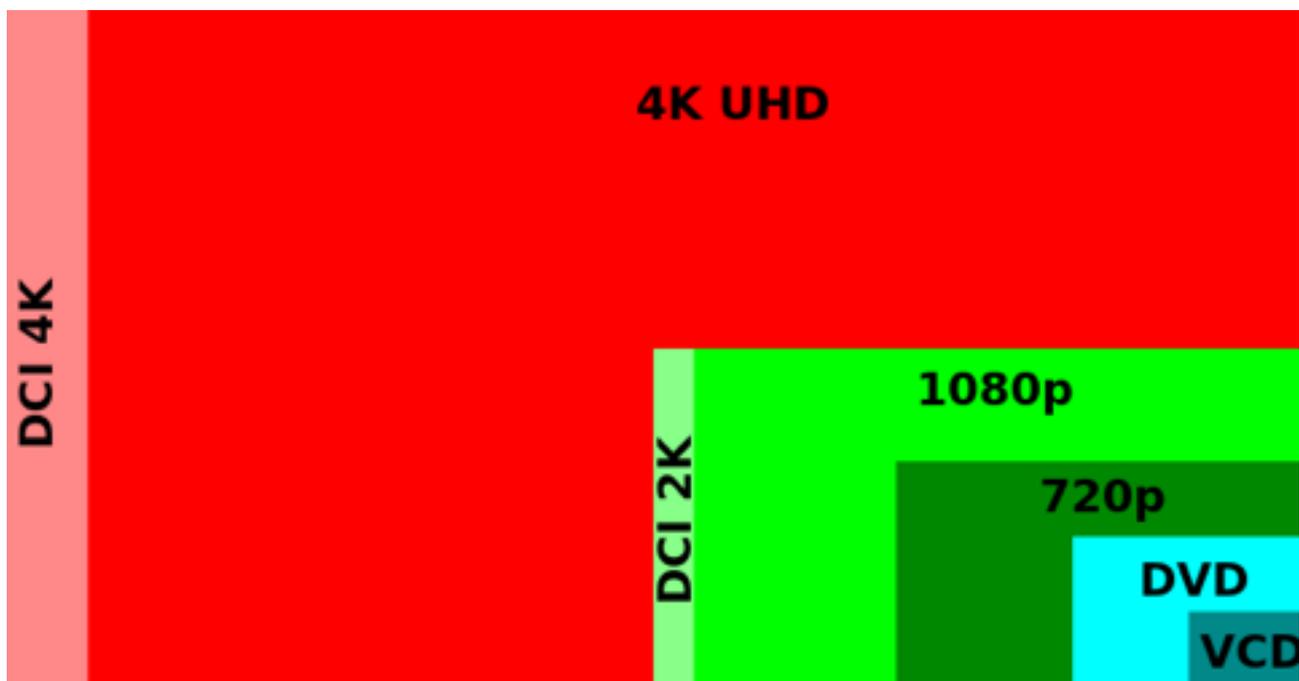


guía post de imagen

Tipos de workflow o flujo de trabajo

Esta es una guía genérica de post para cortos de ficción o documental. No es para ocuparla de manera literal, cada proyecto tiene sus propias particularidades.



Definir :

Soporte, porte y velocidad de grabación.

Sonido directo.

Rodaje, respaldo.

Tipo de ingesta.

Sincro:

*transcripción de archivos con código de tiempo. (en algunas metodologías y modalidades de documental).

Edición o montaje.

Conformación:

(en paralelo)

c. de color,

Efectos,

Creditos .

Post de sonido (en paralelo):

Edición de sonido,

limpieza de sonido directo

creación de foley ambientes wild

fx

Mezcla de sonido: resincro.

On line o segunda conformación:

Copias de productos “deliverables” .

