

<p>Prova Prática</p>	<p>A Prova Prática consistirá no planejamento e criação de um trecho animado pelo(a) candidato(a) a partir de enunciado definido pela banca examinadora, que demonstre domínio na área de conhecimento descrita no Edital, considerando o "Perfil desejado" neste Quadro 1.</p> <p>Duração: 4 (quatro) horas</p> <p>Critérios considerados: aderência aos requisitos das questões propostas, duração da prova, dimensões e resolução do produto final solicitado pela Prova Prática: arquivo(s)-fonte, arquivo(s) de vídeo e arquivo(s) de imagem; Domínio qualitativo em animação para resolução das questões propostas, utilizando o conhecimento técnico das ferramentas indicadas nas referências.</p> <p>Instrumentos e aparelhos a serem utilizados para a realização da Prova Prática: estarão disponíveis aos candidatos computadores instalados com os softwares livres indicados nas Referências, mesas de luz para animação, dispositivos de captura de imagens e mesas digitalizadoras, quando aplicáveis. Não será permitido o uso de equipamentos trazidos pelos candidatos.</p> <p>Metodologia de aferição: Avaliação dos arquivo(s)-fonte, arquivo(s) de vídeo e arquivo(s) de imagem resultantes da Prova Prática, considerando a adequação às questões propostas pelo enunciado para realização da Prova, o planejamento técnico e a qualidade do movimento construído na animação (estratégias de ritmo, peso e itinerário com sugestão de flexibilidade e maleabilidade).</p>
-----------------------------	---

6.73. O Portfólio deverá ser organizado em uma pasta digital e disponibilizado para download em uma plataforma de armazenamento e gerenciamento de arquivos. O gerenciamento do espaço de armazenamento necessário para disponibilização do arquivo é de responsabilidade exclusiva do(a) candidato(a). O link para download do arquivo deverá ser enviado para o endereço eletrônico informado no Quadro 1 deste Edital, nomeando a mensagem da seguinte forma: "Edital [número do edital] – [nome completo do candidato]_PORTFOLIO

6.10. Os documentos comprobatórios do curriculum vitae e o Portfólio deverão ser apresentados no ato da inscrição, no sistema de inscrição informado no Quadro 1 deste Edital.

R. C.

6.10.1. Os documentos comprobatórios, numerados e ordenados na mesma sequência apresentada no curriculum vitae, devem estar agrupados em um único arquivo PDF de até 20 MB.

O Portfólio, em formato digital, deve demonstrar domínio na área de conhecimento do concurso e comprovar a experiência do candidato(a) no perfil desejado deste edital. Ele deve conter 2 (dois) arquivos:

a) Um arquivo em formato PDF de até 20MB com seleção de imagens estáticas, incluindo:

- **ilustrações de concepção visual para animação** — personagens, objetos, cenários —, com indicação de referência (link para acesso) aos projetos profissionais para os quais foram desenvolvidos;

- **desenhos em esboço para animação**, representando figuras humanas ou animais em poses expressando movimento.

Serão considerados quesitos para avaliação: a composição dos elementos visuais, perspectiva, ambiência, iluminação, harmonia de cores, o domínio da silhueta, espontaneidade, equilíbrio da forma, sugestão de personalidade e expressividade dos esboços;

b) Um único vídeo de até 100MB (demo reel) com duração máxima de 3 (três) minutos e resolução de até 1920 x 1080 no formato mp4 — compactação H.264, 24fps —, selecionado com trechos animados pelo(a) candidato(a), compostos e editados por ele(a) para exemplificar trabalhos profissionais, autorais ou acadêmicos que considere mais relevantes, com sua participação comprovada. Os trabalhos apresentados no vídeo deverão vir acompanhados respectivamente de ficha técnica no formato de intertítulos ou legendas discriminando quais as técnicas empregadas, quais elementos visuais foram animados pelo(a) candidato(a) — se personagem ou objetos — a natureza e o meio de divulgação de cada trabalho. Se houver trabalhos em equipe, exige-se especificar também o que o(a) candidato(a) realizou nos conteúdos apresentados. Fica a critério dos candidatos, sem obrigatoriedade, indicar links para acesso aos filmes completos que animou.

