



Teaching Guide				
Identifying Data				2021/22
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	Hybrid			
Prerequisites				
Department	Enxeñaría CivilMatemáticas			
Coordinador	Álvarez Mures, Luis Omar	E-mail	omar.alvarez@udc.es	
Lecturers	Álvarez Mures, Luis Omar Dopazo García, Abrahan	E-mail	omar.alvarez@udc.es abrahan.dopazo@udc.es	
Web				
General description	A materia ten como obxectivo fundamental achegar o alumno ás técnicas e ferramentas básicas de posprodución, composición de video dixital, cromas e integración de elementos virtuais 3D.			
Contingency plan	<p>1. Modifications to the contents</p> <p>2. Methodologies</p> <p>*Teaching methodologies that are maintained</p> <p>*Teaching methodologies that are modified</p> <p>3. Mechanisms for personalized attention to students</p> <p>4. Modifications in the evaluation</p> <p>*Evaluation observations:</p> <p>5. Modifications to the bibliography or webgraphy</p>			

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 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 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 posproducción dixital. - Capacitar ao alumno no uso das ferramentas de composición dixital que inclúen croma, animacións gráficas e elementos 3D. - Capacitar ao alumno nos procesos de integración de vídeo real con obxectos virtuais 3D.	A1	B4	C1
	A2	B5	C2
	A4	B6	C3
	A5	B8	C4
	A7	B9	
	A8		
	A12		

Contents	
Topic	Sub-topic
1- Conceptos básicos de posproducción dixital.	- Introducción á posproducción. - Exemplos. Fluxos de traballo
2- Composición dixital.	- Composición de imaxe e vídeo. - Corrección da cor. - Ferramentas de transformación, filtros. - Máscaras. Rotoscopía. - ChromaKey. LumaKey. - Tracking 2D.
3- Matchmover.	- Sincronización de cámaras real e virtual - Tracking 3D - Calibración de cámaras e refinado de movemento. - Sistema de coordenadas - Render. Exportación a Maya
4- Integración de vídeo real e elementos animados.	- Render-passes. - Composición de vídeo real e render-passes de elementos animados. - Posproducción.



Planning				
Methodologies / tests	Competencies	Ordinary class hours	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 posprodución. Non presencial, se realizará online.
Laboratory practice	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). Os traballos das prácticas será parte da avaliación do curso. Presencial ata límite de aforo.
Supervised projects	Os alumnos realizarán dous traballos tutelados ao longo do cuadrimestre (modalidade grupal/individual): E1- Proxecto de composición utilizando Chroma Key E2- Proxecto de integración de video real con elementos virtuais. Non presencial, tutela online.
Workbook	Lectura de artigos e libros complementarios as clases maxistras. Non presencial.
Oral presentation	Os alumnos presentarán, segundo o cronograma da materia, as seguintes presentacións orais. 1-Presentación do produto final correspondente ao proxecto de composición utilizando Chroma Key 2-Presentación do produto final correspondente ao proxecto de integración de vídeo real con elementos virtuais. Modalidade: grupal / individual Non presencial, presentación online.

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	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.</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 poder aprobar a asignatura  necesario acadar una calificacin maior ou igual ao 50% na suma dos dous apartados: maior ou igual do 50% (prcticas + traballo tutelado). 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"> - Blackmagic Fusion (2019). Fusion Training Videos . https://www.blackmagicdesign.com/products/fusion/training - Blackmagic Fusion (2021). DaVinci Resolve 17. https://documents.blackmagicdesign.com/UserManuals/DaVinci_Resolve_17_Reference_Manual.pdf - Blackmagic Fusion (2017). Fusion 9. https://documents.blackmagicdesign.com/UserManuals/Fusion9_Manual.pdf - Sham Tickoo (2015). Blackmagic Design Fusion 7 Studio: A Tutorial Approach. Cadcim Technologies - Tim Dobbert. (2005). MatchMoving: The Invisible Art of Camera Tracking. . Sybex. - Manuel Armenteros Gallardo (2011). Posproduccin Digital. Bubok Publishing S.L. - Ron Brickmann. (2008). The Art and Science of Digital Compositing . Morgan Kaufmann Series. 2nd edition - Isaac V. Kerlow. (2004). The Art of 3D Computer Animation and Effects. Wiley & Sons (3rd edition) - Richard Rickitt. (2007). Special Effects: The History and Technique. Billboard Books; 2nd edition - Mark Cotta Vaz; Craig Barron (2002). The Invisible Art: The Legends of Movie Matte Painting. . Chronicle Books. San Francisco, Cal
Complementary	

Recommendations
Subjects that it is recommended to have taken before
<p>Screenplay Writing/616G01018</p> <p>Cinematography Direction and Lighting/616G01022</p> <p>Theory and Practice of Editing/616G01023</p> <p>3D Infography1/616G01024</p> <p>3D Infography 2/616G01026</p> <p>Sound and Music/616G01028</p>



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.