

Guía Docente

DATOS DE IDENTIFICACIÓN

Titulación:	Grado en Comunicación Audiovisual		
Rama de Conocimiento:	Ciencias Sociales y Jurídicas		
Facultad/Escuela:	Ciencias de la Comunicación		
Asignatura:	Edición y Postproducción Digital II		
Tipo:	Obligatoria	Créditos ECTS:	6
Curso:	3	Código:	3030
Periodo docente:	Quinto semestre		
Materia:	Herramientas de Postproducción (Diseño Multimedia)		
Módulo:	Herramientas de Comunicación y Tecnología Aplicada		
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
Cristóbal Miguel de la Torre Cuenca	cristobal.delatorre@profesores.ufv.es

DESCRIPCIÓN DE LA ASIGNATURA

Lo primero que debe saber el alumno acerca de esta asignatura, edición y postproducción digital II, es que utiliza como base teórica, la asignatura cursada con anterioridad "Edición y postproducción digital I". Por lo tanto se dan por adquiridos los conceptos básicos del manejo de softwares como after effects, photoshop, y/o premiere dentro del contexto del grafismo y la postproducción digital.

Con la teoría básica adquirida y asentada, en esta asignatura profundizaremos en el manejo de estas herramientas en el mundo del grafismo y los VFX para su utilización en flujos de trabajo complejos, y la creación de efectos

digitales con mayor grado de complejidad. El plan es dar teoría acerca de conceptos teóricos de postproducción, y proponer retos técnicos al alumno en los que deba aplicar la teoría aprendida. De este modo se pretende que el alumno no sea un operador de un software, sino un operador de efectos y postproducción digital capacitado para enfrentarse a cualquier software de postproducción cuyo conocimiento deba adquirir en un futuro próximo o lejano, en un mundo inevitable y perpetuamente cambiante como es el del audiovisual y particularmente en de la ficción.

Se pretende formar operadores que sean capaces de plantearse retos narrativos, poniendo al servicio de los mismos sus conocimientos técnicos. Formar operadores capaces de encontrar soluciones técnicas a los retos creativos que suponen en ocasiones los guiones de un producto. En definitiva se busca formar al alumno como operador del mundo actual, pero capacitarle para que pueda seguir formándose a medida que su entorno cambie, cuando inicie su andadura en el mundo profesional.

Se pretende desmitificar la dificultad o la aridez de cualquier herramienta, y mostrar al alumno que comprendiéndolas son poderosas herramientas creativas que factibilizan la creación de planos o unidades narrativas en principio imposibles de obtener únicamente a través de elementos captadores de imagen. De este modo asumirá estos softwares como herramientas a la altura de un pincel en el caso de un pintor, o la expresión corporal en el caso de un bailarín.

Por ultimo insistimos en que busquemos formar al alumno desde una perspectiva global e integral, desde la cual podemos observar el flujo de trabajo completo, desde la filmación, hasta el procesado final y el etalonaje. Comprendiendo todo el proceso, las posibilidades creativas del alumno se multiplicarán.

OBJETIVO

Comprender desde una perspectiva global el flujo de trabajo completo de creación de un producto audiovisual que conlleve una edición con unidades narrativas visualmente complejas a nivel de composición real y/o virtual, y dominar una cantidad de técnicas y competencias que posibiliten continuar el aprendizaje en el ámbito de la edición, los VFX y el grafismo.

Comprender la teoría de la imagen digital y saber emplearla independientemente del software empleado.

Ser capaz de generar significados precisos a través del lenguaje audiovisual y las nuevas tecnologías al servicio del mismo.

Contar historias comprendiendo la nueva realidad de una industria cinematográfica nueva y vieja a la vez.

La tecnología avanza pero la realidad fílmica y el profesional deben ser en esencia los mismos. Benedetto Croce (1985) nos da la clave:

Un sistema es como una casa, que después de haberse construido y decorado, sujeta, como está, a la acción destructora de los elementos, necesita de un cuidado, más o menos enérgico, pero asiduo, de conservación, y que, en un momento determinado, no sólo hay que restaurar y apuntalar, sino echar a tierra sus cimientos para levantarlos de nuevo. Pero hay una diferencia capital entre un sistema y una casa: en la obra del pensamiento, la casa, perpetuamente nueva, está perpetuamente sostenida por la antigua, que de un modo mágico y prodigioso perdura siempre en ella. (p. 13-14)

CONOCIMIENTOS PREVIOS

Los adquiridos en Edición y postproducción digital I.

Es de gran ayuda por lo tanto, poseer conocimientos básicos de photoshop, After effects, premiere e ilustrator, así como conocimientos de formatos y codecs de exportación, sin embargo todas las prácticas están pensadas para explicar cada herramienta desde cero en el contexto de la práctica. Práctica, bien delimitada y con herramientas especificadas al comienzo de la misma.

Es de gran ayuda tener una base acerca de la teoría de la imagen digital, sin embargo, el alumno recibirá dicha teoría necesaria desde cero.

Es recomendable tener conocimientos acerca del lenguaje audiovisual, (Composición, encuadres, escala, angulación, óptica.....)

