

Agradecimiento

En primer lugar, agradezco a Dios, a mi madre y mis hermanos que han apoyado todas mis metas y han creído en cada uno de mis sueños. A mis amigos con los que he compartido todo tipo de momentos y con los que he tenido la oportunidad de realizar proyectos a lo largo de mis estudios y compartir todo tipo de anécdotas y vivencias.

A mis docentes y a todos mis mentores que han asesorado mi crecimiento como profesional, que han compartido conmigo sus conocimientos y que han querido pulir todos mis talentos y han sido parte de mi crecimiento como profesional a lo largo de toda mi vida, ayudándome a encontrar mis vocaciones y mejorando cada uno de mis aspectos como estudiante de Animación Digital.

Y a todas las personas que me han brindado sus consejos y enseñanzas a lo largo de este arduo camino.

Dedicatoria

Dedicado a mi familia que siempre ha apoyado cada uno de mis pasos, alentado cada uno de mis sueños y me han ayudado a través de este largo viaje a cumplir con todas las metas que me he propuesto. A mis amigos y colegas quiénes estuvieron para mí, compartiendo nuestros talentos, apoyándonos y convirtiendo muchas de nuestras ideas en proyectos durante este camino para convertirnos en profesionales y mi amigo y compañero Ramón Bustamante (QDDG) con quién tuve la oportunidad de compartir a lo largo de mi formación como profesional.

Resumen

Para culminar con mi formación como estudiante de la carrera de animación Digital y diseño interactivo, tuve la oportunidad de conocer más acerca de la industria cinematográfica en la empresa Cinematic Media, con la finalidad de crecer como artista y tener una experiencia de primera mano en la industria, trabajando en el departamento de VFX (post producción) donde se recibe formación para crecer como futuro compositor(a). En la práctica profesional realizada en Cinematic Media, tuve la oportunidad de trabajar como artista de rotoscopia en proyectos variados, asistiendo a artistas compositores con muchos años de experiencia en la industria de VFX, quienes brindaron asistencia a lo largo de estas diez semanas como practicante.

Como animador, la composición es una pieza clave, comprende la magia que se le otorga a un proyecto, muchas veces ignorada por el público, pero que es el punto de culminación y que nos lleva a apreciar un medio multimedia en su totalidad; aprendiendo sobre iluminación, corrección de color, efectos especiales, corrección de errores, etc.

Índice de Contenido

<i>Agradecimiento</i>	3
<i>Dedicatoria</i>	4
<i>Resumen</i>	5
Capítulo I. Generalidades de la Práctica Profesional	9
1.1 Datos Generales de la Organización	9
1.1.1 <i>Reseña de la Organización</i>	9
1.1.2 <i>Descripción del departamento en el que se realizó la práctica</i>	10
1.2 Objetivos de la práctica profesional	11
1.2.1 <i>Objetivo General</i>	11
1.2.2 <i>Objetivos Específicos</i>	11
Capítulo II. Actividades asignadas y realizadas	13
2.1 Descripción del Puesto o Rol Asignado	13
2.2 Actividades Realizadas Durante la Práctica Profesional.....	13
2.3 Actividades de Mejora Implementadas	19
Capítulo III. Propuesta de Mejora	22
3.1 Problema Identificado	22
3.2 Soluciones Identificadas	22
3.2.1 <i>Nombre y Tipo de Proyecto Propuesto</i>	22
3.2.2 <i>Objetivos del Proyecto Propuesto</i>	23
3.2.3 <i>Alcances del Proyecto</i>	23
3.2.4 <i>Componentes del Proyecto</i>	23
3.3 Estrategia metodológica utilizada en el proyecto	24
3.3.1 <i>Fases del Desarrollo del Proyecto</i>	24
3.3.2 <i>Cronograma de Desarrollo y de Implementación</i>	25
3.3.3 <i>Presupuesto Requerido</i>	26
3.3.4 <i>Indicadores de Evaluación del Proyecto Propuesto</i>	26
Capítulo IV. Conclusiones, Recomendaciones y Reflexiones	29
4.1 Conclusiones de la Práctica Profesional	29
4.2 Reflexiones Sobre la Experiencia de Práctica	29
4.3 Recomendaciones a la Organización, a la Universidad y a Futuros Practicantes.....	30
Bibliografía	32
Glosario	34
Anexos	39

Índice de Figuras e Ilustraciones

Figura 1. 1: Primer Shot Asignado	14
Figura 1. 2: Segundo Shot asignado	16
Figura 1. 3: Tercer Shot asignado	17
Figura 1. 4: Ejercicio de Práctica de clean up de escena.	18
Figura 1. 5: Último Shot Asignado	19

**CA
PÍ
TU
LO I**

**Generalidades
de la Práctica
Profesional**

Capítulo I. Generalidades de la Práctica Profesional

1.1 Datos Generales de la Organización

1.1.1 *Reseña de la Organización*

Cinematic Media es la única instalación de posproducción de servicio completo en México enfocada exclusivamente en episodios de televisión y películas. Combinan talento de clase mundial, flujos de trabajo innovadores e ingeniería superior para ayudar a los creadores de contenido a cumplir sus visiones y cumplir con los estándares de entrega global.

Ubicado en la Ciudad de México dentro de los GGM Studios recientemente construidos, Cinematic Media es una parte integral de uno de los centros de producción más grandes y sofisticados de América Latina. Apoyamos los proyectos a lo largo de todo su ciclo de vida, brindando orientación experimentada y gestión de medios durante la preproducción y la producción, y un servicio técnico y creativo experto en cada fase de la publicación.

Cinematic Media ofrece soluciones personalizadas. Adaptamos los flujos de trabajo y los paquetes de servicios al presupuesto, la fecha límite y las dimensiones creativas del proyecto individual. Los especialistas en color, editores, coloristas, artistas de efectos visuales, técnicos de control de calidad y productores aportan una profunda experiencia internacional y una pasión por sobresalir. También cuentan con conectividad de alta velocidad a través de *Sohonet*, lo que permite a los clientes conectarse, colaborar y

compartir datos sin esfuerzo con estudios, socios de producción y otras partes interesadas de todo el mundo.

Entre sus proyectos destacados se puede resaltar *Emily the Criminal* (2022), *Hernán* (2019), *Yankee* (2019). (*Cinematic Media*, n.d.)

