



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



Universidad  
Rey Juan Carlos

# *Composición digital II*

## GUÍA DOCENTE

GRADO EN CINEMATOGRAFÍA Y ARTES AUDIOVISUALES  
Curso 2023/2024

## *Identificación de la asignatura*

<i>Periodo de impartición</i>	Anual
<i>Créditos</i>	9 ECTS
<i>Modalidad</i>	Presencial.
<i>Idioma en el que se imparte</i>	Castellano
<i>Facultad</i>	Facultad de Cine

## *Presentación de la asignatura*

Técnicas profesionales para llevar a cabo cualquier proyecto Vfx avanzado. Herramientas de composición digital para crear entornos, animar, hacer renders, mattepainting y tracking, así como la integración final de todos los elementos.

## *Competencias*

<i>Código Competencia</i>	<i>Descripción</i>
CG02	Capacidad de aplicar los conocimientos a la práctica.
CG07	Capacidad crítica y autocrítica.
CG08	Capacidad para generar nuevas ideas.
CG09	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 <i>softwares</i> , 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.

## Resultados de aprendizaje

Al finalizar el curso, cada estudiante deberá ser capaz de:

01. Conectar las diferentes fases de postproducción (CG13, CEIMP7).
02. Evaluar las diferentes herramientas aportadas por distintos *softwares* y discriminar las óptimas para cada caso. (CG9, CG13, CEIMP8).
03. Planificar un proyecto de postproducción ajeno y determinar los flujos de trabajo óptimos y el orden de éstos. (CG9, CG13, CG14).
04. Defender los procesos utilizados en cada solución de VFX (CG2).
05. Juzgar el trabajo propio y el ajeno y su mayor o menor adecuación a las técnicas aprendidas (CG7, CG16).
06. Diseñar un proyecto conjunto en el que mostrar las técnicas de VFX practicadas (CG8, CG10, CG14).

## Metodología docente

<i>MD1</i>	Impartición de clases teóricas.
<i>MD2</i>	Impartición de clases prácticas.
<i>MD4</i>	Aprendizaje por proyectos.
<i>MD5</i>	Aprendizaje cooperativo y colaborativo.
<i>MD6</i>	Tutorías académicas.
<i>MD8</i>	Talleres de debate de casos prácticos.

## Contenidos

<i>Temario</i>	<ol style="list-style-type: none"> <li>01 Introducción a la composición.</li> <li>02 Formatos/<i>códecs</i> y gestión de proyectos/usuarios.</li> <li>03 Interfaz de trabajo de herramientas de composición.</li> <li>04 Fundamentos de composición 2d.</li> <li>05 Canales, capas y composición multipass.</li> <li>06 Gestión e integración de color.</li> <li>07 Técnicas de creación de <i>matte</i>: chroma y rotoscopia.</li> <li>08 Herramientas de pintura, clonado y revelado.</li> <li>09 Animación.</li> <li>10 <i>Tracking</i> y estabilización.</li> <li>11 Preparación de materiales y gestión de la media.</li> <li>12 Composición 3d con <i>softwares</i>.</li> <li>13 Exportación y <i>render</i>.</li> <li>14 Proyecto final.</li> </ol>
----------------	--

## 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 y online.	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 equipo docente.

## Evaluación

### 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 equipo docente decide la aplicación de esta norma.

#### CALIFICACIÓN

El sistema de evaluación continua valora de forma integral los resultados obtenidos por el/la 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 la/el estudiante desea intentar subir nota en convocatoria extraordinaria, deberá renunciar previamente en Secretaría Académica, 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/una estudiante copia el trabajo de otro/a, ambas personas se considerarán responsables.

## 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 equipo docente indicará, mediante explicación en clase o documento adicional a disposición del alumnado a través del Aula Virtual, detalles o especificaciones de contenido o entrega de las pruebas de evaluación.

En el caso de trabajos, será determinante la entrega/presentación en los plazos establecidos por el equipo docente.