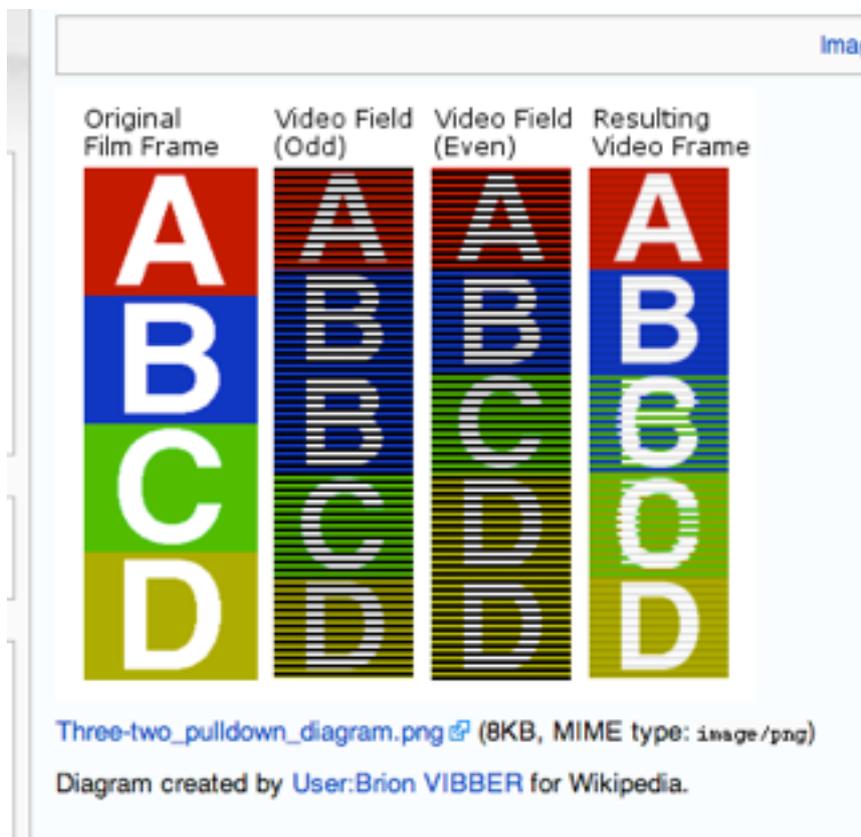
Respaldo.

1

Hacer una carta gantt de la postproducción de la obra.

Definir la cámara (7d, DSLR, blackmagic, as7, etc), el soporte, velocidad y formato de grabación y el espacio de color (rec709, DCI, rec2020, Aces, log2 o Log3):

24p (progresivo) o 60i (entrelazado)



1920 x 1107

1920 x 1080 (1080p, 1080i)

1280 x 720

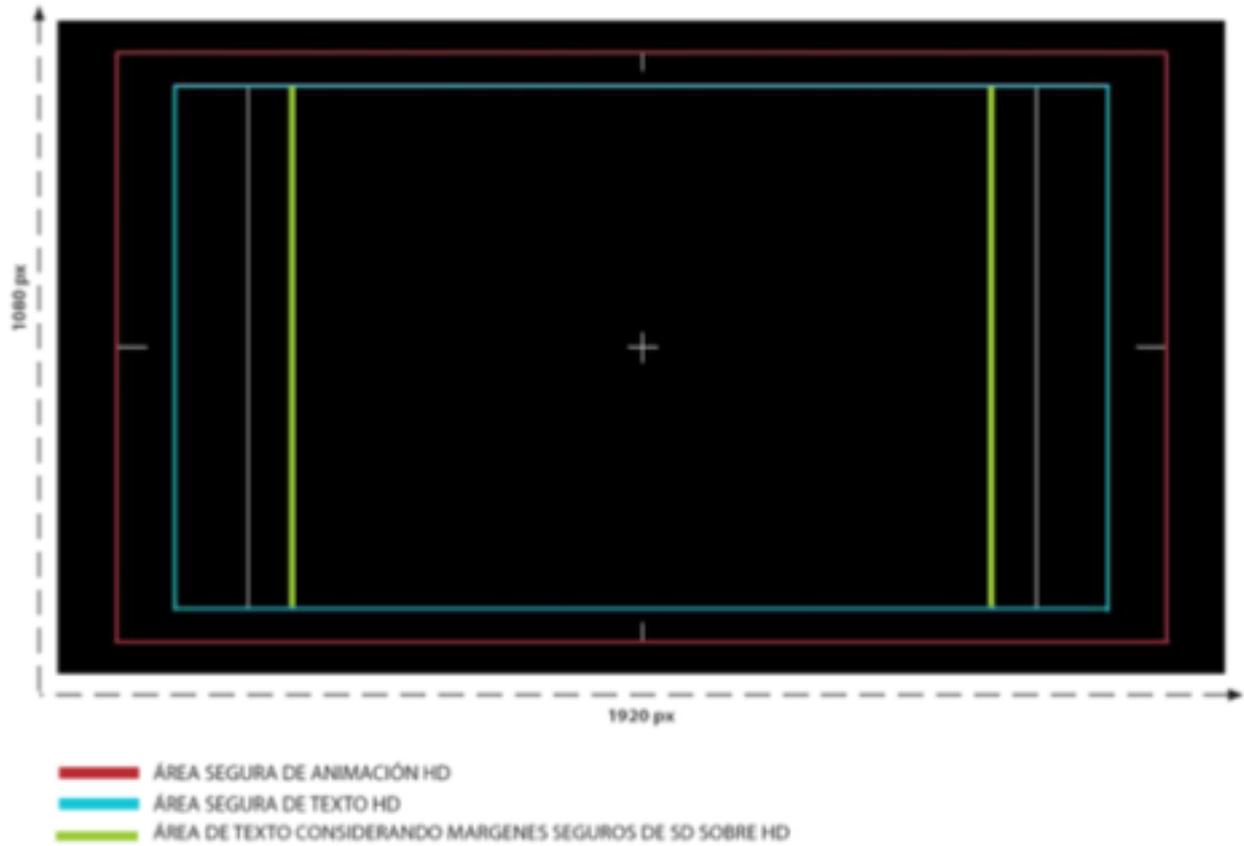
4K UHD (2160p)

