

FLUJO DE TRABAJO Y METODOLOGÍA EN LA PRODUCCIÓN AUDIOVISUAL CON TECNOLOGÍA DSLR

PROYECTO FIN DE CARRERA

Realizado por José Iñesta Vaquera
Dirigido por Rafael María Estepa Alonso

Septiembre de 2010
Universidad de Sevilla



Índice

Capítulo 1: Introducción y objetivos	6
1.1 Introducción	6
1.2 Objetivos	8
Capítulo 2: Estado del arte.....	9
2.1 Historia de la tecnología de producción de audio, cine y video	9
2.2 Producción de vídeo digital en la actualidad	14
Capítulo 3: Conceptos básicos en producción audiovisual	16
3.1 Etapas en la producción audiovisual.....	17
3.1.1 Preproducción	17
3.1.2 Producción	17
3.1.3 Postproducción	18
3.2 Recursos humanos.....	19
3.2.1 Equipo creativo	19
3.2.2 Equipo de rodaje	21
3.2.3 Equipo de producción de audio	23
3.3 Guión.....	24
3.3.1 Pensamiento visual	24
3.4 Dirección: estética y coordinación del rodaje	25
3.4.1 Visualización	25
3.4.2 Composición.....	29
3.5 Sonido	33
3.5.1 Tipos de micrófonos	33
3.5.3 Colocación y selección de micros.	36
3.6 Iluminación	39
3.6.2 Luz y color.....	39
3.6.3 Focos.....	43
3.7 Cámara de vídeo	44
3.7.1 Cámaras digitales.....	46
3.7.2 Colocación de la cámara.....	51
3.7.2 Óptica.....	54
Capítulo 4. Aplicación práctica: vídeo para el Centro de Cálculo de la ETSI	61
4.1 Objetivos	62
4.2 Planificación inicial	63
4.2.1 Preproducción planificada	64
4.2.2 Producción planificada	70
4.2.3 Postproducción planificada.....	72
4.3 Memoria de realización.....	84
4.2.1 Preproducción realizada	84
4.3.2 Producción realizada.....	88
4.2.3 Postproducción realizada	89
4.3.4 Recursos humanos utilizados.....	96
4.3.5 Recursos materiales	97

4.4 Desviaciones sufridas sobre la planificación original.....	97
4.4.1 Desviaciones	98
4.4.2 Causas	102
4.5 Hardware utilizado.....	105
4.5 Software utilizado	106
4.6 Valoración económica.....	106
4.6.1 Coste unitario de recursos.....	107
4.6.2 Coste total por periodo	107
4.6.3 Coste total	108
Capítulo 5. Software necesario para realización del vídeo CDC.....	109
5.1 Adobe Premiere: edición de vídeo	110
5.1.1 Espacio de trabajo.....	110
5.1.2 Panel de herramientas	111
5.1.3 Inicio o apertura de un proyecto	114
5.1.4 Edición.....	116
5.1.4 Exportación.....	117
5.2 Discreet 3ds Studio Max: diseño 3D.....	118
5.2.1 Espacio de trabajo.....	118
5.2.2 Modelado	121
5.2.3 Materiales	123
5.2.4 Iluminación	124
5.3 Adobe After Effects: edición avanzada de vídeo.....	126
5.4 .Adobe PhotoShop: edición de imagen	127
5.5 Boujou: tracking 3D.....	128
5.6 Mocha: Tracking 2D	129
5.7 Adobe Media Encoder.	130
5.8 Audacity.....	131
5.9 Virtual Dub y plugin Deshaker	132
5.10 MagicBullet Suite	133
Capítulo 6. Tecnología DSLR.....	134
6.1 Conceptos básicos en las cámaras DSLR	139
6.1.1 Funcionamiento	139
6.1.2 Sensor.....	141
6.1.4 Problemas en el vídeo DSLR.....	147
6.2 Modelos de cámaras VDSLR.....	151
6.3 Test comparativo. Tecnología tradicional vs DSLR.....	151
6.3.1 Objetivos del test	151
6.3.2 Cámaras utilizadas	151
6.3.3 Escenario de pruebas	152
6.3.4 Procedimiento	157
6.3.4.2 Caracterización del ruido en cámaras digitales	161
6.3.5 Muestras obtenidas	162
6.3.4 Interpretación de resultados	163
6.3.5 Conclusiones del test	178
Capítulo 7: Conclusiones y líneas de avance	179
Bibliografía	181

Anexo I. Muestras obtenidas.

Anexo II. Organización de directorios.

Anexo III. Hardware utilizado.