<i>Pruebas (*)</i>	<i>Descripción de la prueba</i>	<i>Ponderación en %</i>
SE1	Examen Final teórico y Práctico.	35%
Pruebas de conocimiento presenciales (orales y/o escritas)	Trabajo Grupal Final.	25%
<b>SE3</b> Evaluación continua: tareas y deberes semanales e informes periódicos.	Trabajos en el aula y fuera del aula con las prácticas semanales propuestas.	30%
<b>SE5</b> 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 Académica (escritos, grabaciones...)

### EVALUACIÓN EXTRAORDINARIA

Los/las 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.

La/el estudiante realizará o entregará las pruebas de evaluación que el equipo docente estime oportunas y de las que habrá sido informado previamente. El equipo docente se reserva el derecho a decidir si se mantienen las calificaciones de Sistemas de Evaluación en que el/la estudiante haya obtenido una calificación superior a 5 a lo largo del curso académico.

## REVISIÓN DE LAS PRUEBAS DE EVALUACIÓN

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

## *Recursos didácticos*

### BIBLIOGRAFÍA RECOMENDADA

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

### FILMOGRAFÍA RECOMENDADA

Albarn, D. y Hewlett, J. (Directores). (1997). *Gorilaz*. [Videoclip] Passion-Pictures.  
del Toro, G. (Director). (2013). *Pacific Rim*. [Película]. Warner Bros. Pictures; Legendary Pictures.  
Iwerks, L. (Directora). (2007). *La historia de Pixar*. [Documental]. Leslie Iwerks Productions.  
Iwerks, L. (Directora). (2010). *ILM Creating the Impossible*. [Documental]. Leslie Iwerks Productions.  
Jackson, P. (Director). (2001). *The Lord of the Rings: The Fellowship of the Ring*. [Película]. New Line Cinema; Wingnut Films.  
Leberecht, S. (Director). (2014). *Life after Pi*. [Documental]. Christina Lee Storm.  
Minkoff, R., Allers, R (Directores). (1994). *The Lion King*. [Película]. Walt Disney Pictures.  
Trousdale, G., Wise, K. (Directores). (1991). *Beauty and the Beast*. [Película]. Walt Disney Pictures.  
*The Making of Pacific Rim*. [Documental]. Warner Bros. Pictures; Legendary Pictures.  
*The Making of Avatar*. [Documental]. 20th Century Fox; Lightstorm Entertainment; Giant Studios Inc.

### SITIOS WEB DE INTERÉS

Arcaute, J. (25 de mayo 2021). *Las Horas Perdidas*.  
[https://www.lashorasperdidas.com/?doing\\_wp\\_cron=1595009228.1783759593963623046875](https://www.lashorasperdidas.com/?doing_wp_cron=1595009228.1783759593963623046875)  
CG Society, (25 de mayo 2021). *Compositing Software / Tutorial / Info Links*.  
<http://forums.cgsociety.org/showthread.php?t=101533>  
ChambalHere. (25 de mayo 2021). *The Visual Effects Of Iron Man*. [Canal de Youtube].  
<https://youtu.be/WUBXmEWudnA>  
FX Guide. (25 de mayo 2021). *Home - FX Guide*. <https://www.fxguide.com/>  
Rubio, A. (25 de mayo 2021). *La postproducción cinematográfica en la era digital: efectos expresivos y narrativos*. <http://tdx.cat/bitstream/handle/10803/10457/rubio.pdf?sequence=1>  
Passion Pictures (25 de mayo 2021). *Welcome to Passion - Animation, Documentary, Live Action, Experience Production*. <http://www.passion-pictures.com/>  
TheAloomaX. (25 de mayo 2021). *VFX: Going Behind The Magic*. [Canal de Youtube].  
<https://www.youtube.com/user/TheAloomaX>



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



Universidad  
Rey Juan Carlos

### MATERIAL NECESARIO PARA CURSAR LA ASIGNATURA

Papel y bolígrafo.

### VISITAS, MASTER CLASSES, EVENTOS O TALLERES ADICIONALES

Se comunicarán a lo largo del curso.