

Guía Docente

DATOS DE IDENTIFICACIÓN

Titulación:	Experto en Animación y Aplicaciones 3D en Tiempo Real (Título Propio asociado a Bellas Artes)		
Facultad/Escuela:	Ciencias de la Comunicación		
Asignatura:	After Effects		
Tipo:	Propia Obligatoria	Créditos ECTS:	3
Curso:	2	Código:	16414
Periodo docente:	Tercer semestre		
Tipo de enseñanza:	Presencial		
Idioma:	Castellano		
Total de horas de dedicación del alumno:	75		

Equipo Docente	Correo Electrónico
Cristóbal Miguel de la Torre Cuenca	cristobal.delatorre@profesores.ufv.es

DESCRIPCIÓN DE LA ASIGNATURA

En esta asignatura se imparten diferentes técnicas de postproducción, animación y diseño, aplicadas al campo de la creación en soporte audiovisual digital, usando el programa Adobe After Effects.

En esta asignatura se busca formar al alumno en el uso de la tecnología audiovisual digital. Es una asignatura fundamental para entender y crear obras dentro del contexto de los nuevos medios de comunicación audiovisuales y los flujos de trabajo que utilizan los mismos

OBJETIVO

- Alfabetizar visualmente al alumno para que sea capaz de controlar el discurso audiovisual.
- Entender los flujos de trabajo actuales de la producción de imagen y video digital, así como los software que hay en el mercado, entendiéndolos como herramienta vehicular del concepto.
- El alumno será capaz de trabajar para industria audiovisual.
- El alumno creará obras originales a través de tecnologías digitales de generación de contenidos con calidad emitible.

CONOCIMIENTOS PREVIOS

No es necesario ningún conocimiento previo. No obstante ayudará el conocimiento básico en creación de imagen digita

CONTENIDOS

- 1 - LA IMAGEN DIGITAL.
 - 1.1-MAPA DE BITS O VECTORIAL.
 - 1.2-LA RESOLUCIÓN DE LA IMAGEN
 - 1.3-FORMATOS DE FOTO Y VIDEO: TIPO DE ARCHIVO Y TAMAÑO DE FRAME.
 - 1.4-GENERAR TRANSPARENCIA: CANAL ALPHA, CROMA Y MASCARA VECTORIA
 - 1.5-PROFUNDIDAD DE COLOR.
- 2 -AFTER EFFECTS:
 - 2.1- CREACIÓN DE UN PROYECTO.
 - 2.2 - EL PROYECTO DE AFTER EFFECTS DENTRO DEL FLUJO DE TRABAJO DEL PRODUCTO AUDIOVISUAL.
 - 2.3 - COMPOSICIÓN Y USO DE CAPAS.
 - 2.4- CARACTERÍSTICAS DE LAS CAPAS.
 - 2.5- ANIMACIÓN CON AFTER EFFECTS.
 - 2.6 - TÉCNICAS BASICAS DE COMPOSICIÓN DIGITAL Y GRAFISMO.
 - 2.7 - CREACIÓN DE GRAFISMO y VFX
 - 2.7.1- MOTION TRACK Y TRACK 3D
 - 2.7.2- CORNER PIN
 - 2.7.3-ESTABILIZACIÓN
 - 2.7.4 -EMPARENTADO DE CAPAS.
 - 2.7.5-MODOS DE FUSIÓN.
 - 2.7.6-ANIMACIÓN DE MÁSCARAS.
 - 2.7.7-INTEGRACIÓN A TRAVÉS DE CORRECCIÓN DE COLOR Y TEXTURA.
 - 2.8- DISEÑO Y ANIMACIÓN DE TEXTOS Y FOTOGRAFÍA.
 - 2.9- CONTROL DE LA VELOCIDAD
 - 2.10- QUE ES EL RENDER.
 - 2.11- QUE ES UN CODECS: CODEC ADECUADO PARA DISTINTOS FLUJOS DE TRABAJO.

El temario abarcará conceptos clave para dominar la herramienta After effects y ponerla al servicio de la creatividad: CARACTERÍSTICAS DEL PROYECTO, CAPAS, KEYFRAME, ROTOSCOPIA, EFECTOS DIGITALES, RENDER, CODECS...

ACTIVIDADES FORMATIVAS

El sistema de evaluación tiene en cuenta el trabajo personal y trabajo práctico de clase, además de un trabajo final que llevará el mayor peso de la calificación, puesto que supondrá un ejercicio de extrapolación de conocimiento adquirido para su aplicación en un proyecto personal.

