

## 804339 - PEE-A - Postproducción y Efectos Especiales

Unidad responsable: 804 - CITM - Centro de la Imagen y la Tecnología Multimedia  
Unidad que imparte: 804 - CITM - Centro de la Imagen y la Tecnología Multimedia  
Curso: 2019  
Titulación: GRADO EN DISEÑO, ANIMACIÓN Y ARTE DIGITAL (Plan 2017). (Unidad docente Obligatoria)  
Créditos ECTS: 6 Idiomas docencia: Catalán, Castellano

### Profesorado

Responsable: Virgili Torrent, Marc

### Competencias de la titulación a las cuales contribuye la asignatura

#### Específicas:

CEAAD 2. Representar de forma esquemática y visual conceptos, ideas y/o datos complejos a partir de habilidades personales y referencias externas, con el objetivo de transmitir atractivo, originalidad y creatividad.

CEAAD 3. Dominar el gran abanico de herramientas profesionales del sector para la elaboración de contenidos digitales de todo tipo.

CEAAD 4. Dominar las bases de la iluminación, la fotografía y el tratamiento digital para diseñar y desarrollar productos artísticos, audiovisuales y de animación.

#### Transversales:

05 TEQ. TRABAJO EN EQUIPO: Ser capaz de trabajar como miembro de un equipo interdisciplinar ya sea como un miembro más, o realizando tareas de dirección con la finalidad de contribuir a desarrollar proyectos con pragmatismo y sentido de la responsabilidad, asumiendo compromisos teniendo en cuenta los recursos disponibles.

04 COE N2. COMUNICACIÓN EFICAZ ORAL Y ESCRITA - Nivel 2: Utilizar estrategias para preparar y llevar a cabo las presentaciones orales y redactar textos y documentos con un contenido coherente, una estructura y un estilo adecuados y un buen nivel ortográfico y gramatical.

06 URI N2. USO SOLVENTE DE LOS RECURSOS DE INFORMACIÓN - Nivel 2: Después de identificar las diferentes partes de un documento académico y de organizar las referencias bibliográficas, diseñar y ejecutar una buena estrategia de búsqueda avanzada con recursos de información especializados, seleccionando la información pertinente teniendo en cuenta criterios de relevancia y calidad.

07 AAT N2. APRENDIZAJE AUTÓNOMO - Nivel 2: Llevar a cabo las tareas encomendadas a partir de las orientaciones básicas dadas por el profesorado, decidiendo el tiempo que se necesita emplear para cada tarea, incluyendo aportaciones personales y ampliando las fuentes de información indicadas.

### Metodologías docentes

Las sesiones de clase se dividen en tres partes:

1. Presentación y resolución de dudas respecto de los ejercicios propuestos en la sesión anterior.
2. Adquisición de nuevos conocimientos.
3. Aplicación práctica de nuevos conocimientos.

Estas franjas de actividad se modulan en función de la complejidad de los ejercicios y los contenidos correspondientes.

### Objetivos de aprendizaje de la asignatura

- Analizar las técnicas utilizadas en los diferentes tipos de producciones audiovisuales para aplicarlas posteriormente mediante el uso de software.
- Desarrollar la postproducción y efectos especiales de producciones audiovisuales de diferentes tipos.
- Utilizar estrategias para preparar y llevar a cabo las presentaciones orales y redactar textos y documentos con un contenido coherente, una estructura y un estilo adecuados y un buen nivel ortográfico y gramatical.



## 804339 - PEE-A - Postproducción y Efectos Especiales

- Comunicarse de manera clara y eficiente en presentaciones orales y escritas adaptadas al tipo de público y a los objetivos de la comunicación + utilizando las estrategias y los medios adecuados

### Horas totales de dedicación del estudiantado

Dedicación total: 150h	Horas grupo grande:	18h	12.00%
	Horas grupo mediano:	26h	17.33%
	Horas grupo pequeño:	0h	0.00%
	Horas actividades dirigidas:	16h	10.67%
	Horas aprendizaje autónomo:	90h	60.00%

