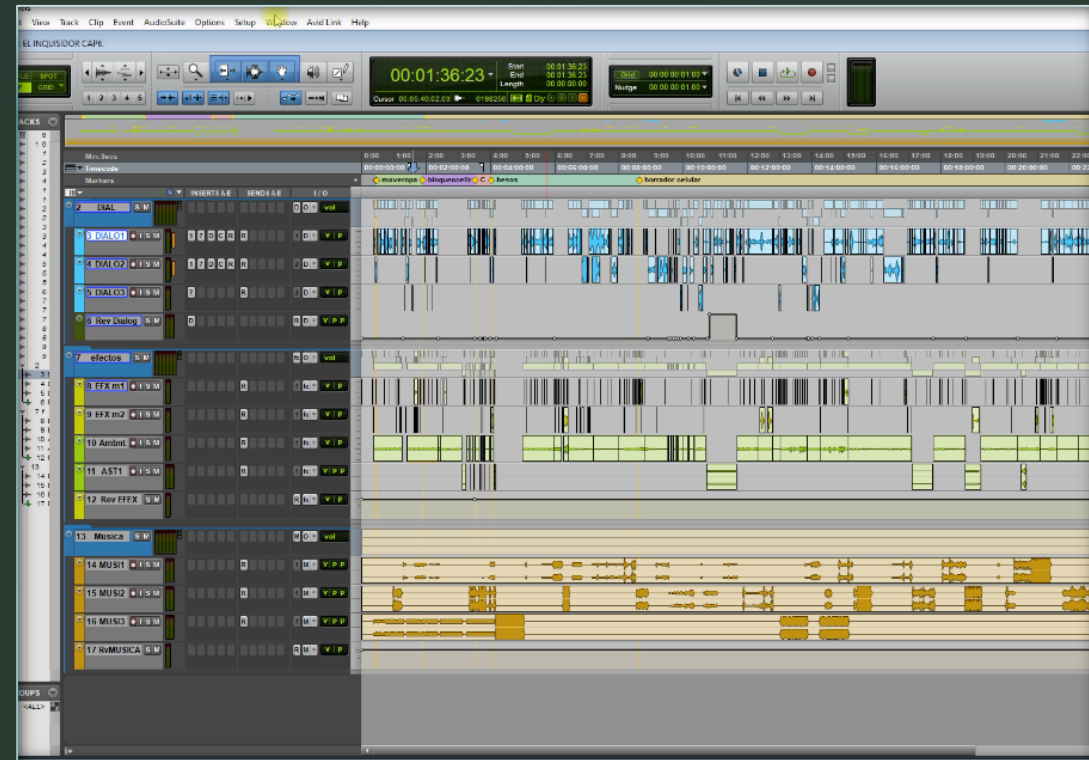


PROCESO DE POST PRODUCCIÓN DE AUDIO Y MEZCLA 5.1 PARA EL FRAGMENTO AUDIO VISUAL "EL INQUISIDOR"

■ **Estudiante: Daniel Montaña Castañeda**
Programa de Formación Musical –
Universidad El Bosque
2do semestre 2020
Bogotá - Colombia



NOTA DE SALVEDAD

“La Universidad El Bosque, no se hace responsable de los conceptos emitidos por los investigadores en su trabajo, solo velara por el rigor científico, metodológico y ético del mismo en aras de la búsqueda de la verdad y la justicia”



AGRADECIMIENTOS

Agradezco primeramente a Dios por ser mi mayor inspiración y permitirme culminar de su mano esta etapa universitaria, agradezco a mi madre por su apoyo y sacrificio brindado desde el inicio hasta el final de este hermoso proceso, fueron momentos de risa ,lloro , alegría, entre otros, que sin Dios y mi madre no los hubiera logrado superar, Gracias a mi novia por motivarme cada día a dar mas de lo que podía, pues sin duda valió la pena.

Gracias a la Universidad el bosque y a cada maestro que fue parte de mi proceso de aprendizaje, gracias de ante mano por cada enseñanza llena de paciencia y conocimientos, que nos llevaron a amar esta hermosa profesión como lo es la música y la producción musical.

TABLA DE CONTENIDO

	Diapositiva				
I. Resumen	05	3. Entregable : Investigación	22	12. Entregable: video	51
		• Recolección de datos	26	• Recolección de datos	52
II. Introducción	06	4. Entregable : Análisis	27	13. Entregable: video	55
		• Recolección de datos	28	• Recolección de datos	57
III. Metodología	07	5. Entregable : Análisis	29	14. Entregable: video	58
		• Recolección de datos	30	• Recolección de datos	59
IV. Marco referencial	08	6. Entregable : Análisis	31	15. Entregable: video	62
		• Recolección de datos	32	• Recolección de datos	63
V. Presupuesto	09	7. Entregable : Análisis	33	16. Entregable: video	64
		• Recolección de datos	35	• Recolección de datos	65
DESARROLLO		8. Entregable : video	36	17. Entregable: Audio	68
1. Entregable : Análisis	10	• Evidencias	41	• Recolección de datos	69
• recolección de datos	11	9. Entregable : Análisis	42		
• Entregable	13	• Recolección de datos	43		
2. Entregable : Podcast	14	10. Entregable : Análisis	44		
• Recolección de datos	15	• Recolección de datos	45		
• Entregable	21	11. Entregable : Análisis	47		
		• Recolección de datos	48		

RESUMEN

A medida que pasan los días es notorio ver como la industria audio visual va teniendo un mayor cubrimiento y desarrollo en el mundo entero, gracias a la tecnología de hoy podemos tener productos audio visuales en nuestros dispositivo móviles sin ir a una sala de cine y lo mejor con una calidad muy similar. Es así como este proyecto de grado nace con el objetivo de realizar el proceso de post producción de audio y mezcla 5.1 para el Inquisidor la primera serie colombiana grabada con teléfonos móviles. Para este trabajo de grado, se realizo una propuesta de sonido para el inquisidor con estándares de calidad muy altos, que sin duda tendrán gran importancia y relevancia en mi portafolio profesional como post productor de audio.



INTRODUCCIÓN

Este Proyecto consiste en realizar los procesos de post producción de audio y mezcla 5.1 para un audio visual, desarrollando y potencializando habilidades desde la parte de creación y formación de sonidos que apoyen imágenes a las cuales no se ha creado sonido alguno que las represente.



METODOLOGÍA

La metodología utilizada en este proyecto, fue al inicio una metodología de preparación, es decir de investigaciones previas que tenían como fin, lograr una excelente ejecución del proyecto en el tiempo estimado. Posteriormente luego de recibir el material en grudo, continúe con la elección de diálogos y luego con la edición de los mismo, teniendo los diálogos elabore una propuesta de sonido donde me dio un mejor panorama de los efecto de sonido, ambientes y Foley a utilizar, los cuales fueron los siguientes que añadí a mi sesión de trabajo. Por ultimo tome la. Música enviada por el editor y la añadí a mi sesión la cual con ayuda de automatización la mezcle para mayor calidad. Con la ayuda de GDL sound Desing elabore mi mezcla 5.1 en sus instalaciones para dar final al proceso de post producción de audio y mezcla del capitulo 6 del Inquisidor.

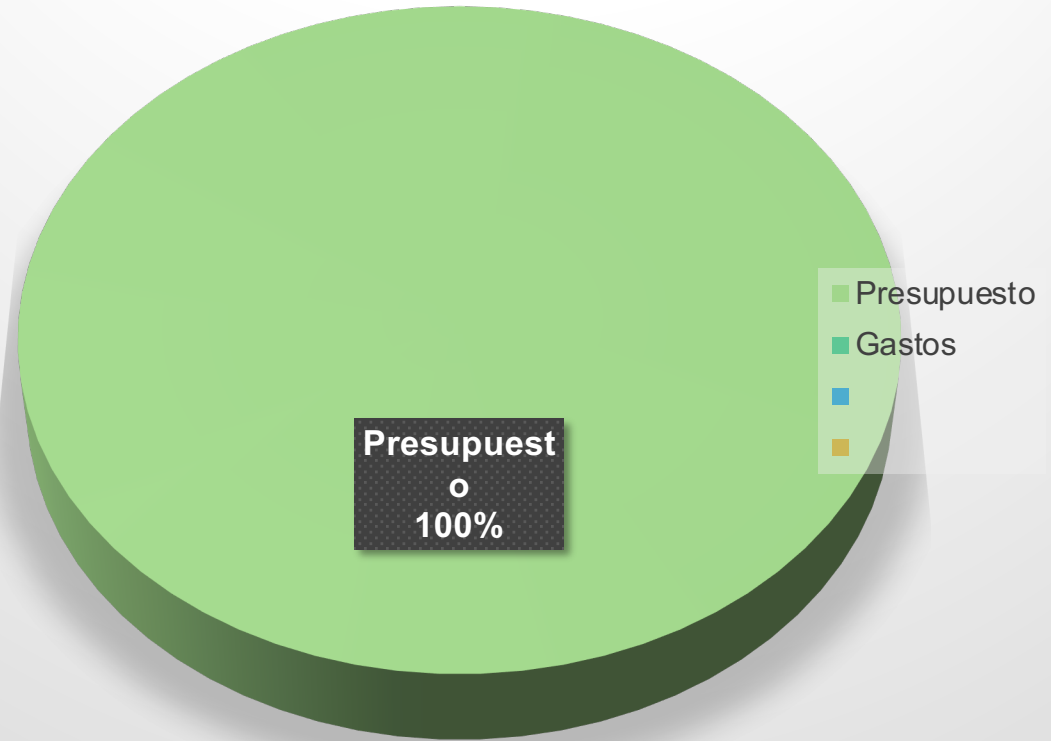


Marco referencial

- Jaume Balagueró (2014.P10) define la post produccion de la siguiente manera *“La post producción es la fase en la que la película toma vida”*
- **-Antonio Ayala Coca:**Trabajo investigativo con fines de fragmentar la post producción de audio de lo mas basico o lo mas explicito
- **- Juan Carlos Román Bernal:**as fases de post produccion de audio para un trabajo audio visual,

PRESUPUESTO

Presupuesto \$ 200.000



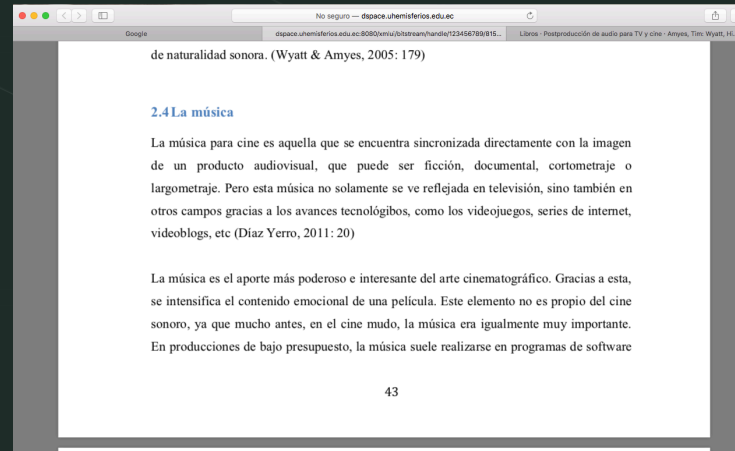
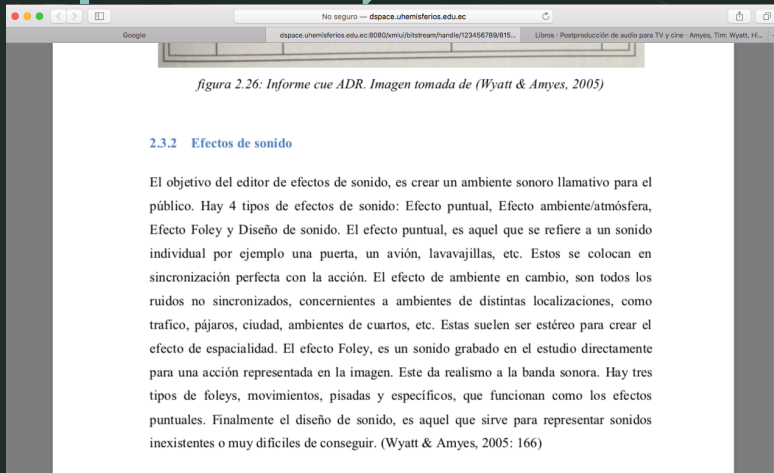
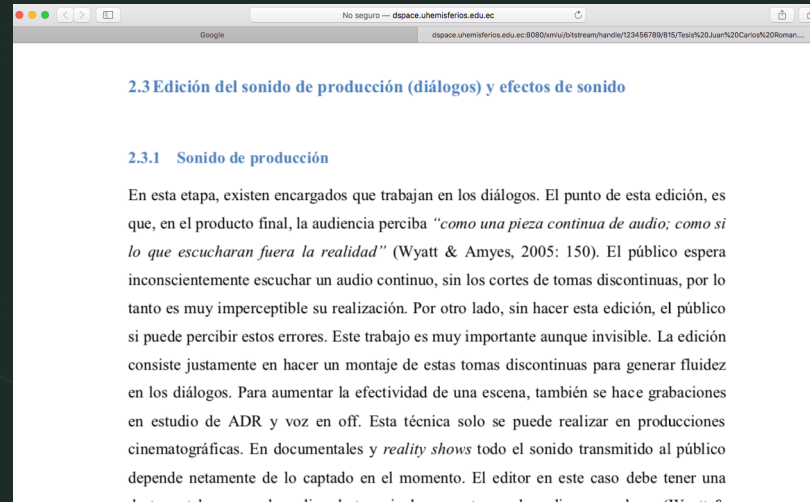
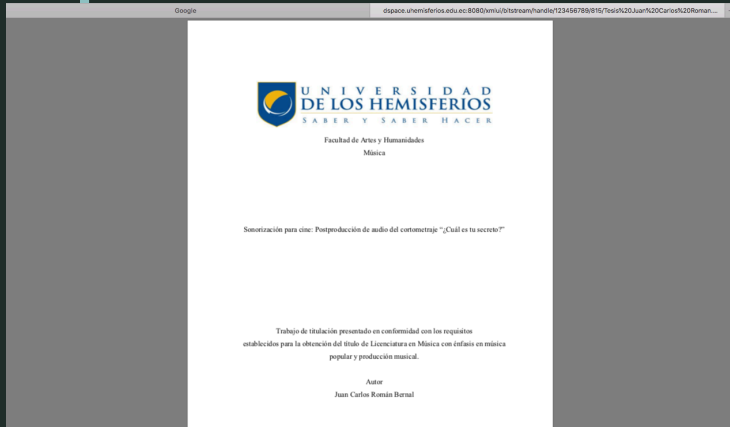
ENTREGABLE 1 ANÁLISIS

Objetivo: Determinar a través de una investigación los componentes y etapas de la post producción de audio.



Semana 1

RECOLECCIÓN DE DATOS

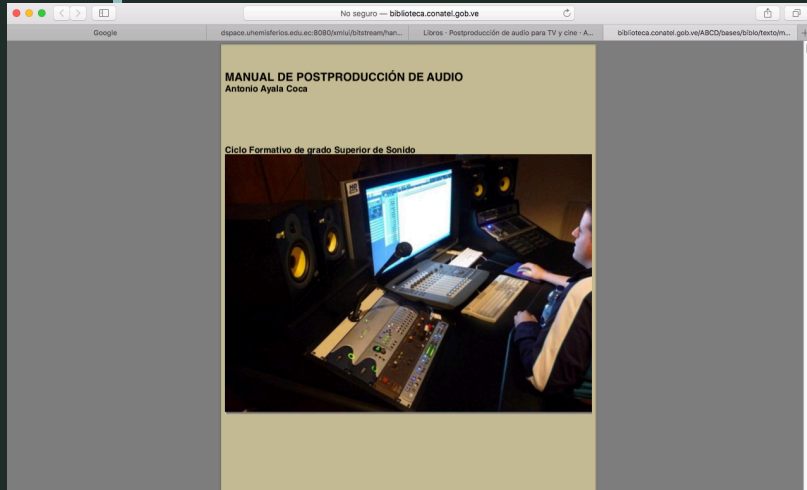


NOTA:

- La edición de diálogos es un trabajo importante aunque invisible.
- Los efectos de sonidos tienen dos funciones, plasmar realidad a la imagen y implementar sonidos inexistentes en la escena

Sonorización para cine: Postproducción de audio del cortometraje “¿Cuál es tu secreto?” Juan Carlos Román Bernal

RECOLECCIÓN DE DATOS



la actualidad se emplean multipistas digitales basados en disco duro como **Protools** o **Nuendo** que permiten trabajar con más de 100 pistas o fragmentos de sonido.

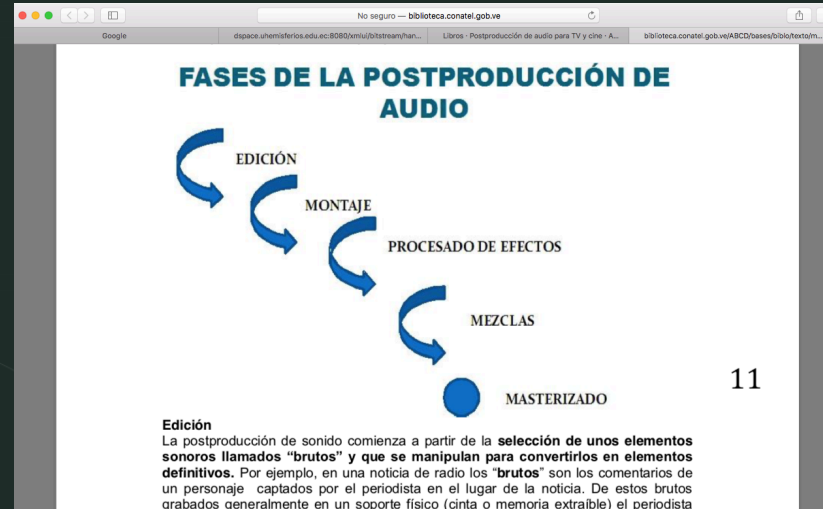
8.3. TIPOS DE TRANSICIONES

Al realizar el montaje de dos sonidos se crea una transición. Las transiciones ayudan a establecer el paso de un sonido a otro. Se emplean en sonido las siguientes transiciones:

Corte.
Es un término empleado en el montaje de cine y televisión y significa que un sonido aparecerá inmediatamente después de otro sin ningún tipo de suavidad. El corte crea transiciones que son limpias y bien definidas, dándoles una rapidez al fragmento sonoro. Es la transición más utilizada en el montaje de diálogos.

Encadenado.
El encadenado es un desvanecimiento (fundido) gradual de un sonido a otro. Es importante observar que se yuxtaponen en un momento dado dos elementos más o menos dispares, esto quiere decir que se escucharán los dos sonidos al mismo tiempo. Este tipo de transición se usa para cambios pequeños en tiempo, localización, y acción y varía su efecto al incrementar o disminuir la duración del

Antonio Ayala Coca



multipistas de audio que reproduzca varios tiempos de sonido al mismo tiempo. En la actualidad se emplean multipistas digitales basados en disco duro como **Protools** o **Cubase** que permiten trabajar con más de 100 pistas o fragmentos de sonido.

Procesado de efectos
Una vez realizada la edición del sonido se efectúan una serie de procesos a la señal de audio que pueden tener distinto objetivo; por un lado mejorar el sonido final corrigiendo algún tipo de defecto de la fuente original, por otro lado alterar el sonido grabado para obtener otro completamente distinto al original.

Dependiendo de la técnica empleada podemos encontrar efectos de:

a) procesado de tiempo. Aplicación de reverberación y eco para lograr aumentar la sensación de espacio.
b) procesado de dinámica. Logran manipular la amplitud de la señal de audio y reducir y/o ampliar su dinámica. Entre los procesadores de este tipo destacamos los compresores, puertas de ruido y los expansores limitadores
c) procesado de equalización. Modifican la frecuencia de la señal de sonido gracias al empleo de los distintos tipos de equalizadores.

