

HERRAMIENTAS SOFTWARE DE PRODUCCIÓN AUDIOVISUAL

Grupo 1

María

Elena M^a

Manuel

Yolanda

Estructura del trabajo



INTRODUCCIÓN

BLOQUE I: Composición de lugar sobre la industria audiovisual.

1. Producción audiovisual
2. Preproducción, producción y postproducción
3. Diferencias en la producción de diferentes proyectos

BLOQUE II: Software más usado para la producción audiovisuales

1. Herramientas de uso cotidiano
2. Herramientas de uso profesional

CONCLUSIONES

Introducción

- **Propósito:** entender que es la producción audiovisual
- **240 minutos al día.**
- **Momento auge.**
- **Objetivo del trabajo:**
 - Exponer los temas con la máxima claridad y concisión
 - Conocer herramientas software

CONSUMO TV 2020			
Lineal+ADV+INV	Lineal	ADV	INVITADOS
240' +8,0%▲ +18*	228 ▲ +22*	8 ▲ +1,1*	5' ▼ -5,5*
2019	2019	2019	2019
222'	206	6	10'

* Diferencial minuto por día ante año

Producción audiovisual

→ ¿Qué es?

- ☐ Creación contenido

→ ¿Cuáles son los tipos más comunes?

- ☐ Largometrajes
- ☐ Cortometrajes
- ☐ Documentales
- ☐ Series de ficción
- ☐ Streaming

→ Subcategoría

- ☐ Uso profesional
- ☐ Uso cotidiano

→ ¿Cómo se coordina todo esto?

- ☐ Productor audiovisual

→ ¿Cuáles son sus fases?

- ☐ Pre-producción
- ☐ Producción
- ☐ Post-producción

Preproducción, producción y postproducción.

- **Preproducción:** planteamiento del contenido
 - Guión
 - Storyboard
- **Producción:** creación de contenido de vídeo y audio
 - Grabación
- **Postproducción:** finalización del producto para su exportación
 - Edición de vídeo
 - Edición de sonido
 - Música
 - Efectos de animación
 - Ajustes de tonos, colores y fondo
 - Efectos gráficos
 - Exportación
 - Traducción

Diferencias en la producción de proyectos

→ Cortometrajes y largometrajes

- ◆ Diferencias en la longitud de los proyectos
- ◆ Postproducción “regular”

→ Videoclips

- ◆ Priorizar música
- ◆ Sin correcciones de voz

→ Programas y streamings

- ◆ Mayor trabajo de pre y producción que de post
- ◆ Pequeño delay debido a la conexión o para realizar cambios

→ Videojuegos y ciencia ficción

- ◆ Cálculo de proyecciones 3D
- ◆ Animación de objetos

→ Series

◆ Diarias

- Postproducción reducida
- Priorizar planos secuenciales
- Sin efectos de animación

