

Ano Lectivo	2016/17																										
Curso	Design e Animação Multimédia																										
Unidade Curricular	Animação 2D II																										
Língua de ensino	Português																										
ECTS/tempo de trabalho (horas)	<table border="1"> <thead> <tr> <th>ECTS</th> <th>Total</th> <th colspan="7">Horas de contacto semestral</th> </tr> <tr> <th rowspan="2">6</th> <th rowspan="2">160</th> <th>T</th> <th>TP</th> <th>PL</th> <th>S</th> <th>TC</th> <th>O</th> <th>OT</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td></td> <td>60</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td>20</td> </tr> </tbody> </table> <p>T - Teóricas; TP - Teórico-práticas; PL - Prática-laboratorial; S - Seminário; OT - Orientação tutorial; TC - Trabalho de campo; E - Estágio; O* - Outras horas caracterizadas como Ensino Clínico ao abrigo da Diretiva nº 77/453/CEE de 27 Junho adaptada pela Diretiva 2005/36/CE;</p>	ECTS	Total	Horas de contacto semestral							6	160	T	TP	PL	S	TC	O	OT		60						20
ECTS	Total	Horas de contacto semestral																									
6	160	T	TP	PL	S	TC	O	OT																			
			60						20																		
Docente Responsável/Carga letiva <small>[nome completo e e-mail]</small>	José Miguel Ribeiro / jmiguelribeiro@yahoo.com																										
Outros Docentes e respetivas cargas letivas <small>[nome completo e e-mail]</small>	José Miguel Ribeiro / jmiguelribeiro@yahoo.com																										
Pré-requisitos <small>[competências à entrada; pré-requisitos; precedências]</small>	Não tem																										
Objetivos da aprendizagem (conhecimentos, aptidões e competências) a desenvolver pelos estudantes, operacionalização dos objetivos e medição do seu grau de cumprimento)	<ul style="list-style-type: none"> Abordar, através de uma sequência de exercícios, os vários aspetos da técnica de Desenho Animado, melhorando a capacidade de expressão gráfica, e o sentido narrativo, com base no trabalho de Animação Compreender o processo de criação de um desenho animado, desde o desenho até ao produto final (técnicas gráficas e aplicações informáticas) Desenvolvimento do método de trabalho gráfico aplicado ao Desenho Animado. As diversas formas de animar (Metodologia : “Straight Ahead Action” e “Pose to Pose”. Preferencialmente, a segunda, embora um misto das duas seja, por vezes, aceitável) 																										
Conteúdos Programáticos <small>[estrutura de conteúdos a desenvolver para o total de horas previsto]</small>	<p>Princípios fundamentais da Animação. Ciclos de Andamento. Extremos (key_ Drawings), “Passing Position”, Intermédios, Linetest e Carta de Rodagem. Consequências da alteração da “Passing Position”. Mecânica de Flúidos e Fumo. Acções rápidas e lentas. “Overlapping Action” e “Follow Through”. Paragem e “Staging” de um personagem. Animação em Layers separados. Intenção narrativa. Passagem entre planos. Estudo de aplicação informática para finalização de um desenho animado</p>																										
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) <small>[indicar os produtos, critérios e pesos de avaliação] (máx1000 caracteres)</small>	<p>1 - Metodologias de ensino</p> <p>Numa fase inicial, expositivo, com base em exemplos de animação maioritariamente nacional. Posteriormente teórico-prático, com base numa progressão de exercícios de desenho animado. A cada exercício, os alunos são instruídos sobre qual o objetivo, o fundamento da animação abordada (suportado por bibliografia) e o resultado pretendido. Esta fase é, parcialmente, expositiva mas sobretudo experimental.</p> <p>Método de animação : “Straight Ahead Action” e “Pose to Pose”.</p> <p>Preferencialmente, a segunda, embora um misto das duas seja, por vezes, aceitável.</p> <p>2 - Avaliação por frequência</p> <p>15% Participação</p>																										

	<p>85% Resultado do conjunto de exercícios práticos efetuados na aula. (exercícios de desenho animado em "Linetest").</p> <p>3 - Avaliação por Exame</p> <p>Conclusão ou melhoria do conjunto de exercícios práticos propostos na aula.</p>
<p>Demonstração da coerência das metodologias de ensino com os objectivos da aprendizagem da unidade curricular</p>	<p>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.</p>
<p>Bibliografia Principal</p>	<p>Excerto do livro :</p> <p>“Disney Animation – The Illusion of Life” – F. Thomas e O. Johnston 778.5 THM F</p> <p>Com referências mais pontuais:</p> <p>“The Animators Survival Kit” – Richard Williams</p> <p>“Animals and Humans in Motion” - E. Muybridge</p>
<p>Bibliografia Complementar</p>	
<p>Situações especiais [estudantes com estatuto especial]</p>	<p>1 - Avaliação por frequência</p> <p>2 - Avaliação por Exame</p>