



| Guía Docente          |   |                    |                     |           |
|-----------------------|---|--------------------|---------------------|-----------|
| Datos Identificativos |   |                    |                     | 2024/25   |
| 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          | Álvarez Mures, Luis Omar  | Correo electrónico | omar.alvarez@udc.es |           |
| Profesorado           | Álvarez Mures, Luis Omar  | Correo electrónico | omar.alvarez@udc.es |           |
| Web                   |   |                    |                     |           |
| Descripción 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 |

| 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 tridimensionais. |  | A7  |                                     |
|  |  | A8  |                                     |
|  |  | A12 |                                     |

| Contidos                                       |   |
|--|---|
| Temas  | Subtemas  |
| 1- Conceptos básicos de posproducción dixital. | <ul style="list-style-type: none"><li>- Introdución 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. Rotoscopía.</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. | - Sincronización de cámaras real e virtual<br>- Tracking 3D<br>- Calibración de cámaras e refinado de movemento.<br>- Sistema de coordenadas<br>- Render. Exportación a Maya |
| 4- Integración de vídeo real e animación.                                 | - Render-passes.<br><br>- Composición de vídeo real e render-passes de elementos animados.<br><br>- Postproducción.  |

| 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<br>C2 C3 | 9                                       | 63                      | 72           |
| Presentación oral        | A1 A4 A7 A12 B4 B9<br>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             | 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. Presencial.  |
| Prácticas de laboratorio | Ao longo do cuatrimestre 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.<br><br>Os traballos das prácticas será parte da avaliação do curso. |
| Traballos tutelados      | Os alumnos realizarán un traballo tutelado ao longo do cuatrimestre (modalidade grupal):<br><br>TT - Proxecto de composición utilizando Chroma Key ou integración de vídeo real con elementos virtuais.<br><br>Tutela presencial e online.  |
| Presentación oral        | Os alumnos presentarán, segundo o cronograma da materia, as seguintes presentacións orais.<br><br>1-Presentación do produto final correspondente ao proxecto de composición utilizando Chroma Key ou integración de vídeo real con elementos virtuais.<br><br>Modalidade: grupal  |



## Atención personalizada

| Metodoloxías             | Descripción  |
|--------------------------|--|
| Prácticas de laboratorio | O profesor tutelará o traballo dos alumnos a través do seguimento e corrección das prácticas no laboratorio e dos do traballo tutelado.  |
| Traballos tutelados      | 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   | Descripción  | Cualificación |
|--------------------------|-----------------------------|--|---------------|
| Prácticas de laboratorio | A1 A2 A8 B8 C2              | Avaliaranse cada unha das prácticas: P1 (10); P2 (12); P3 (13); P4 (15).<br><br>Para aprobar o curso é obrigatorio a entrega do total das prácticas. | 50            |
| Traballos tutelados      | A1 A2 A7 A8 A12 B8<br>C2 C3 | Proxecto de composición utilizando Chroma Key o integración de video 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 producto da integración real/virtual xunto co portfolio correspondente na segunda convocatoria. En caso de presentarse á convocatoria extraordinaria mantéñense os mesmos criterios. Todos os aspectos relacionados con ?dispensa académica?, ?dedicación ao estudo?, ?permanencia? e ?fraude académica? rexeranse de acordo coa normativa académica vixente da UDC.

## Fontes de información

|                             |   |
|-----------------------------|---|
| Bibliografía básica         | - Blackmagic Fusion (2019). Fusion Training Videos . <a href="https://www.blackmagicdesign.com/products/fusion/training">https://www.blackmagicdesign.com/products/fusion/training</a><br>- Blackmagic Fusion (2021). DaVinci Resolve 18. <a href="https://documents.blackmagicdesign.com/UserManuals/DaVinci_Resolve_18_Reference_Manual.pdf">https://documents.blackmagicdesign.com/UserManuals/DaVinci_Resolve_18_Reference_Manual.pdf</a><br>- Blackmagic Fusion (2017). Fusion 9. <a href="https://documents.blackmagicdesign.com/UserManuals/Fusion9_Manual.pdf">https://documents.blackmagicdesign.com/UserManuals/Fusion9_Manual.pdf</a><br>- Sham Tickoo (2015). Blackmagic Design Fusion 7 Studio: A Tutorial Approach. Cadcam Technologies<br>- Tim Dobbert. (2005). MatchMoving: The Invisible Art of Camera Tracking. . Sybex.<br>- Manuel Armenteros Gallardo (2011). Posproducción Digital. Bubok Publishing S.L.<br>- Ron Brickmann. (2008). The Art and Science of Digital Compositing . Morgan Kaufmann Series. 2nd edition<br>- Isaac V. Kerlow. (2004). The Art of 3D Computer Animation and Effects. Wiley & Sons (3rd edition)<br>- Richard Rickitt. (2007). Special Effects: The History and Technique. Billboard Books; 2nd edition<br>- 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 recomienda ter cursado previamente



Guion/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 recomienda cursar simultáneamente**

Animación 3D-1/616G01032

#### **Materias que continúan o temario**

## Observaciones

(\*)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