
Ano Letivo 2020-21

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 Ensino presencial físico, com possibilidade de adaptação ao ensino presencial on-line e à distância em caso de força maior.

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	S1	15T; 30TP	168	6

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

Precedências

Sem precedências

Conhecimentos Prévios recomendados

Desenho expressivo da figura humana.

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, estrutura tridimensional sólida e design apelativo.

Conteúdos programáticos

Pesquisa histórica/temática e desenvolvimento gráfico consistentes na criação de uma personagem e respectivas Folhas de Modelo (Model-Sheet).

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 e ambiente;

Estudos de ações e de expressões fundamentais.

Metodologias de ensino (avaliação incluída)

Realização de exercícios individuais apoiados por orientação teórica e metodológica;

Visionamento e análise de documentos audiovisuais.

O Exame de Época Normal corresponde à realização de um exercício de raiz que engloba os princípios aprendidos durante o período de frequência. O enunciado será indicado pela docente num período de 15 dias antes da entrega do último exercício de frequência.

O Exame de Época de Recurso é acessível aos alunos reprovados em Exame de E.N. (ou que tenham faltado ao mesmo) e consiste em melhorar o exercício de Exame de E.N.

O Exame de E.R. é igualmente acessível a alunos que queiram melhorar uma nota, com a condição de se inscreverem em Melhoria - inscrição ao cuidado dos serviços académicos.

A nota final obtida no exercício de exame substitui a nota de frequência.

O aluno deverá respeitar enunciados e indicações sobre entregas e critérios de avaliação presentes na tutoria eletrónica.

Cálculo da classificação final: (EX01) 30% + (EX02) 35% + (EX03) 35% = 100%

Bibliografia principal

Silver, Stephen (2017) The Ultimate Guide to Character Design with Stephen Silver: Techniques, Tips and Tutorials for Drawing Effective Characters. Design Studio Press

Griz and Norm (2015) 100 Tuesday Tips. No weekends

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

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

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

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

Academic Year 2020-21

Course unit CHARACTER DESIGN

Courses MOVING IMAGE (1st Cycle)

Faculty / School SCHOOL OF EDUCATION AND COMMUNICATION

Main Scientific Area

Acronym

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

Teaching/Learning modality Physical presential teaching, with the possibility of adapting to on-line presential teaching and distance in case of forced measure.

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	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 of the human figure.

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 and an appealing design.

Syllabus

Consistent historical/thematic research and graphic development in the creation of a character and respective Model Sheets;

Interpretation of the drawing/painting style of various artists;

Silhouette studies;

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

Studies of tridimensionality through tone;

Light studies;

Color and environmental studies;

Animation of fundamental actions and expressions.

Teaching methodologies (including evaluation)

Making of individual exercises supported by theoretical and methodological orientation;

Observation and analysis of visual documents.

The Normal Season Exam consists of building an exercise from the ground up that includes the principles learned during the Frequency Period. The exercise listing action will be indicated by the teacher within 15 days before the delivery of the last attendance exercise.

The Recovery Season Exam is accessible to students who fail the N.S. Exam (or those who missed it) and consists of improving the Exercise of N.S. Exam.

The R.S. Exam is also accessible to students who want to improve a grade, on the condition that they enroll in Improvement - enrollment in the care of academic services.

The final score obtained in the examination exercise replaces the Frequency Period score.

The student must respect the statements and indications of the deliveries present in the electronic tutorial.

Calculation of final classification: (EX01) 30% + (EX02) 35% + (EX03) 35% = 100%

Main Bibliography

Silver, Stephen (2017) The Ultimate Guide to Character Design with Stephen Silver: Techniques, Tips and Tutorials for Drawing Effective Characters. Design Studio Press

Griz and Norm (2015) 100 Tuesday Tips. No weekends

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.