



## Teaching Guide

Identifying Data					2017/18
Subject (*)	Digital Post-Production	Code	616G01031		
Study programme	Grao en Comunicación Audiovisual				
Descriptors					
Cycle	Period	Year	Type	Credits	
Graduate	1st four-month period	Fourth	Obligatoria	6	
Language	Spanish				
Teaching method	Face-to-face				
Prerequisites					
Department	Enxeñaría Civil Matemáticas				
Coordinador	Barneche Naya, Viviana	E-mail	viviana.barneche@udc.es		
Lecturers	Barneche Naya, Viviana	E-mail	viviana.barneche@udc.es		
Web					
General description	A materia ten como obxectivo fundamental achegar o alumno ás técnicas e ferramentas básicas de post-produción, composición de vídeo dixital, chroma e integración de elementos virtuais 3D.				

## Study programme competences

Code	Study programme competences
A1	Comunicar mensaxes audiovisuais.
A2	Crear produtos audiovisuais.
A4	Investigar e analizar a comunicación audiovisual.
A5	Coñecer as teorías e a historia da comunicación audiovisual.
A7	Coñecer as técnicas de creación e produción audiovisual.
A8	Coñecer a tecnoloxía audiovisual.
A12	Coñecer os principais códigos da mensaxe audiovisual.
B4	Que os estudantes poidan transmitir información, ideas, problemas e solucións a un público tanto especializado como non especializado
B5	Que os estudantes desenvolven aquelas habilidades de aprendizaxe precisas para emprender estudos posteriores cun alto grao de autonomía
B6	Expresarse correctamente tanto de xeito oral como escrito en linguas oficiais da comunidade autónoma
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 implantar solucións baseadas no coñecemento e orientadas ao ben común
C1	Entender a importancia da cultura emprendedora e coñecer os medios ao alcance das persoas emprendedoras.
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.

## Learning outcomes

Learning outcomes	Study programme competences		
- Coñecer os aspectos básicos da postproducción dixital.	A1	B4	C1
	A2	B5	C2
- Capacitar ao alumno no uso das ferramentas de composición dixital que inclúen chroma, animacións gráficas e elementos 3D.	A4	B6	C3
	A5	B8	C4
	A7	B9	
- Capacitar ao alumno nos procesos de integración de vídeo real con obxectos virtuais 3D.	A8		
	A12		



Contents	
Topic	Sub-topic
1- Conceptos básicos de posproducción dixital.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Introducción á posproducción.</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.</li> <li>- Tracking 2D.</li> <li>- Paint.</li> </ul>
3- Matchmover.	<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 elementos animados.	<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>

Planning				
Methodologies / tests	Competencies	Ordinary class hours	Student?s personal work hours	Total hours
Guest lecture / keynote speech	A4 A7 A8 A12 C3	18	0	18
Laboratory practice	A1 A2 A8 B4 B5 B8 C1 C2	12	8	20
Supervised projects	A1 A2 A7 A8 A12 B4 B5 B8 C1 C2 C3	12	96	108
Workbook	A1 A2 A4 A5 A7 A8 A12	0	1	1
Oral presentation	A1 A4 A7 A12 B4 B6 B9 C4	1	1	2
Personalized attention		1	0	1



(\*)The information in the planning table is for guidance only and does not take into account the heterogeneity of the students.

Methodologies	
Methodologies	Description
Guest lecture / keynote speech	Nestas clases explicaranse os diferentes temas da materia, utilizando presentacións Power-Point, vídeos así como os diferentes softwares e técnicas utilizadas habitualmente na posproducción.
Laboratory practice	<p>Ao longo do cuadrimestre os alumnos realizarán diferentes traballos prácticos individuais (segundo o cronograma da materia) tanto sobre o material entregado pola profesora durante o curso, así como sobre o seu propio material (traballos tutelados):</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- P1. Ferramentas básicas de composición. Máscaras. Tracking. Paint Tools.</li> <li>- P2. ChromaKey, LumaKey.</li> <li>- P3. Ferramentas 3D. Efectos.</li> <li>- P4. Matchmover.</li> <li>- P5. Integración virtual-real.</li> </ul> <p>Os traballos das prácticas será parte da avaliación do curso.</p>
Supervised projects	<p>Os alumnos realizarán dous traballos tutelados ao longo do cuadrimestre (modalidade grupal/individual):</p> <p>E1- Proxecto de composición utilizando Chroma Key</p> <p>E2- Proxecto de integración de video real con elementos virtuais.</p>
Workbook	Lectura de artigos e libros complementarios as clases maxistrais.
Oral presentation	<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</p> <p>2-Presentación do produto final correspondente ao Proxecto de integración de vídeo real con elementos virtuais.</p> <p>Modalidade: grupal / individual</p>

Personalized attention	
Methodologies	Description
Laboratory practice Supervised projects	<p>O profesor tutelaré o traballo dos alumnos a través do seguimento e corrección das prácticas no laboratorio e dos dous traballos tutelados.</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>

Assessment			
Methodologies	Competencies	Description	Qualification



Laboratory practice	A1 A2 A8 B4 B5 B8 C1 C2	Avaliaranse cada unha das prácticas: P1 (5); P2 (5); P3 (6); P4 (6); P5 (8); P6 (10).  Para aprobar o curso é obrigatorio a entrega do total das prácticas, o puntaje máxima das prácticas é de 4 puntos, o mínimo para aprobar esta parte é de 2 puntos	40
Supervised projects	A1 A2 A7 A8 A12 B4 B5 B8 C1 C2 C3	Proxecto de composición utilizando Chroma Key (20)  Proxecto de integración de video real con elementos virtuais. (40)	60

### Assessment comments

Para aprobar o curso é necesario a entrega de TODAS as prácticas (alcanzando 2 puntos como mínimo na suma total de todas as prácticas), os dous traballos tutelados e o portfolio grupal/individual. O curso inclúen titorías avaliábeis 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. 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

### Sources of information

<b>Basic</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Sham Tickoo (2015). Blackmagic Design Fusion 7 Studio: A Tutorial Approach. Cadcam Technologies</li> <li>- Tim Dobbert. (2005). MatchMoving: The Invisible Art of Camera Tracking. . Sybex.</li> <li>- Blackmagic Fusion (2016). FUSION 8: Tool references manual. Blackmagic</li> <li>- Blackmagic Fusion (2016). FUSION 8: Scripting guide and reference manual. Blackmagic</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>Complementary</b>	

### Recommendations

#### Subjects that it is recommended to have taken before

Screenplay Writing/616G01018  
Cinematography Direction and Lighting/616G01022  
Theory and Practice of Editing/616G01023  
3D Infography1/616G01024  
3D Infography 2/616G01026  
Sound and Music/616G01028

#### Subjects that are recommended to be taken simultaneously

3D Animation 1/616G01032

#### Subjects that continue the syllabus

#### Other comments



(\*)The teaching guide is the document in which the URV publishes the information about all its courses. It is a public document and cannot be modified. Only in exceptional cases can it be revised by the competent agent or duly revised so that it is in line with current legislation.