

UNIVERSIDADE FEDERAL DE MINAS GERAIS
ESCOLA DE BELAS ARTES
DEPARTAMENTO DE FOTOGRAFIA E CINEMA

Edital nº 48, de 16 de janeiro de 2023

Seleção para professor Substituto na área de Animação

Áreas de Conhecimento: Animação 3D digital na plataforma Blender

Regime de Trabalho: Professor Substituto – 40 horas semanais

Titulação: Mestrado em Artes ou Artes Visuais ou Cinema e Audiovisual ou Comunicação ou Design.

Número de vagas: 01 (uma)

Forma de seleção: Análise de Portfólio com trabalhos que demonstrem domínio na área de conhecimento do concurso, Análise de “Curriculum Vitae” com comprovação e Entrevista presencial.

Prazo de Inscrição: 07 a 16 de fevereiro de 2023

Início do concurso: 27 de fevereiro de 2023, Laboratório 3DA no segundo andar da Escola de Belas Artes da UFMG.

Local e Horário de Inscrição:

Inscrição on-line: <https://aplicativos.ufmg.br/gprocess/#/>

Envio do portfólio via plataforma de compartilhamento de arquivos (exemplo: *google drive*, *onedrive*, *dropbox* etc.) para o e-mail do Departamento: dftc@eba.ufmg.br até o dia 16 de fevereiro de 2023

Página Eletrônica onde serão divulgadas informações completas sobre o processo seletivo:
<https://www.eba.ufmg.br/nossa-escola/index.php/editais/>

INSTRUÇÕES PARA ENCAMINHAR O PORTFOLIO:

Portfólio, em formato digital, que demonstre domínio na área de conhecimento do concurso e comprove a experiência profissional e acadêmica descrita no currículo. Ele deve conter 2 (dois) arquivos:

- a) Um arquivo em formato PDF de até 20MB com seleção de imagens estáticas – **desenhos em esboço para animação** –, de figuras humanas e/ou animais em poses expressando movimento; e **desenhos de referência** para modelagem em 3D digital.

Serão considerados quesitos para avaliação, o domínio da silhueta, espontaneidade, equilíbrio da forma e sugestão de personalidade;

b) Um único vídeo de até 100MB (demo reel) com duração máxima de 4 (quatro) minutos e resolução de até 1920 x 1080 no formato mp4 – compactação H.264, 24fps –, selecionado com trechos animados, compostos e editados pelo(a) candidato(a), contendo trabalhos profissionais, autorais e acadêmicos 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, 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.

Serão considerados quesitos para avaliação: o domínio na criação de elementos visuais construídos (personagens, objetos e cenários 3D), a qualidade do movimento animado – na sugestão de ritmo, peso, itinerário, comportamento de malhas e texturas ante a flexibilidade, maleabilidade das formas – e as técnicas de composição/pós-produção empregadas pelo (a) candidato (a) na plataforma 3D digital. Na avaliação da ficha técnica: organização e clareza de informações, discriminando trabalhos autorais e ou comerciais (softwares utilizados, atividade executada, produtora/estúdio, instituição/escola etc.).

OBS: A banca examinadora não se responsabilizará pelo endereço eletrônico de compartilhamento dos arquivos digitais enviados na inscrição que não abrir durante o concurso.

6- "Curriculum Vitae", com documentação comprobatória **numerada e ordenada na mesma sequência apresentada no currículo**. Esta documentação deve estar agrupada em um único arquivo PDF de até 20 MB, abrangendo: a) graus, diplomas universitários e certificados de cursos de especialização e de aperfeiçoamento (título obtido em instituição estrangeira com reconhecimento ou revalidação por universidade pública); b) experiência docente; c) experiência científica, técnica ou artística; d) publicações; e) distinção obtida em reconhecimento de atividade intelectual relevante.

ETAPAS DO CONCURSO:

- Análise de “Curriculum Vitae” com comprovação;
- Análise do Portfólio exigido: 1 arquivo demo reel (vídeo) e 1 arquivo PDF (imagens);
- Entrevista presencial: duração de até 30 minutos, conduzida pela banca examinadora.

PROGRAMA DO CONCURSO

- Introdução à modelagem em 3D digital, utilizando software livre;
- Introdução ao rigging, textura e iluminação em 3D digital, utilizando software livre;
- Princípios Fundamentais da Animação em personagens e objetos aplicados à produção em 3D digital, utilizando software livre;
- Expressões faciais e sincronismo labial para animação de personagens em 3D digital, utilizando software livre;
- Pós-produção de animação 3D digital, utilizando software livre (composição dos elementos visuais e render);

REFERÊNCIAS

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

BRINKMANN, Ron. The art and science of digital compositing. 2a. Edição. San Diego: Morgan Kaufmann, 2008.

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

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

MULLEN, Tony; ANDAUR, Claudio. Blender studio projects: digital moviemaking. Indianapolis, Ind.: Wiley Pub., c2010.

_____. Introducing character animation with Blender. Indianapolis, Ind.: Wiley Pub., c2007.

_____. Mastering Blender. Indianapolis, Ind.: Wiley Pub., 2009.

OSIPA, Jason. Stop staring: facial modeling and animation done right. 3rd ed. Indianapolis, Ind.: Sybex, 2010. 396 p.

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

VASCONCELOS, Virgilio. Blender 2.5 character animation cookbook: 50 great recipes for giving soul to your characters by building high-quality rigs and understanding the principles of movement. Birmingham, U.K.: Packt Open Source, 2011.

_____. UFMG-CAAD/2020: Animação 3D digital II. Disponível em: <https://www.youtube.com/playlist?list=PLjj86Y1u7PEB2jknVtgpOjVxC68Nx2cOt>

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.