MR2 STUDIO

¿Qué es MR2-Studio? 2
Características principales: 4
¿Para qué sirve? 5
Guía Rápida 6
Estructura general de la aplicación 7
Registro y login 8
Menú principal 9
Estructura general de las ventanas 10
Estructura de empresa y de estudios 11
- Estructura de los datos 11
- Acceso desde el menú principal 11

Proyectos y trabajos 12
- Estructura de los datos 12
- Acceso desde el menú principal 12
- Edición de proyectos 12
- Lista de trabajos 14
- Creación de trabajos 14
- Edición de trabajos 15
  - Carga de guiones 16

Ajuste y pautado 18
Reparto 30
Reserva de salas y convocatorias 31

¿QUÉ ES MR2-STUDIO?

MR2-Studio: La herramienta esencial para doblaje

MR2-Studio es la evolución de MR2-Dubbing, un software diseñado específicamente para optimizar y facilitar el proceso de doblaje. Esta herramienta integral ofrece una serie de funcionalidades que agilizan y mejoran las tareas de los profesionales del doblaje, abarcando todos los ámbitos del proceso. MR2-Studio permite la entrada de un guion original, su traducción y ajuste, dejándolo preparado para la fase de producción. Además, facilita la exportación de todos los datos necesarios para la contabilidad y la gestión de nóminas.

El programa se presenta como una aplicación web, lo que ofrece la ventaja de ser multiplataforma (compatible con Windows, Mac, Linux y tablets). El acceso se realiza a través de una página web mediante un usuario y contraseña, lo que facilita su uso en diferentes dispositivos y ubicaciones.

MR2-Studio trabaja sobre una potente base de datos que aglutina proyectos, películas y capítulos, así como toda la información del personal que participará en esos proyectos: actores, directores, traductores, ajustadores, técnicos de grabación, de mezclas y equipo de producción. Esta centralización de datos permite una gestión eficiente de todos los recursos involucrados en el proceso de doblaje.

El software ofrece una gran flexibilidad en cuanto a los formatos de entrada. Por un lado, permite trabajar con ficheros en Word (admitiendo una gran variedad de formatos de texto), texto plano (txt) o en Excel (lo que posibilita tener códigos de tiempo de entrada y salida para cada línea, así como información de subtítulos normales y forzados). Por otro lado, es compatible con ficheros de video en cualquier formato, ya que el programa se encarga de transcodificar el video original a un formato completamente compatible con los navegadores. Además, añade marcas de agua personalizadas por cliente o usuario que acceda al fichero, mostrándolo junto al texto a lo largo de todo el proceso.

Una vez cargado el fichero con el guión ajustado y seleccionado el video correspondiente, se pasa a la fase de pautado. Desde el mismo programa se puede tanto traducir como ajustar el guion, contando con atajos de teclado y macros configurables para agilizar estas tareas. El pautado consiste en "cortar" el guion en takes para su posterior doblaje.

MR2-Studio se adapta a diferentes tipos de proyectos, permitiendo la entrada de guiones de películas para TV, series o películas de cine (35mm), adaptando su forma de trabajar a cada uno de estos escenarios. En el formato de cine, permite trabajar con bobinas y sus takes específicos (101, 201, 301, etc.).

Durante el proceso de pautado, el programa ofrece la posibilidad de asignar a los takes o a las intervenciones propiedades específicas que luego se verán reflejadas en el gráfico. Estas propiedades incluyen si el take es doblable o no, si está en soundtrack, si se ha de coger de VO (versión original), si es una canción o si es un subtítulo. Además, MR2-Studio ofrece la opción de realizar un pautado automático bastante preciso, lo cual resulta muy útil para la elaboración de presupuestos.

Tras el pautado, se procede a la fase de reparto. En esta etapa, se asigna a cada personaje un actor. Para las series, el programa permite hacer un reparto por temporada, lo que significa que solo es necesario realizar el reparto una vez, añadiendo nuevos actores en cada capítulo según sea necesario. Los actores de doblaje se introducen previamente en la base de datos del programa, lo que permite acceder a ellos y a todos sus datos de forma ágil y sencilla.

Una vez finalizado el reparto, MR2-Studio genera un gráfico que muestra todas las intervenciones de los personajes a lo largo de la producción en cada uno de sus takes. Este gráfico proporciona información detallada del actor, personaje, número de takes, así como si la intervención es doblable o no, si es VO, si está en soundtrack, entre otros datos. Esta información se puede añadir y/o modificar directamente desde el gráfico, o puede obtenerse si se introdujo durante el proceso de pautado. El gráfico permite asignar colores a los takes, lo cual es útil para organizar las convocatorias o para identificar bandas aparte. Para cada color, el programa proporciona una suma del total de takes que lo contienen.

A partir del gráfico, MR2-Studio ofrece una amplia gama de información y resúmenes del contenido del proyecto. Esto incluye información del número total de takes por actor (estadillo), por personaje, takes en los que interviene cada actor, takes en los que interviene un actor ordenado por color, entre otros. En el caso de las series, los capítulos son agrupables, lo que significa que la información proporcionada puede mostrar, para cada actor, resúmenes de intervenciones por grupos de capítulos.

Toda esta información es exportable en varios formatos (Excel, Word, TXT o PDF), desde el guion hasta los gráficos, pasando por los estadillos y los resúmenes de intervenciones de los actores.

Finalmente, MR2-Studio gestiona y prepara toda la información para asociarla a un programa externo de contabilidad y administración para el control de pagos y nóminas, mediante una API.

CARACTERÍSTICAS PRINCIPALES:

1. Control simultáneo de texto y video: Permite trabajar con el guión y el video al mismo tiempo, facilitando la sincronización y el ajuste de diálogos.

2. Gestión integral de proyectos: Centraliza toda la información relacionada con el doblaje, desde la entrada de los guiones, su producción y doblaje hasta datos del personal para pasar a contabilidad.

3. Compatibilidad multiplataforma: Funciona a través de un navegador en cualquier sistema operativo y es compatible con una amplia variedad de formatos de video.

4. Herramientas de traducción y ajuste integradas: Incluye funcionalidades para traducir y ajustar guiones directamente en el programa.

5. Pautado manual y automático: Ofrece la opción de realizar el pautado de forma manual o automática, siendo esta última especialmente útil para la elaboración de presupuestos.

6. Sistema de reparto avanzado: Permite gestionar el reparto de actores, incluyendo la posibilidad de hacer repartos por temporada en series.

7. Visualización gráfica de intervenciones: Proporciona un gráfico detallado de todas las intervenciones de los personajes a lo largo del proyecto.

8. Generación de informes y estadísticas: Ofrece una amplia gama de informes y resúmenes sobre el proyecto, incluyendo estadillos y resúmenes de intervenciones.

9. Exportación versátil: Permite exportar la información en varios formatos para su uso en diferentes contextos.

10. Integración con sistemas de contabilidad: Prepara los datos para su uso en sistemas externos de contabilidad y gestión de nóminas (a través de API).

11. Actualizaciones constantes: El software se actualiza regularmente para incorporar nuevas funcionalidades y mejorar el rendimiento.

¿PARA QUÉ SIRVE?

MR2-Studio es una herramienta indispensable para:

1. Optimizar el proceso de doblaje: Agiliza todas las etapas del doblaje, desde la traducción hasta la producción final, reduciendo el tiempo necesario para completar los proyectos.

2. Mejorar la gestión de proyectos: Centraliza toda la información relevante, facilitando el seguimiento y control de cada fase del proceso de doblaje.

3. Aumentar la precisión en la sincronización: Proporciona herramientas específicas para ajustar los diálogos con precisión, mejorando la calidad del doblaje.

4. Facilitar la planificación y presupuestación: Gracias al pautado automático y la generación de informes detallados, permite realizar estimaciones precisas y planificar recursos de manera eficiente.

5. Mejorar la colaboración entre equipos: Al centralizar la información y permitir el acceso desde diferentes dispositivos, facilita la colaboración entre los distintos profesionales involucrados en el proceso.

6. Optimizar la gestión de actores y convocatorias: El sistema de reparto y la visualización gráfica de intervenciones permiten una organización más eficiente de las sesiones de grabación.

7. Automatizar tareas administrativas: La integración con sistemas de contabilidad y la generación automática de informes reducen el tiempo dedicado a tareas administrativas.

8. Adaptarse a diferentes tipos de proyectos: Ya sea para series de TV, películas o producciones cinematográficas, MR2-Studio se adapta a las necesidades específicas de cada tipo de proyecto.

En resumen, MR2-Studio es una solución completa y eficaz para los profesionales del doblaje que buscan optimizar sus procesos de trabajo, mejorar la calidad de sus producciones y aumentar su eficiencia en todas las etapas del proceso de doblaje.

GUÍA RÁPIDA

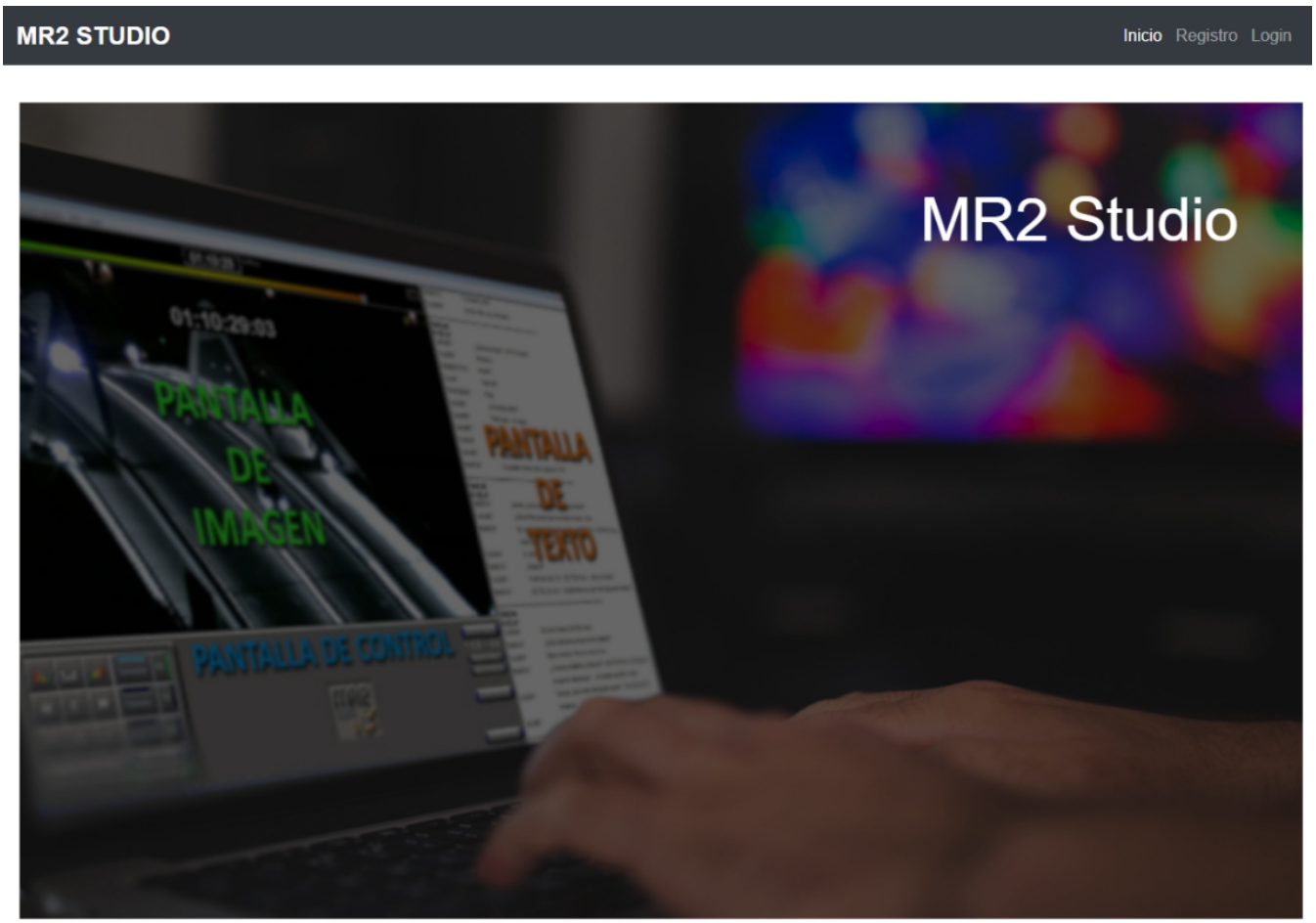
Estos son los pasos para seguir para realizar un trabajo:

1- Asegurarse que se ha creado al menos una empresa.
2- Crear un proyecto.
   - Asignar los parámetros del video a usar (FPS, TC inicial)
3- Cargar un guion válido.
4- Realizar el pautado.
5- Guardar el guion pautado.
6- Realizar el reparto
7- Reservar recursos:
   - Asignar colaboradores.
   - Asignar salas y técnicos de sonido.
8- Convocar a los actores.

