**Universidade Federal de Santa Catarina**

**Centro de Comunicação e Expressão**



**Departamento de Expressão Gráfica**

**Curso de Design**

**PROGRAMA DA DISCIPLINA[[1]](#footnote-1)**

|  |  |
| --- | --- |
| **Código** | **Disciplina** |
| EGR7130 | Design de Som |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **H/A** | **Créditos** | **Créditos Teóricos** | **Créditos Práticos** |
| 72 | 4 | 2 | 2 |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Pré-requisito** | **Equivalência** | **Ofertada ao(s) Curso(s)** |
| Módulo introdutório | EGR5313 | Design |

|  |  |
| --- | --- |
| **Ementa** | Som – Conceito, especificações e técnicas; Equipamentos e estúdio; Som em animação – captura, efeitos, e sincronia. Trilha sonora – criação, gravação e edição. Softwares de edição de som – tipos, técnica e aplicação prática. |
| **Objetivos da disciplina** | Fornecer aos alunos os fundamentos teóricos e práticos necessários para introduzi-lo no campo do Som e sua associação com a animações Digitais;  Saber os elementos que formam um studio de som e suas especificidades;  Trabalhar os meios de aquisição e tratamento de sons;Aplicar técnicas de Foley, mixagem musical e sincronia labial;  Aplicar técnicas de sincronizar som e animação;  Correlacionar significado e som em animação. |
| **Conteúdo Programático** | Conceituando Som e entendendo o seu fenômeno  Identificando equipamentos e composição de um studio de gravação  Entendendo o significado do som em animações  Trabalhando o instrumental, métodos e aplicativos  Trabalhando com Foley  Trabalhando com Lip Sync  Trabalhando com música  Sincronizando som e animação |
| **Bibliografia** | Patmore, Chris. The Complete Animation Course: Principles, practice and techniques of successful animation. Ed. Thames & Hudson. London, 2010.  Wyatt, Andy. The Complete Digital Animation Course: Principles, practice and techniques of successful animation. Ed. Thames & Hudson. London, 2007.  William, Richard. Animator’s Survival Kit. Faber and faber. London, 2001.  Kerlow, Isaac Victor. The Art of 3-D Computer Animation and Imaging. Second Edition. John Wiley& Sons, Inc. New York, 2000.  **Bibliografia complementar**  COLLINS, Karen. Game Sound: an introduction to the history, theory, and practice of video game music and sound design. Massachusetts, MIT Press, 2008.  Bauer, Martin W.; Gaskell, George (Eds) Pesquisa Qualitativa com texto, imagem e som: um manual prático. Petrópolis: Vozes, 2002  Miller, Ron. Special Effects – An introduction to Movie Magic. Minneapolis, EUA: Twenty-First Century Books, 2006.  Robinson, Jenefer. Music and Meaning. Cornell University Press, New York, 1997. |

1. Programa de Disciplina elaborado conforme recomendações da Resolução Nº 03/CEPE/84 [↑](#footnote-ref-1)