

# ***TALLER EXPRÉS DE CREACIÓN DE VÍDEO***

***EOI FERROL***

- ***PRESENTACIÓN (Pag. 01)***
- ***REFERENCIAS DE VÍDEOS DE FORMACIÓN (Pag. 01)***
- ***CONSEJOS PARA LA PREPARACIÓN DE CONTENIDOS (Pag. 02)***
- ***SCREENCASTIFY (Pag. 05)***
- ***OBS (Pag. 11)***
- ***CONSEJOS PARA EL USO DE LA CÁMARA (Pag. 24)***
- ***ENLACES EDITORES DE VÍDEO (Pag. 31)***

## **PRESENTACIÓN**

Empecemos por algunos ejemplos para irnos conociendo.

[ALGARABÍA ANIMACIÓN](#)

[CANAL ALGARABÍA](#)

## **REFERENCIAS DE VÍDEOS DE FORMACIÓN.**

- Persona que habla a cámara:

Puesta en escena trabajada:

<https://www.youtube.com/watch?v=Tad0Qp3t0Mk>

<https://www.youtube.com/watch?v=x-X5lLsj09k>

<https://www.youtube.com/watch?v=-P3dJV4BD84>

Puesta en escena casual (pero también planificada):

<https://www.youtube.com/watch?v=5qocwc6MFT8>

<https://www.youtube.com/watch?v=UTjtDcRgjlS>

- Captura de pantalla:

<https://www.youtube.com/watch?v=P97AGNhY1ms>

## **CONSEJOS PARA LA PREPARACIÓN DE CONTENIDOS:**

### **Elegir un tema único.**

Con el objetivo de no dispersar la información nos centraremos en un único contenido que desarrollaremos por completo si es posible.

### **Ajustar la duración del vídeo.**

En consonancia con el punto anterior, la duración de los vídeos ha de ser corta, no más de 5 minutos a ser posible, ya que el alumno pierde la capacidad de atención en los vídeos formativos. Si un contenido nos exige más de 5 minutos para su desarrollo podemos fragmentar la explicación por capítulos intentando que cada capítulo sea autoconclusivo de manera que si el alumno interrumpe el visionado al terminar una pieza obtenga de esta una información completa.

### **Redactar un esquema previo.**

Para facilitar la estructuración de la grabación y del vídeo final haremos para nosotros dos listados:

Listado de contenidos fundamentales.

Listado de "imágenes" fundamentales.

De esta manera podremos comprobar que hemos incluido todo el material necesario para transmitir la información de forma completa.

### **Dedicar tiempo a ensayar.**

Dado que no somos profesionales de la comunicación delante de las cámaras, ni profesionales de la interpretación, necesitaremos realizar varios ensayos previos para memorizar el texto en la medida de lo posible y exponerlo de forma natural.

Estos ensayos los podemos grabar para revisarlos y corregir lo que no nos guste.

### **El entorno de la grabación: dignificar la imagen.**

Todo lo que se va a ver dentro del encuadre debe estar ahí porque es nuestra intención. No dejaremos nada al azar. Recordad que una vez que compartimos un archivo de vídeo perdemos el control sobre él.

Del mismo modo nos presentaremos en la imagen de una manera natural pero estudiada y de acuerdo a nuestra personalidad habitual.

### **Equipo listo: ordenador, webcam, micrófono.**

Antes de iniciar la grabación, aunque sea de ensayo, comprobaremos que todo nuestro equipo está listo y que funciona correctamente. Es muy desagradable hacer una

intervención perfecta durante cinco minutos y al terminar encontrarnos con que no se ha grabado nada.

## **SCREENCASTIFY**

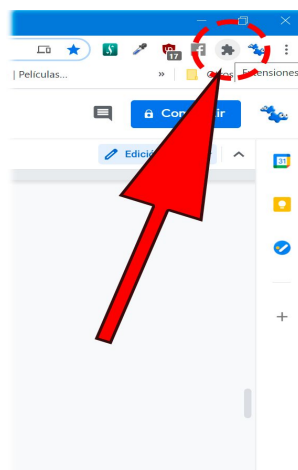
<https://www.screencastify.com/>

Es una extensión del navegador Google Chrome y para poder usarla completa y gratuitamente tenemos que asociarla a una cuenta de Google o Gmail a nivel personal. Como centro educativo tendremos que adquirir una licencia de pago. Necesita para funcionar que estemos conectados a internet.

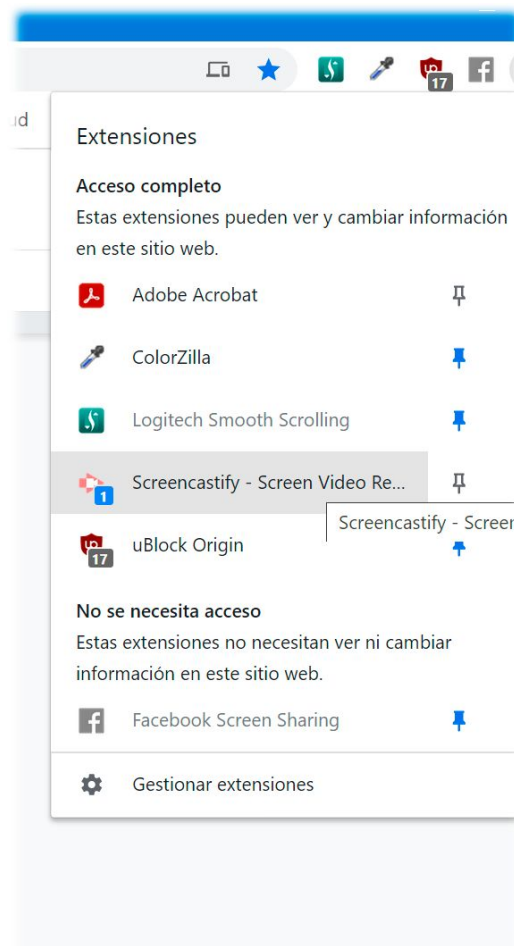
En su versión gratuita nos permite hacer vídeos de 5 minutos como máximo.

