



GLOSARIO DE TÉRMINOS

ESTÁNDAR DE COMPETENCIAS PROFESIONALES **Planificar el proceso de montaje y postproducción de** **productos audiovisuales**

Código: ECP0947_3

NIVEL: 3



MINISTERIO
DE EDUCACIÓN, FORMACIÓN PROFESIONAL
Y DEPORTES



UNIÓN EUROPEA
NextGenerationEU

SECRETARÍA GENERAL DE
FORMACIÓN PROFESIONAL

INSTITUTO NACIONAL DE LAS
CUALIFICACIONES



Chroma-key: (Anglicismo). Técnica audiovisual que consiste en extraer un color de una imagen o vídeo para reemplazarla por otra imagen o vídeo, con la ayuda de un programa computarizado de edición. Es utilizada en postproducción, cine, televisión y fotografía, normalmente cuando resulta muy costoso o poco factible filmar en el escenario deseado.

Códec: Sistema o software que posibilita la codificación y decodificación de archivos de audio y vídeo. Combina un codificador con un decodificador: de hecho, la noción de códec surge por la acronimia de (co)dificador y (dec)odificador.

DIT: (Digital Imaging Technician. En español, Técnico de Imagen Digital). Persona que, además de asesorar al director de fotografía sobre la mejor configuración de cámara para el proyecto, está visionando el material conforme le llega desde el data manager y se encarga de las transcodificaciones para enviar a dispositivos móviles y al departamento de post producción para montaje off line y otros usos.

Editor de vídeo: Aplicación de software que se basa normalmente en un paradigma de interfaz de línea de tiempo en el que las secciones de las grabaciones de vídeo de imágenes en movimiento, conocidas como "clips", se presentan en secuencia y se reproducen. Ofrece una gama de herramientas para recortar, empalmar, cortar y organizar clips a lo largo de la línea de tiempo. Habitualmente contiene herramientas de edición de audio.

Escaleta: Lista de las escenas o secuencias de una historia. Refiere al esquema que se desarrolla a modo de preparación de un guion televisivo o cinematográfico, de un relato o de una novela.

Mastering: (Anglicismo. En español, masterización). Proceso final a la hora de entregar un archivo de vídeo para la verificación de todos los elementos de exportación tales como, calidad, formato, extensión etc.

Matte painting: Técnica empleada en ilustración digital para generar escenarios realistas a partir de imágenes reales o creadas sin tener que construir escenarios caros o imposibles. Consiste en pintar sobre cristal una imagen lo más realista posible, superponiéndolo después entre la imagen real y la cámara. Actualmente se hace con medios digitales, lo que permite emplearlo tanto en publicidad como en cine, videojuegos, diseño de portadas, etc.

Motion-capture: (Anglicismo. En español, captura óptica del movimiento. También mocap). Técnica para grabación digital del movimiento de objetos o personas. Se usa en filmación de películas, desarrollo de videojuegos, estudios científicos y biomecánica. El actor/actriz u objeto a ser registrado se rodea de marcadores que usualmente son pequeños y de colores brillantes para ser fácilmente visibles en la cámara. La posición de esos marcadores en cada fotograma se graba y registra como metadata.

Pipeline: (Anglicismo. En español, flujo de trabajo). Flujo organizativo de trabajos a realizar en un proyecto. Incluye habitualmente las personas o



departamentos encargados de cada tarea, dependencias entre trabajos a realizar, duración de los mismos, fechas mínimas y máximas de entrega, etc.

Postproducción: Fase final en la elaboración de un producto audiovisual en que se logra una estructura coherente que permite reflejar la idea final de un proyecto, dotándolo de la perfección técnica y artística necesaria. Por tanto, la postproducción incluye una serie de etapas principales: montaje subtitulado, voz en off, efectos especiales o corrección de color, entre otros.

Proxy: Archivo de menor resolución al original, que reemplaza a este a la hora de editar el vídeo.

Rotoscopia: Técnica del cine de animación que consiste en re-dibujar o calcar un fotograma teniendo otro como referencia.

Stage-craft: (Anglicismo). Técnica audiovisual para efectos que consiste en poner pantallas led enormes en paredes y techo que proyectan en tiempo real imágenes de fondo que responden a los movimientos de cámara para emular un escenario no real. El stage-craft está conformado por un set con un suelo físico (escenografía) y tres enormes paneles led, dos curvos a los costados y uno en el techo, llamados Render Nodes.

Storyboard: (Anglicismo. En español, guion gráfico). Conjunto de imágenes que forman una guía visual mediante la cual se pueden previsualizar las escenas que van a generarse. Gracias a él puede hacerse una idea general de lo que se mostrara en la pantalla.