
Ano Letivo 2023-24

Unidade Curricular FUNDAMENTOS DA ANIMAÇÃO 3D

Cursos IMAGEM ANIMADA (1.º ciclo)

Unidade Orgânica Escola Superior de Educação e Comunicação

Código da Unidade Curricular 16701050

Área Científica ANIMAÇÃO

Sigla

Código CNAEF (3 dígitos) 213

Contributo para os Objetivos de Desenvolvimento Sustentável - ODS (Indicar até 3 objetivos) 4,8,9

Línguas de Aprendizagem Português

Modalidade de ensino

Presencial físico (em sala de aula) com possibilidade de adaptação para o modelo presencial online (video conferência em tempo real) em caso força maior.

Docente Responsável

Paulo Jorge de Melo Cristóvão

| DOCENTE | TIPO DE AULA | TURMAS | TOTAL HORAS DE CONTACTO (*) |
|---------|--------------|--------|-----------------------------|
|---------|--------------|--------|-----------------------------|

* 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 | 156 | 6 |

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

Precedências

Sem precedências

Conhecimentos Prévios recomendados

Sem precedências.

Objetivos de aprendizagem (conhecimentos, aptidões e competências)

Compreender as bases técnicas e criativas das tecnologias 3D de suporte à imagem em movimento:

Desenvolver competências na manipulação de imagens-chave em editores de animação por curvas;

Desenvolver competências na manipulação de motores de física, partículas e outros geradores de efeitos especiais;

Desenvolver conceitos fundamentais necessários à otimização dos constrangimentos técnicos mais comuns em animação gerada por computação gráfica;

Desenvolver competências na aplicação das tecnologias de animação digital em cinema, publicidade e jogos, bem como em múltiplas aplicações ligadas à visualização tridimensional.

Conteúdos programáticos

Realização de exercícios de criação e edição de animações, de acordo com um quadro de referências e de prescrições técnicas pré-definido pelo docente, com especial incidência em:

- Princípios básicos de rigging e outros auxiliares para animação 3D;
- Criação, edição e gestão de imagens-chave;
- Uso de modificadores e auxiliares de animação;
- Criação e edição de animações no motor de física e partículas;
- Uso de ferramentas de animação 3D para Motion Graphics e Cutout Animation.

Metodologias de ensino (avaliação incluída)

Realização de exercícios apoiados por orientação teórica e metodológica; Visionamento e análise de referências audiovisuais; Realização de 1 (um) trabalho individual; A avaliação desta unidade curricular é por frequência (presença) e distribuída com exame final, a assiduidade é obrigatória, não podendo o aluno exceder o número limite de faltas correspondente a 25% das horas de contacto totais de acordo com o regulamento da UAAlg. A ponderação final será de 90% (trabalho) + 10% (trabalhos em aula)= 100%. Os alunos abrangidos por legislação especial deverão contactar o docente nas primeiras duas semanas do semestre letivo a fim de combinar um plano de trabalho específico, este terá que contemplar um acompanhamento, mínimo obrigatório, pelo docente. Os alunos oriundos de outras instituições de ensino ao abrigo de programas de mobilidade ou intercâmbio beneficiam de um programa avaliativo ajustado, a definir em função das especificidades de cada caso concreto.

Bibliografia principal

- Blair, P. (1994). *Cartoon Animation*. Walter Foster Pub.
- Blender, F. (2020, agosto 31). *Blender 2.90 Reference Manual - Blender Manual*. Obtido em setembro 1, 2020, de URL:<https://docs.blender.org/manual/en/latest/>
- Chong, A. (2011). *Animação Digital*. Bookman.
- Drate, S., Robbins, D., Salavetz, J. (2006). *Motion by Design*. Laurence King Publishing Ltd.
- Glassner, A.S. (1995). *Principles of digital image synthesis*. Morgan Kaufmann.
- Hess, R. (2007). *The Essential Blender*. No Starch Press.
- Kerlov, I. (2004) *The Art of 3D: Computer Animation and Effects*. John Wiley and Sons, Inc.
- Krasner, J. (2008). *Motion Graphic Design, Applied history and aesthetics*. Focal Press.
- Laybourne, K. (1998). *The animation book*. Three Rivers Press.
- Lasseter, J. (1987). *Principles of Traditional Animation Applied to 3D Computer Animation*. *Computer Graphics*, Vol 21(4), SIGGRAPH'87.
- Guevarra, E (2019). *Modeling and Animation Using Blender: Blender 2.80: The Rise of Eevee*. ePub - Apress.