ESTRUCTURA GENERAL DE LA APLICACIÓN

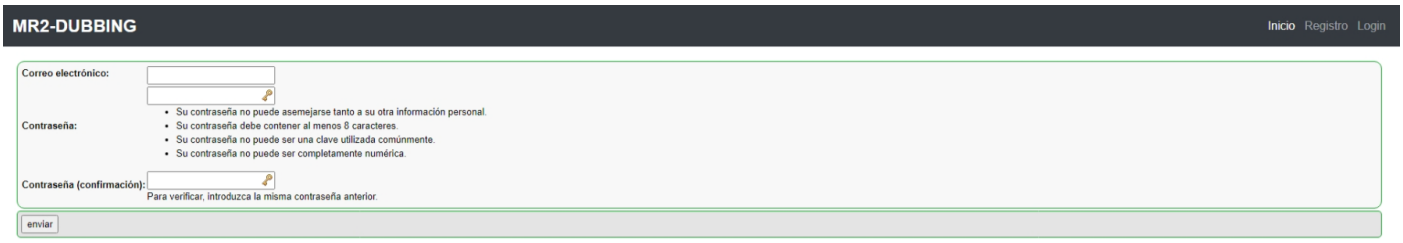
La aplicación está dividida en dos secciones: el menú (parte superior), y el contenido (parte inferior).

Mediante el menú se navegará a las secciones de la aplicación. La información aparecerá reflejada en la parte del contenido

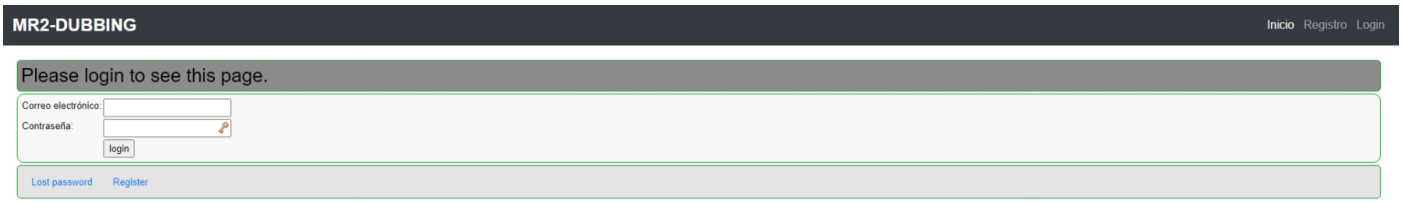


REGISTRO Y LOGIN

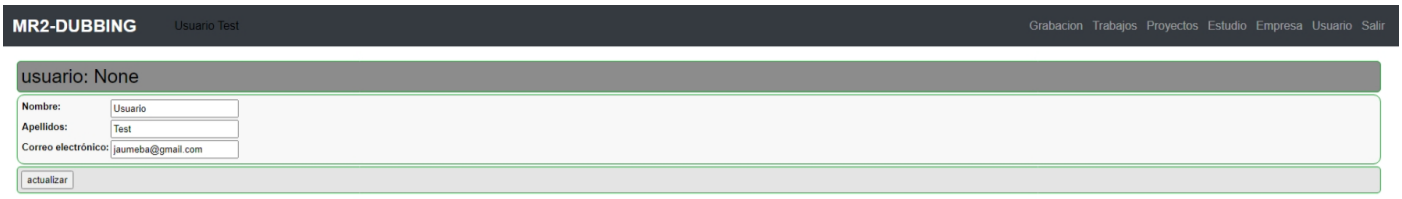
Para poder acceder a la aplicación, es necesario un e-mail y una contraseña con los que registrarse. Todo el proceso se realizará usando el enlace “Registro”.



Una vez enviados los datos, recibiremos en la aplicación de correo electrónico un mensaje con el que confirmar que se han introducido los datos correctamente. Si se confirman los datos, ya se podrá entrar en la aplicación mediante el enlace “Login”, que nos solicitará el correo electrónico mediante el que nos hayamos registrado, y la contraseña introducida.



Una vez en la aplicación, se podrá modificar el perfil de usuario, pulsando sobre el enlace correspondiente a nuestro nombre (justo al lado de la opción “Salir”).



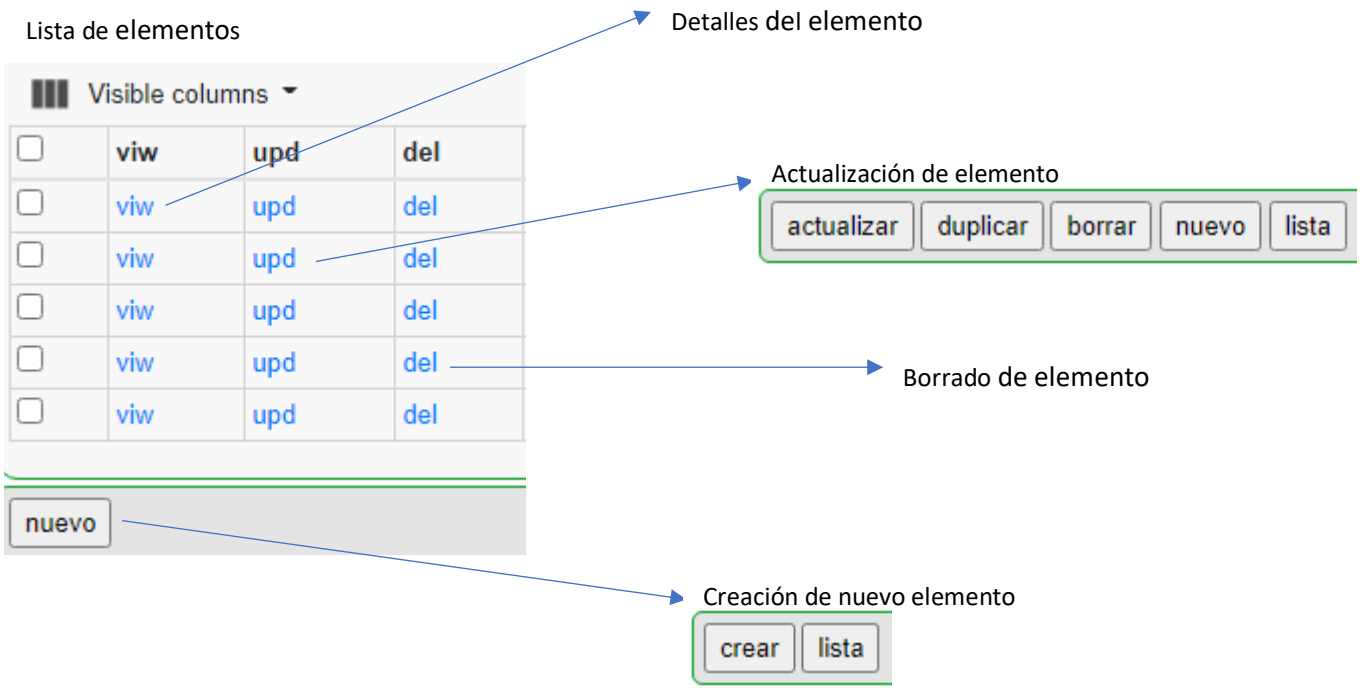
MENÚ PRINCIPAL

Se muestran las opciones principales:

- Salir: Desconectamos la sesión de trabajo.
- Manual: Permite consultar este manual.
- Yo: Configuración propia
- Gestión: Permite definir las empresas con las que trabajamos.
- Proyectos: Lista de proyectos en los que estamos trabajando.
- Trabajos: Muestra el listado de trabajos que tenemos.

ESTRUCTURA GENERAL DE LAS VENTANAS

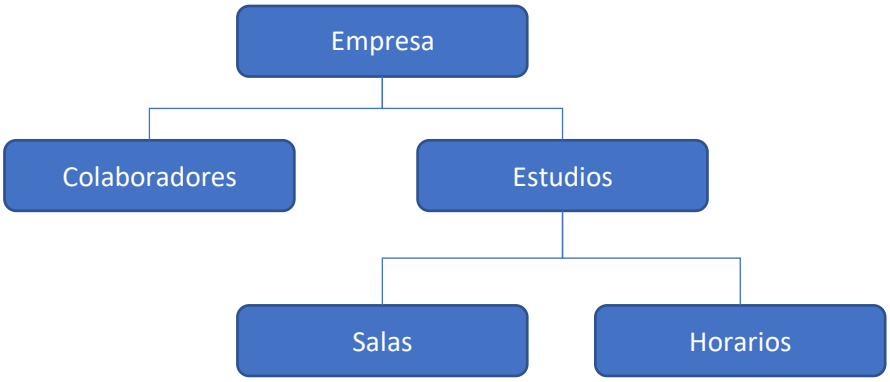
Para el mantenimiento de los datos del programa, se mostrarán listados de elementos, a partir de los cuales se podrá realizar su mantenimiento:



ESTRUCTURA DE EMPRESA Y DE ESTUDIOS

ESTRUCTURA DE LOS DATOS

La estructura de los datos es la siguiente:



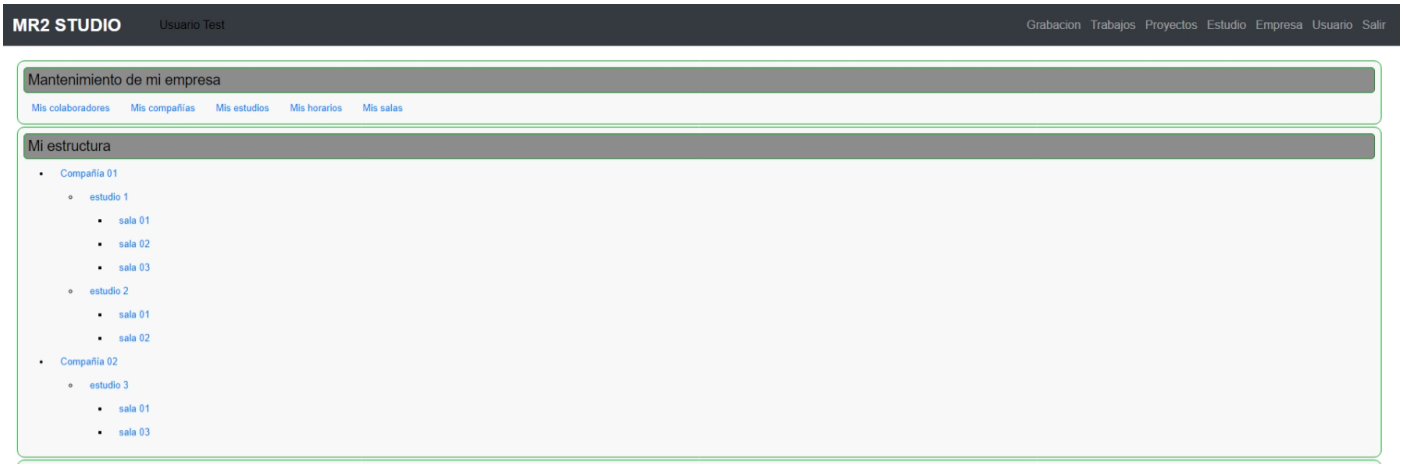
- Existe un concepto agrupador llamado **empresa**.
- Los **colaboradores** (contactos) dados de alta se definen a nivel de empresa. Estos contactos serán las personas que trabajarán para la compañía y a las que se les podrán asignar trabajos. Por ejemplo, los jefes de producción, ayudantes de producción, técnicos de sala o actores de doblaje.
- Los **estudios** pertenecen a una empresa
- Las **salas** pertenecen a un estudio
- Los **horarios** se definen por sala, es decir, para cada sala se puede definir un horario distinto.