Al instalarla tenemos que permitir todo lo que Google nos solicita para poder trabajar con ella. (A veces dan miedo tantos permisos, como si le vendiésemos algo al diablo...)

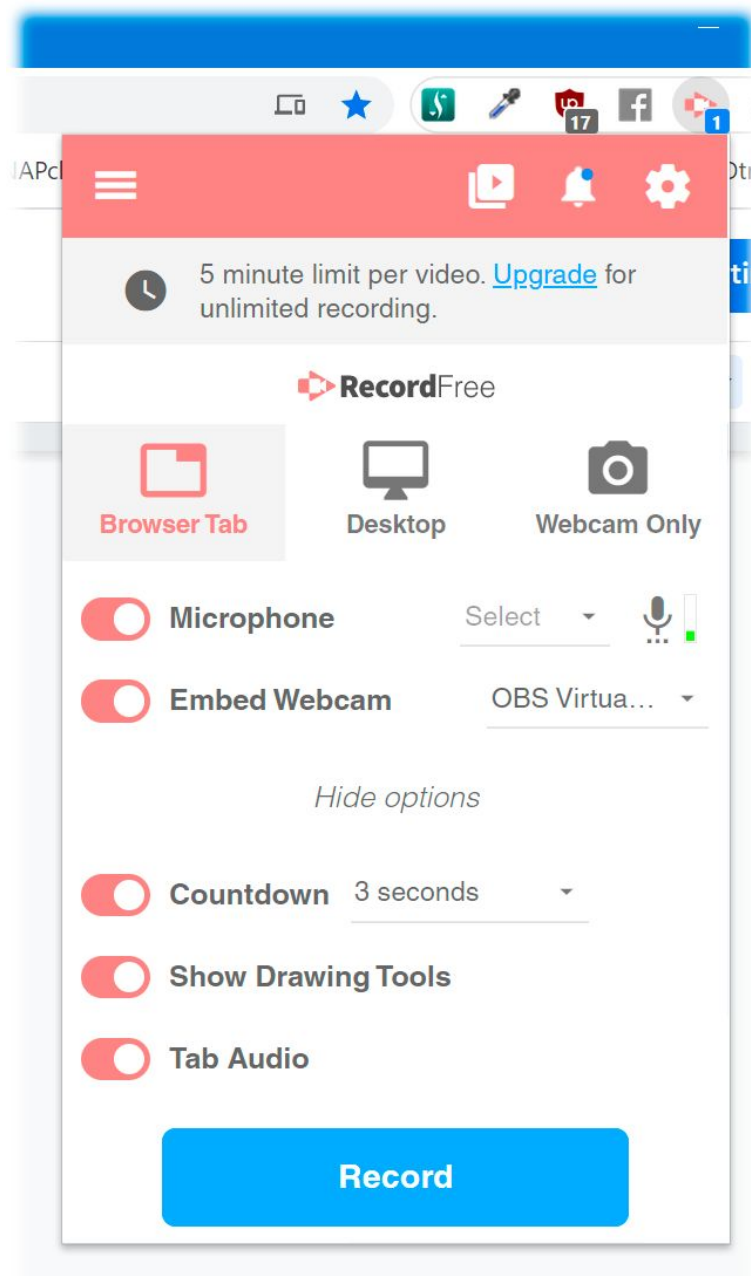
Una vez instalada la extensión, hacemos clic sobre el icono que nos aparece en la esquina superior derecha del interfaz del navegador Chrome.



Se nos abre una persiana con las extensiones que tenemos instaladas en el navegador:



Haciendo clic sobre Screencastify se despliega la pestaña del menú.



