

EDICIÓN DE VÍDEO CON DAVINCI RESOLVE

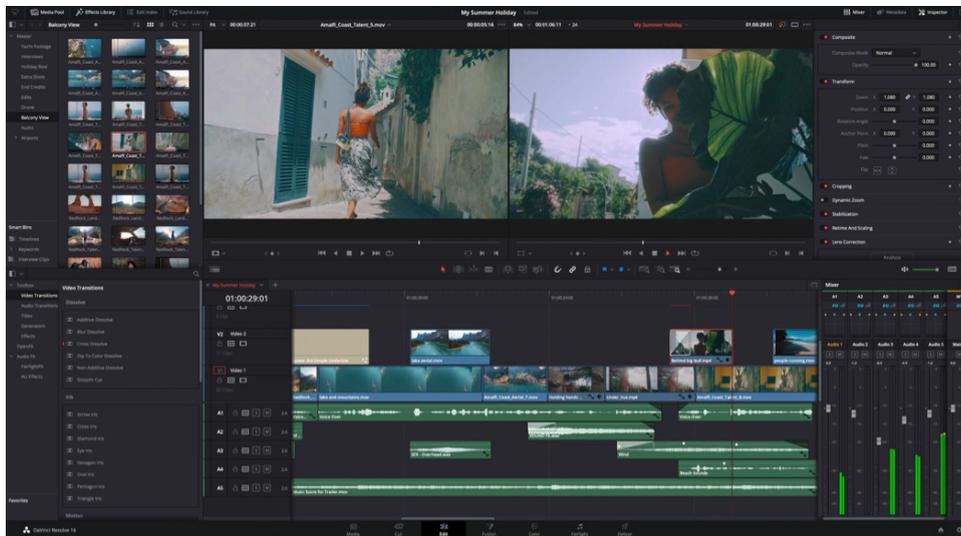
A stylized illustration of a person with brown hair wearing a blue VR headset and typing on a keyboard. The background is dark blue with various white and light blue geometric shapes and icons representing a digital interface, such as a pie chart, a list, and a large rectangle. The text is overlaid on the person's torso.

Embárcate en un viaje por el arte de la edición de vídeo en el aula

Por Isabel Medarde (Bambara Zinema)

Noviembre 2023

DAVINCI RESOLVE 18



Recuerda siempre ir guardando el proyecto (salvando los cambios). Davinci Resolve da la opción de guardado automático, que es algo que se puede configurar en

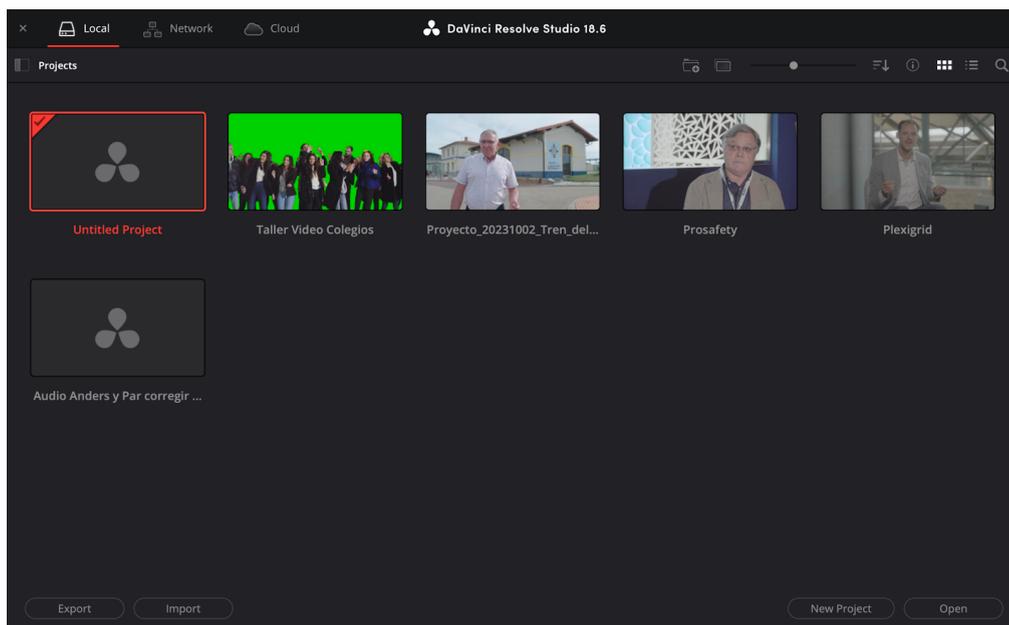
Menú superior >> Davinci resolve >> Preferencias >> Guardar y abrir Proyecto.

Así como en dicho panel se puede cambiar el idioma a Español en >> Interfaz >>> Usuario >> Idioma

MÓDULO I: INICIACIÓN

Iniciar mi primer proyecto

Al abrir Davinci Resolve por primera vez, y siempre que se inicie el programa, aparece una primera pantalla en la que se ubicarán los proyectos que vaya creando. La primera vez que inicio el programa me aparecerá solamente un proyecto: "Untitled Project". Al hacer doble click en dicho proyecto se abrirá el programa Davinci Resolve y podré empezar a trabajar en él. De esta manera iré creando proyectos nuevos a los que accederé desde esta pantalla inicial.

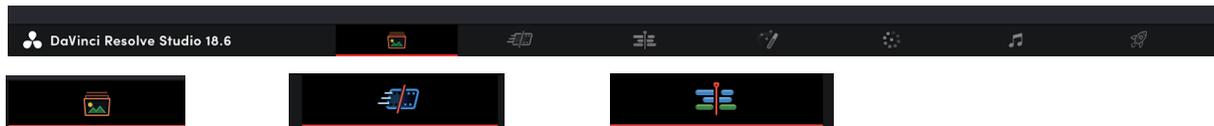


Davinci Resolve se abrirá al hacer doble click en uno de los proyectos o pulsando el botón **Open** en la esquina inferior derecha.

Open

Importar archivos rápidamente

Una vez creado el proyecto, se importan los archivos para comenzar a editar. Para importar archivos en DaVinci Resolve, basta con arrastrarlos y soltarlos en el área llamada **Media Pool**. En el menú inferior del programa veréis varios iconos que dan acceso a diferentes módulos de edición. Desde los tres primeros módulos (media, cut y edit) podré importar mis archivos en dicha área.



Media

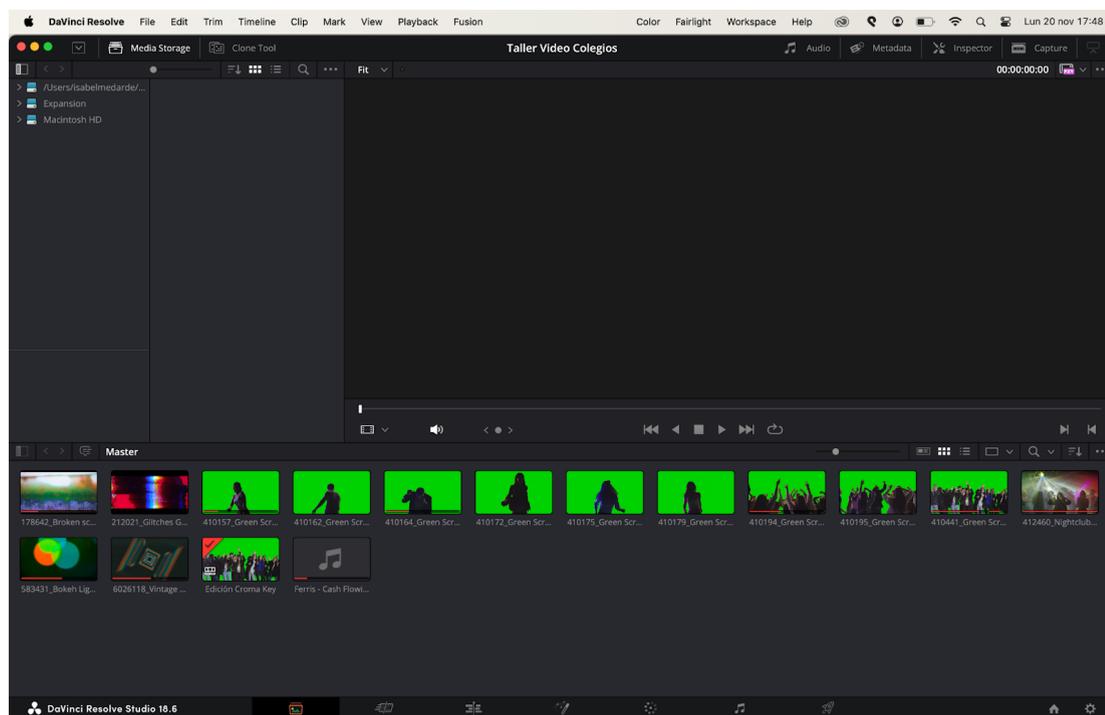
Cut

Edit

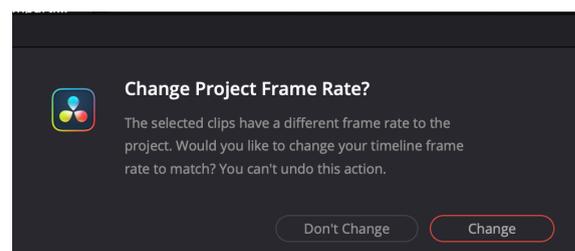
Probemos a importarlos desde el primer módulo, abriendo el icono Media.