## 804339 - PEE-A - Postproducción y Efectos Especiales

### Contenidos

<p>Tema 1 - Introducción a la Postproducción Audiovisual</p>	<p>Dedicación: 10h Grupo grande/Teoría: 4h Aprendizaje autónomo: 6h</p>
<p>Descripción:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Introducción a la postproducción</li> <li>2. Software y requisitos técnicos</li> <li>3. Flujo de trabajo de un proyecto audiovisual</li> <li>4. Formatos profesionales de trabajo y tipos de archivos</li> <li>5. Uso del software Adobe Premiere</li> <li>6. Dispositivos de visualización y salida</li> </ol>	
<p>Tema 2 - Evolución de la postproducción y efectos especiales</p>	<p>Dedicación: 10h Grupo grande/Teoría: 4h Aprendizaje autónomo: 6h</p>
<p>Descripción:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Análisis de las principales producciones internacionales</li> <li>2. Definición de las técnicas más utilizadas</li> <li>3. Estructura de una empresa de postproducción</li> <li>4. Desglose de un ejemplo real, relación cliente-postproducción</li> </ol> <p>Actividades vinculadas: Ejercicios propuestos en la práctica P01</p>	
<p>Tema 3 - Introducción a After Effects</p>	<p>Dedicación: 8h Grupo grande/Teoría: 2h Aprendizaje autónomo: 6h</p>
<p>Descripción:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Presentación del software After Effects.</li> <li>2. Análisis de la competencia.</li> <li>3. Interfaz y personalización de espacios de trabajo.</li> <li>4. Preferencias y configuración de una estación de trabajo profesional.</li> <li>5. Gestión de archivos de proyecto, optimización y copia de seguridad.</li> <li>6. Importación y gestión del material de archivo.</li> <li>7. Formatos importables y sus características específicas. Interpretar material de archivo.</li> <li>8. Trabajo en equipo</li> </ol>	

## 804339 - PEE-A - Postproducción y Efectos Especiales

<p>Tema 4 - Composiciones 2D</p>	<p>Dedicación: 7h Grupo grande/Teoría: 4h Aprendizaje autónomo: 3h</p>
<p>Descripción:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Creación de composiciones 2D</li> <li>2. FPS y profundidad de color</li> <li>3. Trabajo con imágenes y secuencias de imágenes</li> <li>4. Principios básicos de las capas de gráficos</li> <li>5. Modos de fusión de capa</li> <li>6. Track Mates</li> </ol>	
<p>Tema 5 - Gestión del timeline</p>	<p>Dedicación: 9h Grupo grande/Teoría: 3h Aprendizaje autónomo: 6h</p>
<p>Descripción:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Uso del timeline</li> <li>2. Gestión de capas</li> <li>3. Optimización del trabajo con muchas capas</li> <li>4. Trabajo con el código de tiempo</li> <li>5. Importación de proyectos de Adobe Premiere</li> <li>6. Uso de marcadores</li> </ol>	
<p>Tema 6 - Principios de la animación 2D</p>	<p>Dedicación: 10h Grupo grande/Teoría: 4h Aprendizaje autónomo: 6h</p>
<p>Descripción:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Ayudas básicas en la animación 2D.</li> <li>2. Keyframes y la interpolación de movimiento</li> <li>3. Previsualización de la imagen en movimiento</li> <li>4. Editor de curvas</li> <li>5. Gestión de los keyframes</li> </ol> <p>Actividades vinculadas: Ejercicios propuestos en la práctica P02</p>	

## 804339 - PEE-A - Postproducción y Efectos Especiales

<p>Tema 7 - Máscaras / Rotoscopia</p>	<p>Dedicación: 14h Grupo grande/Teoría: 6h Aprendizaje autónomo: 8h</p>
<p>Descripción:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Creación de máscaras vectoriales</li> <li>2. Operación con múltiples máscaras</li> <li>3. Animación básica de una máscara</li> <li>4. Rotoscopia para imágenes complejas</li> <li>5. Resolución de problemas y optimización</li> <li>6. Ajustes finales del recorte</li> </ol>	
<p>Tema 8 - Animación avanzada</p>	<p>Dedicación: 10h Grupo grande/Teoría: 4h Aprendizaje autónomo: 6h</p>
<p>Descripción:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Trabajo con Primario y objetos nulos</li> <li>2. Creación y aplicación de Sólidos</li> <li>3. Cambios en diferentes capas al mismo nivel</li> <li>4. Trabajo con rutas de movimiento</li> <li>5. PRECOMPOSE / nesting</li> <li>6. Suavizador / Ondulador</li> </ol>	
<p>Tema 9 - Efectos</p>	<p>Dedicación: 10h Grupo grande/Teoría: 4h Aprendizaje autónomo: 6h</p>
<p>Descripción:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Introducción a los efectos</li> <li>2. Combinación de efectos</li> <li>3. Capas de ajuste</li> <li>4. Corrección del color</li> <li>5. Plugins de terceras partes</li> </ol>	