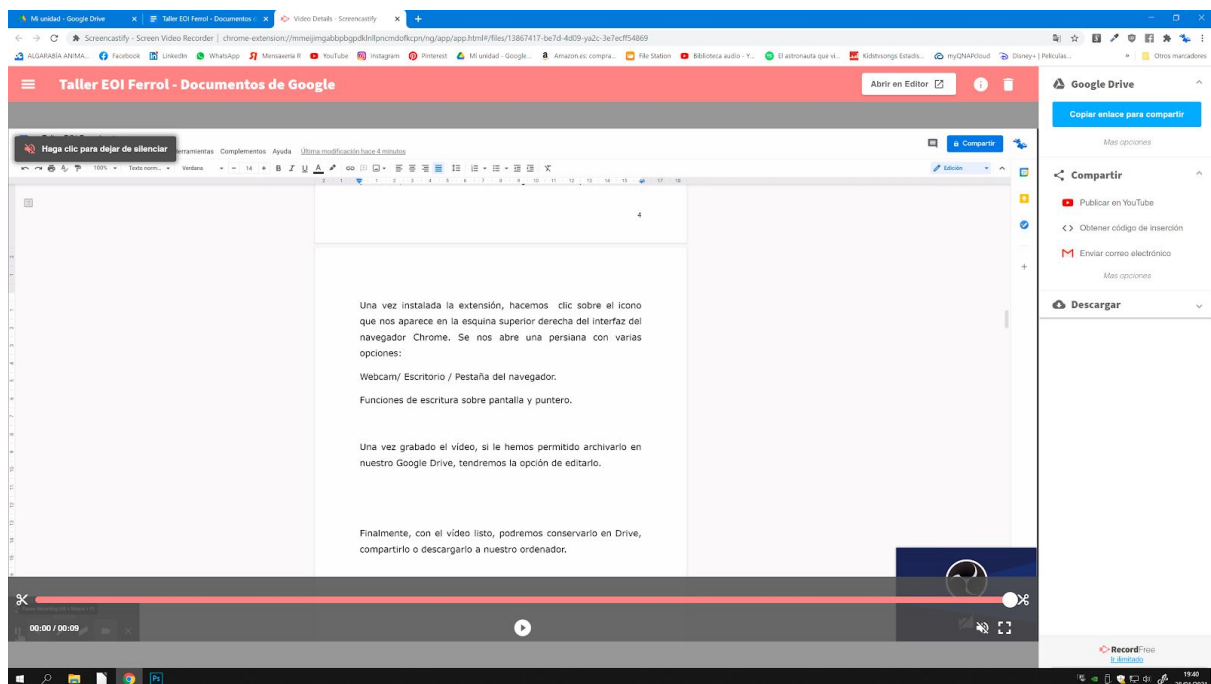
En la que podremos escoger la fuente de la imagen a capturar: La pestaña del navegador en la que nos encontramos, pantalla de escritorio o solamente la webcam. En los dos primeros casos podremos añadir la webcam para que nos puedan ver a nosotros y al ordenador al mismo tiempo.

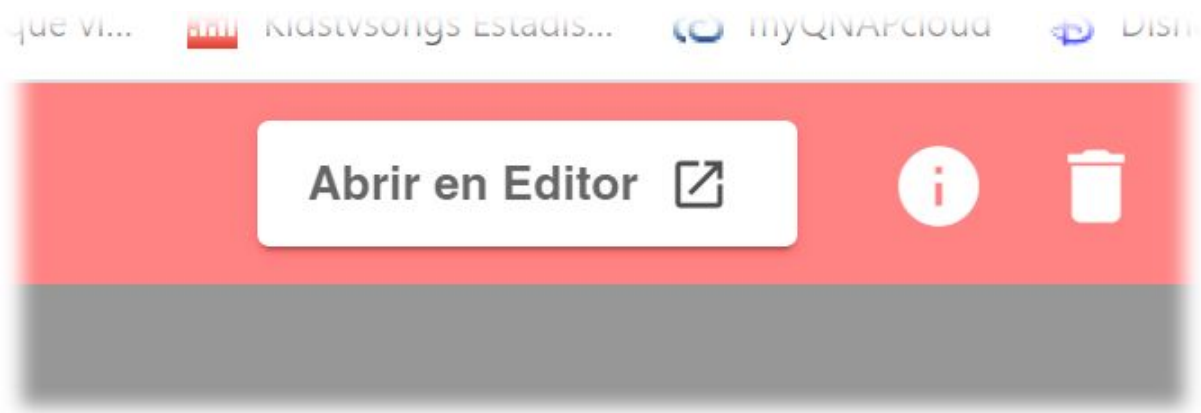


Es interesante el módulo de herramientas de dibujo ya que nos permite destacar el puntero mientras grabamos el vídeo o destacar zonas de la imagen haciendo anotaciones sobre ellas.

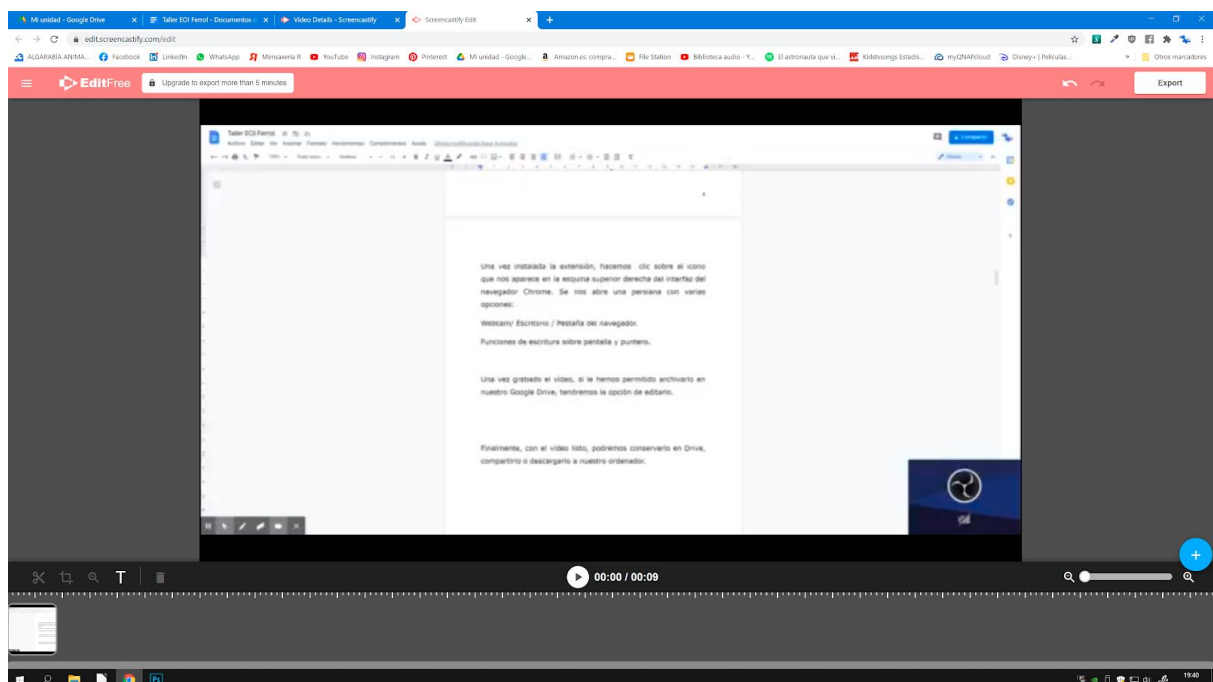
La opción Tab Audio es para incluir el sonido que hay dentro de la pestaña del navegador cuando optamos por esta fuente y si escogemos la pantalla de escritorio nos aparece System Audio que incluiría cualquier sonido que se reproduzca en el ordenador durante la grabación.