Mezcla
Una vez ubicados definitivamente todos los elementos sonoros de la banda sonora tras el montaje y corregidos o realizados los elementos sonoros deseados mediante el procesado de efectos tiene lugar la etapa de mezclas que consiste en situar cada uno de los elementos sonoros en una distribución espacial del oyente (lo que técnicamente se denomina "panoramizar") y en situar cada elemento a su nivel sonoro adecuado.

Al finalizar este proceso obtendremos la banda sonora final en un número determinado

12

NOTA:

- La edición en muchas ocasiones se reduce a un corta y pega
- Montaje nos referimos a la yuxtaposición simultánea de múltiples fragmentos sonoros.
- Procesado de efectos plugins

ENTREGABLE

investigación componentes y etapas de la post producción de audio. — Guardado en mi M

Disposición Referencias Correspondencia Revisar Vista ¿Qué desea?

A Aa A

AaBbCcDdEe Normal AaBbCcDdEe Sin espaciado AaBbCcD Título 1

Esta investigación esta dirigida a los componentes y etapas que se presentan en la post producción de audio, con el fin de establecer los pasos a seguir para la elaboración del proyecto que realizara la post producción de Audio de un capitulo de una serie audio visual colombiana.

En la etapa de post producción de audio lo ideal es empezar a trabajar en cuatro grandes módulos o pasos, para lograr el objetivo con eficacia y rendimiento de tiempo, estas etapas son: Edición de diálogos, efectos de sonido, música y mezcla.

Edición de diálogos

La Edición es la encargada de seleccionar y tratar los audios grabados, eliminando lo indeseado y resaltando lo deseado, lo Primero que se realiza es mirar el video para comprobar la sincronización de audio y video, para esto se reproduce el video con un audio guía y se va realizando la selección de audios, preferiblemente en otro canal diferente a la guía pues es en base a ese audio es que se sincroniza.

Para esto, también es necesario tener una copia del guión con anotaciones, que contienen indicaciones de cómo se grabó una escena con los correspondientes números de identificación.

Tareas de la Edicion:

- Identificar el sonido predominante y retirar todo aquello que no le aporte,
- Rellenar vacios con ruido de ambiente para tener continuidad,
- luego de esto lo ideal es eliminar, click, esses, y cuaquier otro ruido indeseado, esto es mediante plugins de restauracion.

lo ideal es tener un canal para dialogos, otro para ambientes y otro para efectos

Efectos de sonido

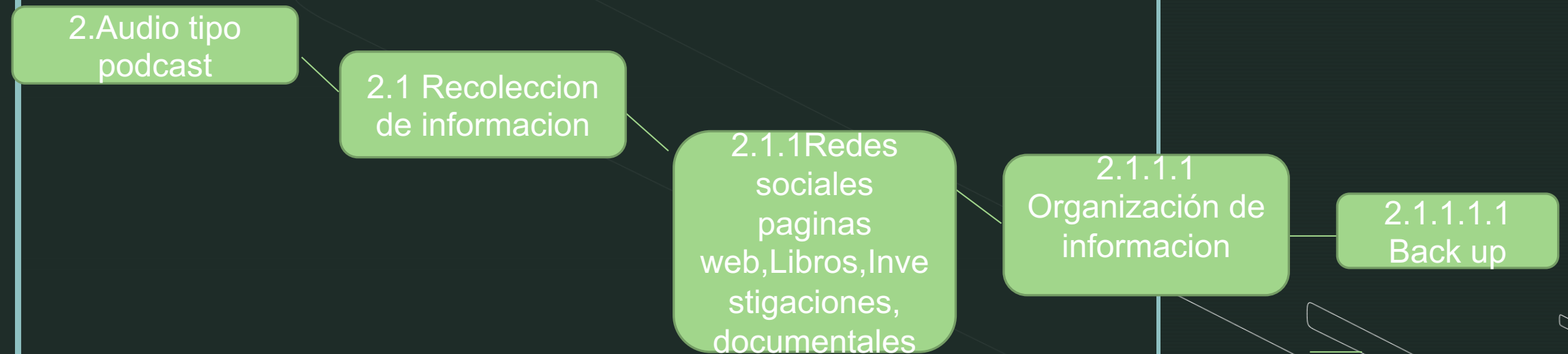
El objetivo es crear un ambiente llamativo y acorde a lo audio visual, para mayor progreso lo mejor es dividir los efectos de sonido en 4 tipos, los cuales son :

año (Colombia)

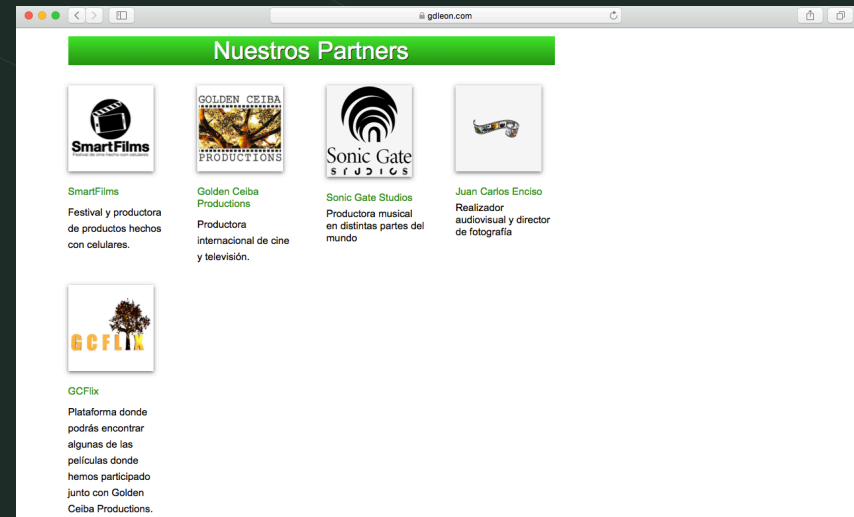
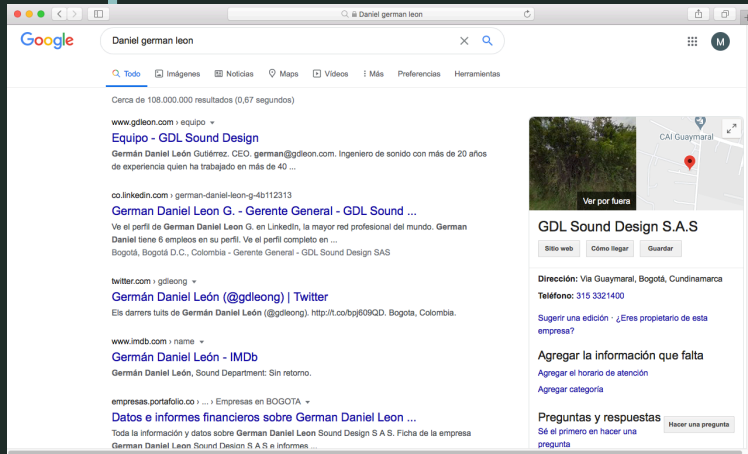
Concentración

ENTREGABLE 2 : PODCAST

Objetivo: Investigar dos grandes empresas dedicadas a la post producción de audio, con el fin de conocer sus métodos de trabajo y los clientes a los cuales están llegando



RECOLECCIÓN DE DATOS

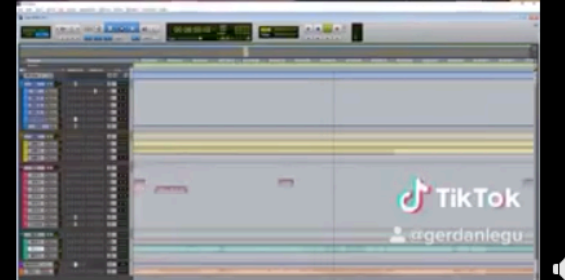
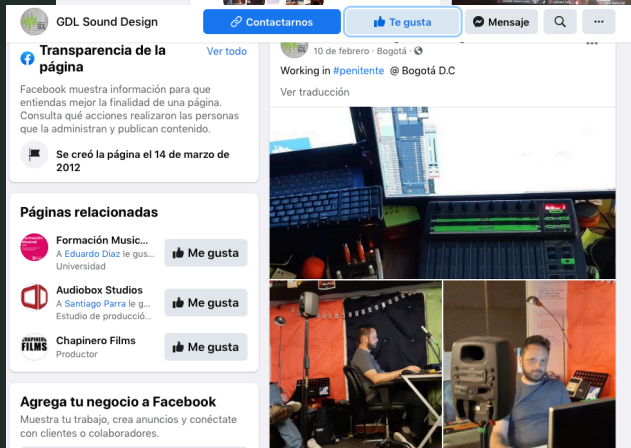
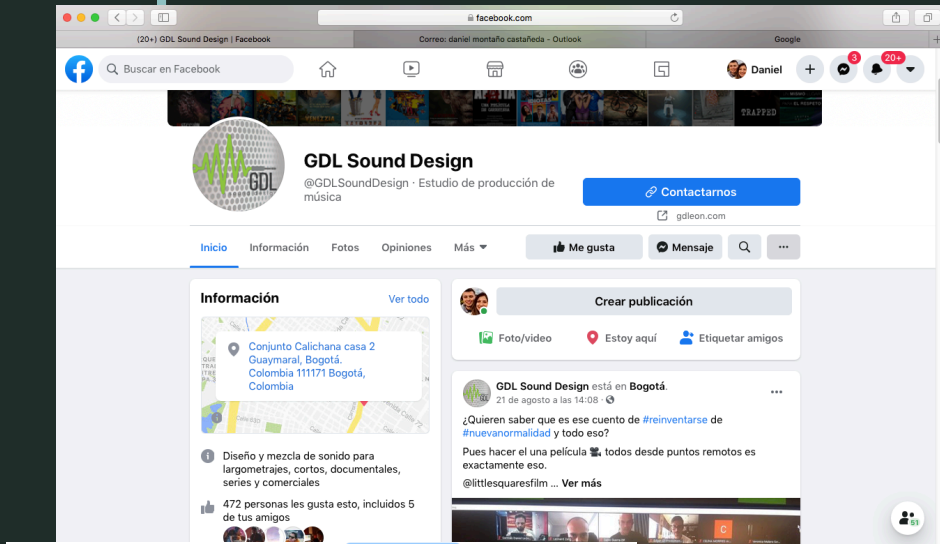


NOTA:

- Inicia directamente con equipo de trabajo
- Es muy claro en los servicios que ofrece
- Posee gran variedad de trabajos realizados especialmente internacionales

Pagina web GDL Sound Design S.A.S

RECOLECCIÓN DE DATOS

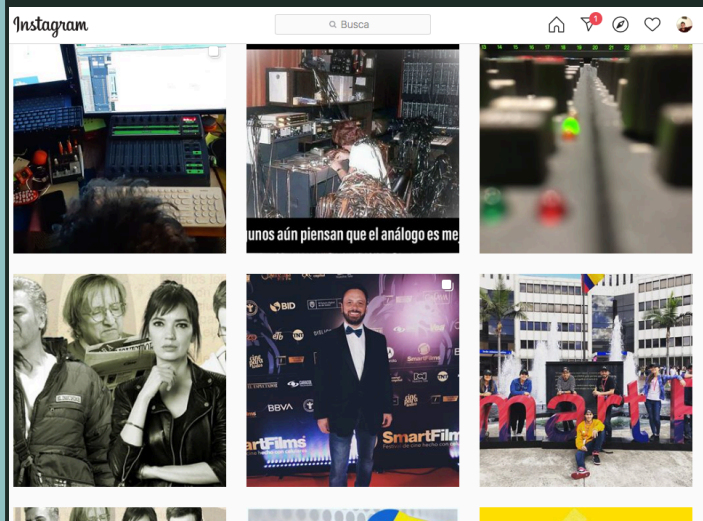
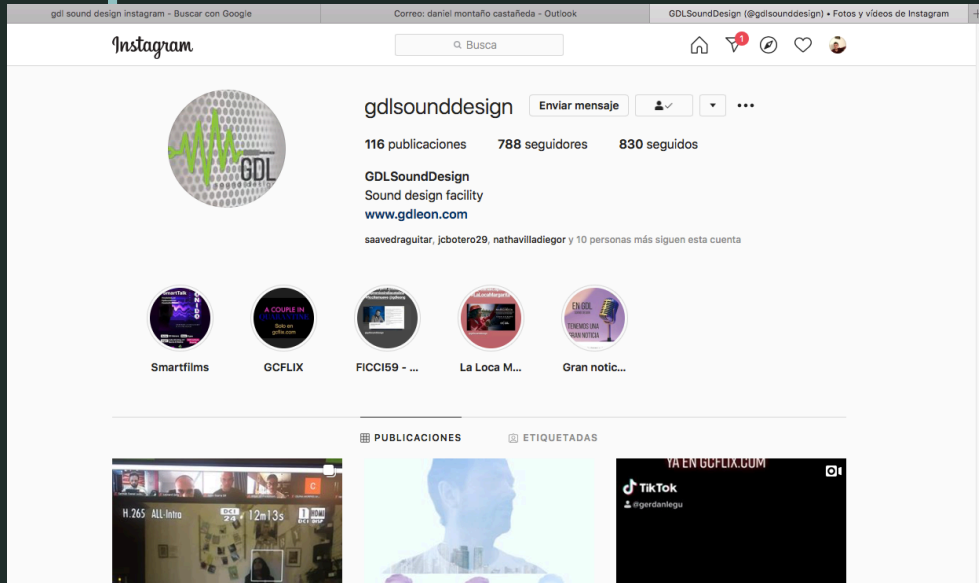


NOTA:

- Posee 483 seguidores
- Las publicaciones realizadas dan como objetivo mostrar los proyectos en los cuales se esta trabajando, no muestra precio
- Muestra participaciones en. Grandes festivales nacionales

Pagina oficial de Facebook de GDL Sound Design S.A.S

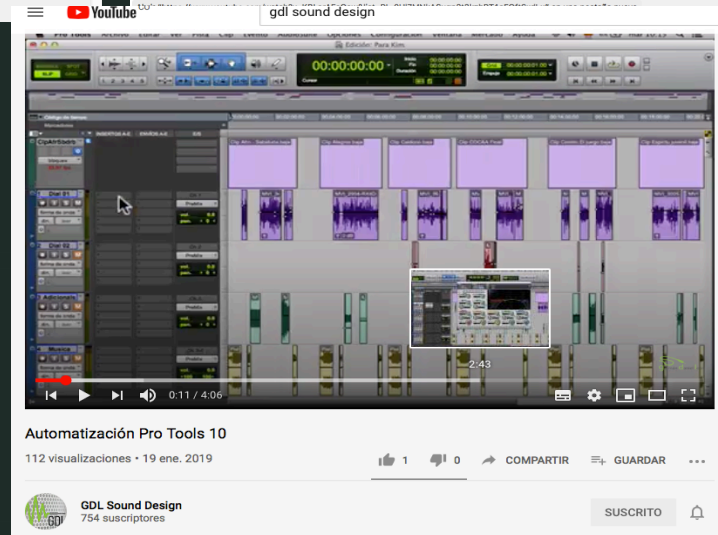
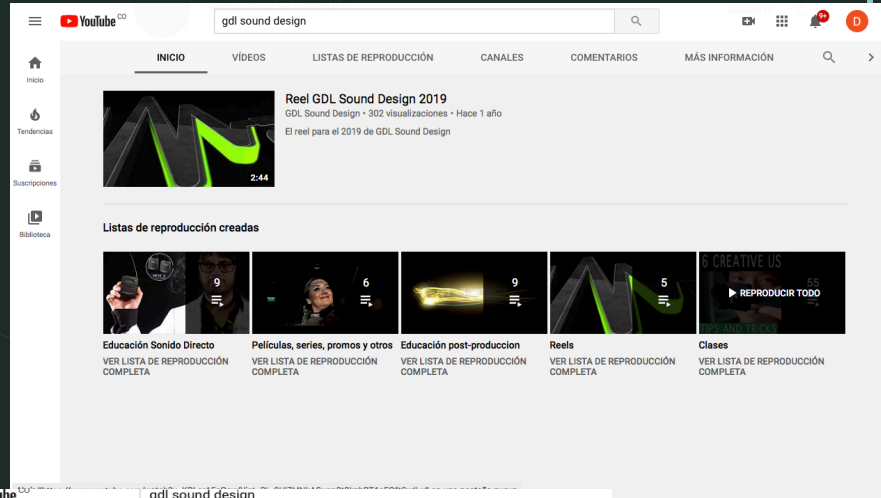
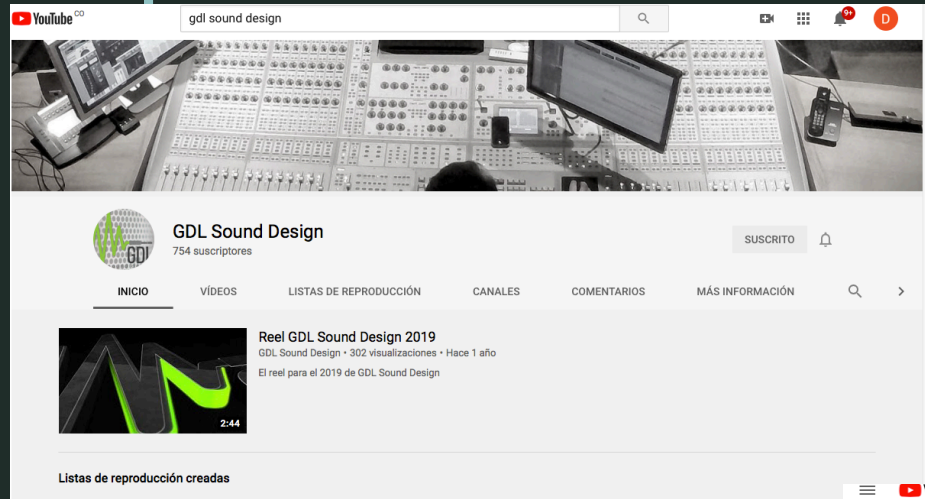
RECOLECCIÓN DE DATOS



NOTA:

- Posee 788 seguidores
- Las publicaciones se dan aproximadamente cada semana y media
- Muestran pequeños fragmentos del trabajo realizado
- No muestra claramente sus métodos de trabajo, pero si hace referencia a proyectos trabajados

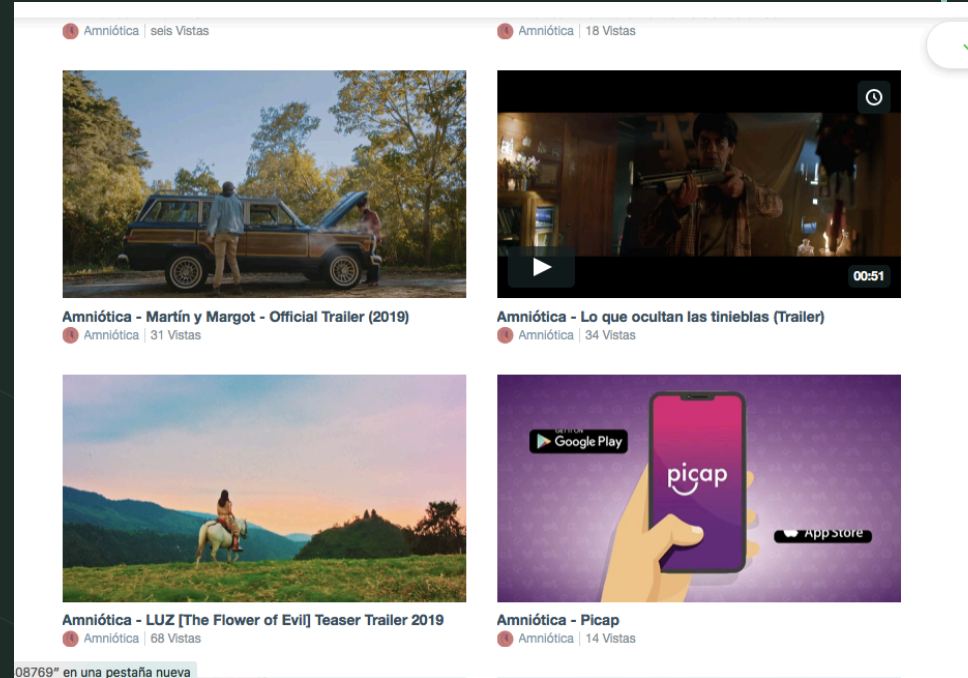
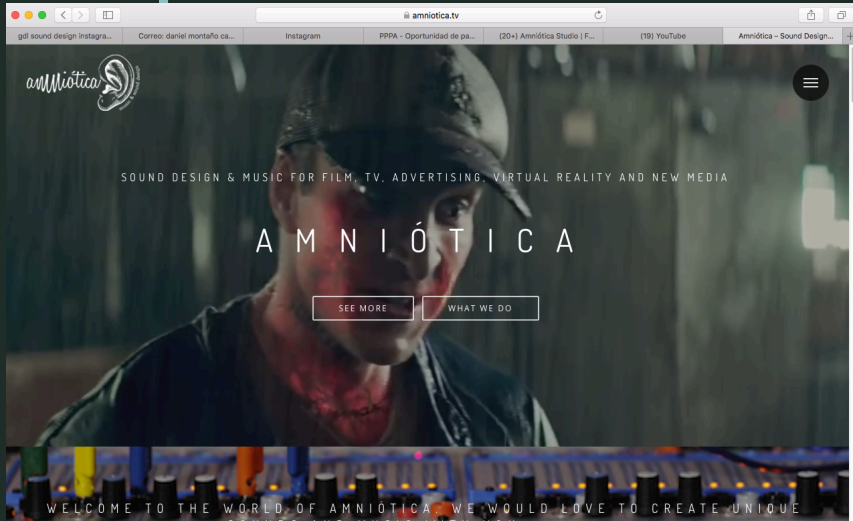
RECOLECCIÓN DE DATOS



NOTA:

- Posee 754 suscriptores
- Es un canal dedicado casi que por completo a la enseñanza de procesos de post producción
- Muestran pequeños fragmentos del trabajo realizado
- Los videos son didácticos, y muy claros en su contenido de aprendizaje.

