

## Course guide

### 804403 - POSTPRO - Post-Production

Last modified: 18/05/2026

**Unit in charge:** Image Processing and Multimedia Technology Centre  
**Teaching unit:** 804 - CITM - Image Processing and Multimedia Technology Centre.  
**Degree:** BACHELOR'S DEGREE IN DESIGN, ANIMATION AND DIGITAL ART (Syllabus 2023). (Compulsory subject).  
**Academic year:** 2026    **ECTS Credits:** 6.0    **Languages:** Catalan

#### LECTURER

**Coordinating lecturer:** Virgili Torrent, Marc

**Others:**

#### TEACHING METHODOLOGY

(ENG) Les sessions de classe es divideixen en tres parts:

1. Presentació i resolució de dubtes respecte dels exercicis proposats en la sessió anterior.
2. Adquisició de nous coneixements.
3. Aplicació pràctica dels nous coneixements.

Aquestes franges d'activitat es modulen en funció de la complexitat dels exercicis i els continguts corresponents.

#### LEARNING OBJECTIVES OF THE SUBJECT

- Apply the processes and techniques for the editing of audiovisual projects.
- Designing animated graphics for the presentation of audiovisual content.
- Analizar las técnicas utilizadas en los diferentes tipos de producciones audiovisuales para aplicarlas posteriormente mediante el uso de software.
- Desarrollar la postproducción de producciones audiovisuales de diferentes tipos.
- Utilizar estrategias para preparar y llevar a cabo las presentaciones orales y redactar textos y documentos con un contenido coherente, una estructura y un estilo adecuados y un buen nivel ortográfico y gramatical.
- Comunicarse de manera clara y eficiente en presentaciones orales y escritas adaptadas al tipo de público y a los objetivos de la comunicación + utilizando las estrategias y los medios adecuados

#### STUDY LOAD

| Type               | Hours | Percentage |
|--------------------|-------|------------|
| Hours medium group | 18,0  | 12.00      |
| Self study         | 90,0  | 60.00      |
| Hours large group  | 30,0  | 20.00      |
| Guided activities  | 12,0  | 8.00       |

**Total learning time:** 150 h

## CONTENTS

### (ENG) Tema 1 - Introducción a la Postproducción Audiovisual

**Description:**

- (ENG) 1. Introducció a la postproducció  
2. Software i requeriments tècnics  
3. Flux de treball dins d'un projecte audiovisual  
4. Formats de treball i tipus de fitxers  
5. Edició no-lineal  
6. Dispositius de visualització i sortida

**Full-or-part-time:** 10h

Theory classes: 4h

Self study : 6h

### (ENG) Tema 2 - Edició Audiovisual

**Description:**

1. Captació i importat del material  
2. Creació del projecte  
3. Edició audiovisual  
4. Ritme, efectes i transicions

**Related activities:**

(ENG) Exercicis proposats a la pràctica P01 i P02

**Full-or-part-time:** 8h

Theory classes: 8h

### (ENG) Tema 3 - Correcció de color

**Description:**

- (ENG) 1. Principis bàsics de la correcció de color  
2. Ajustament de la brillantor i contrast d'una imatge en moviment  
3. Límits de treball segons la profunditat de bit i de formats comprimits  
4. Correcció de la temperatura de color  
5. Correcció de dominants  
6. Correcció de color expressiva

**Related activities:**

(ENG) Exercicis proposats a la pràctica P01 i P02

**Full-or-part-time:** 9h

Theory classes: 3h

Self study : 6h

#### (ENG) Tema 4 - Introducció al Sistema de Nodes

**Description:**

(ENG) 1. Workflow en sistema de nodes

2. Capes VS Nodes

3. Exemples d'utilització de nodes en composició

4. Exemples d'utilització en correcció de color

**Full-or-part-time:** 4h

Theory classes: 2h

Self study : 2h

#### (ENG) Tema 5 - Introducció a Adobe After Effects

**Description:**

(ENG)

1. Presentació del software Adobe After Effects

2. Anàlisi de la competència

3. Interfície i personalització d'espais de treball

4. Preferències i configuració d'una estació de treball professional

5. Gestió d'arxius de projecte, optimització i còpia de seguretat

6. Importació i gestió del material d'arxiu

7. Formats importables i les seves característiques específiques. Interpretar material d'arxiu

8. Treball en equip

**Full-or-part-time:** 8h

Theory classes: 2h

Self study : 6h

#### (ENG) Tema 6 - Composició 2D

**Description:**

(ENG) 1. Creació de composicions 2D

2. FPS i profunditat de color

3. Treball amb imatges i seqüències

4. Principis bàsics de les capes de gràfics

5. Modes de fusió de capa

6. Track Mates

**Full-or-part-time:** 7h

Theory classes: 4h

Self study : 3h

#### (ENG) Tema 7 - Gestió del timeline

**Description:**

(ENG) 1. Ús del timeline

2. Gestió i optimització de capes

3. Treball amb el codi de temps

4. Utilització de marcadors

5. Dynamic Link: Importació de projectes d'Adobe Premiere

6. Optimització del footage i treball amb proxies

**Full-or-part-time:** 9h

Theory classes: 3h

Self study : 6h

#### (ENG) Tema 8 - Principis d'animació 2D

**Description:**

(ENG) 1. Ajudes bàsiques en l'animació 2D

2. Keyframes i la interpolació de moviment

3. Previsualització de la imatge en moviment

4. Editor de corbes de valors i velocitat

5. Gestió dels keyframes

**Related activities:**

Exercicis proposats a la pràctica P03

**Full-or-part-time:** 10h

Theory classes: 4h

Self study : 6h

#### (ENG) Tema 9 - Animació avançada

**Description:**

(ENG) 1. Treball amb Primari i objectes nuls

2. Creació i aplicació de Sòlids

3. Canvis a diferents capes al mateix nivell

4. Treballar amb rutes de moviment

5. Precomposició / Nesting

6. Editor d'expressions

**Full-or-part-time:** 10h

Theory classes: 4h

Self study : 6h

### (ENG) Tema 10 - Màscares - Rotoscòpia

**Description:**

- (ENG) 1. Creació de màscares vectorials  
2. Operació amb múltiples màscares  
3. Animació bàsica d'una màscara  
4. Rotoscòpia per a imatges complexes  
5. Resolució de problemes i optimització  
6. Ajustaments finals del retall