Una vez grabado el vídeo, si le hemos permitido archivarlo en nuestro Google Drive la extensión nos abrirá una nueva pestaña con la opción de editarlo.



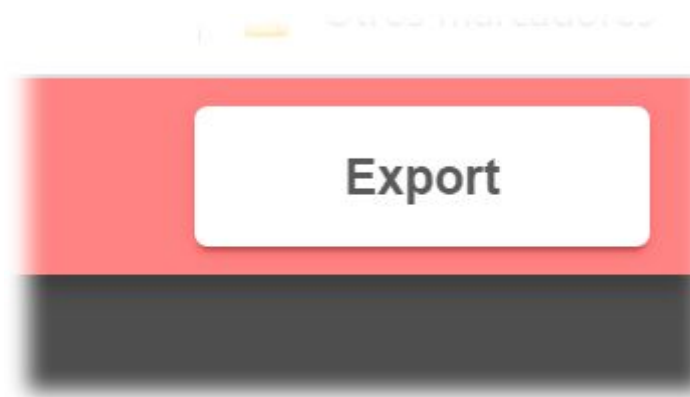


Si abrimos este enlace podremos cortar los puntos de entrada y salida del vídeo (Dónde empieza y dónde termina), recortar el tamaño del vídeo si no queremos que una zona del encuadre se vea, hacer zoom sobre una zona para destacar durante un tiempo un área del encuadre o añadir un texto a la imagen grabada.





Finalmente, con el vídeo listo, podremos conservarlo en Drive, compartirlo o descargarlo a nuestro ordenador.



**OBS**

Software gratuito y multiplataforma (Linux, Windows, Ios).

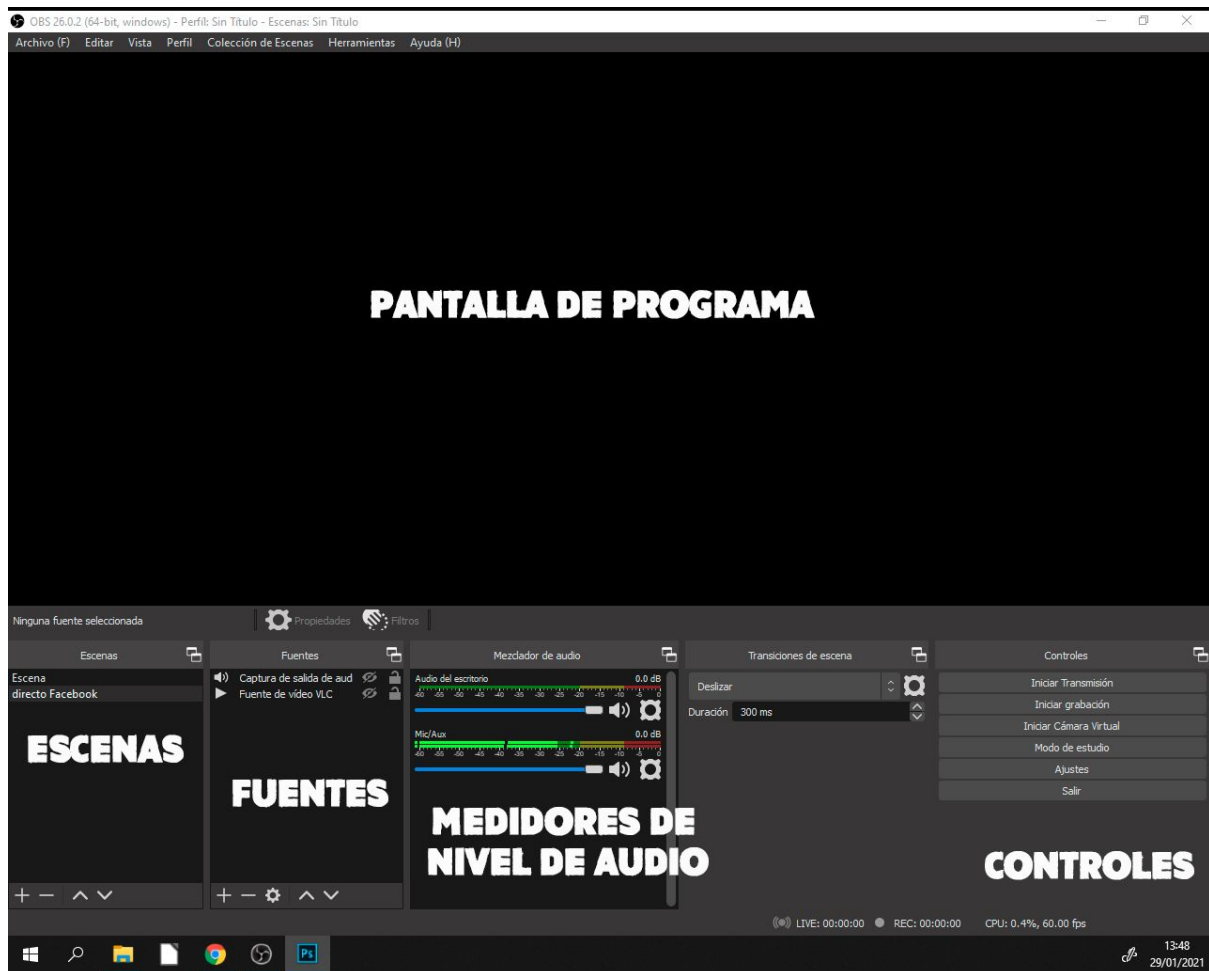
Es un programa que nos sirve para hacer un vídeo a través de la captura de pantalla, pudiendo incorporar a este vídeo varias fuentes de imagen a la vez. No necesita estar conectado a internet para hacer una grabación de vídeo.

