

UNIVERSIDAD POLITECNICA DE VALENCIA

ESCUELA POLITECNICA SUPERIOR DE GANDIA

Master en Postproducción Digital



UNIVERSIDAD
POLITECNICA
DE VALENCIA



ESCUELA POLITECNICA
SUPERIOR DE GANDIA

“Videoreportaje Motivacional Villarreal CF”

Tipología: **TRABAJO PROFESIONAL**

TRABAJO FINAL DE MASTER

Autor/a: **JUAN JOSÉ ALMENDROS**

Tutor/a: **JAIME LLORET**

GANDIA, 2014

RESUMEN

En este proyecto vas a encontrar la creación paso a paso de un video promocional profesional para el Villarreal C.F donde se van explicar todas las fases de un producto audiovisual. En primer lugar se explicará la fase de preproducción, después la producción y finalmente la postproducción, así como la creación de efectos digitales con After Effects como la creación de un logo en 3D a partir de un 2D y títulos en movimiento con efectos 3D, además se explica el retoque de color utilizado y el ajuste de audio.

PALABRAS CLAVE

Preproducción, producción, postproducción, retoque de color, ajuste de audio.

ABSTRACT

In this Project you are going to see step by step how to make a profesional promotional video for Villedarreal C.F, where it is going to explain every part of that audiovisual product. The first step explain the preproduction fase, then production fase, and finally postproduction fase, also you can see how to make some digital effects with After Effects like how to make a 3D logo using a 2D picture and 3D moving letters, also is showed the color correction and the audio ajust.

KEYWORDS

Preproduction, production, postproduction, color correction, audio ajust.

ÍNDICE DE CONTENIDOS

CAPÍTULO 1: INTRODUCCIÓN.	PAG. 6
1.1.- PRESENTACIÓN	PAG. 7
1.2.- OBJETIVO DE LA TESINA	PAG. 8
1.3.- PRECEDENTES DEL PROYECTO	PAG. 9
1.4.- ESTRUCTURA DEL PROYECTO	PAG. 10
CAPÍTULO 2: LOS VIDEOS PROMOCIONALES.	PAG. 11
2.1.- LOS VIDEOS PROMOCIONALES	PAG. 12
CAPÍTULO 3: WORKFLOW.	PAG. 13
3.1.- PREPRODUCCIÓN	PAG. 14
3.1.1.- NECESIDADES PREVIAS DEL PRODUCTO.	PAG. 15
3.1.2.- GUIÓN	PAG. 15
3.1.2.1.- IDEA PRINCIPAL	PAG. 15
3.1.2.2.- ESCALETA DE SECUENCIAS	PAG. 16
3.2.- PRODUCCIÓN	PAG. 17
3.3.- POSTPRODUCCIÓN	PAG. 18
3.3.1.- POSTPRODUCCIÓN DE VIDEO	PAG. 18
3.3.1.1.- TÍTULOS CON AFTER EFFECTS	PAG. 19
3.3.1.2.- CREACIÓN DEL LOGO EN 3D CON AFTER EFFECTS	PAG. 26
3.3.1.3.- EDICIÓN FINAL DEL VIDEO	PAG. 32
3.3.2.- POSTPRODUCCIÓN DE AUDIO	PAG. 39
CAPÍTULO 4: DESARROLLO.	PAG. 41
4.1.- MATERIAL Y SOFTWARE UTILIZADO	PAG. 42
4.2.- PROBLEMAS	PAG. 46
4.3.- EXPOSICIÓN DE CREACIÓN	PAG. 47
CAPÍTULO 5: CONCLUSIONES.	PAG. 48
5.1.- CONCLUSIÓN	PAG. 49
BIBLIOGRAFÍA	PAG. 51

ÍNDICE DE FIGURAS

TABLA 1. ESCALETA DE SECUENCIAS	PAG. 16
FIG. 1. VENTANA DE CREACIÓN DE CÁMARA EN AFTER EFFECTS	PAG. 20
FIG. 2. VENTANA DE EDICIÓN DE TEXTO	PAG. 20
FIG. 3. PALETA DE EFECTOS EN AFTER EFFECTS	PAG. 21
FIG. 4. DESTELLO DE LUZ CON CANAL ALPHA	PAG. 22
FIG. 5. PRESET DE TEXTO	PAG. 23
FIG. 6. TEXTO SIN EDICIÓN	PAG. 24
FIG. 7. TEXTO EDITADO	PAG. 24
FIG. 8. EFECTO PARTICULAS	PAG. 25
FIG. 9. EXPLOSIÓN DE PARTICULAS	PAG. 26
FIG. 10. LOGO VECTORIZADO	PAG. 27
FIG. 11. LOGO CON RELIEVE	PAG. 28
FIG. 12. PALETA DEL EFECTO ELEMENT	PAG. 29
FIG. 13. VENTANA DE EDICIÓN DEL EFECTO ELEMENT	PAG. 30
FIG. 14. LOGO INTEGRADO, CARA DELANTERA	PAG. 31
FIG. 15. LOGO INTEGRADO, CARA TRASERA	PAG. 32
FIG. 16. PALETA DE ORGANIZACIÓN DE ADOBE PREMIERE	PAG. 33
FIG. 17. VENTANA DEL EFECTO DE VELOCIDAD	PAG. 34
FIG. 18. EFECTO WARP STABILIZER EN LA PALETA DE EFECTOS	PAG. 35
FIG. 19. EFECTO WARP STABILIZER EN LA VENTANA DE EDICIÓN	PAG. 35
FIG. 20. EFECTO DE DISOLUCIÓN CRUZADA	PAG. 36
FIG. 21. EFECTO DE PASAR A NEGRO	PAG. 36
FIG. 22. PALETA DE EFECTOS DE CORRECCIÓN DE COLOR	PAG. 37
FIG. 23. EFECTO DE CORRECCIÓN DE COLOR	PAG. 38
FIG. 24. CANAL DE AUDIO	PAG. 40
TABLA 2. CARACTERÍSTICAS DE LA GOPRO	PAG. 42

CAPÍTULO 1

INTRODUCCIÓN.

1.1.- PRESENTACIÓN.

En este proyecto vamos a crear una producción audiovisual donde vamos a crear un video motivacional para la captación de afición al Club de fútbol Villarreal C.F, ya que tras el descenso en la temporada 2011/12, el conjunto amarillo juega en la Segunda División de España 2012/13.

“A pesar de que la temporada comenzó bien para el conjunto amarillo, los resultados comenzaron a decaer y finalmente, tras una irregular primera vuelta, el club decide destituir al entrenador, que deja al equipo en séptimo lugar en la clasificación. Marcelino García Toral toma las riendas del equipo y cae en su primer partido contra el Real Madrid Castilla por 5-0. La directiva refuerza el equipo con Chechu Dorado, Jonathan Pereira Rodríguez, Juan Manuel Gómez Sánchez "Juanma", Jérémy Perbet y Javier Aquino en el mercado invernal, el 2º partido como técnico de Marcelino García Toral se consigue una victoria por 3-0 ante el CE Sabadell que parece ser el punto de inflexión de este equipo. Comienza una nueva era con un club saneado económicamente y que había renunciado a las subvenciones públicas por entender que hay otros menesteres más importantes que el fútbol. El 28 de enero de 2013, fichan al jugador mexicano Javier Aquino proveniente del Cruz Azul para el último semestre de la temporada 2012/2013 y tres temporadas más. Finalmente, tras una importante mejoría en la segunda vuelta, el 8 de junio de 2013 se consiguió el ascenso directo a la Primera División de España tras terminar en el segundo puesto de la Segunda División de España 2012/13.

En su regreso a la élite, el conjunto amarillo fue una de las revelaciones al comienzo de la Liga, ganando los tres primeros partidos. Tras 16 jornadas, el Villarreal suma 28 puntos, estableciendo un nuevo récord de mejor equipo recién ascendido tras 16 partidos. El equipo castellonense terminó la primera vuelta ganando por 5-1 a la Real Sociedad, situándose en quinto puesto con 34 puntos”.[1]

Este proyecto se empezó en el momento de transición de pasar de segunda a tercera división por lo tanto se pretendía motivar a la afición a seguir apoyando al club. En este momento es un hecho pasado pero al no tratarse de un producto para una empresa o para el club en si, decidí seguir con el proyecto.

Es un proyecto muy interesante ya que es una buena toma de contacto con un club grande con productora audiovisual propia. He tenido la suerte de tener un contacto en dicha productora y en el club para poder tener el permiso para la creación del video y la obtención del material necesario para la creación del proyecto.

1.2.- OBJETIVO DE LA TESINA.

El objetivo de esta tesina es la de crear y llevar a cabo un vídeo motivacional para el club de fútbol Villarreal C.F. para la motivación de la afición del club, trabajando tanto el aspecto de la pre-producción como en el de la producción y postproducción, poniendo en práctica todo lo necesario y aprendido durante el curso que se pueda aplicar a la realización de una producción audiovisual.

Esto significa que contamos una historia ya que para los fans de un club se crea un sentimiento de apoyo, seguimiento, emoción,... Por otra parte, para el club significa un motivo de superación, de aguantar el ritmo pase lo que pase. Además el video trata de publicitar y mostrar las cualidades del club.

Si se cumplen los objetivos, quiere decir que se ha hecho un buen trabajo y se ha alcanzado lo esperado y significaría que estamos preparados para la vida laboral como posproductor audiovisual.

1.3.- PRECEDENTES DEL PROYECTO.

Antes de decidirme a realizar este proyecto me informé de otro tipo de proyectos que se han realizado anteriormente o existen en el mercado. Una gran base de datos para esto es “youtube” donde se pueden ver miles de videos promocionales.

Por otra parte es obvio tener como referentes otros tipos de proyectos universitarios ya creados anteriormente donde se pueden ver cosas similares a lo que a continuación vamos a realizar, el primer caso que me encontré en su momento fue un video promocional con motion graphics de Jorge Soriano[2] y otro de Eva Vañó[3], estos dos fueron realizados para el máster en posproducción digital de la UPV y tratan de realizar una promoción para una compañía en concreto. Este fue un buen referente dado que mi trabajo consiste en lo mismo.

