

---

**Ano Letivo** 2022-23

---

**Unidade Curricular** ANIMAÇÃO II

---

**Cursos** IMAGEM ANIMADA (1.º ciclo)

---

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

---

**Código da Unidade Curricular** 16701049

---

**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** Português

**Modalidade de ensino**

Presencial

**Docente Responsável**

Cátia Alexandra dos Santos Peres

DOCENTE	TIPO DE AULA	TURMAS	TOTAL HORAS DE CONTACTO (*)
Sandra Fernandes dos Santos	T; TP	T1; TP1	15T; 30TP

\* 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	S2	15T; 30TP	156	6

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

**Precedências**

Sem precedências

**Conhecimentos Prévios recomendados**

Sem pré-requisitos

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

Aprofundamento dos princípios básicos da animação de movimento. Familiarização com as técnicas de animação digital 2D vetorial e a sua relação com as técnicas de animação tradicional 2D.

Desenvolver progressivamente competências instrumentais e metodológicas necessárias à realização de documentos animados. Dotar os alunos com conhecimentos metodológicos introdutórios através da realização de exercícios simples, com ferramentas diferentes. Fomentar a investigação, o desenvolvimento e a experimentação em projeto, com ferramentas, meios e formatos nas áreas da animação e do multimédia. Estimular o espírito crítico dos alunos na análise crítica de produtos que recorrem à utilização de audiovisuais.

Saber construir modelos audiovisuais com simulação de movimento a partir da observação do real ou a partir de conceitos. Saber gerir prioridades e recursos. Capacidade para integrar conteúdos abordados em projetos ou atividades multidisciplinares tendo em vista rotinas profissionais.

---

### Conteúdos programáticos

Processamento de animação vetorial. Aprofundamento dos princípios básicos da animação. Desenvolvimento de exercícios simples - um por cada princípio básico da animação descrito por Frank Thomas e Ollie Johnston - reunidos em torno do mesmo tema, com exemplos do mundo real, explicações conceituais e um reforço das novas informações aprendidas. Exploração das diferentes ferramentas utilizadas a nível da indústria de animação 2D digital, procurando compreender a razão da sua escolha de acordo com o tipo de animação pretendido e problemas específicos desta, pondo em prática os princípios básicos da animação.

---

### Metodologias de ensino (avaliação incluída)

Realização de exercícios apoiados por orientação teórica e metodológica; Visionamento e análise de documentos audiovisuais; Realização de trabalhos individuais e em grupo; As aulas decorrem num regime de acompanhamento personalizado. A avaliação desta unidade curricular é contínua e distribuída com exame final. O acesso a exame requer a frequência de dois terços das aulas. Entrega de trabalhos e ponderação:

- Primeira avaliação: timing, aceleração/desaceleração, esmaga/estica, antecipação, trajetórias em arcos (35%);
- Segunda Avaliação: encenação, animação em contínuo ou pose a pose, arrasto e sobreposição (35%)
- Terceira Avaliação: ação secundária, desenho sólido, exagero, *appeal* (30%)

---

### Bibliografia principal

Brooks, S. (2017) Tradigital Animate CC. Boca Raton: Taylor & Francis, CRC Press.  
Deja, A. (2016) .The Nine Old Men: Lessons, Techniques, and Inspiration from Disney's Great Animators. Boca Raton: Taylor & Francis, CRC Press.  
Thomas, F. & Johnston, O. (1981). The Illusion of Life: Disney Animation. Disney Editions.  
Stanchfield, W. (2013) Drawn to Life: 20 Golden Years of Disney Master Classes Vols. 1 & 2. Burlington: Focal Press.  
Williams, R. (2001). The Animators Survival Kit, A Manual of Methods, Principles and Formulas for Classical, Computer, Games, Stop Motion, and Internet Animators, London: Faber & Faber Ltd.

---

**Academic Year** 2022-23

---

**Course unit** ANIMATION II

---

**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

---

**Teaching/Learning modality** Presential

**Coordinating teacher** Cátia Alexandra dos Santos Peres

Teaching staff	Type	Classes	Hours (*)
Sandra Fernandes dos Santos	T; TP	T1; TP1	15T; 30TP

\* 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	156

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

None

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

To acquire a deeper understanding of the basic principles of motion animation. Familiarization with 2D vector digital animation techniques and their relationship with traditional 2D animation techniques.

Progressively develop instrumental skills and logical method necessary to make animated documents. To provide students with introductory methodological knowledge through simple exercises with different tools. To encourage research, development and experimentation in design, with tools, means and formats in the areas of animation and multimedia. Stimulate students' critical spirit in the critical analysis of products that use audiovisuals.

Learn how to build audiovisual models with motion simulation from the observation of reality or from concepts. Know how to manage priorities and resources. Ability to integrate content covered in multidisciplinary projects or activities with a view to professional routines.

#### Syllabus

Processing of vector animation. More in-depth study of basic principles of animation. Development of simple exercises - one for each basic principle of animation described by Frank Thomas and Ollie Johnston - gathered around the same theme, with real-world examples, conceptual explanations and a reinforcement of the new information learned. Exploration of the different tools used in the 2D digital animation industry, trying to understand the reason for their choice according to the type of animation desired and specific problems of this, putting into practice the basic principles of animation.

### Teaching methodologies (including evaluation)

Exercises supported by theoretical and methodological guidance; Visioning and analysis of audiovisual documents; Individual and group work; Classes take place under a personalized monitoring regime. The evaluation of this curricular unit is continuous and distributed with a final exam. Access to examination requires attending two-thirds of the classes. Delivery of exercises and weighting:

- First assessment: timing, slow in & slow out, squash & stretch, anticipation, trajectories in arcs (35%):
  - Second Assessment: staging, straight ahead action and pose to pose animation, follow-through and overlapping action (35%)
  - Third Assessment: secondary action, solid drawing, exaggeration, appeal (30%)
- 

### Main Bibliography

Brooks, S. (2017) Tradigital Animate CC. Boca Raton: Taylor & Francis, CRC Press.  
Deja, A. (2016) .The Nine Old Men: Lessons, Techniques, and Inspiration from Disney's Great Animators. Boca Raton: Taylor & Francis, CRC Press.  
Thomas, F. & Johnston, O. (1981). The Illusion of Life: Disney Animation. Disney Editions.  
Stanchfield, W. (2013) Drawn to Life: 20 Golden Years of Disney Master Classes Vols. 1 & 2. Burlington: Focal Press.  
Williams, R. (2001). The Animators Survival Kit, A Manual of Methods, Principles and Formulas for Classical, Computer, Games, Stop Motion, and Internet Animators, London: Faber & Faber Ltd.