

# CURSO DE EDICIÓN Y POSTPRODUCCIÓN BÁSICO

CON “DAVINCI RESOLVE”

IES Candavera – Noviembre de 2020





# DAVINCI RESOLVE

**Base de datos**

**Nuevo proyecto**

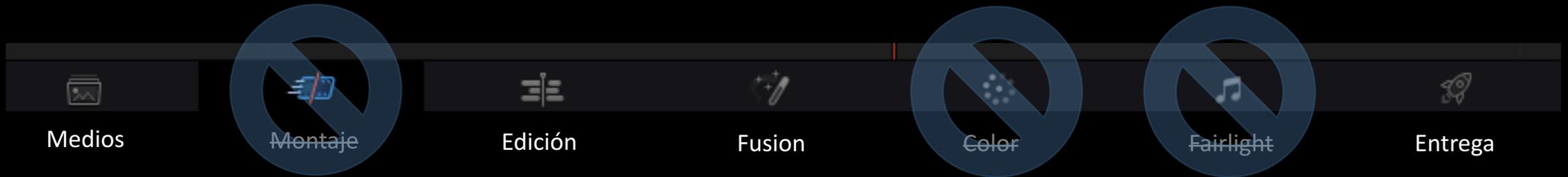
**Cambiar idioma**

**Configuración de proyecto**

# FLUJO DE TRABAJO BÁSICO EN LA PRODUCCIÓN DE UN VÍDEO



# MÓDULOS DE TRABAJO



**Medios:** para importar material.

**Montaje:** para hacer un montaje rápido. No lo usaremos.

**Edición:** para hacer la edición del vídeo.

**Fusion:** para hacer la postproducción y la composición.

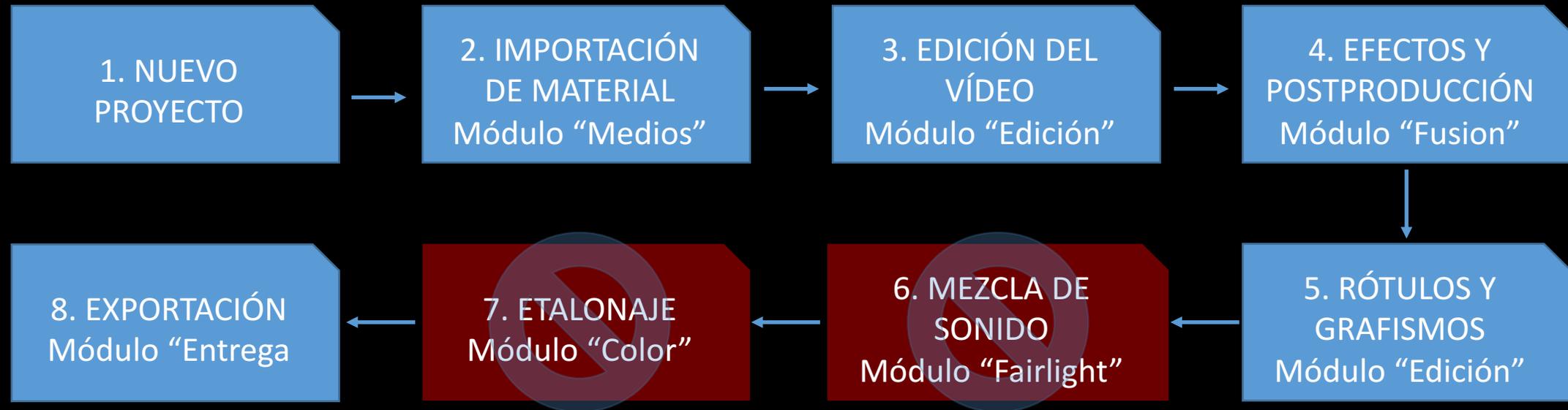
**Color:** para etalonar y corregir el color. No lo usaremos.

**Fairlight:** para hacer la edición de sonido. No lo usaremos

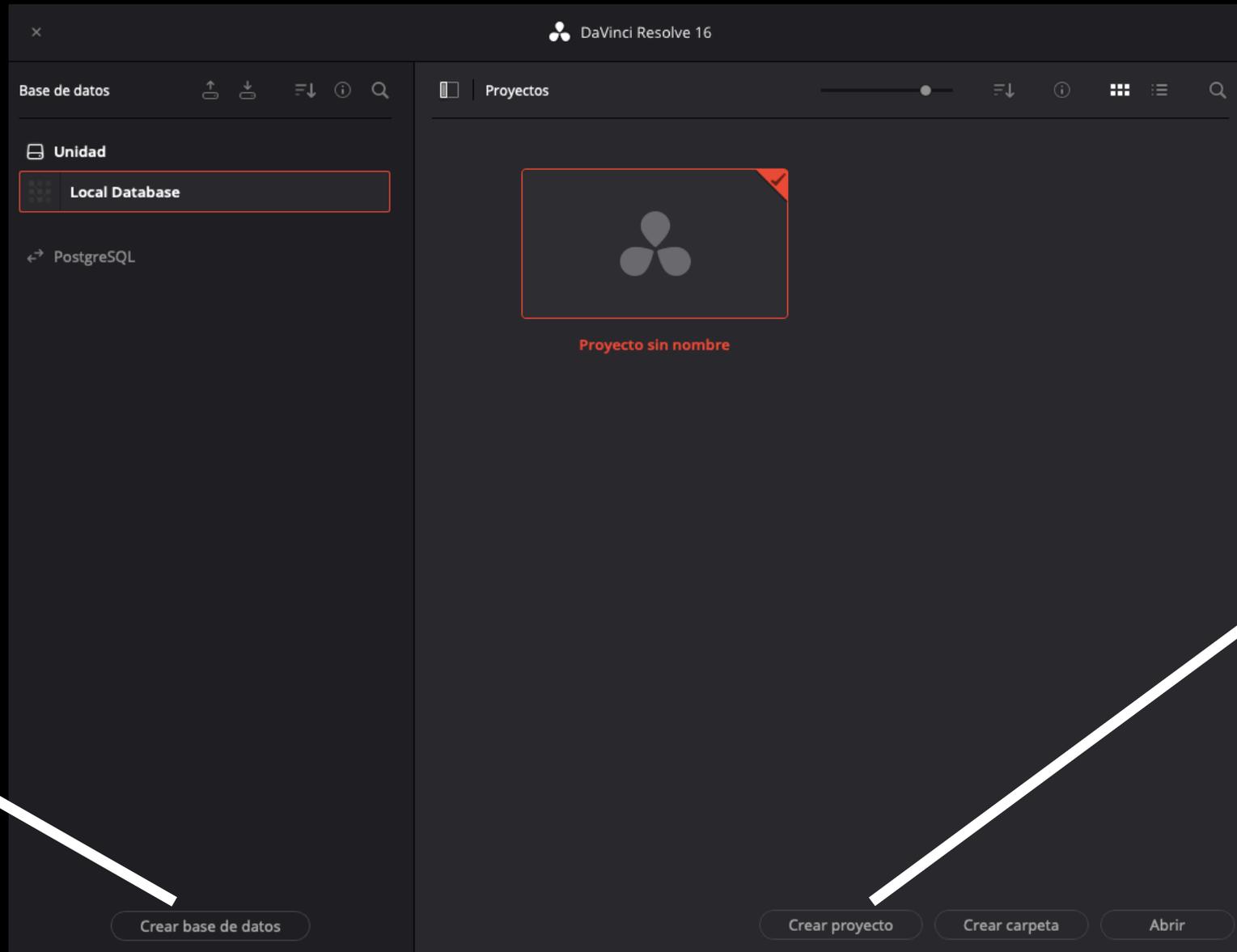
**Entrega:** para exportar el vídeo.

Solo usaremos los módulos de "Medios, "Edición", "Fusion" y "Entrega".

# FLUJO DE TRABAJO QUE UTILIZAREMOS



# PANTALLA DE BIENVENIDA



Nueva base de datos  
(lugar dónde se  
almacenarán los  
proyectos).

Si se va a trabajar en varios  
ordenadores, conviene crear  
una base de datos en un disco  
duro externo para poder  
conectarla en varios equipos al  
trabajar.

Nuevo proyecto

# Creación de una base de nueva

Si no se va a trabajar en otros equipos, no es preciso crearla

**Crear base de datos**

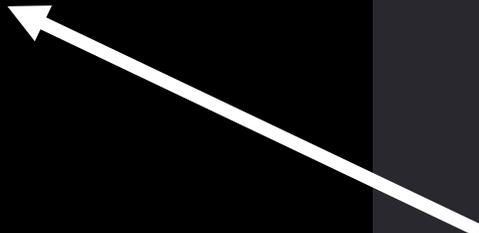
Tipo  Unidad  
 PostgreSQL

Imagen 

Nombre

Ubicación

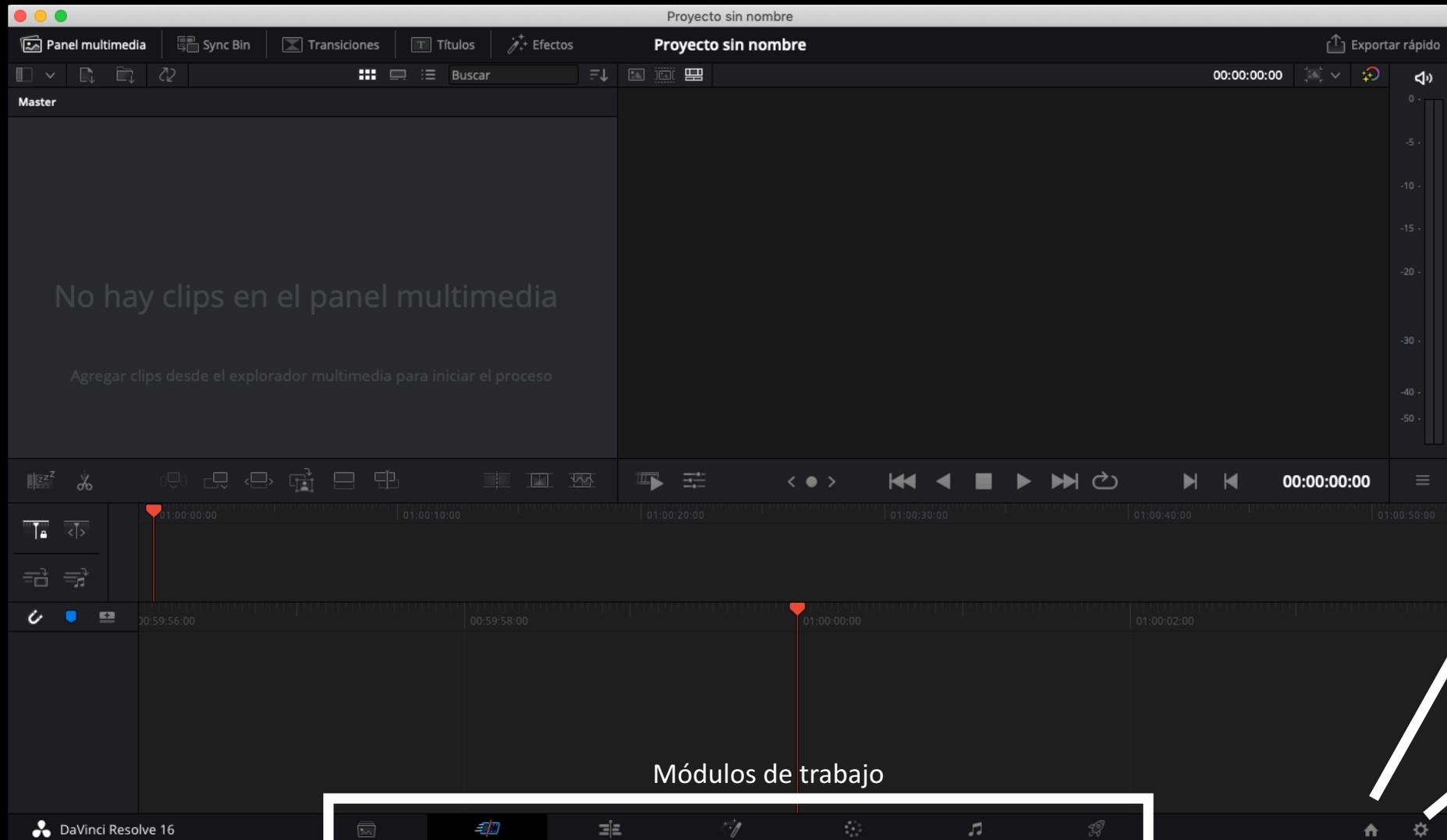
1. Introducir un nombre para la base de datos



2. Pulsar en crear



# NUEVO PROYECTO



Pantalla de bienvenida

Preferencias y configuración del proyecto

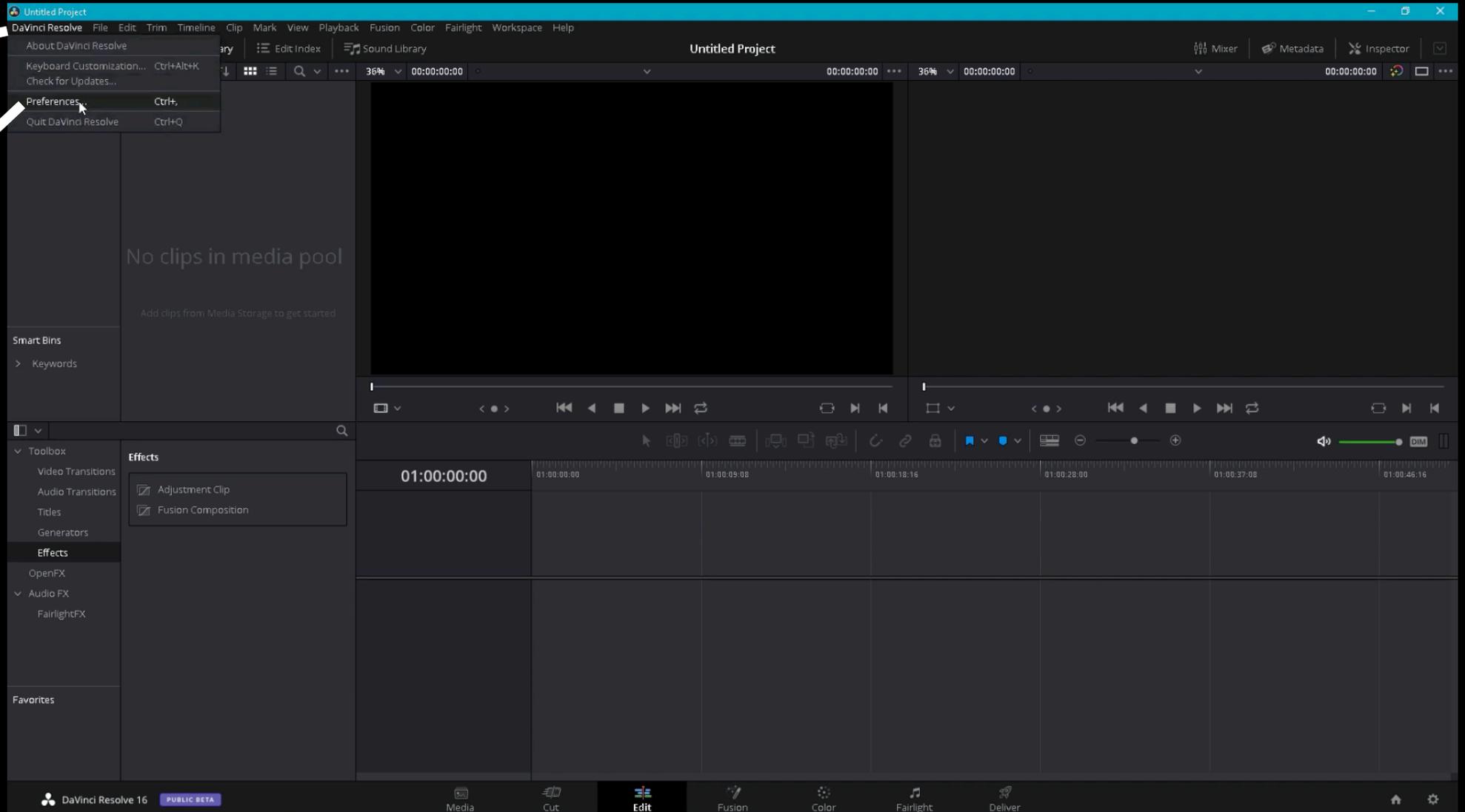
Módulos de trabajo

Medios Montaje Edición Fusion Color Fairlight Entrega

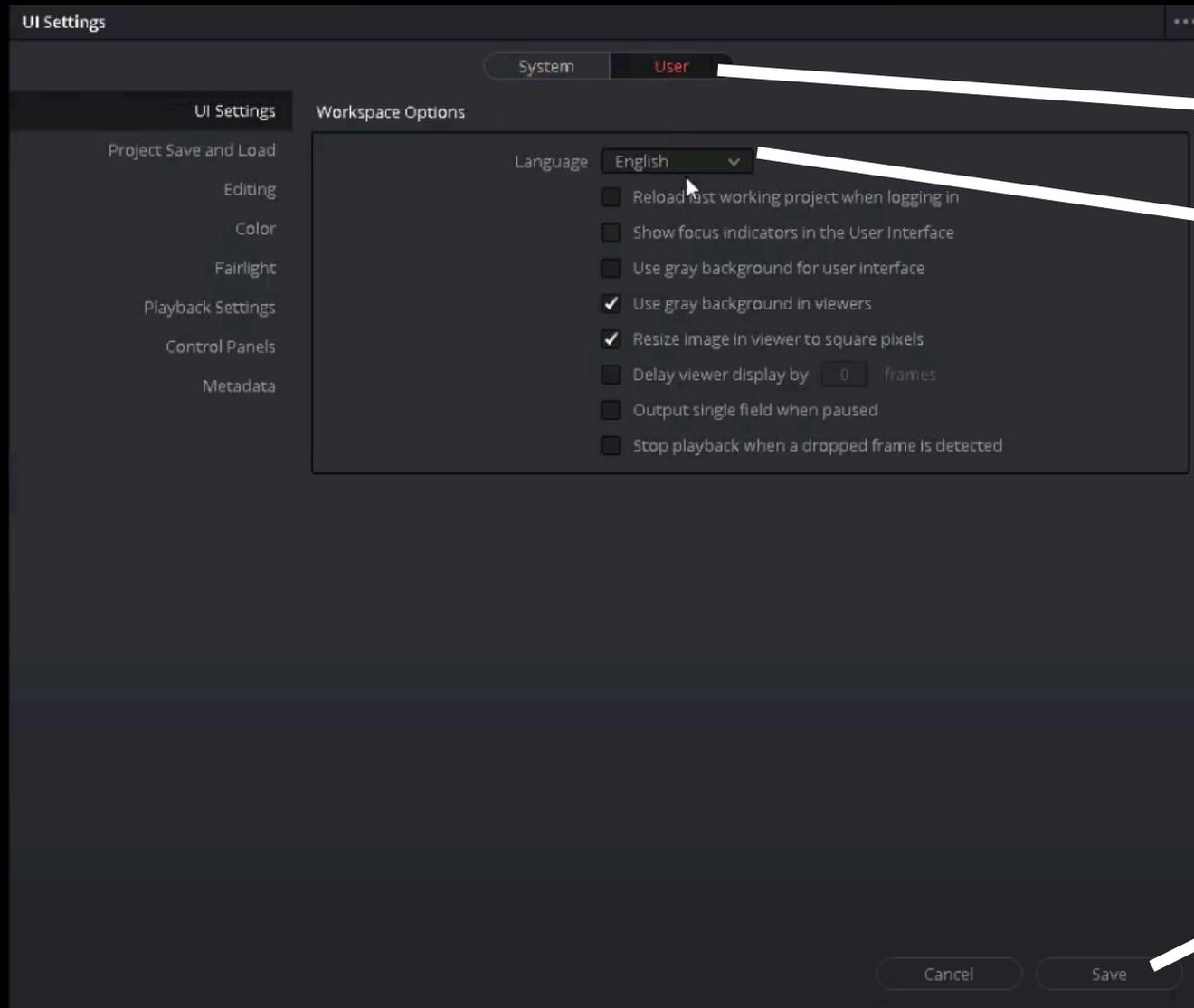
# CAMBIAR IDIOMA

1. Clic en la pestaña  
"DaVinci Resolve"

2. Clic preferencias



# CAMBIAR IDIOMA



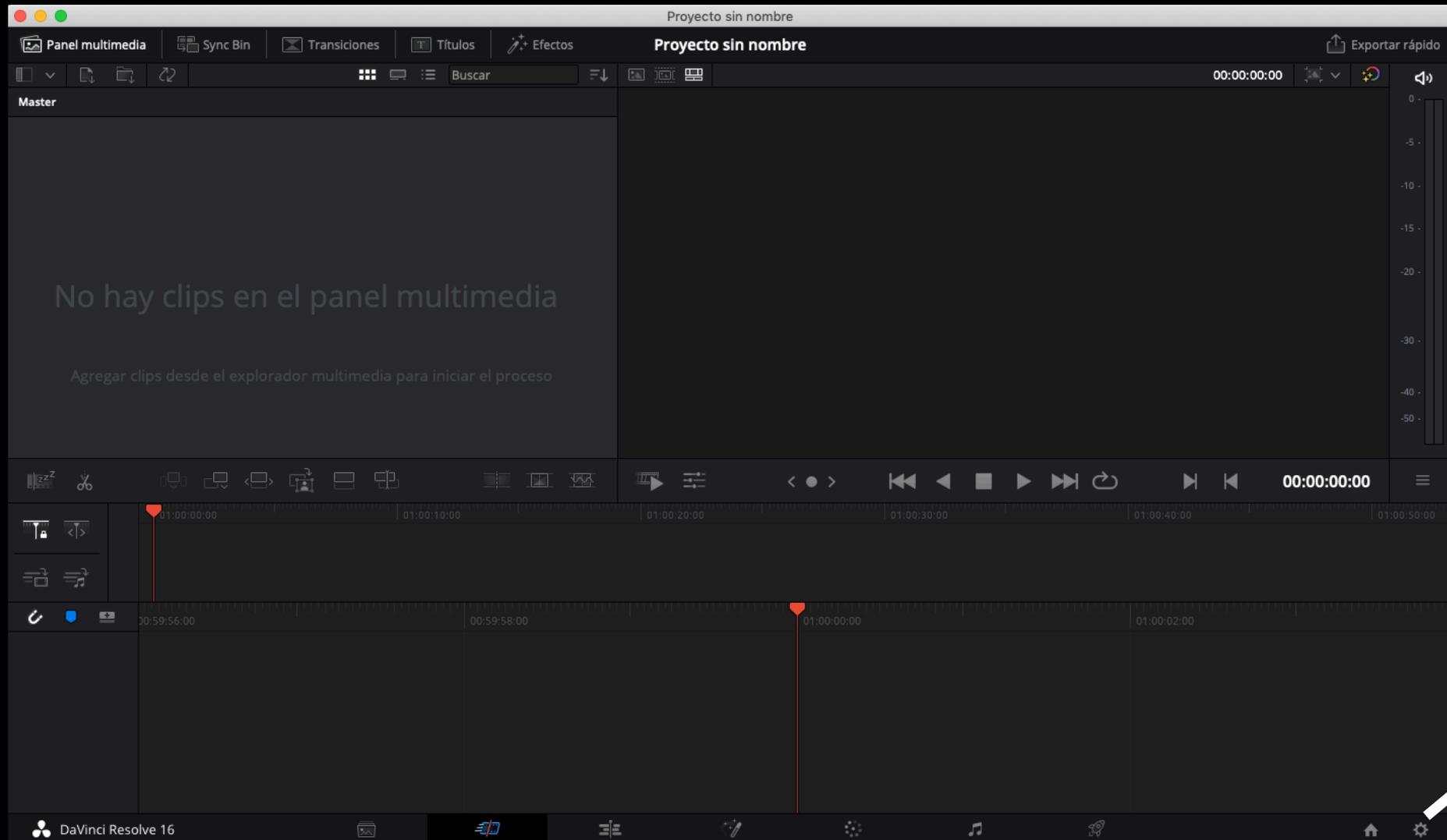
3. Clic en "User"

4. Seleccionar el idioma

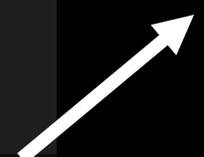
5. Clic en "Save"

6. Cerrar y abrir el programa para que el idioma se modifique

# NUEVO PROYECTO



Preferencias y configuración del proyecto



# PREFERENCIAS Y CONFIGURACIÓN DE PROYECTO

Configuración del proyecto: Untitled Project

Ajustes predeterminados

**Ajustes principales**

Redimensionamiento

Gestión cromática

Opciones generales

Ajustes RAW

Captura y reproducción

Subtítulos

Fairlight

**Formato de la línea de tiempo**

Resolución 1920 x 1080 HD

Para 1920 x 1080

Aspecto del píxel  Cuadrado  
 16:9 anamórfica  
 4:3 SD  
 Cinemascope

Frecuencia de imagen 25 f/s

Usar código de tiempo con omisión de fotogramas

Frecuencia de reproducción 25 f/s

Activar procesamiento de campos de video

**Monitorización de imágenes**

Formato de video HD 1080PsF 25

SDI 4:4:4

Nivel A para SDI 3G

Usar dos salidas en SDI

Configuración de conexiones SDI  Un enlace  
 Dos enlaces  
 Cuatro enlaces

Niveles de datos  Video  
 Completo

Cancelar Guardar

Únicamente modificaremos los valores de este bloque. Los valores estándar son los que están colocados. Siempre que se genere un nuevo proyecto, hay que revisar estos valores.

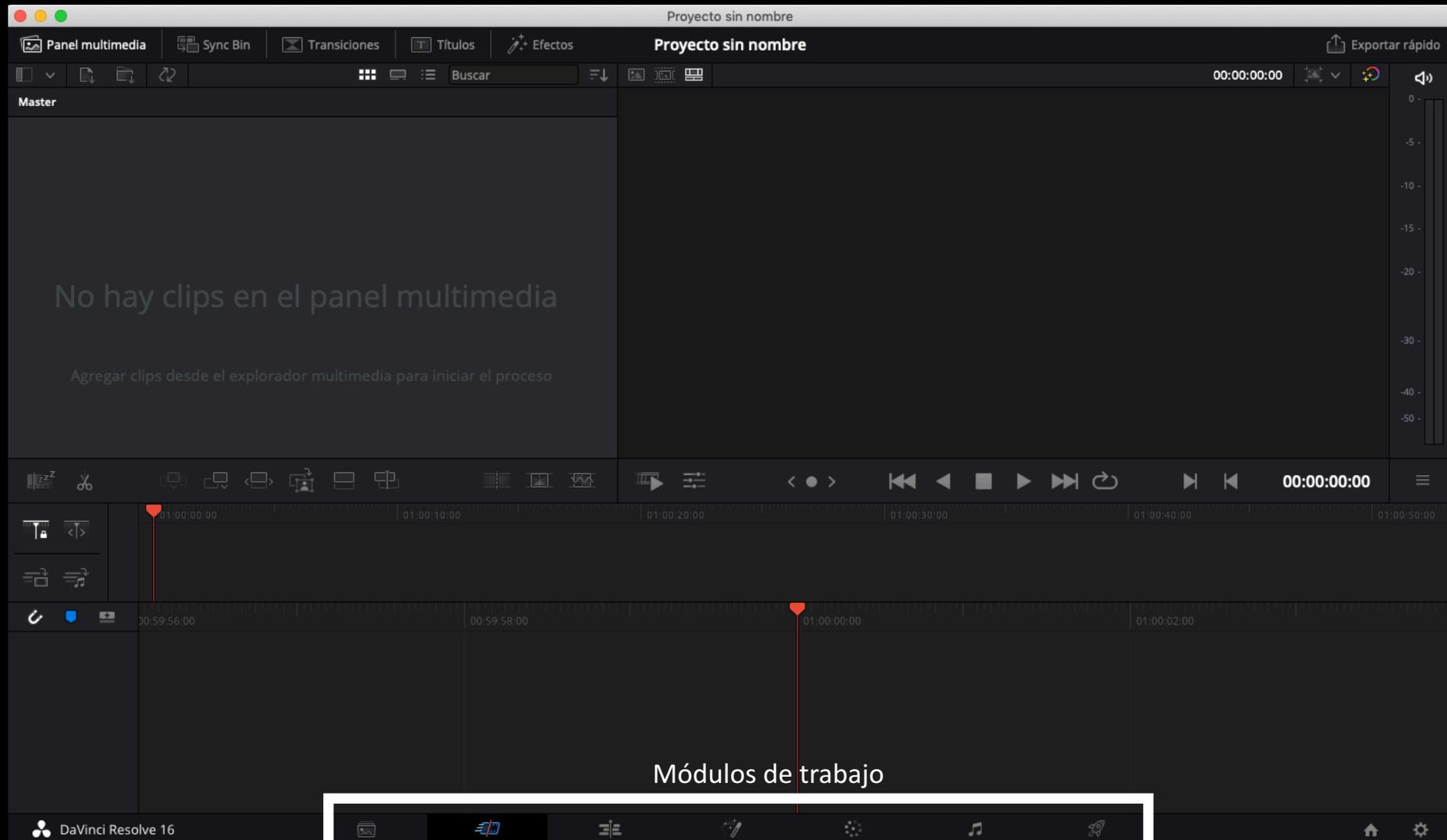
Vídeo en alta definición  
1920x1080 HD

Aspecto del píxel  
cuadrado

Frecuencia de imagen  
25 fps

Frecuencia de reproducción  
25 fps

# NUEVO PROYECTO



Medios Montaje Edición Fusion Color Fairlight Entrega



# MÓDULO “MEDIOS”

**Paneles**

**Importación de material**

**Organización del material importado**

**Otras opciones**

# MÓDULO "MEDIOS"

## Paneles

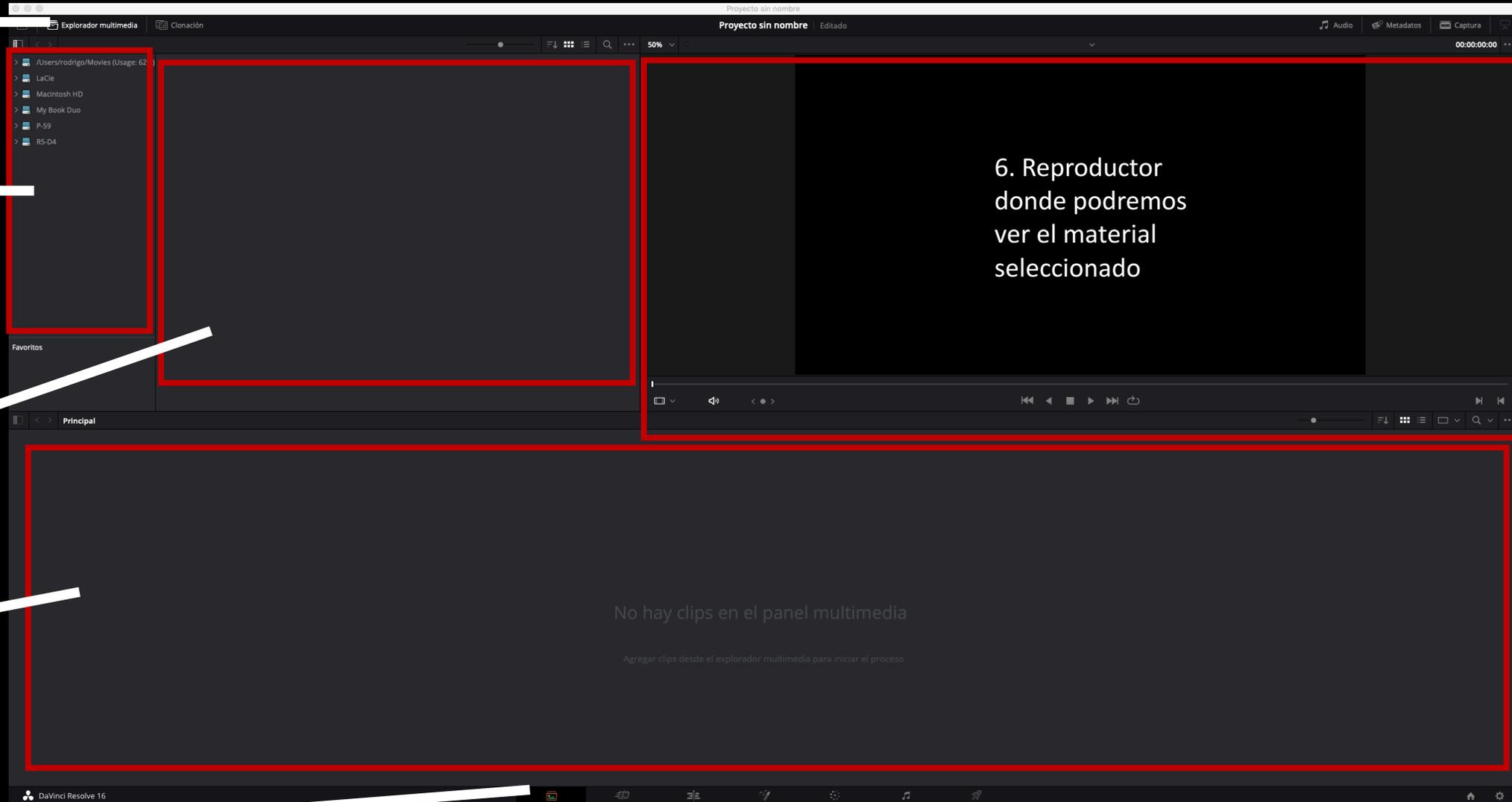
2. Expandir el panel "Explorador multimedia" (si no lo está).

3. Explorador multimedia: lugar donde aparecerán las ubicaciones del ordenador

4. Panel donde veremos los archivos que hay en la ubicación seleccionada

5. Panel donde arrastraremos los archivos con los que queremos trabajar

1. Clic en el módulo "Medios"



6. Reproductor donde podremos ver el material seleccionado

# MÓDULO "MEDIOS"

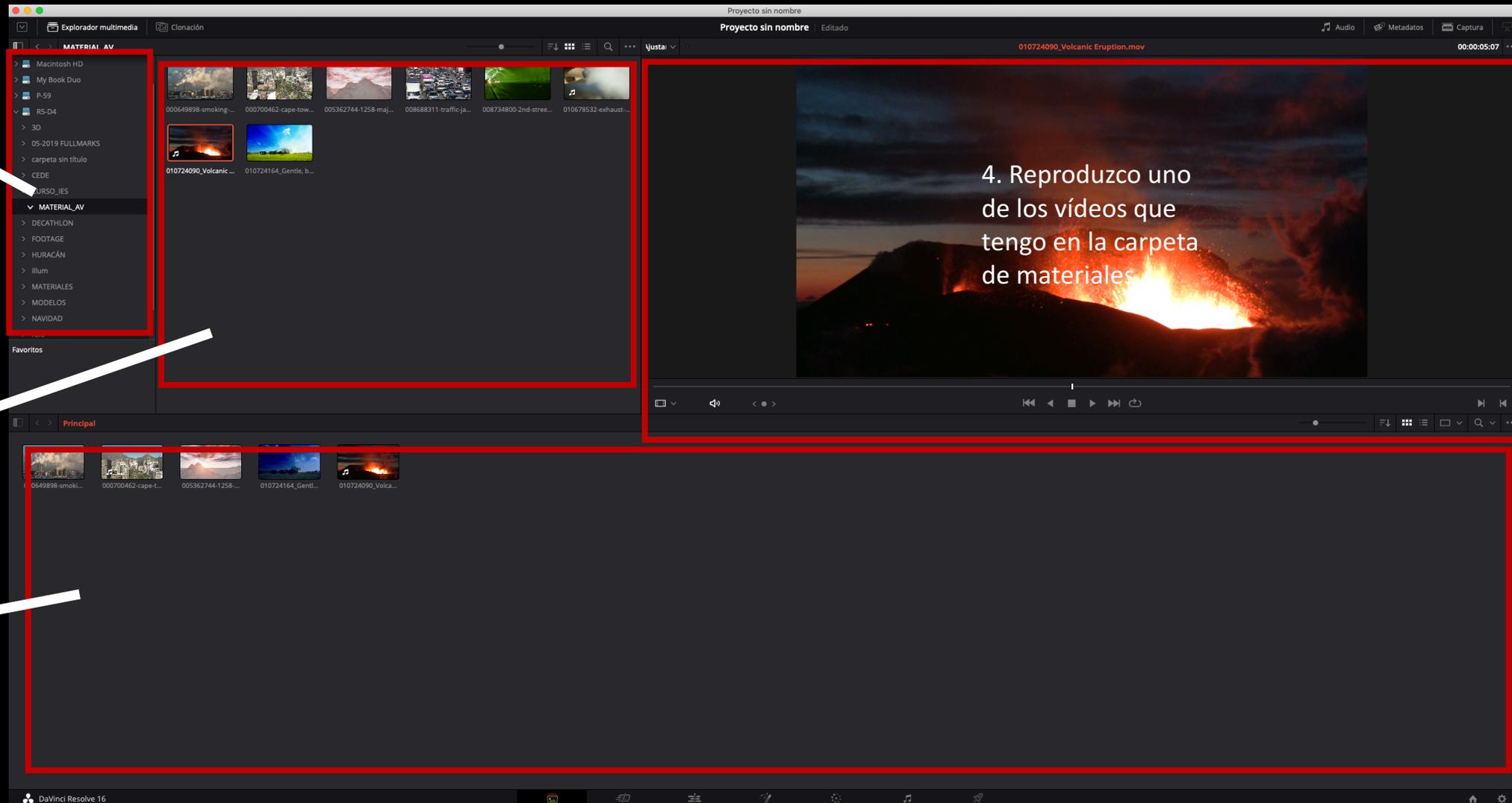
## Importar material

1. He buscado la ubicación donde tengo el material

2. Los archivos que hay en esa carpeta aparecen en este panel

3. De los archivos que hay en esa carpeta me interesan 5, que son los que he seleccionado y he arrastrado a este panel

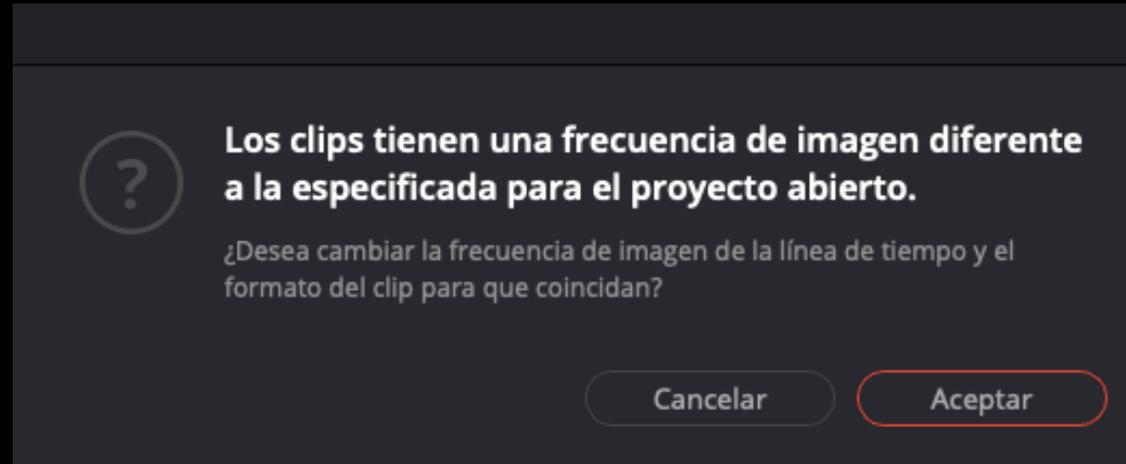
4. Reproduzco uno de los vídeos que tengo en la carpeta de materiales



# MÓDULO "MEDIOS"

Importar material

## AVISO AL IMPORTAR MATERIAL



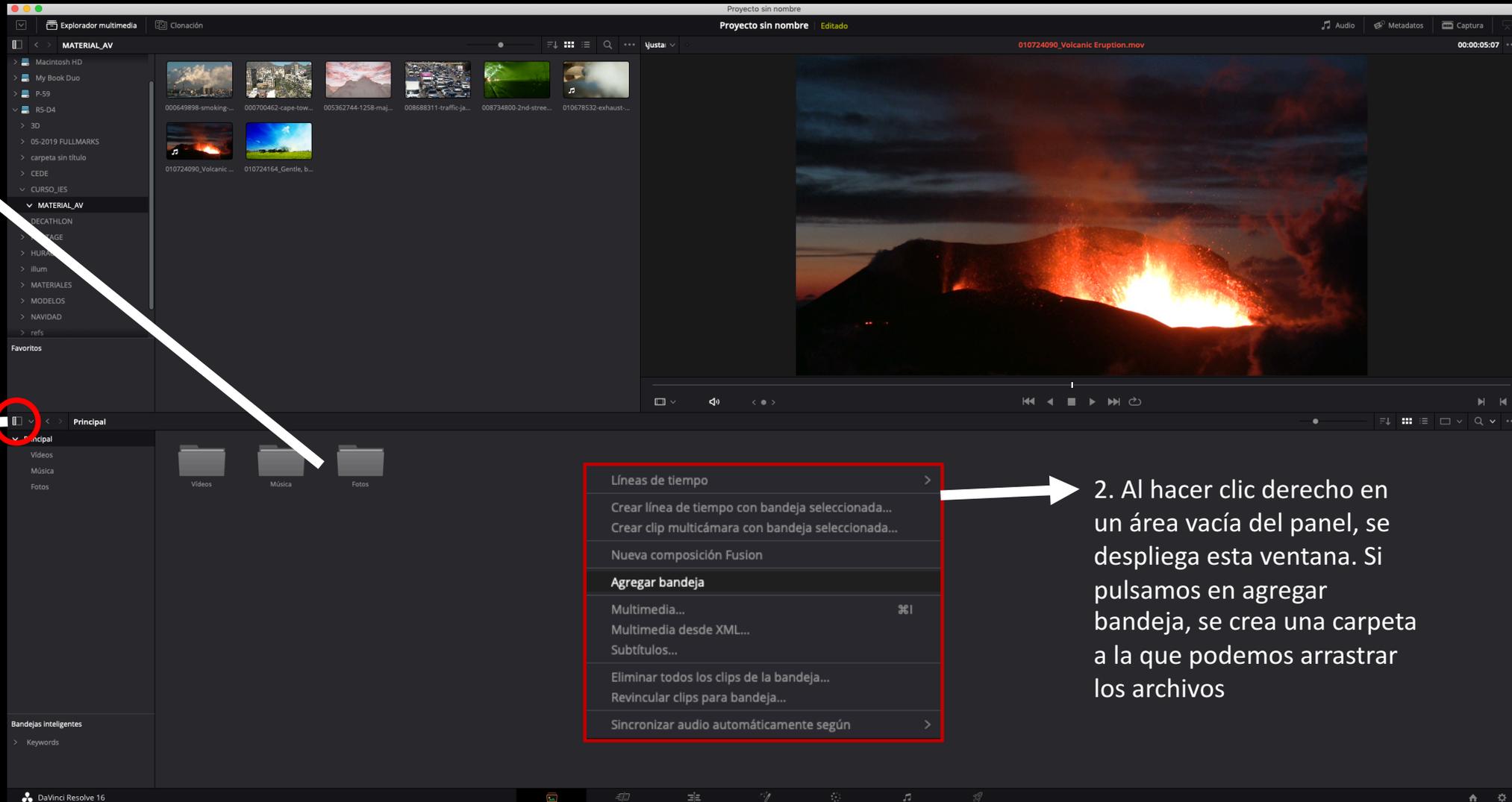
Es muy probable que al importar los archivos aparezca este aviso. Esto ocurre porque los parámetros con los que se ha configurado el vídeo (1920x1080 HD, 25fps) son diferentes a los parámetros de alguno de los archivos que se está importando. Como hemos visto es muy común trabajar con archivos que no tienen los mismos parámetros del proyecto. No pasa nada. Pulsamos cancelar y continuamos. Si pulsamos en aceptar, el programa nos llevará a la ventana de configuración.