Sin embargo, mi proyecto consiste en un video promocional sin motion graphics por lo que me es más interesante y dinámico. Este es totalmente diferente ya que yo no abarco el motion graphics, entonces decidí echar adelante con mi proyecto en mente al no haber encontrado nada igual a lo mío.

Bien es verdad que existen muchos videos del mismo estilo que lo que vamos a ver creados por especialistas en productoras de diferentes clubs, por tanto he investigado y observado otros videos promocionales para tener referencias. Uno de ellos y tal vez el mas importante que considero que me he basado es el del creado por el Barcelona C.F. donde se hizo un video promocional exclusivo para los jugadores del mismo[4].

Al tener su propia productora el Villarreal C.F., estos tienen videos promocionales de todo tipo, por tanto encontré muchas referencias de cómo hacen ellos sus videos y que ideas tiene al respecto. Este fue un gran referente y una fuente de inspiración para la creación de este video ya que he querido usar el mismo estilo que el de ellos[5].

Esto me ha creado una motivación personal que me ha hecho realizar esta tesina dándome la oportunidad de poder crear un producto para un club de las características del Villarreal C.F. ya que considero que se trata de un producto diferente, dinámico y

propio además de poder trabajar con un club muy importante a nivel nacional e internacional usando metraje original del club y la oportunidad de ir al club y a grabar un partido importante con pase de prensa para poder estar a primera línea de campo.

1.4.- ESTRUCTURA DEL PROYECTO.

El presente trabajo se ha estructurado en 5 partes diferenciadas en capítulos para entender con claridad los distintos conceptos tratados.

En primer lugar, en el capítulo 1, se hace una introducción al proyecto en si con sus objetivos, referencias y su estructura tal como ya hemos visto anteriormente.

En el capítulo 2, vamos a hablar sobre el estado de los videos promocionales actualmente y la repercusión que tienen en las redes sociales y smartphones.

Seguidamente en el capítulo 3 vamos a encontrarnos con el workflow de todo el proyecto, así como sus diferentes procesos de creación, explicando en primer lugar el proceso de preproducción. Esta se divide en estudio de las necesidades previas de creación del producto, seguidamente explicamos el guión con su escaleta de secuencias.

Una vez vista la parte de preproducción vamos a ver todo el proceso de producción. Y para finalizar pasamos al proceso mas largo de todo el proyecto, la fase de postproducción detallada. En esta fase explicaremos los diferentes pasos para llegar a la creación final del producto, tal como la edición de los títulos en After Effects, la creación del logo 3D y la edición final del video. También en la fase de posproducción vamos a ver el tratado del audio.

Ya visto todo el proceso de creación explicaremos todos los problemas y sutilizas encontradas a la hora de crear nuestro producto.

Por último se expondrán las conclusiones a las que se han llegado tras el trabajo realizado y se detallará todo aquello que ha sido crucial para llevar a cabo el trabajo y pueda servir para un futuro próximo.

CAPÍTULO 2

LOS VIDEOS PROMOCIONALES.

2.1.- LOS VIDEOS PROMOCIONALES.

Los videos promocionales son una forma amena y completa de presentar sus productos o servicios incluso en lugares a los que no llega su equipo comercial. Los vídeos son potentes captadores de atención y sintetizadores de información ya que permiten, en un corto espacio de tiempo, informar sobre características, especificaciones y otros conceptos intangibles de un modo más eficaz y atractivo que los catálogos y folletos de siempre.

Los videos online correctamente utilizados impulsan el comercio online pues convencen, incrementan el tiempo de permanencia, la repetición de las visitas y generan clicks hacia el proceso de compra. También son un excelente recurso para promocionar lanzamientos y novedades mediante boletines y/o mailings a clientes. Habitualmente también se alojan en la página web.

El vídeo puede centrarse en el proceso de diseño, de fabricación, de control de calidad, demostraciones de uso, de sus aplicaciones, testimonios de las partes implicadas en su realización, de clientes, de prescriptores, etc... esto es lo que ocurre en el video creado para este proyecto y la mayoría de videos vistos en la propia web del club[5].

A día de hoy hay un evidente crecimiento de la producción de videos promocionales para las redes sociales y smartphones. Este proyecto esta dirigido a esta última parte, es un video rápido, directo y eficaz. Debido a la alta calidad de los smartphones se puede crear un video totalmente profesional y a alta calidad y utilizarlos en dichas plataformas.

CAPITULO 3

WORKFLOW.

3.1.- PREPRODUCCIÓN.

Se llama preproducción a la etapa comprendida desde la concepción de la idea hasta el primer día de grabación o emisión al aire. El trabajo de preproducción es fundamental para asegurar y determinar las condiciones óptimas de realización de todo proyecto audiovisual. De hecho, es la fase más larga, tediosa y compleja de todo el proceso debido a que aciertos o errores que sean obtenidos como producto de las decisiones tomadas en este lapso, repercutirán directamente sobre las etapas subsecuentes del proyecto. Con una buena pre-producción el equipo de trabajo tendrá mayores posibilidades de evitar errores, sorpresas u olvidos, minimizando así el impacto de imprevistos, retrasos y dificultades que pudieran encontrarse durante la realización. Normalmente, sus primeras actividades comienzan semanas y a veces hasta meses antes de que se grabe la primera imagen.

En la preproducción hice un estudio previo de lo que quería conseguir y que iba a necesitar para conseguirlo. Lo primero que hice fue estudiar y analizar otros videos para ver como era el producto final y visualizar en mi mente como iba a ser el mío. Para ello visualice tipos diferentes de documentales, producciones, y los videos creados por la productora oficial del club y cree una lista de las cosas que tenia que seguir para que el producto final fuese lo mejor posible:

- Lo primero para realizar el producto fue pensar en que es lo que quería crear, como quería contar la historia.
- Plantear que recursos necesitaría para poder pedir el material necesario en la productora oficial del club.
- Que tipo de música iba a necesitar, carácter o temática de la música.
- Preparar el guión técnico.
- Planificar la producción del video.
- Ver de que software de edición tenia disponible.

Una vez todo preparado es momento de pasar a juntar todos los elementos y empezar a compilar todo el proyecto pasando a la producción.

3.1.1.- NECESIDADES PREVIAS DEL PRODUCTO.

Para la realización de este video motivacional he tenido que trabajar el aspecto de preproducción y postproducción tanto de imagen como de audio. El aspecto de producción no ha sido necesario ya que las imágenes han sido cedidas por la productora oficial del Villarreal C.F., bien es verdad que existen algunas imágenes grabadas por mi mismo con la cámara Gopro Hero 3, al que le doy menor importancia al ser una cámara de lente fija donde solo hay imágenes de recurso sin ningún tipo de preparación o manejo anterior.

En la preproducción he tenido que hacer un pequeño estudio de la estructura del producto final así como el audio ideal, además he valorado las posibles ventajas y los inconvenientes a la hora de empezar con la postproducción.

3.1.2.- GUIÓN.

3.1.2.1.- IDEA PRINCIPAL.

La idea principal del video es la de llamar la atención de los aficionados del club y animar a seguir apoyando al equipo. Motivar a ir al campo a apoyar a los jugadores en cada partido dando a entender que sin la afición el equipo no puede ganar.

3.1.2.2.- ESCALETA DE SECUENCIAS.

Dentro de todo proyecto audiovisual seguimos una serie de pasos para la creación del mismo. En la fase de preproducción uno de los primeros pasos a seguir es la creación de un guión donde represente el producto final de forma gráfica y directa, para eso creamos una escaleta de secuencias donde vemos fácilmente y rápido cada una de las secuencias y que contiene. La tabla 1 representa las secuencias utilizadas paso a paso de nuestro video.

Secuencias	Video
Secuencia 1	Aparición letrero 1: Un equipo de fútbol.
Secuencia 2	Primeros planos, medios planos y planos enteros de los jugadores del Villarreal C.F. Presentación del club así como sus jugadores.
Secuencia 3	Aparición letrero 2: No es nada sin vosotros.
Secuencia 4	Jugadores teniendo malas jugadas, caídas, jugadas fallidas,... también aparece la decepción de la afición y entrenador. Representa la parte mala del club si no se le da apoyo y soporte.
Secuencia 5	Aparición letrero 3: Si estáis ahí...
Secuencia 6	Afición del club. Secuencia con progresión de calma a éxtasis en las gradas. Significa el apoyo de la afición al club.
Secuencia 7	Aparición letrero 4: Nosotros responderemos!
Secuencia 8	Jugadas de gol y afición contenta.

	Significa que al estar la afición apoyando el equipo ellos tienen más confianza y fuerza para ganar los partidos.
Secuencia 9	Aparición del escudo del Club en 3D.

Tabla 1. Escaleta de secuencias.

No es necesario crear ningún guion literario ya que no hay argumento en el producto final, es un video visual.

En cuanto al audio se trata de un audio épico a lo largo de todo el video. Añadiremos en alguna ocasión audios de comentaristas cantando gol y sonidos ambiente de la afición en momentos puntuales.

3.2.- PRODUCCIÓN.

Hasta el momento hemos estado diseñando lo que queremos contar, cómo lo vamos a contar, con qué lo vamos a contar, para quién,... Muchas preguntas que hemos tenido que contestar con el objetivo de evitar errores, sorpresas u olvidos, minimizando así los posibles imprevistos, retrasos y dificultades que pudieran darse durante la grabación.

Ahora ya estamos preparados para comenzar nuestra grabación, pasamos a la Etapa de producción. De igual manera que hemos mostrado las diferencias en la primera fase de preproducción dependiendo del producto que vamos a realizar, a la hora de la grabación también tenemos que tener muy en cuenta cómo abordar nuestro trabajo.

Normalmente se necesita un gran equipo tanto humano como material para llevar a cabo una producción audiovisual profesional, y por ello en pocas ocasiones el director o realizador se salen de lo ya escrito en el guión. Todo debe estar controlado al milímetro para obtener un buen resultado.

En nuestro caso no hemos realizado ningún tipo de producción ya que las

imágenes han sido cedidas por una productora profesional y vinculada al club de fútbol.

Por tanto, vamos a pasar directamente a la fase de postproducción que es lo que realmente nos interesa.

