
Ano Letivo 2018-19

Unidade Curricular ANIMAÇÃO II

Cursos IMAGEM ANIMADA (1.º ciclo)

Unidade Orgânica Escola Superior de Educação e Comunicação

Código da Unidade Curricular 16701006

Área Científica ANIMAÇÃO

Sigla

Línguas de Aprendizagem
Português

Modalidade de ensino
Presencial

Docente Responsável Sandra Fernandes dos Santos

DOCENTE	TIPO DE AULA	TURMAS	TOTAL HORAS DE CONTACTO (*)
Sandra Fernandes dos Santos	OT; PL; TP	TP1; PL1; OT1	15TP; 45PL; 15OT

* Para turmas lecionadas conjuntamente, apenas é contabilizada a carga horária de uma delas.

ANO	PERÍODO DE FUNCIONAMENTO*	HORAS DE CONTACTO	HORAS TOTAIS DE TRABALHO	ECTS
1º	S2	15TP; 45PL; 15OT	N/D	9

* A-Anual; S-Semestral; Q-Quadrimestral; T-Trimestral

Precedências

Sem precedências

Conhecimentos Prévios recomendados

Sem Pré-Requisitos

Objetivos de aprendizagem (conhecimentos, aptidões e competências)

Desenvolvimento e implementação de rotinas de trabalho em imagem animada, gestão de prioridades e de recursos e de desenvolvimento de destrezas técnicas e de capacidade de trabalho em projetos ou atividades multidisciplinares.

Espera-se que os alunos demonstrem ter autonomia nas opções e gestão do processo de elaboração de um produto que não seja apenas o resultado previsível do conhecimento de linguagens e ferramentas, mas que revele, igualmente, capacidade de análise e a consciência do contexto sociocultural, tecnológico, económico e ético no qual as suas opções são tomadas. O aluno deve mostrar que é capaz de integrar os conhecimentos aprendidos, mas também de assumir riscos e aproveitar oportunidades de forma criativa, de conduzir, rigorosa e autonomamente, um projeto original e inovador até ao seu termo no contexto das condições previstas e de entender o trabalho cooperativo e o trabalho de equipa como fundamentais à futura prática profissional.

Conteúdos programáticos

Realização das fases de pré-produção, produção e pós-produção em grupo de um vídeo de cerca de 4 minutos de duração, segundo uma rotina de produção comum, de acordo com um quadro de referências e de prescrições técnicas pré-definido pela docente, no qual exista sincronização com uma banda sonora e animação de tipografia. O vídeo deverá conjugar técnicas tradicionais com animação por computador, com finalização em Adobe After Effects. A realização e gestão do projeto será feita em grupo, cabendo a cada aluno animar por inteiro pelo menos um plano de animação totalizando cerca de 4 segundos, devendo efetuar um layout, folha de exposição (carta de rotação) line-test/blocking para este. A animação efetuada deve demonstrar um conhecimento dos 12 princípios básicos de animação.

Metodologias de ensino (avaliação incluída)

Trabalho de grupo. As aulas decorrem num regime de acompanhamento personalizado. A avaliação desta unidade curricular é contínua e distribuída sem exame final. Os alunos abrangidos por legislação especial deverão contactar o docente responsável pela UC a fim de combinar um plano de trabalho específico.

A entrega final deverá incluir o projeto finalizado, relatório individual com informações sobre a prestação do aluno no trabalho de grupo a nível das várias partes do processo: *storyboard*, *layouts*, criação de cenários, animação e gestão do processo.

Componentes de avaliação e respetiva ponderação:

1. Desenvolvimento e Animate 30%
2. Cenários e adereços 25%
3. Sequência de Animação 30%
4. Relatório 15%

Bibliografia principal

Begleiter, Marice (2001) *From Word to Image: Storyboarding and the filmmaking process*, Mihcael Wiese

Milic, Lea e Mc Conville, Yasmin (2006) *The Animation Producer's Book*, McGraw-Hill

Purves, Barry (2014) *Stop-motion Animation: Frame by frame Film-making with Puppets and Models*, Bloomsbury Publishing

Schiavone, R. (2003) *Montar um filme* Avanca: Edições Cineclube de Avanca

Shaw, Susannah (2nd Edition ? 2008) *Stop Motion: Craft Skills for Model Animation*, Focal Press Visual Effects and Animation

