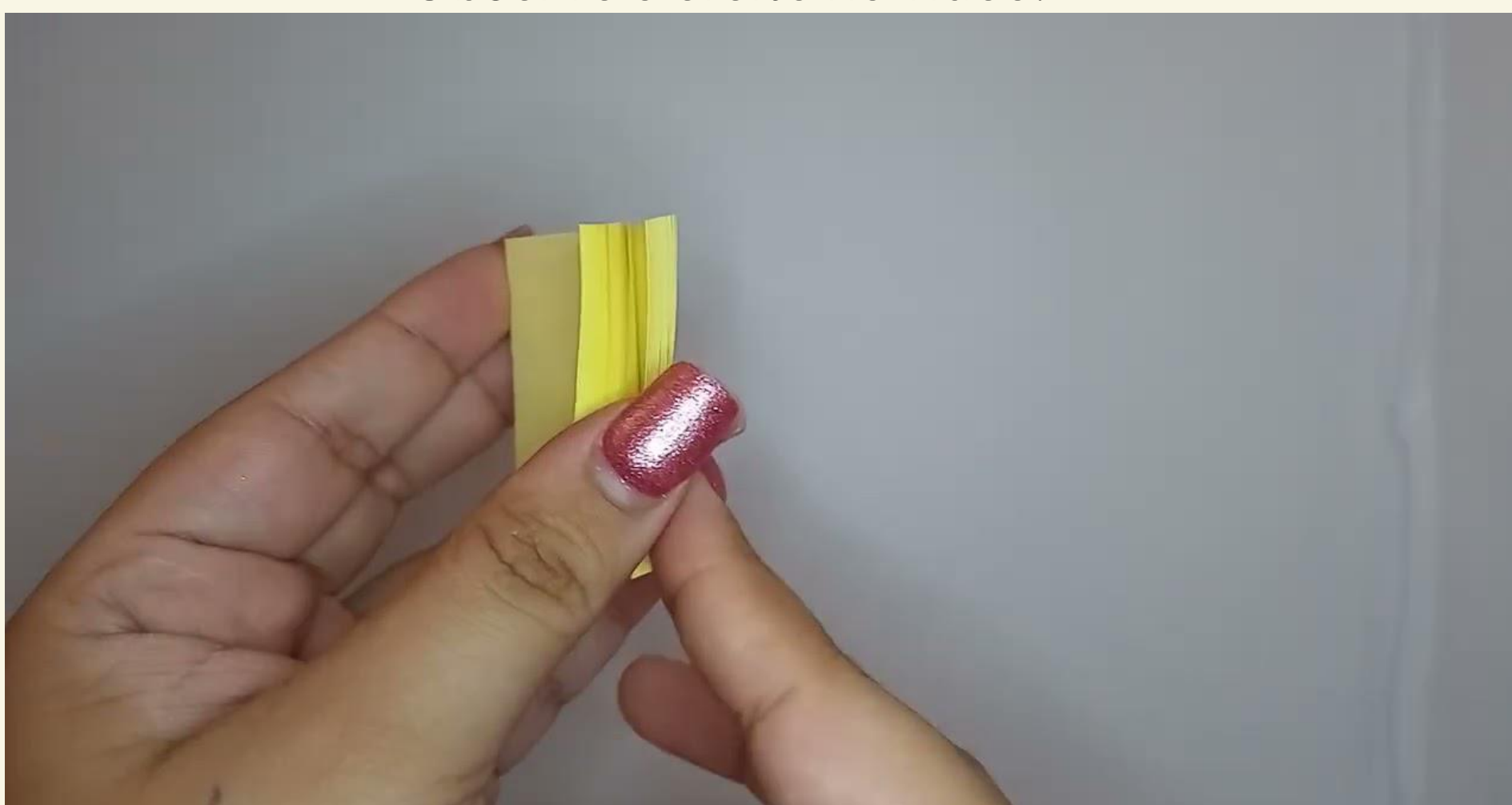
Faça primeiramente desenhos do início, meio e final e depois complete as lacunas que ficam entre os desenhos.
É aconselhável que use papel bem maleável para que o movimento seja facilitado e não trave no momento de folhear.

Exemplo



(fonte: a autora, 2023)

Observe o efeito no vídeo:



fonte: a autora (2023)

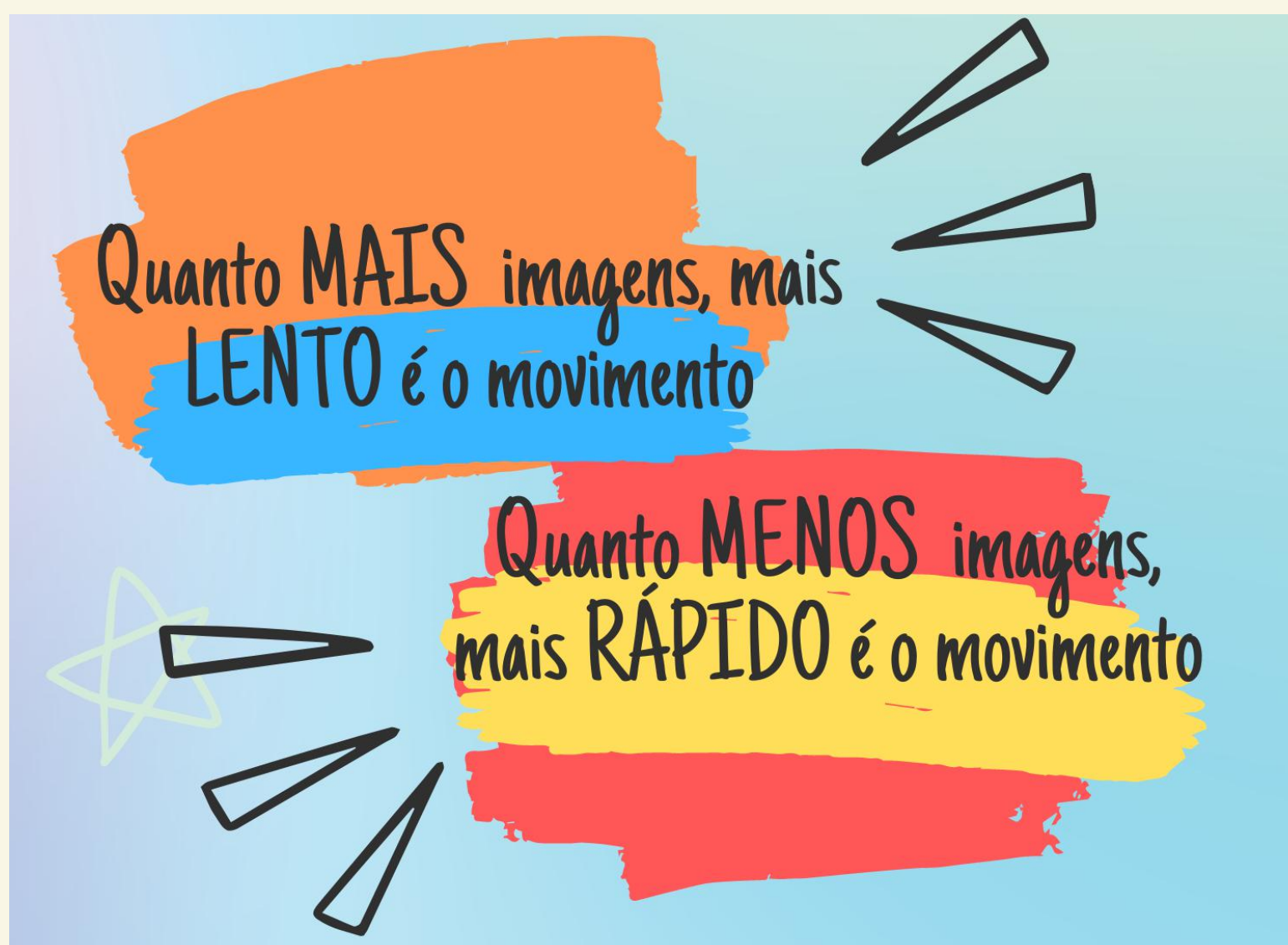
disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=zlLn-LzCYDo>

