

Guía Docente

DATOS DE IDENTIFICACIÓN

Titulación:	Experto en Animación y Aplicaciones 3D en Tiempo Real (Título Propio asociado a Comunicación Audiovisual)
-------------	---

Facultad/Escuela:	Ciencias de la Comunicación
-------------------	-----------------------------

Asignatura:	Proyecto Final
-------------	----------------

Tipo:	Propia Obligatoria
-------	--------------------

Créditos ECTS:	6
----------------	---

Curso:	4
--------	---

Código:	18420
---------	-------

Periodo docente:	Octavo semestre
------------------	-----------------

Tipo de enseñanza:	Presencial
--------------------	------------

Idioma:	Castellano
---------	------------

Total de horas de dedicación del alumno:	150
--	-----

Equipo Docente	Correo Electrónico
Manuel Gerardo Casal Balbuena	manucasal@gmail.com

DESCRIPCIÓN DE LA ASIGNATURA

Tras completar su formación como "Experto en Animación y Aplicaciones 3D en Tiempo Real", el alumno deberá poner en práctica todas las herramientas aprendidas en sus años de formación, al servicio de su propia creatividad. El alumno aplicará lo aprendido de hardware y software, como una serie de herramientas para crear un producto audiovisual profesional que le sirva como material para su Demo reel. Este proyecto le permitirá profundizar en las materias cursadas, afianzar conocimiento en un proyecto concreto y crear sinergias entre herramientas para crear flujos de trabajo eficientes y ante todo flexibles al cambio o al feedback.

El alumno deberá a su vez presentar una memoria con las fases de pre-producción, producción y postproducción, delimitadas y explicadas que defenderá al exponer su trabajo.

El proyecto será necesariamente un producto audiovisual de naturaleza y temática libre siempre y cuando se ciña a los conocimientos técnicos que debe demostrar haber dominado.

-Tras completar su formación como "Experto en Animación y Aplicaciones 3D en Tiempo Real", el alumno deberá poner en práctica todas las herramientas aprendidas en sus años de formación, al servicio de su propia creatividad. El alumno aplicará lo aprendido de hardware y software, como una serie de herramientas para crear un producto audiovisual profesional que le sirva como material para una "demo reel" que pueda ser adjuntada a

su currículum y refleje las habilidades del alumno de un modo audiovisual.

-Este proyecto le permitirá profundizar en las materias cursadas, utilizadas al servicio de la creatividad y no como fin en sí mismas. Afianzarán su conocimiento elaborando un proyecto concreto de carácter personal y afianzarán también la habilidad para crear sinergias entre herramientas para crear flujos de trabajo eficientes y ante todo flexibles al cambio y/o al feedback.

-El alumno deberá a su vez presentar una memoria con las fases de pre-producción, producción y postproducción, delimitadas y explicadas, que defenderán al exponer su trabajo, de manera que se pueda evaluar no solo el producto final, sino también su habilidad para concretar y planificar el concepto inicial que sirvió como punto de partida.

-Los proyectos, que serán personales, serán de diferente naturaleza, y por tanto cada uno de ellos, requerirá un desarrollo individual y diferente, lo cual responde a la propia naturaleza del producto audiovisual.

El proyecto será un producto audiovisual de naturaleza y temática libre siempre y cuando se ciña a los conocimientos técnicos que debe demostrar haber dominado.

OBJETIVO

El objetivo es que el alumno sea capaz de concebir la consecución de un producto audiovisual, como algo por encima del concepto de software específico, y a su vez como el producto de la suma de la creatividad, más el dominio de los softwares específicos necesarios y las sinergias existentes entre ellos. De este modo, será capaz de crear flujos de trabajo que favorezcan la creatividad y la productividad. Dos aspectos claves, puesto que la voluntad creativa del artista audiovisual podría verse afectada por flujos de trabajo poco nada productivos, conllevando la "no viabilidad" de un producto potencialmente atractivo.

Se busca, en definitiva, que el alumno tenga una visión global del proceso creativo, y que cree sinergias inteligentes entre herramientas de modo que cree un bagaje que le permita encontrar soluciones técnicas a problemas creativos con destreza, en su futuro inmediato.

Los fines específicos de la asignatura son:

-El alumno obtendrá una visión global del proceso de creación de un producto audiovisual. Desde el guión, hasta el render o procesado final.

CONOCIMIENTOS PREVIOS

Los adquiridos durante sus años de formación, durante la carrera.

CONTENIDOS

1- Guión literario Vs Guión técnico y Story board.

- a- División por secuencias.
- b- Estimación del ritmo, número de planos y duración.
- c- Story board por secuencias.
- d- Lenguaje audiovisual
- e- Dirección de fotografía.
- f- La importancia de tener en cuenta al VFX supervisor durante la concepción del guión.

2- Detectar necesidades técnicas: crear un Código para definir el grado de dificultad en la consecución de planos.

a- Planos sencillos. Standard

b- Necesidades específicas de rodaje:

b.1 - Por iluminación.