Vários Autores, *Animation Production* CARTOON

Wells, Paul (1998) *Understanding Animation* Rouledge

Williams, Richard (2001) *The Animator's Survival Kit: A Manual of Methods, Principles and Formulas for Classical, Computer, Games, Stop Motion and Internet Animators* Farrar, Straus and Giroux

White, Tony (2006) *Animation from Pencils to Pixels: Classical Techniques for the Digital Animator* Focal Press

Academic Year 2018-19

Course unit ANIMATION II

Courses MOVING IMAGE (1st Cycle)

Faculty / School Escola Superior de Educação e Comunicação

Main Scientific Area ANIMAÇÃO

Acronym

Language of instruction Portuguese

Teaching/Learning modality Presential

Coordinating teacher Sandra Fernandes dos Santos

Teaching staff	Type	Classes	Hours (*)
Sandra Fernandes dos Santos	OT; PL; TP	TP1; PL1; OT1	15TP; 45PL; 15OT

* For classes taught jointly, it is only accounted the workload of one.

Contact hours

T	TP	PL	TC	S	E	OT	O	Total
0	15	45	0	0	0	15	0	N/D

T - Theoretical; TP - Theoretical and practical ; PL - Practical and laboratorial; TC - Field Work; S - Seminar; E - Training; OT - Tutorial; O - Other

Pre-requisites

no pre-requisites

Prior knowledge and skills

None

The students intended learning outcomes (knowledge, skills and competences)

Development and implementation of work routines in animated image, management of priorities and resources and development of technical skills and ability to work in projects or multidisciplinary activities.

Students are expected to demonstrate autonomy in the choice and management of the process of product development that is not only the predictable result of proficient knowledge of languages and tools but also reveals analytical skills and awareness of the sociocultural, technological, economic and ethical context in which options are taken. The student must show that he/she is able to integrate the knowledge learned, but also to take risks and seize opportunities in a creative way, to conduct rigorously and autonomously, an original and innovative project until its completion in the context of the expected conditions and to understand the work cooperative and teamwork as fundamental to future professional practice.

Syllabus

To conduct as a team, the pre-production, productions and post-production phases of an animation video about 4 minutes long, according to a common production routine, and to a frame of references and technical prescriptions defined by the teacher, in which there is synchronization with a soundtrack and typography animation. The video must bring together traditional techniques with computer animation, to be assembled on Adobe After Effects. The directing and management of the project will be made as a team, but each student will be assigned at least one animation shot of about 4 seconds, from which, from pre-defined model-sheets, they must make a layout, exposure sheet, line-test / blocking and full animation which should demonstrate a knowledge of the 12 basic principles of animation.

Teaching methodologies (including evaluation)

Group work. The classes take place in a personalized accompaniment regime. The evaluation of this course unit is continuous and distributed without final exam. Students covered by special legislation should contact the faculty member responsible for the UC to combine a specific work plan.

Evaluation components and respective weight:

1. Development and Animatic (30%)
2. Sets and props (25%)
3. Animation sequence (30%)
4. Report (15%)

Main Bibliography

Bibliografia principal

Begleiter, Marice (2001) *From Word to Image: Storyboarding and the filmmaking process*, Mihcael Wiese

Milic, Lea e Mc Conville, Yasmin (2006) *The Animation Producer's Book*, McGraw-Hill

Purves, Barry (2014) *Stop-motion Animation: Frame by frame Film-making with Puppets and Models*, Bloomsbury Publishing

Schiavone, R. (2003) *Montar um filme* Avanca: Edições Cineclube de Avanca

Shaw, Susannah (2nd Edition ? 2008) *Stop Motion: Craft Skills for Model Animation*, Focal Press Visual Effects and Animation

Vários Autores, *Animation Production* CARTOON

Wells, Paul (1998) *Understanding Animation* Roulege

Williams, Richard (2001) *The Animator's Survival Kit: A Manul of Methos, Principles and Formulas for Classical, Computer, Games, Stop Motion and Internet Animators* Farrar, Straus and Giroux

White, Tony (2006) *Animation from Pencils to Pixels: Classical Techiniques for the Digital Animator* Focal Press