



Teaching Guide				
Identifying Data				2018/19
Subject (*)	Digital Post-Production	Code	616G01031	
Study programme	Grao en Comunicación Audiovisual			
Descriptors				
Cycle	Period	Year	Type	Credits
Graduate	1st four-month period	Fourth	Obligatory	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 Fariña Lamosa, Ángel José	E-mail	viviana.barneche@udc.es angel.farina@udc.es	
Web				
General description	A materia ten como obxectivo fundamental achegar o alumno ás técnicas e ferramentas básicas de post-produción, composición de video dixital, chroma e integración de elementos virtuais 3D.			

Study programme competences / results	
Code	Study programme competences / results
A1	Comunicar mensaxes audiovisuais.
A2	Crear produtos audiovisuais.
A4	Investigar e analizala 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
B5	Que os estudantes desenvolvesen 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 imprinter solución 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 / results



- 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 croma, 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 postproducción 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 / Results	Teaching hours (in-person & virtual)	Student?s personal work hours	Total hours
Guest lecture / keynote speech	A4 A7 A8 A12 C3	22	0	22



Laboratory practice	A1 A2 A8 B4 B5 B8 C1 C2	20	14	34
Supervised projects	A1 A2 A7 A8 A12 B4 B5 B8 C1 C2 C3	14	70	84
Workbook	A1 A2 A4 A5 A7 A8 A12	0	1	1
Oral presentation	A1 A4 A7 A12 B4 B6 B9 C4	4	4	8
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. Matchmover.</li> <li>- P4. 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 vídeo 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 tutelar o traballo dos alumnos a travs do seguimento e correccin das prcticas no laboratorio e dos dous traballos tutelados.</p> <p>No caso alumnado con reconecemento de dedicacin a tempo parcial e dispensa acadmica de exencin de asistencia tern a posibilidade de titoras dos traballos prcticos e tutelados a travs de correo electrnico.</p>
--	---

Assessment			
Methodologies	Competencies / Results	Description	Qualification
Laboratory practice	A1 A2 A8 B4 B5 B8 C1 C2	<p>Avaliaranse cada unha das prcticas: P1 (7); P2 (8); P3 (10); P4 (15).</p> <p>Para aprobar o curso  obrigatorio a entrega do total das prcticas, o puntaxe mxima das prcticas  de 4 puntos, o mnimo para aprobar esta parte  de 2 puntos</p>	40
Supervised projects	A1 A2 A7 A8 A12 B4 B5 B8 C1 C2 C3	<p>Proxecto de composicin utilizando Chroma Key (20)</p> <p>Proxecto de integracin de video real con elementos virtuais. (40)</p>	60

Assessment comments
<p>Para aprobar o curso  necesario a entrega de TODAS as prcticas (alcanzando 2 puntos como mnimo na suma total de todas as prcticas), os dous traballos tutelados e o portfolio grupal/individual. O curso inclen titoras avalibles Non se aproba coa soa entrega dos dous traballos tutelados. En caso de suspender o curso na primeira convocatoria volveranse entregar as prcticas con cualificacin menor ao 50% as como o produto da integracin real/virtual xunto co portfolio correspondente na segunda convocatoria. Os criterios e actividades de avalin para o alumnado con reconecemento de dedicacin a tempo parcial e dispensa acadmica de exencin de asistencia ser o mesmo que para o resto do alumnado</p>

Sources of information	
Basic	<ul style="list-style-type: none"> <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>- 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). Posproduccin 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>
Complementary	

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.