



DATOS IDENTIFICATIVOS

Animación en contornas dixitais e multimedia

Materia	Animación en contornas dixitais e multimedia			
Código	P04G070V01402			
Titulación	Grao en Comunicación Audiovisual			
Descritores	Creditos ECTS	Sinale	Curso	Cuadrimestre
	6	OB	2	2c
Lingua de impartición	Castelán			
Departamento	Comunicación audiovisual e publicidade			
Coordinador/a	Rodríguez Fernández, Fortunato			
Profesorado	Rodríguez Fernández, Fortunato			
Correo-e	fortunatorf@uvigo.es			
Web				
Descrición xeral	Unha introdución aos métodos dixitais de creación de imaxes animadas por ordenador			

Competencias

Código	
B5	Habilidade para expoñer os resultados dos traballos académicos de xeito oral ou por medios audiovisuais ou informáticos consonte os canons das disciplinas da comunicación
B6	Capacidade para definir proxectos persoais de creación innovadora que poidan contribuír ao coñecemento ou desenvolvemento das linguaxes audiovisuais ou á súa interpretación
C1	Coñecemento da historia e evolución da fotografía, cine, radio e televisión a través das súas propostas estéticas e industriais, ademais da súa relevancia social e cultural no tempo.
C3	Coñecemento e aplicación das técnicas e procesos de produción e difusión audiovisuais nas súas diversas fases, desde o punto de vista da organización e xestión dos recursos técnicos, humanos e orzamentarios nos seus diversos soportes (cine, TV, vídeo, multimedia, etc.), ata a súa comercialización
C8	Coñecemento, identificación e aplicación de recursos, elementos, métodos e procedementos dos procesos de construción e análise dos relatos audiovisuais tanto lineais como non lineais.
C9	Coñecemento teórico-práctico e aplicación das tecnoloxías aos medios de comunicación audiovisuais (fotografía, radio, son, televisión, vídeo, cine, e soportes interactivos)
C24	Capacidade para aplicar técnicas e procesos de creación e difusión no campo do deseño gráfico e dos produtos multimedia e hipermedia nas súas diversas fases, desde unha perspectiva teórica e práctica.
C28	Capacidade para realizar a ordenación técnica dos materiais sonoros e visuais conforme a unha idea utilizando as técnicas narrativas e tecnolóxicas necesarias para a elaboración, composición, acabado e masterización de diferentes produtos audiovisuais e interactivos.
C31	Capacidade para incorporarse e adaptarse a un equipo audiovisual profesional, facendo compatibles e mesmo sinérxicos os seus propios intereses particulares e os do proxecto colectivo no que se incorporou.
D1	Capacidade de adaptación aos cambios tecnolóxicos, empresariais ou organigramas laborais
D2	Capacidade de traballo en equipo e de comunicación das propias ideas mediante a creación dun ambiente propicio, así como capacidade para integrarse nun proxecto común encamiñado á obtención de resultados
D6	Orde e método: habilidade para a organización e temporalización das tarefas, realizándoas de xeito ordenado adoptando con lóxica as decisións prioritarias nos diferentes procesos de produción audiovisual
D7	Conciencia solidaria: respecto solidario polas diferentes persoas e pobos do planeta, polos valores universais de educación, cultura, paz e xustiza, e polos dereitos humanos, a igualdade de oportunidades e a non discriminación de mulleres e persoas con discapacidade
D8	Sensibilidade, respecto e necesidade de conservación do patrimonio cultural e audiovisual de Galicia e do mundo

Resultados de aprendizaxe

Resultados previstos na materia	Resultados de Formación e Aprendizaxe
---------------------------------	---------------------------------------

