



Guía para la entrega de materiales para postproducción de sonido.

Introducción

Esta guía detalla los procedimientos y especificaciones para preparar y entregar materiales de edición de imágenes al equipo de postproducción de sonido de Multiphonic. Seguir estas instrucciones cuidadosamente es crucial para garantizar un flujo de trabajo eficiente, evitar retrasos y costos adicionales y garantizar la mejor calidad de sonido posible para su proyecto.

Principios fundamentales

1. **La comunicación es esencial:** Antes de iniciar la exportación, póngase en contacto con nuestro equipo de postproducción de sonido (multiphonicpost@gmail.com). Es posible que tengamos requisitos específicos o actualizaciones que no se encuentran en este documento. Una conversación preliminar o una prueba de flujo de trabajo con una escena breve pueden evitar muchos problemas.
2. **Corte final de imagen confirmado:** La entrega sólo debe realizarse después de la confirmación del "Picture Lock" (corte final de la imagen aprobado por la dirección/producción). Los cambios en la imagen una vez iniciado el trabajo de sonido generan importantes retrabajos y costes adicionales. Asegúrese de que la edición esté finalizada, incluidos VFX, títulos y créditos.
3. **La organización es clave:** Un cronograma bien organizado es el punto de partida para una entrega exitosa.



Paso 1: preparar la línea de tiempo de edición

Antes de exportar cualquier archivo, prepare su secuencia final (Corte final de imagen):

1. **Duplicar la secuencia:** Cree una copia de su secuencia final bloqueada exclusivamente para la entrega de sonido. Nómbrelo claramente (por ejemplo: **NombreProyecto_SOM_v1**).

2. **Agregar elementos de referencia y sincronización**
 - 30 segundos de **Barras de color HD SMPTE RP 219:2016**, acompañado de un **tono de audio** referencia de **1 kHz a un nivel de -20 dBFS**
 - 10 segundos con **Claqueta de identificación** (Título con fondo negro y letras blancas)
 - Estado/Región
 - Nombre del productor o responsable de la producción.
 - Título del proyecto
 - Gestión (insertar el nombre del Director del Proyecto)
 - Guionista (ingrese el nombre del Guionista de la Obra)
 - Episodio (nombre del episodio, si existe)
 - ID del episodio (ponga el número del episodio X el número total de episodios. Ej.: 1x5 o película para televisión)
 - Tipología (informar la tipología de la obra, por ejemplo, ficción, animación, documental, etc.)
 - **Film Leader y Marcas de Sincronización:**
 - **Patrón recomendado:** Utilice "SMPTE Universal Leader" o similar. Hemos elaborado "Film Leaders" disponibles para descargar. [aquí](#). Asegúrese de seleccionar el archivo que coincida con la velocidad de fotogramas de su proyecto de montaje.
 - **Configurar el Inicio de la Secuencia (Start TC):** El vídeo (y la secuencia AAF/OMF) debe comenzar en **00:59:20:00** (o en el horario correspondiente al rollo, por ejemplo 01:59:20:00 para el rollo 2).
 - **2-pop:** Un punto visual (por ejemplo, 'X' o cuadro de flash) y un pitido audible (1 kHz, duración de 1 cuadro) deben ocurrir exactamente en **00:59:58:00** (dos segundos antes de la FFOA).
 - **FFOA (Primer Cuadro de Acción):** La primera imagen/cuadro de acción de la película debe comenzar exactamente en **01:00:00:00**.

3. **Limpieza de la línea de tiempo:**
 - Elimine todas las pistas de video innecesarias. Deje sólo las pistas esenciales como referencia visual.
 - Elimine los clips de audio no utilizados, silenciados o deshabilitados que no formarán parte de la mezcla final.