◆ No diarias

- Como cortometrajes y largometrajes
- Pueden tener animaciones

Software para la producción audiovisual

- Fase de post-producción
- Herramientas software

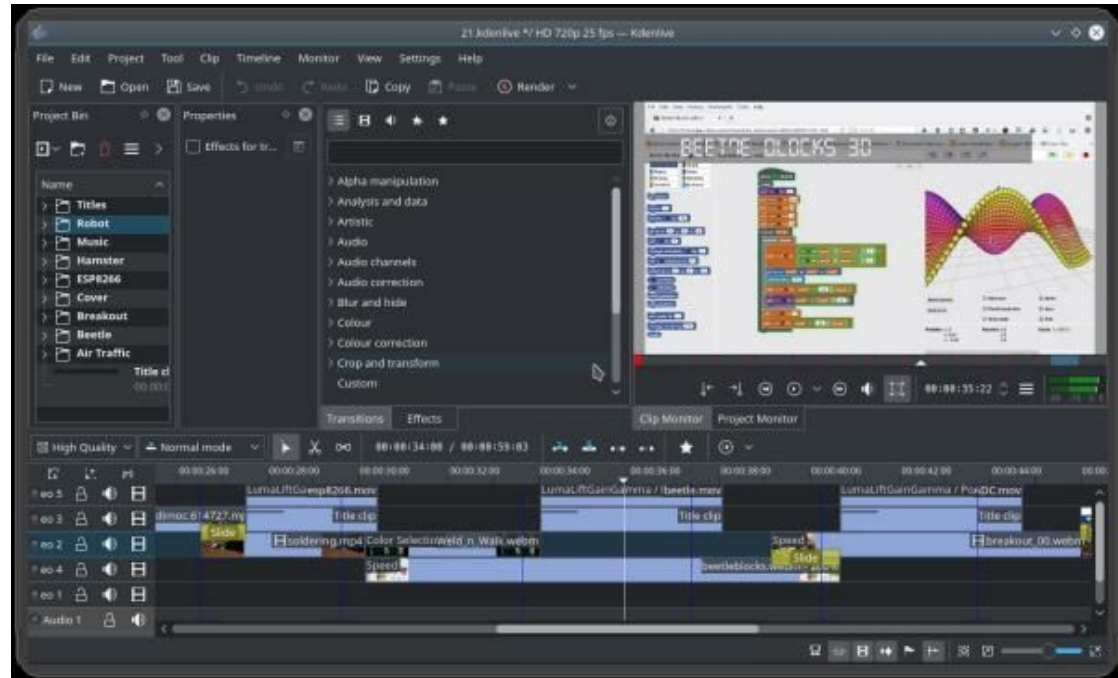


- Programas para uso cotidiano
- Programas para uso profesional

Herramientas para uso cotidiano

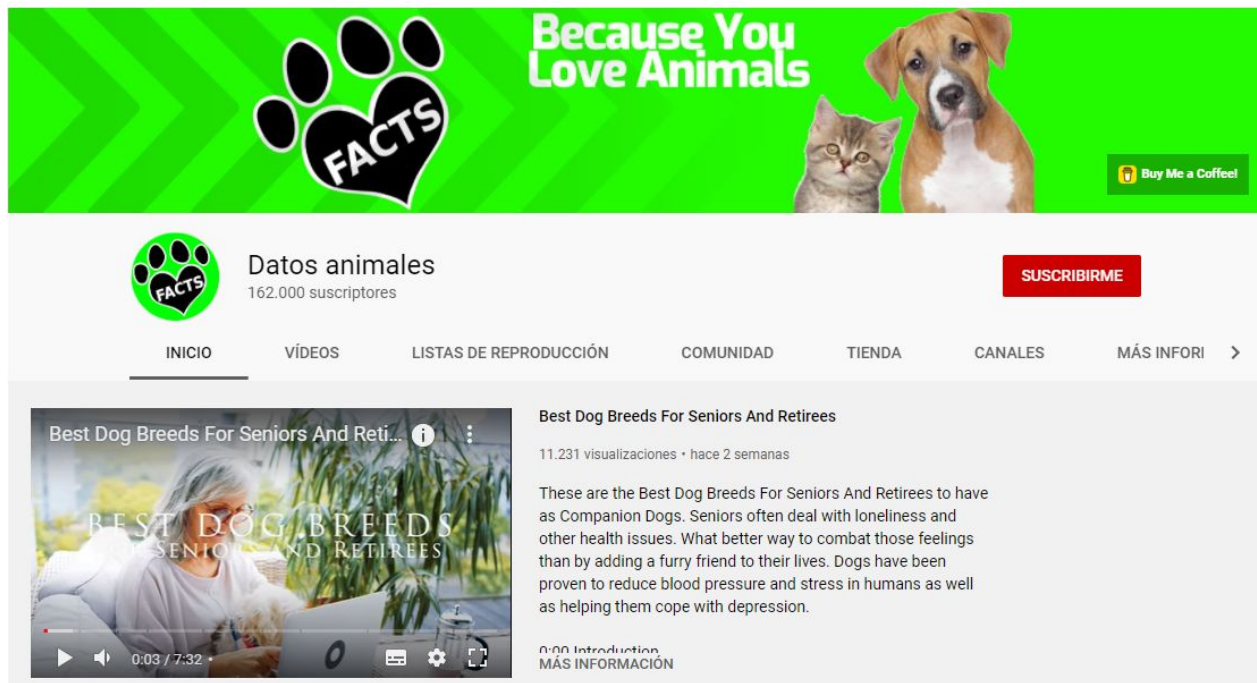
→ KDENLIVE

- ❑ Montaje y edición de vídeos.
- ❑ Desde básico hasta profesional.
- ❑ Cualquier formato de audio y vídeo