## 804339 - PEE-A - Postproducción y Efectos Especiales

<p>Tema 10 - Croma Key + Luma Key</p>	<p>Dedicación: 14h Grupo grande/Teoría: 6h Aprendizaje autónomo: 8h</p>
<p>Descripción:            1. Definición y uso de las claves            2. Funcionamiento de LUMA KEY            3. Funcionamiento de CROMA KEY            4. Keylight            5. Solución de errores</p> <p>Actividades vinculadas:            Ejercicios propuestos en la práctica P03</p>	
<p>Tema 11 - Corrección de color</p>	<p>Dedicación: 10h Grupo grande/Teoría: 4h Aprendizaje autónomo: 6h</p>
<p>Descripción:            1. Principios básicos de la corrección de color            2. Ajuste del brillo y contraste de una imagen en movimiento            3. Límites de trabajo según la profundidad de bit y de formatos comprimidos            4. Corrección de la temperatura de color            5. Corrección de dominantes            6. Corrección de color expresiva</p>	
<p>Tema 12 - Stabilize and Track Motion</p>	<p>Dedicación: 10h Grupo grande/Teoría: 4h Aprendizaje autónomo: 6h</p>
<p>Descripción:            1. Técnicas de estabilización            2. Técnicas de Track Motion</p>	
<p>Tema 15 - Aplicaciones avanzadas</p>	<p>Dedicación: 4h Grupo grande/Teoría: 2h Aprendizaje autónomo: 2h</p>
<p>Descripción:            Ejemplos de producciones de diferente escala en publicidad, animación CGI, timelapse, vídeo 360 y matte painting.</p>	

## 804339 - PEE-A - Postproducción y Efectos Especiales

<p>Tema 13 - Integración avanzada</p>	<p>Dedicación: 20h Grupo grande/Teoría: 8h Aprendizaje autónomo: 12h</p>
<p>Descripción:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Sistemas de tracking en función del movimiento</li> <li>2. Solución de errores</li> <li>3. Integración de elementos nuevos</li> <li>4. Paralel Corner Pin y Perspective Corner Pin</li> <li>5. Retoque de color y textura</li> </ol> <p>Actividades vinculadas: Ejercicios propuestos en la práctica P04</p>	
<p>Tema 14 - Escenarios 3D y Matte Painting</p>	<p>Dedicación: 4h Grupo grande/Teoría: 2h Aprendizaje autónomo: 2h</p>
<p>Descripción: Creación de escenarios 3D en After Effects y Matte Painting</p>	

## 804339 - PEE-A - Postproducción y Efectos Especiales

### Planificación de actividades

PRÁCTICA P01	Dedicación: 4h Grupo grande/Teoría: 1h Aprendizaje autónomo: 3h
<p>Descripción: Edición en Adobe Premiere</p> <p>Material de soporte: P01 .pdf</p>	
PRÁCTICA P02	Dedicación: 8h Grupo grande/Teoría: 2h Aprendizaje autónomo: 6h
<p>Descripción: Composición i animación 2D</p> <p>Material de soporte: P02 .pdf</p>	
PRÁCTICA P03	Dedicación: 8h Grupo grande/Teoría: 2h Aprendizaje autónomo: 6h
<p>Descripción: Creación de máscaras y rotoscopia</p> <p>Material de soporte: P03 .pdf</p>	
PRÁCTICA P04	Dedicación: 8h Grupo grande/Teoría: 2h Aprendizaje autónomo: 6h
<p>Descripción: Corrección de color, estabilización y tracking</p> <p>Material de soporte: P04 .pdf</p>	
PRÁCTICA P05	Dedicación: 2h Grupo grande/Teoría: 2h
<p>Descripción: Matte painting</p>	