1.1.2 Descripción del departamento en el que se realizó la práctica

El practicante se asignó al departamento de rotoscopia, encargados de realizar máscaras que apoyen a los artistas compositores para dar el acabado final a un *shot* durante el proceso de postproducción. Como parte del equipo de rotoscopia, es obligación atender a las juntas del personal de Cinematic Media, capacitaciones y reuniones con los equipos de trabajo, así mismo, respetar las fechas de entrega de las asignaciones y mantener una comunicación fluida con el personal de Cinematic Media. Las asignaciones consistirían en entregar los *mattes* de rotoscopia que debían ser entregadas al artista compositor entregado en la escena, esto por medio de imágenes png, respetando el formato adecuado y requerido de los archivos, todo esto trabajado en el software especializado en composición Nuke.

1.2 Objetivos de la Práctica Profesional

1.2.1 Objetivo General

Desarrollar una experiencia de primera mano en la industria cinematográfica, en el área de VFX y composición para validar todas las habilidades y conocimientos adquiridos a lo largo de mi transición en la carrera de Animación Digital y Diseño Interactivo.

1.2.2 Objetivos Específicos

- 1.2.2.1. Identificar las áreas de trabajo dentro de la empresa Cinematic Media en la que la practicante pueda destacar y en aquellas que deba mejorar.
- 1.2.2.2. Analizar el flujo de trabajo implementado por la empresa Cinematic Media, conociendo los roles de cada miembro del equipo de trabajo y las tareas realizadas en cada uno de sus departamentos.
- 1.2.2.3. Aplicar el uso de los softwares utilizados en la industria de VFX y composición como lo es Nuke, After Effects y Maya.

CA PÍ TU LO II

Actividades
Asignadas y
Realizadas

Capítulo II. Actividades Asignadas y Realizadas

2.1 Descripción del Puesto o Rol Asignado

Durante la practica realizada en Cinematic Media, se asignó el rol apoyar al equipo de composición, realizando rotoscopia que facilite el trabajo de los artistas compositores y artistas de efectos especiales, como la corrección de imperfecciones, corrección de colores, sustitución de pantallas verde, etc.

2.2 Actividades Realizadas Durante la Práctica Profesional

Cinematic Media es una empresa productora de películas, series de televisión y novelas, durante la práctica profesional se designó a la practicante al departamento de VFX, donde se realizan todos los ajustes necesarios luego de las filmaciones, entrando en el equipo enfocado en *roto artist*. El equipo se reúne todos los lunes para designar tareas y realizar avisos generales, es responsabilidad de todos los miembros del departamento de VFX el asistir a todas las juntas.

Durante la primera semana de trabajo se presentó al equipo de trabajo, haciendo una introducción de todos los departamentos y de los proyectos que son realizados en Cinematic Media, esta semana fue del todo introductoria, realizando capacitaciones sobre el manejo del material audiovisual, manejo de los softwares, flujo de trabajo, reconocimiento del personal y sobre todo prácticas y ejercicios. Posteriormente se comenzó con la asignación de shots de prueba para evaluar lo aprendido durante los primeros días.

En la segunda semana dentro de Cinematic Media se nos habló un poco del flujo de trabajo dentro de la empresa, así como presentación de los superiores y la metodología para enviar archivos. Se asignó el primer *shot* que consistía en rescatar las sombras de una actriz dentro de la escena, sacando rotos del contorno de esta misma para posteriormente enviarlo al artista para ser evaluado. Para este *shot* hubo muchas observaciones y correcciones que debían ser chequeadas para volver a ser enviadas al artista.



Figura 1. 1: Primer Shot Asignado

Durante la tercera semana, la reunión semanal consistió en revisar los avances en las series y hacer observaciones en aquellos shots que se encontraban atrasado la asignación fue de dos shots que consistían en rescatar el reflejo de una de las actrices

cuando pasaba por enfrente de un ventanal. Ambos shots requerían el mismo trabajo, pero desde diferentes ángulos, se realizaron reuniones para hacer un chequeo de los avances y correcciones. Al final de la semana se envió un archivo en formato .mov para ser revisado por el artista encargado y los superiores.

Se inició la semana con la reunión habitual de los lunes en dónde se realizan los avisos generales para el equipo. La cuarta semana consistió en trabajar en dos secuencias de dos shots. En la primera secuencia se asignó realizar los rotos de las manos de una de las actrices, así como los detalles que se sobreponían a una de las ventanas de una de las escenas. La segunda secuencia consistió apoyar al artista para remplazar la pantalla verde colocada en el ventanal por un fondo que fuese acorde a la escenografía de la serie. La asignación fue realizar Rotoscopia de los muebles que se encontraban frente al ventanal para que el artista pudiese trabajar en la pantalla verde; además, se pidió apoyo para realizar el roto de la actriz que pasaba por enfrente del ventanal. Debido a la dificultad y trabajo que este *shot* requería, tomó más tiempo de lo debido el ajustar los rotos para que quedasen lo suficientemente prolijas.

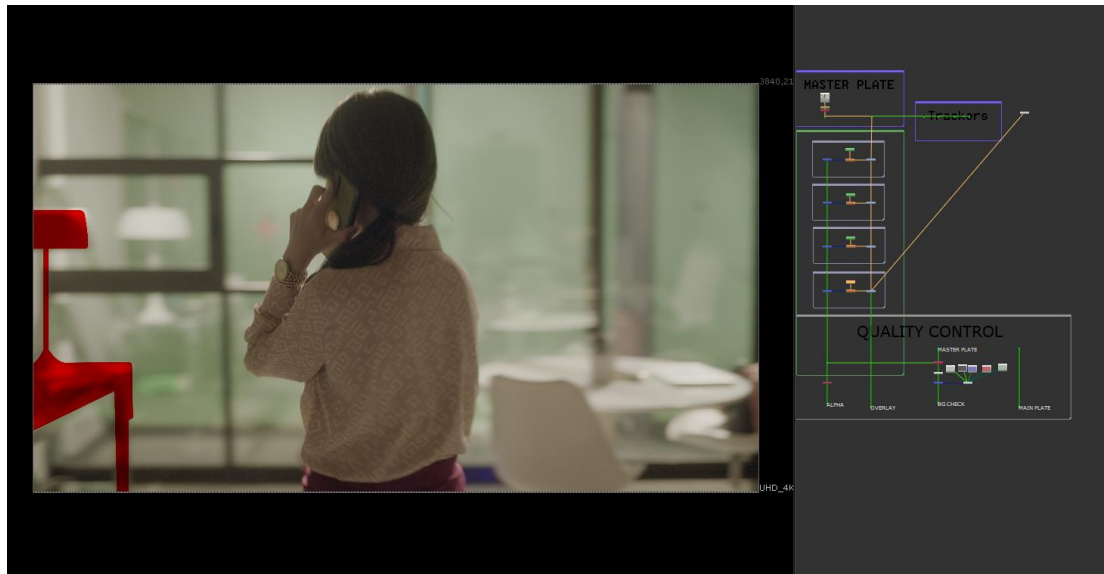


Figura 1. 2: Segundo Shot asignado

En la reunión semanal de la semana 5 se hizo la invitación para la *master class* sobre espacios de color realizada el día jueves en dónde se explicó un poco de la forma correcta en la que se debe trabajar, exportar, manipular y compartir archivos, tanto para los artistas como para los colaboradores. Se continuó con los *shots* trabajados durante la cuarta semana debido a la complejidad de esta misma, continuando con el apoyo en las rotos de la actriz por la cantidad de movimiento que realizaba en la filmación de la escena. También se asignó trabajar en el marco de la ventana que se encontraba en la escena, lo que llevó mucho trabajo debido a los movimientos de la actriz y la cámara.

entrega del proyecto y el avance con el segundo proyecto, fijando fechas de entregas y otros.



