

**CURSOS PROFISSIONAIS DE NÍVEL SECUNDÁRIO**

**Técnico de Animação 2D e 3D**

# **PROGRAMA**

**Componente de Formação Técnica**

Disciplina de

# **Projecto e Produção de Animação**

**Escola Proponente / Autores**

Escola Profissional de Imagem

Dr. José Pacífico (Coordenador)

Dr. José Manuel Barata Xavier

**ANQ – Agência Nacional para a Qualificação**

**2008**



# Parte I

# Orgânica Geral

## Índice:

	Página
1. Caracterização da Disciplina .....	2
2. Visão Geral do Programa .....	2
3. Competências a Desenvolver. ....	2
4. Orientações Metodológicas / Avaliação ....	2
5. Elenco Modular .....	3
6. Bibliografia .....	3



## TÉCNICO DE ANIMAÇÃO 2D e 3D

### 1. Caracterização da Disciplina

A disciplina Projecto e Produção de Animação, com uma carga horária total de 216 horas, será leccionada durante os segundo e terceiro anos de formação.

Esta disciplina pretende iniciar os alunos nas regras de realização e de produção em vigor na área do audiovisual, adaptadas às necessidades de projectos singulares.

### 2. Visão Geral do Programa

Pretende-se que o aluno adquira um conjunto de conhecimentos sobre as diferentes maneiras de elaborar projectos de Animação, bem como sobre as metodologias de produção, de forma a desenvolver as competências necessárias para o exercício de actividades profissionais nas diferentes áreas da Animação 2D e 3D.

O programa desta disciplina pretende desenvolver as aptidões profissionais necessárias ao desempenho das funções exigidas a um técnico qualificado, incluindo responsabilidades de criação, de orientação e de coordenação.

### 3. Competências a Desenvolver

- Desenvolver a capacidade de definir, prefigurar e realizar projectos de Animação.
- Conhecer os documentos técnicos de apoio à realização de produtos e elaborá-los.
- Desenvolver as técnicas para criar os modelos que definem os parâmetros expressivos do argumento, da sinopse, da narrativa, do grafismo e das acções dos personagens.
- Desenvolver a capacidade para organizar, dirigir e acompanhar todos os trabalhos de execução necessários à realização de produtos animados em 2D ou em 3D conforme os critérios técnicos adoptados e os requisitos artísticos exigidos.

### 4. Orientações Metodológicas / Avaliação

O carácter teórico-prático da disciplina Projecto e Produção de Animação impõe que, durante todo o percurso pedagógico, a teoria e a prática se conjuguem recorrendo-se para tal a métodos de trabalho individuais e/ou de grupo, que valorizem a imaginação, o espírito de iniciativa, a responsabilidade, a autonomia e o sentido crítico.

Os trabalhos a realizar, devidamente planificados, deverão corresponder a situações reais de contexto de trabalho.

Estes trabalhos, individuais ou em grupo, devem ser avaliados no fim de cada módulo.



## TÉCNICO DE ANIMAÇÃO 2D e 3D

No intuito de concretizar a relação escola - mundo do trabalho, deverão realizar-se visitas de estudo a empresas, centros de produção e junto de autores-realizadores, favorecendo-se deste modo o contacto efectivo com os materiais e equipamentos utilizados na realidade laboral e tecnológica.

## 5. Elenco Modular

Número	Designação	Duração de referência (horas)
1	Configuração de Projectos I	36
2	Configuração de Projectos II	36
3	Configuração de Projectos III	36
4	Realização Projecto I	36
5	Realização Projecto II	36
6	Realização Projecto III	36

## 6. Bibliografia

### Sítios na Internet:

<http://pt.wikipedia.org/wiki/Cinema>

<http://pt.wikipedia.org/wiki/Roteiro>

<http://www.cin.ufpe.br/~sbgames/proceedings/aprovados/23157.pdf>

<http://pt.wikipedia.org/wiki/Ilustra%C3%A7%C3%A3o>

<http://www.inrialpes.fr/sed/people/boissieux/COURS/2005/AttyBaboud/Rapport%20HTML/Story-Board.htm>