La empresa es la entidad que agrupa todos los trabajos, de forma que estos trabajos podrán ser compartidos por todos los trabajadores que pertenezcan a la misma empresa (en caso de disponer de varios usuarios).

IMPORTANTE: Es necesario crear al menos una empresa (estudio). A esta empresa se le asignarán los trabajos y, en caso de disponer de varios usuarios asociados a la misma empresa, todos podrán ver los mismos trabajos.

ACCESO DESDE EL MENÚ PRINCIPAL

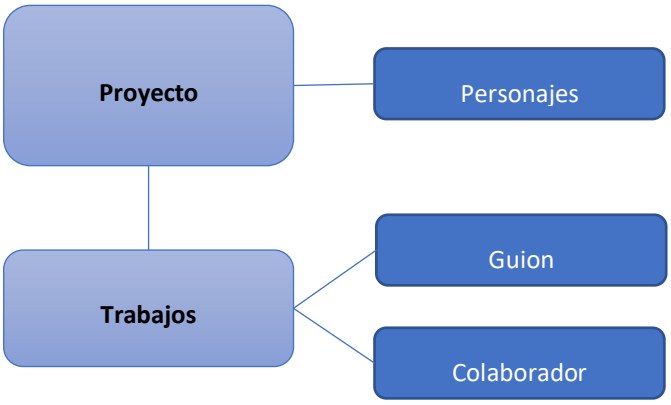
Para gestionar la configuración de salas del estudio, o de los estudios, se usará el enlace “Empresa”. El mantenimiento de cada uno de estos elementos se realiza mediante los enlaces superiores, que llevarán a la ventana de mantenimiento de cada una de estas entidades.



PROYECTOS Y TRABAJOS

ESTRUCTURA DE LOS DATOS

La estructura de los datos es la siguiente:



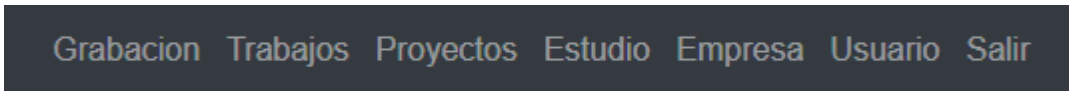
Los elementos principales son los proyectos, y los trabajos. Un proyecto estará formado por varios trabajos. Por ejemplo, el proyecto sería una serie, y los trabajos serían cada uno de los capítulos.

El jefe de producción es el responsable del mantenimiento de los proyectos y de la creación de los trabajos, mientras que el ayudante de producción es el responsable del mantenimiento de los trabajos.

A cada trabajo se le pueden asignar colaboradores (o trabajadores), y cada trabajo tiene un guion distinto. Todos los personajes de todos los guiones cargados en los trabajos son comunes dentro del proyecto, puesto que se supone que el mismo personaje será doblado por el mismo actor de doblaje en todos los trabajos (capítulos) del proyecto (serie).

ACCESO DESDE EL MENÚ PRINCIPAL

El acceso a la edición de proyectos y de trabajos se realizará mediante sendas opciones de menú principal:



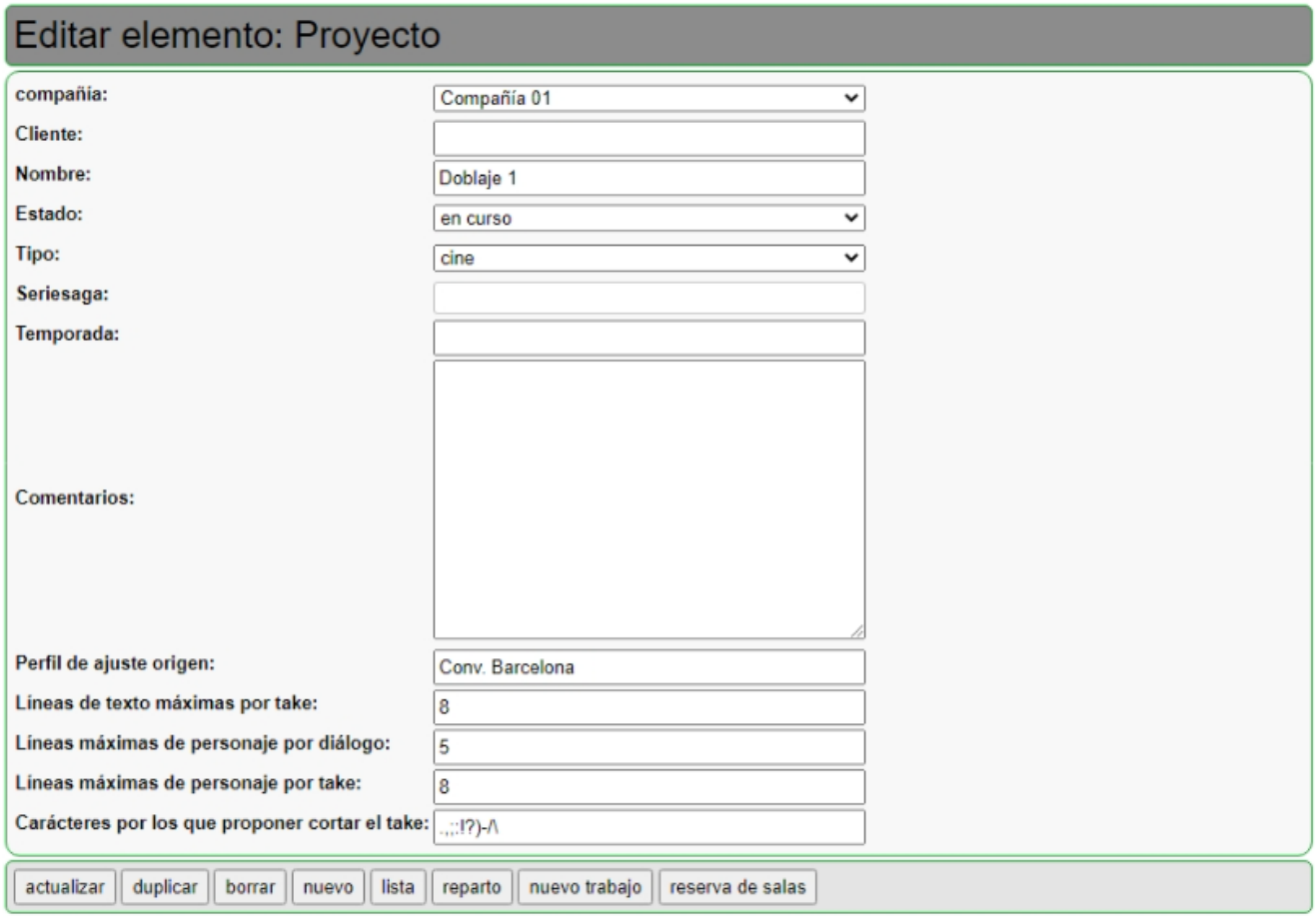
EDICIÓN DE PROYECTOS

De un proyecto podemos definir los siguientes datos:

- Compañía para que se trabaja. Es obligatorio.
- Cliente para el que es el trabajo. Es opcional. Útil a efectos de filtrado de los proyectos.
- Nombre del proyecto.
- Estado del proyecto: nuevo, en curso o finalizado.
- Tipología del proyecto:
    - Cine: permite el uso de bobinas. Hay un solo guion para todo el proyecto, que abarca a todas las bobinas del proyecto.
    - Serie: permite capítulos, cada uno con su propio guión.
    - Video: permite un solo guion y un solo archivo de video para todo el proyecto.
- Serie/saga: permite definir a qué serie o a qué saga (de cine) pertenece el proyecto. Será útil cuando se busquen actores de doblaje, puesto que el sistema propondrá a los mismos actores que han doblado personajes de otros proyectos de la misma serie o saga.
- Temporada: texto libre para indicar la temporada a la que pertenece el proyecto.

- Comentarios: texto libre para anotaciones.

Este es el formulario de edición de proyectos:



Y los campos siguientes se usarán para pautar (actualmente no se usan):

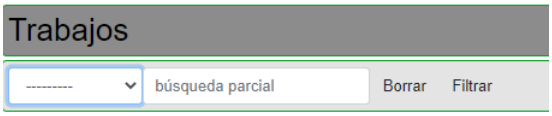
- Perfil de ajuste: indica un perfil de datos guardados para pautar (por ejemplo, distintos convenios de doblaje sobre los que trabajar)
- Número máximo de líneas de texto por take.
- Número máximo de líneas de texto seguidas (en un diálogo).
- Número máximo de líneas de texto por personaje en un mismo take.
- Caracteres los por los que cortar de forma automática un diálogo o un take.

Además, para un proyecto se puede acceder a:

- Botón reparto: permite ir al formulario de reparto, para asignar actor de doblaje a los personajes del proyecto (que son los personajes de todos los trabajos del proyecto). El reparto está explicado más adelante, en este mismo capítulo.
- Botón nuevo trabajo. Permite crear nuevos trabajos. El funcionamiento de los trabajos está explicado a continuación, en este mismo capítulo.
- Reserva de salas: permite reservar salas para el proyecto. Esta funcionalidad está explicada en el apartado de reserva de salas y convocatorias.

LISTA DE TRABAJOS

Dentro de la opción de menú Trabajos, veremos todos los trabajos que hemos creado. Estos trabajos se podrán filtrar mediante las opciones que se encuentran en la parte superior:

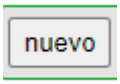


Esta vista muestra un resumen de los trabajos realizados, pudiendo asignar un estado a cada uno de ellos, para facilitar las búsquedas. En este listado se pueden ver las siguientes columnas:

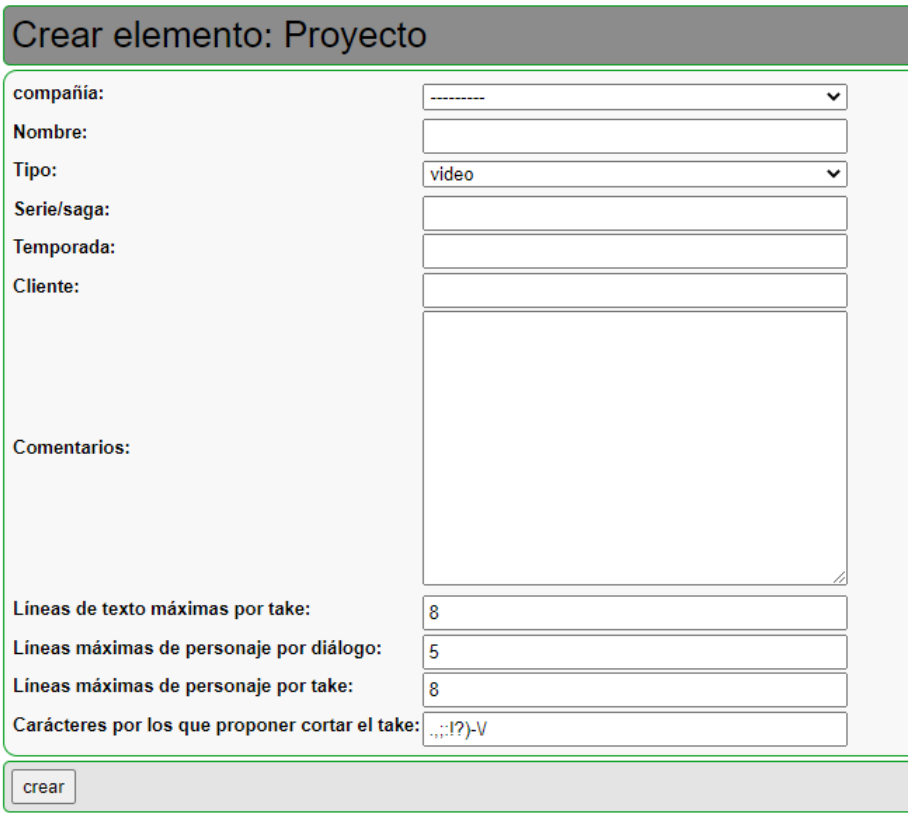
- Pautar: permite acceder rápidamente al pautado del trabajo.
- Proyecto: nombre del proyecto
- Trabajo: nombre del trabajo. Será el mismo que el del proyecto, a no ser que se modifique. Se permiten proyectos y trabajos, para distinguir, por ejemplo, temporadas de capítulos.
- Estado: estado en el que se encuentra el trabajo.
- Personajes: número de personajes que se tienen identificados dentro del trabajo (a partir de guion).
- Takes: número de takes creados para el trabajo.
- Líneas: número de líneas que tiene el guion.
- Videos: número de videos configurados para poder realizar el pautado.