RECOLECCIÓN DE DATOS



NOTA:

- Posee una interface bastante didáctica.
- Hace referencia a su proceso de trabajo, aunque no directamente técnico.

- Muestra un portafolio muy amplio, con trabajos realizados especialmente en USA y Colombia

WORK PROCESS



1. ART



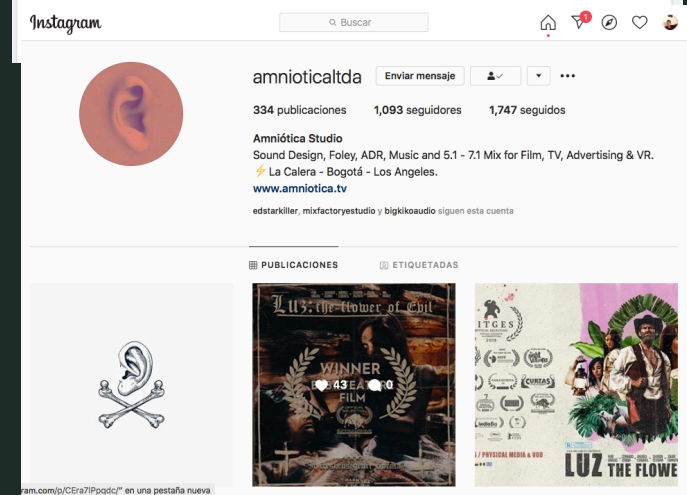
2. SCIENCE



3. HEART

Página web de AMNIÓTICA

RECOLECCIÓN DE DATOS

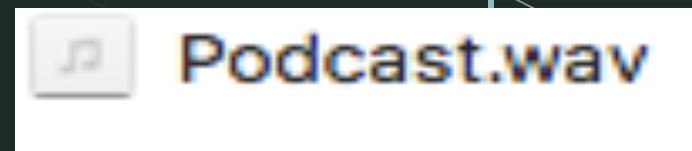
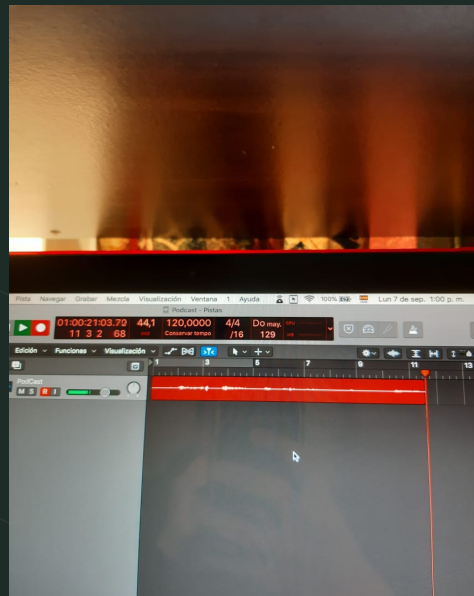


NOTA:

- Posee 3.600 seguidores en Facebook y 1.093 en instagram
- Dedican estas cuentas directamente a mostrar las producciones en las cuales han participado.
- Muestra un portafolio muy amplio, con trabajos realizados especialmente en Colombia

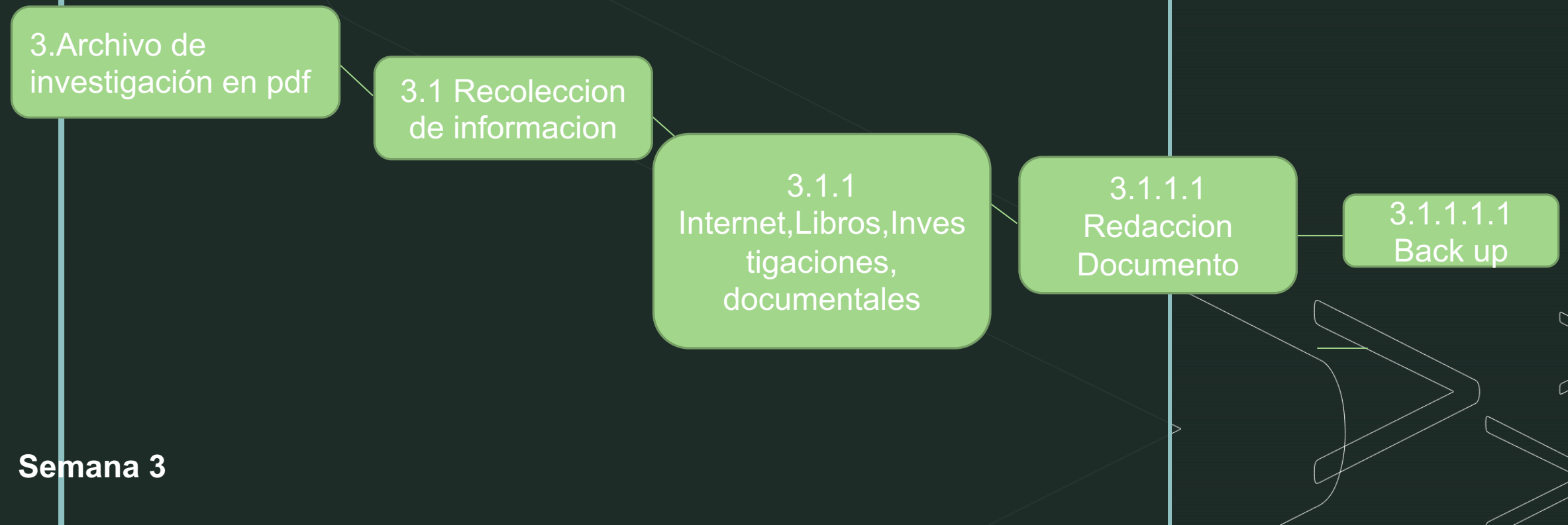
Páginas de Facebook e Instagram de AMNIÓTICA

ENTREGABLE

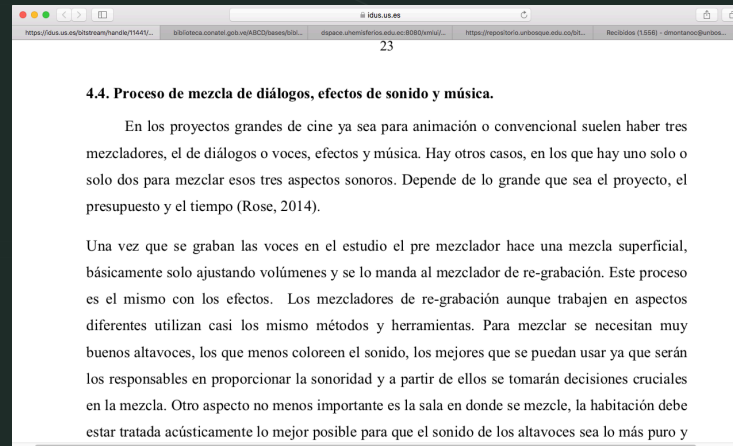
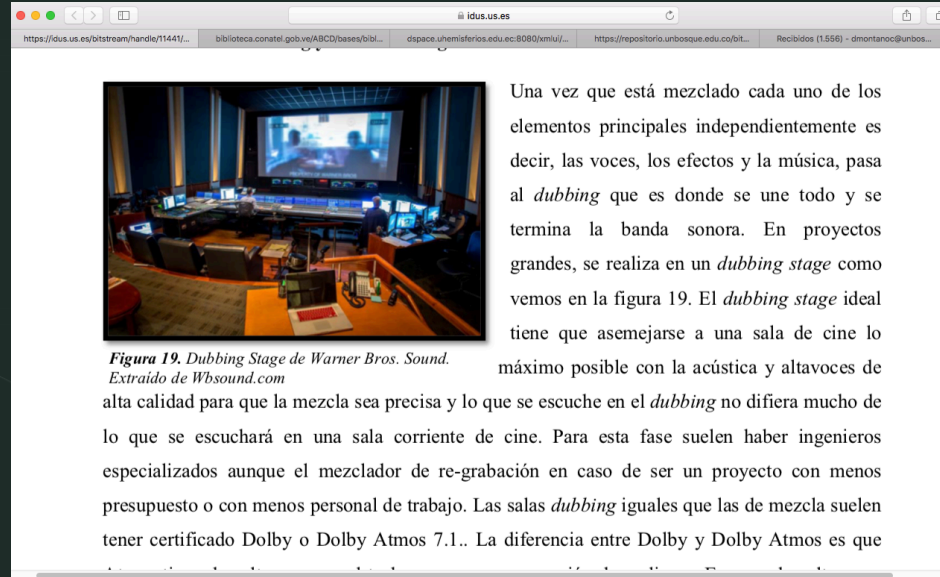
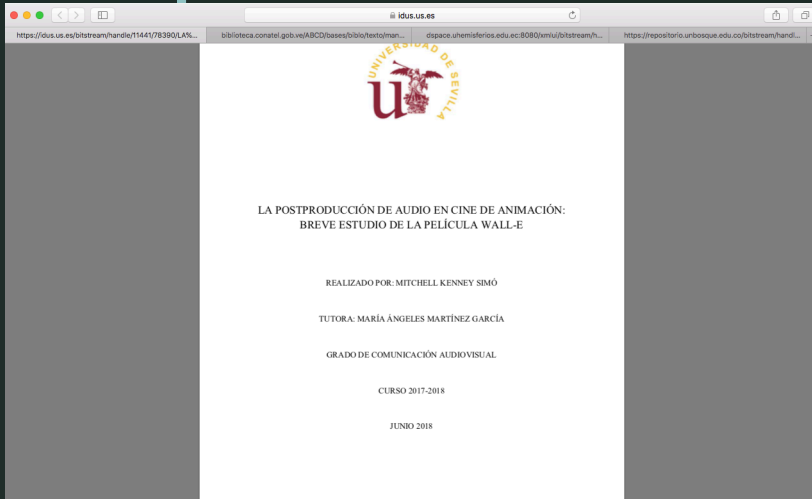


ENTREGABLE 3 – Investigación

Objetivo: Investigar los parámetros a tener en cuenta para la realización de la mezcla de audio de un audio visual.



RECOLECCIÓN DE DATOS



NOTA:

- Mezcla de diálogos: filtros, compresión multibanda, De-esser y reverberación
- Mezcla de efectos, los objetos en plano cercano tendrán mas volumen que los lejanos. Los efectos no tienen mayor protagonismo que las voces o música
- Mezcla de música
- dubbing*
- salas Dolby y Dolby Atmos
- 85db, banda en estereo, -23 LUFS tv, -20 LUFS Cine

LA POSTPRODUCCIÓN DE AUDIO EN CINE DE ANIMACIÓN: BREVE ESTUDIO DE LA PELÍCULA WALL-E

RECOLECCIÓN DE DATOS



Dolby E

El sonido multicanal de 5.1 canales, se contempla en el proyecto europeo de televisión digital DVB, codificado en audio MUSICAM (MPEG capa 2). Se compone de 5 canales: izquierdo, central, derecho, envolvente izquierdo y envolvente derecho. Se le añade además un canal 0.1 para graves y subgraves (LFE).

El problema actual de muchos formatos de cinta utilizados hoy en día, es que solo soportan dos canales de audio. Este inconveniente se resuelve codificando la señal en sólo dos pistas y luego volviendo de decodificar esas dos pistas para volver a obtener los seis canales. Para ello es necesario un codificador.

- Características de la grabación de audio para el intercambio internacional de programas de televisión grabados en cinta "RECOMENDACIÓN UIT-R BR.469-7"

(UIT-) "El intercambio internacional de programas se define como la transmisión de programas de televisión o de radiodifusión sonora (o componentes de los mismos) entre organismos profesionales de distintos países. Debe basarse en normas técnicas o métodos de explotación ampliamente utilizados y sobre los que se ha llegado a un acuerdo internacional, salvo si se ha concluido previamente un acuerdo bilateral entre los organismos implicados".

Cuadros por segundo: el número de frames o cuadros por segundo del vídeo y televisión es de 25 por segundo en el sistema PAL que es el que se usa en España. En Usa el sistema NTSC utiliza 30 cuadros por cada segundo (en realidad son 29,49 por segundo).

Frecuencia de muestreo. De acuerdo con la Recomendación UIT-R BS.646, la frecuencia de muestreo en las grabaciones de audio deberá ser de 48 kHz. LA codificación será de 16 bits.

Realce. La grabación deberá hacerse sin ningún tipo de realce.

Nivel de alineación. El nivel de alineación deberá indicarse en la etiqueta de la cinta. Deberá grabarse una señal de tono (por ejemplo, sinusoidal de 1 kHz) al nivel de alineación en todas las pistas al comienzo de la grabación.

13.3. TÉCNICAS DE ECUALIZACIÓN Y MEZCLA. MEZCLA EN DAW.

84

Una vez ubicados definitivamente todos los elementos sonoros de la banda sonora tras el montaje y corregidos o realizados los elementos sonoros deseados mediante el procesado de efectos tiene lugar la etapa de mezclas que consiste en situar cada uno de los elementos sonoros en una distribución espacial del oyente (lo que técnicamente se denomina "panoramizar") y en situar cada elemento a su nivel sonoro adecuado.

Al finalizar este proceso obtendremos la banda sonora final en un número determinado de pistas que dependerán del formato de proyección del producto audiovisual (mono, estéreo o surround). Antes de comenzar con una mezcla tenemos que saber en qué sistema va a ser reproducida (radio, cine o televisión) y en qué formato (mono, estéreo o envolvente).

Bandas M&E de sonido internacional

Gran parte del material que se ha grabado en audio necesita doblarse a otras lenguas para su emisión en otros países, para ello en la mezcla se elabora una pista de M Música y E Efectos. Esta pista ME tiene todas las músicas, efectos Foley, ambientes y efectos de los personajes. Esto quiere decir que se harán dos mezclas:

1. **Banda internacional M&E.** Compuesta por los sonidos que no requieren traducción.
2. Banda de diálogos y de locución o narración. Al vender la cinta al extranjero se deben dejar en la pista 1 los diálogos originales que se reemplazarán en doblaje, mientras que en la pista 2 se deja la banda ME con música y efectos para ahorrarse así la postproducción de sonido. En el caso de los documentales la pista de ME incluye los diálogos de las personas que aparecen el doblaje pero no la del narrador (voz en off).

88

NOTA:

-La Mezcla consiste en ubicar cada uno de los elementos sonoros en un espacio para el oyente

RECOLECCIÓN DE DATOS



Facultad de Artes y Humanidades
Música

Sonorización para cine: Postproducción de audio del cortometraje “¿Cuál es tu secreto?”

Trabajo de titulación presentado en conformidad con los requisitos establecidos para la obtención del título de Licenciatura en Música con énfasis en música popular y producción musical.

Autor
Juan Carlos Román Bernal

Profesor Guía
Jorge Campos

Julio 2018

en los *fades* de cada canal se hizo la mezcla final (volumen final del canal). En la tabla se observará también que algunos tiempos se repiten. Esto se da porque existen retazos de audio muy pequeños, y estos alcanzan dos o tres dentro de un mismo segundo.

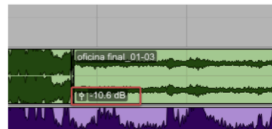


figura 3.41. Controlador Clip Gain.

Cuadro 32

Mezcla de los cues o archivos de audio y de los canales de foleys en el DAW

NOMBRE DEL CANAL	Minutos/segundos – CLIP GAIN	VOLUMEN FINAL DEL CANAL
Ciudad interior final	0:52 al 0:59 : -6.4 dB	-1.9

3.6 Mezcla y Masterización

3.6.1 Mezcla de Foleys

Para la mezcla general, en primer lugar se hicieron modificaciones en el *clip gain* de los audios de varias pistas. El *Clip Gain*, es un regulador de decibeles en un archivo de audio (fig. 3.41). Estas modificaciones están descritas en la siguiente tabla. En el ítem “clip gain” se harán las especificaciones de los distintos retazos de audio y sus modificaciones de decibeles a lo largo del cortometraje.

En algunos canales se marcará “Audio neto”, ya que hay retazos de audio en partes del cortometraje que no concuerdan. Esto se dio ya que esos audios se utilizaron para armar el rompecabezas de audio simplemente y no tienen mezcla o sincronización alguna con la imagen mostrada. En otros canales secundarios se hacía una primera pequeña mezcla, y luego al armar el rompecabezas en el canal principal, se hacía una premezcla final, y luego

118

Cuadro 34

Parámetros del plugin *Maxim* para la masterización de audio

MAXIM	
PARÁMETRO	VALOR
Threshold	-1.1 dB
Ceiling	-2.7 dB
Release	17 ms
Mix (Dry-Wet)	100%

Fuente: Elaboración propia

Cuadro 35

Parámetros del plugin *Channel Strip* para la masterización de audio

Channel Strip	Frequency	Gain	Slope	Q
Low Freq.	42.9 Hz	1.5 dB		0.50
High Freq.	11.1 kHz	-1.6 dB		0.50
Filter 1	23.7 Hz		12dB/O	
Filter 2	11.7 kHz		12dB/O	
Comp/Limit		14.8 dB		

Fuente: Elaboración propia

NOTA:

1. Click gain

2. Faders

Mezcla de diálogos

Mezcla de efectos

Mezcla de música.

Mezcla final por

bounce

Sonorización para cine: Postproducción de audio del cortometraje “¿Cuál es tu secreto?”

RECOLECCIÓN DE DATOS

Inicio > HAZ MEJOR MÚSICA

Mezclas surround, seis consejos a considerar

FMCStaff · 04/11/2016 · HAZ MEJOR MÚSICA



25
VECES COMPARTIDO

Facebook WhatsApp Twitter
Messenger Gmail

El trabajo en 5.1 ó 7.1 ofrece una asombrosa flexibilidad en cuanto a diseño sonoro y mezclas *surround* para Cine, TV, videojuegos y música -ya sea que mezcles habitualmente sonido envolvente multicanal, o bien estés empezando, te damos consejos para ayudarte en tu labor...