# MÓDULO "MEDIOS"

## Organización del material importado

1. Una vez hemos arrastrado el material al panel de abajo se puede organizar en carpetas

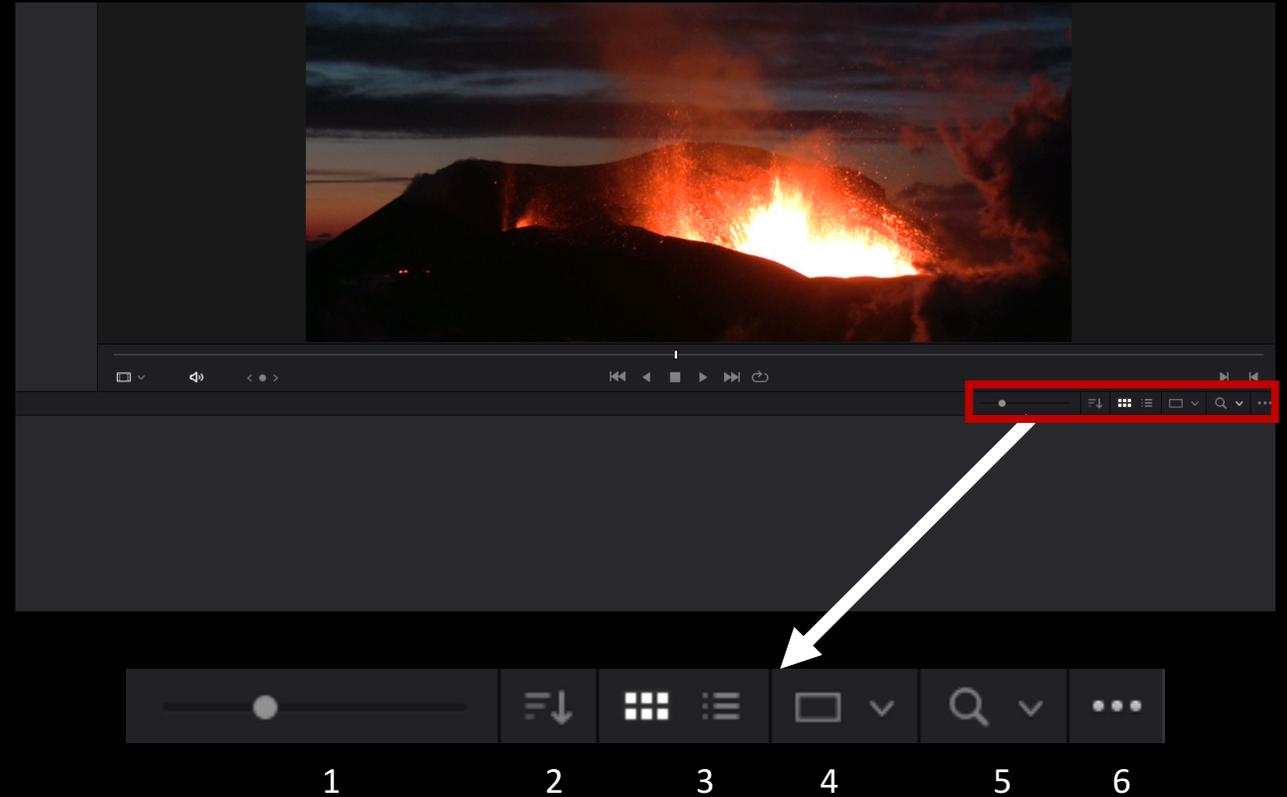
3. Para navegar por las carpetas hay que abrir el panel de navegación pulsando este botón. Una vez abierto se despliega un árbol con las carpetas que hayamos creado.



2. Al hacer clic derecho en un área vacía del panel, se despliega esta ventana. Si pulsamos en agregar bandeja, se crea una carpeta a la que podemos arrastrar los archivos

# OTRAS OPCIONES DEL MÓDULO MEDIOS

1. Tirador que permite ampliar o reducir el tamaño de los materiales importados.
2. Organizar el material en función del parámetro que se escoja.
3. Vista de cuadrícula o de línea.
4. Cambiar a dos paneles.
5. Buscar material por nombre.
6. Otras opciones.



\*Estas mismas opciones aparecen encima del panel donde se muestran los archivos de una ubicación.



# MÓDULO “EDICIÓN”

**Paneles y controles de visores**

**La línea de tiempo. Nueva línea de tiempo.**

**Bajar medios a la línea de tiempo.**

**Herramientas de edición.**

**Otras herramientas y opciones.**

**Cambios de velocidad.**

**Edición de sonido.**

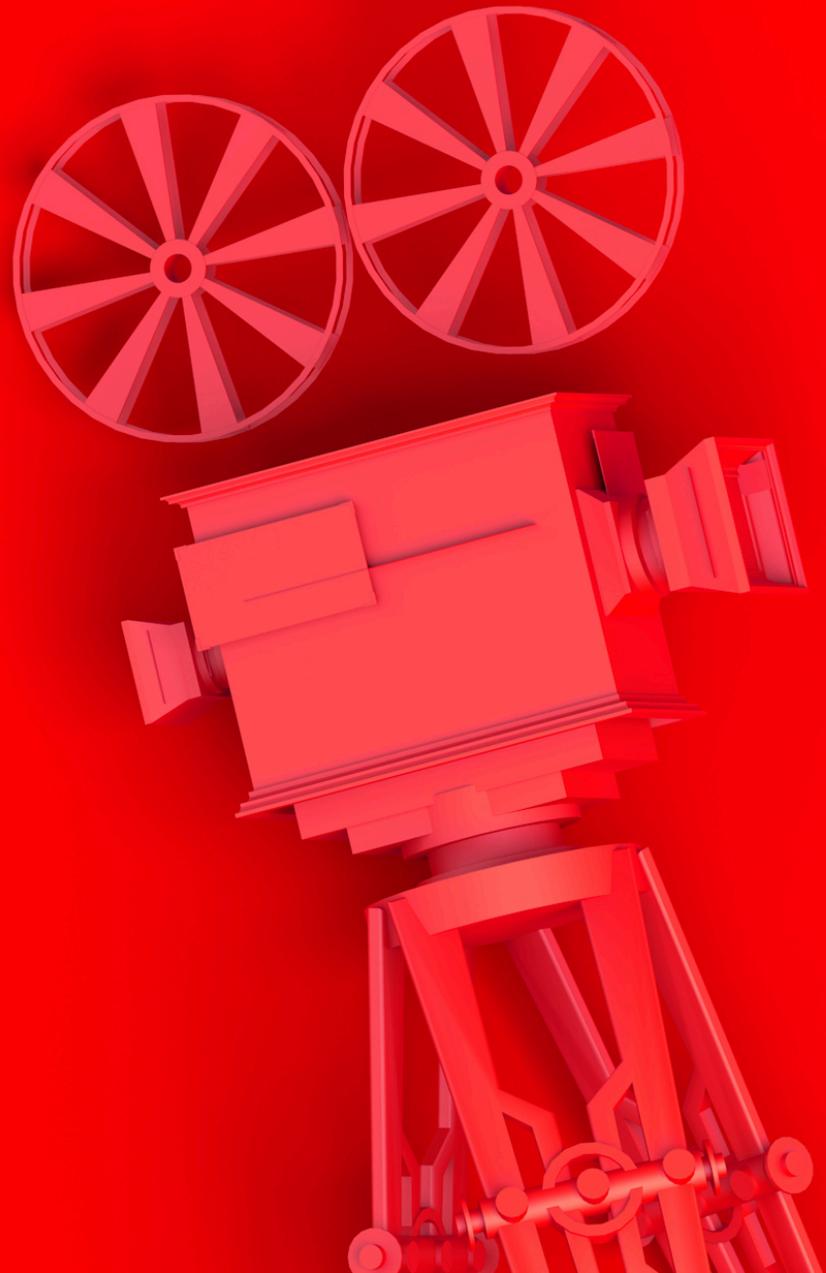
**Fundidos y transiciones.**

**Efectos básicos.**

**Inspector e imágenes estáticas.**

**Animación de imágenes con fotogramas clave**

**Rótulos y fondos**



# PANELES Y CONTROLES DE VISORES

# MÓDULO "EDICIÓN"

## Paneles

1. Biblioteca: los archivos que hemos importado al proyecto.

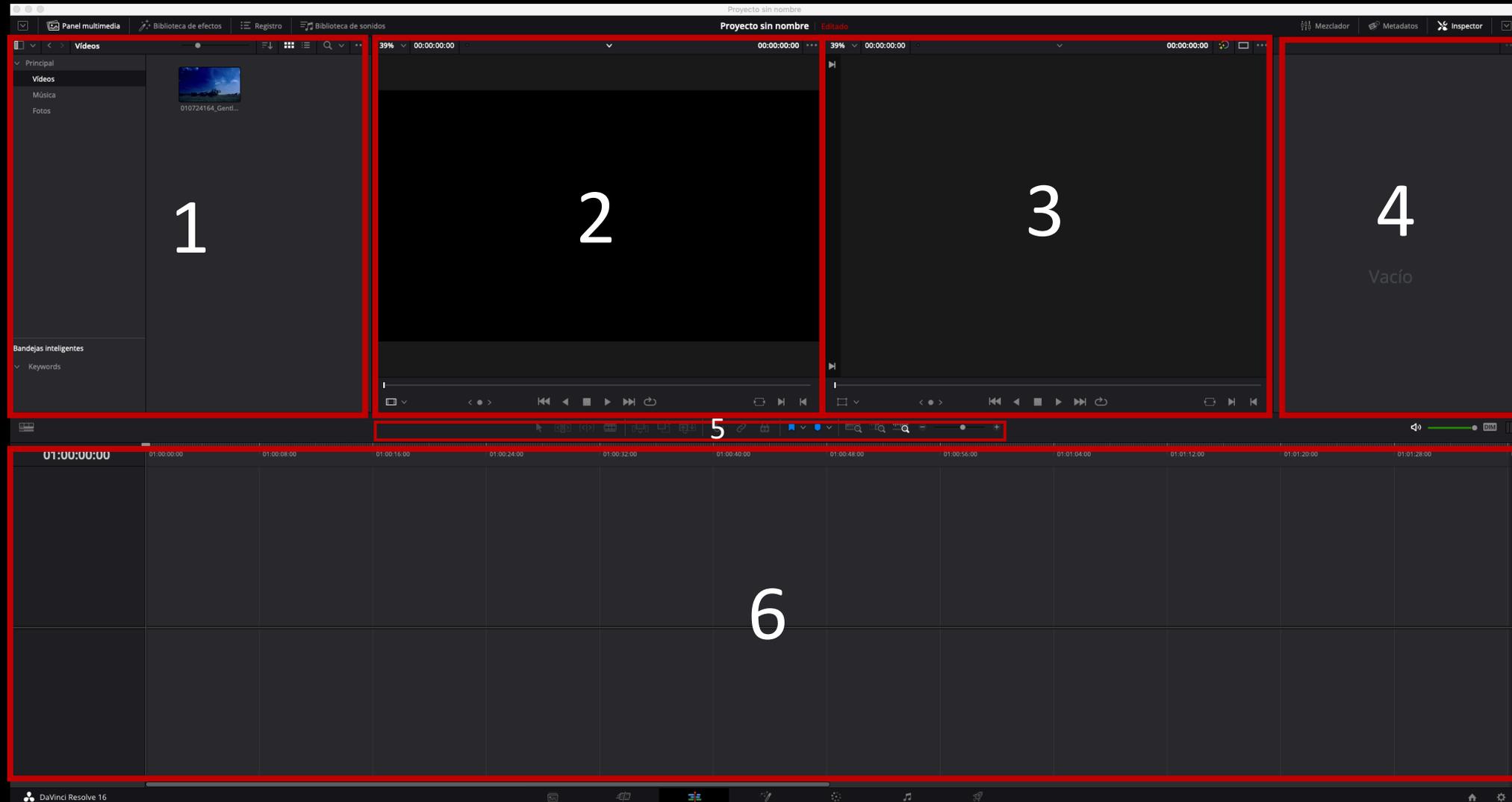
2. Visor de origen: para ver el material que vamos a llevar a la línea de tiempo.

3. Visor de programa: para ver lo que hemos montado.

4. Panel de inspector: propiedades del material montado (escala, rotación...)

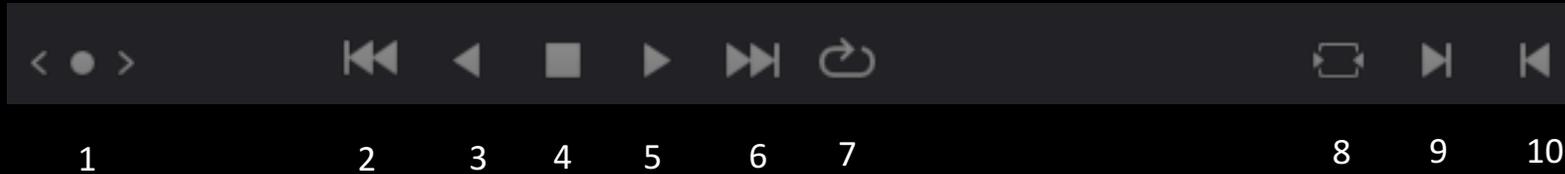
5. Herramientas de edición.

6. Línea de tiempo: nuestro montaje.



# MÓDULO "EDICIÓN"

## Controles de visores



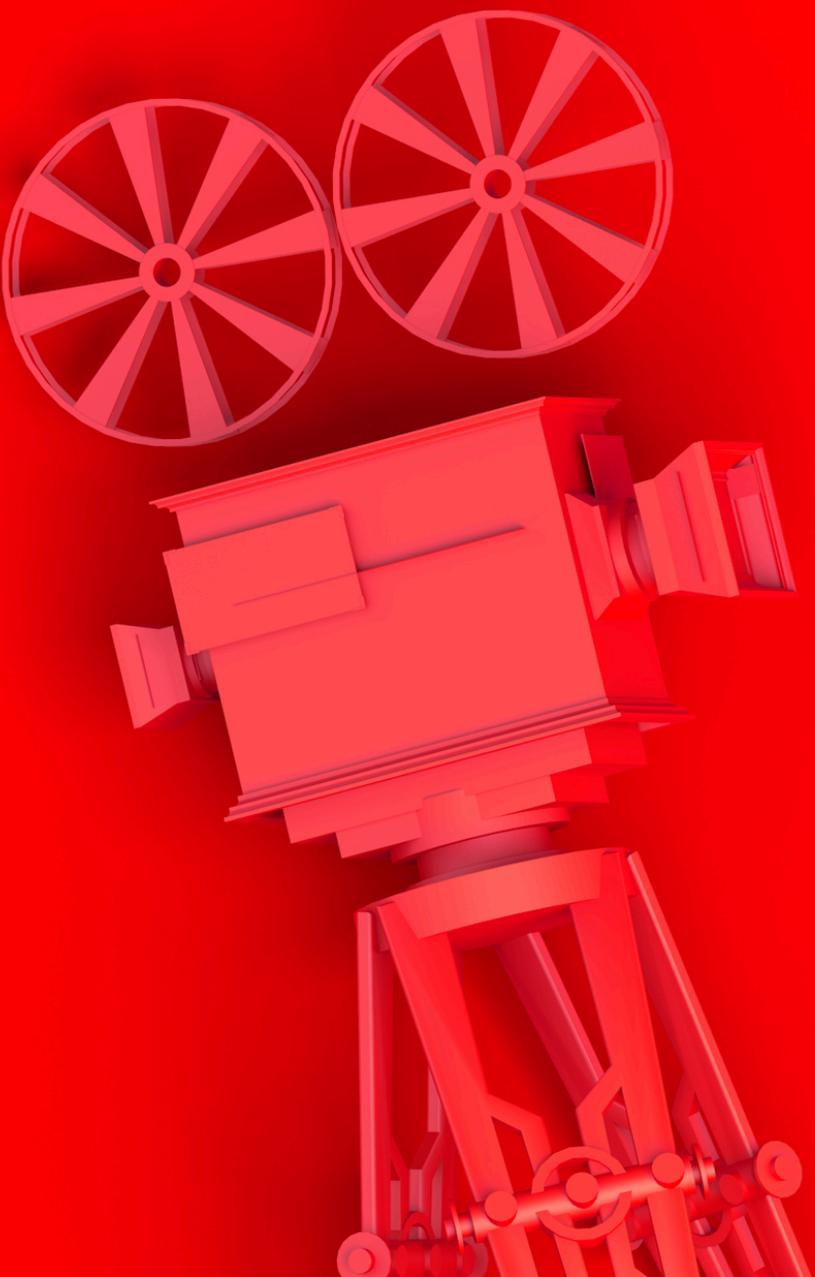
1. Manteniendo el ratón pulsado podemos desplazarnos hacia los lados para reproducir el vídeo.
2. Ir al principio del vídeo.
3. Reproducir vídeo hacia atrás.
4. Para reproducción (Stop).
5. Iniciar reproducción (Play).
6. Ir al final del vídeo.
7. Reproducir el vídeo en bucle.
8. Hacer coincidir fotograma.
9. Marcar entrada.
10. Marcar salida.

\*Para iniciar y pausar la reproducción del vídeo se puede usar la barra espaciadora.

\*Para marcar la entrada se puede pulsar "i" (in).

\*Para marcar la salida se puede pulsar "o" (out).

\*Para avanzar fotograma a fotograma se pueden pulsar las flechas izquierda y derecha.

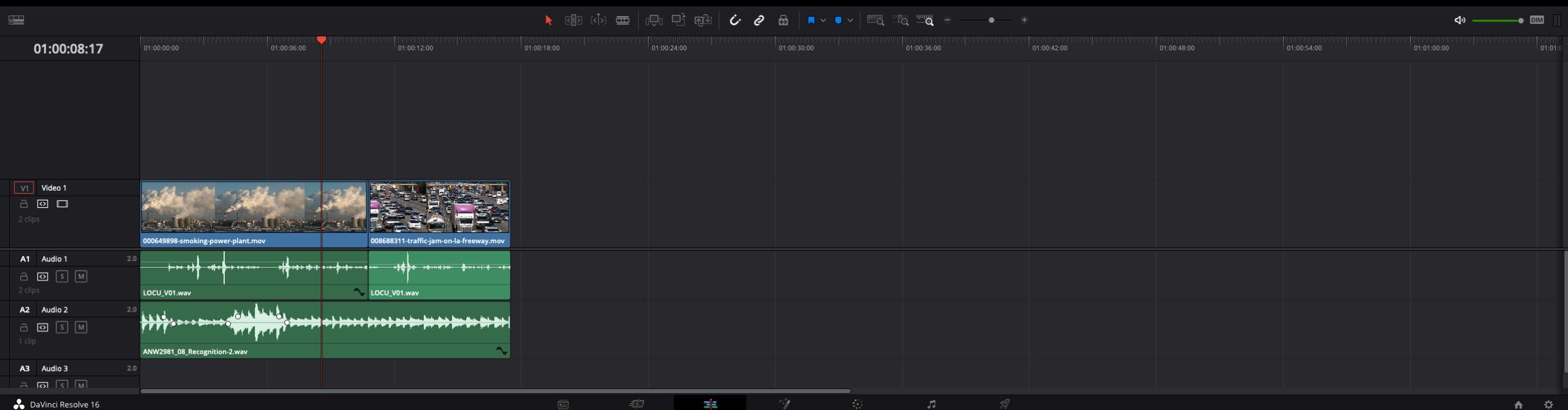


# LA LÍNEA DE TIEMPO

# MÓDULO "EDICIÓN"

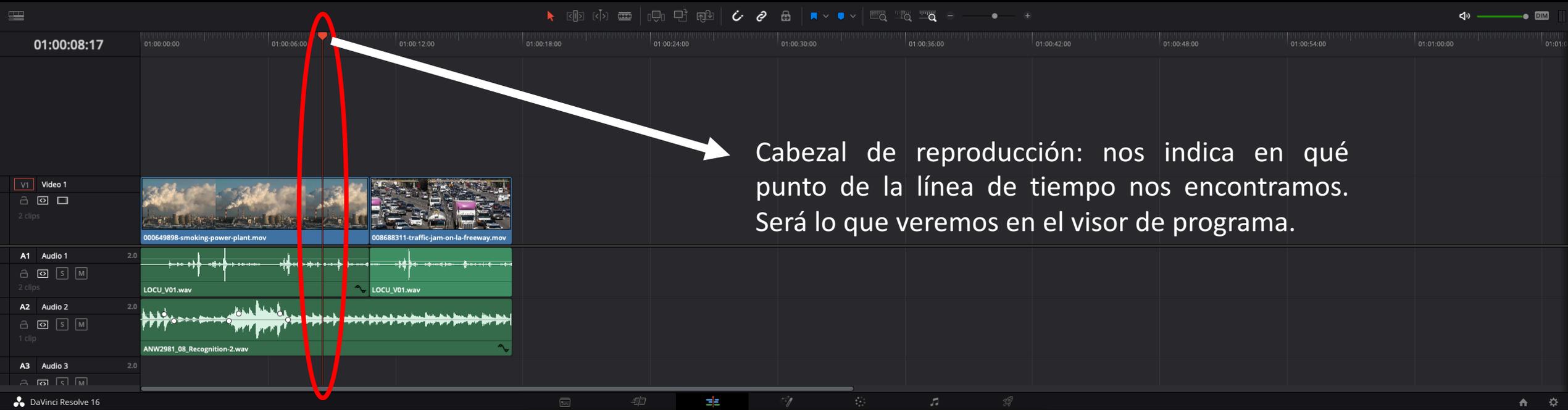
## La línea de tiempo

La **línea de tiempo** es el lugar donde se crea la película añadiendo **vídeo**, fotografías y audio desde la Biblioteca, editando y recortando estos medios y dotándolos de animación con transiciones, efectos y otras mejoras. La **línea de tiempo** se compone de varias pistas de audio y vídeo (tantas como necesite) colocadas verticalmente.



# MÓDULO "EDICIÓN"

## La línea de tiempo



The image shows the DaVinci Resolve 16 editing interface. At the top, there is a timeline with a playhead (a red vertical line) positioned at 01:00:08:17. A red circle highlights the playhead, and a white arrow points from it to the right. Below the timeline, there are several tracks: Video 1 (V1) with two clips, Audio 1 (A1) with two clips, Audio 2 (A2) with one clip, and Audio 3 (A3) with one clip. The playhead is currently positioned over the first clip in the Video 1 track.

01:00:08:17

01:00:00:00 01:00:06:00 01:00:12:00 01:00:18:00 01:00:24:00 01:00:30:00 01:00:36:00 01:00:42:00 01:00:48:00 01:00:54:00 01:01:00:00 01:01:06:00

V1 Video 1  
2 clips  
000649898-smoking-power-plant.mov 008688311-traffic-jam-on-la-freeway.mov

A1 Audio 1  
2.0  
2 clips  
LOCU\_V01.wav LOCU\_V01.wav

A2 Audio 2  
2.0  
1 clip  
ANW2981\_08\_Recognition-2.wav

A3 Audio 3  
2.0  
1 clip

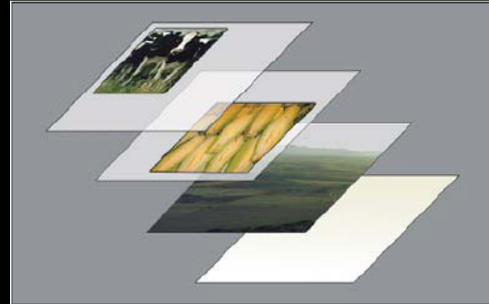
DaVinci Resolve 16

Cabezal de reproducción: nos indica en qué punto de la línea de tiempo nos encontramos. Será lo que veremos en el visor de programa.

# MÓDULO "EDICIÓN"

La línea de tiempo

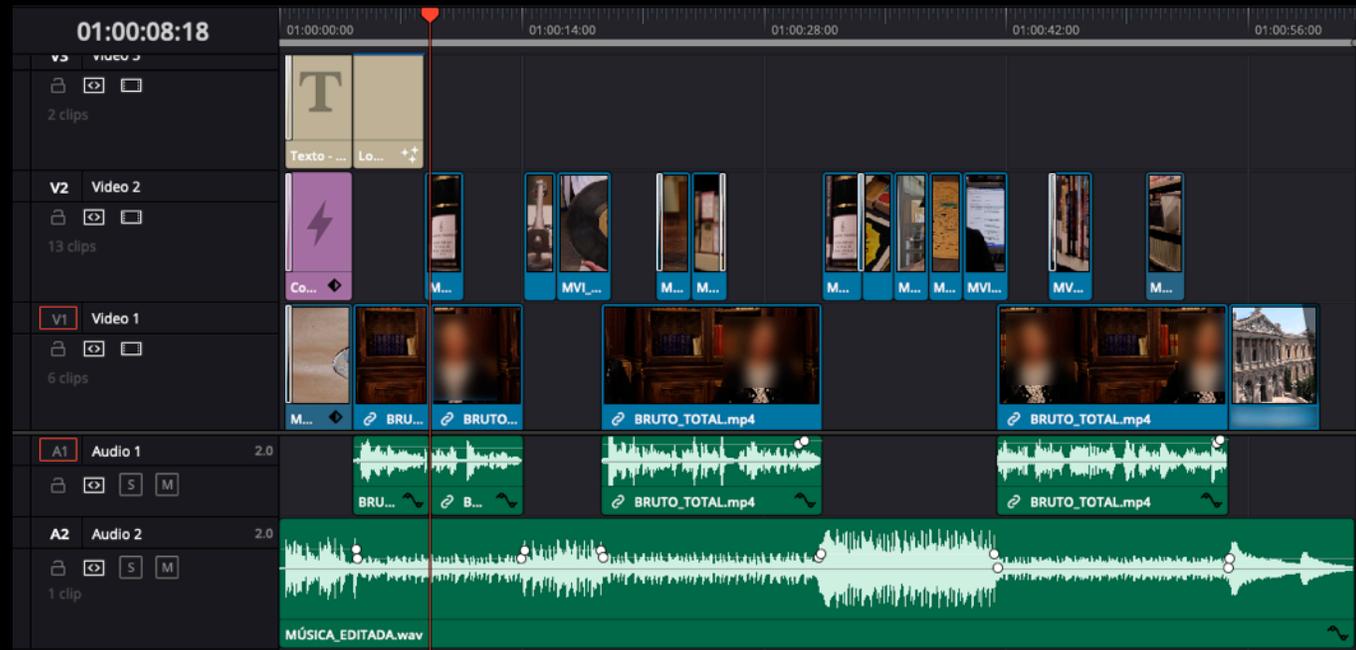
Las capas



Las capas son como  
hojas de acetato

Las pistas de vídeo superiores ocultan a las inferiores, solo veo la pista de vídeo superior

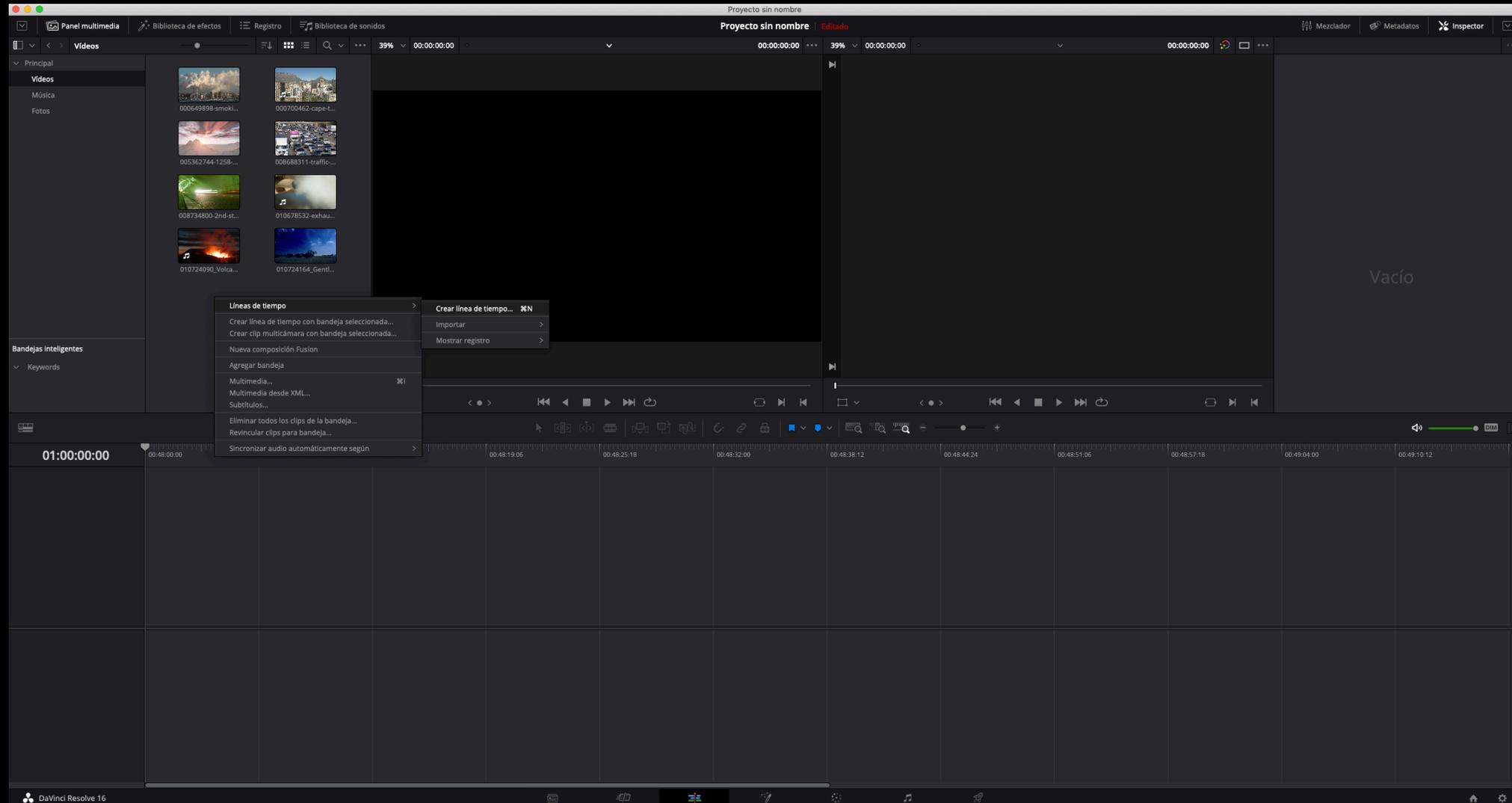
Las pistas de audio quedan superpuestas, todas suenan a la vez.



# MÓDULO "EDICIÓN"

## Crear una línea de tiempo

Lo primero que hay que hacer es crear una línea de tiempo:  
Clic derecho sobre un área vacía del panel biblioteca → Línea de tiempo → Crear línea de tiempo



# MÓDULO "EDICIÓN"

## Crear una línea de tiempo

### Crear línea de tiempo

Código de tiempo inicial

Nombre de línea de tiempo

N.º de pistas de video

N.º de pistas de audio

Tipo de pista de audio

Línea de tiempo vacía

Usar los puntos de entrada y salida seleccionados

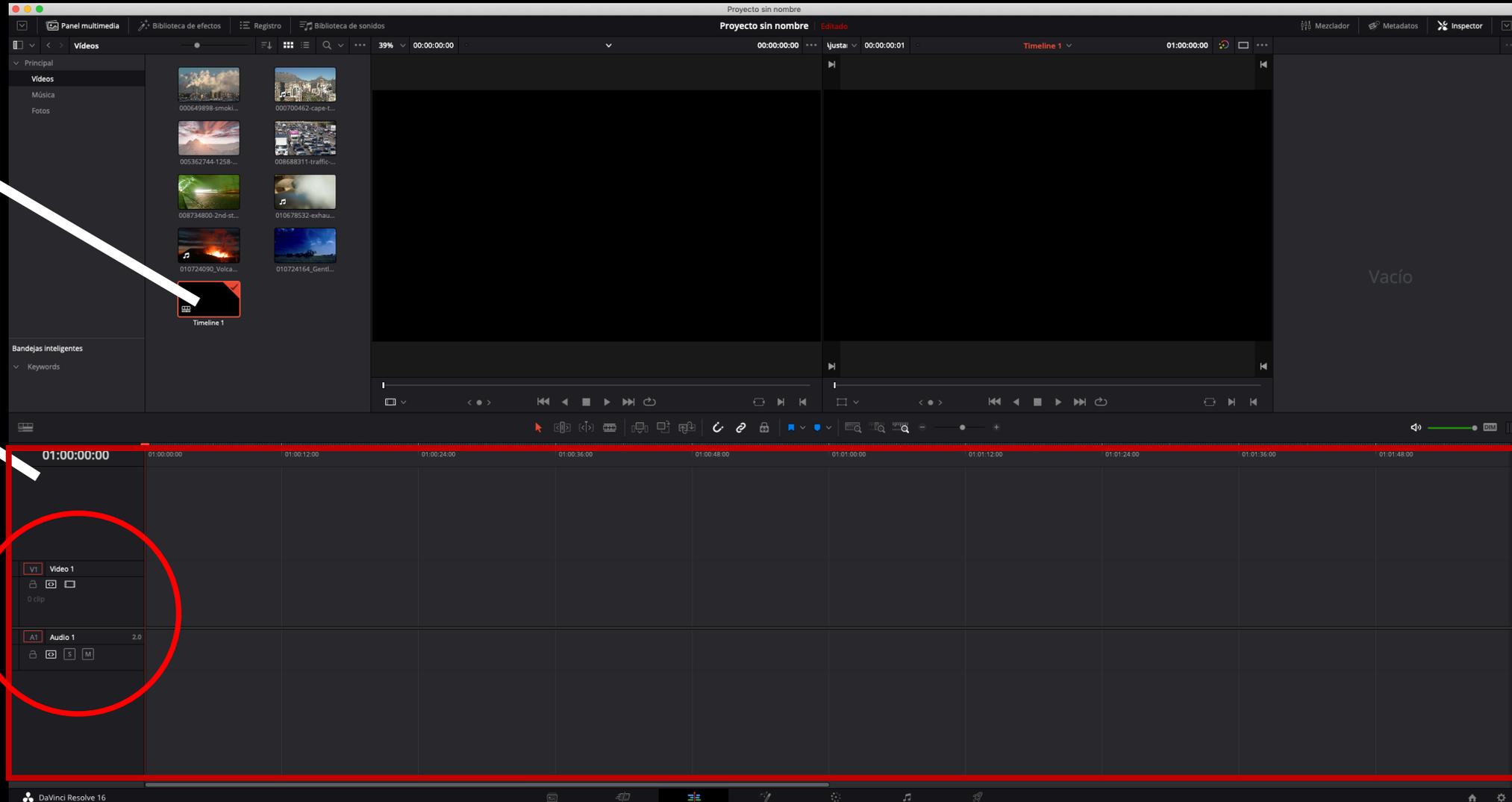
Se abrirá esta ventana donde podemos dar un nombre a la línea de tiempo y escoger el número de pistas de vídeo y audio con las que trabajaremos. Más adelante se podrán agregar más pistas si fuese necesario. Pulsamos crear y nos aparecerá la nueva línea de tiempo como un material nuevo (en la biblioteca de medios) y además, automáticamente, se cargará en su panel (abajo) y ya podremos editar.

# MÓDULO "EDICIÓN"

## Crear una línea de tiempo

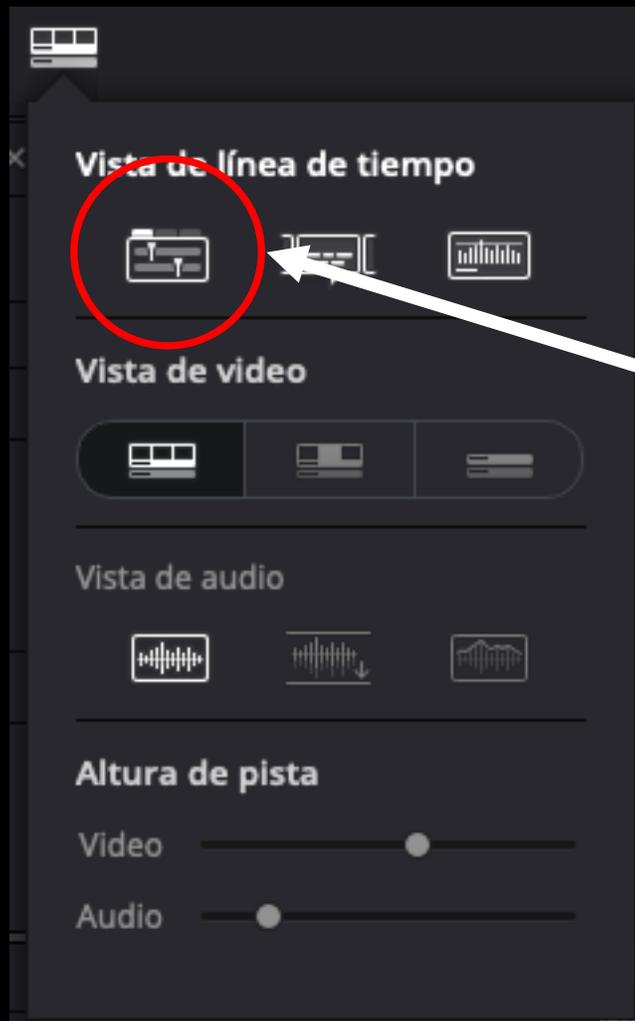
La línea de tiempo se genera como un nuevo material y aparece en panel de biblioteca de medios.