Aplicar os métodos de creación de imaxe animada nas súas facetas técnica e expresiva	B5 B6	C3	D1 D2 D6 D7 D8
Identificar os recursos, elementos, métodos e procedementos usados na construción de obras de animación	B5 B6	C8	D1 D2 D6 D7 D8
Utilizar as técnicas e procesos específicos da animación nas diversas fases de construción de obras de animación multimedia		C3	
Aplicar técnicas e procesos de creación no campo do deseño gráfico e dos produtos multimedia e hipermedia nas súas diversas fases, desde unha perspectiva teórica e práctica	B5 B6	C24	D1 D2 D6 D7 D8
Ordenar os materiais sonoros e visuais conforme a unha idea utilizando as técnicas narrativas e tecnolóxicas necesarias para a elaboración, composición, acabado e masterización dunha animación	B5 B6	C28	D1 D2 D6 D7 D8
Organizar o ambiente sonoro dunha produción animada atendendo á intención do texto e da narración mediante a utilización de banda sonora, efectos sonoros e soundtrack	B5 B6	C28	D1 D2 D6 D7 D8
Aplicar ferramentas tecnolóxicas, especialmente informáticas, nas diferentes fases do proceso de creación de animacións multimedia, para que os alumnos exprésense coa calidade técnica imprescindible	B5 B6	C9	D1 D2 D6 D7 D8
Definir proxectos persoais de creación innovadora que poidan contribuír ao coñecemento ou desenvolvemento da linguaxe da animación ou a súa interpretación	B5 B6	C31	D1 D2 D6 D7
Adaptarse aos cambios empresariais e ao traballo en equipo Prepararse para asumir riscos e tomar decisións			D2 D7 D8
Desenvolver unha conciencia crítica e solidaria Describir e citar os autores, obras e escolas mais significativos da historia da animación		C1	

Contidos

Tema	
Tema 1- Concepto de imaxe dixital	1 - Información dixital. Bit e Bytes 2 - Imaxe dixital. Características xerais 3 - Formatos de imaxe 4 - Imaxe dixital en mapa de bits e imaxe dixital vectorial 5 - Máscaras e canles
Tema 2 - Prehistoria do cinema de animación	1- A lanterna máxica 2 - Taumátropo, filoscopio, fenaquistiscopio, zootropo e praxinoscopio 3 - Pioneiros do cinema de animación 4 - Emile Cohl e a creación dos debuxos animados
Tema 3 - Historia da animación clásica	1 - Pioneiros 2 - Walt Disney 3 - Animación norteamericana 4 - Animación xaponesa 5 - Animación na Europa Comunista 6 - Animación europea 7 - Animación contemporánea 8 - Grandes Festivais
Tema 4 - A animación por stop - motion	1 - Tipos de animación por stop -motion 2 - O stop motion no cinema norteamericano 3 - Willis O'Brian. King Kong 4 - Ray Harryhausen 5 - Tim Burton

Tema 5 -Animación experimental	<ul style="list-style-type: none"> 1 - Vanguardas artísticas europeas 2 - Animación abstracta 3 - Norman McLaren 4 - National Filme Board de Canadá 5 - Animación na REDE
Tema 6 - Animación española	<ul style="list-style-type: none"> 1 - Caraterisíticas da animación en España 2 - Pioneiros 3 - A idade dourada da animación en España 4 - Os estudos Mouro 5 - Francisco Macián e Cruz Delgado 6- A animación nos anos 90 7 - Animación en Galicia
Tema 7 - Técnicas de animación	<ul style="list-style-type: none"> 1- Debuxos animados 2 - Stop-motion e as súas variantes 3 - Novas Técnicas: area, pintura... 3 - Morphing 4 - Rotoscopia 5 - Realidade aumentada
Tema 8 - Principios xerais da animación	<ul style="list-style-type: none"> 1 - Os 12 principios básicos da animación 2 - Características específicas do stop-motion 3 - Ciclos de animación 4 - Animación por fotograma crave 5 - Animación por interpolación 6- Animación de forma 7 - Animación por máscara 8 - Ciclorama
Tema 9 - Infografía	<ul style="list-style-type: none"> 1 - Animación 3D 2 - Ray-Tracing 3 - Procesos de animación en 3D: Modelado, iluminación, Texturas, cámara, Render 4 - Efectos especiais por computador

