

Edición de sonido para cine

En Pro Tools

Amelia Vega 2022. Taller Apertura.

Introducción a Pro Tools en la actualidad

- **Pro Tools Artist**
 - Stereo
 - No video
 - Sólo 32 tracks
- **Pro Tools Studio**
 - Stereo y 5.1
 - Sólo un track de video
- **Pro Tools Flex**
 - Múltiples pistas de video y posibilidad de editar video

Requisitos del sistema PT

- <https://avid.secure.force.com/pkb/articles/compatibility/Pro-Tools-System-Requirements>
- Comparación de versiones:
 - <https://www.avid.com/es/pro-tools/comparison>

CADENA DE PRODUCCIÓN CINEMATOGRAFICA

- GUIÓN
- PREPRODUCCION
- PRODUCCIÓN
- POSTPRODUCCIÓN:
 - EDICIÓN VIDEO
 - EDICIÓN SONIDO
 - MEZCLA SONIDO/CORRECCION COLOR
 - ENTREGA

PRE EDICIÓN

Materiales de entrega

Los famosos deliverys

- Ventanas: **¿Hacia dónde va el producto final?:**
 - YouTube, Netflix, TV, Cine...eso va a determinar los STEMS.
- Formatos de salida: Stereo, 5.1 y Stems
- Pedir los materiales, editora video, **VIDEO y OMF.**
- Tener muy buena comunicación con directora y editora de video

Requisitos de sonido y video

REQUERIMIENTOS PARA EDICIÓN DE SONIDO.

A quien corresponda:

A continuación se enlistan las características que debe tener el material para la edición y postproducción del proyecto. Es importante que si existe alguna duda se comuniquen ya sea por teléfono o email, lo mas pronto posible, para evitar retrasos.

1.- ENTREGA DEL MATERIAL:

A.- Los materiales se deben entregar de preferencia en una memoria USB ó un disco duro portátil. Estos tendrán que estar inicializados para sistema MAC, o compatible.

Si lo primero no es posible, serán recibidos en DVD o CD. Con formato de Mac y PC.

Requisitos de sonido y video

Si lo primero no es posible, serán recibidos en DVD o CD.
Con formato de Mac y PC.

B.- Se puede recibir el material vía internet, en cuyo caso nos pondremos de acuerdo específicamente en cada caso, para determinar el servidor o dirección FTP.

2.- AUDIO:

En caso de haber sonido directo, locuciones o música se deberán entregar las pistas en una sesión de ProTools o en un archivo OMF.

Requisitos de sonido y video

Realización de archivo OMF:

El audio se exportará como OMF desde el sistema de edición (Avid, Final Cut). Se deberá exportar desde la misma secuencia de la cual se exportará el video Quicktime. Los ajustes o settings son los siguientes:

- 48Khz
- 24Bits

- Handle: 00:00:06:00 (6 segundos)
- Activada la opción de Include Crossfade transitions
- Activada la opción de Include Levels (Solo en Final Cut 6 o posteriores)
- Activada la opción de Include Pan (Solo en Final Cut 6 o posteriores)
- Activada la opción de Audio Self Contained (Solo en algunas versiones de Avid)

Requisitos de sonido y video

3.- VIDEO:

El video se debera exportar incluyendo la pizarra de inicio, y la cola negra al final del clip. El clip de video debe contener audio, (el audio sincrónico del timeline).

A- Características de los Clips:

- Time Code:

- a) El clip debe tener el **código de tiempo** (Time Code) visible en una ventana dentro de la imagen. Es necesario que los números sean lo suficientemente pequeños para que no estorben. Es decir, no deben cubrir areas importantes para el trabajo del sonido, como lo son: la boca de los personajes, los pies de los personajes, el centro de la pantalla, etc. De ser posible, el Time Code debe aparecer en la esquina superior derecha de la imagen como se muestra

Requisitos de sonido y video

- Time Code:

- a) El clip debe tener el **código de tiempo** (Time Code) visible en una ventana dentro de la imagen. Es necesario que los números sean lo suficientemente pequeños para que no estorben. Es decir, no deben cubrir áreas importantes para el trabajo del sonido, como lo son: la boca de los personajes, los pies de los personajes, el centro de la pantalla, etc. De ser posible, el Time Code debe aparecer en la esquina superior derecha de la imagen como se muestra