CREACIÓN DE TRABAJOS

Para crear un nuevo trabajo, pulsaremos el botón “nuevo” que se encuentra en la parte inferior de la ventana del listado de trabajos:



Que nos llevará a la ventana de creación de un proyecto.



De un proyecto podemos definir los siguientes datos:

- Compañía para que se crea el proyecto. Es obligatorio.
- Nombre del proyecto.
- Tipología del proyecto:
    - Video: permite un solo guion y archivo de video para todo el proyecto.
- Serie/saga: permite definir a qué serie o a qué saga (de cine) pertenece el proyecto. Es opcional.
- Temporada: texto libre para indicar la temporada a la que pertenece el proyecto. Es opcional.
- Cliente para el que es el trabajo. Es opcional.
- Comentarios: texto libre para anotaciones.

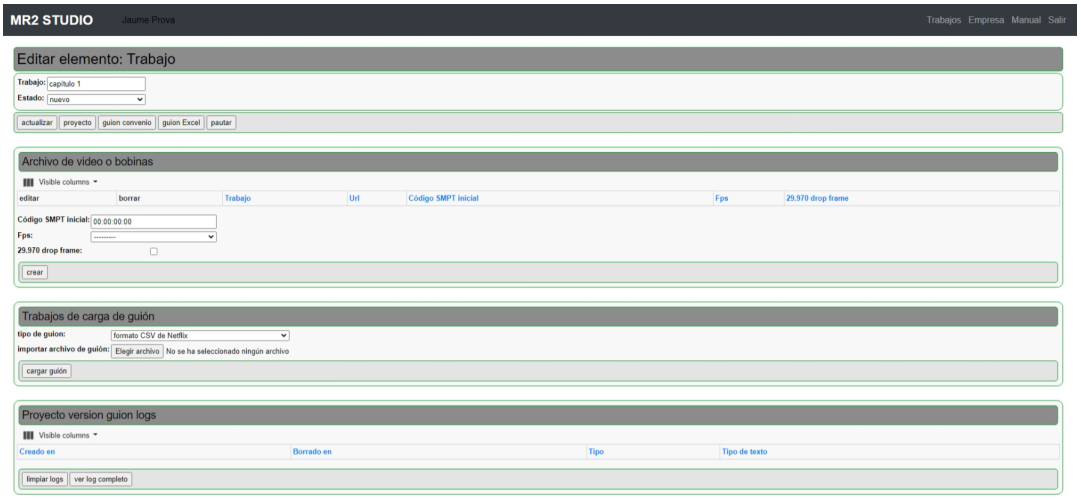
Y los campos siguientes se usarán para pautar:

- Perfil de ajuste: permite indicar si se ajusta a un perfil de datos para pautar (por ejemplo, distintos convenios de doblaje sobre los que trabajar)
- Número máximo de líneas de texto por take.
- Número máximo de líneas de texto seguidas (en un diálogo).
- Número máximo de líneas de texto por personaje en un mismo take.
- Caracteres los por los que cortar de forma automática un diálogo o un take.

Una vez creado un proyecto, ya aparecerá en la lista de trabajos.

EDICIÓN DE TRABAJOS

Pulsando sobre el nombre de un trabajo, podremos editarlo. En la ventana podremos ver lo siguiente:



Este es el formulario de edición de trabajos:

Solamente es necesario indicar un nombre de trabajo (por ejemplo, número de capítulo) y el estado en el que se encuentra.

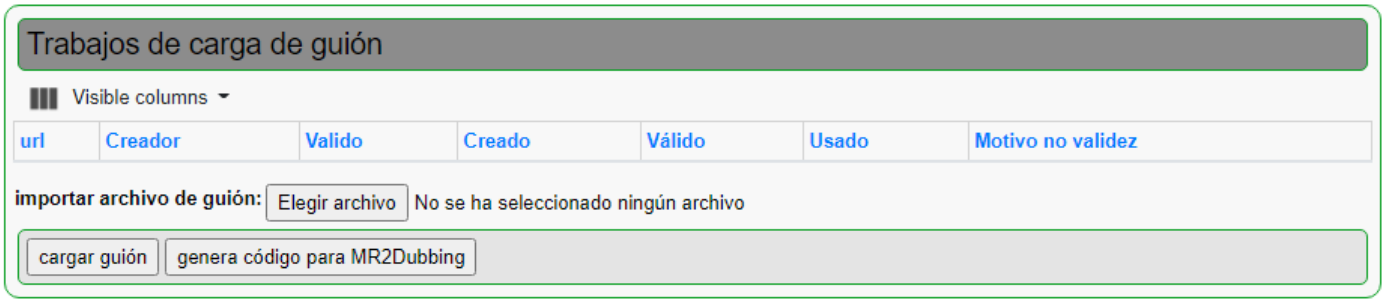
Una vez creado el trabajo, aparecerán nuevas secciones:

CARGA DE GUIONES

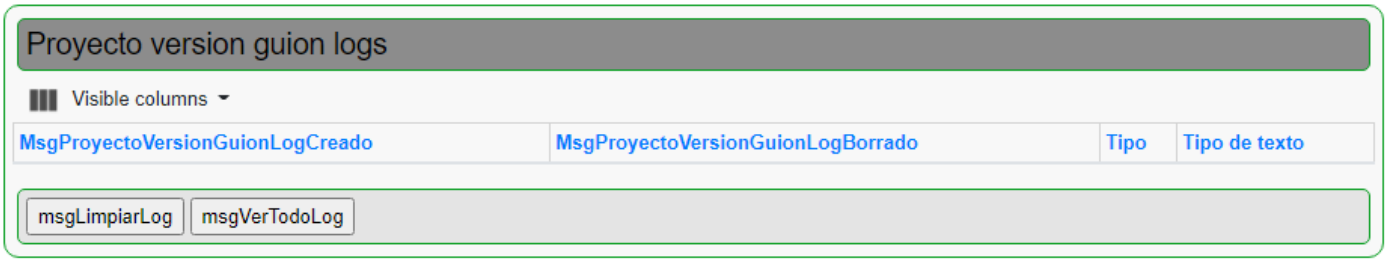
Permite cargar guiones en el formato MR2Dubbing (personajes entre asteriscos '*', y separación de personajes y del texto mediante tabuladores. Se aceptan guiones tanto en formato texto, como en formato RTF.

Para cargar un guion, primero pulsaremos sobre Elegir archivo, seleccionaremos el archivo a cargar, y después pulsaremos sobre el botón de cargar guion, que realizará la carga.

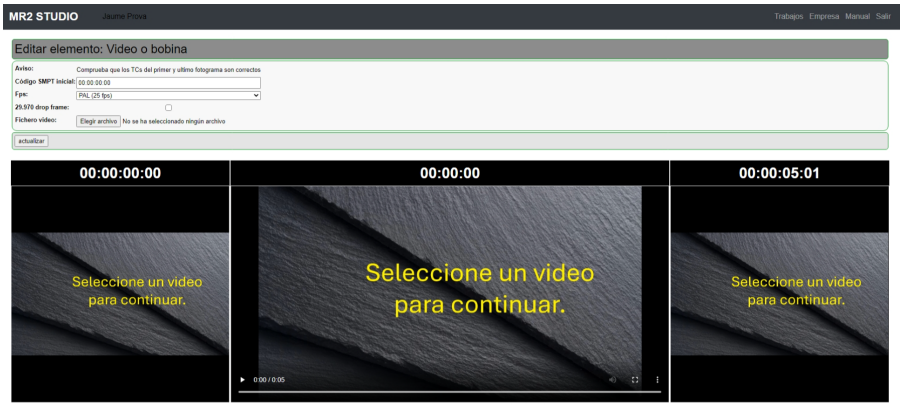
Se está implementando una funcionalidad nueva que permitirá, mediante el botón generar código para MR2Dubbing, realizar la carga directamente desde el programa MR2Dubbing (funcionalidad actualmente en desarrollo).



Una vez intentada la carga de algún guion, en la sección Proyecto versión guion logs, se podrá ver si ha habido o no errores de carga.



Sección "Archivo de video o bobinas": Nos permitirá definir los parámetros del archivo de video con el que trabajaremos. Editando el elemento, accederemos a la edición del tipo de video y, lo más importante, la definición del TC inicial, para poder sincronizar el archivo de video con los TCs de la aplicación.

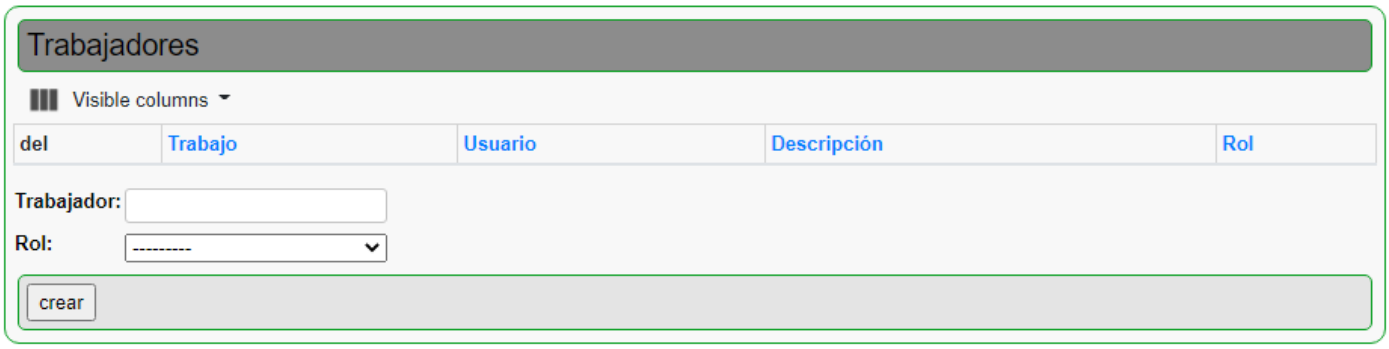


Para cargar un guion, seleccionaremos el archivo a cargar (botón "elegir archivo"), seleccionaremos el tipo (el sistema lo calcula en función de la extensión del archivo), y pulsaremos el botón "cargar guion". Esto nos llevará a una ventana que nos permitirá ver si el guion se ha cargado correctamente o no, y qué errores de carga se han producido.

Los botones "guion convenio" y "guion Excel" nos permiten visualizar el guion cargado, según el formato de convenio, o según una tabla de varias columnas (parecida a los guiones proporcionados por Netflix).

Una vez definido el archivos de video y cargado el guion, se podrá proceder al ajuste y al pautado.

