

## GRAU EN MITJANS AUDIOVISUALS

### 104411 - POSTPRODUCCIÓ DE VÍDEO

#### Informació general

- Tipus d'assignatura : Obligatòria
- Coordinador : Rafael Suárez Gómez
- Curs: Quart
- Trimestre: Primer
- Crèdits: 6
- Professorat:
  - Francisco José Pinel Cabello <[fpinel@tecnocampus.cat](mailto:fpinel@tecnocampus.cat)>
  - Adrià Olea Fernández <[aolea@tecnocampus.cat](mailto:aolea@tecnocampus.cat)>

#### Idiomes d'impartició

- Català
- Castellà

Algunes de les lectures i la majoria de visionats que es duran a terme durant el curs són en anglès.

Professor de teoria: Fran Pinel

Professor de pràctiques: Adrià Olea

#### Competències que es treballen

##### Específica

- E5\_Dissenyar i realitzar un producte audiovisual (format per imatges fixes o en moviment), atenent tant als seus aspectes tècnics com artístics, en tots els seus components
- E7\_Postproduir vídeo utilitzant les eines bàsiques pròpies dels programes d'edició audiovisual (titulació, retoc de color i exposició, velocitats, màscares...) i com insertar-les en el procés de muntatge afegint efectes digitals

##### Bàsiques i Generals

- G2\_ Que els estudiants sàpiguen aplicar els seus coneixements a la seva feina o vocació d'una forma professional i tinguin les competències que es solen demostrar per mitjà de l'elaboració i defensa d'arguments i la resolució de problemes dins de la seva àrea d'estudi
- G3\_ Que els estudiants tinguin la capacitat de reunir i interpretar dades rellevants (normalment dins de la seva àrea d'estudi), per emetre judicis per incloguin una reflexió sobre temes rellevants de caire social, científic o ètic

#### Descripció

L'assignatura se centra en els processos de postproducció de vídeo.

Les classes combinen tres àmbits: explicació teòrica de conceptes relatius a la postproducció, amb una atenció especial a la tecnologia, anàlisis d'obres audiovisuals des del punt de vista de la postproducció, i pràctica aplicada de postproducció.

Es pretén que l'estudiant entengui totes les etapes de postproducció necessàries i els aspectes tècnics més importants relacionats amb cadascuna d'elles. D'altra banda es pretén que l'estudiant conegui i realitzi de forma pràctica tots els processos en cadascuna de les facetes per finalitzar una obra audiovisual amb la màxima qualitat i en qualsevol format.

Mitjançant els diversos coneixements teòrics i pràctics adquirits en l'assignatura, l'estudiant podrà comprendre i utilitzar els elements necessaris dels diferents processos que configuren la postproducció de vídeo.

## Resultats d'aprenentatge

---

En acabar l'assignatura l'estudiant ha de ser capaç de:

RA1: Comprendre els diferents elements narratius de la postproducció en l'audiovisual.

RA2: Conèixer els diferents processos que configuren la postproducció audiovisual.

RA3: Tenir la capacitat d'avaluar els recursos tècnics i creatius a l'hora d'afrontar diferents tipus de treballs de postproducció, especialment correcció de color.

RA4: Fomentar l'estudi i anàlisi de l'audiovisual com a llenguatge narratiu amb la intenció que l'alumne desenvolupi la seva capacitat crítica i estilística a l'hora de conceptualitzar i desenvolupar un projecte o valorar uns altres.

RA5: Planificar el procés de muntatge i postproducció de diferents tipus de productes audiovisuals relacionant les característiques de les plataformes de postproducció amb els objectius tècnics del projecte.

RA6: Ser capaç de treballar de manera autònoma i amb caràcter professional mitjançant l'ús del programa DaVinci Resolve.

Altres resultats d'aprenentatge complementaris són:

RAC1: Configurar i mantenir l'equipament de postproducció.

RAC2: Realitzar els processos de masterització en la postproducció del producte audiovisual, reconeixent les característiques dels estàndards i protocols normalitzats d'intercanvi de documents i productes audiovisuals.

RAC3: Generar i/o introduir en el procés de postproducció els efectes d'imatge valorant les característiques funcionals i operatives de les eines i tecnologies estandarditzades.

## Metodologia de treball

---

L'assignatura compta amb 4h/setmana de teoria i 2h/setmana de pràctiques.