CONTENIDOS

TEMA 1: Repaso de conceptos básicos acerca de la imagen digital.

- a.-Rango dinámico
- b.-Profundidad de color.
 - b.1 8 bits
 - b.2 16 bits
 - b.3. 32 bits.Coma flotante
- c. Logartitmico o lineal.
- d. Generar transparencia:
 - d.1.Croma key
 - d.2.Alpha Key
 - d.3 Matte
 - d.4 Luma key
 - d.5 Mascara vectorial.
- e. Formato y codec: Que es un formato encapsulador y su codec.
- f.Otros.

TEMA 2: HERRAMIENTAS ESPECÍFICAS DE PRODUCCION I:

1- Formatos y codecs

2- Edición: Premiere. Tecnicas y herramientas básicas de montaje. La importancia de tener en cuenta el montaje como paso previo a la postproducción.

3- After effects avanzado: After effects dentro del flujo de trabajo de una producción.

4- After effects avanzado: El tracking (Nivel básico).

5-After effects avanzado: Plugins específicos.

5-After effects avanzado:Uso de códigos de tiempo.

8-After effects avanzado: La importancia de la supervisión en rodaje.

7- After effects avanzado: Matte painting avanzado.

9 -Uso de perfiles de color: Logarítmico o lineal.

TEMA 3: HERRAMIENTAS ESPECÍFICAS DE PRODUCCIÓN II :

1- Maya: interfaz básica de maya. La utilidad del 3D en la creación de VFX en plano.

2-Uso de modelos tridimensionales ya creados.

4-Iluminación (tradicional e IBL, HDRI, etc...)

6- Render: motores de render

7-Sinergia entre el 3D y after effects en la creación de efectos digitales.

TEMA 5 :HERRAMIENTAS ESPECÍFICAS DE PRODUCCION III:

-Premiere Avanzado y sus sinergias en el flujo de trabajo de un producto audiovisual: la importancia de contextualizar en montaje el plano postproducido y aportar a la narrativa.

TEMA 5: GRABACIÓN Y CREACIÓN DE UN `PRODUCTO AUDIOVISUAL: DEL GUIÓN A RENDER FINAL.

- 1- Story board.
- 1- Creación de una secuencia
- 2- Estimación del ritmo, número de planos, duración y necesidades técnicas de rodaje
- 4- Dirección de fotografía: Mundo real y mundo virtual.
- 5- Edición apoyada con post producción.
- 5- La importancia de tener el cuenta al VFX supervisor durante la concepción del guión.

ACTIVIDADES FORMATIVAS

Las actividades formativas se basarán principalmente en la metodología "Flipped Classroom" de modo que el alumno encontrará online en Canvas en formato de texto, vídeo y enlaces a recursos online toda aquella información necesaria teniendo ello validez de clase magistral. Para que alumno y profesor puedan constatar un correcto aprendizaje, se destinarán las clases presenciales resolver dudas acerca del material facilitado y explicar o profundizar aquellos temas que así lo requieran, y el alumno realizará, basándonos en la metodología de "Aprendizaje basado en proyectos", una serie de ejercicios en los cuales se constatará que domina la materia teórica, una serie de actividades que demostrarán el correcto manejo de herramientas específicas de creación, y una serie de tareas en las que tendrá que poner las herramientas (softwares y teoría de la imagen digital) aprendidas al servicio de la creatividad en un proyecto. Estas se basarán en, Lecturas y visionados de productos y Making off tutorías, trabajos en grupo, observación reflexiva, proyectos, ejercicios y colaboraciones.

Se buscará tanto la heteroevaluación, como la autoevaluación o la coevaluación según el ejercicio, actividad o tarea a realizar.

Con todo ello Constataremos que el alumno entiende las sinergias entre programas, y creando un flujo de trabajo flexible al servicio del proceso creativo. Y que desarrolle destreza en el manejo del software para poder ponerlo al servicio de la creatividad.

Las actividades formativas, así como la distribución de los tiempos de trabajo, pueden verse modificadas y adaptadas en función de los distintos escenarios establecidos siguiendo las indicaciones de las autoridades sanitarias

DISTRIBUCIÓN DE LOS TIEMPOS DE TRABAJO

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

COMPETENCIAS

Competencias básicas

Que los estudiantes sepan aplicar sus conocimientos a su trabajo o vocación de una forma profesional y posean las competencias que suelen demostrarse por medio de la elaboración y defensa de argumentos y la resolución de problemas dentro de su área de estudio

Que los estudiantes puedan transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado

Competencias generales

Ser capaz de aplicar y dominar la tecnología aplicada al campo de la comunicación audiovisual y multimedia.