También sirve para hacer directos por streaming o para crear una cámara web virtual con la que podemos intervenir en otros programas de videoconferencia. La cámara virtual es muy útil para organizar ponencias institucionales ya que podemos añadir fondos a la imagen del interlocutor, cambiar a lo largo de la exposición la imagen y añadir presentaciones tipo Power Point...

Descarga del programa.

**<https://obsproject.com/es>**

Ejecutar el instalador...Decir que sí a todo



El interfaz.

## **Pantalla de programa:**

Es la zona del programa donde veremos la imagen que vamos a grabar o emitir según las fuentes que tengamos abiertas.

## **Escenas:**

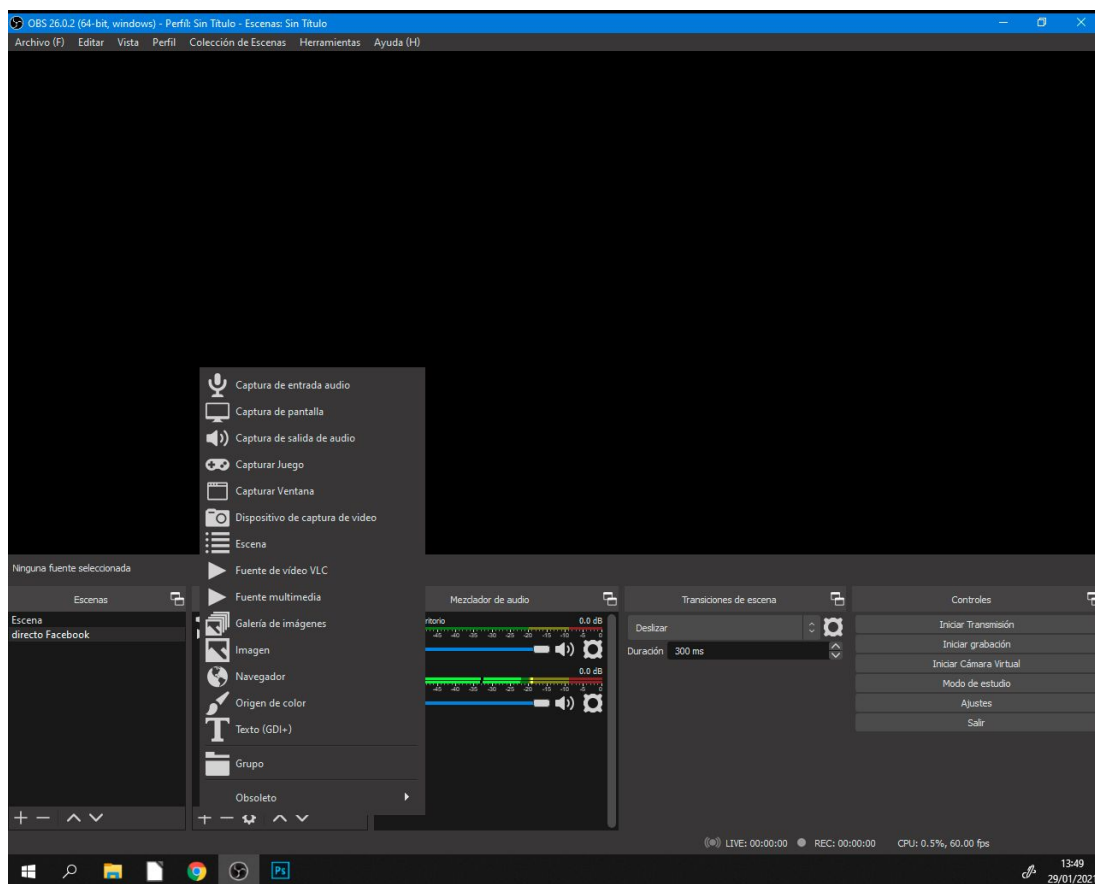
En el panel de escenas podemos crear diferentes configuraciones de las fuentes que utilizaremos para crear el contenido. De esta manera podemos cambiar de una

configuración simple con una única fuente, por ejemplo una webcam, a una configuración más compleja en la que integremos al mismo tiempo la webcam, una presentación tipo powerpoint y unos textos con movimiento...

Para añadir una escena tenemos que clicar sobre el signo + que está en el margen inferior izquierdo del propio panel.

