

MANUAL DE PROCEDIMIENTOS POSTPRODUCCIÓN



RTVC SISTEMA DE MEDIOS PÚBLICOS

"Si este documento se encuentra impreso o es visualizado por fuera del aplicativo de Planeación y Gestión (Kawak) de la entidad, no se garantiza su vigencia, por lo tanto, es Copia No Controlada. La versión vigente reposará en el aplicativo que se tiene para tal fin."

INTRODUCCIÓN

El siguiente documento hace una descripción de los lineamientos necesarios para iniciar la labor de edición y se discriminan como: Ingesta de contenido, e inicio de edición, la descripción de las actividades están relacionadas a los sistemas existentes, y sirve de guía para los usuarios y administradores de los sistemas en cuanto al flujo de trabajo necesario para la edición del contenido.

1. GLOSARIO

En el siguiente glosario se me mencionan algunas palabras claves a tener en cuenta para el uso del presente manual, una breve descripción y el uso que se le da a estas palabras.

Medios de contenido: Son todos aquellos elementos y/o dispositivos en los cuales es almacenado el contenido de las grabaciones (Audio y video). Ej: Cassetes, Memorias SD, Tarjetas de grabación (P2, XDCAM, etc), discos duros, etc.

Carpeta de ingestá: Es aquella carpeta en la cual serán dejados los archivos para el proceso de ingestá, la cual es creada por el productor y/o periodista del proyecto.

Archivos de contenidos: Son aquellos archivos nativos que contienen las grabaciones de audio y video originales de los medios de contenido.

Bin: Es el contenedor de la media (audio y video) que usa el software de edición para organizar los archivos de medios.

Consolidar: es la acción de trasladar los archivos ya ingestados desde el disco de ingestá a la carpeta del proyecto en el servidor.

Media files: Es aquella carpeta o disco que utiliza el software de edición para guardar archivos necesarios para edición como renders, capturas, ingestas etc.

Planilla control de ingestá: Es un documento electrónico que contiene la traza completa del proceso de ingestá.

2. ESTRUCTURA DE CARPETA DE PROYECTO

En la tabla 1 se hace una descripción de como debe ser el orden, criterios de nombre y ubicación de las carpetas creadas para cada uno de los proyectos y esta dividida de la siguiente manera:

Nombre de la carpeta: En este nivel se detalla el nombre que debe llevar cada carpeta, dependiendo el nivel y características

Nivel: En el nivel se da la ubicación de cada carpeta partiendo desde el nivel 0 el cual corresponde a la carpeta raíz del servidor

Nomenclatura: Se realiza una descripción de como se debe nombrar cada una de las carpetas del sistema de archivo.

Descripción: Se realiza una descripción del contenido que se debe incluir en cada carpeta.

Nombre De Carpeta	Nivel	Nomenclatura	Descripción
/POSTP	0 (Raíz)	POSTP Nombre no modificable	Es la carpeta raíz donde se almacenan todas las carpetas de los proyectos (Volumen servidor)
/CARPETA PROYECTO	1	nombre del proyecto en mayúsculas Ej: DPS, ICA, ICETEX, Etc.	Carpeta que contiene toda la información necesaria para la edición de los programas o capítulos de determinado proyecto
/PROYECTOS	2	PROYECTOS nombre no modificable	Carpeta que contiene los archivos de los proyectos de cada capítulo o programa
/EXPORTADOS	2	EXPORTADOS nombre no modificable	Carpeta que contiene los archivos finalizados para la emisión
/INGESTA	2	INGESTA nombre no modificable	Carpeta que contiene el material nativo el cual será depositado por fecha por el productor.
/GRÁFICOS	2	GRÁFICOS nombre no modificable	Carpeta para los gráficos del proyecto
/PAQUETE GRÁFICO	3	PAQUETE GRÁFICO nombre no modificable	Carpeta del paquete gráfico del proyecto
/GRAF-CAP XX	3	XX Número consecutivo del programa o capítulo. Ej: CAP01	Carpetas de los gráficos de cada capítulo
/AUDIOS	2	AUDIOs nombre no modificable	Carpeta que contiene los archivos de música y de voz

			requeridas para la edición
/MEDIA/MXF	2	MEDIA nombre no modificable	Carpetas que contiene los archivos de video, audio, renders capturas, ingestas etc.
/OTROS	2	OTROS nombre no modificable	Es aquella carpeta donde se almacenará otra clase de archivos que no se mencionaron anteriormente

