

ANIMAÇÃO 2D

Mestrado em Ilustração e Animação

Código: 21085

Área Científica Predominante: Audiovisuais

Docente: Pedro Mota Teixeira

Idioma de Instrução: Português

Regime: S1

Carga Letiva: 50h Carga Trabalho: 90h

ECTS: 7,0

Objetivos

A UC pretende fornecer conhecimento sobre a dimensão teórica e técnica dos primórdios do cinema de animação correspondentes aos jogos ópticos, com a introdução a conceitos estruturantes específicos da área das imagens em movimento. O aluno é incentivado a desenvolver aptidão prática para uma técnica específica de animação, ou uma técnica mista, desenvolvendo metodologias para animação clássica e para animação digital aplicando os princípios básicos da animação frame a frame.

Resultados da Aprendizagem

- Conhecer as técnicas e aplicações abrangentes permitidas pela animação 2D, desde aplicação audiovisual tradicional até a áreas experimentais e prospectivas;
- Incentivar à experimentação, ao domínio e cruzamento de diversas técnicas de animação;
- Desenvolver capacidades para a exploração de técnicas de cinema de animação e realização audiovisual;
- Compreender as metodologias processuais e especificidades técnicas de um projecto complexo de animação.

Conteúdos Programáticos

O que é a animação – conceitos estruturais

- Abordagens para uma definição de animação
- Contextos clássicos e contemporâneos de aplicação dos conceitos do cinema de animação
- Aplicações e adaptações dos Jogos ópticos

Tipos e técnicas de Animação

- Célula ou acetato (Cartoon Cell Animation)

- Desenho a desenho (Animação tradicional)
- Stop Motion por recorte ou por volumes
- Rotoscopia
- Recorte digital (interpolação)
- Pixilação
- Desenho de luz (pika pika)
- Subtração (erasure)
- exploração de um software digital 2D

Introdução à prática da animação analógica e digital

- bouncing ball
- walk cycles
- aceleração e desaceleração
- cut out analógico
- interpolação e cut out digital
- desenho digital

Processos e metodologia para animação analógica

- organização do material
- definição do processo
- estudo e desenvolvimento de personagens e cenários
- storyboard
- animatic
- layout
- 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
- edição de som e montagem vídeo
- exportação

Realização na animação

- métodos para economia de recursos e tempo
- tempos de leitura e pausas
- estrutura narrativa (story line)
- 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 uma introdução a definições de animação e a uma contextualização história dos processos associados ao cinema de animação. Isto permite aos discente compreenderem o fenómeno físico e a evolução do medium, o que constitui a sustentação da pesquisa para os seus processo individuais.

De seguida são introduzidos os tipos de animação, descodificadas as técnicas e observados e analisados estudos de caso de modo a que os discentes compreendam as especificidades de cada técnicas e o seu potencial expressivo e narrativo. Isto permitirá aos alunos uma opção sustentada e consciente da técnica que irão usar numa fase seguinte.

Seguidamente, explora-se a prática da animação analógica e digital, introduzido os princípios da animação de técnicas analógicas e digitais de modo a que todos os alunos experimentem os princípios estruturais da prática de animação, da sua execução e otimização do 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 das três fases de produção audiovisual.

Por último são estudados mecanismos para uma boa realização na animação, sendo este um dos objectivos principais da UC, conjuntamente com a capacidade na construção de uma animação com eficiência e qualidade.

Métodos de Avaliação

20% - Presença nas aulas, participação e exercícios de aula.

35% - Projecto final - Inovação e originalidade do projecto. Qualidade criativa e técnica da animação. Qualidade dos detalhes.

15% - Projecto final - Realização de animação. Coerência da proposta técnica aos propósitos artísticos.

15% - Projecto final - Originalidade da abordagem temática e da história, expressas no guião e/ou no storyboard; legibilidade, ritmo e tempos narrativos. Qualidade da estrutura narrativa do guião e/ou do storyboard.

15% - Projecto final - Metodologia, quantidade de trabalho finalizado e complexidade do filme, no que respeita à originalidade da linguagem cinematográfica apresentada nos elementos gráficos e artísticos.

AVALIAÇÃO DE RECURSO

A avaliação de recurso será sempre definida pelo docente da unidade curricular, a partir do trabalho desenvolvido, em termos de quantidade e indicação dos trabalhos a entregar nesta época.