

## Guia docent

# 804055 - BEPAA2-M - Bloc d'Especialització en Postproducció Audiovisual Avançada II

Última modificació: 05/02/2021

**Unitat responsable:** Centre de la Imatge i Tecnologia Multimèdia  
**Unitat que imparteix:** 804 - CITM - Centre de la Imatge i Tecnologia Multimèdia.

**Titulació:** GRAU EN MULTIMÈDIA (Pla 2009). (Assignatura optativa).

**Curs:** 2020      **Crèdits ECTS:** 6.0      **Idiomes:** Català, Castellà

### PROFESSORAT

---

**Professorat responsable:** Díaz Salamanca, Francisco

**Altres:**

### COMPETÈNCIES DE LA TITULACIÓ A LES QUALS CONTRIBUEIX L'ASSIGNATURA

---

#### Específiques:

4. Aplicar coneixements relacionats amb la formació i registre d'imatges en moviment.
5. Aplicar coneixements relacionats amb la gestió de material videogràfic i animació.
6. Ser capaç d'organitzar, animar i exportar un projecte audiovisual ajustant-se a un mitjà de projecció/reproducció concret. Ser capaç de resoldre problemes complexos en la composició audiovisual.

#### Transversals:

1. APRENTATGE AUTÒNOM: Detectar mancances en el propi coneixement i superar-les mitjançant la reflexió crítica i l'elecció de la millor actuació per ampliar aquest coneixement.
2. COMUNICACIÓ EFICAÇ ORAL I ESCRITA: Comunicar-se de forma oral i escrita amb altres persones sobre els resultats de l'aprenentatge, de l'elaboració del pensament i de la presa de decisions; participar en debats sobre temes de la pròpia especialitat.
3. ÚS SOLVENT DELS RECURSOS D'INFORMACIÓ: Gestionar l'adquisició, l'estructuració, l'anàlisi i la visualització de dades i informació de l'àmbit d'especialitat i valorar de forma crítica els resultats d'aquesta gestió.

### METODOLOGIES DOCENTS

---

Les sessions de classe es divideixen en tres parts:

1. Presentació i resolució de dubtes respecte dels exercicis proposats en la sessió anterior.
2. Adquisició de nous coneixements.
3. Aplicació pràctica dels nous coneixements.

Aquestes franges d'activitat es modulen en funció de la complexitat dels exercicis i els continguts corresponents.

### OBJECTIUS D'APRENTATGE DE L'ASSIGNATURA

---

1. Entendre i planificar correctament el flux de treball en un projecte audiovisual usant material en moviment i estàtic.
2. Optimitzar la qualitat de la imatge usant els compressors adequats en HD i 4K.
3. Realitzar estudis de cas de projectes referents en l'actualitat amb la finalitat d'analitzar el procés de treball i l'organització entre diferents disciplines, com el retoc de color o la integració 3D.
4. Entendre el funcionament d'Adobe After Effects i la seva relació amb Creative Suite entre els diferents softwares de creació gràfica.
5. Aplicar coneixements bàsics d'animació i composició en pràctiques representatives de cada procés.
6. Correcció d'errades de rodatge, millora de la imatge i aplicació d'efectes amb finalitats estilístiques- expressives.
7. Dur a terme les tasques encomanades en el temps previst, treballant amb les fonts d'informació indicades, d'acord amb les pautes marcades pel professorat.
8. Dur a terme les tasques encomanades a partir de les orientacions bàsiques donades pel professorat, decidint el temps que cal emprar per a cada tasca, incloent-hi aportacions personals i ampliant les fonts d'informació indicades.



## HORES TOTS DE DEDICACIÓ DE L'ESTUDIANTAT

Tipus	Hores	Percentatge
Hores aprenentatge autònom	90,0	60.00
Hores grup mitjà	60,0	40.00

**Dedicació total:** 150 h

## CONTINGUTS

### -Tema1 Eina Avançada Puppet Tool i Motion Sketch

**Descripció:**

1. Motion Sketch
2. Introducció al sistema d'animació basat en Puppet Tool.
3. Preparació del material per a realitzar una animació de personatge
4. Composició d'un escenari.
5. Acabat final + FX

**Activitats vinculades:**

Exercicis proposats en la pràctica P01

**Dedicació:** 10h

Grup gran/Teoria: 6h

Aprenentatge autònom: 4h

### -Tema 2 Animació Avançada - Cartela TV II

**Descripció:**

1. Anàlisi i desglossament del vídeo de referència.
2. Preparació de les capes necessàries.
3. Estructuració de la composició
4. Aplicació de blending modes i màscares.
5. Recreació gràfica 3D.
6. Retoc de color.