Tabla 1 Estructura de carpeta de proyecto

NOTA: En caso de requerirlo el editor podrá encontrar los Bins de las Ingestas en la siguiente dirección:
POSTP/CARPETA DE PROYECTO / PROYECTOS / CAP XX / INGESTA / CARPETAS POR FECHA

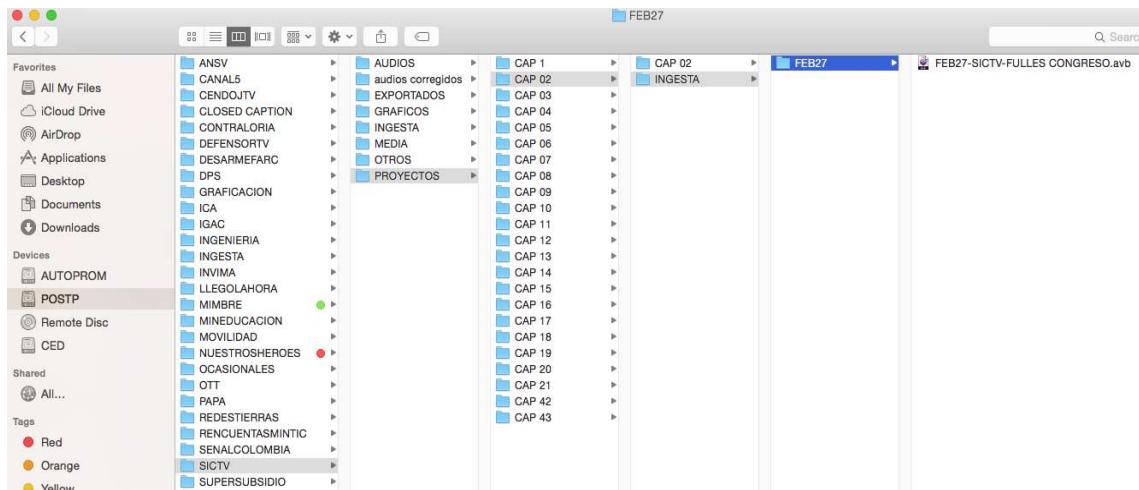


Imagen 1 Ejemplo de distribución de carpetas por proyecto POSTP / SICTV / PROYECTOS / CAP 02 / INGESTA / FEB 27 / FEB 27-SICTV-FULLES CONGRESO

3. NOMENCLATURA ARCHIVOS Y CARPETAS DEL PROYECTO

En la Tabla 2 se describe la nomenclatura de archivos y carpetas, detallan los diferentes tipos de archivos, la sintaxis dependiendo de su uso y la versión del archivo

Tipo De Archivo	Sintaxis	Descripción
Archivos de Proyecto	"CAP" + XX	XX: Corresponde al número consecutivo del capítulo del proyecto. Ej: CAP05
Archivos de exportados	"CAP" + XX	XX: Corresponde al número consecutivo del capítulo del proyecto. Ej: CAP05

Carpetas contenedores de los bines en Ingesta.	<p>“FEB” + “_” + XX</p> <p>(dentro de estas carpetas por dia iran los bins correspondientes)</p>	<p>FEB: Corresponde a las tres primeras letras del mes que se realiza la ingesta.</p> <p>XX: Corresponde al número del dia correspondiente de la ingesta.</p> <p>Ej: FEB07: ingesta realizada el día 7 de febrero</p>
Archivos de Gráficos	<p>Paquete gráfico:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● BARRA ● CABEZOTE-ENT ● CABEZOTE-SAL ● FONDO ● MOSCA ● CORTINILLA-SAL-COMER ● CORTINILLA-ENT-COMER <p>Gráficos de Capítulo:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● SEPARADORES ● CORTINILLA-“Descripción” 	“Descripción”: Palabra que describa el gráfico
Versiones de archivos y carpetas	“Nombre del archivo original” + “V” + XX	<p>XX: Corresponde al número consecutivo de los media files en caso que aplique. Ej: Cuando dos editores trabajan el mismo proyecto.</p> <p>Ejemplos nombre completo:</p> <p>Archivo original CAP01</p> <p>Archivo en versión 2 CAP01 V2</p>

