



Teaching Guide				
Identifying Data				2023/24
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 vídeo dixital, cromas 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 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
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 imprimir solucións baseadas no coñecemento e orientadas ao ben común
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 posproducción dixital.	A1	B4	C2
- Capacitar ao alumno no uso das ferramentas e programas de postproducción de vídeo dixital.	A2	B8	C3
- Capacitar ao alumno nos procesos de integración de vídeo real con obxectos virtuais tridimensionais.	A4	B9	C4
	A5		
	A7		
	A8		
	A12		

Contents	
Topic	Sub-topic



1- Conceptos básicos de posproducción dixital.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Introducción á postproducción.</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. Rotoscopia.</li> <li>- ChromaKey. LumaKey. Alfa.</li> <li>- Seguimento de elementos da imaxe. Tracking 2D.</li> </ul>
3- Concordancia no movemento da cámara real e virtual en 3D: Matchmoving.	<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 animación.	<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 A5 A7 A8 A12 C3	20	0	20
Laboratory practice	A1 A2 A8 B8 C2	15	33	48
Supervised projects	A1 A2 A7 A8 A12 B8 C2 C3	9	63	72
Oral presentation	A1 A4 A7 A12 B4 B9 C4	4	5	9
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. Presencial.



Laboratory practice	<p>Ao longo do cuadrimestre os alumnos realizarán diferentes traballos prácticos individuais (segundo o cronograma da materia) tanto sobre o material entregado polo profesor durante o curso, así como sobre o seu propio material (traballos tutelados). Presencial.</p> <p>Os traballos das prácticas será parte da avaliación do curso.</p>
Supervised projects	<p>Os alumnos realizarán un traballo tutelado ao longo do cuadrimestre (modalidade grupal):</p> <p>TT - Proxecto de composición utilizando Chroma Key ou integración de vídeo real con elementos virtuais.</p> <p>Tutela presencial e online.</p>
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 ou integración de vídeo real con elementos virtuais.</p> <p>Modalidade: grupal</p>

### Personalized attention

Methodologies	Description
Laboratory practice Supervised projects	<p>O profesor tutelará o traballo dos alumnos a través do seguimento e corrección das prácticas no laboratorio e dos do traballo tutelado.</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 / Results	Description	Qualification
Laboratory practice	A1 A2 A8 B8 C2	<p>Avaliaranse cada unha das prácticas: P1 (10); P2 (12); P3 (13); P4 (15).</p> <p>Para aprobar o curso é obrigatorio a entrega do total das prácticas.</p>	50
Supervised projects	A1 A2 A7 A8 A12 B8 C2 C3	Proxecto de composición utilizando Chroma Key o integración de video real con elementos virtuais.	50

### Assessment comments

<p>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. En caso de presentarse á convocatoria extraordinaria mantéñense os mesmos criterios. A realización fraudulenta das probas ou actividades de avaliación, unha vez comprobada, implicará directamente a cualificación de suspenso na convocatoria en que se cometa: o/a estudante será cualificado con ?suspenso? (nota numérica 0) na convocatoria correspondente do curso académico, tanto se a comisión da falta se produce na primeira oportunidade como na segunda. Para isto, procederase a modificar a súa cualificación na acta de primeira oportunidade, se fose necesario. 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.</p>
---



## Sources of information

<b>Basic</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>- Blackmagic Fusion (2019). Fusion Training Videos . <a href="https://www.blackmagicdesign.com/products/fusion/training">https://www.blackmagicdesign.com/products/fusion/training</a></li><li>- Blackmagic Fusion (2021). DaVinci Resolve 18. <a href="https://documents.blackmagicdesign.com/UserManuals/DaVinci_Resolve_18_Reference_Manual.pdf">https://documents.blackmagicdesign.com/UserManuals/DaVinci_Resolve_18_Reference_Manual.pdf</a></li><li>- Blackmagic Fusion (2017). Fusion 9. <a href="https://documents.blackmagicdesign.com/UserManuals/Fusion9_Manual.pdf">https://documents.blackmagicdesign.com/UserManuals/Fusion9_Manual.pdf</a></li><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>- 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.