

GUÍA DOCENTE

COMPOSICIÓN DIGITAL II

**GRADO EN CINEMATOGRAFÍA Y ARTES
AUDIOVISUALES**

CURSO 2020-2021

I.-Identificación de la asignatura	
Período de impartición:	Anual
Créditos:	9 ECTS
Modalidad:	Presencial
Idioma en el que se imparte:	Castellano
Facultad:	Facultad de Cine
Equipo docente:	Yara Nodar Carlos Saorín (Responsable del Departamento de Postproducción)

II.-Presentación de la asignatura
Técnicas profesionales para poder afrontar con éxito cualquier proyecto VFX avanzado. Herramientas de composición digital avanzadas para crear entornos, animar, hacer renders, mattepainting y tracking, así como la integración final de todos los elementos.

III.-Competencias	
CG2	Capacidad de aplicar los conocimientos a la práctica.
CG7	Capacidad crítica y autocrítica.
CG8	Capacidad para generar nuevas ideas.
CG9	Toma de decisiones.
CG10	Trabajo en equipo.
CG13	Habilidad para trabajar de forma autónoma.
CG14	Diseño y gestión de proyectos.
CG16	Sensibilidad estética o habilidad para percibir las obras de arte desde una experiencia sensible.
CEIMP7	Conocimiento de los principales softwares, técnicas y procesos de trabajo utilizados en la composición digital de imágenes en movimiento.
CEIMP8	Habilidad para el manejo de las herramientas necesarias en la composición digital de imágenes en movimiento.

IV.-Resultados de aprendizaje
El alumno deberá ser capaz de: <ul style="list-style-type: none"> - Conectar las diferentes fases de postproducción (CG13, CEIMP7). - Evaluar las diferentes herramientas aportadas por distintos softwares y discriminar las óptimas para cada caso. (CG9, CG13, CEIMP8). - Planificar un proyecto de postproducción ajeno y determinar los flujos de trabajo óptimos y el orden de éstos. (CG9, CG13, CG14). - Defender los procesos utilizados en cada solución de VFX (CG2). - Juzgar el trabajo propio y el ajeno y su mayor o menor adecuación a las técnicas aprendidas (CG7, CG16). - Diseñar un proyecto conjunto en el que mostrar las técnicas de VFX practicadas (CG8, CG10, CG14).

V.-Metodología docente	
MD1	Impartición de clases teóricas.
MD2	Impartición de clases prácticas.
MD4	Aprendizaje por proyectos.
MD5	Aprendizaje cooperativo y colaborativo.
MD6	Tutorías académicas.
MD8	Talleres de debate de casos prácticos.



ESCUELA UNIVERSITARIA DE
ARTES TOTALES @ *taiarts.com*
RECOLETOS-22 MADRID



Universidad
Rey Juan Carlos

VI.- Contenidos

VI.A- Temario de la asignatura

INTRODUCCIÓN A LA COMPOSICIÓN

El alumno aprenderá a utilizar un software en torno al mundo de los efectos digitales y la composición (en el presente curso Nuke). Este módulo se centrará en la creación y análisis de flujos de trabajo mediante nodos, además de en la familiarización con los conceptos técnicos en la creación de efectos especiales; creación de composiciones básicas y técnicas para la corrección de color.

1. Introducción a la Composición
2. Formatos/Códecs y Gestión de Proyectos/Usuarios
3. Interfaz de Trabajo de herramientas de composición
4. Fundamentos de Composición 2D
5. Canales, Capas y Composición Multipass
6. Gestión e Integración de Color
7. Técnicas de Creación de Matte: Chroma y Rotoscopia
8. Herramientas de Pintura, Clonado y Revelado
9. Animación
10. Tracking y Estabilización
11. Preparación de Materiales y Gestión de la Media
12. Composición 3D con softwares
13. Exportación y Render
14. Proyecto Final

