

GRAU EN MITJANS AUDIOVISUALS

104411 - POSTPRODUCCIÓ DE VÍDEO

Informació general

- Curs acadèmic 2023/24
- Curs: Quart
- Trimestre: Primer
- Nombre de crèdits: 6
- Professorat:
 - Francisco José Pinel Cabello <fpinel@tecnocampus.cat>
 - Adrià Olea Fernández <aolea@tecnocampus.cat>

Llengües de docència

- Català
- Castellà

Algunes de les lectures i visionats que es duran a terme durant el curs són en anglès.

Professor de teoria: Fran Pinel

Professor de pràctiques: Adrià Olea

Presentació de l'assignatura

L'assignatura se centra en els processos de postproducció de vídeo.

Les classes combinen tres àmbits: explicació teòrica de conceptes relatius a la postproducció, amb una atenció especial a la tecnologia, anàlisis d'obres audiovisuals des del punt de vista de la postproducció, i pràctica aplicada de postproducció.

Es pretén que l'estudiant entengui totes les etapes de postproducció necessàries i els aspectes tècnics més importants relacionats amb cadascuna d'elles. D'altra banda es pretén que l'estudiant conegui i realitzi de forma pràctica tots els processos en cadascuna de les facetes per finalitzar una obra audiovisual amb la màxima qualitat i en qualsevol format.

L'assignatura aborda principalment conceptes de composició digital, relacionats amb la postproducció de continguts de ficció audiovisual. En la seva part teòrica es tracta el recorregut sobre diferents tècniques de composició, com ara el keying, el tracking i la rotoscopia, a més d'una introducció a món dels VFX. En el laboratori el treball se centra en els processos de tractament de color. Els softwares de suport per als continguts del curs són After Effects i DaVinci Resolve.

Mitjançant els diversos coneixements teòrics i pràctics adquirits en l'assignatura, l'estudiant podrà comprendre i utilitzar els elements necessaris dels diferents processos que configuren la postproducció de vídeo.

Competències/Resultats d'aprenentatge

Específica

- E5_Dissenyar i realitzar un producte audiovisual (format per imatges fixes o en moviment), atenent tant als seus aspectes tècnics com artístics, en tots els seus components
- E7_Postproduir vídeo utilitzant les eines bàsiques pròpies dels programes d'edició audiovisual (titulació, retoc de color i exposició, velocitats, màscares...) i com insertar-les en el procés de muntatge afegint efectes digitals

Bàsiques i Generals

- G1_ Que els estudiants hagin demostrat tenir i comprendre coneixements en la seva àrea d'estudi que parteixin de la base de l'educació secundària general, i s'acostuma a trobar a un nivell que, amb el suport de llibres de text avançats, inclou també alguns aspectes que impliquen coneixements procedents de la vanguardia del seu camp d'estudi
- G2_ Que els estudiants sàpiguen aplicar els seus coneixements a la seva feina o vocació d'una forma professional i tinguin les competències que es solen demostrar per mitjà de l'elaboració i defensa d'arguments i la resolució de problemes dins de la seva àrea d'estudi
- G3_ Que els estudiants tinguin la capacitat de reunir i interpretar dades rellevants (normalment dins de la seva àrea d'estudi), per emetre judicis per incloguin una reflexió sobre temes rellevants de caire social, científic o ètic
- G5_ Que els estudiants hagin desenvolupat aquelles habilitats d'aprenentatge necessàries per emprendre estudis posteriors, amb un alt grau d'autonomia

No definides

Continguts

CONTINGUTS - PART TEÒRICA

TEMA 1. Composició digital i VFX

- L'art de la composició
- Tècniques de composició digital
- *Pipeline* en postproducció i efectes

TEMA 2. Rotoscopia.

- Rotoscopia simple.
- *Rotobrush*.
- *Roto-articulada*.
- *Color matching*.
- *Content Aware Fill*

TEMA 3. Keying

- *Keying* bàsic amb keylight
- Eines de *Keying* avançades: *Mocha*.
- Composició d'escena amb *chroma keying*.

TEMA 4. Tracking.

- Eines de *tracking*.
- *Tracking* de transformació.
- *Tracking* de quatre punts.
- *Tracking* amb *Mocka*
- Integració d'elements en escena.

TEMA 5. Estabilitzat d'imatge.

- Eines d'estabilització.
- *Tracking* de càmera.
- *Match moving*.

