
Ano Letivo 2018-19

Unidade Curricular TECNOLOGIAS APLICADAS À ANIMAÇÃO II

Cursos IMAGEM ANIMADA (1.º ciclo)

Unidade Orgânica Escola Superior de Educação e Comunicação

Código da Unidade Curricular 16701009

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	T; TP	T1; TP1	15T; 45TP

* 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	15T; 45TP	N/D	6

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

Precedências

Sem precedências

Conhecimentos Prévios recomendados

Sem pré-requisitos

Objetivos de aprendizagem (conhecimentos, aptidões e competências)

Desenvolver progressivamente competências instrumentais e métodos lógicos necessárias à realização de documentos animados. Dotar os alunos com conhecimentos metodológicos introdutórios através da realização de exercícios simples, com ferramentas diferentes. Fomentar a investigação, o desenvolvimento e a experimentação em projeto, com ferramentas, meios e formatos nas áreas da animação e do multimédia. Estimular o espírito crítico dos alunos na análise crítica de produtos que recorrem à utilização de audiovisuais.

Aprendizagem dos princípios básicos da animação de movimento. Familiarização com as técnicas de animação digital 2D e a sua relação com as técnicas de animação tradicionais. Saber construir modelos audiovisuais com simulação de movimento a partir da observação do real ou a partir de conceitos. Saber gerir prioridades e recursos. Capacidade para integrar conteúdos abordados em projetos ou atividades multidisciplinares tendo em vista rotinas profissionais.

Conteúdos programáticos

Desenvolvimento de quatro exercícios preparatórios e um final, reunidos em torno do mesmo tema. Partindo da animação bidimensional sobre papel e da animação de volumes sobre um multiplano, explorar diferentes ferramentas utilizadas a nível da indústria de animação digital, procurando compreender a razão da sua escolha de acordo com o tipo de animação pretendido e problemas específicos desta, pondo em prática os princípios básicos da animação.

Animação bidimensional sobre papel, animação de volumes em multiplano, animação de marionetas e tipografia em computador 2D e animação vetorial.

Metodologias de ensino (avaliação incluída)

Realização de exercícios apoiados por orientação teórica e metodológica; Visionamento e análise de documentos audiovisuais; Realização de trabalhos individuais e em grupo; As aulas decorrem num regime de acompanhamento personalizado. A avaliação desta unidade curricular é contínua e distribuída com exame final.

Entrega de trabalhos e ponderação:

- Ex. 1. Animação de plasticina sobre mutiplano (trabalho de grupo) aceleração/desaceleração, trajetórias em arcos, esmaga/estica (15%)
- Ex. 2. Animação bidimensional sobre papel (trabalho individual) animação em contínuo e animação pose a pose, desenho sólido, antecipação, timing (25%)
- Ex. 3. Animação de tipografia (trabalho individual) (15%)
- Ex. 4. Animação vetorial (trabalho individual) arrasto e sobreposição, ação secundária, encenação, exagero (25%)
- Ex. 5. Finalização e montagem incorporando a tipografia animada, tornando o conjunto final apelativo. Exportar para utilização em Realidade Aumentada (20%)

Bibliografia principal

- Blair, Preston, How to Animate Film Cartons, Walter T. Foster
- Blair, Preston, How to Draw Cartoon Animation, Walter T. Foster
- Brooks, Stephen (2017) Tradigital Animate CC: 12 Principles of Animation in Adobe Animate, CRC Press
- Harold Whittaker & John Halas, Timing for Animation, Focal Press
- Meyer, Chris & Trish Meyer (2016) After Effects Apprentice: Real-World Skills for the Aspiring Motion Artist (Apprentice Series), Routledge
- Purves, Barry (2014) Stop-motion Animation: Frame by Frame Film-making with Puppets and Models (Basics Animation), Fairchild Books
- Thomas, Frank & Johnston, Ollie, The Illusion of Life: Disney Animation, Disney Editions
- Vários Autores, Animation Production CARTOON (Refencial Técnico)
- Williams, R. (2001) The Animator's Survival Kit, A Manual of Methods, Principles and Formulas for Classical, Computer, Games, Stop Motion and Internet Animators, London: Faber & Faber Ltd.
- White, Tony (1988) The Animator's Workbook: Step-By-Step Techniques of Drawn Animation, Watson-Guption

Academic Year 2018-19

Course unit TECHNOLOGIES APPLIED TO 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 Presencial

Coordinating teacher Sandra Fernandes dos Santos

Teaching staff	Type	Classes	Hours (*)
Sandra Fernandes dos Santos	T; TP	T1; TP1	15T; 45TP

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

Contact hours

T	TP	PL	TC	S	E	OT	O	Total
15	45	0	0	0	0	0	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)

To progressively develop instrumental and methodological skills required to produce animated documents. To provide students with introductory methodological knowledge by performing simple exercises with different tools. To encourage research, develop and experimentation with tools, media and formats in areas of animation and multimedia. To stimulate the critical spirit of the students in the critical analysis of products that use audiovisual material.

Learning the basic principles of animation. Familiarization with 2D digital animation techniques and their relationship with traditional 2D animation techniques. Know how to build audiovisual models with movement simulation from the observation of reality or from concepts. Know how to manage priorities and resources. Ability to integrate content addressed in projects or multidisciplinary activities in view of professional routines.

Syllabus

Development of four preparatory exercises and one final one, gathered around the same theme. Starting from 2D animation on paper and stop-motion on a multiplane, explore the tools used in the industry by digital 2D animation, trying to understand the reason of its choice according to the type of animation intended and its specific problems, putting into practice the basic principles of animation.

Teaching methodologies (including evaluation)

Completion of different exercises supported by theoretical and methodological guidance; Viewing and analysis of audiovisual documents; Individual and group work; The classes take place in a personalized accompaniment regime. The evaluation of this curricular unit is continuous and distributed with final exam.

Work delivery:

- Ex. 1. Stop-motion animation (group work) slow-in/slow-out, arcs, squash and stretch (15%)
 - Ex. 2. 2D animation on paper (individual work) ? straight ahead and pose to pose animation, solid drawing, anticipation, timing (25%)
 - Ex. 3. Animated typography (individual work)(15%)
 - Ex. 4. Vectorial animation (individual work)? Follow through and overlapping animation, secondary action, staging, exaggeration (25%)
 - Ex. 5. Final edit for the animation incorporating moving typography giving appeal to the whole. Export for use with Augmented Reality (20%)
-

Main Bibliography

Blair, Preston, How to Animate Film Cartoons, Walter T. Foster

Blair, Preston, How to Draw Cartoon Animation, Walter T. Foster

Brooks, Stephen (2017) Tradigital Animate CC: 12 Principles of Animation in Adobe Animate, CRC Press

Harold Whittaker & John Halas, Timing for Animation, Focal Press

Meyer, Chris & Trish Meyer (2016) After Effects Apprentice: Real-World Skills for the Aspiring Motion Artist (Apprentice Series), Routledge

Purves, Barry (2014) Stop-motion Animation: Frame by Frame Film-making with Puppets and Models (Basics Animation), Fairchild Books

Thomas, Frank & Johnston, Ollie, The Illusion of Life: Disney Animation, Disney Editions

Vários Autores, Animation Production CARTOON (Refencial Técnico)

Williams, R. (2001) The Animator's Survival Kit, A Manual of Methods, Principles and Formulas for Classical, Computer, Games, Stop Motion and Internet Animators, London: Faber & Faber Ltd.

White, Tony (1988) The Animator's Workbook: Step-By-Step Techniques of Drawn Animation, Watson-Guption