



Docencia
Multiversa



Guía de edición de Video

Manual de procedimientos
Versión 1.1



UCR

Introducción

El proyecto Docencia Multiversa, la Vicerrectoría de Docencia y METICS, desarrollaron este Manual de Edición de Vídeo, con el fin acompañar el proceso de producción audiovisual de los docentes de la Universidad de Costa Rica, con el fin de flexibilizar, innovar y promover el trabajo colaborativo en las aulas universitarias.

Esta guía pretende darle los conocimientos básicos de la edición de vídeo. Para esta demostración se utiliza el software gratuito para Windows y Mac, *ShotCut*.

Tome en cuenta que sin importar el programa de edición que emplee, siempre se mantendrán algunas características particulares que se desarrollan en este manual.

Los programa de edición

La interfaz en un programa de edición de vídeo presenta por lo general 3 espacios: la pantalla de monitoreo, una biblioteca de archivos y una secuencia para la línea de tiempo.

En el mercado encontrará diferentes tipos de programas, sin embargo es necesario que los pruebe, revise tutoriales y conozca los beneficios de cada uno, antes de seleccionar una marca.

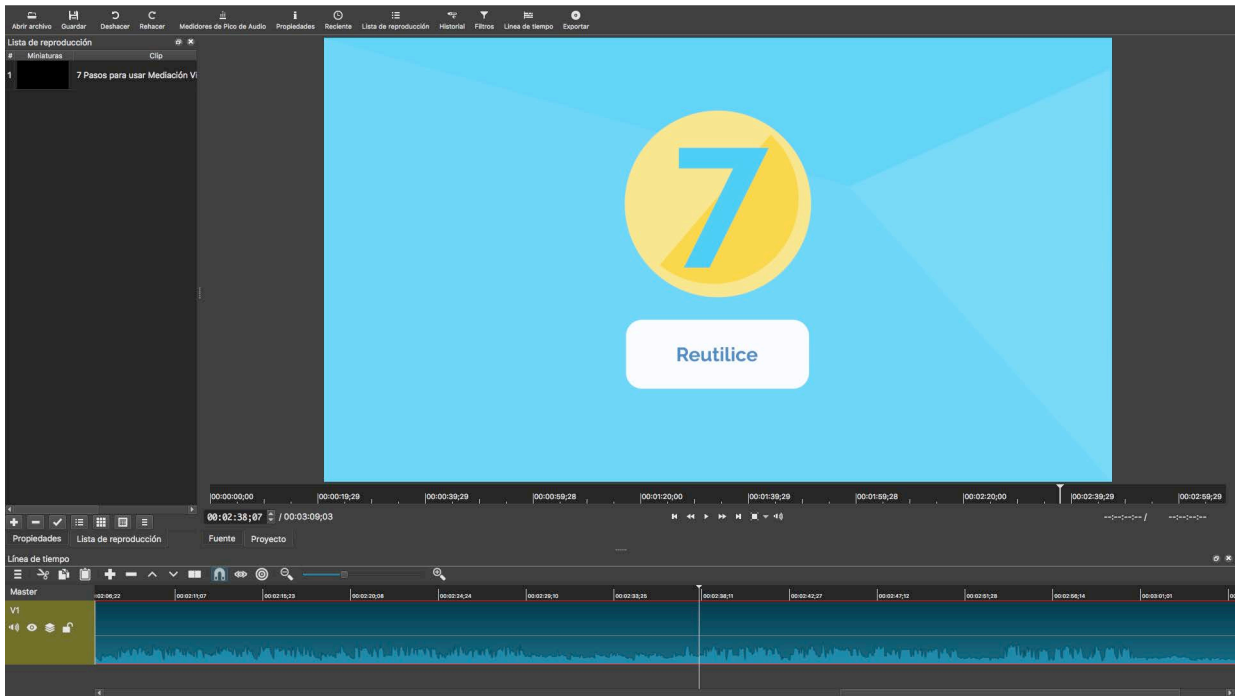
En *Shotcut* podemos encontrar la pantalla de monitoreo al centro y el espacio para la línea de tiempo, abajo. Tome en cuenta que cada programa tiene diferentes vistas que usted puede seleccionar.

Continúe para conocer otros espacios relevantes.