Herramientas para uso cotidiano

- ❑ Canal de youtube con vídeos editados con Kdenlive

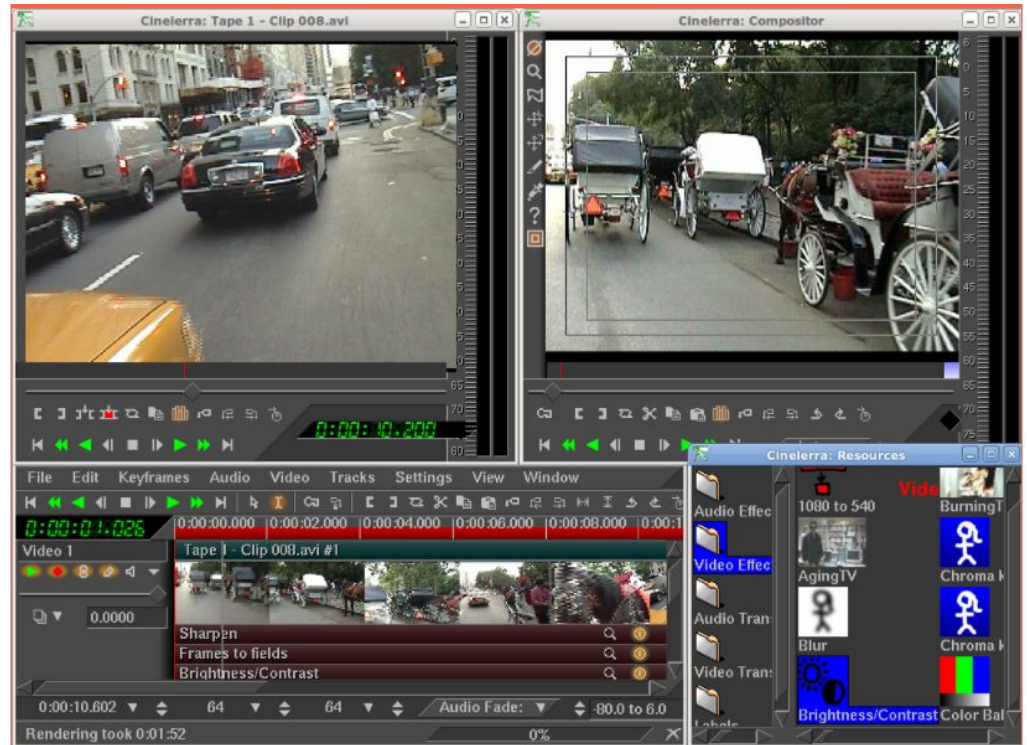


Herramientas para uso cotidiano

→ CINELERRA

- ❑ Edición de vídeo
- ❑ Linux
- ❑ Vídeos de alta resolución y cualquier tamaño
- ❑ Difícil para no profesionales

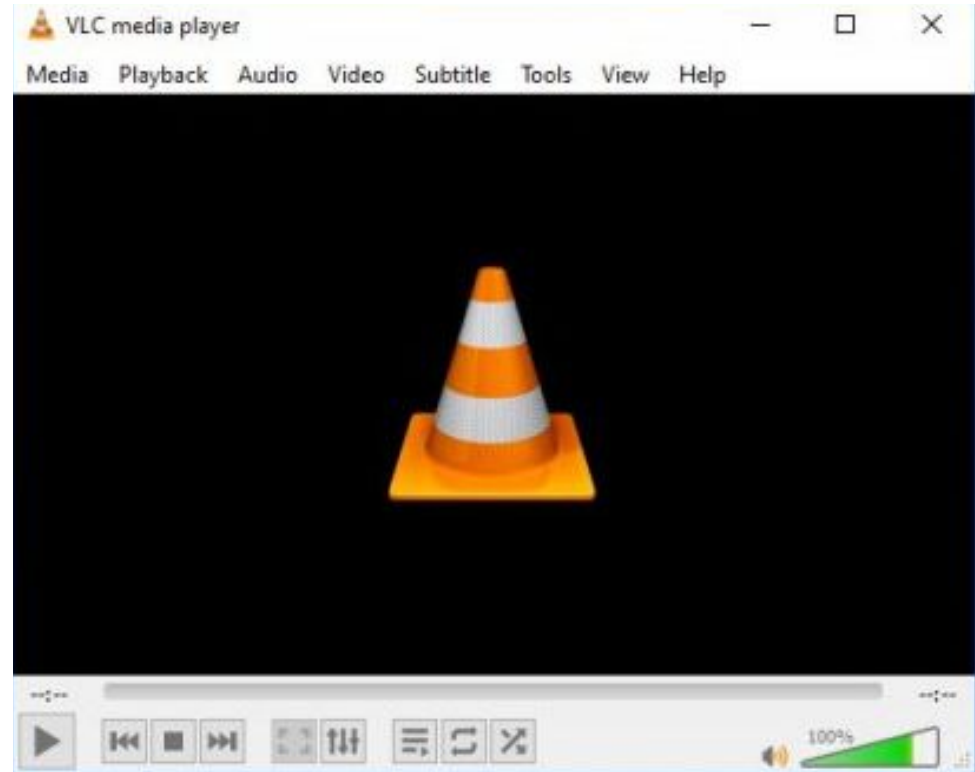
Como simple curiosidad, los efectos especiales de la trilogía El Señor de los Anillos están realizados utilizando sistemas Linux concretamente Cinelerra.