Comprueba la configuración de tus monitores

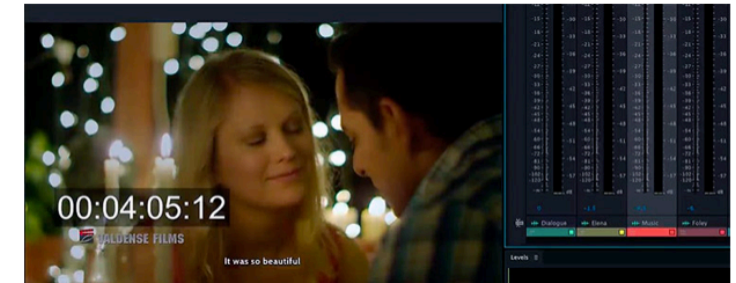
1. Tan sólo te llevará unos pocos minutos al inicio de tu sesión de mezclas **el asegurarte que tu sistema está calibrado de forma apropiada**. La prestigiosa academia de los Grammy, Producers & Engineers Wing, ha publicado un **práctico PDF de referencia** con recomendaciones para producciones *surround*. Mientras lo lees, **puedes crear una lista con puntos a tener en cuenta antes de iniciar cada sesión de trabajo**. Incluso podrías crear algunas sesiones personalizadas para comprobar rápidamente la configuración de tu sistema y su eficacia desde tu DAW o *software* NLE de vídeo. El uso exclusivo de un DVD o Blu-ray de prueba por separado, **quizá no revele posibles problemas en tu configuración *software* o *interface* de audio**.

Escucha desde diferentes puntos

2. Sentarte en el centro de una cuidada configuración de monitores de estudio, quizá te proporcione una perfecta imagen sonora de todos tus efectos envolventes -**pero no te olvides de pensar en aquellos espectadores u oyentes que se encuentran en otros puntos de escucha en la sala**. Hay bastantes probabilidades de que muchos oyentes no se encuentren justo en el centro de escucha y no cuenten así con una experiencia tan inmersiva como la

Apoya la narrativa

3. Es muy importante asegurarse de que tanto el diseño sonoro, la banda sonora como la mezcla, **estén al servicio del guión y lo complementen, al igual que hagan con las actuaciones y la historia en general, y que nunca sean una distracción**. Tómate un momento para cerrar los ojos o incluso apaga la pantalla del vídeo, y escucha cómo la historia se desarrolla sin imagen. ¿Qué puedes hacer con la mezcla para que toda la intensidad y la emoción de las actuaciones se transmitan mejor? ¿Están los efectos o fondos sonoros *distrayén-dote* del diálogo? Recuerda, ¡menos es más!



Deja espacio para el diálogo

4. Una mezcla muy densa de música, efectos y ambientes **es capaz en muchas ocasiones de enmascarar las pistas de diálogos**. En ocasiones, unos retoques en el área de frecuencias **entre 2 a 5kHz** ayudan a que

ENTREGABLE 4- ANÁLISIS

Objetivo: Analizar la post producción de audio de una película Colombiana "El Paseo 5"

4. Archivo de análisis
en pdf

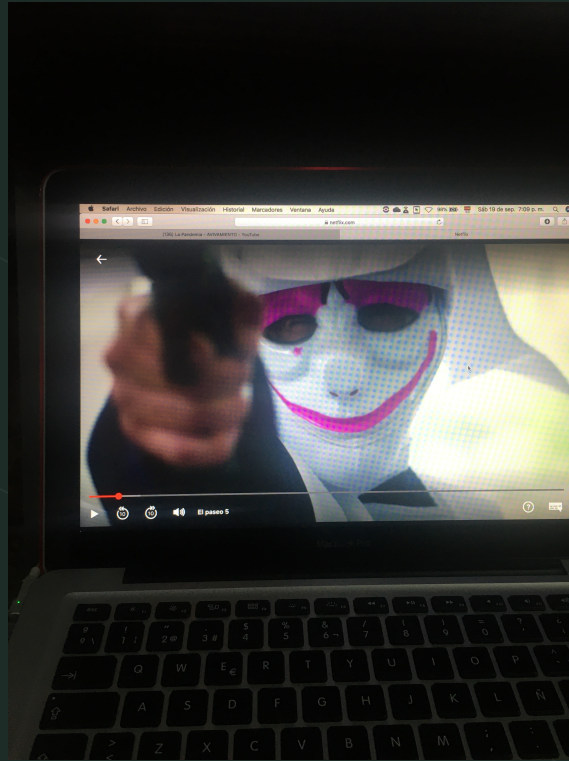
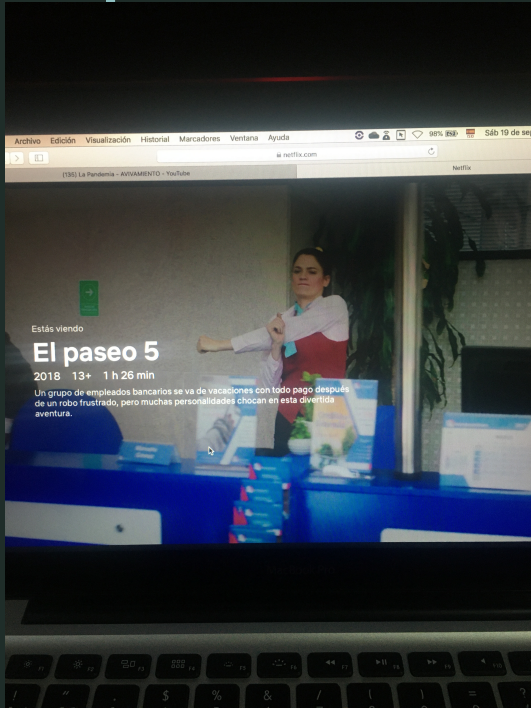
4.1 Ver película

4.1.1 tomar apuntes

4.1.1.1
Redaccion
Documento

4.1.1.1.1
Back up

RECOLECCIÓN DE DATOS



NOTA:

- Apoya los créditos con unos Whoosh .
- Tiene voz en off muy al frente, posiblemente compresión paralela.
- Permanente mente tiene sonido de ambiente a muy buen volumen, pero sin que distraiga. Como: sonidos de oficina
- Maneja muy bien la contextualización de los espacios en los diálogos, Utiliza Reverberaciones, filtros como herramienta principal
- No se percibe un trabajo de sonido detallado en los pasos. Esto debido a que en algunas ocasiones no se escuchan.

Pelicula Colombiana El Paseo 5



ENTREGABLE 5- ANÁLISIS

Objetivo: Analizar la post producción de audio de una serie Colombiana "El Robo Del Siglo "

5.Archivo de análisis
en pdf

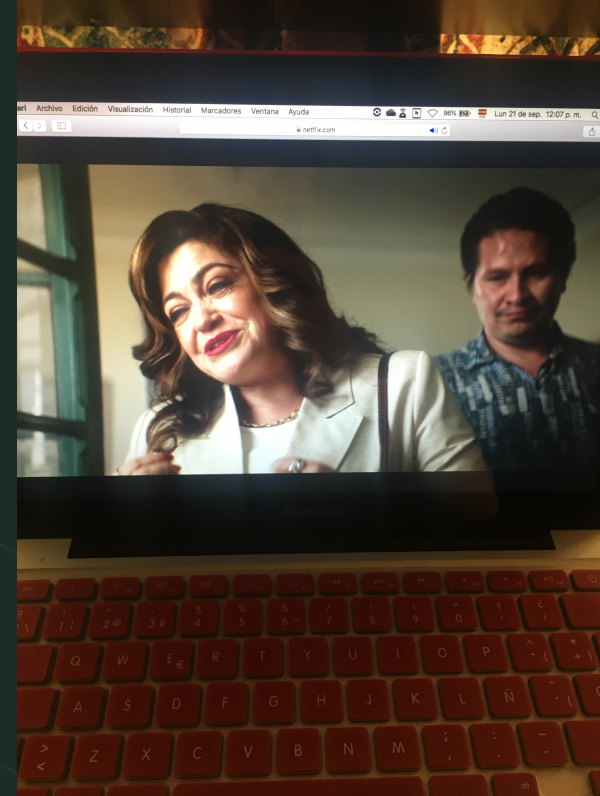
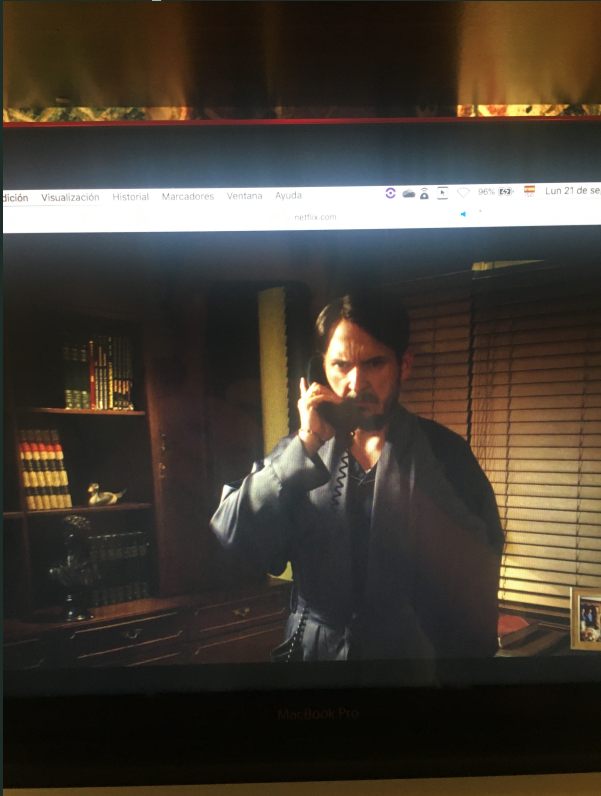
5.1 Ver pelicula

5.1.1 tomar apuntes

5.1.1.1
Redaccion
Documento

5.1.1.1.1
Back up

RECOLECCIÓN DE DATOS



NOTA:

- Presenta gran presencia de ambiente en las escenas.
- Apoya con Whoosh movimientos de objetos y personajes muy relevantes en la escena.
- Las voces están en el centro, pero si presentan pequeñas diferencias de calidad, legibilidad y volumen por momentos.
- Las canciones utilizadas directamente en escenas, se colocan en post producción, no son las mismas de la grabación.

Serie Colombia "El Robo Del Siglo "

ENTREGABLE 6- ANÁLISIS

Objetivo: Analizar la post producción de audio de una internacional "La Casa de Papel"

6. Archivo de análisis
en pdf

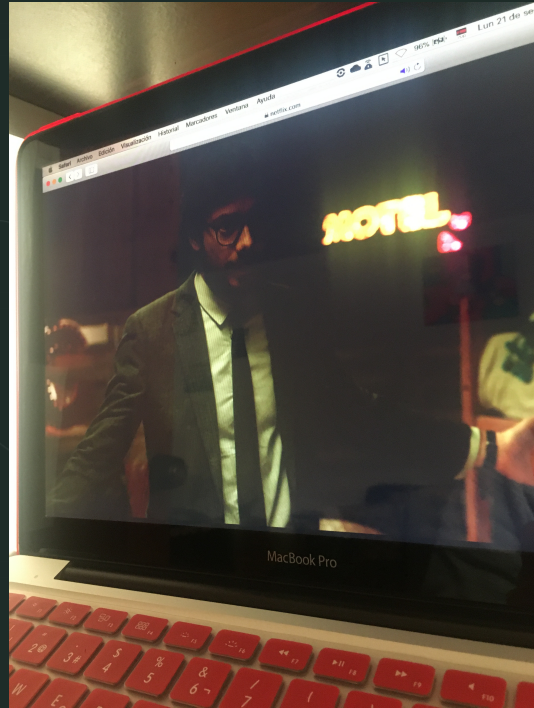
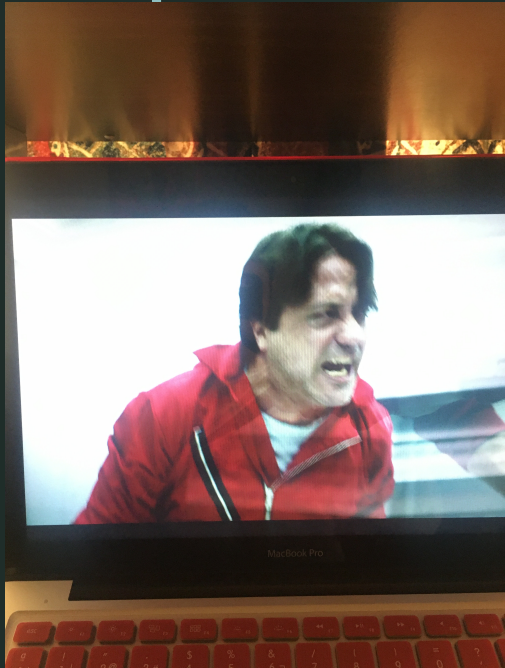
6.1 Ver película

6.1.1 tomar apuntes

6.1.1.1
Redaccion
Documento

6.1.1.1
Back up

RECOLECCIÓN DE DATOS



NOTA:

- Se apoya en Whoosh para apoyar momentos de tensión
- Posee ambientes pero muy lejanos, por momentos son imperceptibles.
- La música está más alta en volumen, que los ambientes, incluso por momentos alcanza a tapar un poco la voz.
- Presenta voz en off, de muy alta calidad y legibilidad
- Los diálogos siempre van al centro, y están muy bien contextualizados en el lugar donde se encuentran los personajes, se percibe la utilización de diferentes tipos de reverberación.

Serie Internacional- La Casa de Papel

ENTREGABLE 7-CUADRO COMPARATIVO

Objetivo: Realizar un Cuadro Comparativo entre: Película Colombiana, Serie Colombiana y Serie Internacional

7.Cuadro
Comparativo

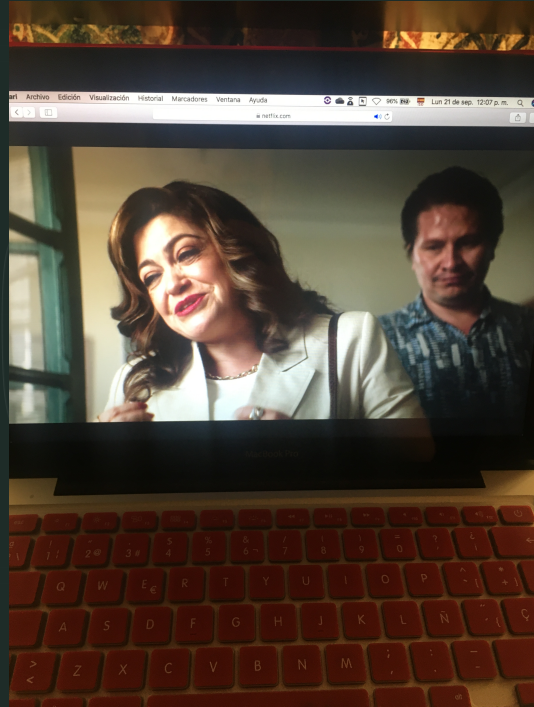
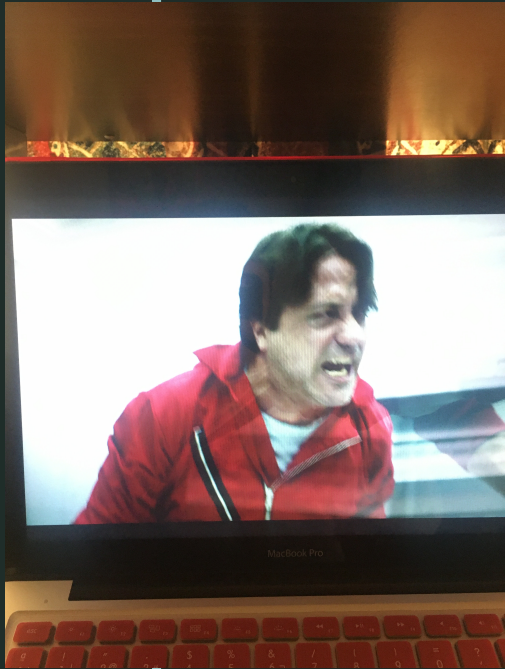
7.1 Ver pelicula

7.1.1 tomar apuntes

7.1.1.1
Redaccion
Documento

7.1.1.1.1
Back up

RECOLECCIÓN DE DATOS



NOTA:

- Se apoya en Whoosh para apoyar momentos de tensión
- Posee ambientes pero muy lejanos, por momentos son imperceptibles.
- La música está más alta en volumen, que los ambientes, incluso por momentos alcanza a tapar un poco la voz.
- Presenta voz en off, de muy alta calidad y legibilidad
- Los diálogos siempre van al centro, y están muy bien contextualizados en el lugar donde se encuentran los personajes, se percibe la utilización de diferentes tipos de reverberación.

ENTREGABLE



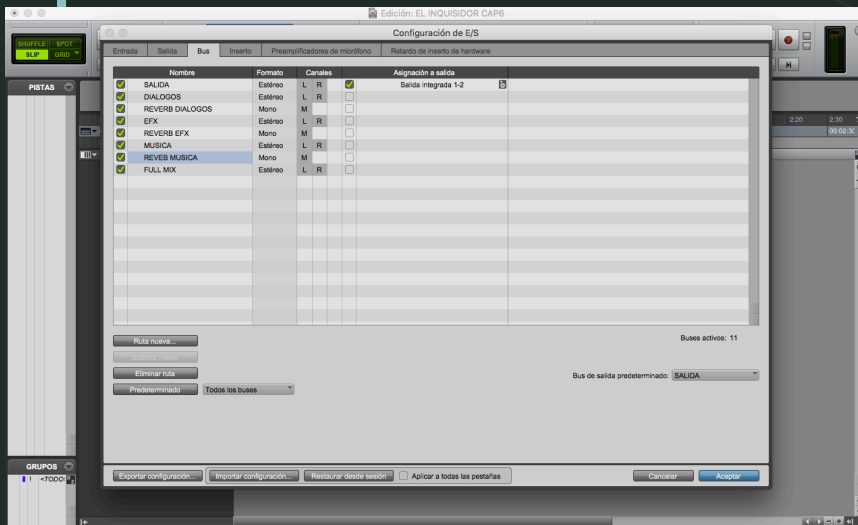
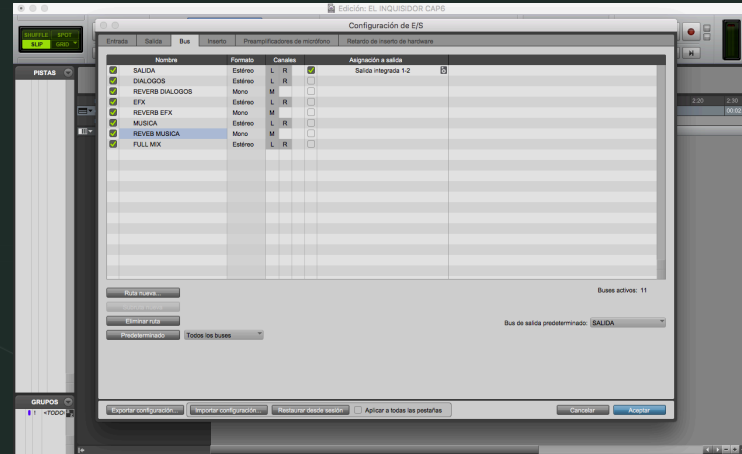
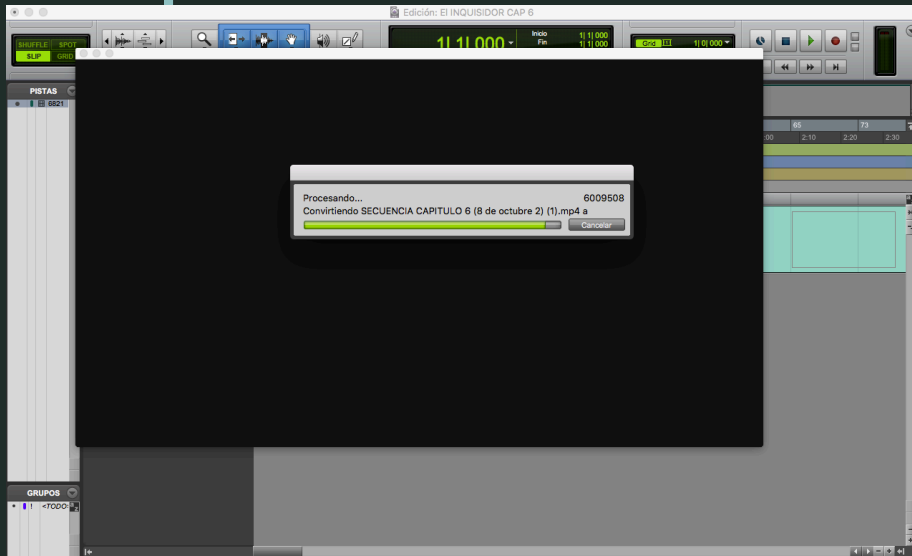
Procesos de Post De Audio	El Paseo 5 (película)	El Robo del siglo (Serie Colombiana)	La Casa de Papel (Serie Internacional)
Recursos de Diseño de sonido	-Emplea muy bien el diseño de sonido, presentando gran detalle en los sonidos mas mínimos y que podrían pasar desapercibidos.	-Su diseño de sonido es muy exacto en ciertas escenas, mencionando aun sonidos que no están en el <u>plano</u> pero se deducen están ahí. -Ahí pocas escenas donde faltan sonidos relevantes.	- Contiene un diseño de sonido muy completo y dedicado, no resalta <u>acciones secundarias</u> en algunas escena, como: pasos, rose de ropa, entre otros
Foley evidentes	-Movimiento de Ropa, sonido de huesos, <u>gestos corporales</u> , vasos de agua, entre otros.	- Vidrios <u>rotos</u> , <u>gestos corporales</u> , sonido de billetes, respiraciones de tensión, entre otros.	- Esferos, hojas, gestos corporales, movimientos de ropa, movimiento de billetes, entre otros.
Doblajes evidentes	-Presenta mas de 4 ocasiones donde es evidente el doble, debido a su calidad y fuera de contexto con la escena.	-Presenta mas de 3 ocasiones donde es evidente el doble, debido a su calidad y fuera de contexto con la escena.	- No es muy evidente los doblajes realizados.
Legibilidad de Diálogos	-Presenta gran legibilidad en los diálogos, aun en los que no están en escena.	-Presenta gran legibilidad en los diálogos, aun en los que no están en escena. Incluso los que son alterados por filtros, como: voz por teléfono.	-Presenta legibilidad en los diálogos, aunque en ocasiones no se percibe con claridad lo que el <u>personaje esta</u> hablando, esto debido a que la música lo tapa.
Niveles entre diálogos-efectos y música	-Predomina en un 100% los diálogos, seguido por los efectos y	-Predomina en un 100% los diálogos, seguido por los efectos y	-Predomina un 60% los diálogos, seguido por la música y <u>efectos</u> .

