



Guía Docente

Datos Identificativos					2022/23
Asignatura (*)	Posproducción dixital	Código	616G01031		
Titulación					
Descritores					
Ciclo	Período	Curso	Tipo	Créditos	
Grao	1º cuatrimestre	Cuarto	Obrigatoria	6	
Idioma	Castelán				
Modalidade docente	Presencial				
Prerrequisitos					
Departamento	Enxeñaría Civil Matemáticas				
Coordinación	Álvarez Mures, Luis Omar	Correo electrónico	omar.alvarez@udc.es		
Profesorado	Álvarez Mures, Luis Omar	Correo electrónico	omar.alvarez@udc.es		
Web					
Descrición xeral	A materia ten como obxectivo fundamental achegar o alumno ás técnicas e ferramentas básicas de posproducción, composición de vídeo dixital, croma 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 posproducción dixital.	A1	B4	C1
	A2	B5	C2
- Capacitar ao alumno no uso das ferramentas de composición dixital que inclúen croma, animacións gráficas e elementos 3D.	A4	B6	C3
	A5	B8	C4
	A7	B9	
- Capacitar ao alumno nos procesos de integración de vídeo real con obxectos virtuais 3D.	A8		
	A12		

Contidos

Temas	Subtemas
1- Conceptos básicos de posproducción dixital.	- Introducción á posproducción. - Exemplos. Fluxos de traballo
2- Composición dixital.	- Composición de imaxe e vídeo. - Corrección da cor. - Ferramentas de transformación, filtros. - Máscaras. Rotoscopia. - ChromaKey. LumaKey. - Tracking 2D.



3- Matchmover.	<ul style="list-style-type: none"> - 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.	<ul style="list-style-type: none"> - Render-passes. - Composición de vídeo real e render-passes de elementos animados. - Posproducción.

Planificación				
Metodoloxías / probas	Competencias / Resultados	Horas lectivas (presenciais e virtuais)	Horas traballo autónomo	Horas totais
Sesión maxistral	A4 A7 A8 A12 C3	18	0	18
Prácticas de laboratorio	A1 A2 A8 B4 B5 B8 C1 C2	16	26	42
Traballos tutelados	A1 A2 A7 A8 A12 B4 B5 B8 C1 C2 C3	10	70	80
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	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. Presencial.
Prácticas de laboratorio	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). Presencial. Os traballos das prácticas será parte da avaliación do curso.
Traballos tutelados	Os alumnos realizarán dous traballos tutelados ao longo do cuadrimestre (modalidade grupal/individual): TT - Proxecto de composición utilizando Chroma Key ou integración de vídeo real con elementos virtuais. Tutela presencial e online.
Lecturas	Lectura de artigos e libros complementarios as clases maxistrais. Non presencial.



Presentación oral	Os alumnos presentarán, segundo o cronograma da materia, as seguintes presentacións orais. 1-Presentación do produto final correspondente ao proxecto de composición utilizando Chroma Key ou integración de vídeo real con elementos virtuais. Modalidade: grupal
-------------------	--

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 do traballo tutelado. No caso alumnado con recoñecemento de dedicación a tempo parcial e dispensa académica de exención de asistencia terán a posibilidade de titorías dos traballos prácticos e tutelados a través de correo electrónico.

Avaliación

Metodoloxías	Competencias / Resultados	Descrición	Cualificación
Prácticas de laboratorio	A1 A2 A8 B4 B5 B8 C1 C2	Avaliaranse cada unha das prácticas: P1 (10); P2 (12); P3 (13); P4 (15). Para aprobar o curso é obrigatorio a entrega do total das prácticas.	50
Traballos tutelados	A1 A2 A7 A8 A12 B4 B5 B8 C1 C2 C3	Proxecto de composición utilizando Chroma Key o integración de vídeo real con elementos virtuais.	50

Observacións avaliación

Para poder aprobar a asignatura é necesario acadar una calificación maior ou igual ao 50% na suma dos dous apartados: maior ou igual do 50% (prácticas + traballo tutelado). Non se aproba coa soa entrega do traballo tutelado. 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. A realización fraudulenta das probas ou actividades de avaliación implicará directamente a cualificación de suspenso (0) na materia e convocatoria correspondente, invalidando así calquera cualificación obtida de cara a convocatoria extraordinaria. Os criterios e actividades de avaliación 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	<ul style="list-style-type: none">- Blackmagic Fusion (2019). Fusion Training Videos . https://www.blackmagicdesign.com/products/fusion/training- Blackmagic Fusion (2021). DaVinci Resolve 18. https://documents.blackmagicdesign.com/UserManuals/DaVinci_Resolve_18_Reference_Manual.pdf- Blackmagic Fusion (2017). Fusion 9. https://documents.blackmagicdesign.com/UserManuals/Fusion9_Manual.pdf- Sham Tickoo (2015). Blackmagic Design Fusion 7 Studio: A Tutorial Approach. Cadcim Technologies- Tim Dobbert. (2005). MatchMoving: The Invisible Art of Camera Tracking. . Sybex.- 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