



Workshop de actualización: "Transición al Final Cut X"

Profesor: Alejo Hoijman (SAE)

Sábado 16 de Junio 2018, 15:00 a 19:00hs.

Jorge Newbery 3636, CABA

Propuesta del Workshop

El workshop está planteado desde la perspectiva de la transición de una plataforma de edición no lineal tradicional (como Avid, Final Cut Pro 7 o Adobe Premiere) a esta plataforma llamada Final Cut Pro X, que trae una lógica nueva. Por ello, el curso está orientado a editores con experiencia en esas otras plataformas tradicionales. No será un seminario intensivo de FCPX ni una clase introductoria desde cero al funcionamiento del programa, sino que estará basada en la propia experiencia de Alejo Hoijman, el instructor, cuando realizó esta transición.

Los tutoriales, libros, blogs, etc. describen las nomenclaturas que utiliza el programa, el funcionamiento de herramientas específicas, la lógica puntual de algunos cambios respecto al FCP7, pero todo eso así suelto no siempre permite tener una mirada global acerca de cómo funciona esta nueva herramienta como un todo. Por el contrario, este workshop no busca ser solamente un "manual de instrucciones" totalmente fragmentado en capítulos, sino la puesta en práctica de un "sistema de trabajo", a través del proceso de la edición completa de una pieza simple.

En ese sentido, el planteo es dividir el workshop en la edición de dos pequeñas piezas distintas: por un lado, la edición de un comercial sin sonido directo, que involucra en poca duración muchos planos y tomas, música, efectos de sonido, boceto de mezcla y permite entender la lógica general del programa. En segundo lugar, una secuencia de un largometraje de ficción, que involucra sincronización de sonido, numeración de planos de manera precisa según un guión, uso de metadata de planillas de filmación digitales, etc.

La propuesta es abordar el sistema de trabajo concreto de un editor, como punto de partida para dar el salto al FCPX, para que a partir de allí, cada cual lo adapte sus propios usos y costumbres.

Contenidos:

- Diferencias conceptuales con plataformas tradicionales (AVID, Premiere, FCP7).
- Conceptos básicos de la interfase de FCP X: identificación de las herramientas y lógica de la plataforma.
- Descripción de un sistema de trabajo.
- Herramientas específicas para visualización, clasificación y selección de material: el mundo de los keywords.
- Edición en timeline magnético.
- Sistema de roles: adiós a los antiguos tracks.
- Bienvenida la metadata: trabajo con planillas de rodaje digitales.
- Tips a tener en cuenta antes de comenzar un proyecto.
- Sincronización de sonido directo.