Antes de comenzar a utilizar un programa de edición es importante que realice una carpeta del proyecto en su computadora o disco duro. En esta carpeta se guardará en archivo del programa y deben estar todos los insumos que utilizará en el audio. Le recomendamos dividir en 3 carpetas: videos, sonido (locuciones, música y efectos de sonido) e imágenes fijas. De esta forma, si alguna vez tiene que abrir el proyecto en otra computadora bastará solamente con copiar toda la carpeta del proyecto y así copiará todo el material que el proyecto.

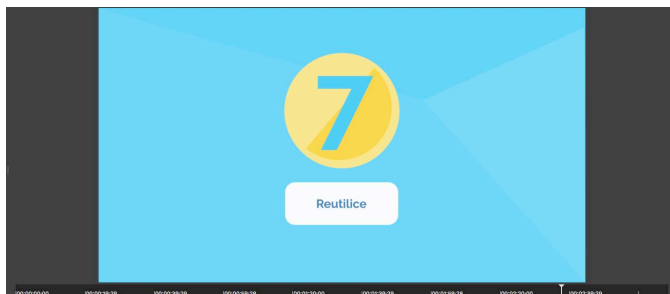
2



Campo de Edición

La **línea de tiempo**, puede importar las fotografías o vídeos a utilizar a la **Lista de reproducción o Biblioteca**. En la mayoría de los casos sólo tendrá que arrastrar el archivo. Es importante que las importe en el orden en que las va a editar. En la mayoría de programas se incluye los tiempos o la cantidad de cuadros por segundo (fps).

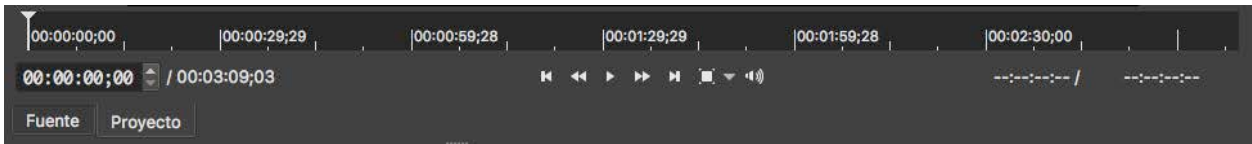
Monitoreo



En esta pantalla podrá ver una vista previa de cómo está quedando su vídeo, tomando en cuenta los cortes, transiciones o efectos que incluya en su producto.

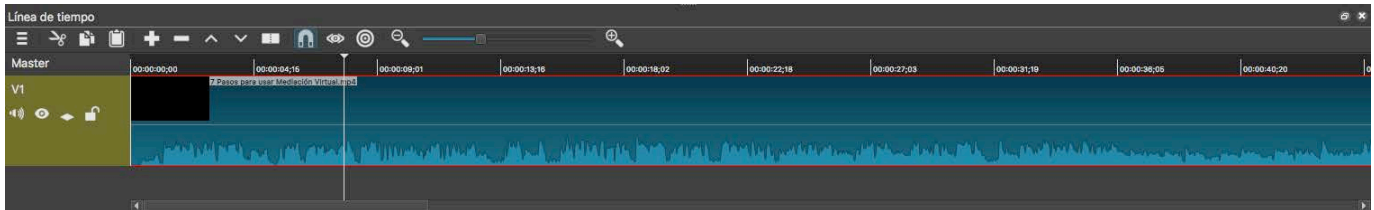
Dependiendo del programa esta se encuentra a la derecha, a la izquierda o sobre la línea de tiempo.

Controles de reproducción



Esta barra permite controlar lo que sucede en la pantalla de Monitoreo: adelantar al inicio o al final, adelantar unos segundos, detener, reproducir o silenciar. Además muestra el tiempo de reproducción.

Línea de tiempo



La línea de tiempo, como mencionamos anteriormente, es el espacio que contiene el vídeo para editar, y donde realizamos la mayoría de los cambios. En este puede seleccionar donde quiera cortar, pegar o hacer transiciones.

Dependiendo del programa de edición, permite poner un vídeo, audio o imagen sobre el vídeo principal, o sólo es posible poner un vídeo al lado del otro.

Herramientas

Las herramientas se encuentran en los menús de cada programa y por lo general, las herramientas de edición son las mismas. A continuación veremos las más básicas según *Shotcut*.

