Oswaldo García

Técnicas de Edición Digital 2020/21



Facultade de Ciencias Sociais e da Comunicación
Universidade de Vigo

Organizacion De La Materia

Grupos: GT1: Lucía González / GT2 Sara González
Presencial: Aula 6
No presencial: Desde Aula AAVV a Aula 6 virtual
Pass Aula 6: M4ut8jYN
Rotación semanal

GP1-Àlvarez González, Elena – Carracelas Taboas, Diana
GP2- Comesaña Rodriguez, González Senra, Sarah
GP3- González Solla, Ainhoa – Pérez Rodríguez, Diego
GP4- Ramon Lestón, Uxía - Villar Díaz, María

Presencial: Postpo 2
No presencial*: Desde Postpo 1 a Postpo 2
Pass Postpo 2: 3jYPgtHN
Pass equipos PP1: cienciassociais

Medidas higiénicas:
Teórica: manos, asiento y mesa al inicio y final de cada clase
Práctica: Manos, código QR, asiento, teclado y ratón.

Técnicas De Edición Digital_

3 Lineas De Trabajo

Tecnología

Fundamentos de la imagen digital

Diálogos entre creatividad y tecnología

Introducción a la postproducción

Creación y experimentación

Realización de 3 proyectos

Capacidad de análisis

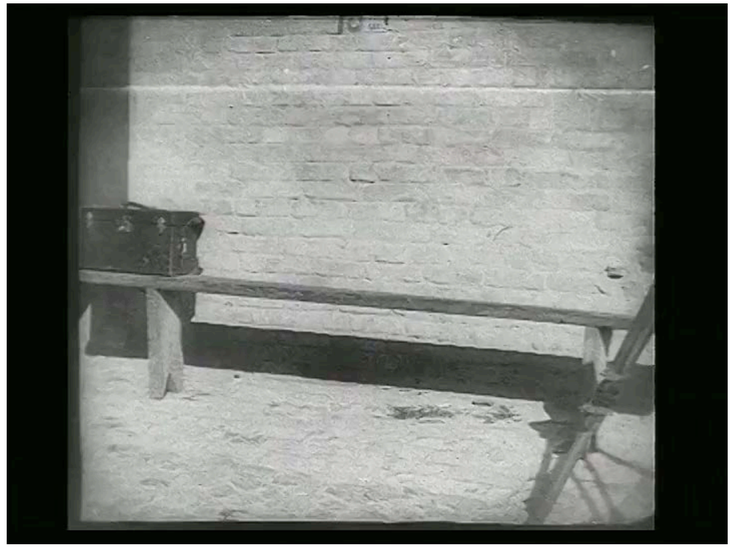
Elaboración de escaletas de contenido

Visionado conjunto de fragmentos

Visionado individual de películas

Exposiciones y puesta en común

Técnicas De Edición Digital



Edición_artesanía_parte un proceso

Ordenación temporal del discurso

Ordenación espacial del relato

Continuidad

Gestión del punto de vista

Montaje invisible

Montaje_Creación_Significado por sí mismo

Expresividad del discurso

Creación de significados por colisión entre planos

Falta de continuidad

Visibildiad del montaje

Montaje Y Edición

Concurren en el proceso de postproducción

Conviven con la técnica y el software


Ve del otro lado con Carver.

Le Scaphandre Et Le Papillon (2007)_ Schnabel



Tecnología De La Edición Digital

Fundamentos de video y audio digital

Resolución y relación de aspecto

Frecuencia de fotogramas / escaneado

Estéreo / mono

Fundamentos de archivos digitales

Compresión

Profundidad de color

Chroma subsampling

Fundamentos de la edición

Davinci Resolve

Gestión de la media digital

Flujos de trabajo en postproducción

Proyecto 1 American Fireman 2.0



1 Minuto

Material proporcionado 30 segundos

Material selección propia 20 segundos

El Qué: La Historia



Cómo: Recursos Formales



Para Qué: Trascendencia



Proyecto 1_ Spot

Escaleta De Montaje

Bloque 1	Presentación bombero
Qué cuento:	Un bombero se dirige a apagar un fuego
Cómo:	Cámara en mano, sonido del fuego en primer plano, primerísimo rimer plano del fuego
Para qué:	Presentar al personaje y su conflicto, a qué peligro se enfrenta.
Duración	5 segundos