Automáticamente se carga en su panel, incluyendo el número de pistas de vídeo y audio que hayamos escogido. Ahora ya podemos empezar a bajar el material a la línea de tiempo y editarlo.



# MÓDULO "EDICIÓN"

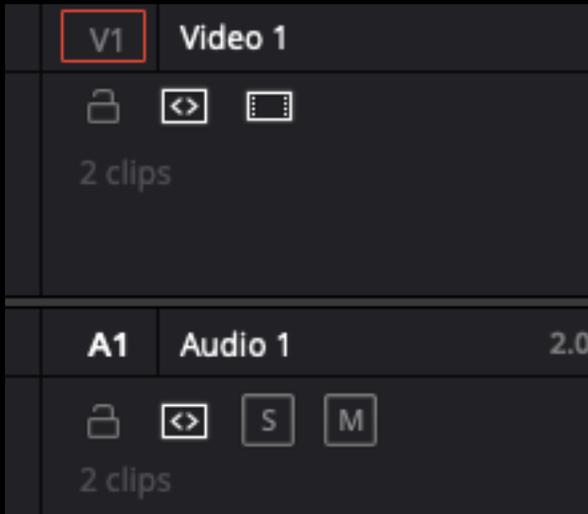
Opciones de de línea de tiempo



Mostrar múltiples líneas de tiempo

# MÓDULO "EDICIÓN"

## Otras herramientas y opciones



Candado. Bloquea la capa para que no se pueda mover nada en ella. En capas de audio y vídeo



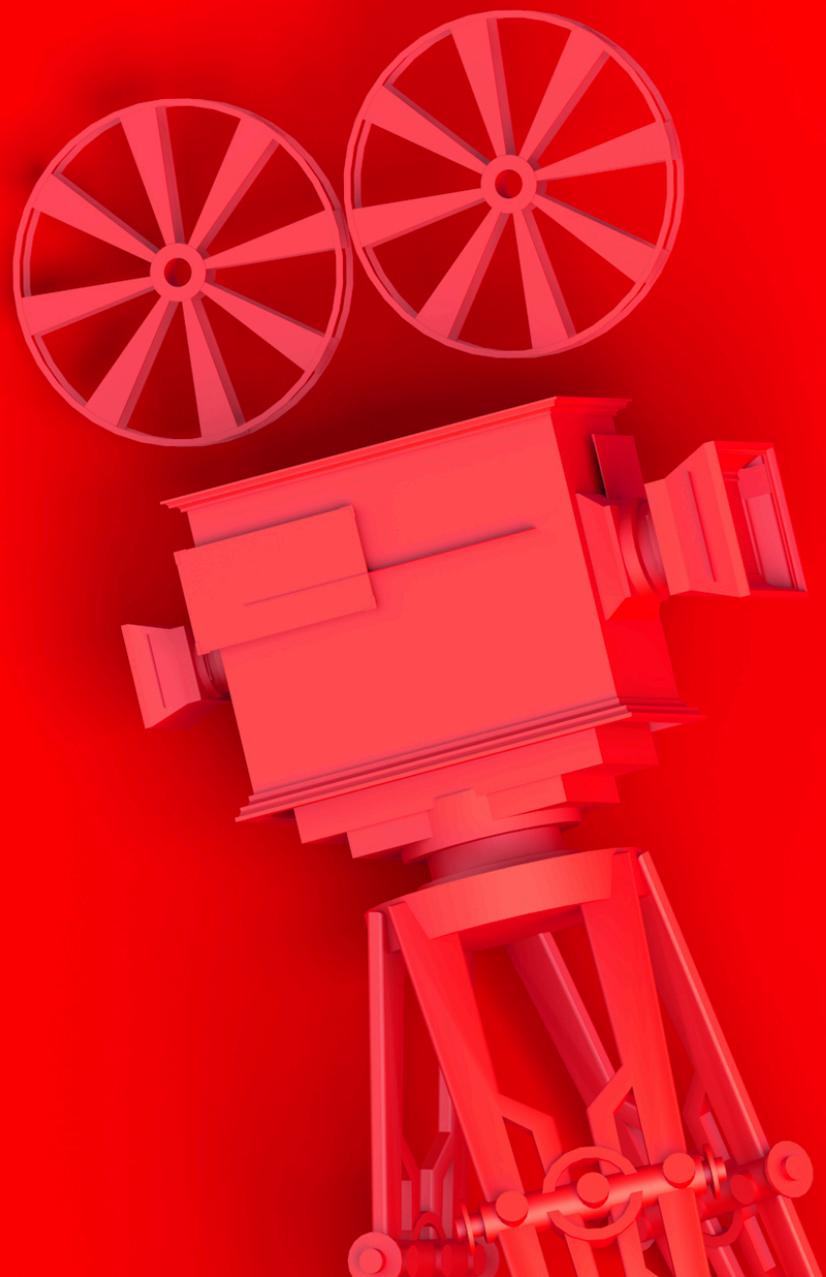
Activa o desactiva la capa. Solo en capas de vídeo.



Solo. Al activarlo solo sonarán las pistas que lo tengan activado. Solo en capas de audio.



Mute. Silencia la capa. Solo en capas de audio.



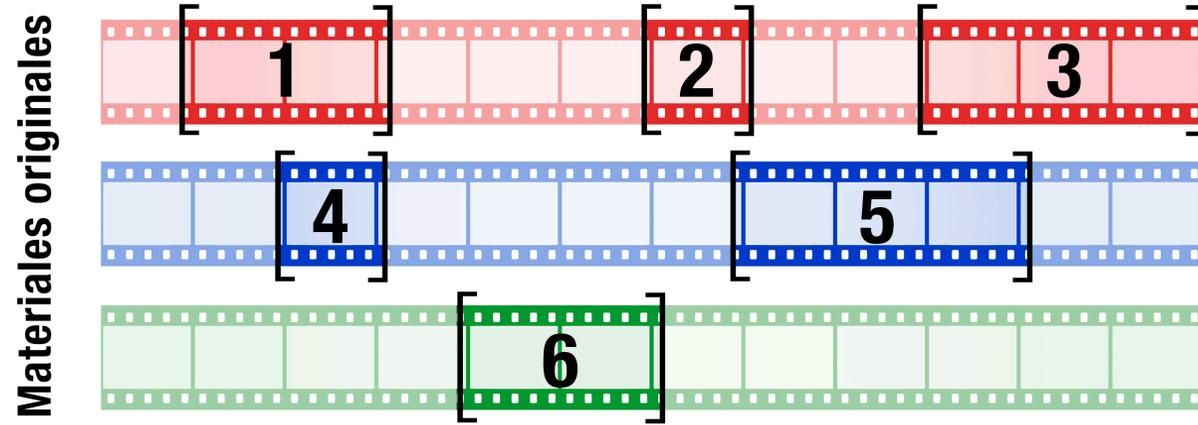
# BAJAR MEDIOS A LA LÍNEA DE TIEMPO

# MÓDULO "EDICIÓN"

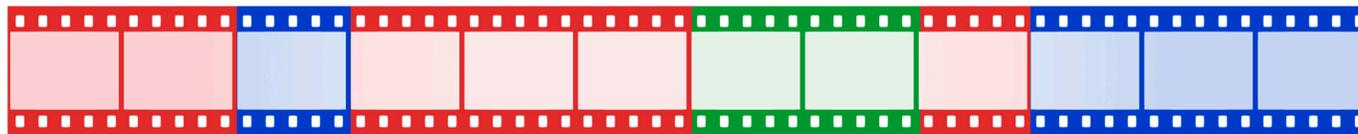
En esencia, la edición de vídeo consiste en seleccionar un fragmento de un vídeo, marcando la entrada y la salida, es decir, seleccionando un fragmento de ese vídeo, para posteriormente llevarlo a la línea de tiempo (bajarlo).

Realizando esta operación las veces que se precise, conseguiremos tener en la línea de tiempo una serie de fragmentos de vídeos que iremos uniendo en el orden que queramos.

# MÓDULO "EDICIÓN"



1 4 3 6 2 5



Vídeo final

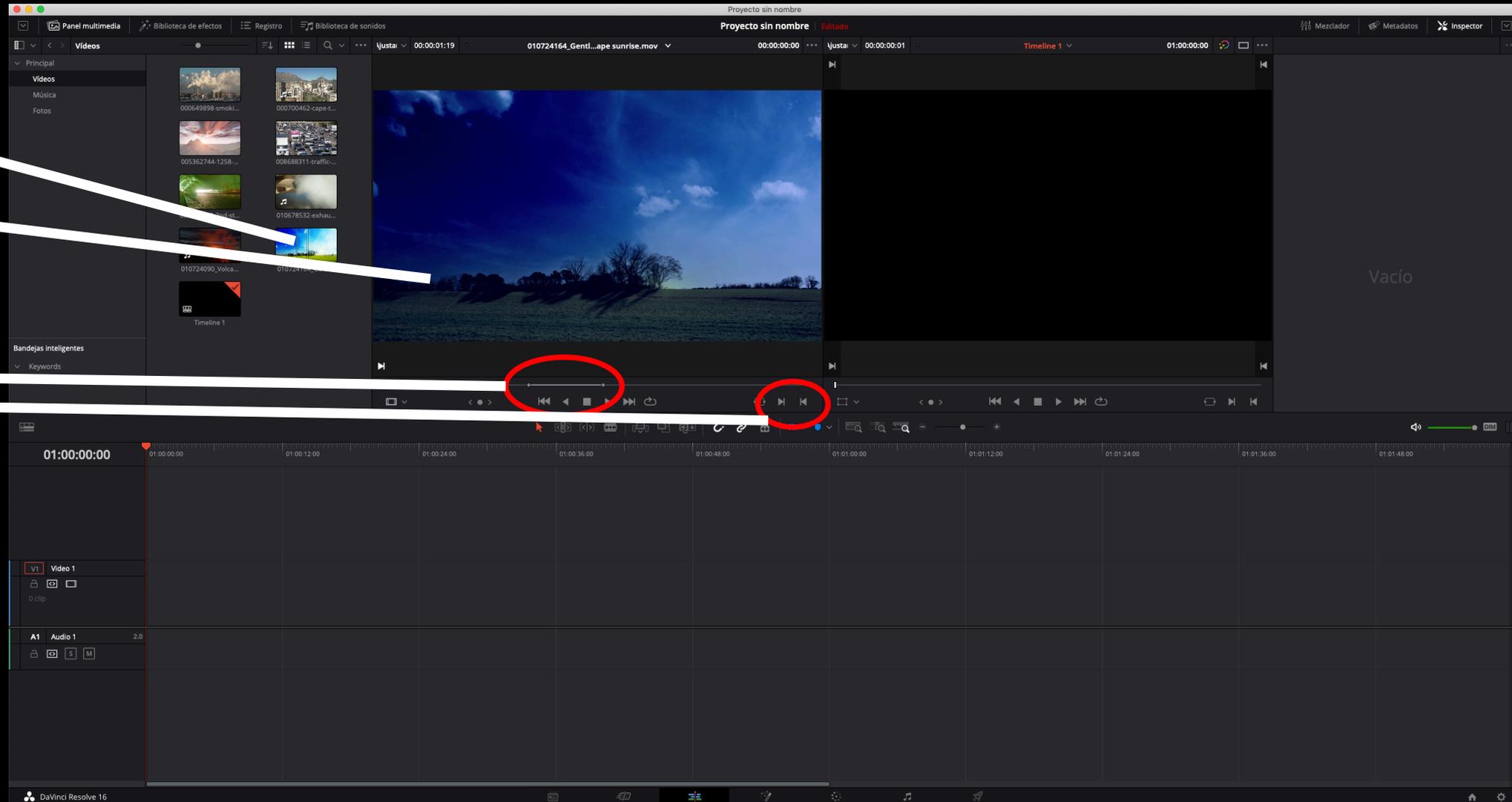
# MÓDULO "EDICIÓN"

## Bajar un fragmento de vídeo a la línea de tiempo

1. Doble clic sobre el vídeo que queremos bajar a la línea de tiempo.

2. El vídeo se carga en el visor de origen.

3. Lo reproduzco y hago clic en los botones de entrada y salida para acotar el fragmento que me interesa.



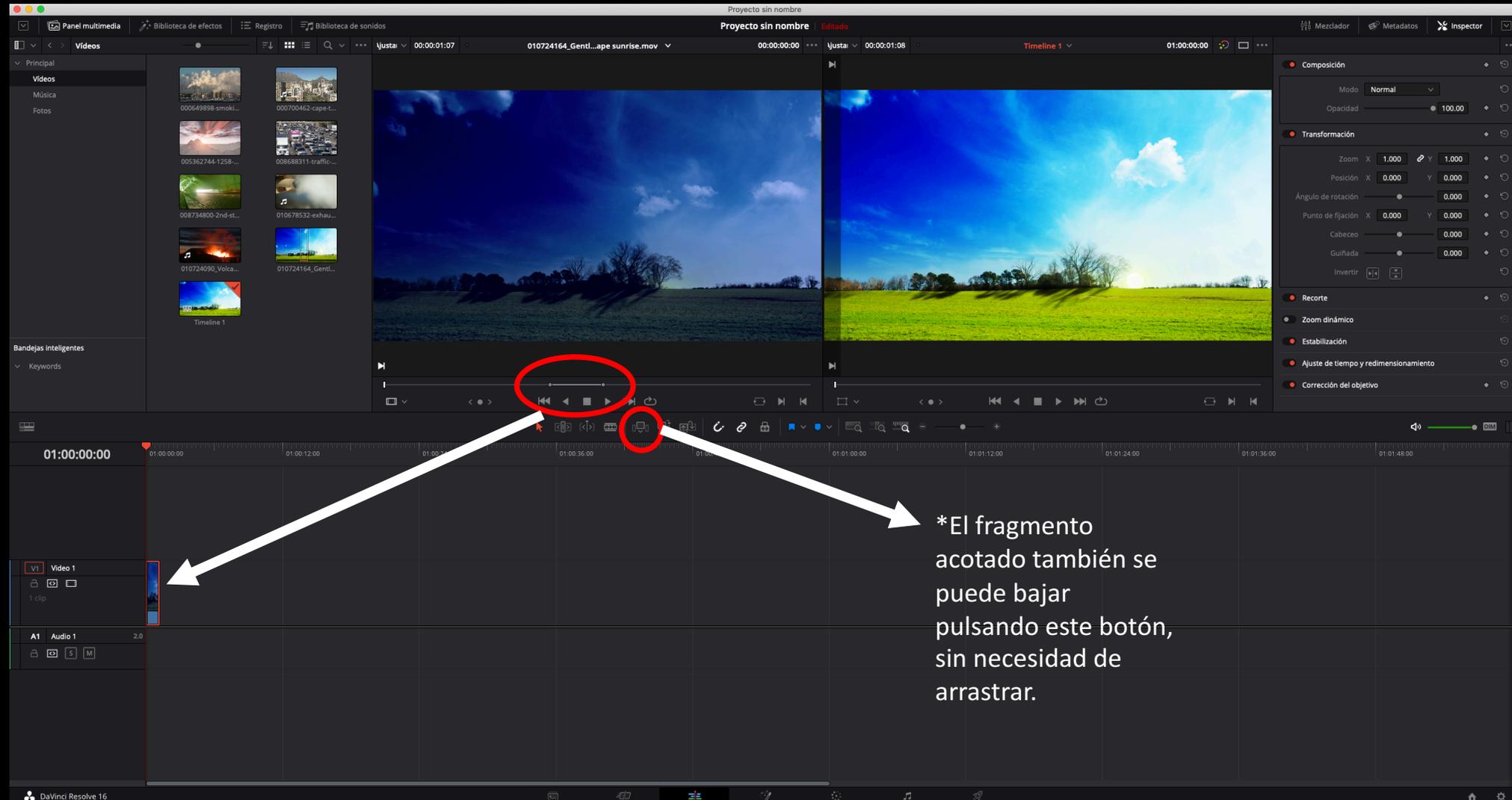
# MÓDULO "EDICIÓN"

## Bajar un fragmento de vídeo a la línea de tiempo

4. Clic en el vídeo del visor y arrastrar el vídeo a la línea de tiempo.

Realizando esta operación has llevado el fragmento acotado a la línea de tiempo.

Cuidado al arrastrar el clip, ya que si tienes más clips en la línea de tiempo y lo dejas encima de uno, se sobrescribirá.

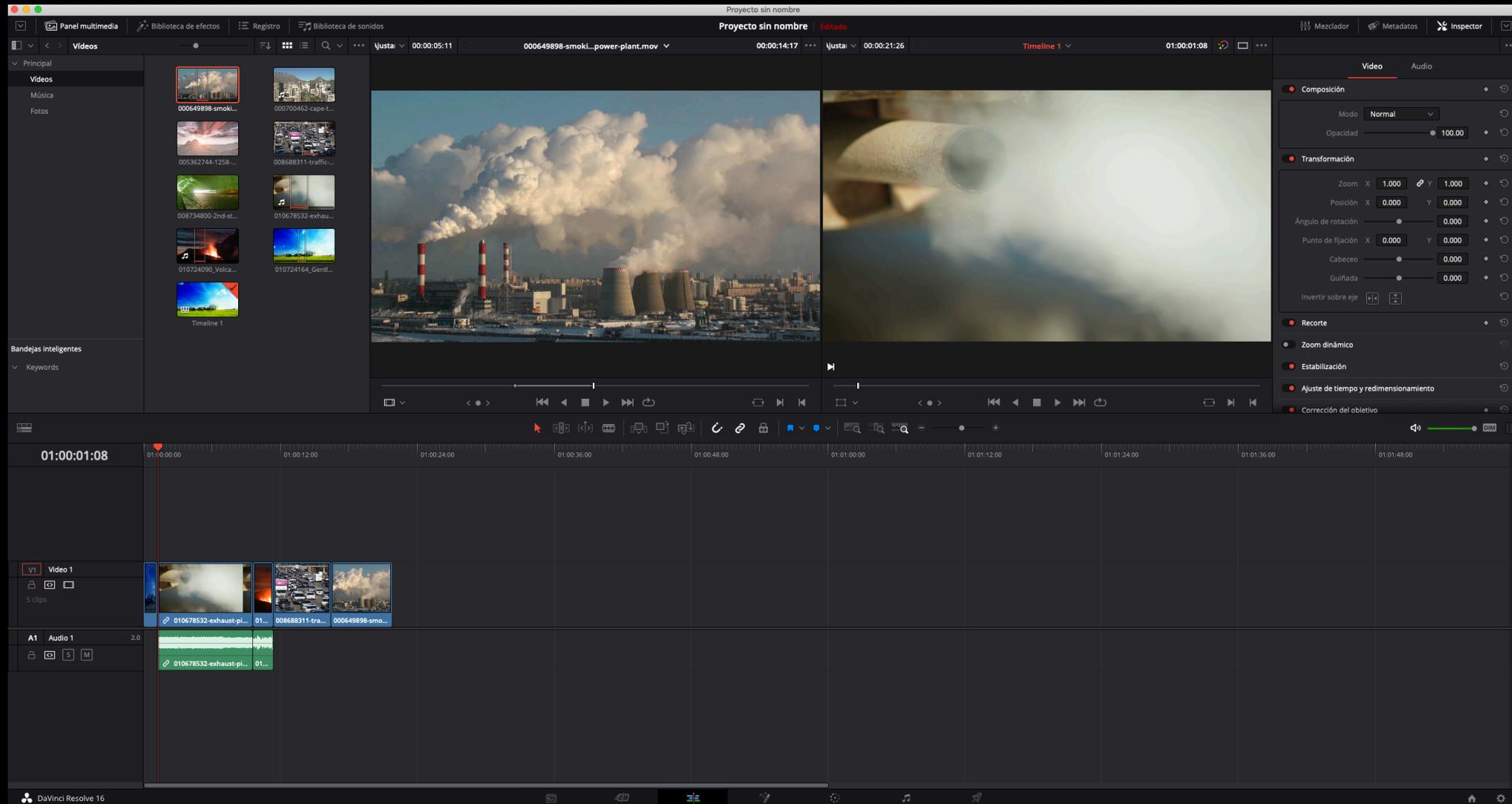


\*El fragmento acotado también se puede bajar pulsando este botón, sin necesidad de arrastrar.

# MÓDULO "EDICIÓN"

## Bajar un fragmento de vídeo a la línea de tiempo

Con los diferentes fragmentos de vídeos que he ido bajando a la línea de tiempo puedo realizar la edición, es decir colocarlos en el orden que quiera e incluso alargarlos o acortarlos en caso de que necesite más material, sin necesidad de volver a marcar una entrada y salida arriba.



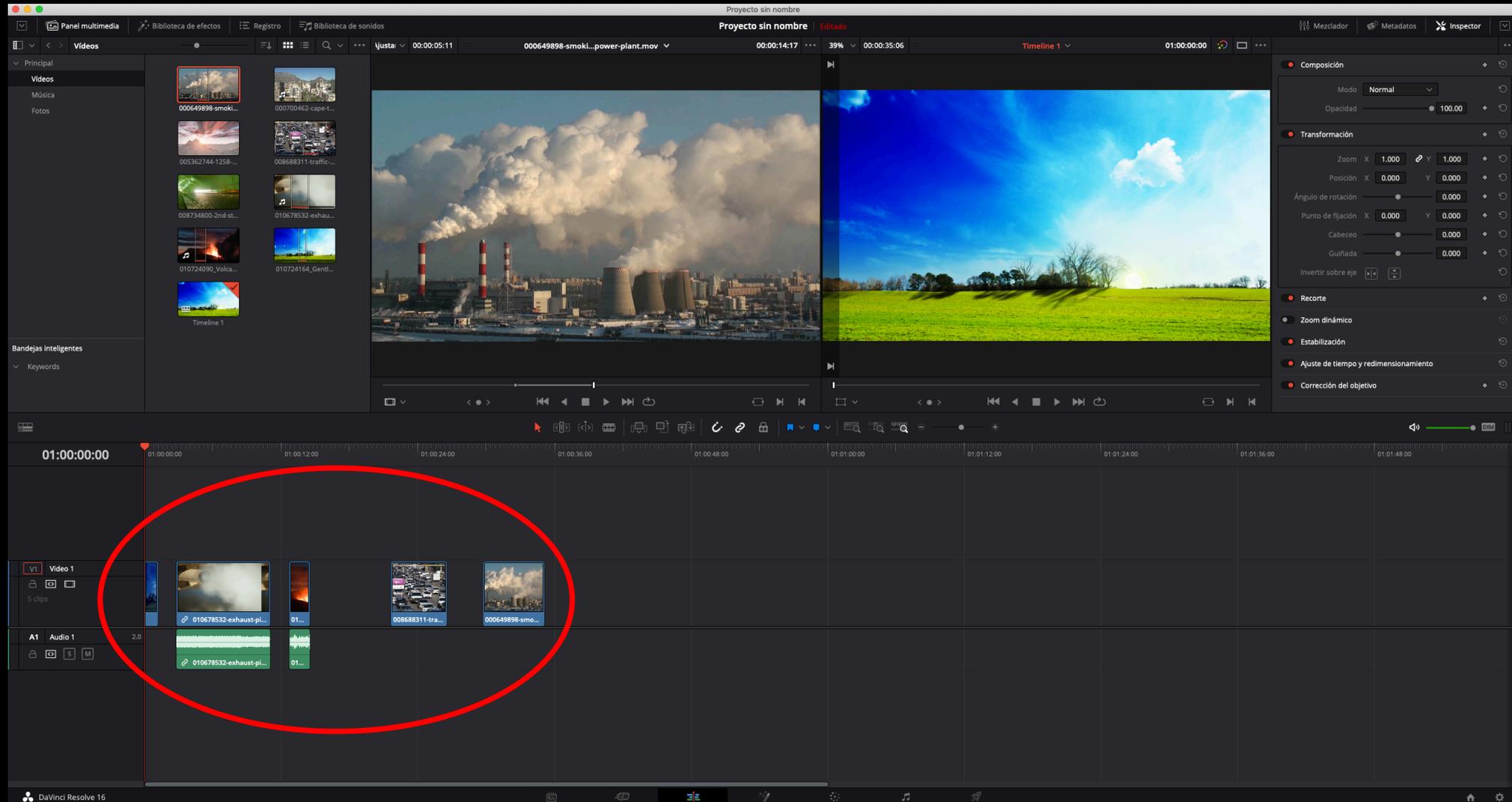
# MÓDULO "EDICIÓN"

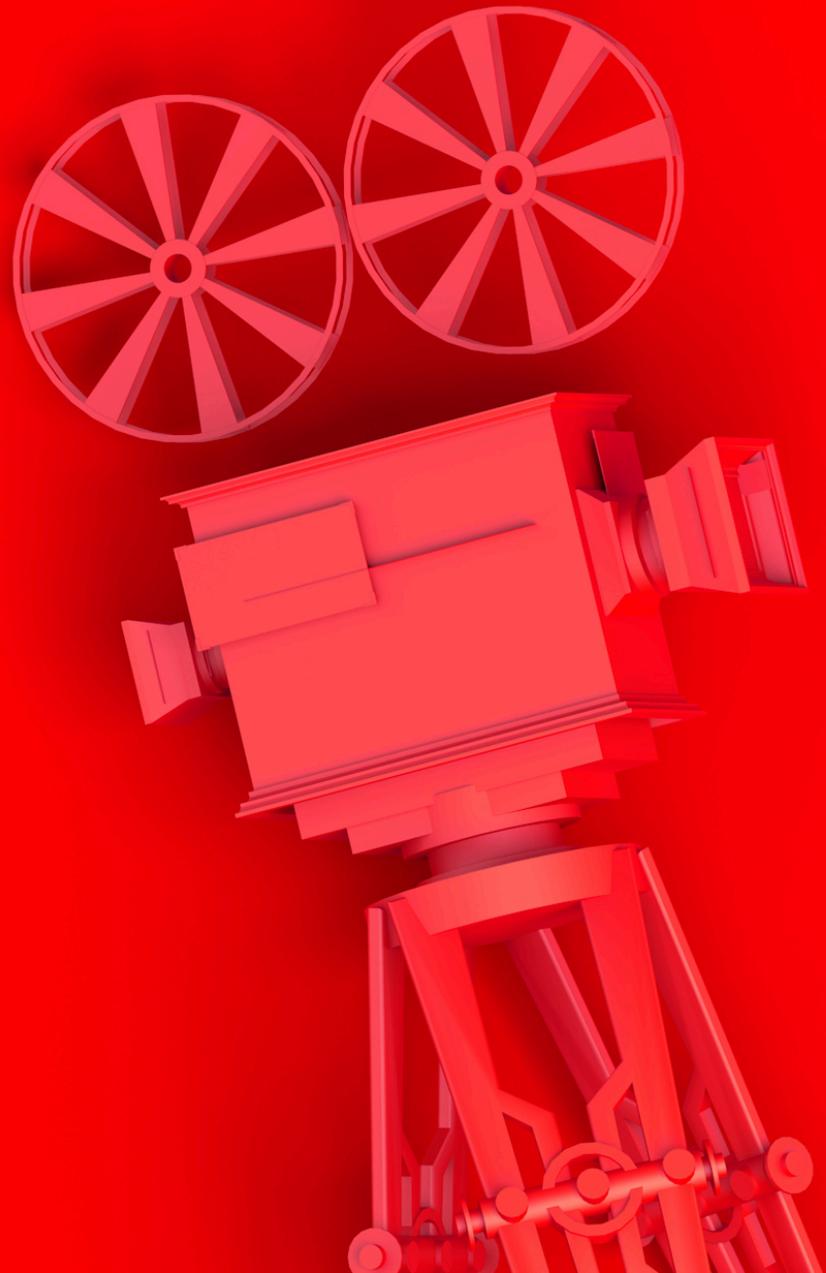
Mover clips en la línea de tiempo

Para cambiar de orden los clips y moverlos, bastará con seleccionarlos y arrastrarlo a su nueva posición.

Es importante que no se pisen ya que si no, se sobrescribirán y perderás parte de un clip.

Por eso en muchas ocasiones tendrás que moverlos dejando huecos y haciendo encaje de bolillos.





# OTRAS HERRAMIENTAS Y OPCIONES

# MÓDULO "EDICIÓN"

Otras herramientas y opciones



1

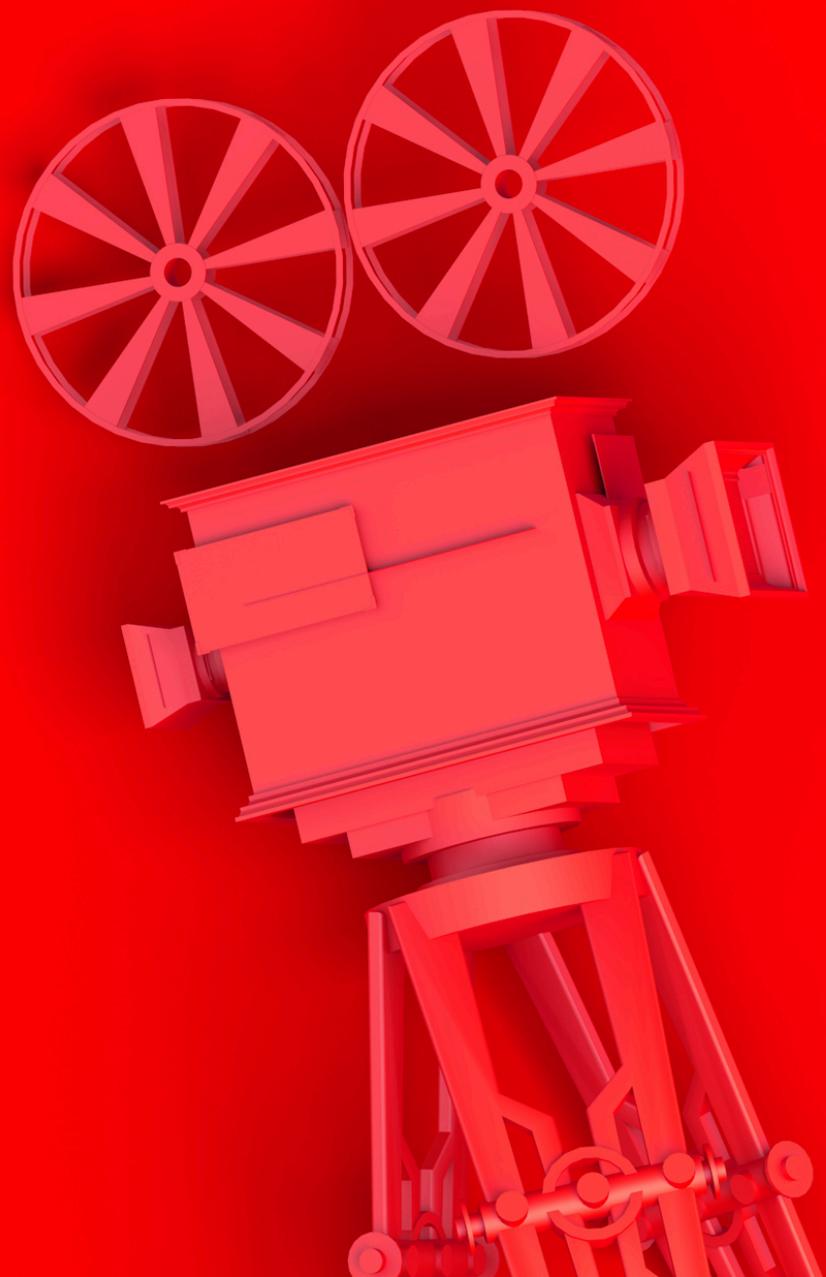
2

3

4

## Herramientas de edición:

1. **Atraer cabezal.** Atrae el cabezal como si fuera un imán a los puntos de corte.
2. **Vincular audio y vídeo.** Activa o desactiva la vinculación de un vídeo con su audio.
3. **Bloquear.** Bloquea todas las capas para que no puedan modificarse.
4. **Distintas opciones de hacer zoom sobre la línea de tiempo.**



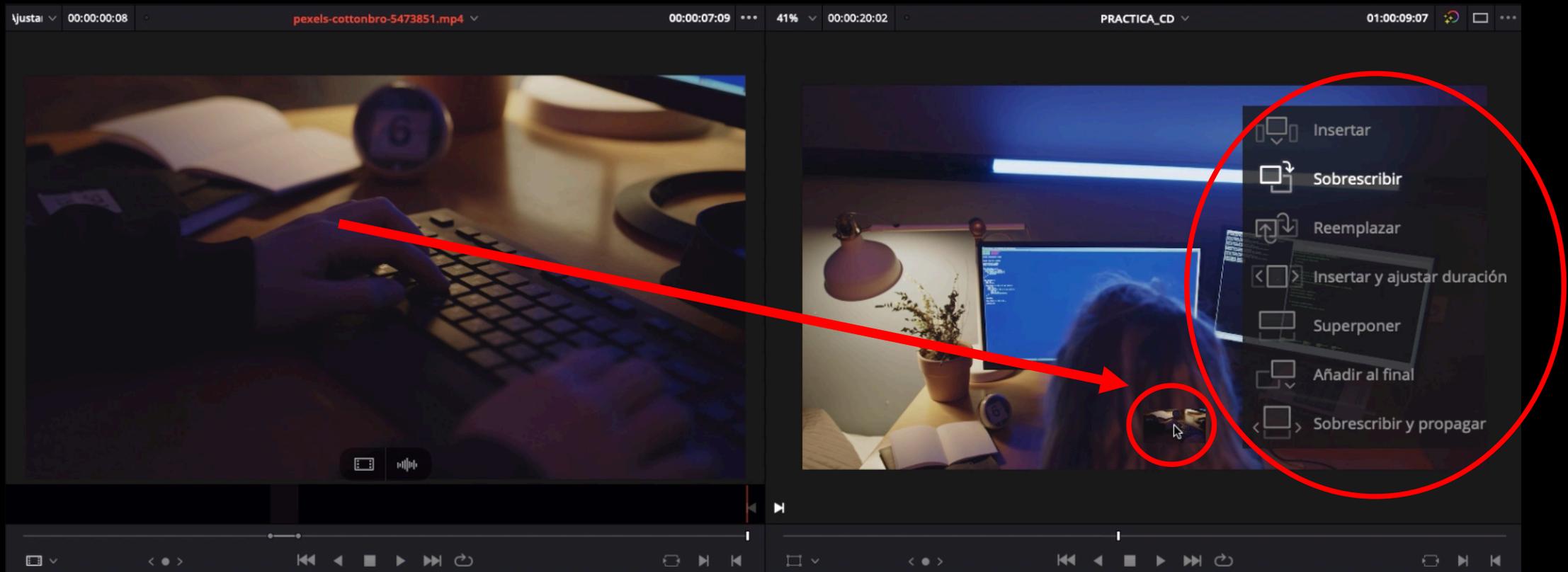
# HERRAMIENTAS DE EDICIÓN

# MÓDULO "EDICIÓN"

Herramientas de edición

## Modos de bajar clips

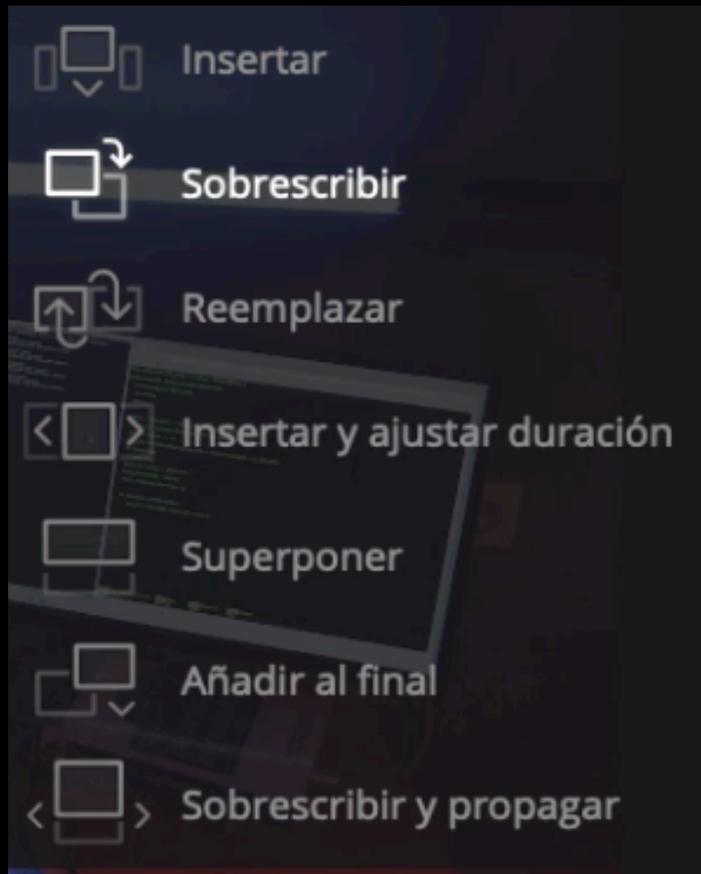
Una vez tenemos acotado el fragmento del clip, en vez de bajarlo directamente a la línea de tiempo, podemos arrastrarlo al visor de programa, desplegando así una serie de modos de bajar el clip



# MÓDULO "EDICIÓN"

Herramientas de edición

## Modos de bajar clips



**Insertar:** Divide el clip de la línea de tiempo donde tengamos el cabezal de reproducción, insertando en medio el nuevo plano. Propaga

**Sobrescribir:** Pisa el clip de la línea de tiempo desde el punto donde tengamos el cabezal de reproducción en adelante. Propaga.

**Reemplazar:** Sustituye el clip de la línea de tiempo donde tengamos ubicado el cabezal de reproducción. No propaga.

**Insertar y ajustar duración:** Sustituye el clip de la línea de tiempo donde tengamos ubicado el cabezal de reproducción ajustando la velocidad del nuevo clip al espacio que ocupaba el anterior.

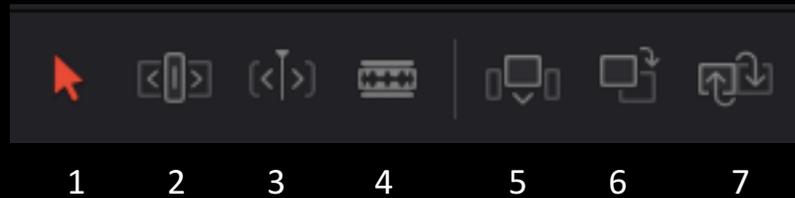
**Superponer:** coloca el nuevo clip en una capa superior.

**Añadir al final:** añade el nuevo clip al final de la línea de tiempo.

**Sobrescribir y propagar:** reemplaza el clip de la línea de tiempo donde tengamos el cabezal de reproducción y propaga el resto de clips.

# MÓDULO "EDICIÓN"

## Herramientas de edición



### Herramientas de edición:

1. **Selección.** Para mover o seleccionar clips.
2. **Recorte.** Permite alargar o recortar los fragmentos de vídeo.
3. **Recorte** dinámico. Permite alargar o recortar los fragmentos de vídeo.
4. **Corte.** Permite dividir un clip.

### Herramientas para bajar clips a la línea de tiempo:

5. **Insertar clip.** Baja el fragmento acotado en el visor origen a la línea de tiempo, exactamente al lugar donde se encuentre el cabezal de reproducción. Si está encima de un clip lo dividirá en dos, insertándose en medio.
6. **Sobrescribir clip.** Baja el fragmento acotado en el visor origen a la línea de tiempo, exactamente al lugar donde se encuentre el cabezal de reproducción. Si está encima de un clip, le sobrescribirá desde ese punto en adelante.
7. **Reemplazar clip.** Baja el fragmento acotado en el visor origen a la línea de tiempo reemplazando aquél que esté seleccionado en la línea de tiempo.

