

PROGRAMA CURRICULAR

ANO LETIVO 2015 — 2016

Unidade Curricular:	Animação Digital/ Licenciatura Arte Multimédia
Docente responsável:	Professor Auxiliar José Pedro Cavalheiro
Respetiva carga letiva na UC:	4,5 horas
Outros Docentes:	X
Respetiva carga letiva na UC:	X
ECTS:	6 ECTS

1 — Objetivos de Aprendizagem

Objectivos gerais:

- > Conhecer os recursos e possibilidades da animação através de meios e processos informáticos.
- > Planificar e criar projectos em animação digital ao longo das suas várias etapas de concretização.
- > Desenvolver o espírito crítico e analítico a partir do estudo e discussão de obras em animação digital.

Objectivos específicos:

- > Praticar a animação digital através de diferentes processos e técnicas.
- > Explorar a conjugação e hibridação entre segmentos animados provenientes de várias fontes (tradicionais e digitais).

- > Idealizar e planificar obras em animação digital recorrendo à transposição e operacionalização entre suportes e *softwares* distintos e tirando partido de cada sistema utilizado.
- > Realizar obras animadas conjugando géneros, grafismos, movimentos e procedimentos diferenciados num contexto de criação digital imagem por imagem.

2 — Conteúdos Programáticos:

É uma disciplina semestral que pretende introduzir a animação digital enquanto recurso essencial à criação e produção de imagens em movimento. Tendo sido abordados nas disciplinas anteriores processos de animação em várias técnicas e desenvolvida a estruturação de projectos em animação, a disciplina vem complementar estes conhecimentos e práticas através da introdução da componente digital e da familiarização com novas ferramentas de trabalho em suportes exclusivamente informáticos.

Ao longo de um módulo único será desenvolvida uma metodologia de trabalho assente na hibridação de imagens provenientes de várias fontes, permitindo criar e gerir sobre o suporte digital extractos animados de natureza diversa: animação em desenhos, animação vectorial, imagem real e animação 2D assistida por computador.

É obrigatória no fim do semestre, a apresentação de um dossier contendo todo o processo de criação e planificação do trabalho desenvolvido, acompanhado de experiências conducentes à sua concretização sob a forma de extractos animados com recurso a ferramentas informáticas. O trabalho final, segundo a sua natureza, pode ser colectivo, ou individual.

Para a concretização da Disciplina, é necessário que os candidatos tenham frequentado as Disciplinas Movimento e Animação e Animação e Narrativa, ou que através de trabalhos realizados anteriormente demonstrem a compreensão das matérias aí leccionadas.

3 — Metodologias de Ensino e Avaliação

Metodologia de Ensino:

Animação Digital é uma disciplina teórico-prática que se desenvolve ao longo de um módulo único e num processo de avaliação contínua. Esta avaliação realiza-se com base num sistema de aprendizagem teórico-prática, para a qual contribuem a assiduidade e a participação dos alunos nas matérias leccionadas.

As aulas serão complementadas por projecções de obras em cinema de animação e multimédia contextualizando o aparecimento da animação digital desde os seus primórdios às aplicações e práticas mais recentes.

Propõem-se ao longo de módulo único um conjunto de exercícios práticos de aplicação dos conteúdos leccionados. Dos vários exercícios propostos e para a criação de imagens animadas em contexto digital resultam um conjunto de sequências híbridas conjugando personagens, formas, texturas, grafismo e tipografia obtidas através de procedimentos informáticos.

Avaliação:

Animação Digital é uma disciplina teórico-prática que se desenvolve ao longo de um módulo único e num processo de avaliação contínua. Esta avaliação realiza-se com base num sistema de aprendizagem teórico-prática, para a qual contribuem a assiduidade e a participação dos alunos nas matérias leccionadas.

As aulas serão complementadas por projecções de obras em cinema de animação e multimédia contextualizando o aparecimento da animação digital desde os seus primórdios às aplicações e práticas mais recentes.

Propõem-se ao longo de módulo único um conjunto de exercícios práticos de aplicação dos conteúdos leccionados. Dos vários exercícios propostos e para a criação de imagens animadas em contexto digital resultam um conjunto de sequências híbridas conjugando personagens, formas, texturas, grafismo e tipografia obtidas através de procedimentos informáticos.

4 — Bibliografia de Consulta

BALDASSARI, 2000

Baldassari, Anne, *Picasso Working on Paper*, Londres, Merrell Publishers.

BELLANTONI, WOLLMAN, 2000

Bellantoni, Jeff, Wollman, Matt, *Moving Type*, Londres, Digital Media Design e Rotovision

BONHOURS, HORROCKS, 2000

Bonhours, Jean Michel, Horrocks, Roger (org), (2000), *Len Lye*, Paris, Ed. Centre Georges Pompidou.

BROUGHER, STRICK, WISEMA, ZILCZER, 2005

Brougher, Kerry, Strick, Jeremy, Wiseman, Ari, Zilczer, Judith (2005), *Visual Music: Synaesthesia in Art and Music since 1900*, Londres, Thames & Hudson.

DABROWSKY, GALASSI, 1998

Dabrowsky, Madalena, Galassi, Peter (1998), *Aleksander Rodchenko: Russian Revolutionary Modernist*, Londres, Reino Unido, Harry N. Abrams.

KEPES, 1966

Kepes, Gyorgy (dir.) (1966), *Signe, Image, Symbole*, Bruxelas, La Connaissance, Col. Biliothèque des Synthèses.

MARTIN, CLARENS, 1991

Martin, André, Clarens, Bernard (2000), *Écrits sur l'animation. Tome 1: pour Lire entre les Images*, Dreamland.

POPPER, 1997

POPPER, Frank, *Art of the Electronic Age*, Londres, Reino Unido, Thames & Hudson.

RICHTER, READ, 1965

Richter, Hans, Read, Herbert (1965), *Textes de Hans Richter*, Neuchâtel, Éditions du Griffon.

WELLS, 2002

Wells, Paul (2002), *Animation: Genre and Authorship*, Londres, Wallflower Press.

5 — Assistência aos alunos

Às terças das 8.30 às 13 horas na sala 3.07 ou através do e-mail zepe.fba@gmail.com