Menú Principal

Además del Menú de todo programa de cómputo, existen opciones propias de uno especializado a la edición de vídeo, con el fin de facilitar el trabajo de montaje.



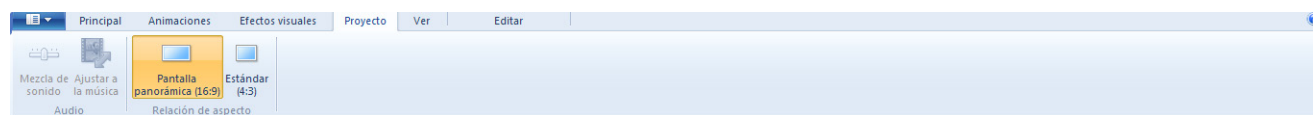
- *Abrir archivo*: permite importar un archivo de vídeo o audio.
- *Guardar*: es una herramienta que debe utilizar al menos cada 10 minutos, para no perder la información y el avance del proyecto.
- *Deshacer y Rehacer*: permite devolverse o reconstruir lo realizado minutos previos.
- *Medidores de pico de audio*: si el audio está

Menú de animación / efectos / transiciones



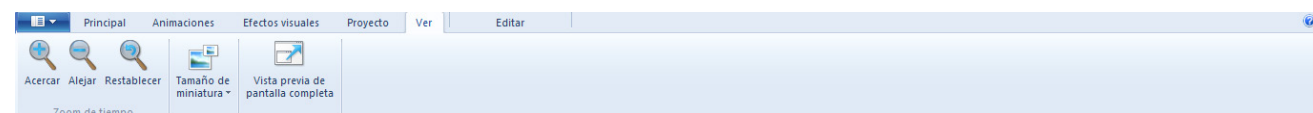
En este tipo de menú usted podrá encontrar las opciones para efectuar transiciones entre tomas dentro del vídeo. Estas deben utilizarse con medida, ya que no todas las animaciones pueden ser indicadas para transmitir el mensaje que buscamos dar. Las tendencias de vídeo actuales plantean transiciones sutiles como el desvanecimiento o el corte sin animación.

Menú de proyecto / configuración / settings o ajustes



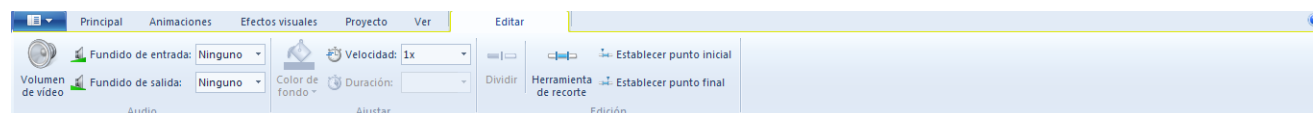
En el menú de proyecto podrá transformar las dimensiones de su video, la línea de tiempo y el formato del mismo, sin embargo dependiendo del programa le podrá desplegar varias opciones. El tamaño común para un vídeo de Youtube es el llamado "16:9" y una calidad "1080p 30 fps", para exportar un producto en HD.

Menú de vistas



En este menú podrá acercar, alejar y restablecer al tamaño original de la línea de tiempo en particular. Se puede ajustar para trabajar con mayor comodidad.