Bloque 2	Presentación surfero
Qué cuento:	Un surfero llega a la playa y observa las condiciones del mar en una playa peligrosa
Cómo:	Plano contrapicado del surfero, plano del tiburón que se confunde con el mar
Para qué:	Presentar al personaje y su conflicto, a qué peligro se enfrenta.
Duración	5 segundos

Bloque 3	Presentación boxeador
Qué cuento:	Un boxeador visualiza que es derrotado por KO durante el parón de un entrenamiento
Cómo:	Un boxeador sólo en el gimnasio, penumbra. Plano ralentizado de un KO en primer plano.
Para qué:	Presentar al personaje y su conflicto, a qué peligro se enfrenta.
Duración	5 segundos

Bloque 4	Previo a la acción
Qué cuento:	Un surfero, un bombero y un boxeador toman la decisión de coger una ola, pelear y apagar el fuego.
Cómo:	Funde a negro y cambio de música. Planos muy picados, montaje paralelo e introducción de textos
Para qué:	Los personajes toman la decisión de ponerse en acción
Duración	15 segundos

Bloque 5	Acción y éxito
Qué cuento:	Los tres personajes afrontan sus objetivos
Cómo:	Montaje paralelo, fusión de los tres personajes en el plano final del bombero. Funde a negro.
Para qué:	Mostrar a los personajes enfrentar con éxito sus miedos
Duración	10 segundos

Bloque 6	Todos afrontamos un miedo
Qué cuento:	Un bebé da sus primeros pasos
Cómo:	Plano secuencia, cámara en mano y audio ambiente de un bebé aprendiendo a caminar
Para qué:	El miedo es consustancial a todos nosotros, lo enfrentamos desde los primeros momentos de
Duración	5 segundos




FILMSUPPLY





Bloque 1_ gestión espaciotemporal del relato

Qué

Bloque 2_ creación de significados en edición

Cómo

Análisis películas bloque 1

Organización

2 equipos por Grupo de edición. 4 diapositivas en 5 minutos

Presentación En 4 Diapos

1_ Estructura general en bloques: Máximo 10. Línea temporal

2_ Selección bloque fundamental_+ relevante (historia o personajes)

3_ Selección secuencia/recurso de edición

4_ Conclusiones fundamentadas (Relaciona puntos 1, 2, 3)