El trabajo final 60% de la nota
Prácticas un 30%
Asistencia y participación un 10%.

Dichas prácticas tendrán fecha de entrega dentro del período lectivo del curso. Fuera de la fecha establecida para cada práctica no se aceptarán entregas.



DISTRIBUCIÓN DE LOS TIEMPOS DE TRABAJO

ACTIVIDAD PRESENCIAL	TRABAJO AUTÓNOMO/ACTIVIDAD NO PRESENCIAL
30 horas	45 horas
Ejercicios prácticos 20h Trabajo tutelado 10h	Estudio 10h Generación de contenidos audiovisuales 15h Proyecto Final 20h

COMPETENCIAS

-El software base a utilizar será After Effects, pero el alumno podrá extrapolar el conocimiento adquirido a software de distintos fabricantes. Además se enfocará el manejo de la herramienta desde el punto de vista de los diferentes perfiles susceptibles de utilizar dicha herramienta (Grafista de televisión, Efectos digitales de series o cine, etc...) -Se pretende con ello, potenciar todas las habilidades adquiridas por los alumno a lo largo de su carrera y ofrecer un nuevo marco de creación y difusión. -Se formará al alumno para que comprenda el lugar del grafismo y la postproducción dentro de un flujo de trabajo de naturaleza coral dentro de la empresa audiovisual actual.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

-Dominio de conceptos básicos de la producción de imagen, video y efectos digitales.
-Dominio de técnicas de postproducción y efectos digitales, a través de la realización de los casos tipo más habituales en el ámbito de la postproducción digital.
-Creación de un proyecto final en el cual mediante la extrapolación de lo aprendido en casos concretos, generarán un contenido audiovisual emitible y de calidad..

SISTEMA DE EVALUACIÓN DEL APRENDIZAJE

CONVOCATORIA ORDINARIA Y EXTRAORDINARIA

- 60% de la nota: El examen consistirá en la creación de una secuencia de entre 7 y 8 planos que deberá comprender 3 planos con efectos digitales contextualizados dentro de la historia y que apoyen la misma. El alumno extrapolará lo aprendido y lo aplicará a material rodado por el mismo.

-El 30% de la nota basada en prácticas de clase, quedará dividido entre el número de practicas llevadas a cabo durante el cuatrimestre por igual. Si se incluyen prácticas de especial dificultad, estas contarán un 5 por ciento extra con respecto a las prácticas estandar.

- El 10% restante dependerá de la asistencia a clase y la actitud.

Ampliación de información

A la hora de evaluar las prácticas los criterios serán los siguientes:

- Ejecución técnica correcta: Haber utilizado las herramientas explicadas en clase, y haberlas aplicado correctamente (50% de la evaluación de la práctica)
- Criterio estético correcto: Buscamos educar el ojo del alumno y desarrollar su capacidad de autocrítica, de

modo que no basta con utilizar la herramienta sino que debemos utilizarla con un criterio estético adecuado al producto que trabajemos (50% de la evaluación de la práctica)

A la hora de evaluar la entrega del examen los criterios serán los siguientes:

- Grabación, montaje y realización de los 3 planos con efectos digitales (30% de la nota)
- Extrapolación de conocimientos y su aplicación al material rodado de un modo correcto (40% de la nota)
- Criterio estético correcto (20% de la nota)
- Dificultad técnica (10% de la nota)

La entrega será presencial el día y hora del examen en formato digital.

BIBLIOGRAFÍA Y OTROS RECURSOS

Básica

After Effects CS6 (Medios Digitales Y Creatividad). Editorial : Anaya Multimedia.

Guia práctica de After effects Cs6 Editorial : Anaya Multimedia

The Art and Science of Digital Compositing, Second Edition: Techniques for Visual Effects, Animation and Motion Graphics. Autor: Ron Brinkmann- Editorial : Morgan Kauffman Publishers

MIKE GONDEK,ARCHIE COCKE.Photoshop para video digital.2005.Barcelona.Ed.Omega.

RAFAEL MORENO "FALELE".Guía Práctica Edicion de video con AVID.2009.Madrid. ANAYA MULTIMEDIA

MARTA HERAS. Plano a a plano.2002.Madrid.Ed.PLOT Ediciones.

Complementaria