- b.1.1.- Rango dinámico
- b.1.2.- Ratio de contraste
- b.1.3.- Tipo de iluminación
- b.1.4.- Mapa básico de iluminación.

- b.1.5.-Velocidad de obturación.
- b.1.6.-F Stop.
- b.1.7.-Profundidad de color.
 - b.1.7.1. 8 bits
 - b.1.7.2. 16 bits
 - b.1.7.3. 32 bits.Coma flotante
 - b. 1.7.4. otros
- b.1.8. Logaritmico o lineal.
- b.1.9. Character lighting.

b.2 - Por necesidades de postproducción. Figura del supervisor de VFX.

- b.2.1.- La necesidad de tener claro plano a la hora de rodar para postproducción.
- b.2.2.- La figura del Image Adquisitor en rodaje.
- b.2.3.-El plan B.
- b.2.4.- El equipo de trabajo "on set" para VFX.
- b.2.5.- El "Look Dev".
- b.2.6.- 2D o 3D.
- b.2.7. IBL en 3D

b.3- Por movimientos de cámara inusuales.

b.4- Otros motivos.

3- Organización de calendario de rodaje por localización y grado de dificultad.

4- Preproducción y planificación de un Shooting.

- 4.1. Fecha y hora de llegada al shooting
- 4.2.Contactos en el set
- 4.3. Condiciones lumínicas en el set
- 4.4.Condiciones climáticas en el set
- 4.5. ¿Cuánto tiempo voy a estar en el set?
- 4.6¿Qué información tengo del set?
- 4.7¿Qué tipo de información necesito recoger para los VFX?
- 4.8Notas

5- Gestión del Material y montaje.

- 5.1. Descargar material
- 5.2.Backups
- 5.3.Revisar el material.
- 5.4.Organizar en carpetas.
- 5.5.Organizar por subclips.
- 5.6.Creación de secuencias y montaje.

6- La Postproducción tras en montaje. Flujos de trabajo.

7- Render y Feedback.

ACTIVIDADES FORMATIVAS

- Clases Magistrales.
- Lecturas y ejemplos prácticos audiovisuales.
- Trabajo de laboratorio:
Al ser un producto audiovisual final y personal, se tutelara a cada alumno de acuerdo a la naturaleza de su producto audiovisual.

Tras la conceptualización básica inicial (Que se quiere hacer), se establecerán fechas de entrega para las diferentes fases, y se evaluarán comparando la planificación con el resultado final.

- 1.Sinopsis.
- 2.Guión literario
- 3.Guión técnico y story board
- 4.Rodaje y gestión del material (Si se trata de material rodado), o creación y render (Si se trata de material creado digitalmente). Puede que se de el casó de que se combinen ambas cosas. En ese caso, hablaremos del

rodaje (orientado a su postproducción y su planificación especial), y de la creación de los elementos virtuales necesarios. El alumno debe mostrar en la fecha estipulada que material ha obtenido para la creación de su producto.

5.Montaje.

6.Postproducción

7.Render final con feedback

8.Entrega final.

-Aprendizaje basado en problemas.

-Ejercicios de repetición de destreza específica.

DISTRIBUCIÓN DE LOS TIEMPOS DE TRABAJO

ACTIVIDAD PRESENCIAL	TRABAJO AUTÓNOMO/ACTIVIDAD NO PRESENCIAL
60 horas	90 horas

COMPETENCIAS

--

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

El alumno obtendrá como resultado la evidencia de que se ha formado como un profesional audiovisual completo, con un trabajo de calidad para demostrarlo, que podrá usar como tarjeta de presentación, para mostrar su nivel de conocimiento técnico. Obtendrá también la experiencia de crear un flujo de trabajo propio, lo cual le proporcionará valiosas conclusiones.

SISTEMA DE EVALUACIÓN DEL APRENDIZAJE

-60 por ciento entrega final
-40 por ciento entregada en plazo
-0 por ciento entregas fuera de plazo.

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 Edición de video con AVID.2009.Madrid. ANAYA MULTIMEDIA

JEREMI BIRN. Iluminación y render, Anaya multimedia.

ERIC KELLER. Mata Visual effects :The innovators Guide. AUTODESK MAYA PRESS

JAE-JIN CHOI.Maya Character innovation.SYBEX

J.MAURICIO FLORES. Autodesk Maya. Manual para usuarios, Editorial MARCOMBO

Richard Williams-faber and faber - The animator s survivaikit

DIGITAL COMPOSITING WITH NUKE (Lanier,lee).9 Julio 2012

The Art and Technique of Matchmoving: Solutions for the VFX Artist. Hornung, E. 17 Agosto 2010

Matchmoving: The Invisible Art of Camera Tracking.Dobbert T. 4 Marzo2005, Sybex

Matchmoving: The Invisible Art of Camera Tracking.Dobbert T. 4 Marzo2005, Sybex

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