Academic Year 2023-24

Course unit FUNDAMENTALS OF 3D ANIMATION

Courses MOVING IMAGE (1st cycle)

Faculty / School SCHOOL OF EDUCATION AND COMMUNICATION

Main Scientific Area

Acronym

CNAEF code (3 digits) 213

Contribution to Sustainable Development Goals - SGD (Designate up to 3 objectives) 4,8,9

Language of instruction Portuguese

Teaching/Learning modality Physical face-to-face (in the classroom) with the possibility of adapting to the online face-to-face model (real-time video conference) in case of force majeure.

Coordinating teacher Paulo Jorge de Melo Cristóvão

| Teaching staff | Type | Classes | Hours (*) |
|----------------|------|---------|-----------|
|----------------|------|---------|-----------|

* 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 | 156 |

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

no pre-requisites.

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

To understand the technical and creative fundamentals of 3D technologies for moving images support;
 To develop skills in manipulating key frames in curved animation editors;
 To develop skills in the manipulation of physics engines, particles and other special effects generators;
 To develop fundamental concepts needed to optimize the most common technical constraints in animation generated by computer graphics;
 To develop skills in the application of digital animation technologies in cinema, advertising and games, as well as in multiple applications linked to three-dimensional visualization.

Syllabus

Carrying out of exercises to create and edit animations, according to a framework of references and technical prescriptions defined by the teacher, with special emphasis on:
 Rigging basics and other 3D animation aids;
 Creation, editing and management of key frames;
 Use of modifiers and animation aids; Creating and editing animations in the physics and particle engine;
 Use of 3D animation tools for Motion Graphics and Cutout Animation.

Teaching methodologies (including evaluation)

Carrying out exercises supported by theoretical and methodological guidance; Visualization and analysis of audiovisual references; Performance of 1 (one) individual work; The evaluation of this curricular unit is based on attendance (attendance) and distributed with a final exam, attendance is mandatory, and the student cannot exceed the limit number of absences corresponding to 25% of the total contact hours according to the UAAlg regulation. The final weighting will be 90% (work) + 10% (classroom work) = 100%. Students covered by special legislation must contact the teacher in the first two weeks of the semester in order to agree on a specific work plan, which will have to include a follow-up, mandatory minimum, by the teacher. Students from other educational institutions under mobility or exchange programs benefit from an adjusted assessment program, to be defined according to the specifics of each specific case.

Main Bibliography

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

Blender, F. (2020, agosto 31). Blender 2.90 Reference Manual - Blender Manual. Obtained in september 1, 2020, de URL:<https://docs.blender.org/manual/en/latest/>

Chong, A. (2011). Animação Digital. Bookman.

Drate, S., Robbins, D., Salavetz, J. (2006). Motion by Design. Laurence King Publishing Ltd.

Glassner, A.S. (1995). Principles of digital image synthesis. Morgan Kaufmann.

Hess, R. (2007), The Essential Blender. No Starch Press.

Kerlov, I. (2004) The Art of 3D: Computer Animation and Effects. John Wiley and Sons, Inc.

Krasner, J. (2008). Motion Graphic Design, Applied history and aesthetics. Focal Press.

Laybourne, K. (1998). The animation book. Three Rivers Press.

Lasseter, J. (1987). Principles of Traditional Animation Applied to 3D Computer Animation. Computer Graphics, Vol 21(4), SIGGRAPH'87.

Guevarra, E (2019). Modeling and Animation Using Blender: Blender 2.80: The Rise of Eevee. ePub - Apress.