

UNIVERSIDAD COMPLUTENSE  
DE MADRID
**bellasartes**  
UNIVERSIDAD COMPLUTENSE DE MADRID

GRADO EN DISEÑO				
Departamento de Diseño e Imagen				
PROGRAMACIÓN DE LA ASIGNATURA				
ASIGNATURA:	<b>ANIMACIÓN VECTORIAL</b>			
Módulo	<b>COMPLEMENTARIO</b>			
DATOS BÁSICOS:				
Curso:	4º			
Carácter:	<b>OPTATIVA</b>			
Carga Docente T/P:				
CUATRIMESTRE:	1º		GRUPO/S	1,2
PROFESOR/ES:	JOSE CUESTA	AULA:	A11	TALLER
e-mail: <a href="mailto:jmcuesta@ucm.es">jmcuesta@ucm.es</a>		DOCUMENTACIÓN DE LA ASIGNATURA		
		(Campus Virtual)		

EJERCICIOS PRÁCTICOS / TEMAS	
OBJETIVOS Y COMPETENCIAS:	
<p><b>TEMA 1 (1 SEMANA)</b>  <b>Introducción a la animación vectorial.</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Espacio de trabajo</li> <li>• Creación y edición de ilustraciones</li> </ul>	<p><b>OBJETIVOS</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Conocer y utilizar correctamente la terminología de la animación 2D</li> <li>• Conocer y utilizar las herramientas de animación digital.</li> <li>• Realizar adecuadamente imágenes preparatorias, hojas de personaje, storyboard y animática para la pre-producción de una animación.</li> <li>• Adquirir la capacidad de desarrollar pequeños proyectos completos de animación.</li> <li>• Desarrollar las habilidades de coordinación y cooperación necesarias en el trabajo en grupo en equipos de animación.</li> </ul> <p><b>ACTIVIDADES</b></p> <p>EJERCICIO 1 ( 1 SEMANA)  Realización de animaciones interpoladas con líneas de tiempo sencillas</p>

## EJERCICIOS PRÁCTICOS / TEMAS

## OBJETIVOS Y COMPETENCIAS:

**TEMA 2 (2 SEMANAS)****Edición no lineal y estructura**

- Símbolos, instancias y elementos de biblioteca
- Líneas de tiempo y animación.
- Trabajar con capas

**OBJETIVOS**

- Conocer y utilizar correctamente la terminología de la animación 2D
- Conocer y utilizar las herramientas de animación digital.
- Realizar adecuadamente imágenes preparatorias, hojas de personaje, storyboard y animática para la pre-producción de una animación.
- Adquirir la capacidad de desarrollar pequeños proyectos completos de animación.
- Desarrollar las habilidades de coordinación y cooperación necesarias en el trabajo en grupo en equipos de animación.

**ACTIVIDADES**

## EJERCICIO 2 (2 SEMANAS)

Realización de animaciones interpoladas con jerarquías complejas y línea de tiempo anidadas

**TEMA 3 (1 SEMANA)****Importación y exportación**

- Máscaras, guías y efectos
- Publicación y exportación

**OBJETIVOS**

- Conocer y utilizar correctamente la terminología de la animación 2D
- Conocer y utilizar las herramientas de animación digital.
- Realizar adecuadamente imágenes preparatorias, hojas de personaje, storyboard y animática para la pre-producción de una animación.
- Adquirir la capacidad de desarrollar pequeños proyectos completos de animación.
- Desarrollar las habilidades de coordinación y cooperación necesarias en el trabajo en grupo en equipos de animación.

**ACTIVIDADES**

## EJERCICIO 3 ( 1 SEMANA)

Realización de animaciones con máscaras, guías y efectos.

## OBJETIVOS Y COMPETENCIAS:

A

**TEMA 4 (3 SEMANAS)****Introducción a la animación interactiva con código.**

- Añadir interacción a las animaciones con código.
- Configuración de la publicación

**OBJETIVOS**

- Conocer y utilizar correctamente la terminología de la animación 2D
- Conocer y utilizar las herramientas de animación digital.
- Realizar adecuadamente imágenes preparatorias, hojas de personaje, storyboard y animática para la pre-producción de una animación.
- Adquirir la capacidad de desarrollar pequeños proyectos completos de animación.
- Desarrollar las habilidades de coordinación y cooperación necesarias en el trabajo en grupo en equipos de animación.

**ACTIVIDADES**

## EJERCICIO 4 (3 SEMANAS)

Realización de animaciones con elementos interactivos como botones, URL, control de teclas...

**TEMA 5 (3 SEMANAS)****Introducción a la animación vectorial con vídeo**

- Editor de línea de tiempo
- Composición por capas
- Animación de textos
- Corrección de color
- Montaje de sonido

**OBJETIVOS**

- Conocer y utilizar correctamente la terminología de la animación 2D
- Conocer y utilizar las herramientas de animación digital.
- Realizar adecuadamente imágenes preparatorias, hojas de personaje, storyboard y animática para la pre-producción de una animación.
- Adquirir la capacidad de desarrollar pequeños proyectos completos de animación.
- Desarrollar las habilidades de coordinación y cooperación necesarias en el trabajo en grupo en equipos de animación.

**ACTIVIDADES**

## EJERCICIO 5 (3 SEMANAS)

Primera parte: Preparar una animación vectorial sincronizada con audio

## CALIFICACIÓN DE LA ASIGNATURA:

### CRITERIOS DE EVALUACIÓN:

#### FEBRERO // JUNIO // SEPTIEMBRE ENTREGA Y CALIFICACIÓN DE:

**Recuperación septiembre:** Los alumnos que hayan cumplido los requisitos mínimos de asistencia y realización de trabajos prácticos y que no superen la asignatura, se le emplazará a una prueba presencial para la convocatoria de septiembre.

FEBRO: ENTREGA DE TRABAJOS PROPUESTOS DURANTE EL CURSO

- **NOTA IMPORTANTE:** Este calendario de ejercicios prácticos es una orientación programática de los mismos, por lo que puede verse alterado en algunos ejercicios por alguna circunstancia ocasional, retornando a continuación a las propuestas indicadas.
- Se ruega puntualidad para el comienzo de las clases.