

Curso Académico: (2022 / 2023)

Fecha de revisión: 05-07-2022

Departamento asignado a la asignatura: Departamento de Comunicación

Coordinador/a: UTRAY DELGADO, FRANCISCO

Tipo: Obligatoria Créditos ECTS : 6.0

Curso : 4 Cuatrimestre : 2

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

Esta asignatura tiene reconocida experimentalidad, y cuenta con siete horas adicionales en talleres de laboratorios audiovisuales. Grabación con croma para VFX. Taller creativo para aprender a grabar vídeo con fondos de croma para efectos visuales. Estas sesiones de prácticas experimentales se impartirán en los platós de los laboratorios que estén disponibles y con fondos de croma portátiles para exteriores.

ACTIVIDADES FORMATIVAS, METODOLOGÍA A UTILIZAR Y RÉGIMEN DE TUTORÍAS

- CLASES TEÓRICO-PRÁCTICAS. Clases teóricas para la adquisición de nociones básicas sobre tecnología y técnica de la imagen audiovisual.
- TUTORÍAS. Asistencia individualizada (tutorías individuales) o en grupo (tutorías colectivas) a los estudiantes por parte del profesor.
- TRABAJO INDIVIDUAL O EN GRUPO DEL ESTUDIANTE
- TALLERES Y LABORATORIOS

SISTEMA DE EVALUACIÓN

Sistema de evaluación continua basada en la elaboración y entrega de trabajos en tiempo y forma, exámenes parciales, así como de la participación en clase, y en los ejercicios de evaluación planteados por el profesor. Examen final: entrega de un portfolio corregido.

Aquellos alumnos que no hayan podido acogerse al sistema de evaluación continua tendrán que presentar las prácticas y realizar un examen final en el que se valorarán de forma global los conocimientos, destrezas y capacidades adquiridas a lo largo del curso. En la convocatoria extraordinaria también podrán presentarse a un examen teórico-práctico con un valor del 100% de la nota final de la asignatura.

Peso porcentual del Examen Final:	60
Peso porcentual del resto de la evaluación:	40

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
- Dion Scoppettuolo Guía definitiva de DaVinci Resolve , Blackmagic Design, 2019
- 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>