

## Programación semanal

En la programación semanal te presentamos un **reparto del trabajo de la asignatura** a lo largo de las semanas del cuatrimestre.

	CONTENIDO TEÓRICO	ACTIVIDADES (15 puntos)	CLASES EN DIRECTO
Semana 1	<p><b>Tema 1. Introducción a los <i>Motion graphics</i>.</b></p> <p>1.1. Introducción y objetivos.            1.2. Qué son los <i>Motion graphics</i>.            1.3. Diferencias entre <i>Motion graphics</i> y animación.            1.4. Origen y evolución de los <i>Motion graphics</i>.            1.5. Tipos de <i>Motion graphics</i>.            1.6. Técnicas usadas en <i>Motion graphics</i>.            1.7. Soportes de visualización de los <i>Motion graphics</i>.            1.8. Usos de los <i>Motion graphics</i>.</p>	Test Tema 1 (0,1 puntos)	<p><b>Presentación de la asignatura y clase del tema 1</b></p> <p>Introducción a los <i>Motion graphics</i>.</p>
Semana 2	<p><b>Tema 2: Fundamentos del diseño aplicados a los <i>Motion graphics</i>.</b></p> <p>2.1. Introducción y objetivos.            2.2. Las formas primarias y el punto, la línea y el área.            2.3. La tipografía y sus particularidades en los proyectos de vídeo.            2.4. Imágenes <i>bitmap</i>.            2.5. Imágenes vectoriales.            2.6. Modelos de color (CMYK y RGB) y relaciones entre los colores.            2.7. Composición: la organización del espacio (el diseño <i>key</i>).</p>	Test tema 2 (0,1 puntos)	<p><b>Clase del tema 2</b></p> <p>Fundamentos del diseño aplicados a los <i>Motion graphics</i>.</p>
Semana 3	<p><b>Tema 3. Fundamentos de la edición y la animación.</b></p> <p>3.1. Introducción y objetivos.            3.2. El montaje y tipos de transiciones.            3.3. Tipos de planos.            3.4. El ritmo.            3.5. Fotogramas por segundo.            3.6. Animación: fotogramas clave.            3.7. Los doce principios de la animación.            3.8. Los trucajes de los inicios del cine aplicados a los <i>Motion graphics</i>.</p>	Test Tema 3 (0,1 puntos)	<p><b>Clase del tema 3</b></p> <p>Fundamentos de la edición y la animación.</p> <p>Presentación de la actividad 1.</p>

	CONTENIDO TEÓRICO	ACTIVIDADES (15 puntos)	CLASES EN DIRECTO
Semana 4	<p><b>Tema 4. Introducción al software After Effects.</b></p> <p>4.1. Introducción y objetivos.  4.2. Para qué sirve el <i>software</i> After Effects.  4.3. Configuración del equipo.  4.4. Interfaz, preferencias y personalización del espacio de trabajo.  4.5. Importación y tipos de archivos.  4.6. Ventanas y paneles más importantes.  4.7. La importancia del orden y la nomenclatura (creando carpetas).  4.8. Creando composiciones: nuestro lienzo.  4.9. Atajos de teclado.</p>	Test tema 4 (0,1 puntos)	<b>Clase del tema 4</b> Introducción al software After Effects.
Semana 5	<p><b>Tema 5. Flujo de trabajo básico.</b></p> <p>5.1. Introducción y objetivos.  5.2. Propiedades de las capas (S, T, A, R, P).  5.3. Fotogramas clave.  5.4. Importar-Animar-Exportar.  5.5. Tipos de exportación.  5.6. Entendiendo la compresión de vídeo.  5.7. Atajos de teclado.</p>	Test Tema 5 (0,1 puntos)	<b>Clase del tema 5</b> Flujo de trabajo básico.
Semana 6	<p><b>Tema 6. Capas propias de After Effects.</b></p> <p>6.1. Introducción y objetivos.  6.2. Sólidos (y máscaras hechas sobre sólidos).  6.3. Capas de formas.  6.4. Textos.  6.5. Objetos nulos y emparentación.  6.6. Capas de ajuste.  6.7. Cámaras.  6.8. Luces.  6.9. Archivos de Adobe Photoshop y de C4D.  6.10. Atajos de teclado.</p>	Entrega de actividad 1 (4 puntos)	<b>Clase del tema 6</b> Capas propias de After Effects.
Semana 7	<p><b>Tema 7. Trabajo con textos animados.</b></p> <p>7.1. Introducción y objetivos.  7.2. Entendiendo los textos.  7.3. Máscaras y mates en textos.  7.4. Presets de texto.  7.5. Animadores de texto.  7.6. Texto + cámara: <i>Kinetic Typography</i>.  7.7. Atajos de teclado.</p>	Test Tema 6 (0,1 puntos)	<b>Clase del tema 7</b> Trabajo con textos animados.  Presentación de la actividad 2.

