

Curso Académico: ( 2020 / 2021 )

Fecha de revisión: 27/08/2020 14:53:59

Departamento asignado a la asignatura: Departamento de Comunicación

Coordinador/a: UTRAY DELGADO, FRANCISCO

Tipo: Obligatoria Créditos ECTS : 6.0

Curso : 4 Cuatrimestre : 1

## REQUISITOS (ASIGNATURAS O MATERIAS CUYO CONOCIMIENTO SE PRESUPONE)

Asignatura/s con uso de equipos de producción audiovisual: cámara, sonido, edición y posproducción.

## OBJETIVOS

1. Conocimiento y aproximación a los fundamentos del montaje y a las técnicas y procesos de la posproducción digital.
2. Conocimiento de los sistemas técnico-operativos de los actuales equipos de edición y posproducción digital.
3. Capacidad de identificar las distintas posibilidades que ofrece el operativo técnico de los equipos de posproducción digital: la composición digital, los efectos digitales, el grafismo 2D, 3D y la animación.
4. Capacidad y habilidad para operar con los equipos de edición y posproducción.
5. Capacidad de asumir responsabilidades en el desarrollo del oficio de la posproducción en la fase final del proceso de creación de las producciones audiovisuales.

## DESCRIPCIÓN DE CONTENIDOS: PROGRAMA

- M1. Composición digital
  - Flujo de trabajo de la postproducción
  - Edición y manipulación de máscaras
  - Chroma Key
  - Composición 3D
  - Motion graphics
  - Animación tipográfica
- M2. Codificación de la imagen digital
- M3. Corrección de color
- M4. Control de movimiento

## ACTIVIDADES FORMATIVAS, METODOLOGÍA A UTILIZAR Y RÉGIMEN DE TUTORÍAS

### 1. Clases magistrales

Clases teóricas que introducen a los estudiantes en las teorías del montaje y los conceptos básicos de la posproducción digital. Competencias 1, 2 y 3 (1 ECTS).

### 2. Clases prácticas

Utilización y manejo de los sistemas operativos y los equipos de posproducción digital. Realización de casos prácticos de edición y postproducción a partir de supuestos planteados en las clases. Competencias 4 y 5 (1,5 ECTS).

### 3. Trabajo del estudiante

Estudio tutorizado de contenidos teórico-prácticos y de materiales docentes. Competencias 1, 2 y 3 (1 ECTS).

Preparación de clases prácticas y elaboración y defensa de una práctica de posproducción. Competencias 3, 4 y 5. Créditos (2,5 ECTS).

## SISTEMA DE EVALUACIÓN

<b>Peso porcentual del Examen/Prueba Final:</b>	60
<b>Peso porcentual del resto de la evaluación:</b>	40

Sistema de evaluación continua basada en la elaboración y entrega de trabajos en tiempo y forma, así como de la participación en clase y en los ejercicios de evaluación planteados por el profesor (hasta un máximo del 60% de la nota final). Aquellos alumnos que no hayan podido acogerse al sistema de evaluación continua tendrán derecho al examen final, o al examen de la convocatoria extraordinaria en caso necesario.

- Prácticas: hasta un 40% de la nota global. Las prácticas guiadas son de carácter obligatorio.
- La participación activa del estudiante en las clases prácticas y las clases teóricas se valorará a los efectos de mejora de la nota global.

## BIBLIOGRAFÍA BÁSICA

- Brinkman, R. The art and science of Digital Compositing. Techniques for visual effects, animation and motion graphics, Morgan Kauffman, 2008
- Dobbert, Tim Matchmoving. The invisible art of Camera Tracking. , Sybex, Wiley, 2013
- Hornung, Erica The Art and Technique of Matchmoving. Solutions for the VFX Artist, Focal Press, 2010
- Hullfish, Steve The Art and Technique of Digital Color Correction (2dn edition) , Focal Press, 2013
- Prieto Souto, X. y Doménech González, G. Respirar con la imagen. Conversaciones sobre montaje con Teresa Font., TECMERIN, 2019
- Rajas, Mario y Álvarez, Sergio (eds.) Tecnologías audiovisuales en la era digital, Fragua, 2014
- Utray, F., Armenteros, M. & Benítez, A.J. Postproducción digital. Una perspectiva contemporánea, Dykinson, 2015
- Van Hurkman, Alexis Color Correction Handbook: Professional Techniques for Video and Cinema (2nd Edition) , Peachpitpress, 2013
- White, T. Animación del lápiz al pixel. Técnicas clásicas para animadores digitales., Omega, 2010
- Wright, Steve Digital Compositing for Film and Video (4th edition) , Routledge, 2017

## BIBLIOGRAFÍA COMPLEMENTARIA

- Browne, Stephen, E. Posproducción en Alta Definición: edición y finalización del vídeo en HD, Andoain: Escuela de Cine y Vídeo, 2008
- Selby, Andrew Animación. Nuevos proyectos y procesos creativos., Parramón ediciones., 2009.
- Selby, Andrew Animación. Nuevos proyectos y procesos creativos., Parramón ediciones., 2009.
- White, Tony Animación del lápiz al pixel. Técnicas clásicas para animadores digitales., Omega., 2010.

## RECURSOS ELECTRÓNICOS BÁSICOS

- Utray, F. . Creación y edición de máscaras en composición digital: <https://e-archivo.uc3m.es/handle/10016/22625>

- Utray, F. . Alto Rango Dinámico en vídeo digital: <https://e-archivo.uc3m.es/handle/10016/23277>
- Utray, F. . Codificación digital de la imagen: <https://e-archivo.uc3m.es/handle/10016/22622>
- Utray, F. . Sonido para vídeo UHD y cine 4K: <https://e-archivo.uc3m.es/handle/10016/25875>
- utray, F. . El flujo de trabajo de la corrección de color en postproducción audiovisual: <https://e-archivo.uc3m.es/handle/10016/22872>