# MÓDULO "EDICIÓN"

## Herramienta recorte

Con la herramienta recortar seleccionada, en función de la parte del clip donde me sitúe y pinche aparecerá un icono u otro pudiendo realizar varias funciones.



Icono de la herramienta recortar. Si aparece así no hará nada.



Aparece así al situarlo justo encima de la unión de dos clips. Si pincho y arrastro en esta posición, puedo **desplazar el corte** hacia la izquierda o la derecha, ampliando o recortando los clips a la par que modifico en consecuencia el clip contiguo.



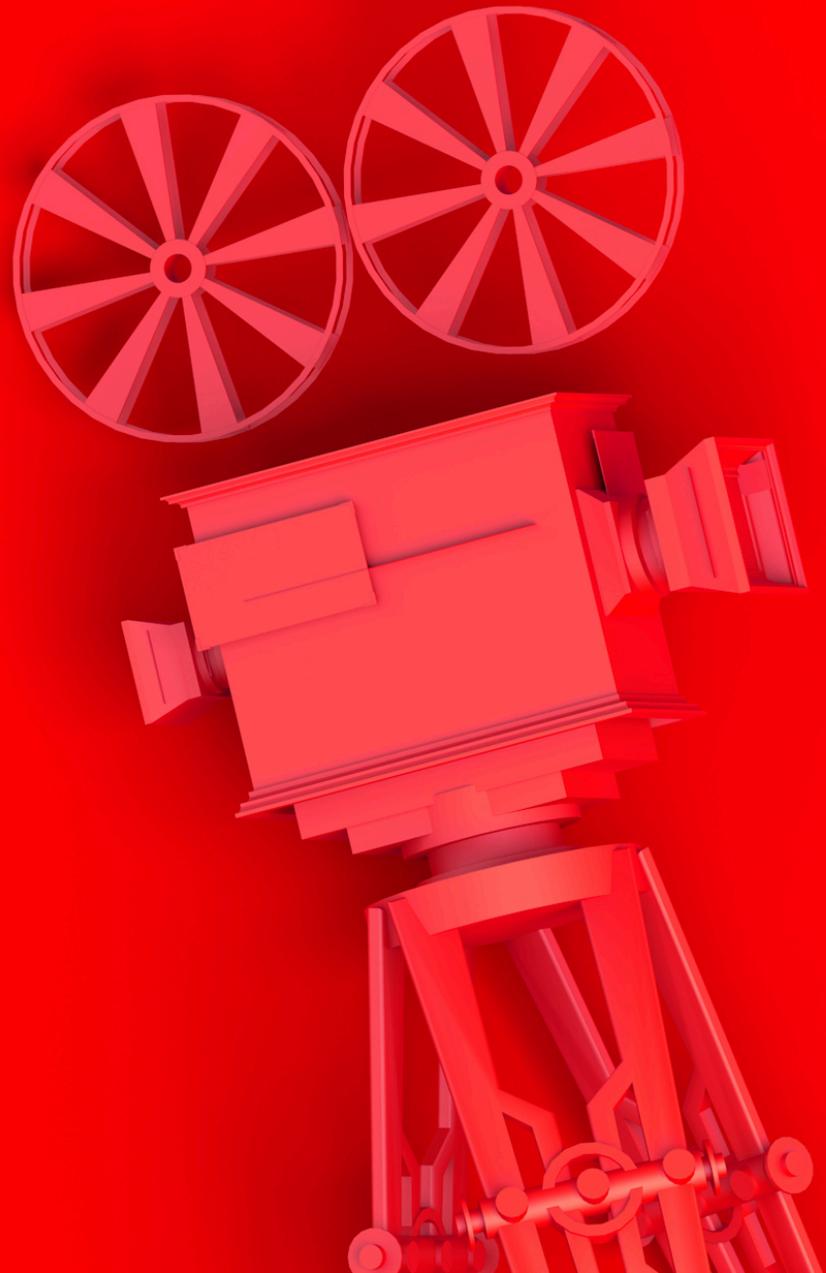
Aparece así al situarlo cerca del corte, al lado izquierdo. Si pincho y arrastro se **alargará o recortará el clip de la izquierda**, desplazando el contiguo en consecuencia, pero sin modificar su duración.



Aparece así al situarlo cerca del corte, al lado derecho. Si pincho y arrastro se **alargará o recortará el clip de la derecha**, desplazando el contiguo en consecuencia, , pero sin modificar su duración.



Aparece así al situarlo hacia el centro del clip. Si pincho y arrastro **desplazaré el vídeo pero sin modificar, ni el punto de corte, ni la duración.**

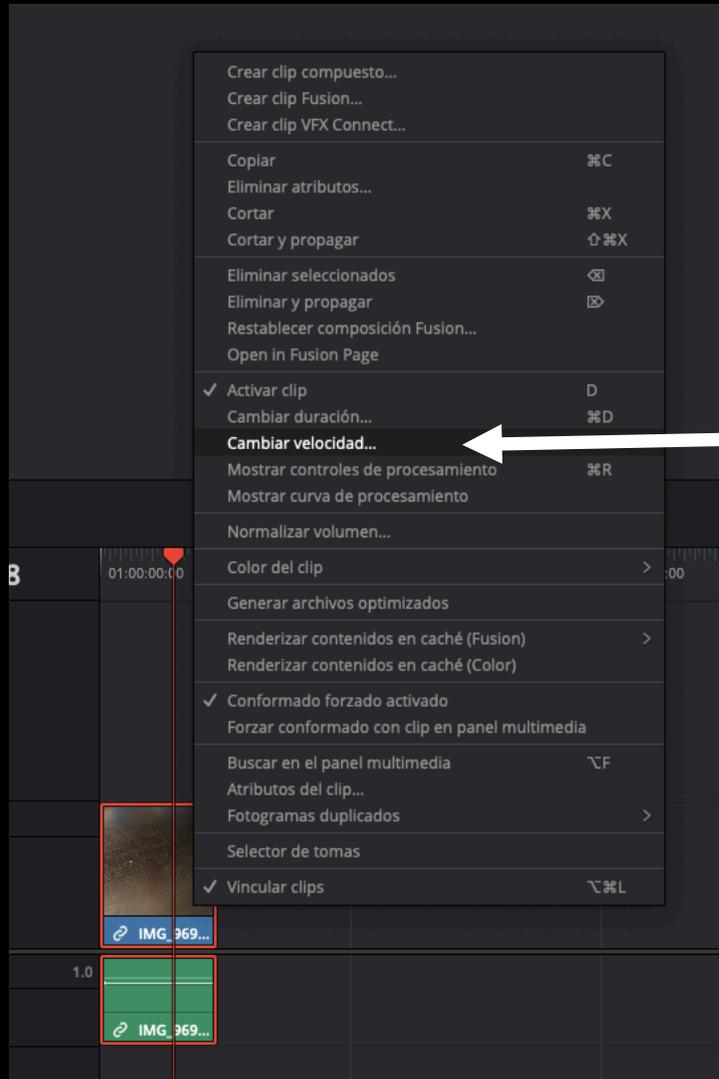


# CAMBIOS DE VELOCIDAD

# MÓDULO "EDICIÓN"

## Cambios de velocidad

Opción 1:



Clic derecho sobre el clip sobre el que queremos cambiar la velocidad, y clic en "Cambiar velocidad..."

# MÓDULO "EDICIÓN"

## Cambios de velocidad

Opción 1:

Se abre la siguiente ventana:

**Cambiar velocidad de clip**

Velocidad  %  Propagar secuencia

Fotogramas por segundo   Invertir clip

Duración   Congelar imagen

Corregir tono

Fotogramas clave  Mantener posición  Estirar

Velocidad: indicaremos el porcentaje que queramos acelerar o ralentizar:

- > 100%: el clip se acelerará, y por tanto se acortará su duración.
- < 100%: el clip se ralentizará, y por tanto se alargará su duración.

Fotogramas por segundo: lo dejaremos tal cual aparezca.

Duración: nos indicará la nueva duración del clip.

Propagar secuencia: arrastrará el clip contiguo en función de la nueva duración.

Invertir clip: invertirá la reproducción del clip.

Congelar imagen: congela el fotograma donde se encuentra el cabezal de reproducción.

Corregir tono: corrige el tono del sonido.

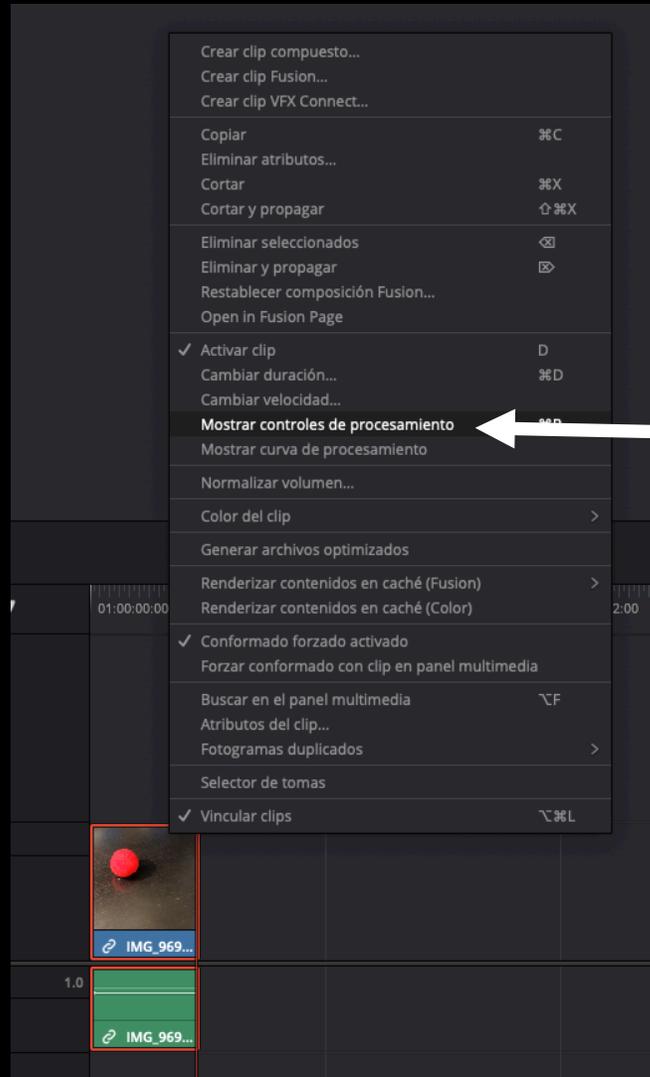
Mantener posición: no se modificará la duración del clip.

Estirar: Estira el clip, modificando su duración.

# MÓDULO "EDICIÓN"

## Cambios de velocidad

Opción 2:

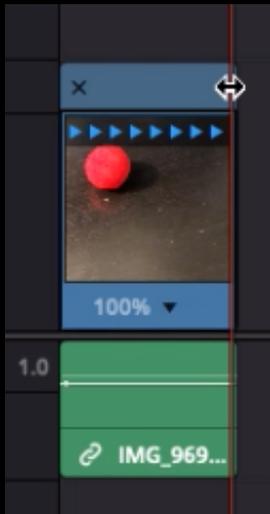


Clic derecho sobre el clip sobre el que queremos cambiar la velocidad, y clic en "Mostrar controles de procesamiento"

# MÓDULO "EDICIÓN"

## Cambios de velocidad

Opción2:



Sobre el clip aparecerán unas flechas azules. Si ubicamos el cursor en la parte superior, éste cambiará a un cursor con una doble flecha. Si estiramos hacia la derecha ralentizaremos el clip, y si tiramos hacia la izquierda aceleraremos el clip.



Clip ralentizado



Clip acelerado

# MÓDULO "EDICIÓN"

## Cambios de velocidad

Importante:

Si **aceleramos** un clip no habrá problemas, el programa eliminará fotogramas creando el efecto de cámara rápida.

Si **ralentizamos** un clip que no está preparado para ralentizar el resultado será un vídeo con tirones. Se podría ralentizar aproximadamente un 80% antes de que el efecto sea muy molesto.

Para ralentizar de forma efectiva un clip, éste deberá estar grabado a más fotogramas por segundo que los fotogramas por segundo con los que trabajamos, en nuestro caso >25fps.



**EDICIÓN DE SONIDO**

# MÓDULO "EDICIÓN"

El sonido en el audiovisual



**Perspectiva sonora:** sensación de profundidad de campo sonoro, es decir, es la impresión subjetiva de la distancia a la que se encuentra la fuente que genera un sonido y la dirección de la que proviene.

**Ambientación sonora:** creación de una perspectiva sonora en una pieza audiovisual.

Primer plano sonoro: todos los sonidos que el espectador percibe muy cercanos, equivalente a un primer plano visual (suele hacerse con la voz).

Segundo plano sonoro: el sonido se sigue percibiendo, pero está algo lejos del espectador.

Tercer plano sonoro: no se percibe bien, pero se intuye de dónde procede. Por ejemplo, un murmullo.

Sonido en Primerísimo Primer Plano: son los "planos detalle" del sonido. Ejemplo: los latidos del corazón en una película de terror.

# MÓDULO "EDICIÓN"

## Edición de sonido

Las pistas de audio vienen representadas por la forma de onda del sonido.



A diferencia de las pistas de vídeo, las pistas de audio suenan todas a la vez, por lo que en ocasiones habrá que nivelarlas para que cada sonido tenga la intensidad que queremos, por ejemplo, una voz en off deberá tener más presencia que la música de fondo. Esto se puede resolver de dos formas, subiendo el volumen de la pista que quiero que suene más y bajando el de la que quiero que suene menos, o nivelando parte por parte mediante fotogramas clave.

Los fotogramas clave son valores que asignamos a un parámetro, de forma que el propio programa genera una transición progresiva entre dos valores de parámetro diferentes. Por ejemplo: en el segundo 1 de mi vídeo decido tener el volumen al 100% y quiero que pase progresivamente a un 50% en el segundo 2. Para ello genero un fotograma clave al 100% de volumen en el segundo 1 y otro al 50% de volumen en el segundo 2. El programa automáticamente hará una transición progresiva de uno a otro.

# MÓDULO "EDICIÓN"

## Edición de sonido

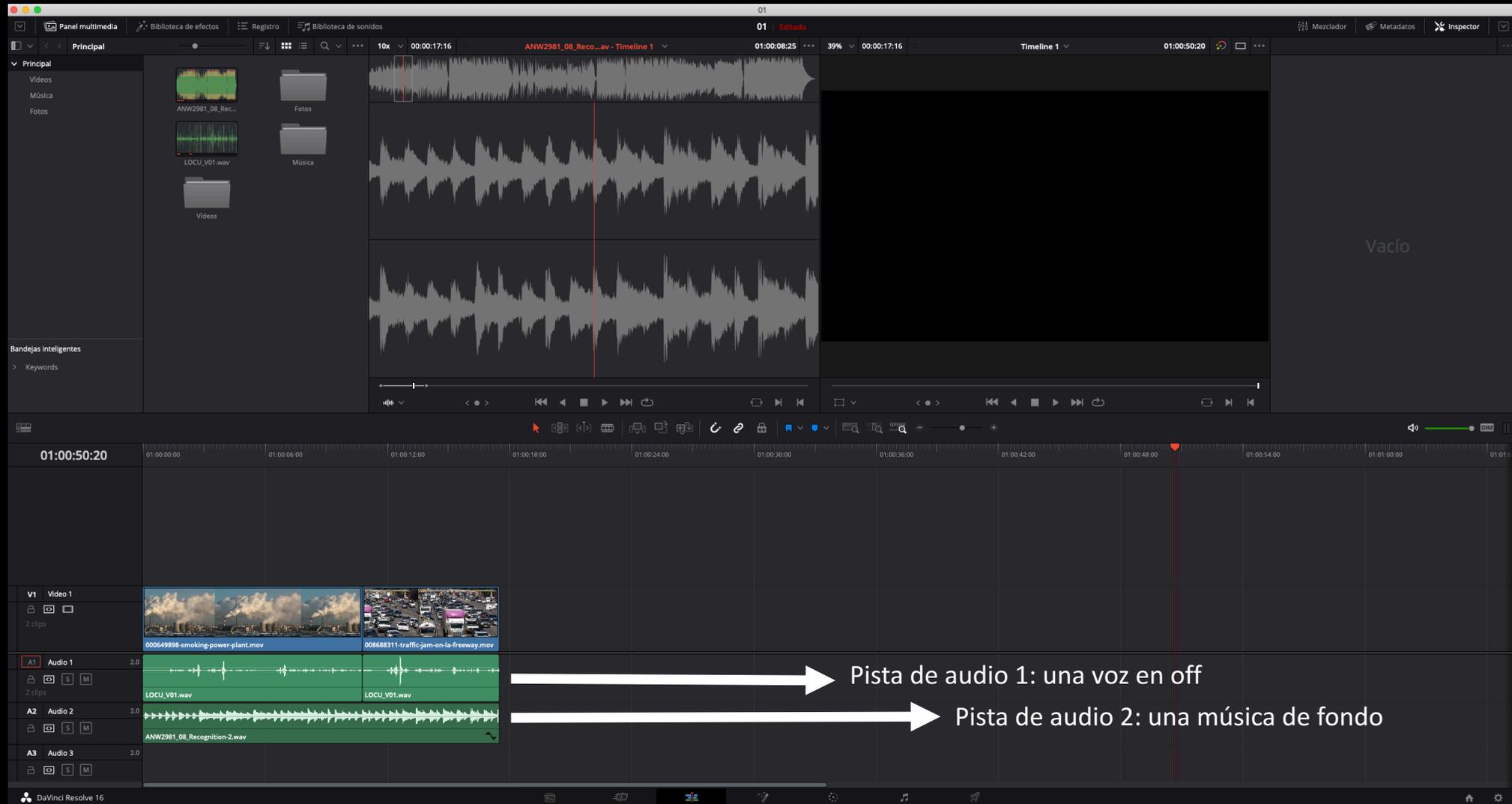
Además de las ondas de sonido que vemos en la línea de tiempo, hay otro panel, "Mezclador", que nos permitirá visualizar los niveles de volumen.

Trataremos en todo momento que los volúmenes en los indicadores no se pongan de color rojo, ya que sino el audio se romperá y se escuchará mal.

The screenshot shows the DaVinci Resolve 16 interface. The top right corner features a 'Mezclador' (Mixer) button, which is circled in red. A white arrow points from this button to the mixer panel on the right side of the interface. The mixer panel displays four channels: A1, A2, A3, and M1. Each channel has a volume fader and a level indicator. The A1 and A2 channels are currently at 0.0, while A3 and M1 are at -0.1. The timeline at the bottom shows two audio tracks, A1 and A2, with waveforms. The A1 track is highlighted in red, indicating it is selected. The A2 track is highlighted in green. The timeline also shows a video track (V1) with a clip. The overall interface is dark-themed.

# MÓDULO "EDICIÓN"

## Edición de sonido



En este caso tengo dos pistas de audio superpuestas: una voz en off y una música de fondo. Como no están niveladas, la voz en off a penas se escucha.

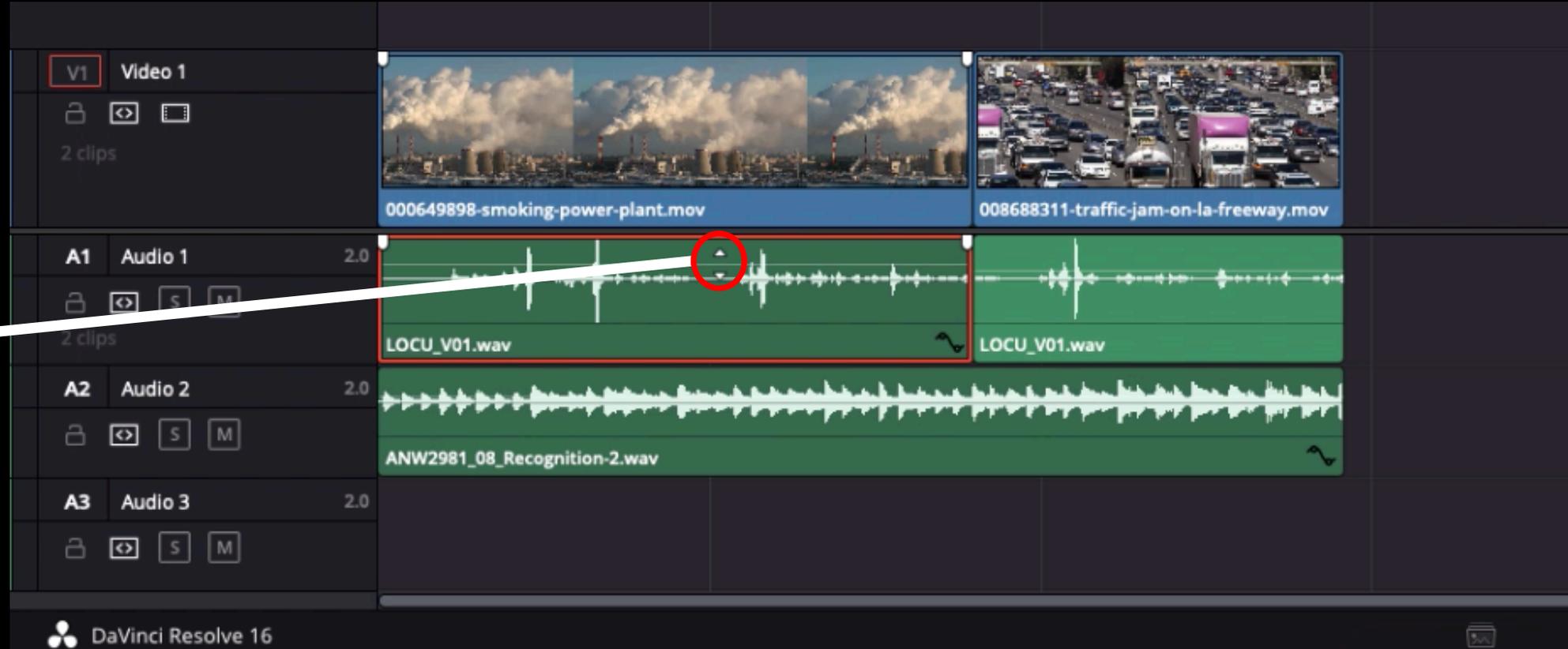
# MÓDULO "EDICIÓN"

## Edición de sonido

Opción 1: subir o bajar los volúmenes generales

Al situar el ratón sobre la línea fina que aparece en la pista de audio, el cursor cambia y aparece un icono como el rodeado. Si clicamos y arrastramos hacia arriba o hacia abajo podemos subir o bajar el volumen.

Por tanto, puedo subir la voz en off y bajar la música para que se escuche la voz correctamente.



Si hacemos esto, es **importante** que los picos más altos de la onda de audio no lleguen a los extremos ya que sino, estaremos saturando el sonido y sonará mal.

# MÓDULO "EDICIÓN"

## Edición de sonido

Opción 2: nivelar mediante fotogramas clave.

A veces, una voz en off puede tener pausas en las que nos interesa que la música tenga más presencia, pero que vuelva a bajarse cuando comienza de nuevo la voz en off.

Para hacer esto utilizaremos los fotogramas clave (puntito rojos en la forma de onda)

The screenshot displays a multi-track editing interface. At the top, the 'Video 1' track (V1) contains two video clips: '000649898-smoking-power-plant.mov' and '008688311-traffic-jam-on-la-freeway.mov'. Below this, the 'Audio 1' track (A1) contains two audio clips, both named 'LOCU\_V01.wav'. The 'Audio 2' track (A2) contains one audio clip, 'ANW2981\_08\_Recognition-2.wav', which is highlighted with a red border. This audio clip features several red keyframes (dots) placed on the waveform to indicate keyframes for volume leveling. The 'Audio 3' track (A3) is currently empty.

# MÓDULO "EDICIÓN"

## Edición de sonido

Para crear un fotograma clave basta con **clickar sobre la fina línea de volumen a la par que pulsamos la tecla "alt"**. Así se crea un punto que podremos desplazar hacia arriba o abajo indicando el nivel de volumen.

Si lo hacemos varias veces, el programa hará transiciones progresivas entre los diferentes valores de los puntos.

The screenshot displays a multi-track editing interface. The top track, labeled 'V1 Video 1', contains two video clips: '000649898-smoking-power-plant.mov' and '008688311-traffic-jam-on-la-freeway.mov'. Below it, the 'A1 Audio 1' track (2.0) contains two 'LOCU\_V01.wav' audio clips. The 'A2 Audio 2' track (2.0) contains one 'ANW2981\_08\_Recognition-2.wav' audio clip, which is highlighted with a red border. This track shows a waveform with several red circular markers placed at various points along the audio signal, indicating keyframes for volume adjustment. The 'A3 Audio 3' track (2.0) is currently empty.

De esta forma podremos nivelar más al detalle un audio, pudiendo jugar con picos de volumen entre la música y la voz en off.

# MÓDULO "EDICIÓN"

## Edición de sonido

Existe una tercera forma. Haciendo clic en el botón "Mezclador", se abre un panel con deslizadores.

Mediante los deslizadores puedo dar el volumen que quiera a cada pista de sonido.

Este método sube o baja el volumen de toda la pista y es independiente de los otros métodos explicados.

The screenshot displays the DaVinci Resolve 16 interface. In the top right corner, the 'Mezclador' button is circled in red, with a white arrow pointing to the mixer panel on the right. The mixer panel shows three tracks: A1, A2, and M1, each with a volume fader. The main workspace shows a video clip and two audio tracks (A1 and A2) with waveforms. The timeline at the bottom shows the current timecode at 01:01:29:21.

# MÓDULO "EDICIÓN"

## Edición de sonido

Los valores de volumen que hemos asignado a las pistas de audio, o bien de forma general, o bien mediante fotogramas clave, los podemos modificar también numéricamente mediante el panel de inspector, en el apartado de "audio".

The screenshot displays the DaVinci Resolve 16 interface. The top right corner features the 'Inspector' tab, which is highlighted with a red circle. The Inspector panel is open to the 'Audio' section, showing the following settings:

- Volumen:** A slider set to -7.62.
- Distribución de audio:** A slider for 'Eje X' set to 0.00.
- Tono:** Sliders for 'Semitonos' and 'Centésimas', both set to 0.
- Ecuador:** A frequency response graph with four bands (Band 1, Band 2, Band 3, Band 4) and their respective filters.

The main workspace shows a video clip 'CLIP\_ANILLO.mp4' on the video track and two audio tracks, 'A1 Audio 1' and 'A2 Audio 2', both containing 'CLIP\_ANILLO.mp4' audio clips. The timeline at the bottom indicates the current time is 01:00:36:16.

# MÓDULO "EDICIÓN"

## Edición de sonido



**Volumen:** permite modificar el volumen de la pista de audio.

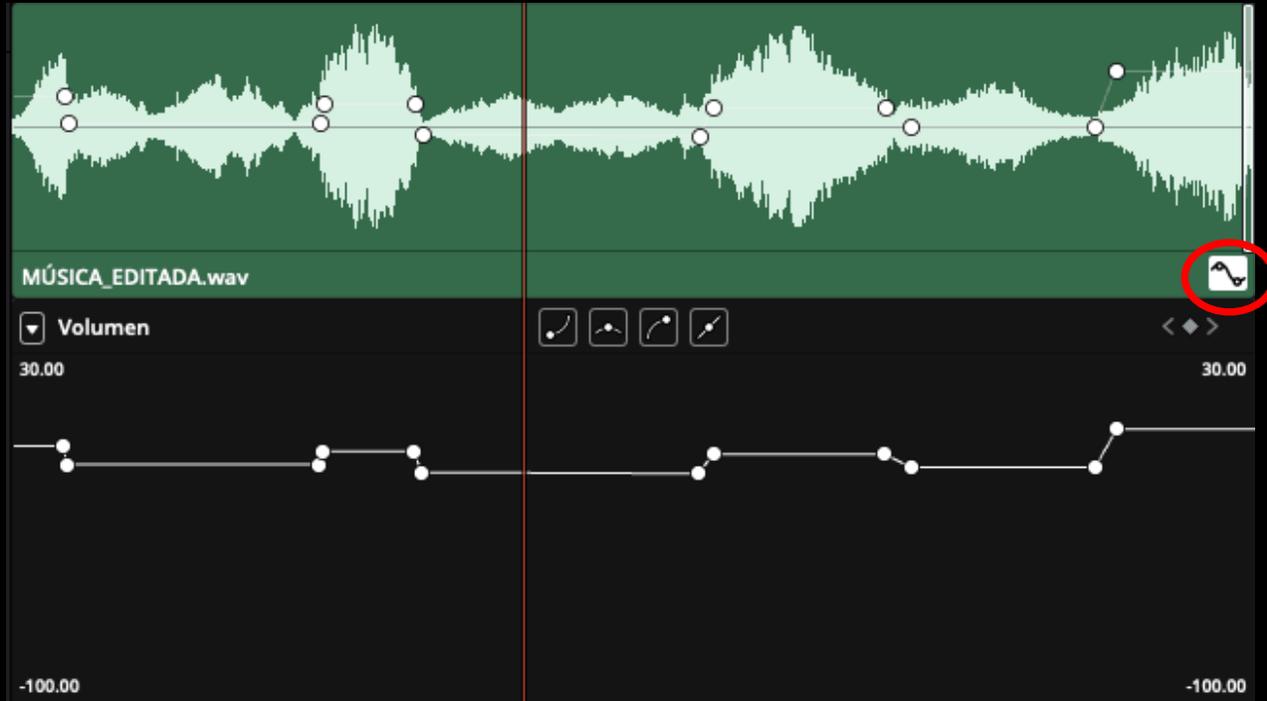
**Distribución de audio:** permite panoramizar el sonido, es decir, llevarlo hacia el lado derecho o izquierdo.

**Tono:** permite modificar el tono del sonido.

Pulsando el diamante rodeado de rojo, podremos crear fotogramas clave para cada uno de los parámetros. De esta forma, igual que hemos animado el volumen, podemos animar la distribución del sonido, haciendo que éste viaje de izquierda a derecha.

# MÓDULO "EDICIÓN"

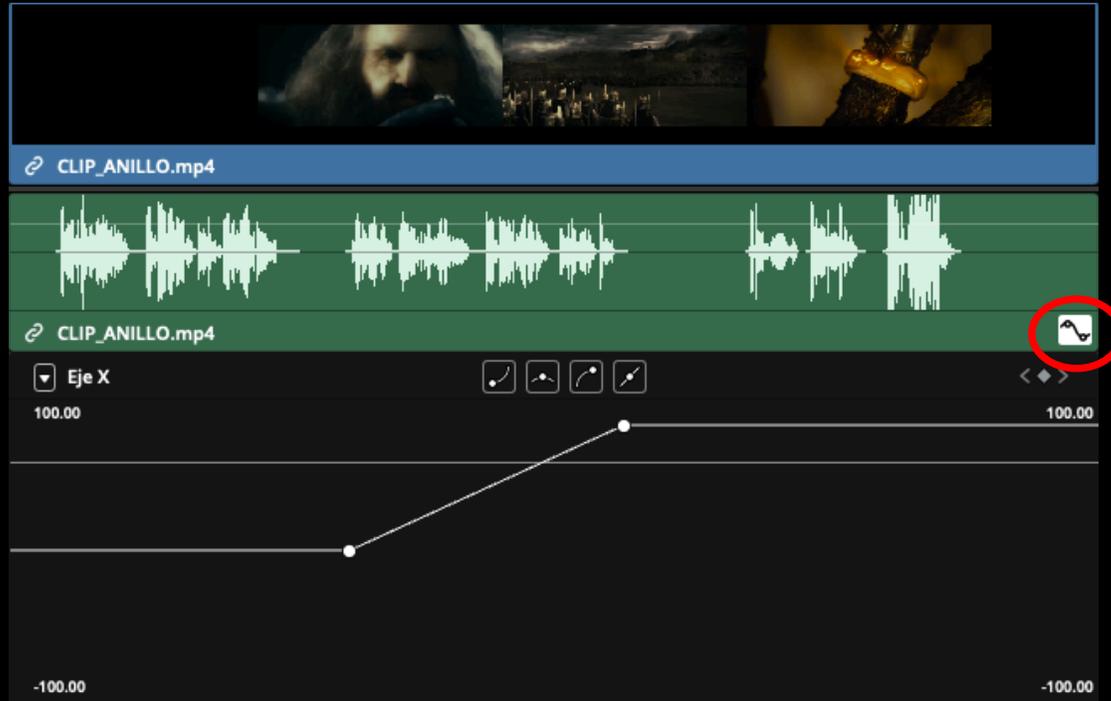
Edición de sonido



Pulsando el botón rodeado en rojo, se despliega una gráfica donde podemos visualizar de forma ampliada los fotogramas clave creados para nivelar el volumen.

# MÓDULO "EDICIÓN"

Edición de sonido



Si hemos creado fotogramas clave para distribución del audio, también nos aparecerán en esta gráfica.

# MÓDULO "EDICIÓN"

## Edición de sonido

También podemos agregar efectos a los sonidos.

Si hacemos clic en el botón biblioteca de efectos se abren los paneles marcados en rojo. En el de izquierda seleccionaremos "Efectos de audio". En el derecho nos aparecerán todos los efectos disponibles.

Los más útiles:

-Delay: introduce una reverberación.

-Echo: introduce eco.

-Noise reduction: reductor de ruido ambiental.

The screenshot displays the DaVinci Resolve 16 interface. At the top, the 'FairlightFX' library is open, with the 'Biblioteca de efectos' button circled in red. The library is divided into two panes: the left pane shows 'Efectos de audio' (Audio Effects) and 'Favoritos' (Favorites), while the right pane lists various effects such as Chorus, De-Esser, De-Hummer, Delay, Dialogue Processor, Distortion, Echo, Flanger, Foley Sampler, Frequency Analyzer, LFE Filter, Limiter, Meter, Modulation, Multiband Compressor, Noise Reduction, Phase Meter, and Pitch. The main workspace shows a video clip 'CLIP\_ANILLO.mp4' and two audio tracks, 'A1 Audio 1' and 'A2 Audio 2', both containing 'CLIP\_ANILLO.mp4' and 'MÚSICA\_EDITADA.wav'. The timeline at the bottom shows a timecode of 01:00:44:21. On the right side, the 'Mezclador' (Mixer) and 'Ecuador' (EQ) panels are visible, showing frequency response curves and gain settings for different bands.

# MÓDULO "EDICIÓN"

## Edición de sonido

Para agregar un efecto a un sonido bastará con arrastrarlo y soltarlo encima de la pista de sonido que queramos.

Se abrirá una ventana, diferente para cada efecto, en este caso se ha aplicado el efecto "Delay".

Sin entrar en detalles técnicos, el valor que interesa modificar es el de tiempo (tanto en izquierda como en derecha). De esta forma daremos más o menos tiempo al retardo de la reberveración.

Delay - CLIP\_ANILLO.mp4

Predeterminado\*

Delay Entrada Estéreo

Salida

L

R

0ms 250 500 750 1s 1.25s 1.50s 1.75s 2s

Filtro

Paso alto

100 Hz 20k

12.50k

Paso bajo

20 Hz 5k

108

Izquierda

Tiempo

0 ms 1.2sec

121

Derecha

Tiempo

0 ms 1.2sec

135

Feedback

Proporción alta

0 % 100

60

Salida

Seco / Húmedo

Seco % Húmedo

30

Retroalim.

-99 % 99

16

Retroalim.

-99 % 99

-7

Mezcla estéreo

None % Full

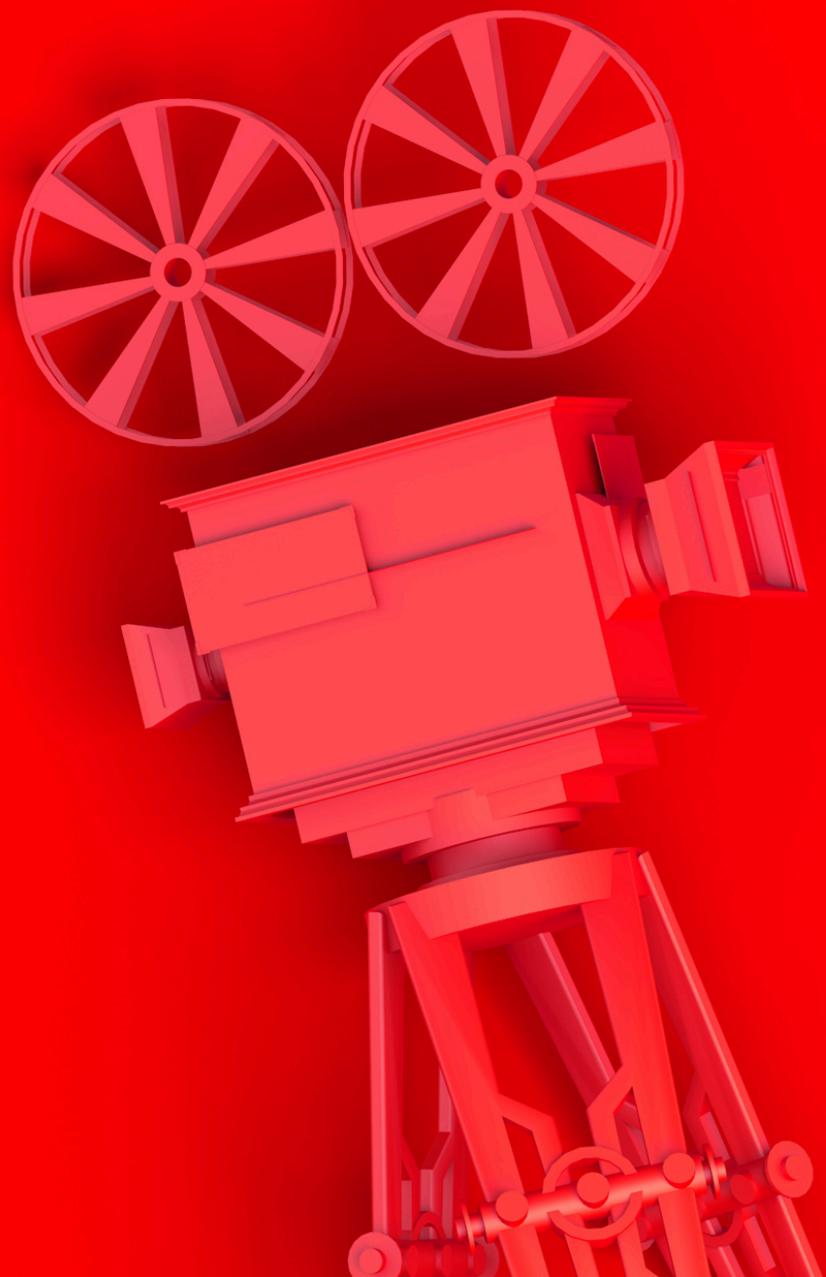
15

Volumen

0

-24 dB +6

0



# FUNDIDOS Y TRANSICIONES

# MÓDULO "EDICIÓN"

## Fundidos y transiciones

1. Clic en "Biblioteca de efectos"

The screenshot displays the DaVinci Resolve 16 editing interface. On the left, the 'Panel multimedia' is visible, with the 'Biblioteca de efectos' (Effects Library) panel selected. A white arrow points to the 'Biblioteca de efectos' panel. The main preview window shows a video clip of a busy highway with a large pink truck. The 'Composición' (Composition) and 'Transformación' (Transformation) panels are open on the right, showing various settings for the selected clip. The 'Composición' panel includes 'Modo' (Normal) and 'Opacidad' (100.00). The 'Transformación' panel includes 'Zoom' (X: 1.000, Y: 1.000), 'Posición' (X: 0.000, Y: 0.000), 'Ángulo de rotación' (0.000), 'Punto de fijación' (X: 0.000, Y: 0.000), 'Cabeceo' (0.000), 'Guiñada' (0.000), and 'Invertir sobre eje'. The timeline at the bottom shows a video track (V1) and an audio track (A1) with several clips. The timeline is marked with timecode from 01:00:00:00 to 01:01:48:00. The current timecode is 01:00:26:00.

