

UNICEN  
FACULTAD DE ARTE

REALIZACION INTEGRAL EN  
ARTES AUDIOVISUALES  
DEPARTAMENTO DE  
AUDIOVISUALES

CURSO: COMPOSICION DIGITAL

ESPACIO CURRICULAR: Área de Formación  
Técnica. Sub área de diseño audiovisual

CICLO LECTIVO: 2019

CANTIDAD DE HORAS SEMANALES: 4  
HORAS

EQUIPO DE CÁTEDRA:  
PROF. CARLA MARTINEZ  
(ADJUNTA SIMPLE  
INTERINA)

PROF. SEBASTIAN NIETO FARIAS  
(AYUDANTE SIMPLE INTERINO)

## **2. INTRODUCCION**

En este programa se detallarán diversos aspectos. En principio la división en tres unidades temáticas correspondientes a clasificaciones de animaciones (2D, 3D, FX, Dibujos Animados, Stop Motion y Cromas).

Las mismas estarán desarrolladas a través de los objetivos y los trabajos prácticos que se realizaran para cumplirlos.

También se especificara la metodología de trabajo en clase, la bibliografía, filmografía y la forma de evaluación.

## **3. FUNDAMENTACION**

La composición digital es la técnica utilizada en postproducción de efectos visuales y efectos especiales para la creación de imágenes complejas o en movimiento, combinando imágenes de orígenes diferentes; como video digital rodado, película escaneada, imágenes sintéticas en 3D, animaciones en 2D, fondos pintados, fotografías fijas digitales y texto.

La composición se usa extensivamente en el cine moderno para conseguir efectos que serían imposibles o demasiado costosos para producir de otra manera.

Este punto justamente es una gran posibilidad creativa y de producción para los realizadores audiovisuales, ya que por ejemplo se puede usar la extensión digital de escenas (digital scene extension) que facilita la ampliación de un escenario pequeño o la técnica del uso del uso de cromas (bluescreen o greenscreen) entre otras tantas posibilidades.

La incorporación de estas técnicas, como el complemento creativo y la visión de la producción integran una herramienta que puede convertirse en una salida laboral importante para los alumnos y graduados.

Así mismo se buscará la vinculación con la materia Coordinación de Postproducción y diversas pruebas para la proyectar los diversos TP en el Espacio INCAA UNICEN.

## **4. EXPECTATIVA DE LOGRO / OBJETIVOS**

### **OBJETIVOS GENERALES**

- Capacitar a los estudiantes para componer secuencias de imágenes que se articulen dinámicamente en un discurso audiovisual coherente, mediante las herramientas de los software vistos en clase.
- Reconocer tipos de composiciones y crear soluciones basados en la teoría estudiada.

- Estimular la creatividad e iniciativa del estudiante en la elaboración de proyectos audiovisuales, haciendo uso de su conocimiento específico sobre las herramientas de los programas.
- Pensar en la composición como una herramienta de trabajo a incorporar desde la creación del guión y la contemplación de producción.
- Conocer y asimilar que el rol del compositor digital va más allá de los conocimientos técnicos del programa de edición que se esté utilizando.
- Aprensión de destrezas prácticas en operación de composición, conocimiento de la organización de la postproducción.

### PROPOSITOS DEL DOCENTE

- Capacitar a los estudiantes para crear animaciones 2D y 3D y realizar trucos de corrección o de creación que se articulen dinámicamente en un discurso audiovisual coherente, mediante las herramientas de los software vistos en clase.
- Estimular la creatividad e iniciativa del estudiante en la elaboración de proyectos audiovisuales, haciendo uso de su conocimiento específico sobre las herramientas del montaje.

### **5. ENCUADRE METODOLOGICO**

Para el trabajo en clase se usará una sala de la Facultad de Arte, que cuenta con distintas PC para el conocimiento de los programas. En las mismas podrán trabajar hasta 2 alumnos como máximo, por ello (de acuerdo a la matrícula) se organizarán comisiones para trabajar.

La dinámica de la clase se realizará de tal forma que una vez explicada la consigna del trabajo práctico, y habiendo explicado el marco teórico correspondiente, se procederá a la realización del ejercicio durante la clase.

Asimismo, cada práctico tendrá estipulado una cantidad de tiempo determinada para su realización, por ello los estudiantes que no logren terminarlo en el tiempo estipulado tendrán la posibilidad de trabajar en el pañol, con la máquina asignada para terminar el ejercicio y así poder entregarlo para su evaluación a la clase siguiente. Los trabajos prácticos tienen una progresividad con respecto a la temática y a la complejidad técnica. Esta va desde la creación de una composición hasta el uso de FX para audiovisuales.

### **6. CONTENIDOS**

Durante el desarrollo de la materia Composición Digital se trabajará sobre tres unidades, dentro de las cuales se desarrollarán los siguientes contenidos:

## **UNIDAD 1: Animación 2D**

### Planificación

- Conocimientos de las herramientas para desarrollar animaciones 2D.
- Nociones de lenguaje publicitario y aplicación de técnicas para su desarrollo.