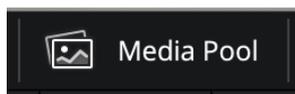
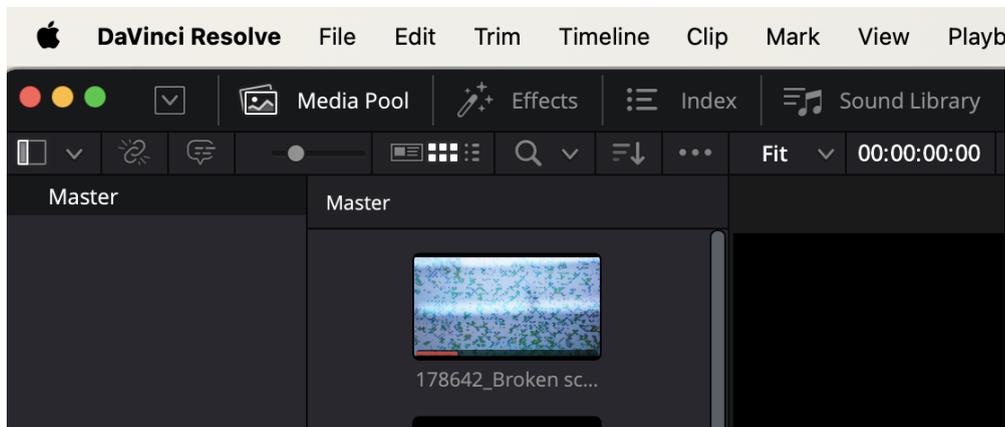
Para empezar, solo es preciso buscar los archivos que se desean importar, arrastrarlos al panel multimedia. Incluso se pueden arrastrar carpetas con subcarpetas, y se mantendrá su estructura. Los archivos importados aparecerán en la parte inferior del módulo.



Al importar clips el programa me pregunta si deseo que el proyecto tenga los mismos parámetros que los clips de vídeo que estoy importando. Por el momento le diremos que sí pinchando en la opción **Change**. Para ver configuración avanzada de proyectos he dejado un apartado al final de este Módulo | Iniciación.



En los módulos Cut y Edición encontraré los archivos importados pinchando en el icono Media Pool.

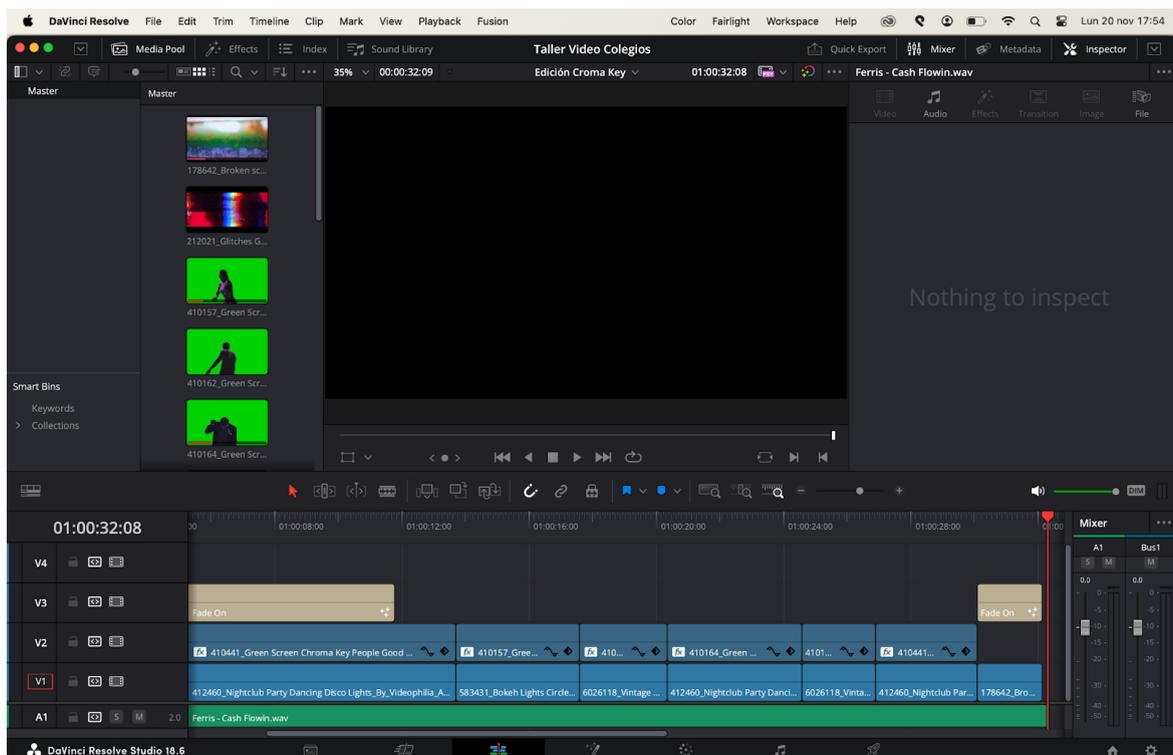


Edición

Personalmente nunca utilizo el módulo Cut. Para más agilidad, una vez tengo importados los archivos, voy directamente al módulo edición para empezar a editarlos. Para ello selecciono en el menú inferior el módulo edit (tercer icono).

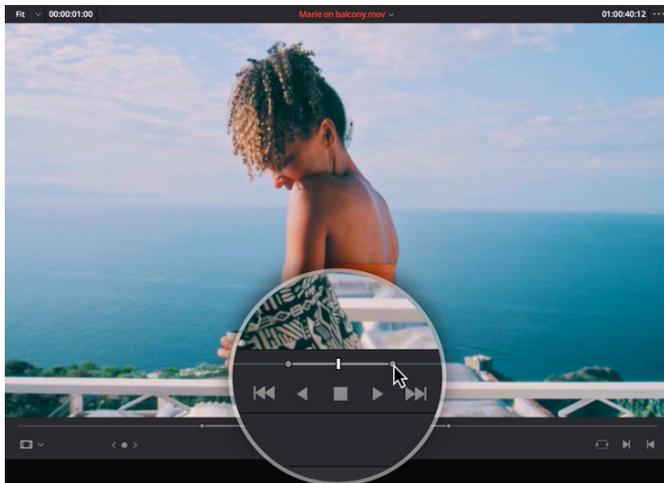


Se abre el módulo Edit en el que encontraré, en la mitad superior, los archivos que he importado (columna izquierda), un visor en el que podré visionar dichos archivos (derecha). En la mitad inferior se encuentra la línea de tiempo, en la cual arrastraré los clips de vídeo para componer el vídeo.

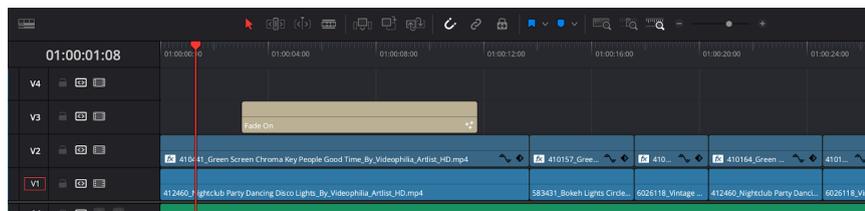


Seleccionar y marcar clips

Para editar los clips lo primero será seleccionar la parte del clip con la que me quiero quedar para editar mi vídeo o película (piensa que cuando grabo una toma lo normal es que haya diferentes fallos que después tendré que quitar en la edición). Basta con hacer doble clic en el clip deseado y este se abrirá en el visor de la derecha. Debajo del visor encontraré un cabezal que me permite reproducir el clip de inicio a fin. Para elegir un fragmento debo arrastrar el cabezal hasta el fotograma deseado y hacer clic en el teclado en I (In) para marcar el punto de inicio del fragmento y O (Out) para marcar hasta dónde deseo que llegue (final del fragmento).



Una vez marcados estos puntos arrastro el clip a la línea de tiempo y así sucesivamente con cada fragmento de los diferentes clips hasta componer mi vídeo o película y voy poniendo unos a continuación de otros.



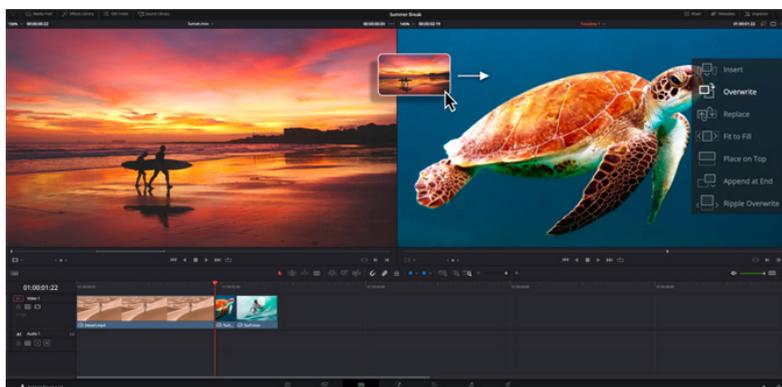
Al arrastrar los clips a la línea de tiempo se me crea una pista de vídeo directamente. Y puedo ir apilando distintas pistas para, por ejemplo, poner un texto encima de la imagen o hacer una doble pantalla.

Al igual que el vídeo puedo arrastrar diferentes audios a la línea de tiempo. Pensad por ejemplo en que quiero añadir música al proyecto. Las pistas de audio se encuentran debajo de las de vídeo. Puedo añadir todo tipo de audios: efectos sonoros, voz en off (por ejemplo voz de un narrador/a), música.. Conviene poner cada tipo de audio en una pista diferente y así ir añadiendo diferentes pistas. Por ejemplo en una puedo poner la voz en off, en otra el sonido de cámara (que aparece directamente al arrastrar el clip de vídeo ya colocado en la pista de audio), en otra la música. Y si necesito hacer fundidos con diferentes audios o músicas para que se escuchen solapados puedo crear diferentes pistas unas debajo de otras.

Y al igual que vídeos y audios también puedo añadir imágenes fijas con muchas finalidades como veremos en los casos prácticos más adelante.