# MÓDULO "EDICIÓN"

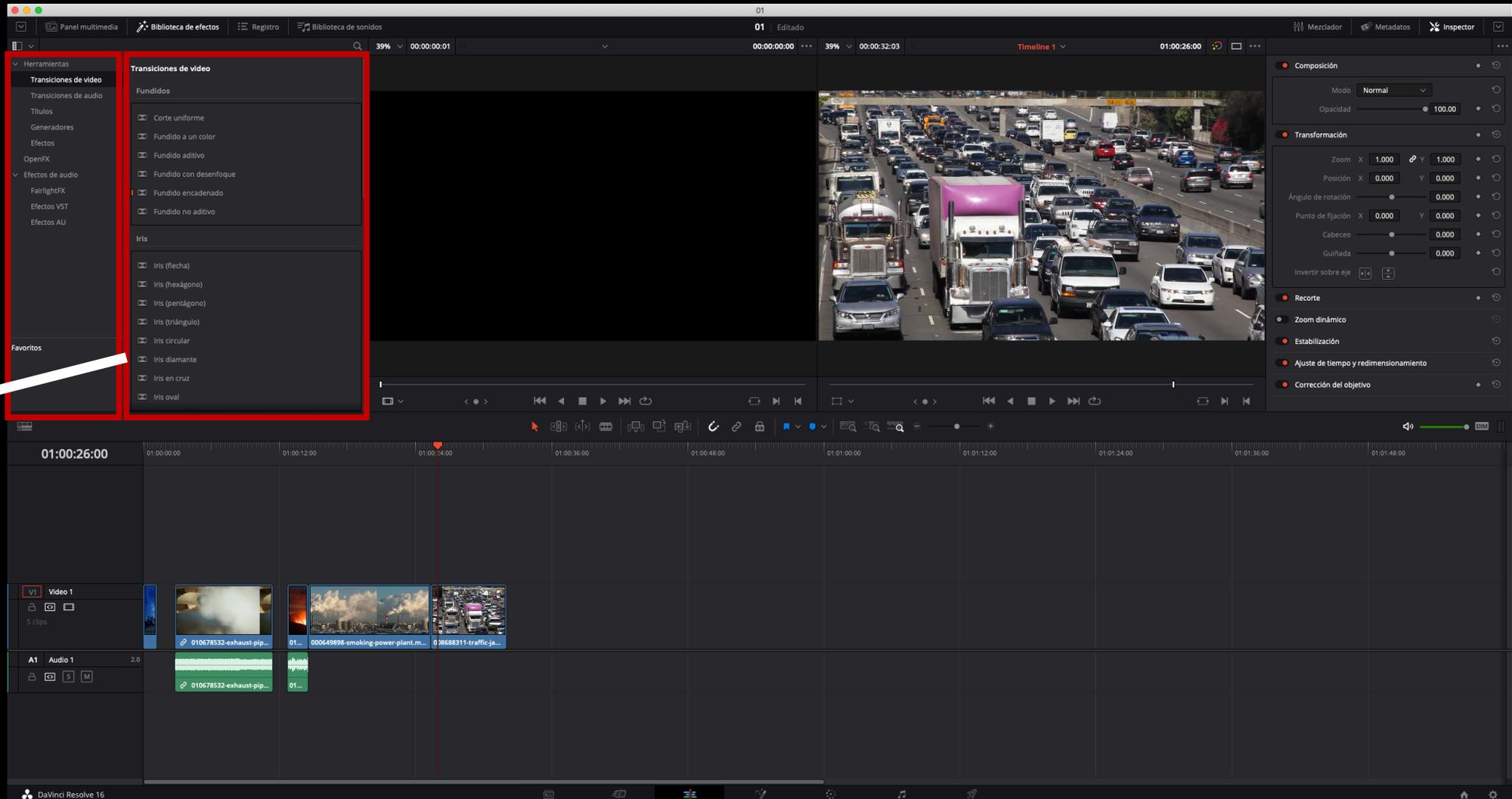
## Fundidos y transiciones

Se despliegan dos paneles:

El primero, donde aparecen las diferentes opciones: transiciones de vídeo, audio, títulos, efectos...

El segundo, donde aparecerán las transiciones, o efectos que queramos agregar.

Para agregar una transición basta con arrastrarla al punto de corte entre dos clips.

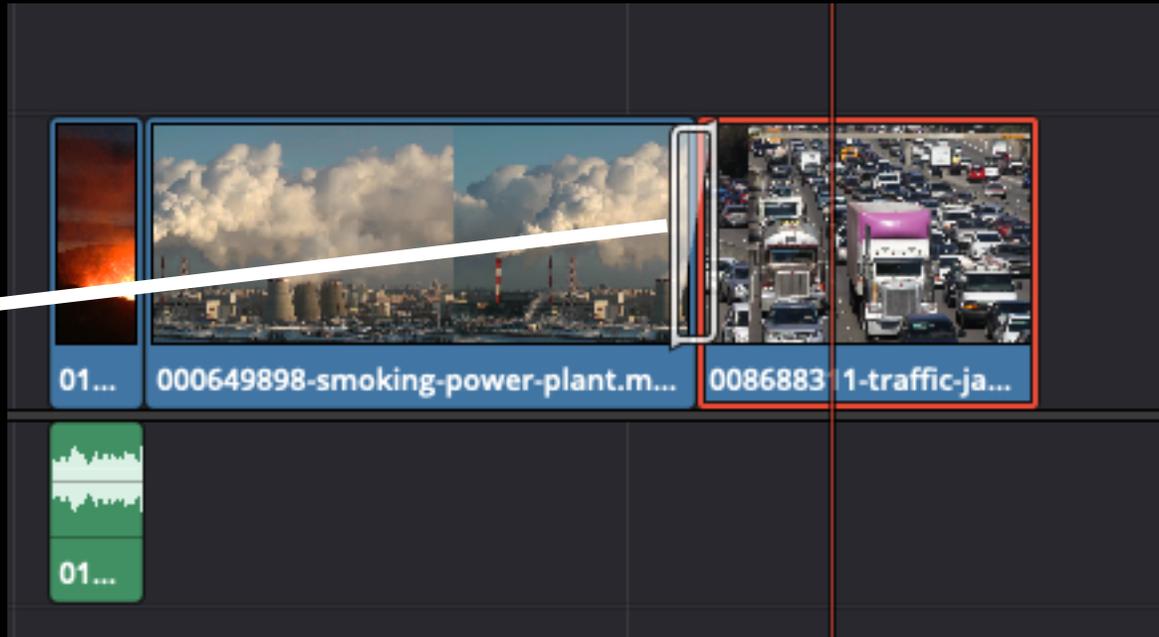


# MÓDULO "EDICIÓN"

Fundidos y transiciones

Al arrastrarlo veremos un recuadro blanco que marca la duración de la transición.

Tirando de los extremos, hacia dentro o hacia fuera, podremos alargar o acortar la duración de la transición.



# MÓDULO "EDICIÓN"

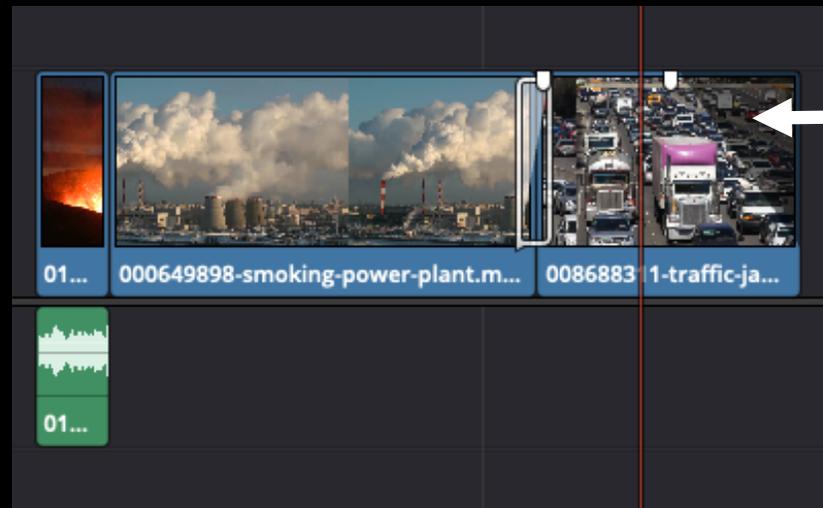
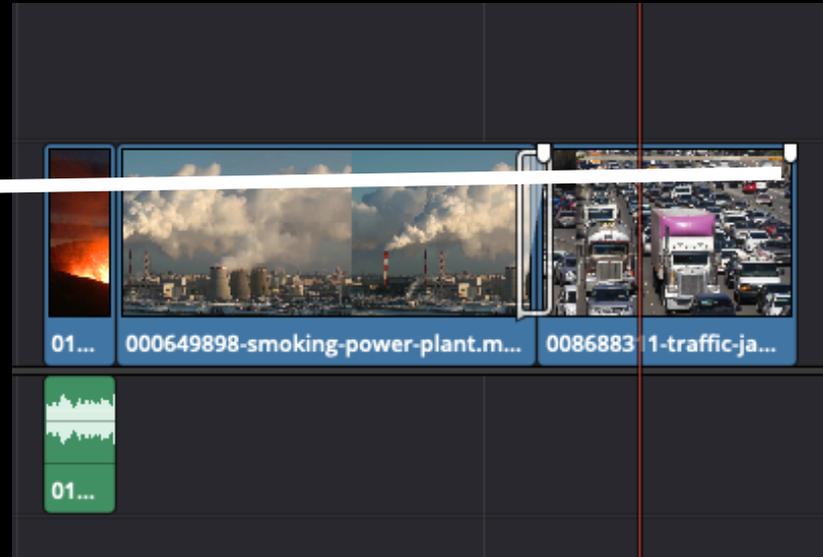
## Fundidos y transiciones

Fundido a negro al principio o al final de un clip:

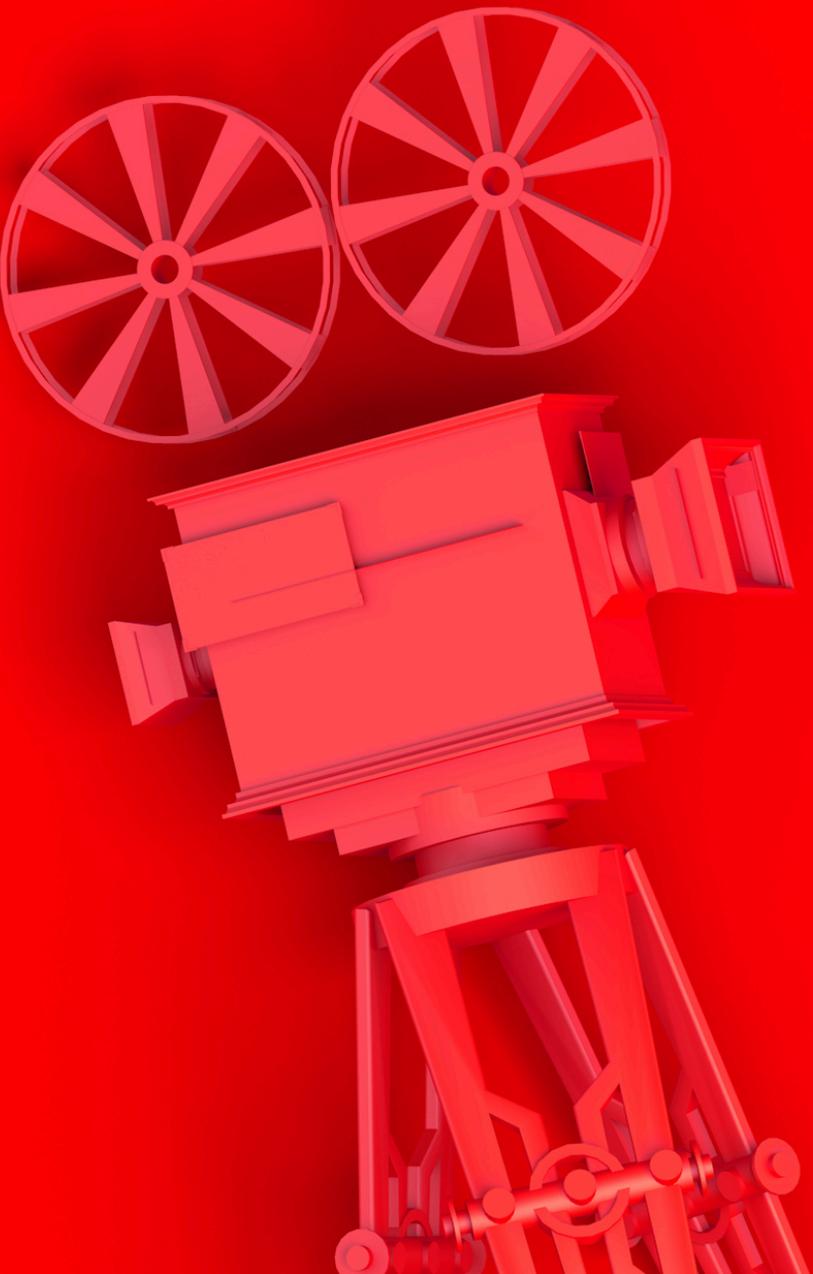
Al situar el ratón sobre el clip, en la parte superior aparecen dos tiradores blancos.

Al situar el ratón sobre el clip, en la parte superior aparecen dos tiradores blancos.

Si tiramos de el de la izquierda haremos un fundido de entrada.  
Si tiramos de el de la derecha haremos un fundido de salida.



Al tirar, la parte sombreada en negro será la parte que haga el fundido.



# EFFECTOS BÁSICOS

# MÓDULO "EDICIÓN"

## Efectos básicos

Para agregar efectos básicos, hay que seguir las mismas pautas que para las transiciones: biblioteca de efectos y a después clic en OpenFX

Y automáticamente en el panel de al lado veremos los efectos disponibles.

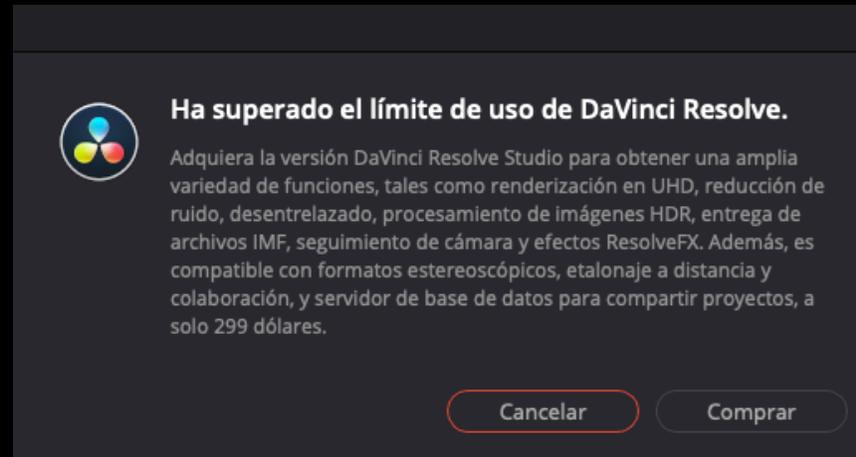
Para utilizarlos bastará con arrastrarlo al clip que queramos.

The screenshot displays the DaVinci Resolve 16 software interface. The top menu bar includes 'Panel multimedia', 'Biblioteca de efectos', 'Registro', and 'Biblioteca de sonidos'. The main workspace is divided into several panels: a left sidebar with 'Herramientas' (Tools) and 'Favoritos' (Favorites), a central 'Filtros' (Filters) panel with a red border containing a list of effects under 'ResolveFX - Color' and 'ResolveFX - Desenfoques', a central video preview window showing a traffic scene, and a right sidebar with 'Composición' (Composition) and 'Transformación' (Transformation) settings. The bottom section shows a multi-track timeline with video and audio tracks, and a clip shelf with various video and audio clips.

# MÓDULO "EDICIÓN"

## Efectos básicos

Al ser la versión gratuita, hay algunos efectos que no están disponibles. En este caso aparecerá el siguiente mensaje:



The screenshot shows a dark gray dialog box with a white border. On the left is the DaVinci Resolve logo, a circle with four colored petals (blue, red, green, yellow). To the right of the logo is the text: **Ha superado el límite de uso de DaVinci Resolve.** Below this is a paragraph: "Adquiera la versión DaVinci Resolve Studio para obtener una amplia variedad de funciones, tales como renderización en UHD, reducción de ruido, desentrelazado, procesamiento de imágenes HDR, entrega de archivos IMF, seguimiento de cámara y efectos ResolveFX. Además, es compatible con formatos estereoscópicos, etalonaje a distancia y colaboración, y servidor de base de datos para compartir proyectos, a solo 299 dólares." At the bottom right are two buttons: "Cancelar" (highlighted with a red border) and "Comprar".

Pulsamos cancelar. Sin embargo, el efecto a pesar de ser de pago se aplica igualmente al clip mostrando una marca de agua.



# MÓDULO "EDICIÓN"

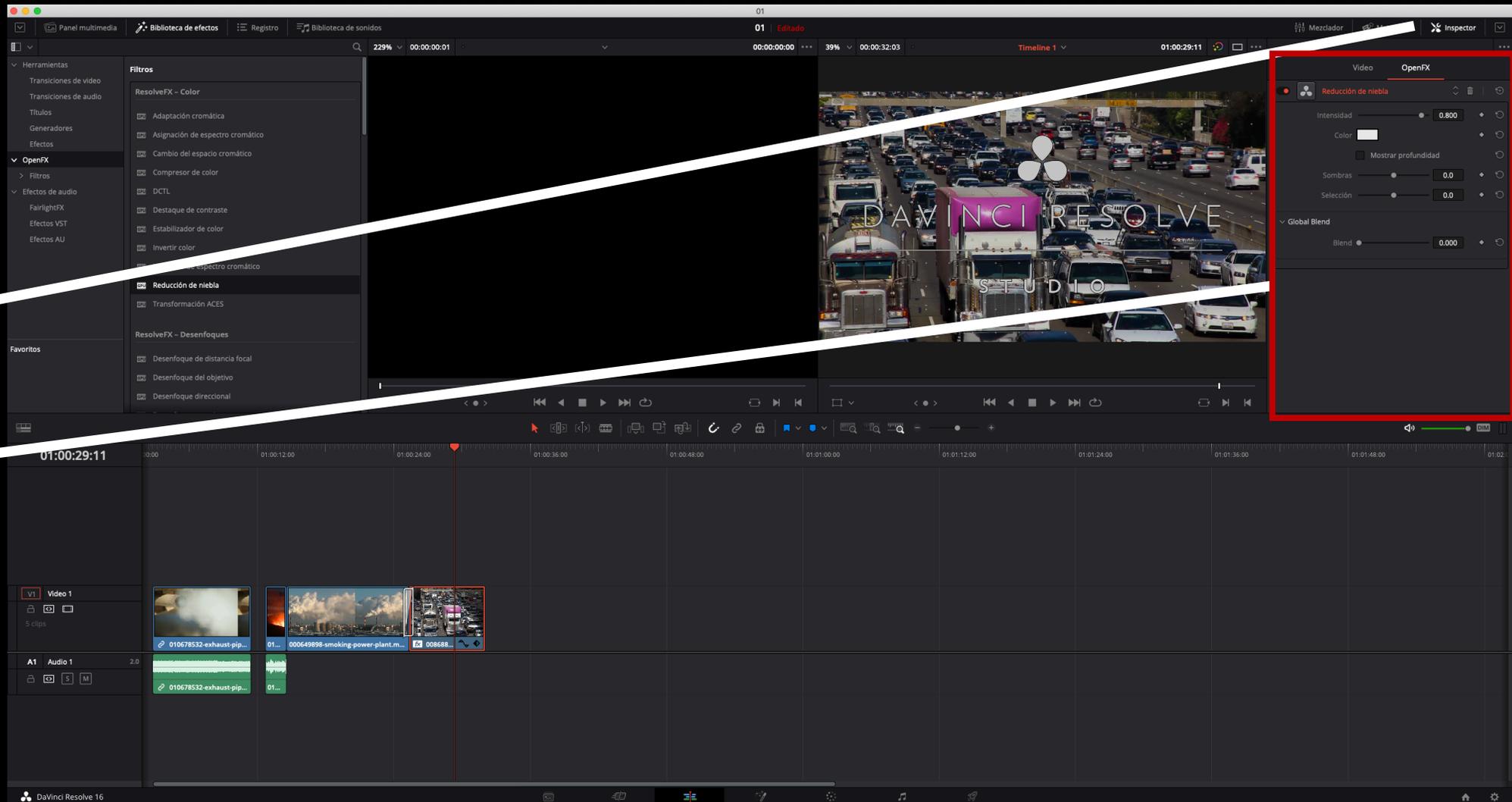
## Efectos básicos

Para eliminar la marca de agua, hay que eliminar el efecto:

1. Clic en el clip sobre el que hayamos aplicado el efecto.

2. Clic en "Inspector" (a menos que ya esté abierto el panel).

3. Se abre el panel inspector.



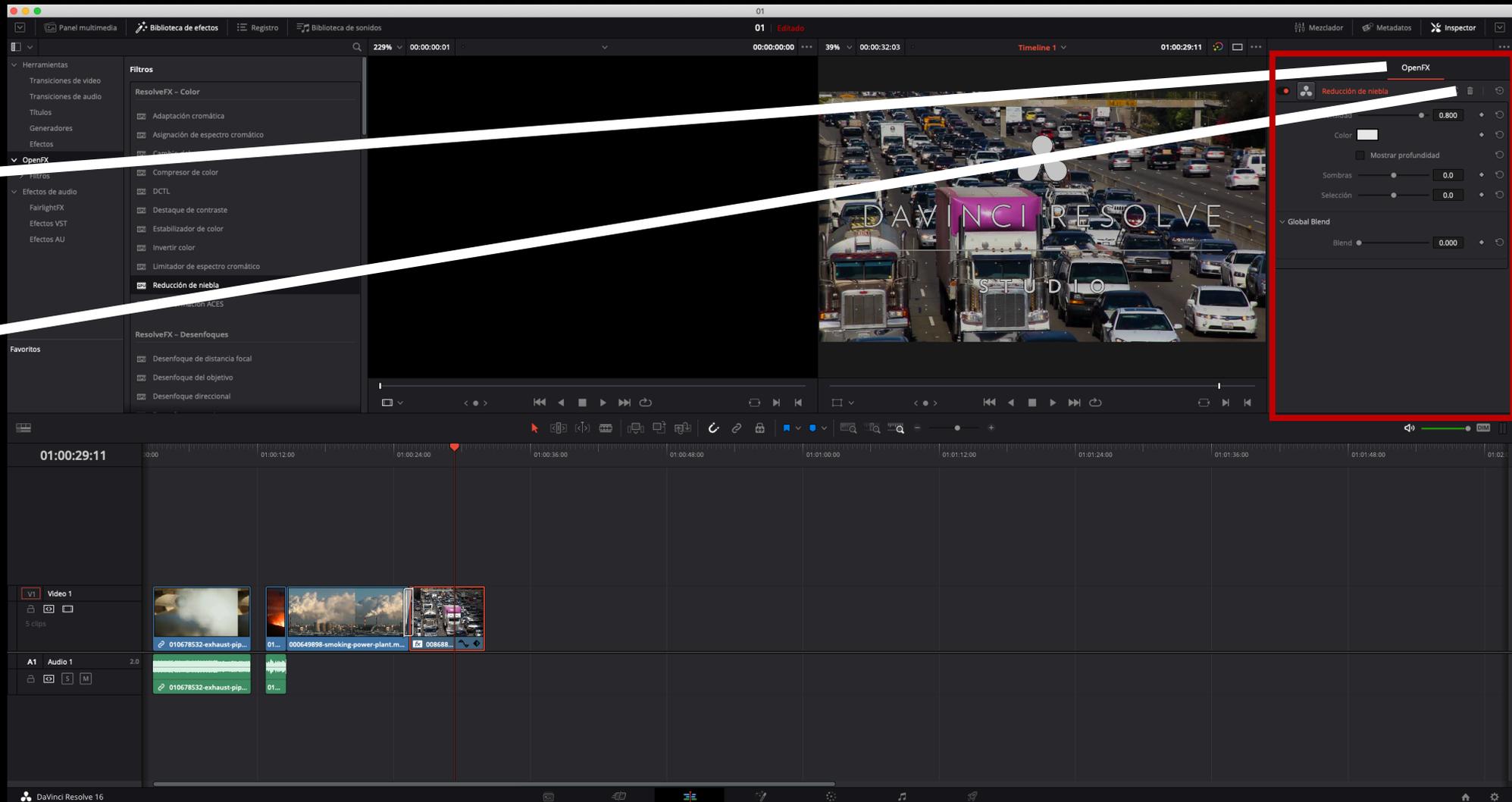
# MÓDULO "EDICIÓN"

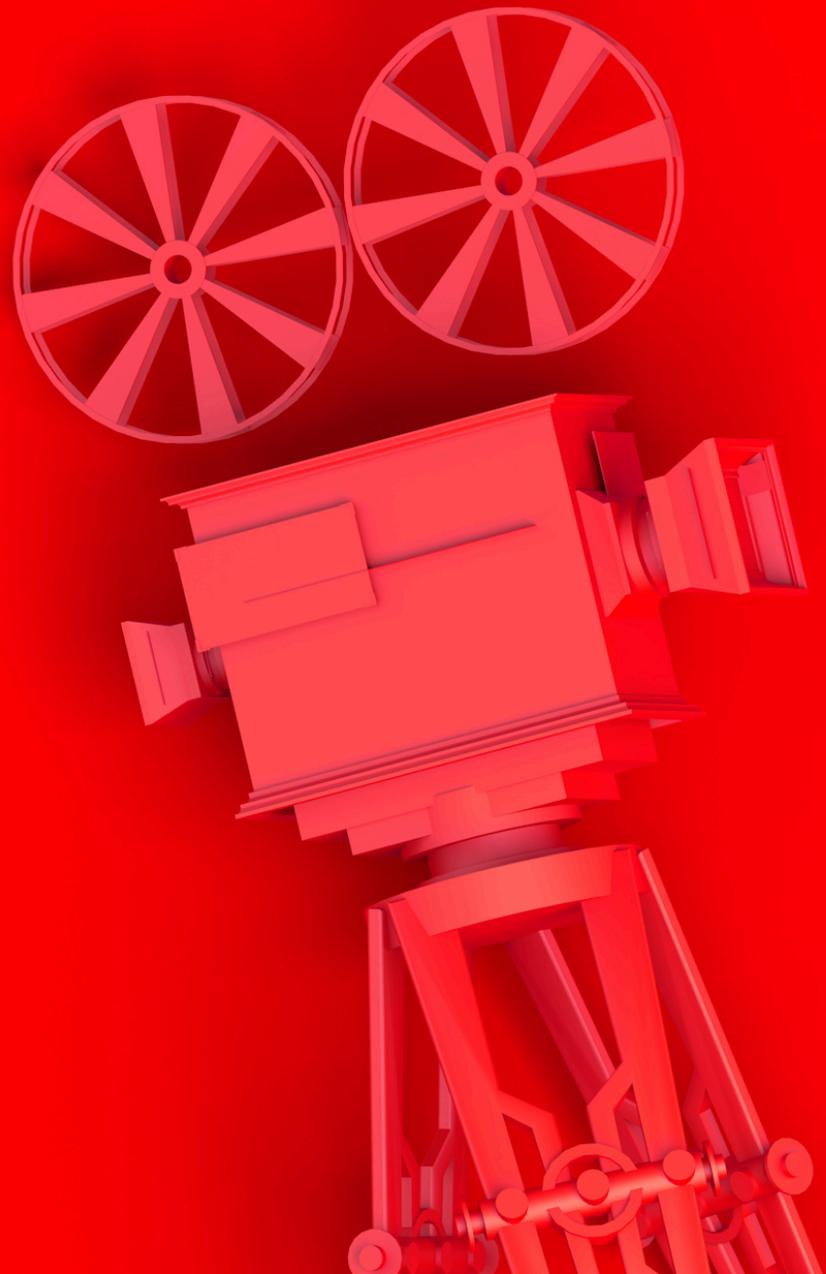
## Efectos básicos

Para eliminar la marca de agua, hay que eliminar el efecto:

4. Clic en OpenFX

5. Clic en la papelera para eliminar



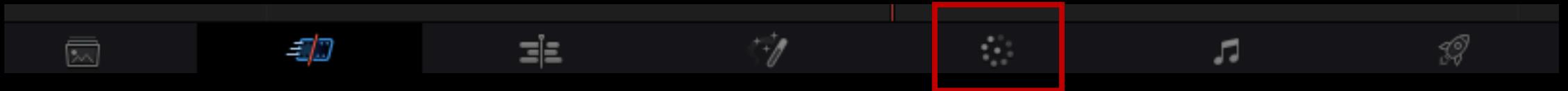


# SATURACIÓN Y CONTRASTE

# MÓDULO "EDICIÓN"

Saturación y contraste

Al tratarse de un programa cuya función original era la de corregir el color, dentro de los efectos no encontramos ninguno que nos permita poner una imagen en blanco y negro o jugar con el contraste. Para poder hacer estas dos operaciones es necesario entrar en el módulo "Color".

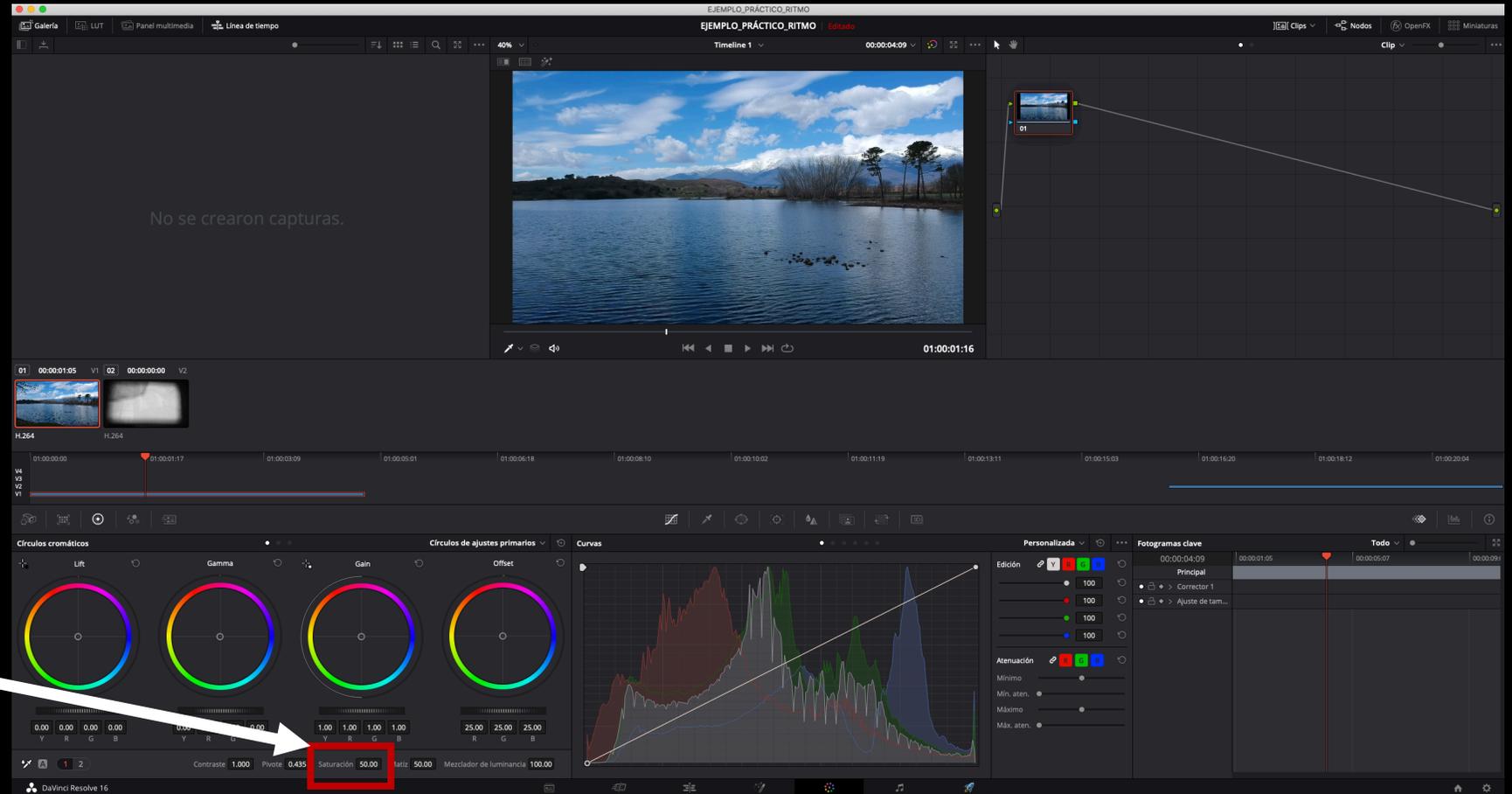


# MÓDULO "EDICIÓN"

## Saturación y contraste

Para poner una imagen en blanco y negro hay que desaturarla.

1. Seleccionamos el clip que queremos desaturar.
2. Abrimos el módulo "Color".
3. Abajo, a la izquierda, modificamos el valor "Saturación". El color original estará en el valor 50. En 0 tendremos la imagen en blanco y negro.

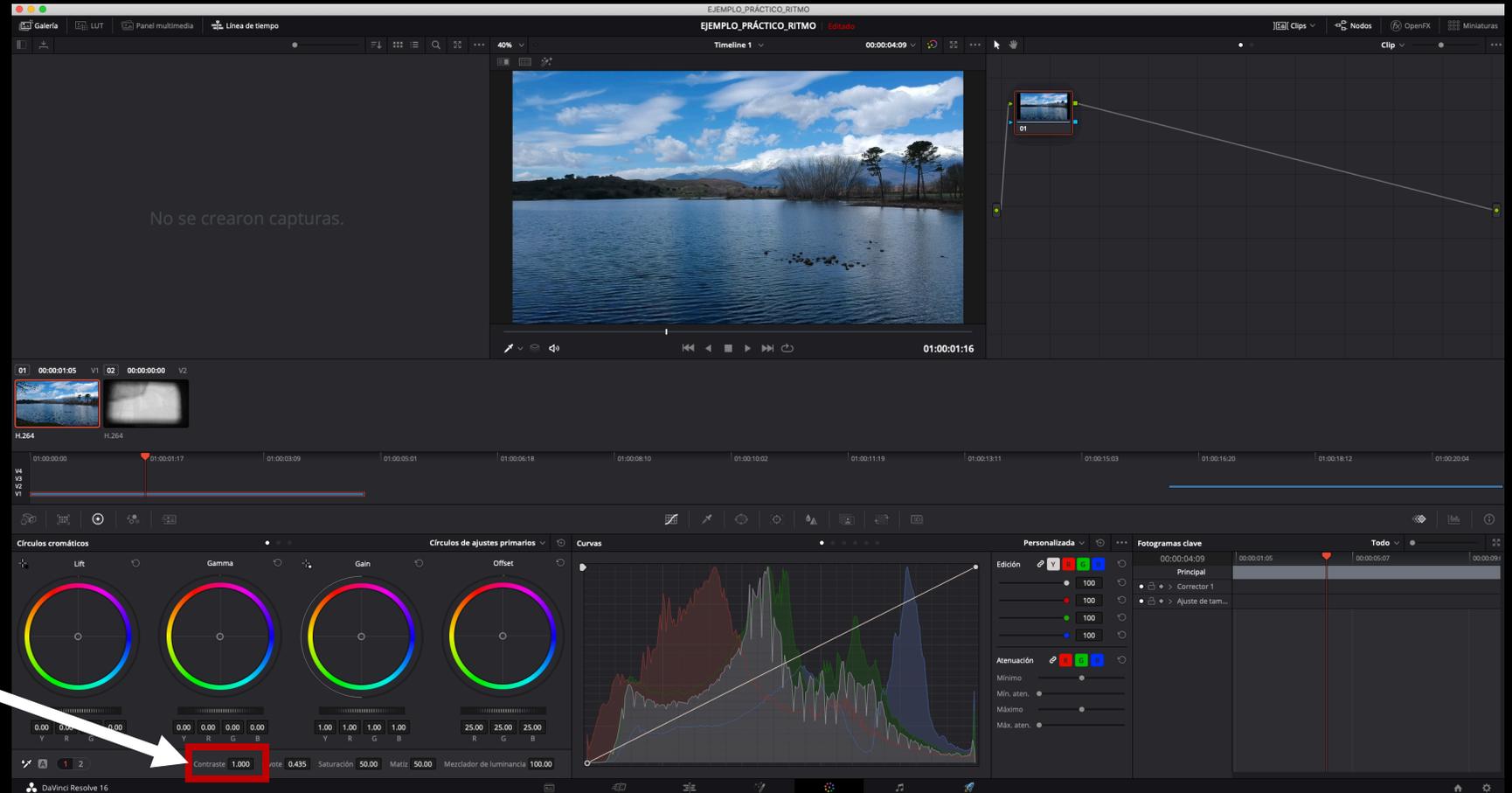


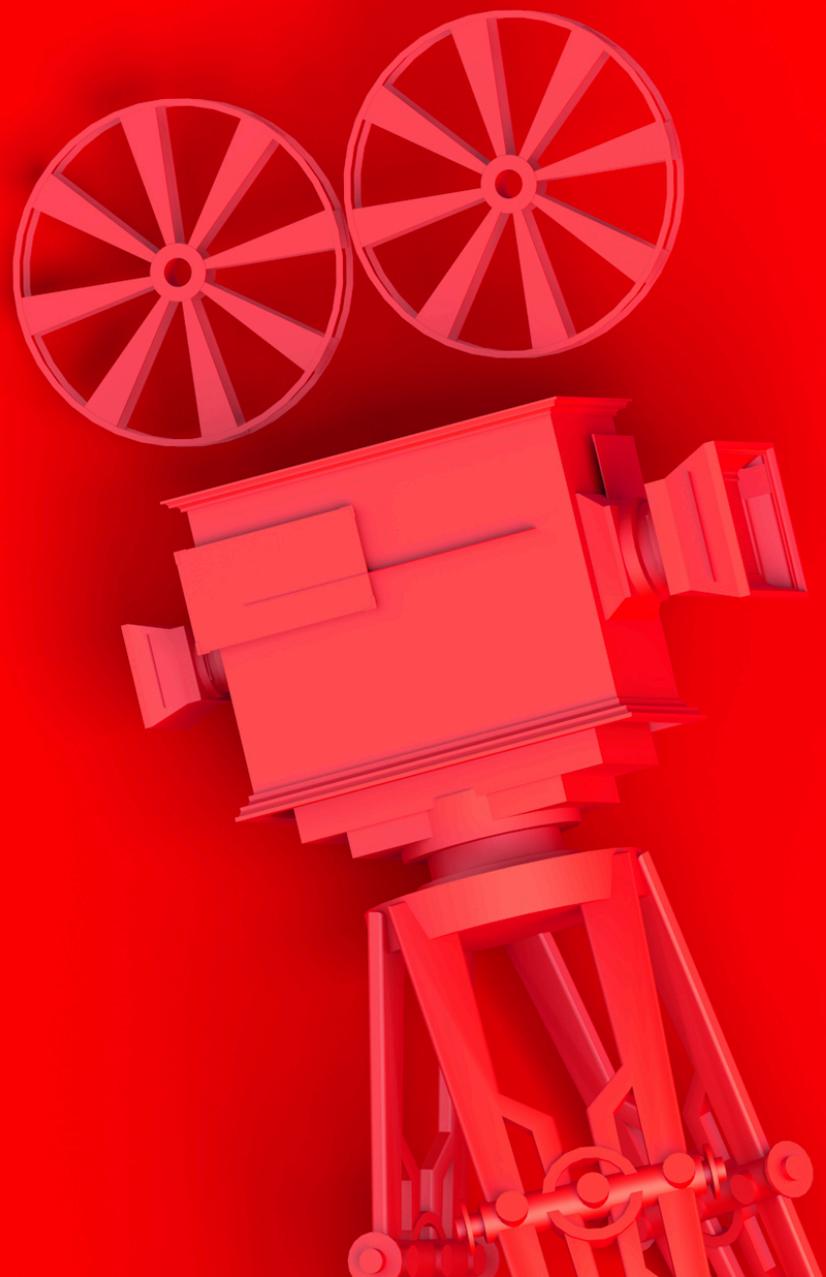
# MÓDULO "EDICIÓN"

## Saturación y contraste

Para contrastar una imagen:

1. Seleccionamos el clip que queremos desaturar.
2. Abrimos el módulo "Color".
3. Abajo, a la izquierda, modificamos el valor "Contraste". Valores altos contrastan la imagen. Valores bajos lavan la imagen.