Figura 1. 4: Ejercicio de Práctica de clean up de escena.

En la semana 8 se comenzó la semana con la reunión semanal de todo el personal de Cinematic Media. Durante esta semana se continuó la asignación de ejercicios prácticos y sesiones sobre como presentar rotos más prolijas y optimizar el trabajo.

Para la semana 9, durante la reunión semanal se habló de la llegada de algunos proyectos y shots que estarían siendo asignados en el transcurso de la semana. Esta semana se asignaron dos shots que necesitaban las rotos del actor principal y ciertos elementos en el fondo debido a que se requería la sustitución de material multimedia proyectado en una de las pantallas, para esto se requirió una reunión específicamente para hablar sobre cómo se trabajarían estos shots. También se realizó un tour por *ShotGrid*, otorgando acceso al mismo y explicando cómo funciona.

Durante la semana 10 (Última semana) se hizo entrega de los últimos dos shots asignados.

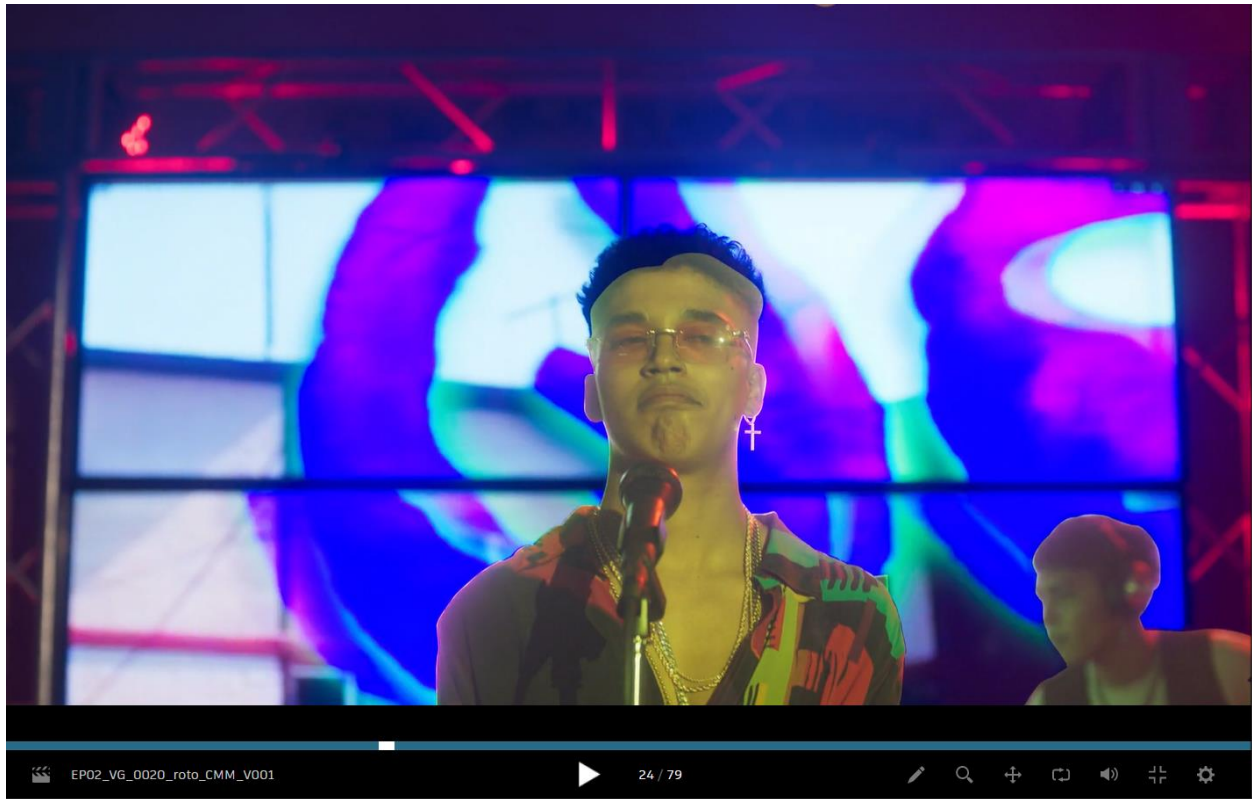


Figura 1. 5: Último Shot Asignado

2.3 Actividades de Mejora Implementadas

Durante las primeras asignaciones, el realizar los ajustes en cada archivo para poder trabajarlos resultaba una tarea algo tediosa que llevaba un poco de tiempo y que abría paso a cometer ciertos errores que difícilmente se pudiesen corregir. Pensando en una forma de agilizar las tareas, la practicante diseñó un *gizmo* estandarizado para todos los archivos, con las especificaciones que estos requieren a la hora de ser trabajados y exportados, con esto disminuía el margen de error de trabajar en un formato erróneo o ser exportado de forma incorrecta, además de contar con un control de calidad que facilita la observación de defectos en las rotos y un cambio de perspectiva para presentar un trabajo más prolijo.

Cinematic Media utiliza *Discord* como su principal canal de comunicación, por lo que se sugirió abrir un canal exclusivo para comunicarse con los practicantes, así sería menos tedioso realizar comunicados y se obtuvo una comunicación más fluida, teniendo más libertad para realizar preguntas y obtener ayuda y asistencia de personas con más experiencia.

**CA
PÍ
TU
LO III**

Propuesta de
Mejora

Capítulo III. Propuesta de Mejora

3.1 Problema Identificado

El equipo de Roto se compone principalmente por juniors o personal que aún necesita capacitación y experiencia; El equipo tiene a un *lead* designado el cual se encarga de revisar el trabajo entregado, pero es una persona que también es parte del equipo de trabajo de roto, la resolución de problemas fue un proceso un tanto tedioso, así como el entendimiento de las instrucciones dadas por los artistas debido a que no son transmitidas directamente a todo el equipo, si no, al *lead* como tal.