Requisitos de sonido y video

- b) Las características numéricas del Time Code tendrán que coincidir con la velocidad del video, por ejemplo: si la imagen corre a 24fps o a 23.976fps, la velocidad del time code será 24fps. Si la imagen corre a 29.97fps, el time code será 29.97fps.
 - c) Es necesario que cada rollo comience en la hora cerrada a partir de la hora 1. Es decir: el start del Rollo 1 será en el código 01:00:00:00. El start del Rollo 2 será en el código 02:00:00:00. Y así sucesivamente.
 - **Leader:** Es necesario que cada clip comience con el SMPTE leader de 8 segundos, y que contenga un pop de sincronía en imagen con duración de un cuadro en el segundo 6. La imagen (primer cuadro de acción) de cada rollo debera iniciar en el segundo 8.
-

Requisitos de sonido y video



Si el editor o postproductor no cuenta con el SMPTE leader, contamos con unos clips a su disposición, mismos que se pueden bajar de internet.

Usar los siguientes links (favor de escoger el que coincida con la velocidad de su proyecto):

23.98fps:

<http://www.mediafire.com/file/63sm83jq9nk8b6/Head%20Leader%20DV%20NTSC%2023.98.zip>

Requisitos de sonido y video

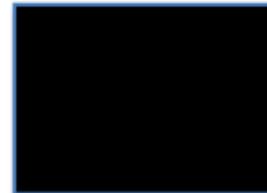
24fps:

<http://www.mediafire.com/file/zneoskvwiqmikq9/Head%20Leader%20DV%20NTSC%2024.zip>

29.97fps:

<http://www.mediafire.com/file/pc2ehr44557mkp2/Head%20Leader%20DV%20NTSC%2029.97.zip>

Después del último cuadro de acción (LFOA) se deberán dejar 2 segundos de leader negro, agregar un pop de un cuadro, y despues 1 segundo mas de leader negro, como se muestra:



Ultimo cuadro de accion-----> leader negro (slug) -----> pop un cuadro -----> leader negro (slug)

Requisitos de sonido y video

- **Sello de agua:** Si lo consideran necesario pueden colocar un sello de agua como protección, pero tampoco debe ser estorboso para el trabajo con sonido. A continuación, un ejemplo de cuál sería una correcta colocación del sello de agua:



Requisitos de sonido y video

Opción 1 (si el material se entrega en disco duro o similares):

- Tipo: Quicktime movie
- Compresor: DV-NTSC
- Velocidad: La misma con la que se editó, o la velocidad final del producto. (Es necesario consultarlo con nosotros antes de decidirlo)
- Tamaño: 720 x 480
- Extensión: *.mov

Requisitos de sonido y video

Opción 2 (si el material se entrega en via internet):

- Tipo: Quicktime movie
- Compresor: H264
- Velocidad: La misma con la que se editó, o la velocidad final del producto. (Es necesario consultarlo con nosotros antes de decidirlo)
- Tamaño: 720 x 480
- Extensión: *.mov

Sin más por el momento, y agradecimiento de antemano sus atenciones.

Atentamente,

Amelia Vega

Requisitos de sonido y video

Importante si el archivo es grande,
por ejemplo: una pelicula de 90 min
dividir en Rollos de 20 min cada uno
Y cada rollo empieza en la hora de
su numero de rollo

Rollo 1 , hora 1

Rollo 2, hora 2

Rollo 3, hora 3

Etc

Optimización de tu computadora para PT

- Según tu sistema operativo:
- https://avid.secure.force.com/pkb/articles/en_US/troubleshooting/en367983
- Recomendando: en Mac ir a Preferencias del sistema/TECLADO/teclado
 - Marcar la opción de usar F1,F2,etc como teclas de FUNCIONES.

Creación de sesión en Pro Tools

- CONSEJO: Creación de una carpeta master para tus proyectos de sonido.
- Creación de la sesión, Setting + importante: 48Khz-24bits y el nombre :)
- Archivos y carpetas que se crean:
 - *.ptx
 - Audio Files
 - Bounce Files
 - Clips Groups
 - Sessions File Backups
 - Video Files
 - WaveCache.wfm

SETEO de PT

- Siempre al abrir una sesión revisar:
 - Playback Engine
 - Buffer size
 - I/O

LOS STEMS

- Está determinado por los deliverys que a su vez los determina la ventana donde se vaya a distribuir.
- Es la forma de agrupar las categorías de los tracks.
- Comunmente son DX, FX, AMB, MUSICA
- En los deliverys es muy comun DX, AMB, MUSIC, M&E (music and elements)
- Estamos teniendo muy en cuenta el proceso siguiente a la edición que es la MEZCLA.

Preparación del trabajo

- La organización y preparación del trabajo es el 50% del trabajo.