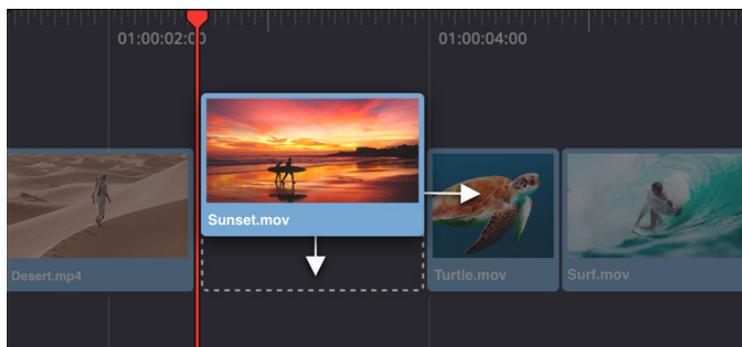
Editar clips en la línea de tiempo

Una forma de editar, bastante rápida e intuitiva, es arrastrar y soltar clips directamente en la línea de tiempo o en el visor, donde aparecerán opciones como información superpuesta que brindan acceso directo a los tipos más frecuentes de edición, tales como «Insertar», «Sobrescribir», «Reemplazar», «Insertar y ajustar duración», «Superponer», «Añadir al final» y «Sobrescribir y propagar». Una vez que cuentas con varios clips en la línea de tiempo, es posible reorganizarlos con los controles para intercambiar clips.

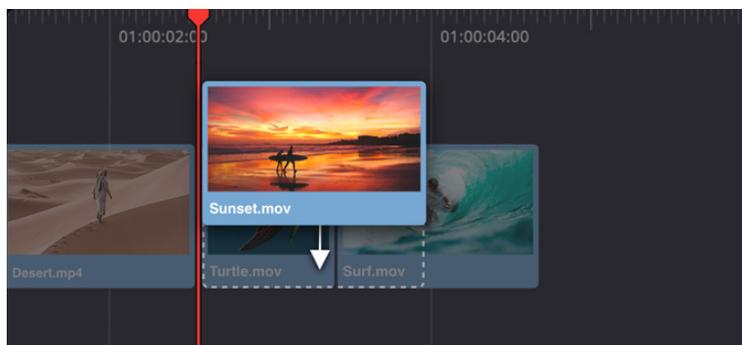


Hay 7 maneras diferentes de editar

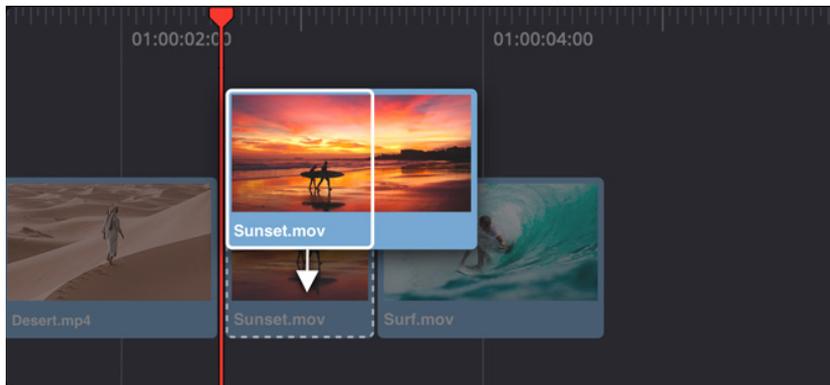
Insertar. Esta opción permite insertar un clip en la posición del cabezal en la línea de tiempo y mover el resto de manera que el nuevo pueda encajar en ese lugar. Si el cabezal está en el medio de un clip, este se divide y se añade el nuevo en el centro.



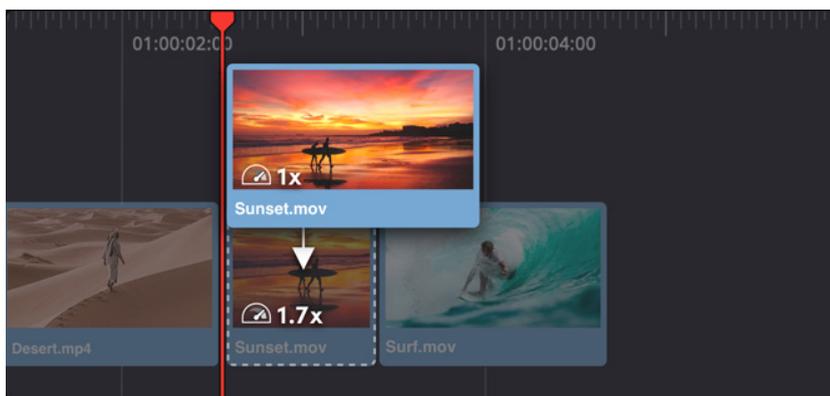
Sobrescribir. Esta opción es una de las más comunes. Al utilizar este tipo de edición, se añade el nuevo clip donde se encuentra el cabezal en la línea de tiempo y se sustituye lo que está en ese lugar.



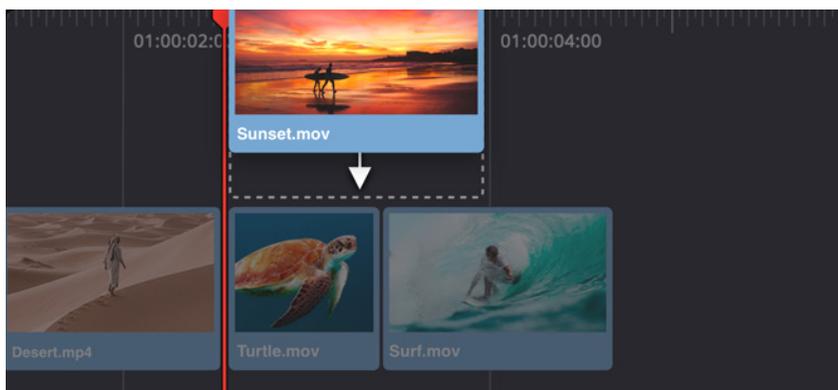
Reemplazar. Esta opción permite sustituir un solo clip en la línea de tiempo con uno de la misma duración. El final del clip que se está editando en la línea de tiempo se modificará a fin de ajustarse a la duración del clip al que reemplaza.



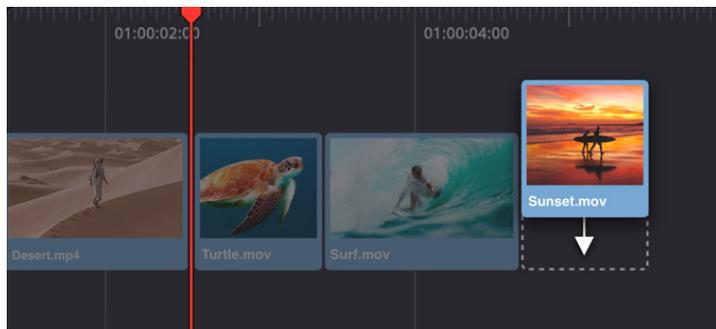
Insertar y ajustar duración. Esta opción permite ajustar la velocidad del clip dependiendo del espacio que haya entre los puntos de entrada y salida. Esta se calcula automáticamente, de modo que se ajuste exactamente al espacio seleccionado en la línea de tiempo.



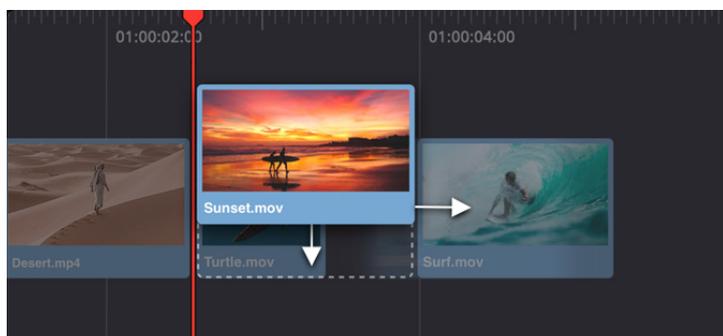
Superponer. Esta opción permite colocar el clip que se desea agregar en la siguiente pista de video disponible a partir de la posición del cabezal. Es ideal para agregar títulos, gráficos y efectos de imágenes superpuestas.



Añadir al final. Esta opción permite agregar el nuevo clip al final de la línea de tiempo, independientemente de donde se encuentre el cabezal. Además, también se puede utilizar para añadir múltiples clips desde el panel multimedia en simultáneo.



Sobrescribir y propagar. Esta opción permite sustituir una toma con otra de distinta duración. Los clips más largos reemplazan el que está en la línea de tiempo y empujan todo el contenido para crear espacio, mientras que los más cortos atraen los demás clips, a fin de no dejar espacios vacíos.

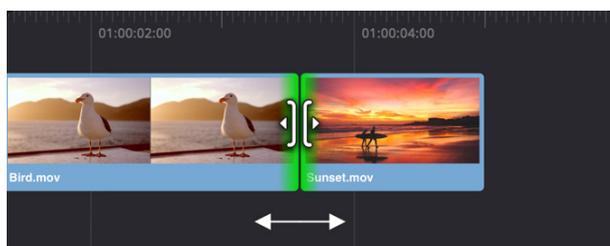


Recorte y ajuste de los clips en la línea de tiempo. Esta opción permite ajustar el tiempo entre los clips a fin de editar con precisión. Una vez que he añadido los clips en la línea de tiempo toca ajustarlos para dejar el vídeo como deseo con exactitud. Para ello puedo seleccionar diferentes controles que me permitirán modificar el metraje de los clips, que ya he añadido.



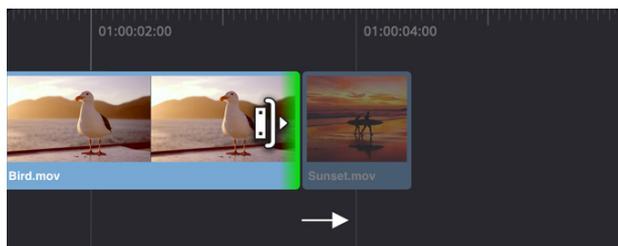
Ajustar

Esta opción permite recortar tanto a la derecha como a la izquierda de una edición al mismo tiempo. Mientras se reduce la duración de un clip, se extiende la del otro con la misma cantidad de fotogramas, de manera que no se modifica la duración total de la línea de tiempo.