3.2 Soluciones Identificadas

La implementación de un plan que incluya reuniones con los artistas al momento de ser entregado un nuevo *shot*, mejorando la comunicación entre el departamento de roto con el departamento de composición, así como un proceso riguroso en el control de calidad antes de ser publicado en *Shotgrid*, con la finalidad de recibir la menor cantidad posible de correcciones. El *pipeline* también debe incluir reuniones semanales únicamente para el equipo de roto en dónde se toquen generalidades y recordatorios sobre el flujo de trabajo, así como pequeñas capacitaciones con los *seniors*.

3.2.1 Nombre y Tipo de Proyecto Propuesto

Plan de trabajo para el equipo de Rotoscopia en *Cinematic Media*.

Un plan que mejore principalmente la comunicación entre los artistas del departamento de composición con el equipo de roto para tener una mejor idea de cómo se debe trabajar en cada *shot*. Así mismo, mejorando el control de calidad en cada tarea realizada. El plan también incluye capacitaciones para el equipo de trabajo, tanto del

uso del *software* como del flujo de trabajo, para otorgar un mejor entendimiento de todo el proceso de post producción y VFX, con la posibilidad de crecimiento dentro de Cinematic Media.

3.2.2 *Objetivos del Proyecto Propuesto*

3.2.2.1. Optimizar el proceso de revisión y aprobación de las tareas asignadas.

3.2.2.2. Mejorar la comunicación entre Seniors y Juniors, recibiendo una descripción más clara y concisa sobre lo que se necesita.

3.2.2.3. Capacitar correctamente al nuevo personal sobre el flujo de trabajo que se lleva en el equipo de roto.

3.2.2.4. Adquirir nuevas habilidades en composición y VFX, aprendiendo nuevas técnicas que agilicen las tareas del equipo.

3.2.3 *Alcances del Proyecto*

Este proyecto se quedará en la etapa de desarrollo e investigación debido a que es necesario una socialización previa con los involucrados para plantear un plan de trabajo óptimo y funcional; se deben encontrar todas las oportunidades de mejoras posibles para presentar un plan de trabajo que se adecúe en totalidad con las asignaciones del equipo de Rotoscopia de Cinematic Media y que sus miembros puedan adaptarse lo más pronto posible.

3.2.4 *Componentes del Proyecto*

Este plan de trabajo requiere de una discusión previa con el supervisor de todo el equipo de Cinematic Media, quién deberá socializar la propuesta con el equipo de

Rotoscopia, necesitando a un *lead* del equipo de Composición o Producción que pueda guiar correctamente el plan. Las capacitaciones pueden ser impartidas por los Seniors de los demás departamentos que componen Cinematic Media. Se realizó un cronograma que ilustra los tiempos en los que se debería a implementar el plan de trabajo.

3.3 Estrategia metodológica utilizada en el proyecto

3.3.1 Fases del Desarrollo del Proyecto

Durante las primeras semanas dentro del equipo de Rotoscopia de Cinematic Media muchas veces los canales de comunicación hacían que las asignaciones se volviesen tediosos y poco comprensibles debido a que no existe un contacto tan directo con los artistas compositores; recibiendo instrucciones de segunda mano, lo que tenía como resultado rotos que no eran del todo funcionales para los artistas y teniendo que repetir todo, o un mal manejo del *software* que volvía un trabajo sencillo en una traba, consumiendo aún más tiempo y generando trabajo innecesario. Las fechas de entrega también eran un tema de discusión bastante frecuentes, algunas tareas eran más urgentes que otras, pero eso no era comunicado a todo el equipo directamente.

Los superiores tenían una idea conceptual de cómo se debía trabajar con el equipo de Rotoscopia, sin embargo, hay ciertas áreas de mejora en dicho flujo de trabajo que deben ser reestructuradas para obtener mejores resultados; también siempre dispuestos a prestar asistencia a los juniors que quisiesen pulir sus habilidades. Es aquí donde la propuesta de un plan de trabajo para el equipo de Rotoscopia comienza a surgir, que debe llevar un seguimiento por parte de una persona encargada

específicamente para ello, tomando en cuenta que ya existe una base dentro del equipo que simplemente necesita ser refinada.

El desarrollo de un nuevo plan de trabajo que permita a los juniors a crecer en la empresa Cinematic Media hasta llegar al equipo de composición puede concebirse con la ayuda de las personas más experimentadas dentro de la empresa, quiénes podrían guiar el proyecto para remarcar los aspectos más destacados que se deben incluir en el proceso de elaboración de este nuevo plan de trabajo. Cada miembro del equipo tendría una responsabilidad como tal y eso le permitiría aprender más; plantear nuevos objetivos para que los miembros puedan ir adquiriendo más habilidades en cuanto a VFX.