# Modos de fusión

# MÓDULO "EDICIÓN"

## Modos de fusión

Los modos de fusión determinan el modo en que los píxeles de una capa se fusionan con los píxeles de las capas subyacentes.

### Normal

Agregar

Color

Subexposición cromática

Sobreexposición cromática

Oscurecer

Color más oscuro

Diferencia

Dividir

Exclusión

Mezcla definida

Luz fuerte

Matiz

Aclarar

Color más claro

Subexposición lineal

Sobreexposición lineal

Luz lineal

Luminosidad

Multiplicar

Superponer

Luz focal

Saturación

Pantalla

Luz suave

Sustraer

Luz intensa

# MÓDULO "EDICIÓN"

Modos de fusión

Permiten crear efectos similares a este, pudiendo realizar múltiples combinaciones.



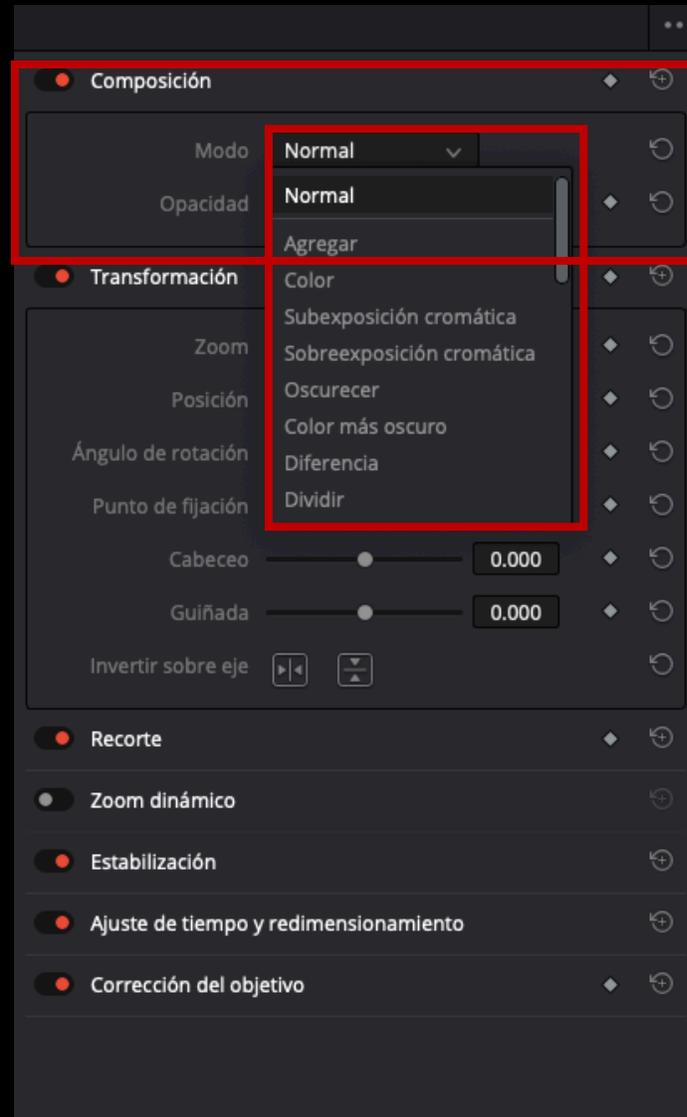
# MÓDULO "EDICIÓN"

## Modos de fusión

Para utilizar los modos fusión es imprescindible que tengamos como mínimo dos capas apiladas.

Con dos capas, el modo de fusión lo aplicaremos sobre la capa superior. Con tres o más capas, los modos de fusión deberán aplicarse en todas las capas superiores.

Con el clip sobre el que queremos aplicarlo seleccionado, nos vamos al panel inspector. Podremos conmutar los diferentes modos en la pestaña composición.



# MÓDULO "EDICIÓN"

Modos de fusión

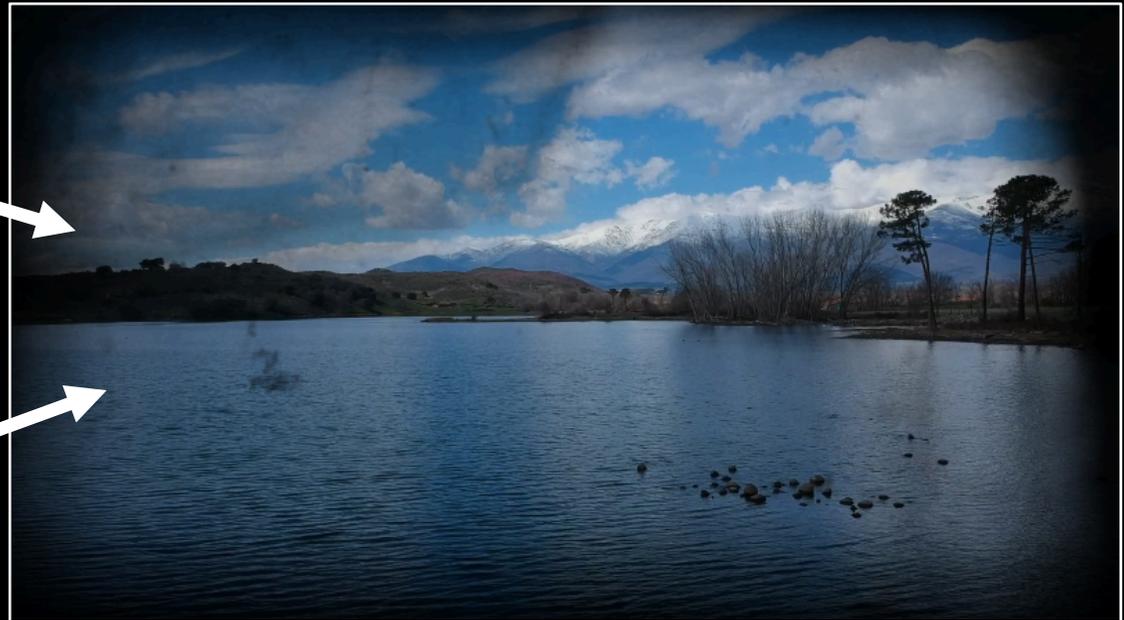
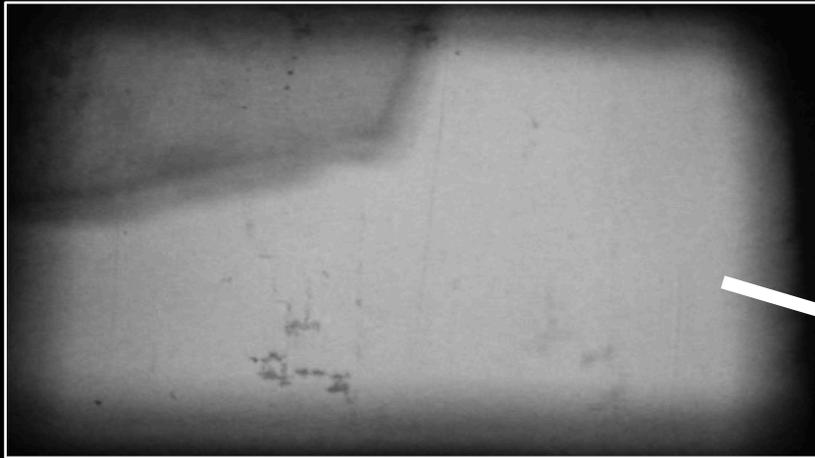
Permiten crear efectos similares a este, pudiendo realizar múltiples combinaciones.



# MÓDULO "EDICIÓN"

Modos de fusión

Permiten crear efectos similares a este, pudiendo realizar múltiples combinaciones.



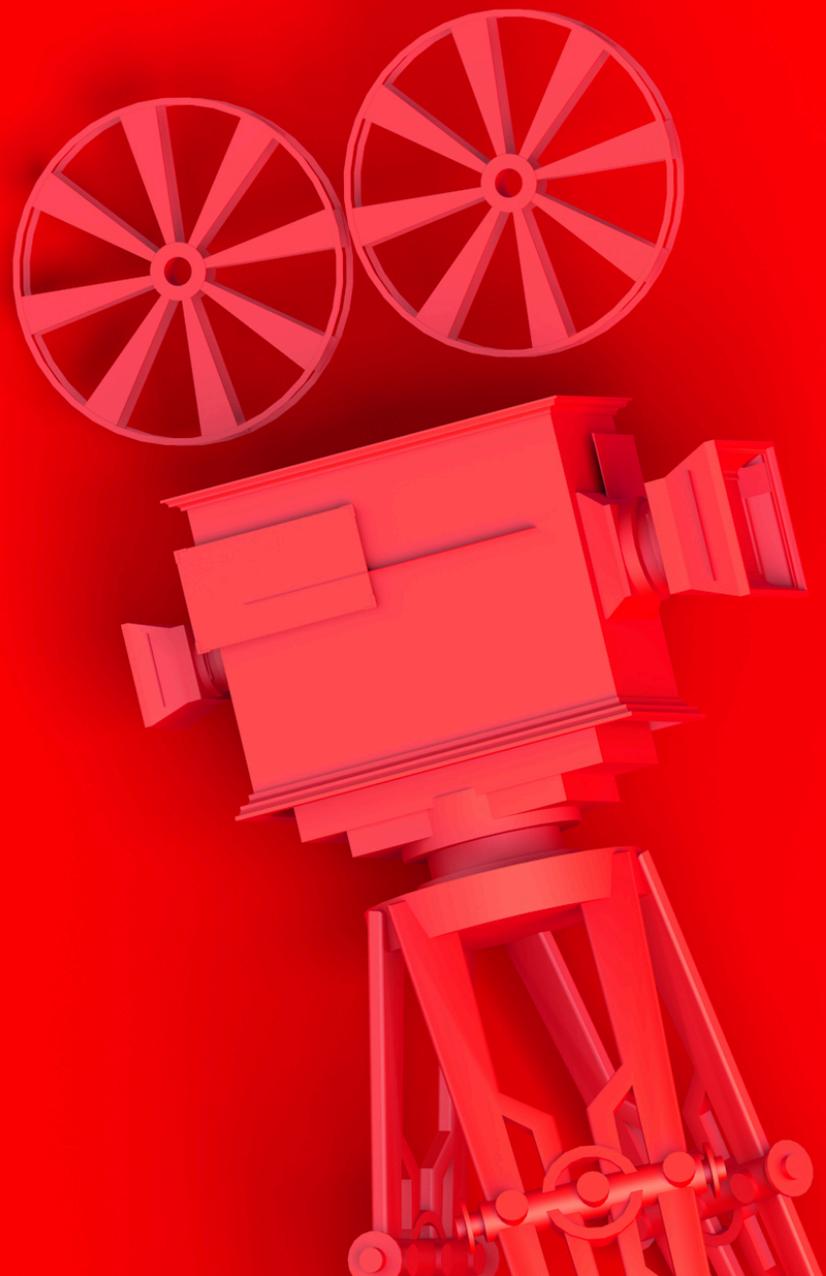
# MÓDULO "EDICIÓN"

## Modos de fusión

Los más útiles son "Multiplicar" y "Aclarar".

**Multiplicar:** se fusionarán, desaparecerán, los tonos claros.

**Aclarar:** se fusionarán, desaparecerán, los tonos oscuros.



# Rótulos y fondos

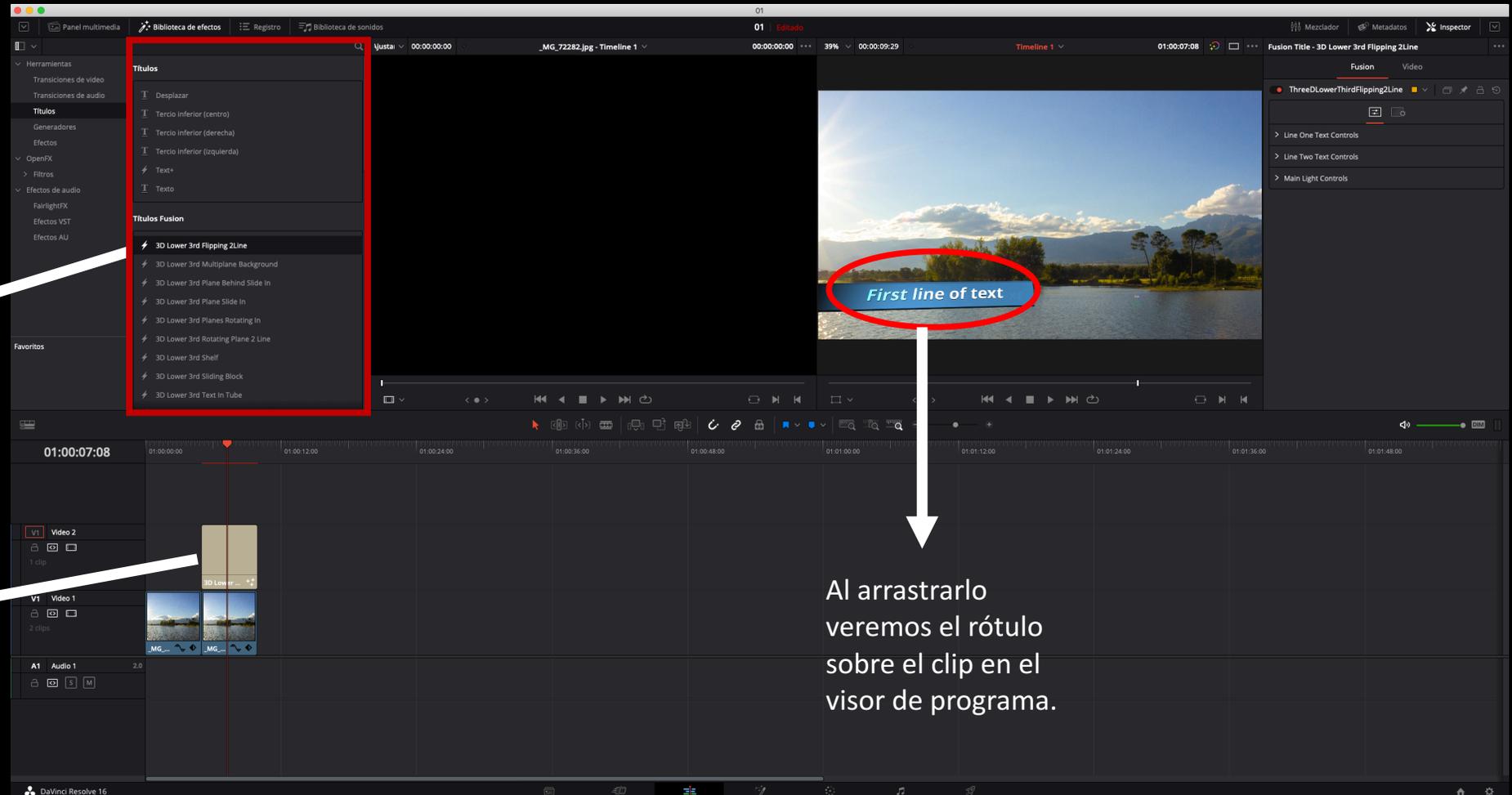
# MÓDULO "EDICIÓN"

## Rótulos y fondos

Los rótulos se agregan igual que los efectos y las transiciones: Biblioteca de efectos/Títulos

En el segundo panel tendremos el listado de todos los rótulos disponibles.

Para agregar un rótulo bastará con arrastrarlo a la capa superior del clip (o clips) sobre el que queremos que aparezca.

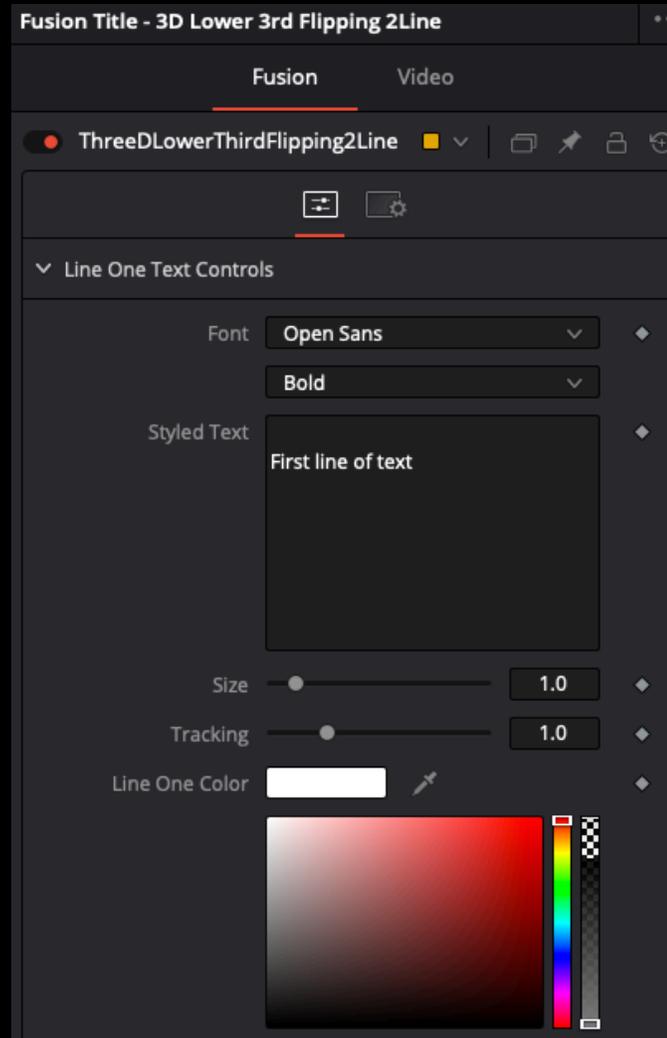


Al arrastrarlo veremos el rótulo sobre el clip en el visor de programa.

# MÓDULO "EDICIÓN"

## Rótulos y fondos

Con el rótulo seleccionado en la línea de tiempo, podremos modificar prácticamente todos sus valores mediante el panel de inspector: el texto que queremos que aparezca, los colores, el tipo de letra...



# MÓDULO "EDICIÓN"

## Rótulos y fondos

Es posible que alguna ocasión queramos que un texto aparezca sobre un fondo de algún color. Para ello hay que generar un color sólido que actúe como fondo y después agregar el rótulo en la capa superior, como hemos visto antes.

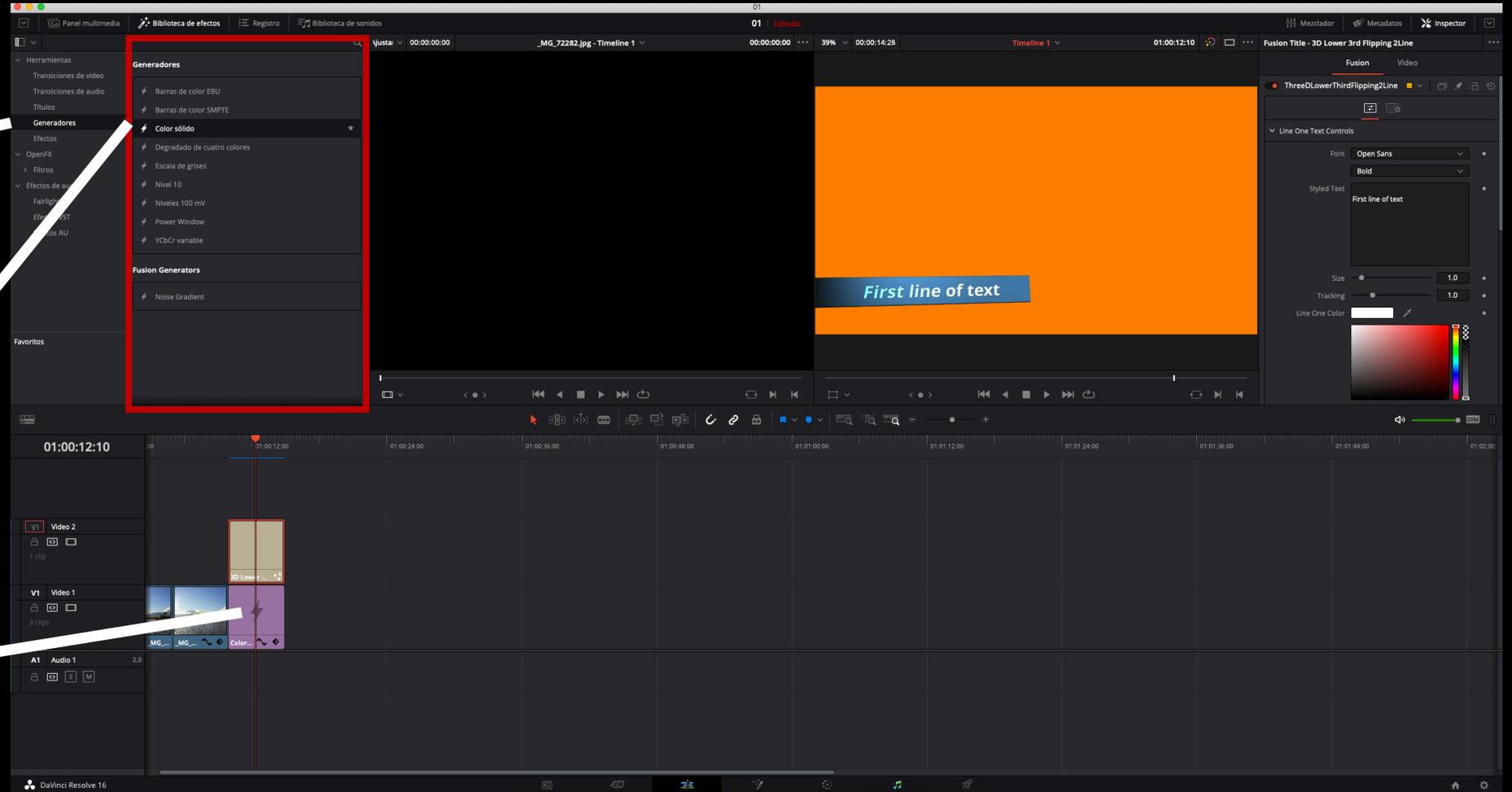
# MÓDULO "EDICIÓN"

## Rótulos y fondos

Los colores sólidos se agregan igual que los efectos, las transiciones y los títulos: Biblioteca de efectos/Generadores

En el segundo panel seleccionaremos "Color sólido" y lo arrastraremos a la línea de tiempo.

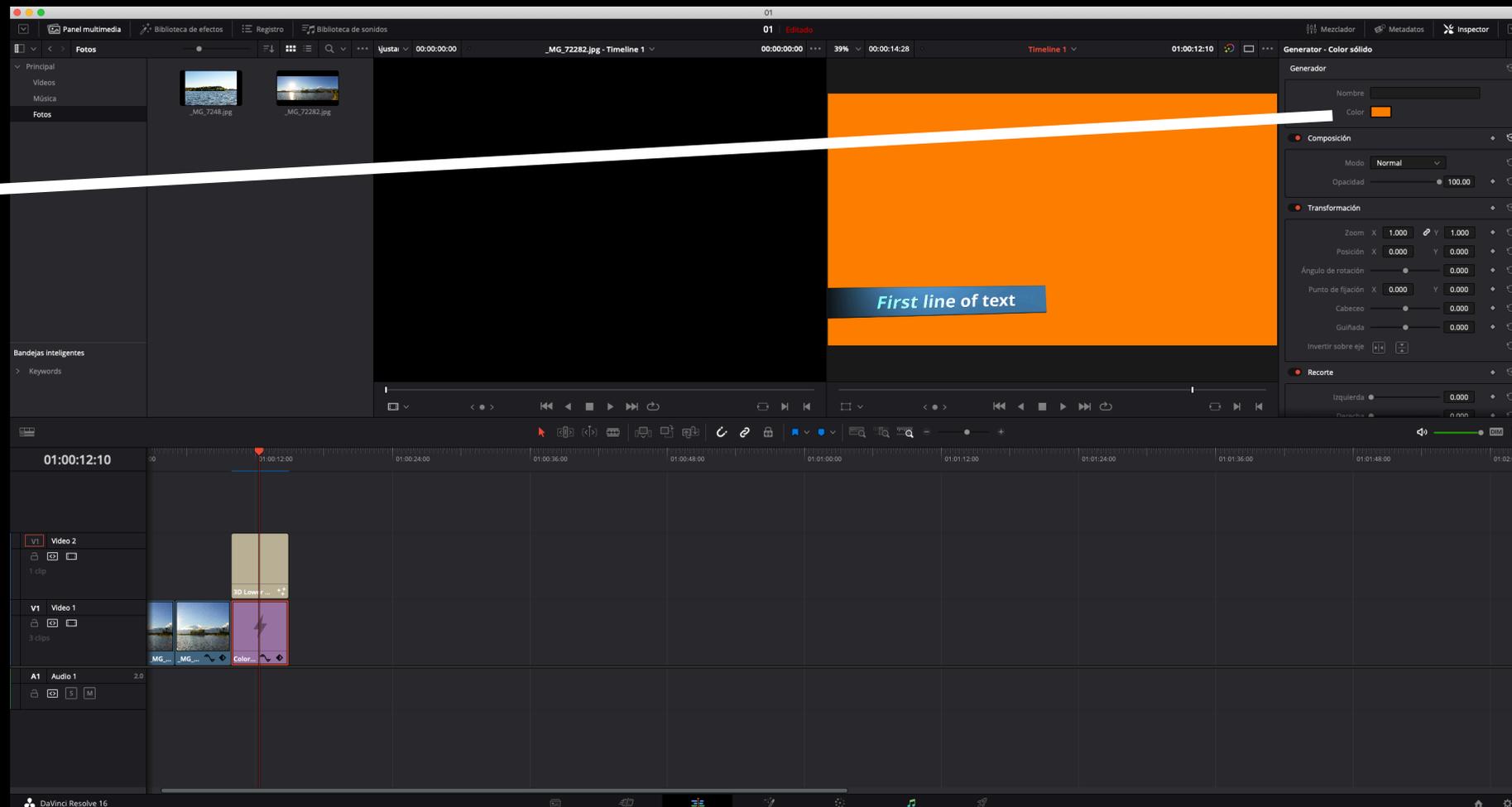
En la línea de tiempo aparecerá como un cajetín morado.



# MÓDULO "EDICIÓN"

## Rótulos y fondos

Por defecto el color será negro. Lo podremos cambiar mediante el panel de inspector, seleccionando previamente el cajetín morado de la línea de tiempo.



# MÓDULO "EDICIÓN"

Rótulos y fondos

Efecto vídeo/imagen dentro de texto.

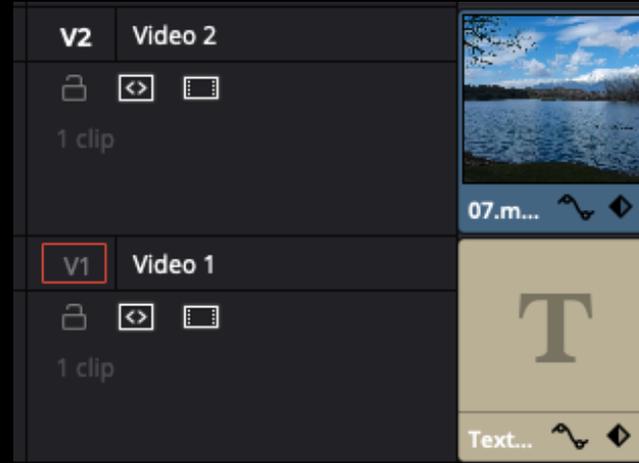


# MÓDULO "EDICIÓN"

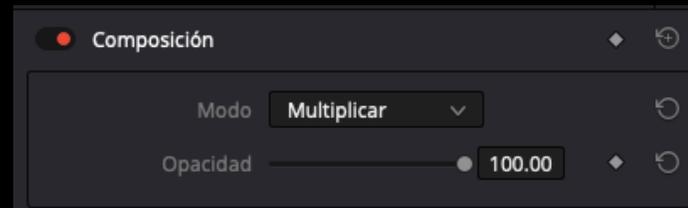
## Rótulos y fondos

Para conseguir este efecto, debemos tener dos capas apiladas:

- Capa inferior: el texto el cuestión.
- Capa superior: el vídeo o imagen que queremos que aparezca dentro.



Simplemente tendremos que seleccionar el clip de vídeo (capa superior) y colocarle el modo de fusión "Multiplicar".



El color de fondo no lo podemos variar, siempre será negro.



# Inspector e imágenes estáticas

# MÓDULO "EDICIÓN"

## Inspector e imágenes estáticas

Cuando utilicemos fotografías en un vídeo es probable que queramos que tengan algo de movimiento, un ligero zoom o un ligero paneo (vertical u horizontal).

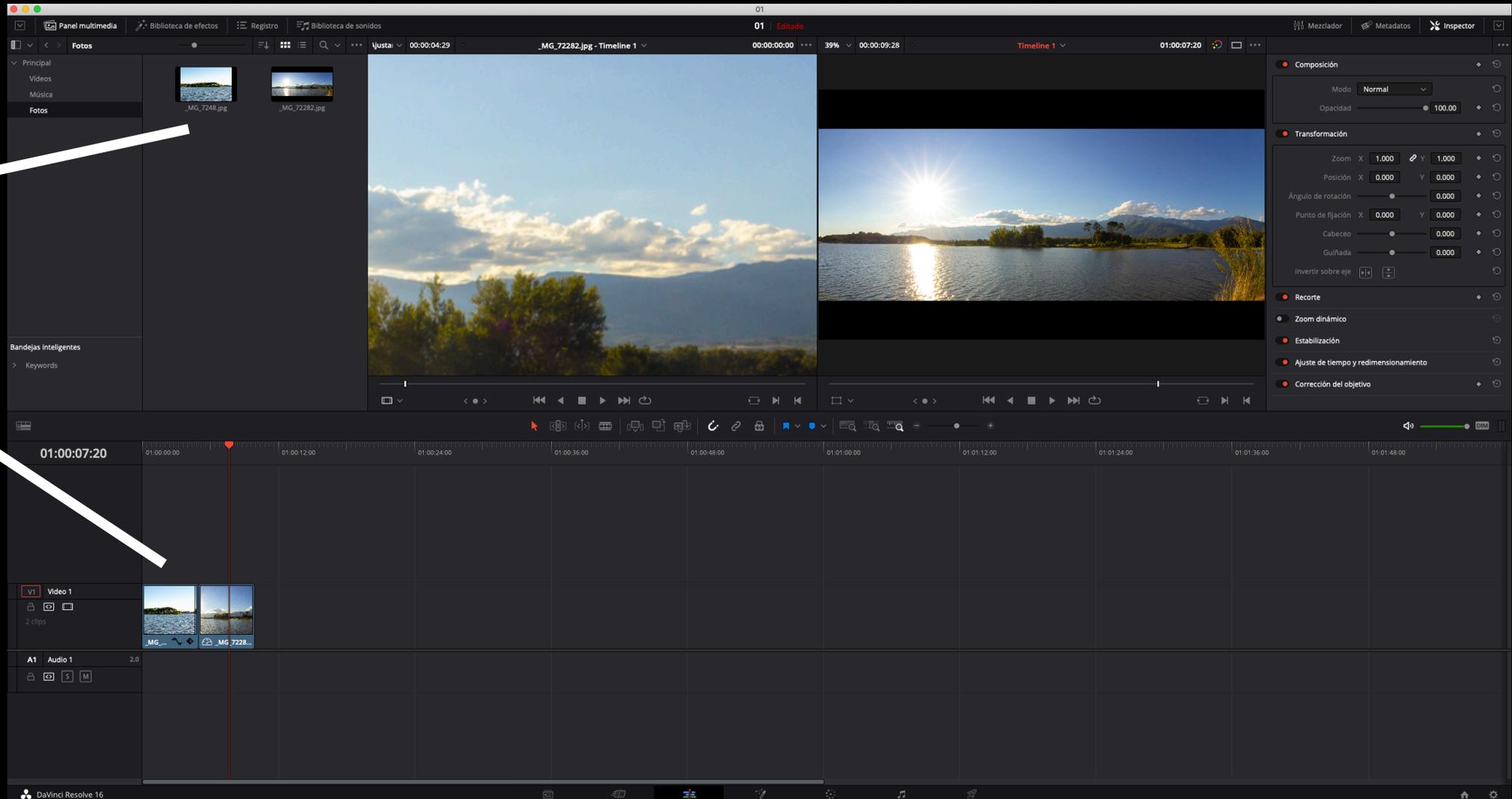
Para llevar a cabo estas acciones usaremos el panel inspector así como los fotogramas que empleamos para nivelar sonido.

Los fotogramas clave son valores que asignamos a un parámetro, de forma que el propio programa genera una transición progresiva entre dos valores de parámetro diferentes. Por ejemplo: en el segundo 1 de mi vídeo decido tener la escala al 150% y quiero que pase progresivamente a un 100% en el segundo 2. Para ello genero un fotograma clave al 150% de escala en el segundo 1 y otro al 100% de escala en el segundo 2. El programa automáticamente hará una transición progresiva de uno a otro, generando así un zoom out.

# MÓDULO "EDICIÓN"

## Inspector e imágenes estáticas

Las fotos funcionan igual que los vídeos, la diferencia es que para bajarlas a la línea de tiempo no es necesario marcar una entrada y salida, con arrastrarlas directamente a la línea de tiempo es suficiente.

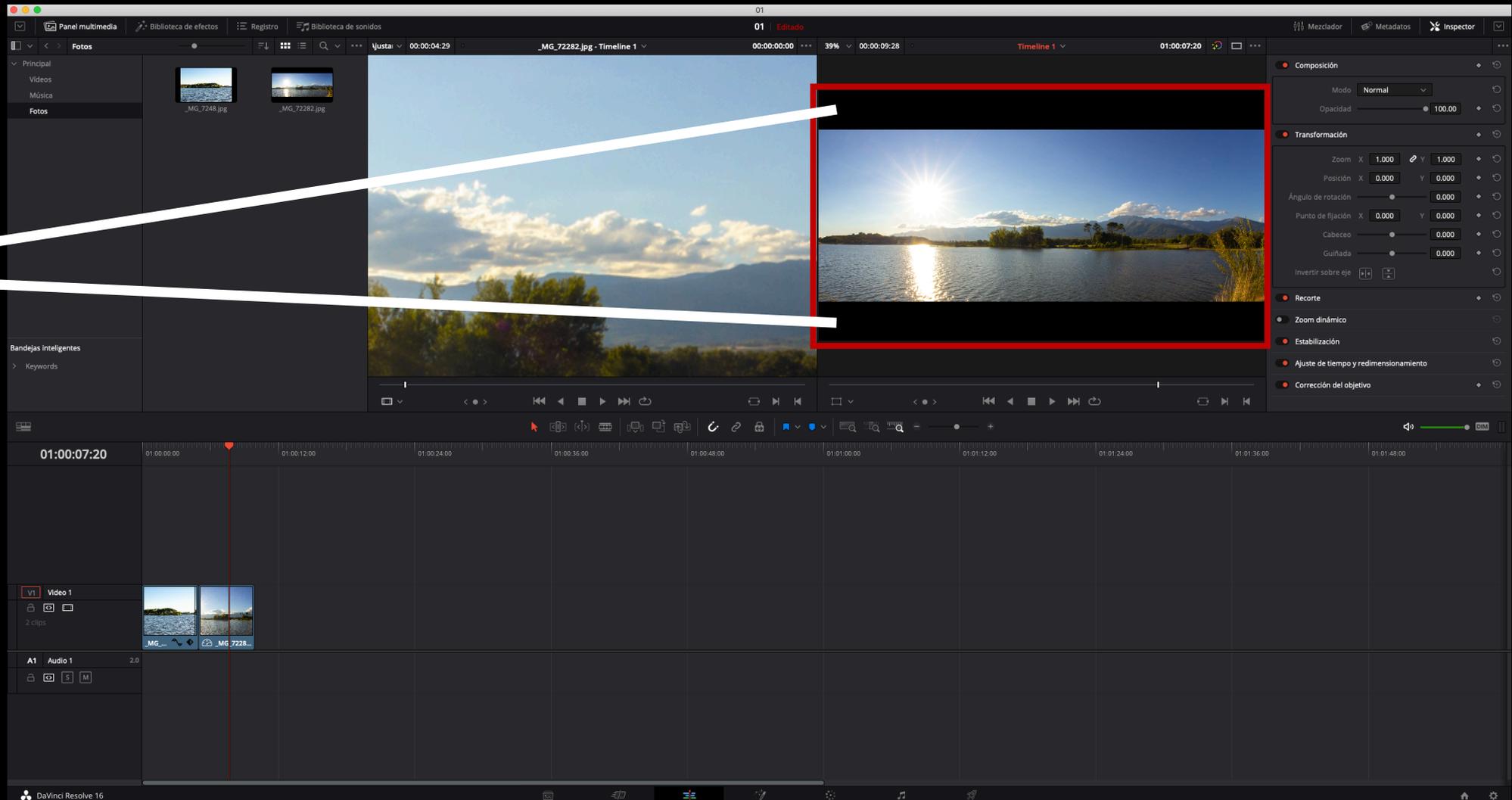


# MÓDULO "EDICIÓN"

## Inspector e imágenes estáticas

Lo primero que salta a la vista es que la imagen no cubre el área total de vídeo, generando bandas negras por arriba y por debajo.

Si queremos que no aparezcan esas bandas habrá que escalar la imagen y reencuadrarla mediante el inspector.



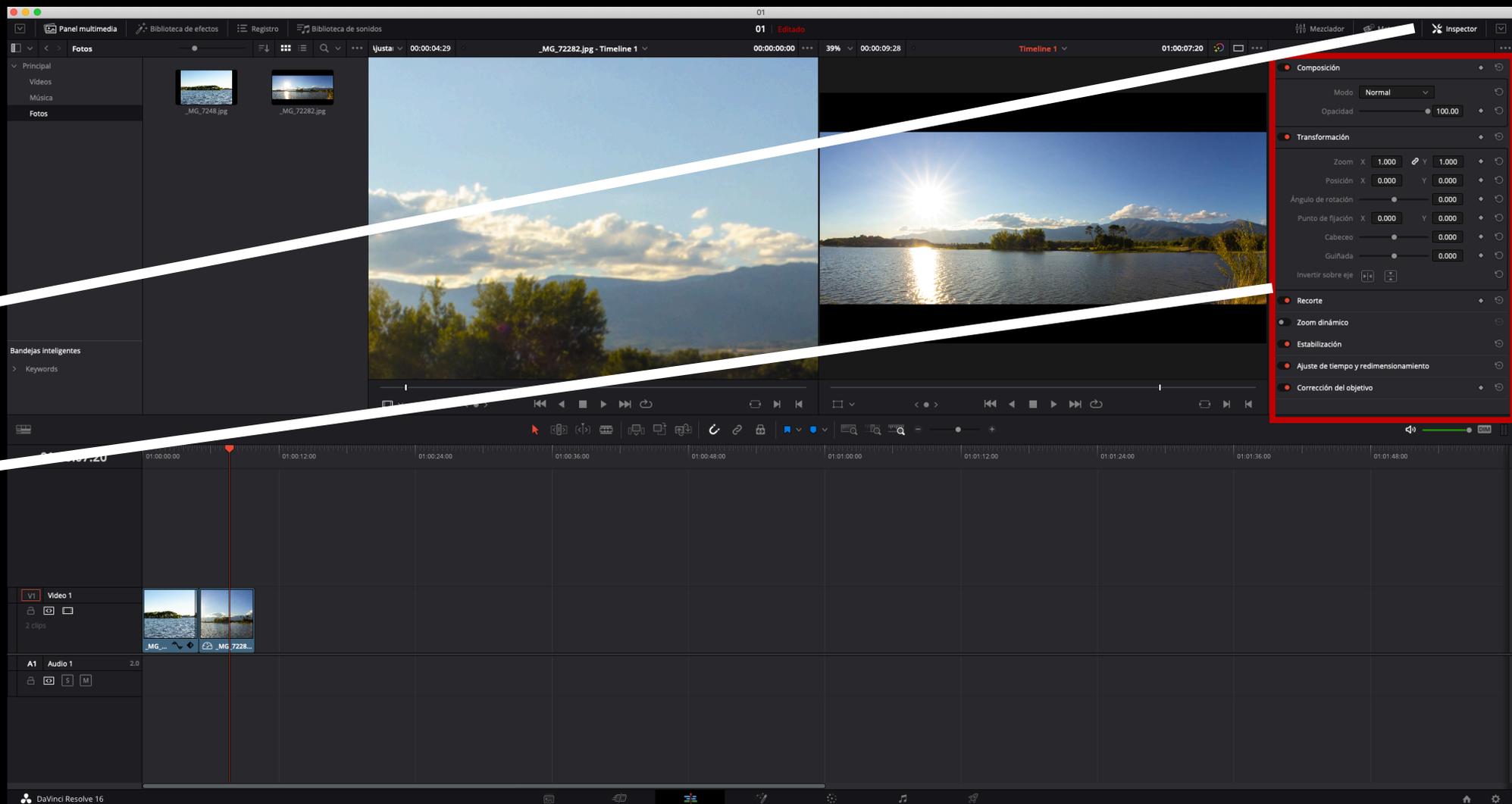
# MÓDULO "EDICIÓN"

## Inspector e imágenes estáticas

1. Clic en el clip (imagen) sobre el que hayamos aplicado el efecto.

2. Clic en "Inspector" (a menos que ya esté abierto el panel).

3. Se abre el panel inspector.



# MÓDULO "EDICIÓN"

## Inspector e imágenes estáticas

El apartado que nos interesa es el de transformación.