3.3.- POSTPRODUCCIÓN.

Después de las etapas de preproducción (guión y preparativos) y de producción (grabación), entramos que la última y definitiva fase, en la ETAPA DE POSTPRODUCCIÓN o edición. Ahora es el momento de seleccionar todo el material que hemos grabado y darle forma a través del montaje o edición. El montaje consiste en ordenar nuestros planos con el objetivo de narrar con un buen ritmo la idea que habíamos desarrollado en nuestro guión.

En la actualidad y gracias a la tecnología del vídeo digital, la edición la podemos realizar en un ordenador en nuestra casa. Lo primero que deberemos hacer es hacer un buen visionado de todo lo grabado, descartando las tomas malas o innecesarias. Y una vez seleccionado el material válido, debemos pasarlo al ordenador, y ya podemos comenzar nuestro montaje.

Ahora vamos a ver todo el proceso de la elaboración de nuestro producto tanto el audio como el video.

3.3.1.- POSTPRODUCCIÓN DE VIDEO.

Para la edición de la parte del video lo he dividido en varias fases. Lo primero fue seleccionar los clips a utilizar, después creé los 4 títulos en After effects, a continuación a partir de una imagen en 2D la transformé en 3D en After effects y para finalizar usando el Premiere he compilado todo el video.

A continuación vemos paso a paso la edición del video:

- **Títulos con After Effects**
- **Creación del logo en 3D con After Effects**
- **Edición final del video**

3.3.1.1.- TÍTULOS CON AFTER EFFECTS.

Una de las partes más largas y complicadas del proyecto ha sido la creación de los títulos con el software After Effects. Primero por la utilización de efectos de 3D y por segundo por la cantidad de recursos que se han tenido que utilizar para la creación. Vamos a hacer un repaso por las diferentes fases de la creación.

En primer lugar hay que crear un texto para poder empezar a editarlo y activar el entorno de trabajo para crear el los movimientos en 3D. Para ello añadimos una cámara como se ve en la figura 1.

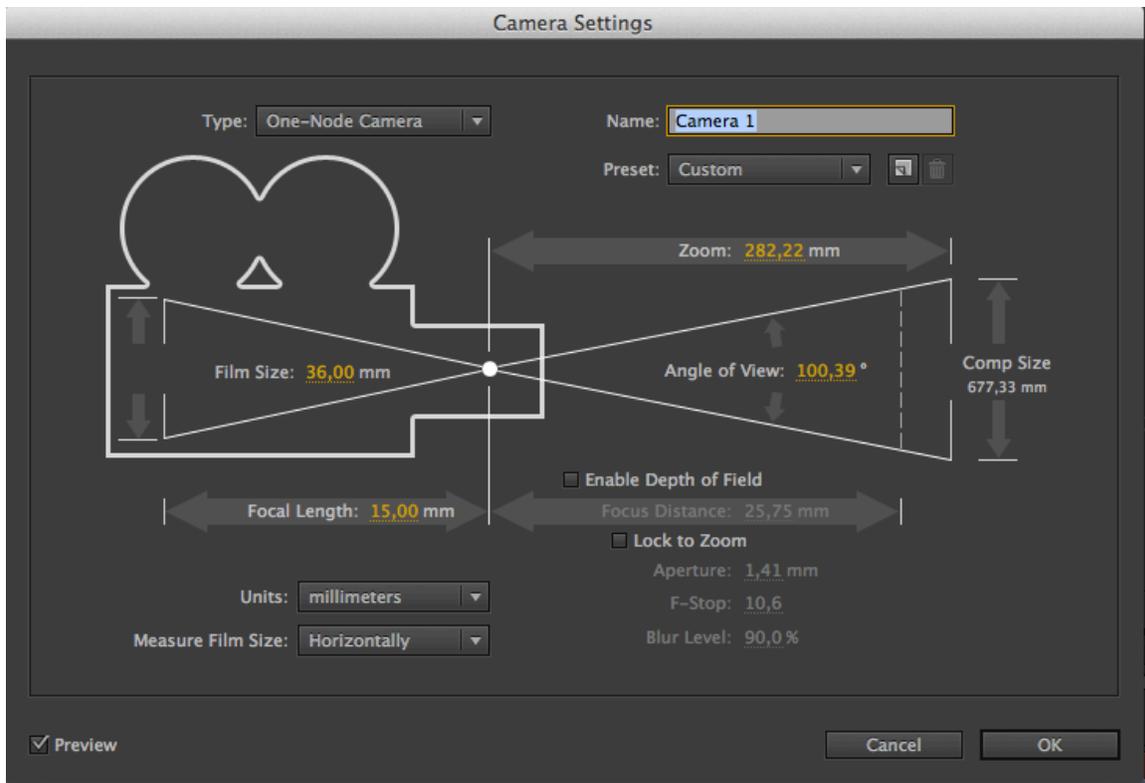


Figura 1. Ventana de creación de cámara en After Effects.

Hecho esto ya empezamos por el con la edición de los textos. En primer lugar hay que escribir dicho texto y empezar a crear los efectos. En la figura 2 podemos ver cómo es la ventana de edición de texto.



Figura 2. Ventana de edición de texto.

En muchas ocasiones he recurrido a usar efectos del mismo After effects editándolo desde los controles principales de la herramienta, tales como curvas de color, brillo y contraste entre otros. En la figura 3 vemos una serie de efectos utilizados dentro de la paleta de efectos de After Effects.

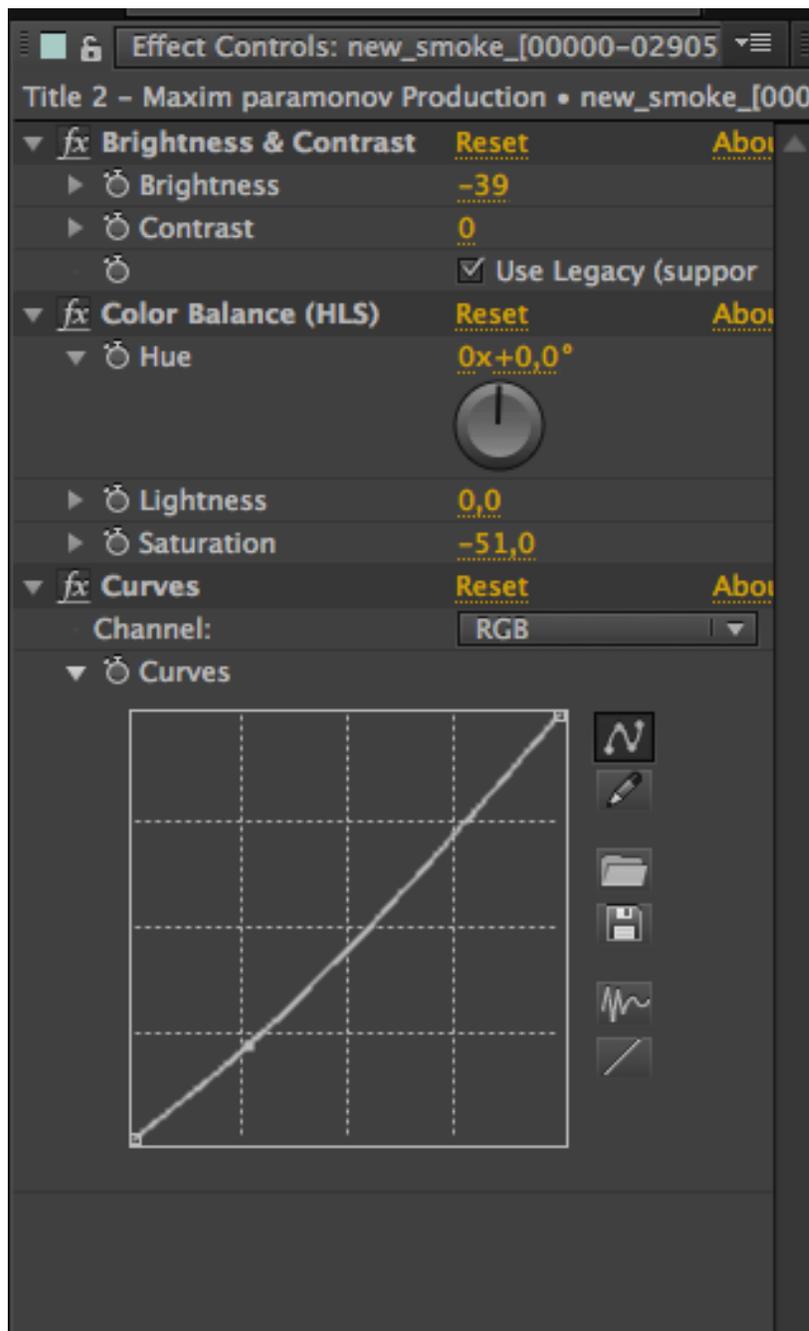


Figura 3. Paleta de efectos en After Effects.

A partir de ahora se empieza a realizar efectos de luz, de relieve,... así como añadir diferentes recursos para crear luces y efectos de rayos y truenos. Para estos efectos he usado recursos ya creados en forma de secuencias .jpg que son efectos pre-renderizados descargados de una web de descargas libres. Estos efectos son simples luces en movimiento con canal Alpha para crear transparencias como vemos en la figura 4.



Figura 4. Destello de luz con canal alpha.

Con esto empezamos a ver que los textos empiezan a tener color, y textura. He creado reflejos brillantes para dar la sensación que los textos viajan por el cielo, por eso se le han añadido las luces, nubes y otros recursos similares.

Ahora pasamos a crear el movimiento de las letras, para esto se usan los controles básicos de capa como son la opacidad, posición y tamaño. Lo que hacemos es crear la sensación de que viene de detrás de nosotros y nos pasa delante. Con una simple utilización de estos controles y con la ayuda de key-frames vamos dando el movimiento deseado.

Por otro lado las letras rotan sobre si mismas hasta alcanzar la posición recta legible. Este efecto se consigue usando un preset encontrado en el Adobe Bridge, que es compatible con After Effects. Esto hace que simplemente seleccionando un preset ya creado y que viene por defecto con el paquete de Adobe como el de la figura 5, cree automáticamente el movimiento de las letras. A partir de aquí se ajusta en After Effects para que quede como nos gusta.

