

**GOBIERNO CONSTITUCIONAL DEL ESTADO LIBRE Y SOBERANO DE OAXACA
INSTITUTO ESTATAL DE EDUCACIÓN PÚBLICA DE OAXACA
COORDINACIÓN GENERAL DE PLANEACIÓN EDUCATIVA
COORDINACIÓN GENERAL DE EDUCACIÓN MEDIA SUPERIOR Y SUPERIOR**

PROGRAMA DE ESTUDIO

NOMBRE DE LA ASIGNATURA

Animación

CICLO

CLAVE DE LA ASIGNATURA
160502

TOTAL DE HORAS
85

OBJETIVO(S) GENERAL(ES) DE LA ASIGNATURA

Proporcionar al estudiante el conocimiento y la habilidad para generar animaciones tradicionales y digitales en 2D y 3D. Además de darle a conocer las múltiples virtudes y aplicaciones del proceso de imágenes en movimiento.

TEMAS Y SUBTEMAS

1. Introducción

- 1.1 Definición de animación
- 1.2 Las bases fisiológicas de la animación
- 1.3 Historia de la animación
- 1.4 Principios de animación
 - 1.4.1 Estirar y Encoger
 - 1.4.2 Anticipación
 - 1.4.3 Puesta en escena
 - 1.4.4 Acción directa y pose a pose
 - 1.4.5 Acción continuada y acción superpuesta
 - 1.4.6 Entradas lentas y salidas lentas
 - 1.4.7 Arcos
 - 1.4.8 Acción secundaria
 - 1.4.9 Timing
 - 1.4.10 Exageración
 - 1.4.11 Dibujos sólidos
 - 1.4.12 Personalidad o apariencia

2. Animación tradicional – técnica y práctica

- 2.1 Técnicas de animación
 - 2.1.1 Cuadro por cuadro
 - 2.1.2 Por capas (Cel-Animation)
 - 2.1.3 Stop motion
 - 2.1.4 Go-motion
 - 2.1.5 Pixilación
 - 2.1.6 Rotoscopía
 - 2.1.7 Cutout-animation
 - 2.1.8 Pintura sobre cristal
 - 2.1.9 Animación de arena
- 2.2 Tazas de animación

3. Animación por computadora 2D

- 3.1 Definición de animación por computadora
- 3.2 Software
- 3.3 Hardware
- 3.4 Técnicas digitales de animación en 2D
 - 3.4.1 Fotograma por fotograma
 - 3.4.2 Por Sprites
 - 3.4.3 Gráficos vectoriales
 - 3.4.4 Por trayectoria



COORDINACIÓN
GENERAL DE EDUCACIÓN
MEDIA SUPERIOR Y SUPERIOR

4. Animación por computadora 3D

- 4.1 Técnicas tradicionales de animación
- 4.2 Técnicas realistas de animación
- 4.3 Interpolación
- 4.4 Warping
- 4.5 Morphing
- 4.6 Rendering
- 4.7 Nuevos Principios para la animación 3D
 - 4.7.1 Estilo Visual
 - 4.7.2 Combinar movimientos
 - 4.7.3 Cinematografía
 - 4.7.4 Animación Facial

5. Presentación final**ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE**

Sesiones dirigidas por el profesor. Las sesiones se desarrollarán primero de manera teórica con una exposición por parte del docente que muestra una explicación sobre cada tema con sus respectivos ejemplos para proceder más tarde a la elaboración de ejercicios de animación tradicional y digital en 2 y 3 dimensiones, utilizando medios de apoyo didáctico y de producción como son la computadora, proyector, videgrabadora, tablas de dibujo, mesa de luz, hojas de papel tamaño carta, lápices cyan y grafito hb, cámara fotográfica, cabina de grabación audio, estudio de videograbación.

CRITERIOS Y PROCEDIMIENTOS DE EVALUACIÓN Y CREDITACION

El profesor encargado de la materia decidirá el procedimiento de evaluación, tomando en cuenta tres evaluaciones parciales, una final y un proyecto, que permitan corroborar los conocimientos adquiridos durante el curso. Todo esto tendrá una equivalencia del 100% en la calificación final.

BIBLIOGRAFÍA

Libros Básicos:

- Timing for animation.** Withaker, Harold y Halas John. Kindle Edition, 1981.
- Animación Efectos Con Flash After Effects.** Jackson, Chris. Anaya Multimedia, España, 2009.
- Animación con 3DS MAX.** Mc Carthy, M. Anaya Multimedia, España, 2006.
- Curso completo de animación.** Chris Patmore. Acanto, España, 2004.

Libros de Consulta:

- All about techniques in drawing for animation production.** Cámara, Sergei. Barron's Publisher, 2006.
- El dibujo animado.** Cámara, Sergei. Parramon, 2007.
- Modelado y animación con 3DS MAX 2008.** Maestri, G. Anaya Multimedia, España, 2008.
- ENCICLOPEDIA DE TECNICAS DE ANIMACION.** Taylor Rychard. Acanto, España, 2000.

PERFIL PROFESIONAL DEL DOCENTE

Maestría o doctorado en Ciencias y Artes para el Diseño, Diseño Gráfico, especialidad en medios audiovisuales específicamente animación.



COORDINACIÓN
GENERAL DE EDUCACIÓN
MEDIA SUPERIOR Y SUPERIOR

I.E.E.P.O