
Ano Letivo 2023-24

Unidade Curricular TÉCNICAS DA IMAGEM EM MOVIMENTO

Cursos DESIGN DE COMUNICAÇÃO (1.º ciclo)

Unidade Orgânica Escola Superior de Educação e Comunicação

Código da Unidade Curricular 14541194

Área Científica ANIMAÇÃO

Sigla

Código CNAEF (3 dígitos) 213

Contributo para os Objetivos de Desenvolvimento Sustentável - ODS (Indicar até 3 objetivos) 4,8,9.

Línguas de Aprendizagem Língua portuguesa.
A língua inglesa poderá ser usada na presença de alunos externos em mobilidade Erasmus.

Modalidade de ensino

Presencial.

Docente Responsável

Cátia Alexandra dos Santos Peres

DOCENTE	TIPO DE AULA	TURMAS	TOTAL HORAS DE CONTACTO (*)
---------	--------------	--------	-----------------------------

* Para turmas lecionadas conjuntamente, apenas é contabilizada a carga horária de uma delas.

ANO	PERÍODO DE FUNCIONAMENTO*	HORAS DE CONTACTO	HORAS TOTAIS DE TRABALHO	ECTS
2º	S2	15T; 30TP	104	4

* A-Anual;S-Semestral;Q-Quadrimestral;T-Trimestral

Precedências

Sem precedências

Conhecimentos Prévios recomendados

Familiaridade com o pacote Adobe e com o software After Effects. Destreza de desenho.

Objetivos de aprendizagem (conhecimentos, aptidões e competências)

- . Essência da composição do movimento em animação: processo sequencial quadro a quadro.
- . Fundamentos da animação: velocidade constante, aceleração e desaceleração
- . Noção de ciclo em animação
- . Noção de metamorfose em animação
- . Noções de literacia básica animação em formato digital: formatos, proporções, áreas de segurança, resolução, codecs etc.

Conteúdos programáticos

Teoria aplicada á prática de 5 exercícios aplicados ás técnicas deconstrução:

- . Taumatrópio
- . Fenacistoscópio
- . Folioscópio
- . Animação com técnica de Pixilação
- . Animação com técnica de Animação de Volumes

Metodologias de ensino (avaliação incluída)

A avaliação desta unidade curricular é por frequência (presença) e distribuída com exame final, a assiduidade é obrigatória, não podendo o aluno exceder o número limite de faltas correspondente a 25% das horas de contacto totais de acordo com o regulamento da UAlg.

Realização e entrega de 5 exercícios aplicados contemplando as seguintes ponderações:

- . Taumatrópio (10%)
- . Fenacistoscópio (15%)
- . Folioscópio (20%)
- . Animação com técnica de Pixilação (20%)
- . Animação com técnica de Animação de Volumes (20%)
- . Apresentação de timeline: 15%

Alunos abrangidos por estatuto especial deverão comunicar a sua situação nas primeiras duas semanas de aulas e planear com o professor a sua orientação e avaliação na primeira aula. Acesso a exame com nota inferior a 9.

Bibliografia principal

Eisenstein, S. On Disney. Edited and translated by Jay Leda. London Methuen. UK

Laybourne, K. The ANiamtion Book. Three Rivers Press: New York. (1998)

McWilliams, D. Norman McLaren, On The Creative Process. Montreal: National Film Board Of Canada.(1991).

Wells, P. Understanding Animation. London: Routledge. (1998).

Williams R (2009). The Animator's Survival Kit, A Manual of Methods, Principles and Formulas for Classical, Computer, Games, Stop Motion and Internet Animators. Faber & Faber Ltd.

Academic Year 2023-24

Course unit MOVING IMAGE TECHNIQUES

Courses COMMUNICATION DESIGN (1st cycle)

Faculty / School SCHOOL OF EDUCATION AND COMMUNICATION

Main Scientific Area

Acronym

CNAEF code (3 digits) 213

Contribution to Sustainable Development Goals - SGD (Designate up to 3 objectives) 4,8,9

Language of instruction Portuguese.
English shall be used in the presence of external students on Erasmus mobility.

Teaching/Learning modality Physical presence.

Coordinating teacher Cátia Alexandra dos Santos Peres

Teaching staff	Type	Classes	Hours (*)
----------------	------	---------	-----------

* For classes taught jointly, it is only accounted the workload of one.

Contact hours	T	TP	PL	TC	S	E	OT	O	Total
	15	30	0	0	0	0	0	0	104
T - Theoretical; TP - Theoretical and practical ; PL - Practical and laboratorial; TC - Field Work; S - Seminar; E - Training; OT - Tutorial; O - Other									

Pre-requisites

no pre-requisites

Prior knowledge and skills

Familiarity with the Adobe package, specifically with the software After Effects.

Fluid drawing competencies.

The students intended learning outcomes (knowledge, skills and competences)

- . Essence of the construction of movement in animation: frame by frame process
- . Animation fundamentals: constant velocity, ease in and ease out
- . Notion of animation cycles
- . Notion of construction of metamorphoses in animation
- . Notions of basic digital literacy in animation: formats, proportions, aspect ratio, safety areas, resolution, render formats, codec etc.

Syllabus

Content of theory applied to practical exercises within the following techniques:

- . Thaumatrope
- . Fenacistoscope
- . Folioscope
- . Pixilation
- . Stop Motion

Teaching methodologies (including evaluation)

Carrying out exercises supported by theoretical and methodological guidance; Visualization and analysis of audiovisual production documents;

The evaluation of this curricular unit is based on frequency (attendance) and distributed with a final exam, attendance is mandatory, and the student cannot exceed the limit number of absences corresponding to 25% of the total classes.

Delievery of 5 exercises with the following criteria:

- . Thaumatrope(10%)
- . Fenacistoscope(15%)
- . Folioscope (20%)
- . Pixilation (20%)
- . Stop Motion (20%)
- . Presentation of full timeline: 15%

Students covered by special legislation must contact the teacher in the first two weeks of the semester in order to agree on a specific work plan. This will have to include a minimum mandatory monitoring by the teachers as well as comply with the formal moments of presentation of work.

Main Bibliography

Eisenstein, S. On Disney. Edited and translated by Jay Leda. London Methuen. UK

Laybourne, K. The ANiamtion Book. Three Rivers Press: New York. (1998)

McWilliams, D. Norman McLaren, On The Creative Process. Montreal: National Film Board Of Canada.(1991).

Wells, P. Understanding Animation. London: Routledge. (1998).

Williams R (2009). The Animator's Survival Kit, A Manual of Methods, Principles and Formulas for Classical, Computer, Games, Stop Motion and Internet Animators. Faber & Faber Ltd.