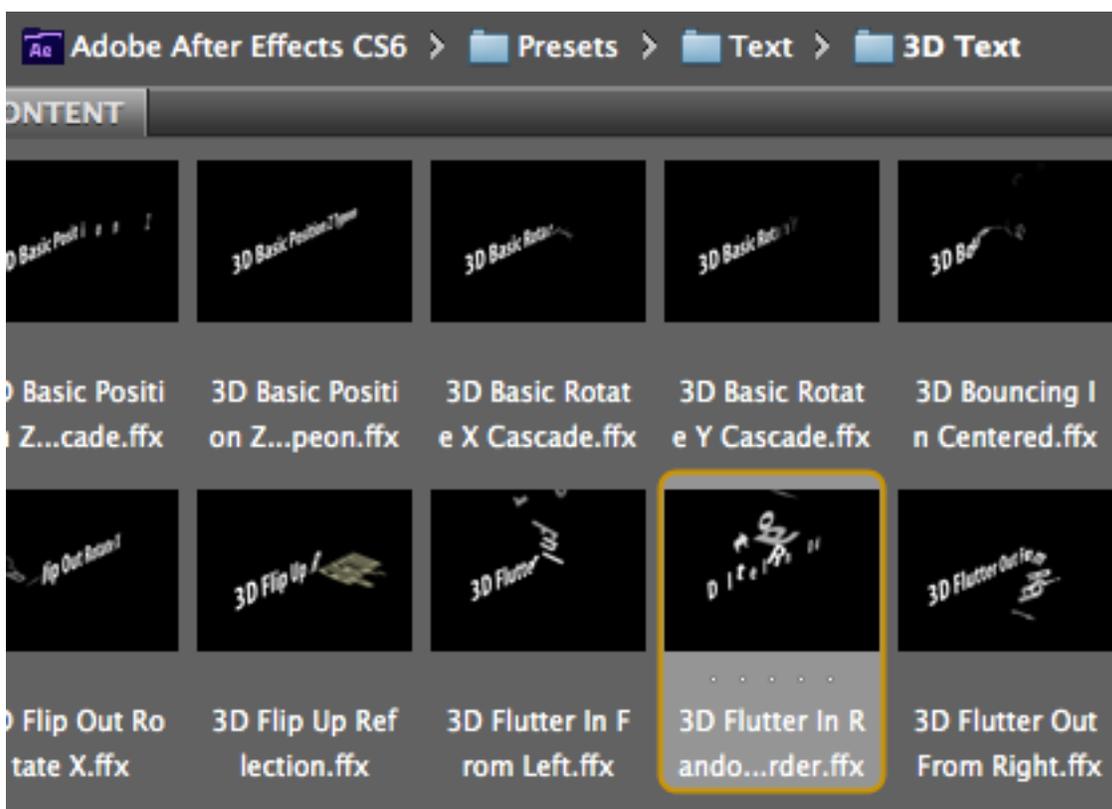


Figura 5. Preset de texto.

Una vez todo recopilado y juntado, tanto el texto como los brillos, nubes y creado el movimiento vemos que ya va tomando forma nuestro texto. Si observamos las figuras 6 y 7 vemos la diferencia entre el texto sin editar y el texto con las texturas, relieves y efectos mencionados.

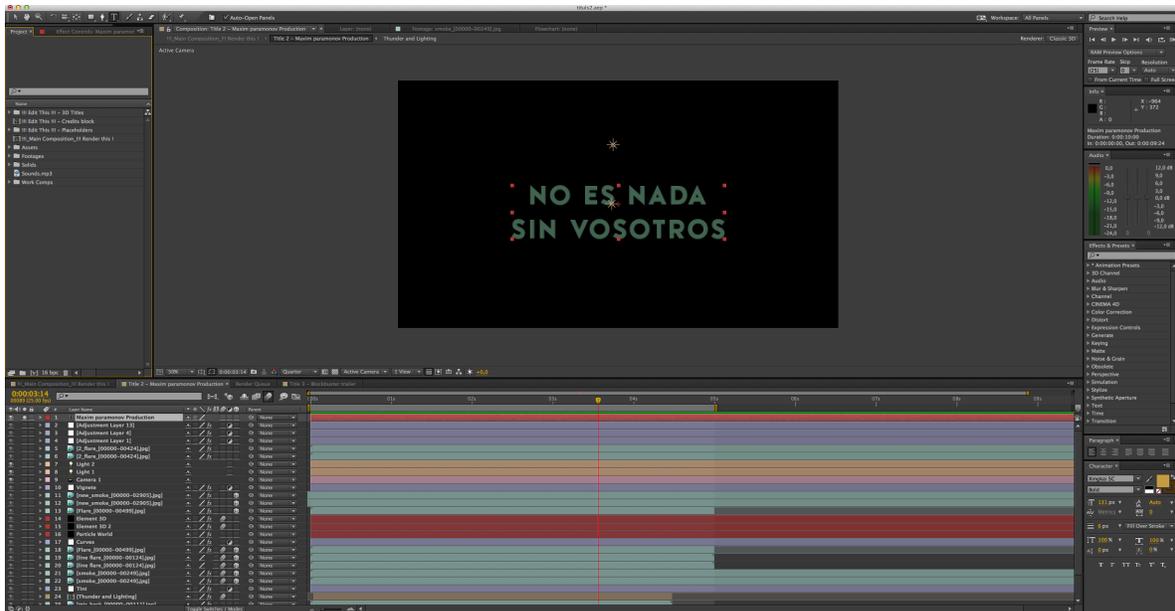


Figura 6. Texto sin edición



Figura 7. Texto editado.

Para finalizar y para darle el toque de gusto personal he decidido usar una herramienta muy potente que viene en el After Effects. Se trata del efecto de partículas(figura 8), capaz de crear partículas en movimiento y con distintas formas, movimientos y muy editable.

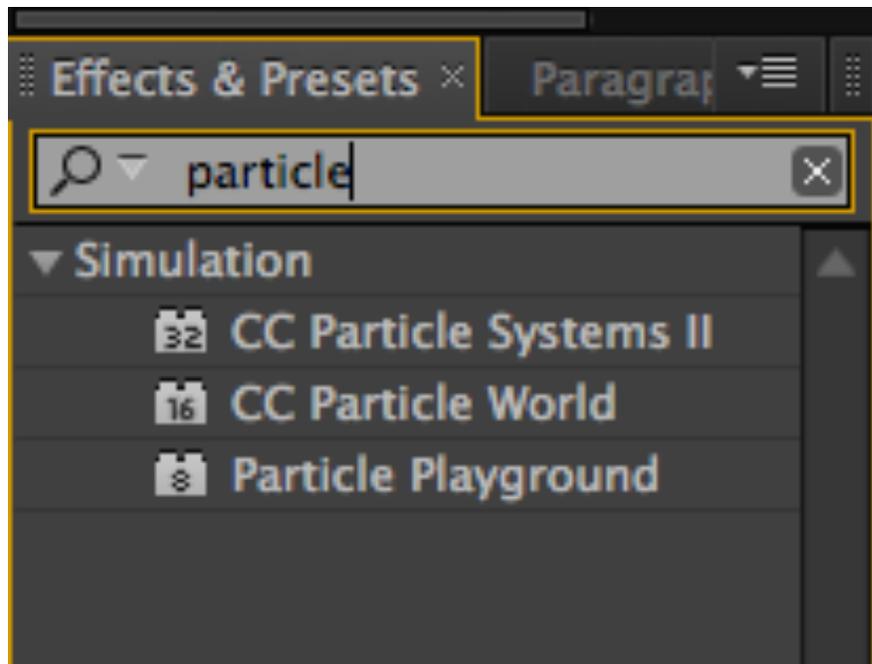


Figura 8. Efecto de partículas.

Para empezar con este efecto he creado unos puntos aleatorios pequeños para simular estrellas con diferentes brillos y destellos para crear sensación de realidad. Y por último creamos con el mismo efecto un mundo de partículas creando esta vez letras, en el caso anterior en puntos para crear estrellas pero ahora lo ajustamos a letras aleatorias y con movimiento aleatorio para acompañar a las letras del texto que nos interesa. Esto crea un efecto espectacular y diferente y le da mas importancia al texto que nos interesa como vemos en la figura 9.



Figura 9. Explosión de partículas.

3.3.1.2.- CREACIÓN DEL LOGO EN 3D CON AFTER EFFECTS.

Una vez realizada la titulación del video vamos a continuar con el After Effects para crear el logo final del club. En este caso nos facilitaron un logo en 2D.

Todo el proyecto esta basado en movimientos 3D por lo tanto el logo quedaba fuera de lugar y no combinaba para nada, por eso decidí convertir el 2D a 3D con movimiento rotacional y de desplazamiento. A continuación vamos a ver paso a paso el proceso de creación.

Para empezar lo primero que hice fue abrir el logotipo en After Effects y con la herramienta pluma había que vectorizarlo. Esto se hace porque vamos a utilizar un plugin

adicional para darle volumen y hay que usar exactamente el tamaño del logo para darle dicho formato como vemos en la Figura 10.



Figura 10. Logo vectorizado.

Una vez hecha la selección vamos a añadirle el efecto “Elements”. Este es un plugin muy potente para la creación de figuras 3D. En nuestro caso solo vamos a utilizar un par de parámetros como la profundidad, relieve y otros de edición de color como contraste y brillo.

Esta herramienta da la posibilidad de crear mucha animación en 3D como figuras que explotan o se van reconstruyendo, pero este video no se trata de un video de acción y con un movimiento de traslación tenemos suficiente.

Una vez dentro de “Elements” vamos a darle la profundidad deseada a la forma del logotipo. Esto se hace modificando los parámetros de profundidad dentro de la aplicación de After Effects. Simplemente cambiando el valor de profundidad ya hemos creado una bloque con la forma del logo, pero sin ningún tipo de relleno o color.