- Eliminar marcadores que no sean relevantes para el equipo de sonido.
 - **IMPORTANTE:** No utilice caracteres especiales (~, Ç, ", acentos, etc.) en nombres de archivos, clips o secuencias. Utilice sólo letras (A-Z, a-z), números (0-9), guiones (-) y guiones bajos (_).
4. **Organización de pistas de audio:** Este es uno de los pasos más críticos. Organice las pistas de audio en categorías claras y coherentes:
- **DX (Diálogos):** Pistas dedicadas para diálogos de producción, ADR (si corresponde), entrevistas. Utilice pistas MONO. Si es posible, separar por personaje o micrófono (Lapela, Boom).
 - **VO (Voz en off/Narración):** Pistas dedicadas a la narración. Utilice pistas MONO.
 - **PFX (Efectos de producción):** Sonidos o efectos ambientales capturados directamente en el set que pertenecen a la escena. Pueden ser MONO o ESTÉREO.
 - **SFX (efectos de sonido):** Efectos agregados durante la edición (por ejemplo, explosiones, pasos, puertas). Separe las pistas MONO y ESTÉREO según la naturaleza del sonido. Los entornos (Atmos/Fondos) deben tener pistas ESTÉREO dedicadas.
 - **MX (Música):** Pistas dedicadas para la banda sonora y canciones con licencia. Utilice pistas ESTÉREO. Indique claramente si alguna música es temporal (TEMP).
 - **Consistencia:** Mantener la misma organización durante toda la línea de tiempo. No mezcle diferentes tipos de audio (por ejemplo, diálogos y música) en la misma pista.
 - **Formato de pista:** Asegúrese de que los clips MONO estén en pistas MONO y los clips ESTÉREO estén en pistas ESTÉREO. (Verifique la configuración en Premiere Pro, como se detalla más adelante).
5. **Conservar el audio original:**
- **NO utilice "Clips fusionados" ni "Secuencias anidadas"** para audio en el cronograma de entrega. Esta práctica impide que el equipo de sonido acceda a los archivos multipista originales grabados en el set, lo cual es esencial para la edición de diálogos. Si los usó en la edición creativa, conviértelos en la secuencia duplicada para obtener sonido.
 - **NO utilice archivos MP3 u otros formatos con pérdida.** Utilice siempre los archivos WAV o AIFF originales de la grabación.
6. **Consolidar ediciones multicámara:** Asegúrese de que todas las ediciones multicámara estén confirmadas en la secuencia de entrega.



Paso 2: exportación de audio (AAF u OMF)

1. Formato Preferencial: AAF (Advanced Authoring Format)

- **Handles (cabeza/cola):** Establecer un valor de **150 a 300 fotogramas** (equivalente a 5 a 10 segundos dependiendo de la velocidad de fotogramas). Los handles son esenciales para que el equipo de sonido cree transiciones y fundidos suaves.
- **Media:** Seleccione la opción **"Audio separado"** (o "Consolidar media" / "Copiar media a la carpeta" según NLE). **NO** seleccione "Audio embutido". Los archivos de audio deben exportarse como archivos separados en una carpeta junto con el archivo AAF.
- **Opción de copiar/trim:** Seleccionar **"Copiar archivos de audio completos"**
- **Formato de audio:** Broadcast Wave (.WAV)
- **Profundidad de bits:** 24 bits
- **Frecuencia de muestreo:** 48 kHz (o la frecuencia de muestreo original del proyecto, pero 48 kHz es el estándar para video).
- **Opciones adicionales (Premiere Pro):**
 - Active **"Breakout to Mono"**.
 - **NO** active "Renderizar efectos de clip de audio" (a menos que se solicite específicamente). El equipo de sonido prefiere recibir un audio limpio.
 - **NO** active "Mixdown video".
- **Resultado:** Deberás obtener un archivo **.aaf** y una carpeta que contiene todos los archivos de audio **.wav** correspondiente

2. Formato alternativo: OMF (Open Media Framework) - Úselo sólo si no es posible AAF.

- **Handles (cabeza/cola):** Definir **150 a 300 fotogramas**.
- **Media:** Seleccionar **"Audio separado"**.
- **Opción de copiar/trim:** Seleccionar **"Copiar archivos de audio completos"**.
- **Formato de audio:** Broadcast Wave (.WAV)
- **Profundidad de bits:** 24 bits
- **Frecuencia de muestreo:** 48kHz
- **Límite de 2 GB:** Los OMF tienen un límite de tamaño de 2 GB. Si su proyecto es largo, es posible que tenga que dividir la exportación (por ejemplo, exportar solo las pistas DX a un OMF, luego las pistas FX/MX a otro, o dividir por rollos).
- **Resultado:** Deberás obtener un archivo **.omf** y una carpeta que contiene los archivos **.wav**.

