

UNIVERSIDAD COMPLUTENSE
DE MADRID
bellasartes
UNIVERSIDAD COMPLUTENSE DE MADRID

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

EJERCICIOS PRÁCTICOS / TEMAS	
OBJETIVOS Y COMPETENCIAS:	
<p>TEMA 1 (1 SEMANA) Introducción a la animación vectorial.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Espacio de trabajo • Creación y edición de ilustraciones 	
<p>OBJETIVOS</p> <ul style="list-style-type: none"> • 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. <p>ACTIVIDADES</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.

EJERCICIOS PRÁCTICOS / TEMAS

OBJETIVOS Y COMPETENCIAS:

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 <u>ENTREGA Y CALIFICACIÓN DE:</u>	Recuperación septiembre: <i>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.</i>
FEBRO: ENTREGA DE TRABAJOS PROPUESTOS DURANTE EL CURSO	
<ul style="list-style-type: none"> • <i>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.</i> • <i>Se ruega puntualidad para el comienzo de las clases.</i> 	