

Ano Lectivo	2017/18								
Curso	Design e Animação Multimédia								
Unidade Curricular	Expressão e Caracterização II								
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]	Helena Cristina Martins Ferreira Major / hmajor@estgp.pt								
Outros Docentes e respetivas cargas letivas [nome completo e e-mail]	Magda Isabel Galamarra Cordas / mcordas@estgp.pt								
Pré-requisitos [competências à entrada; pré-requisitos; precedências]									
Objetivos da aprendizagem (conhecimentos, aptidões e competências) a desenvolver pelos estudantes, operacionalização dos objetivos e medição do seu grau de cumprimento)	Objectivos Gerais Reconhecer a riqueza expressiva, plástica e narrativa do cinema de animação 3D; Adquirir uma visão mais abrangente das possibilidades comunicativas da linguagem visual cruzando diferentes formas de expressão e comunicação; Desenvolver uma linguagem visual criativa que proponha soluções diversas à mensagem a transmitir; Estimular a reflexão individual e colectiva, como forma de desenvolvimento de competências de recepção, sensibilidade estética e sentido crítico. Objectivos Específicos Analisar e identificar a identidade dos personagens através da compreensão do argumento; Pesquisar de forma ativa e criativa o perfil de personagens/ambientes 3D; Desenvolver um estudo pormenorizado de personagens/cenários/adereços para modelos 3D; Representar de forma expressiva a linguagem corporal e os movimentos de personagens Pesquisar, analisar e estruturar storyboards evidenciando um pensamento que seja simultaneamente visual e cinematográfico.								
Conteúdos Programáticos [estrutura de conteúdos a desenvolver para o total de horas previsto]	- O Processo de Criação de Personagens, Cenários e Adereços para Animação 3D - Da ideia ao argumento - Análise do argumento - Origem, função e identidade dos personagens - Pesquisa visual/Estudo e experimentação de estéticas a aplicar ao projecto - Estudo gráfico de personagens para modelos 3D - A linguagem corporal: movimento e expressão - Cenários e adereços para ambientes tridimensionais - Estudos da interacção entre os personagens, os adereços e os cenários - Estruturação do storyboard								
Demonstração da coerência dos conteúdos programáticos com os objetivos da unidade curricular	Dando prosseguimento aos conteúdos ministrados na UC de Expressão e Caracterização 1, esta unidade curricular centra-se no processo de construção de personagens, cenários e adereços para a animação de modelos 3D. Nesse contexto, esta unidade curricular inicia-se com a compreensão do conceito subjacente ao argumento e à construção das personagens que conduzirão a narrativa, através da percepção dos métodos de trabalho essenciais nesse processo de construção. Na sequência desta abordagem, é proposto um conjunto de exercícios, com carácter essencialmente prático, que objectivam a compreensão das principais técnicas de concepção das personagens e a sua relação entre os diferentes elementos que contextualizam e, que servem de palco para a ação, estimulando o desenvolvimento de uma metodologia de trabalho individualizada, adaptada às distintivas de cada								

	solução projetual. A UC de Expressão e Caracterização 2 privilegia a avaliação contínua e a sua metodologia de ensino procura dar a conhecer aos alunos as componentes que estão implícitas nas diferentes fases de pré-produção, que são necessárias à realização de produtos animados em 3D. Nesta perspectiva, dado que o objectivo da disciplina consiste no desenvolvimento das competências necessárias à primeira fase de elaboração de um projecto de animação, a estruturação das aulas práticas, com algumas referências teóricas de complemento, propõe a exposição de temáticas que privilegiam os conteúdos programáticos, e onde os alunos são chamados a resolver um conjunto de exercícios voltados para a solução de problemas práticos adequados e ajustados a cada conteúdo programático. Uma metodologia de ensino que se encontra centrada no aluno e lhe permite, que de uma forma graduada e proporcionada, adquira os conhecimentos e as competências necessárias ao longo do semestre. Deste modo, entende-se que as metodologias de ensino aplicadas, assim como os métodos de avaliação permitem atingir todos os objectivos delineados.						
Metodologias de ensino (avaliação incluída) [indicar os produtos, critérios e pesos de avaliação] (máx1000 caracteres)	1 - Metodologias de ensino As aulas dividem-se entre momentos de intervenção teórica, realização de exercícios práticos e desenvolvimento das propostas de trabalho. São principalmente orientadas em sessões práticas, de investigação e experimentação, que culminarão na realização e apresentação dos trabalhos propostos. 2 - Avaliação por frequência 1. Avaliação de Frequência Participação na realização de exercícios práticos de curta duração em espaço de aula. Realização de exercícios práticos de maior duração, mediante proposta a apresentar pelo docente, entregue obrigatoriamente até à data limite previamente estipulada. Como complemento aos exercícios, será ainda desenvolvido um diário gráfico. Na data estabelecida pelo docente, para entrega dos elementos de avaliação, o aluno terá que expor, de forma cuidada, ao professor e colegas o conjunto de trabalhos desenvolvidos. <table border="1"> <thead> <tr> <th>Componente</th> <th>Peso</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Exercícios práticos</td> <td>75%</td> </tr> <tr> <td>Diário gráfico</td> <td>25%</td> </tr> </tbody> </table> 3 - Avaliação por Exame 2. Avaliação por Exame Época Normal/1ª oportunidade, Época Recurso/2ª oportunidade e Época Especial As três épocas de exame possuem as mesmas características: Conclusão ou melhoria dos trabalhos práticos desenvolvidos nas aulas, a entregar na data marcada para o exame. Além das exceções especificamente regulamentadas, têm acesso aos exames os alunos cuja média ponderada das diversas componentes práticas realizadas na unidade curricular seja igual ou superior a 7,0 valores. Têm acesso à época especial de avaliação os alunos que estejam em conformidade com a situação descrita no regulamento de avaliação da ESTG.	Componente	Peso	Exercícios práticos	75%	Diário gráfico	25%
Componente	Peso						
Exercícios práticos	75%						
Diário gráfico	25%						
Demonstração da coerência das metodologias de ensino com os objectivos da aprendizagem da unidade curricular	Dando prosseguimento aos conteúdos ministrados na UC de Expressão e Caracterização 1, esta unidade curricular centra-se no processo de construção de personagens, cenários e adereços para a animação de modelos 3D. Nesse contexto, esta unidade curricular inicia-se com a compreensão do conceito subjacente ao argumento e à construção das personagens que conduzirão a narrativa, através da percepção dos métodos de trabalho essenciais nesse processo de construção. Na sequência desta abordagem, é proposto um conjunto de exercícios, com carácter essencialmente prático, que objectivam a compreensão das principais técnicas de concepção das personagens e a sua relação entre os diferentes elementos que contextualizam e, que servem de palco para a ação, estimulando o desenvolvimento de uma metodologia de trabalho individualizada, adaptada às distintivas de cada solução projetual.						
Bibliografia Principal	Mattesi, M. (2008). Force: Character Design from Life Drawing, London: Focal Press. ISBN: 978-0240809939.						