[http://www.animation.dreamers.com/clases/seminario\\_anima\\_03/story-board.php](http://www.animation.dreamers.com/clases/seminario_anima_03/story-board.php)

<http://en.wikipedia.org/wiki/Storyboard>

<http://www.univ-ab.pt/~bidarra/hyperscapes/index.html>

[http://www.triplov.com/cyber\\_art/winck\\_rossi.html](http://www.triplov.com/cyber_art/winck_rossi.html)

<http://www.uff.br/mestcii/layo1.htm>

<http://pt.wikipedia.org/wiki/Narratologia>

<http://pt.wikipedia.org/wiki/Narra%C3%A7%C3%A3o>

<http://pt.wikipedia.org/wiki/Literatura>

[http://faroldasletras.no.sapo.pt/frls\\_lei\\_3\\_unidades.htm](http://faroldasletras.no.sapo.pt/frls_lei_3_unidades.htm)

<http://pt.wikipedia.org/wiki/Conto>

<http://www.atmosferas.net/projectos.htm>

<http://www.bocc.ubi.pt/>



## Parte II

# Módulos

### Índice:

	Página
<b>Módulo 1</b> Configuração de Projectos I	5
<b>Módulo 2</b> Configuração de Projectos II	6
<b>Módulo 3</b> Configuração de Projectos III	7
<b>Módulo 4</b> Realização Projecto I	8
<b>Módulo 5</b> Realização Projecto II	9
<b>Módulo 6</b> Realização Projecto III	10



## MÓDULO 1

# Configuração de Projectos I

Duração de Referência: **36 horas**

### 1. Apresentação

Este é um módulo teórico-prático onde se pretende iniciar os alunos na concepção e prefiguração de projectos de animação 2D e 3D, nos procedimentos de transformação de ideias, de histórias, de argumentos em guião e em sinopse e proceder à hierarquização das etapas da elaboração dum projecto.

### 2. Objectivos de Aprendizagem

- Definir as ideias e os conceitos.
- Definir e utilizar os diferentes métodos e processos de criação.
- Definir graficamente os conteúdos e a narrativa de um filme ou de um produto audiovisual que se pretenda realizar.
- Descrever claramente e de maneira atraente os diferentes aspectos de um projecto.

### 3. Âmbito dos Conteúdos

Criação de projectos nas áreas do filme de animação 2D/3D, multimédia, *web*, vídeo e jogos interactivos.

### 4. Bibliografia / Outros Recursos

#### Sítios na Internet:

<http://pt.wikipedia.org/wiki/Cinema>



## MÓDULO 2

### Configuração de Projectos II

Duração de Referência: **36 horas**

#### 1. Apresentação

Este é um módulo teórico-prático onde se pretende iniciar alunos nas técnicas de escrita dos diferentes documentos de prefiguração do produto que se quer realizar.

#### 2. Objectivos de Aprendizagem

- Definir e redigir:
  - \* O guião;
  - \* A sinopse;
  - \* As notas de intenção dum projecto.

#### 3. Âmbito dos Conteúdos

Criação de projectos nas áreas do filme de animação 2D/3D, multimédia, *web*, vídeo e jogos interactivos, dando continuidade ao módulo anterior.

#### 4. Bibliografia / Outros Recursos

**Sítios na Internet:**

<http://pt.wikipedia.org/wiki/Roteiro>



## MÓDULO 3

### Configuração de Projectos III

Duração de Referência: **36 horas**

#### 1. Apresentação

Este é um módulo de carácter teórico-prático onde se pretende iniciar os alunos na definição visual das diversas fases e aspectos de um projecto de filme ou de um produto que se quer realizar.

#### 2. Objectivos de Aprendizagem

- Definir e realizar:
  - \* Os aspectos gráficos dos ambientes;
  - \* Os aspectos gráficos das personagens;
  - \* *Storyboard*;
  - \* Os "*lay-out*";
  - \* *As animatics*.

#### 3. Âmbito dos Conteúdos

Criação de projectos nas áreas do filme de animação 2D/3D, multimédia, *web*, vídeo e jogos interactivos, dando continuidade ao módulo anterior.

