



UNIVERSIDADE FEDERAL DO CEARÁ

**INSTITUTO UNIVERSIDADE VIRTUAL
BACHARELADO EM SISTEMAS E MÍDIAS DIGITAIS**

**PROGRAMA PARA SELEÇÃO PÚBLICA DE PROFESSOR SUBSTITUTO
SETOR DE ESTUDOS**

Arte e Animação para Multimídia

TÓPICOS

- Processo de desenho analógico e digital: semelhanças e diferenças
- Cores-luz, cores-pigmento opacas e cores-pigmento transparentes
- Etapas para o desenvolvimento visual de um personagem
- Arte Computacional
- Tétrade elementar de Jesse Schell
- Arte sequencial e webcomics
- Autoração Multimídia
- 12 Princípios de Animação da Disney
- Tipos e definições de arte digital
- Motion graphics como ferramenta de comunicação