Yo he utilizado una herramienta de un desarrollador externo a After Effects para esto pero se podría conseguir el mismo efecto simplemente utilizando el formato 3D de After Effects i duplicar la capa del logo tantas veces como sea necesario para alcanzar el grosor deseado. Esto a mi parecer es una cosa no valida, ya que hace que haya muchas capas con las que trabajar, siempre puede haber un descuadre y a la hora de renderizar tendría mucho mas peso el video de lo necesario. Por tanto utilizando la herramienta que he usado tengo el mismo efecto pero mas elegante y directo como se muestra a continuación en la figura 11.

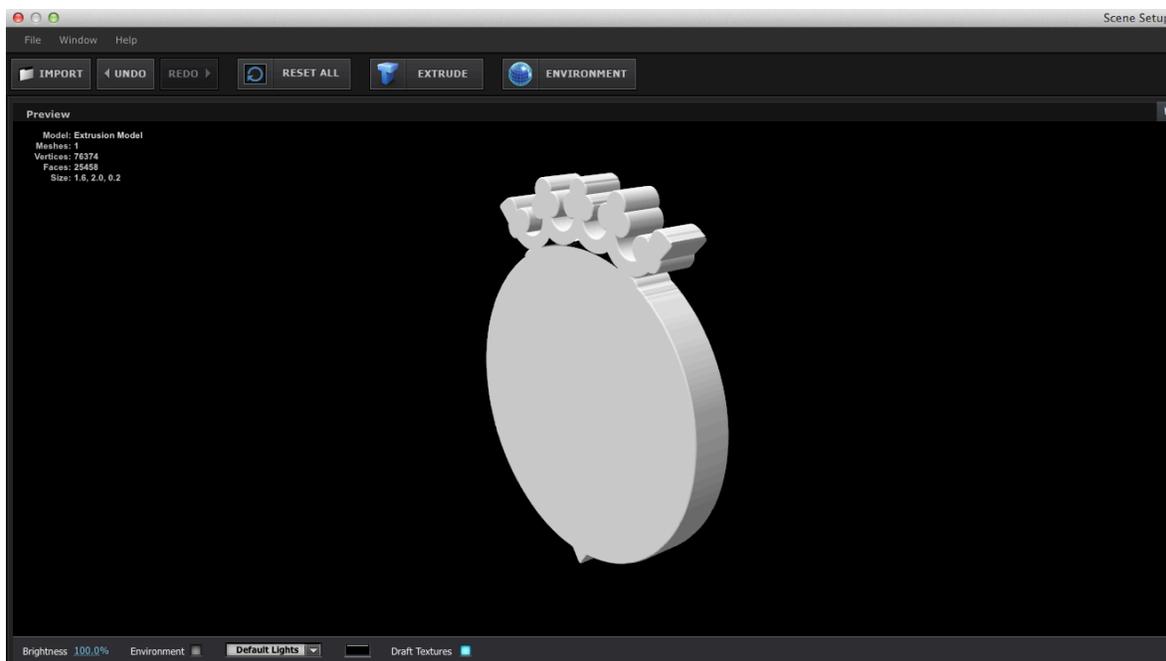


Figura 11. Logo con relieve.

El siguiente paso es rellenar el bloque con la forma del escudo con los colores del escudo. Como ya tenemos el logotipo vectorizado hay que utilizar dicha capa para introducirla en el bloque. Se podría rellenar con cualquier tipo de motivo, fotografía o simplemente colores solidos pero en este caso necesitamos rellenarlo con un logo concreto ya que va dedicado a una asociación o club en concreto. Como vemos en la siguiente figura 12, elegimos la capa logo para su relleno en la paleta de efectos.

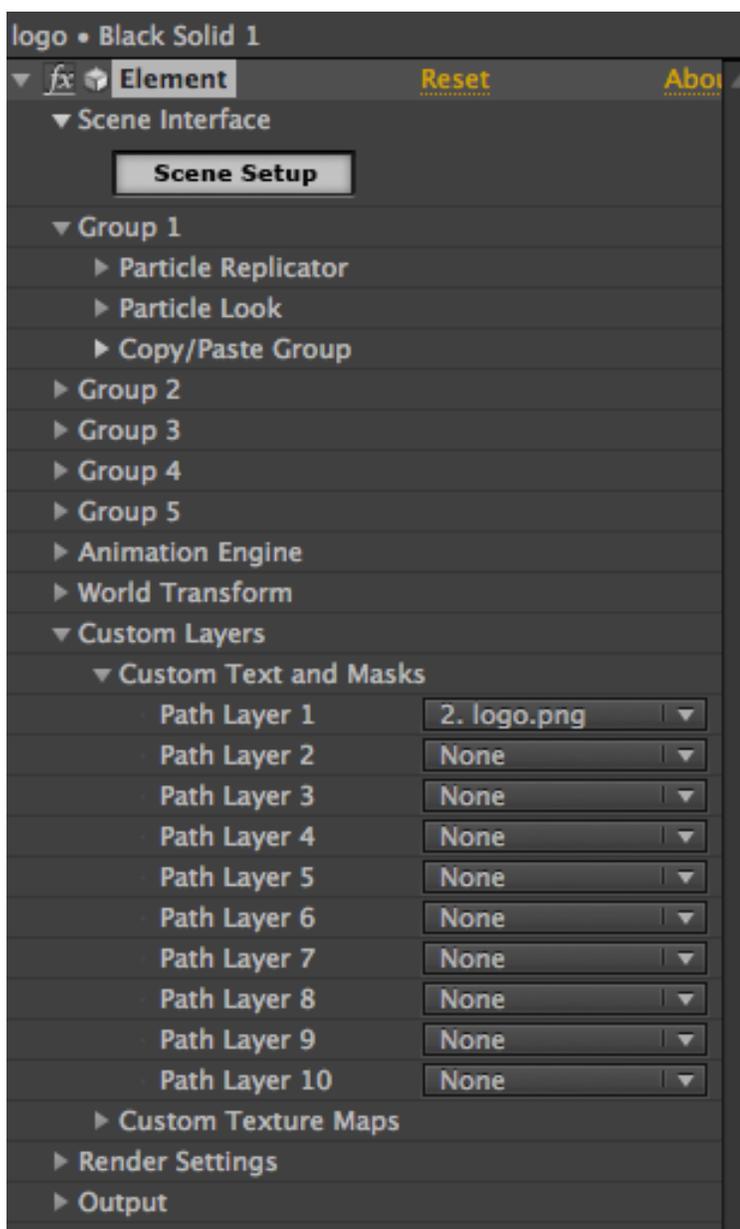


Figura 12. Paleta del efecto Element.

Ahora ya tenemos elegida la capa con el relleno del bloque hay que ajustar el dibujo con el bloque, este debería ser un proceso fácil, pero debido al tamaño del grosor es muy difícil adecuar exactamente el objeto 2D al nuevo elemento 3D, moviendo los parámetros punto a punto al final se consigue ajustar exactamente el logo con la herramienta del mismo plugin. La figura 13 representa dicha ventana de edición.

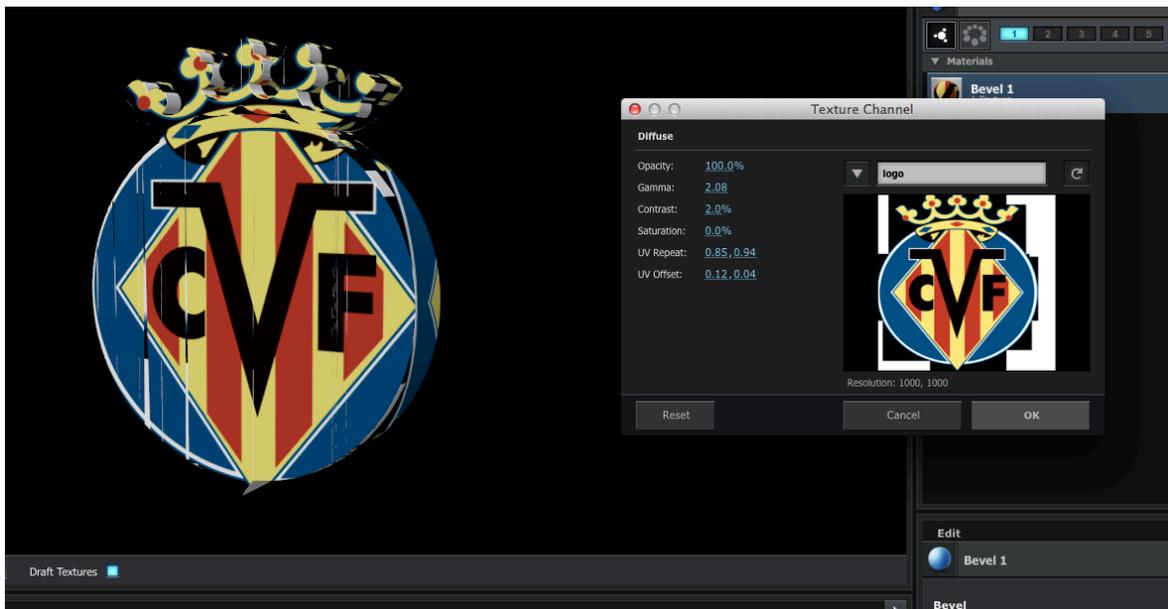


Figura 13. Ventana de edición del efecto Element.

Llegando ya al final del proceso una vez ajustado la imagen al solido había una última cosa que hacer, crear la parte de detrás del logo final.

Si vamos a hacer que el logo entre en pantalla rotando, vemos que aparece la parte de detrás del logo por tanto no es válido ver el logo original con la misma orientación. Debía adaptar el logo por detrás en vista espejo para que cuando gire por delante se vea correcto pero por detrás se vea invertido. A mi parecer es mas elegante ver la parte de detrás no como un plano sino con el mismo logo invertido ya que le da color y

vida al logo. En la figura 14 y 15 vemos el logo final ya integrado en el video final, con las nubes y rayos que utilizamos también en los títulos.



Figura 14. Logo integrado, cara delantera.



Figura 15. Logo integrado, cara trasera.

El último paso para crear el efecto del logo ha sido crearle el movimiento, esto se hace ya fuera del menú de “Elements”, utilizando los controles básicos de After Effects, movimiento, rotación etc, ajustando a la posición deseada.