3. Compresión para la entrega: Comprima la carpeta que contiene los archivos de audio exportados (WAV) y el archivo AAF/OMF en un solo archivo **.zip** para garantizar que no se pierdan archivos durante la transferencia.



Paso 3: exportar el vídeo de referencia

Es imprescindible proporcionar un vídeo de referencia sincronizado con el AAF/OMF.

1. Formato y códec:

- Archivo QuickTime **.mov**.
- Códec: **Apple ProRes 422 (Proxy o LT)** o **Avid DNxHD** (por ejemplo: **DNxHD 36, LB, SQ**). Evite H.264, ya que puede causar problemas de sincronización con precisión de cuadros.
- Resolución: HD (preferiblemente 1920x1080, mínimo 720p).
- Velocidad de fotogramas: **Exactamente la misma velocidad de cuadros** de la secuencia de edición y AAF/OMF.

2. Audio incorporado: El vídeo debe contener una mezcla de referencia del audio de su línea de tiempo integrada (guía de audio).

3. Burn-In (Información grabada en pantalla):

- **Código de tiempo (TC):** El código de tiempo de la secuencia DEBE ser visible ("grabado") en la imagen, generalmente en una de las esquinas superior o inferior.
- **Otros (Opcional pero útil):** Nombre/versión del archivo, número de rollo (si corresponde).

4. Film Leader y Sincronización:

- **Patrón recomendado:** Utilice "SMPTE Universal Leader" o similar. Hemos puesto los líderes a disposición para descargar. [aquí](#). Asegúrese de descargar el líder que coincida con la velocidad de fotogramas de su proyecto de montaje.
- **Inicio de Secuencia (Inicio TC):** El vídeo (y la secuencia AAF/OMF) debe comenzar en **00:59:20:00** (o en el horario correspondiente al rollo, por ejemplo 01:59:20:00 para el rollo 2).
- **2-pop:** Un punto visual (por ejemplo, 'X' o cuadro de flash) y un pitido audible (1 kHz, duración de 1 cuadro) deben ocurrir exactamente en **00:59:58:00** (dos segundos antes de la FFOA).
- **FFOA (Primer Cuadro de Acción):** La primera imagen/cuadro de acción de la película debe comenzar exactamente en **01:00:00:00**.

5. Exportación por Rollos (Si se Solicita):

- Divida la película en segmentos (bobinas) de aproximadamente 20-25 minutos. Esto se logra creando copias de la línea de tiempo para cada rollo y configurándolas de acuerdo con esta guía.
- Si la película tiene una duración de **hasta 35 minutos**, no es necesario dividir en rollos
- **IMPORTANTE:** El final de cada rollo NO debe cortar una escena a la mitad. La escena debe terminar completamente en el rollo o comenzar completamente en el siguiente.
- Cada rollo debe tener su propio film leader (por ejemplo, Universal Leader con 2 pop) al principio.
- El código de tiempo de grabación de FFOA debe coincidir con el tiempo de cada rollo (rollo 1: 01:00:00:00, rollo 2: 02:00:00:00, etc.).
- Exporte un AAF/OMF separado para cada rollo, siguiendo las mismas especificaciones que en el Paso 2.



