



Guía Docente				
Datos Identificativos				2018/19
Asignatura (*)	Posproducción dixital		Código	616G01031
Titulación				
Descriptores				
Ciclo	Período	Curso	Tipo	Créditos
Grao	1º cuatrimestre	Cuarto	Obrigatoria	6
Idioma	Castelán			
Modalidade docente	Presencial			
Prerrequisitos				
Departamento	Enxeñaría CivilMatemáticas			
Coordinación	Barneche Naya, Viviana	Correo electrónico	viviana.barneche@udc.es	
Profesorado	Barneche Naya, Viviana Fariña Lamosa, Ángel José	Correo electrónico	viviana.barneche@udc.es angel.farina@udc.es	
Web				
Descripción xeral	A materia ten como obxectivo fundamental achegar o alumno ás técnicas e ferramentas básicas de post-produción, composición de video dixital, chroma e integración de elementos virtuais 3D.			

Competencias / Resultados do título	
Código	Competencias / Resultados do título

Resultados da aprendizaxe			
Resultados de aprendizaxe			Competencias / Resultados do título
- Coñecer os aspectos básicos da postproducción dixital.		A1	B4 C1
- Capacitar ao alumno no uso das ferramentas de composición dixital que inclúen croma, animacións gráficas e elementos 3D.		A2	B5 C2
- Capacitar ao alumno nos procesos de integración de vídeo real con obxectos virtuais 3D.		A4	B6 C3
		A5	B8 C4
		A7	B9
		A8	
		A12	

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



2- Composición dixital.	- Composición de imaxe e vídeo. - Corrección da cor. - Ferramentas de transformación, filtros. - Máscaras. Rotoscopía. - ChromaKey. LumaKey. - Tracking 2D. - Paint.
3- Matchmover.	- Sincronización de cámaras real e virtual - Tracking 3D - Calibración de cámaras e refinado de movemento. - Sistema de coordenadas - Render. Exportación a Maya
4- Integración de vídeo real e elementos animados.	- Render-passes. - Composición de vídeo real e render-passes de elementos animados. - Postproducción.

Planificación

Metodoloxías / probas	Competencias / Resultados	Horas lectivas (presenciais e virtuais)	Horas traballo autónomo	Horas totais
Sesión maxistral	A4 A7 A8 A12 C3	22	0	22
Prácticas de laboratorio	A1 A2 A8 B4 B5 B8 C1 C2	20	14	34
Traballos tutelados	A1 A2 A7 A8 A12 B4 B5 B8 C1 C2 C3	14	70	84
Lecturas	A1 A2 A4 A5 A7 A8 A12	0	1	1
Presentación oral	A1 A4 A7 A12 B4 B6 B9 C4	4	4	8
Atención personalizada		1	0	1

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

Metodoloxías

Metodoloxías	Descripción



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	Ao longo do cuatrimestre os alumnos realizarán diferentes trabajos prácticos individuales (segundo o cronograma da materia) tanto sobre o material entregado pola profesora durante o curso, así como sobre o seu propio material (trabajos tutelados): <ul style="list-style-type: none">- P1. Ferramentas básicas de composición. Máscaras. Tracking. Paint Tools.- P2. ChromaKey, LumaKey.- P3. Matchmover.- P4. Integración virtual-real. Os trabajos das prácticas serán parte da evaluación do curso.
Trabajos tutelados	Os alumnos realizarán dos trabajos tutelados ao longo del cuatrimestre (modalidad grupal/individual): E1- Proyecto de composición utilizando Chroma Key E2- Proyecto de integración de video real con elementos virtuales.
Lecturas	Lectura de artículos e libros complementarios as clases maxistrales.
Presentación oral	Os alumnos presentarán, segundo o cronograma da materia, as siguientes presentaciones orales. 1-Presentación del producto final correspondiente al Proyecto de composición utilizando Chroma Key 2-Presentación del producto final correspondiente al Proyecto de integración de video real con elementos virtuales. Modalidad: grupal / individual

Atención personalizada

Metodologías	Descripción
Prácticas de laboratorio	O profesor tutelará el trabajo de los alumnos a través del seguimiento y corrección de las prácticas en el laboratorio y los dos trabajos tutelados.
Trabajos tutelados	No caso de alumnado con reconocimiento de dedicación a tiempo parcial y dispensa académica de exención de asistencia tendrán la posibilidad de tutorías de los trabajos prácticos y tutelados a través de correo electrónico.

Evaluación

Metodologías	Competencias / Resultados	Descripción	Cualificación
Prácticas de laboratorio	A1 A2 A8 B4 B5 B8 C1 C2	Avaliaránse cada una de las prácticas: P1 (7); P2 (8); P3 (10); P4 (15). Para aprobar el curso es obligatorio la entrega del total de las prácticas, el puntaje máximo de las prácticas es de 4 puntos, el mínimo para aprobar esta parte es de 2 puntos	40



Traballos tutelados	A1 A2 A7 A8 A12 B4 B5 B8 C1 C2 C3	Proxecto de composición utilizando Chroma Key (20) Proxecto de integración de video real con elementos virtuais. (40)	60
---------------------	--------------------------------------	--	----

Observacións avaliación

Para aprobar o curso é necesario a entrega de TODAS as prácticas (alcanzando 2 puntos como mínimo na suma total de todas as prácticas), os dous traballos tutelados e o portfolio grupal/individual.O curso inclúen titorías availablesNon 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 producto da integraciónreal/virtual xunto co portfolio correspondente na segunda convocatoria.Os criterios e actividades de avaliação para o alumnado con recoñecemento de dedicación a tempo parcial e dispensa académica de exención de asistencia será o mesmo que para o resto do alumnado

Fontes de información

Bibliografía básica	- Sham Tickoo (2015). Blackmagic Design Fusion 7 Studio: A Tutorial Approach. Cadcam Technologies - Tim Dobbert. (2005). MatchMoving: The Invisible Art of Camera Tracking. . Sybex. - Blackmagic Fusion (2016). FUSION 8: Tool references manual. Blackmagic - Blackmagic Fusion (2016). FUSION 8: Scripting guide and reference manual. Blackmagic - Manuel Armenteros Gallardo (2011). Posproducción Digital. Bubok Publishing S.L. - Ron Brickmann. (2008). The Art and Science of Digital Compositing . Morgan Kaufmann Series. 2nd edition - 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 - 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: Cámara 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