● Princípios da Animação

“ *A animação pode explicar qualquer coisa que a mente humana conceber. Essa facilidade a torna o meio mais versátil e explícito de comunicação já inventado para apreciação rápida em massa.* ”
(Walt Disney)

Em uma animação, o movimento é criado quando paramos a câmera. E sim, é uma contradição! É explicada pelo fato que não há qualquer movimento real, considerando que os movimentos na animação são ilusão pura. Se duas imagens são suficientemente parecidas, o cérebro liga as duas, dando a impressão de movimento contínuo. [6]

Uma pergunta muito comum quando vamos criar uma animação é de quantas imagens precisamos para criar um movimento. Essa é bem simples de responder: é você que decide! Porém, é necessário observar alguns detalhes, por exemplo, se quer movimento rápido ou lento. Há autores que defendem um número específico de imagens por segundo, a exemplo da teoria de Plateau que prevê dez imagens por segundo. Porém, de modo geral, temos que:

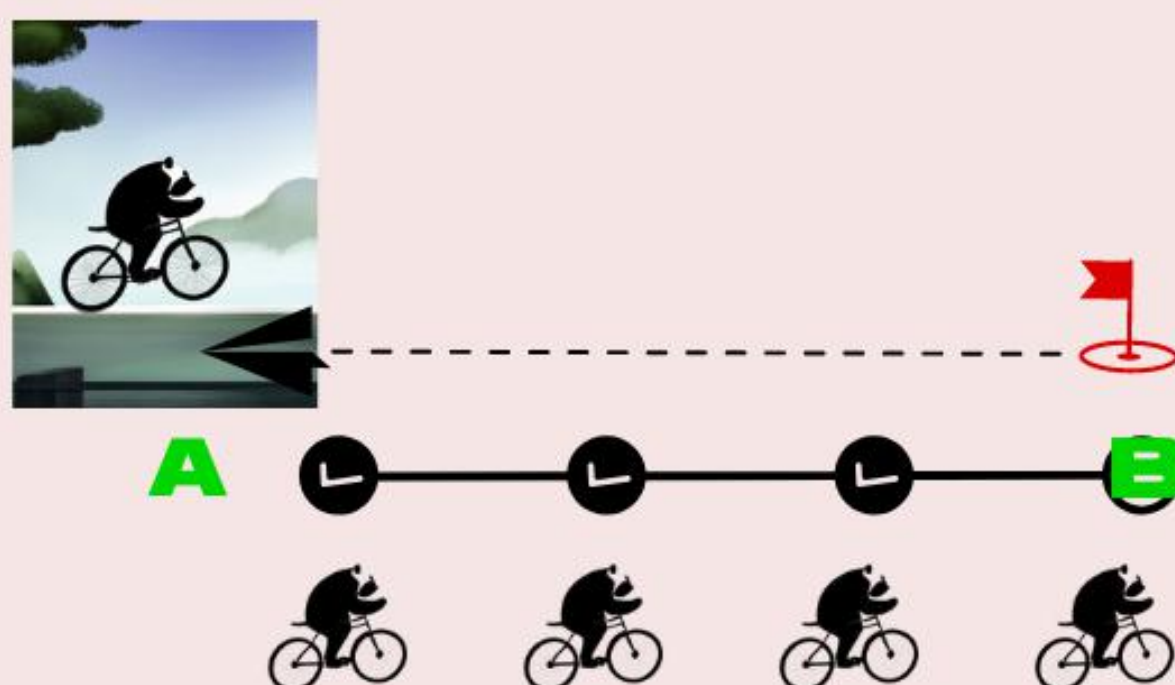


(fonte: a autora, 2023)

● As quatro qualidades do movimento

a) Movimento Constante - refere-se à divisão da trajetória de uma determinada imagem em etapas, e em cada etapa, a mudança de posição do objeto será sempre na mesma proporção[3]. Para compreender melhor, veja o exemplo abaixo:

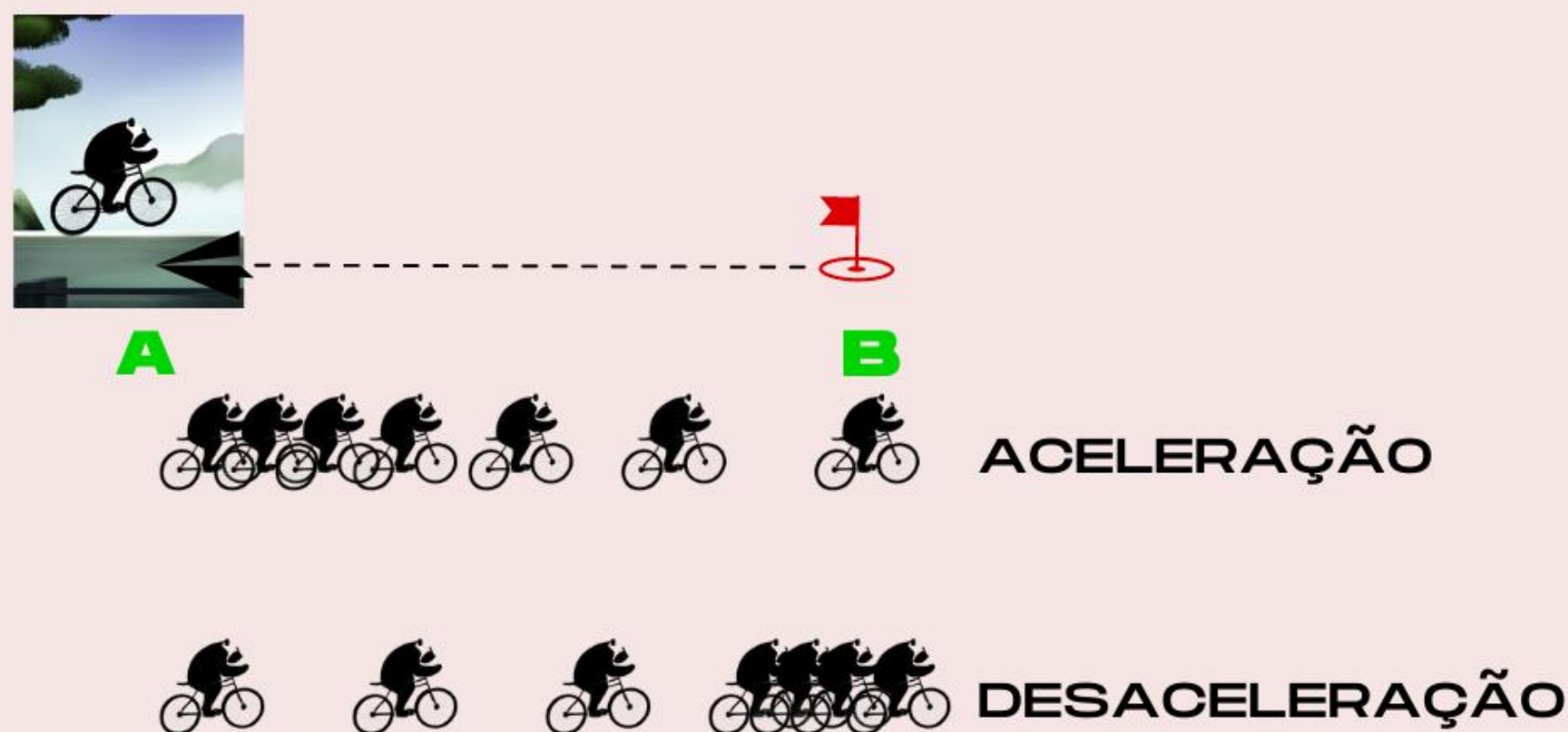
Se quisermos que o panda vá de A a B, em um movimento constante, dividiremos o percurso em etapas:



