

Ano Lectivo	2017/18								
Curso	Design e Animação Multimédia								
Unidade Curricular	Animação 2D I								
Língua de ensino	Português								
ECTS/tempo de trabalho (horas)	ECTS	Total	Horas de contacto semestral						
	6	160	T	TP	PL	S	TC	O	OT
				60					
T - Teóricas; TP - Teórico-práticas; PL - Prática-laboratorial; S - Seminário; OT - Orientação tutorial; TC - Trabalho de campo; E - Estágio; O* - Outras horas caraterizadas como Ensino Clínico ao abrigo da Diretiva nº 77/453/CEE de 27 Junho adaptada pela Diretiva 2005/36/CE;									
Docente Responsável/Carga letiva [nome completo e e-mail]	José Miguel Ribeiro / jmiguelribeiro@yahoo.com								
Outros Docentes e respetivas cargas letivas [nome completo e e-mail]	José Miguel Ribeiro / jmiguelribeiro@yahoo.com								
Pré-requisitos [competências à entrada; pré-requisitos; precedências]	Não tem								
Objetivos da aprendizagem (conhecimentos, aptidões e competências) a desenvolver pelos estudantes, operacionalização dos objetivos e medição do seu grau de cumprimento)	Conhecer as bases da teoria da Animação. • Compreender os conceitos fundamentais da criação de movimentos. • Abordar, através de uma sequência de exercícios, os aspectos iniciais da técnica de Desenho Animado. • Desenvolvimento do método de trabalho gráfico aplicado ao Desenho Animado. • As diversas formas de animar ("Straight Ahead Action" e "Pose to Pose").								
Conteúdos Programáticos [estrutura de conteúdos a desenvolver para o total de horas previsto]	Princípios básicos da Animação. "Bouncing Ball", Metamorfose, Movimentos Cíclicos, "Model Sheet 3D", Regras de Inércia, Expressividade, "Held Drawing" e "Moving Hold", Acelaração e Travagem, Extremos (key_Drawings), Intermédios, Linetest e Carta de Rodagem.								
Demonstração da coerência dos conteúdos programáticos com os objectivos da unidade curricular	No curso de Design de Animação e Multimédia adotou-se uma coerência das metodologias de ensino a cada unidade curricular de âmbito teórico-prático, tendo em conta os objetivos da formação académica em foco.								
Metodologias de ensino (avaliação incluída) [indicar os produtos, critérios e pesos de avaliação] (máx1000 carateres)	1 - Metodologias de ensino Numa fase inicial, expositivo, com base em exemplos de animação maioritariamente nacional. Depois, teórico-prático, com base numa progressão de exercícios de desenho animado. A cada exercício, os alunos são instruídos de qual o objetivo, o fundamento da animação abordado (suportado por bibliografia ou não) e o resultado pretendido. Esta fase é, parcialmente, expositiva mas sobretudo experimental. Método de animação : "Straight Ahead Action" e "Pose to Pose". 2 - Avaliação por frequência Participação 15 % Trabalhos laboratoriais 85 % 3 - Avaliação por Exame Conclusão ou melhoria de todo o trabalho prático proposto na aula.								

Demonstração da coerência das metodologias de ensino com os objectivos da aprendizagem da unidade curricular	No final do Módulo, os alunos deverão ser capazes de resolver eficazmente os exercícios propostos (tanto no desenho como na animação). Devem, igualmente, apresentar alguma capacidade e autonomia no trabalho com o software de apoio ("CRATER CTP").
Bibliografia Principal	Disney Animation – The Illusion of Life – F. Thomas e O. Johnston 778.5 THM F "The Animators Survival Kit" – Richard Williams "Animals and Humans in Motion" – E. Muybridge
Bibliografia Complementar	
Situações especiais [estudantes com estatuto especial]	1 - Avaliação por frequência 2 - Avaliação por Exame