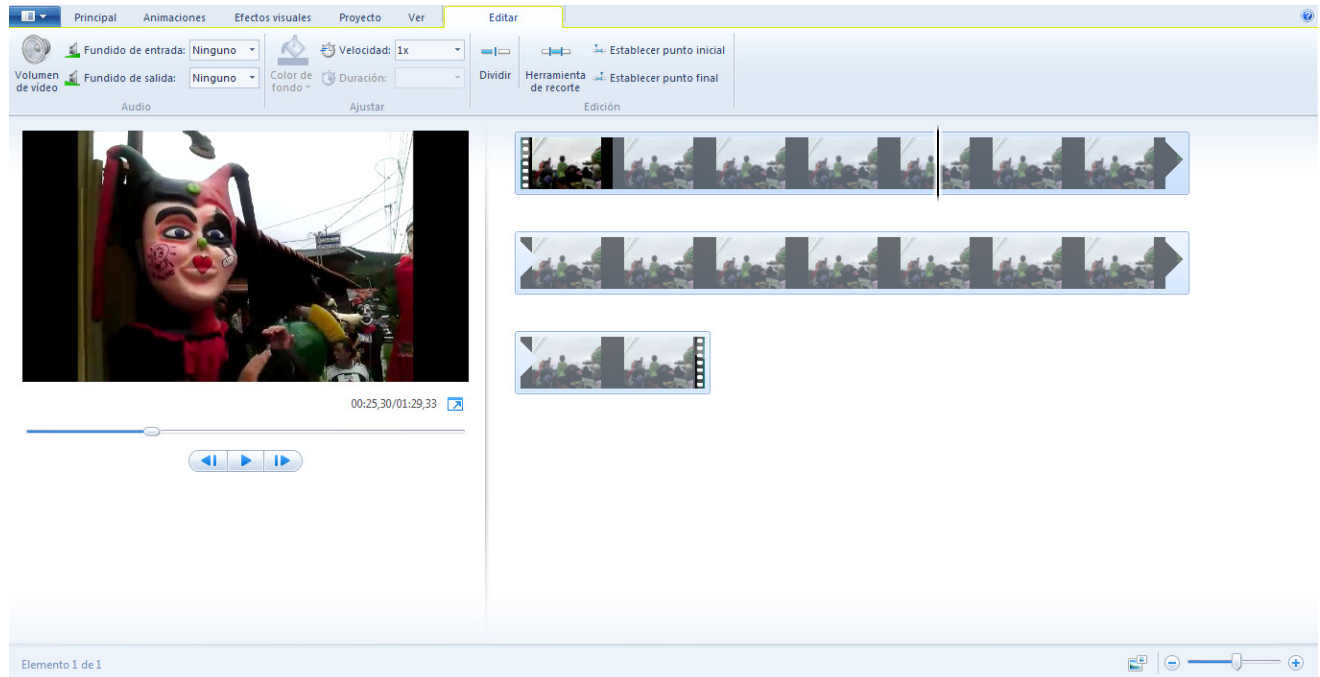
Menú de editar



Este es el menú que más varía dependiendo de cada programa. En la mayoría podrá encontrarlo haciendo clic derecho sobre el clip (vídeo) en la línea del tiempo. Para "Movie Maker" el menú editar podrá permite:

- Volumen
- Aplicar fundidos al inicio y al final del vídeo.
- Velocidad: puede acelerar o hacer más lentas las tomas del vídeo.
- Establecer inicio y final del vídeo sin necesidad de cortar, marcando con el cursor.

