



**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	