### Animación

- Fundamentos conceptuales sobre el oficio del animador en relación a las distintas propuestas narrativas.

### Técnicos

#### Desarrollo de la interfaz de Adobe After Effects

- Desarrollo de la interfaz de Adobe Photoshop
- Desarrollo de la interfaz Adobe Illustrator.
- Finalización de proyectos en Adobe Premiere.
- Formatos de Exportación, H264, Avi, mpeg2.

## **UNIDAD 2: Técnicas de Animación: Dibujos animados, Stop Motion, Croma, Animación 3D**

### Planificación

- Fundamentos conceptuales sobre Dibujos animados, Stop Motion, Croma y Animación 3D para la realización.

### Animación

- Especificidades de la postproducción digital de audiovisuales.
- Diseño y realización de cortometrajes.
- Conocimientos de dibujo y creación de personajes
- Armado de croma
- Filmación de Stop Motion
- Creación de objetos simples en 3D

### Técnicos

- Desarrollo de la interfaz DragonFrame
- Desarrollo de la interfaz Blender.
- Desarrollo de la interfaz Cinema 4D.
- Desarrollo de la interfaz de Adobe After Effects

## **UNIDAD 3: Composición de FX**

### Animación

- Fundamentos conceptuales sobre creación de Fx en postproducción.

### Técnicos

- Seguimiento, asesoría y presentación de proyectos finales.
- Herramientas especiales aplicadas a casos específicos.

Se utilizarán, en las tres unidades, distintas estrategias didácticas a aplicar para el desarrollo de competencias como animador:

- Ejemplificación de productos audiovisuales terminados con una idea de propuesta formal.
- Construcción de personajes, escenarios para generar audiovisuales.

- Análisis, comparación y estructuración de resultados de los ejercicios prácticos finales como medio para reflexionar sobre la tarea de la animación y los efectos en la construcción de narraciones audiovisuales.
- Lectura y análisis del material bibliográfico.
- Armado de cortometrajes.

## **7. BIBLIOGRAFÍA GENERAL**

Procedimientos de composición digital. Joan Berenguer  
 Síntesis de Imágenes y animación. José Ribelles  
 Realidad Aumentada. Carlos Gonzalez Morcillo  
 Animación de personajes 1. Llogari Casas  
 Tutorial de Avid After Effects  
 Tutorial de Blender  
 Métodos abreviados de teclado

## **FILMOGRAFIA GENERAL**

La llegada del hombre a la luna. George Méliès  
 Películas de Pixar  
 Películas de Ghibli  
 Cortos de Zaramella  
 Videoclips de Michel Gondry  
 El congreso de Ari Foldman

## **8. EVALUACIÓN**

Los estudiantes deberán tener una asistencia del 80 % a las clases de acuerdo a la reglamentación de la Facultad de Arte.

Se evaluará la participación en clase y los trabajos prácticos tendrán una fecha de entrega y otra de recuperatorio.

Todos los trabajos prácticos deben ser entregados sin excepción, y recibirán una nota.

La materia será promocionada por el estudiante si obtiene una calificación final de 8 en adelante, que resultará del promedio entre las notas de los distintos trabajos prácticos. En caso de tener una calificación entre 4 y 8 el estudiante aprobará la cursada y rendirá un final oral sobre el material bibliográfico y filmográfico.

Si el estudiante desaprueba algún práctico, y ello hace que su promedio no alcance para aprobar la cursada, tendrá la instancia de pre final para rendirlo nuevamente.

Los trabajos prácticos consistirán en diseñar, filmar y animar un nuevo material con la misma consigna.

En el caso de rendir libre, el estudiante deberá presentar una semana antes de la fecha del final un proyecto para editar en una hora cuya temática será libre.

Una vez aprobada esta etapa, deberá presentarse en la fecha de examen estipulada por el calendario académico. Allí llevará todo filmado que cargará en una máquina, para animar y terminar el proyecto en una hora.

Luego de aprobar esta parte, el estudiante tendrá un examen oral basado en la bibliografía y filmografía expuesta en este programa.

## **9. FUNCIONES DE LA CATEDRA Y PROYECCIONES**

La dinámica de las clases es en su mayoría práctica. El uso de los distintos programas de composición y las diversas técnicas implican un acompañamiento personalizado para el tratamiento de los mismos.

Por ello se agrupa al curso para que trabajen tres estudiantes (como mucho) por computadora.

Esto requiere un equipo de tres personas para cubrir todas las necesidades puntuales que van surgiendo en los grupos.

El trabajo del ayudante consiste en acompañar a los estudiantes, en los distintos trabajos prácticos y aportar a través de clases específicas conocimientos de programación y de aplicaciones complementarias a los programas (atajos, preestablecidos, compatibilidad de formatos, FX, expresiones, script, etc.).

Como trabajo de extensión se propone organizar y dictar de un taller de animación para interesados en general.