
Ano Letivo 2023-24

Unidade Curricular FUNDAMENTOS DA ANIMAÇÃO 2D

Cursos DESIGN E TECNOLOGIAS MULTIMÉDIA

Unidade Orgânica Escola Superior de Educação e Comunicação

Código da Unidade Curricular 19301003

Área Científica AUDIOVISUAIS E PRODUÇÃO DOS MEDIA

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

Docente Responsável

Sandra Fernandes dos Santos

| DOCENTE | TIPO DE AULA | TURMAS | TOTAL HORAS DE CONTACTO (*) |
|-----------------------------|--------------|--------|-----------------------------|
| Sandra Fernandes dos Santos | PL | PL1 | 42PL |

* 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 | S1 | 42PL | 130 | 5 |

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

Precedências

Sem precedências

Conhecimentos Prévios recomendados

Sem pré-requisitos

Objetivos de aprendizagem (conhecimentos, aptidões e competências)

Introdução aos princípios básicos da animação de movimento. Familiarização com as técnicas de animação digital 2D vetorial. Desenvolver progressivamente competências instrumentais e metodológicas 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. 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

Processamento de animação vetorial. Introdução aos princípios básicos da animação. Desenvolvimento de exercícios simples, com exemplos do mundo real, explicações conceituais e um reforço das novas informações aprendidas. Exploração das 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.

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. Os alunos abrangidos por legislação especial deverão contactar o docente responsável pela UC nas primeiras duas semanas do semestre a fim de combinar um plano de trabalho específico. Entrega de trabalhos e ponderação:

Primeira avaliação: timing, aceleração/desaceleração, esmaga/estica, antecipação, trajetórias em arcos (33%):

Segunda Avaliação: encenação, animação em contínuo ou pose a pose, arrasto e sobreposição (33%)

Terceira Avaliação: ação secundária, desenho sólido, exagero, appeal (34%)

Bibliografia principal

- Begleiter M (2001). From word to image, Storyboarding and the filmmaking process . Studio City CA, Michael Wiese Prod.
- Brooks, S. (2017) Tradigital Animate CC. Boca Raton: Taylor & Francis, CRC Press.
- Krasner J (2008). Motion Graphic Design, Applied History and Aesthetics . Focal Press
- Fridsma, L. & Gyncild, B. (2021). Adobe After Effects CC Classroom in a Book. Estados Unidos: Adobe Press
- 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.
- Zettl H (2016). Sight Sound Motion, Applied Media Aesthetics . Cengage Learning

Academic Year 2023-24

Course unit FUNDAMENTALS OF 2D ANIMATION

Courses DESIGN AND MULTIMEDIA TECHNOLOGIES

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 Presential

Coordinating teacher Sandra Fernandes dos Santos

| Teaching staff | Type | Classes | Hours (*) |
|-----------------------------|------|---------|-----------|
| Sandra Fernandes dos Santos | PL | PL1 | 42PL |

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

| Contact hours | T | TP | PL | TC | S | E | OT | O | Total |
|---------------|---|----|----|----|---|---|----|---|-------|
| | 0 | 0 | 42 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 130 |

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)

Introduction to the basics of motion animation. Familiarization with 2D vector digital animation techniques.

To progressive development of instrumental and methodological skills for producing animated documents. To provide students with introductory methodological knowledge by performing simple exercises with different tools. To foster research, development and experimentation in projects, with tools, means and formats in the areas of animation and multimedia. To encourage students' critical thinking in the critical analysis of products that use audiovisuals.

To know how to build audiovisual models with motion simulation from real observation or from concepts. To know how to manage priorities and resources. To be able to integrate elements in multidisciplinary projects or activities with a view to professional routines.

Syllabus

Processing vector animation. Introduction to the fundamental principles of animation. Development of simple exercises with real world examples, conceptual explanations and reinforcement of new learned information. Exploration of the different tools used in the 2D digital animation industry, seeking to understand the reason for their choice according to the type of animation requestes and its specific problems, putting into practice the basic principles of animation. To know how to build audiovisual models with simulation of movement from actual observation or from concepts. Know how to manage priorities and resources. Ability to integrate elements in multidisciplinary projects or activities with a view to professional routines.

Teaching methodologies (including evaluation)

Exercises supported by theoretical and methodological guidance; Viewing and analysis of audiovisual documents; Carrying out individual work; Classes take place in a personalized monitoring regime. The assessment of this course is continuous and distributed with a final exam. Students covered by special legislation must contact the professor responsible for the UC in the first two weeks of the semester in order to agree a specific work plan.

First evaluation: timing, ease in/out, squash & stretch, anticipation, trajectories in arcs (33%):

Second Evaluation: staging, straight ahead animation or pose by pose, follow through and overlap action (33%)

Third Assessment: secondary action, solid drawing, exaggeration, appeal (34%)

Main Bibliography

- Begleiter M (2001). From word to image, Storyboarding and the filmmaking process . Studio City CA, Michael Wiese Prod.
- Brooks, S. (2017) Tradigital Animate CC. Boca Raton: Taylor & Francis, CRC Press.
- Krasner J (2008). Motion Graphic Design, Applied History and Aesthetics . Focal Press
- Fridsma, L. & Gyncild, B. (2021). Adobe After Effects CC Classroom in a Book. Estados Unidos: Adobe Press
- 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.
- Zettl H (2016). Sight Sound Motion, Applied Media Aesthetics . Cengage Learning