Al momento de editar

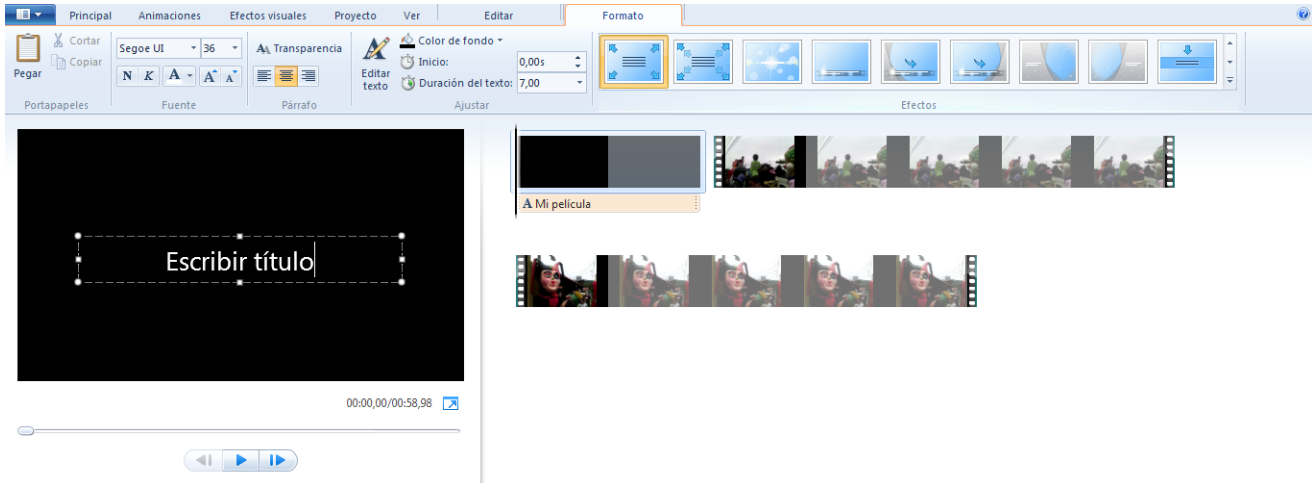


Ya en el momento de editar tenemos el campo de trabajo, la línea de tiempo y el monitor. Mantener el orden es vital para lograr un buen producto audiovisual, y va más allá de solo organizar el tiempo que se le dedicará al proyecto. Es ideal que seamos ordenados hasta en la manera en que administramos nuestros recursos.

Recomendaciones antes de editar

- Haga una carpeta para guardar todo el material que se use en la edición. Esta no debería estar en el escritorio.
- Organice el material a utilizar. Considere usar una nomenclatura en la que pueda ubicarse más rápidamente, por ejemplo: "Fecha_Año_Nombre".
- Revise el espacio de trabajo: la comodidad implica una mejora en la productividad.
- Revise la capacidad de su computadora. Si la RAM es menor a 4, procure que solo el programa de edición esté abierto.

A continuación, ya con la carpeta de edición hecha en el dispositivo o computador, puede comenzar a Importar los archivos. En “Movie Maker” se puede importar desde el campo de edición o en el Menú Principal en la opción Agregar vídeos y fotos. En otros programas regularmente la opción de importar medios se encuentra en Archivo.



También puede agregar textos o sonido, los cuales se agregan en uno de los canales.



Un canal se representa como un espacio horizontal en la línea de tiempo. Se divide en canales de audio o imagen. Dependiendo del programa puede existir además un canal de efectos y de títulos.

Recomendaciones al editar

- Procure que los canales o pistas del vídeo tengan nombre, para tener un mejor orden.
- Separe los canales o pistas por tipo de material. Por ejemplo: Pista 1: Personaje 1, Pista 2: Personaje 2.
- No es recomendable, en una edición básica, tener más de 5 canales o pistas.

Exportar

Una vez que esté satisfecho con la edición proceda a ver completo el producto para asegurarse de que todas los canales se vean bien y que no haya errores. Seleccione **Exportar** en el menú de Archivo y seleccione el formato en que desea el producto.

Para "Movie Maker" la opción de Exportar la opción se llama Guardar Película. Seguidamente, escriba un nombre para el archivo y seleccione una carpeta dónde exportar el vídeo.



Existen varios formatos de vídeo. De manera predeterminada este programa le saldrá el formato .WMV, formato le dará vídeos que no pueden reproducir en algunos programa. Recomendamos cambiar el formato luego de exportar el vídeo. a un formato .MOV por medio de una aplicación en línea o con un programa para ello como el software libre "FormatFactory", sin embargo también le generará archivos muy pesados. Una alternativa a este formato es .MP4 de alta calidad que brinda una compresión que permite tener archivos con calidad necesaria con un peso apto para ser subido a la plataforma de Mediación Virtual o poder reproducirlo en cualquier dispositivo.

Recomendaciones al exportar

- Al momento de exportar, guarde el archivo final en la misma carpeta donde tiene los documentos.
- Recuerde, no exporte en un formato mayor al que tiene los archivos, ya que esto le producirá un archivo con menor calidad.
- Haga siempre dos copias, una en menor calidad y una en mayor calidad si es posible.
- El archivo de menor calidad .mp4, es el adecuado para subir a la web.
- Mantenga los archivos en la misma carpeta en que los ha trabajado, ya que es bueno prever una próxima edición. De no hacerlo encontrará vacíos o archivos perdidos en la maqueta de edición.



Manual de procedimientos
Versión 1.1

UCR

El derecho patrimonial de las obras realizadas para Docencia Multiversa pertenecen a la Universidad de Costa Rica y son para uso académico. En este material fue escrito por Brenda Alfaro, con la diagramación de Jorge Delgado Alpizar; para Docencia Multiversa de la Vicerrectoría de Docencia, Universidad de Costa Rica. Febrero, 2016.