

## Carta Descriptiva

### I. Identificadores del Programa:

<b>Clave:</b>	DIS 1433 00	<b>Créditos:</b>	5
<b>Materia:</b>	Animación II		
<b>Depto:</b>	Diseño Gráfico		
<b>Instituto:</b>	Instituto de Arquitectura, Diseño y Arte		
<b>Nivel:</b>	Intermedio		
<b>Horas:</b>	4		
	Totales	Teoría	Práctica
			<b>Tipo: Teórico- Práctico</b>

### II. Ubicación:

Antecedentes:

Animación I

Consecuentes:

Prácticas Profesionales

### III. Antecedentes

**Conocimientos:**

Dibujo humano, natural, perspectiva e ilustración digital y manual.

**Habilidades y destrezas:**

Creatividad, capacidad de análisis y síntesis, soltura con el dibujo destreza en programas de ilustración.

**Actitudes y Valores:**

Capacidad para trabajar en equipo, responsable, actitud positiva.

#### IV. Propósitos generales

El estudiante tendrá las herramientas necesarias para poder realizar un proyecto de animación en su etapa artística, capacidad de transmitir y comunicar emociones y situaciones a través de secuencias de dibujos, fotografías u otras técnicas.

#### V. Objetivos: Compromisos formativos e informativos

**Conocimiento:**

Conocer las técnicas avanzadas del dibujo animado, así como la habilidad de crear la ilusión de movimiento utilizando diferentes técnicas. Asimismo conocer el proceso de la elaboración de una animación, el manejo de diferentes tecnologías como Adobe Flash, After Effects, Premiere y Autodesk Maya, además aprender los procesos que involucra la posproducción.

**Habilidades:**

El alumno aprenderá a utilizar diferentes programas para la realización de animaciones, desde la técnica tradicional, hasta lo básico de una animación generada por computadora, utilizando en el proceso las técnicas aprendidas en animación 1.

**Actitudes y valores:**

Creativo, innovador, con un amplio conocimiento sobre las diferentes técnicas de animación y las herramientas que hacen del arte digital

**Problemas que puede solucionar:**

Planeación y desarrollo de proyectos de comunicación audiovisual digital haciendo uso de técnicas de animación, diseñar y animar ambientes virtuales con personajes digitales, integrados mediante creativos guiones audiovisuales, Animación de objetos en 2D y animación de personajes 3D

#### VI. Condiciones de operación

**Espacio:** Centro de Cómputo

**Aula:**

**Taller:**

**Laboratorio:** de Computo

**Población:** Número deseable: 15

**Mobiliario:** Computadoras

Máximo: 20

**Material educativo de uso frecuente:**



## VII. Contenidos y tiempos estimados

Semana	Temas	Contenidos	Prácticas
1	Introducción a After Effects	<ul style="list-style-type: none"> <li>•Introducción a la animación digital.</li> <li>•Introducción a After Effects.</li> <li>•Presentación de Interfase AE.</li> <li>•Preparación de Composición, renombre, duración, formato de tamaño, fondo de color.</li> <li>•Herramientas básicas de animación: Herramientas geométricas importadas a la línea de tiempo.</li> <li>¿Qué es la animación por Interpolación.</li> <li>•Funcionamiento de línea de tiempo.</li> <li>•Propiedades básicas: Position Puntos de Anclaje Rotación Scala Opacidad</li> <li>•Texto en movimiento: Cambio de color Tipografía</li> <li>•Importación de archivos externos Breve introducción de formatos compatibles con AE. Vectores, Psd, Png, Video, Audio. Importación de PSD para manipulación de capas.</li> <li>•Animación 3D Ejes X, Y, Z. y efectos a las propiedades básicas.</li> </ul>	<p>Investigar formatos de video en HD y Standar Definition. Práctica con propiedades básicas con animación. Textos con propiedad animadas. Práctica con archivos gráficos importados de programas de CS Práctica con animación 3D <b>1era Evaluación:</b> Logotipo Animado con las bases básicas</p>
	Técnicas-avanzadas	<ul style="list-style-type: none"> <li>•Técnicas con NULL para animar Agrupación de objetos.</li> <li>•Técnica de enmascarillado Propiedades de enmascarillado Feathers</li> <li>Presentación de 12 principios de animación.</li> <li>•Producción Técnica Green screen Chroma Key Guión con el software CELTX Storyboard.</li> </ul>	<p>Creación de un objeto 3D con sus 8 lados, (cubos) Análisis de los principios de la animación en un cortometraje y animaciones. <b>2do Evaluación:</b> Spot Publicitario, contiene Guión y Storyboard.</p>
	Pre-producción	<p>Guión de historia Estructura del story-board Hojas de modelo Música y sonidos.</p>	<p><b>3era evaluación:</b> Pre-Producción: Animación con Técnica libre parte 1 Guión Storyboard Hoja de modelos Escenarios digitalizados Música y sonidos</p>
2		<p>Producción y Post-producción: Digitalización de elementos Edición Animación</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>•</li> <li>• Render Queue y formatos recomendados</li> <li>•</li> <li>• Equalización de sonidos</li> </ul>	
3	Pre - Producción	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Hojas de modelo</li> <li>2. Layout</li> <li>3. Escenografías</li> <li>• Cámaras y luces</li> </ol>	<p>Realización de Animatic Crear un intro de 10s con el uso de capas 3D y cámaras</p>

