



| Guía Docente | | | | |
|-----------------------|---|--------------------|---------------------|----------|
| Datos Identificativos | | | | 2022/23 |
| Asignatura (*) | Posproducción dixital | Código | 616G01031 | |
| Titulación | Grao en Comunicación Audiovisual | | | |
| 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 |
| A1 | Comunicar mensaxes audiovisuais. |
| A2 | Crear produtos audiovisuais. |
| A4 | Investigar e analizar a comunicación audiovisual. |
| A5 | Coñecer as teorías e a historia da comunicación audiovisual. |
| A7 | Coñecer as técnicas de creación e produción audiovisual. |
| A8 | Coñecer a tecnoloxía audiovisual. |
| A12 | Coñecer os principais códigos da mensaxe audiovisual. |
| B4 | Que os estudantes poidan transmitir información, ideas, problemas e solucións a un público tanto especializado como non especializado |
| B5 | Que os estudantes desenvolven aquelas habilidades de aprendizaxe precisas para emprender estudos posteriores cun alto grao de autonomía |
| B6 | Expresarse correctamente tanto de xeito oral como escrito en linguas oficiais da comunidade autónoma |
| B8 | Empregar as ferramentas básicas das tecnoloxías da información e as comunicacións (TIC) precisas para o exercicio da súa profesión e para a aprendizaxe ao longo da súa vida. |
| B9 | Desenvolverse para o exercicio dunha cidadanía aberta, culta, crítica, comprometida e solidaria capaz de analizar a realidade, diagnosticar problemas, formular e implantar solucións baseadas no coñecemento e orientadas ao ben común |
| C1 | Entender a importancia da cultura emprendedora e coñecer os medios ao alcance das persoas emprendedoras. |
| C2 | Valorar criticamente o coñecemento, a tecnoloxía e a información dispoñible para resolver os problemas cos que deben enfrontarse. |
| C3 | Asumir como profesional e cidadán a importancia da aprendizaxe ao longo da vida. |
| C4 | Valorar a importancia que ten a investigación, innovación e o desenvolvemento tecnolóxico no avance socioeconómico e cultural da sociedade. |

| Resultados da aprendizaxe | | | |
|--|---|----|----|
| Resultados de aprendizaxe | Competencias / Resultados do título | | |
| | - Coñecer os aspectos básicos da posproducción dixital. | A1 | B4 |
| | 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. | <ul style="list-style-type: none"> - 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 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

- 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