fonte: a autora, 2023

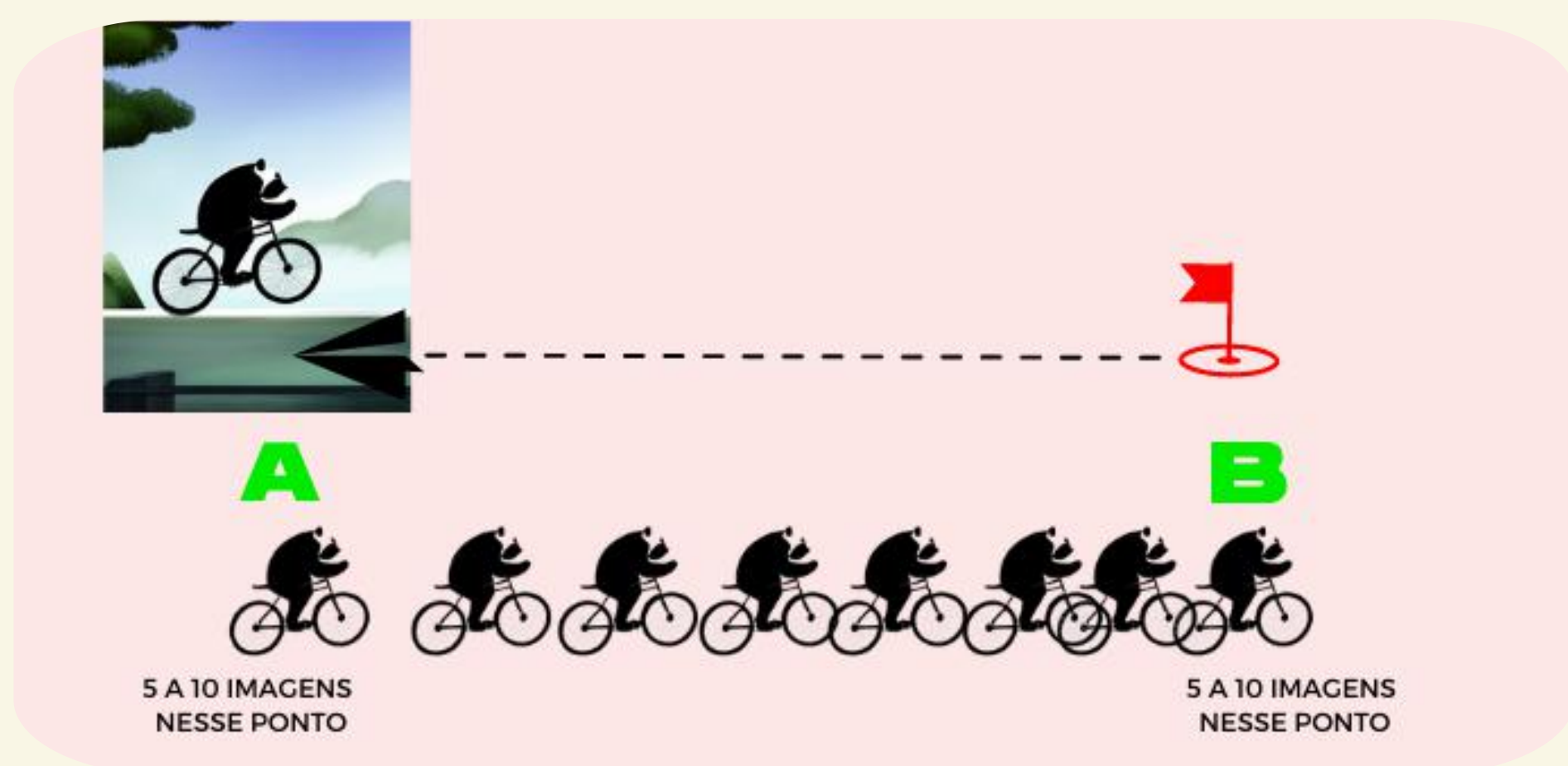
b) Aceleração - voltando ao exemplo do panda, se ao deslocar de A para B, inicia-se com maior número de imagens, temos um movimento lento. Se gradativamente usarmos um menor número de imagens, aceleramos o movimento. É possível ter o efeito de desaceleração fazendo o contrário. Veja a imagem abaixo:

Voltando ao panda, se ao deslocar de A para B, iniciar com movimento lento (maior número de imagens) e gradativamente for se tornando rápido (menor número de imagens), teremos a aceleração do movimento. É possível ter o efeito de desaceleração fazendo o contrário.



fonte: a autora, 2023

c) **Pausa** - são as ausências de movimento, muitas vezes necessárias na animação e são feitas normalmente no início e final do movimento. E, também, quando queremos usar um texto. Para conseguirmos o efeito de pausa é preciso capturar várias imagens em um mesmo ponto para que pareça parado. No entanto, para ser perceptível, deve-se usar no mínimo cinco imagens por segundos. Exemplo:



fonte: a autora, 2023

d) **Movimento irregular** - são os movimentos aleatórios, sem etapas lógicas e que podem ficar estranhos. Criados pelo animador quando deseja expressar a criatividade, imitar movimentos como um tombo, desorientação, nervosismo, entre outros.



fonte: a autora, 2023



ação!

A proposta é que você assista ao curta metragem "*It's a Bird*" e identifique quais movimentos (dentre os citados anteriormente) foram usados no filme.



fonte: <https://www.youtube.com/watch?v=Z4l15-7L0ss&t=16s>

Agora vamos recapitular o que aprendemos com um divertido jogo Quizz.



Quizz - movimentos básicos usados em animação

Selecione as respostas que julgar corretas.

* Indicates required question

https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSc4NOnLRUYM51jxV5JJ59No650T-wqx3n8AsD0YAlytM8ys8Q/viewform?usp=share_link

(Atenção: para acessar o quizz: selecione o link > clique com botão direito > em "ir até https: ")

● Técnicas de Animação

Existem diversas formas de animação, porém aqui iremos trabalhar somente duas, as quais:

Stop motion

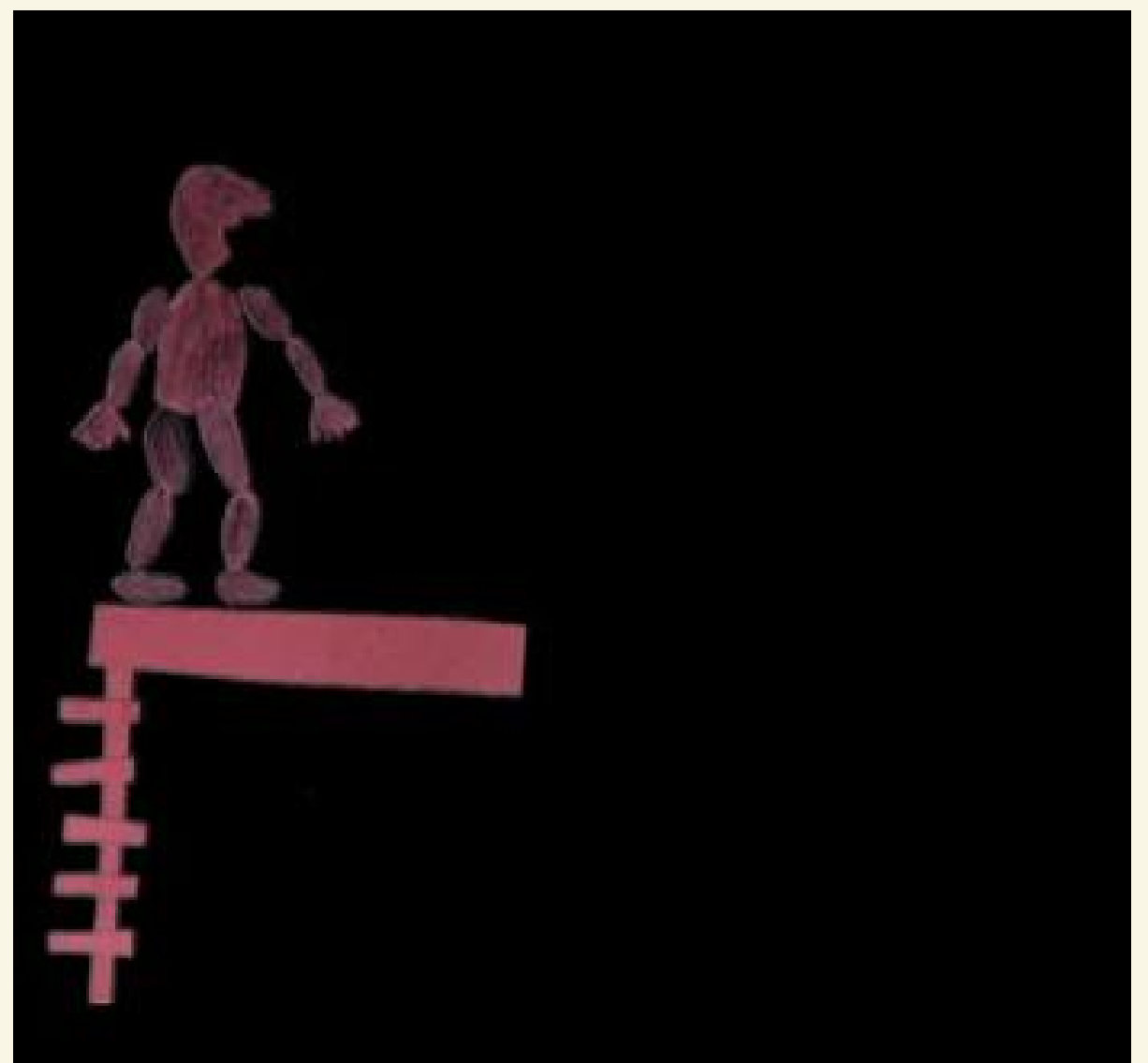
Traduzido como “movimento criado a partir de imagens paradas”, (stop = “parado”, motion = “movimento”) [2], essa técnica cria a ilusão de movimento por meio de fotografias de objetos, quadro a quadro, da manipulação de um objeto sólido, boneco ou imagem de recorte em um cenário físico espacial [6]. Podem ser utilizados objetos diversos como brinquedos, bonecos, massinha, e ainda utilizar pessoas.



Recortes animados

Técnica que utiliza personagens, objetos e cenários recortados de materiais como papel, cartão, tecido, fotografias etc.. Como vantagens temos que as partes de uma simples figura podem ser usadas para criar movimentos, sem a necessidade de muitas outras figuras intermediárias, de forma que os recortes podem facilmente ser desenhados e construídos pelos próprios animadores.

Como limitações temos a dificuldade de realizar movimentos fluidos e expressões faciais, sendo difícil produzir histórias com diálogos devido ao som e movimento de lábios não sincronizados.



Que tal fazer um stop motion com as mesmas imagens que você usou para fazer o flipbook?

Você só precisa fotografar uma a uma as imagens e depois usar um editor de vídeo para realizar a montagem.

Veja o efeito no vídeo e compare com o efeito do flipbook!

Após, recrie as mesmas imagens, mas dessa vez utilizando recortes animados.

Compare as técnicas e seus efeitos.



● Técnicas para Produção de vídeo

Ao falar em produção de vídeo você deve imaginar grandes produções de *Hollywood*. Porém nem todo filme é uma superprodução.

Relembre o curta "*It's a Bird*" (p. 14) e responda:

Observando o cenário, personagens e, movimentos da animação parece ser uma superprodução? Ou uma produção simples com poucos recursos?

Você acredita ser possível produzir algo semelhante?



Se você respondeu SIM à última pergunta, parabéns! É sim possível fazer um vídeo de animação de forma simples e não cinematográfica! Mas se você não acredita que seja possível, que só profissionais conseguem criar, convido a continuar a leitura e se surpreender.

A animação pode ser feita de forma manual ou digital (produzida em computador ou qualquer equipamento que utilize informação digital, como aparelho celular). Ambas utilizam o mesmo princípio que produz movimento, ou seja, uma sequência de exibições de *frames* ou quadros, ou seja, imagens paradas.

No entanto, é necessário planejamento e conhecimento das etapas de produção, a saber: **pré-produção, produção e pós-produção**. Vamos a elas.



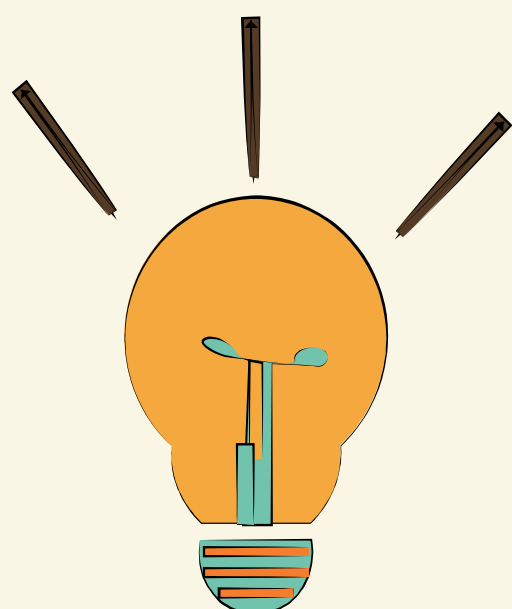
Pré Produção



(fonte: a autora, 2023)

Com o roteiro pronto, agora é a vez de pensar em que local vai desenrolar a história criada, ou seja, o **cenário**. Algumas questões a serem consideradas na criação do cenário: representará algo real ou imaginário? A estória se passe de dia ou noite?

Uma lista de materiais que irá precisar é bem-vinda, pense no que utilizará para confeccionar o cenário e as personagens.



Que tal pensar em uma história e criar um roteiro?

Algumas dicas importantes do que deve conter no roteiro:

Título (escolha um título para sua história)

Ambientação da cena/Cenário Interior (descreva o ambiente, se dia ou noite, o que há, exemplo: rio, prédio, sala, objetos, etc.)