VI.B.- Actividades formativas

AF1	Participación y asistencia a clases teóricas y teórico-prácticas.	21 horas
AF3	Realización de proyectos de creación e interpretación artística (individuales o grupales).	12 horas
AF4	Realización de prácticas en aula informática.	33 horas
AF5	Realización de actividades de apreciación artística: asistencia a seminarios, visitas a exposiciones o visionado de obras visuales/audiovisuales.	3 horas
AF6	Realización de actividades de investigación: búsqueda y selección de documentación, lectura de material de apoyo y referencias bibliográficas y visuales.	30 horas
AF7	Asistencia a tutorías individuales presenciales.	12 horas
AF8	Asistencia y realización de pruebas de conocimiento.	9 horas
AF9	Trabajo autónomo de estudio de los contenidos teóricos y elaboración autónoma de trabajos y actividades prácticas.	150 horas

***La distribución de horas entre las actividades formativas puede sufrir cambios debido a necesidades académicas del curso, del grupo y/o del profesor.**

VI.-Evaluación

VI.A.- Criterios generales de evaluación

SISTEMA DE EVALUACIÓN CONTINUA: La asistencia a clase es obligatoria. La falta de asistencia a más del 20% de las clases y actividades de una asignatura puede suponer la calificación de suspenso, sin derecho a evaluación ordinaria. El profesor decide la aplicación de esta norma.

CALIFICACIÓN: El sistema de evaluación continua valora de forma integral los resultados obtenidos por el estudiante a través de los procedimientos de evaluación recogidos en el siguiente apartado, de acuerdo con la calificación de 0 a 10 según la legislación vigente.

Si el alumno desea intentar subir nota en convocatoria extraordinaria, deberá renunciar previamente en Secretaría de Alumnos, por escrito, a todas las calificaciones obtenidas en convocatoria ordinaria. Su calificación final será la obtenida en convocatoria extraordinaria.

ORTOGRAFÍA Y EXPRESIÓN: La calificación de pruebas escritas incluye aspectos como la ortografía y expresión escrita. En los exámenes no se admitirán más de 2 faltas de ortografía o 10 tildes (omitidas o mal colocadas). Los trabajos realizados fuera de clase no podrán contener más de 1 falta.

TRABAJOS UNIVERSITARIOS: Todos tendrán portada, índice y bibliografía con, al menos, 4 fuentes. Deben ser originales. Cuando se emplean fragmentos ajenos estarán citados. Su uso no puede ser indiscriminado. El plagio, que debe demostrarse, es un delito. Si un alumno copia el trabajo de otro, ambos serán considerados responsables.

VI.B.- Criterios específicos de evaluación de la asignatura

EVALUACIÓN ORDINARIA

En esta asignatura, la falta de asistencia a más del 20% de las clases y actividades supone la calificación de suspenso, sin derecho a evaluación ordinaria. SÍ NO

Todas las pruebas deberán obtener una calificación mínima de 5.
Si una de ellas se puntúa por debajo del mínimo, no se procederá al cálculo de la media ponderada.

El profesor indicará, mediante explicación en clase o documento adicional a disposición del alumnado a través del Campus Virtual, detalles o especificaciones de contenido o entrega de las pruebas de evaluación. En el caso de trabajos, será determinante la entrega/ presentación de los mismos en los plazos establecidos por el docente.

Pruebas (*)	Descripción de la prueba	Ponderación (en %)
SE1 Pruebas de conocimiento presenciales (orales y/o escritas).	Examen Enero Trabajo Final Mayo	20% 40%
SE2 Valoración de trabajos y proyectos.	Trabajos designados como evaluables durante el curso	15%
SE3 Evaluación continua: tareas y deberes semanales e informes periódicos.	Trabajo en el aula y fuera del aula con las prácticas semanales propuestas	15%

SE4 Evaluación de la resolución de problemas y actividades prácticas.	--	--
SE5 Actitud en clase y participación en los debates.	--	10%
		100%

(*) De todas las pruebas aquí expuestas se tienen que recoger evidencias y entregarlas para archivo en la Secretaría de Alumnos (escritos, grabaciones...)