Planificación

	Horas na aula	Horas fóra da aula	Horas totais
Sesión maxistral	22	11	33
Prácticas en aulas de informática	23	23	46
Resolución de problemas e/ou exercicios de forma autónoma	0	30	30
Probas de resposta curta	0	10	10
Probas prácticas, de execución de tarefas reais e/ou simuladas.	0	31	31

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

Metodoloxía docente

	Descrición
Sesión maxistral	Exposición na clase dos contidos teórico-prácticos da materia, xunto aos correspondentes exemplos e debate sobre as súas propiedades e características
Prácticas en aulas de informática	Proposta e resolución de 10 actividades prácticas ao longo do curso, que consistirán en exercicios breves de animación. Propoñeranse e realizarán nas clases prácticas, terminándose, si fose preciso ao longo da seguinte semana
Resolución de problemas e/ou exercicios de forma autónoma	Propoñerase, ao longo do curso, 1 traballo individual de índole práctica, relacionado co contido da materia: animación por stop-motion, Animación de personaxes, Rotoscopia, elaboración de títulos de crédito dunha película, etcétera

Atención personalizada

Metodoloxías	Descrición
Prácticas en aulas de informática	Para resolver dudas en cualquier momento el alumno dispone de tutorías
Resolución de problemas e/ou exercicios de forma autónoma	Para resolver dudas en cualquier momento el alumno dispone de tutorías

Avaliación

	Descrición	Cualificación	Resultados de Formación e Aprendizaxe	
Prácticas en aulas de informática	10 actividades prácticas sinxelas, a realizar e presentar en clase de informática.	10	C24 C28	D2 D7 D8
	O alumno que a través destes traballos demostre unha especial aptitude para o deseño e animación de personaxes, poderá ver incrementada a súa cualificación ata un 10% adicional			
Resolución de problemas e/ou exercicios de forma autónoma	Dous traballos prácticos de animación. O primeiro, coa técnica de stop motion, será realizado en grupo O segundo, animación convencional, será individual. Cada un deles puntuará un 30%.	60	C3 C24 C28 C31	
Probas de resposta curta	Exámen, de respostas curtas ou tipo test, para comprobar os coñecementos que adquiriu o alumno sobre os conceptos teóricos da materia. Poderase dividir en varias probas parciais, para distribuír o contido, en consonancia cos criterios de avaliación continua	30	C1	
Probas prácticas, de execución de tarefas reais e/ou simuladas.	Será realizado unicamente por aqueles alumnos que non asistiron (ou non realizaron) , polo menos, 8 prácticas de informática Substitúe ao traballo individual do segundo apartado cun 30% da cualificación	0	C24 C28	D2 D7 D8

Outros comentarios sobre a Avaliación

- 1 - É obrigatoria a asistencia ás clases de laboratorio de informática para poder entregar a actividade práctica correspondente. Admitirase, para cada alumno, un máximo de 2 ausencias
- 2 - O traballo práctico poderá ser substituído, a proposta do alumno e sempre que este asista e entregue as prácticas, por un traballo de tipo teórico
- 3 - Na segunda edición das actas (xullo), a cualificación efectuarase polo mesmo procedemento.
- 4 - Aínda cando só contribúen cun 50% global á cualificación final, unha nota inferior a 5 nas probas de teoría ou práctica (para aqueles alumnos que a fagan), significarán o suspenso na materia na correspondente convocatoria. Manteráse, no entanto, a cualificación da parte aprobada para a edición de xullo. En ningún caso conservarase ningunha cualificación para anos académicos posteriores

