



## DATOS IDENTIFICATIVOS

### Fundamentos de la Imagen Digital

Asignatura	Fundamentos de la Imagen Digital			
Código	P01M160V01102			
Titulación	Máster Universitario en Libro Ilustrado y Animación Audiovisual			
Descriptores	Creditos ECTS	Seleccione	Curso	Cuatrimestre
	6	OB	1	1c
Lengua Impartición	Castellano			
Departamento				
Coordinador/a	Rodríguez Fernández, Fortunato			
Profesorado	Rodríguez Fernández, Fortunato			
Correo-e	fortunatorf@uvigo.es			
Web				
Descripción general	Se establecerán las bases de la imagen digital, desde su terminología hasta la utilización de las herramientas informáticas necesarias para el Master.			

## Competencias

Código	
A1	Competencia Básica 1 (CB1): Poseer y comprender conocimientos que aporten una base u oportunidad de ser originales en el desarrollo y/o aplicación de ideas, a menudo en un contexto de investigación.
B3	Adquirir habilidades de aprendizaje que permitan avanzar en el conocimiento de un modo autodirigido y autónomo.
C8	- Usar herramientas tecnológicas de creación de imágenes digitales
C9	- Operar con diversas técnicas de animación audiovisual
D3	- Ordenar el trabajo profesional a través de metodologías activas, participativas y creativas.

## Resultados de aprendizaje

Resultados previstos en la materia	Resultados de Formación y Aprendizaje
------------------------------------	---------------------------------------

Poseer y comprender conocimientos que aporten una base u oportunidad de ser originales en el desarrollo y/o aplicación de ideas, a menudo en un contexto de investigación.

A1  
A6  
A6  
A6  
A6  
B4  
B4  
B4  
B4  
B4  
B4  
B4  
C18  
C18  
C18  
C18  
C18  
C18  
C18  
C18  
C18  
D6  
D6  
D6  
D6  
D6  
D6  
D6  
D6  
D6  
D6

---

-Adquirir habilidades de aprendizaje que permitan avanzar en el conocimiento de un modo autodirigido y autónomo.

A6  
A6  
A6  
A6  
B4  
B4  
B3  
B4  
B4  
B4  
B4  
B4  
B4  
C18  
C18  
C18  
C18  
C18  
C18  
C18  
D6  
D6  
D6  
D6  
D6  
D6  
D6  
D6

---

Usar herramientas tecnológicas de creación de imágenes digitales

C18  
C8

---

Operar con diversas técnicas de animación audiovisual

A6  
A6  
C18  
C18  
C18  
C18  
C18  
C18  
C9  
C18  
D6  
D6  
D6  
D6  
D6

Ordenar el trabajo profesional a través de metodologías activas, participativas y creativas.

B4  
B4  
C18  
C18  
C18  
C18  
C18  
C18  
C18  
D3

### Contenidos

Tema	
TEMA 1 - Imagen digital	1 - Introducción a imaxen digital 2 - Creación de imágenes dixitais con Fotoshóp 3. - Rotoscopia y escaneo de imágenes
TEMA 2 - Guión para animación.	1 - Principios generales del guión original o adaptado pra animación 2 - Diseño de persoaxes pra animación
TEMA 3 - Imaxen animada en 2D	1 - Principios generales de animación 2 - Ciclos de animación 3 - Tipos de animación: por fotograma clave, interpolación y máscaras. 4 - Rotoscopia animada 5 - Animación de huesos 6 - Animación de poses animadas 7 - Animación de rostros 8 - Animación para videojuegos

### Planificación

	Horas en clase	Horas fuera de clase	Horas totales
Lección magistral	5	0	5
Estudio de casos	30	0	30
Resolución de problemas	13	0	13
Resolución de problemas de forma autónoma	0	100	100
Práctica de laboratorio	2	0	2

\*Los datos que aparecen en la tabla de planificación son de carácter orientativo, considerando la heterogeneidad de alumnado

### Metodologías

	Descripción
Lección magistral	Clase teórica con apoio de documentación e sistemas multimedia. Exposición dos contidos da materia: Final Cut, Premier, Adobe Photoshop, etc. . Los alumnos no presenciales tendrán la información en videos, tutoriales o apuntes.
Estudio de casos	El alumnado desarrollará en el aula todas aquellas 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. Los alumnos adscritos a docencia no presencial también serán tutorizados a través comunicación informática y de intercambio de material de trabajo.
Resolución de problemas	Trabajos de animación completos que el alumno irá ejecutando conforme se vaya desarrollando el programa

Resolución de problemas de forma autónoma      Trabajos de animación completos que el alumno irá ejecutando, de forma autónoma, conforme se vaya desarrollando el programa

### Atención personalizada

Metodologías	Descripción
Estudio de casos	los ejercicios propuestos por el profesor son corregidos uno a uno en presencia del alumno. las animaciones realizadas en presencia del profesor, así como los ejercicios de conocimiento de los distintos programas informáticos, son constantemente corregidas en el momento del proceso.
Resolución de problemas	los ejercicios propuestos por el profesor son corregidos uno a uno en presencia del alumno. las animaciones realizadas en presencia del profesor, así como los ejercicios de conocimiento de los distintos programas informáticos, son constantemente corregidas en el momento del proceso.

### Evaluación

	Descripción	Calificación	Resultados de Formación y Aprendizaje			
Práctica de laboratorio	Asistencia y participación en clase: 20% Ejercicios de clase: 20% Guión para animación: 20% Animación final: 40%	100	A1	B3	C8 C9	D3

### Otros comentarios sobre la Evaluación

CONVOCATORIA COMÚN 1 \*CUADRIMESTRE: 14 ENERO 2019 CONVOCATORIA EXTRAORDINARIA: 1 DE JULIO

### Fuentes de información

#### Bibliografía Básica

#### Bibliografía Complementaria

SANCHEZ VALIENTE, Rodolfo, **Arte y técnica de la animación**, Ediciones de la flor, 2006

CAMARA, S., **El dibujo animado**, Parramon ediciones,

BENDAZZI, Giannalberto, **Cartoons 110 años de cine de animación**, Editorial: Ocho y medio,,

### Recomendaciones

#### Otros comentarios

La asistencia es obligatoria para el alumno adscrito a la docencia presencial. En el caso de docencia no presencial, el alumno tendrá una comunicación fluida con el profesor, quien le informará de los trabajos, fechas, entregas, horarios, pautas de comunicación, etc.

La evaluación es continua, por lo que se perderá esta condición cuando el alumno falte a las clases de manera injustificada y continuada. Solo tendrá derecho al examen final en el cual tendrá que presentar todos los trabajos pedidos por el profesor a lo largo del cuatrimestre.

El horario de esta asignatura son los miércoles de 14:00 h. a 19:00 h. Las tutorías se realizan a continuación de la clase, en el mismo espacio de docencia. Además, la comunicación a través del correo y redes sociales está siempre disponible, sean alumnos presenciales, o especialmente alumnos no presenciales (ONLINE).