
Ano Letivo 2019-20

Unidade Curricular ANIMAÇÃO II

Cursos IMAGEM ANIMADA (1.º ciclo)

Unidade Orgânica Escola Superior de Educação e Comunicação

Código da Unidade Curricular 16701049

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; 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
1º	S2	15T; 30TP	168	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, 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 2D 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 vetorial e animação de marionetas digitais em computador 2D.

Demonstração da coerência dos conteúdos programáticos com os objetivos de aprendizagem da unidade curricular

Os conteúdos programáticos foram definidos em clara correspondência com os objetivos da unidade curricular. A abordagem integrada e progressiva do programa da UC permitirá que os alunos desenvolvam os conhecimentos e as competências previstas nos objetivos, garantindo-se a coerência entre os conteúdos programáticos. Ao desenvolver o projeto de forma individual e em grupo segundo os critérios e referencial técnico exigidos pela indústria, o aluno tem a possibilidade de experimentar diferentes ferramentas e compreender a sua metodologia, passando pelas fases de elaboração do projeto com espaço para a tomada de riscos e desenvolvimento da criatividade e uma aprendizagem do trabalho em equipa.

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:

1. Animação de plasticina sobre mutiplano (trabalho de grupo) aceleração/desaceleração, trajetórias em arcos, esmaga/estica, antecipação, arrasto e sobreposição (25%);
2. Animação bidimensional sobre papel (trabalho de grupo) animação em contínuo e animação pose a pose, desenho sólido, exagero, timing (25%);
3. Animação vetorial com interatividade (trabalho individual) ação secundária, encenação, *appeal* (25%);
4. Marionetas digitais em computador 2D (trabalho individual) com finalização em Adobe After Effects (25%).

Demonstração da coerência das metodologias de ensino com os objetivos de aprendizagem da unidade curricular

A metodologia de ensino desta unidade curricular visa proporcionar ao estudante, numa primeira fase, a informação necessária que lhe permita, por um lado, desenvolver um melhor conhecimento das ferramentas a utilizar e, por outro lado, tornar-se autónomo na recolha e na própria análise das referências aprofundando o seu conhecimento sobre os doze princípios básicos da animação. A metodologia cruza momentos de exposição da parte do professor com atividades pontuais e específicas, realizadas pelos alunos, de prática sobre os temas abordados que visam tanto a preparação teórica como técnica do animador.

Bibliografia principal

- Blair, Preston, How to Animate Film Cartons, Walter T. Foster
- Blair, Preston, How to Draw Cartoon Animation, Walter T. Foster
- 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 Animators 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 Animators Workbook: Step-By-Step Techniques of Drawn Animation, Watson-Guptill

Academic Year 2019-20

Course unit ANIMAÇÃO II

Courses MOVING IMAGE (1st Cycle)

Faculty / School SCHOOL OF EDUCATION AND COMMUNICATION

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	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	168

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 skills and logical methodology necessary for the realization of animated documents. To provide students with introductory methodological knowledge by performing simple exercises with different tools. To encourage research, development and design experimentation with tools, media and formats in the areas of animation and multimedia. To stimulate the critical spirit of students in the critical analysis of products that use audiovisuals.

To learn the fundamental principles of animation. Familiarization with 2D digital animation techniques and their relationship to traditional animation techniques. To know how to build audiovisual models with motion simulation from the observation of reality or from concepts. To know how to manage priorities and resources and being able to integrate content addressed in projects or multidisciplinary activities in view of professional routines.

Syllabus

Development of four exercises, gathered around the same theme. Starting from two-dimensional paper animation and stop-motion animation over a multiplane animation stand, explore different tools used in the digital 2D animation industry, seeking to understand the reason for choosing a technique according to the type of animation intended and its specific problems, putting into practice the fundamental principles of animation. Two-dimensional paper animation, multiplane stop-motion animation, vector animation and 2D digital puppet animation.

Demonstration of the syllabus coherence with the curricular unit's learning objectives

The syllabus was defined in clear correspondence with the objectives of the course. The integrated and progressive approach of the program will allow students to develop the knowledge and skills provided for in the objectives, ensuring consistency between the syllabus. By developing the project individually and in groups according to the criteria and technical reference required by the industry, the student has the possibility to try different tools and understand their methodology, going through the project preparation phases with space for risk taking and developing creativity and learning teamwork.

Teaching methodologies (including evaluation)

Conducting exercises supported by theoretical and methodological guidance; Viewing and analysis of audiovisual documents; Completing individual and group work. The classes take place in a personalized accompaniment regime. The assessment of this course is continuous and distributed with final exam. Paper delivery and weighting:

1. Plasticine animation on mutiplane (group work) slow-in/slow-out, arcs & paths, squash & stretch, anticipation, overlapping & follow through (25%);
 2. Two-dimensional paper animation (group work) straight ahead animation and pose-to-pose animation, solid drawing, exaggeration, timing (25%);
 3. Vector animation with interactivity (individual work) secondary action, staging, appeal (25%);
 4. Digital 2D computer puppets (individual work) with compositing and final editing in Adobe After Effects (25%).
-

Demonstration of the coherence between the teaching methodologies and the learning outcomes

The teaching methodology of this curricular unit aims to provide the student, in a first stage, the necessary information that allows him/her, on the one hand, to develop a better knowledge of the tools to be used and, on the other hand, to become autonomous in the collection and in the own analysis of references by deepening their knowledge of the twelve basic principles of animation. The methodology crosses moments of exposure on the part of the teacher with punctual and specific activities, carried out by the students, of practice on the topics addressed that aim not only at the theoretical preparation but as well as the technique of the animator.

Main Bibliography

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

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

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 Animators 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 Animators Workbook: Step-By-Step Techniques of Drawn Animation, Watson-Guption