## 804339 - PEE-A - Postproducción y Efectos Especiales

Material de soporte:  
P05.pdf

### TRABAJO FINAL

Dedicación: 16h  
Grupo grande/Teoría: 4h  
Aprendizaje autónomo: 12h

Descripción:  
Proyecto final de la asignatura

### Sistema de calificación

La nota final de la asignatura será el resultado de:

- 5 ejercicios de prácticas con una ponderación individual del 10% a la nota final de la asignatura
- 1 ejercicio final con una ponderación del 25% a la nota final de la asignatura
- 1 examen parcial con una ponderación del 15%
- Un 10% de participación y actitud de aprendizaje

Si no se aprueba la asignatura mediante la evaluación continua, se podrá optar por hacer el examen de reevaluación. La nota de este examen substituirá la nota del examen parcial y las dos primeras prácticas (P01 y P02).

## 804339 - PEE-A - Postproducción y Efectos Especiales

### Normas de realización de las actividades

#### Ejercicios de prácticas

Los ejercicios de prácticas se realizan al margen del horario previsto de clases siguiendo las instrucciones que se dan en el documento P# correspondiente y las indicaciones que a tal efecto se hayan dado en la parte de la clase correspondiente.

El ejercicio resuelto ha de depositarse en el Campus Virtual de la Asignatura. Cada Hoja de Práctica incorpora una fecha de entrega; sólo serán tenidas en cuenta para la evaluación aquellas prácticas entregadas antes o hasta las 23:59h de la fecha indicada.

La evaluación de las prácticas no comporta solamente la resolución de los ejercicios propuestos, sino también la defensa que se haga de los resultados cuando el/la alumno/a sea requerido para ello al inicio de las clases.

Cualquier incidencia que no permita resolver la práctica en el plazo indicado debe ser comunicada al profesor o profesores mediante mensaje por el Campus Virtual; con posterioridad a esta comunicación, se resolverá la pertinencia o no de las causas que motivan la no presentación del ejercicio y se establecerán las alternativas para completar la evaluación si las causas son justificadas. También se considerarán justificadas las causas de no presentación de ejercicios que sean comunicadas al profesorado por la Jefatura de Estudios.

Los documentos deberán completarse siguiendo las instrucciones que en ellos se dan, especialmente por lo que se refiere a la codificación de los nombres de archivo. En ningún caso se modificará la maquetación del documento ni se guardará en un formato o versión que no sea el indicado. La correcta gestión de la documentación aportada es un aspecto relacionado con las competencias a adquirir y es, por lo tanto, sujeto de evaluación.

#### Exámenes

Las preguntas y problemas propuestos en los exámenes hacen referencia tanto al contenido teórico de la asignatura como a los ejercicios resueltos en las diferentes prácticas. Al margen de cada pregunta o problema consta la contribución en puntos a la nota total del examen.

Las revisiones y/o reclamaciones respecto de los exámenes se realizarán exclusivamente en las fechas y horarios establecidos en el Calendario Académico.

## 804339 - PEE-A - Postproducción y Efectos Especiales

### Bibliografía

#### Básica:

Tuya Feijoo, E. (ed.). Adobe After Effects CS4. Madrid: Anaya Multimedia, 2009. ISBN 9788441526006.

Adobe Creative Team. Adobe After Effects CS4 classroom in a book. Adobe Press, 2009. ISBN 9780321573834.

#### Complementaria:

Harrington, R.; Carman, R. Video made on a Mac: production and postproduction using Apple Final Cut Studio and Adobe Creative Suite. Peachpit Press, 2009. ISBN 9780321604729.

Bolante, Antony. After Effects CS4 for Windows and Macintosh: Visual QuickPro guide. Peachpit Press, 2009. ISBN 9780321591524.

Christiansen, Mark. Adobe After Effects CS4 visual effects and compositing studio techniques. Adobe Press, 2008. ISBN 9780321592019.

Hullfish, Steve. The art and technique of digital color correction [en línea]. Amsterdam: Focal Press, 2008 [Consulta: 09/01/2017]. Disponible a: <<http://www.sciencedirect.com/science/book/9780240809908>>. ISBN 9780080556666.

#### Otros recursos:

<http://www.adobe.com/support/documentation/es/aftereffects/>

<http://www.peachpit.com/>

<http://www.studiodaily.com/main/>

<http://www.creativecow.net/>

<http://motionographer.com/>