Competencias específicas

Adquirir los conocimientos teórico-prácticos para crear, planificar, dirigir y desarrollar proyectos audiovisuales en sus fases de preproducción, producción y postproducción en diversos formatos: cine, radio, televisión, entornos digitales interactivos o multimedia y adquirir la capacidad para utilizar los recursos informáticos, las tecnologías web y técnicas informativas y comunicativas, en los distintos medios o sistemas mediáticos combinados o interactivos (multimedia) y adquirir la capacidad para el diseño de los aspectos formales y estéticos en medios gráficos, audiovisuales y digitales.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

El alumno aprende a ver con perspectiva global la creación de un proyecto audiovisual y sus partes. A dimensionarlo y a planificarlo. Es decir, el alumno aprende a llevar un guión hasta la fase de proyecto audiovisual totalmente factible.

El alumno aprenderá a poner la tecnología al servicio de la creatividad, entendida como elemento esencial del proceso industrial que supone la ficción.

SISTEMA DE EVALUACIÓN DEL APRENDIZAJE

- 60% Examen, consistente en aprendizaje basado en un proyecto grupal, que refleje lo aprendido y la extrapolación de conocimiento adquirido en material rodado por el alumno.
- 25% Ejecución de una serie de ejercicios, actividades y tareas, en las que el alumno se pondrá a prueba a si mismo para la consecución del resultado demandado y demostrará conocimiento teórico, y mostrará una actitud pro activa en las actividades propuestas.
- 10% Practica destinada a formar parte del proyecto transversal.
- 5% Asistencia y actitud.

En la convocatoria extraordinaria el alumno deberá repetir el examen, y los ejercicios, actividades o tareas, no superadas en función de las indicaciones del profesor. Los ejercicios ya entregados durante el curso, en caso de convocatoria extraordinaria puede entregarse de nuevo mejorados, o bien entregar aquellos que el alumno considere que cumplen con las especificaciones demandadas, realizado durante el cuatrimestre.

En el caso de que las obligaciones sanitarias nos obliguen a volver a un escenario de docencia en remoto, el sistema de evaluación variará, pero muy sutilmente, dado que la asignatura está basada en su mayor parte en metodologías flipped classroom a través de Canvas. Y tanto las entregas de ejercicios actividades y tareas como el examen teórico se entregarán o se realizarán online de todos modos, aún realizándolo en clase. Si el examen se realizase en remoto, se utilizarán herramientas que garanticen la autenticidad de la prueba. El único punto que desaparecería sería la asistencia presencial y la participación y actitud, que se anulará quedando así en este caso específico de emergencia sanitaria la evaluación:

- 50% Examen Examen, consistente en aprendizaje basado en un proyecto grupal y un examen escrito acerca de la teoría empleada para la consecución del mismo.
- 50% Ejecución de una serie de ejercicios, actividades y tareas, en las que el alumno se pondrá a prueba a si mismo para la consecución del resultado demandado y demostrará conocimiento teórico y mostrará una actitud pro activa en las actividades propuestas. Los ejercicios ya entregados durante el curso, en caso de convocatoria extraordinaria puede entregarse de nuevo mejorados, o bien entregar aquellos que el alumno considere que cumplen con las especificaciones demandadas, realizado durante el cuatrimestre.

-Las conductas de plagio, así como el uso de medios ilegítimos en las pruebas de evaluación, serán sancionados conforme a los establecido en la Normativa de Evaluación y la Normativa de Convivencia de la universidad

BIBLIOGRAFÍA Y OTROS RECURSOS

Básica

BIRN, J . Iluminación y render, Anaya multimedia.

Brinkmann, R. (2008). The art and science of digital compositing: Techniques for visual effects, animation and motion graphics. Morgan Kaufmann.

CASAL, M. Espacios escénicos virtuales en la narrativa audiovisual. Tesis Doctoral. UCM.
<https://eprints.ucm.es/56751>

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

GONDEK, M. COCKE, A .Photoshop para video digital.2005.Barcelona.Ed.Omega.

Grau, O. (2003). Virtual Art: from illusion to immersion. MIT press

Gubern, R. (1992). La mirada opulenta: exploración de la iconosfera contemporánea. Ediciones Gustavo Gili

HERAS, M. Plano a a plano.2002.Madrid.Ed.PLOT Ediciones.

Hunter, F. Biver, S. Fuqua, P.Light, Science & Magic. Focal Press.

KELLER, E . Maya Visual effects :The innovators Guide. AUTODESK MAYA PRESS

Okun, J,A. VES. The VES Handbook of Visual Effects. Industry Standar VFX Practices and Procedures.Focal Press

PANIAGUA, A. Guia práctica de Premiere Cs6 Editorial : Anaya Multimedia.2011

Complementaria

Bobes Naves, M. D. C. (2001). Semiótica de la escena: análisis comparativo de los espacios dramáticos en el teatro europeo (No. Sirsi) i9788476354728

Brisset.D (2011). Análisis fílmico y audiovisual. Editorial UOC

Chandler, D. (1998). Semiótica para principiantes. Editorial Abya Yala

Crocce, B. (1945). Breviario de estética. Espasa-Calpe.

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

Eco, U. Signo. 1988. Labor.

Gubern, R. (2014). Historia del cine. Anagrama.

Hornung, E. The Art and Technique of Matchmoving: Solutions for the VFX Artist. Focal Pre

Lanier,L. DIGITAL COMPOSITING WITH NUKE. Focal Press