ENTREGABLE 8- Video explicativo

Objetivo: Selección de diálogos

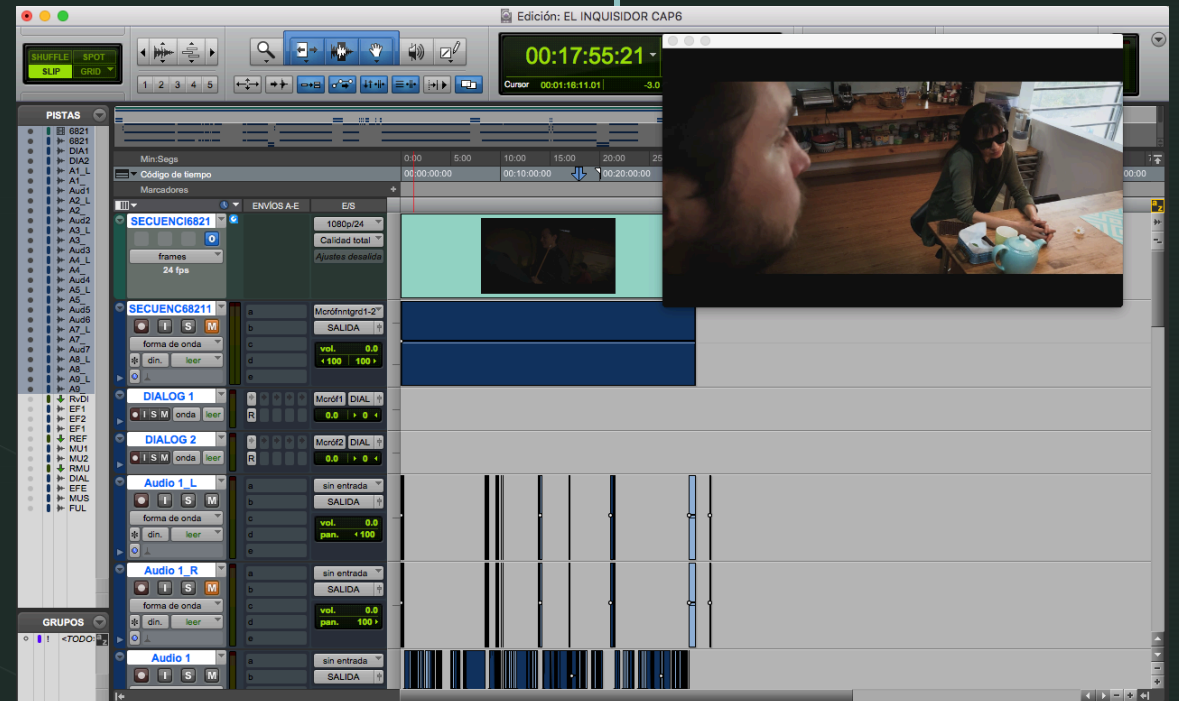
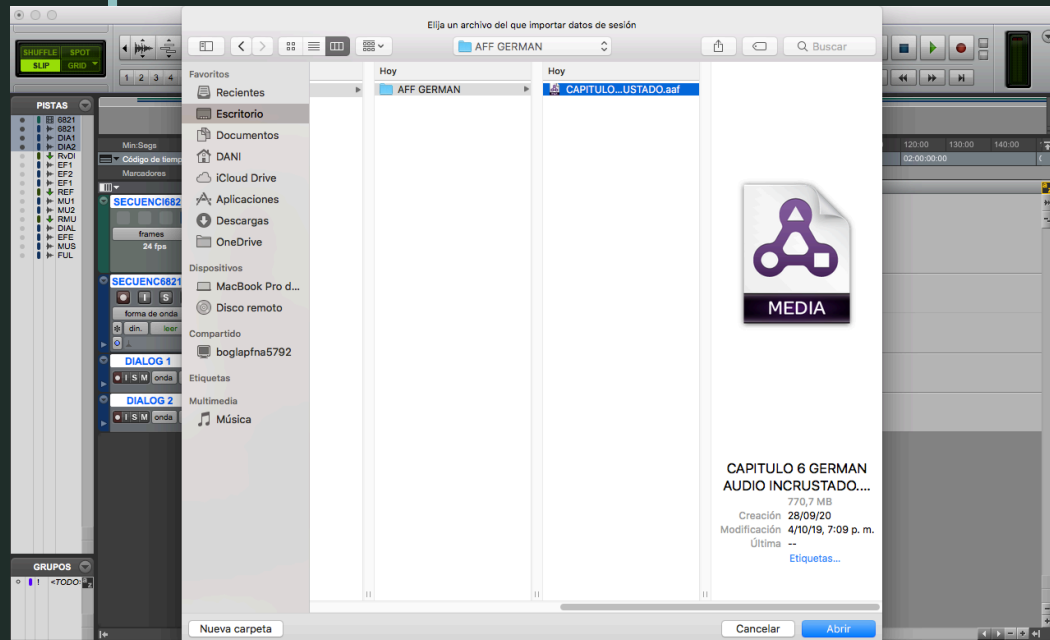


Evidencias



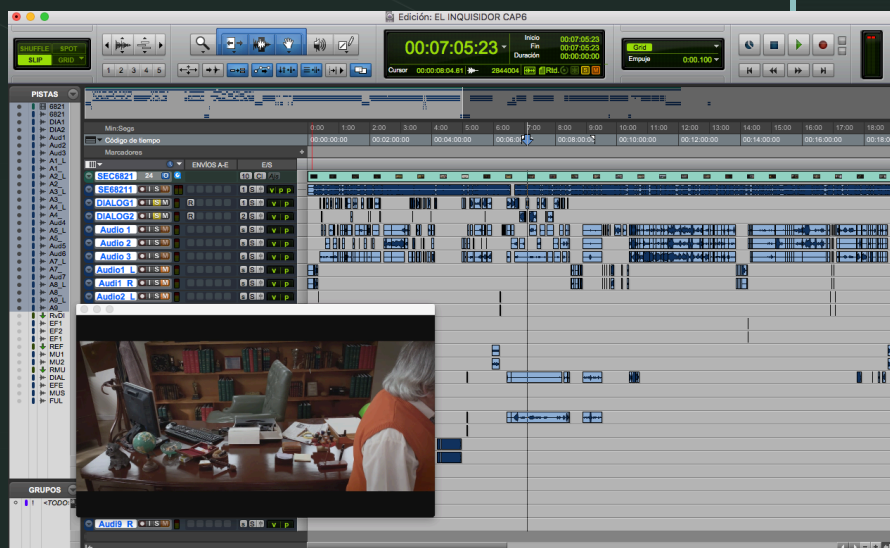
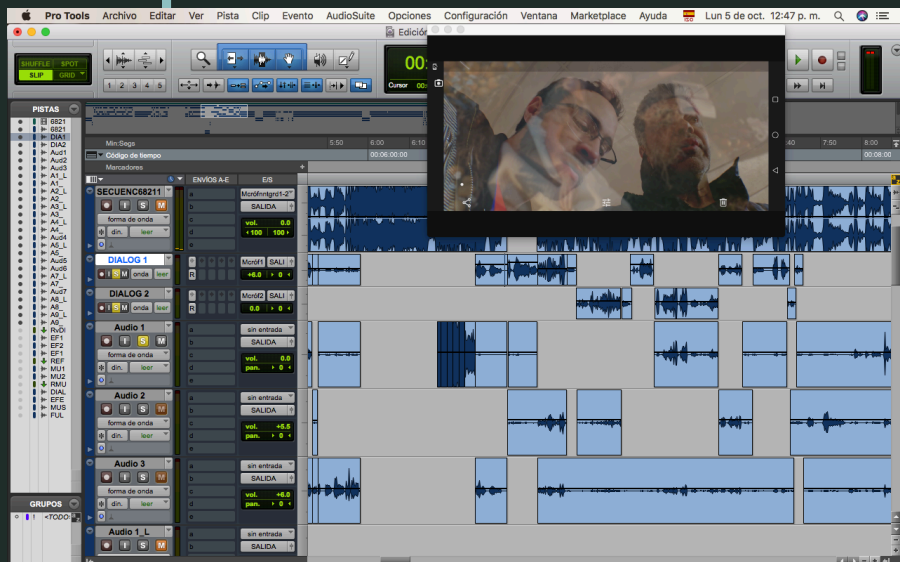
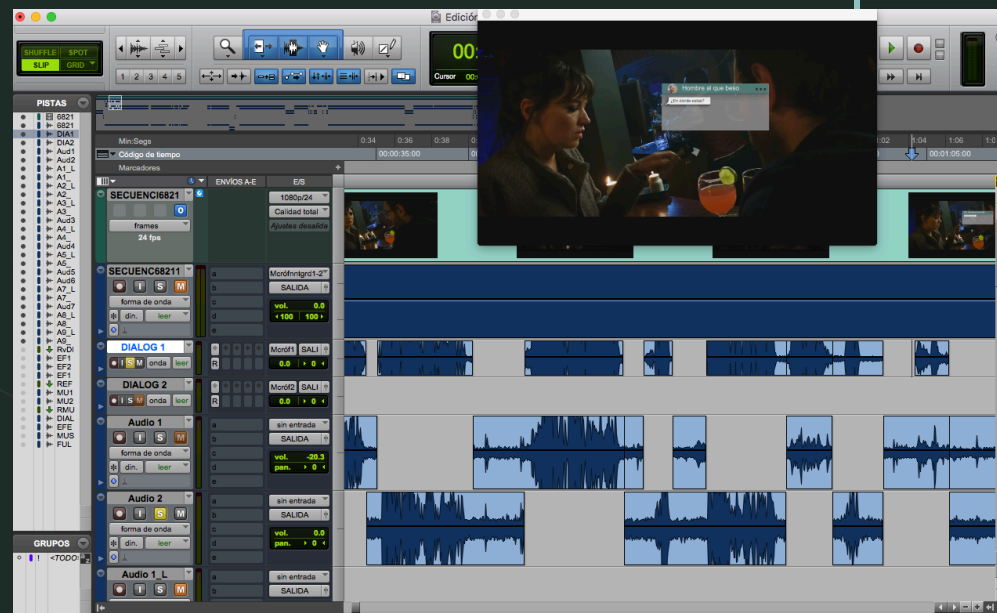
Preparación de la sesión

Evidencias



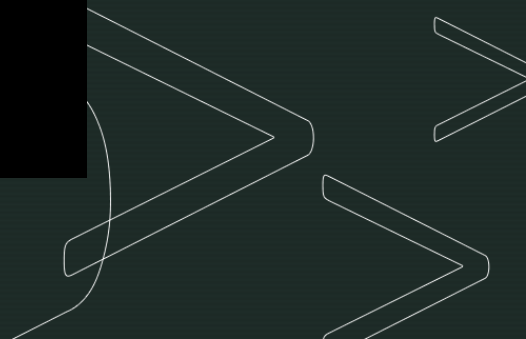
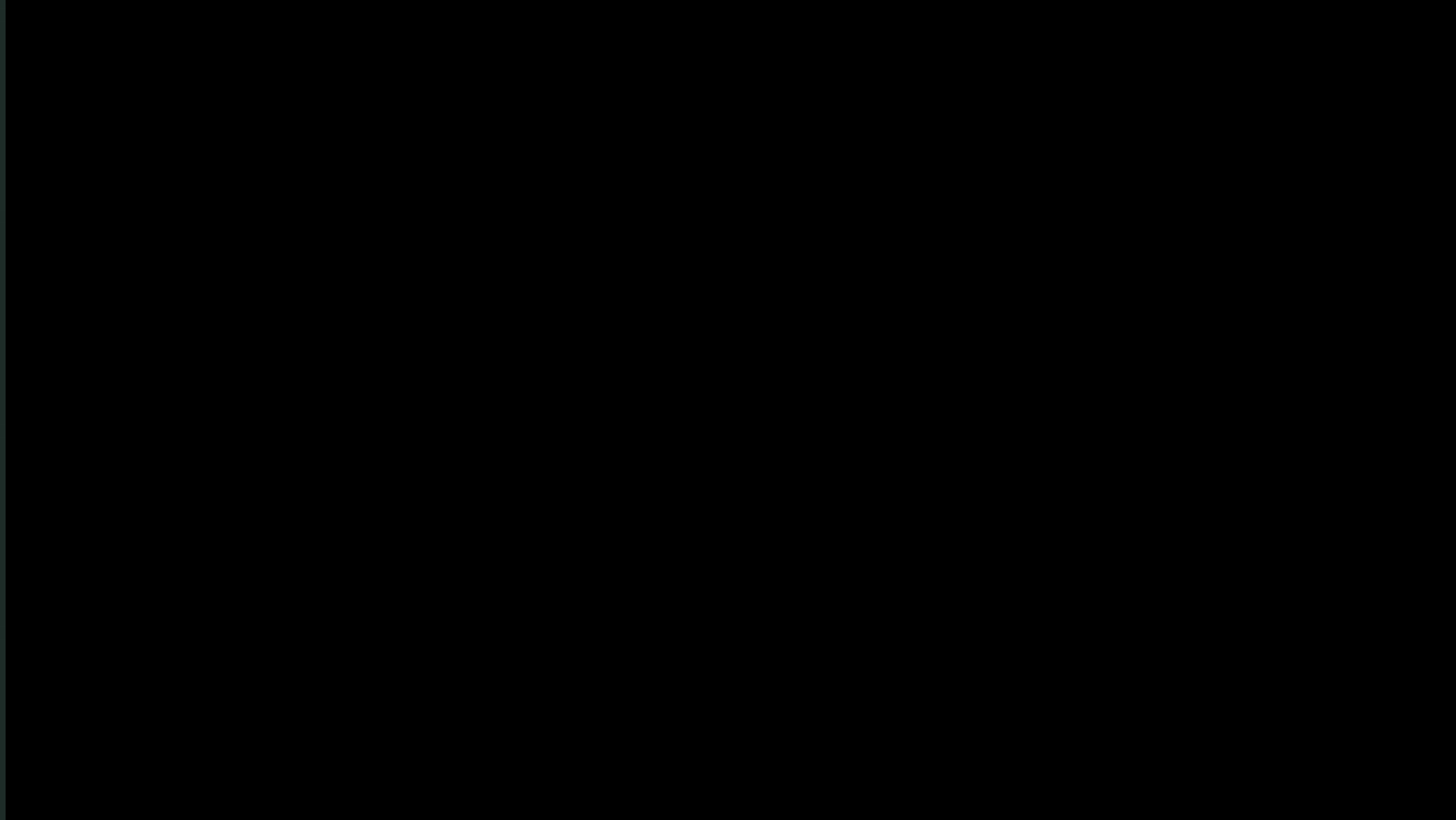
Importación de archivos

