



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

PROGRAMA DE LA ASIGNATURA DE:

ANIMACIÓN

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 el conocimiento de la historia y técnicas de animación bidimensional y aplicarlas en un proceso creativo dentro de los medios de comunicación visual.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

Al finalizar el curso, el alumno:

- A) Adquirirá conocimientos histórico-técnicos generales de los equipos, procesos y materiales, que intervienen en la realización de la animación bidimensional tradicional. }
- B) Conocerá la función del diseñador que interviene en una producción animada para cualquiera de los medios audiovisuales.
- C) Ampliará su visión gráfica valorando las formas de lenguaje animado.
- D) Aplicará los conocimientos en ejercicios de aplicación práctica.

ÍNDICE TEMÁTICO

UNIDAD	TEMAS	Horas Teóricas	Horas Prácticas
1	Conceptos Básicos	0	8
2	Animación Bidimensional con dibujo	0	8
3	Técnicas Mixtas de Animación Bidimensional	0	8
4	Maquetas y Modelos	0	8
5	Animación Tridimensional de Objetos	0	8
6	Desarrollo de Animación con Dibujo	0	6
7	Animación Tradicional	0	6
8	Técnicas Mixtas de Animación Bidimensional	0	6
	Tareas de Investigación y Ejercicios Prácticos	0	6
	Total de Horas Teóricas	0	
	Total de Horas Prácticas		64
	Total de Horas		64

Unidad I: Conceptos básicos

- 1.1. La fragmentación del movimiento
- 1.2. La descomposición del tiempo
- 1.3. Principios histórico-técnicos
 - 1.3.1. Emile Reynaud.
 - 1.3.1.1. El praxinoscopio y el teatro óptico
 - 1.3.2. Meliés y Emile Cohl
 - 1.3.3. Inicios de la animación norteamericana
 - 1.3.4. La animación tradicional
 - 1.3.5. Animación experimental
 - 1.3.6. Animación asistida por computadora

Unidad II: Animación bidimensional con dibujo

- 2.1. Animación de línea sobre papel
 - 2.1.1. Características básicas
 - 2.1.2. El dibujo a línea
 - 2.1.3. Movimientos
 - 2.1.4. Crecimiento
 - 2.1.5. Transformaciones
- 2.2. Animación con acetatos
 - 2.2.1. Características básicas
 - 2.2.2. Trazo manual y electrográfico
 - 2.2.3. Rellenado de color
 - 2.2.4. Efectos especiales
 - 2.2.5. Retrofotografía

Unidad III: Técnicas mixtas de animación bidimensional

- 3.1. Animación con recorte de papel
 - 3.1.1. Características básicas
 - 3.1.2. Desplazamiento
 - 3.1.3. Fondo movable
 - 3.1.4. Títulos
- 3.2. Animación con arena y pintado en vidrio
 - 3.2.1. Materiales
 - 3.2.2. Equipo básico
- 3.3. Animación directa sobre película y otras técnicas experimentales

Unidad IV: Maquetas y modelos

- 4.1. Personajes
- 4.2. Escenografías

Unidad V: Animación tridimensional de objetos

- 5.1. Animación con muñecos articulados
 - 5.1.1. Marionetas

- 5.1.2. Muñecos mecánicos motorizados
- 5.1.3. Personajes a escala
- 5.2. Animación por pixelación
 - 5.2.1. Objetos
 - 5.2.2. Personas
 - 5.2.3. Muñecos mecánicos
 - 5.2.4. Lapsos de tiempo
- 5.3. Muñecos de plastilina o modelados
- 5.4. Animación en tablero de agujas

Unidad VI: Desarrollo de animaciones con dibujo

- 6.1. Animación de línea sobre papel
 - 6.1.1. Características básicas
 - 6.1.2. El dibujo a línea
 - 6.1.3. Movimientos
 - 6.1.4. Crecimiento
 - 6.1.5. Transformaciones

Unidad VII. Animación tradicional

- 7.2. Animación con acetatos
 - 7.2.1. Características básicas
 - 7.2.2. Trazo manual y electrográfico
 - 7.2.3. Rellenado de color
 - 7.2.4. Efectos especiales
 - 7.2.5. Retrofotografía

Unidad VIII: Técnicas mixtas de animación bidimensional

- 8.1. Animación con recorte de papel
 - 8.1.1. Características básicas
 - 8.1.2. Desplazamiento
 - 8.1.3. Fondo movable
 - 8.1.4. Títulos
- 8.2. Animación con arena y pintado en vidrio
 - 8.2.1. Materiales
 - 8.2.2. Equipo básico
- 8.3. Animación directa sobre película y otras técnicas experimentales

BIBLIOGRAFÍA

BIBLIOGRAFÍA BÁSICA

- Budassi, Enzo: Arte e técnica del film d'animazione, Edizioni Bizzarri, Roma, 1972.
- Halas & Manvell: The tecnique of film animation, Focal Press, London, 1976.
- Holman, Bruce: Puppet Animation in the Cinema-History and Technique, Tantivy Press, London, 1975.
- Kinsey, A.: Animated film making, London, 1970.
- Madsen, Roy: Animated film. Concepts, methods, uses, Interland Press, New York, 1970.
- Maltin, Leonard: The Disney Films, Edit. Penguin, New York, 1993
- Rondolino, Gianni: Storia del cinema d'animazione, Einaudi editore, Torino, 1974
- Russett, R.: Experimental Animation- An illustrate anthology, New York, 1976.
- Stephenson, Ralph: The animated film, USA 2ª Edición 1977.
- Tietjens: Así se hacen películas de dibujos, Instituto Parramón Ediciones, Barcelona, 1977.
- Tietjens: The animator´s workbook/tony white, Edit. Watcon. New York 1986

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
Lic. en Animación, Diseño Gráfico, Comunicación Gráfica, Diseño y Comunicación Visual	Artes Visuales		