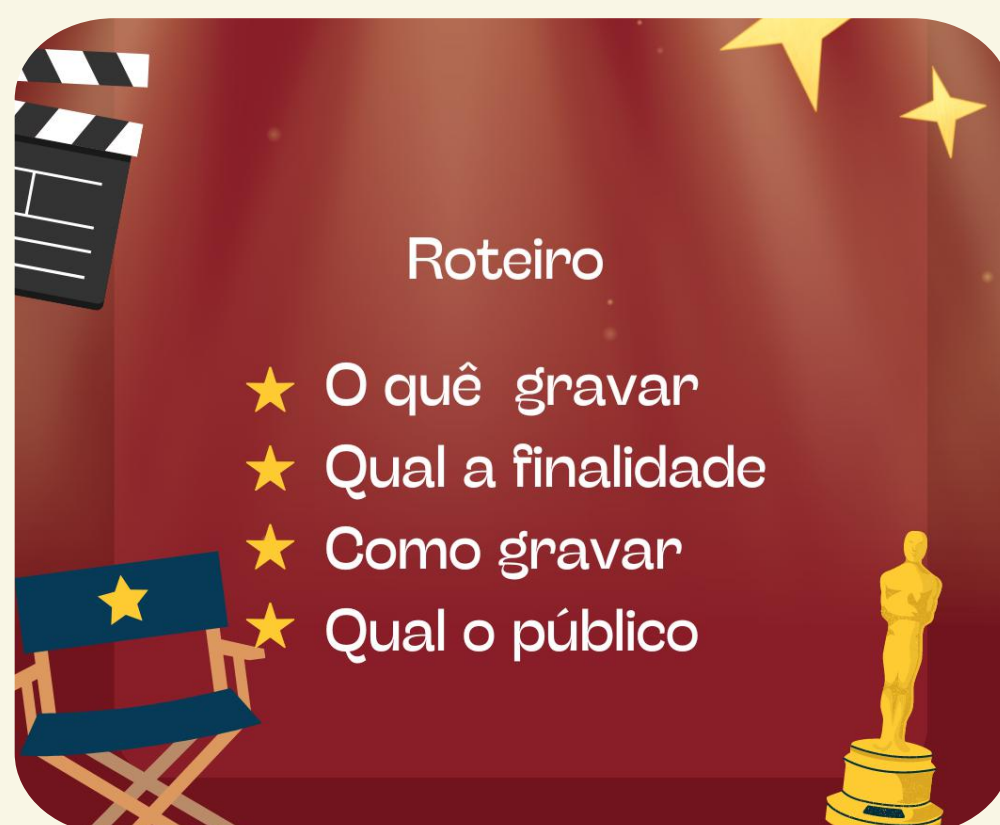
Personagens (quem são os personagens principais e secundários, como são representados)

Sonoplastia (descrever quais efeitos sonoros serão utilizadas e a intenção, exemplo: sons que denotem observação (cena 2), dúvida (cena 3), suspense (cena 6), triunfo e som de água (cena 9).

Trilha sonora (descrever as músicas utilizadas. Observe quanto aos direitos autorais).

Enredo (descreva um resumo do que acontece em cada uma das cenas, com diálogos e ações dos personagens).

pense:



Produção

Tudo preparado para iniciar o processo de fotografar quadro a quadro, a produção propriamente dita.

Se atente à iluminação do local onde irá fazer a captura das imagens a fim de evitar sombras e outros efeitos desagradáveis. Na captura de imagens, é importante numerar as cenas, conhecer o ângulo, o enquadramento e plano das fotos. Tipos de enquadramento e planos servem para reforçar intenção e sentimentos da cena. Cada um desses itens deve ser planejado para que produza o efeito desejado.

Os planos podem aparecer com nomes diferentes dependendo da referência. Mas, de modo geral são classificados em abertos e fechados em relação à escala. Vejamos:

ELEMENTOS DE PRODUÇÃO

ENQUADRAMENTO - TRATA-SE DO CAMPO DE VISÃO DA CÂMERA QUE DEFINE AQUILO QUE SERÁ VISTO PELO ESPECTADOR.

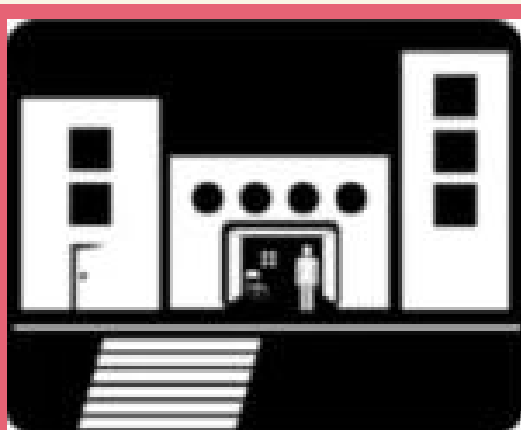
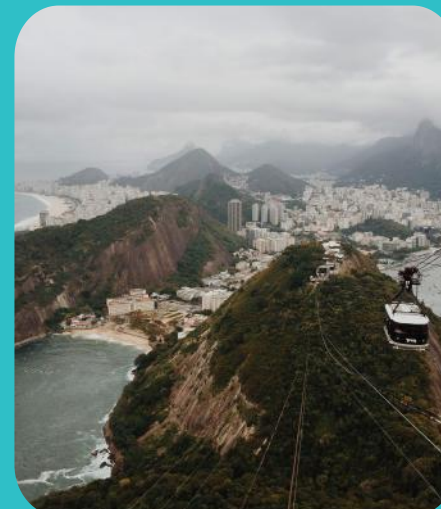


PLANO - RESULTADO DA IMAGEM OBTIDA COM A DISTÂNCIA ENTRE A CÂMERA E O OBJETO FILMADO.

(imagem: Giuseppe Ramos obtido no Canvas, 2023)

TIPOS DE PLANO

Grande Plano Geral (GPG) - aberto e abrangente, com a função de passar ao espectador referência geográfica, exemplo: imagem de praia, rio, montanha etc. Serve ainda para passar a referência do local onde acontece a ação, ser usado para ressaltar a dimensão de algo grande. Não se identificam pessoas ou personagens nesse plano.



(Oficina Vídeo na escola, 2001)

Plano Geral (PG) – plano aberto, com função de passar uma referência mais específica do local, uma ampla paisagem, revela o ambiente. Permite identificar personagens inseridas na cena.

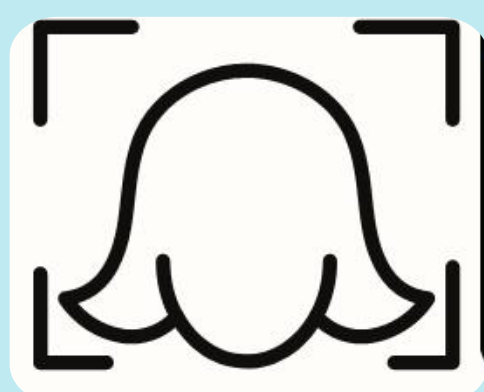
Plano Conjunto (PC)- mais fechado que o plano geral,, mostra personagem de corpo inteiro e outros elementos se houver.



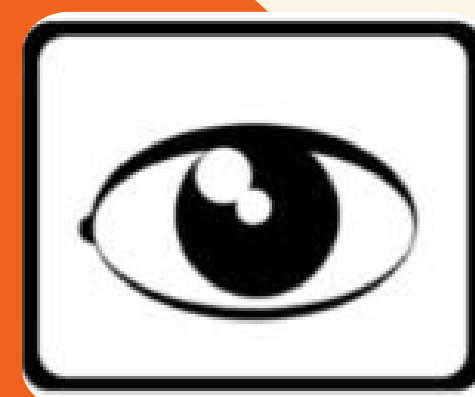
Plano Médio (PM) – mostra personagem da cintura para cima..



Primeiro Plano (PP) – mostra toda a cabeça da personagem.



Primeiríssimo plano (PPP) – mostra o rosto da personagem num plano mais fechado, mais próximo, com destaque de uma parte importante,



(Oficina Vídeo na escola, 2001)

Plano detalhe (PD) - mostra um detalhe do personagem, objeto, etc. É o chamado close..