Evidencias

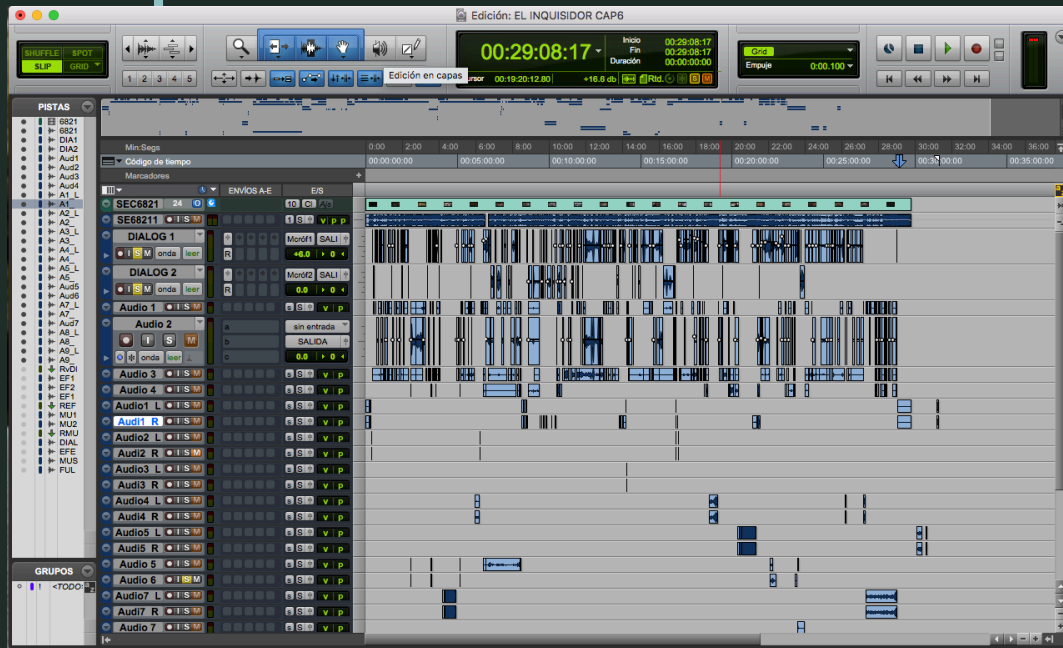


Elección de diálogos

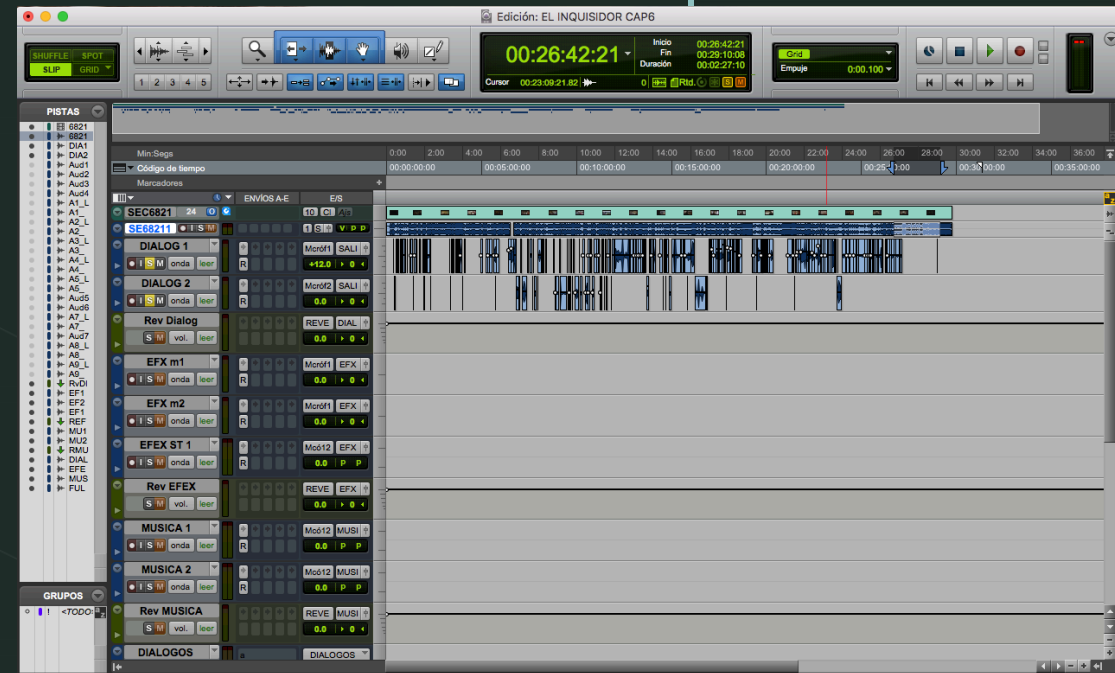
Entregable



Evidencias



1. Diálogos finales con todos los canales del omf



2. Diálogos listos en la sesión final.

ENTREGABLE 9- Análisis

Objetivo: Análisis documental Making waves The Art Of Cine

9.Archivo de análisis
en pdf

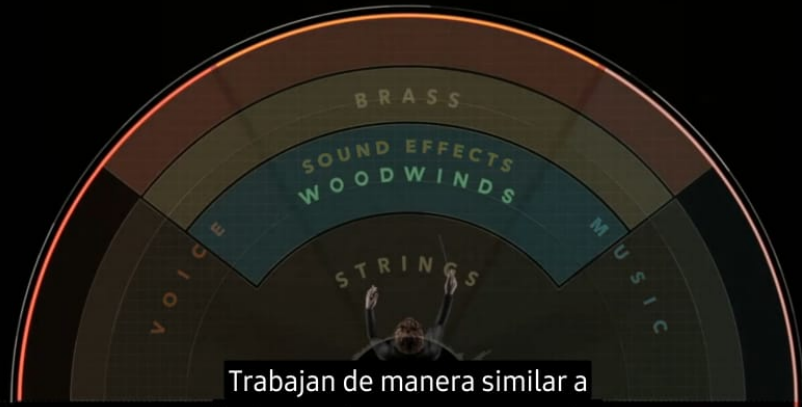
9.1 Ver película

9.1.1 tomar apuntes

9.1.1.1
Redaccion
Documento

9.1.1.1.1
Back up

RECOLECCIÓN DE DATOS



Trabajan de manera similar a instrumentos en una orquesta.
[percusión ... metales ... madera ... cuerdas]



La película se convirtió en un éxito.
Eso salvó a Zoetrope.



NOTA:

- El sonido es la mitad de la experiencia en las películas, esto debido a que el sonido es aquel que nos permite sumergirnos y ser parte de la misma película.
- Grabación
- Edición de diálogos
- Doblaje:
- Adr grupal
- Efectos:
- Foley:
- Ambientes:
- Música:

ENTREGABLE 10 - ANÁLISIS

Objetivo: Análisis diagnostico del fragmento audio visual- cap
inquisidor

10. Archivo de
análisis en pdf

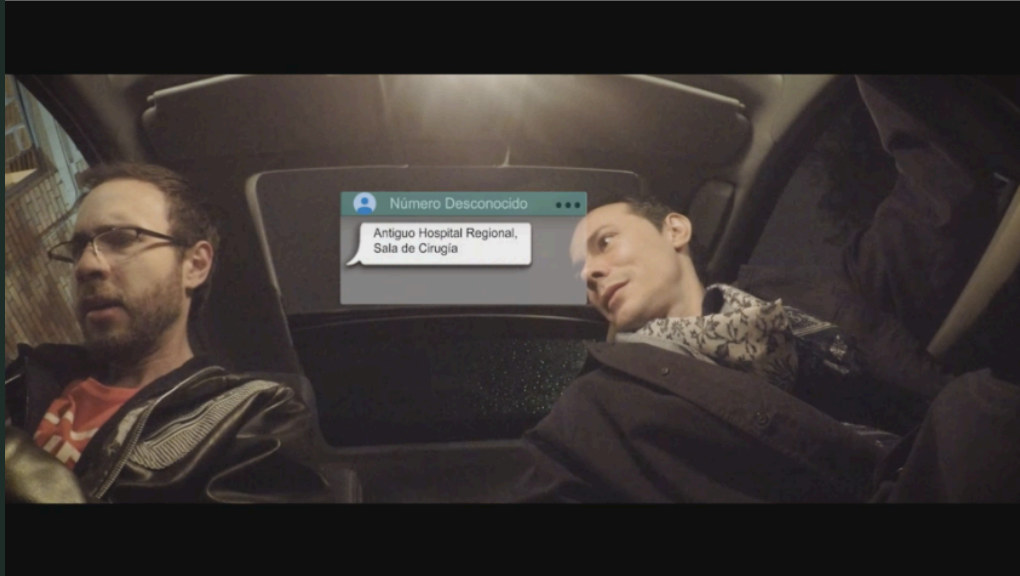
10.1 Ver pelicula

10.1.1 tomar
apuntes

10.1.1.1
Redaccion
Documento

10.1.1.1.1
Back up

RECOLECCIÓN DE DATOS

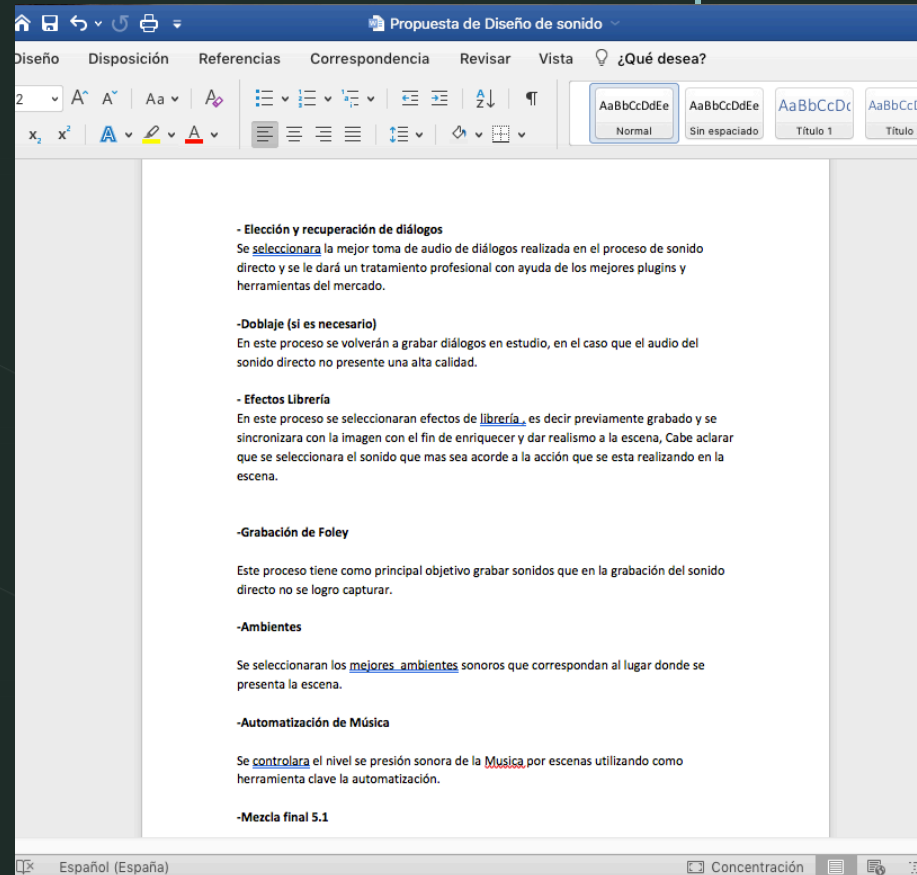
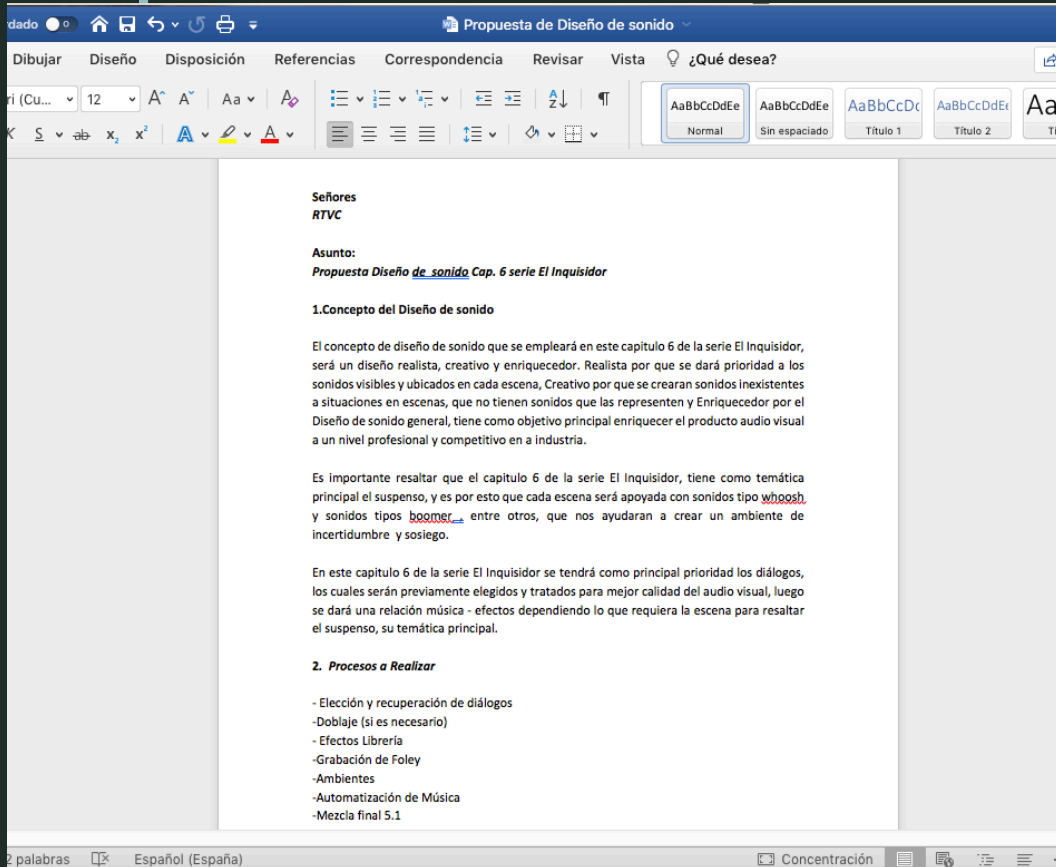


NOTA:

1. Concepto del Diseño de sonido
2. *Procesos a Realizar*

- Elección y recuperación de diálogos
- Doblaje (si es necesario)
- Efectos Librería
- Grabación de Foley
- Ambientes
- Automatización de Música
- Mezcla final 5.1

ENTREGABLE



ENTREGABLE 11- VIDEO

Objetivo: Tratamiento profesional de dialogos

11.Video explicativo

11.1
potencializacion
de los dialogos

11.1.1 Grabacion de
video

11.1.1.1 Edicion
de video

11.1.1.1.1
Back up

Semana 8 y 9

RECOLECCIÓN DE DATOS

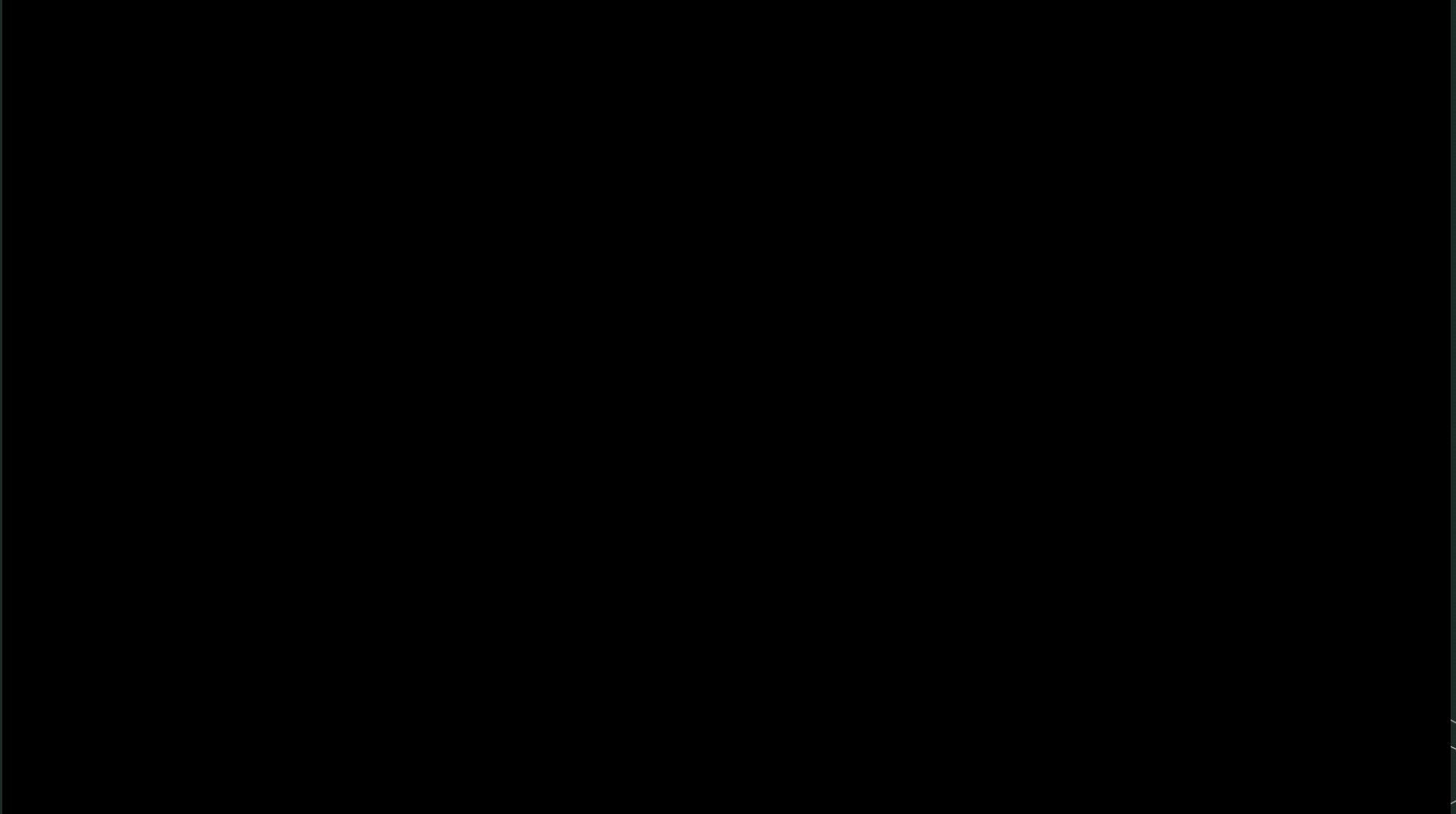


NOTA:

- Realice una breve investigación sobre los plugins y automatizaciones
- Comparación y elección de plugins



RECOLECCIÓN DE DATOS



El presente video se encuentra en la parte de entregables, en la carpeta diálogos.

RECOLECCIÓN DE DATOS

El presente video se encuentra en la parte de entregables, en la carpeta diálogos.

ENTREGABLE 12 - VIDEOS

Objetivo: El Objetivo principal de esta semana es la incorporación de reverberaciones a los diálogos.



RECOLECCIÓN DE DATOS

NOTA:

- Elegí una reverberación adecuada para posteriormente buscar los parámetros adecuados para cada lugar.
- Luego se selecciono la escena y se automatizo la reverberación



Entregable



El presente video se encuentra en la parte de entregables, con el nombre de Reverberación de Diálogos

ENTREGABLE 13 - VIDEO

Objetivo: El Objetivo principal de esta semana es la incorporación de Efectos de sonido

13.Video explicativo

13.1
potencializacion
de los dialogos

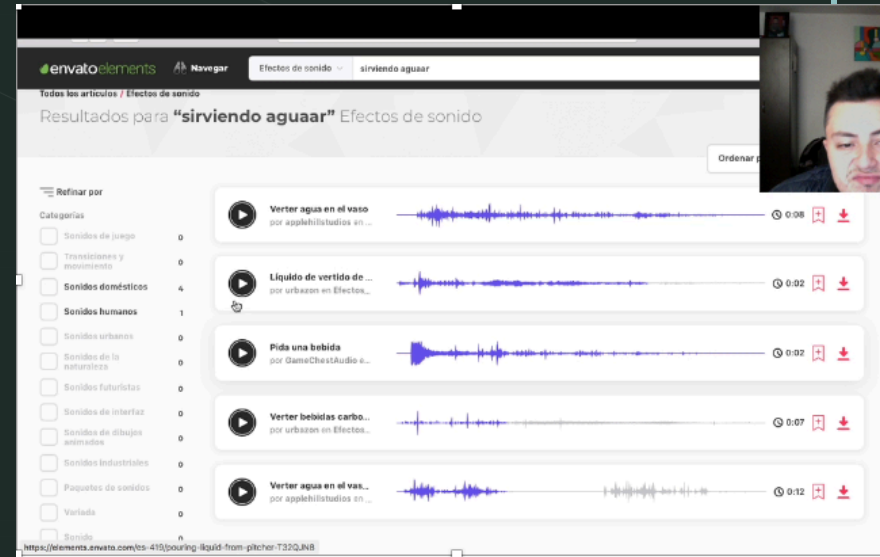
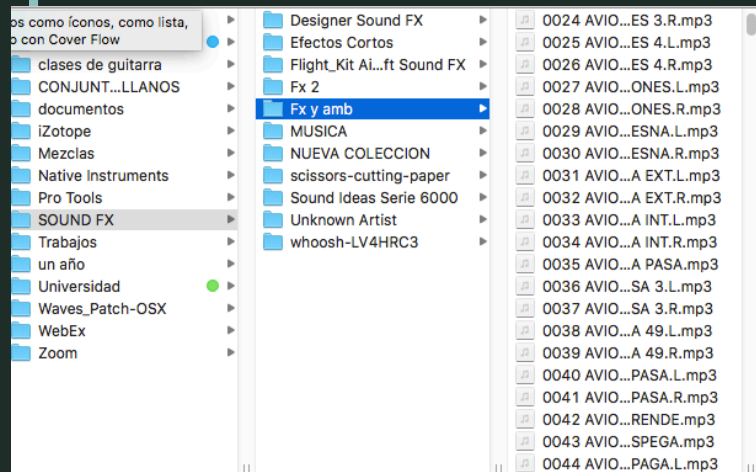
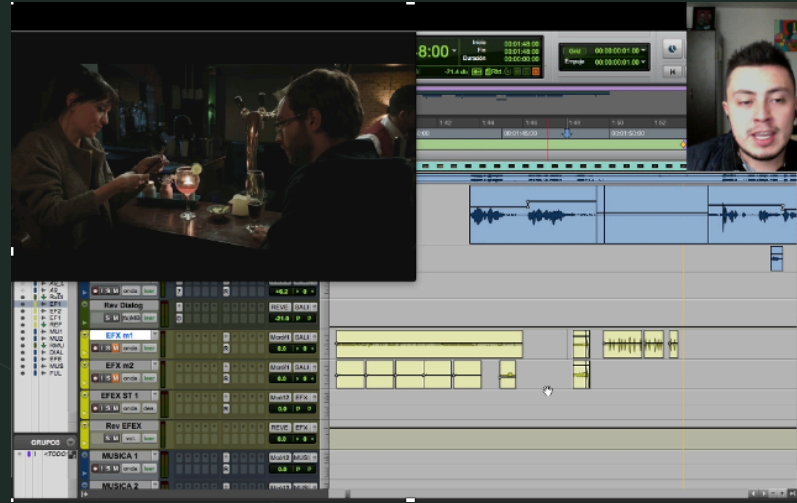
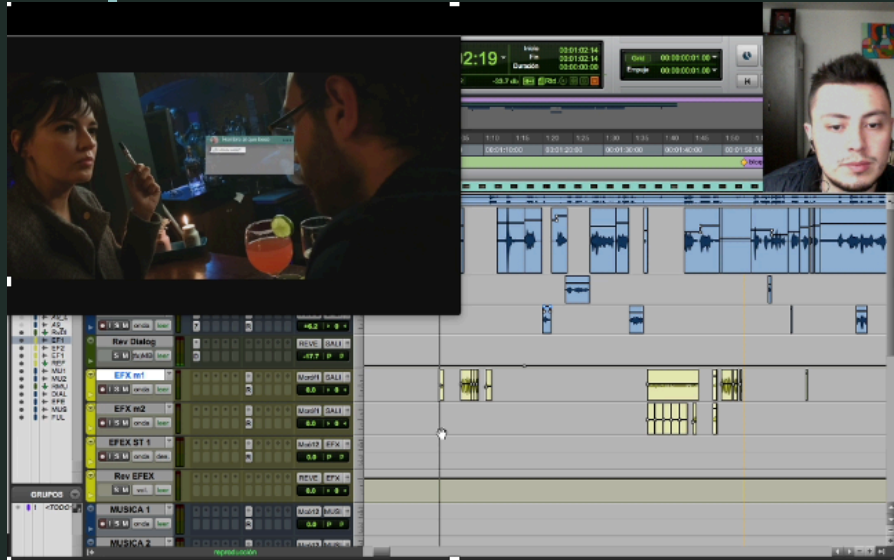
13.1.1 Grabacion de
video