Relación aspecto:



4:3

16:9



2

En preproducción:

1 Guión:

Estimar los tiempos del corto en pantalla.

Generar una PROPUESTA de montaje.

2 Desglose:

Definir soporte y velocidad: por ej 16:9 a 23.98 fps o 60i.

Efectos: definir estrategia de su realización para el plan de rodaje.

3 PILOTO

Durante la preproducción realizar prueba de cámara para revisar y solucionar posibles problemas de vestuario, maquillaje y texturas: como responde la paleta de color a las distintas situaciones luz estimadas.

Prueba de lentes (descolimado)

Prueba de sincronía

ver si aparecen distorsiones> por ej.moiré o aliasing.



3

4 Rodaje:

Hacer informe de cámara y sonido.

Hacer informe de continuidad.

Sonido directo (grabar ambientes y wilds).

No olvidar usar carta de color o tarjeta de gris. (Color Checker Card).

Usar claqueta: rotular por Escena, plano, toma; número tarjeta de cámara, sonido, fecha, Int/Ext

5 Respaldo e ingesta

Definir software de edición: final cut 7.03 , final cut X, avid o premiere.

Definir si el montaje es off line o on line en premiere, uso de proxies.

6 MONTAJE de A/V

Hacer subclip o merge

Sincronizar audio con imagen (Quizás usar Plural Eyes)

Realizar un montaje off line y on line en premiere o fcp 7,03.

Incorporar score o soundtrack para ajustes de montaje, música con derechos.

Una vez terminado el montaje en paralelo,

¡nunca uno parte a protocols sin haber terminado el corte de imagen!

sonido para entrega por ejemplo un .mov current 23.98 fps, con "beep" en pantalla, dos segundos antes del inicio del relato. y un OMF.

Es Open Media Framework Interchange, que esta diseñado para almacenar los datos de audio de manera standard y que puedan ser vistos en múltiples plataformas de video y audio. se hace una vez que el corte esta listo y generalmente va acompañado de un video, donde no importa la resolución solo que se vea bien para poder ver sincro, con beep en pantalla.

4

En paralelo:

6 Edición de sonido en protools

Reparación de directo.

Creación de ambientes Wilds

Foley

Doblaje (si es necesario)

Efectos de sonido

Incorporar score o soundtrack definitivo.