Tabla 2 nomenclatura de archivos y carpetas

4. LINEAMIENTOS DE INGESTA

A continuacion se describen las actividades necesarias para realizar el alistamiento del contenido para ser ingestado en el centro de postproducción para su posterior edición, se describen las actividades del contratista designado como productor y/o periodista, del operador de ingesta y las actividades del contratista designado como editor tendiente a acceder a los archivos ingestados:

4.1 Actividades del periodista y/o productor

A continuacion se describen las actividades que debe realizar el contratista designado como productor y/o periodista, para iniciar con la postproducción de su contenido, el cumplimiento de estas actividades permitira que el proceso de edición se realice de una forma fluida y con el acceso ordenado al contenido a postproducir.

Primer paso: Seleccionar los medios físicos en los que se entregara el contenido a ser ingestado, ya sea disco duro o tarjeta de datos

Segundo paso: Crear carpeta para la ingesta en los equipos de visualización, esta debe contener la fecha y nombre del contenido a ingestar (“abreviatura del mes en mayúsculas” + “Número del día” ej: ENE09, FEB16) (Imagen 2).

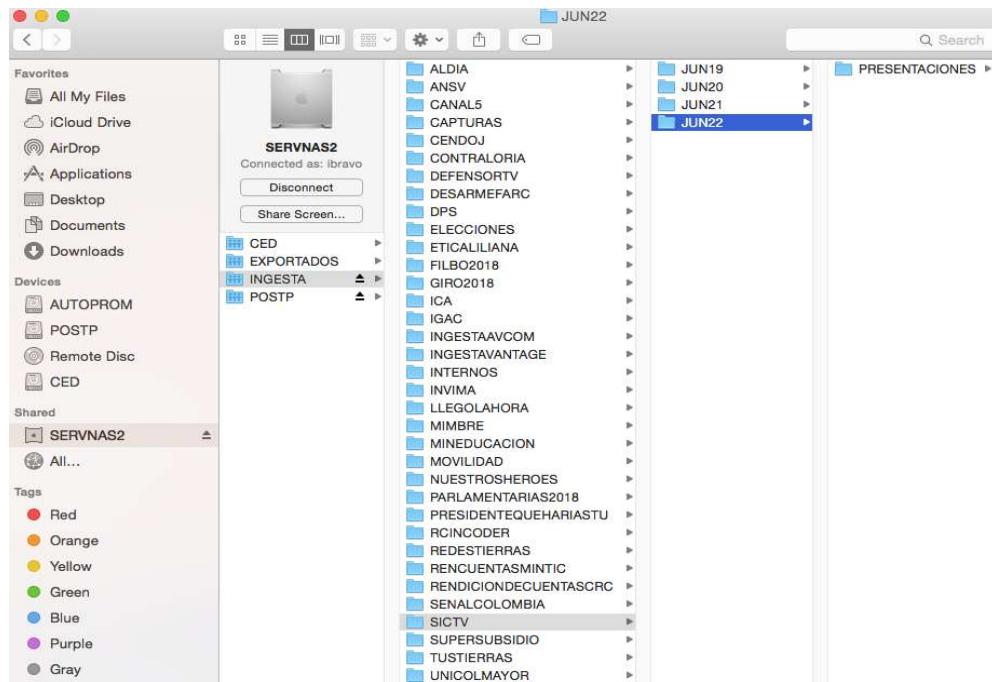


Imagen 2 ruta de las carpetas de ingesta

Tercer paso: Se debe realizar la visualización de **TODO** el material en bruto y seleccionar el material que se usara en el proceso de edición con el fin de realizar la ingestión eficaz del contenido.

Nota: *La selección previa del contenido a ingestar es indispensable para garantizar la administración del recurso y facilitar los procesos de edición del contenido.*

Cuarto paso: Después de seleccionar el contenido se debe copiar en la carpeta creada en el volumen de ingesta.

Quinto paso: Se debe diligenciar el formato de solicitud de ingesta que se encuentra disponible en cualquiera de las 6 estaciones de visualización.