**Activitats vinculades:**

Exercicis proposats en la pràctica P02.

**Dedicació:** 10h

Grup gran/Teoria: 4h

Aprenentatge autònom: 6h



### -Tema 3 Correcció de color

**Descripció:**

1. Principis bàsics de la correcció de color
2. Ajustament de brillantor i contrast d'una imatge en moviment.
3. Entendre les limitacions de 8 bit i de formats comprimits.
4. HRD 32bpc.
5. Correcció de la temperatura de color.
6. Correcció de dominants.
7. Correcció de color expressiva.

**Activitats vinculades:**

Exercicis proposats en la pràctica P03.

**Dedicació:** 10h

Grup gran/Teoria: 4h

Aprenentatge autònom: 6h

### -Tema 4 TRKMAT i Composicions 3D

**Descripció:**

1. TRKMAT
2. Crear composicions 3D.
3. Relació entre capes 2D y 3D.
4. Treball amb càmeres
5. Organització de l'espai 3D i diferents vistes.
6. Llums i ombres.
7. Animació 3D.
8. Distància focal.

**Activitats vinculades:**

Exercicis proposats en la pràctica P04.

**Dedicació:** 10h

Grup gran/Teoria: 4h

Aprenentatge autònom: 6h

### -Tema 5 Matte Painting

**Descripció:**

1. Definició de la tècnica Matte Painting
2. Crear il·lusions òptiques de profunditat
3. Com preparar el material d'arxiu
4. Configuració d'un espai 3D

**Activitats vinculades:**

Exercicis proposats en la pràctica P05.

**Dedicació:** 10h

Grup gran/Teoria: 4h

Aprenentatge autònom: 6h



### -Tema 6 Matte Painting + Camera Mapping

**Descripció:**

1. Càmera Projection avançada.
2. Ús de software de modelatge 3D per a crear un espai tridimensional.
3. Workflow entre AE i 3dsMax i Cinema 4D.
4. Retoc de color final + FX.

**Activitats vinculades:**

Exercicis proposats en la pràctica P06

**Dedicació:** 10h

Grup gran/Teoria: 4h

Aprenentatge autònom: 6h

### -Tema 7 WIRE REMOVAL

**Descripció:**

1. Definició i ús del CLOMAT i ESBORRAT.
2. Aplicació sobre casos reals d'eliminació d'objectes no desitjats.
3. Recreació d'espais
4. Clone Stamp Tool

**Activitats vinculades:**

Exercicis proposats en la pràctica P07.

### -Tema 8 CROMA KEY + LUMA KEY (+ EXAMEN PARCIAL)

**Descripció:**

1. Definició i ús de les claus.
2. Funcionament de LUMA KEY.
3. Funcionament de CROMA KEY.
4. Keylight
5. Solució d'errades.

**Activitats vinculades:**

Exercicis proposats en la pràctica P08.

**Dedicació:** 10h

Grup gran/Teoria: 4h

Aprenentatge autònom: 6h



### -Tema 9 STABILIZE AND TRACK MOTION

**Descripció:**

1. Introducció al tracking
2. Analitzar correctament un moviment
3. Analitzar posició, escala i rotació.
4. Tracking pla.
5. Tracking de perspectiva

**Activitats vinculades:**

Exercicis proposats en la pràctica P09.

