b a belas-artes ulisboa

ANIMAÇÃO DIGITAL

DIGITAL ANIMATION

Área científica Scientific domain	Arte Multimédia New Media Art
Anos letivos Academic years	2021–2023
Grau de ensino Degree	Licenciatura Bachelor of Arts
Duração Duration	Semestral Semestral
Horas de contacto Student workload	(PL 63 horas) (PL 63 horas)
ECTS	(6 ECTS)
Nível Level	III*

*Esta unidade curricular é de **NÍVEL III**. Deverá ser frequentada preferencialmente após a concretização das disciplinas de nível I e II em Animação.

*This is a **LEVEL III** unit. It should preferably be attended after the completion of both level I and level II subjects in Animation

largo da academia nacional de belas-artes — 1249-058 lisboa, portugal
+351 213 252 100 | www.belasartes.ulisboa.pt

PROGRAMA CURRICULAR
COURSE UNIT CONTENT

1 — Objetivos de Aprendizagem
Intended learning outcomes

OBJETIVOS GLOBAIS
— Conhecer os recursos e possibilidades da animação através de meios e processos informáticos.
— Planificar e criar projetos 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.

OBJETIVOS 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.

GLOBAL OBJECTIVES
— Learn animation resources and possibilities through computing means and processes.
— Plan and create digital animation projects throughout its various execution stages.
— Develop analytical and critical thinking based on the study and discussion of digital animation works.

SPECIFIC OBJECTIVES
— Practise digital animation using different processes and techniques.
— Explore the combination and hybridization of animated segments from different sources (traditional and digital).
— Envisage and plan digital animation works, using transposition and operationalization between distinct supports and software systems, taking full advantage of each system used.
— Produce animated works, combining different genres, types of graphics, motion, and procedures, in a context of digital image-by-image creation.

2 — Conteúdos Programáticos
Syllabus

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 projetos em animação, a disciplina vem complementar estes conhecimentos e práticas através da componente digital e da familiarização com novas ferramentas de trabalho em suportes exclusivamente informáticos.

Ao longo de um módulo único criam-se e gerem-se,sobre o suporte digital, segmentos animados de natureza híbrida:

animação em desenhos,vetorial,3D e imagem real.

Haverá um trabalho final proposto que,segundo a sua natureza, pode ser coletivo ou individual.

Para a concretização da disciplina é necessário que os candidatos tenham frequentado as dis-

ciplinas Animação e Movimento e Animação e Animação e Narrativa,ou que através de trabalhos realizados anteriormente, demonstrem a compreensão das matérias aí lecionadas.

Semi-annual course that aims at introducing digital animation as an essential resource for the creation and production of moving images. Given that previous courses have addressed animation processes using several techniques, and have further developed the structuring of animation projects, this course complements this knowledge and practices through the digital component, and the acquaintance with new work tools, in exclusively computerised supports.

Throughout a single module, animated segments of a hybrid nature are created and handled on digital support:

drawings, vectorial, 3D, and real image animation.

A final project will be proposed, which according to its nature, can be done individually our in group.

To attend this course, candidates must have taken the courses Animation and Motion , and Animation and Narrative, or demonstrate that they fully understand the subjects taught through previous projects.

3 — Metodologias de Ensino e Avaliação
Teaching and Evaluation Methodologies

Animação Digital é uma disciplina teórico-prática que se desenvolve ao longo de um módulo único.

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

Propõe-se, ao longo do semestre, um conjunto de exercícios práticos de aplicação dos conteúdos lecionados. Dos vários exercícios propostos resulta um conjunto de sequências híbridas conjugando personagens, formas, texturas, grafismo e tipografia, obtidas através de procedimentos informáticos.

AVALIAÇÃO:

A avaliação incide sobre os seguintes componentes (Cf. RACCE):

— Avaliação contínua (AC) - Constituída pela assiduidade e participação nas aulas;
— Avaliação periódica (AP) - Constituída pelos trabalhos realizados ao longo do semestre e pelo projecto final dirigido para as áreas de interesse do estudante, integrando os conteúdos abordados acompanhado de dossier e *blog*;
— Avaliação final (AF) - Consiste na apreciação e discussão oral do projeto final e dos trabalhos realizados ao longo do semestre.

Caso o aluno seja dispensado da avaliação final, a classificação final (CF) será expressa pela seguinte fórmula:

CF = 0,20 x AC + 0,80 x AP

Caso o aluno não tenha obtido um mínimo de dez valores na sua avaliação periódica deverá apresentar-se à avaliação final (AF).

Nesse caso a classificação final (CF) será expressa pela seguinte fórmula:

CF = 0,20 x AC + 0,60 x AP + 0,20 x AF

Digital Animation is a theoretical and practical course, comprised of one single module. Classes will be complemented by animation and multimedia film screenings, contextualising the emergence

of digital animation, from its early stages to the most recent applications and practices.

Throughout the semester practical exercises will be proposed, related to the contents taught. The proposed exercises will result in a series of hybrid sequences combining characters, shapes, textures, graphics, and typography obtained by computing procedures.

EVALUATION:

The evaluation focuses on the following components (Cf. RACCE):

— Continuous assessment (AC) - Constituted by attendance and participation in class;
— Periodic evaluation (AP) - Consisting of the work carried out during the semester and the final project focused on the areas of the student interest, integrating the syllabus contents and a *blog*;
— Final Evaluation (AF) - Consists of the oral assessment and discussion of the final project and the work carried out during the semester.

If the student is exempted from the final evaluation, the final classification (CF) will be expressed by the following formula:

CF = 0.20 x AC + 0.80 x AP

If the student did not achieve a grade of ten out of twenty (10/20), or more, within his/her periodic evaluation (PA), he/she must submit to the final evaluation (FA).

In this case the final classification (CF) will be expressed by the following formula:

CF = 0.20 x AC + 0.60 x AP + 0.20 x AF

4 — Bibliografia Recomendada

Recommended Bibliography

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, Harry N. Abrams.
MARTIN, CLARENS, 1991
Martin, André, Clarens, Bernard (2000), Écrits sur l'animation. Tome 1: pour Lire entre les Images, Paris, Dreamland.
POPPER, 1997
POPPER, Frank, Art of the Electronic Age, Londres, Thames & Hudson.
WELLS, 2002
Wells, Paul (2002), Animation: Genre and Authorship, Londres, Wallflower Press.

09/2021