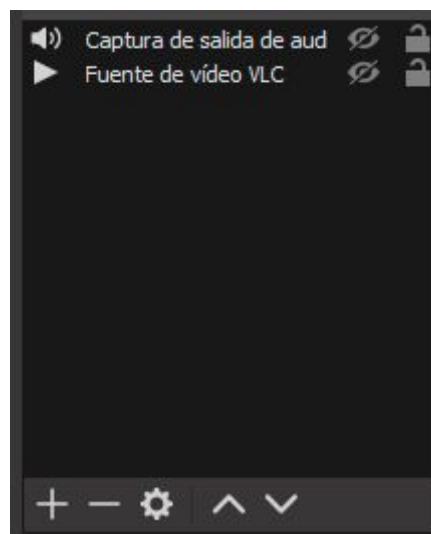
En el panel de CONTROLES podremos activar el Modo estudio que nos permite pasar de una escena a otra directamente durante la grabación o la emisión, como si de una realización en directo se tratase.

## **Fuentes:**



Son los contenidos con los que crearemos el producto final. OBS jerarquiza su presencia en pantalla de arriba abajo, esto es que la fuente que coloquemos más arriba se verá por encima de las siguientes. Cada fuente la podemos escalar y posicionar a nuestro gusto dentro de la pantalla de programa para componer nuestro vídeo final.

Para añadir una fuente tenemos que clicar sobre el signo + que está en el margen inferior izquierdo del propio panel.



En el panel de FUENTES a cada una le acompañan los controles de las mismas:

El **ojo** que la activa o desactiva.

El **candado** que bloquea la capa para que no la modifiquemos por error.

Si hacemos doble clic sobre la fuente nos abre la configuración de propiedades. Además, haciendo clic derecho

sobre la fuente se desplegará una persiana con opciones para la misma.

Según el tipo de contenido tendremos que seleccionar el que corresponda:

### **Captura de entrada de audio.**

Si queremos utilizar un micrófono para integrar nuestra locución en el vídeo.

### **Captura de pantalla.**

Incorpora toda la pantalla de nuestro ordenador como soporte de vídeo y lo que hagamos en el ordenador se verá en el vídeo final. En el caso de que nuestro ordenador cuente con dos pantallas, podemos elegir cuál de ellas es la que formará parte del vídeo final.

### **Captura de salida de audio.**

Es el sonido que se reproduce en nuestro ordenador, se corresponde normalmente con lo que escuchamos por los altavoces o los auriculares.

### **Capturar juego.**

Incorpora la imagen y el sonido del juego que estemos ejecutando en el ordenador.



**Capturar ventana.**

Muestra el contenido de archivos de una ventana que tengamos abierta.

**Dispositivo de captura de vídeo.**

La webcam o una cámara digital que sea compatible con el ordenador.

**Escena.**

Añadiría a la imagen final una combinación de fuentes ya configurada como una escena.

**Fuente de vídeo VLC.**

Teniendo instalado el reproductor de contenidos audiovisuales VLC, nos permite añadir un vídeo a través del reproductor pudiendo seleccionar un archivo concreto, una lista de reproducción o todos los archivos que se encuentren en la carpeta que nosotros elijamos.

**Fuente Multimedia.**

Tiene la misma función que la fuente VLC, solo que únicamente nos da la opción de elegir un archivo concreto.

## **Galería de imágenes.**

Añade un grupo de imágenes que tengamos alojadas en una carpeta reproduciéndolas como si fuese un pase de diapositivas.

## **Imagen.**

Añade una imagen única.

## **Navegador.**

Indicando una dirección web, muestra la imagen de esa página.

## **Origen de color.**

Crea una imagen con un color plano. Para hacer un fondo del vídeo por ejemplo.

## **Texto (GDI+)**

Es el generador de textos de OBS. Con él podemos crear textos que se compondrán sobre la imagen. A los textos se les puede añadir el filtro de movimiento, con lo que conseguiremos que estos se muevan dentro de la pantalla, para unos créditos finales por ejemplo o un roll de noticias.

## Grupo.

Nos sirve para unir fuentes para simplificar la visualización de la configuración. Es como una carpeta donde metemos las fuentes que estamos utilizando.

## Obsoleto: Texto.

Es la herramienta de texto de versiones anteriores.

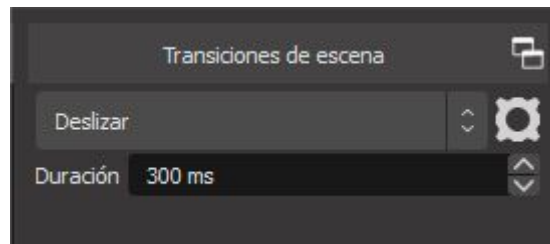
## Mezclador de audios.



Nos muestra las fuentes de audio y sus niveles. Podemos ajustar el nivel de salida de cada fuente de audio. Por ejemplo, si queremos hacer una locución con nuestro micrófono e

incorporar al mismo tiempo una cama musical que acompañe al texto a modo de fondo.

### **Transiciones de escena.**



Nos permite seleccionar el modo de transición entre una escena y otra cuando hacemos una emisión o una grabación en modo estudio.