13.1.1.1 Edicion
de video

13.1.1.1.1
Back up

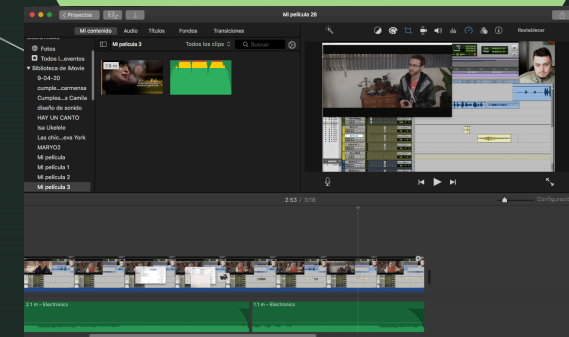
Semana 11 y 12

RECOLECCIÓN DE DATOS

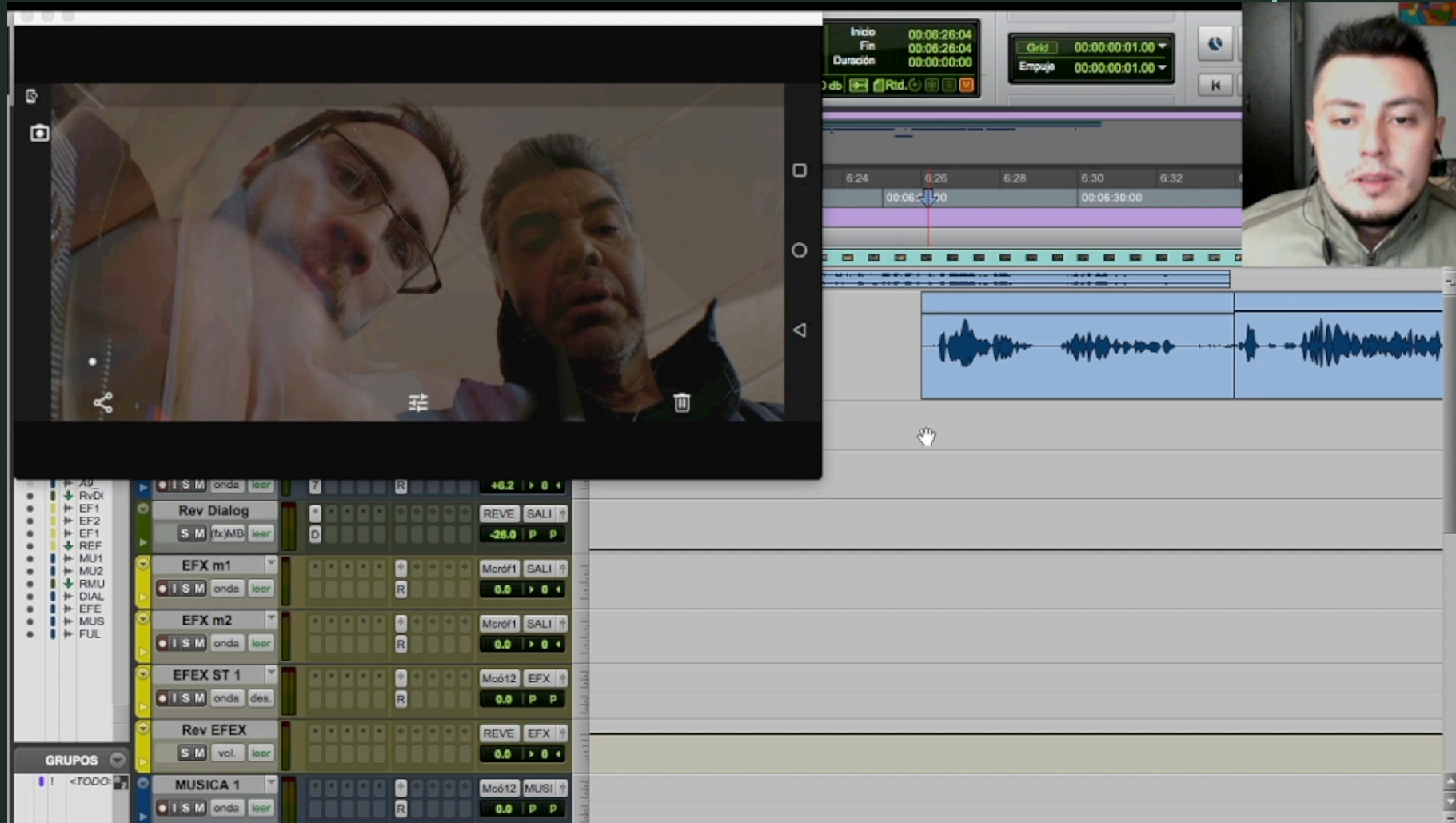


NOTA:

- como primera instancia, revise la escenas general para fijarme de los efectos que sobresalían en la misma.
- Después revise opciones, en mi biblioteca personal y la de envato elements.
- Posteriormente lo sincronice con la acción

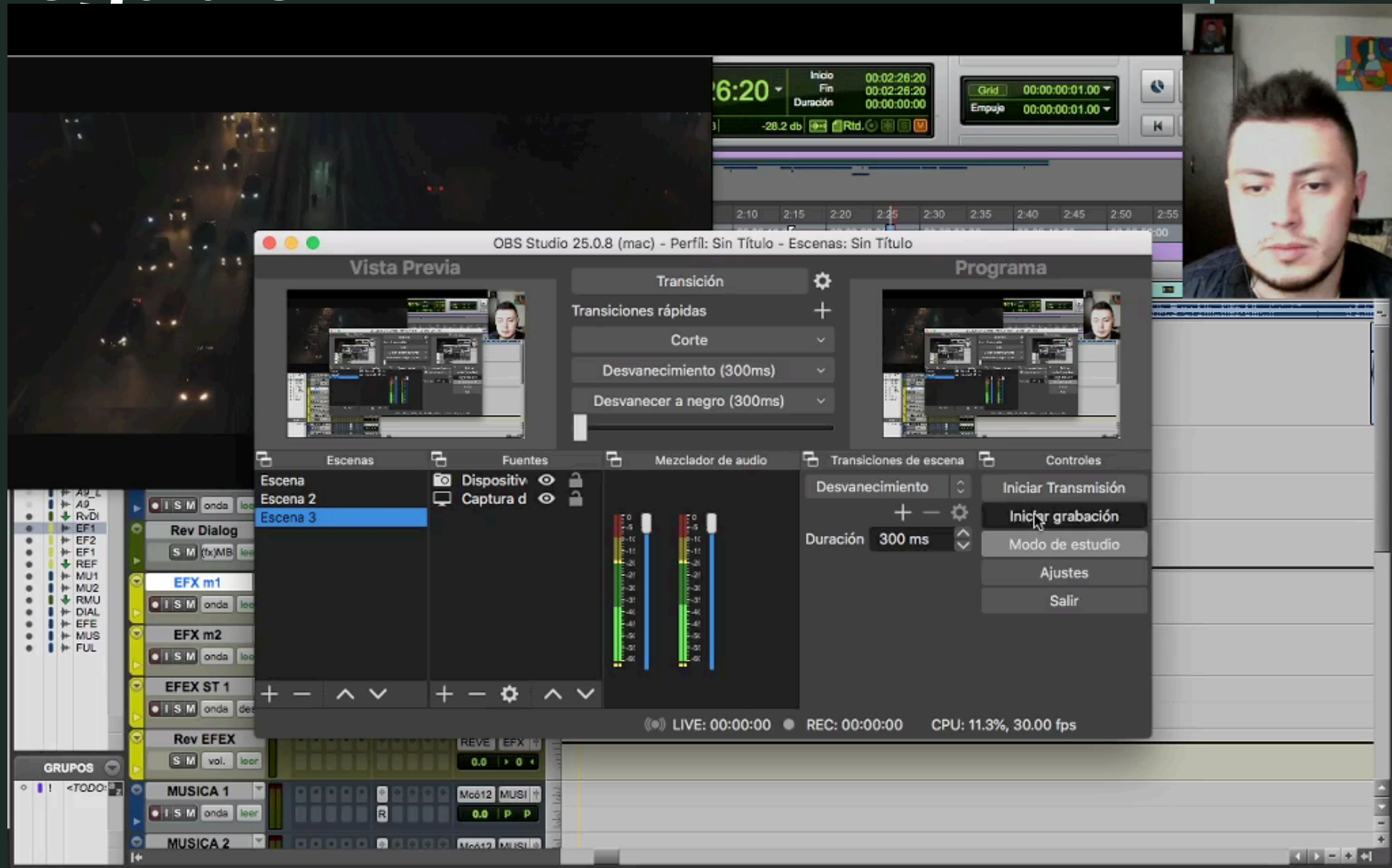


RECOLECCIÓN DE DATOS



El presente video se encuentra en la parte de entregables, en la carpeta de efectos

Entregable



El presente video se encuentra en la parte de entregables, con el nombre de Efectos

ENTREGABLE 14 - VIDEO

Objetivo: El Objetivo principal de esta semana es la incorporación de Ambientes

14.Video explicativo

14.1
potencializacion
de los dialogos

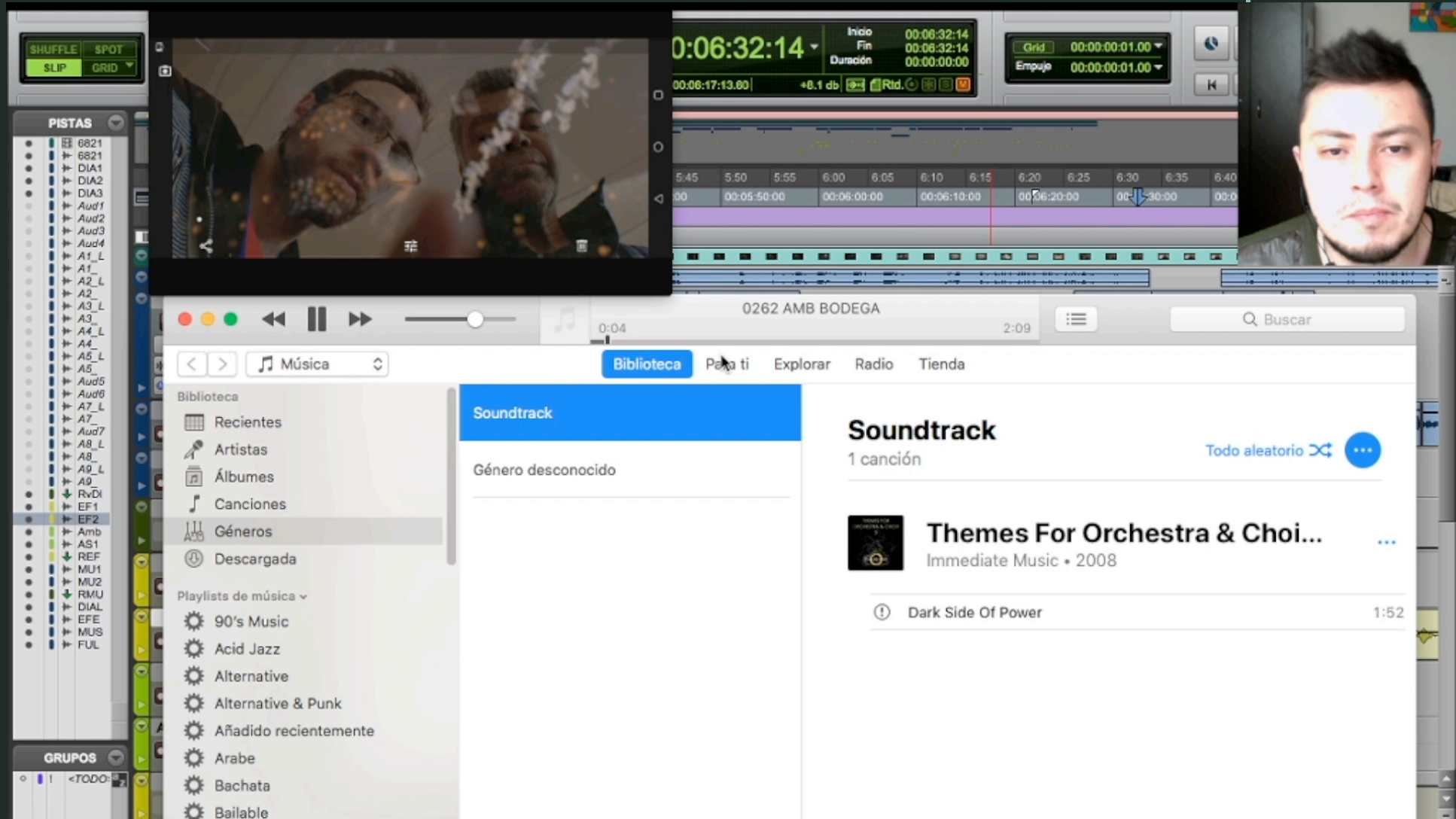
14.1.1 Grabacion de
video

14.1.1.1 Edicion
de video

14.1.1.1.1
Back up

Semana 11 y 12

RECOLECCIÓN DE DATOS

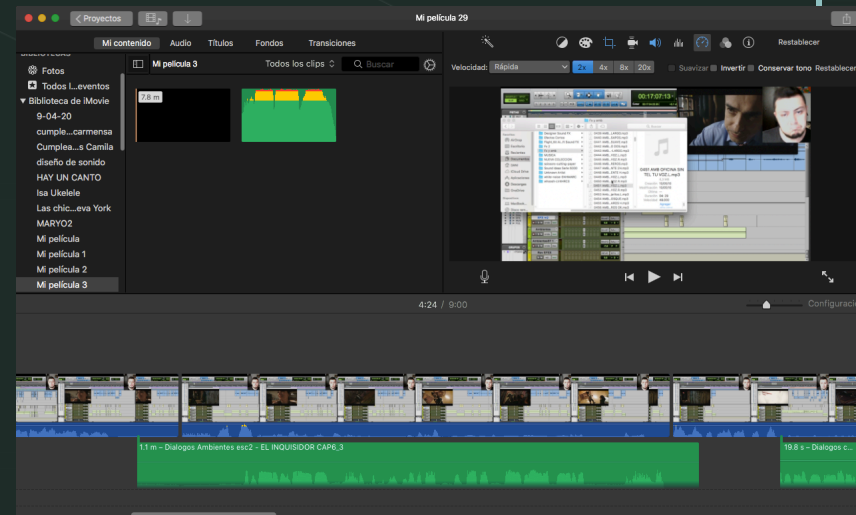
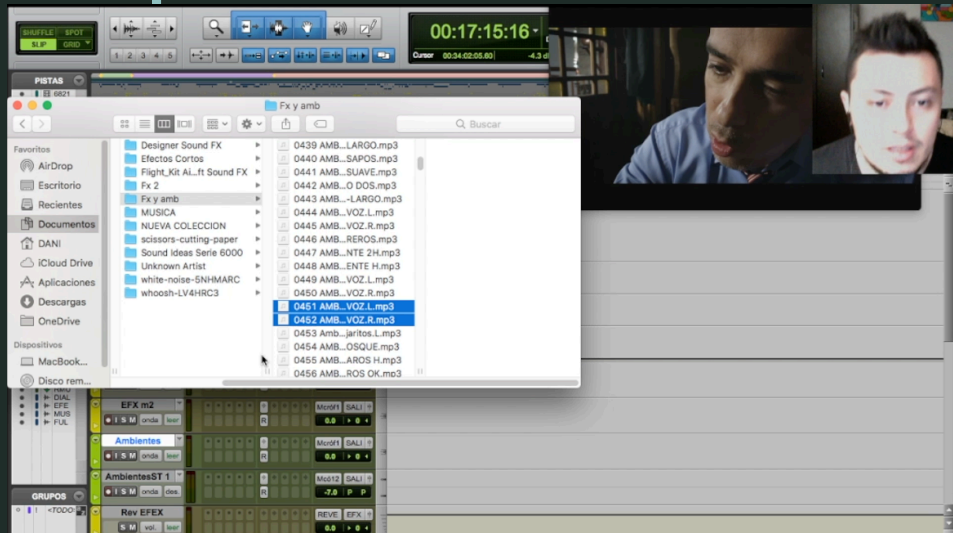
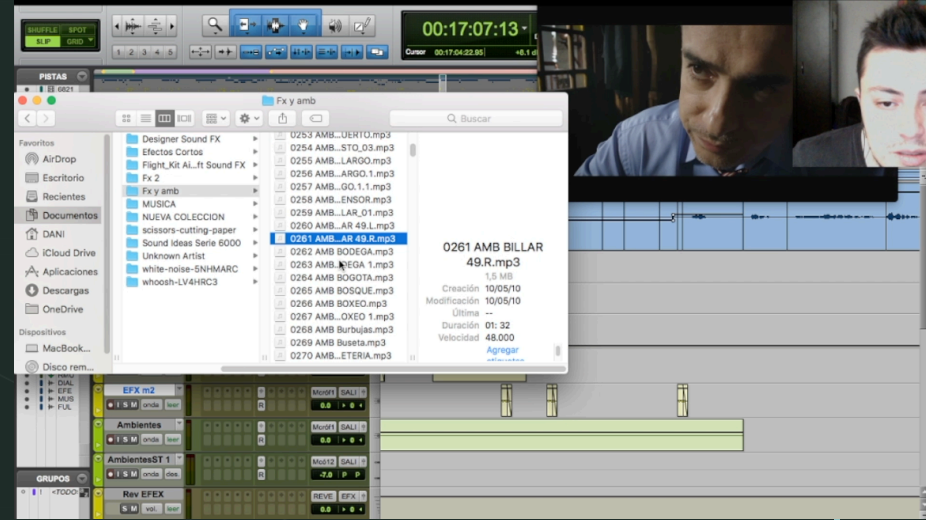
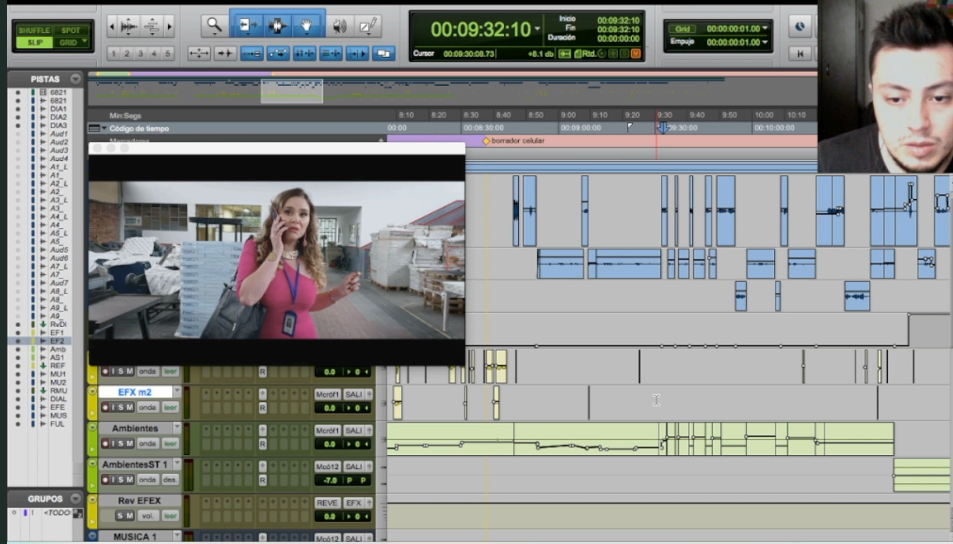