**Full-or-part-time:** 14h

Theory classes: 6h

Self study : 8h

### (ENG) Tema 11 - Efectes

**Description:**

- (ENG) 1. Introducció als efectes  
2. Combinació d'efectes  
3. Capes d'ajustament  
4. Correcció del color  
5. Keying  
6. Plugins de terceres parts

**Related activities:**

(ENG) Ejercicios propuestos en la práctica P03

**Full-or-part-time:** 9h

Theory classes: 4h

Self study : 5h

### (ENG) Tema 12 - Stabilize and Motion Track

**Description:**

- (ENG) 1. Tècniques d'estabilització  
2. Tècniques de Motion Track

**Full-or-part-time:** 10h

Theory classes: 4h

Self study : 6h

### (ENG) Tema 13 - Integració avançada

**Description:**

- (ENG) 1. Sistemes de tracking en funció del moviment  
2. Solució d'errors  
3. Integració d'elements nous  
4. Paralel Corner Pin i Perspective Corner Pin  
5. Retoc de color i textura

**Related activities:**

(ENG) Ejercicios propuestos en la práctica P04

**Full-or-part-time:** 20h

Theory classes: 8h

Self study : 12h

## GRADING SYSTEM

---

(ENG) La nota final de l'assignatura serà el resultat de:

- 4 exercicis de pràctiques amb una ponderació individual del 12,5% a la nota final de l'assignatura
- 1 exercici final amb una ponderació del 25% a la nota final de l'assignatura
- 1 examen parcial amb una ponderació del 15%
- Un 10% de participació i actitud d'aprenentatge

Si no s'aprova l'assignatura mitjançant l'avaluació continuada, es podrà optar a fer l'examen de reavaluació. La nota d'aquest examen substituirà la nota de l'examen parcial.

## EXAMINATION RULES.

---

(ENG) Exercicis de pràctiques

Els exercicis de pràctiques es realitzen al marge de l'horari previst de classe seguint les instruccions que es donen en el document P## corresponent i les indicacions que a tal efecte s'hagin donat en la part de la classe corresponent.

Irregular actions that can lead to a significant variation in the grade of one or more students constitute a fraudulent performance of an assessment act. This action entails the descriptive qualification of suspension and a numerical grade of 0 in the overall ordinary assessment of the subject, without the right to re-evaluation.

If the teachers have indications of the use of AI tools not allowed in the assessment tests, they can call the students involved to an oral test or a meeting to verify their authorship.

L'exercici resultat ha de dipositar-se en el Campus Virtual en l'apartat Entrega de l'Aula de l'Assignatura. Cada Full de Pràctica incorpora una data d'entrega; només seran tingudes en compte per a l'avaluació aquelles pràctiques lliurades abans de les 23:59h de la data indicada.

L'avaluació de les pràctiques no comporta només la resolució dels exercicis proposats, sinó també la defensa que es faci dels resultats quan se li requereixi a l'alumne a l'inici de les classes.

Qualsevol incidència que no permeti resoldre la pràctica en el termini indicat haurà de ser comunicada al professor corresponent mitjançant missatge pel Campus Virtual; posteriorment a aquesta comunicació es resoldrà la pertinència o no de les causes que motiven la no presentació de l'exercici i s'establiran les alternatives per a completar l'avaluació si les causes són justificades. També es consideraran justificades les causes de no presentació d'exercicis que siguin comunicades al professorat pel Cap d'Estudis.

Els documents hauran de completar-se seguint les instruccions que en ells s'hi dona, especialment pel que es refereix a la retolació dels noms d'arxiu. En cap cas es modificarà la maquetació del document ni es guardarà en un format o versió que no sigui l'indicat. La correcta gestió de la documentació aportada és un aspecte relacionat amb les competències a adquirir i és, per tant, subjecte d'avaluació.

Exàmens

Les preguntes i problemes proposats als exàmens fan referència tant al contingut teòric de l'assignatura com als exercicis resolts en les diferents pràctiques. Al marge de cada pregunta o problema consta la contribució en punts a la nota total de l'examen.

Les revisions i/o reclamacions respecte als exàmens es realitzaran exclusivament en les dates i horaris establerts en el Calendari Acadèmic.

## BIBLIOGRAPHY

---

### Basic:

- Lisa Fridsma. Adobe After Effects Classroom in a Book (2020 release).. 2020. ISBN 978-0136411871.
- Roberts, Chris. The Beginner's Guide to DaVinci Resolve 18. Blackmagic Design Pty Ltd, 2023. ISBN 979-8-9872671-1-0.

### Complementary:

- Hullfish, Steve. The Art and Technique of Digital Color Correction . 1st edition. ©2008. ISBN 9786611112073.
- David B. Mattingly. VFX y Postproducción para Cine y Publicidad: Curso de Digital Matte Painting. Anaya Multimedia, 2012. ISBN 9788441532366.

