
Ano Letivo 2018-19

Unidade Curricular ANIMAÇÃO III

Cursos IMAGEM ANIMADA (1.º ciclo)

Unidade Orgânica Escola Superior de Educação e Comunicação

Código da Unidade Curricular 16701012

Área Científica ANIMAÇÃO

Sigla

Línguas de Aprendizagem
Português / Inglês

Modalidade de ensino
Aulas Práticas presenciais

Docente Responsável «INFORMAÇÃO NÃO DISPONÍVEL»

DOCENTE	TIPO DE AULA	TURMAS	TOTAL HORAS DE CONTACTO (*)
Sara Naves Nunes de Assunção Sousa	PL; TP	TP1; PL1	15TP; 15PL
João Miguel Santos Simões Ferreira Real	OT; PL	PL1; OT1	30PL; 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
2º	S1	15TP; 45PL; 15OT	N/D	9

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

Precedências

Sem precedências

Conhecimentos Prévios recomendados

Princípios de animação

Esquema simples de produção de uma curta de animação

Objetivos de aprendizagem (conhecimentos, aptidões e competências)

Instrumentais.

Desenvolvimento de destrezas técnicas.

Desenvolvimento e implementação de rotinas de trabalho em imagem animada. Gestão de prioridades e de recursos. Desenvolvimento de metodologias de projeto.

Interpessoais.

Capacidade de avaliação do próprio e do trabalho de outrem. Capacidade de discussão de ideias e de juízos de gosto.

Capacidade de trabalho em projetos ou atividades multidisciplinares.

Capacidade de apresentação do próprio projeto, sob forma oral e escrita, e de esclarecimento das dúvidas que este possa suscitar.

Sistémicas.

Capacidade para integrar conhecimentos aprendidos. Capacidade de resposta criativa a propostas diversas.

Desenvolvimento de métodos e processos de investigação.

Conteúdos programáticos

No corrente ano letivo de 2017-2018, os alunos irão desenvolver e realizar um genérico de entrada para um festival de cinema ou de música a escolha dos alunos.

Feito em grupo (mínimo de 2 alunos e máximo de 3), com a duração (máxima) de 30 segundos, de acordo com conceito visual da responsabilidade do festival, desenvolvendo aspetos fundamentais das técnicas e processos de animação e articulando as ações com a banda sonora (música, efeitos e ambientes sonoros).

Duração: 30 segundos (no máximo).

Objetivo: construir um genérico de entrada, com cerca de 30 segundos de duração, sobre uma narrativa inventada com base num conceito proposto pelos alunos como representação do festival em questão.

Elementos a serem desenvolvidos durante o projeto:

- 1 - Conceito / Sinopse
- 2 - Estudos visuais / escolha da Técnica a usar
- 3 - Argumento / Guião / storyboard
- 4 - Animatic
- 5 - Layouts
- 6 - Animação (Folhas de exposição / Cartas de rodagem)
- 7 - Composição - Pós-produção e Som

Metodologias de ensino (avaliação incluída)

A avaliação individual dos alunos relativamente aos projetos de grupo conta até 60% e inclui os exercícios individuais feitos ao longo do semestre mais o relatório final. A avaliação do projeto final sonorizado e completo conclui os restantes 40%. Se terminarem o filme têm 100%. Cada aluno e cada grupo deverá entregar os seguintes elementos do projecto para avaliação:

Apresentação Individual:

Um exercício de desenvolvimento de storyboard; Um exercício de estudo e desenvolvimento conceptual (personagens e/ou cenários); Dois exercícios (planos) de animação. Relatório individual do projeto composto pelas seguintes partes: sinopse (até 500 palavras); conceitos visuais, storyboard, animaticues, layouts, folhas de exposição, gestão do processo.