Trabajadores: Permite definir las personas que podrán editar el trabajo:

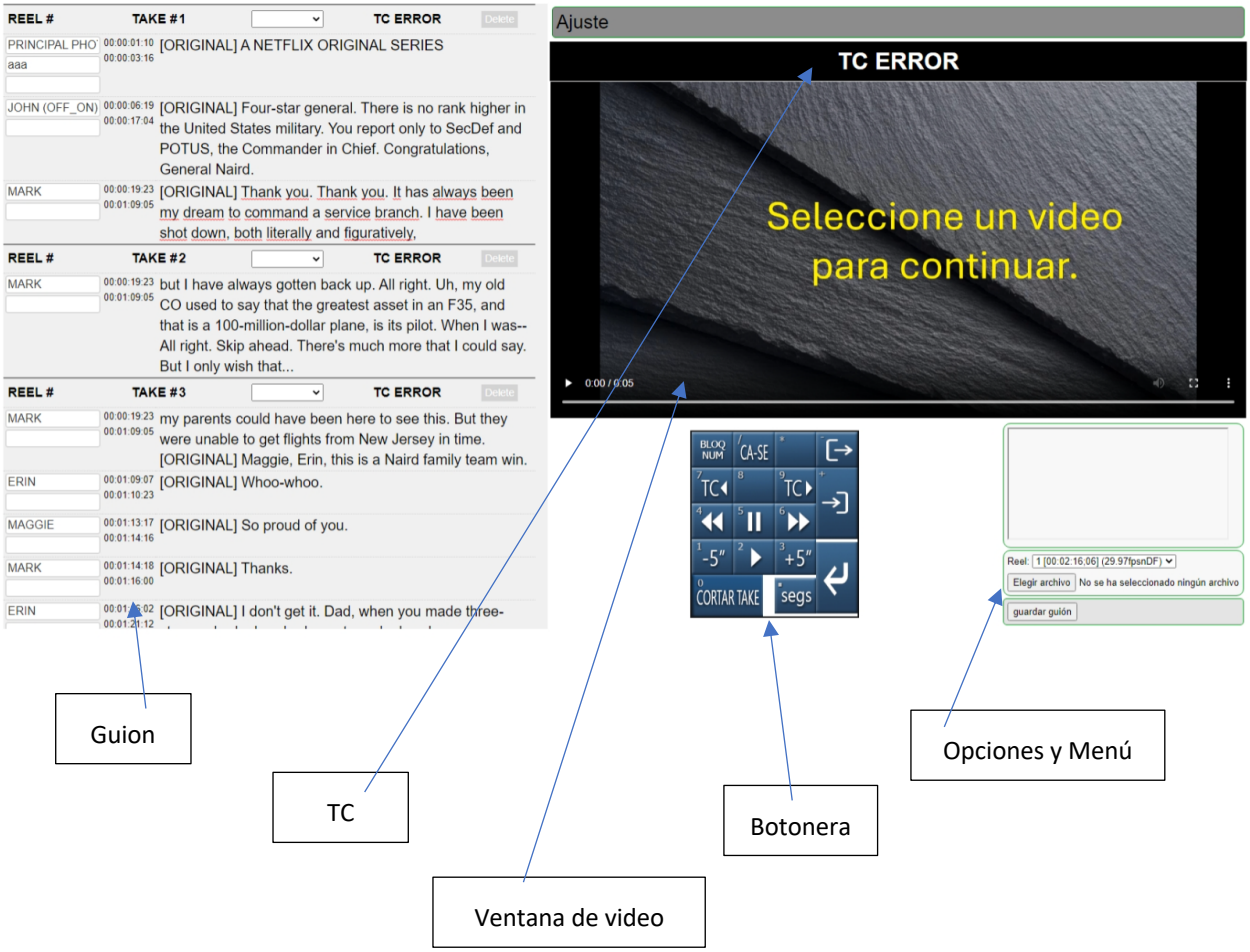


IMPORTANTE: Para que un trabajo se vea en la ventana de trabajos, es necesario haberle asignado permisos desde el proyecto. En caso contrario, NO aparecerá en la ventana de trabajos.

- Tipo: permite definir la tipología del personaje, para determinar o no si se tiene que doblar.
- Colores del texto y de fondo: permitirá dibujar ese personaje según los colores definidos en este formulario. Actualmente no se usa.
- Actor original: es un campo opcional, por si se quiere escribir el actor original. Servirá para búsquedas de actores que ya hayan podido doblar al mismo actor.
- Actor de doblaje. Define qué actor va a doblar ese personaje.
- Notas: texto libre.

AJUSTE Y PAUTADO

Esta es la ventana de ajuste y pautado:



Para pautar es necesario cargar un archivo de video que pueda ser accesible desde nuestra propia máquina (mediante la opción "Elegir archivo".

El pautado se realizará como se está realzando actualmente con la aplicación MR2-Dubbing. Las teclas son las siguientes:

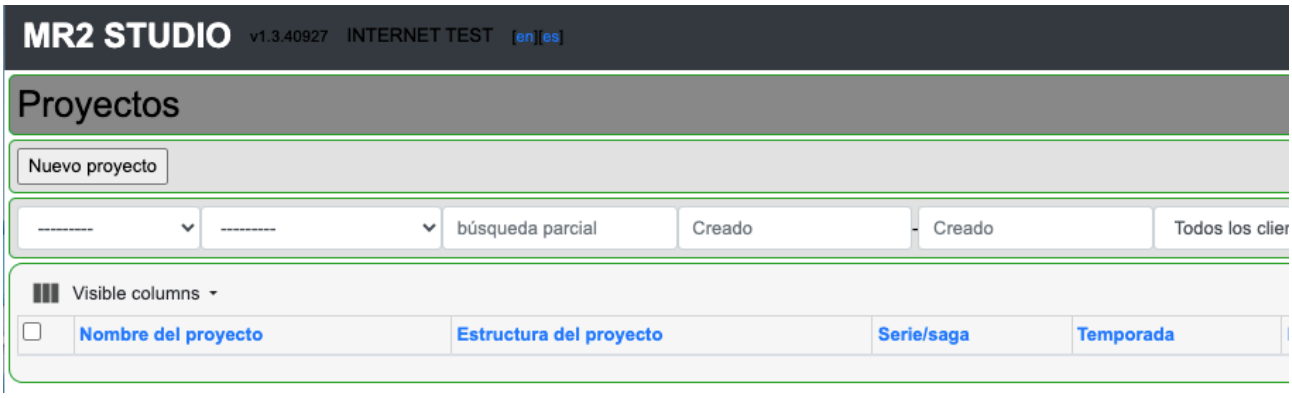
Tecla 0 del teclado numérico	inserta take.
Tecla "punto" del teclado numérico	inserta los segundos en la posición del cursor
Teclas 1 y 3	permiten retroceder y avanzar 5 segundos el video.
Teclas 4 y 6	permiten retroceder y avanzar 1 minuto el video
Tecla 2	realizar play/pause del video.
Teclas 7 y 9	modifican el TC_IN y el TC_OUT de la línea (criterio Netflix).
Tecla Intro	permite separar la línea de diálogo.
Tabulador	cambia entre diálogo y personajes.
Pg. Up y Pg. Down	permiten saltar entre las líneas de diálogo.
Flechas de los cursores	permiten desplazarnos dentro de una línea de diálogo.

Una vez realizado el pautado, el botón "guardar guion" recalculará los nombres de los takes y almacenará el guion en la base de datos.

IMPORTANTE: Para poder pautar un trabajo, es necesario haber cargado un guion, y haber definido correctamente el tipo de archivo a usar (a pesar de que este se cargará desde un archivo accesible desde la propia máquina).

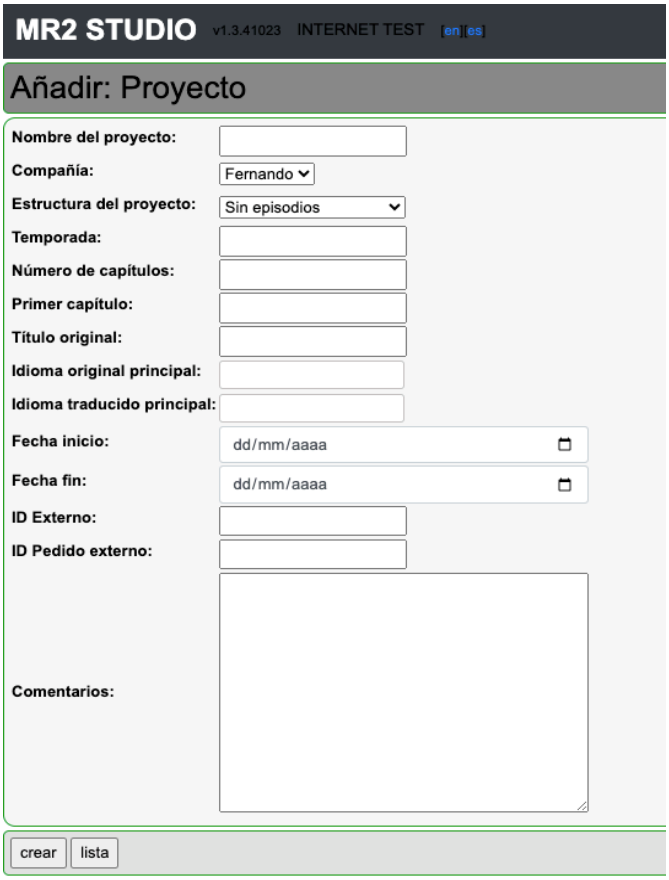
Para poder empezar a pautar es necesario realizar los siguientespasos:

1- CREAR UN NUEVO PROYECTO



Pulsar en “Nuevo proyecto” para crear un proyecto nuevo

2- AÑADIR PROYECTO

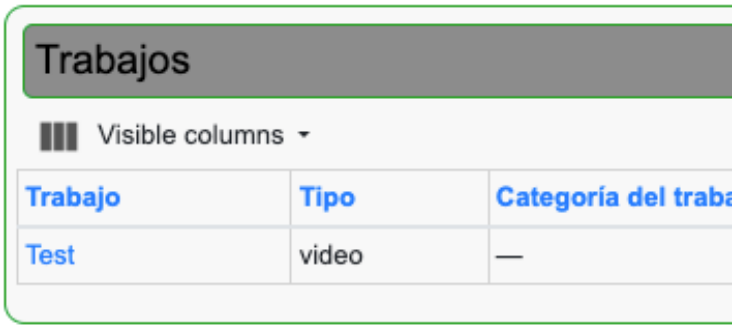


-Rellenar nombre de proyecto (obligatorio) y resto de datos (opcional)

-Pulsar crear

Una vez creado, nos lleva a la pantalla de proyecto

3- SELECCIONAR TRABAJO

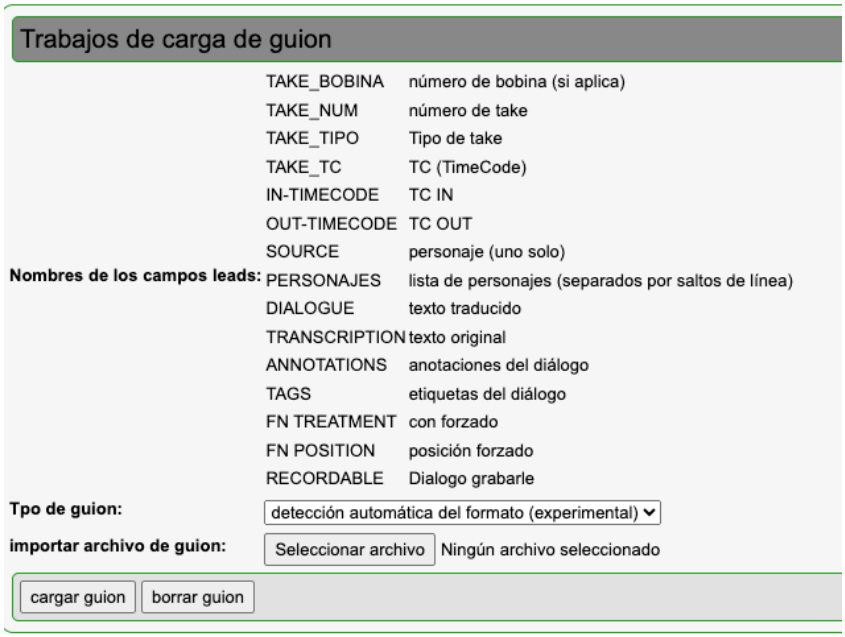


Navegar hasta “Trabajos” y seleccionar e trabajo que acabamos de añadir y nos lleva a la pantalla de Trabajos

Se crea un trabajo por defecto, o tantos como indicados en el Proyecto.

