

[\[Anterior\]](#)[\[Índice\]](#)[\[Siguiete\]](#)

Infografía y animación

Identificación y características de la asignatura

Denominación	Infografía y animación	Código	110571
Créditos (T+P)	2 teóricos + 4 prácticos: 6		
Titulación	Licenciatura en Comunicación Audiovisual		
Centro	Facultad de Biblioteconomía y Documentación		
Curso		Temporalidad	1er. cuatr.
Carácter	Optativa		
Descriptores (BOE)	Aplicaciones de las tecnologías digitales a la generación y animación de imágenes y de sus aportaciones expresivas		
Profesor/es	Faustino Hermoso Ruiz <ul style="list-style-type: none"> • Despacho: 105 • Correo-e: fherrui@alcazaba.unex.es • Página web: http://alcazaba.unex.es/~fherrui • Tutorías: 		
Área de conocimiento	Lenguajes y sistemas informáticos		
Departamento	Ingeniería de sistemas informáticos y telemáticos		

Objetivos y/o competencias

Objetivos:

Adquirir los conocimientos necesarios de infografía y animación para poder desarrollar un proyecto infográfico animado dentro del marco artístico audiovisual así como de la Comunicación audiovisual

Dominar los principios básicos de la creación y animación de objetos 3D

Conocer y desenvolverse en el espacio de trabajo y flujos de trabajo de un programa de animación 3D (Maya de Autodesk)

Competencias:

Poseer una visión global de la infografía y su papel en el mundo de la Comunicación Audiovisual así como en la prensa escrita y por Internet.

Ser capaces de usar un programa de Animación 3D con las suficientes destrezas:

- Conocer y usar eficientemente la interfaz de usuario
- Conocer el sistema de funcionamiento del programa
- Adquirir los conocimientos básicos necesarios del lenguaje de programa

- Tener los conocimientos y destrezas necesarias para Animar, Modelar, aplicar Deformaciones, desarrollar y animar Personajes y efectuar el Renderizado final en Maya

Temas y contenidos

Temario:

- I. Concepto y Definición de Infografía. y de animación
- II. Entornos de aplicación.
- III. SW de desarrollo (Maya de Autodesk):
 1. La interfaz de usuario y el espacio de trabajo. Vistas y cámaras
 2. La dependencia: Nodos, atributos, conexiones, pivotes, jerarquías.
 3. La animación: Por fotogramas clave, de trayectoria, no lineal, reactiva y Dinámica.
 4. El modelado: Curvas y superficies NURBS, Polígonos e Historial de construcción
 5. Deformaciones
 6. Animación de personajes: Esqueletos y articulaciones, cinemática inversa, single chain, etc.
 7. Renderizado: redes de sombreado, mapas de textura, iluminación, desenfoque, diversos tipos de renderizado, etc.

Metodología y actividades:

Desde los conocimientos básicos que se impartirán en clase los alumnos desarrollarán un aprendizaje práctico basado en la puesta en marcha de los comandos y procesos básicos de que consta un programa animación en 3 dimensiones, que podrán realizar en las clases prácticas y en tiempo aparte si lo necesitan.

Criterios de evaluación

Evaluación del un trabajo práctico (que se dirá en clase) que constituirá el 80% de la nota final.

Dicho trabajo práctico se podrá realizar en grupos 8máximo de tres miembros).

Examen teórico tipo test sobre los contenidos expuestos en clase y que cuya nota constituirá el 20% de la nota final.

Bibliografía

- La infografía: técnicas, análisis y usos periodísticos / Jose Luis Valero Sancho; prólogo de Román Valero Sancho, Jose Luis. Barcelona: Universitat Autònoma, D.L.2001
- Diseños espectaculares con Maya y Photoshop / Daniel Gray. Madrid: Anaya Multimedia, D.L.2005 256 p. + 1 CD-ROM
- Maya 5. Autor/Otros: Adams, Mark. Miller, Erick. Sims, Max. Editorial Anaya Multimedia. Abril 2003
- Maya 6. Trucos Esenciales. Autor/Otros: Hanson, Eric. Ibrahim, Kenneth. Nijmeh, Alex. Editorial: Anaya Multimedia. Enero 2005
- Maya 7/ Marc-André Guindon, Cathy McGinnis, Roark Andrade. Madrid: Anaya Multimedia, D.L.2006
- Animación 3D. Autor/Otros: Ratner, Meter. Editorial Anaya Multimedia. Marzo 2005
- Animación de personajes con Maya / Jae-jin Choi. Madrid : Anaya Multimedia, Cop. 2005 715 p. : il. ; 24 cm. + 1 CD-ROM.

El siguiente recurso electrónico:

- <http://0-www.springerlink.com.lope.unex.es/content/jp7037/>

La Ayuda que trae el programa Maya 8.5 (Learning Edition)

[\[Anterior\]](#)

Diseño y dirección de web site

[\[Índice\]](#)

[\[Comunicación AV\]](#)

[\[Siguiente\]](#)

La información audiovisual on line