



## Guía Docente

Datos Identificativos					2024/25
Asignatura (*)	Postproducción 3D e Efectos Visuais			Código	616G02022
Titulación					
Descritores					
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 Dopazo García, Abrahan		Correo electrónico	omar.alvarez@udc.es abrahan.dopazo@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 / Resultados do título

Código	Competencias / Resultados do título
--------	-------------------------------------

## Resultados da aprendizaxe

Resultados de aprendizaxe	Competencias / Resultados 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 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.	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"> <li>- Ferramentas e contorna 3D.</li> <li>- Axuste de iluminación en contorna 3D</li> <li>- Pases de render e composición.</li> <li>- Integración de elementos 3D.</li> <li>- Tráballo de aplicación.</li> </ul>
-------------	---

Planificación				
Metodoloxías / probas	Competencias / Resultados	Horas lectivas (presenciais e virtuais)	Horas 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 / Resultados	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. 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

<b>Bibliografía básica</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Blackmagic Fusion (2019). Fusion Training Videos. <a href="https://www.blackmagicdesign.com/products/fusion/training">https://www.blackmagicdesign.com/products/fusion/training</a></li> <li>- 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></li> <li>- Sham Tickoo (2015). Blackmagic Design Fusion 7 Studio: A Tutorial Approach. Cadcim Technologies</li> <li>- Tim Dobbert. (2005). MatchMoving: The Invisible Art of Camera Tracking.. Sybex.</li> <li>- Manuel Armenteros Gallardo (2011). Posproducción Digital. Bubok Publishing S.L.</li> <li>- Ron Brickmann. (2008). The Art and Science of Digital Compositing. Morgan Kaufmann Series. 2nd edition</li> <li>- Isaac V. Kerlow. (2004). The Art of 3D Computer Animation and Effects. Wiley &amp; Sons (3rd edition)</li> <li>- Richard Rickitt. (2007). Special Effects: The History and Technique. Billboard Books; 2nd edition</li> <li>- Mark Cotta Vaz; Craig Barron (2002). The Invisible Art: The Legends of Movie Matte Painting.. Chronicle Books. San Francisco, Cal</li> </ul>
<b>Bibliografía complementaria</b>	

### 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