Nota: *Si se tiene alguna inquietud el personal técnico de postproducción estará atento a prestar el apoyo y acompañamiento necesario.*

Se aclara que los formatos establecidos para entregar el material audiovisual al área de ingestá son:

Contenedor	.MXF OP1a
Codec De Video	XDCAM HD 422 50Mbps
Codec De Audio	PCM 48 KHz - 16 ó 24 Bits
Formato de Video	1920 x 1080 Píxeles 29.97 fps

Tabla 3 Formato establecidos para entrega de material

4.2 Actividades Técnico Ingestá

Sexto paso: El técnico de ingestá a partir de la solicitud creada por el productor, verifica que se cuente con la información requerida para la actividad e informa de ser el caso los ajustes necesarios o procede a generar el BIN de ingestá.

Septimo paso: El técnico a partir de la información suministrada genera el contenedor de la media (audio y video) que se usará en el software de edición para organizar los archivos de medios (Bin).

Octavo paso: Se realiza la importación y de ser necesario la trascodificación de los archivos que se encuentren en la carpeta de ingestá siguiendo los criterios de carpetas y nomenclatura previamente establecidos al Bin creado.

Noveno paso: Se guarda la información y cambios del Bin y se actualiza la planilla Control de ingestá informando la disponibilidad del contenido para ser editado.

4.3 Actividades Editor

Décimo paso: El editor a partir de la confirmación de la disponibilidad del contenido, accede al Bin creado y verifica la disponibilidad del contenido y de ser necesario solicita que se reajusten los ajustes del caso, si no procede a iniciar el proceso de edición, según los criterios e indicaciones por parte del periodista y/o productor.

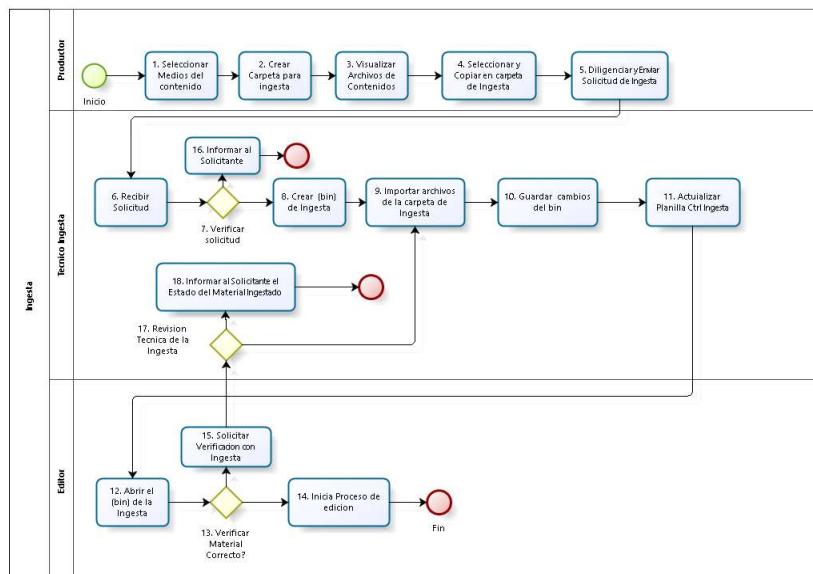


Imagen 3 Diagrama de flujo procedimiento de ingestá de contenido

5 PROCEDIMIENTO INICIO DE EDICIÓN

Este procedimiento debe ser realizado por el editor del programa o capítulo, a continuación se describen las actividades necesarias para iniciar el proceso en el software de edición existente:

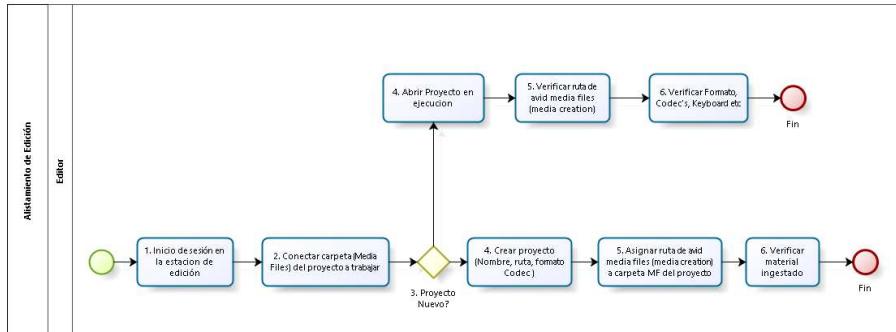


Imagen 4 Procedimiento de inicio de edición

5.1 inicio de sesión

El editor debe introducir nombre de usuario y password para iniciar sesión personalizada en la estación; si ya hay otro usuario abierto se debe salir de este usuario e ingresar con el nombre de usuario del editor que va a trabajar en esta estación.

5.1.2 Conexión de disco virtual de Media Files:

Se debe montar el disco virtual, XXX [SANFusion] (xxx nombre del proyecto) que contiene la media del material ingestado, y donde va a enrutar la media que se cree en el transcurso de la edición.

Para montar el disco virtual de media file debe abrir la aplicación SAN Fusion, seguido a esto aparecerá un listado con los proyectos a los cuales el editor tiene permiso para editar, se da click en el proyecto que va a editar, luego dar click en Mount. (Imagen 5).

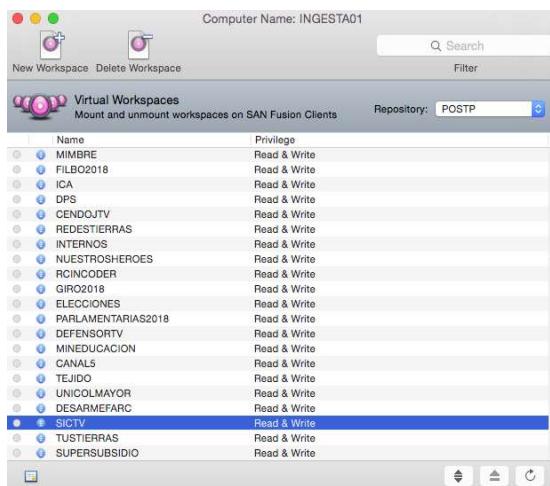


Imagen 6 conexión al disco virtual de media file.

5.2. Apertura de Software de edición y configuración de inicio:

Luego de tener conectado el disco virtual el editor da apertura al software de edición, abre su proyecto o crea un nuevo proyecto según la necesidad, verifica la ruta de media creation e inicia edición.

5.2.1 Apertura proyecto de edición:

El editor debe abrir el software de edición, seleccionar la opción external y buscar el proyecto en ejecución almacenado en la ruta predeterminada para este fin (POSTP/CARPETA DE PROYECTO/PROYECTOS imagen 7); o si es el caso crear y guardar un nuevo proyecto en esta misma ruta (imagen 8)

