



Guía Docente				
Datos Identificativos				2015/16
Asignatura (*)	Posproducción dixital	Código	616G01031	
Titulación				
Descritores				
Ciclo	Período	Curso	Tipo	Créditos
Grao	1º cuadrimestre	Cuarto	Obrigatoria	6
Idioma	Castelán			
Modalidade docente	Presencial			
Prerrequisitos				
Departamento	Métodos Matemáticos e de Representación			
Coordinación	Barneche Naya, Viviana	Correo electrónico	viviana.barneche@udc.es	
Profesorado	Barneche Naya, Viviana Hernandez Ibañez, Luis Antonio	Correo electrónico	viviana.barneche@udc.es luis.hernandez@udc.es	
Web	postprodixital.wordpress.com			
Descrición xeral	A materia ten como obxectivo fundamental achegar o alumno ás técnicas e ferramentas básicas de post-producción, composición de vídeo dixital e integración de elementos virtuais			

Competencias / Resultados do título	
Código	Competencias / Resultados do título

Resultados da aprendizaxe			
Resultados de aprendizaxe			Competencias / Resultados do título
- Coñecer os aspectos básicos da posproducción dixital.	A1	B1	C1
	A2	B3	C2
- Capacitar o alumno no uso das ferramentas e programas utilizados na posproducción de vídeo dixital.	A3	B5	C3
	A4	B6	C4
- Capacitar o alumno nos procesos de integración de vídeo real con obxectos virtuais tridimensionais.	A5	B7	
	A7	B8	
	A8	B9	
	A12		

Contidos	
Temas	Subtemas
1- Conceptos básicos de posproducción dixital.	- Introducción á posproducción. - Exemplos. Fluxos de traballo



2- Composición dixital.	<ul style="list-style-type: none"> - Composición de imaxe e vídeo. - Corrección da cor. - Ferramentas de transformación, filtros. - Máscaras. Rotoscopía. - ChromaKey. LumaKey. - Tracking. - VectorPaint.
3- Matchmover.	<ul style="list-style-type: none"> - Tracking - Calibración de cámaras - Sistema de coordenadas - Exportación a Maya
4- Integración.	<ul style="list-style-type: none"> - Sincronización de cámaras real e virtual. - Render-pass. - Integración de vídeo real e elementos animados.

Planificación				
Metodoloxías / probas	Competencias / Resultados	Horas lectivas (presenciais e virtuais)	Horas traballo autónomo	Horas totais
Sesión maxistral	A4 A7 A8 A12 C3	20	20	40
Prácticas de laboratorio	A2 A8 B1 B3 B5 B8 C1 C2	20	20	40
Traballos tutelados	A1 A2 A3 A7 A8 A12 B3 B5 B8 C1 C2 C3	8	56	64
Lecturas	A4 A5 A12 B1	0	2	2
Presentación oral	A1 A3 A4 A12 B6 B7 B9 C4	1	2	3
Atención personalizada		1	0	1
*Os datos que aparecen na táboa de planificación son de carácter orientativo, considerando a heteroxeneidade do alumnado				