Els conceptes teòrics seran exposats a classe de teoria per part del professor, i també es veuran exemples audiovisuals que il·lustrin la teoria per generar un debat en classe amb la participació dels estudiants. Una part de les sessions de teoria es dedicarà a l'explicació de conceptes aplicats de postproducció mitjançant programari específic. Per això, algunes de les activitats d'avaluació de la part teòrica cobriran l'aplicació d'aquests continguts sobre pràctiques de postproducció.

En les activitats de pràctiques al laboratori d'informàtica es treballarà amb diferents software d'edició i es posarà una èmfasi especial en l'explicació del programari Davinci Resolve, per poder realitzar els treballs de postproducció que es demanaran durant el curs. Les pràctiques són part fonamental de l'assignatura, ja que serveixen per treballar els conceptes teòrics impartits en classe. Les pràctiques aniran cada vegada augmentant el nivell de complexitat i en conseqüència l'exigència en la seva qualitat i el temps de lliurament es veuran afectats.

### Funcionament a l'aula:

A les classes de teoria, la porta d'entrada es tancarà deu minuts després de l'inici de la classe i no es podrà accedir fins al cap del descans. La porta d'entrada es tancarà deu minuts després del final del descans. Encara que no és obligatori per al seguiment de les sessions teòriques, es recomana a l'alumnat portar el seu ordinador portàtil a classe en cas de voler seguir les explicacions basades en programari.

Les classes pràctiques són obligatòries i és necessari assistir a un 80% de les sessions per poder ser avaluat en els treballs de la part pràctica. Les classes pràctiques es realitzaran sense descans. La porta d'entrada es tancarà als deu minuts de l'inici.

Els professors no estan obligats a pujar anotacions al campus virtual. Es penjaran enllaços en relació als temes, amb lectures i visionats obligatoris, així com recursos per ampliar informació.

## Continguts

---

### TEMA 1. Composició i Storytelling

- L'art de la composició
- *Stagging, framing, depth i balance*
- Elements de composició
- Control artificial i control primari
- Composició digital

## TEMA 2. Tècniques de composició i *Pipeline* en VFX

- *Pipeline* d'efectes
- Eines de *tracking*
- Trackings de transformació
- Trackings de quatre punts
- Tracking de camera
- Estabilitzat d'imatge

## TEMA 3. Tècniques de composició II

- *Chromo Keying*
- Rotoscopia
- *Masking*
- *Content Aware*

## TEMA 4. Motion Design

- Introducció al concepte de Motion Design
- Motion Design en TV i Cinema: exemples i aplicacions
- Softwares en Motion Design
- Crèdits i seqüències d'introducció
- *Keyframing* i conceptes bàsics del mption design

## TEMA 5. Motion Design II

- Capes de forma
- Animadors
- Animació avançada

## TEMA 6. Motion Design III

- Capes de text
- Animadors de text
- *Scripting*

## TEMA 7. 3D en After Effects

- Introducció al 2.5D
- Parallax
- Efectes d'iluminació en escena
- *Nesting* d'escenes 3D
- Render de CINEMA 4D

## TEMA 8. Efectes avançats

- Efectes ambientals
- Sistemes de partícules
- *Strokes* 3D
- Introducció a Newton
- Interaccions físiques

## Activitats d'aprenentatge

---

Les activitats relacionades amb l'assignatura es divideixen en:

- Pràctiques: exercicis i lliuraments pràctics de classe.
- Exàmens: exàmen corresponent als continguts de les parts teòrica i pràctica de l'assignatura.

### ACTIVITATS D'AVALUACIÓ

ACTIVITATS DE PRÀCTIQUES (45% de la nota)

**Activitat 1: Balancejar plans d'una seqüència cinematogràfica (RA3, RA6, RAC1, RAC2, RAC3)**

Sessions 1, 2 i 3 de pràctiques (10% nota final)

Activitat individual o per parelles avaluable.

#### Descripció

Durant les pràctiques 1, 2 i 3 analitzarem les funcions d'edició una vegada acabat el seu treball: el procés de conformació. Segons les característiques del projecte, es realitzarà una revisió del muntatge (ja realitzat) i s'organitzarà el material amb l'objectiu d'evitar problemes de compatibilitat entre la línia de temps del software de muntatge i el software d'etalonatge.