Una vez creado todo, el logo y los títulos vamos a pasar a la edición final del video completo.

3.3.1.3.- EDICIÓN FINAL DEL VIDEO.

Para la creación del video final es importante tener una buena organización del espacio de trabajo ya que se tienen muchos clips de video, de audio, los títulos,... Es importante esta organización para facilitar la edición y ganar tiempo a la hora de buscar cada uno de los archivos necesarios.

Para ello creamos diferentes carpetas para organizar todos los elementos que vamos a utilizar, títulos, música, cortes de radio. La figura 16 representa la paleta de organización del adobe premiere.

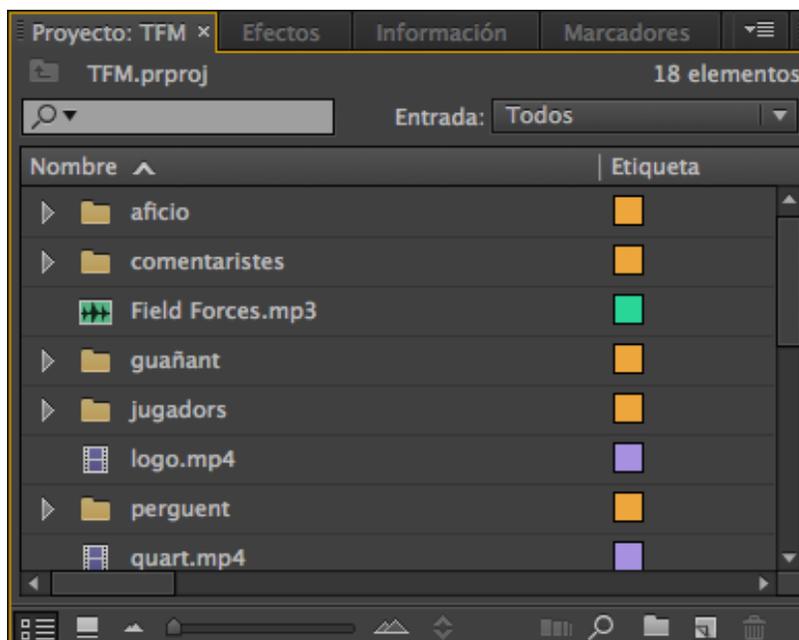


Figura 16. Paleta de organización de Adobe Premiere

Una vez todo organizado es hora de empezar a editar, en este caso es la parte mas sencilla de todo el proceso, ya que son clips cortos y directos. Solo hay que juntar las piezas una a una, acertando y ajustando cada una.

Para empezar hice un montaje previo sin música utilizando los elementos que ya había elegido previamente. Después busqué la música, el problema fue acoplar los tiempos ya que hay que tener en cuenta los tempos y la duración de la misma. Por tanto en alguna ocasión se ha tenido que utilizar el efecto de control de velocidad. Este control se hizo de manera sutil y mínima. Esto es un problema porque en ocasiones se crea una cámara más lenta y en otras se acelera el clip, pero al utilizarse solo en los títulos y de forma sutil no hay aprecio de dicho efecto. Vemos la ventana del efecto de Velocidad en la figura 17.

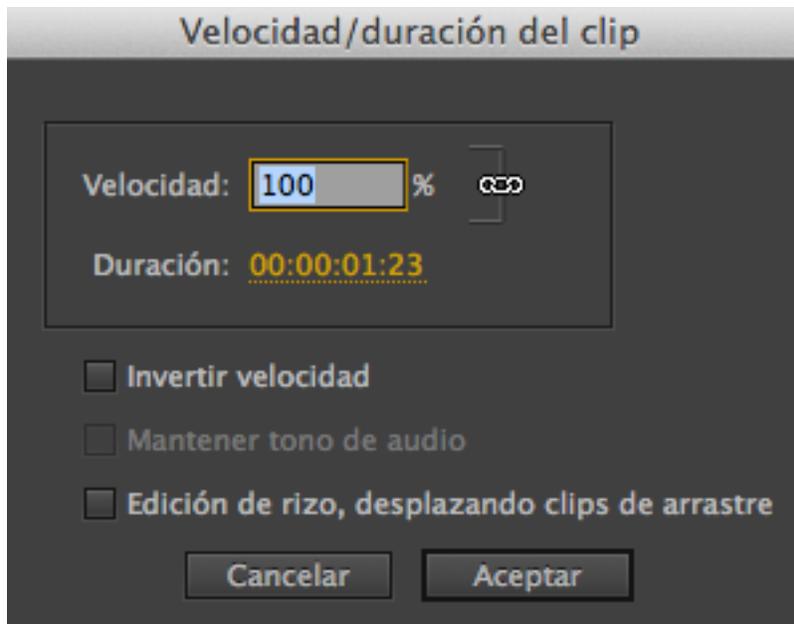


Figura 17. Ventana del efecto Velocidad.

Continuando con la edición, no hubo ningún problema de edición con los clips cedidos por el club, la calidad es buena y están bien grabados acordes con lo necesitado, pero los videos grabados con la Gopro si se puede apreciar que no están estables. Por tanto hay que incluir un efecto de estabilización rápida que proporciona el mismo Premiere. Este efecto es el Warp Stabilizer, que hace un análisis del clip y lo ajusta para que no tiemble, estabilizándolo y haciendo una toma más profesional. En las siguientes figuras(figura 18 y 19) aparece el efecto en la paleta de efectos y en la ventana de edición mostrando que ocurre cuando se utiliza.

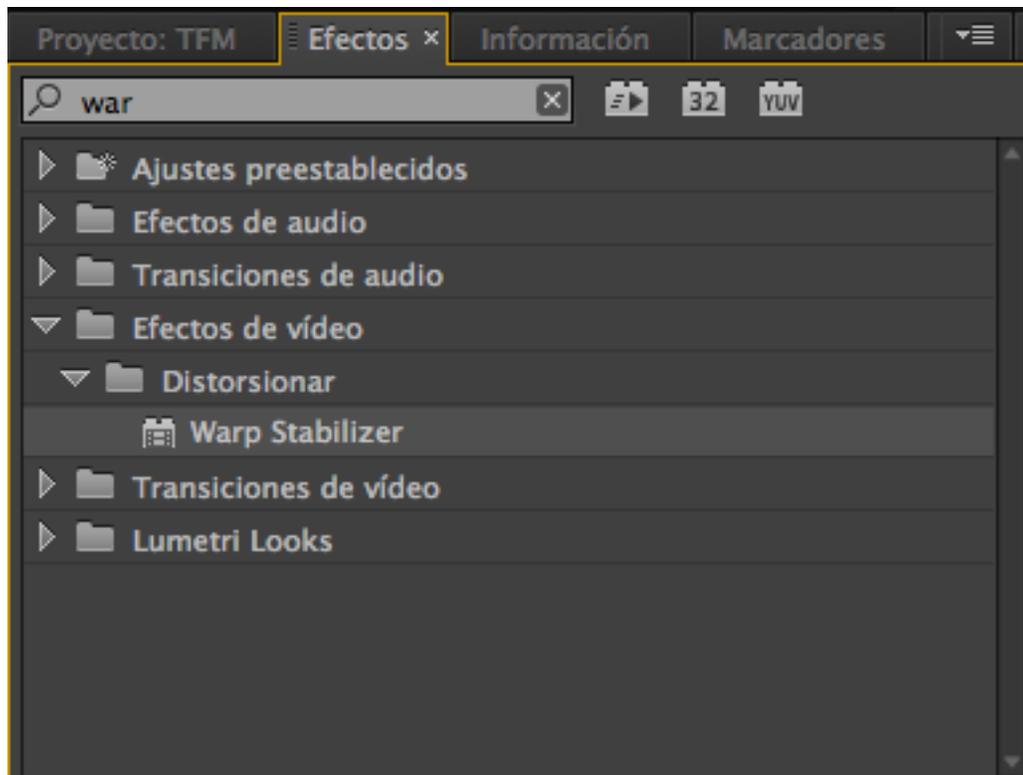


Figura 18. Efecto Warp Stabilizer en la paleta de Efectos.



Figura 19. Efecto de Warp Stabilizer en la ventana de edición.

Una vez todos los clips están acorde con la música y colocados adecuadamente hay que hacer transiciones de video para que no haya cambios tan bruscos en algunas ocasiones. Podemos usar efectos de disolución cruzada como el mostrado en la figura 20.



Figura 20. Efecto de Disolución cruzada.

Evidentemente no en todos los cambios de imagen hay que utilizar transiciones de video, en los momentos rápidos del video he optado por no utilizar ningún tipo de transición para crear una sensación de dinamismo y velocidad al video final.

Continuando con las transiciones, al final del video se utiliza la transición de pasar a negro, para poder acabar el video con un fundido a negro suave para finalizar acorde a la música y que no sea de manera brusca. La figura 21 representa este efecto de transición.

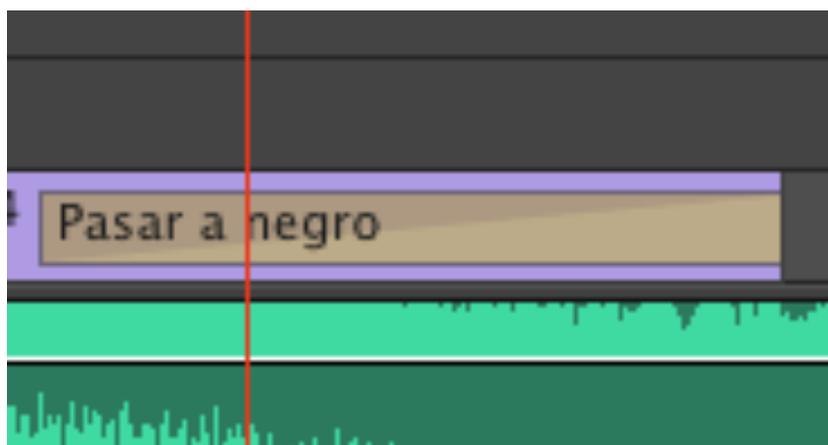


Figura 21. Efecto de Pasar a negro.