Metodoloxías	
Metodoloxías	Descrición



Sesión maxistral	Nestas clases explicaranse os diferentes temas da materia, utilizando presentacións Power-Point, vídeos así como os diferentes softwares e técnicas utilizadas habitualmente na posproducción.
Prácticas de laboratorio	<p>Ao longo do cuadrimestre os alumnos realizarán diferentes traballos prácticos individuais (segundo o cronograma da materia) tanto sobre o material entregado pola profesora durante o curso, así como sobre o seu propio material (traballos tutelados):</p> <ul style="list-style-type: none">- PL1. Ferramentas básicas de composición. Corrección básica e avanzada de cor- PL2. Máscaras. Rotoscopia- PL3. ChromaKey, LumaKey.- PL4. Tracking. Filtros.- PL5. VectorPaint.- PL6. Matchmover.- PL7. Tracking de obxecto en Matchmover. Integración en Maya.- PL8. Maya: Integración. Render-Passes. Composición. <p>Cada unha dos traballos das prácticas será parte da avaliación do curso.</p>
Traballos tutelados	<p>Os alumnos realizarán dous traballos tutelados ao longo do cuadrimestre (modalidade grupal/individual):</p> <p>E1- Proxecto de composición utilizando Chroma Key</p> <p>E2- Proxecto de integración de video real con elementos virtuais.</p>
Lecturas	Lectura de artigos e libros complementarios as clases maxistrais.
Presentación oral	<p>Os alumnos presentarán, segundo o cronograma da materia, as seguintes presentacións orais.</p> <p>1-Presentación do produto final correspondente ao Proxecto de composición utilizando Chroma Key</p> <p>2-Presentación do produto final correspondente ao Proxecto de integración de vídeo real con elementos virtuais.</p> <p>Modalidade: grupal / individual</p>

Atención personalizada

Metodoloxías	Descrición
Prácticas de laboratorio Traballos tutelados	O profesor tutelaré o traballo dos alumnos a través do seguimento e corrección das prácticas no laboratorio e dos dous traballos tutelados.

Avaliación



Metodoloxías	Competencias / Resultados	Descrición	Cualificación
Prácticas de laboratorio	A2 A8 B1 B3 B5 B8 C1 C2	Avaliaranse cada unha das prácticas: PL1 (1); PL2 (2); PL3 (2); PL4 (3); PL5 (3); PL6 (5); PL7 (6); PL8 (8). Para aprobar o curso é obrigatorio a entrega do total das prácticas, o puntaje máxima das prácticas é de 3.0 puntos, o mínimo para aprobar esta parte é de 1.5 puntos	30
Traballos tutelados	A1 A2 A3 A7 A8 A12 B3 B5 B8 C1 C2 C3	Proxecto de composición utilizando Chroma Key (20) Proxecto de integración de video real con elementos virtuais. (50)	70

Observacións avaliación

Para aprobar o curso é necesario a entrega de TODAS as prácticas (alcanzando 1.5 puntos como mínimo na suma total de todas as prácticas), os dous traballos tutelados e o portfolio grupal/individual. O curso inclúen titorías avaliadas. Non se aproba coa soa entrega dos dous traballos tutelados. En caso de suspender o curso na primeira convocatoria volveranse entregar as prácticas con cualificación menor ao 50% así como o produto da integración real/virtual xunto co portfolio correspondente na segunda convocatoria.

Fontes de información

Bibliografía básica	<ul style="list-style-type: none"> - Tim Dobbert. (2005). MatchMoving: The Invisible Art of Camera Tracking. . Sybex. - Manuel Armenteros Gallardo (2011). Posproducción Digital. Bubok Publishing S.L. - Isaac V. Kerlow. (2004). The Art of 3D Computer Animation and Effects. Wiley & Sons (3rd edition) - Richard Rickitt. (2007). Special Effects: The History and Technique. Billboard Books; 2nd edition - Ron Brickmann. (2008). The Art and Science of Digital Compositing . Morgan Kaufmann Series. 2nd edition - Mark Cotta Vaz; Craig Barron (2002). The Invisible Art: The Legends of Movie Matte Painting. . Chronicle Books. San Francisco, Cal
Bibliografía complementaria	

Recomendacións

Materias que se recomenda ter cursado previamente

Guión/616G01018
 Dirección de fotografía e iluminación/616G01022
 Teoría e práctica da edición e a montaxe/616G01023
 Infografía 3D-1/616G01024
 Infografía 3D-2/616G01026
 Ambientación sonora e musical/616G01028

Materias que se recomenda cursar simultaneamente

Animación 3D-1/616G01032

Materias que continúan o temario

Observacións

(*A Guía docente é o documento onde se visualiza a proposta académica da UDC. Este documento é público e non se pode modificar, salvo casos excepcionais baixo a revisión do órgano competente dacordo coa normativa vixente que establece o proceso de elaboración de guías