Herramientas para uso cotidiano

→ VLC MEDIA PLAYER

- ❑ Reproductor de audio y vídeo
- ❑ Capacidad streaming



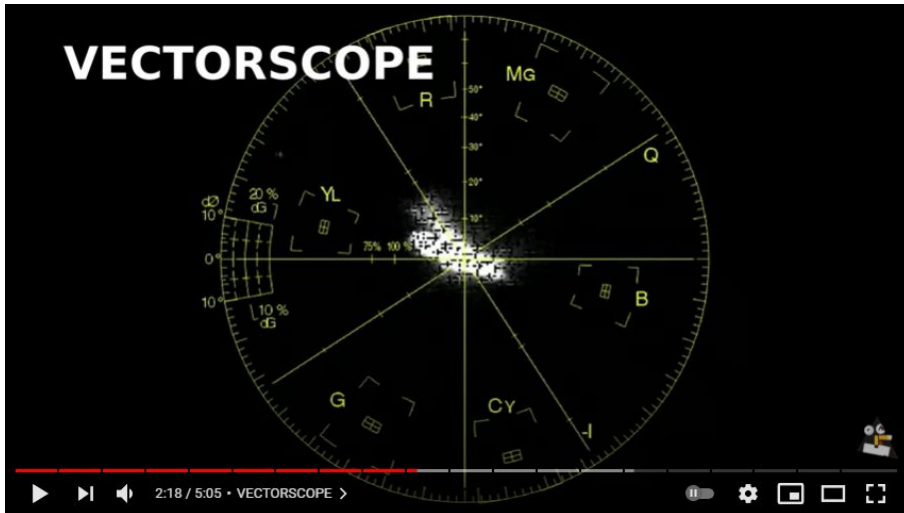
Herramientas para uso cotidiano

→ PITIVI

- ❑ Editor de vídeo
- ❑ Sencillez
- ❑ Linux y macOS



Herramientas para uso cotidiano

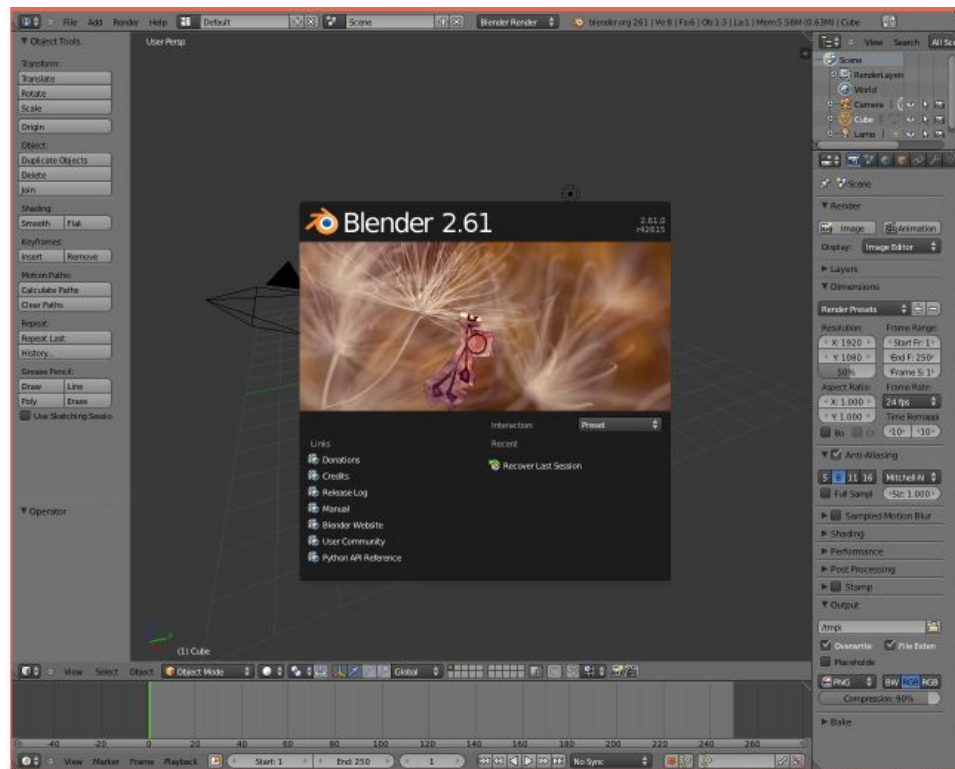


❑ Demostración algunos efectos Pitivi

Herramientas para uso cotidiano

→ BLENDER

- ❑ Ultra-profesional
- ❑ Multiplataforma
