

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:	Realización		
Tipo:	Propia Obligatoria	Créditos ECTS:	3
Curso:	1	Código:	30112
Periodo docente:	Segundo semestre		
Tipo de enseñanza:	Presencial		
Idioma:	Castellano		
Total de horas de dedicación del alumno:	75		

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

DESCRIPCIÓN DE LA ASIGNATURA

En esta asignatura el alumno tendrá un primer contacto con el proceso de creación de un producto audiovisual. Con el fin de que desde primero tenga una visión global. Desde la preproducción hasta la postproducción. Desde la grabación de planos, hasta su postproducción, pasando por una pequeña edición. De este modo será consciente de los pasos que conforman la creación de un producto audiovisual y de los perfiles necesarios en dicho proceso.

En esta asignatura el alumno tendrá un primer contacto con el proceso de creación de un producto audiovisual, y las herramientas básicas necesarias, con el fin de que desde primero tenga una visión global. Desde la preproducción hasta la postproducción. Desde la grabación de planos, hasta su postproducción, pasando por una pequeña edición a partir de ejercicios básicos para que el alumno se familiarice con las herramientas inscritas dentro de un complejo sistema de sinergias.

De este modo el alumno, será consciente de los pasos que conforman la creación de un producto audiovisual y de los perfiles profesionales necesarios en dicho proceso.

OBJETIVO

Interiorizar la teoría básica de la imagen digital, y en un ejercicio de extrapolación sea capaz de aplicarla al uso de cualquier herramienta de naturaleza digital.
Incorporar las herramientas digitales a la lista de herramientas de uso cotidiano como artista digital.
Concebir piezas de naturaleza audiovisual, inscritas en el contexto de un flujo de trabajo operativo, productivo y flexible gracias al conocimiento de la teoría básica y a la perspectiva proporcionada por el conocimiento del proceso completo de producción.

CONOCIMIENTOS PREVIOS

No se necesitan conocimientos previos, pero se valorará conocimientos de photoshop o edición.

CONTENIDOS

1- La imagen digital :

- Tipos de Imagen
- Modos de Imagen
- Canal Alpha y Máscaras
- Imágenes de Mapa de Bits y Vectoriales
- Tamaño de Imagen y Resolución.
- Tipos de Formato y Compresión.

2- Vision Global del proceso de generación y postproducción de imágenes :

- a) La postproducción como herramienta o metodo para hacer reales escenas imposibles de rodar, o que postproducidas representan un coste significativamente menor.
- b) La postproducción como herramienta para flexibilizar o economizar un rodaje o un proceso de generación de imágenes.

3- Cámara : Manejo y menus de la cámara que vayamos a utilizar en el rodaje :

- a) Teoría del montaje : Planos según composición interna. Planos según composición externa.
- b) Movimientos de cámara, y sus implicaciones en la planificación de un efecto digital.
- c) Foco,diafragma y shutter.

4- Softwares de edición y postproducción : Concepto, y sinergias

- a) Conceptos básicos de postproducción : Canal Alpha, Mascara Vectorial. Formatos de video en la actualidad.Resolución. Concepto de capa.
- b) Que es un flujo de trabajo o workflow : Que software es mas adecuado para cada paso del proceso y coo interactuan entre si.Photoshop,Avid, After effects , maya... etc...

5-Premiere

6- After effects y photoshop :

- a) Como crear un proyecto en after effects
- b) Interfaz : Ventana de proyecto.
Timeline.

Composición

Concepto de Capa en after effects.

Generación de transparencia (matte, Alpha,Croma,Mascara vectorial).

Filtros y efectos.

Render o procesado dentro del contexto de la postproducción, para su posterior inclusión en montaje

ACTIVIDADES FORMATIVAS

-Clases magistrales.

-Lecturas

-Tutorias

-Discusiones.

-Observación reflexiva.

-Estudio de casos.

-Ejercicios y repetición de la destreza específica. En cada sesión se dará una teoría , que se afianzara con una serie de prácticas tras la teoría.

-Los conocimiento se afianzarán definitivamente con un trabajo final.

DISTRIBUCIÓN DE LOS TIEMPOS DE TRABAJO

ACTIVIDAD PRESENCIAL	TRABAJO AUTÓNOMO/ACTIVIDAD NO PRESENCIAL
30 horas	45 horas
Explicación de fundamentos de illustrator, sus capas y sus sinergias con after effects y premiere : Al alumno se le presentará un story board a partir del cual generara un video 3h Puesta en práctica de las herramientas aprendidas en clase, para comenzar a a realiizar la práctica. 3h Explicación de fundamentos de illustrator, sus capas y sus sinergias con after effects y premiere : Al alumno se le presentará un story board a partir del cual generara un video . 3h Trabajo en clase para llevar a cabo el video compuesto por planos con animación básica. 3h Explicación de la herramienta básica de rastreo de movimiento, croma, y principios básicos de corrección de color. 3h Composición del plano con rastreo de movimiento, croma y corrección de color. 3h Explicación de las herramientas para llevar a cabo un efecto de "hombre invisible. Croma y mapas de desplazamiento. 3h Puesta en práctica de las herramientas para llevar a cabo el hombre invisible. 3h Explicación del proyecto final 3h	Trabajo por libre en los ejercicios planteados 35h Aprendizaje de la teoría básica de la imagen digital y las herramientas utilizadas en cada práctica. Aprender a extrapolar el conocimiento de cada herramienta para uso propio. 10h

COMPETENCIAS

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

Opera una cámara.

Edita un video.

Crea un grafismo básico.

Comprende la teoría que actualmente hace posible la creación de productos audiovisuales y la gestión del color y la imagen digital.

SISTEMA DE EVALUACIÓN DEL APRENDIZAJE

Convocatoria ordinaria:

10 por ciento asistencia

30 por ciento practicas: El valor de todas las prácticas constituirá este 30 por ciento.

60 por ciento trabajo final, en el que se verán reflejados los conocimientos adquiridos.

Convocatoria extraordinaria:

40 por ciento prácticas : El valor de todas las prácticas constituirá este 40 por ciento.

60 por ciento trabajo final, en el que se verán reflejados los conocimientos adquiridos.

BIBLIOGRAFÍA Y OTROS RECURSOS

Básica

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

Paniagua Navarro, Antonio. Guía práctica Premiere CS5.2011.Madrid. ANAYA MULTIMEDIA.

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

MARTINEZ SOTILLOS, MANUEL.Guía práctica After effects CS5.ANAYA MULTIMEDIA

ADOBE SYSTEMS.After Effects CS6 (Medios Digitales Y Creatividad).13 noviembre 2012.ANAYA MULTIMEDIA.

RON BRINKMANN.The Art and Science of Digital Compositing, Second Edition: Techniques for Visual Effects, Animation and Motion Graphics.4 Junio 2008.MORGAN KAUFMANN PUBLISHERS.

J.MAURICIO FLORES. Autodesk Maya 2009 manual para usuarios.2009.Barcelona.Ed.MARCOMBO.