**Producción y  
Post-producción**

Edición básica con PREMIER CS  
Cortes, equalización de sonido, y exportación de formato  
Render Queue y formatos recomendados  
Exportación a formato de video.  
.mov  
h264 .mp4  
.avi

**4ta Evaluación: Producción y Post-producción**

Animación con Técnica libre parte 2 (final)  
Presentación de animación digital  
Mínimo 1.5 a 3 min.  
Audio equalizado  
Animación técnica libre  
Formato estándar 720 x 480

## VIII. Metodología y estrategias didácticas

### 1. Metodología Institucional:

- Acreditación mínima de 80% de las clases programadas.
- Entrega oportuna de trabajos.
- Pago de derechos.
- Calificación ordinaria mínima de 7.0

### 2. Metodología y estrategias recomendadas para el curso:

Exposición de los temas por el docente, con ejercicios en clase.  
Asesoría individualizada  
Presentación de proyectos gráficos

Auxiliares didácticos:  
Audiovisual  
Salón y taller  
Estudio de animación

## IX. Criterios de evaluación y acreditación

### A) Institucionales de acreditación:

- Acreditación mínima de 80% de las clases programadas.
- Entrega oportuna de trabajos.
- Pago de derechos.
- Calificación ordinaria mínima de 7.0

### B) Evaluación del curso:

Ensayos y trabajos de investigación:	10%
Exámenes parciales:	%
Proyecto 1	10%
Proyecto 2	20%
Proyecto 3	20%
Proyecto 4	40%

## X. Bibliografía

### A) Bibliografía obligatoria

- "Aprende a Dibujar Dibujos Animados", Janet Nunn, Grupo Editorial Tomo

### B) Bibliografía de lengua extranjera

- "The Illusion of Life, Disney Animation", Frank Thomas and Ollie Johnston, Disney Editions

- "Cartoon Animation", Preston Blair, Walter T. Foster

- "The Animator's Survival Kit", Richard Williams, Faber & Faber

- "Animation Background Layout", Mike S. Fowler, Fowler Cartooning Ink Publishing

Foster, Frank (director) "**The Story of Computer Graphics**", ACM/SIGGRAPH, 1999

Valioso documental (93 minutos) sobre la historia de la animación por ordenador. Incluye el testimonio de numerosas personalidades que han protagonizado esta historia

### C) Bibliografía complementaria y de apoyo

Berenguer, Xavier **Las imágenes sintéticas**, Aguilera, M. & Vivar, H., ed. "La infografía", Fundesco, 1990  
Estado del arte (hasta 1990) de las imágenes por ordenador desde una perspectiva de producción

- "La magia del Dibujo Animado: Actores a lápiz", Raúl García, 1ra. Edición

## XI. Observaciones y características relevantes del curso

Lograr generar en el alumno el interés en el mundo de la animación para que pueda aplicarla a su formación académica de la mejor forma posible, e innovadora.

## XII. Perfil deseable del docente

Profesional con grado mínimo de licenciatura y conocimientos generales de software de animación.

## Fecha de Revisión

Elaboró: L.D.G. Carlos González Burciaga

Fecha de rediseño: Noviembre de 2012

Rediseño: Lic. Carlos González Burciaga