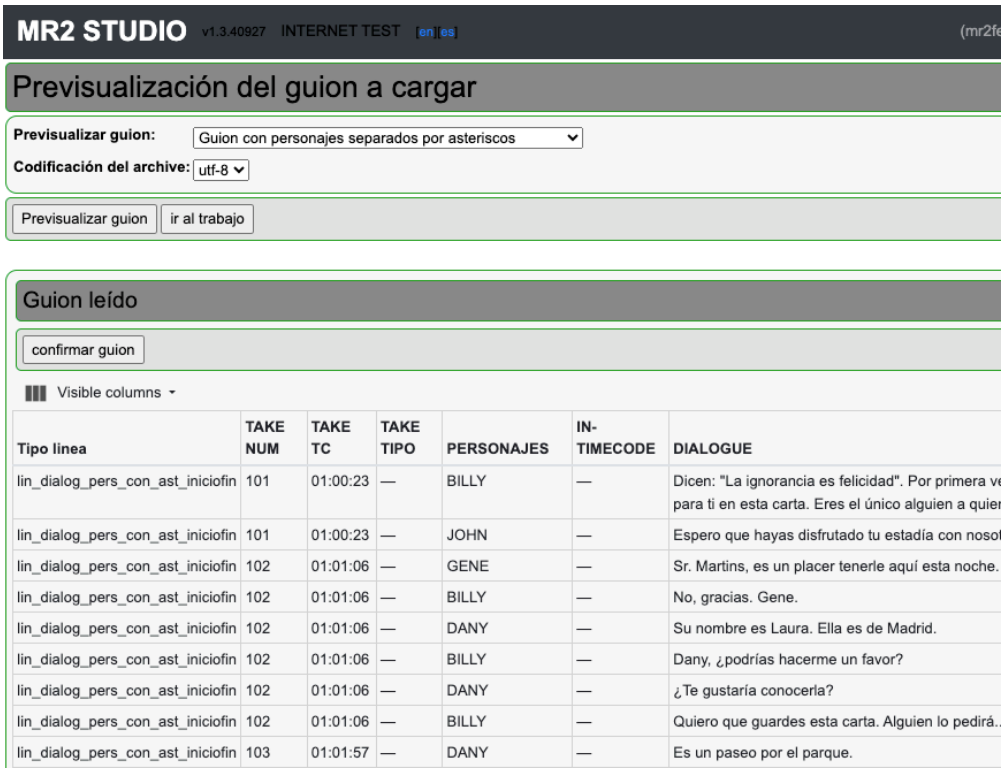
Número de EP: Temporada + Capítulo > Concatenarlos (e.g. 201, 202, 203...)

4- CARGAR GUION



Navegar hasta “**Trabajos de carga de guion”** y seleccionar el “Tipo de guion” si lo sabemos (o detección automática del formato), luego “importar archivo de guion”, donde aparece una ventana donde seleccionaremos el guión con el que queremos trabajar y finalmente pulsar en el botón “cargar guión”

5-CONFIRMAR GUIÓN



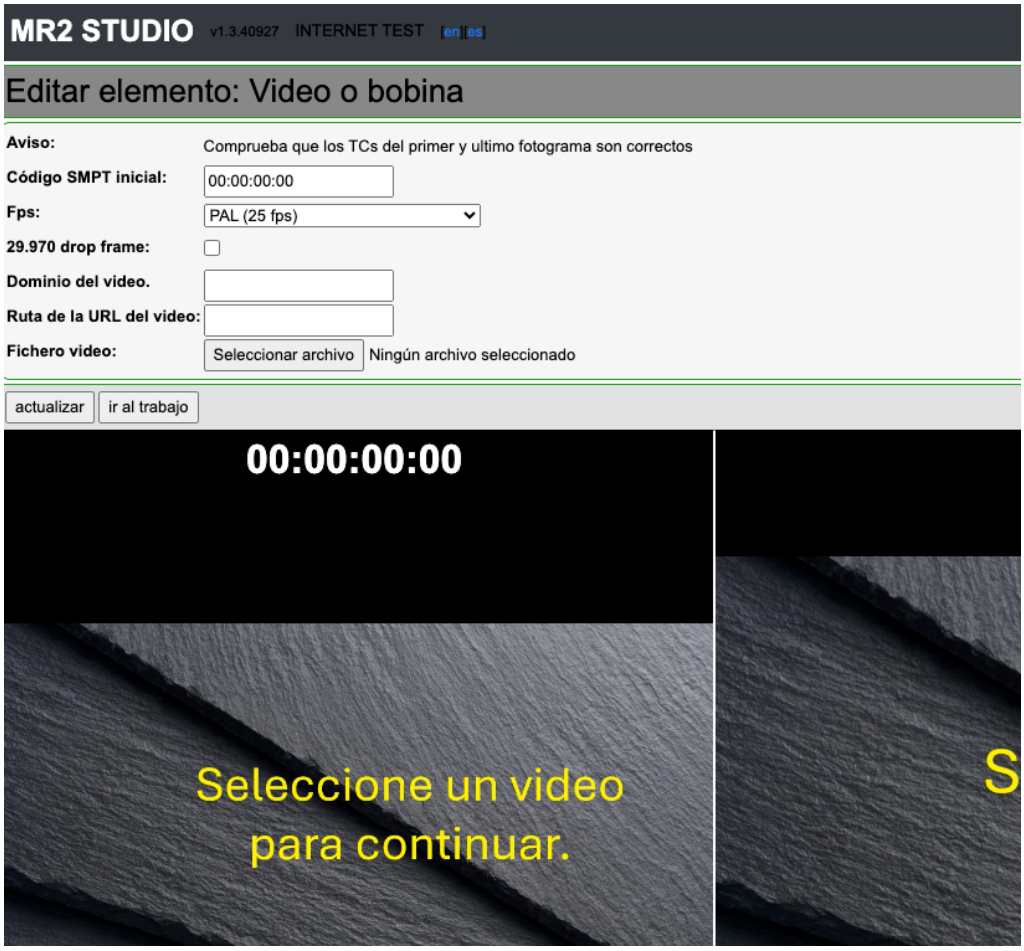
Tipo linea	TAKE NUM	TAKE TC	TAKE TIPO	PERSONAJES	IN-TIMECODE	DIALOGUE
lin_dialog_pers_con_ast_iniciofin	101	01:00:23	—	BILLY	—	Dicen: "La ignorancia es felicidad". Por primera ve para ti en esta carta. Eres el único alguien a quier
lin_dialog_pers_con_ast_iniciofin	101	01:00:23	—	JOHN	—	Espero que hayas disfrutado tu estadía con nosot
lin_dialog_pers_con_ast_iniciofin	102	01:01:06	—	GENE	—	Sr. Martins, es un placer tenerle aquí esta noche.
lin_dialog_pers_con_ast_iniciofin	102	01:01:06	—	BILLY	—	No, gracias. Gene.
lin_dialog_pers_con_ast_iniciofin	102	01:01:06	—	DANY	—	Su nombre es Laura. Ella es de Madrid.
lin_dialog_pers_con_ast_iniciofin	102	01:01:06	—	BILLY	—	Dany, ¿podrías hacerme un favor?
lin_dialog_pers_con_ast_iniciofin	102	01:01:06	—	DANY	—	¿Te gustaría conocerla?
lin_dialog_pers_con_ast_iniciofin	102	01:01:06	—	BILLY	—	Quiero que guardes esta carta. Alguien lo pedirá..
lin_dialog_pers_con_ast_iniciofin	103	01:01:57	—	DANY	—	Es un paseo por el parque.

Una vez seleccionamos el guión y vemos que es correcto, pulsamos en “Confirmar guión” y luego en “ir al trabajo” y volveremos ala pantalla de trabajo.

6- CARGAR VIDEO

Una vez estamos en la pantalla de trabajo, hemos de bajar hasta “Videos”

y pulsamos en “editar”, donde nos llevará a una pantalla como esta



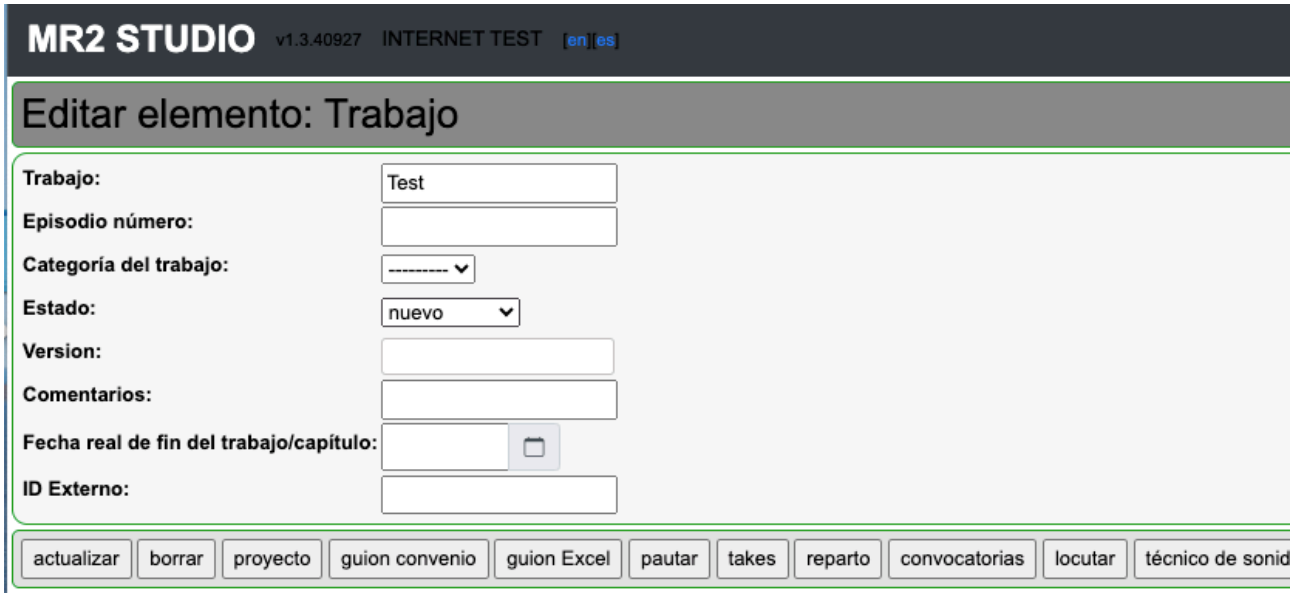
donde tenemos que “seleccionar archivo” para escoger el video con el que queremos trabajar y copiar exactamente el fotograma que vemos en la pantalla de la izquierda en la casilla “**Código SMPT inicial”** y seleccionar los frames por segundo a los que está la imagen (hemos de seleccionar correctamente este dato porque si no los códigos de tiempo no corresponderán al pautar)

Si queremos comprobar que el TC es correcto, podemos mover el video en la ppantalla central y debería corresponder el TC de la imagen con el TC que hay en la parte superior del video (que es el TC que ya calcula el programa)

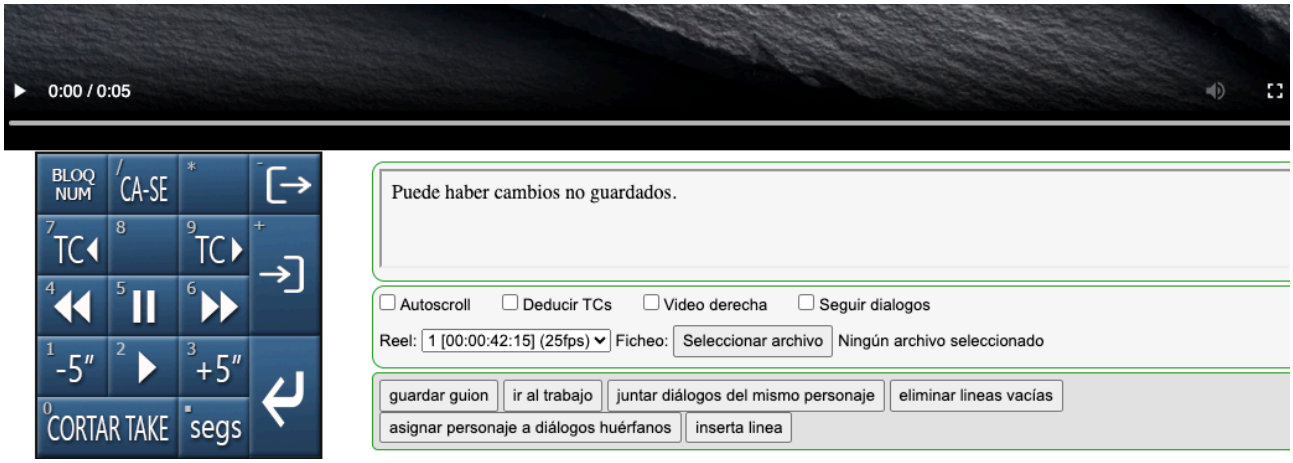
Una vez todo es correcto,pulsamos en “actualizar” y luego en “ir al trabajo”. Aquí volveremos a la pantalla de trabajo.