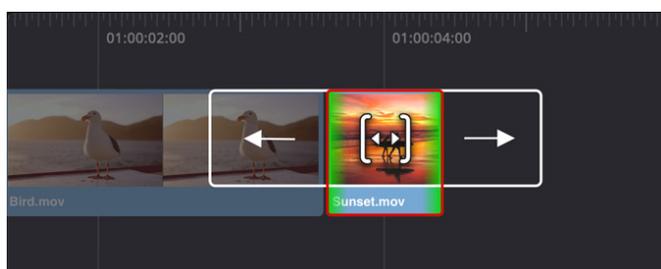
Propagar

Esta opción permite extender o acortar el principio o final de un clip. Al seleccionar un punto de edición y luego esta función, todo lo que está a la derecha se moverá en la línea de tiempo, a fin de ajustarse a la duración del clip nuevo.



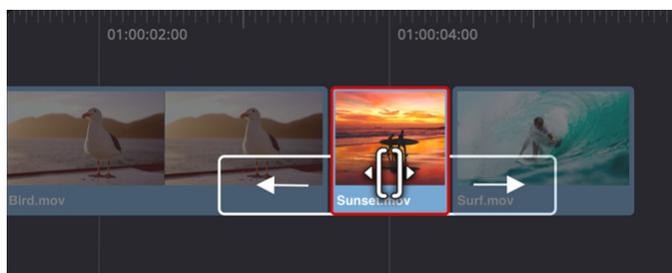
Deslizar

Esta opción permite cambiar la porción de un clip que se ve en la línea de tiempo al mover sus puntos de entrada y salida. El contorno blanco muestra la duración total del clip, a fin de realizar ajustes precisos sin afectar el resto de la edición.



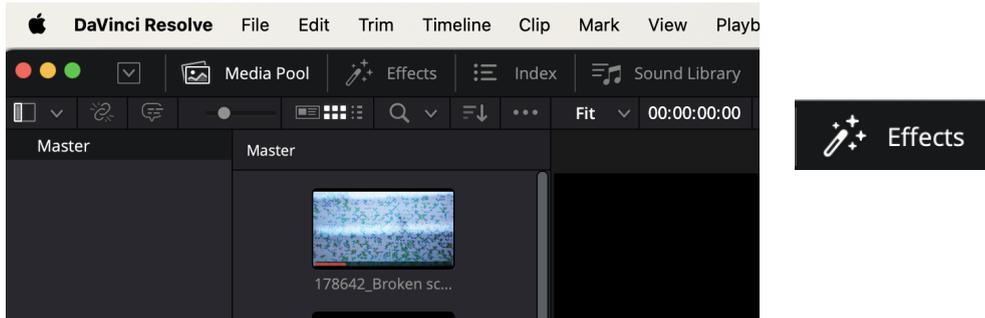
Desplazar

Esta opción permite cambiar la posición del clip en la línea de tiempo sin modificar su duración. Además, aumenta o disminuye la duración de los clips a la izquierda y la derecha cuando se coloca el nuevo clip entre ellos. Es como realizar una edición por ajuste entre tres clips.



Efectos

Una vez añadidos los fragmentos en la línea de tiempo y editados con precisión puedo empezar a aplicar textos y efectos. Para ello en el mismo módulo Edit en el que me encuentro, hago click en el botón Effects (en el menú de arriba, a la izquierda).



La biblioteca de efectos ofrece una amplia variedad de transiciones y efectos especiales profesionales. Para abrirla, basta con hacer clic en el ícono correspondiente en la parte superior izquierda de la interfaz, seleccionar el efecto deseado y arrastrarlo hasta un clip en la línea de tiempo o, en caso de transiciones, a un punto de corte entre clips.

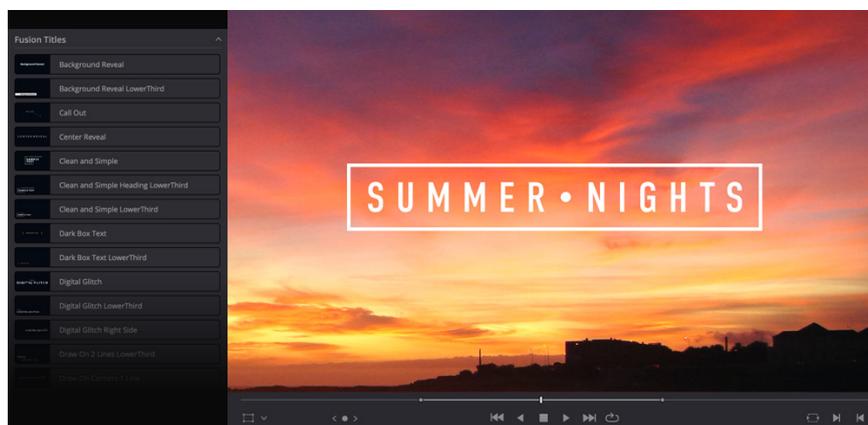


Transición situada entre dos clips

La duración de las transiciones puede modificarse al arrastrar sus márgenes entre dos clips o desde el inspector, en la parte superior derecha de la interfaz. La biblioteca de efectos ofrece más de 30 transiciones distintas, tales como cortinillas y disolvencias, así como más de 65 efectos dinamizados mediante GPU y CPU, por ejemplo, desenfocados, destellos y distorsiones.

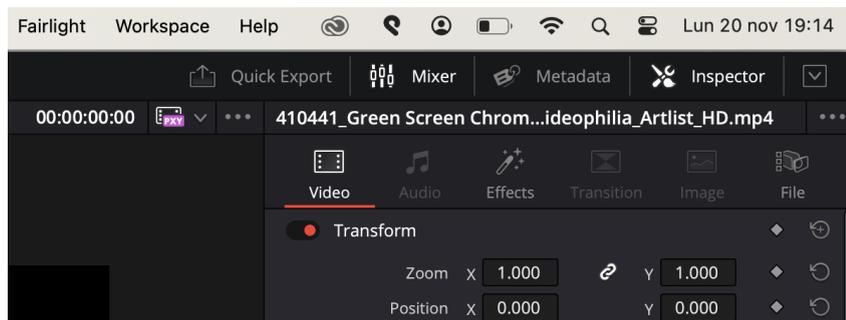
Títulos 2D y 3D

Para crear títulos en dos o tres dimensiones, basta con abrir la biblioteca de efectos y encontrar el generador de texto o la plantilla de títulos Fusion deseada y arrastrarla a la línea de tiempo, encima de las pistas de vídeo.



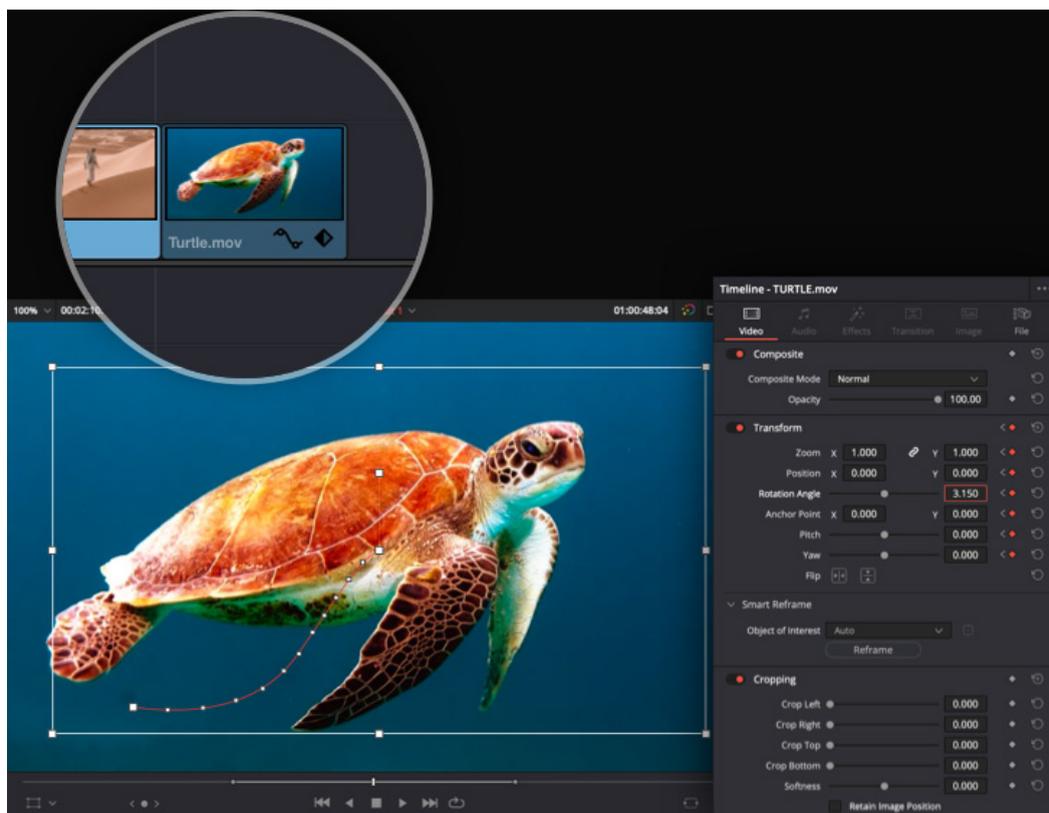
Ajustes de texto, clips o efectos

Para editar los textos, efectos y los atributos del clip abro el inspector que se encuentra en la parte superior derecha del programa.



