
Ano Letivo 2018-19

Unidade Curricular DESIGN DE PERSONAGENS E CENÁRIOS

Cursos IMAGEM ANIMADA (1.º ciclo)

Unidade Orgânica Escola Superior de Educação e Comunicação

Código da Unidade Curricular 16701022

Área Científica ANIMAÇÃO

Sigla

Línguas de Aprendizagem

Língua portuguesa. A língua inglesa poderá ser usada na presença de alunos externos em mobilidade erasmus.

Modalidade de ensino

Realização de exercícios de desenho e pintura de personagens e cenários sob orientação teórica e metodológica. Análise crítica e acompanhamento dos trabalhos realizados.

Docente Responsável Sara Naves Nunes de Assunção Sousa

DOCENTE	TIPO DE AULA	TURMAS	TOTAL HORAS DE CONTACTO (*)
Sara Naves Nunes de Assunção Sousa	T; TP	T1; TP1	15T; 30TP

* 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	S2	15T; 30TP	N/D	4

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

Precedências

Sem precedências

Conhecimentos Prévios recomendados

Desenho de observação e perspectiva.

Objetivos de aprendizagem (conhecimentos, aptidões e competências)

Esta unidade curricular pretende dotar os alunos com conhecimentos teóricos, técnicos e metodológicos que lhes permitam ser capazes de observar e representar um espaço físico demonstrando noções de perspectiva, composição, luz e cor, usando técnicas de desenho e pintura digital/tradicional, assim como a criação de uma personagem com bagagem histórica consistente e estrutura tridimensional sólida.

Conteúdos programáticos

Pesquisa histórica/temática e desenvolvimento gráfico adequado aos exercícios;

Criação de uma personagem e respetivo histórico juntamente com model-sheets;

Estudos de tridimensionalidade através da linha e da mancha (composição);

Estudos de tridimensionalidade através do tom;

Estudos de luz;

Estudos de cor.

Metodologias de ensino (avaliação incluída)

Realização de exercícios apoiados por orientação teórica e metodológica;

Visionamento e análise de documentos audiovisuais;

Realização de trabalhos individuais;

As aulas decorrem num regime de acompanhamento personalizado.

Bibliografia principal

Gurney, James (2010) Colour and Light: A Guide for the Realist Painter. Andrews McMeel Publishing, LLC, Kansas City

Bacher, Hans (2008) Dream Worlds: Production Design for Animation. Elsevier, LTD. Oxford

The Art of Pixar (Colecção)

The Art of DreamWorks (Colecção)

The Art of Walt Disney (Colecção)

Academic Year 2018-19

Course unit CHARACTER AND SET DESIGN

Courses MOVING IMAGE (1st Cycle)

Faculty / School Escola Superior de Educação e Comunicação

Main Scientific Area ANIMAÇÃO

Acronym

Language of instruction
Portuguese.
English may be used in the presence of external students on erasmus mobility.

Teaching/Learning modality
Character and background drawing exercises under theoretical and methodological guidance. Critical analysis and follow-up of the work carried out.

Coordinating teacher Sara Naves Nunes de Assunção Sousa

Teaching staff	Type	Classes	Hours (*)
Sara Naves Nunes de Assunção Sousa	T; TP	T1; TP1	15T; 30TP

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

Contact hours

T	TP	PL	TC	S	E	OT	O	Total
15	30	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

Observational drawing and perspective.

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

This curricular unit aims to provide students with theoretical, technical and methodological knowledge that enables them to observe and represent a physical background, demonstrating a good notion of perspective, composition, light and color using techniques of digital/traditional drawing and painting, and also be able to create a character with consistent historical background and solid tridimensional structure.

Syllabus

Historical/thematic research and development adequate to the purpose of the exercises;

Conception of a character and its historical background along with its model-sheets;

Studies of tridimensionality through line work and shape (composition);

Studies of tridimensionality through tone;

Light studies;

Color studies.

Teaching methodologies (including evaluation)

Making of exercises supported by theoretical and methodological orientation;

Observation and analysis of visual documents;

Making of individual exercises;

Personalised monitoring of the students in class.

Main Bibliography

Gurney, James (2010) Colour and Light: A Guide for the Realist Painter. Andrews McMeel Publishing, LLC, Kansas City

Bacher, Hans (2008) Dream Worlds: Production Design for Animation. Elsevier, LTD. Oxford

The Art of Pixar (Collection)

The Art of DreamWorks (Collection)

The Art of Walt Disney (Collection)