7- PAUTAR

Aquí seleccionaremos el botón “pautar”

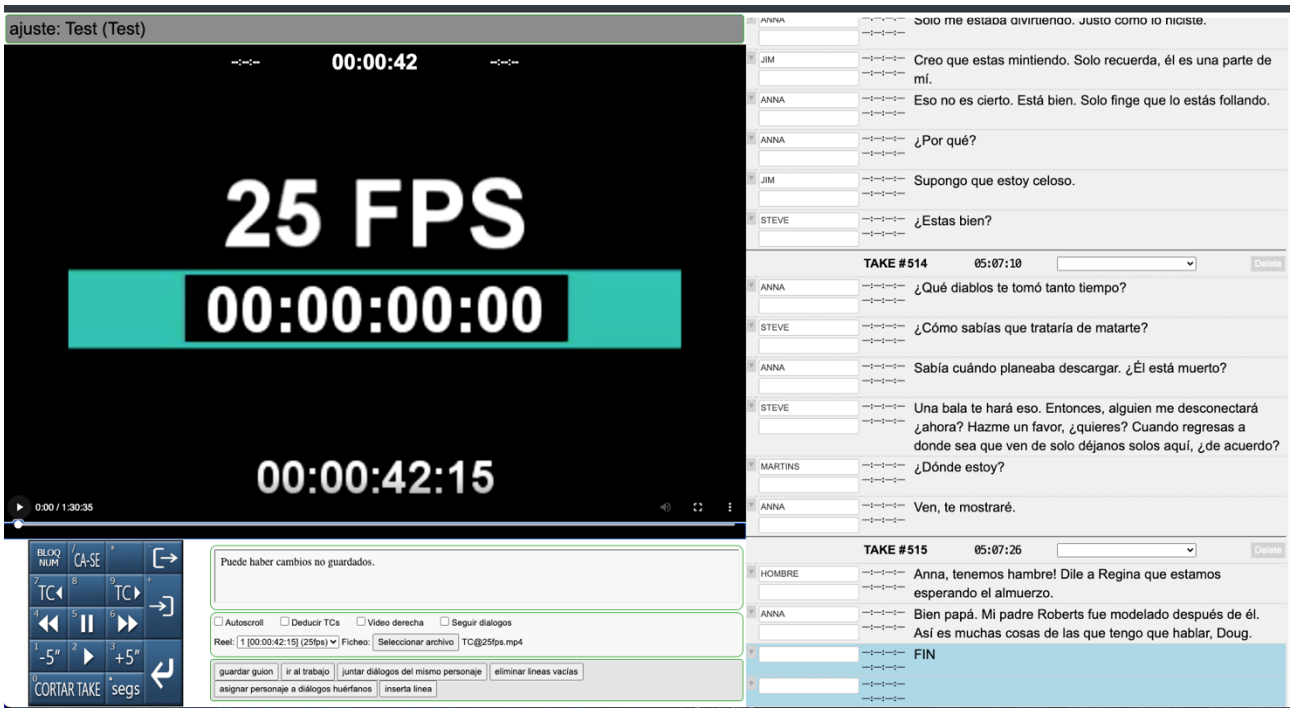


y nos llevará a la ventana de pautado, donde tendremos que volver a seleccionar la misma imagen cargada antes, pulsando en “Seleccionar archivo”



Ahora ya estaremos preparados para empezar a pautar.

Ventana de pautado:



En esta ventana, veremos a la derecha el texto con el que vamos a trabajar, a la izquierda arriba la imagen con la que trabajaremos y a abajo a la izquierda una serie de comandos.

1- La botonera de video remoto y control de takes. Esta botonera es el teclado numérico que hay en la zona derecha de los teclados que corresponde a este formato:

El teclado numérico sólo funciona si tenemos el cursor en cualquier punto del guión

0- Cortar el take

1- Retroceder 5 segundos el vídeo

2- Play

3- Avanzar 5 segundos lel vídeo

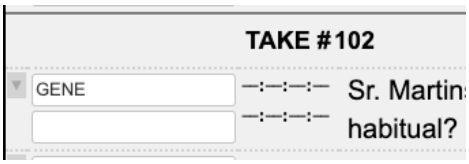
4- Retroceder 1 minuto el vídeo

5- Pausa

6- Avanzar 1 minuto el vídeo

7- Asignar el TC de entrada de la intervención del personaje

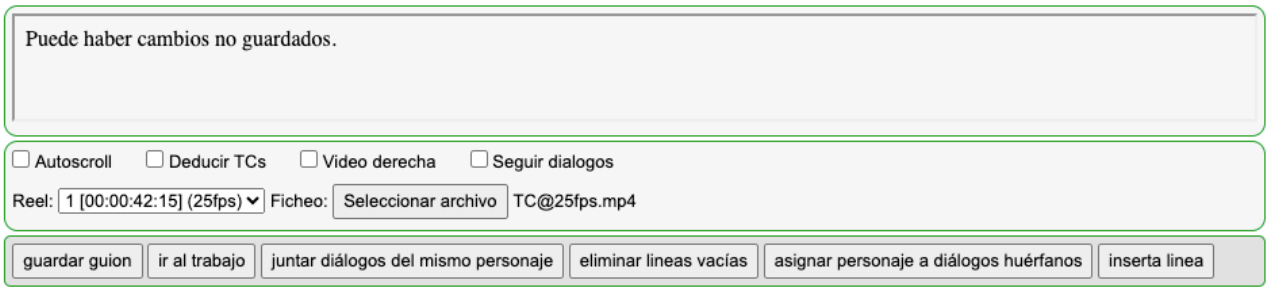
9- Asignar el TC de salida de la intervención del personaje



(PUNTO)- Inserta sólo el segundo entre paréntesis

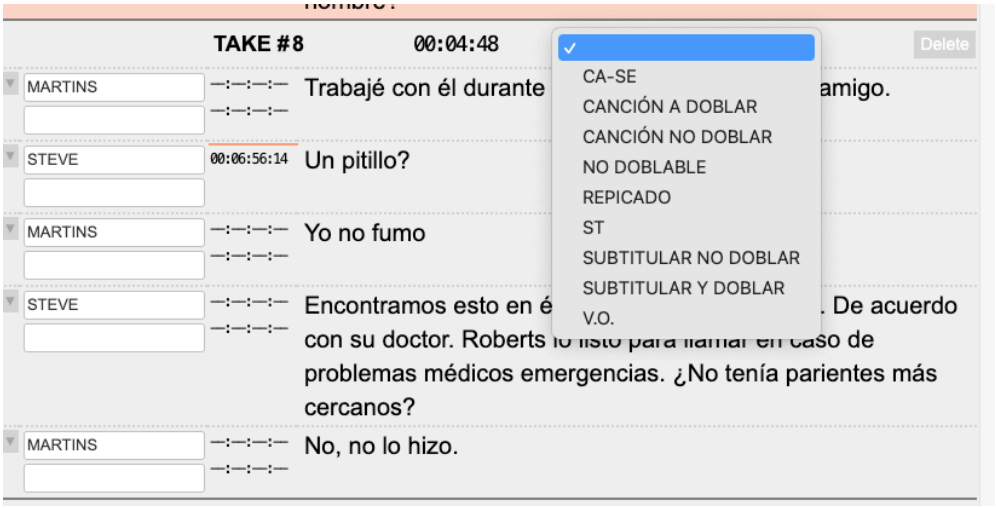
(ASTERISCO)- Inserta minuto y segundo entre paréntesis

En esta zona, tambien podemos acceder a los comandos generales



- Autoscroll:
- Deducir TCs: cuando hacemos un corte del take en medio de la intervención, el programa calcula aproximadamente el TC out y TC in de la nueva intervención
- Video derecha: alterna entre video a la izquierda y texto a la derecha y viceversa
- Seguir diálogos:
- Guardar guión: Guarda el texto con los cambios actuales
- Ir al trabajo: Vuelve a la ventana de trabajo
- Juntar diálogos del mismo personaje (en el guión)
- Eliminar líneas vaciás (del guión)
- Asignar personaje a diálogos huérfanos:
- Inserta línea vacía: añade una línea vacía al final del guión

En el lado del guión podemos acceder a más funciones especiales. Opciones a nivel de take:

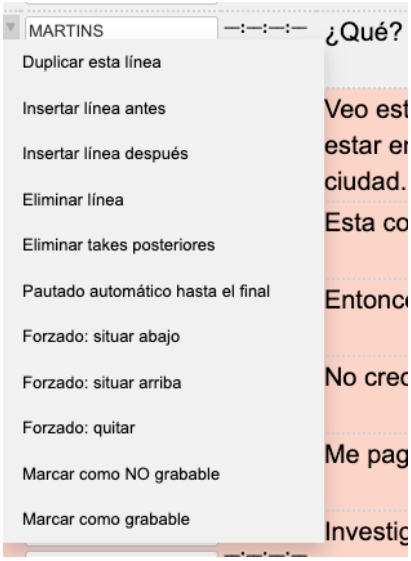


El botón “delete” de arriba ala derecha del take, borra el take

Pulsando en el desplegable, podemos decirle al programa que este take es:

- CA-SE: Indica que en este take hay un Cambio de Secuencia
- CANCION A DOBLAR
- CANCION NO DOBLAR
- NO DOBLABLE
- REPICADO
- ST: este take está en el soundtrack
- SUBTITULAR NO DOBLAR
- SUBTITULAR Y DOBLAR
- V.O.: este take se ha de coger del original

A nivel personaje también hay varias opciones que se pueden escoger/realizar pulsando en el desplegable:

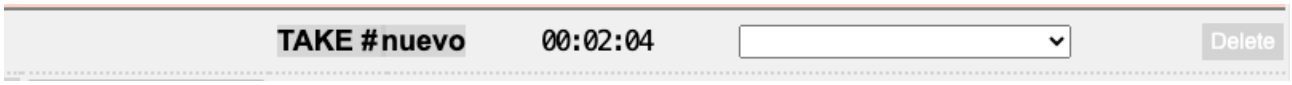


- **Duplicar esta línea**
- **Insertar línea antes**
- **Insertar línea después**
- **Eliminar línea**
- **Eliminar takes posteriores**
- **Pautado automático hasta el final**
- **Forzado: situar abajo**
- **Forzado: situar arriba**
- **Forzado: quitar**
- **Marcar como NO grabable**
- **Marcar como grabable**

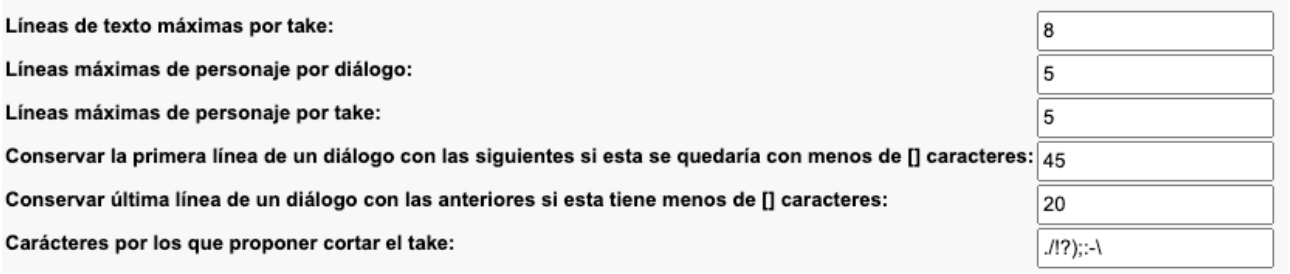
Para pautar, hay que situar el cursor en el texto, justo en el punto donde queremos cortar el take y con las teclas 2 (play) 5 (pausa) 1,3 (+- 5 segundos) mover la imagen hasta encontrar el punto donde hemos de cortar el take y pulsar la tecla “0”

NOTA: Si el cursor está en medio de un diálogo, el progrma cortaré el take en el punto seleccionado y copiará el personaje para separar el take en 2 partes.