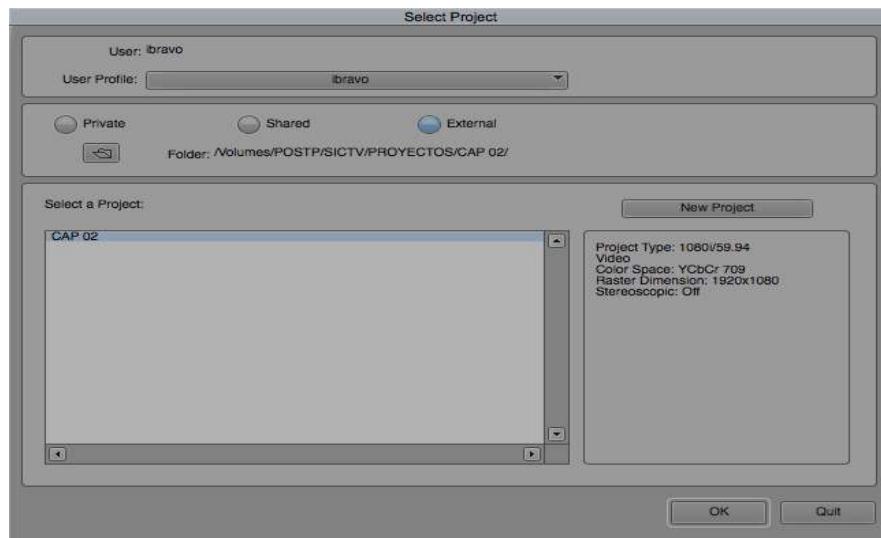


Imagen 7 apertura de proyecto en ejecución o creación de nuevo proyecto

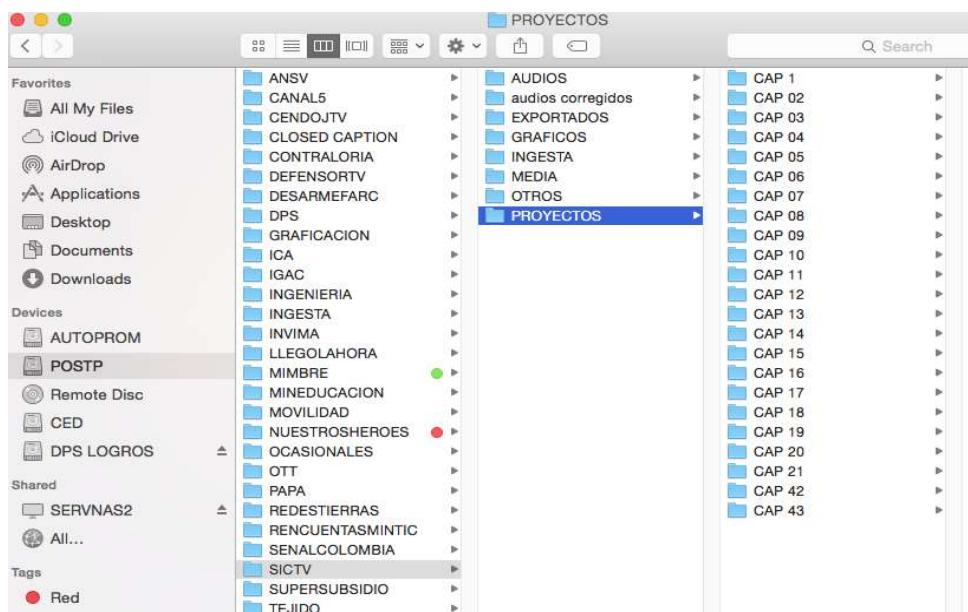


Imagen 8 Ruta predeterminada para guardar los proyectos

5.2.2 Verificación de la ruta de Media Files

Antes de iniciar la edición el editor debe verificar en los settings que la ruta de Media Creation y el enrutamiento de Import, Títulos, Capturas, etc...estén direccionados al disco virtual del proyecto a ejecutar para garantizar que los archivos creados sean enviados únicamente al Media Files del Proyecto a editar (Imagen 9).

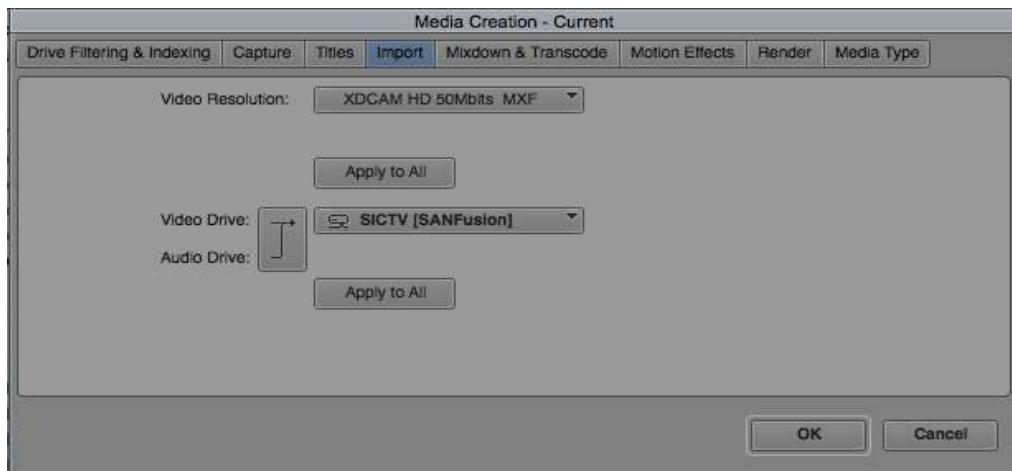


Imagen 9 enrutamiento de creación de archivos (Media files)

5.2.3 Verificación de formato y workspaces

El editor debe Verificar que la configuración del formato de su proyecto sea la adecuada con la resolución del material que está manipulando; y debe revisar que tanto su workspace como su keyboard esté configurado adecuadamente antes de empezar con el proceso de edición (Imagen 10).