#### 4. Bibliografia / Outros Recursos

##### Sítios na Internet:

<http://www.cin.ufpe.br/~sbgames/proceedings/aprovados/23157.pdf>

<http://pt.wikipedia.org/wiki/Ilustra%C3%A7%C3%A3o>

<http://www.inrialpes.fr/sed/people/boissieux/COURS/2005/AttyBaboud/Rapport%20HTML/Storyboard.htm>

[http://www.animation.dreamers.com/clases/seminario\\_anima\\_03/story-board.php](http://www.animation.dreamers.com/clases/seminario_anima_03/story-board.php)

<http://en.wikipedia.org/wiki/Storyboard>



TÉCNICO DE ANIMAÇÃO 2D e 3D

## MÓDULO 4

### Realização de Projectos I

Duração de Referência: **36 horas**

#### 1. Apresentação

Este é um módulo teórico-prático onde se pretende iniciar os alunos nos princípios da linguagem audiovisual e proceder à sua aplicação nas diferentes áreas da animação 2D e 3D.

#### 2. Objectivos de Aprendizagem

- Definir e utilizar a linguagem audiovisual específica ou adaptada aos diferentes *media* e suportes.
- Aplicar conhecimentos adquiridos.

#### 3. Âmbito dos Conteúdos

Realização de um projecto numa das áreas do filme de animação 2D/3D, multimédia, *web*, vídeo e jogos interactivos, de modo a que os alunos possam aplicar os conhecimentos adquiridos.

#### 4. Bibliografia / Outros Recursos

**Sítios na Internet:**

<http://www.univ-ab.pt/~bidarra/hyperscapes/index.html>

[http://www.triplov.com/cyber\\_art/winck\\_rossi.html](http://www.triplov.com/cyber_art/winck_rossi.html)

<http://www.uff.br/mestcii/layo1.htm>



## MÓDULO 5

### Realização de Projectos II

Duração de Referência: **36 horas**

#### 1. Apresentação

Este é um módulo teórico-prático onde se pretende iniciar os alunos nas regras das estruturas narrativas no âmbito da realização de um projecto de Animação 2D/3D.

#### 2. Objectivos de Aprendizagem

- Definir e decompor a narrativa em imagens, planos e sequências.
- Utilizar as regras das três unidades: de tempo, de acção e de lugar.

#### 3. Âmbito dos Conteúdos

Realização de um projecto numa das áreas do filme de animação 2D/3D, multimédia, *web*, vídeo e jogos interactivos, de modo a que os alunos possam aplicar os conhecimentos adquiridos.

#### 4. Bibliografia / Outros Recursos

**Sítios na Internet:**

<http://pt.wikipedia.org/wiki/Narratologia>

<http://pt.wikipedia.org/wiki/Narra%C3%A7%C3%A3o>

<http://pt.wikipedia.org/wiki/Literatura>

[http://faroldasletras.no.sapo.pt/frls\\_lei\\_3\\_unidades.htm](http://faroldasletras.no.sapo.pt/frls_lei_3_unidades.htm)

<http://pt.wikipedia.org/wiki/Conto>



## MÓDULO 6

### Realização de Projectos III

Duração de Referência: **36 horas**

#### 1. Apresentação

Este é um módulo de carácter teórico-prático onde se pretende iniciar os alunos num conjunto de reflexões e de práticas instrumentais sobre as relações entre as imagens animadas e os sons.

#### 2. Objectivos de Aprendizagem

- Definir as correlações entre substância sonora e substância pictural.
- Estabelecer e criar diversos níveis de relações dinâmicas entre as imagens animadas, a música e os sons.
- Utilizar os sons e a música como elementos de implementação do processo de criação de animações 2D e 3D.

#### 3. Âmbito dos Conteúdos

Realização de um projecto numa das áreas do filme de animação 2D/3D, multimédia, *web*, vídeo e jogos interactivos, de modo a que os alunos possam aplicar os conhecimentos adquiridos.

#### 4. Bibliografia / Outros Recursos

**Sítios na Internet:**

<http://www.atmosferas.net/projectos.htm>

<http://www.bocc.ubi.pt/>