3.3.2 Cronograma de Desarrollo y de Implementación

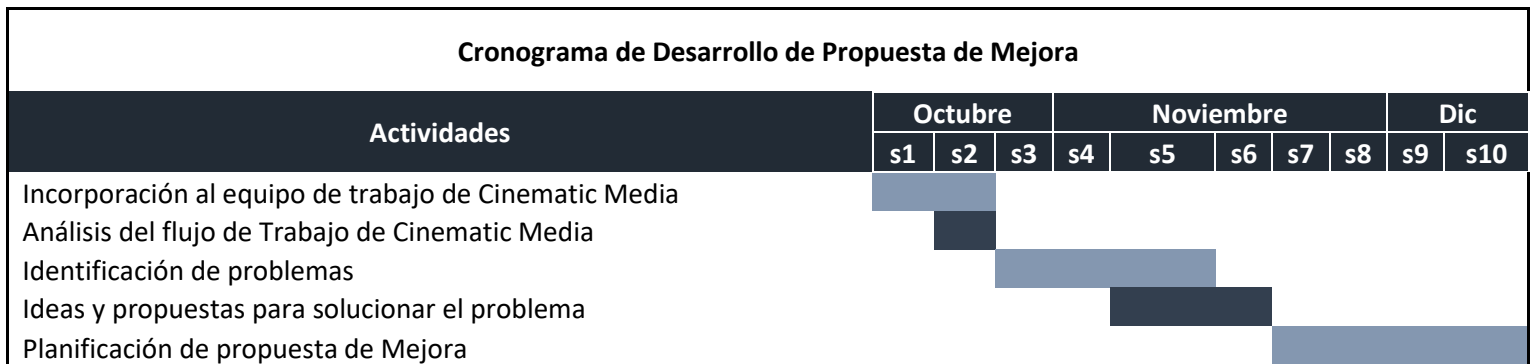


Figura 2. 1: Cronograma de Desarrollo de Propuesta

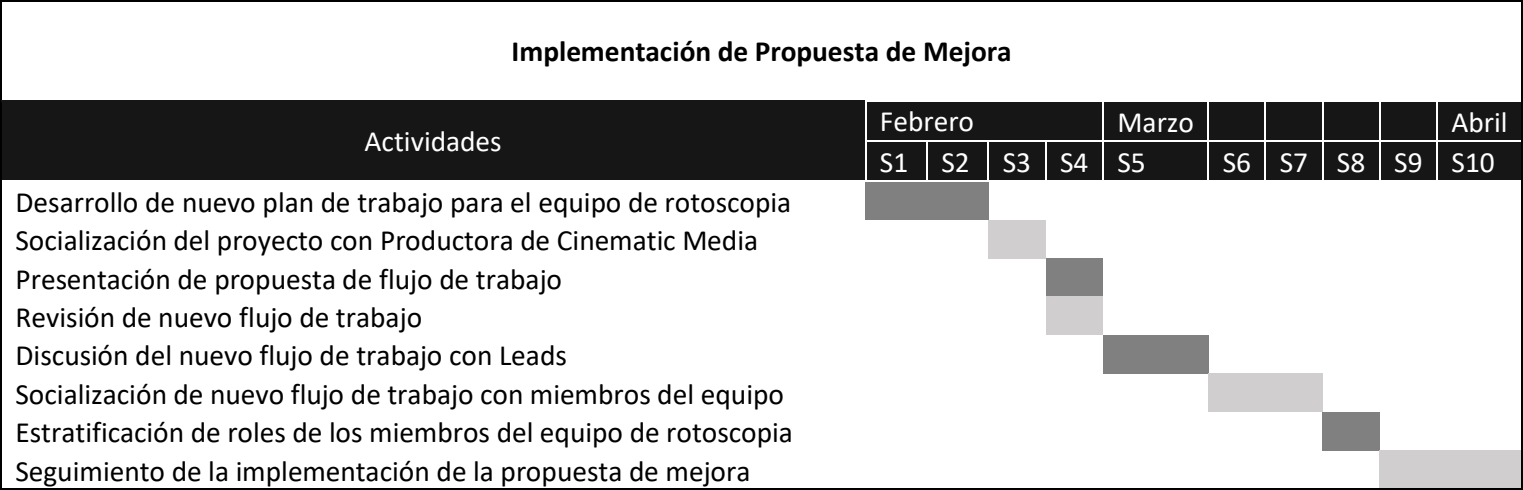


Figura 2. 2: Cronograma de Implementación de Propuesta

3.3.3 Presupuesto Requerido

La propuesta de desarrollo de un plan de trabajo tiene un costo total de Lps.28,000 que incluye el costo de elaboración del plan de trabajo y la contratación de un empleado de pueda tomar el rol de *lead* en el equipo de Rotoscopia.

Prosupuesto para realización de plan de trabajo	
Elaboración de plan de trabajo	LPS. 7,800
Contratación de Lead de Rotoscopia	LPS. 13,000
Total	LPS- 28,000

Figura 2. 3: Tabla de Presupuesto

3.3.4 Indicadores de Evaluación del Proyecto Propuesto

La funcionalidad principal de esta propuesta de proyecto es optimizar el flujo de trabajo del equipo de Rotoscopia de Cinematic media en mayor medida de lo posible, reduciendo los tiempos de entrega en un 40%. Al tener una comunicación más directa con los artistas y entender mejor sus solicitudes, también se espera una mejor calidad

en el trabajo presentado, ofreciendo asistencia ante *shots* más complicados o que requieran especial atención.

CA PÍ TU LO IV

Conclusiones,
Recomendaciones
y Reflexiones

Capítulo IV. Conclusiones, Recomendaciones y Reflexiones

4.1 Conclusiones de la Práctica Profesional

- 4.1.1 Adaptarse a un ambiente de trabajo como el de Cinematic Media resultó ser algo bastante tedioso, pero una práctica importante a la hora de pensar en la forma que las grandes empresas de la industria suelen trabajar sus proyectos.
- 4.1.2 Es necesario estar en constante crecimiento, buscar siempre aprender algo, difícilmente se puede tener un conocimiento completo sobre el uso de algún software, por ello siempre es importante estudiar sobre como optimizar ciertos procesos y adquirir habilidades que favorezcan el trabajo.

4.2 Reflexiones Sobre la Experiencia de Práctica

- 4.2.1 Realizar la práctica profesional con Cinematic Media otorgó un panorama completamente nuevo y único sobre el trabajo en la industria de VFX, obligando a mantenerme en constante crecimiento para mejorar los resultados en mis asignaciones. Una experiencia de primera mano de cómo funcionan las casas productoras y como trabaja un equipo de efectos especiales.
- 4.2.2 El equipo de Cinematic Media cuenta con personal con muchos años de experiencia, conversar con ellos y aprender de ellos fue una de las partes más gratificantes de la práctica profesional; profesionales que han participado en proyectos de renombre y algunos proyectos con nombres bastante reconocidos. Una de las tantas ganancias que obtuve al realizar mi práctica profesional fue trabajar junto a estos artistas.

4.3 Recomendaciones a la Organización, a la Universidad y a Futuros Practicantes

- 4.3.1 La Carrera de Animación Digital y Diseño Interactivo posee distintas ramas, algunas de ellas son completamente distintas entre sí; estructurar la carrera para que los estudiantes puedan optar por especializarse en alguna de las ramas específicas podría contribuir en el proceso de reclutamiento en la industria, puesto que es bastante notable la diferencia en la formación de estudiante de nuestra institución y estudiantes de universidades de arte con carreras más específicas y centralizadas.
- 4.3.2 Mejorar la comunicación entre los miembros de los distintos departamentos del equipo de Cinematic Media; facilitando distintos pipelines que puedan optimizar el trabajo entre los artistas y estandarizando la metodología de trabajo y las herramientas utilizadas.
- 4.3.3 Tener la posibilidad de elegir tomar ciertos seminarios (o clases optativas) que puedan apoyar al estudiante a encontrar un área más específica en la que desee pulir más sus habilidades.
- 4.3.4 Prepararse con anticipación; tener en mente a qué tipo de área el estudiante desea dedicarse, y aprovechar extender su *networking* dentro de la empresa en la que estará realizando su práctica profesional, siendo curioso y siempre solicitar apoyo de aquellos con más experiencia.

**BI
BLIO
GRA
FÍA**

Bibliografía

Cinematic Media. (n.d.). Cinematic Media. Retrieved December 17, 2022, from

<https://www.cinematicmedia-mx.com>

Glosario | Manual de Procedimientos de VFX eGGM | Cinematic Media. (n.d.).