Luego, desde el inspector, se puede escribir el texto y ajustar diferentes parámetros, tales como el tipo de fuente y su tamaño o color. Los generadores básicos de texto brindan la posibilidad de crear títulos sencillos y tercios inferiores desde cero. El generador de subtítulos permite sincronizar los mismos. Además, ofrece decenas de plantillas de títulos Fusion con opciones prediseñadas en dos y tres dimensiones que pueden personalizarse a fin de crear estilos cinematográficos profesionales sin necesidad de ser un experto en animaciones gráficas. También puedo cambiar el lugar en el que se encuentra situado el texto moviéndolo en los ejes x e y de la pantalla (Posición).

Es posible ver los ajustes del clip en el inspector, situado en la parte superior derecha de la interfaz.



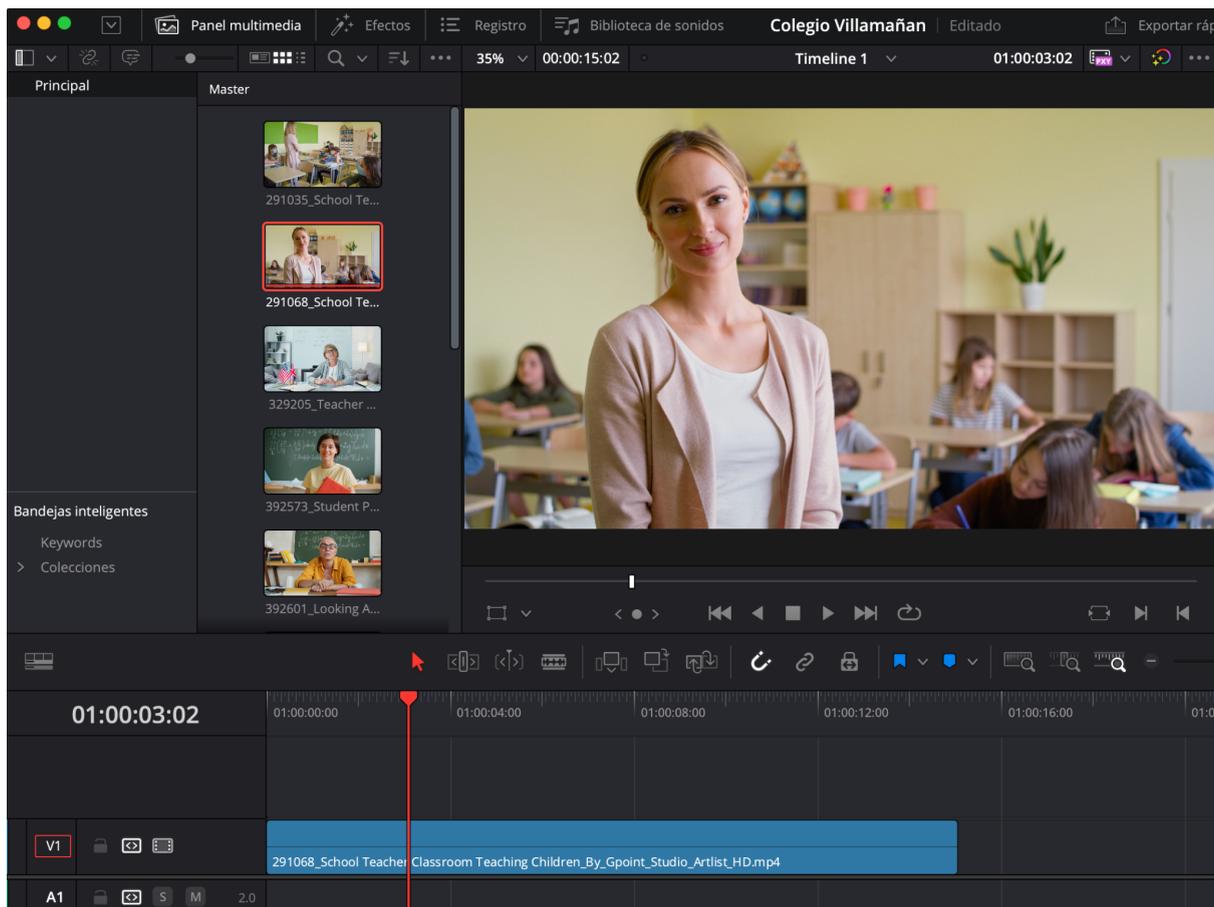
**En un nivel más avanzado puedes modificar o animar cualquier ajuste sobre la duración del clip mediante el botón de fotogramas clave que tiene forma de diamante. Simplemente basta con seleccionar un clip, modificar el valor de un parámetro en particular, hacer clic en el botón de fotograma clave, mover el cabezal a otro fotograma y repetir el proceso. Asimismo, se pueden utilizar los controles correspondientes para modificar parámetros de animación comunes, tales como la posición, el tamaño y la rotación. Incluso para lograr más control, puedes hacer clic en los íconos de fotogramas clave y de curvas en los clips con animaciones a fin de abrir los editores respectivos que permiten desplazar los fotogramas clave, ajustar la velocidad y configurar la aceleración inicial y final de prácticamente cualquier parámetro.*

PRÁCTICAS DE EDICIÓN (CASOS PRÁCTICOS PARA EL AULA)

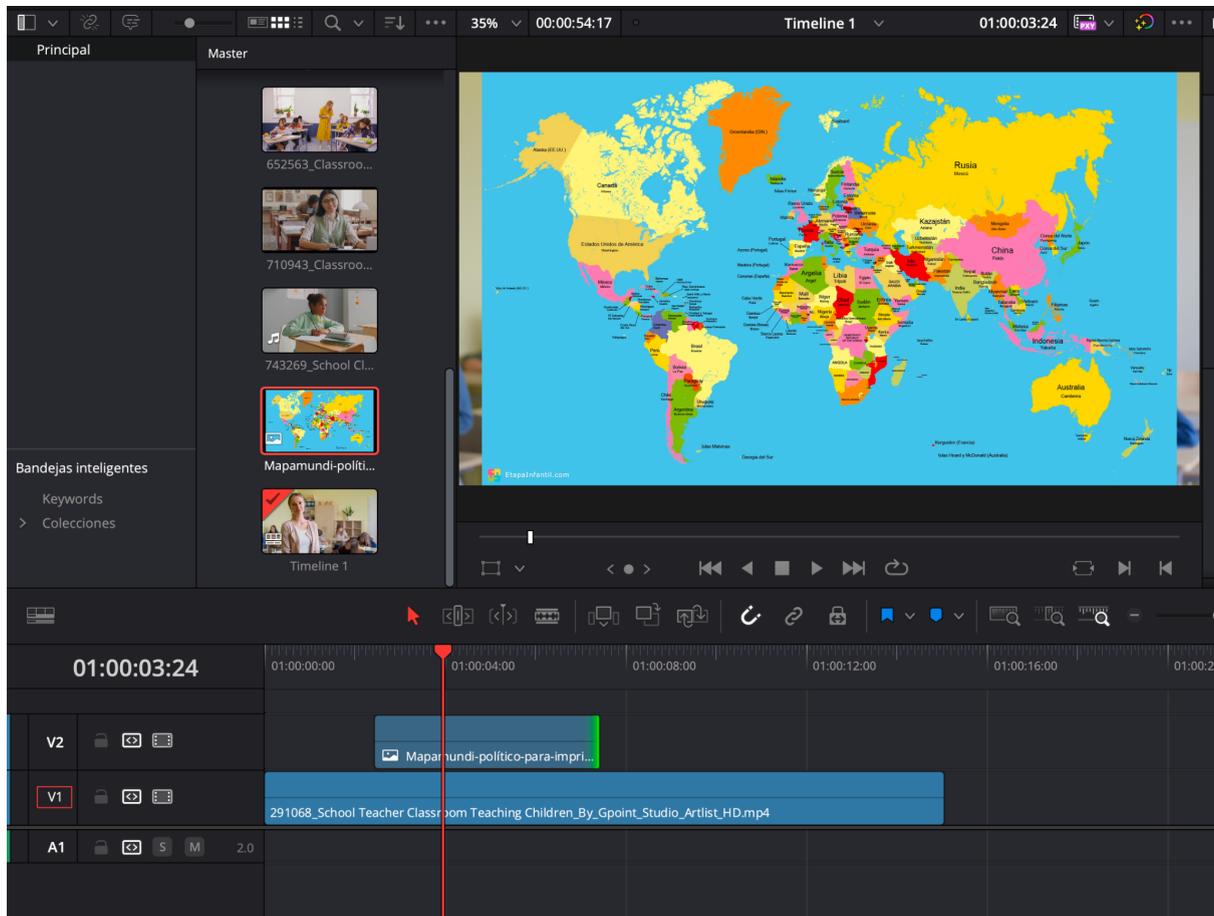
PRÁCTICA I

Imagina que quieres dar una clase de Geografía y quieres que se vea el Mapa Mundi en un lado de la pantalla. Puedes grabar una toma en la que tú estés hablando colocándote al lado derecho o izquierdo del encuadre, no en el medio, para dejar espacio para colocar la imagen del mapa en postproducción.

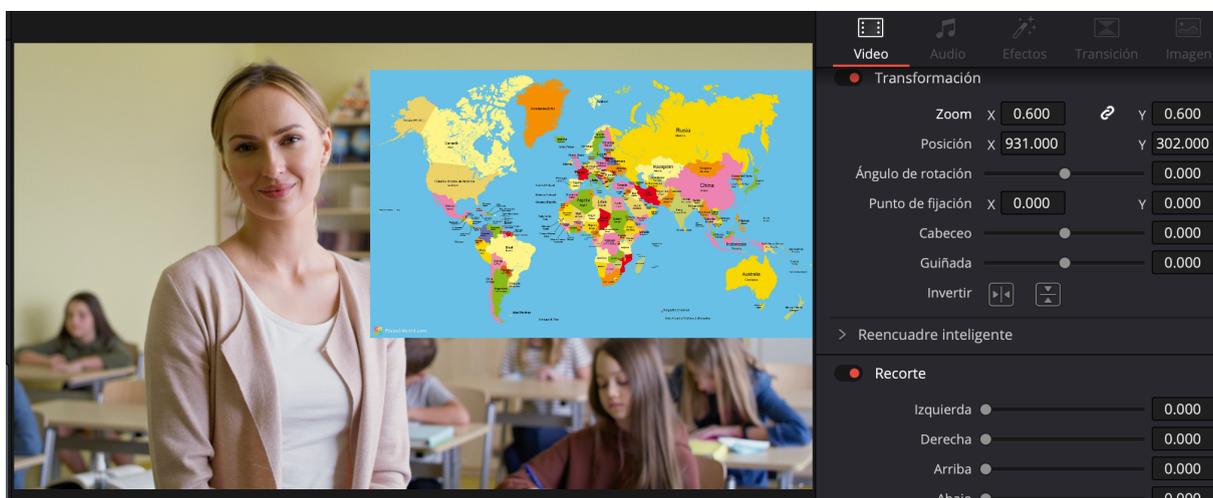
1. Arrastro el vídeo en la pista de Vídeo V1 que ya aparece por defecto.



