

* Escola Superior de Tecnologia de Abrantes

Ano Letivo 2018/2019

TeSP - Animação e Modelação 3D

Técnico Superior Profissional

Plano: Aviso n.º 11775/2016 - 27/09/2016

Ficha da Unidade Curricular: Pré-Produção

ECTS: 4; Horas - Totais: 108.0, Contacto e Tipologia, TP:15.0; PL:30.0;

Ano|Semestre: 1|S1; Ramo: Tronco comum;

Tipo: obrigatória; Interação: Presencial; Código: 62406

Área de educação e formação: Audiovisuais e produção dos media

Docente Responsável

Hélder da Corte Pestana

Professor Adjunto

Docente e horas de contacto

Tatiana Nunes Filipe

Assistente Convidado, TP: 15; PL: 30;

Objetivos de Aprendizagem

Dotar os alunos de conhecimentos e ferramentas que permitam planificar, programar, organizar e refletir sobre os meios técnicos e artísticos que um projeto necessita e exige.

Objetivos de Aprendizagem (detalhado)

Dotar os alunos de conhecimentos e ferramentas que permitam planificar, programar, organizar e refletir sobre os meios técnicos e artísticos que um projeto necessita e exige.

Conteúdos Programáticos

Animação; Temáticas; Audiência; Estilos e Estúdios de Animação; Técnicas de Animação; Técnicas Tradicionais; Storyboard; Colour Script; Música; Sound Design; Animação 3D; Processo de Animação da Pixar; Importância da História e do Personagem; Design de Personagem; Voz; Script; Pixar's Rules of Storytelling; Escrever um script; Desenhar um storyboard; Elaborar um animatic.

Conteúdos Programáticos (detalhado)

- 1 - Animação: conceitos sobre animação.
- 2 - Temáticas: diferentes temas abordados na animação.
- 3 - Audiência: diferentes tipos de animação para diferentes audiências.
- 4 - Estilos E Estúdios de Animação: estilos de animação e diferentes estúdios de animação.
- 5 - Técnicas de Animação: diferentes técnicas usadas na animação.
- 6 - Técnicas Tradicionais: técnicas tradicionais usadas na pré-produção.
- 7 - Storyboard: importância de um storyboard.
- 8 - Colour Script: função de um colour script.
- 9 - Música: a importância da música nos filmes de animação.
- 10 - Sound Design: efeitos sonoros na animação.
- 11 - Animação 3D: a arte de animar em 3D.
- 12 - Processo de Animação da Pixar: processo de desenvolvimento de um filme na Pixar.
- 13 - Importância da História e do Personagem: qual é a importância da história no filme de animação.
- 14 - Design de Personagem: como desenvolver um personagem.

- 15 - Voz: a importância do voice acting aplicado aos personagens de animação.
- 16 - Script: o que é um script e qual a sua função.
- 17 - Pixars Rules of Storytelling: regras da Pixar para contar uma história de sucesso.
- 18 - Escrever um script: elaborar um script a partir da matéria apresentada.
- 19 - Desenhar um storyboard: desenhar um storyboard a partir do script.
- 20 - Elaborar um animatic: desenvolver um animatic a partir do storyboard.

Metodologias de avaliação

Avaliação Contínua

Assiduidade (5%), script de animação (30%), storyboard (30%), animatic (35%).

Avaliação Periódica

Script de animação (30%), storyboard (30%), animatic (40%).

Avaliação Final

Script de animação, storyboard e animatic (100%).

Software utilizado em aula

Adobe Photoshop; Adobe After Effects.

Estágio

Não se aplica

Bibliografia recomendada

- White, T. (2013). *How to Make Animated Filmes*. Estados Unidos: Focal Press
- Glebas, F. e , . (2009). *Directing the Story*. Estados Unidos: Focal Press
- Beane, A. e , . (2012). *3D Animation Essentials*. Estados Unidos: Wiley
- Williams, R. (2009). *The Animator's Survival Kit*. Inglaterra: Faber and Faber

Coerência dos conteúdos programáticos com os objetivos

Para atingir o objetivo 18 são lecionados os conteúdos programáticos: Animação, Temáticas, Audiência, Estilos e Estúdios de Animação, Técnicas de Animação, Técnicas Tradicionais, Storyboard, Colour Script, Música, Sound Design, Animação 3D, Processo de Animação da Pixar, Importância da História e do Personagem, Design de Personagem, Voz, Script, Pixar Rules of Storytelling;

Para atingir o objetivo 19 são lecionados os conteúdos programáticos: Escrever um script;

Para atingir o objetivo 20 são lecionados os conteúdos programáticos: Desenhar um storyboard.

Metodologias de ensino

Aulas teórico-práticas expositivas onde se descrevem os conceitos fundamentais. Aulas práticas de resolução de casos práticos e aplicação dos conceitos a cenários de utilização real.

Coerência das metodologias de ensino com os objetivos

Atendendo aos objetivos da unidade curricular considera-se adequado ministrar aulas teórico-práticas destinadas à exposição dos conceitos que constituem os conteúdos programáticos da UC e aulas práticas laboratoriais nas quais se procederá à realização de trabalhos práticos.

Língua de ensino

Português

Pré requisitos

N/A

Programas Opcionais recomendados

N/A

Observações

Docente Responsável



Assinado de forma digital
por Hélder Pestana
Dados: 2018.10.23
15:11:17 +01'00'

Diretor de Curso, Comissão de Curso



Assinado de forma digital por
Hélder Pestana
Dados: 2019.06.13 16:02:40
+01'00'

Conselho Técnico-Científico