**Dedicació:** 10h

Grup gran/Teoria: 4h

Aprenentatge autònom: 6h

### -Tema 10 Integració Avançada I

**Descripció:**

1. Definir el millor sistema de tracking en funció del moviment
2. Solucionar errades
3. Integració d' elements nous
4. Paralel Corner Pin i Prespective Corner Pin
5. Retoc de color i textura

**Activitats vinculades:**

Exercicis proposats en la pràctica P10

**Dedicació:** 10h

Grup gran/Teoria: 4h

Aprenentatge autònom: 6h

### -Tema 11 Integració avançada II

**Descripció:**

1. Definir el millor sistema de tracking en funció del moviment
2. Solucionar errades
3. Integració dels elements nous
4. Corner Pin i Paralel Corner Pin
5. Retoc de color y textura

**Activitats vinculades:**

Exercicis proposats en la pràctica P11.

**Dedicació:** 10h

Grup gran/Teoria: 4h

Aprenentatge autònom: 6h



#### -Tema 12 STABILIZE - SKY REPLACEMENT

**Descripció:**

1. Ús de l'estabilitzador
2. Tècnica per a suavitzar el moviment d'una càmera.
3. Tècnica de substitució de cels i SKY REPLACEMENT

**Activitats vinculades:**

Exercicis proposats en la pràctica P12.

**Dedicació:** 10h

Grup gran/Teoria: 4h

Aprenentatge autònom: 6h

#### -Tema 13 VFX I

**Descripció:**

1. Aplicació d'eines avançades de composició en un projecte multicapa.
2. Aplicar correctament un flux de treball professional.
3. Acabat final d'una escena cinematogràfica

**Activitats vinculades:**

Exercicis proposats en la pràctica P13

**Dedicació:** 10h

Grup gran/Teoria: 4h

Aprenentatge autònom: 6h

#### -Tema 14 VFX II

**Descripció:**

1. Composició d'una seqüència fotorealista
2. Aplicació de les eines apreses al llarg de tot el semestre

**Activitats vinculades:**

Exercicis proposats en la pràctica P14.

**Dedicació:** 10h

Grup gran/Teoria: 4h

Aprenentatge autònom: 6h

#### -Tema 15 Repàs del temari

**Descripció:**

1. Repàs de tot el temari de l'assignatura

**Activitats vinculades:**

Realització d'una enquesta sobre l'assignatura

**Dedicació:** 20h

Grup gran/Teoria: 14h

Aprenentatge autònom: 6h

## ACTIVITATS

### PRÀCTICA P01 ANIMACIÓ DE PERSONATGES

**Descripció:**

L'exercici consisteix en crear una animació de personatges usant Puppet Tool, durada 5 segons

**Objectius específics:**

1. Realitzar una planificació de l'animació del personatge.
2. Preparar tots els elements necessaris per a animar el nostre personatge i el seu entorn.
3. Realitzar una animació Offline
4. Acabat final del personatge i del fons

**Material:**

- Tema1.pdf
- P1.pdf

**Lliurament:**

Vincles amb l'avaluació 3%

### PRÀCTICA P02 CARTELA TV II

### PRÀCTICA P03 CORRECCIÓ DE COLOR

### PRÀCTICA P04 COMPOSICIÓ 3D

### PRÀCTICA P05 MATTE PAINTING

### PRÀCTICA P06 CAMERA MAPPING + MATTE PAINTING

### PRÀCTICA P07 WIRE REMOVAL + MATTE PAINTING

### PRÀCTICA P08 CROMA KEY + LUMA KEY

### PRÀCTICA P09 STABILIZE AND TRACK MOTION

### PRÀCTICA P10 INTEGRACIÓ AVANÇADA I

### PRÀCTICA P11 INTEGRACIÓ AVANÇADA II



### PRÀCTICA P12 STABILIZE - SKY REPLACEMENT

**Descripció:**

L'exercici consisteix en estabilitzar plànols rodats a mà usant diferents tècniques.

**Objectius específics:**

1. Ús de l'estabilitzador.
2. Tècnica per a suavitzar el moviment d'una càmera.
3. Tècnica de substitució de cels i SKY REPLACEMENT

**Material:**

- Tema12.pdf
- P12.pdf

**Lliurament:**

Vincles amb l'avaluació 3%

### PRÀCTICA P13 VFX I

**Descripció:**

L'exercici consisteix en la realització d'un projecte real multicapa.