TEMA 6. Efectes Visuals.

- Creació d'efectes Visuals.
- Efectes ambientals.
- Sistemes de partícules.
- Integració d'efectes en escena.

CONTINGUTS - PART PRÀCTICA

PRÀCTICA 1. Introducció al etalonatge

- Tasques del colorista
- Color correction VS Color Grading
- Introducció de conceptes bàsics
- Configuració inicial, interfície i conformat amb el software *Davinci Resolve*

PRÀCTICA 2. Eines bàsiques i essencials per etalonar

- Eines de muntatge aplicades al conformat
- Treballar amb nodes
- Correccions primàries

- Lectura de Scopes: Waveform, Parade, Vectorscope
- Introducció a l'Activitat 1

PRÀCTICA 3. Eines bàsiques i essencials per etalonar II

- Corbes
- Balanç de plans d'una seqüència cinematogràfica
- Desenvolupament de l'Activitat 1
- Eines de calibració de monitors

PRÀCTICA 4. Eines avançades i focalitzacions d'elements

- Correccions secundàries
- Corbes avançades
- Màscara i trackings de diversos elements
- Treballar seqüències amb la creació de grups

PRÀCTICA 5. Estructures de nodes i LUTs

- Nodes serials i paral·lels
- Etalonatge amb LUTs
- Introducció a l'Activitat 2

PRÀCTICA 6. Etalonatge d'una seqüència cinematogràfica

- Repàs Activitat 1
- Desenvolupament de l'Activitat 2
- Calibració de monitors

PRÀCTICA 7. Eines avançades i focalitzacions d'elements II

- Animacions de correccions de color
- Neteja i polit de trackings
- Eines d'estabilització

PRÀCTICA 8. Treballar amb material RAW i logarímic

- Configuració del projecte
- Flux de treball CST
- Rodes cromàtiques logarítmiques

PRÀCTICA 9. Eines avançades i focalitzacions d'elements III

- Aplicació de la IA a Davinci Resolve
- Estructures nodals complexes: Macronodes, Nodes per capes, Composite modes
- Repàs Activitat 2
- Introducció a l'Activitat 3

Objectius de Desenvolupament Sostenible

- 12 - Consum i producció responsables
- 04 - Educació de qualitat

Sistema d'avaluació i qualificació

L'avaluació de l'assignatura es reparteix entre les activitats d'avaluació de Teoria (55%) i Pràctiques (45%).

En particular:

La part de Pràctiques compta un 45%, repartit de la manera següent:

Activitat 1 (Balancejar plans d'una seqüència cinematogràfica): 10%

Activitat 2 (Correcció de color avançada i focalització de l'espectador en una seqüència cinematogràfica): 10%

Activitat 3 (Recreació de l'estil visual d'una pel·lícula): 15%

Activitat 4 (Examen / pràctiques): 10%

La part de Teoria compta un 55%, repartit de la manera següent:

Activitat 5 (*Keying*): 10%

Activitat 6 (Integració amb *tracking*): 10%

Activitat 7 (Composició d'una seqüència): 15%

Activitat 8 (Examen de teoria): 20%

Normes per a l'avaluació:

L'assignatura avalua els coneixements teòrics i pràctics. En aquest sentit, per fer una mitjana es tindrà en compte tant la part teòrica (examen i treball) com la pràctica (examen, i pràctiques).

És necessari obtenir un mínim de 5 en la part teòrica i un mínim de 5 en la part pràctica per poder realitzar la mitjana final. És necessari lliurar totes les activitats pràctiques per poder fer mitjana de la part pràctica.

És necessari assistir a un mínim del 80% de les sessions pràctiques perquè els lliuraments relacionats amb la part pràctica de l'assignatura facin mitjana.

Recuperació:

No hi ha recuperació de les activitats pràctiques i exercicis de l'assignatura, excepte de l'Activitat 5 (Examen de pràctiques), que consistirà en una prova semblant.

Pel que fa a la part teòrica, només es pot recuperar l'Activitat 8 (Examen final de teoria), i la prova de recuperació consistirà, de nou, en un examen sobre tot el contingut teòric de l'assignatura.

Informació relativa al plagi:

La identificació de plagi es considera una circumstància greu que pot comportar una qualificació de suspens a l'assignatura. En cas de detecció de plagi s'informarà a la coordinació del grau per tal que es puguin prendre les mesures disciplinàries corresponents.