

## Capítulo 4 Resultados

La Figura 10 representa el resultado en cada canal de color de la diferencia en 22 cuadros sin compresión menos los 22 cuadros resultantes con cada *preset*. Mientras menor sea el valor, mayor será la calidad. Guiandonos por el resultado en calidad el *preset* libx264-csHQ\_15 es el mejor para la versión de alta calidad y para *Lossless* ambos presets tienen la misma calidad.

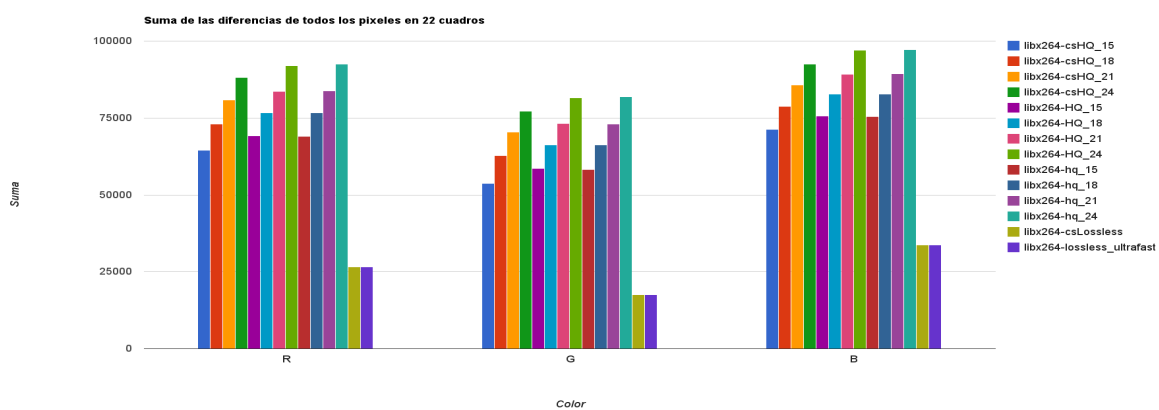


Figura 10: Pruebas de calidad de video con diferentes presets

La siguiente prueba que se realizó fue la de tamaño en disco duro que ocupa cada archivo y el resultado se presenta en la Figura 11. Para el *preset* *Lossless* el de menor tamaño es libx264-csLossless y para alta calidad el más pequeño es libx264-hq\_24.

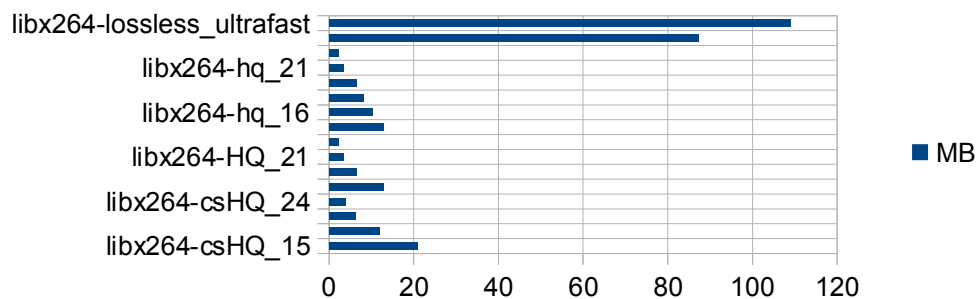


Figura 11: Pruebas de espacio ocupado en disco duro

Con el resultado de *lossless* dado que la calidad en ambos presets es la misma pero el tamaño es diferente es fácil decidirse por el de menor tamaño, por lo que el *preset* elegido para la versión L es *libx264-csLossless*.

En cuanto al *preset* a elegir para versión M, se necesita hacer un mayor análisis, ya que el *preset* de mejor calidad es diferente al de menor tamaño. Por lo que después de realizar una comparación entre calidad y tamaño el que resulto ser el más óptimo es el *preset libx264-hq\_17*.

Actualmente el sistema ya se encuentra en funcionamiento. Para *csConsecutivo* se le han hecho pocos cambios y su evolución dependerá de transformaciones en la codificación en los vídeos y actualmente es la versión 1.0.0, la que se encuentra trabajando.

En cambio, para *csSlatesCreator* he realizado más cambios y la herramienta ha tenido una evolución más rápida. Los cambios han sido en la interfaz gráfica(figura 12) y en la funcionalidad. Se le han ido corrigiendo varios errores que los usuarios han ido encontrando con la ejecución diaria de la herramienta y se la ha agregado funcionalidad extra que los mismos usuarios han solicitado. Actualmente se encuentra en la versión 2.3.0. Los principales cambios que ha experimentado el programa son los siguientes:

- Posibilidad de seleccionar el frame rate de la *pizarra*.
- Las pizarras ya no se crean como archivo de video, si no que se crea un directorio con su secuencia de imágenes correspondiente.
- Se pueden cargar los datos de una *pizarra* previamente hecha.
- Se pueden seleccionar diferentes tipos para que el programa haga todos en una sola pasada.
- Sin importar si es Cliente, Agencia o Productora, se puede seleccionar que aparezcan todas las compañías registradas en *Shotgun* en cada campo.
- Se tiene un botón para acceder a la página de pizarras en *Shotgun*.
- Se integro el sistema de *tickets* a la aplicación, para reportar bugs de la aplicación o hacer una

petición de cambios para versiones futuras.

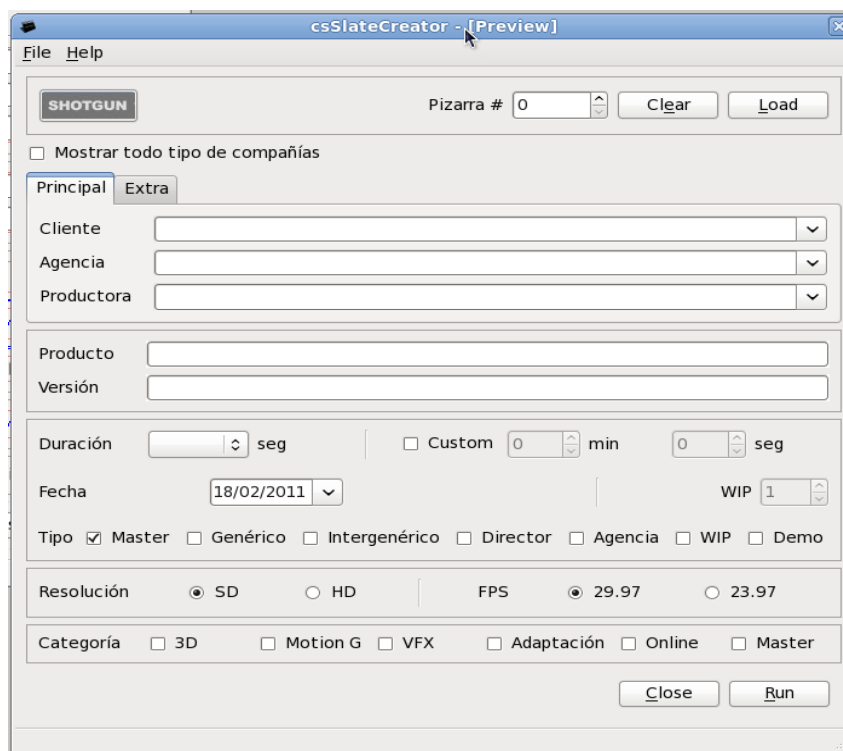


Figura 12: GUI actual de csSlateCreator