

Unidade Curricular	Animação 2D	Área Científica	Artes Visuais/Ciências da Computação		
Licenciatura em	Design de Jogos Digitais	Escola	Escola Superior de Comunicação, Administração e Turismo		
Ano Letivo	2018/2019	Ano Curricular	1	Nível	1-1
Tipo	Semestral	Semestre	2	Créditos ECTS	6.0
Horas totais de trabalho	162	Horas de Contacto	T -	TP 30	PL 30
			TC -	S -	E -
			OT -	O -	
			Código 8309-414-1201-00-18		

T - Ensino Teórico; TP - Teórico Prático; PL - Prático e Laboratorial; TC - Trabalho de Campo; S - Seminário; E - Estágio; OT - Orientação Tutoria; O - Outra

Nome(s) do(s) docente(s) Paulo Ricardo da Silva Alves

Resultados da aprendizagem e competências

No fim da unidade curricular o aluno deve ser capaz de:

1. Compreender a teoria e história da Animação Tradicional e Digital (2D) e as suas transformações;
2. Utilizar ferramentas de conceção e desenvolvimento de Animação 2D;
3. Compreender como a Animação pode ser usada para comunicar e entreter;
4. Demonstrar competências introdutórias para Animação.

Pré-requisitos

Antes da unidade curricular o aluno deve ser capaz de:

- Desenho;
- Adobe Photoshop / Illustrator;

Conteúdo da unidade curricular

Introdução à Animação;
Processo de animação;
Introdução às técnicas tradicionais de Animação 2D;
Software para Animação 2D.

Conteúdo da unidade curricular (versão detalhada)

1. Introdução à Animação:
 - Princípios básicos da Animação;
 - Como funciona a Animação;
 - História da Animação;
2. Processo de animação:
 - Design de personagens de Animação;
 - Pensamento Artístico e Funcional;
 - Pré-produção: guião e storyboard;
 - Etapas de produção;
 - Pós-produção;
3. Introdução às técnicas tradicionais de Animação 2D;
4. Diferentes softwares para Animação 2D:
 - Ferramentas elementares de animação (luz, cor, textura, efeitos, movimentos);
 - Conceitos avançados de animação;
 - Animação com recurso a 'sprites'.
5. Escrita para humor na animação:
 - Surpresa Mágica ;
 - Personalidade ;
 - Piada visual;
 - Expectativas e exploração;
 - Velhos truques;
 - Ideias adultas;
 - Piada visual estendida;
 - Dispositivos de alienação;

Bibliografia recomendada

1. García, R. (2000). La magia del dibujo animado: actores del lápiz. Alicante: Ediciones de Ponent. ISBN 84 89929 16 5
2. Webster, C. (2012). Action Analysis for Animators. Ed. Focal Press. ISBN 9780415115971
3. Wells, P. (1998). Understanding Animation. Ed. Routledge. ISBN 9780415115971
4. White, T. (1992). The animator's workbook. London: Phaidon Press. ISBN 10 0714825662
5. Williams, R. (2002). The Animator's Survival Kit : A Manual of Methods, Principles, and Formulas. Ed. Faber & Faber. ISBN 9780865478978

Métodos de ensino e de aprendizagem

Método expositivo, explorando conceitos com base em exemplos. Método interrogativo como forma de suscitar dúvidas pendentes. Método demonstrativo, na resolução de exercícios. Método ativo na realização de exercícios e trabalhos práticos para aplicação de técnicas de animação 2D.

Alternativas de avaliação

1. Avaliação Distribuída - (Ordinário, Trabalhador) (Final, Recurso, Especial)
 - Trabalhos Práticos - 5% (Trabalho individual: Bouncing Ball (animação tradicional).)
 - Trabalhos Práticos - 15% (Trabalho individual: Walkcycle (animação tradicional).)
 - Trabalhos Práticos - 20% (Trabalho individual: Flipbook.)
 - Trabalhos Práticos - 20% (Trabalho individual: Storyboard & Animatic.)
 - Trabalhos Práticos - 35% (Trabalho individual: projeto de animação 2D com recurso a software.)
 - Trabalhos Práticos - 5% (Projeto desenvolvido na semana interdisciplinar.)
 - Projetos - 5% (Assiduidade e participação dos discentes.)
2. Projeto Y - (Ordinário) (Final, Recurso)
 - Trabalhos Práticos - 5% (Trabalho individual: Bouncing Ball (animação tradicional).)
 - Trabalhos Práticos - 15% (Trabalho individual: Walkcycle (animação tradicional).)

Alternativas de avaliação

- Trabalhos Práticos - 20% (Trabalho individual: Flipbook.)
- Projetos - 50% (Projeto desenvolvido no âmbito do PROJECT Y.)
- Trabalhos Práticos - 5% (Projeto desenvolvido na semana interdisciplinar.)
- Projetos - 5% (Assiduidade e participação dos discentes.)

Língua em que é ministrada

1. Inglês
2. Português

Validação Eletrónica

Paulo Ricardo da Silva Alves	João Paulo Pereira de Sousa	Aida Maria Oliveira Carvalho	Luisa Margarida Barata Lopes
08-04-2019	17-04-2019	22-04-2019	22-04-2019