Paso 4: Preparación de materiales de apoyo

Junto con el AAF/OMF y el video de referencia, proporcione los siguientes materiales:

1. **Audio de producción original (sonido directo):** Envíe TODO el material de sonido directo sin procesar grabado en el set (archivos WAV multipista) tal como lo entregó el equipo de sonido directo. Organice el material en una carpeta claramente etiquetada. Esto es esencial para editar el diálogo.
2. **Reportes de sonido:** Incluye reportes de sonido diarios generados por el equipo de sonido directo durante el rodaje (normalmente en formato PDF o CSV).
3. **EDL (Edit Decision Lists):** Exporte una EDL de audio (CMX 3600) para toda la secuencia (o para cada rollo, si corresponde). Cada archivo EDL tiene la capacidad de almacenar información de: 1 pista de video y 4 pistas de audio, por esta razón es necesario exportar un archivo EDL por cada 4 pistas de audio presentes en la secuencia de edición. Si hubiera 16 pistas de audio, sería necesario exportar 4 archivos EDL, seleccionando en cada caso las pistas correspondientes a incluir en cada archivo. (Nombre los archivos sucesivos como [Nomedasecuencia_ch1-4.edl](#), [Nomedasecuencia_ch5-8.edl](#), etc...)
4. **Guión:** Una copia del guión final de rodaje y, si está disponible, el guión marcado utilizado en la edición.
5. **Lista de Músicas (Cue Sheet):** Si corresponde, una lista detallada de todas las canciones utilizadas, indicando si son originales o con licencia, puntos de entrada/salida y estado (TEMP o END).
6. **Notas de edición:** Un documento de texto simple con notas relevantes para el equipo de sonido (por ejemplo, problemas de audio conocidos, intenciones específicas para ciertas escenas, lista de música/SFX temporales que se reemplazarán).

Paso 5: Entrega

1. **Organización:** Organice todos los archivos en carpetas claras (por ejemplo: [VÍDEO_REF](#), [AAF_AUDIO](#), [SONIDO_DIRECTO](#), [DOCUMENTOS](#)).
2. **Compresión:** Comprime cada carpeta en un archivo [.zip](#) o [.rar](#).
3. **Transferir:** Utilice un servicio de transferencia de archivos previamente acordado (por ejemplo, WeTransfer, Google Drive, Dropbox) o entréguelo en un disco duro, según lo acordado.
4. **Confirmación:** Infórmenos cuando se complete la transferencia y proporcione el enlace de acceso y los detalles.



Checklist Final de Entrega

Antes de enviar, comprueba que tienes todo:

- ☐ ¿Comunicación previa con Multiphonic?
- ☐ ¿Corte final de imagen confirmado y aprobado?
- ☐ ¿Línea de tiempo limpia y organizada (DX, FX, MX, etc.)?
- ☐ ¿Se eliminaron los clips anidados/fusionados?
- ☐ ¿Ediciones Multicam consolidadas?
- ☐ Archivo AAF (preferido) u OMF exportado con:
 - ☐ ¿Handles de 150-300 cuadros?
 - ☐ ¿Media separada ("Audio separado")?
 - ☐ ¿Seleccionó la opción "Copiar archivos de audio completos"?
 - ☐ ¿Formato WAV, 24 bits, 48 kHz?
 - ☐ ¿Opciones correctas de NLE (por ejemplo, Breakout to Mono)?
- ☐ ¿Carpeta de audio y archivo AAF/OMF comprimidos en .zip?
- ☐ Vídeo de referencia exportado con:
 - ☐ ¿Código ProRes/DNxHD?
 - ☐ ¿Resolución HD?
 - ☐ ¿Velocidad de fotogramas correcta?
 - ☐ ¿Audioguía incorporada?
 - ☐ ¿Se ve el código de tiempo grabado?
 - ☐ Líder y 2-Pop, ¿correcto?
- ☐ (Si corresponde) ¿Videos de referencia y AAF/OMF por rollo preparados correctamente?
- ☐ ¿Se incluye todo el material original de Sonido Directo?
- ☐ ¿Reportes de sonido incluidos?
- ☐ ¿EDL de audio incluido?
- ☐ ¿Se incluyen guiones?
- ☐ ¿Notas de edición incluidas?
- ☐ ¿Todos los archivos organizados y comprimidos para su entrega?

Contacto para preguntas

Si tiene alguna pregunta mientras prepara estos materiales, no dude en contactarnos:

multiphonicpost@gmail.com.

¡Gracias por tu colaboración!