- ❑ Modelado, iluminación, animación, renderizado, tridimensionalidad.
- ❑ Windows, macOS, GNU/Linux



Herramientas de uso profesional

→ Cinema 4D

- ❑ Muy utilizado por los estudios.
- ❑ Modelado, simulación y renderizado 3D.
- ❑ Biblioteca de contenido preestablecido



Herramientas de uso profesional

➔ RENDERMAN

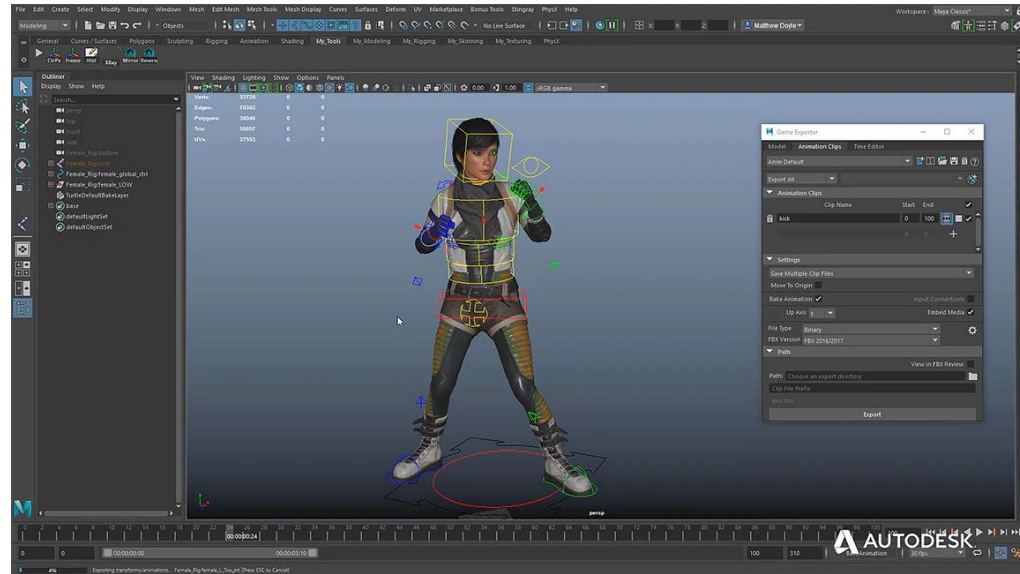
- ❑ Interfaz de renderizado de imágenes 3D
- ❑ Desarrollado por Pixar
- ❑ Muy usado en animaciones
- ❑ Alta optimización