TIPOS DE PLANOS

PLANO GERAL



PLANO CONJUNTO



PLANO MÉDIO



PRIMEIRO PLANO



**PRIMEIRÍSSIMO
PLANO**



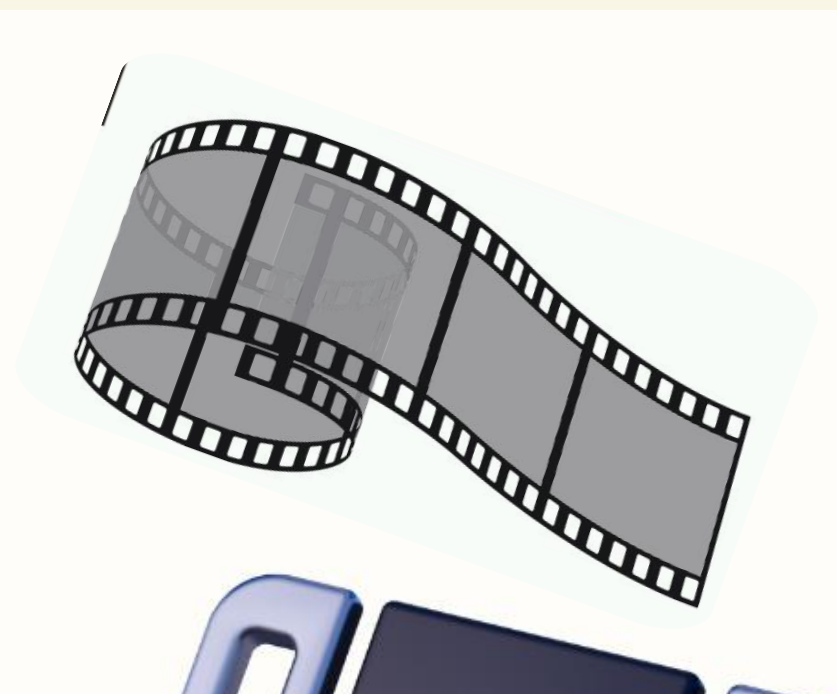
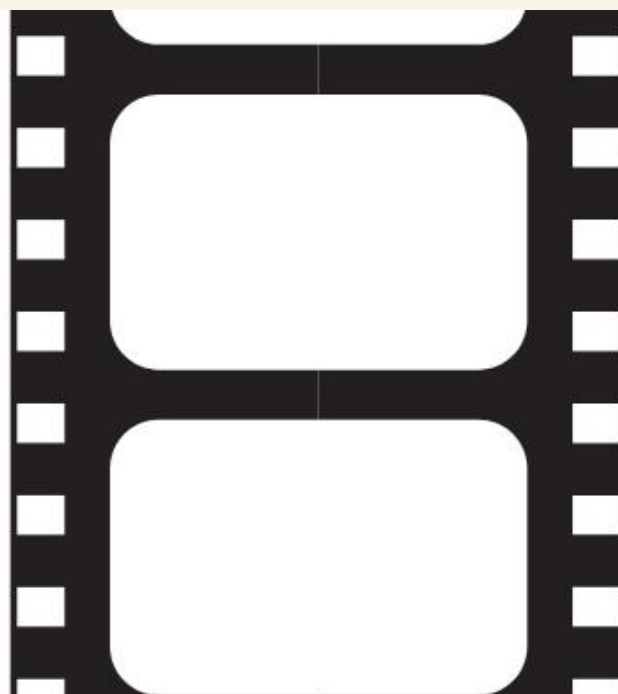
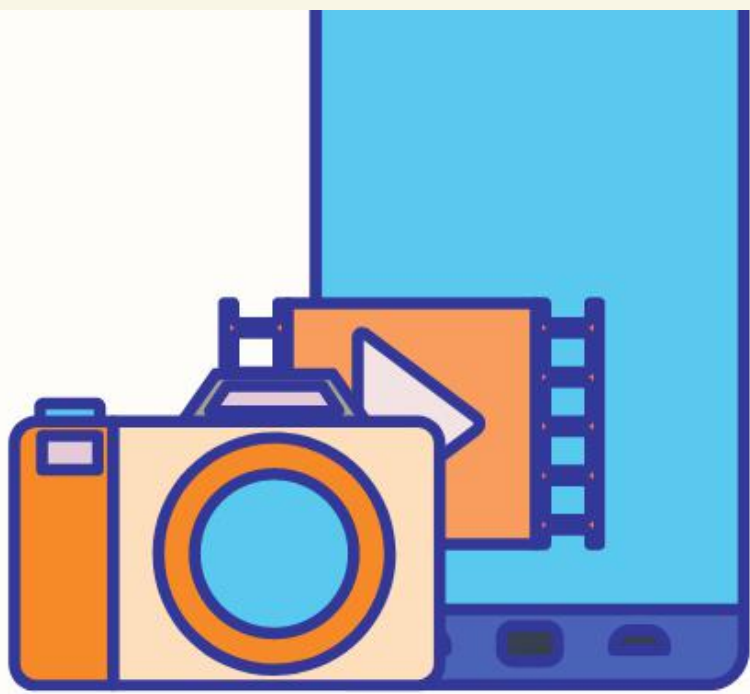
PLANO DETALHE



(Imagens sem direitos autorais extraídas do Canvas)

DICAS IMPORTANTES!

- ☐ NOMEIE CADA FOTO PARA FACILITAR A EDIÇÃO.
- ☐ CRIE PASTAS PARA ARMAZENAR AS FOTOS DAS CENAS.
- ☐ NUMERE OS FRAMES PARA NÃO PERDER A ORDEM DAS IMAGENS.



Pós produção

Digite suas notas



fonte: a autora, 2023

No momento do planejamento de um filme animado, é importante definir como serão os efeitos sonoros: serão extraídos de fontes da internet?

Ou serão gravados pela equipe de produção? Sons feitos com a boca (assovio, apito)? Terá música? Será inédita ou usadas músicas pré-gravadas? Os personagens terão voz? Eles falarão ou vão apenas murmurar, grunhir? A dica é usar somente sons que contribuam para a história ou para o ambiente, evitando excessos.

Atenção! Ao inserir sons no vídeo, é necessário observar se eles possuem direitos autorais!

Editando o filme

Atualmente, o processo de produção manual foi substituído pela digitalização das imagens, ampliando, assim, a possibilidade de alteração e ajustes precisos no processo de animação.^[7]

Você pode escolher o processo manual ou digital. Existem aplicativos gratuitos possíveis que facilitam desde a etapa de pré-produção, a produção e a edição de um filme de animação.

Mas, lembre-se que tudo inicia com a ideia, e deve haver planejamento em todas as etapas!

Agora que conhece as etapas de produção de vídeo, você está pronto para animar?!



