
Ano Letivo 2023-24

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

Cynthia Levitan

DOCENTE	TIPO DE AULA	TURMAS	TOTAL HORAS DE CONTACTO (*)
Cynthia Levitan	T; TP	T1; TP1; TP2	15T; 60TP

* 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)

Esta disciplina tem como foco o aprofundamento dos princípios fundamentais da animação de movimento, com ênfase em técnicas tradicionais.

Os alunos desenvolverão competências metodológicas para criar projetos utilizando diversas ferramentas de animação, encorajando a expressão da criatividade e originalidade através de técnicas manuais como cut out, pixilação, claymation e animação em areia.

Procura-se que os alunos alcancem proficiência nos fundamentos essenciais da animação, compreendendo os princípios clássicos e avançados, como squash e stretch, timing, antecipação, ação e reação, entre outros.

Através da prática intensiva em cada técnica, os estudantes irão adquirir uma base sólida e uma visão abrangente do universo da animação.

Conteúdos programáticos

- Animação Tradicional
 - Análise de referências em animação tradicional, identificando técnicas e elementos estéticos que elevam o impacto narrativo das obras.
 - Reflexão crítica sobre a relevância das técnicas manuais em projetos audiovisuais, abordando suas vantagens, desafios e sua importância na era digital.
 - Comparação entre técnicas manuais e digitais, e como integrá-las de forma harmoniosa na produção audiovisual.
 - Princípios Fundamentais da Animação
 - Imersão nos princípios básicos da animação, como squash e stretch, timing, antecipação, ação e reação, entre outros.
 - Compreensão dos princípios avançados para elevar a qualidade e fluidez das animações.
 - Técnicas Tradicionais de Animação
 - Exploração abrangente de técnicas tradicionais incluindo Flipbook, Cut Out, Pixilação, Claymation, Animação em Areia.
 - Exploração das possibilidades expressivas e artísticas de cada técnica para incentivar a criatividade na produção de projetos animados.
-

Metodologias de ensino (avaliação incluída)

A abordagem de aprendizagem é teórico-prática e dividida em dois blocos. No primeiro bloco, serão realizadas aulas expositivas com o auxílio de recursos visuais, enquanto o segundo bloco se concentrará no desenvolvimento prático. A avaliação será contínua e dividida em três etapas:

- Primeira avaliação: Animação Pixilation - 20%
- Segunda avaliação: Animação Claymation - 20%
- Terceira avaliação: Animação Cut Out (envolvendo Walk Cycle e Lip sync) - 20%
- Quarta avaliação: Animação em Areia - 20%
- Quinta avaliação: Flipbook - 15%
- Participação e assiduidade: 5%

A avaliação será realizada por avaliação contínua da Uc de projeto através da média dos seus exercícios intermédios.

Bibliografia principal

- Brooks, S. (2017) Tradigital Animate CC. Boca Raton: Taylor & Francis, CRC Press.
- Culhane, S. (1997). Animation: From Script to Screen. St. Martin's Press.
- Priebe, K. (2010). The Art of Stop-Motion Animation. Delmar Cengage Learning.
- Deja, A. (2016) .The Nine Old Men: Lessons, Techniques, and Inspiration from Disney's Great Animators. Boca Raton: Taylor & Francis, CRC Press.
- Stanchfield, W. (2013) Drawn to Life: 20 Golden Years of Disney Master Classes Vols. 1 & 2. Burlington: Focal Press.
- Thomas, F. & Johnston, O. (1981). The Illusion of Life: Disney Animation. Disney Editions.
- Wells, P. (2006). Fundamentals of Animation. London: AVA Publishing.
- White, T. (2012). The Animator's Sketchbook. CRC Press.
- Williams, R. (2009). The Animator's Survival Kit. Faber & Faber.

Academic Year 2023-24

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 Cynthia Levitan

Teaching staff	Type	Classes	Hours (*)
Cynthia Levitan	T; TP	T1; TP1; TP2	15T; 60TP

* 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)

This discipline focuses on deepening the fundamental principles of motion animation, with an emphasis on traditional techniques.

Students will develop methodological skills to create projects using various animation tools, encouraging the expression of creativity and originality through manual techniques such as cut out, pixilation, claymation, and sand animation.

Additionally, the aim is for students to achieve proficiency in the essential foundations of animation, understanding classic and advanced principles, such as squash and stretch, timing, anticipation, action, and reaction, among others.

Through intensive practice in each technique, students will gain a solid foundation and a comprehensive understanding of the animation universe.

Syllabus

Traditional Animation

- Analysis of references in traditional animation, identifying techniques and aesthetic elements that enhance the narrative impact of the works.
- Critical reflection on the relevance of manual techniques in audiovisual projects, addressing their advantages, challenges, and importance in the digital era.
- Comparison between manual and digital techniques, and how to integrate them harmoniously in audiovisual production.

Fundamental Principles of Animation

- Immersion in the basic principles of animation, such as squash and stretch, timing, anticipation, action, and reaction, among others.
- Understanding advanced principles to enhance the quality and fluidity of animations.

Animation Techniques

- Comprehensive exploration of traditional techniques, including Flipbook, Cut Out, Pixilation, Claymation, and Sand Animation.
 - Exploration of the expressive and artistic possibilities of each technique to encourage creativity in the production of animated projects.
-

Teaching methodologies (including evaluation)

The learning approach is theoretical-practical and divided into two blocks. In the first block, there will be expository classes with the aid of visual resources, while the second block will focus on practical development. The assessment will be continuous and divided into three stages:

- First assessment: Pixilation Animation - 20%
- Second assessment: Claymation Animation - 20%
- Third assessment: Cut Out Animation (involving Walk Cycle and Lip Sync) - 20%
- Fourth assessment: Sand Animation - 20%
- Fifth assessment: Flipbook - 15%
- Participation and attendance: 5%

The evaluation will be based on attendance, and students will be evaluate by the average grade of all the exercises along the project.

Main Bibliography

- Brooks, S. (2017) Tradigital Animate CC. Boca Raton: Taylor & Francis, CRC Press.
- Culhane, S. (1997). Animation: From Script to Screen. St. Martin's Press.
- Priebe, K. (2010). The Art of Stop-Motion Animation. Delmar Cengage Learning.
- Deja, A. (2016) .The Nine Old Men: Lessons, Techniques, and Inspiration from Disney's Great Animators. Boca Raton: Taylor & Francis, CRC Press.
- Stanchfield, W. (2013) Drawn to Life: 20 Golden Years of Disney Master Classes Vols. 1 & 2. Burlington: Focal Press.
- Thomas, F. & Johnston, O. (1981). The Illusion of Life: Disney Animation. Disney Editions.
- Wells, P. (2006). Fundamentals of Animation. London: AVA Publishing.
- White, T. (2012). The Animator's Sketchbook. CRC Press.
- Williams, R. (2009). The Animator's Survival Kit. Faber & Faber.