### **Controles.**

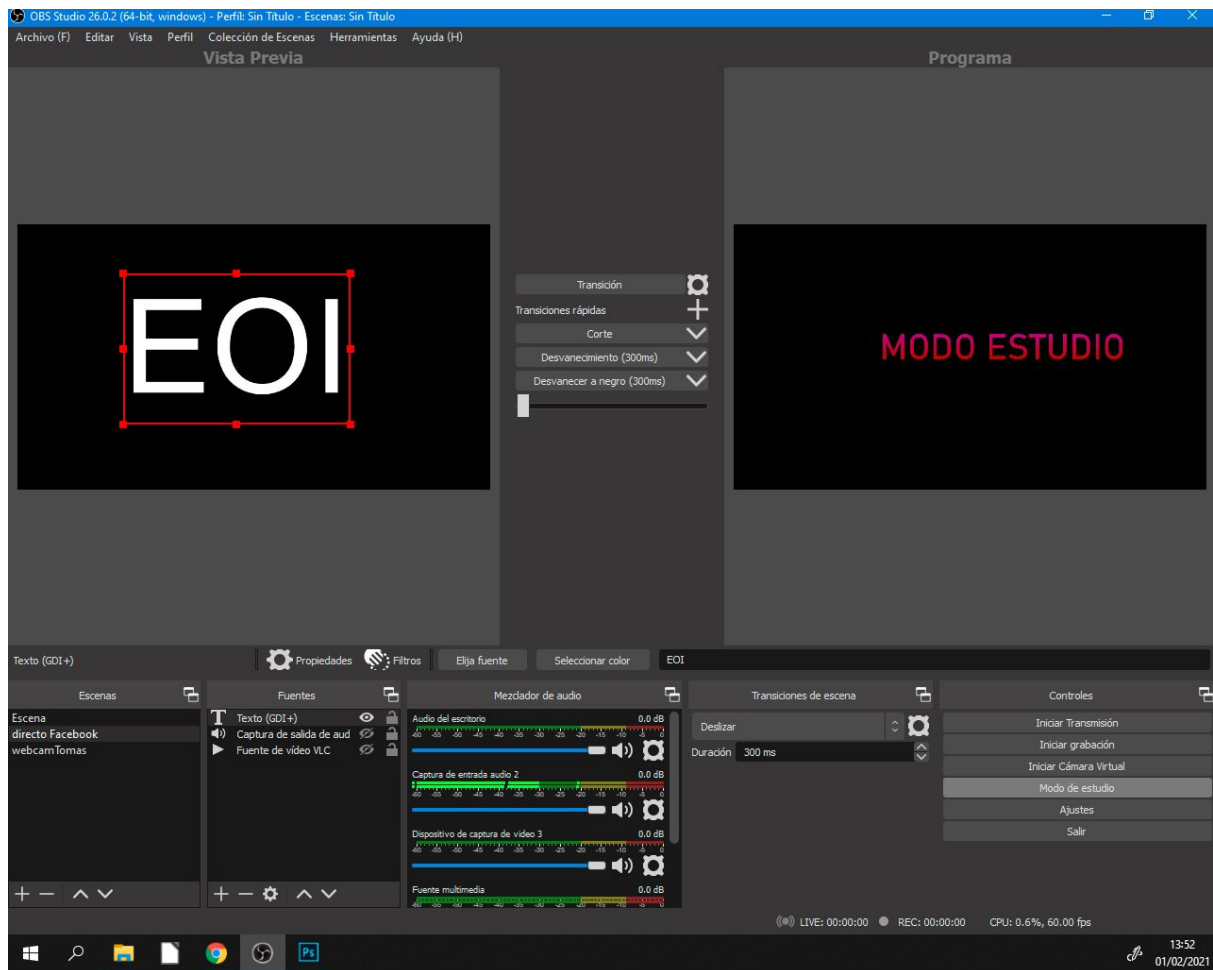


Iniciar transmisión.

Iniciar grabación.

Iniciar cámara virtual.

Modo de estudio.