Aplicativos úteis :
Animation Desk
Flipa Clip
Pics Art Animator
Stop Motion Studio



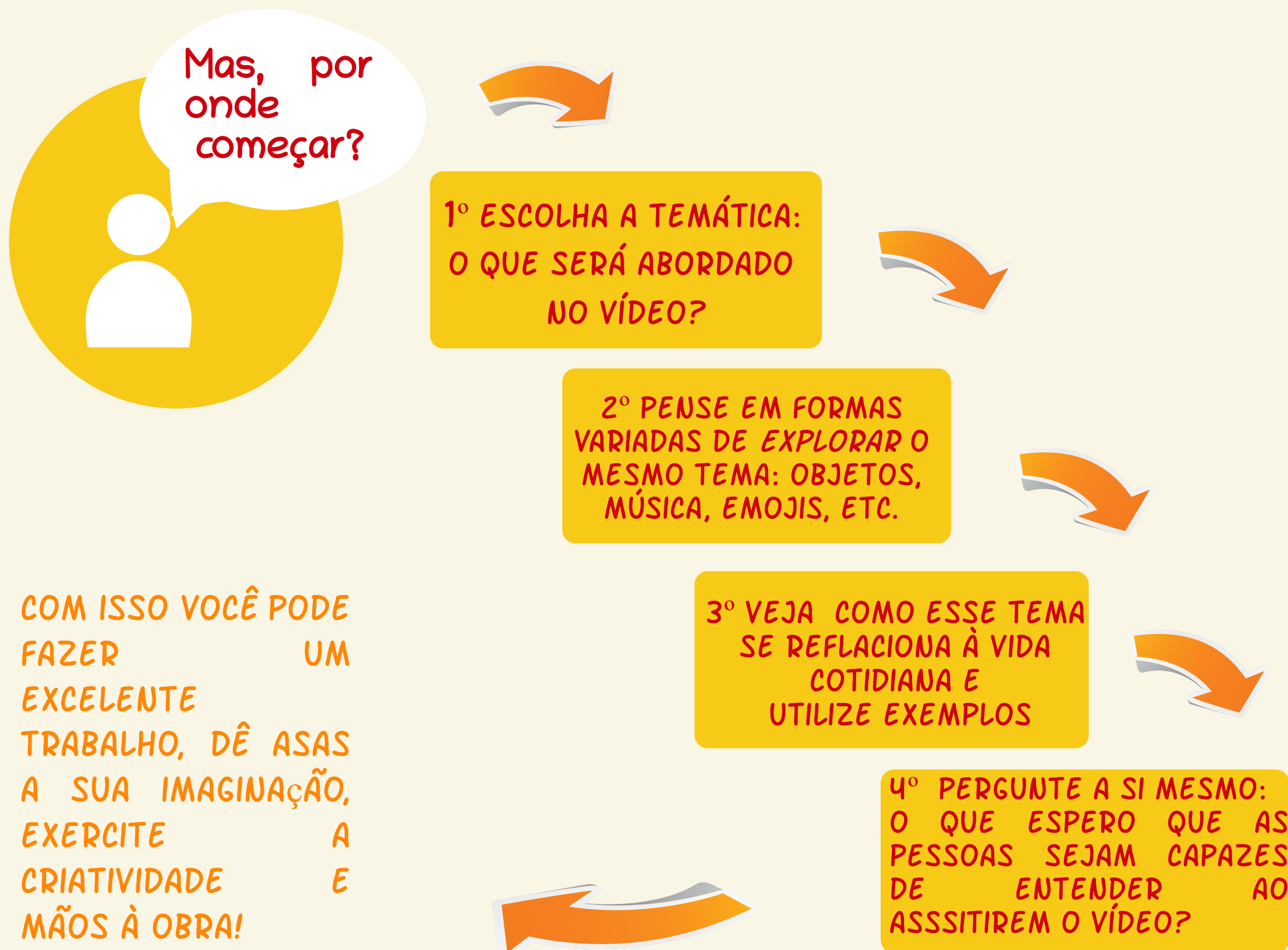
AÇÃO!



A proposta agora é criar um vídeo de animação amador, ou seja, não serão usados recursos profissionais como câmeras, mesas, cenários, etc. Mas, devem ser usados os recursos que estão ao seu alcance, como uma câmera comum ou de aparelho celular, uma criação própria, de sua autoria. Nem pense em comparar seu trabalho com animações feitas em grandes estúdios de cinema, pois não é a mesma coisa. Seu filme de animação será algo concebido por você mesmo! Embora simples, será gerado a partir dos elementos que sua imaginação permitir, dos elementos que você irá confeccionar, da seleção de sons que você fará. É algo para você chamar de **seu**!

Escolha uma das técnicas de animação aprendida e crie seu próprio vídeo fazendo uso do que aprendeu!

Tenho certeza que vai se divertir no processo de criação e no final vai sentir muito orgulho de sua criação! Vale a pena ter essa experiência!



● REFERÊNCIAS

[1] SANTOS, Jana Cândida Castro dos; SOUZA, Jéssica Pinto - **História da arte e dos design**. Porto Alegre. SAGAH. 2018. 9788595026582. Disponível em: <https://app.minhabiblioteca.com.br/#/books/9788595026582/>. Acesso em: 17 mar. 2022.

[2] CASTAGINI, Andrea da Silva e BALVEDI, Fabiane - **Ilustração digital e animação / Secretaria de Estado da Educação**. Superintendência da Educação. Diretoria de Tecnologias Educacionais. – Curitiba: SEED – PR, 2010 (Cadernos temáticos).

[3] MAGALHÃES, Marcos. **Cartilha Anima Escola: técnicas de animação para professores e alunos**. Organização Joana Milliet, Marcos Magalhães; ilustrações Marcos Magalhães, Victor Pacheco. 2. ed. Rio de Janeiro: IDEIA - Instituto de Desenvolvimento, Estudo e Integração pela Animação, 2015.

[4] GOMBRICH, E H. **A História da Arte**. Rio de Janeiro- RJ: Grupo GEN, 2000. 9788521636670. Disponível em: <https://app.minhabiblioteca.com.br/#/books/9788521636670/>. Acesso em: 17 mar. 2022.

[5] HALLIDAY, David; RESNICK, Robert; WALKER, Jearl. **Fundamentos de Física - Vol. 4 - Óptica e Física Moderna**. 10ª edição. Rio de Janeiro: LTC, 2018. Grupo GEN, 2016. 9788521632115. Disponível em: <https://app.minhabiblioteca.com.br/#/books/9788521632115/>. Acesso em: 20 mar. 2022

[6] PURVES, Barry. **Stop-motion. (Animação básica)**. Porto Alegre, Bookman, Grupo A, 2011. E-book. ISBN 9788577809066. Disponível em: <https://app.minhabiblioteca.com.br/#/books/9788577809066/>. Acesso em: 30 jan. 2023.

[7] JESUS, Adriano Miranda Vasconcellos de; CÉ, Otávia A. **Produção audiovisual**. Porto Alegre: Grupo A, 2019. E-book. ISBN 9788595029996. Disponível em: <https://app.minhabiblioteca.com.br/#/books/9788595029996/>. Acesso em: 04 fev. 2023.



1. MODELO I - ROTEIRO

Etapas	
1- ideia	
2- argumento	
3 - roteiro	
4 - cenário	
5 - storyboard	



Você pode baixar a versão para dowload em:

https://udescmy.sharepoint.com/:w:/g/personal/43879365253_edu_udesc_br/EfA5euPGhbRAhIGf7M70xWkB2d78Dliuk24b_1gQh43sMQ?e=jl9n6w

Título: Como trabalhar a produção de um vídeo amador com alunos em sala de aula.

Roteirista: Maria

Tempo: 6 min

Data: / /

1º ATO

Cena	Texto falado	Descrição da cena
1	Olá! Sou Maria, sou professora e hoje quero falarcom você sobre o uso de vídeo como recurso de aprendizagem em aula	Enquadramento: grande plano geral uma imagem de escola vista por fora. Música de abertura. Em seguida,em grande plano, aparece o cenário: sala de aula, sem os alunos,e a apresentadora entrandoe com voz animada inicia a fala do texto.
2	(diálogo, fala da apresentadora)	Enquadramento: plano médio- apresentadora. Inserir imagens de artigos mídias na ordem em que são falados no texto. Expressão de questionamento na fala da apresentadora seguida de imagens de pontos de interrogação na tela.



1. MODELO - ROTEIRO

2º ATO: CONFLITO

Cena	Texto falado	Descrição da cena
1	Blá, blá, blá (diálogo, fala dos personagens)	Vinheta que denote dúvida enquanto a apresentadora fala. Imagem de um diretor de cinema orientando filmagens aparece ao lado da apresentadora. Plano médio.

