



**UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO
 FACULTAD DE ESTUDIOS SUPERIORES CUAUTITLÁN
 LICENCIATURA: DISEÑO Y COMUNICACIÓN VISUAL**

| | | | | | |
|---|----------|--------------------|---------------------|-----------------------------|---------------------------|
| PROGRAMA DE LA ASIGNATURA DE: | | | | | |
| ANIMACIÓN DIGITAL | | | | | |
| IDENTIFICACIÓN DE LA ASIGNATURA | | | | | |
| MODALIDAD: | Curso | | | | |
| TIPO DE ASIGNATURA: | Práctica | | | | |
| SEMESTRE EN QUE SE IMPARTE: | Octavo | | | | |
| CARÁCTER DE LA ASIGNATURA: | Optativa | | | | |
| NÚMERO DE CRÉDITOS: | 4 | | | | |
| HORAS DE CLASE A LA SEMANA: | 4 | Teóricas: 0 | Prácticas: 4 | Semanas de clase: 16 | TOTAL DE HORAS: 64 |
| SERIACIÓN OBLIGATORIA ANTECEDENTE: | Ninguna | | | | |
| SERIACIÓN OBLIGATORIA SUBSECUENTE: | Ninguna | | | | |

OBJETIVO GENERAL

Introducir al alumno en la evolución de los sistemas digitales desde el inicio de su aplicación en la animación y su relación con el proceso creativo dentro de los medios de comunicación.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

Al finalizar el curso, el alumno:

- A) Adquirirá conocimientos histórico-técnicos de los equipos, procesos y materiales, que intervienen en la realización de la animación digital bidimensional y tridimensional.
- B) entenderá la función del comunicador al tener como herramienta un ordenador digital que interviene en una producción animada para cualquiera de los medios audiovisuales.
- C) Ampliará su concepción gráfica hacia formas de lenguaje de la imagen digital animada, sus ejercicios de tipo social, comercial y cultural.

ÍNDICE TEMÁTICO

| UNIDAD | TEMAS | Horas Teóricas | Horas Prácticas |
|---------------|---|-----------------------|------------------------|
| 1 | Animación Digital Bidimensional | 0 | 16 |
| 2 | Introducción a la Animación Digital Tridimensional | 0 | 16 |
| 3 | Animación Digital Tridimensional en Plataforma Silicón Graphics y Estaciones de Trabajo | 0 | 12 |
| 4 | Animación Digital Tridimensional y sus Aplicaciones | 0 | 12 |
| | Tareas de Investigación y Ejercicios Prácticos | 0 | 8 |
| | Total de Horas Teóricas | 0 | |
| | Total de Horas Prácticas | | 64 |
| | Total de Horas | | 64 |

Unidad I: Animación digital bidimensional

- 1.1. Conceptos básicos de animación digital bidimensional
- 1.2. Animación 2D en plataforma IBM
 - 1.2.1. Illustrator
 - 1.2.2. Freehand
 - 1.2.3. Corel Draw
 - 1.2.4. Power Point
- 1.3. Animación 2D en plataforma Macintosh
 - 1.3.1. Animator
 - 1.3.2. Dct Video
- 1.4. Animación 2D en plataforma Silicon Graphics y estaciones de trabajo
 - 1.4.1. Toons

Unidad II: Introducción a la animación digital tridimensional

- 2.1. Conceptos básicos de modelado 3D y animación digital tridimensional
- 2.2. Animación digital tridimensional en plataforma IBM
 - 2.2.1. 3D studio
- 2.3. Animación digital tridimensional en plataforma McIntosh
 - 2.3.1. Infini-D

Unidad III: Animación digital tridimensional en plataforma Silicon Graphics y estaciones de trabajo

- 3.1. Alias
- 3.2. Adobe Premiere
- 3.3. Soft Image
- 3.4. Creative
- 3.5. Vértigo
- 3.6. Topaz

Unidad IV: Animación digital tridimensional y sus aplicaciones

- 4.1. Videos
 - 4.2. Entradas institucionales y créditos
 - 4.3. Cine
-

BIBLIOGRAFÍA

BIBLIOGRAFÍA BÁSICA

- Brown y Sedgewick: A system for Algorithm animation SIGGRAPH, 1984, Computer graphics 18(3)
- Bruderlin y Calvert: Directed Dynamic Animation of Human Walking, SIGGRAPH, 1989, Computer graphics 23(3).
- Coquillart y Jancene: Animated Free-Form deformation: An interactive animation technique, SIGGRAPH, 1996 COMPUTER graphics 25(4)

BIBLIOGRAFÍA COMPLEMENTARIA

- Hearn y Baker: Gráficas por computadora, Prentice Hall, México, 1995.
- Winman, William: Animación en WEB, Prentice Hall, México, 1997

CIBERGRAFÍA

<http://www.3dyanimacion.com/>

<http://www.arsanimacion.com/>

SUGERENCIAS DIDÁCTICAS RECOMENDADAS PARA IMPARTIR LA ASIGNATURA

| SUGERENCIAS DIDÁCTICAS | UTILIZACIÓN EN EL CURSO |
|----------------------------|-------------------------|
| Exposición oral | ✓ |
| Exposición audiovisual | ✓ |
| Ejercicios dentro de clase | ✓ |
| Ejercicios fuera del aula | ✓ |
| Lecturas obligatorias | ✓ |
| Trabajo de investigación | ✓ |
| Prácticas de taller | ✓ |
| Prácticas de campo | ✓ |
| Otras | |

MECANISMOS DE EVALUACIÓN

| ELEMENTOS UTILIZADOS PARA EVALUAR EL PROCESO ENSEÑANZA-APRENDIZAJE | UTILIZACIÓN EN EL CURSO |
|--|-------------------------|
| Exámenes parciales | ✓ |
| Examen final | ✓ |
| Trabajos y tareas fuera del aula | ✓ |
| Participación en clase | ✓ |
| Asistencia | ✓ |
| Exposición de seminarios por los alumnos | |

PERFIL PROFESIOGRÁFICO REQUERIDO PARA IMPARTIR LA ASIGNATURA

| LICENCIATURA | POSGRADO | ÁREA INDISPENSABLE | ÁREA DESEABLE |
|---|--|--------------------|---------------|
| Licenciado en Diseño Gráfico, Comunicación gráfica, Diseño y Comunicación Visual, Lic. en Animación | Artes Visuales, Diseño, Diseño Gráfico | Animación digital | |