Bloque 1: DIALOGOS

En este bloque traer todo lo hablado de la película, es decir los diálogos extraídos del sonido directo y los doblajes. Los diálogos del sonido directo deben venir lo más limpios posibles; todo el resto de los sonidos tales como pasos, objetos, etc, deben en la medida de lo posible ser separados y ubicados en pistas aparte en otros bloques. Los espacios vacios resultado de esta limpieza pueden ser rellenos con duplicados de ambientes silenciosos de la misma toma u otras compatibles.

Es recomendable no intentar pre equalizar ni poner reverberaciones antes de la mezcla.

Bloque 2: FOLEY O SONO

Aquí traer todo los efectos posibles que puedan hacerse ante un micrófono,tales como pasos, ruido de ropa, objetos, aguas,etc.

Es importante que vengan ordenados en pistas separadas y exclusivas. Hacer el máximo posible, aunque se repitan con el sonido directo; esto permite comparar y elegir, además de tener el material necesario para que la Banda Internacional (M&E) sea un sub producto natural de la mezcla.

Bloque 3: EFECTOS

Efectos sacados del directo, de librería o diseñados especialmente para la ocasión, tales como motores de vehículos, balazos, choques, aviones, puertas, truenos, etc., es decir todos aquellos que no son foley o sono.

Incluir aquí también las “ músicas de pantalla “, definida como aquella que escuchan los personajes.

Pueden hacer bandas mono o estéreo, de acuerdo a sus necesidades. Ubicar las bandas en forma alternada de manera que no quede un efecto en las misma(s) pista(s) que el anterior.

Bloque 4: AMBIENTES

Aquellos efectos que son el “piso” de las películas:

Room tones, tráfico de ciudad, pajaritos, mar, vientos constantes; es decir todo lo que sea continuo.

Es importante tener sonido ambiente durante toda la película, montado exactamente al corte entre escena y escena, salvo donde expresamente se requiera un fundido. Si es necesario, pueden dividir los ambientes al interior de una escena, continuando en otras bandas, ante un cambio “al corte” del tipo exterior/ interior; esto facilita bastante la mezcla.

Bloque 5: MUSICA

Todas las músicas incidentales.

Lo ideal es montar sincrónicamente mezclas estéreo de referencia y además poder disponer de la música abierta en las pistas originales, para mezclarla especialmente en formato 5.1.

En este caso, la presencia del músico en esta parte es recomendable. De no ser posible, se sugiere traer premezclas por secciones o bandas stereo con instrumento(s) solista(s) por separado.

Si lo anterior tampoco es posible, traer las mezclas estereo sincrónicas a la imagen.

en paralelo:

5

7 Post de imagen

Para Da vinci (flujo cinedigital):

Hacer quicktime, un export desde premiere para contra copión.

Exportar xml y en davinci conformar en una

Secuencia similar a ajustes o setting de los originales de cámara dependiendo de el flujo final ajustar la resolución de secuencia a 1080 o 2k DCI.

Y en los ajustes de Davinci, no importar automáticamente.

Corrección de color:

Aplicar LUT: Si el online es en premiere hacer corrección de color o etalonaje primario y secundario con lumetri Fx a partir de secuencia, ideal como el original de cámara. en premiere el espacio de color lo define los ajustes de la secuencia.

Créditos generados en el mismo programa o en after Effects (en este caso conformar el armado y textos en este programa), opacidad máxima 85%. en lo posible no generar un scrolling text o rodante final.

Conformar efectos.

6

en paralelo:

8 Mezcla de sonido

Resincro en protocols, mas bien ajuste de resincronizado tiene sentido en la medida que modifique la velocidad, el corte o perdí cuadros mas o menos del relato de imagen.

7

9 On line o segunda conformación: hacer copia compuesta de A/V, Luego generar productos o deliverables generar las copias de a/v .mov current.

Generar copia master.

Copias de distribución:

Bluray ,

Formatos para streaming en la Web,

Dcp:

Copias de distribución cine

a través de Easy Dcp (con licencia)

o export por premiere vía export como Wractor.dcp, luego export setting en premiere como formato Wractor DCP a disco duro "formateado" para Pc (FAT 32 o ntfs) e ingestar al proyector.

Bibliografia:

the digital fact book, quantel.

recursos web: lynda.com

adobe.tv

nofilmshool

creativecow.net

æ