Cuando

1_ 5 y 6 de octubre según equipos durante sesiones prácticas

Ficha Técnica Proyectos, Calendario Y Formato De Entrega

Nomenclatura del archivo por grupo, equipo y práctica. Ej: G1E1P1

Fuera de formato o fecha sólo aspira a aprobado



Proyecto 1

Spot 1 minuto, 720 25P

.mov en h264

Por wetransfer 21 de octubre



Proyecto 2

Racord/Antiracord, 3 minutos, 1080 25P

.mov en h264

Por wetransfer 25 de noviembre



Proyecto 3

Spot 1 minuto, 720 25P

.mov en h264

Por wetransfer 23 de diciembre

Evaluación Sin Confinamiento

Prueba Teórica

Test
Sesiones teóricas y web
Simulacro
10%

Proyectos

Spot 20%
Proyecto Raccord 30%
Proyecto libre 20%

Análisis Películas

2 entregas por equipos
10%

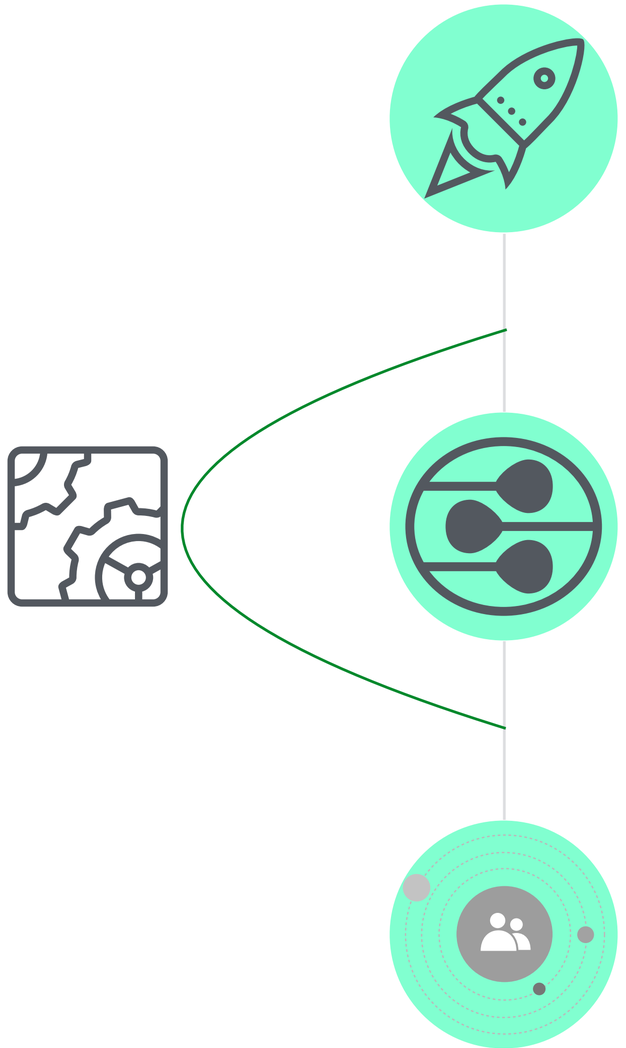
Seguimiento Semanal Prácticas

Entregas parciales
Asistencia
10%

Próxima Semana

Técnicas de edición digital

Web



Traer Disco Externo

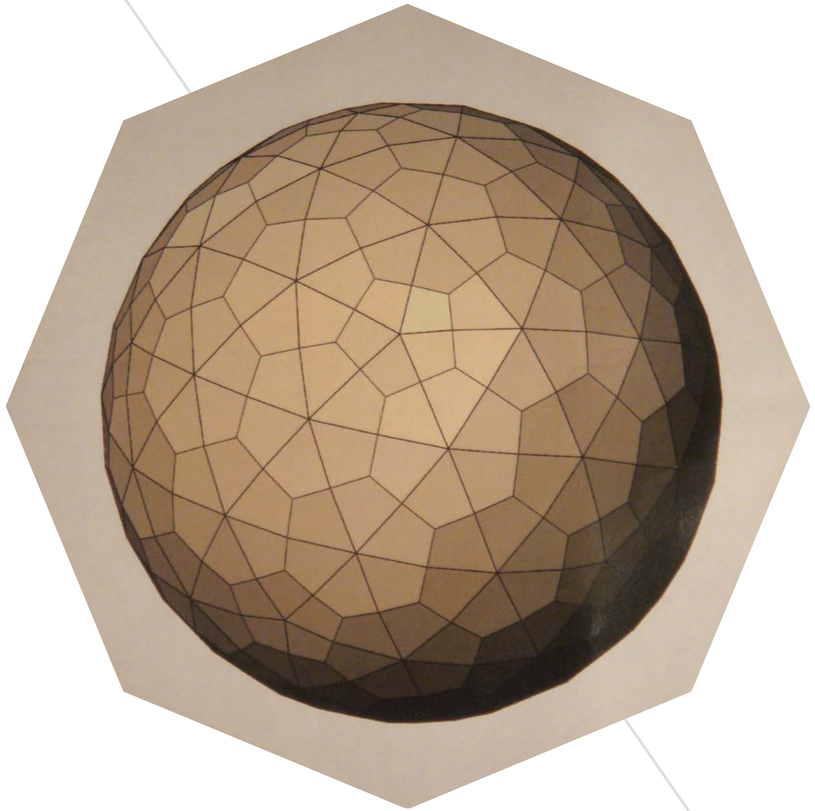
Mejorar el flujo de trabajo MAC PC

Primer Versión Escaleta Contenidos

Qué, cómo y para qué

Sesión Teórico-Práctica Del 12 De Octubre Pasarla Al Viernes 9

Suerte !!



All universities have been progressively organized for ever finer specialization. Society assumes that specialization is natural, inevitable and desirable. Yet in observing a little child we find it is interested in everything and spontaneously apprehends, comprehends and coordinates an ever-expanding inventory of experience. **Buckmeister Fuller**