

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 de Mirandela		
Ano Letivo	2023/2024	Ano Curricular	1	Nível	1-1
Créditos ECTS	6.0				
Tipo	Semestral	Semestre	2	Código	8309-801-1201-00-23
Horas totais de trabalho	162	Horas de Contacto	T -	TP 60	PL -
			TC -	S -	E -
			OT -	O -	

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) Ana Lucia Jesus Pinto

Resultados da aprendizagem e competências

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

1. Compreender a teoria e a prática das técnicas tradicionais e digitais de Animação (2D) e a sua evolução;
2. Utilizar ferramentas de conceção e desenvolvimento de Animação 2D;
3. Demonstrar competências basilares e fundamentais de animação 2D.
4. Desenvolver competências de animação de personagens;
5. Desenvolver competências de criação de assets animados para jogos digitais;
6. Compreender e aplicar processos de trabalho inerentes a projetos de animação;
7. Compreender como a animação pode ser utilizada para comunicar e entreter.

Pré-requisitos

Antes da unidade curricular o aluno deve ser capaz de:

Competências de desenho desenvolvidas; Adobe Photoshop / Illustrator;

Conteúdo da unidade curricular

Introdução à animação 2D; Processos de projetos de animação; Introdução às técnicas tradicionais de Animação 2D; Ferramentas de animação digital 2D; Expressividade visual na animação e princípios de animação.

Conteúdo da unidade curricular (versão detalhada)

1. Introdução à animação 2D:
 - Como funciona a animação;
 - Conceitos visuais na animação (luz, cor, textura, efeitos, movimentos, temporização, sequência);
 - História da Animação.
2. Processos de projetos de animação:
 - Pré-produção: guião, storyboard e animatic;
 - Etapas de produção de animação;
 - Pós-produção.
 - Encenação: apresentação clara de uma ideia: ação, tempo, plano, ponto de vista, cenário, movimento.
3. Introdução às técnicas tradicionais de animação 2D;
 - Princípios básicos da animação;
 - Animação direta e animação pose a pose (in between);
 - Temporização;
 - Aceleração e abrandamento;
 - Antecipação;
 - Ação secundária, ações de acompanhamento e sobreposição;
 - Esmagar e alongar;
 - Ciclo de animação.
4. Animação digital 2D:
 - Conceitos avançados de animação em meio digital;
 - Animação de assets;
5. Expressividade visual na animação:
 - Animação de personagens;
 - Personalidade;
 - Piada visual;
 - Exagero.

Bibliografia recomendada

1. Gasek, Tom (2012) Frame-by-frame stop motion the guide to non-traditional animation techniques. Focal Press ISBN: 978-0-240-81728-6
2. Webster, C. (2012). Action Analysis for Animators. Ed. Focal Press. ISBN 9780415115971
3. White, Tony (2006) Animation from Pencils to Pixels Classical Techniques for the Digital Animator
4. White, Tony (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

A unidade curricular é baseada em abordagens teóricas e práticas. As sessões teóricas abrangem conteúdos programáticos que serão convocados e utilizados nas aulas práticas em que os processos conceituais e técnicos são valorizados, bem como as metodologias e estratégias empregadas. O horário não presencial pressupõe uma postura ativa por parte dos alunos em relação aos exercícios propostos.

Alternativas de avaliação

1. Avaliação Final - (Ordinário, Trabalhador) (Final)
 - Trabalhos Práticos - 85% (Exercícios práticos(nota mínima de cada um: 7 /20). Entrega obrigatória de todos os exercícios.)
 - Trabalhos Práticos - 5% (Projeto desenvolvido na semana interdisciplinar.)
 - Trabalhos Práticos - 10% (Projeto integrado)
2. Avaliação Final - (Ordinário, Trabalhador) (Recurso, Especial)
 - Trabalhos Práticos - 75% (Exercícios práticos(nota mínima de cada um: 7 /20). Entrega obrigatória de todos os exercícios.)
 - Apresentações - 10% (Apresentação do projeto.)

Alternativas de avaliação

- Relatório e Guiões - 15% (Elementos de pré-produção e relatório de trabalho.)

Língua em que é ministrada

1. Inglês
2. Português

Validação Eletrónica

Ana Lucia Jesus Pinto	Barbara Costa Vilas Boas Barroso	Carlos Sousa Casimiro da Costa	Luisa Margarida Barata Lopes
03-05-2024	05-05-2024	20-05-2024	21-05-2024