



DATOS IDENTIFICATIVOS

Posproducción audiovisual

Materia	Posproducción audiovisual			
Código	P04G070V01702			
Titulación	Grao en Comunicación Audiovisual			
Descritores	Creditos ECTS	Sinale	Curso	Cuadrimestre
	6	OB	4	1c
Lingua de impartición	Castelán			
Departamento	Comunicación audiovisual e publicidade			
Coordinador/a	Fernández Santiago, Luís Emilio			
Profesorado	Fernández Santiago, Luís Emilio			
Correo-e	faraon@uvigo.es			
Web				
Descrición xeral	Coñecemento xeral dos procesos de postproducción de Audio e Vídeo orientado tanto á execución dos mesmos, como á utilización no deseño da preproducción de contidos audiovisuais e dirección da produción.			

Competencias

Código	
B3	Capacidade para aplicar técnicas e procedementos da composición da imaxe aos diferentes soportes audiovisuais, a partir do coñecemento das leis clásicas e dos movementos estéticos e culturais da historia da imaxe
B4	Habilidade para expor os resultados dos traballos académicos de maneira escrita, oral ou por medios audiovisuais ou informáticos de acordo aos canons das disciplinas da comunicación.
B6	Coñecementos sobre a evolución histórica da imaxe e da cultura audiovisual, nos seus diferentes formatos
C10	Capacidade para recrear o ambiente sonoro dunha produción audiovisual
C19	Coñecemento e aplicación das tecnoloxías audiovisuais (fotografía, cinema, radio, televisión e multimedia) en función das súas capacidades expresivas.
C21	Capacidade para levar a cabo a gravación, composición, edición e postproducción de produtos audiovisuais.
D1	Comprender a importancia dos cambios tecnolóxicos, económicos e sociais no desenvolvemento de proxectos audiovisuais
D2	Ser capaz de traballar en equipo e de comunicar as propias ideas mediante a creación dun ambiente propicio.

Resultados de aprendizaxe

Resultados previstos na materia	Resultados de Formación e Aprendizaxe		
1 - Coñecer a filosofía, funcionalidade e capacidade dos programas de efectos e composición dixital	B6	C21	D1
2 - Realizar e producir efectos audiovisuais, recrear espazos sonoros e comprender os sistemas	B3 B6	C10 C21	
3 - Comprender o proceso de produción/realización (fluxos de traballo) tendo en conta a postproducción como ferramenta creativa.	B3 B4	C19	D1 D2
4 - Integrar fluxos de traballo orientados a postproducción nun equipo de produción			D1 D2

Contidos

Tema	
Prácticas	Composición de imaxe por capas, chromakey, motion graphics e integración dixital. Posproducción de audio por dinámica e frecuencia. Filmación para efectos.

Obxectivos de postproducción dixital

Producción con CGI: VFX, 3DCGI, interactivos.

Preproducción:	Pipeline de produción (xenérico). Pipeline de Preproducción. Storyboard, animática, previz.
Producción:	Pipelines e workflows de produción: Média, control, workflows por departamento.
Postproducción:	Montaxe, sonorización, composición. Conformado, exportación, master e distribución.
Pipelines específicos:	Vfx, Cgi, Interactivo.

Planificación

	Horas na aula	Horas fóra da aula	Horas totais
Estudo de casos	2	10	12
Lección maxistral	22	30	52
Obradoiro	8	0	8
Informe de prácticas	3	12	15
Traballo	4	16	20
Práctica de laboratorio	8	32	40
Resolución de problemas	2	0	2
Exame de preguntas obxectivas	1	0	1

*Os datos que aparecen na táboa de planificación son de carácter orientador, considerando a heteroxeneidade do alumnado.

Metodoloxía docente

	Descrición
Estudo de casos	Análise de guion para prever a utilización de postproducción de son e vídeo na organización da produción. CG3 CG4 CG19 CT1 CT2
Lección maxistral	Sesións teóricas sobre conceptos de postproducción dixital, interfaces, metodoloxía e fluxos de traballo, equipamiento, orientación da produción á postproducción e integración dentro do esquema de produción. CG6 CT1
Obradoiro	Clases practicas sobre obtención de imaxes e sons orientadas á posproducción. Así como o manexo de ferramentas de software para obter o produto definitivo. Proposta de exercicios e problemas a liquidar polo alumno utilizando ferramentas e coñecementos apresos nas clases teóricas. CG3 CG4 CE10 CE19 CE21 CT2

Atención personalizada

Probas	Descrición
Práctica de laboratorio	Traballo individual con software destinado a postproducción e elaboración de tarefas evaluables por alumno. En clases e talleres os alumnos contan con quendas de preguntas, con resposta xeral si o contido é relevante para o grupo ou personalizada si é propio da súa tarefa. Así como acceso a tutorías e correo electrónico.
Informe de prácticas	Memoria sobre ou traballo realizado a partir do guión persoal. Informe sobre a tarefa realizada orientada a postproducción dentro da produción en grupo. Os alumnos contan con acceso a tutorías e correo electrónico para a resolución de dúbidas non desenvolvemento destas tarefas.