Por último una vez montado todo el video y teniendo la edición final del proyecto hacemos el último retoque del video, un ajuste del color. Normalmente dependiendo de la luz las diferentes imágenes tienen tonos de color diferentes, por eso hay que realizar un ajuste de color. En nuestro caso han sido retoques básicos y mínimos utilizados de la misma tabla de efectos del Adobe Premiere como vemos en la figura 22 y 23.

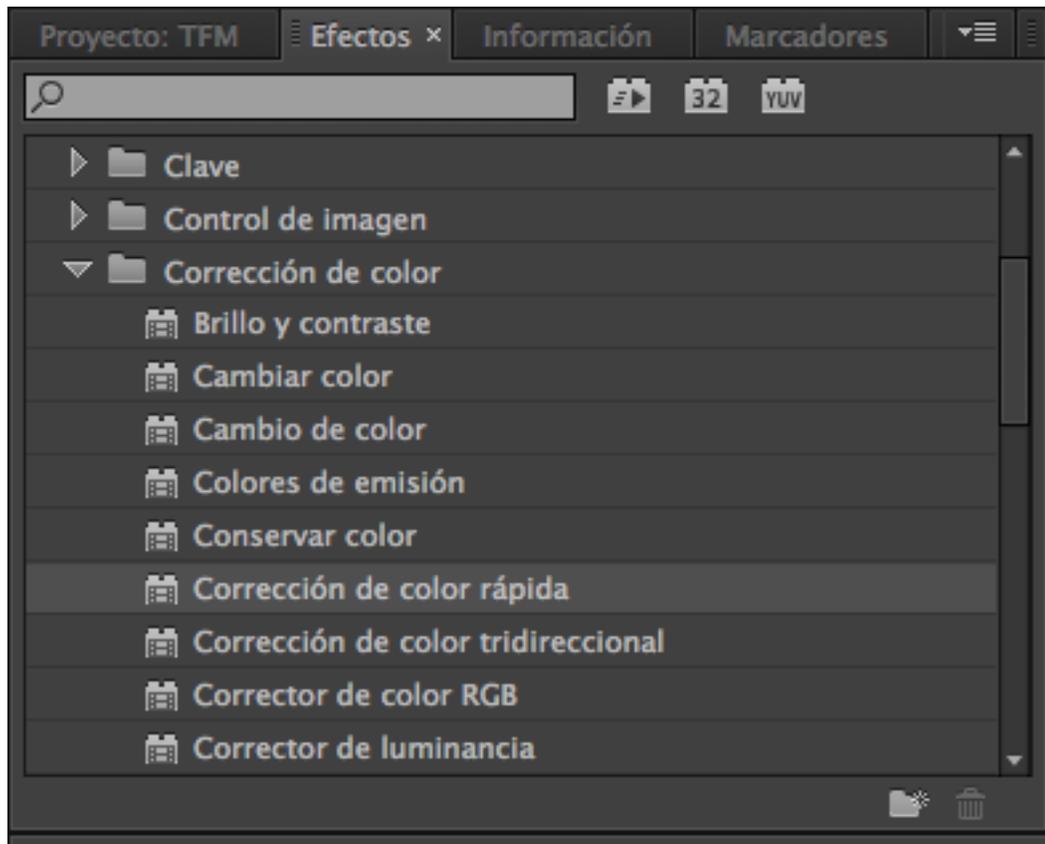


Figura22. Paleta de efectos de corrección de color.

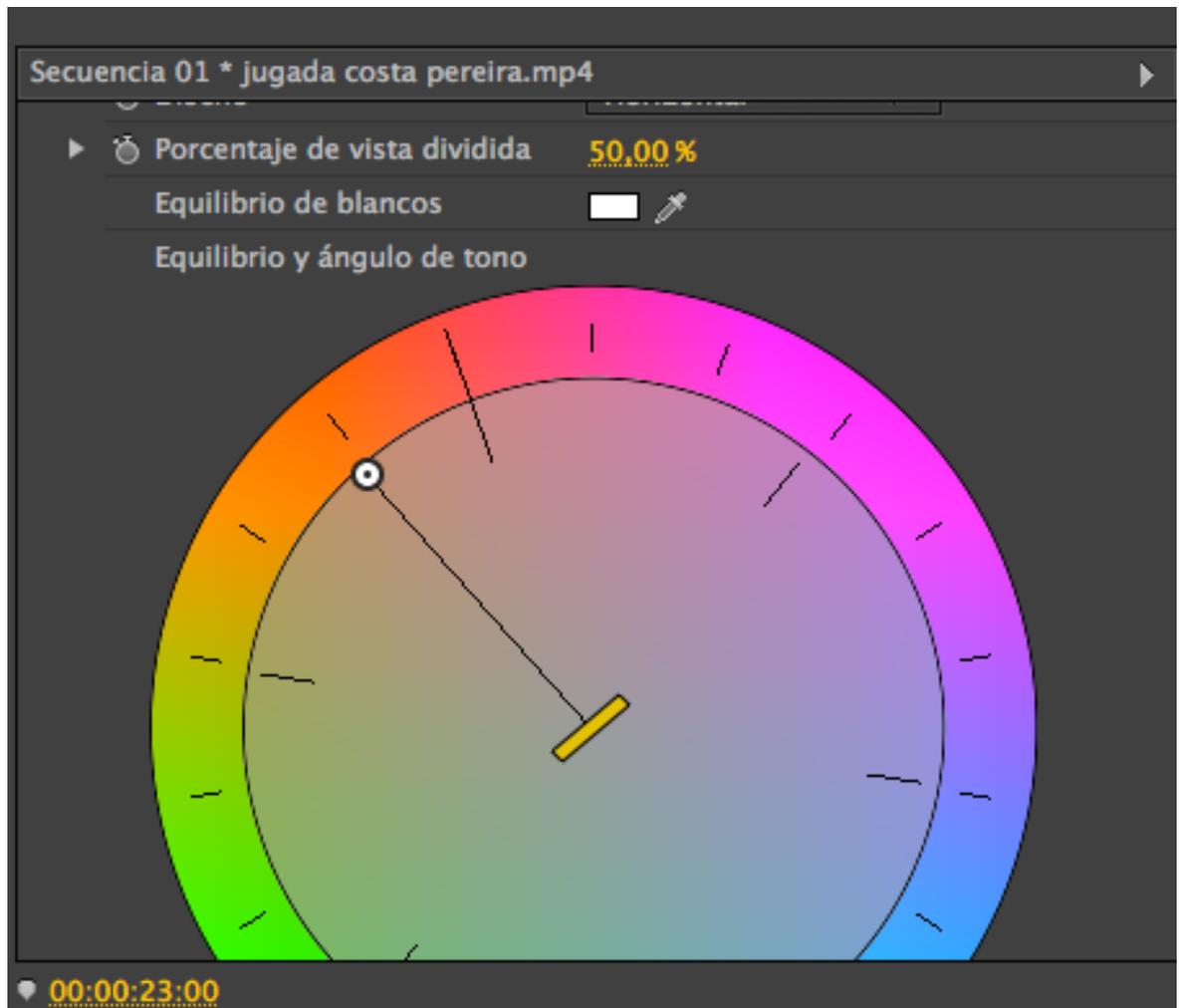


Figura 23. Efecto de corrección de color.

3.3.2.- POSTPRODUCCIÓN DE AUDIO.

Toda producción tiene una parte de postproducción de audio incluida. A continuación vamos a detallar el proceso de edición del audio. En este video ha sido una parte realmente sencilla y corta dentro de todo el proceso ya he utilizado un audio de licencia libre que prácticamente por motivos de tempo y duración se adaptaba casi a la perfección con mi proyecto entero. Hay algún aspecto que he tenido que modificar con el programa estudiado Logic Pro.

Básicamente solo se han utilizado un par de herramientas para adecuar el audio a nuestro video. En primer lugar hemos utilizado la herramienta de cortar para ajustar el a duración del video que creamos.

A partir de ahí solo hemos ecualizado y ajustado los niveles del audio para una perfecta adaptación y fluidez del video final. En la figura 29 mostramos un canal de audio con su efecto de ecualización.



Figura 24. Canal de audio.

Al tratarse de un proyecto principalmente encarado a la utilización de video no he hecho mucho énfasis en la edición del video ya que no ha sido una creación propia o hecha a propósito para este video. Por tanto con una adecuación suficiente dejamos la parte del audio y finalizamos el video.

CAPITULO 4

DESARROLLO.

4.1.- MATERIAL Y SOFTWARE UTILIZADO.

A continuación vamos a nombrar las características técnicas de cada uno de los elementos utilizados para la creación del video a nivel de software como de hardware. En primer lugar vamos a ver las características de la videocámara utilizada como vemos en la tabla 2 y figura 25.

- Cámara Gopro Hero 3

Marca	GoPro
Modelo	CHDHX-301
Nombre del modelo	HERO3: Black Edition
Año de fabricación	2013
Peso del producto	549 g
Dimensiones del producto	3 x 5,8 x 4,1 cm
Pilas:	1 lones de litio necesaria(s), incluida(s)
Número de modelo del producto	CHDHX-301
Número de producto	CHDHX-301
Ranuras de memoria disponibles	microSD
Capacidad máxima de la memoria RAM	64 GB
Memoria extraíble	MicroSD
Sistema operativo	Windows 7 SP1, Windows Vista SP2, Windows XP SP3, Mac OS X 10.6, Mac OS X 10.7
Otras características	Estanco al agua, Deportiva, Accesorios de sujección, Full HD, WiFi, Disparo en ráfagas, Autoenfoque
Componentes incluidos	AV, HDMI, USB
Número de productos	1
Software incluido	Mac OS X 10.5 Leopard, Mac OS X 10.6 Snow Leopard, Mac OS X 10.7 Lion, Mac OS X 10.8 Mountain Lion
Tecnología de pantalla	LCD
Tipo de pantalla	Full HD, LCD
Decodificador integrado	H264
Relación de aspecto de imagen	4:3, 16:9, 17:9
Estabilización de imagen	Óptico

Tabla 2. Características de la Gopro.



Figura 25. Logotipo de la Gopro.