	CONTENIDO TEÓRICO	ACTIVIDADES (15 puntos)	CLASES EN DIRECTO
Semana 8	<p><b>Tema 8. Tipos de fotogramas clave: animación orgánica de keyframes.</b></p> <p>8.1. Interpolación espacial vs interpolación temporal.</p> <p>8.2. Tipos de <i>Keyframe</i> y sus jerarquías.</p> <p>8.3 Interpolación temporal y asistentes de animación.</p> <p>8.4. Curvas de animación. (Graph Editor).</p> <p>8.5. Tiempo inverso, congelado y <i>remapeado</i>.</p> <p>8.6. Atajos de teclado.</p>	Test tema 7 (0,1 puntos)	<p><b>Clase del tema 8</b></p> <p>Tipos de fotogramas clave: animación orgánica de <i>keyframes</i>.</p> <p>Clase de resolución de la actividad 1.</p>
Semana 9	<p><b>Tema 9. Diseño de animaciones gráficas basadas en datos 1. (Capas de forma)</b></p> <p>9.1. Introducción y objetivos.</p> <p>9.2. Capas de formas.</p> <p>9.3. Propiedades de las capas de formas.</p> <p>9.4. Contenidos/formas y efectos.</p>	Entrega de actividad 2 (4 puntos)	<p><b>Clase del tema 9 (primera parte)</b></p> <p>Diseño de animaciones gráficas basadas en datos 1 (Capas de forma).</p>
Semana 10	<p><b>Tema 9. Diseño de animaciones gráficas basadas en datos 1 (Capas de forma). (Continuación)</b></p> <p>9.5. Grupos de capas de formas.</p> <p>9.6. Ráfagas a partir de capas de formas.</p> <p>9.7. Tipos de gráficos de datos (hechos con capas de formas).</p> <p>9.8. Atajos de teclado.</p>	Actividad grupal Lectura de la actividad Test Tema 8 (0,1 puntos)	<p><b>Clase del tema 9 (segunda parte)</b></p> <p>Diseño de animaciones gráficas basadas en datos 1 (Capas de forma). (Continuación).</p> <p><b>Sesión de recomendación de examen.</b></p>
Semana 11	<p><b>Tema 10: Diseño de animaciones gráficas basadas en datos 2 (Vectores y máscaras).</b></p> <p>10.1. Introducción y objetivos.</p> <p>10.2. Importación y trabajo con archivos de Illustrator.</p> <p>10.3. Trabajo con las máscaras.</p> <p>10.4. Propiedades de las máscaras.</p>		<p><b>Clase de resolución de la actividad 2.</b></p> <p><b>Clase del tema 10 (primera parte).</b></p> <p>Diseño de animaciones gráficas basadas en datos 2 (Vectores y máscaras).</p>

CONTENIDO TEÓRICO	ACTIVIDADES (15 puntos)	CLASES EN DIRECTO
Semana 12	Actividad grupal: aula de discusión.  Test Tema 9 (0,1 puntos)	<b>Presentación de la actividad grupal.</b>
Semana 13  <b>Tema 10. Diseño de animaciones gráficas basadas en datos 2 (Vectores y máscaras). (continuación)</b> 10.5. Operaciones con máscaras: sumar, restar, intersecar. 10.6. Ráfagas a partir de máscaras. 10.7. Atajos de teclado.	Test Tema 10 (0,1 puntos)	<b>Clase del tema 10</b> Diseño de animaciones gráficas basadas en datos 2 (Vectores y máscaras). (Segunda parte).
Semana 14	<b>Entrega de actividad grupal (6 puntos)</b>	<b>Semana de repaso.</b>
Semana 15	Clase de resolución de actividad grupal.	
Semana 16	<b>Semana de exámenes.</b>	

## Actividades

### Actividad 1:

#### **Análisis de un *Motion graphics* a partir de la teoría de los temas 1, 2 y 3.**

- ▶ Tipo: caso práctico.
- ▶ Temática del trabajo: se asignará un vídeo ya creado y publicado en la web (cada persona tendrá uno distinto). Deberán entregar un archivo de texto (en PDF) para comentar y analizar diversos puntos referidos a tipología, técnica y soporte del recurso.

### Actividad 2:

#### **Animación de texto con *Kinetic typography* y distintos tipos de fotogramas clave.**

- ▶ Tipo: caso práctico.
- ▶ Temática del trabajo: creación y animación de una frase con la técnica de *Kinetic Typography* (texto cinético).

### Actividad 3:

#### **Animación gráfica basada en datos (gráficas o vectores).**

- ▶ Tipo: caso práctico.
- ▶ Temática del trabajo:  
Tiene dos opciones: la periodística y la empresarial. Para ambas, el trabajo va a consistir en crear un vídeo colectivo, donde cada persona habrá animado una parte (gráfico + textos + ráfaga —en la opción periodística—, y vector + texto + ráfaga —en la opción empresarial—).