S'introduiran les eines bàsiques de color (correccions primàries) per tal que els estudiants puguin igualar plans d'una mateixa seqüència rodada amb llum natural.

#### Material de suport

- Personal: Ordinador personal equipat Davinci Resolve.
- Presencial: Laboratoris 3 i 4, ordinadors equipats amb Final Cut Pro, Premiere i Davinci Resolve.

#### Objectius específics

Al finalitzar l'activitat els estudiants han de ser capaços de:

- Realitzar una exportació del muntatge mitjançant XML a través de qualsevol software d'edició no lineal.
- Organitzar i preparar els bruts o material audiovisual en el software d'etalonatge.
- Realitzar el procés de conformació en el software d'etalonatge i comprovar que el muntatge coincideixi amb l'original.
- Analitzar el senyal de vídeo mitjançant monitors de forma d'ona.
- Igualar plans d'una mateixa seqüència amb problemes de color i exposició.
- Treballar dins dels valors legals d'emissió de la indústria.

#### Característiques del lliurament i avaluació

Cada estudiant o grup haurà de lliurar un informe (d'1 a 3 pàgines amb captures) explicant com ha desenvolupat el procés de conformació, el balanç de plans, la justificació de l'estil i els inconvenients que s'hagin trobat durant la realització de l'activitat.

L'exportació de la seqüència haurà de seguir les pautes enumerades en l'enunciat de l'activitat i es lliurarà el material a través del campus virtual i Google Drive.

S'avaluarà:

- La continuïtat entre plans correlatius d'una mateixa escena (5%).
- La creativitat en la creació d'un estil i justificació de la intenció amb la qual s'ha creat (2,5%).
- Ús adequat i justificat de les correccions primàries (2,5%).

Es penalitzarà quan:

- Les característiques de l'exportació no siguin corresponents a la indicada.
- L'arxiu no sigui accessible des de l'enllaç proporcionat en l'informe.

### **Activitat 2: Correcció de color avançada i focalització de l'espectador en una seqüència cinematogràfica (RA1, RA3, RA6, RAC1, RAC2, RAC3)**

Sessions 4, 5 i 6 de pràctiques (10% nota final)

Activitat individual o per parelles avaluable.

#### Descripció

Durant les pràctiques 4, 5 i 6 es treballaran eines de correccions secundàries.

Es realitzaran màscares i corbes avançades que permetran realitzar canvis més específics en la imatge.

Finalment s'analitzarà els formats d'arxiu més utilitzats en el món professional del cinema, televisió i publicitat: arxius RAW i vídeos amb corbes logarítmiques.

Tots els coneixements obtinguts durant les sessions anteriors (1-3) també s'aplicaran en aquesta activitat, prioritzant els elements més nous introduïts.

#### Material de suport

- Personal: Ordinador personal equipat amb Davinci Resolve.
- Presencial: Laboratoris 3 i 4, ordinadors equipats amb Final Cut Pro, Premiere i Davinci Resolve.
- Colorímetre Spyder de Datacolor i/o i1 Display Pro de X-rite (Sermat).

#### Objectius específics

Al finalitzar l'activitat els estudiants han de ser capaços de:

- Igualar colors específics mitjançant l'ús de correccions secundàries.
- Ressaltar o atenuar objectes, personatges o zones de la imatge.
- Creació d'estructures nodals complexes que permetin mantenir el senyal el més net possible durant tot el procés de etalonatge.
- Identificar el tipus de material utilitzat i configurar el projecte a les seves necessitats.
- Calibrar monitors de treball a l'estàndard de color de la indústria cinematogràfica i d'emissió i a les característiques de l'entorn.

#### Característiques del lliurament i avaluació

Cada estudiant o grup haurà de lliurar un informe (d'1 a 3 pàgines amb captures) explicant com ha desenvolupat el balanç de plans, les correccions secundàries, la justificació de l'estil i els inconvenients que s'hagin trobat durant la realització de l'activitat.

L'exportació de la seqüència haurà de seguir les pautes enumerades en l'enunciat de l'activitat i es lliurarà el material a través del campus virtual i Google Drive.

S'avaluarà:

- La continuïtat entre plans correlatius d'una mateixa escena (2,5%).
- La creativitat en la creació d'un estil i justificació de la intenció amb la qual s'ha creat (2,5%).
- Ús adequat i justificat de les correccions secundàries (5%).

