



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	Castelán			
Departamento				
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

Código	
C13	Capacidad para usar herramientas tecnológicas de creación de imágenes digitales
C14	Capacidad para operar con diversas técnicas de animación audiovisual
C20	Capacidad para apreciar favorablemente el trabajo en equipo.
C24	Capacidad para ordenar el trabajo profesional a través de metodologías activas, participativas y creativas
C25	Capacidad para verificar que el trabajo profesional sea innovador y guiado siempre por un espíritu emprendedor
C26	Capacidad para defender permanentemente la máxima calidad del proceso creativo y artístico.

Resultados de aprendizaxe

Resultados previstos na materia	Resultados de Formación e Aprendizaxe
Conocimiento básico de funcionamiento de un ordenador, sistemas operativos y software	C13
	C14
Conocimiento de color digital, imágenes en mapa de bits e imágenes vectoriales	C13
	C14
Conocimiento de vocabulario en imagen digital, formatos y procesos digitales	C13
	C14
Capacidad para digitalizar, manipular y guardar imágenes digitales	C13
	C14
Capacidad de tratamiento técnico y expresivo de imágenes digitales fijas y en movimiento	C20
	C24
	C25
	C26

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
Lección maxistral	15	0	15
Traballos de aula	35	0	35
Traballo tutelado	0	80	80
Estudos/actividades previas	0	20	20

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

Metodoloxía docente

	Descrición
Lección 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 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.
Traballo tutelado	Trabajos de animación completos que el alumno irá ejecutando conforme se vaya desarrollando el programa
Estudos/actividades previas	El alumno tendrá que documentarse para complementar conocimientos impartidos en el aula.

Atención personalizada

Metodoloxías	Descrición
Traballos de aula	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.

Avaliación

Descrición	Cualificación	Resultados de Formación e Aprendizaxe
Traballo tutelado Realización de animaciones sencillas como aplicación de los conceptos explicados en clase	100	C13 C14 C20 C24 C25 C26

Outros comentarios sobre a Avaliación

La evaluación se basa en 4 apartados:

- 1 . Dominio de los programas informáticos del proceso de animación
- 2 - Aplicación de los principios básicos de la animación
- 3 - Calidad Técnica de as animaciones
- 4 - Calidad artística

CONVOCATORIA ORDINARIA 1º CUADRIMESTRE:

Data Final Entrega Traballos Materia -Proba de Avaliación Final da materia-:

16 de Enero 2017.

A súa recuperación efectuarase coa entrega dos traballos non aprobados, suspensos ou non presentados na

CONVOCATORIA EXTRAORDINARIA (XULLO):

12 de Xullo 2017

Bibliografía. Fontes de información

Bibliografía Básica

Bibliografía Complementaria

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

Outros comentarios

La asistencia es obligatoria. 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 miercoles de 14:00 h. a 19:00 h. Las tutorias 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.
