



Guía Docente				
Datos Identificativos				2023/24
Asignatura (*)	Postproducción 3D e Efectos Visuais		Código	616G02022
Titulación				
Descriptorios				
Ciclo	Período	Curso	Tipo	Créditos
Grao	1º cuatrimestre	Terceiro	Obrigatoria	6
Idioma	Castelán			
Modalidade docente	Presencial			
Prerrequisitos				
Departamento	Enxeñaría Civil			
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	O obxectivo é adquirir coñecementos sobre os procesos de creación de efectos visuais mediante técnicas de rotoscopía, animación de máscaras e o uso de keying, así como en distintas ferramentas de composición 3D e sistemas de partículas. Tamén adquirirán coñecementos sobre os procesos avanzados de integración 3D, tanto de elementos tridimensionais xerados mediante computador sobre contornas reais como de inclusión de elementos de imaxe real en contornas dixitais. Para iso formarase nas técnicas de obtención de movementos de cámara a partir de imaxe de vídeo e axuste de movemento aplicados a contornas e elementos 3D.			

Competencias do título	
Código	Competencias do título

Resultados da aprendizaxe			
Resultados de aprendizaxe		Competencias do título	
O estudante adquirirá coñecementos sobre os procesos de creación de efectos visuais mediante técnicas de rotoscopía, animación de máscaras e o uso de keying, así como en distintas ferramentas de composición 3D e sistemas de partículas. Tamén adquirirá coñecementos sobre os procesos avanzados de integración 3D, tanto de elementos tridimensionais xerados mediante computador sobre contornas reais como de inclusión de elementos de imaxe real en contornas dixitais. Para iso formárase nas técnicas de obtención de movementos de cámara a partir de imaxe de vídeo e axuste de movemento aplicados a contornas e elementos 3D.		A10	B1 C1
		A21	B2 C3
			B3 C4
			B4 C6
			B5 C7
			B6 C8
			B7 C9
			B8
			B9
			B10
			B11
			B12
			B13

Contidos	
Temas	Subtemas
Conceptos básicos	- Introducción á postproducción. - Proceso de traballo con efectos visuais.
Composición dixital	- Mattes, máscaras e rotoscopía. - Chaves e curvas de animación. - Chroma e luma keying.
Matchmover	- Técnicas de matchmoving.



Integración	<ul style="list-style-type: none"> - Ferramentas e contorna 3D. - Axuste de iluminación en contorna 3D - Pases de render e composición. - Integración de elementos 3D. - Traballo de aplicación.
-------------	---

Planificación				
Metodoloxías / probas	Competencias	Horas presenciais	Horas non presenciais / traballo autónomo	Horas totais
Solución de problemas	A10 A21 B1 B2 B3 B4 B5 B6 B7 B8 B9 B10 B11 B12 B13 C3 C7 C8 C9	19	57	76
Sesión maxistral	A10 A21 B1 B2 B3 B4 B5 B6 B7 B8 B9 B10 B11 B12 B13 C4 C6 C8	26	0	26
Traballos tutelados	A10 A21 B1 B2 B3 B4 B5 B6 B7 B8 B9 B10 B11 B12 B13 C1 C3 C4 C6 C7 C8 C9	5	35	40
Presentación oral	B1 B2 B3 B4 B5 B6 B7 B8 B9 B10 B11 B12 B13 C1 C3 C9	1	6	7
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
Solución de problemas	Plantexaranse casos prácticos nos que o alumno terá que aplicar os coñecementos expostos nas sesións maxistrais para resolver os problemas que xurdan de cara a acadar o resultado desexado.
Sesión maxistral	Clases teóricas presenciais, onde se exporán os conceptos básicos que o alumnado debe coñecer e que serán de aplicación nos traballos prácticos, tanto presenciais como non presenciais.
Traballos tutelados	Coa supervisión do profesorado, e principalmente con traballo personal, non presencial, os alumnos terán que desenvolver os contidos que se propoñan en cada proxecto.
Presentación oral	Presentarase públicamente o proxecto ou traballo feito o longo da asignatura.

Atención personalizada	
Metodoloxías	Descrición
Solución de problemas Traballos tutelados	O alumno resolverá nas tutorías as dúbidas ou problemas que se atope durante o traballo non presencial. No caso de alumnos con dispensa académica recoméndase a asistencia a titorías para supervisar a elaboración dos traballos da materia.

Avaliación			
Metodoloxías	Competencias	Descrición	Cualificación



Solución de problemas	A10 A21 B1 B2 B3 B4 B5 B6 B7 B8 B9 B10 B11 B12 B13 C3 C7 C8 C9	Avaliaranse cada unha das prácticas: P1 (15); P2 (15). Para aprobar o curso é obrigatorio a entrega do total das prácticas.	30
Traballos tutelados	A10 A21 B1 B2 B3 B4 B5 B6 B7 B8 B9 B10 B11 B12 B13 C1 C3 C4 C6 C7 C8 C9	Proxecto de composición utilizando Chroma Key. (30) Proxecto de integración de video real con elementos virtuais. (40)	70

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 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. En caso de presentarse á convocatoria extraordinaria mantéñense os mesmos criterios. A realización fraudulenta das probas ou actividades de avaliación, unha vez comprobada, implicará directamente a cualificación de suspenso na convocatoria en que se cometa: o/a estudante será cualificado con ?suspenso? (nota numérica 0) na convocatoria correspondente do curso académico, tanto se a comisión da falta se produce na primeira oportunidade como na segunda. Para isto, procederase a modificar a súa cualificación na acta de primeira oportunidade, se fose necesario. 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 - 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

Linguaxe e Narrativa Gráficas e Audiovisuais/616G02002
Edición e Montaxe/616G02007
Deseño Sonoro/616G02008
Materiais e Iluminación/616G02017

Materias que se recomenda cursar simultaneamente

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