Avaliación

	Descrición	Cualificación	Resultados de Formación e Aprendizaxe		
Informe de prácticas	Traballo/memoria persoal con descrición das tarefas realizadas no traballo de grupo, problemas atopados e solucións propostas.(Individual)	20	B3 B4 B6	C10 C19	D1 D2
Traballo	raballo conxunto, levar a término por grupos un guion ata o estado de emisión, produto completo. Inclúe memoria técnica.(Grupal)	30	B3 B4 B6	C19 C21	D1 D2
Práctica de laboratorio	Exercicios de manexo de software de postproducción. Avaliación na eficiencia na análise dos casos propostos, adecuación na elección de ferramentas e uso das mesmas (Individual)	20	B3 B6	C10 C21	

Outros comentarios sobre a Avaliación

Todos os traballos terán que presentarse para ser avaliados en primeira convocatoria. É imprescindible superar tres das catro probas para aprobar a materia, sendo a memoria persoal una das partes a superar en todo caso.

2ª convocatoria: Proba test (30%), entrega de probas prácticas (30%- resérvase o dereito de repetir durante o exame algunha das prácticas, -traer material e proxectos orixinais-), A preproducción será un traballo individual, segundo os parámetros dados no curso corrente, Non é necesario realizar o produto final. (40% - Parámetros en Fatic). Imprescindible superar dous das tres partes para aprobar a materia, sendo a memoria persoal una das partes a superar en todo caso.

Bibliografía. Fontes de información**Bibliografía Básica**

WYATT, HILARY. AMYES, TIM, **Postproducción de audio para TV. y cine** : una introducción a la tecnología y las técnicas, Escuela de Cine y Vídeo de Andoaín, 2006

BELTRÁN MONER, R., **La ambientación musical**, IORTV, 2007

Case, D, **Nuevas tecnologías aplicadas a la postproducción**, Escuela de Cine y Vídeo de Andoaín, 2003

Bibliografía Complementaria

AMYES, TIM, **Técnicas de postproducción de audio en vídeo y film**, IORTV,

ALTEN, STANLEY, **El manual del audio en los medios de comunicación**, Escuela de Cine y Vídeo de Andoaín, 1997

TRIBALDOS, CLEMENTE, **Sonido profesional**, Paraninfo, 1996

RUMSEY, FRANCIS. MCCORMICK, TIM, **Sonido y grabación; Introducción a las técnicas sonoras**, 2ª edición, IORTV,

NISBETT, ALEC, **El uso de los micrófonos**, IORTV, 1990

YEWDALL DAVID, LEWIS, **Uso práctico del sonido en cine.**, Escuela de Cine y Vídeo de Andoaín, 2008

THEME AMENT, VANESSA, **The Foley Grail: The Art of Performing Sound for Film, Games, and Animation**, Focal Press, 2014

LABRADA, JERÓNIMO, **El sentido del Sonido**, Alba editorial,

CHION, MICHEL, **La audiovisión**, Paidós Comunicación,

NIETO, JOSÉ, **Música para la imagen**, SGAE,

RECUERO LÓPEZ, M., **Técnicas de grabación sonora** 1, IORTV,

RECUERO LÓPEZ, M., **Técnicas de grabación sonora** 2, IORTV,

MURCH, WALTER. ONDAATJE, MICHEL, **El Arte del Montaje**, PLOT Ediciones,

RODERO, ANTÓN, **Locución radiofónica**, IORTV,

PERROLO, ANDREA. DEROSA, RICHARD, **Acoustic and midi orchestration for the contemporary composer**, Focal Press,

KAYE, DEENA. LEBRECHT, JAMES, **Sound and Music for the Theatre**, Focal Press,

Wright, S, **Compositing visual effects**, 3rd ed, Elsevier,

Lanier, L, **Professional digital compositing**, Wiley Publishing,

Swartz, C, **Understanding digital cinema**, Elsevier,

Long, B. Schenk, S, **Digital filmmaking handbook**, Charles River Media, 2013

Goulekas, K, **Visual effects in a digital world**, Academic Press,

Ozu, Ed. . Zwerman, **The VES handbook of visual effects**, Elsevier,

www.THX.com,

www.dolby.com,

DIGI DESIGN, **Guía de usuario de Pro Tools 7.4**, www.digidesign.com,

<http://www.avid.com/US/resources/digi-orientation>,

<http://www.steinberg.net/en/home.html>,

Brinkmann, R., **The art and science of digital compositing**, 2nd ed., Elsevier,

adobe after effects, <http://www.adobe.com/es/products/aftereffects.html>,

HERRERO, JULIO CESAR, **MANUAL DE TEORIA DE LA INFORMACION Y DE LA COMUNICACION**, Universitas,

Grage, Pierre, **Inside VFX: An Insider's View Into The Visual Effects And Film Business**, 2nd ed, Createspace Independent Publishing Platform, 2014

Eran Dinur, **The Filmmaker's Guide to Visual Effects: The Art and Techniques of VFX for Directors, Producers, Editors and Cinematographers**, Focal Press, 2017

Wright, Steve, **Digital Compositing for Film and Video**, Focal Press, Elsevier,

Renee Dunlop, **PRODUCTION PIPELINE FUNDAMENTALS FOR FILM AND GAMES**, Focal Press, 2014

Recomendacións**Materias que continúan o temario**

Producción e realización en novos formatos/P04G070V01909

Materias que se recomenda cursar simultaneamente

Dirección artística e escénica/P04G070V01701

Guión, produción e realización para programas de entretemento/P04G070V01906

Materias que se recomenda ter cursado previamente

Comunicación: Tecnoloxía dos medios audiovisuais/P04G070V01203

Teoría e técnica cinematográfica/P04G070V01205

Teoría e técnica da fotografía/P04G070V01106

Expresión sonora e estilos musicais/P04G070V01404

Técnicas de edición dixital/P04G070V01304

Guión, produción e realización de programas de ficción/P04G070V01602

Guión, produción e realización para televisión/P04G070V01502

Narrativa audiovisual/P04G070V01503