Una vez la pulsamos, nos genera un nuevo take dentro del guión, donde veremos “**TAKE #nuevo**”, que mas tarde el programa asignará el numero real del Take automáticamente al guardar el guión, a continuación el TC donde se ha cortado el take, el desplegable de funciones y opciones para asignar a todo el take y el botón de “Delete” para borrar el take



Una vez cortado el take, MR2-Studio nos propondrá un nuevo punto para cortar el take, dejando el cursor en el punto donde, según lo seleccionado al crear el proyecto, se debería cortar el take.



Estos datos se modifican desde el proyecto y sirven para proponer un nuevo punto de corte tras generar un take o con el pautado automático donde se hará un pautado de forma automática de todo el texto siguiendo los criterios previamente establecidos.

A medida que vamos pautando (o tras un pautado automático) MR2-Studio muestra un código de colores en el fondo del guión que corresponde a estos criterios:

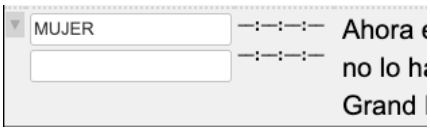
- Gris: está todo correcto
- Rojo: este take no tiene las lineas correctas siguiendo los criterios seleccionados previamente (más de 8 líneas, más de 5 líneas por personaje)
- Azul: No hay perosonaje asignado
- Amarillo: subtítuo forzado abajo
- Verde: subtítulo forzado arriba

El pautado automático (al igual que el manual) permite una tolerancia a tener un take con más de 8 líneas si la siguiente linea tiene menos de X caracteres (asignados en la configuración de pautado del proyecto), sin embargo, el programa muestra para nuestra información que ese take está fuera de parámetros. Es por ello por lo que aunque se haga un pautado automático, pueden aparecer lineas con fondo rojo.

TIPS:

Cómo añadir más de un personaje a una intervención?

Debajo del personaje siempre hay una casilla vacía que sirve para ir añadiendo personajes a esa intervención:



Como cambiar el TC de un take que ya está generado?

Poniendo el cursor antes de la primera letra del take y pulsando “0”

Cómo cortar un take muy largo en dos takes?

Poniendo el cursor exactamente donde queremos cortarlo y pulsando el “0”. De esta forma el programa cortará el take, copiará el personaje y dejará el resto del take en ese personaje.

He insertado un take y quiero re-numerar todos los takes de nuevo

Simplemente guardando el guión se hace un recuento automático de todos los takes y se re-numeran de nuevo de forma correcta.

Quiero juntar dos lineas

Hay que situar el cursor al principio de la intervención y pulsar la tecla de borrado (la que tiene una flecha hacia la izquierda) o bien situarse al final de la intervención y pulsar la tecla de borrado (DELETE o SUPRIMIR)

Quiero separar un diálogo en dos lineas diferentes

Hay que situar el cursor en el punto de la intervención que queramos dividir y pulsar la tecla ENTER

REPARTO

Permite asignar locutores a cada uno de los personajes. El reparto consiste en un listado de personajes, al que se le añaden tanto los takes en los que aparece, como el total.

Reparto de personajes: "SL1"

búsqueda parcial ✓ --------- ✓ Borrar Filtrar

Visible columns

upd	Personaje	Tipo	actor original	actor de doblaje	takes	lista de takes	notas
upd	WALLY	actor	—	—	38	"6" (**12**): 1, 2, 3, 4, 5, 6, 8, 11, 12, 13, 14, 15 "3" (**12**): 1, 2, 3, 4, 5, 6, 8, 11, 12, 13, 14, 15 "1" (**12**): 1, 2, 3, 4, 5, 6, 8, 11, 12, 13, 14, 15 "10" (**1**): 9 "7" (**1**): 9	—
upd	KRASH	actor	—	—	36	"6" (**12**): 1, 2, 3, 4, 5, 6, 8, 11, 12, 13, 14, 15 "3" (**12**): 1, 2, 3, 4, 5, 6, 8, 11, 12, 13, 14, 15 "1" (**12**): 1, 2, 3, 4, 5, 6, 8, 11, 12, 13, 14, 15	—
upd	PANDY	actor	—	—	35	"6" (**7**): 8, 9, 11, 12, 13, 14, 15 "3" (**7**): 8, 9, 11, 12, 13, 14, 15 "1" (**7**): 8, 9, 11, 12, 13, 14, 15 "10" (**7**): 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7 "7" (**7**): 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7	—
upd	CHIKO	actor	—	—	32	"6" (**6**): 8, 11, 12, 13, 14, 15 "3" (**6**): 8, 11, 12, 13, 14, 15 "1" (**6**): 8, 11, 12, 13, 14, 15 "10" (**7**): 1, 2, 3, 4, 6, 7, 9 "7" (**7**): 1, 2, 3, 4, 6, 7, 9	—
upd	NARRADORA	actor	—	—	27	"6" (**5**): 1, 2, 3, 5, 6 "3" (**5**): 1, 2, 3, 5, 6 "1" (**5**): 1, 2, 3, 5, 6 "10" (**6**): 1, 2, 3, 5, 7, 9 "7" (**6**): 1, 2, 3, 5, 7, 9	—
upd	CANTANT H	actor	—	—	24	"6" (**8**): 6, 8, 9, 11, 12, 13, 14, 15 "3" (**8**): 6, 8, 9, 11, 12, 13, 14, 15 "1" (**8**): 6, 8, 9, 11, 12, 13, 14, 15	—
upd	ROSA	actor	—	—	20	"6" (**6**): 9, 11, 12, 13, 14, 15 "3" (**6**): 9, 11, 12, 13, 14, 15 "1" (**6**): 9, 11, 12, 13, 14, 15 "10" (**1**): 9 "7" (**1**): 9	—
upd	CANTANT D	actor	—	—	15	"6" (**5**): 9, 11, 12, 13, 14 "3" (**5**): 9, 11, 12, 13, 14 "1" (**5**): 9, 11, 12, 13, 14	—
upd	INSERTO	actor	—	—	0		—
upd	POLICÍA 1	actor	—	—	0		—
upd	JOHN	actor	—	—	0		—

Para asignar un actor de doblaje a un personaje, se pulsará sobre el enlace UPD del personaje a asignar, apareciendo una nueva ventana en la que podremos asignar los datos.

RESERVA DE SALAS Y CONVOCATORIAS

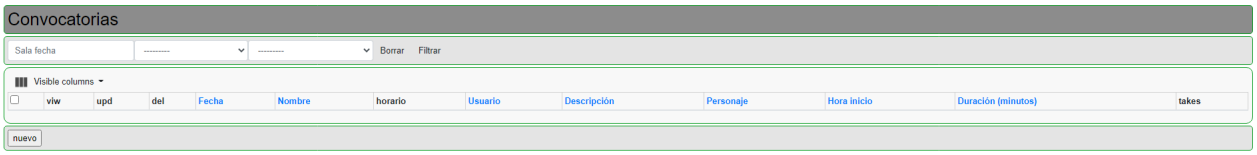
El funcionamiento es el siguiente:

1- Para un **proyecto**, el **jefe de producción** realiza reservas de salas.

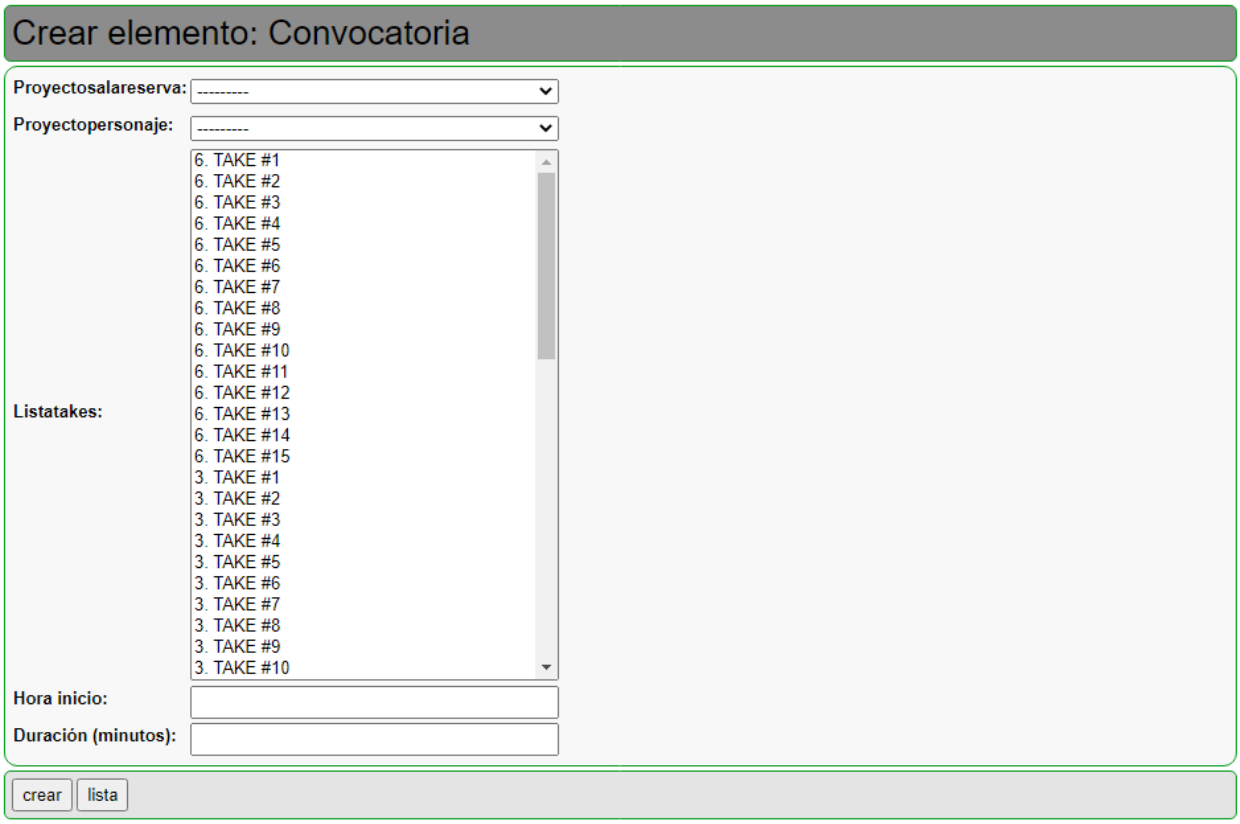
IMPORTANTE: Reservar una sala no significa “bloquearla” para el proyecto. Significa que el proyecto puede usar una sala determinada en una franja horaria especificada. Varios proyectos pueden compartir la misma sala.

La reserva de salas se realiza mediante el botón reserva de salas dentro de la edición de un proyecto.

2- Desde la ventana de **trabajos**, los **ayudantes de producción** crean las convocatorias. Para ello, el guion tiene que estar pautado y sería conveniente haber realizado el reparto de actores.
Se mostrarán todas las convocatorias del proyecto al que pertenece el trabajo seleccionado



3- Mediante el botón nuevo, se podrá crear una convocatoria nueva:



Para crear una convocatoria será necesario informar los siguientes datos:

- Reserva: es una sala reservada por el jefe de producción para el proyecto, según se ha descrito en el punto 1.
- Personaje: actor a convocar.
- Lista de takes: takes que se realizarán en la convocatoria.
- Hora de inicio de la convocatoria (en función de otras convocatorias en la misma sala y horario)
- Duración de la convocatoria. Este campo está previsto que se calcule automáticamente y que pueda ser modificado.