Retrieved December 5, 2022, from <https://eggm.screenstepslive.com/a/1515312->

[glosario](https://eggm.screenstepslive.com/a/1515312-glosario)

**GLO
SA
RIO**

Glosario

1. Alpha Channel

La parte de una imagen de cuatro canales que se utiliza para almacenar información de transparencia. (*Glosario | Manual de Procedimientos de VFX EGGM | Cinematic Media, n.d.*)

2. Cineon

Un formato de archivo de imagen específico utilizado con mayor frecuencia en trabajos de composición de películas. (*Glosario | Manual de Procedimientos de VFX EGGM | Cinematic Media, n.d.*)

3. Color Correction

Cualquier proceso que altere el balance de color percibido de una imagen. (*Glosario | Manual de Procedimientos de VFX EGGM | Cinematic Media, n.d.*)

4. Compositing

La combinación manipulada de al menos dos imágenes de origen para producir un resultado integrado. (*Glosario | Manual de Procedimientos de VFX EGGM | Cinematic Media, n.d.*)

5. Fotograma

Una sola imagen que generalmente es parte de un grupo diseñado para ser visto como una secuencia en movimiento. (*Glosario | Manual de Procedimientos de VFX EGGM | Cinematic Media, n.d.*)

6. Gizmo:

Un gizmo es un gadget que realiza una tarea particular, generalmente de una manera nueva y eficiente. Se puede definir gizmo como el nodo o árbol de nuke en formato .txt que es remitido a los artistas. (*Glosario | Manual de Procedimientos de VFX EGGM | Cinematic Media, n.d.*)

7. Render

Proceso que realiza el software al crear un efecto aplicado, transición o compuesto. (*Glosario | Manual de Procedimientos de VFX EGGM | Cinematic Media, n.d.*)

8. Rotoscopia

Conjunto de técnicas en las cuales se crea un mate cuadro por cuadro, utilizando técnicas de pintura o de vectores. Una parte esencial de los efectos visuales desde el comienzo de la industria. (*Glosario | Manual de Procedimientos de VFX EGGM | Cinematic Media, n.d.*)

9. Secuencia:

Un grupo de escenas relacionadas en el proyecto, generalmente ambientadas en el mismo tiempo y / o lugar diseñadas para ser reproducidas

secuencialmente. (*Glosario | Manual de Procedimientos de VFX EGGM | Cinematic Media, n.d.*)

10. Shot:

Una secuencia de imagen continúa ininterrumpida. (*Glosario | Manual de Procedimientos de VFX EGGM | Cinematic Media, n.d.*)

11. Shotgrid:

software de gestión de proyectos propiedad de Autodesk. ShotGrid se utiliza principalmente para efectos visuales y gestión de proyectos de animación en programas de televisión y producción de películas y desarrollo de videojuegos. (*Glosario | Manual de Procedimientos de VFX EGGM | Cinematic Media, n.d.*)

12. Tracking

El proceso de determinar el movimiento de los objetos en una escena (en relación con la cámara) mediante el análisis de las imágenes capturadas de esa escena. (*Glosario | Manual de Procedimientos de VFX EGGM | Cinematic Media, n.d.*)

13. VFX:

las siglas VFX hacen referencia a los efectos visuales, es decir, a las diferentes maneras en que las imágenes pueden ser creadas y/o manipuladas una vez ya

se han grabado. Son aquellos efectos que se realizan en postproducción.

(Glosario | Manual de Procedimientos de VFX EGGM | Cinematic Media, n.d.)

