

ANIMAÇÃO 2D

Mestrado em Ilustração e Animação

Código: 21085

Área Científica Predominante: Audiovisuais

Docente: Cátia Soares Vidinhas

Idioma de Instrução: Português

Regime: S1

Carga Letiva: 50h Carga Trabalho: 90h

ECTS: 7,0

Objetivos

A UC pretende fornecer conhecimento sobre a dimensão técnica do início da animação e correspondentes aparatos tecnológicos e a introdução a conceitos estruturantes específicos da área.

O aluno é incentivado a criar aptidão prática para uma técnica específica de animação, ou uma técnica mista, desenvolvendo metodologias para animação clássica e para animação digital aplicando os princípios da animação.

Resultados da Aprendizagem

- Conhecer as técnicas e aplicações abrangentes permitidas pela animação 2D, desde a aplicação audiovisual tradicional até a áreas experimentais e prospectivas;
- Incentivar à experimentação e ao domínio de diversas técnicas de animação;
- Desenvolver capacidades de realização na animação e no audiovisual geral;
- Compreender as metodologias processuais e especificidades técnicas de um projeto complexo de animação.

Conteúdos Programáticos

O que é a animação – conceitos estruturais

- Abordagens para uma definição de animação
- Contextos clássicos e contemporâneos de aplicação da animação
- Aplicações e adaptações dos aparatos clássicos

Tipos e técnicas de Animação

- Célula ou acetato (Cartoon Cell Animation)
- Desenho a desenho
- Stop Motion por recorte ou por volumes
- Rotoscopia
- Recorte digital (interpolação)
- Pixilação
- Desenho de luz (pika pika)
- Subtração (erasure)

Introdução à prática da animação analógica e digital

- bouncing ball
- walk cycles
- aceleração e desaceleração
- cutout analógico
- interpolação e cutout digital

Processos e metodologia para animação analógica

- organização do material
- definição do processo
- desenho de keyframes
- desenho de frames intermédios
- pencil test/line test
- normalização· layering
- pintura
- acabamentos
- captura
- edição, som e montagem

Processos e metodologia para animação digital

- pré-produção de conteúdos
- importação de conteúdos
- animação
- re-organização de conteúdos
- animação· exportação· edição de som e montagem vídeo

Realização na animação

- métodos para economia de recursos e tempo
- tempos de leitura e pausas
- cortes e escala de planos
- edição e realização em animação

Bibliografia Recomendada

Furniss, M. The Animation Bible: A Practical Guide to the Art of Animating from Flipbooks to Flash. Abrams. 2008
 Prieb, K. The advanced art of stop-motion animation. Cengage. 2011
 Wells, P. Drawing for animation. AVA Publishing S.A., Worthing. 2009.
 Wells P. Re-Imagining Animation: The Changing Face of the Moving Image. AVA Publishing. 2008
 Williams, R. The Animator's Survival Kit,
 Expanded Edition: A Manual of Methods, Principles and Formulas for Classical, Computer, Games, Stop Motion and Internet Animators. Faber Faber;Second Edition edition. 2009.

Métodos de Ensino e de Aprendizagem

O programa da UC inicia-se com a introdução a definições de animação e a contextualização história dos processos associados à animação. Isto permite aos estudantes compreenderem o fenómeno físico e a evolução do meio, o que constitui a sustentação e possibilidades de pesquisa para os seus processo individuais. De seguida são introduzidos os tipos de animação, decodificadas as técnicas e observados e analisados estudos de caso de modo a que os estudantes compreendam as especificidades de cada técnica e o seu potencial expressivo e narrativo. O que permitirá aos alunos a opção sustentada e consciente da técnica a usar posteriormente. A isto segue-se a introdução à prática da animação analógica e digital. São introduzidos princípios de como animar em técnicas analógicas e digitais de modo a que todos os estudantes experimentem os princípios estruturais da prática da animação de modo a perceberem como executar e otimizar o processo de animação nos seus projectos individuais.

Para uma compreensão mais extensiva dos processos e metodologia para animação analógica e digital, são analisados e descritos os passos a percorrer para um processo otimizado e eficiente. Por último são estudados mecanismos para a 'boa realização' na animação, sendo este um dos objectivos principais da Unidade Curricular, conjuntamente com o desenvolvimento da capacidade de construção de uma animação com eficiência e qualidade.

Métodos de Avaliação

REGIME DE FUNCIONAMENTO

Os estudantes devem consultar o Regulamento Académico (RA) do IPCA e o Regulamento de Avaliação de Conhecimentos e Competências (RACC) da ESD. A unidade curricular funciona em regime presencial.

AVALIAÇÃO DA APRENDIZAGEM

Avaliação contínua

O regime de avaliação nesta unidade curricular é o de avaliação contínua (conforme ponto 1 do artigo 3.º do RACC da ESD)

A avaliação contínua integra os seguintes elementos de avaliação da aprendizagem com a ponderação:

Assiduidade e participação do estudante = 10%

Exercícios semanais, realização de trabalhos individuais, práticos, laboratoriais e trabalhos de casa = 20%

Proposta de avaliação = 70%

O estudante deve frequentar o mínimo de 75% das aulas lecionadas, para obter classificação em época de avaliação contínua. No caso dos estudantes abrangidos por regimes especiais de frequência (secção 1, artigo 135.2 do Regulamento Académico do IPCA) a assiduidade e participação em sala de aula poderá ser substituída por tempo de contacto alternativo com o docente, em horário de atendimento ou outro horário a combinar, desde que garantindo o cumprimento total dos objetivos definidos na unidade curricular, assim como a igualdade de tratamento entre estudantes.

Avaliação em época de exames (do 1.º ou do 2.º semestres):

Esta unidade curricular não possibilita a época de exames do 1.º ou do 2.º semestre (conforme ponto 4 do artigo 4.º do RACC da ESD)

Avaliação em época especial

Apenas têm acesso a esta época os estudantes que se encontrem em regime especial de frequência (conforme descrito na seção I, artigo 135.º e no ponto 5, artigo 209.º, do Regulamento Académico do IPCA). O aluno deve informar o docente sobre a sua intenção de se inscrever em época especial. A data prevista para o "exame" corresponde ao dia de entrega do projeto elaborado pelo aluno. Aluno e docente devem combinar os meios de contacto, em horário de atendimento ou outro horário a combinar, para se garantir o acompanhamento obrigatório do projeto e o cumprimento total dos objetivos definidos na unidade curricular.

A avaliação nesta época especial integra os seguintes elementos de avaliação da aprendizagem com a ponderação:

Acompanhamento, interesse = 30%

Sequência Animada = 70%

Melhoria de nota

Nesta unidade curricular, a melhoria de nota funciona por avaliação contínua (conforme ponto 2 do artigo 6.º do RACC da ESD)

A avaliação integra os seguintes elementos de avaliação da aprendizagem com a ponderação:

Assiduidade e participação do estudante = 10%

Exercícios semanais, realização de trabalhos individuais, práticos, laboratoriais e trabalhos de casa = 20%

Proposta de avaliação = 70%