**Objectius específics:**

1. Aplicació d'eines avançades de composició en un projecte multicapa.
2. Aplicar correctament un flux de treball professional.
3. Acabat final d'una escena cinematogràfica

**Material:**

- Tema13.pdf
- P13.pdf

**Lliurament:**

Vincles amb l'avaluació 3%

### PRÀCTICA P14 VFX II

**Descripció:**

L'exercici consisteix en la realització d'un projecte real multicapa.

**Objectius específics:**

1. Composició de una seqüència fotorealista
2. Aplicació de les eines apreses durant tot el semestre.

**Material:**

- Tema14.pdf
- P14.pdf

**Lliurament:**

Vincles amb l'avaluació 6,66%





## PRÀCTICA P15 REPÀS FINAL

### Descripció:

L'exercici consisteix en el repàs de tot el temari de l'assignatura.

### Objectius específics:

Objectius de l'exercici 1. Realització d'una enquesta sobre l'assignatura.

### Lliurament:

Vincles amb l'avaluació 3%

## SISTEMA DE QUALIFICACIÓ

Exercicis de pràctiques:

- 2 exercicis de pràctiques amb una ponderació del 15% de la nota final de l'assignatura cadascun (P8, P15).

- 1 exercici final amb una ponderació del 30% de la nota final de l'assignatura

Total: 60%

Exàmens parcials:

- 2 exàmens tipus test amb una ponderació del 15% de la nota final de l'assignatura cadascun (setmanes 8 i 15).

Total: 30%

Actitud d'Aprenentatge i participació de l'estudiant: 10% de la nota final de l'assignatura.

## NORMES PER A LA REALITZACIÓ DE LES PROVES.

Exercicis de pràctiques.

Els exercicis de pràctiques es realitzen al marge de l'horari previst de classe seguint les instruccions que es donen en el document P# corresponent i les indicacions que a tal efecte s'hagin donat en la part de la classe corresponent.

L'exercici resolt ha de dipositar-se en el Campus Virtual en l'apartat Entrega de l'Aula de l'Assignatura. Cada Full de Pràctica incorpora una data d'entrega; només seran tingudes en compte per a l'avaluació aquelles pràctiques entregades abans de les 24:00h de la data indicada. Les pràctiques s'entregaran utilitzant aquesta retolació:

nom del camus\_P#.\*

L'avaluació de les pràctiques no comporta només la resolució dels exercicis proposats, sinó també la defensa que es faci dels resultats quan l'alumne sigui requerit a tal efecte a l'inici de les classes.

Qualsevol incidència que no permeti resoldre la pràctica en el termini indicat ha de ser comunicada al professor corresponent mitjançant missatge a través del Campus Virtual; posteriorment a aquesta comunicació es resoldrà la pertinència o no de les causes que motiven la no presentació de l'exercici i s'establiran les alternatives per a completar l'avaluació si les causes són justificades. També es consideraran justificades les causes de no presentació d'exercicis que siguin comunicades al professorat pel Cap d'Estudis.

Els documents hauran de completar-se seguint les instruccions que en ells es donen, especialment pel que fa referència a la retolació dels noms d'arxiu. En cap cas es modificarà la maquetació del document ni es guardarà en un format o versió que no sigui l'indicat. La correcta gestió de la documentació aportada és un aspecte relacionat amb les competències a adquirir i és, per tant, subjecte d'avaluació.

Exàmens.

Els quatre exàmens parcials es realitzen durant un temps limitat a través del Campus Virtual, mitjançant document electrònic que l'alumne haurà de completar. Les preguntes i problemes proposats als exàmens fan referència tant al contingut teòric de l'assignatura com als exercicis resolts en les diferents pràctiques. Al marge de cada pregunta o problema consta la contribució en punts a la nota total de l'examen.

Les revisions i/o reclamacions respecte als exàmens es realitzaran exclusivament en les dates i horaris establerts al Calendari Acadèmic.



## BIBLIOGRAFIA

---

### **Bàsica:**

- 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.

### **Complementària:**

- 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, 2008. 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 línia]. Amsterdam: Focal Press, 2008 [Consulta: 09/01/2017]. Disponible a: <http://www.sciencedirect.com/science/book/9780240809908>. ISBN 9780080556666.

## RECURSOS

---

### **Altres 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/>