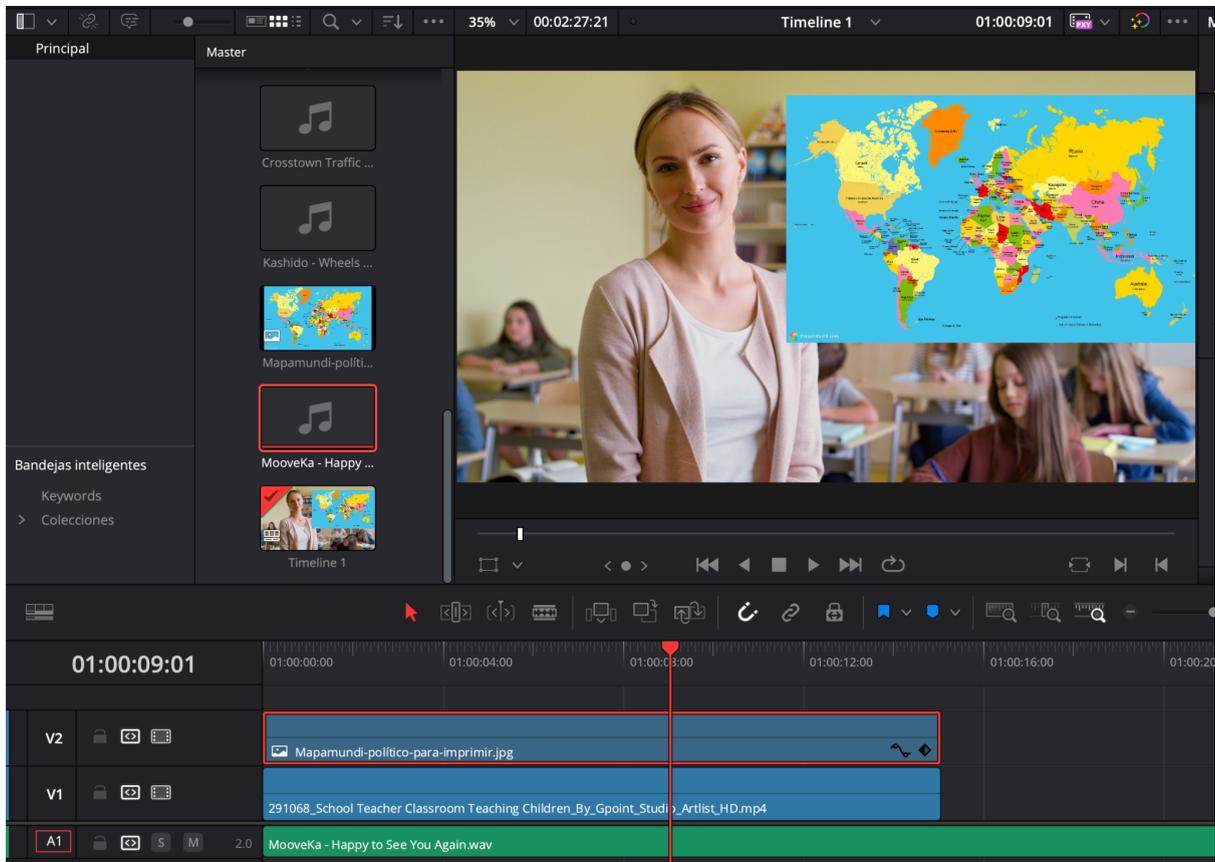
2. Arrastro la imagen del mapa mundi encima de la pista V1 y se me crea automáticamente la pista V2 (aparece en la línea de tiempo encima de la pista 1).



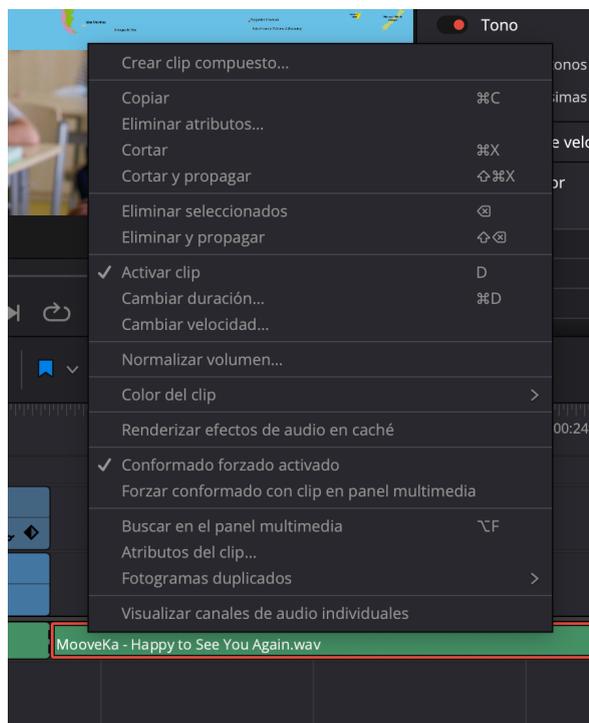
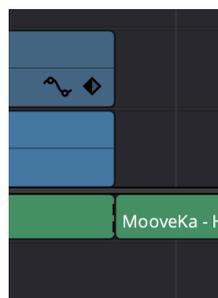
3. Ahora modifico los parámetros de la imagen para colocarlos en la esquina superior derecha. Para ello abriendo el inspector doy el tamaño deseado con la opción zoom y en la posición x e y lo muevo donde yo quiera.



- Añado música arrastrando una pista de música a la pista de audio A1, que se encuentra debajo de las pistas de vídeo.



Con la herramienta cuchilla corto el audio que sobra y lo elimino seleccionandolo y dándole a la tecla retroceso o con botón derecho > **eliminar seleccionado**.

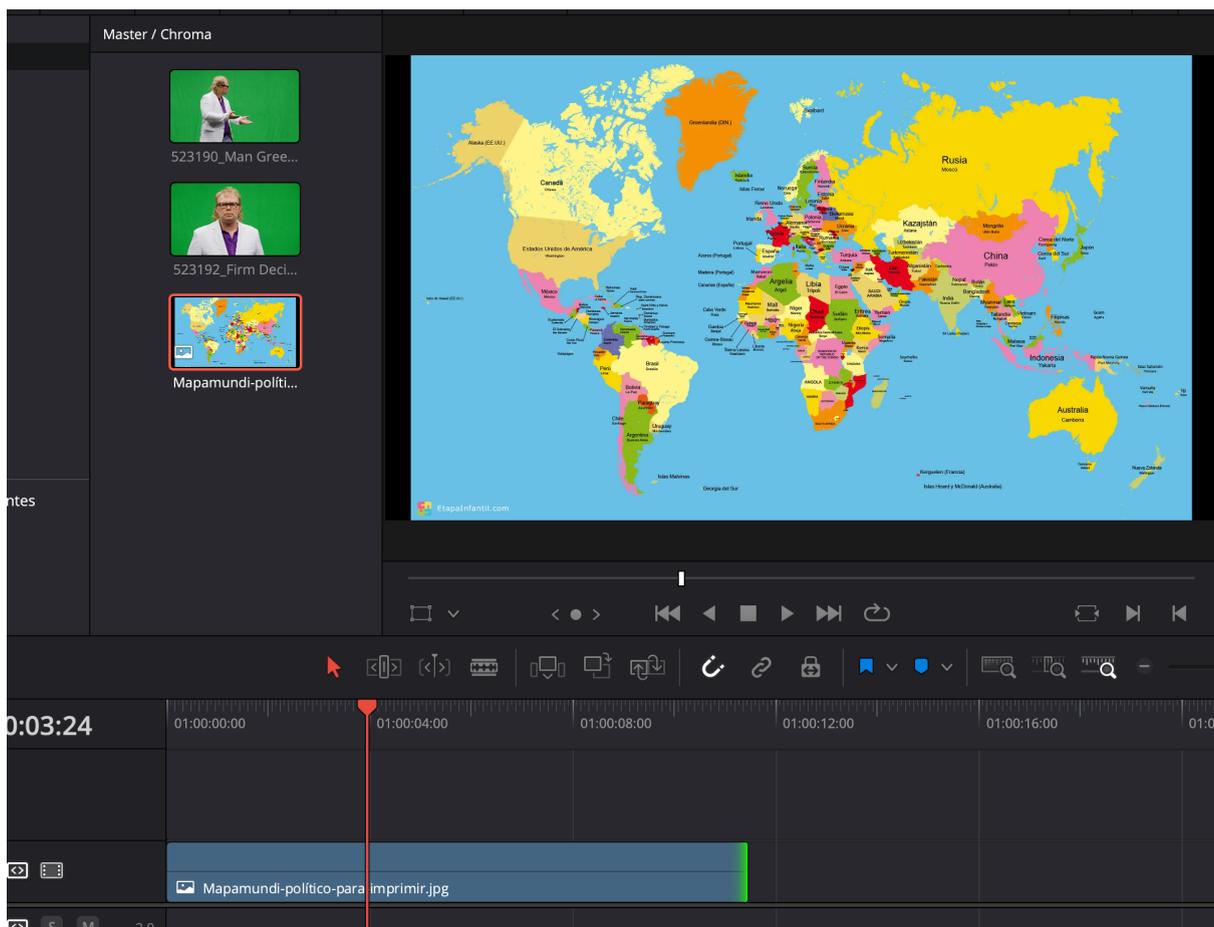


PRÁCTICA II. Chroma Key

Imagina que te gustaría que el mapa ocupase toda la pantalla y tú estuvieras explicando el tema situada a un lado y por delante del mapa, como si fuese el parte meteorológico de las noticias.