EVALUACIÓN EXTRAORDINARIA

Los estudiantes que no superen la asignatura en el semestre en que se imparte dispondrán de una convocatoria extraordinaria para su superación, excepto en aquellos supuestos en los que no resulte posible por las características especiales de la asignatura.

El alumno realizará o entregará las pruebas de evaluación que el equipo docente estime oportunas y de las que habrá sido informado previamente. El profesor se reserva el derecho a decidir si se mantienen las calificaciones de Sistemas de Evaluación en que el alumno haya obtenido una calificación superior a 5 a lo largo del curso académico, siempre y cuando no haya perdido la convocatoria ordinaria por incumplimiento de la asistencia obligatoria.

VI.C.-Revisión de las pruebas de evaluación

Conforme al procedimiento de reclamación de exámenes recogido en la Normativa del alumno de TAI.

VII.-Recursos didácticos

Bibliografía recomendada

- Armenteros Gallardo, M. (2011). *Posproducción Digital*. Madrid: Bubok "Publishing" S.L
- Brinkmann, R. (2008). *The Art and Science of Digital Compositing*. California: Morgan Kaufmann Publishers.
- Carrasco, J. (2010). *Cine y televisión digital: manual técnico*. Barcelona: Edicions Universitat Barcelona.
- Wright, S. (2010). *Digital Compositing for Film and Video*. Reino Unido: Taylor & Francis.

Filmografía recomendada

Documentary

- TheAloomaX (Canal de Youtube). (2012). VFX: Going Behind The Magic [Youtube]. Recuperado de <https://www.youtube.com/user/TheAloomaX>
- ChambalHere (Canal de Youtube). (2012). The Visual Effects Of Iron Man [Youtube]. Recuperado de <https://youtu.be/WUBXmEWudnA>
- Leberecht, S. (director) (2014). Life after Pi [documental]. EEUU: Christina Lee Storm
- Iwerks, L. (directora) (2007). La historia de Pixar [documental]. EEUU: Leslie Iwerks Productions
- Iwerks, L. (directora) (2010). ILM Creating the Impossible [documental]. EEUU: Leslie Iwerks Productions
- The Making of Pacific Rim. [documental] EEUU: Warner Bros. Pictures / Legendary Pictures
- Jackson, P. (director) (2001). The Lord of the Rings: The Fellowship of the Ring [cinta cinematográfica]. EEUU: New Line Cinema / Wingnut Films
- Minkoff, R., Allers, R (directores) (1994). The Lion King. [cinta cinematográfica] EEUU: Walt Disney Pictures

- Trousdale, G., Wise, K (directores) (1991). Beauty and the Beast . [cinta cinematográfica] EEUU: Walt Disney Pictures
- del Toro, G. (director) (2013). Pacific Rim. [cinta cinematográfica] EEUU: Warner Bros. Pictures / Legendary Pictures
- Albarn, D. and Hewlett, J (1997). Gorilaz. EEUU: Passion-Pictures
- The Making of Avatar. [documental] EEUU: 20th Century Fox / Lightstorm Entertainment / Giant Studios Inc

Sitios web de interés

- Arcaute, J. (2020). Las Horas Perdidas. Recuperado de: https://www.lashorasperdidas.com/?doing_wp_cron=1595009228.1783759593963623046875
- Compositing Software / Tutorial / Info Links. (2020). Recuperado de: <http://forums.cgsociety.org/showthread.php?t=101533>
- FX Guide Home Page. (2020). Recuperado de: <https://www.fxguide.com/>
- Rubio, A. “*La postproducción cinematográfica en la era digital: efectos expresivos y narrativos*”. (2006). Recuperado de: <http://tdx.cat/bitstream/handle/10803/10457/rubio.pdf?sequence=1>
- Welcome to Passion - Animation, Documentary, Live Action, Experience Production. (2020). Recuperado de: <http://www.passion-pictures.com/>

Material del alumno necesario para cursar la asignatura

Papel y bolígrafo

Visitas Master Classes, eventos o talleres adicionales se comunicarán a lo largo del curso