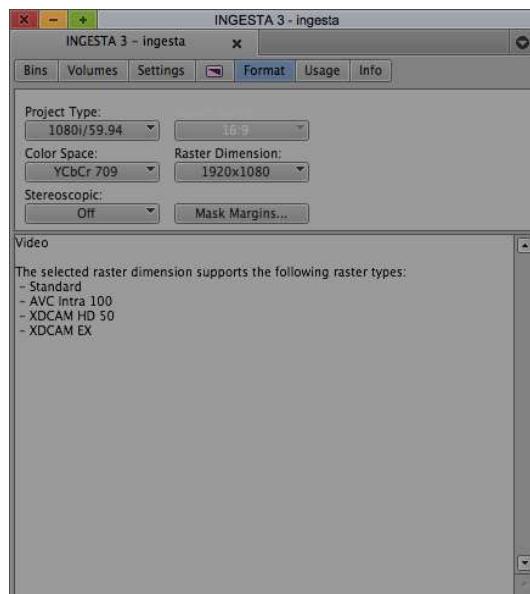


Imagen 10 configuración de formato y settings de proyecto en Media Composer

5.3. Verificación de ingestión e inicio de Edición:

Finalmente el editor verifica que la ingestión esté realizada completa y correctamente, posterior a ello puede proceder al inicio de la edición (Imagen 11)

	Name	Creation Date	Duration	Drive	IN-OUT	Mark IN	Mark OUT	Tracks	Start	Tape	Video	AMA P
000_0059	2/2/18 3:05:27 PM	6:15	SICTV [SANFusion]	V1 A1-B	00:20:10:11					XDCAM HD 50Mbps (1080/60)		
000_0059	2/2/18 3:05:23 PM	6:26	SICTV [SANFusion]	V1 A1-B	00:20:03:15					XDCAM HD 50Mbps (1080/60)		
000_0059	2/2/18 3:05:18 PM	8:15	SICTV [SANFusion]	V1 A1-B	00:19:54:27					XDCAM HD 50Mbps (1080/60)		
000_0059	2/2/18 3:05:14 PM	7:15	SICTV [SANFusion]	V1 A1-B	00:19:47:12					XDCAM HD 50Mbps (1080/60)		
000_0059	2/2/18 3:05:11 PM	7:15	SICTV [SANFusion]	V1 A1-B	00:19:39:27					XDCAM HD 50Mbps (1080/60)		
000_0059	2/2/18 3:05:07 PM	7:19	SICTV [SANFusion]	V1 A1-B	00:19:32:08					XDCAM HD 50Mbps (1080/60)		
000_0059	2/2/18 3:05:03 PM	8:19	SICTV [SANFusion]	V1 A1-B	00:19:23:19					XDCAM HD 50Mbps (1080/60)		
000_0059	2/2/18 3:04:59 PM	6:13	SICTV [SANFusion]	V1 A1-B	00:19:17:06					XDCAM HD 50Mbps (1080/60)		
000_0059	2/2/18 3:04:56 PM	7:15	SICTV [SANFusion]	V1 A1-B	00:19:09:21					XDCAM HD 50Mbps (1080/60)		
000_0059	2/2/18 3:04:53 PM	4:00	SICTV [SANFusion]	V1 A1-B	00:19:05:21					XDCAM HD 50Mbps (1080/60)		
000_0049	2/2/18 3:04:50 PM	5:28	SICTV [SANFusion]	V1 A1-B	00:18:59:21					XDCAM HD 50Mbps (1080/60)		
000_0048	2/2/18 3:04:46 PM	8:09	SICTV [SANFusion]	V1 A1-B	00:18:51:12					XDCAM HD 50Mbps (1080/60)		
000_0047	2/2/18 3:04:41 PM	8:24	SICTV [SANFusion]	V1 A1-B	00:18:42:18					XDCAM HD 50Mbps (1080/60)		
000_0046	2/2/18 3:04:38 PM	7:25	SICTV [SANFusion]	V1 A1-B	00:18:34:23					XDCAM HD 50Mbps (1080/60)		
000_0045	2/2/18 3:04:35 PM	6:32	SICTV [SANFusion]	V1 A1-B	00:18:28:00					XDCAM HD 50Mbps (1080/60)		
000_0045	2/2/18 3:04:31 PM	7:24	SICTV [SANFusion]	V1 A1-B	00:18:20:06					XDCAM HD 50Mbps (1080/60)		
000_0044	2/2/18 3:04:28 PM	8:07	SICTV [SANFusion]	V1 A1-B	00:18:11:22					XDCAM HD 50Mbps (1080/60)		
000_0044	2/2/18 3:04:21 PM	7:25	SICTV [SANFusion]	V1 A1-B	00:18:04:04					XDCAM HD 50Mbps (1080/60)		
000_0044	2/2/18 3:04:19 PM	6:28	SICTV [SANFusion]	V1 A1-B	00:17:57:04					XDCAM HD 50Mbps (1080/60)		
000_0044	2/2/18 3:04:14 PM	7:00	SICTV [SANFusion]	V1 A1-B	00:17:50:04					XDCAM HD 50Mbps (1080/60)		
000_0038	2/2/18 3:04:09 PM	12:05	SICTV [SANFusion]	V1 A1-B	00:17:37:29					XDCAM HD 50Mbps (1080/60)		
000_0037	2/2/18 3:04:01 PM	9:07	SICTV [SANFusion]	V1 A1-B	00:17:28:22					XDCAM HD 50Mbps (1080/60)		
000_0036	2/2/18 3:03:58 PM	8:00	SICTV [SANFusion]	V1 A1-B	00:17:20:22					XDCAM HD 50Mbps (1080/60)		
EFFECTOS		6:06	SICTV [SANFusion]	V1 A1-B	00:17:14:16					XDCAM HD 50Mbps (1080/60)		

