

## 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	m.casal.prof@ufv.es
Cristóbal Miguel de la Torre Cuenca	cristobal.delatorre@ufv.es
Ricardo León Fernández	r.leon@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 signatura 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 buscamos 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 e trabajo completo de creación de un producto audiovisual que conlleve una edición con unidades narrativas visiblemente 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. Es decir, ser un "agnóstico del software", como dice el afamado compositor digital Hugo Guerra.

Ser capaz de generar significados precisos a través del lenguaje audiovisual y las nuevas tecnologías al servicio del mismo. Plantearse metas a nivel de significado y después buscar la herramienta para alcanzarlas.

Ser capaz de general significados precisos a través del lenguaje audiovisual y las nuevas tecnologías al servicio del mismo. Plantearse metas a nivel de significado y después buscar la herramienta para alcanzarlas.

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, aunque deben hibridarse ambos, 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 aido de conservación, y que, en un momento determinado, no solo hay que restaurar y apuntalar, sino echar por 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 serán conocimientos útiles, si bien no imprescindibles: Estos conocimientos consistieron en una toma de contacto con After Effects, Photoshop, Premiere, y otros Softwares de la suite de adobe, así como conocimientos acerca de conceptos como la profundidad de color, los formatos, los códecs de exportación.

En edición y postproducción digital II, abordamos la materia de un modo profesional, y por lo tanto mas denso. Todos los conocimientos necesarios se trataran de nuevo desde un punto de vista espacialmente práctico. Todas las prácticas están pensadas para explicar cada herramienta desde cero en su contexto.

Es recomendable también pero no necesario, tener conocimientos acerca del lenguaje audiovisual, (composición, escala, encuadres, angulación, ópticas...)

## CONTENIDOS

### 1.Repaso de la Interfaz y Herramientas Básicas

- Navegación en la interfaz
- Herramientas de selección, transformación y ajuste 2.

### 2. Gestión de Proyectos y Archivos

- Organización de assets
- Configuración de proyectos y secuencias
- Importación y manejo de diferentes tipos de archivos (videos, imágenes, audio)

### 3. Gestión de e integración de elementos 3D

- Navegación en la interfaz de Maya
- Creación y manipulación de objetos 3D
- Conceptos básicos de integración entre After Effects y Maya
- Uso de capas de ajuste y efectos comunes
- Selección del metraje base
- Planificación y preparación de elementos a integrar (actor, objetos 3D, fondos)
- Iluminación en 3D
- Materiales fotorealistas
- Motor de render Arnold Render

### 4.Integración, rotoscopia, e integración de color y textura

- Introducción a la integración de elementos en una escena
- Importancia de la cohesión visual entre elementos integrados
- Uso de la herramienta Rotobrush
- Técnicas manuales de rotoscopia con máscaras
- Rotoscopiado de objetos en movimiento
- Aplicación de rotoscopia avanzada para separar elementos del fondo
- Matchmoving y tracking
- Uso de herramientas de corrección de color (Curves, Levels, Color Balance)
- Técnicas de matching de color para cohesión visual
- Igualación de color entre elementos integrados
- 

## ACTIVIDADES FORMATIVAS

Se comienza por un repaso de la teoría de la imagen digital aplicable al software. Las actividades formativas se basarán principalmente en la metodología Flipped Classroom para un contenido de naturaleza teórico-práctico. El alumno encontrará online en Canvas en formato de texto, video, y enlaces con recursos online, toda aquella información necesaria, sin ser por ello este material sustitutivo de las clases magistrales. Para que alumno y profesor puedan constatar un correcto aprendizaje, se destinarán las clases presenciales a resolver dudas acerca del material facilitado y explicar y profundizar en aquellos temas que así lo requieran. El alumno realizará, basándose en la metodología de aprendizaje basado en proyectos, una serie de ejercicios en los cuales se constatará que domine la materia teórico-práctica. Se trata de una serie de tareas en las que tendrá que poner las herramientas consistentes en softwares y teoría de la imagen digital subyacente, al servicio de la creatividad y la narrativa. Estas tareas podrán ser, lecturas, visionado de productos audiovisuales y Making offs desde la observación reflexiva, trabajos individuales o grupales, participación en proyectos, ejercicios, o colaboraciones. Con todo ello constataremos si el alumno comprende las sinergias entre softwares, y la creación de flujos de trabajo flexibles al servicio del proceso creativo en el ámbito de la edición y la postproducción. Constataremos también si ha desarrollado destrezas en el manejo de los softwares para poder ponerlo al servicio de la creatividad.