	Roberts, Steve. (2004). Character Animation in 3D: use traditional drawing to produce stunning CGI, Focal Press. ISBN: 978-0240516653. Webster, Chris. (2004). Animation: The Mechanics of Motion, Focal Press. ISBN: 978024051666. Williams, Richard. (2002). The Animator's Survival Kit, London: Faber and Faber. ISBN: 978-0571202287.
Bibliografia Complementar	Eisner, Will. (2008) Expressive Anatomy for Comics and Narrative: Principles and Practices from the Legendary Cartoonist, W. W. Norton & Company. ISBN: 978-0393331288. Eisner, Will. (2008). Graphic Storytelling and Visual Narrative, W. W. Norton & Company. ISBN: 978-0393331271. Eisner, Will. (2008). Comics and Sequential Art: Principles and Practices from the Legendary Cartoonist, W. W. Norton & Company. ISBN: 978-0393331264. Faigin, Gary. (1990). The Artist's Complete Guide to Facial Expression, Watson-Guption Publications Inc.. ISBN: 0823016285. Jacquino, Rémi, Saint-Vincent, Olivier, Saint-Vincent, Raphaël. (2006). Guia Prático do Storyboard, Avanca: Cine-Clube de Avanca, ISBN 9789729973321. Muybridge, Edward. (1955). The Human Figure in Motion, New York, Courier Dover Publications. ISBN: 0486202046. Muybridge, Edward. (1957). Animals in Motion, New York, Courier Dover Publications. ISBN: 0486202038. Muybridge, Edward. (1984). The Male and Female Figure in Motion: 60 Classic Photographic Sequences, New York, Courier Dover Publications. ISBN: 0486247457. Muybridge, Edward. (1985). Horses and Other Animals in Motion: 45 Classic Photographic Sequences, New York, Courier Dover Publications. ISBN: 0486249115. McCloud, Scott. (2006). Making Comics: Storytelling Secrets of Comics, Manga and Graphic Novels, William Morrow Paperbacks. ISBN: 978-0060780944. Stanchfield, Walt. (2009). Drawn to Life: 20 Golden Years of Disney Master Classes, Volume 1, Focal Press. ISBN-10: 0240810961. Stanchfield, Walt. (2009). Drawn to Life: 20 Golden Years of Disney Master Classes, Volume 2, Focal Press. ISBN: 0240811070. White, Tony. (2006). Animation from Pencils to Pixels: Classical Techniques for the Digital Animator, Focal Press. ISBN: 0240806700. Valente, António Costa. (2001). Cinema Sem Actores – novas tecnologias da animação centenária, Avanca: Cine-Clube de Avanca. ISBN: 9729858837.
Situações especiais [estudantes com estatuto especial]	1 - Avaliação por frequência Todos os alunos abrangidos e objecto de regime especial deverão, no início da Unidade Curricular, entrar em contacto com o professor a fim de marcar procedimentos para acompanhamento das atividades formativas e de avaliação 2 - Avaliação por Exame Todos os alunos abrangidos e objecto de regime especial deverão, no início da Unidade Curricular, entrar em contacto com o professor a fim de marcar procedimentos para acompanhamento das atividades formativas e de avaliação