

Curso Académico: (2024 / 2025)

Fecha de revisión: 08-07-2024

Departamento asignado a la asignatura: Departamento de Comunicación

Coordinador/a: UTRAY DELGADO, FRANCISCO

Tipo: Obligatoria Créditos ECTS : 6.0

Curso : 3 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

Composición digital

- Flujo de trabajo de la postproducción
- Edición y manipulación de máscaras
- Chroma Key
- Composición 3D
- Motion graphics
- Animación tipográfica

Codificación de la imagen digital

Corrección de color

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

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

La evaluación continua consta de diferentes pruebas a lo largo del curso:

- 3 cuestionarios de teoría realizados en clase. (10% cada uno)
- Publicación de 3 prácticas y evaluación por pares de las prácticas de los compañeros. (10%)
- Participación en el taller experimental (10%)
- Participación en el SPOC de la asignatura (10%)

Para que se considere válida la evaluación continua será necesario alcanzar una nota media equivalente o superior a 3/6.

En el caso de no haber superado la evaluación continua el estudiante tendrá que realizar un examen de teoría el día de la convocatoria ordinaria con un valor del 60% de la nota final. En esta prueba será necesario alcanzar una nota equivalente o superior a 3/6.

En esta asignatura el examen final consiste en la entrega de un portfolio corregido con los 3 videos de la evaluación continua. Esta entrega se realizará a través de la carpeta de Google Drive compartida con el profesor el día y hora de la convocatoria oficial de examen. Es un requisito obligatorio y será necesario alcanzar en esta prueba una nota equivalente o superior a 2/4 para aprobar la asignatura.

Valor porcentual de la evaluación continua y del examen final:

60% evaluación continua

40% examen final

En la convocatoria extraordinaria el estudiante se puede acoger al mismo sistema de evaluación que en la convocatoria ordinaria. Adicionalmente tiene la posibilidad de elegir ser evaluado mediante una examen teórico-práctico con un valor del 100% de la nota.

BIBLIOGRAFÍA BÁSICA

- Brinkman, R. The art and science of Digital Compositing. Techniques for visual effects, animation and motion graphics, Morgan Kaufman, 2008
- Chauvel, M. Formación en Blender 3D. Una guía práctica para principiantes e intermedios., Blender Community (Independently published), 2024
- Dobbert, Tim Matchmoving. The invisible art of Camera Tracking. , Sybex, Wiley, 2013
- Felicia, P. Unity from Zero to Proficiency (Beginner): A Step-by-step guide to coding your first game., Independently published., 2019
- 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
- Reichar, F. Blender 3D Simple & Clear 2024 Guide for New Designers: Unlocking Creativity in 3D Art - A Comprehensive Beginner's Guide to Blender in 2024., Blender Community (Independently published)., 2024
- Tykoski, S. Mastering Game Design with Unity 2021: Immersive Workflows, Visual Scripting, Physics Engine, GameObjects, Player Progression, Publishing, and a Lot More., BPB Publications., 2022
- 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
- Wijesooriya, I. Mastering Augmented Reality Development with Unity: Create immersive and engaging AR experiences with Unity., BPB Publications., (2023).
- Wright, Steve Digital Compositing for Film and Video (4th edition) , Routledge, 2017
- Zwerman, S. The VES Handbook of Visual Effects: Industry Standard VFX Practices and Procedures, Focal press, 2020

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

- Francisco Utray . Edición y postproducción con Davinci Resolve: <https://www.youtube.com/@Francisco.Utray.UC3M>
- 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>
- Varios autores . Laboratorios de comunicación UC3M: <https://www.youtube.com/@laboratorioscomunicacionuc145>
- utray, F. . El flujo de trabajo de la corrección de color en postproducción audiovisual: <https://e-archivo.uc3m.es/handle/10016/22872>