3º ATO: RESOLUÇÃO do CONFLITO

Cena	Texto falado	Descrição da cena
1	Blá, blá, blá.... (diálogo, fala dos personagens	Aparece papel e caneta simbolizando planejamento. - Imagens que simbolizem o tema. Vinheta Imagem de claquete ao lado da apresentadora.
2	Blá, blá, blá.... (diálogo, fala dos personagens	Inserir imagem de projetor de cinema, sala de cinema. Música de premiação de Oscar. - Imagem de troféu, medalhas, símbolos de vitória.
3	- Bom pessoal, espero que tenham gostado. Para conhecer mais sobre produção de vídeos e outras dicas de metodologia ativas no processo de ensino-aprendizagem, acompanhe a nossa página nas redes sociais Até logo!	Apresentadora com voz animada em tom de desafio. - Texto com endereço de site, rede sociais.

Exemplo de Storyline

Storyline

Nome: _____

Título: _____

Início

Meio

Fim



2. MODELO - STORYBOARD

TÍTULO _____

PÁGINA _____ DE _____

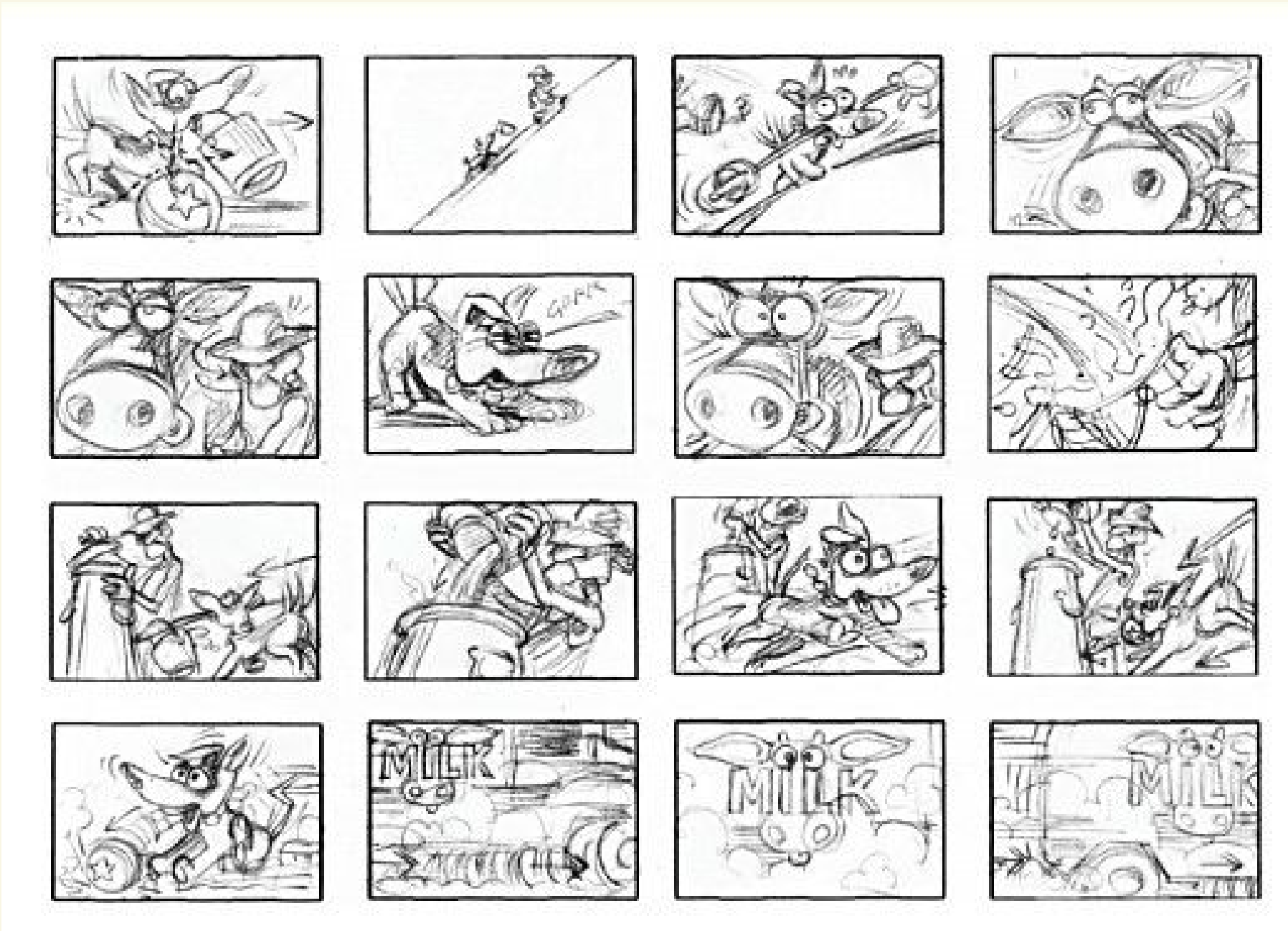
NOME _____

DATA _____

EXPOSIÇÃO	CONFLITO	CLÍMAX
CLÍMAX	DESEFECHO	RESOLUÇÃO

para imprimir acesse: https://drive.google.com/file/d/15iH7A5TY0JrbFB6ObNiz4QWSfLFyDDPa/view?usp=share_link

Exemplo de Storyboard



(PURVES, 2011)



3. Dicas aos professores

Prezados professores, educadores, instrutores e a quem mais interessar, esse material foi criado e produzido com a intenção de ser um recurso aplicável aos estudantes como uma forma de incentivar o papel ativo em sua aprendizagem na produção de vídeo amador.

É recomendado que os estudantes escolham o tema do vídeo associado ao tema que estejam estudando no momento. Ou, se preferir, em qualquer tema. No entanto, você professor será o mediador responsável por acompanhar todas as atividades realizadas pelos estudantes, orientá-los e dar suporte necessário. Sua atuação mediadora é de extrema importância para que os jovens apresentem autonomia, sejam protagonistas e obtenham o aprendizado esperado ao construírem o seu próprio vídeo.

Para construírem o vídeo, será necessário que os estudantes façam um aprofundamento do subtema, que pode ser realizado através de estudo investigativo, estudo dirigido ou a estratégia que você preferir trabalhar, desde que o aluno assuma papel ativo na construção do conhecimento.

É indicado que os estudantes trabalhem em equipe a fim de que haja distribuição de tarefas conforme habilidades afins. Outra sugestão é trabalhar a produção em etapas, conforme as atividades propostas no quadro "Ação " do guia, com prazos estipulados para entrega de cada uma.

Em cada etapa procure:

- Dar feedback imediato após cada atividade;
- Acompanhar os trabalhos em equipe;
- Fazer a mediação do conhecimento;
- Auxiliar com os recursos tecnológicos;
- Incentiva à criatividade

Ao concluírem todas as etapas sugeridas no guia, terão um vídeo finalizado. Se possível proporcione um ambiente, presencial ou virtual, para que os alunos possam exibir os vídeos, também verifique a possibilidade de publicar em plataformas de vídeo, nas redes sociais, em eventos na comunidade escolares e outros, para que o conhecimento adquirido pelos autores do vídeo sejam propagados. Tenho certeza que ficarão orgulhosos de suas produções.

Sendo esse material elaborado durante minha pesquisa de mestrado profissional no Ensino de Ciências, Matemática e Tecnologias , do PPGECMT/UDESC, você pode acessar a dissertação e ver um exemplo de como as etapas foram organizadas para a produção de vídeos na aplicação do Produtos Educacional em sala de aula.

Desejo a todos sucesso na utilização desse guia.

A autora.