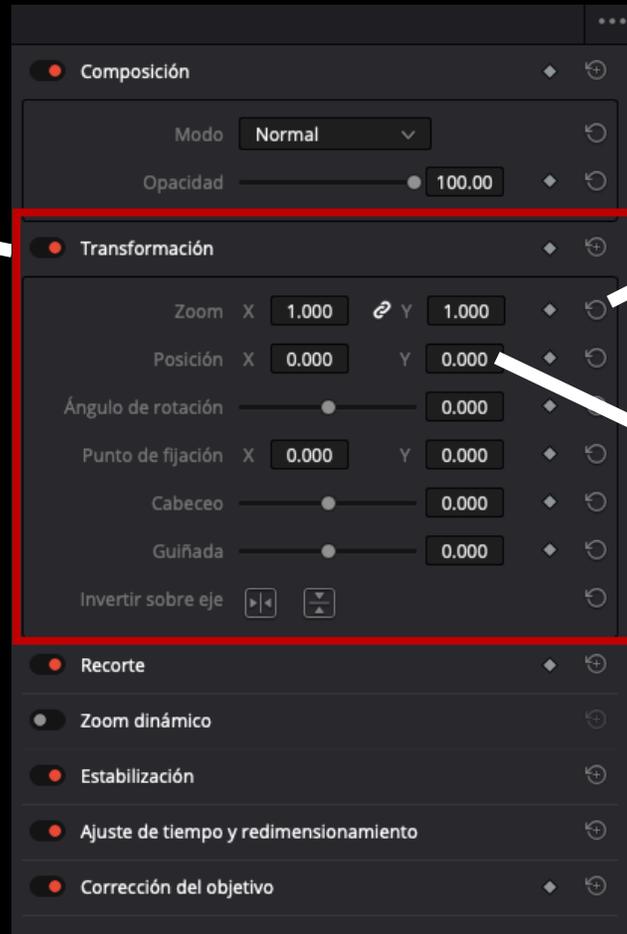
Zoom: ampliaremos o reduciremos la imagen.

Posición: moveremos la imagen en el lienzo mediante las coordenadas X (horizontal) e Y (vertical).

Rotación: giraremos la imagen con el ángulo que indiquemos.

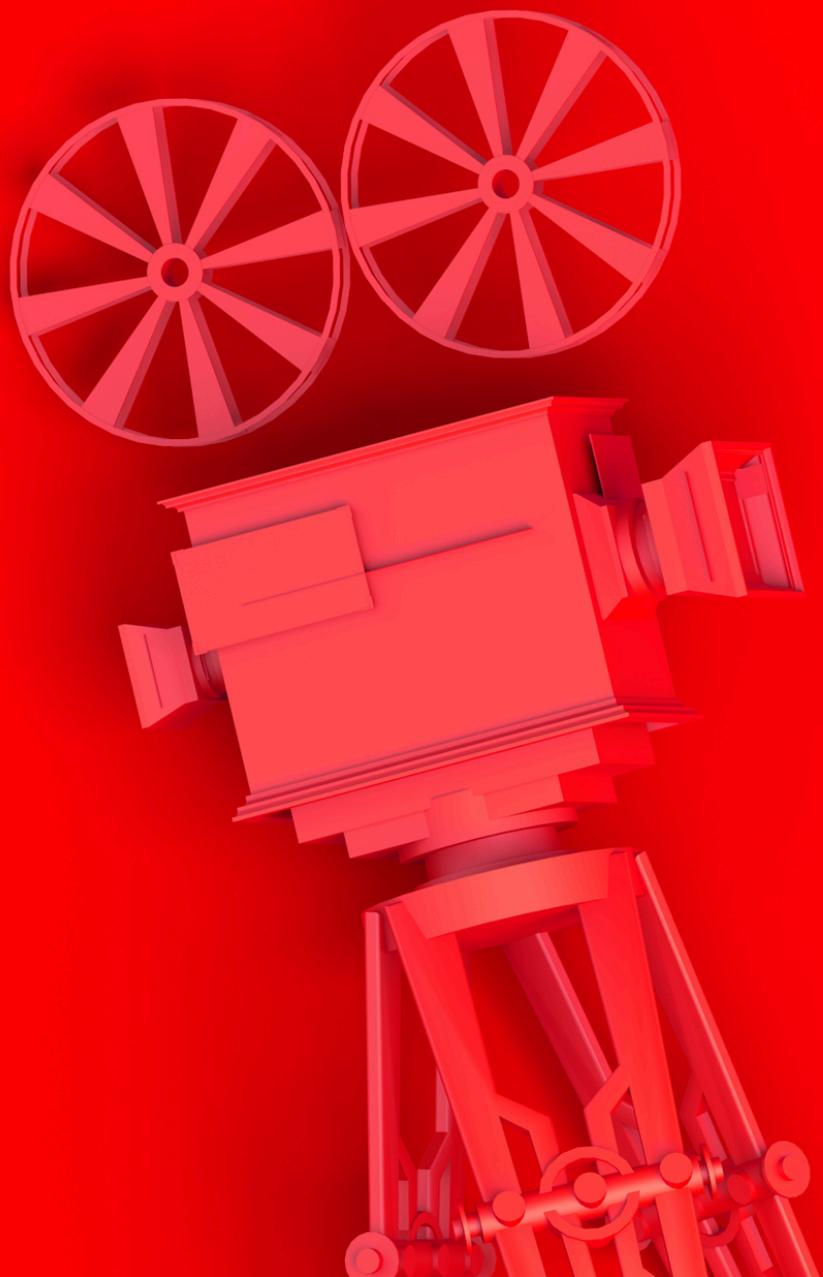
Cabeceo y guiñada distorsionan la perspectiva de la imagen.

Modificando estos parámetros (zoom y posición) lograremos encajar la foto en el lienzo del vídeo).



\*Las flechas con círculos permiten colocar los valores originales.

Para modificar los valores basta con clicar sobre el cajetín del número y arrastrar hacia un lado o el otro. Veremos el resultado en tiempo real en el visor de programa.



**Animación simple de una  
imagen estática con  
fotogramas clave**

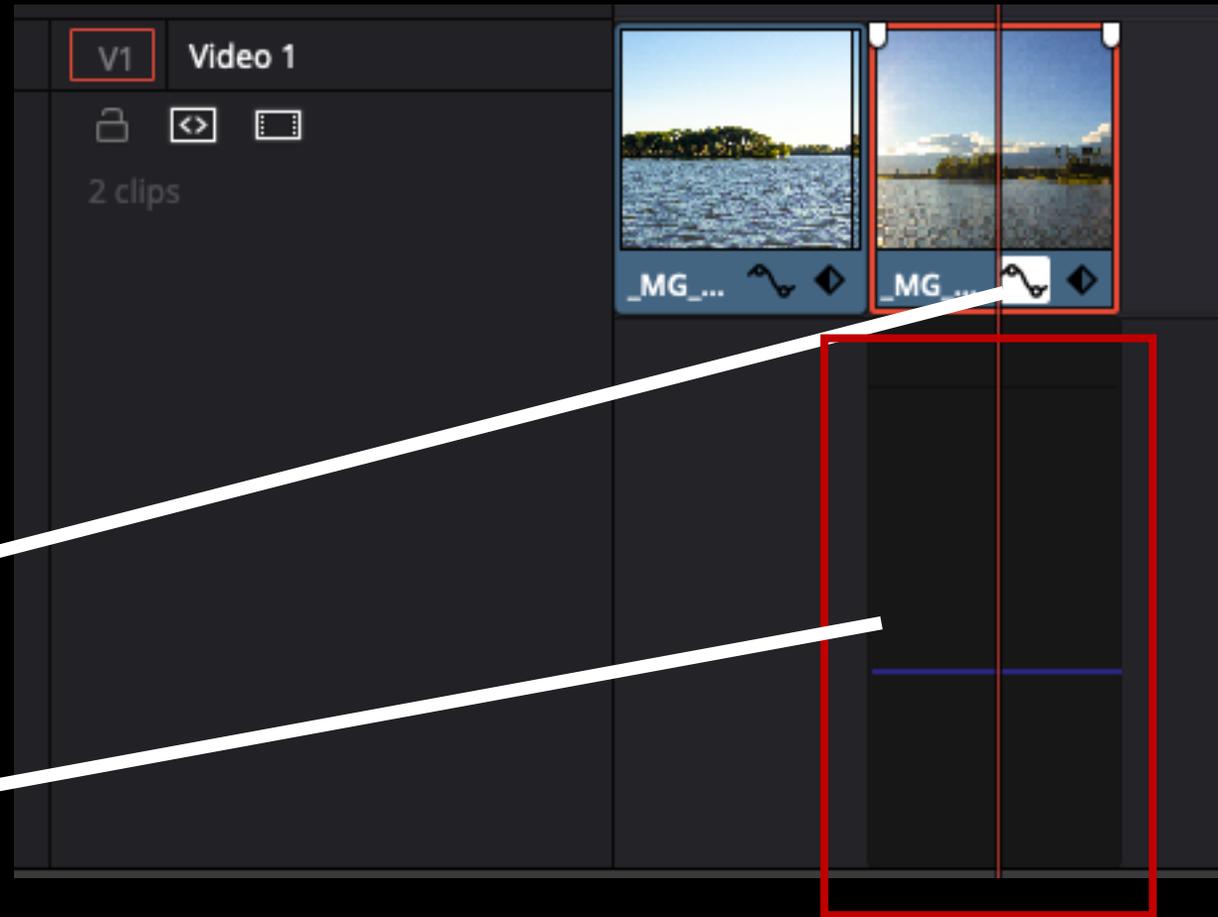
# MÓDULO "EDICIÓN"

Inspector e imágenes estáticas

Lo primero que haremos será desplegar la gráfica de fotogramas clave. Es igual que la de sonido, salvo que la de sonido la vemos sobre la propia onda y la de imágenes o vídeo se despliega a parte.

Clic en el icono de dos puntos y línea curva del clip que queremos animar.

Se despliega este cajetín.



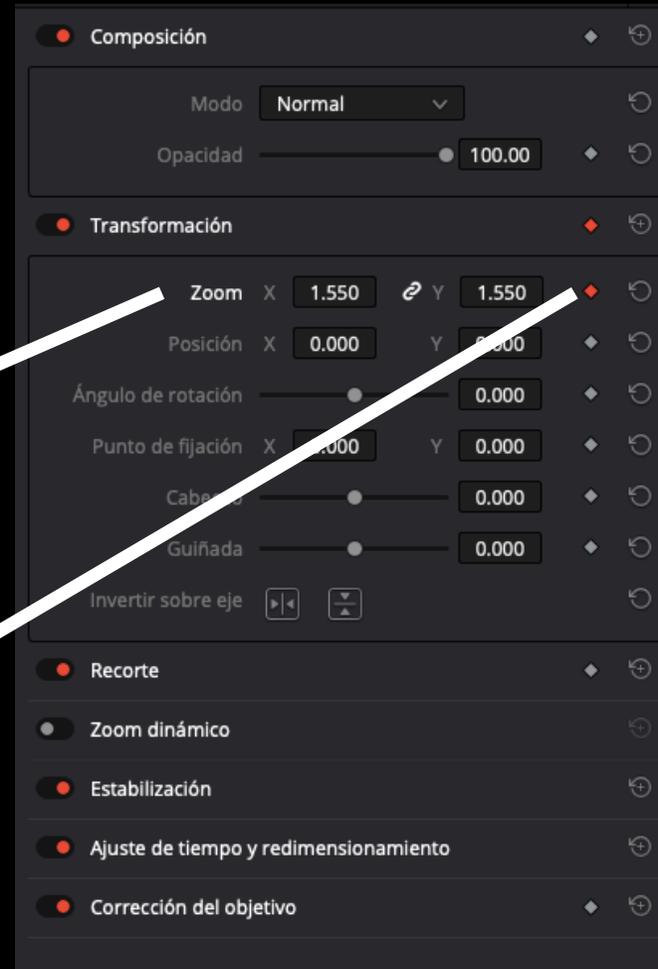
# MÓDULO "EDICIÓN"

## Inspector e imágenes estáticas

1. Colocamos el cabezal de reproducción en la posición donde queremos que inicie la animación.

2. En el panel de inspector modificamos el valor para la primera posición de la animación.

3. Clic en el icono de diamante correspondiente al valor modificado para crear el primer fotograma clave. Se pone en rojo.



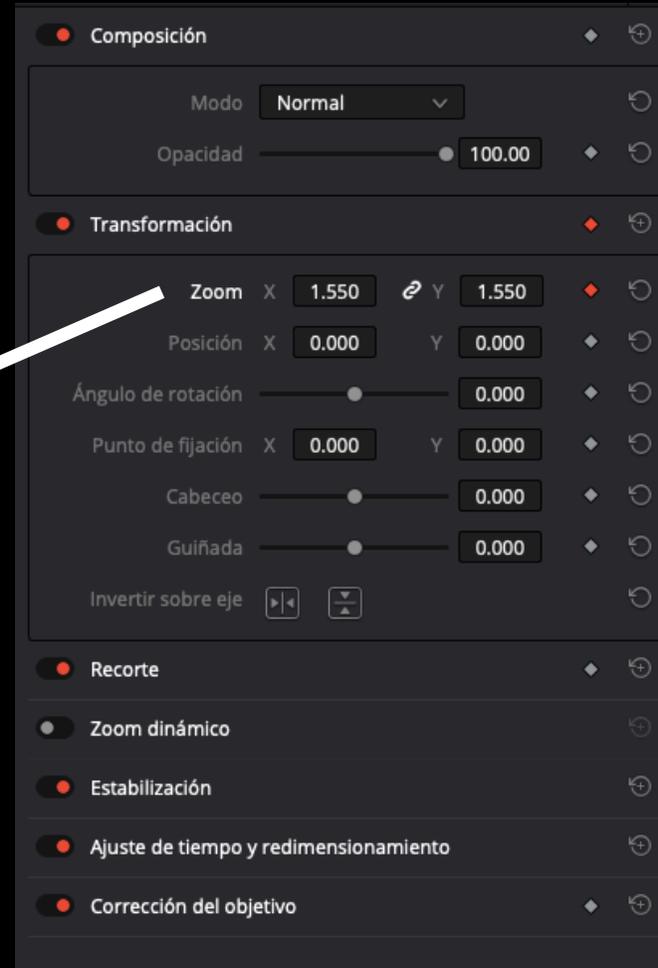
# MÓDULO "EDICIÓN"

## Inspector e imágenes estáticas

4. Nos movemos con el cabezal de reproducción a la posición en la que queremos finalizar la animación.

5. Modificamos el parámetro elegido (en este caso zoom) a su nuevo valor, el valor del final de la animación.

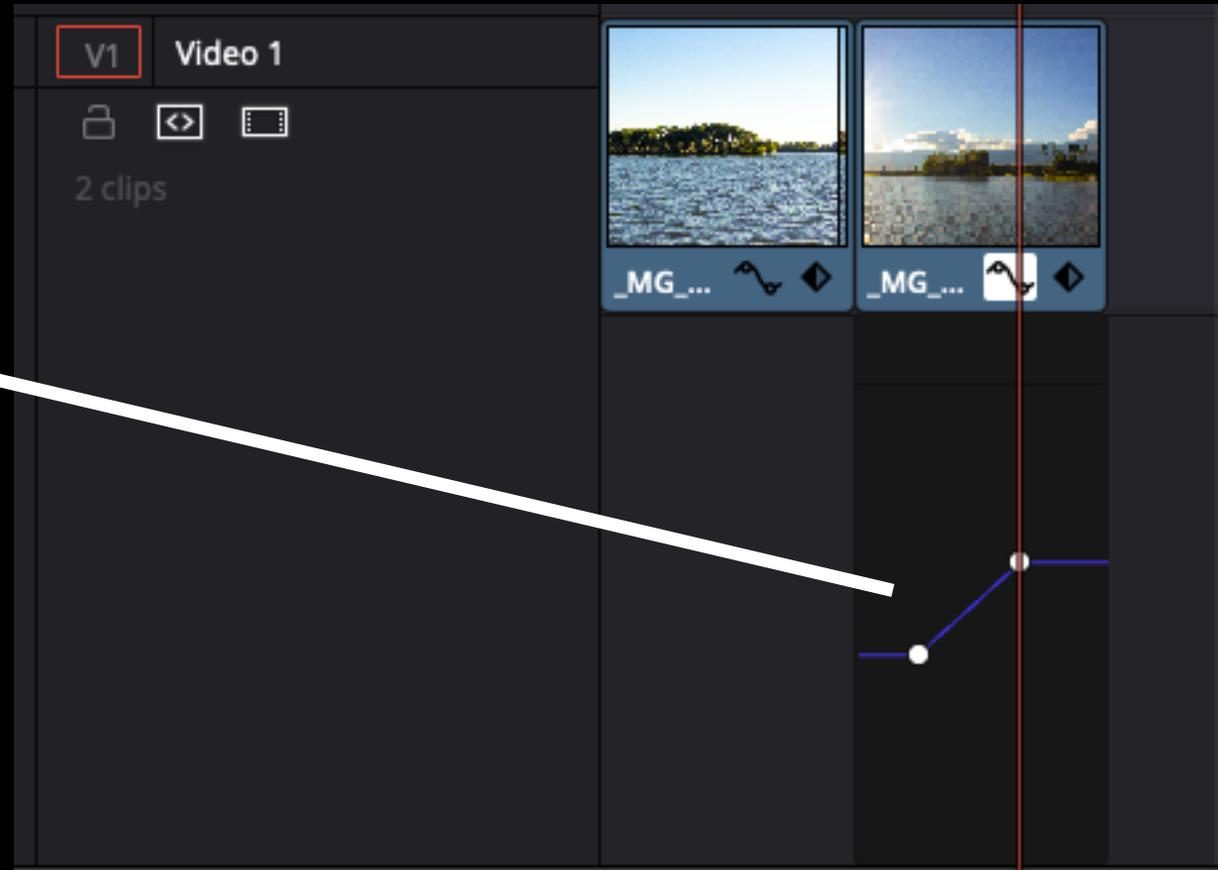
6. Automáticamente se genera el segundo fotograma clave, creando una animación progresiva entre los dos valores introducidos.



# MÓDULO "EDICIÓN"

Inspector e imágenes estáticas

7. En gráfica que hemos desplegado antes, veremos los dos fotogramas clave que hemos creado. Podremos moverlos de posición pinchando y arrastrando o eliminarlos, seleccionando y pulsando suprimir.





# Módulo “Fusion” y cromas

Limpieza de cromas

# MÓDULO "FUSION"

## Limpieza de cromas

El croma o clave de color es una técnica audiovisual utilizada ampliamente tanto en cine, televisión y fotografía, que consiste en extraer un color de una imagen o vídeo y reemplazar el área que ocupaba ese color por otra imagen o vídeo. Para que esto funcione, la ropa del actor o lo que esté delante del fondo no pueden ser del mismo color.



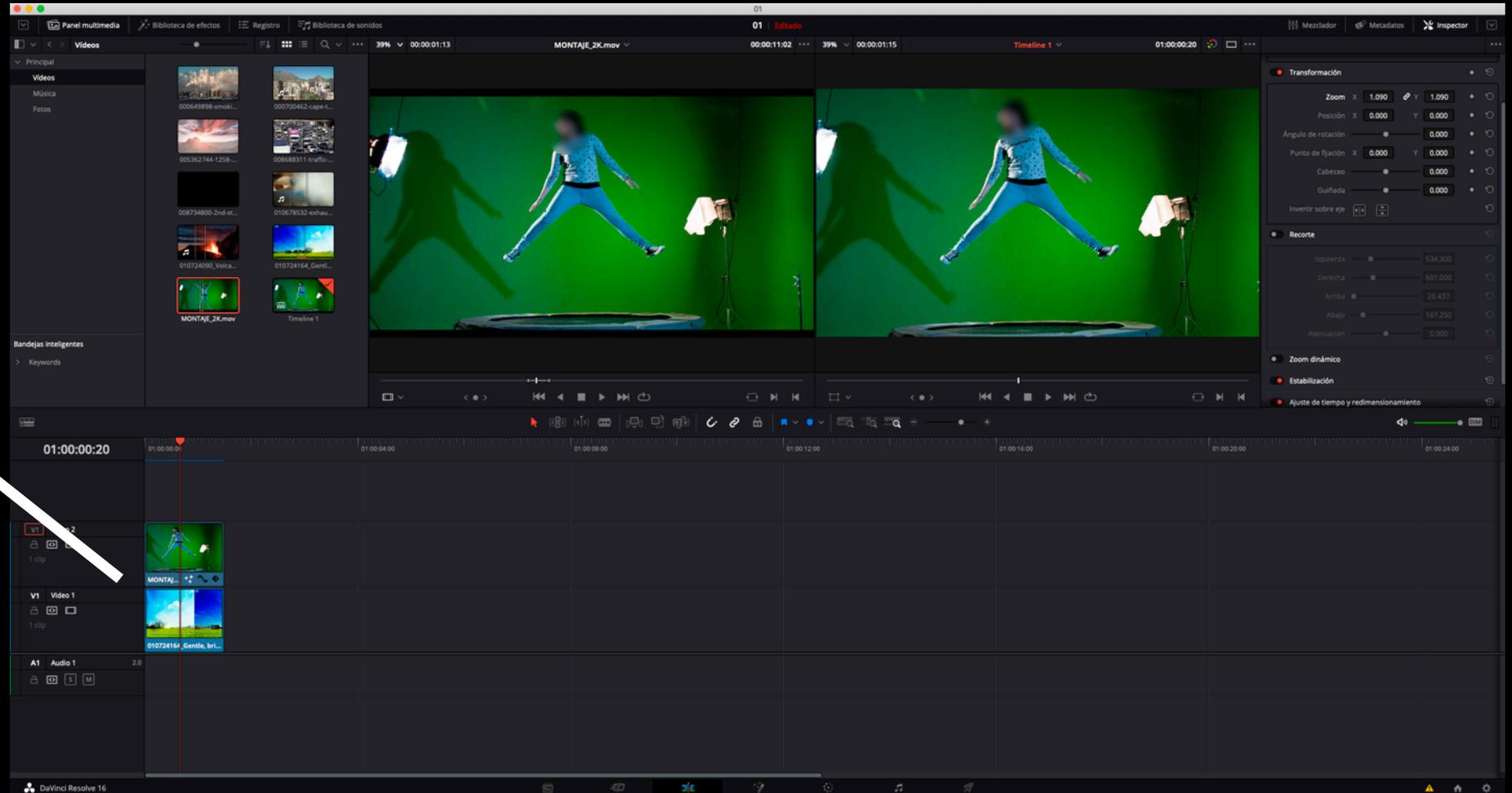
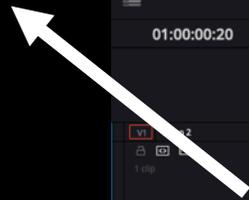
# MÓDULO "FUSION"

## Limpieza de cromas

Lo primero que haremos será bajar a la línea de tiempo la imagen que queremos usar de fondo.

Lo segundo que haremos será bajar a la línea de tiempo el clip con el croma.

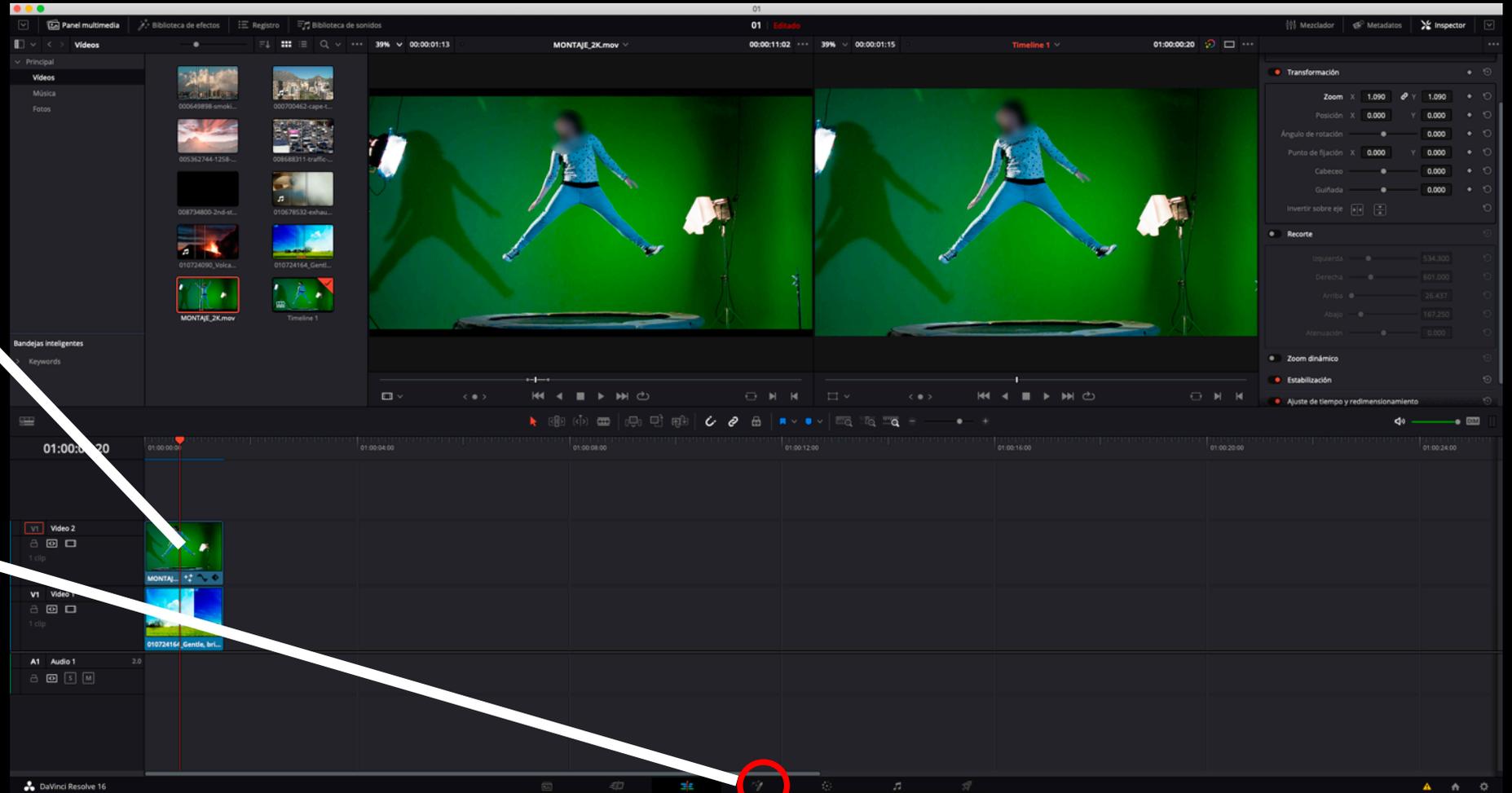
Los colocaremos de tal forma que el clip del croma se ubique en la capa superior al clip del fondo. Además igualaremos la duración de ambos clips.



# MÓDULO "FUSION"

## Limpieza de cromas

A continuación seleccionamos el clip del croma en la línea de tiempo y clicamos en el icono del módulo "Fusion" (la varita mágica).



# MÓDULO "FUSION"

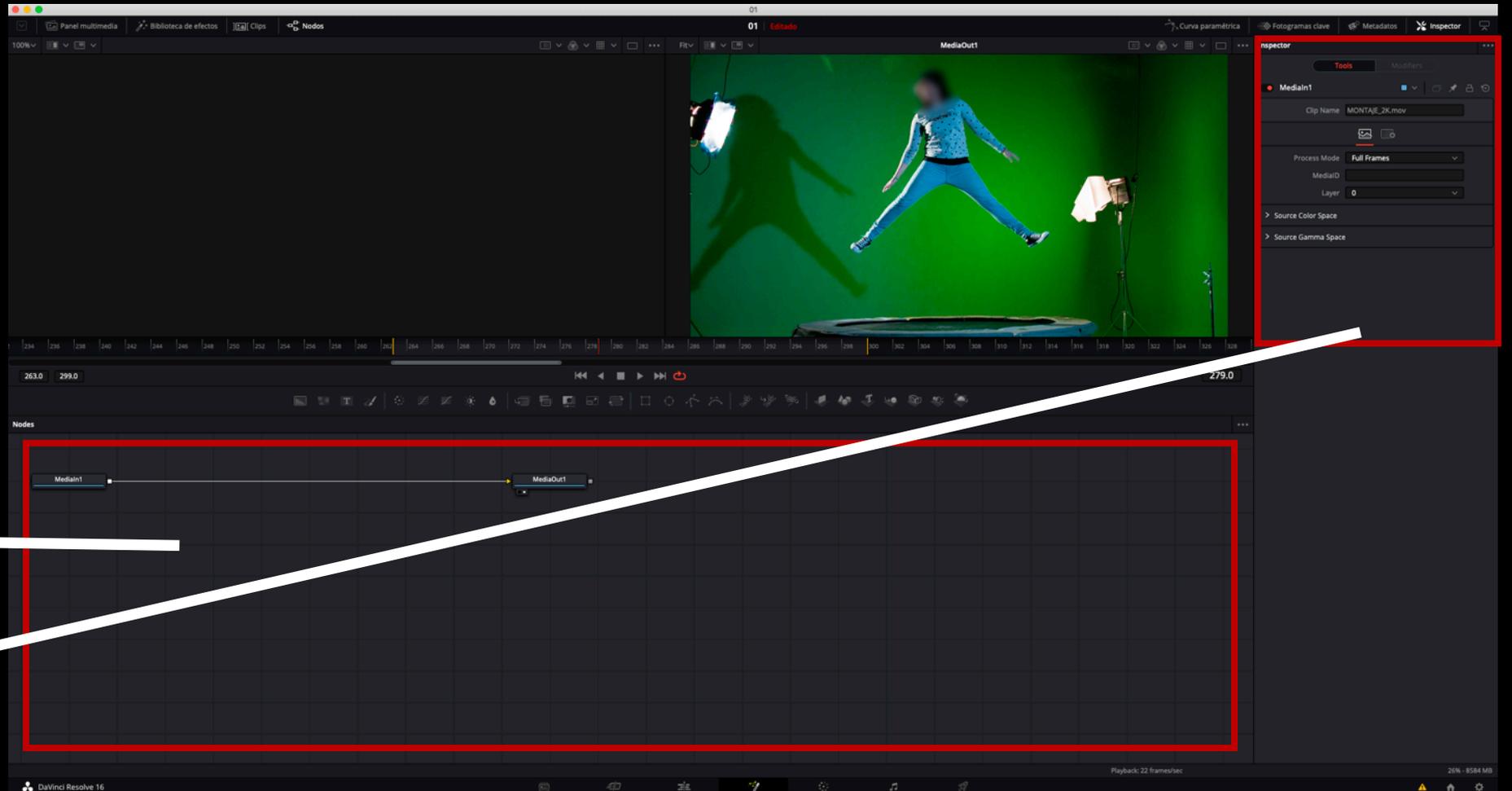
## Limpieza de cromas

Se abre el módulo "Fusion", donde cambia radicalmente el aspecto del programa.

Trabajaremos en dos paneles:

El panel de nodos

El panel inspector



# MÓDULO "FUSION"

## Limpieza de cromas

### El panel de nodos

Los nodos son "cajitas" que se van uniendo mediante flechas. Cada nodo que añadamos al árbol irá realizando diferentes acciones sobre el clip. Por defecto aparecen dos nodos unidos:



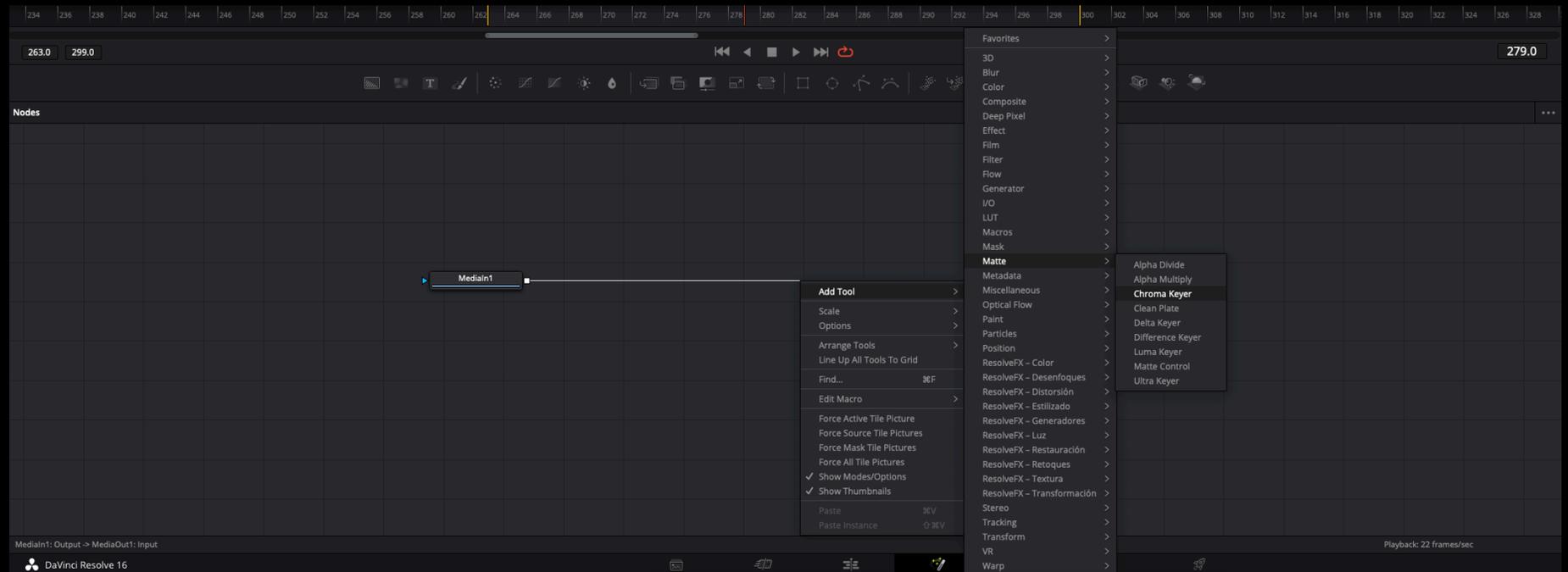
MediaIn será el clip original, sin alteraciones, y MediaOut será el clip que obtendremos después de introducir nodos que le modifiquen. En este caso, tendremos que añadir un nodo entre estos dos que nos permita eliminar el color de fondo del croma.

# MÓDULO "FUSION"

## Limpieza de cromas

Para agregar el nodo que nos permitirá extraer el color del croma, hacemos clic derecho sobre la línea que une los dos nodos iniciales y seguimos la siguiente ruta:

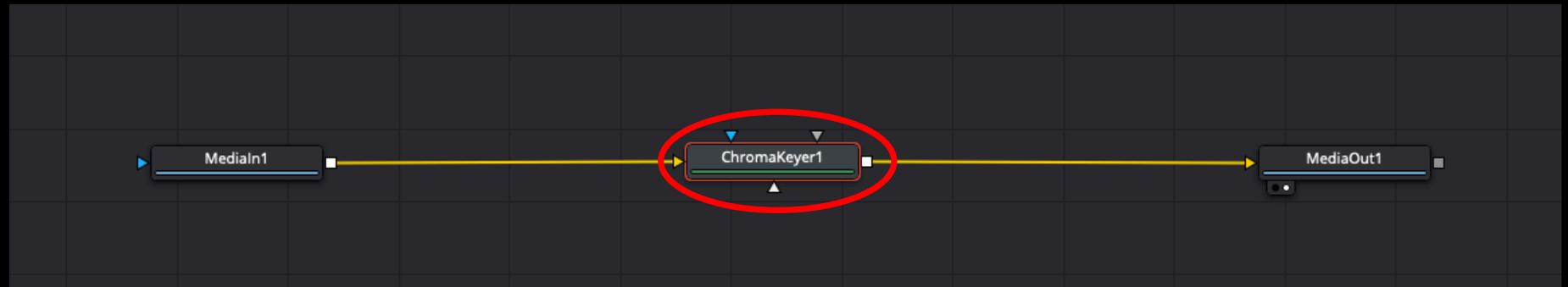
**Add Tool/Matte/Chroma Keyer**



# MÓDULO "FUSION"

Limpieza de cromas

Automáticamente se agrega un nuevo nodo, ya unido mediante las flechas, a los dos nodos iniciales.



# MÓDULO "FUSION"

## Limpieza de cromas

The image shows the DaVinci Resolve 16 interface. The main preview window displays a person jumping on a trampoline against a green background. Below the preview is the Nodes panel, which contains a sequence of nodes: MediaIn1, ChromaKeyer1, and MediaOut1. The ChromaKeyer1 node is highlighted with a red box. To the right of the Nodes panel is the Inspector panel, which is also highlighted with a red box and shows the settings for the ChromaKeyer1 node, including Key Type (set to Chroma), Color Range, Lock Color Picking, and Soft Range (set to 0.0).

Clic sobre el nodo ChromaKeyer

Y nos centraremos en el panel inspector para modificar los diferentes parámetros que nos permitirán eliminar el color del croma.

# MÓDULO "FUSION"

## Limpieza de cromas

1. Clic en icono de la varita mágica (el segundo)

2. Seleccionamos el color del croma.

3. Comenzamos a pinchar en diferentes zonas del color del croma (en este caso verde) y veremos como se va eliminando el color.



# MÓDULO "FUSION"

## Limpieza de cromas



Veremos como el color de fondo comienza a desaparecer. Cuando consideremos que hemos eliminado todo lo que queremos nos vamos al siguiente paso:



# MÓDULO "FUSION"

## Limpieza de cromas

4. Clic en Spill Method y escoger una de las opciones del desplegable, la que mejor deje la imagen en cada caso. La opción Rare, suele funcionar bien.

El Spill Method lo que hace es eliminar la dominante verde que ha podido quedar en los bordes de la silueta.