Es penalitzarà quan:

- Les característiques de l'exportació no siguin corresponents a la indicada.
- L'arxiu no sigui accessible des de l'enllaç proporcionat en l'informe.

### **Activitat 3: Recreació de l'estil visual d'una pel·lícula (RA1, RA3, RA4, RA5, RA6, RAC1, RAC2, RAC3)**

Sessions 7, 8, 9 i 10 de pràctiques (15% nota final)

Activitat individual o per parelles avaluable.

#### Descripció

Durant les pràctiques 7, 8, 9 i 10 s'introduiran les eines més avançades utilitzades en l'etalonatge i altres estructures nodals que permetran un flux de treball ordenat. D'aquesta manera, la informació del color quedarà intacta en correccions més agressives i/o complexes.

Es realitzaran transformacions de color mitjançant LUTs que permetin crear un estil visual elaborat en poc temps. També es podran exportar les correccions de color realitzades en el software d'etalonatge per poder aplicar-les en els softwares d'edició no lineal o instal·lar-les en qualsevol càmera de TV o cinema professional i monitors/gravadors.

També es crearan animacions o dinàmiques de correccions, útils principalment en plans de llarga durada o plans seqüència on no és possible realitzar un tall.

Amb tots els coneixements obtinguts en les pràctiques anteriors i durant les tres últimes, cada grup triarà una pel·lícula de qualsevol gènere cinematogràfic i recrearà l'estil visual en una altra peça audiovisual ja muntada. D'aquesta manera reforçarà mitjançant la psicologia del color les emocions que es vulguin transmetre a l'espectador.

El muntatge audiovisual serà una peça ambigua i sense so, per la qual cosa pot interpretar-se de diferents formes.

#### Material de suport

- Personal: Ordinador personal equipat amb Davinci Resolve.
- Presencial: Laboratoris 3 i 4, ordinadors equipats amb Final Cut Pro, Premiere i Davinci Resolve.

#### Objectius específics

Al finalitzar l'activitat els estudiants han de ser capaços de:

- Analitzar la imatge d'una peça audiovisual i recrear l'estil visual.
- Transmetre a l'espectador emocions mitjançant la psicologia del color.
- Crear un estil visual professional i consistent.
- Realitzar seguiments d'objectes mitjançant màscares en situacions complexes.
- Crear dinàmiques de correccions i màscares.
- Mantenir una estructura nodal lògica i ordenada amb les agrupacions de nodes.
- Aplicar estructures nodals per capes.
- Utilitzar adequadament els LUTs.

#### Característiques del lliurament i avaluació

Cada estudiant o grup haurà de lliurar un informe (d'un màxim de 8 pàgines amb captures) esmentant la pel·lícula triada i argumentant per què el gènere cinematogràfic triat pot funcionar amb el curtmetratge. També s'haurà de justificar els elements focalitzats i les eines utilitzades.

Es requerirà l'ús d'estructures nodals amb l'objectiu d'aconseguir el resultat desitjat de manera ordenada i lògica, sense perdre la informació color i mantenint els valors legals d'emissió.

L'exportació de la seqüència haurà de seguir les pautes enumerades en l'enunciat de l'activitat i es lliurarà el material a través del campus virtual i Google Drive.

S'avaluarà:

- Interpretació i recreació del estil visual de la pel·lícula triada (7%).
- Continuïtat de color i exposició (4%).
- Ús adequat i justificat de correccions secundàries (4%).

Es penalitzarà quan:

- Les característiques de l'exportació no siguin corresponents a la indicada. O no s'importi el muntatge original de l'arxiu XML.
- L'arxiu no sigui accessible des de l'enllaç proporcionat en l'informe.
- Es realitzi un ús inadequat o forçat de les eines secundàries.

#### **Activitat 4: Examen tipus test de pràctiques (RA1, RA3, RA4, RA5, RA6, RAC1, RAC2, RAC3)**

Activitat individual avaluable (10% nota final)

La prova pràctica de tipus test consistirà a contestar 20 preguntes relacionades amb tot el temari que s'ha realitzat durant les sessions de pràctiques i activitats.

#### **Activitats de teoria (55% de la nota final)**

##### **Activitat 5: Tracking motion (5% de la nota final) (G2, G3, RA1, RA4)**

Activitat individual avaluable.