Herramientas de uso profesional

→ Autodesk Maya

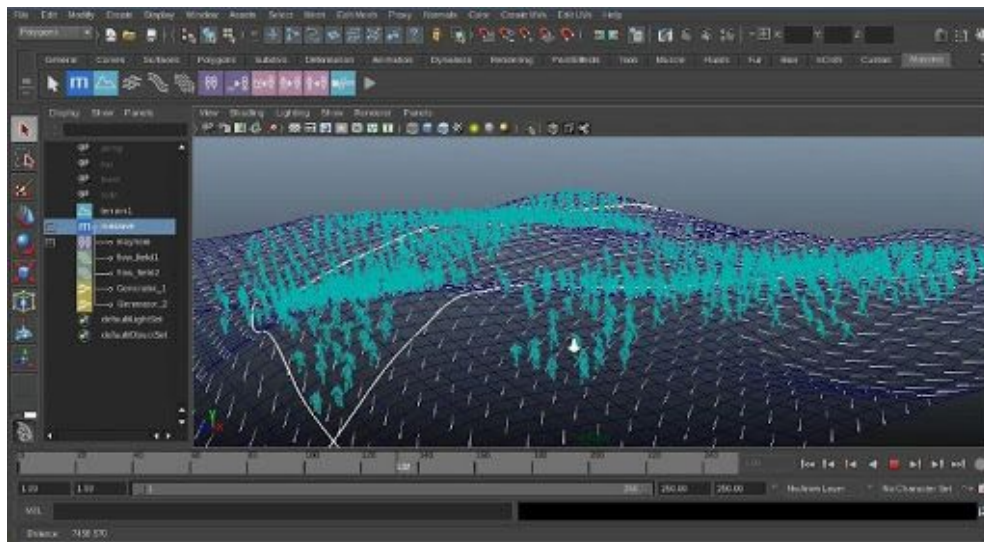
- ❑ Lanzado en 1998.
- ❑ Efectos especiales, Gráficos 3D y animación.
- ❑ Integración en la estructura productiva.



Herramientas de uso profesional

→ MASSIVE

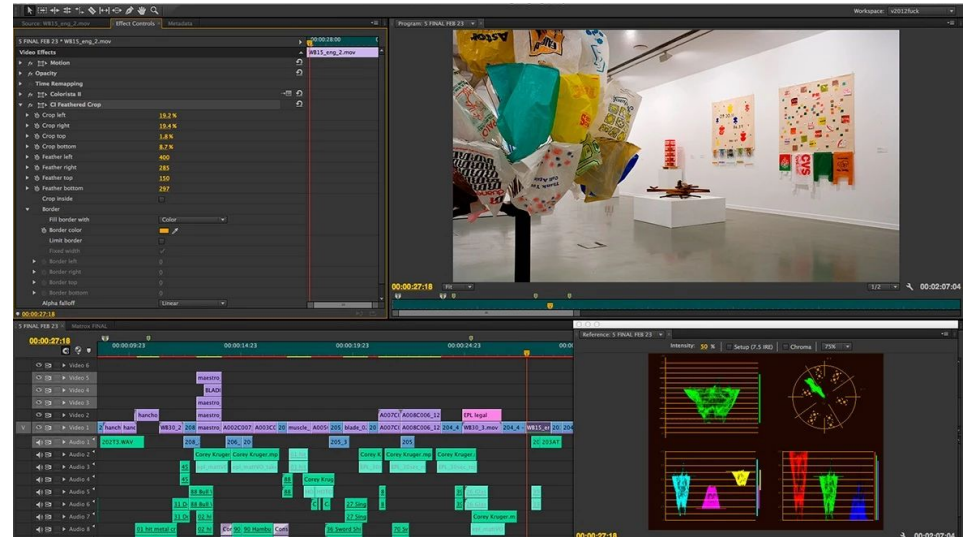
- ❑ Muy utilizado en películas.
- ❑ Animación e Inteligencia Artificial.
- ❑ Compatibilidad con otros softwares.



Herramientas de uso profesional

→ Adobe After Effects

- ❑ Lanzado en 1993.
- ❑ Utilizado en películas comerciales.
- ❑ Efectos especiales y gráficos en movimiento.
- ❑ Compatibilidad con otros softwares.



Conclusiones

- Avance tecnológico
 - Evolución en el mundo de la producción
 - Software de muy alto nivel
 - Muchas opciones
- Optimización de recursos
 - Software adecuado según usos y conocimientos
 - Alcance de cualquiera
 - ¿Dónde está el límite?