1. Creación de un template para edición

- 1. Creación de tracks (y grupos A y B). Por ejemplo:
 - DX . 8 MONO
 - Pfxs . 8 MONO
 - Fxs . 4 MONO 4 ST
 - Amb . 8 ST
 - Music. 2 ST
- Poner colores al gusto para mejor ubicación y organización

2. Contador y GRID

- TIME CODE. CONTADOR PRINCIPAL
- **SETUP/ SESSION 24FPS/29.97FPS (DEPENDE DEL VIDEO)**
- GRID y NUDGE en FRAMES

3.Crear Master

- Stereo o 5.1 conectadas a tu salida física.

4. TRACK EXTRAS

- NOTAS: Para poder hacer anotaciones en las diferentes escenas o planos
- X o TRASH. Otro para poner basurilla o clips que vamos descartando pero no queremos eliminar
- ALT: diferentes versiones de un track

5. Guardar el template

- Ya casi terminamos la preparación!
- File/ Save as template

6. Guardar Settings de IO

- Setup / IO
- Nombrar y ubicar donde queremos guardarlo.

Qué es AAF/OMF

- Los archivos AAF y OMF son mecanismos para almacenar y recuperar archivos multimedia y metadata para que los proyectos puedan intercambiarse libremente entre diferentes aplicaciones y plataformas.
- AAF: Advance Authoring Forma (formato de autoría avanzada)
- OMF: Open Media Framework Interchange (estructura de intercambio de media abierto)

OMF / AAF

- Estos son archivos que incluyen archivos en bruto que vienen de otro software, normalmente a nosotros nos llega de edición de video (FinalCut o Premiere...)
- Ventajas es que ya está sincronizado con el TIMECODE del video.
- Tambien a veces ya vienen algunas automatizaciones de volumen.
- Tambien incluye información sobre el la escena y el take del audio que se está usando (si es que lo tiene)

OMF/AAF

- Pueden tener los archivos embebidos es decir incluidos o Linkeados, es decir externos.
- Es como si la película fuera un puzzle y este archivo incluye la instrucciones de como armarlo. Si incluye las piezas en embebido y si no la incluye, es linkeado.

Importar OMF y Video

- File/Import Session DATA.
- Importante el Offset Incoming tracks by
- Copy from source media

- **IMPORTANTE DUPLICAR EL OMF**
- **HIDE AND MAKE INACTIVE**

The screenshot displays the 'Import OMF' dialog box with the following sections and settings:

- Source Properties:**
 - Name: Breaking_CORTE_FINAL_PRIMER_ROLLO
 - Type: OMF 2.0 File
 - Start time: 00:00:00:00
 - Timecode format: 23.976 fps
 - Audio bit depth(s): 24
 - Audio sample rate(s): 48000
 - Audio file type(s): Embedded
 - Text Encoding: English (MacRoman)
- Timecode Mapping Options:**
 - Maintain absolute timecode values (selected)
 - 00:00:00:00
 - Adjust Session Start Time to Match Source Start Time
- Track Offset Options:**
 - Offset Incoming Tracks By: 01:00:00:00 (Timecode)
- Media Options:**
 - Audio Media Options: Copy from source media
 - Handle Size: 1000 milliseconds
 - Video Media Options: Link to source media
- Sample Rate Conversion Options:**
 - Apply SRC
 - Source Sample Rate: 48 kHz
 - Dest Sample Rate: 48000
 - Conversion Quality: Tweak Head (Slowest)
- Tracks:**
 - Source and Destination tracks are visible.
 - Match Tracks button.
- Session Data:**
 - Import Rendered Audio Effects
 - Import Clip Gain
 - Import Volume Automation
 - Only Include Clips on Timeline
 - Pan odd tracks left/even tracks right
 - Main Playlist Options:
 - Import - Replace Existing Playlists
 - Import - Overlay New On Existing Playlists
 - Do Not Import
 - Track Data to Import: Choose...

Video

- File/Import Video
- Importar audio de referencia del video
- Colocación Spot. 01:00:00:00 (y así lo demás rollos)
- Revisar los frames 29,97
- Quitar la previsualización de frames, poner en blocs
- Cmd+9 num para mostrar/ocultar el Video

Creación de MARKERS

- Por secuencia, escena o plano:
- Plano. Es cada corte, la unidad mínima audiovisual.
- Escena. Unidad de tiempo y espacio.
- Secuencia. Grupo de escenas, normalmente unidad temática.
- Ser pulcros con el NUDGE.
- Recuerden Activar el GRID.
- INTRO num o + en la regla de markers