The screenshot shows a video editing software interface. On the left, a video preview window displays a woman in a blue patterned top and blue pants jumping on a trampoline. The background is a green screen, which has been partially removed, revealing a grey and white checkerboard pattern. A white arrow points from the 'Spill Method' dropdown menu in the 'ChromaKeyer1' panel to the 'Rare' option. The 'ChromaKeyer1' panel on the right contains the following settings:

- Spill Color: Green
- Spill Suppression: 0.5
- Spill Method: Rare
- Fringe Gamma: 1.0
- Fringe Size: 0.0
- Fringe Shape: 1.0
- Red/Cyan: 0.0
- Green/Magenta: 0.0
- Blue/Yellow: 0.0

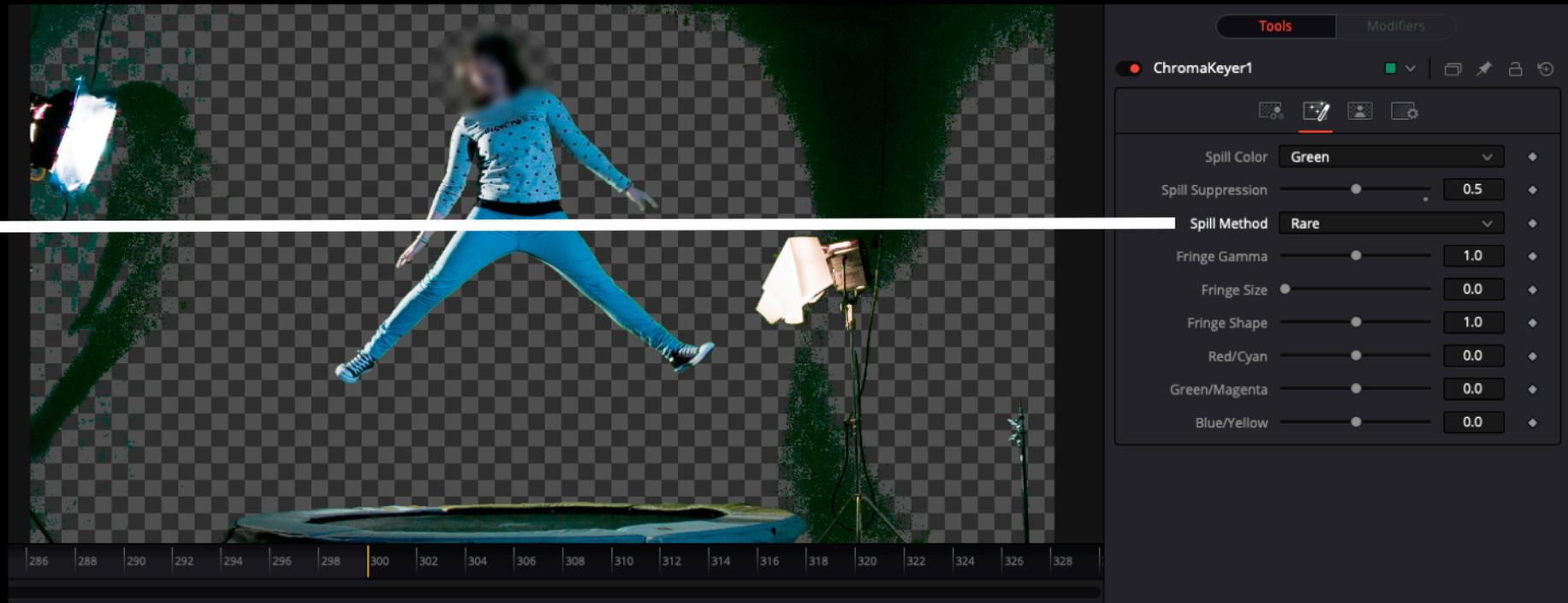
At the bottom of the interface, a timeline is visible with frame numbers ranging from 286 to 328.

# MÓDULO "FUSION"

## Limpieza de cromas

4. Clic en Spill Method y escoger una de las opciones del desplegable, la que mejor deje la imagen en cada caso. La opción Rare, suele funcionar bien.

El Spill Method lo que hace es eliminar la dominante verde que ha podido quedar en los bordes de la silueta.



The screenshot shows a video editing software interface. On the left, a video frame displays a woman in a blue patterned top and blue pants jumping on a trampoline. The background is a green screen, which has been partially removed, revealing a grey and white checkerboard pattern. A white arrow points from the text on the left to the 'Spill Method' dropdown menu in the 'ChromaKeyer1' panel on the right. The panel shows the following settings:

- Spill Color: Green
- Spill Suppression: 0.5
- Spill Method: Rare
- Fringe Gamma: 1.0
- Fringe Size: 0.0
- Fringe Shape: 1.0
- Red/Cyan: 0.0
- Green/Magenta: 0.0
- Blue/Yellow: 0.0

The timeline at the bottom shows frame numbers from 286 to 328, with frame 300 highlighted.

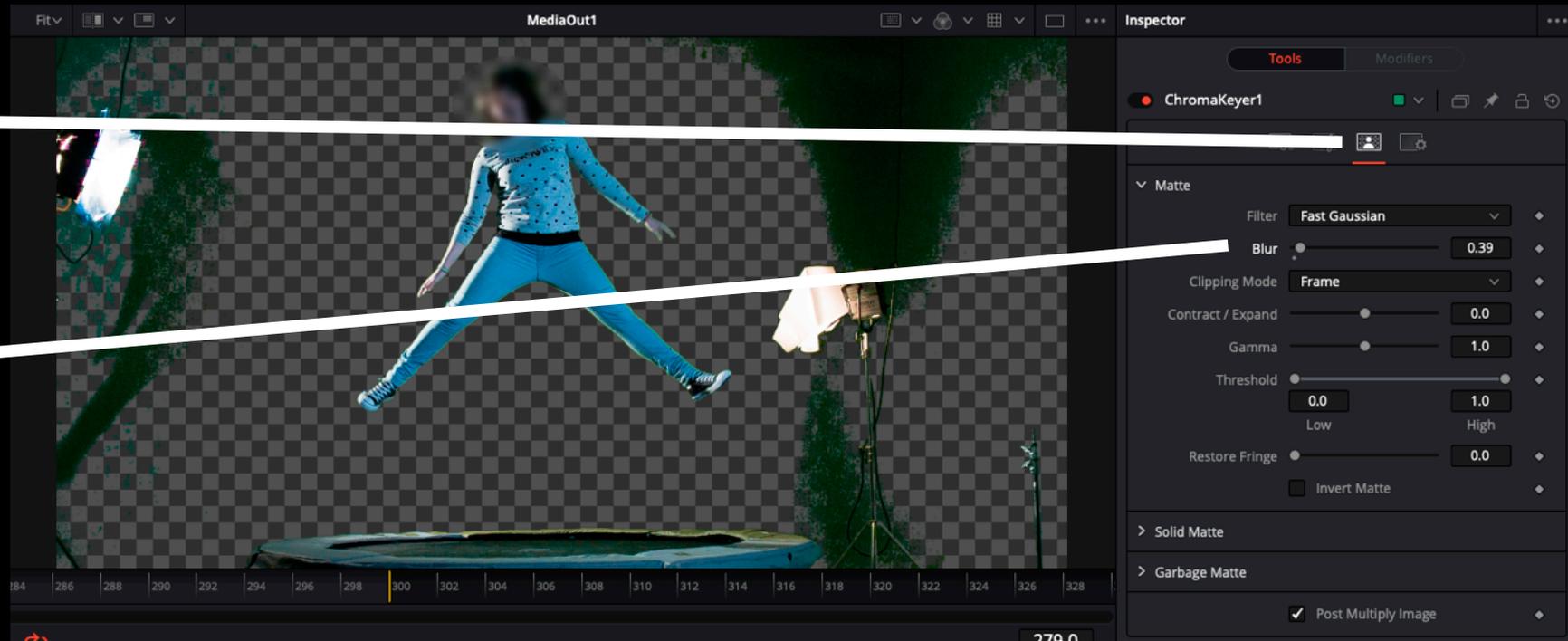
# MÓDULO "FUSION"

## Limpieza de cromas

5. Clic en el icono de la silueta, el tercero.

Aumentamos POCO A POCO, hasta que nos convenza la opción Blur.

La opción blur desenfoca los bordes de la silueta para que no tenga un recorte tan duro.



# MÓDULO "FUSION"

## Limpieza de cromas



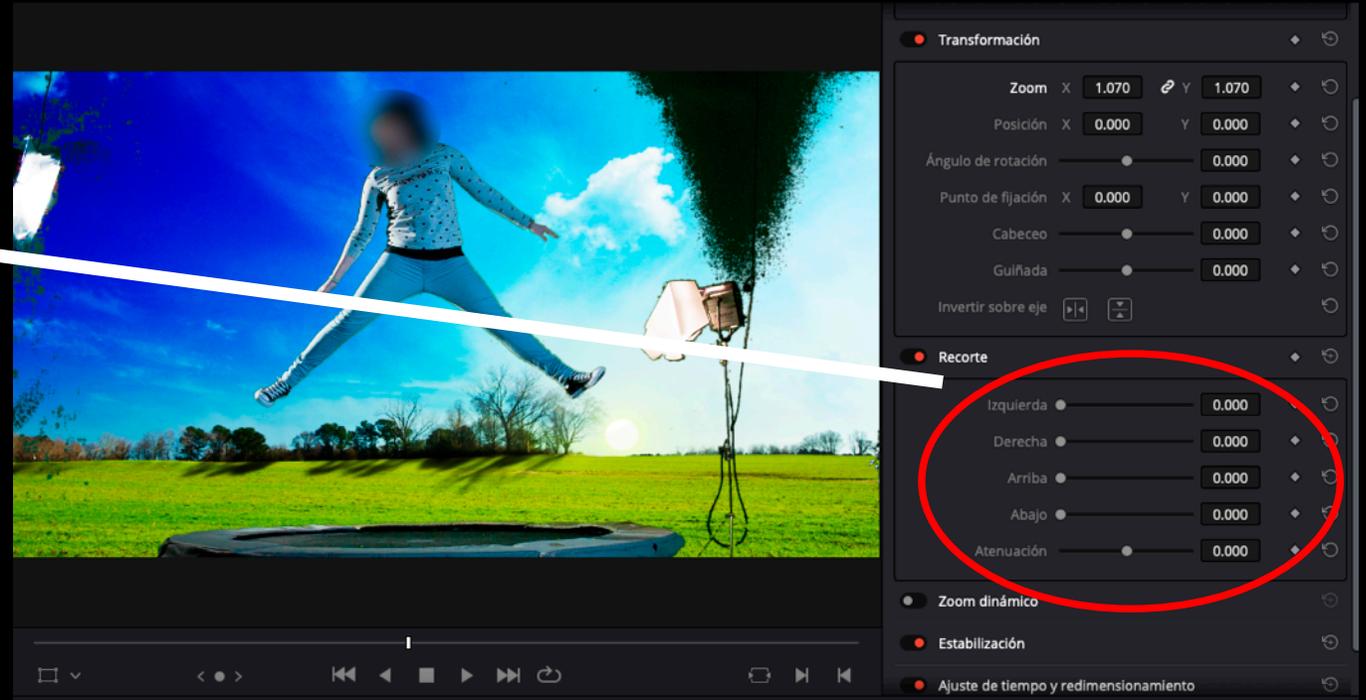
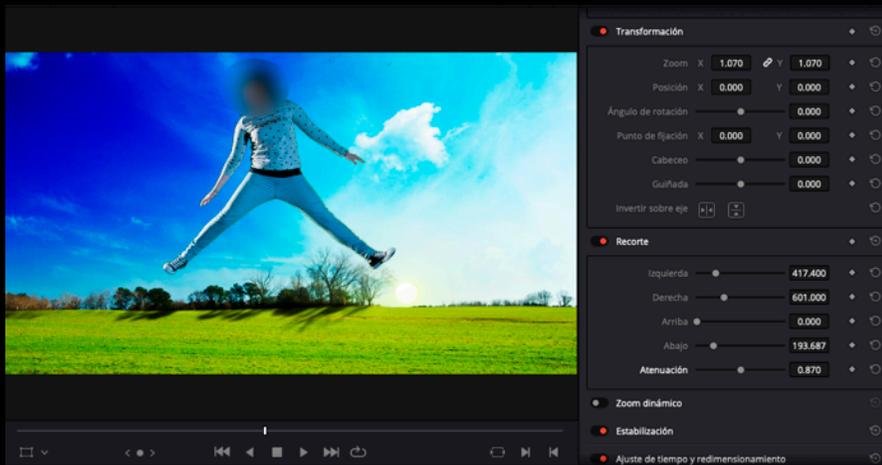
Si el clip del croma no tiene ningún elemento que haya que salvar quedará limpio del tirón, sin necesidad de recortar la imagen como veremos a continuación. Eso sí, podremos reencuadrar, si queremos, mediante el atributo posición del panel inspector:



# MÓDULO "FUSION"

## Limpieza de cromas

Para realizar el recorte de la imagen y eliminar así los elementos que sobran, nos iremos al panel inspector y a la opción "Recorte". Modificando los valores, iremos recortando la imagen:





# **Módulo “Entrega”, exportación**

# MÓDULO "Entrega"

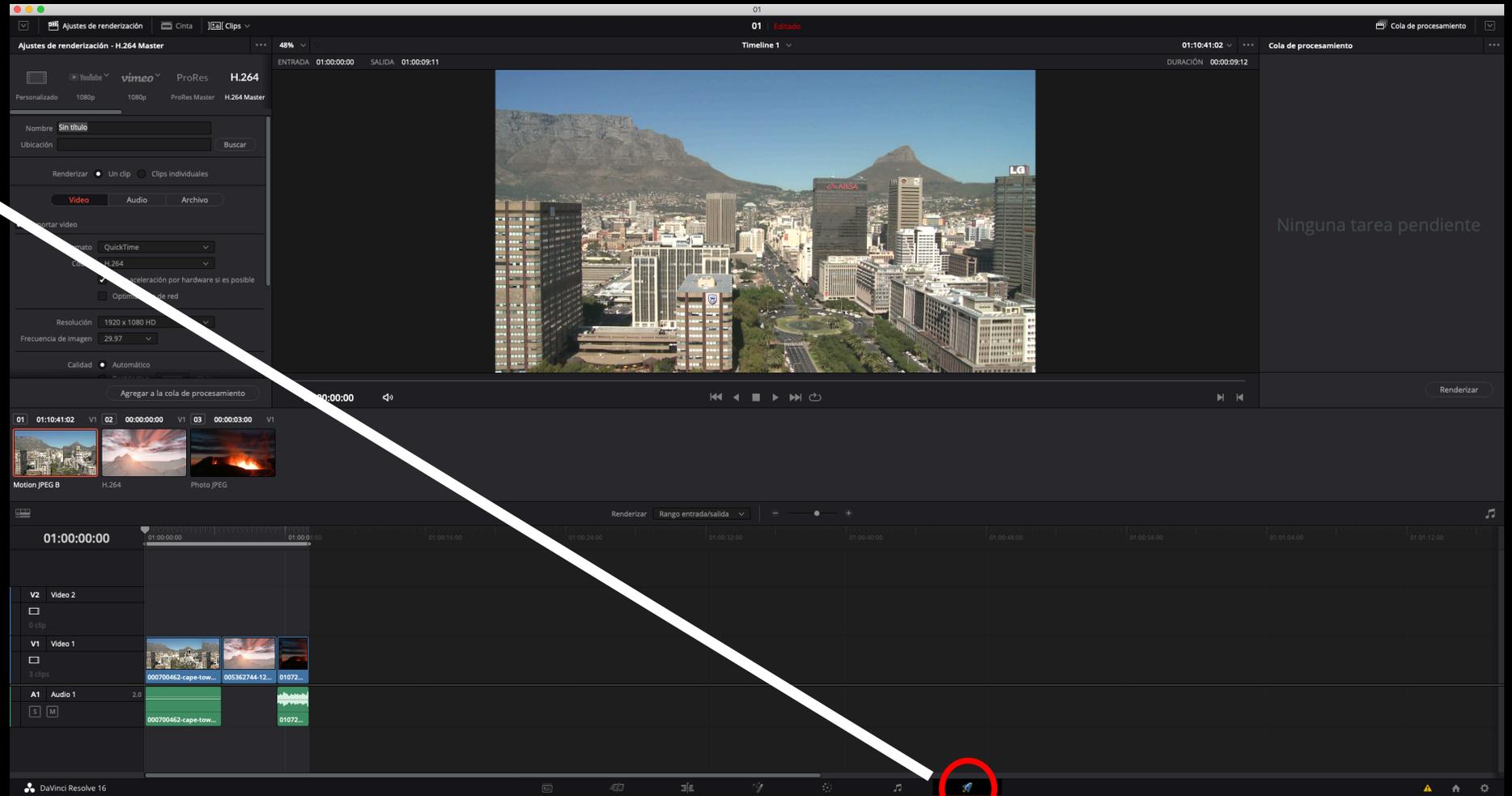
## Exportación del vídeo

Una vez hayamos terminado el vídeo, hay que exportarlo, compilarlo o renderizarlo. El programa unificará y procesará todos los clips guardando todo en un único archivo. En función de las características del ordenador del que se disponga, así como de la duración del vídeo, este proceso tardará menos o más.

# MÓDULO "Entrega"

## Exportación del vídeo

Clic en el icono del módulo "Entrega" (el último).



# MÓDULO "Entrega"

## Exportación del vídeo

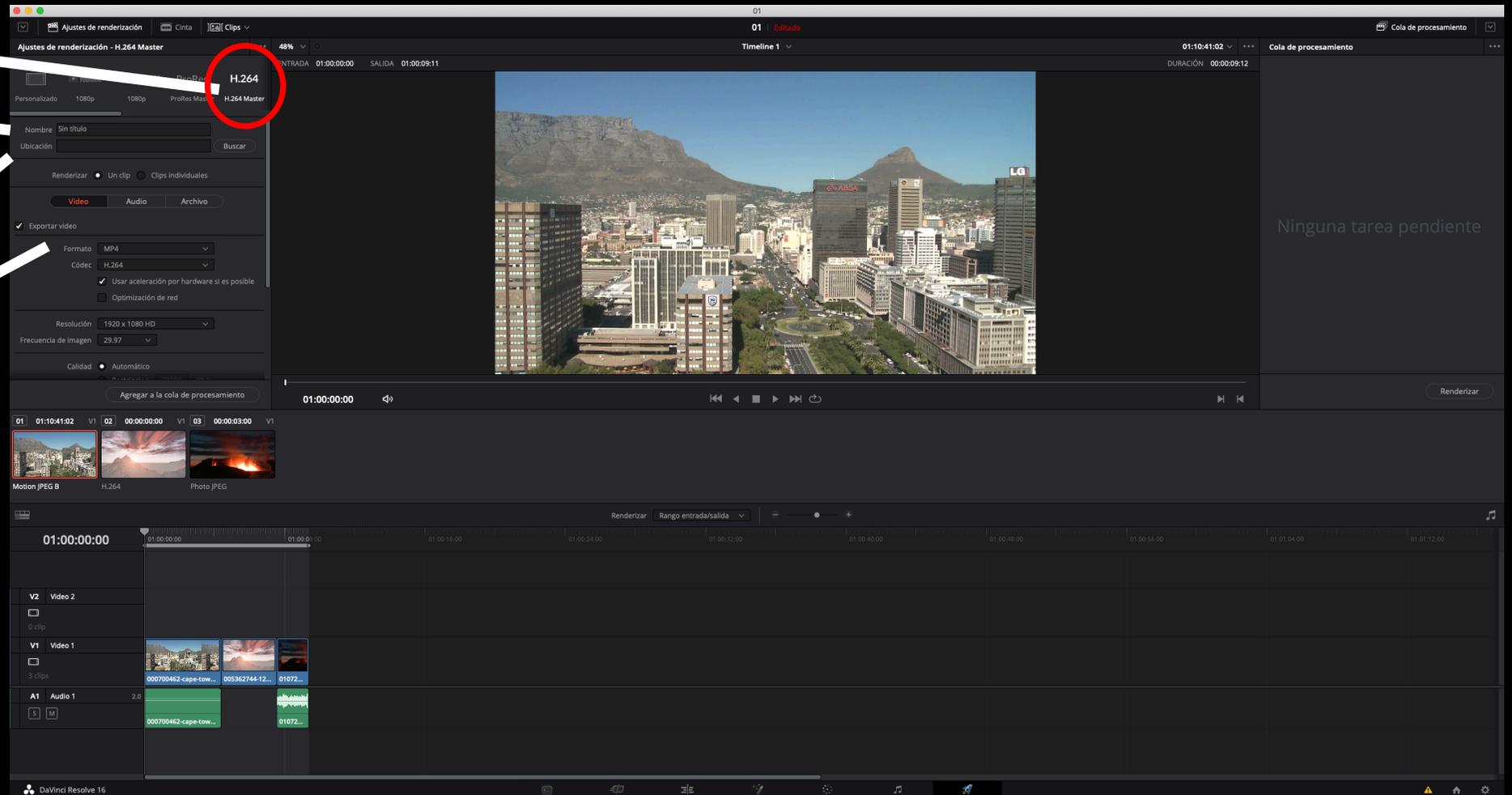
1. Clic en H.264, el formato estándar para vídeos.

2. Escribimos el nombre del archivo.

3. Escogemos la ubicación donde queremos que se guarde el vídeo.

4. En formato, seleccionamos MP4

5. Pulsamos en "Agregar a la cola de procesamiento". Se abrirá una ventana para confirmar el nombre y la ubicación. Aceptamos.



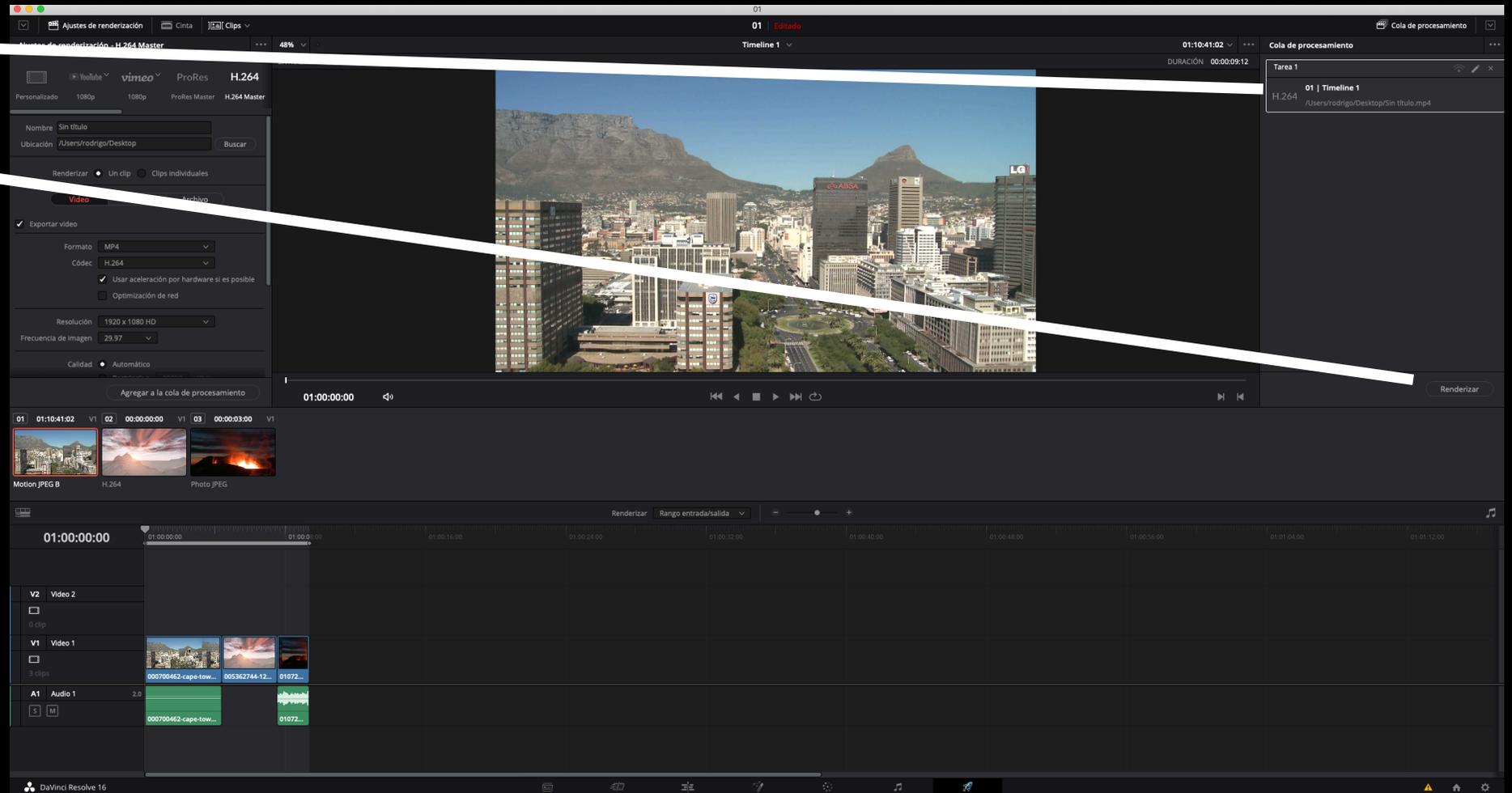
# MÓDULO "Entrega"

## Exportación del vídeo

6. El vídeo se carga en la cola.

7. Pulsamos en "Renderizar" para que comience a procesar el vídeo.

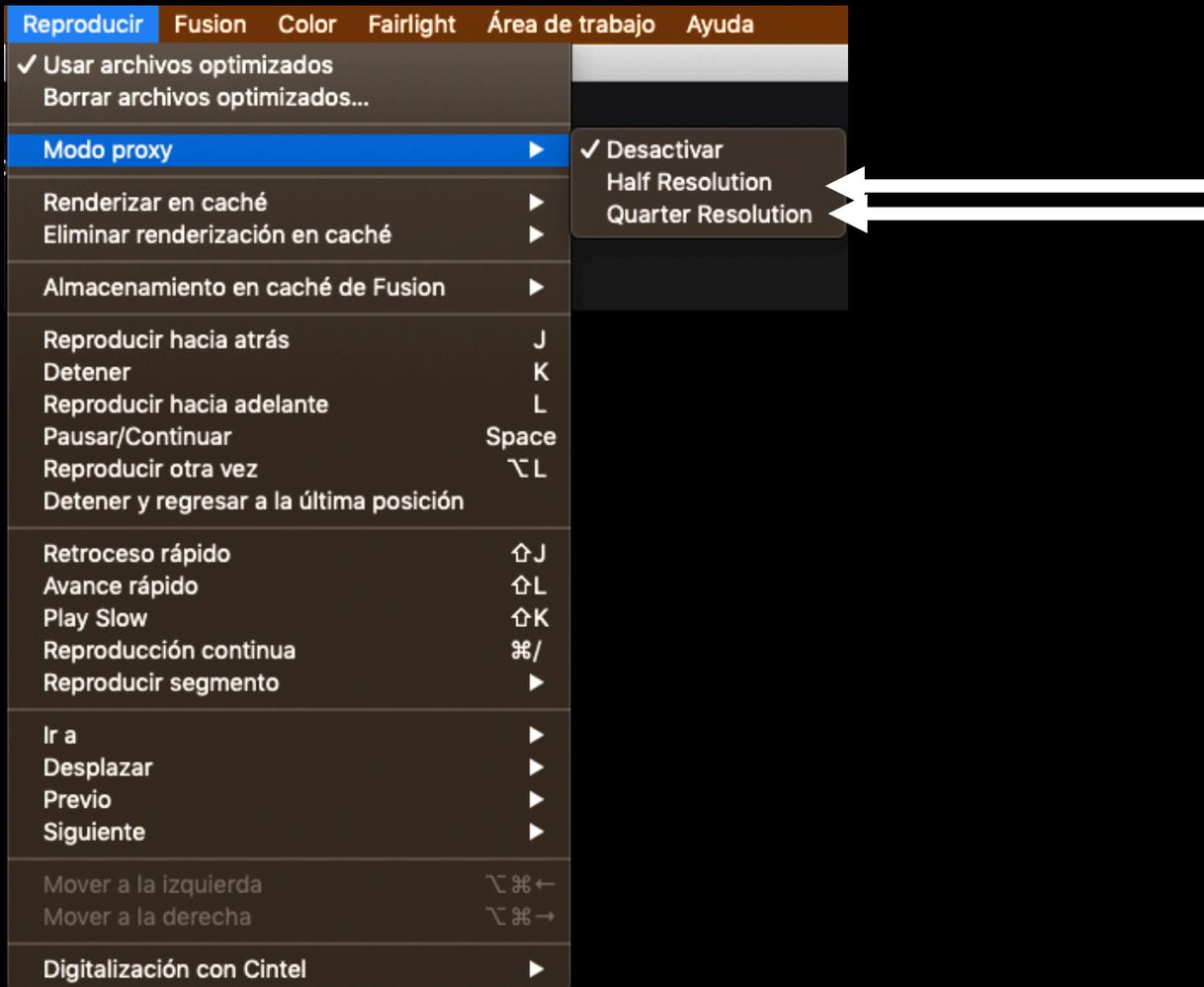
8. Cuando se haya terminado de procesar, veremos que encima de la cola de procesamiento pone "Finalizado" en verde. Ya tendremos nuestro vídeo listo para verlo.





# **OPTIMIZAR REPRODUCCIÓN DE VÍDEO**

# OPCIÓN 1

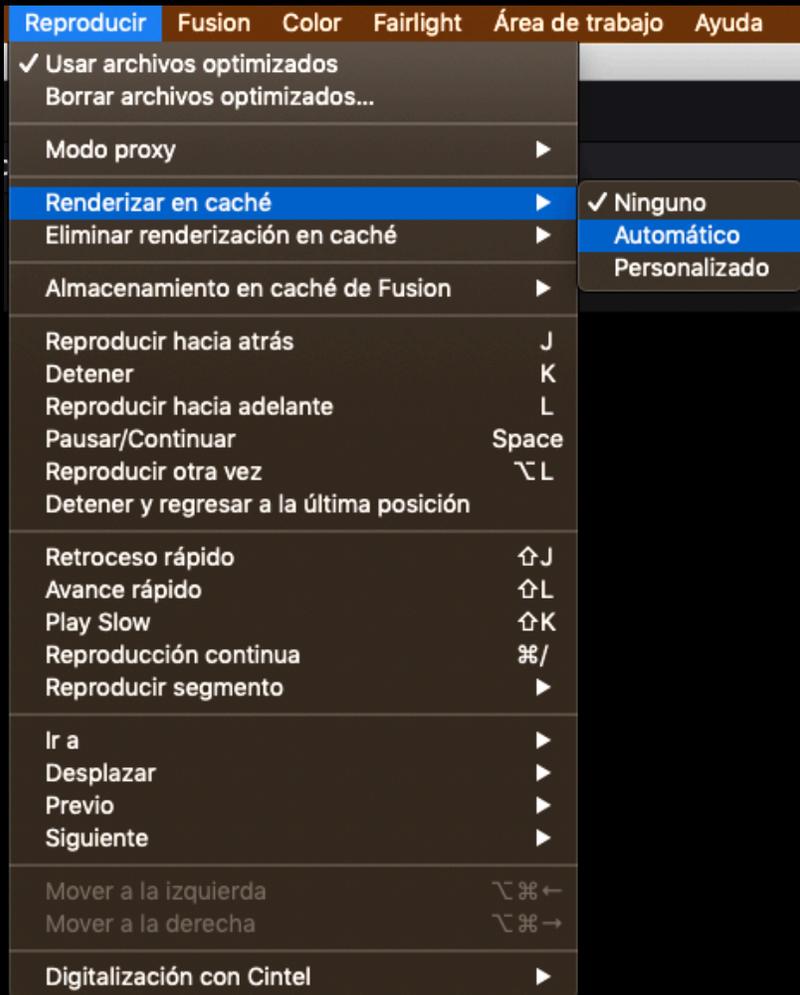


## ACTIVAR EL MODO PROXY

Pestaña reproducción/Modo proxy/Half Resolution o Quarter Resolution

Baja la calidad de previsualización a la mitad o un cuarto. Se verá peor el vídeo, pero se reproducirá con más fluidez. No afecta al resultado final de la exportación.

# OPCIÓN 2



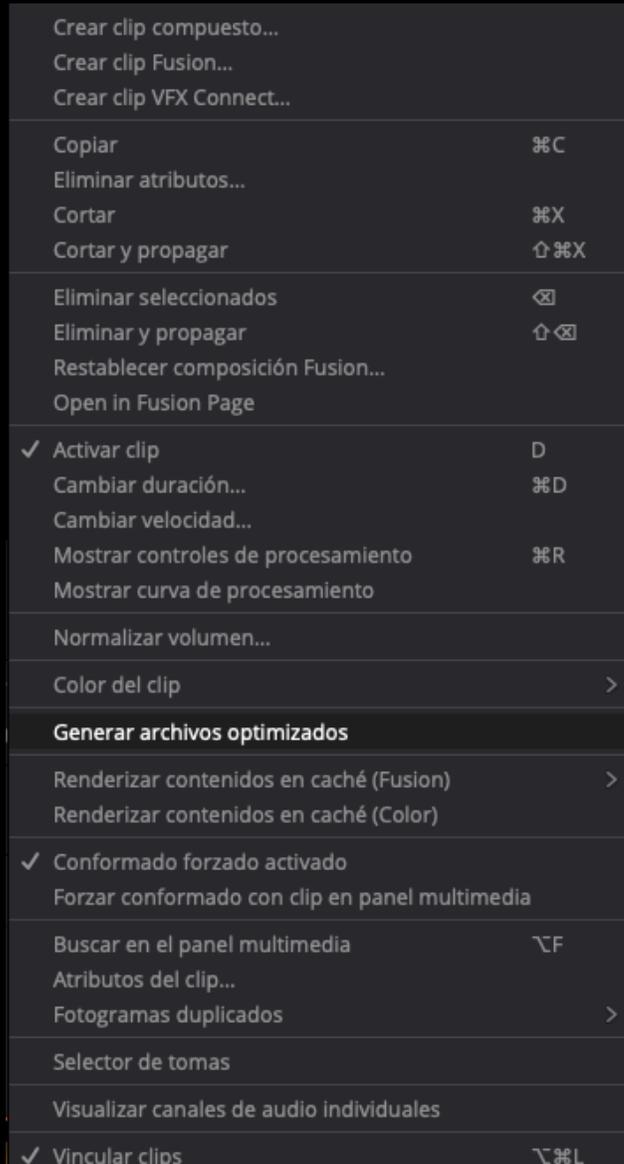
## ACTIVAR EL RENDERIZADO DE CACHE

Pestaña  
reproducción/Renderizar en  
caché/Automático

El programa estará renderizando  
constantemente en segundo plano  
para ofrecer la imagen sin saltos.

Se puede utilizar combinado con la  
opción 1. No afecta al resultado  
final de exportación.

# OPCIÓN 3

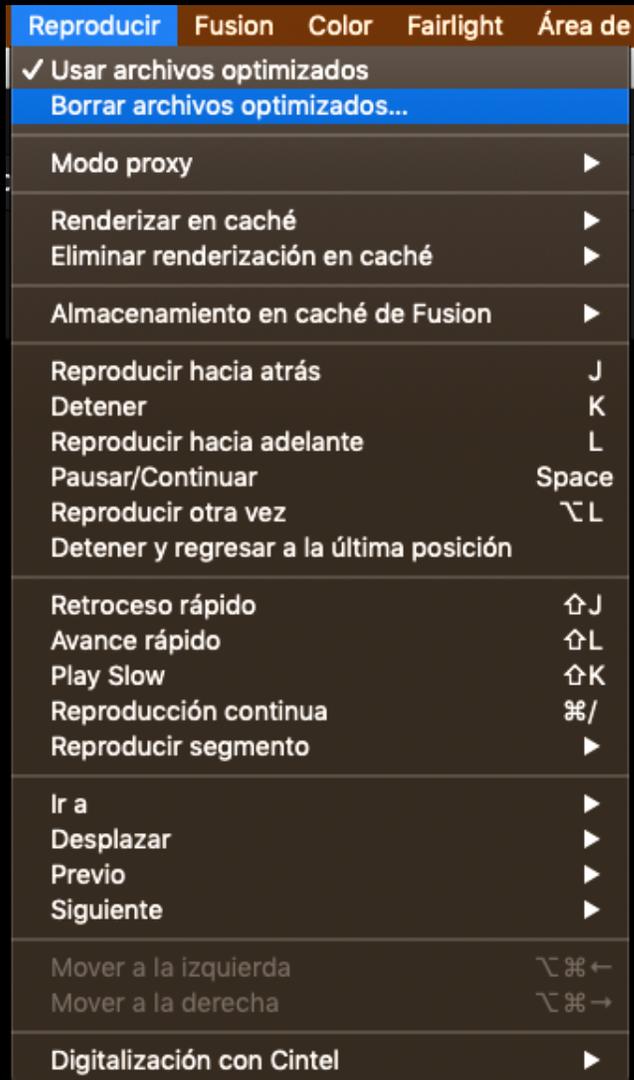


## GENERAR ARCHIVOS OPTIMIZADOS

Seleccionar los clips de vídeo en la línea de tiempo y botón derecho para activar “Generar archivos optimizados”

El programa creará una serie de archivos menos pesados para que el ordenador lo reproduzca de manera más fluida. Se puede usar de forma combinada con las opciones anteriores. No afecta al resultado final de exportación

# OPCIÓN 3

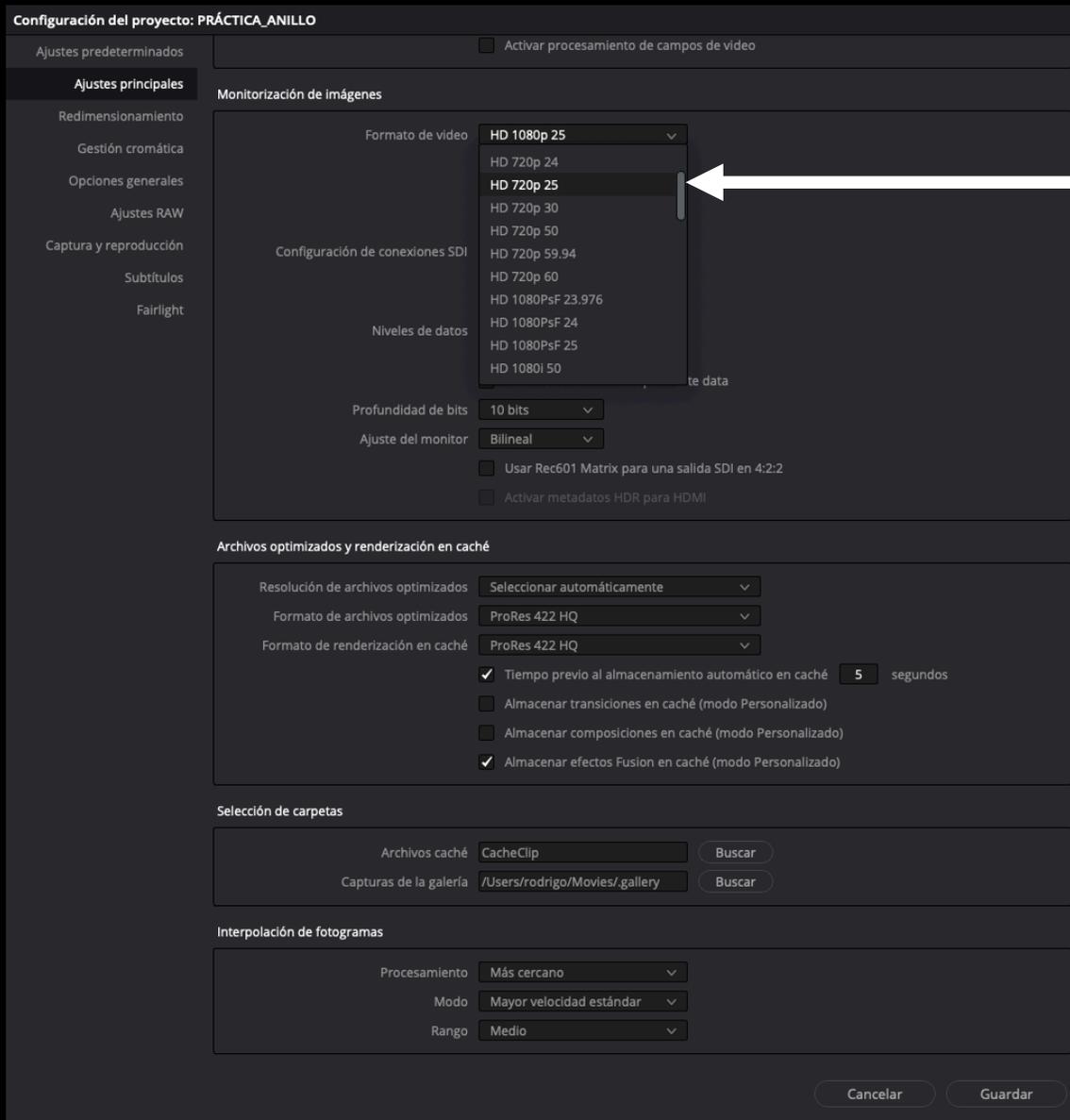


## GENERAR ARCHIVOS OPTIMIZADOS

Cuando el vídeo esté terminado es recomendable borrar esos archivos optimizados ya que ocupan espacio en el disco duro:

Pestaña "Reproducir"/Borrar archivos optimizados

# OPCIÓN 4



BAJAR LA RESOLUCIÓN DEL PROYECTO DE FORMA TEMPORAL

Desde el panel de configuración de proyecto, cambiar la resolución de 1920x1080 a “HD 720p 25”

Antes de exportar, volver a la resolución original, ya que sino el vídeo tendrá una resolución menor.

Esta es una medida temporal que sí que afecta al resultado final a menos que se revierta antes de exportar.