



Teaching Guide

Teaching Guide				
Identifying Data				2022/23
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 CivilMatemáticas			
Coordinador	Álvarez Mures, Luis Omar	E-mail	omar.alvarez@udc.es	
Lecturers	Álvarez Mures, Luis Omar	E-mail	omar.alvarez@udc.es	
Web				
General description	A materia ten como obxectivo fundamental achegar o alumno ás técnicas e ferramentas básicas de posproducción, composición de video dixital, croma e integración de elementos virtuais 3D.			

Study programme competences

Code	Study programme competences
A1	Comunicar mensaxes audiovisuais.
A2	Crear produtos audiovisuais.
A4	Investigar e analízala 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 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		
- Coñecer os aspectos básicos da posproducción 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 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	18	0	18
Laboratory practice	A1 A2 A8 B4 B5 B8 C1 C2	16	26	42
Supervised projects	A1 A2 A7 A8 A12 B4 B5 B8 C1 C2 C3	10	70	80
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. Presencial.
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). Presencial. Os traballos das prácticas será parte da avaliación do curso.
Supervised projects	Os alumnos realizarán dous traballos tutelados ao longo do cuadrimestre (modalidade grupal/individual): TT - Proxecto de composición utilizando Chroma Key ou integración de vídeo real con elementos virtuais. Tutela presencial e online.
Workbook	Lectura de artigos e libros complementarios as clases maxistrais. 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 ou integración de vídeo real con elementos virtuais. Modalidade: grupal

Personalized attention

Methodologies	Description
Laboratory practice Supervised projects	O profesor tutelaré o traballo dos alumnos a través do seguimento e corrección das prácticas no laboratorio e dos do traballo tutelado. No caso alumnado con recoñecemento de dedicación a tempo parcial e dispensa académica de exención de asistencia terán a posibilidade de tutorías dos traballos prácticos e tutelados a través de correo electrónico.

Assessment

Methodologies	Competencies	Description	Qualification
Laboratory practice	A1 A2 A8 B4 B5 B8 C1 C2	Avaliaranse cada unha das prácticas: P1 (10); P2 (12); P3 (13); P4 (15). Para aprobar o curso é obrigatorio a entrega do total das prácticas.	50
Supervised projects	A1 A2 A7 A8 A12 B4 B5 B8 C1 C2 C3	Proxecto de composición utilizando Chroma Key o integración de video real con elementos virtuais.	50

Assessment comments

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 do traballo tutelado. 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. A realización fraudulenta das probas ou actividades de avaliación implicará directamente a cualificación de suspenso (0) na materia e convocatoria correspondente, invalidando así calquera cualificación obtida de cara a convocatoria extraordinaria. 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



Basic	- Blackmagic Fusion (2019). Fusion Training Videos . https://www.blackmagicdesign.com/products/fusion/training - Blackmagic Fusion (2021). DaVinci Resolve 18. https://documents.blackmagicdesign.com/UserManuals/DaVinci_Resolve_18_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). Posproducción 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

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.