



1. Código: 30035 **Nombre:** EFECTOS VISUALES EN LA POSTPRODUCCIÓN DE VIDEO DIGITAL

2. Créditos: 5,00 **--Teoría:** 2,50 **--Prácticas:** 2,50 **Caràcter:** Optativo

Titulación: 2033-MÁSTER UNIVERSITARIO EN PRODUCCIÓN ARTÍSTICA

Módulo: 8-ESPECIALIDAD

Materia: 16-ARTE Y TECNOLOGÍA

Centro: FACULTAD DE BELLAS ARTES

3. Coordinador: Muñoz García, Adolfo

Departamento: COMUNICACION AUDIOVISUAL, DOCUMENTACION E HISTORIA DEL ARTE

4. Bibliografía

Contribución de la animación cinematográfica, al desarrollo del trucaje cinematográfico y los efectos especiales en el cine contemporáneo.	Vidal Ortega, Miguel
Compositing visual effects : essentials for the aspiring artist	Steve Wright
Encyclopedia of visual effects	Damian Allen
Visual effects in a digital world : [a comprehensive glossary of over 7000 visual effects terms]	Karen E. Goulekas

5. Descripción general de la asignatura

Se trata de una asignatura práctica de experimentación con efectos visuales para la consecución de un proyecto personal. La asignatura pretende ayudar a los estudiantes a crear un proyecto audiovisual individual a partir de una reflexión sobre el significado de "video ensayo" y cómo establecer una poética propia con la incorporación de efectos visuales en postproducción. El programa de edición por composición utilizado es Adobe After Effects. Las sesiones se dividen en una batería de prácticas técnicas en el laboratorio y en paralelo, un seguimiento de cada uno de los proyectos personales.

6. Conocimientos recomendados

Se recomienda tener conocimientos previos de edición de vídeo y de manejo básico de cámaras, aunque en la asignatura se trabajará el rodaje de efectos de croma en el plató de vídeo y se profundizará en la postproducción de vídeo con After Effects.

7. Objetivos de la asignatura - Resultados del aprendizaje

Competencia

02(G) Conocer los materiales y técnicas propias de los lenguajes artísticos.

19(E) Habilidad en el manejo de las tecnologías y procedimientos avanzados adecuados a las diversas prácticas

04(G) Contextualizar la propia práctica artística en la cultura contemporánea

Competencias transversales

(13) Instrumental específica

- Actividades desarrolladas relacionadas con la adquisición de la competencia
Rodaje en plató
- Descripción detallada de las actividades
Uso de instrumental específico de captura de vídeo en plato
- Criterios de evaluación
Los rodajes se evalúan como parte de las practicas de postproducción

8. Unidades didácticas

1. PRÁCTICA 1- Fundamentos del color e imagen digital. Ajuste de canales y niveles.
 1. Formatos de video y audio. Importación y exportación.
 2. Retoques básicos y avanzados de color.
2. PRÁCTICA 2- Mattes y Modos en AE
 1. Selecciones y máscaras
 2. Mattes de seguimiento
3. PRÁCTICA 3- Sonido
 1. Toma de sonido en vivo
 2. Sincronización de pista de audio con efectos de video.
4. PRÁCTICA 4- Estrategias de efectos y animación
 1. Animación de máscaras y de capas jerarquizadas

Document signat electrònicament per <i>Documento firmado electrónicamente por</i> Electronically signed document by	UNIVERSITAT POLITÈCNICA DE VALÈNCIA	Data/Fecha/Date 20/07/2017	1 / 2	
Autenticitat verificable mitjançant Codi Segur Verificació <i>Autenticidad verificable mediante Código Seguro Verificación</i> Original document can be verified by Secure Verification Code		ALUE9R04UHI https://sede.upv.es/eVerificador		



8. Unidades didácticas

2. Creacion y animacion de un personaje tipo marioneta.
3. Animación a través de expresiones.
5. PRÁCTICA 5- Estrategias de efectos, 2D y medio y 3D.
 1. Simulación de espacios con capas 2d y 3d.
 2. Animación con cámaras y capas de luces.
6. PRÁCTICA 6- Efectos de chroma y ralentización de tiempo
 1. Rodaje de material para efecto de chroma en plató y su postproducción.
 2. Rodaje de material para ralentización de tiempo. Ajustes de la ralentización y modos de fusión de fotogramas.
7. PROYECTO Final - Práctica libre final tutelada.
 1. Video ensayo

9. Método de enseñanza-aprendizaje

<u>UD</u>	<u>TA</u>	<u>SE</u>	<u>PA</u>	<u>PL</u>	<u>PC</u>	<u>PI</u>	<u>EVA</u>	<u>TP</u>	<u>TNP</u>	<u>TOTAL HORAS</u>
1	2,00	--	--	2,00	--	--	--	4,00	10,00	14,00
2	2,00	--	--	2,00	--	--	--	4,00	10,00	14,00
3	2,00	--	--	2,00	--	--	--	4,00	10,00	14,00
4	3,00	--	--	3,00	--	--	--	6,00	10,00	16,00
5	3,00	--	--	3,00	--	--	--	6,00	10,00	16,00
6	3,00	--	--	3,00	--	--	--	6,00	10,00	16,00
7	10,00	--	--	10,00	--	--	--	20,00	15,00	35,00
TOTAL HORAS	25,00	--	--	25,00	--	--	--	50,00	75,00	125,00

UD: Unidad Didáctica. TA: Teoría de Aula. SE: Seminario. PA: Práctica de Aula. PL: Práctica de Laboratorio. PC: Práctica de Campo. PI: Práctica de Informática. EVA: Actividades de Evaluación. TP: Trabajo Presencial. TNP: Trabajo No Presencial.

10. Evaluación

<u>Descripción</u>	<u>Nº Actos</u>	<u>Peso (%)</u>
(08) Portafolio	1	40
(11) Observación	1	20
(09) Proyecto	1	40

Consiste en la valoración continuada de un portafolio digital de vídeos generados durante las prácticas dirigidas en clase, que corresponde al 45% de la nota. El otro 40% de la evaluación corresponde a la práctica libre de vídeo-ensayo desarrollada durante todo el curso, que se entregará el último día. La nota final será la media aritmética de ambas evaluaciones sobre 10, más una valoración de un 20% sobre observaciones de los materiales audiovisuales tratados. Al tratarse de un método de evaluación continuo, de las prácticas realizadas y tuteladas a lo largo de todo el periodo docente, no existe prueba de recuperación en el caso suspender el curso. En caso de dispensa se habilitará una prueba práctica de post-producción en una sesión.

11. Porcentaje máximo de ausencia

<u>Actividad</u>	<u>Porcentaje</u>	<u>Observaciones</u>
Teoría Aula	20	
Práctica Aula	20	