El presente video se encuentra en la parte de entregables como Evidencia Ambientes

RECOLECCIÓN DE DATOS

NOTA:

- como primera instancia, revise la escenas general para fijarme del ambiente apropiado
- Después revise opciones, en mi biblioteca personal y la de envato elements.
- Posteriormente lo sincronice con la acción
- Los ambientes son la contextualización de una escena



RECOLECCIÓN DE DATOS



El presente video se encuentra en la parte de entregables como Ambientes

ENTREGABLE 15 - VIDEO

Objetivo: El Objetivo principal de esta semana es la incorporación de la música

15.Video explicativo

15.1
potencializacion
de los dialogos

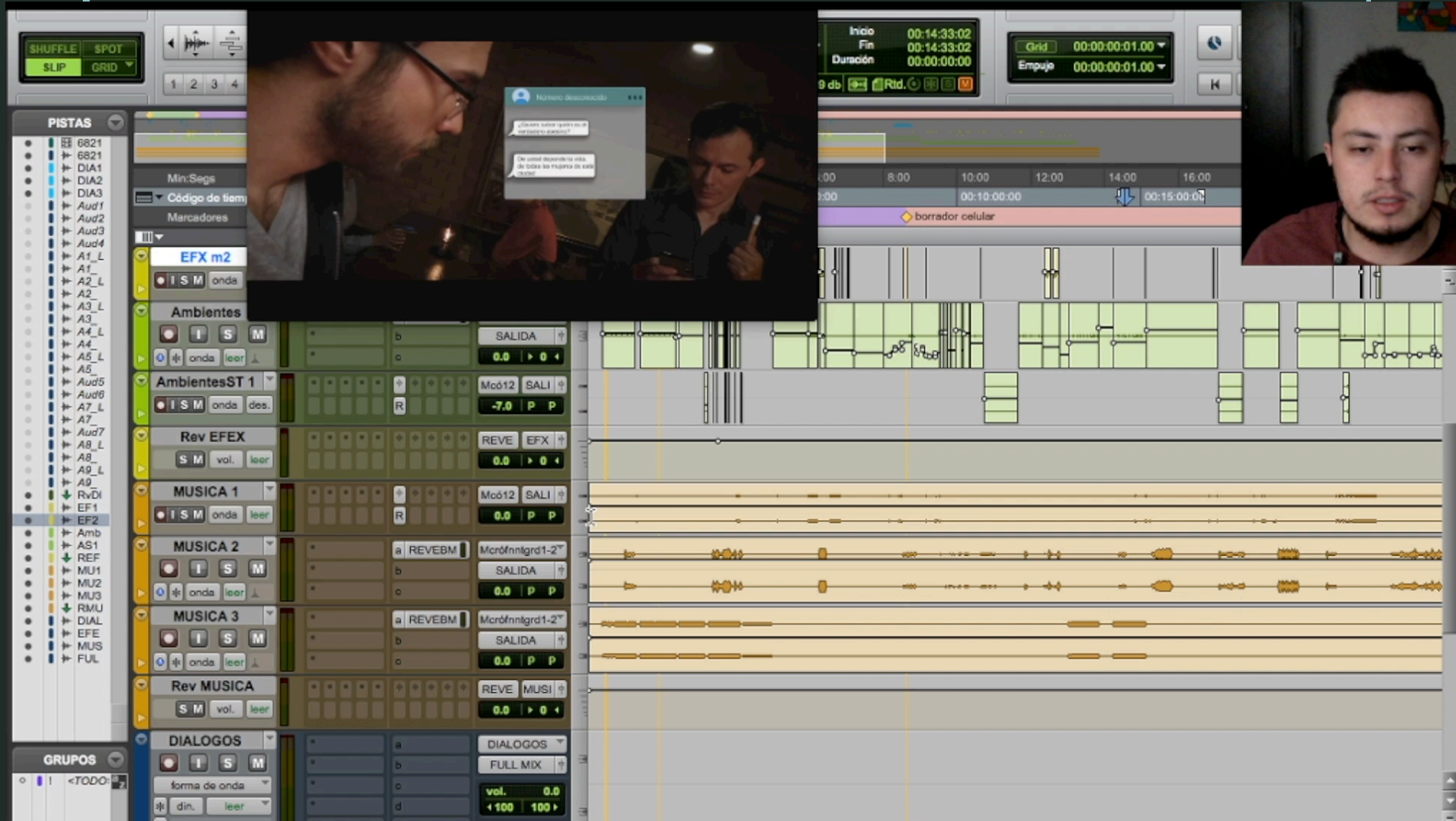
15.1.1 Grabacion de
video

15.1.1.1 Edicion
de video

15.1.1.1.1
Back up

Semana 13

RECOLECCIÓN DE DATOS

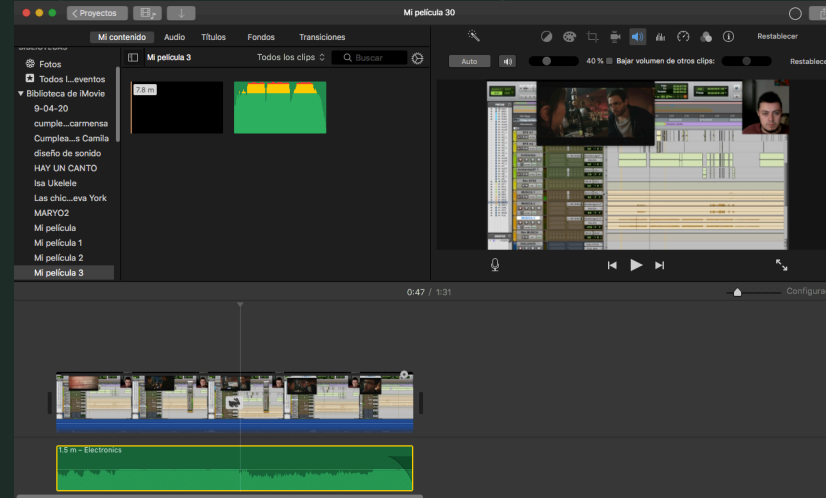
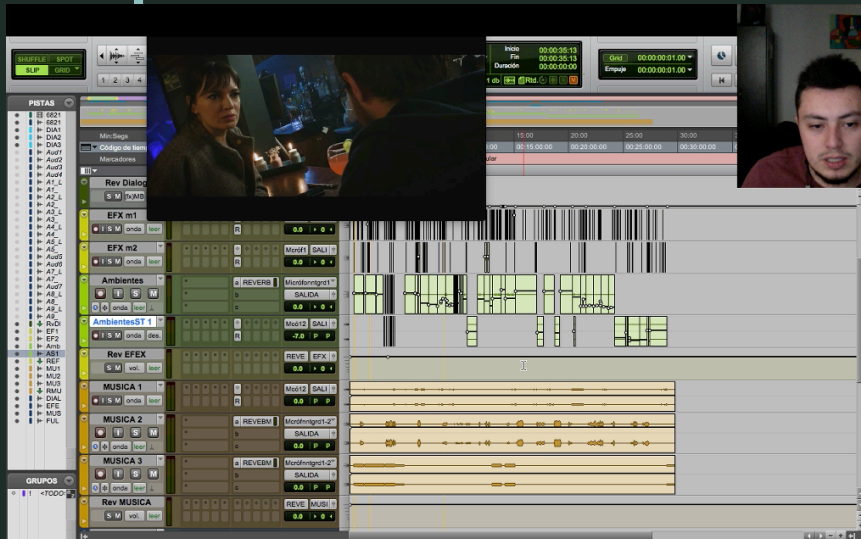
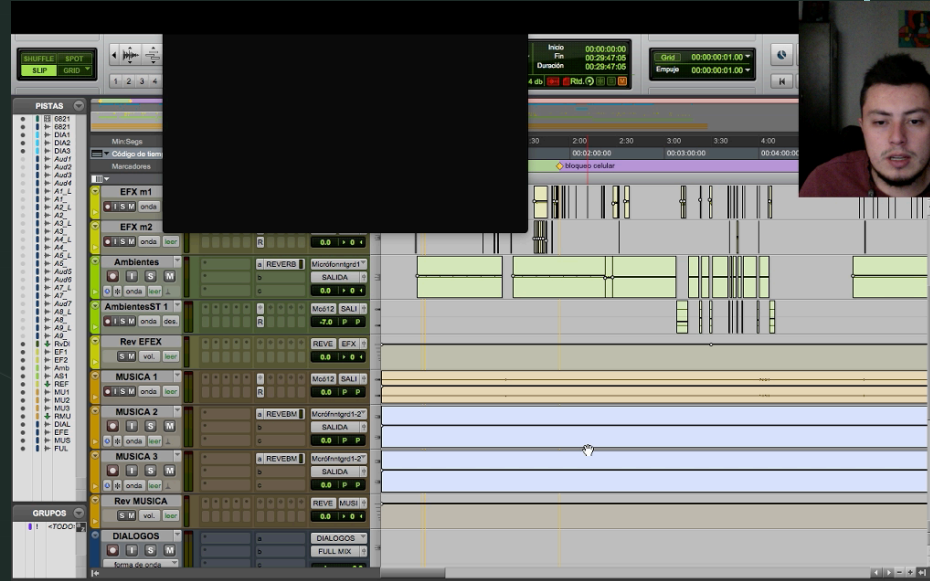
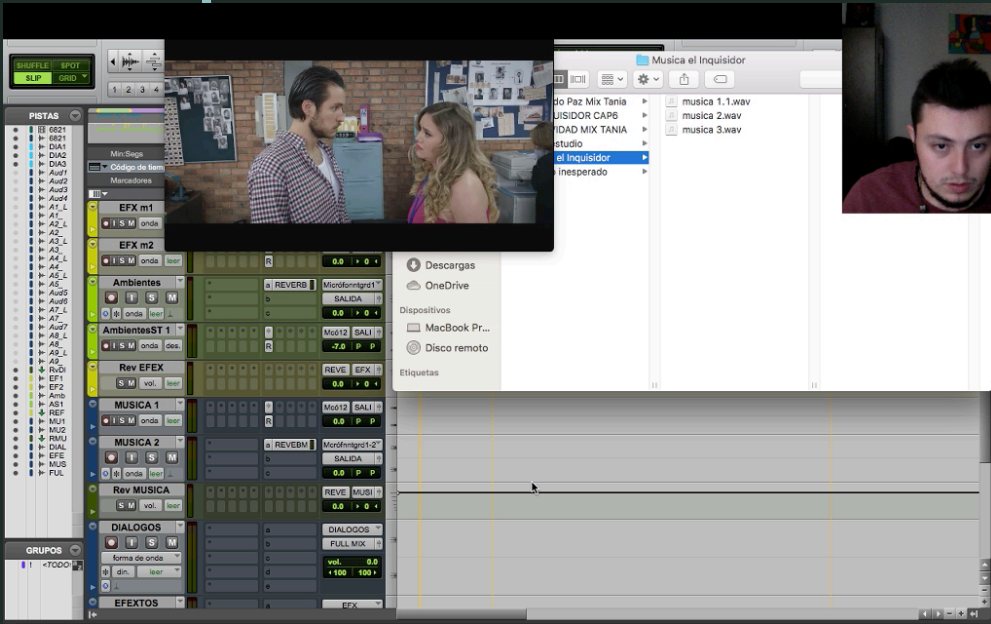


El presente video se encuentra en la parte de entregables como Evidencia Música

RECOLECCIÓN DE DATOS

NOTA:

- Sin duda la música es el toque final de un audio visual
- La música tiene la virtud de introducirte fácilmente en la emoción de la escena
- Se puede recurrir a varias capas de música al tiempo



ENTREGABLE 16 - VIDEO

Objetivo: El Objetivo principal de esta semana es la incorporación efectos. foley

16.Video explicativo

16.1
potencializacion
de los dialogos

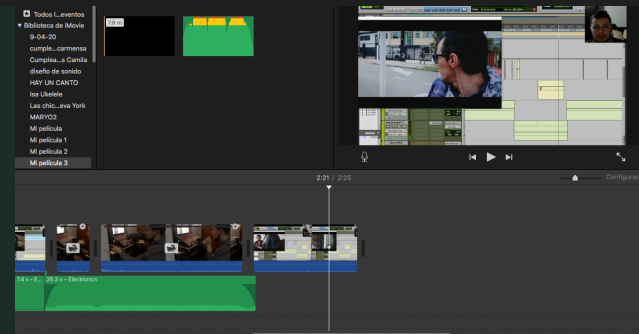
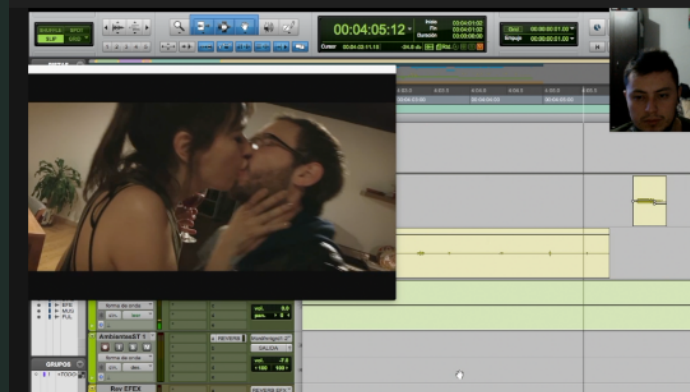
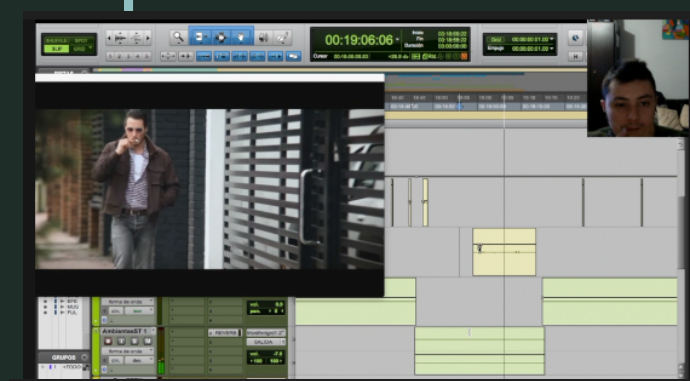
16.1.1 Grabacion de
video

16.1.1.1 Edicion
de video

16.1.1.1.1
Back up

Semana 13

RECOLECCIÓN DE DATOS



NOTA:

- fue complicado conseguir el micrófono ya que no tenia uno disponible
- Al momento de la grabación lo mas compejo fue acomodar el micrófono para que no se moviera, y que era un micrófono de solapa.
- Aportan un detalle aunque mínimo en riqueceder al audio visual.

RECOLECCIÓN DE DATOS



El presente video se encuentra en la parte de entregables como Foley



ENTREGABLE 17 – AUDIO ENTREVISTA

Objetivo: Realizar una entrevista a un profesional en la post producción de audio y mezcla 5.1

16.Audio entrevista

16.1 preguntas

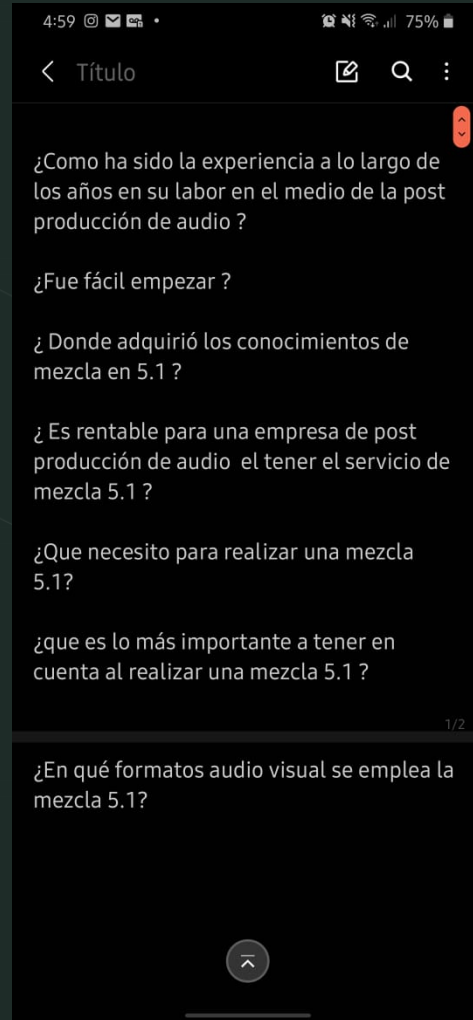
16.1.1 Grabacion de video

16.1.1.1 Edicion de video

16.1.1.1.1 Back up

Semana 14

RECOLECCIÓN DE DATOS



A screenshot of a mobile application interface for data collection. The screen is dark-themed. At the top, the status bar shows the time 4:59, signal strength, and 75% battery. Below the status bar is a header with a back arrow, the word "Título", a share icon, a search icon, and a menu icon. The main content area contains a list of questions in Spanish, each preceded by a question mark and a tilde (~). The questions are: "¿Como ha sido la experiencia a lo largo de los años en su labor en el medio de la post producción de audio ?", "¿Fue fácil empezar ?", "¿ Donde adquirió los conocimientos de mezcla en 5.1 ?", "¿ Es rentable para una empresa de post producción de audio el tener el servicio de mezcla 5.1 ?", "¿Que necesito para realizar una mezcla 5.1?", and "¿que es lo más importante a tener en cuenta al realizar una mezcla 5.1 ?". A red vertical bar is on the right side of the list. At the bottom of the list, there is a "1/2" indicator. Below the list is a section with the question "¿En qué formatos audio visual se emplea la mezcla 5.1?". At the very bottom, there is a circular button with an upward arrow.

4:59 @ 75%

< Título

¿Como ha sido la experiencia a lo largo de los años en su labor en el medio de la post producción de audio ?

¿Fue fácil empezar ?

¿ Donde adquirió los conocimientos de mezcla en 5.1 ?

¿ Es rentable para una empresa de post producción de audio el tener el servicio de mezcla 5.1 ?

¿Que necesito para realizar una mezcla 5.1?

¿que es lo más importante a tener en cuenta al realizar una mezcla 5.1 ?

1/2

¿En qué formatos audio visual se emplea la mezcla 5.1?

Realización de las preguntas de la entrevista

RECOLECCIÓN DE DATOS



German León - experto en post producción de audio y mezcla 5.1

ENTREGABLE 18 - VIDEO

Objetivo: Realización de la mezcla 5.1

16.Video explicativo

16.1
potencializacion
de los dialogos

16.1.1 Grabacion de
video

16.1.1.1 Edicion
de video

16.1.1.1.1
Back up

RECOLECCIÓN DE DATOS