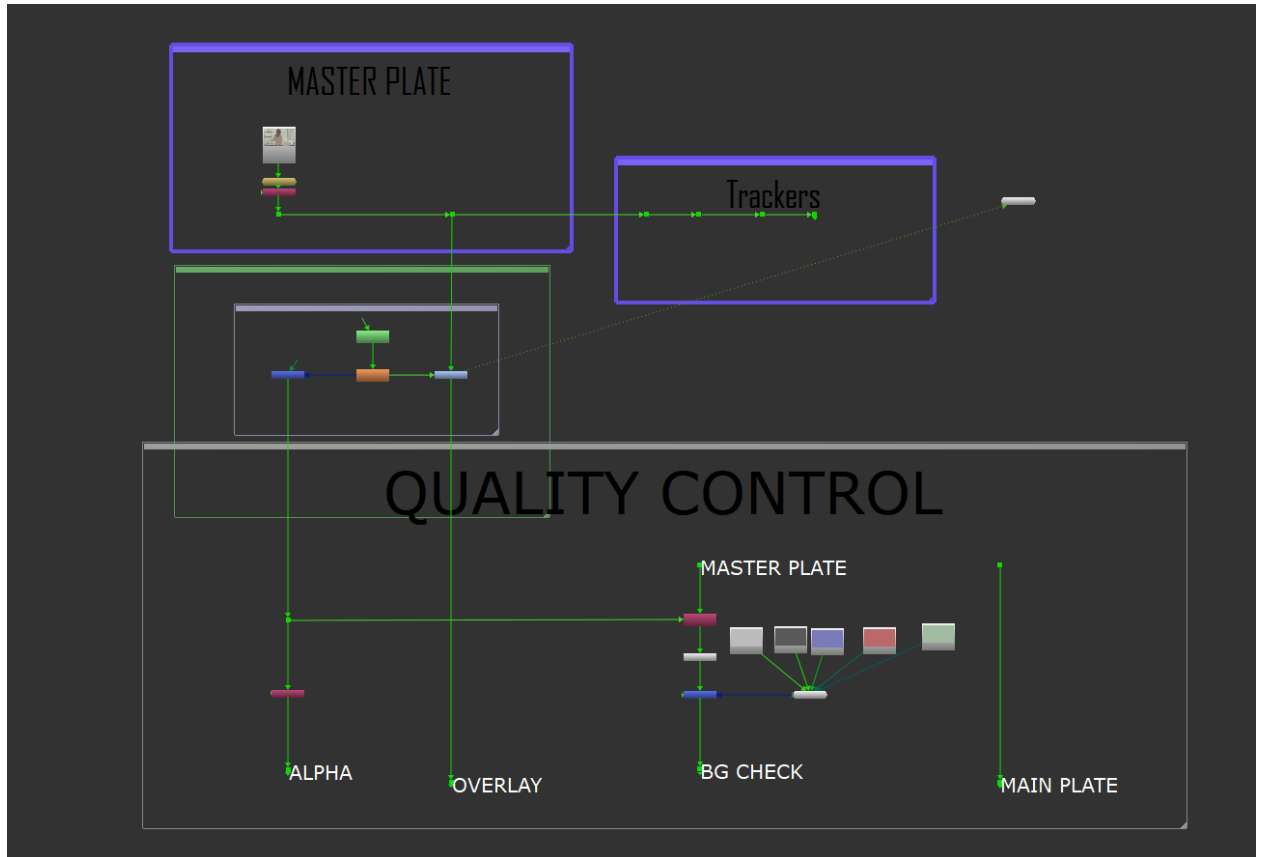
A

NE

XOS

Anexos


1. Anexo 1: Gizmo para optimización en la elaboración de roto




2. Anexo 2: Bitácora Semana 1

	LUGAR DE PRÁCTICA: CINEMATIC MEDIA		
HORAS REPORTADAS: 22 HORAS			
Detalles de la actividad			
Fecha	Actividad	Tiempo invertido	Observaciones
12-Oct	Introducción al rol que tendríamos asignado en el departamento y las labores que tendríamos que desempeñar	2h	
	Reunion con nuestro coordinador, lead VFX Compositor	1h	
	Tareas de shots de practica en Nuke	3h	El coordinador de práctica y jefe inmediato, Dox, asignó shots de práctica.
13-Oct	Introducción al manejo de la configuracion de los archivos para los shots	2h	
	Tareas de shots de practica en Nuke	4h	Comprensión del manejo de rotos en shots de proyectos anteriores.
	Reunion con uno de los productores de VFX	1h	
14-Oct	Master Class: Look Development	2h	
	Reunion de Brainstorming para VFX	1.5h	
	Reunion con nuestro coordinador, lead VFX Compositor	1.5h	
	Tareas de shots de practica en Nuke	4h	Comprension de manejo de roto paint y tracking en shots de proyectos anteriores


3. Anexo 3: Bitácora Semana 2

LUGAR DE PRÁCTICA: CINEMATIC MEDIA			
HORAS REPORTADAS: 45 HORAS			
Detalles de la actividad		Tiempo invertido	Observaciones
Fecha	Actividad		
17-Oct	Reunion de produccion del departamento de VFX	1.5h	
	Seteo del primer shot	0.5h	
	Avance 1 en los rotos del shot #1	7h	Asignación de roto de la sombra de la cabeza de la actriz
	Reunion con nuestro coordinador, lead VFX Compositor	1h	Explicación del flujo de trabajo de la empresa
18-Oct	Avance 2 en los rotos del shot #1	3h	
	Reunion con el equipo de roto y producción	1.5h	Revision de avances en el shot y correcciones
	Reunion con nuestro coordinador, lead VFX Compositor	1h	
19-Oct	Reunion con el artista compositor de la toma	1.5h	Revision de avances en los rotos
	Avance 3 en los rotos del shot #1	6h	
	Renderizacion de los mattes del roto	1h	
20-Oct	Reunion con el equipo de roto y producción	2h	Ultima entrega de los rotos al compositor
	Correcciones de rotos	2h	
	Reunion con el equipo de roto	2h	Coordinación en manejo del shot y proximas entregas
	Reunion con nuestro coordinador, lead VFX Compositor	1h	
21-Oct	Master Class: Alpha	2h	
	Seteo del segundo shot	0.5h	
	Avance 1 en los rotos del shot #2	6h	Asignación de reflejo de la actriz
	Reunion con nuestro coordinador, lead VFX Compositor	1h	
22-Oct	Avance 2 en los rotos del shot #2	4h	


4. Anexo 4: Bitácora Semana 3

		LUGAR DE PRÁCTICA: CINEMATIC MEDIA		
HORAS REPORTADAS: 47 horas				
Detalles de la actividad			Tiempo invertido	Observaciones
Fecha	Actividad			
24-Oct	Reunion de produccion del departamento de VFX		2.5h	Reunion sobre las ultimas entregas del proyecto anterior y las generalidades del proyecto nuevo.
	Avance 3 en los rotos del shot #2		7h	
25-Oct	Avance 4 en los rotos del shot #2		7.5h	Ultimos avances en los rotos asignados
	Reunion con nuestro coordinador, lead VFX Compositor		1h	
26-Oct	Renderizacion de los roto del shot #2		2h	
	Reunion con nuestro coordinador, lead VFX Compositor		1h	
	Entrega de rotos del shot #2		1h	Entrega final de rotos
27-Oct	Reunion con el equipo de roto		2h	
	Seteo del tercer shot		0.5h	
	Avance 1 en los rotos del shot #3		7h	Roto de reflejo de la actriz
	Reunion con nuestro coordinador, lead VFX Compositor		1h	
28-Oct	Reunion con el equipo de roto		2h	
	Avance 2 en los rotos del shot #3		6h	Roto de la mano izquierda y el torso de la actriz
	Reunion con el equipo de roto		2h	
29-Oct	Avance 3 en los rotos del shot #3 y entrega		4h	

5. Anexo 5: Bitácora Semana 4

LUGAR DE PRÁCTICA: CINEMATIC MEDIA			
HORAS REPORTADAS: 40 horas			
Detalles de la actividad		Tiempo invertido	Observaciones
Fecha	Actividad		
31-Oct	Reunion de produccion del departamento de VFX	1.5h	
	Reunion con el equipo de roto	1h	
	Seteo del cuarto y quinto shot	0.5h	
	Avance 1 en los rotos del shot #4 y #5	5h	Roto del reflejo de la modelo en ambos shots
	Entrega de avance de rotos	1h	
	Reunion con nuestro coordinador, lead VFX Compositor	1h	Comentarios sobre el shot #4 y #5
1-Nov	Avance final de rotos #4 y #5	7h	Finalizar las rotos del reflejo en los shots #4 y #5
	Seteo del sexto shot	0.5h	
	Avance 1 en los rotos del shot #6	3h	Roto de la mesa y lámparas
2-Nov	Entrega de rotos	1h	
	Avance 2 en los rotos del shot #6	5h	Roto de manos de la segunda actriz
	Entrega de rotos	1h	
3-Nov	Reunion con el equipo de roto	1h	
	Avance 1 en los rotos del shot #6	6h	Roto de la mesa y lámparas
	Reunion con el equipo de roto	1h	
4-Nov	Avance 2 en los rotos del shot #6	4.5h	Roto de brazo derecho de la actriz