## DISTRIBUCIÓN DE LOS TIEMPOS DE TRABAJO

ACTIVIDAD PRESENCIAL	TRABAJO AUTÓNOMO/ACTIVIDAD NO PRESENCIAL
60 horas	90 horas
<ul style="list-style-type: none"> <li>Asistencia a clases magistrales y resolución de dudas 30h</li> <li>Trabajo de clase en los ejercicios propuestos 30h</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Trabajo autónomo completando los trabajos o actividades propuestos en clase. 50h</li> <li>Estudio autónomo de manuales y visionado de tutoriales 30h</li> <li>Visionado de material de Breakdown de VFX desde la observación reflexiva 10h</li> </ul>

## COMPETENCIAS

### Competencias básicas

Que los estudiantes hayan demostrado poseer y comprender conocimientos en un área de estudio que parte de la base de la educación secundaria general, y se suele encontrar a un nivel que, si bien se apoya en libros de texto avanzados, incluye también algunos aspectos que implican conocimientos procedentes de la vanguardia de su campo de estudio

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 tengan la capacidad de reunir e interpretar datos relevantes (normalmente dentro de su área de estudio) para emitir juicios que incluyan una reflexión sobre temas relevantes de índole social, científica o ética

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

Que los estudiantes hayan desarrollado aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía

### Competencias generales

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

### Competencias específicas

Adquirir la capacidad para utilizar los recursos informáticos, las tecnologías y técnicas informativas y comunicativas, en los distintos medios o sistemas mediáticos combinados o interactivos (multimedia).

Adquirir la capacidad para integrar elementos 3D y efectos visuales en proyectos audiovisuales, utilizando tanto After Effects como Maya, asegurando cohesión y realismo en las producciones.

Fomentar la capacidad de innovación y creatividad en el diseño visual, aplicando principios estéticos y técnicas avanzadas para desarrollar proyectos audiovisuales únicos y atractivos.

## RESULTADOS DE APRENDIZAJE

El alumno aprende con perspectiva global a crear proyecto audiovisual y sus partes. Adimensionarlo y planificarlo. A llevar un guión hasta la fase final completado el proceso completo.

El alumno hace factibles sus proyectos para transmitir mensajes audiovisuales concretos

El alumno será capaz de aponer la tecnología al servicio de la creatividad.

El alumno comprende y aplica la teoría de la imagen digital en el aprendizaje de los softwares propuestos.

## SISTEMA DE EVALUACIÓN DEL APRENDIZAJE

### Los porcentajes en convocatoria ordinaria serán los siguientes:

50%: Examen, que consistirá en una prueba teórico práctica que certifique la capacidad de aprendizaje y extrapolación de conocimiento adquirido a casos concretos.

35% Ejecución de una serie de ejercicios, actividades o tarea, en las que el alumno se pondrá a prueba buscando la consecución del resultado demandado.

5% asistencia.

10% practica destinada a formar parte del proyecto transversal.

### Los porcentajes en convocatoria extraordinaria serán los siguientes:

60% exámen.

40% ejecución de una serie de ejercicios actividades y tareas en las que el alumno se pondrá a prueba buscando la consecución del resultado demandado.

No se admitirán NUNCA, salvo en casos con justificación médica o justificante laboral, retrasos en las entregas de las prácticas, ni se corregirán aquellos ejercicios entregados sin observar las normas de entrega facilitadas en cada

caso. Tampoco se admitirán a entrega aquellos ejercicios que no cumplan con unos mínimos de trabajo dedicado y calidad.

En ningún caso se valorarán las entregas en base a la cantidad de tiempo dedicado a su realización o su dificultad. Sino que se valorarán en base a si están bien ejecutadas o mal ejecutadas, siendo evaluado únicamente el resultado final.

**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

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

Casal.M Espacios escénicos virtuales en la narrativa audiovisual. UCM

Dobbert, T Matchmoving: the invisible Art os Camera Tracking Sybex

Flores, JM. Autodesk Maya.Manual para usuarios 2009 MARCOMBO

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

Grau, O. Virtual art: from ilusion to inmersion 2003 MIT press

Hornung, E. The Art and Technique of matchmoving: solutions for the VFX artist. Focal Press

Lanier, L. Digital compositing with Nuke Focal Press

Okun, J.A. VES: The handbook of visual Effects.Industry Standar VFX practices and procedures Focal Press

ART VFX <https://www.artofvfx.com/>

FX GUIDE <https://www.fxguide.com/>

Animated World Network <https://www.awn.com/>