

# Comisión 1 Anotado en unidades complementarias

Soto Sotelo, Joseph David

7511711

Soto-Joseph @ outlook.com

9

GERMÁN SURACCE  
Prof. Adjunto Sonido II  
F.B.A./U.N.L.P.

## Sonido

- 1) Para una producción audiovisual se necesita conocer y diseñar el workflow de imagen y sonido desde el rodaje hasta la exhibición. La cámara a utilizar posee TC, como así también el grabador de sonido. Explicar y desarrollar los diferentes métodos y procedimientos en las áreas del rodaje, montaje y postproducción de sonido. Elaborar una lista detallada de materiales a intercambiar en las distintas etapas.

### A) En el rodaje

Dado que tanto la cámara como la grabadora de sonido cuentan con Timecode tenemos la posibilidad de sincronizar ambos dispositivos antes de empezar la grabación para que tanto la imagen y el sonido tenga el mismo timecode en la metadata y así aplique el proceso de sincronización en la etapa de montaje. Entonces lo que correspondía hacer es activar la opción 'Free run' tanto en la cámara como en la grabadora, luego conectar ambos dispositivos por medio de un cable compatible para así realizar "jam sync" sincronizando los relojes de ambos dispositivos. Este procedimiento se realiza de manera breve, es decir la conexión entre cámara y grabadora es temporal para que luego ambos dispositivos puedan manejarse con independencia.

¡ PERFECTO !

Como la grabadora tiene Timecode tenemos la opción de que esta nos genere además de los archivos ISO, un archivo estereo llamado mezcla estereo, mezcla LN, mix LN o mix estereo.

Antes de empezar la etapa de montaje, se deben crear backups de los archivos de audio y video así como nombrarlos indicando escena - plano - toma. El dato importante es el encargado de realizar ambas funciones. Si la grabadora lo permite el jefe de sonido puede nombrar los archivos durante el rodaje.

El DM no nombra, viene nombrado de forma Cinematográfica y el sonido del grabador.

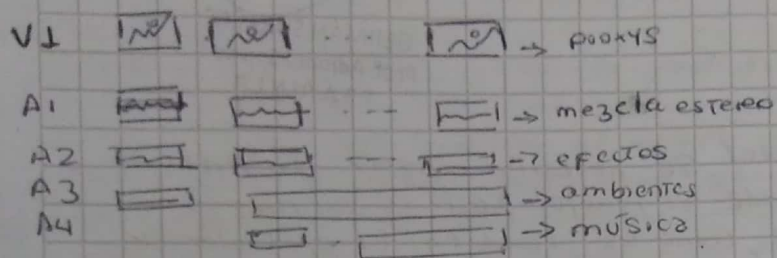
### B) Montaje

En esta etapa el montajista va a necesitar toda la media y la información para iniciar con el proceso de edición. Los materiales que debe recibir el montajista son

- ✓ Archivos de video originales
- ✓ Proxys (copias de menor resolución del archivo de video con la misma metadata)
- ✓ Sonido directo (diálogos, efectos de producción, wildtracks, ambientes)
- ✓ Planillas de sonido, cámara, continuidad
- ✓ Indicaciones sobre algún material que vaya a VFX.



Con todos esos materiales el montajista va al software de edición y da inicio al "Offline". En la línea de tiempo del software vamos a encontrar:

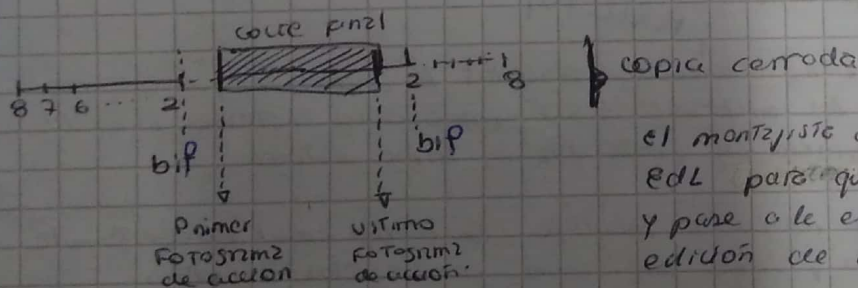


- como los proxys tienen la misma metadata (nombre, fecha de creación, Tex y TCF de rodaje) es posible trabajar con ellos y luego de terminar la edición reimportar el proyecto con el material en alta calidad (para generar la copia cerrada)

- la mezcla estereo generada en rodaje nos permite (1) sincronizar la imagen con el sonido automáticamente (2) tomar decisiones de edición sobre este archivo que luego van a repercutir sobre cada archivo ISO que lo conforma, es decir a partir de agilizar el montaje es posible trabajar con la mezcla estereo sin utilizar los archivos ISO sin embargo una vez que se termine la edición hay que indicar al software que nos muestre los ISO para así transportar las decisiones de edición a otro software. Esto más es posible!

En este timeline también aparece material temporal que puede o no permitirse en la versión final de la película. Esta decisión va a depender de lo que decidan el director, productor y montajista

una vez que se termina el proceso de edición y se halla el corte final de la película, se le agregan los marcos de syncro y los bips de 2000 hz al corte final para generar la copia cerrada



el montajista entrega la copia cerrada y un archivo EdL para que esta se pueda seguir trabajando y pase a la etapa de continuación de color, edición de diálogos, vfx.

En el caso del camino que sigue la imagen luego de finalizar el offline, se da paso al Online. En este caso corresponde que la imagen vaya a corrección de color para lo cual el colorista debe contar con los clips de video originales, y un edl de la edición así cuando importe el material y el edl en otro software de edición se le genere la línea de tiempo idéntica a la que utilizó el montajista. Esto se debe a que los edl vienen con información del Timeline (Inicio - Final de rodaje e Inicio y final de la edición)

En el caso del sonido, al utilizar Protools como software de edición no es posible reconocer los archivos edl por lo que tenemos que emplear otro software para generar una sesión en Protools.

Soto Sotelo, Joseph David  
7511711

Soto. Joseph@outlook.com

El sonidista trabaja la post de sonido con los archivos edl y la copia cerrada. Pero tiene que utilizar el software Ediload. ~~per~~ Allí tiene que importar el archivo edl, al hacerlo se le genera una sesión de protocols donde tiene que importar la copia cerrada para empezar con la post de sonido.

(M)

Una vez que se realice y finalice la mezcla de sonido se puede entregar (el sonidista) al montajista un archivo estereo de 6 canales con la mezcla de sonido para que el montajista genere los OLP para ser distribuidos en cines.

Algunos conceptos se te mejoraron, pero MUY BIEN!