Imagen 11 verificación Bins e ingestá

6 CONSIDERACIONES GENERALES - RECOMENDACIONES

6.1 Almacenamiento de postproducción

El servidor de postproducción es un almacenamiento dinámico (no permanente) el cual solo debe utilizarse para el trabajo propio de edición y generación del producto final, por lo que el material ingestado es de carácter transitorio y de ser necesario el archivo del mismo debe realizarse en otro almacenamiento o repositorio diferente al de postproducción.

6.2 Recomendaciones proyectos para edición

Para realizar el uso efectivo, eficiente y racional de la plataforma técnica disponible de postproducción se debe tener en cuenta:

- Realizar la previsualización del contenido e ingestar solo el necesario para la generación del producto y/o capítulo finalizado, la cuota máxima para ingestión en este almacenamiento es de 2TB.
- Conservar un back up del contenido ingestado, ya sea en discos duros o repositorios independientes.
- Realizar el borrado del contenido ingestado para edición, una vez finalizado el producto o capítulo, con el fin de no generar ocupación no eficiente de espacio.
- Realizar el traslado del producto finalizado en edición al área correspondiente para su respectivo almacenamiento y administración.
- Conservar un back up del producto finalizado, ya sea en discos duros o repositorios independientes.

6.3 Archivo del cliente

El material que sea considerado de archivo o de uso a mediano plazo (más de 1 mes) y no sea utilizado para la generación del producto o capítulo, debe reposar en otro almacenamiento. Para lo cual se recomienda:

- Realizar un inventario y depuración de contenido archivado (Actualizar cada mes)
- Revisión de donde se aloja el contenido y su posible back up
- Criterios para definir qué se debe guardar y qué no
- Definir tiempo de almacenamiento de contenido, verificar si está sujeto alguna norma o contrato y si es procedente el traslado a señal memoria
- Definir de qué tipo y uso es el material o contenido que se tiene (Corto o largo plazo)
- Estimación real del almacenamiento requerido / por tipo

Teniendo en cuenta estas recomendaciones se puede minimizar el impacto en el momento de presentarse una falla técnica, preservando el contenido almacenado de acuerdo a lo indicado