Para ello necesitamos grabar mi escena con chroma key para poderlo eliminar después en la postproducción.

1. Arrastro a la pista V1 la imagen del Mapa Mundi



2. Arrastro encima de la pista V1 el vídeo croma (se me crea la Pista V2 automáticamente).



3. En la barra superior pincho en el botón Efectos.



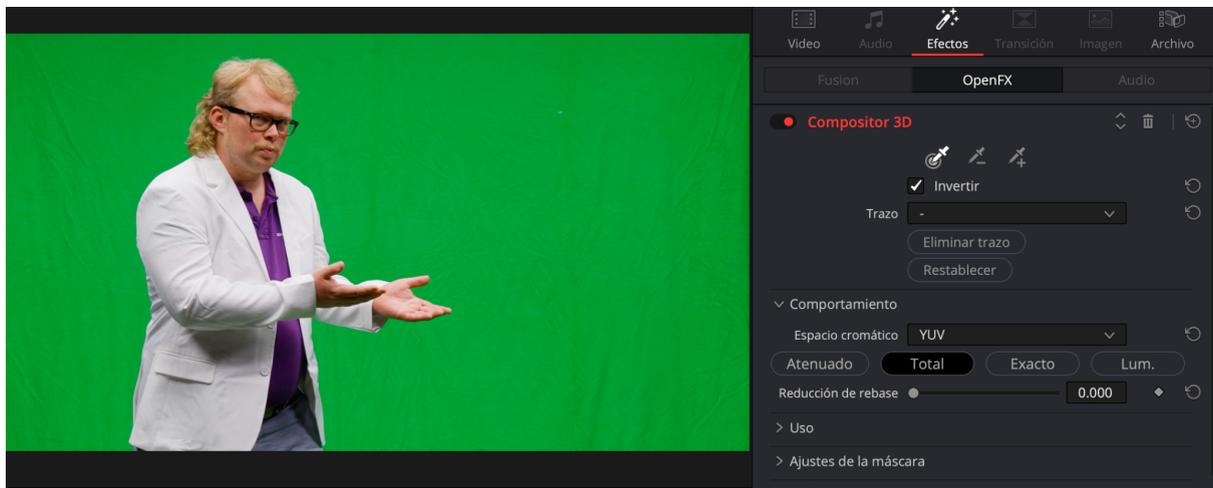
Se abre el bloque de efectos y tengo que desplegar el menú **Open FX** y pinchar en **Filtros**.



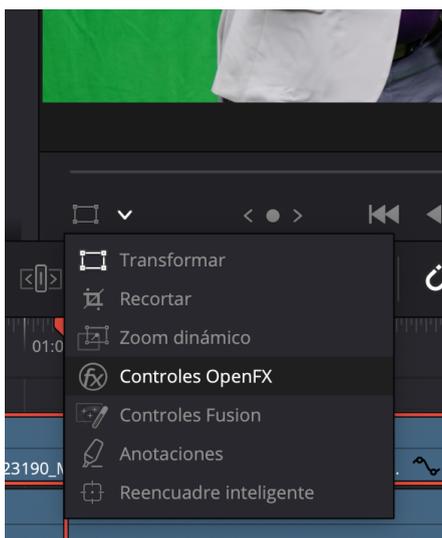
4. Busco en el bloque de efectos desplegados el apartado **Resolve FX Composiciones** y elijo el filtro **Composiciones 3d** (3d Keyer) y lo arrastro al clip del fondo verde en la línea de tiempo para aplicarle el efecto.



En el menú efectos a la derecha del visor, aparece la configuración del filtro



Tal como está seleccionado solo tengo que pinchar en el color verde de la imagen y me borrará el fondo. Después puedo trastear en los parámetros para afinar más o menos el borde que quede en la imagen.



*Muy importante: para que pueda ver aplicado el efecto en el visor tengo que activar el **Controler OpenFX** que se encuentra bajo el visor (me aparece al desplegar el icono del cuadrado).



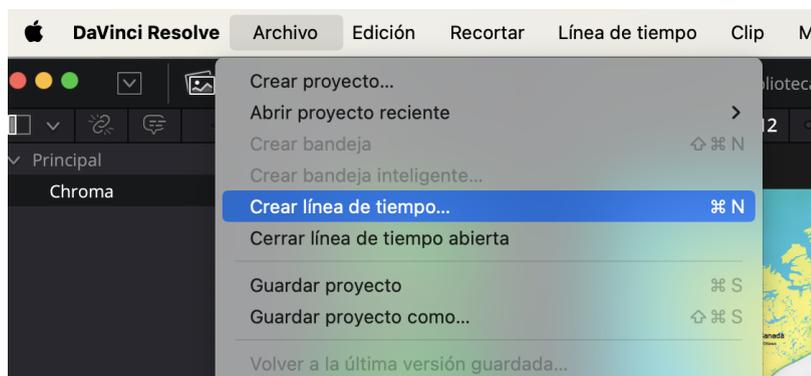


Ahora ya veré mi imagen con el mapa de fondo

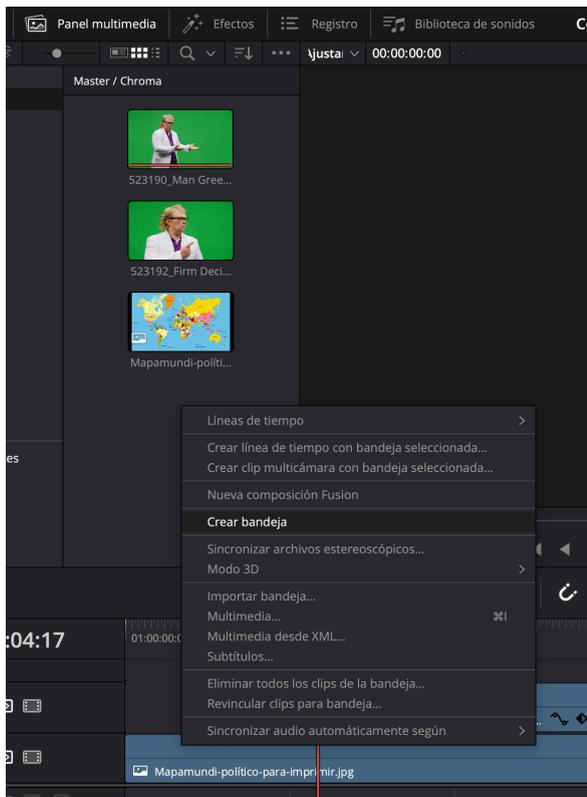
OTROS CONCEPTOS BÁSICOS

Para poder realizar diferentes vídeos/películas tengo que crear nuevos proyectos o nuevos Timelines (líneas de tiempo). En cada proyecto podrá haber diferentes líneas de tiempo. Algo bastante importante es ir realizando backups. Si me equivoco en algo y no puedo ir hacia atrás cuando llevo editando varios días puede ser un problema. Por ello es interesante ir creando copias nuevas de la línea de tiempo, que puedes ir nombrando, por ejemplo: Clase Mapamundi V1, Clase Mapamundi V2, etc.

Los nuevos proyectos y timelines se crean en Menú **Archivo >> Crear Línea de tiempo**. Los proyectos son algo más grande y recomiendo crearlo para cada nuevo proyecto (vídeo felicitación navidad, vídeo magosto, etc...)



Las diferentes líneas de tiempo aparecerán en la misma columna en la que he importado los archivos. Por ello se puede ir organizando todo en carpetas. Para ello hago click en el Panel Multimedia (Media Pool) y selecciono > **Crear Bandeja**



Si no encuentro mis proyectos y clips es bueno pinchar en Principal y aparecerá todo el material, vídeos y carpetas.



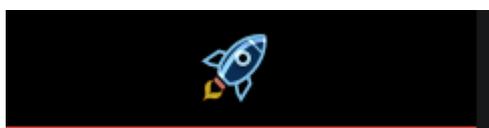
SONIDO Crear una banda sonora.

El módulo Edición incluye distintas herramientas y complementos profesionales de audio Fairlight que permiten ajustar el nivel de audio en la línea de tiempo haciendo clic en la barra situada en el medio de un clip. El inspector también cuenta con un deslizador de volumen, (*nivel avanzado*): así como controles para ajustar la distribución del audio y el tono, y un ecualizador paramétrico de cuatro bandas. Para modificar el volumen en una pista completa, basta con ajustarlo mediante el atenuador en el mezclador que ofrece medidores de audio visuales para monitorizar el nivel de la señal y asegurarse de que no es muy alto o muy bajo. Asimismo, en la biblioteca de efectos hay más de 20 complementos FairlightFX para limpiar el diálogo o eliminar zumbidos, entre otras opciones. Incluso es posible cambiar al módulo Fairlight en cualquier momento para acceder a más opciones.



