

Programa docente del Grado en Diseño

FICHA TÉCNICA

Nombre de la asignatura	VIDEO
Curso	3
Itinerario	Gráfico
Nombre del docente	Albert Carruesco
Núm. de créditos ECTS	4 ECT

Descripción asignatura

La asignatura Vídeo dará a los alumnos una introducción al software After Effects aportando una visión del audiovisual más cercano al *motion graphics* en su aplicación a productos televisivos. El alumno aprenderá las tecnologías de la captación, grabación, procesamiento, almacenamiento, transmisión y creación de animación gráfica digital multimedia.

Objetivos aprendizaje

1. Aprender a manejar el software After Effects.
2. Asimilar conceptos básicos de animación y motion graphics
3. Aprender a crear y aplicar efectos en animación
4. Asimilar flujos de trabajo para composición en After Effects
5. Preparar al alumno en técnicas básicas de uso profesional de After Effects

Temario básico

1. Introducción a After Effects

Contenido: Repaso del Entorno de trabajo. Importación de archivos. Creación de Composiciones. Distintos tipos de archivos para composición. Aplicación de Filtros y Efectos, flujo de trabajo inicial. Animación de parámetros.

2. Composiciones

Contenido: Herramientas y flujo de trabajo, ejercicios de composición por capas y composiciones anidadas. Manipulación del Tiempo. Capas 3D. Manejo de Mattes y canales Alfa para componer. Modos de Fusión.

3. Conceptos básicos de Animación – Entrega Práctica 1

Contenido: Animación por keyframes. Tipos de clave. Concepto de interpolación. Trayectorias. Manejo de Curvas. Ejercicio de animación básica.

4. Texto Animado en After Effects.

Contenido: Utilizando el animador de textos de AFX. Uso de los efectos preestablecidos como herramienta de aprendizaje.

5. Introducción al 3D en After Effects.

Contenido: Explicación del uso del 3D en el software. Interfaz y flujo de trabajo- Creación y manejo de cámaras. Capas 3D. Creación de luces.

6. Animación de Capas de forma – Entrega Práctica 2

Contenido: Creación de Capas de Formas y posibilidades que brinda en animación. Creación de elementos compuestos y transiciones.

7. 12 principios básicos de animación aplicados en After Effects.

Contenido: Explicación de los 12 principios de animación. Donde se originan y su aplicación práctica. Ejercicios de animación.

8. Rastreo de Imagen y Clave de Color. – Entrega Práctica 3

Contenido: Herramientas de rastreo de imagen. Aplicaciones varias. Clave de color en After Effects. Uso de Keylight.

9. Creación y aplicación de Efectos. Glitch.

Contenido: Creación de un efecto Glitch. Técnicas varias. Flujo de trabajo y experimentación.

10. Rastreador de Cámara 3D de After Effects.

Contenido: Flujo de trabajo y ejercicio práctico.

11. Integración de software 3D y After Effects – Entrega Práctica 4

Contenido: Conexión de after effects con Cinema 4D. Importación y manejo de cámaras compartidas y ubicación de elementos en el espacio.

12. Rigging de un personaje 2D y aproximación al lipsync.

Contenido: Cómo conectar un personaje para su animación básica. Opciones para lipsync 2D mediante remapeo de tiempo.

13. Corrección de color y color grading

Contenido: Curvas de color. Niveles. Tono saturación. Capas de ajuste y aplicación de filtros.

14. Presentación de proyecto final de curso – Práctica 5

Contenido: Revisión y comentarios de las técnicas aprendidas y evaluación de resultados.

Metodología docente

La metodología de las clases es proyectual y se impartirán clases prácticas en las que profundizar en los contenidos de programa. Parte del horario magistral se dedicará al seguimiento de los proyectos de los alumnos.

CRITERIOS Y SISTEMAS DE EVALUACIÓN

¿Qué se evalúa?

Se evalúa el trabajo continuado en clase y la capacidad técnica y originalidad en la consecución de las siguientes prácticas a lo largo de la asignatura.

Práctica 1: Animación de promoción de lanzamiento de Álbum Musical

Animación de 5 a 10 segundos que promocioe el lanzamiento del nuevo trabajo musical de un artista.

Práctica 2: Animación de intro de trailer cinematográfico con texto 3D

Se realizará una animación tipográfica utilizando el animador de texto de After Effects. Los títulos que se realicen deberán ser capas 3D y se llevará a cabo animación de cámara.

Práctica 3: Animación de promoción de evento para TV aplicando principios de animación.

Se debe realizar una promoción de TV para un evento escogido por el alumno, pueden ser ficticio o no, en el cual se apliquen los principios de animación en elementos, texto o formas.

Práctica 4: Creación de un efecto "Glitch"

El alumno deberá aplicar diversas técnicas impartidas en clase para obtener un efecto glitch e incorporarlo en un diseño de marca o título, seleccionado por el alumno.

Práctica 5: Animación de títulos de crédito para una serie actual.

El grupo escogerá una de las series seleccionadas por el profesor, y hará una propuesta de títulos de crédito. Se obtendrá una pieza de 30 a 45 seg. de duración en la cual puedan verse títulos de crédito que pudieran sustituir a los que la serie posee actualmente.

¿Cuándo?

Práctica 1 - semana 3

Práctica 2 - semana 6

Práctica 3 - semana 8

Práctica 4 - semana 11

Práctica 5 - semana 14

Ponderación de las actividades de evaluación

Prácticas 75%

Asistencia y participación en clase 25%

El alumno tiene el deber de asistir obligatoriamente a las clases. Su incumplimiento puede comportar la pérdida del derecho a evaluación (NAVL) en aquellas asignaturas en que el profesor titular lo considere justificado. En el programa de cada asignatura, el profesorado deberá indicar el porcentaje mínimo de asistencia a clase para poder superar la asignatura.

En caso de que no se indique dicho porcentaje en el programa, se aplicará, como norma general, el porcentaje mínimo de asistencia en el 80%, teniendo que justificar el alumnado los motivos de las ausencias. En función de la naturaleza de las causas de las ausencias sobrevenidas, el profesorado, previa consulta al tutor/a del alumno/a del centro, podrá decidir si procede la pérdida del derecho a la evaluación.

Una vez transcurridos los 10 minutos de inicio de clase, de examen o entrega de trabajos, el alumno no podrá entrar en el aula excepto si puede justificar el retraso con algún documento válido.

Fuentes de información

Blair, P. (2020). *Cartoon Animation with Preston Blair, Revised Edition!:* Learn Techniques for Drawing and Animating Cartoon Characters. Walter Foster.

Richard, W. (2002). *The Animator's Survival Kit.*