



DATOS IDENTIFICATIVOS

Fundamentos da Imaxe Dixital

Materia	Fundamentos da Imaxe Dixital			
Código	P01M058V01102			
Titulación	Máster Universitario en Libro Ilustrado e Animación Audiovisual			
Descritores	Creditos ECTS	Sinale	Curso	Cuadrimestre
	6	OB	1	1c
Lingua de impartición				
Departamento	Comunicación audiovisual e publicidade			
Coordinador/a	Rodríguez Fernández, Fortunato			
Profesorado	Rodríguez Fernández, Fortunato			
Correo-e	fortunatorf@uvigo.es			
Web				
Descrición xeral	Se establecerán las bases de la imagen digital, desde su terminología hasta la utilización de las herramientas informáticas necesarias para el Master.			

Competencias de titulación

Código	
A13	Capacidad para usar herramientas tecnológicas de creación de imágenes digitales
A14	Capacidad para operar con diversas técnicas de animación audiovisual
A20	Capacidad para apreciar favorablemente el trabajo en equipo.
A24	Capacidad para ordenar el trabajo profesional a través de metodologías activas, participativas y creativas
A25	Capacidad para verificar que el trabajo profesional sea innovador y guiado siempre por un espíritu emprendedor
A26	Capacidad para defender permanentemente la máxima calidad del proceso creativo y artístico.

Competencias de materia

Resultados previstos na materia	Tipoloxía	Resultados de Formación e Aprendizaxe
Conocimiento básico de funcionamiento de un ordenador, sistemas operativos y software	saber	A13 A14
Conocimiento de color digital, imágenes en mapa de bits e imágenes vectoriales	saber	A13 A14
Conocimiento de vocabulario en imagen digital, formatos y procesos digitales	saber	A13 A14
Capacidad para digitalizar, manipular y guardar imágenes digitales	saber saber hacer	A13 A14
Capacidad de tratamiento técnico y expresivo de imágenes digitales fijas y en movimiento	saber hacer Saber estar / ser	A20 A24 A25 A26

Contidos

Tema	
Conceptos básicos de imagen digital:	- bytes.
Propiedades de una imagen digital:	- tamaño, profundidad de color, formato. Color digital
Software de creación y tratamiento de imágenes	- imágenes fijas: Photoshop. Uso de archivos de vídeo en Photoshop - imágenes animadas: Flash

- Animación por fotograma clave
- Uso de máscaras en animación
- Ciclo de animación. Ciclorama
- Vectorización de dibujos y su animación
- Introducción a la rotoscopia para la creación de animación

Planificación

	Horas na aula	Horas fóra da aula	Horas totais
Sesión maxistral	15	0	15
Traballos de aula	45	0	45
Traballos tutelados	0	80	80
Estudos/actividades previos	0	10	10

*Os datos que aparecen na táboa de planificación son de carácter orientador, considerando a heteroxeneidade do alumnado.

Metodoloxía docente

	Descrición
Sesión maxistral	Clase teórica con apoio de documentación e sistemas multimedia. Exposición dos contidos da materia: Final Cut, Premier, Adobe Photoshop, etc.
Traballos de aula	El alumnado desenvolverá en el aula todas aquelas prácticas en las cuales es necesario una corrección directa en el proceso de realización. El aprendizaje de los programas informáticos a través de la práctica y con la presencia del profesor es fundamental pudiendo resolver inmediatamente todas aquellas dudas e inconvenientes que surgen en el momento de su uso.
Traballos tutelados	Trabajos de animación completos que el alumno irá ejecutando conforme se vaya desarrollando el programa
Estudos/actividades previos	El alumno tendrá que documentarse para complementar conocimientos impartidos en el aula.

Atención personalizada

Metodoloxías	Descrición
Traballos de aula	El alumno en el proceso de su trabajo, tendrá una atención personalizada, donde el profesor comentará todos los pormenores de su trabajo, informándole de aquellos aspectos que ha superado y aquellos que todavía tiene que corregir.

Avaliación

Descrición	Cualificación
Traballos tutelados Realización de animaciones sencillas como aplicación de los conceptos explicados en clase	100

Outros comentarios sobre a Avaliación

La evaluación es continua, por lo que aquellos alumnos que falten a clase se entiende que renuncian a este tipo de evaluación. Tienen derecho al la Prueba final, en la que tiene que presentar, previamente, todos los trabajos que se han pedido a lo largo del Curso.

Bibliografía. Fontes de información

SANCHEZ VALIENTE, Rodolfo, **Arte y técnica de la animación**, Ediciones de la flor,
 CAMARA, S, **El dibujo animado**, Parramon ediciones,
 BENDAZZI, Giannalberto, **Cartoons** □ **110 años de cine de animación**, Editorial: Ocho y medio,

Recomendacións