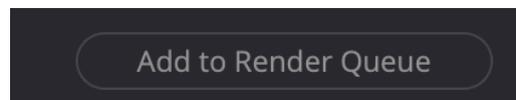
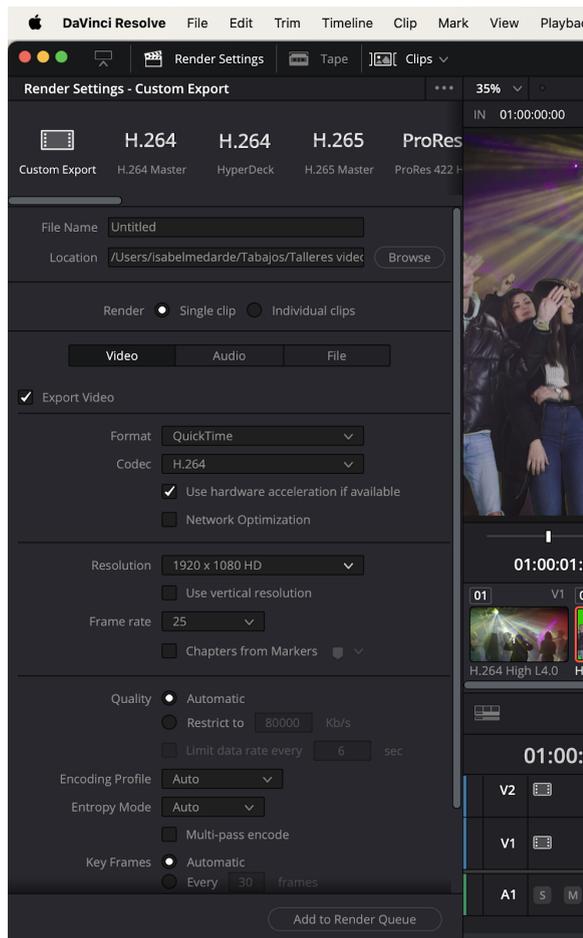
EXPORTAR LA PELÍCULA

Entrega en formatos para Internet, teledifusoras o cine. En el último módulo del menú inferior del programa, llamado "Deliver" (entrega), accederemos al área de exportación de nuestro vídeo.

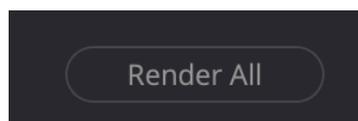
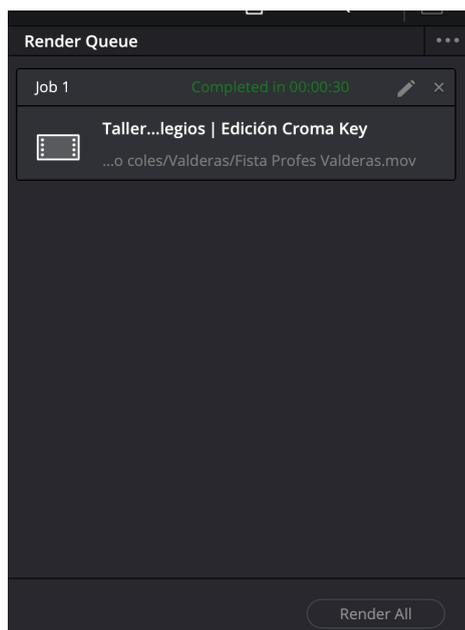


La exportación del vídeo final es una tarea que requiere también dedicarle tiempo y esmero, pues de nada habrá servido todo nuestro esfuerzo si al renderizar el vídeo no selecciono las opciones adecuadas. Todo dependerá de para qué quiera el vídeo y las necesidades que tenga según su distribución final. Hay varios conceptos básicos que debemos saber como es que (a priori) mis vídeos deben estar exportados en 25 fotogramas por segundo. También tendré que decidir el tamaño que quiero que tenga el vídeo. Lo usual hoy día es que el vídeo tenga un tamaño de 1920x1080, o bien

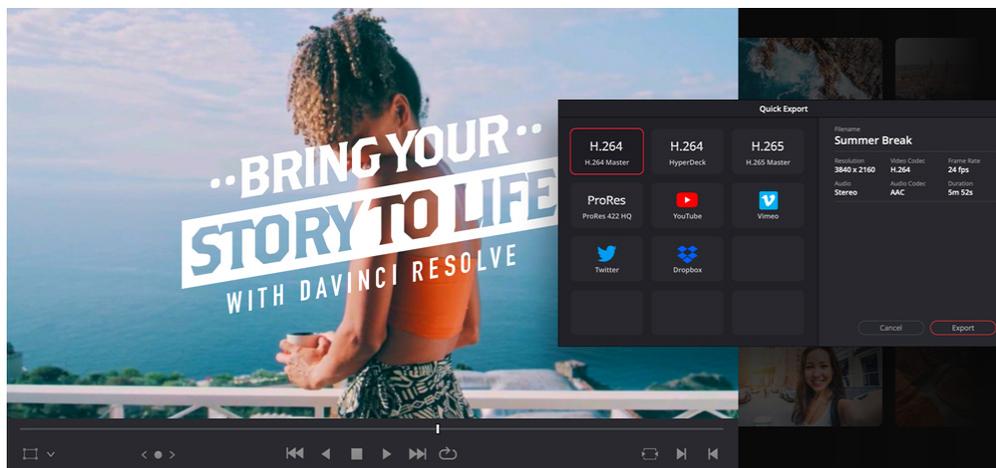
puede ser 2K o 4K. Si el vídeo lo voy a compartir en redes sociales o publicar en web deberá estar comprimido (lo usual es en mp4 / .h264...) si quisiera conservar el archivo sin comprimir por cualquier evento que pueda surgir elegiré la opción Uncompressed, o también puedo seleccionar ProRes 422 (menor pérdida de calidad).



Después de seleccionado los parámetros también he de elegir un nombre para mi vídeo e indicar la carpeta en la que quiero que se exporte. A continuación pincharé en el botón "Add to Render Queue" y la exportación se lanza a la columna Render Queue. Selecciono el vídeo a exportar y pulso en la opción render all. Si quiero puedo enviar varios vídeos y seleccionando todos ellos en la pestaña Render Queue podré exportar todos ellos.

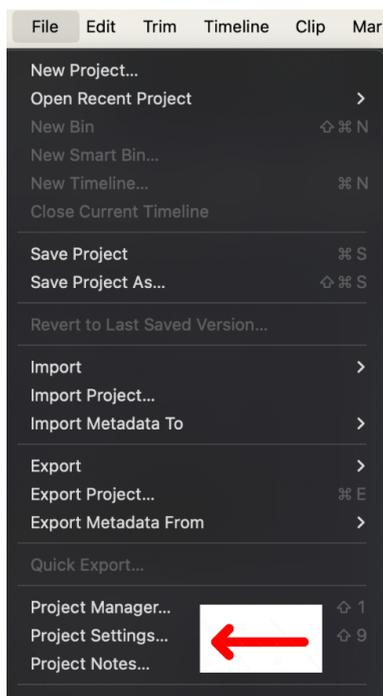


La opción para exportar archivos rápidamente en el menú Archivo permite acceder con facilidad a las opciones más populares para la entrega de contenidos. Al introducir la información de la cuenta, se puede renderizar el trabajo finalizado y subirlo a YouTube, Vimeo o Dropbox en un solo paso. También se brinda la oportunidad de crear ajustes predefinidos. Basta con abrir el módulo Entrega, modificar los parámetros y guardar dicha configuración como predeterminada. DaVinci Resolve permite entregar proyectos en una gran variedad de formatos para la televisión e Internet, o paquetes digitales para salas de cines.

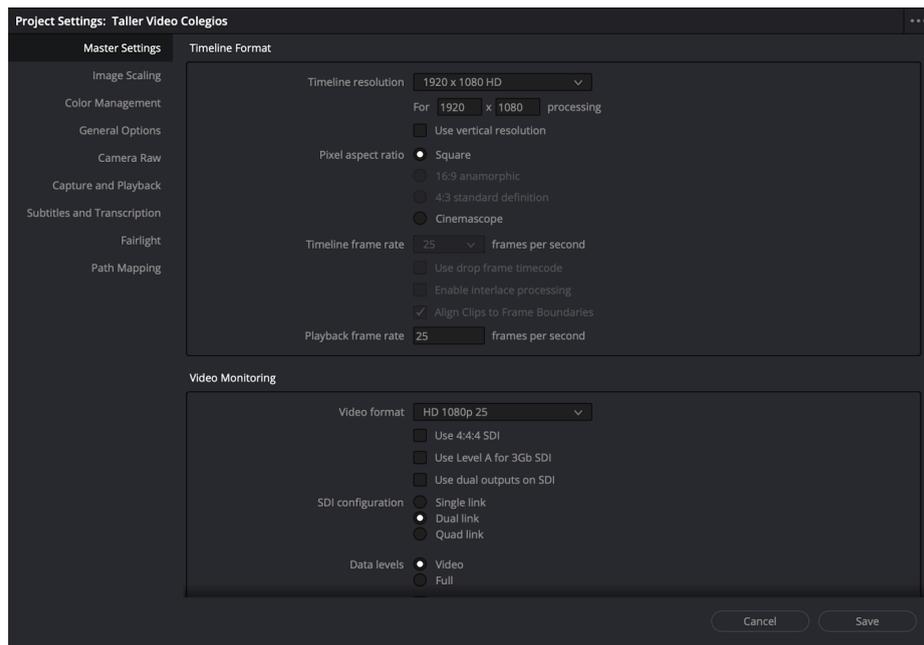


Sobre la configuración del proyecto

Hemos visto que la manera más sencilla de configurar el proyecto es al importar clips ya que el programa me pregunta directamente si deseo que el proyecto tenga los mismos parámetros que los clips de vídeo que estoy importando. En caso de querer configurar los parámetros de forma más precisa podré hacerlo en la pestaña **Project Settings**, a la cual accedo desde el **Menú File**.



La configuración que os recomiendo al inicio, a no ser que tengáis conocimientos avanzados y así lo decidáis, son los que aparecen en el siguiente cuadro.



EDICIÓN AVANZADA

Espero que hasta aquí os haya resultado sencillo editar vuestros primeros vídeos con Davinci Resolve. Es cuestión de un poco de práctica. Para cuando hayáis practicado y sintáis que queréis dar el siguiente paso os dejo los apuntes del manual oficial de Davinci <https://www.blackmagicdesign.com/es/products/davinciresolve/edit>

Notificaci