

# 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:	After Effects		
Tipo:	Propia Obligatoria	Créditos ECTS:	3
Curso:	2	Código:	30114
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 enseñan diferentes técnicas de postproducción, animación, diseño, o grafismo 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

¿Efectos especiales, representaciones visuales, ilusiones ópticas, tecnología digital, software, hardware...? La industria televisiva se ha transformado a consecuencia de

los cambios que la tecnología digital ha producido en los procesos de creación de contenidos, lo que ha dado lugar a un nuevo marco de alfabetización visual que nos ha transportado a modelar el discurso audiovisual hacia territorios hasta ahora desconocidos.

Se pretende conseguir que el alumno pueda entender los flujos de trabajo actuales, y los software que hay en el mercado, así como ser capaz de trabajar para industria audiovisual, y crear obras originales a través de tecnologías digitales de generación de contenidos.

El alumno será capaz de crear productos de la calidad esperada de un profesional y emitibles.

Los fines específicos de la asignatura son:

-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.

## CONOCIMIENTOS PREVIOS

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

## 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 0h	Estudio 10h Generación de contenidos audiovisuales 15h Proyecto Final 20h

## COMPETENCIAS

### RESULTADOS DE APRENDIZAJE

El alumno dominará las técnicas fundamentales de postproducción y efectos especiales digitales, a través de la realización de los casos tipo más habituales en el ámbito de la postproducción digital. El alumno podrá extrapolar lo aprendido y aplicarlo en un trabajo de realización propia, generando contenidos emitibles.

### SISTEMA DE EVALUACIÓN DEL APRENDIZAJE

-En cada sesión se explicarán los conceptos necesarios para llevar a cabo una práctica, que consistirá en un caso tipo de composición digital. A continuación el alumno llevará a cabo la práctica aplicando los conceptos aprendidos. El alumno contará habitualmente con una semana para mejorar o terminar la práctica, excepto en el caso de prácticas especialmente complejas que requerirán más sesiones o una semana extra para su entrega.

-El 30 por ciento que supone la parte de la nota basada en prácticas de clase, quedará dividido entre el número de prácticas 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 estándar.

- 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. Esta entrega será el 60 por ciento de la nota.

- El 10 por ciento restante dependerá de la asistencia a clase.

- 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 por ciento 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 por ciento 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 por ciento de la nota)
- Extrapolación de conocimientos y su aplicación al material rodado de un modo correcto ( 40 por ciento de la nota)
- Criterio estético correcto (20 por ciento de la nota)
- Dificultad técnica (10 por ciento de la nota)

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

## **BIBLIOGRAFÍA Y OTROS RECURSOS**

### **Básica**

Título : Guia práctica de After effects Cs6  
Editorial : Anaya Multimedia

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

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

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

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

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

### **Complementaria**