Parâmetros de avaliação: Rigor técnico, criatividade, complexidade e adequação na composição dos grafismos, dos movimentos e do filme. Formato obrigatório: HD 1080p (1920x1080 píxeis) 16:9, progressivo/não entrelaçado. 24 fps. Codec: H264.

Bibliografia principal

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.

Basher, Hans (2008). Dream Worlds: Production Design for Animation. Focal Press.

Muybridge, E. (2010). The Human and Animal Locomotion Photographs. Taschen. Adam, H.C. (ed.). 1878, 1879, 1872-1885.

Blair, P. (1994). Cartoon Animation. Walter Foster Pub.

Thomas, F. e Johnston, O. (1981). The Illusion of Life. New York: Abbeville Press Pub.

Academic Year 2018-19

Course unit ANIMATION III

Courses MOVING IMAGE (1st Cycle)

Faculty / School Escola Superior de Educação e Comunicação

Main Scientific Area ANIMAÇÃO

Acronym

Language of instruction Portuguese / English

Teaching/Learning modality Presencial practical classes

Coordinating teacher «INFORMAÇÃO NÃO DISPONIVEL»

Teaching staff	Type	Classes	Hours (*)
Sara Naves Nunes de Assunção Sousa	PL; TP	TP1; PL1	15TP; 15PL
João Miguel Santos Simões Ferreira Real	OT; PL	PL1; OT1	30PL; 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

Principles of animation
Simple production scheme of an animation short

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

Instrumentals.
Development of technical skills.
Development and implementation of work routines in the animated image. Priority management and of resources. Development of design methodologies.
Interpersonal.
Ability to evaluate one's own and the work of others. Ability to discuss ideas and judgments of taste.
Ability to work in projects or multidisciplinary activities.
Ability to present the project itself, in oral and written form, and to clarify the doubts it may cause.
Systemic.
Ability to integrate knowledge learned. Critical response capability to fun.
Development of research methods and processes.

Syllabus

In the current school year 2017-2018, students will develop and hold a generic entry for a film or music festival the choice of students. Made in group (minimum of 2 students and maximum of 3), with the duration (maximum) of 30 seconds, according to with a visual concept of the festival's responsibility, developing fundamental aspects of the animation and articulating the actions with the soundtrack (music, effects and environments sound).
Duration: 30 seconds (maximum).
Objective: to construct a generic entry, about 30 seconds long, about a narrative invented based on a concept proposed by the students as a representation of the festival in question.
Elements to be developed during the project:
1 - Concept / Synopsis
2 - Visual studies / choice of Technique to use
3 - Story / Storyboard
4 - Animatic
5 - Layouts
6 - Animation (Exposure sheets / Letters)
7 - Composition - Post-production and Sound

Teaching methodologies (including evaluation)

The individual assessment of students for group projects counts up to 60% and includes the individual exercises done throughout the semester plus the final report. The evaluation of the final sounded and complete project concludes the remaining 40%. If they finish the movie they have 100%. Each student and each group must submit the following elements of the project for evaluation:

Individual Presentation:

- A storyboard development exercise; An exercise in conceptual study and development (characters and / or scenarios); Two exercises (plans) of animation. Individual project report consisting of the following parts: synopsis (up to 500 words); visual concepts, storyboard, animatiques, layouts, exposure sheets, process management.

Evaluation parameters: Technical rigor, creativity, complexity and appropriateness in the composition of the graphics, the movements and the film. Required format: HD 1080p (1920x1080 pixels) 16: 9, progressive / non-interlaced. 24 fps. Codec: H264.

Main Bibliography

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.

Basher, Hans (2008). Dream Worlds: Production Design for Animation. Focal Press.

Muybridge, E. (2010). The Human and Animal Locomotion Photographs. Taschen. Adam, H.C. (ed.). 1878, 1879, 1872-1885.

Blair, P. (1994). Cartoon Animation. Walter Foster Pub.

Thomas, F. e Johnston, O. (1981). The Illusion of Life. New York: Abbeville Press Pub.