Serão considerados quesitos para avaliação: a **qualidade do movimento animado** pelo(a) candidato(a) — na sugestão de ritmo, peso, itinerário, flexibilidade e maleabilidade das formas —, além do domínio na criação do projeto visual (Design) dos elementos de cena, quando desenhados ou construídos pelo(a) candidato(a) — personagens, objetos e cenários 2D. Na avaliação da ficha técnica: organização e clareza de informações, discriminando trabalhos profissionais, autorais ou acadêmicos (softwares utilizados, atividade executada, produtora ou estúdio, instituição ou escola etc.).

PARA SER PUBLICADO NO SITE DA EBA, COMPLEMENTANDO O CONCURSO:

PROGRAMA DO CONCURSO:

- Pré-produção de animação 2D, nos processos analógico e digital (do desenvolvimento visual e direção de arte aos modelos de referência visual e planejamento de cenas);
- Introdução à concepção visual para animação, utilizando software livre;
- Princípios Fundamentais da Animação em personagens e objetos aplicados aos processos analógico e digital em 2D;
- Animação com flexibilidade e maleabilidade em personagens 2D nos processos analógico e digital, utilizando software livre.

REFERÊNCIAS:

BACHER, Hans. Dream worlds: production design for animation. Oxford: Focal, c2008. 208 p.

BLENDER: Blender.org. Disponível em: <https://www.blender.org/>

BRETHER, Simon Pedro. Animação digital 2D: simulando o fazer tradicional através da ferramenta do computador (Dissertação de Mestrado) – Universidade Federal de Minas Gerais, Escola de Belas Artes, 2011.

CÂMARA, Sergi. O Desenho Animado. Lisboa: Estampa, 2005.

FIALHO, Antônio. A Experimentação Cinética de Personagem: os princípios da animação na indústria e seus desdobramentos como catalisadores do potencial artístico do animador. 2013. Tese (Doutorado) – Escola de Belas Artes, Universidade Federal de Minas Gerais, Belo Horizonte, 2013.

_____. Desvendando a Metodologia da Animação Clássica. Belo Horizonte: Escola de Belas Artes da UFMG, 2005 (Dissertação, Mestrado em Artes).

GHERTNER, Ed. Layout and Composition for Animation. Oxford: Focal Press, 2010.

GOLDBERG, Eric. Character Animation Crash Course!. Los Angeles: Silman-James, 2008

HOOKS, Ed. Acting for Animators. Routledge; 2ª edição. 2017. 228p.

KRITA: Krita.org. Disponível em: <https://krita.org/>

LUCENA JÚNIOR, Alberto. Arte da animação: técnica e estética através da história. 2ª. ed. São Paulo: Senac São Paulo, 2005. 456p.

J. C.

OPENTOONZ: opentoonz.org. Disponível em: <https://opentoonz.github.io/e/>

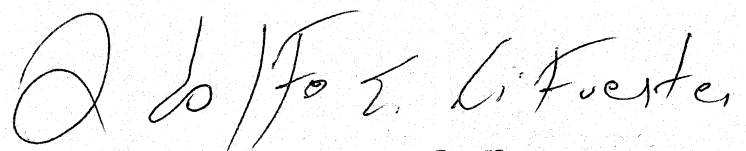
THOMAS, Frank; JOHNSTON, Ollie. Disney animation: the illusion of life. Popular ed. New York, NY: Abbeville Press, 1984. 382 p.

WILLIAMS, Richard A. The animator's survival kit: expanded edition. Expanded ed. London: Faber and Faber, c2009. x,382 p.

WINDER, Catherine; DOWLATABADI, Zahra; MILLER-ZARNEKE, Tracey. Producing animation. 3ª. ed. Boston: Focal Press, 2020. xiv, 388 p.

WHITAKER, Harold & HALAS, John. Timing for Animation. London: Focal Press, 1981.

WHITE, Tony. Animation from Pencils to Pixel: classical techniques for digital animators. Burlington: Focal Press, 2006.



Prof. Dr. Adolfo Enrique Cifuentes Porras
Vice-Diretor da Escola de Belas Artes