



ANEXO XXIII
EDICIÓN DE VIDEO DIGITAL
(Diseño Multimedia)

Destinatarios: Alumnos de grado, egresados, docentes y público en general.

Lugar de dictado: Laboratorio de Informática Educativa (ex-Taller de Computación), Edificio de Docencia, Facultad de Artes y Diseño. Ciudad Universitaria.

Duración: Se dictará en fecha a convenir con el coordinador y una vez logrado el cupo mínimo. Horas reloj acreditadas por el curso: VEINTICUATRO (24)

Equipo docente responsable: D.I. Mauricio Javier AHUMADA

Cupo: mínimo: DIEZ (10) – máximo: VEINTE (20) alumnos.

Síntesis explicativa de la propuesta:

Este curso busca capacitar a sus participantes en la edición de material de video digital, como así también brindar nociones generales de post-producción.

Formato curricular: Curso de extensión. Modalidad aula-taller. Presencial.

Expectativas de logro:

Que el alumno incorpore la operatoria de los programas para Editar, producir y post-producir video digital.

Contenidos Conceptuales

Conocimiento de las variables del video digital.

Dominio del software de edición.

Reconocimiento y uso de los distintos formatos.

Contenidos Procedimentales:

Práctica y afianzamiento en el uso de una computadora.

Introducción en el uso de una computadora personal para trabajar con componentes multimediales.

Adquisición de orden y método en el uso del equipamiento virtual y material.

Conocimiento de procedimientos necesarios para llevar cabo los trabajos prácticos propuestos.

Contenidos Actitudinales:

Apropiación de la tecnología digital básica disponible para expandir la tarea creativa.

Fomento de actitudes de interés y apertura ante los contenidos propuestos.

Adquisición de respeto y cuidado por el material virtual físico utilizados.

Metodología de trabajo:

Clases teórico-prácticas desarrolladas a través de trabajos de aplicación realizados en las computadoras. Explicaciones generales en el pizarrón o con apoyo del proyector digital.

Seguimiento particular de la labor de los alumnos.

Recursos materiales necesarios para el dictado del curso:

Computadoras equipadas con software Adobe After Effects 6.5, proyector digital, pantalla, pizarra, marcadores y borrador.

Evaluación y acreditación: Sin evaluación. Acreditación: 80 % asistencia.

Material para el alumno: El alumno trabaja con material didáctico digital generado la empresa fabricante del software para su aprendizaje específico. Éste se encuentra citado en la bibliografía.

Bibliografía utilizada por el equipo docente en la elaboración del curso:

Material Oficial de Adobe Corporation

Manuales oficiales de Adobe

Sitio web oficial Adobe

Otras consideraciones de relevancia

Requisitos:

Conocimientos avanzados de sistema operativo Windows para plataformas PC y conocimientos aproximados de operación de sistemas operativos Macintosh.

Resol. Nº 186

Prof. CARLOS BRAJAK
DECANO

Prof. LAURA RECHIA UDINE
Secretaría Académica

Téc. Ubix. MARTINA SANTOS
a/c. Dirección General Administrativa



Conocimientos sobre construcción de imágenes en formato vectorial y pixelar.

Experiencia previa en programas de digitalización e ilustración.

Conocimientos avanzados sobre el tema color, modelos de color, profundidades de bits, y modelos de color utilizados por dispositivos informáticos.

Familiarización con los formatos más utilizados de imagen, vector, sonido, videos digitales, etc

Contenidos conceptuales y desarrollo de clases

Clase 1: Introducción al video digital – Adobe After Effects

Generalidades del video digital. Los valores de configuración del video: tamaño de frame y velocidad de cuadro, códecs y formatos. Las etapas de trabajo: la edición y el render. Reconocimiento de la interfase de After Effects: herramientas básicas y procedimientos preliminares. El concepto de composición y sus parámetros. Ejercicio 0 – Introducción.

Clase 2: Configuración de proyecto y edición básica

El armado de líneas de edición: configuración de la composición base y adición de recursos a la paleta de proyectos. La modificación de los parámetros básicos: posición, rotación, alfa, etc. La duración de las capas y los puntos de entrada y salida. El concepto de la animación por keyframe de estas variables. Ejercicio 1- Edición básica

Clase 3: Efectos en After Effects

La adición de efectos al material de edición. Uso de la paleta de efectos y la configuración precisa de sus valores. Animación de efectos.

Ejercicio 2- Uso de efectos

Clase 4: Máscaras vectoriales y transparencia

El concepto de transparencia en el video digital. El canal alfa y el chroma key. Comportamiento de imágenes con canal alfa (PNG). Comportamiento de videos con pantalla verde o azul: eliminación selectiva de color de fondo.

Las máscaras vectoriales. Su uso y configuración del feather (difuminado). Animación de máscaras vectoriales: el morphing de máscaras. Ejercicio 3- Transparencia y Mascaras vectoriales.

Clase 5: Capas 3D

Las capas 3D en After Effects. Transformación de capas comunes a capas 3D. Las variables especiales de las capas 3D. Animación de capas 3D. Ejercicio 4- Capas 3D

Clase 6: Uso de iluminación.

Las capas de iluminación. Su configuración, las sombras arrojadas y comportamiento de las capas ante la luz. La configuración de las fuentes de iluminación: tipo de foco, y conos de proyección. Ejercicio 5- Iluminación

Clase 7: Inclusión de Sonido

La adición de sonido al proyecto de After Effects. Variables del audio digital. Características de las capas de sonido. Ejercicio 6- Sonido

Clase 8: Render. Selección de los parámetros de render. Elección de códec y formato adecuado para el render. Configuraciones de calidades de audio y video para la salida. El uso de la cola de render para la salida del trabajo. Ejercicio 7- Valores de render

RESOLUCIÓN Nº **186**



Téc. Univ. MARIANA SANTOS
a/c. Dirección General Administrativa

Prof. LAURA CECILIA DOÑA
Secretaría Académica

Prof. CARLOS BRAJAK
DECANO