

PROGRAMA DE ESTUDIO DE PRE ESPECIALIZACIÓN:

“ANIMACIÓN DIGITAL” Ciclo: 01 Año: 2024

I.-GENERALIDADES

Código		Duración del Curso de Pre Especialización	8 MESES
Nº de horas	240	Identificación del Ciclo	01-2024
Horas teóricas	120	Carrera	N/A
Horas prácticas	120		

II.- DESCRIPCIÓN DEL CURSO

Este curso práctico con base teórica en la que el egresado conozca y aplique los elementos básicos de la cinética aplicada a la animación. El curso compuesto por cinco módulos que se dividen en tres períodos cuya primera etapa prepara al participante en elementos básicos de la animación y el diseño de personajes. La segunda etapa prepara al egresado para el desarrollo de la narrativa animada. El tercer período pretende que cada egresado desarrolle un producto donde muestra su proceso de aprendizaje. Y en los últimos desarrolle un proyecto animado con un cliente real y que tenga todas las cualidades y características para transmitirse en televisión o el internet.

III.- OBJETIVO GENERAL

Especializar a los profesionales a que construyan a partir de los elementos básicos de la animación digital, apliquen los conocimientos y principios fundamentales de la animación y generen un proyecto personal de animación digital en formato 2D

IV.- UNIDADES DE ESTUDIO

Módulo 1. Cinética y movimiento

1. Estudio del movimiento físico de un objeto en el espacio.
2. Aplicación del movimiento en la animación de objetos.
3. Caminata y giro.
4. Importación de archivos, formatos.
5. Cinética y movimiento: elevación de objetos pesados y caminata

PROGRAMA DE ESTUDIO DE PRE ESPECIALIZACIÓN:

Módulo 2. Estructuras narrativas y animación

1. Reacción y take: los personajes ante la acción.
2. Sincronización de voces en la animación. Lipsyncing.
3. Narrativa y animación: Lipsyncing.
4. La puesta en escena de la animación: Diseño de escena.
5. La puesta en escena de la animación: Fondos y mundos.

Módulo 3. Idea y Storyboard

1. Diseño de proyecto de animación: Creación de personajes
2. Diseño de mundos y escaleta.
3. Animación de proyectos.
4. Técnicas de animación: Cut out.

Modulo 4. Animación de un proyecto

1. Flipbook Digital
2. Rotoscopia
3. Storyboard
4. Rigging

Módulo 5. Formulación de proyecto de animación

1. Identificación del proyecto
2. Definición de objetivos y términos básicos
3. Metodología y plan de trabajo
4. Presentación de proyecto de animación digital

V.- ESTRATEGIAS DE EVALUACIÓN

- Clases expositivas y sesiones de crítica, auxiliándose de material didáctico, consultas con el docente o instructoría.
- Desarrollo de talleres prácticos: aula y ex-aula
- Desarrollo de investigaciones enfocadas al diseño

CRITERIOS GENERALES DE EVALUACIÓN:

- 40% Proyectos, trabajo en clase, Evaluaciones
- 60% Proyecto final

PROGRAMA DE ESTUDIO DE PRE ESPECIALIZACIÓN:

VI.- BIBLIOGRAFÍA

- Berenguer, Xavier Las imágenes sintéticas, Aguilera, M. & Vivar, H., ed. “La infografía”, Fundesco, 1990 (3 ejemplares).
- Bonet, Eugeni Cinema Experimental, IUA, 1994 (3 Ejemplares)
- Kerlow, Isaac V. “The Art of 3-D Computer Animation and Imaging”, Van Nostrand Reinhold, New York, 1996 (3 Ejemplares)
- O’Rourke, M. “Principles of Three-Dimensional Computer Animation”, WW Norton Co., New York, 1995 (3 Ejemplares)
- Rickitt, Richard “Special effects. The history and technique”, Virgin Books, Londres, 2000
- Halas, John “The contemporary animator”, Focal Press, London, 1990
- Quiroga, Elio “La materia de los sueños”, Fundación DMR/Ediciones Deusto, 2004.
- Frank & Johnston, Ollie “The Illusion of Life. Disney Animation”, Disney Editions, New York, 1981
- John (ed.) “Handbook of Computer Animation”, Springer, Berlín, 2002.
- Ohanian, Thomas A. & Phillips, Michael E. “Digital Filmmaking. The changing art and craft of making Motion Pictures”, Focal Press, 1996.
- Rees, A. L. “A History of Experimental Film and Video”, British Film Institute,.




Aprobado por: Sandra Elizabeth Osorto Romero
Firma y sello de la Directora Interina de Egresados y Graduados
Fecha: Diciembre de 2023