##### Modalitat d'impartició

- Sessions de treball presencials, i treball autònom.

##### Descripció

L'exercici consta de la composició d'elements gràfics en una seqüència de vídeo utilitzant tècniques de tracking sobre la imatge.

L'objectiu és el d'entendre i discriminar l'ús de les diferents eines de tracking en composició per a integrar elements en postproducció dins d'una imatge.

##### Material de suport

- Personal: Ordinador personal equipat amb After Effects.
- Presencial: ordinadors equipats amb After Effects.

##### Objectius específics

Al finalitzar l'activitat els estudiants han de ser capaços de:

- Entendre el funcionament de les eines de tracking.
- Establir un bon ordre de treball i estructura en les capes.
- Utilitzar objectes nuls per a connectar informació d'un tracking.
- Conèixer i aplicar correctament els formats d'exportació de vídeo.

##### Característiques del lliurament i avaluació

Cada estudiant lliurarà els arxius de treball en una carpeta compilada de projecte que contindrà l'arxiu .aep. Així mateix es lliurarà l'arxiu final de vídeo de la pràctica exportat en format mp4 i codificació h.264. És obligatori utilitzar el material de vídeo facilitat pel professor, per a afavorir la posterior vinculació dels arxius.

En cas que el conjunt final dels arxius superi l'espai de pujada permès al campus virtual, es realitzarà l'enviament dels mateixos mitjançant Google Drive, per a evitar la caducitat d'aquests.

##### **Activitat 6: Composició digital d'una seqüència (10% de la nota final) (G2, G3, RA1, RA4)**

Activitat individual avaluable.

##### Modalitat d'impartició

- Sessions de treball presencials, i treball autònom.

##### Descripció

Mitjançant el següent exercici avaluable, posarem en pràctica els coneixements de composició apresos en el curs, relatius a l'ús de trackings, màscares i chromo keying. L'exercici es basa en la composició completa d'una seqüència utilitzant aquest elements i corregint els aspectes formals finals per a integrar cadascun dels plans i materials.

L'objectiu de la pràctica és el de conèixer processos bàsics d'integració i composició digital en audiovisual i cinema, assumint les eines i processos de treball, així com el workflow específic de postproducció i tractament del material. Un segon objectiu és el d'entendre com recursos que són purament tècnics poden funcionar per a crear significats i narrativa, formant una part del que entenem com a llenguatge audiovisual o cinematogràfic.

##### Material de suport

- Personal: Ordinador personal equipat amb After Effects.
- Presencial: ordinadors equipats amb After Effects.

##### Objectius específics

Al finalitzar l'activitat els estudiants han de ser capaços de:

- Conèixer i utilitzar les eines de postproducció digital d'imatge emprades.
- Establir un criteri d'ordre visual en la presa de decisions tècniques a la recerca de resultats específics.

- Conèixer i aplicar un workflow òptim en els processos de postproducció i creació d'efectes especials.
- Conèixer i aplicar correctament els formats d'exportació de vídeo.

#### Característiques del lliurament i avaluació

Cada estudiant lliurarà els arxius de treball en una carpeta compilada de projecte per a afavorir el visionat del workflow durant l'avaluació dels continguts. Aquesta carpeta contindrà l'arxiu .aep del treball, així com l'arxiu final de la pràctica exportat en format mp4 i codificació h.264.

En cas que el conjunt final dels arxius superi l'espai de pujada permès al campus virtual, es realitzarà l'enviament dels mateixos mitjançant Google Drive, per a evitar la caducitat d'aquests.

### **Activitat 7: Cinemagraph (10% de la nota final) (G2, G3, RA1, RA4)**

Activitat avaluable individual.

#### Modalitat d'impartició

Sessions de treball presencial, i treball autònom.

#### Descripció

La pràctica es basa en la creació d'un cartell de pel·lícula animat utilitzant tècniques de motion graphics i composició digital.

L'objectiu de la pràctica és el d'aportar un valor narratiu, estètic i comunicatiu a través dels recursos tècnics apresos en l'assignatura, des del valor compositiu de la imatge, fins a la influència visual del moviment i la tridimensional en formats bidimensionals, passant pel tractament sonor de les peces.