Bibliografía. Fontes de información

- Bendazzi, Giannalberto, **Cartoons** □ **110 años de cine de animación**, Editorial: Ocho y medio,
- Burton, Tim, **Frankenweenie (DVD)**,
- Camara, Sergi, **El dibujo animado**, Parramon ediciones, S.A,
- Candel Crespo, José María, **Historia del dibujo animado español.**, Ediciones Tres Fronteras,
- Chris Georgenes, Justin Putney, **Animación con Flash Profesional CS5**, Anaya Multimedia,
- Chong, Andrew, **Animación digital**, Blume,
- Costa, Jordi, **Películas clave del cine de animación**, Ma non troppo,
- Cotte, Olivier, **Los oscars de los Dibujos Animados**, Omega,
- de la Cruz, Angel, **La escalera de papel, los primeros pasos hacia el Goya**, Ézaro Ediciones,
- Finch, Christopher, **El arte de Walt Disney: de Mickey Mouse a Toy Story 3**, Lunwerk,
- Folman, Ari, **The Congresh (DVD)**,
- G. Panadero, David y Parra, Miguel Angel, **Tim Burton: Simios, Murciélagos y jinetes sin cabeza**, Diabolo Ediciones),
- González Monaj, Raúl, **Manual para la realización de storyboards**, UPV,
- Hess, Roland, **Blender**, Anaya Multimedia,
- López Martín, Alvaro y García Villar, Marta, **Mi vecino Miyazaki: Studio Ghibli, la animación japonesa que lo cambió todo**, Diabolo Ediciones,
- Lord, Peter, **Piratas (DVD)**,
- Miyazaki, Hayao, **El viento se levanta (DVD)**,
- Pertíñez López, Jesús, **Técnicas básicas de animación de stopmotion**, Godel Editorial,
- Purves, Barry, **Stop motion**, Blume,
- Ruiz de Austri, Maite, **El Extraordinario Viaje de Lucius Dumb (DVD)**,
- Sanchez Valiente, Rodolfo, **Arte y técnica de la animación**, Ediciones de la flor, Buenos Aires,
- San Román, Jorge Delgado y Sánchez, Cruz, **De Don Quijote a los Trotamúsicos. Los Dibujos Animados de Cruz Delgado**, Diabolo Ediciones,
- Selby, Andrew, **La animación**, Blume,

Simón, Mark, **Producción independiente de animación en 2D: hacer y vender un cortometraje**, Editorial Donostiarra,
Taylor, Richard, **Enciclopedia de técnicas de animación**, Acanto,
Tietjens, E., **Así se hacen películas de dibujos**, Parramón Ediciones,
Urmeneta, Asisko; Elordi, Juanjo, **Gartxot (DVD)**,
V.V.AA., **Del trazo al píxel. Un recorrido por la animación española**,
Wells, Paul; Quinn, Joanna; Mills, Lee, **Dibujo para Animación**, Blume,
Whitaker, Harold, **Animación: tiempos e intercalaciones**, Escuela de Cine y Vídeo de Andoain,
White, Tony, **Animación: del lápiz al píxel**, Omega,
Wigan, Mark, **Imágenes en secuencia: Animación, storyboards, videojuegos, títulos de crédito, cinematografía**,
Woodcock, Vincent, **Cómo crear personajes de animación**, Norma; Barcelona.,
Wright, Jean Ann, **Guionización Y Desarrollo de la Animación**, Escuela de Cine y Vídeo de Andoain,
Yebenes, Pilar, **Cine de animación en España**, Ariel,

Recomendaciones

Materias que continúan o temario

Guión e diseño multimedia/P04G070V01901

Proxectos interactivos en novos medios: web/P04G070V01903

Videoxogos: Diseño e desenvolvemento/P04G070V01908

Materias que se recomienda cursar simultaneamente

Expresión sonora e estilos musicais/P04G070V01404

Xestión de proxectos audiovisuais e interactivos/P04G070V01405

Materias que se recomienda ter cursado previamente

Comunicación: Tecnoloxía dos medios audiovisuais/P04G070V01203

Técnicas de edición dixital/P04G070V01304