



Guía Docente				
Datos Identificativos				2023/24
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 CivilMatemáticas			
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 video 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	Coñecelas teorías e a historia da comunicación audiovisual.
A7	Coñecelas técnicas de creación e produción audiovisual.
A8	Coñecela tecnoloxía audiovisual.
A12	Coñecelos principais códigos da mensaxe audiovisual.
B4	Que os estudantes poidan transmitir información, ideas, problemas e solucións a un público tanto especializado como non especializado
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 imprantar solución baseadas no coñecemento e orientadas ao ben común
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 C2
		A2	B8 C3
- Capacitar ao alumno no uso das ferramentas e programas de postproducción de video dixital.		A4	B9 C4
		A5	
- Capacitar ao alumno nos procesos de integración de vídeo real con obxectos virtuais tridimensionales.		A7	
		A8	
		A12	

Contidos	
Temas	Subtemas



1- Conceptos básicos de posproducción dixital.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Introducción á postproducción.</li> <li>- Exemplos. Fluxos de traballo</li> </ul>
2- Composición dixital.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Composición de imaxe e vídeo.</li> <li>- Corrección da cor.</li> <li>- Ferramentas de transformación, filtros.</li> <li>- Máscaras. Rotoscopia.</li> <li>- ChromaKey. LumaKey. Alfa.</li> <li>- Seguimento de elementos da imaxe. Tracking 2D.</li> </ul>
3- Concordancia no movemento da cámara real e virtual en 3D: Matchmoving.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Sincronización de cámaras real e virtual</li> <li>- Tracking 3D</li> <li>- Calibración de cámaras e refinado de movemento.</li> <li>- Sistema de coordenadas</li> <li>- Render. Exportación a Maya</li> </ul>
4- Integración de vídeo real e animación.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Render-passes.</li> <li>- Composición de vídeo real e render-passes de elementos animados.</li> <li>- Postproducción.</li> </ul>

### Planificación

Metodoloxías / probas	Competencias / Resultados	Horas lectivas (presenciais e virtuais)	Horas traballo autónomo	Horas totais
Sesión maxistral	A4 A5 A7 A8 A12 C3	20	0	20
Prácticas de laboratorio	A1 A2 A8 B8 C2	15	33	48
Traballos tutelados	A1 A2 A7 A8 A12 B8 C2 C3	9	63	72
Presentación oral	A1 A4 A7 A12 B4 B9 C4	4	5	9
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	<p>Ao longo do cuadrimestre os alumnos realizarán diferentes traballos prácticos individuais (segundo o cronograma da materia) tanto sobre o material entregado polo profesor durante o curso, así como sobre o seu propio material (traballos tutelados). Presencial.</p> <p>Os traballos das prácticas será parte da avaliación do curso.</p>
Traballos tutelados	<p>Os alumnos realizarán un traballo tutelado ao longo do cuadrimestre (modalidade grupal):</p> <p>TT - Proxecto de composición utilizando Chroma Key ou integración de vídeo real con elementos virtuais.</p> <p>Tutela presencial e online.</p>
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 ou integración de vídeo real con elementos virtuais.</p> <p>Modalidade: grupal</p>

### Atención personalizada

Metodoloxías	Descrición
Prácticas de laboratorio Traballos tutelados	<p>O profesor tutelará o traballo dos alumnos a través do seguimento e corrección das prácticas no laboratorio e dos do traballo tutelado.</p> <p>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.</p>

### Avaliación

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

### Observacións avaliación

<p>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. 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.</p>
---



## 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](https://documents.blackmagicdesign.com/UserManuals/DaVinci_Resolve_18_Reference_Manual.pdf)
- Blackmagic Fusion (2017). Fusion 9. [https://documents.blackmagicdesign.com/UserManuals/Fusion9\\_Manual.pdf](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