#### Material de suport

Personal: ordinador personal equipat amb After Effects.  
Presencial: ordinadors equipats amb After Effects.

#### *Objectius específics*

Quan es finalitzi l'activitat les estudiants han de ser capaces de:

- Establir un correcte criteri compositiu i d'organització de la informació en el format plantejat.
- Dominar les eines de motion graphics, composició en 3D, parallax i tipografia.
- Conèixer i aplicar un workflow òptim en els processos de postproducció i la creació d'efectes digitals.
- Conèixer i aplicar correctament els formats d'exportació de vídeo.

#### Característiques del lliurament i avaluació

Cada estudiant lliurarà els arxius de treball en una carpeta compilada de projecte per a afavorir el visionat del workflow durant l'avaluació de continguts. Aquesta carpeta contindrà l'arxiu .aep del treball, així com l'arxiu final de vídeo exportat en format mp4 i codificació h.264. Com que en aquest cas el treball es realitza sobre la base dels criteris i materials propis de l'alumna, aquest material haurà d'adjuntar-se en el lliurament per a poder ser vinculat en l'arxiu de treball.

En el cas que el conjunt final dels arxius superi l'espai de pujada permès al campus, es realitzarà el envío dels mateixos mitjançant Google Drive, per a evitar la caducitat d'aquests.

### **Activitat 8: Seqüència de crèdits per a peça de ficció (20% de la nota final) (G2, G3, RA1, RA4)**

Activitat avaluable en grups (3-4 estudiants).

#### Modalitat d'impartició

Sessions de treball presencial, i treball autònom.

#### Descripció

La pràctica final del curs és un exercici grupal de postproducció i motion design orientat a la creació d'una seqüència completa de crèdits per a cinema/ficció seriada/curtmetratge. A partir d'un exemple real o fictici plantejat pel grup de treball, es durà a terme la producció de continguts necessaris per a recrear una seqüència de crèdits completa, que ha d'incloure diferents elements estudiats durant l'assignatura:

- Màscara/rotoscopia d'elements.
- Tracking d'elements i/o tipografies.
- Animadors de text.
- Elements animats en Motion Design.
- Tractament de color i composició final del material.

A diferència de les pràctiques anteriors, l'activitat final ha d'anar acompanyada d'una breu memòria de producció que inclogui l'explicació del concepte de la peça, els referents i recursos analitzats, i el procés de producció i making of de la seqüència.

L'objectiu és el de posar en pràctica tots els coneixements pràctics abordats durant l'assignatura sobre una peça amb un acabat professional, entenent en el procés com els recursos que són purament tècnics poden funcionar per a crear significats i narrativa, formant part del que entenem com a llenguatge

audiovisual o cinematogràfic.

#### Material de suport

Personal: ordinador personal equipat amb After Effects.

Presencial: ordinadors equipats amb After Effects.

#### Objectius específics

Quan es finalitzi l'activitat les estudiants han de ser capaces de:

- Conèixer i utilitzar les eines de postproducció digital d'imatge emprades.
- Barrejar diferents tècniques de postproducció de manera òptima en una peça.
- Conèixer i aplicar un workflow òptim en els processos de postproducció i la creació d'efectes digitals.
- Conèixer i aplicar correctament els formats d'exportació de vídeo.

#### Característiques del lliurament i avaluació

Cada grup lliurarà els arxius de treball en una carpeta compilada de projecte per a afavorir el visionat del workflow durant l'avaluació de continguts. Aquesta carpeta contindrà l'arxiu .aep del treball, així com l'arxiu final de vídeo exportat en format mp4 i codificació h.264. Hauran de lliurar-se tots els arxius de vídeo, gràfics i sons emprats en la peça per a la seva correcta vinculació en el programa. Els projectes aniran acompanyats d'una memòria de producció que contingui les claus del desenvolupament del projecte.

En el cas que el conjunt final dels arxius superi l'espai de pujada permès al campus, es realitzarà el envió dels mateixos mitjançant Google Drive, per a evitar la caducitat aquests.

#### **Activitat 9: Examen final de teoria (10% de la nota final) (G2, G3, RA1, RA4)**

L'examen de la part de teoria de l'assignatura consistirà en un conjunt de 20 preguntes de tipus test relacionades amb les qüestions teòriques i tècniques vistes durant l'assignatura..