6. Anexo 5: Bitácora Semana 5

LUGAR DE PRÁCTICA: CINEMATIC MEDIA			
HORAS REPORTADAS: 40 horas			
Detalles de la actividad		Tiempo invertido	Observaciones
Fecha	Actividad		
7-Nov	Reunion de produccion del departamento de VFX	1.5h	
	Revisión de rotos del shot #6	1h	Se envió a ShotGrid para su revisión
	Correcciones del shot #6	6h	Corrección en la roto de la mesa
	Revisión de corrección de shot #6	3h	
8-Nov	Seteo de séptimo shot	0.5h	
	Avance de shot #7	6h	Misma tarea asignada que el shot anterior (roto de mesa y lámparas)
9-Nov	Entrega de shot #7	3.5h	
	Apoyo en shot#7	6h	Roto de marco de ventana
10-Nov	Reunión con el equipo de Roto	0.5h	
	Avance 1 de shot #7	7h	Roto de marco de ventana
11-Nov	Apoyo en shot #6	6h	Roto de la cabeza de la actriz

7. Anexo 7: Bitácora Semana 6

LUGAR DE PRÁCTICA: CINEMATIC MEDIA		CINEMATIC MEDIA	
HORAS REPORTADAS: 35 horas			
Detalles de la actividad		Tiempo invertido	Observaciones
Fecha	Actividad		
14-Nov	Reunion de produccion del departamento de VFX	1.5h	
	Avance de shot #6	5.5h	Avance de roto de cabeza de la actriz
15-Nov	Corrección de rotos shot #6	4h	
	Entrega de shot #6	2h	
16-Nov	Avance 2 de shot #7	7h	Corrección de roto de marco de ventanas
	Reunión con artista de VFX	1h	Señalamiento de áreas de mejora de la roto de ventana del shot#7
17-Nov	Avance 3 de shot #7	6h	
18-Nov	Reunión de entrega de shot #7	2.5h	
	Corrección shot #7	4h	Corrección de roto de marco de ventanas
	Entrega de shot #7	2.5h	

8. Anexo 8: Bitácora Semana 7

LUGAR DE PRÁCTICA: CINEMATIC MEDIA			
HORAS REPORTADAS: 42 horas			
Detalles de la actividad		Tiempo invertido	Observaciones
Fecha	Actividad		
21-Nov	Reunion de produccion del departamento de VFX	1h	
	Asignación Ejercicio de Práctica #1	6h	Corrección de imperfección en labio de actriz
22-Nov	Avance 1 de Ejercicio de Práctica #1	5.5h	Retroalimentación de la práctica realizada
	Entrega de Ejercicio de Práctica #1	3.5h	
23-Nov	Asignación de Ejercicio de Práctica #2	1h	Clean up de cables en escena de incendio
	Avance 1 de Ejercicio de Práctica #2	7h	
	Entrega de Ejercicio de Práctica #2	0.5h	Retroalimentación de la práctica realizada
24-Nov	Asignación Ejercicio de Práctica #3	1h	Tracking de celular
	Avance 1 de Ejercicio de Práctica #3	2h	
	Avance 2 de Ejercicio de Práctica #3	6.5h	Añadir multimedia a pantalla de celular
25-Nov	Asignación Ejercicio de Práctica #4	1h	Roto de la compuerta de la camioneta
	Avance 1 de Ejercicio de Práctica #4	6h	
	Entrega de Ejercicio de Práctica #4	1h	Retroalimentación de la práctica realizada

9. Anexo 9: Bitácora Semana 8

LUGAR DE PRÁCTICA: CINEMATIC MEDIA			
HORAS REPORTADAS: 42 horas			
Detalles de la actividad		Tiempo invertido	Observaciones
Fecha	Actividad		
28-Nov	Reunion de produccion del departamento de VFX	1.5h	
	Avance 2 de Ejercicio de Práctica #4	5.5h	
	Entrega de rotos y retroalimentación	2h	
29-Nov	Reunion con coordinador de roto	2.5h	
	Retoralimentación de Ejercicio de Práctica	6.5h	Se dan tips para presentar rotos más prolifas
	Entrega de rotos	0.5h	
30-Nov	Reunion con equipo de roto	2h	Avisos generales sobre los nuevos shots
	Seteo del septimo shot	0.5h	
	Avance 1 en los rotos del shot #8	4h	
01-Dic	Avance 2 en los rotos del shot #8	6h	
	Reunion con nuestro coordinador, lead VFX Compositor	2h	
	Reunion con equipo de roto	1.5h	
02-Dic	Avance 3 en los rotos del shot #8	4.5h	
	Reunion con equipo de roto	2.5h	
	Entrega de rotos	0.5h	

10. Anexo 10: Bitácora Semana 9

		LUGAR DE PRÁCTICA: CINEMATIC MEDIA		
HORAS REPORTADAS: 41 horas				
Detalles de la actividad		Tiempo invertido	Observaciones	
Fecha	Actividad			
5-Dec	Reunion de produccion del departamento de VFX	1.5h		
	Corrección de Rotos de shot #8	5h		
	Entrega de rotos y retroalimentación	4h		
6-Dec	Reunion con coordinador de roto	2.5h		
	Ejercicio de Práctica #5	4.5h	Se pide la práctica con uso de tracking	
	Entrega de avance de Ejercicio de Práctica #5	2h		
7-Dec	Reunion con equipo de roto	2h	Avisos generales sobre los nuevos shots	
	Entrega de Ejercicio de Práctica #5	1h		
07-Dic	Seteo de Noveno shot	0.5h	Shot de composición completa	
	Avance de shot #9	6h		
	Corrección en Shot #9	2h	Se dan ciertos tips para mejorar la composición	
08-Dic	Asignación de shot #10 y #11	3h		
	Renderizado de v000 para ShotGrid	3h		
	Seteo de Onceavo	2h		
	Intriducción a ShotGrid	2h	Bases sobre como subir versiones a ShotGrid	

11. Anexo 11: Bitácora Semana 10

LUGAR DE PRÁCTICA: CINEMATIC MEDIA		CINEMATIC MEDIA	
HORAS REPORTADAS: 42.5 horas			
Detalles de la actividad		Tiempo invertido	Observaciones
Fecha	Actividad		
12-Dec	Reunion de produccion del departamento de VFX	1.5h	
	Avance de shot #11	6h	
	Entrega de rotos y retroalimentación	2h	
13-Dec	Avance de rotos de shot #11 corregido	2.5h	
	Seteo del décimo shot	2h	Tarea similar a la del shot #11
	Primer Avance de shot #10	4h	
14-Dec	Correcciones en shot #10	5h	
15-Dic	Segundo Avance de shot #10	4h	
	Renderizado para posteo en ShotGrid	5h	
	Entrega de rotos de shot #10	2h	
16-Dic	Reunión con equipo de producción	3h	
	Última entrega de scripts	3h	
	Agradecimientos y Despedidas	2.5h	



Escuela de
Arte & Diseño



| **unitec**[®]