Seguidamente vamos a ver cada uno de los softwares utilizados para la edición y creación de efectos y montaje de video:

- Adobe Premiere cc
- Adobe After effects cc
- Adobe Photoshop
- Logic Pro

Adobe Premiere Pro® (Pr) (antes conocido como **Adobe Premiere**) es una aplicación en forma de estudio destinado a la edición de vídeo en tiempo real.

Es parte de la familia Adobe Creative Suite, un conjunto de aplicaciones de diseño gráfico, edición de vídeo y desarrollo web desarrollado por Adobe Systems. En ocasiones se distribuye gratuitamente como *software* OEM con tarjetas de vídeo de gama alta.

Hace poco tiempo salió a la venta la nueva versión de Adobe Premiere Pro, Adobe Premiere Pro CC. Este editor de video profesional es bastante amigable, si el equipo cuenta con ciertas características en el sistema (mínimo 2 GB de memoria RAM, 80 GB de disco duro, 512 MB de memoria en tarjeta gráfica). Hay que tener en cuenta que el video es muy complejo, así que se necesita bastante espacio para almacenar todo lo que se capture para la edición, y también se necesita que la computadora cuente con una tarjeta de video para que pueda mostrar con fluidez la previsualización y todo se pueda

reproducir sin cortes ni ralentizaciones. La figura 26 muestra el logotipo de Adobe Premiere.



Figura 26. Logotipo de Adobe Premiere.

Adobe After Effects es una aplicación en forma de estudio destinado para la creación o aplicación en una composición, así como realización de gráficos profesionales en movimiento (en 2D y, a medida que el software se va actualizando, también en 3D), de montaje de vídeo y de efectos especiales audiovisuales, que desde sus raíces han consistido básicamente en la superposición de capas. Adobe After Effects es uno los softwares basado en Linea de tiempo más potentes del mercado junto con Autodesk Combustion y Eyeon Fusion.

Una de las principales fortalezas del programa es que existen una gran cantidad de plugins desarrollados por otras compañías que ayudan a aligerar las cargas de trabajo continuo y repetitivo en lo que a aplicación de efectos se refiere. A partir de las versiones 6.5 y 7 mejora su capacidad para manejar archivos de gráficos y vídeo de distintos formatos. Por otro lado, su interfaz resulta familiar a muchos editores dedicados a la post-producción, lo que lo convierte en la elección ideal para la mayoría de profesionales.

Este software está dirigido a diseñadores gráficos, productores de vídeo y a profesionales en multimedia, aunque muchos aficionados se guían de Tutoriales en YouTube y crean desde intros hasta cortometrajes aunque estos resultados dependan de su creatividad . La figura 27 representa el logotipo de Adobe After effects.



Figura 27. Logotipo After effects.

Adobe Photoshop es un editor de gráficos rasterizados desarrollado por Adobe Systems principalmente usado para el retoque de fotografías y gráficos. Su nombre en español significa literalmente "taller de fotos". Es líder mundial del mercado de las aplicaciones de edición de imágenes y domina este sector de tal manera que su nombre es ampliamente empleado como sinónimo para la edición de imágenes en general.⁴

Actualmente forma parte de la familia Adobe Creative Suite y es desarrollado y comercializado por Adobe Systems Incorporated inicialmente para computadores Apple pero posteriormente también para plataformas PC con sistema operativo Windows. Su distribución viene en diferentes presentaciones, que van desde su forma individual hasta como parte de un paquete siendo éstos: Adobe Creative Suite Design Premium y Versión Standard, Adobe Creative Suite Web Premium, Adobe Creative Suite Production Studio Premium y Adobe Creative Suite Master Collection. La figura 28 representa el logotipo de Adobe photoshop.



Figura 28. Logotipo Adobe Photoshop.

Logic Pro (anteriormente, **Logic Audio**) es un programa de edición de audio en pistas de audio y MIDI que funciona en la plataforma Mac OS X. Creado originalmente por el C-Lab, se convirtió en un producto de Apple cuando la compró en el 2002. Una versión reducida, Logic Express, está también disponible en Apple. En internet se ofrecen guías y libro acerca de cómo manejar ese programa, haciendo así más fácil su experiencia. La última versión disponible de Logic Pro es la 10, llamada Logic Pro X. La figura 29 muestra el logotipo de Logic Pro.



Figura 29. Logotipo Logic Pro.

4.2.- PROBLEMAS.

En este punto considero importante destacar que ha habido una serie de inconvenientes que han hecho difícil la edición del proyecto:

- El problema más importante que me he encontrado es la falta de imágenes buenas para la edición. Me pasaron videos de recursos de jugadores, de campo, de afición, pero en ciertos momentos no eran ideales para el montaje, haciendo difícil la coherencia del video.
- Otro problema importante fue los diferentes formatos de video cedidos. Esto imposibilitó el uso de algunos videos porque el programa de edición que no los soportaba. Si se ha intentado cambiar de formato mediante la transformación de códec, se perdía calidad de imagen.
- En cuanto al audio, no se me facilitaron cortes de radio ni sonido ambiente.
- Intenté contactar con la productora para intentar conseguir otros cortes y audios pero no he tenido otra vez la oportunidad de contacto.

4.3.- EXPOSICIÓN DE CREACIÓN.

Una vez superado todos los problemas y creado el producto hay que hacer un pequeño resumen del proceso y de las sutilezas del proyecto. El video final tiene una duración de 1' 28''.

Se trata de un video secuencial donde se ven 4 partes fácilmente diferenciables donde la primera parte es la presentación del equipo de fútbol usando imágenes cortas de diferentes jugadores corriendo y haciendo diversas jugadas.

Seguidamente pasamos a la segunda parte del video donde se aprecia que el equipo tiene una mala racha y no hace juegos buenos, falla tiros y no avanza bien.

Continuando con la tercera parte es donde aparece el apoyo de la afición animando desde las gradas, dando soporte al equipo aunque este no esté jugando bien, aquí hay un crecimiento musical también para crear tensión y énfasis.

Y para finalizar se muestra el equipo marcando goles, ganando, jugando mejor que nunca, esto se representa así para mencionar que la afición es lo mas importante que tiene el club y necesita su apoyo en todo momento.

Todo esto se ha creado a partir de secuencias enlazadas con títulos en movimiento y una música épica y usando imágenes rápidas para dar dinamismo al producto final. Al crear esto, estamos dando una publicidad implícita del club para que la gente se apunte al club y de su apoyo que al fin es el objetivo que se busca con este video.

CAPÍTULO 5

CONCLUSIONES.

5.1.- CONCLUSIÓN.

Para finalizar el proyecto de final del Máster voy a decir que he intentado aplicar todo lo aprendido para realizar un video con unas características excelentes. A mi ver he cumplido los objetivos propuestos. En primer lugar la planificación de lo que queremos crear, y luego la edición.

Este proyecto ha sido una oportunidad para mi porque se trata de un proyecto para un club con una gran envergadura, esto puede ser un referente para el futuro. En principio es un video para el proyecto sin más, pero en un futuro el mismo club podrá publicarlo en su web y sus diferentes medios.

En cuanto a las **fortalezas** que me he encontrado a lo largo de la creación han sido varias:

- La primera ha sido la ventaja de no tener que grabar por mi mismo partidos de fútbol, esto significa un ahorro muy grande en cuanto al tiempo utilizado para el proyecto.
- La calidad de los videos es la máxima posible ya que se me ha proporcionado todo el material en crudo, es decir, sin ningún tipo de retoque, tal cual se graba.
- Tener imágenes privilegiadas al ser grabadas con las cámaras del campo de fútbol con sus teleobjetivos.
- Tener acceso al campo en un partido para poder grabar recursos de afición desde el mismo césped, lo que otorga unas vistas privilegiadas.

No obstante, se han encontrado diferentes **limitaciones** para la creación del proyecto, como son por ejemplo, los videos eran cedidos, por tanto tuve que adaptarme al metraje del que disponía, no había manera de poder usar mi propio metraje, al final se ha solucionado de una manera adecuada. Entre otros problemas ha sido la comunicación

con el mismo club pero no ha sido un problema a la hora de editar una vez obtuve todos los videos.

Personalmente he aprendido mucho mas que lo aprendido en el máster al tener la obligación de utilizar herramientas que no había utilizado o aprendido en el curso del Máster además de recordar y perfeccionar todo lo aprendido en el Máster. Por una parte la parte de audio, pero sobre todo la parte de video. Lo más difícil para mi ha sido la edición con After Effects ya que es un programa muy amplio y complicado pero si no llega a ser por el Máster no hubiera podido crear nada de lo creado.

Para finalizar añadir que este proyecto me abrirá puertas a diferentes productoras y proyectos de producción ya que embarga casi todo el proceso de producción, preproducción y sobre todo posproducción. Por tanto en un futuro espero llegar a ser un postproductor profesional en una buena productora.

BIBLIOGRAFÍA.

Referencias:

- [1]Página web del Villarreal C.F.: <http://www.villarrealcf.es/>
- [2]Jorge Soriano, Realización de un spot promocional para la compañía discográfica Alone Records, UPV, 2011-12-23, 52 páginas.
- [3]Eva Vañó , Bucle y Continuidad, UPV, 2012-02-17, 70 páginas.
- [4] Página de RTVE, apartado fútbol. Disponible en :
<http://www.rtve.es/deportes/20090602/video-integro-gladiator-guardiola-motivo-jugadores-ve-luz/279402.shtml>
- [5] Página web del Villarreal C.F. sección de prensa. Diponible en:
<http://www.villarrealcf.es/prensa/villarreal-cf-tv>

Libros:

Manuel Martinez Sotillos, After Effects cs 6, Anaya, PAGINAS 416,ISBN:9788441533158, 2013.

Enlaces Web:

Página web de la cámara Gopro. Disponible en: www.gopro.com

Página web de Adobe. Disponible en: www.adobe.com

Página web de descripción de los distintos software. Disponible en:

http://es.wikipedia.org/wiki/Adobe_Photoshop

http://es.wikipedia.org/wiki/Adobe_Premiere_Pro

http://es.wikipedia.org/wiki/Adobe_After_Effects

http://es.wikipedia.org/wiki/Logic_Pro

Página web para descargas de footage. Diponible en: www.stockfootageforfree.com