### **Sistema d'avaluació**

---

L'avaluació de l'assignatura es reparteix entre les activitats d'avaluació de Teoria (55%) i Pràctiques (45%).

En particular:

La part de Pràctiques compta un 45%, repartit de la manera següent:

Activitat 1 (Balancejar plans d'una seqüència cinematogràfica): 10%

Activitat 2 (Correcció de color avançada i focalització de l'espectador en una seqüència cinematogràfica): 10%

Activitat 3 (Recreació de l'estil visual d'una pel·lícula): 15%

Activitat 4 (Examen de pràctiques): 10%

La part de Teoria compta un 55%, repartit de la manera següent:

Activitat 5 (Tracking Motion): 5%

Activitat 6 (Composició d'una seqüència): 10%

Activitat 7 (Cinemagraph): 10%

Activitat 8 (Seqüència de crèdits per a peça de ficció): 20%

Activitat 9 (Examen final de teoria): 10%

#### **Normes per a l'avaluació:**

L'assignatura avalua els coneixements teòrics i pràctics. En aquest sentit, per fer una mitjana es tindrà en compte tant la part teòrica (examen i treball) com la pràctica (examen, i pràctiques).

És necessari obtenir un mínim de 5 en la part teòrica i un mínim de 5 en la part pràctica per poder realitzar la mitjana final. És necessari lliurar totes les activitats pràctiques per poder fer mitjana de la part pràctica.

És necessari assistir a un mínim del 80% de les sessions pràctiques perquè els lliuraments relacionats amb la part pràctica de l'assignatura facin mitjana.

#### **Recuperació:**



No hi ha recuperació de les activitats pràctiques de l'assignatura, excepte de l'Activitat 5 (Examen de pràctiques), que consistirà en una prova semblant.

Pel que fa a la part teòrica, només es pot recuperar l'Activitat 9 (Examen final de teoria), i la prova de recuperació consistirà, de nou, en un examen sobre tot el contingut teòric de l'assignatura.

## Recursos

---

### Bàsics

#### Bibliografies

- Arundale, S.; Trieu, T. (2015). *Modern Post: Workflows and Techniques for Digital Filmmakers*. Oxon: Focal Press.
- BOURRIAUD, Nicolas. *Postproducción*. Ed. Adriana Hidalgo, Buenos Aires, 2014.
- DELEUZE, Gilles. *La imagen-movimiento: Estudios sobre cine I*. Ed. Paidós, Barcelona, 1984.
- DELEUZE, Gilles. *La imagen-tiempo: Estudios sobre cine II*. Ed. Paidós, Barcelona, 1987.
- Heller, Eva (2004). *Psicología del color. Cómo actúan los colores sobre los sentimientos y la razón*. Barcelona: Ed. Gustavo Gili.
- Morales, Fernando (2013). *Montaje audiovisual: teoría, técnica y métodos de control*. Barcelona, UOC.
- Van Hurkman, A. (2014). *Color Correction Handbook: Professional Techniques for Video and Cinema*. Berkley: Peachpit Press Publications.

#### Enllaços web

- VV.AA. (2018). [Reference Manual DaVinci Resolve](#).

### Complementaris

#### Bibliografies

- Carrasco, Jorge (2010). *Cine y televisión digital: Manual técnico*. Barcelona: Ube Comunicación Activa.
- Collado, E. (2012). *Paracinema: La desmaterialización del cine en las prácticas artísticas*. Madrid: Trama Editorial.
- Eisenstein, Serguei (2001). *Hacia una teoría del montaje. Volumen 1*. Barcelona: Paidós.
- Eisenstein, Serguei (2001). *Hacia una teoría del montaje. Volumen 2*. Barcelona: Paidós.
- Freire, A.; Vidal, M. (2015). *Manual de montaje y composición audiovisual: Técnicas, soluciones, efectos y trucos*. Tarragona: Altaria.
- Marimón, Joan (2014). *El montaje cinematográfico*. Barcelona: Universidad de Barcelona.
- Peláez, A. (2015). *Montaje y postproducción audiovisual: Curso práctico*. Tarragona: Altaria.
- Sánchez\_Biosca, Vicente (1999). *El montaje cinematográfico: Teoría y análisis*. Barcelona: Paidós Comunicación.
- Youngblood, Gene. (2012). *Cine expandido*. Buenos Aires: Untref.