

---

**Ano Letivo** 2023-24

---

**Unidade Curricular** ANIMAÇÃO I

---

**Cursos** IMAGEM ANIMADA (1.º ciclo)

---

**Unidade Orgânica** Escola Superior de Educação e Comunicação

---

**Código da Unidade Curricular** 16701000

---

**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 (*)
Cátia Alexandra dos Santos Peres	T	T1	15T
João André Leiria Carrilho	PL; TP	TP1; PL1; PL2	30TP; 30PL

\* 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
1º	S1	15T; 30TP; 15PL	234	9

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

**Precedências**

Sem precedências

**Conhecimentos Prévios recomendados**

Sem conhecimentos prévios necessários.

**Objetivos de aprendizagem (conhecimentos, aptidões e competências)**

- Introdução aos fundamentos em animação
- Introdução ao contexto da indústria em Animação
- Desenvolver conceitos no âmbito das linguagens audiovisuais mais comuns;
- Fomentar investigação e experimentação com ferramentas, meios e formatos em animação
- Estimular o espírito crítico dos alunos na análise fundamentada de documentos animados

### Conteúdos programáticos

Experimentação, metodologias de investigação e desenvolvimento de espírito crítico nas áreas do audiovisual suportado por processos de produção com imagens animadas.

- Introdução à animação em formato digital e variados softwares
  - Essência de composição do movimento em animação: Velocidade constante, aceleração e desaceleração
  - Os 12 princípios de animação da Disney
  - Introdução ao Walk Cycle (andar, poses, keyframes, in betweens)
  - Introdução ao exercício de turn-around (tridimensionalidade, rotação, lip synch)
  - Criação de um ciclo (Loop) com recurso à metamorfose (Gif Animado)
- 

### Metodologias de ensino (avaliação incluída)

. Visionamento e análise de documentos audiovisuais.

. Realização e entrega de 4 exercícios apoiados por orientação teórica e metodológica com a seguinte ponderação:

- EX01 - Bola (20% da nota final)
- EX02 - Salto (20% da nota final)
- EX03 - Andar (30% da nota final)
- EX04 - Ciclo (30% da nota final)
- Ponderação final: 20% + 20% + 30% + % = 100%.

. A avaliação desta unidade curricular é por presença e de avaliação contínua, A assiduidade é obrigatória, não podendo o aluno exceder o número limite de faltas correspondente a 25% das horas de contacto totais. Os alunos abrangidos por legislação especial deverão contactar o docente nas primeiras duas semanas do semestre letivo a fim de combinar um plano de trabalho específico. A avaliação será efetuada com base na média dos exercícios projectuais.

---

### Bibliografia principal

Blair, P. (1994). *How to Animate Film Cartoons*. Walter T. Foster.  
Faulkner, A. & Chavez, C. (2020). *Adobe Phtoshop: Classroom in a Book - 2020 release*. Adobe Press.  
Krasner J. ( 2008). *Motion Graphic Design, Applied History and Aesthetics*. Focal Press.  
Harold W. & John H. (2009). *Timing for Animation*. Focal Press.  
Muybridge E . (2010). *The Human and Animal Locomotion Photographs*. Taschen, 1878, 1879, 1872-1885.  
Petrovi, S. (2016). *Digital Painting with KRITA 2.9*. St. Louis: Louvus Media.  
Wells P, Moore S. (2016). *The Fundamentals of Animation*. Bloomsboory.  
White, T. (1988). *The Animators Workbook: Step-By-Step Techniques of Drawn Animation*. Watson-Guptill.  
Zettl H. (2016). *Sight Sound Motion, Applied Media Aesthetics*. Cengage Learning.

---

**Academic Year** 2023-24

---

**Course unit** ANIMATION I

---

**Courses** MOVING IMAGE (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 will be used in the presence of Erasmus students.

---

**Teaching/Learning modality** Class attending.

**Coordinating teacher** Cátia Alexandra dos Santos Peres

Teaching staff	Type	Classes	Hours (*)
Cátia Alexandra dos Santos Peres	T	T1	15T
João André Leiria Carrilho	PL; TP	TP1; PL1; PL2	30TP; 30PL

\* 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	15	0	0	0	0	0	234

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**

No prior knowledge required.

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

To provide students with the following fundamental knowledge:

- Introduction to the fundamentals of Animation
- Contextualization of the animation industry
- Conceptual development within the most common audiovisual languages;
- To encourage research and experimentation with animation tools, media and formats;
- To stimulate students' critical thinking in grounded analysis of animated documents.

## Syllabus

Experimentation, research methodologies and critical thinking development in audiovisual areas supported by animated image production processes:

- Introduction to digital animation and various softwares
  - Essence in animation: constant velocity, acceleration, desaceleración
  - The 12 principles of Disney
  - Introduction to *Walk Cycle* (poses, keyframes, in betweens)
  - Introduction to *turn-around* (tridimensionality, rotation, lip synch)
  - Introduction to *loops* using metamorphose (Gif)
- 

## Teaching methodologies (including evaluation)

. Screening and analysis of audiovisual documents.

. Completion and submission of 4 exercises supported by theoretical and methodological guidance with the following weightage:

- . EX01 - Bouncing ball (20% of final grade)
- . EX02 - Jump (20% of final grade)
- . EX03 - Walk Cycle (30% of final grade)
- . EX04 - Loop (30% of final grade)

Final weighting: 20% + 20% + 30% + 30% = 100%.

The assessment of this course is based on attendance, and students will be evaluate by the average grade of all the exercises along the project

---

## Main Bibliography

- Blair, P. (1994). *How to Animate Film Cartoons*. Walter T. Foster.
- Faulkner, A. & Chavez, C. (2020). *Adobe Phtoshop: Classroom in a Book - 2020 release*. Adobe Press.
- Krasner J. ( 2008). *Motion Graphic Design, Applied History and Aesthetics*. Focal Press.
- Harold W. & John H. (2009). *Timing for Animation*. Focal Press.
- Muybridge E . (2010). *The Human and Animal Locomotion Photographs*. Taschen, 1878, 1879, 1872-1885.
- Petrovi, S. (2016). *Digital Painting with KRITA 2.9*. St. Louis: Louvus Media.
- Wells P, Moore S. (2016). *The Fundamentals of Animation*. Bloomsboory.
- White, T. (1988). *The Animators Workbook: Step-By-Step Techniques of Drawn Animation*. Watson-Guptill.
- Zettl H. (2016). *Sight Sound Motion, Applied Media Aesthetics*. Cengage Learning.