
Ano Letivo 2019-20

Unidade Curricular CARACTERIZAÇÃO DE PERSONAGENS

Cursos IMAGEM ANIMADA (1.º ciclo)

Unidade Orgânica Escola Superior de Educação e Comunicação

Código da Unidade Curricular 16701057

Área Científica ARTES VISUAIS

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 animação 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	PL; T	T1; PL1	15T; 30PL

* 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	15T; 30TP	168	6

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

Precedências

Sem precedências

Conhecimentos Prévios recomendados

Desenho expressivo.

Objetivos de aprendizagem (conhecimentos, aptidões e competências)

Esta unidade curricular pretende dotar os alunos com conhecimentos teóricos, técnicos e metodológicos que lhes permitam criar uma personagem com bagagem histórica consistente e estrutura tridimensional sólida.

Conteúdos programáticos

Pesquisa histórica/temática e desenvolvimento gráfico adequado ao perfil e mundo de personagens. Criação de uma personagem e respetivo histórico juntamente com folhas de modelo.

Interpretação de estilos de desenho/pintura de vários artistas.

Estudos de silhueta.

Estudos de tridimensionalidade através da linha e da mancha (composição).
Estudos de tridimensionalidade através do tom.

Estudos de luz.

Estudos de cor.

Estudos de ações e de expressões fundamentais.

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

Os conteúdos programáticos foram selecionados de acordo com conceitos e metodologias comprovadas, a fim de educar a sensibilidade e de guiar a capacidade de análise e de execução gráfica dos futuros artistas conceptuais ainda em formação.

Metodologias de ensino (avaliação incluída)

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

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

A realização regular de exercícios práticos de desenho e pintura de uma personagem com trabalho de composição, luz, cor e textura com o objetivo de criar um conceito visual de um espaço que transmita um ambiente e atmosfera específicos, contribuem para a aquisição das competências pretendidas, de acordo com as referências e com a experiência acumulada na formação de artistas conceptuais.

Bibliografia principal

Gurney, J. (2010). Colour and Light: A Guide for the Realist Painter. Andrews McMeel Publishing.

Bacher, H. (2008). Dream Worlds: Production Design for Animation. Elsevier.

Vários autores. (2018). Character Design Quarterly (CDQ). 3DTotal Publishing.

Vários autores. (2010) Café Salé (CFSL). Café Salé Ink Éditions.

Academic Year 2019-20

Course unit CARACTERIZAÇÃO DE PERSONAGENS

Courses MOVING IMAGE (1st Cycle)

Faculty / School SCHOOL OF EDUCATION AND COMMUNICATION

Main Scientific Area ARTES VISUAIS

Acronym

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

Teaching/Learning modality 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	PL; T	T1; PL1	15T; 30PL

* 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

Drawings skills towards general expression.

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 create a character with a consistent historical background and a solid tridimensional structure.

Syllabus

Historical/thematic research and development adequate to the character profile and world. Conception of a character and its historical background along with its model-sheets.

Drawing/Painting style interpretation of various artists.

Silhouete studies.

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

Studies of tridimensionality through tone.

Light studies.

Color studies.

Animation of fundamental actions and expressions.

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

The contents were selected according to concepts and proven methodologies, in order to educate the visual sensibility and to guide analysis and graphical skills of future concept artists still in training.

Teaching methodologies (including evaluation)

Making of drawing and painting exercises supported by theoretical and methodological orientation. Critical analysis and personalised monitoring of the work done by the students.

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

The regular holding of practical drawing and painting of a character with work of composition, light, color and texture, with the purpose of creating a background with a specific environment and atmosphere, contribute to the acquisition of the expected skills, according to the references and to the accumulated experience in the training of concept artists.

Main Bibliography

Gurney, J. (2010). *Colour and Light: A Guide for the Realist Painter*. Andrews McMeel Publishing.

Bacher, H. (2008). *Dream Worlds: Production Design for Animation*. Elsevier.

Various authors. (2018). *Character Design Quarterly (CDQ)*. 3DTotal Publishing.

Varios authors. (2010) *Café Salé (CFSL)*. Café Salé Ink Éditions.