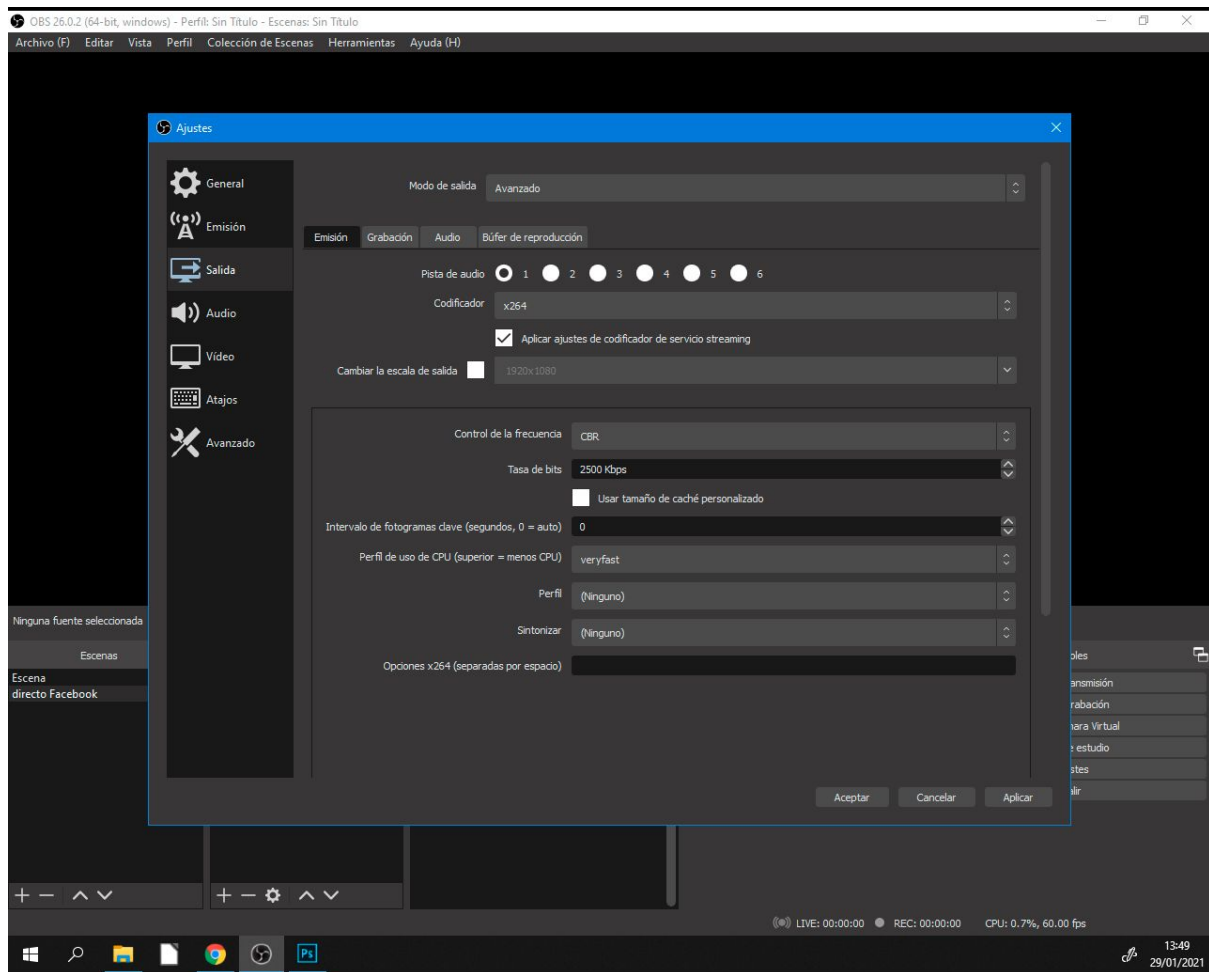


Ajustes:

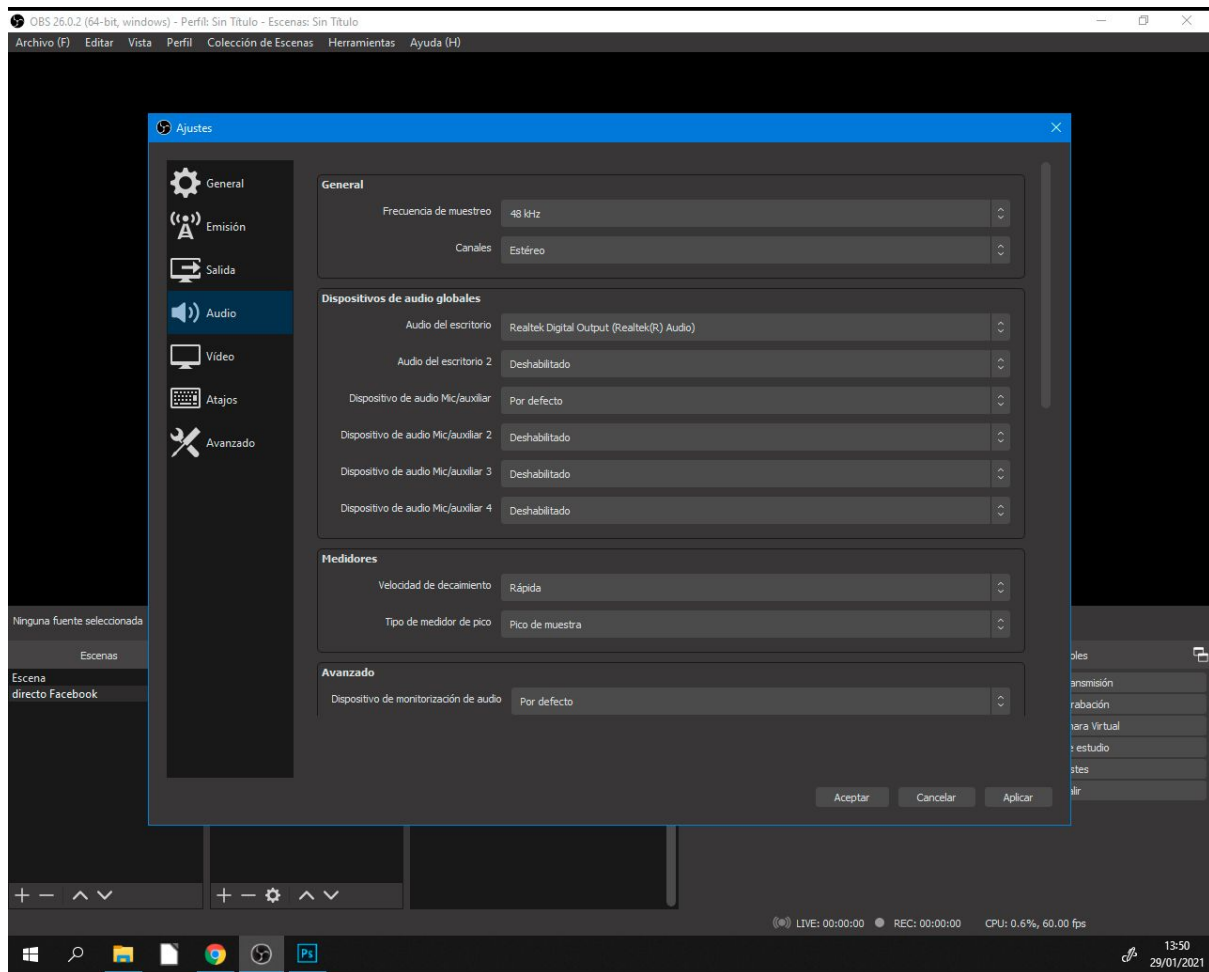
General (No tocar).

Emisión (Para hacer streaming).

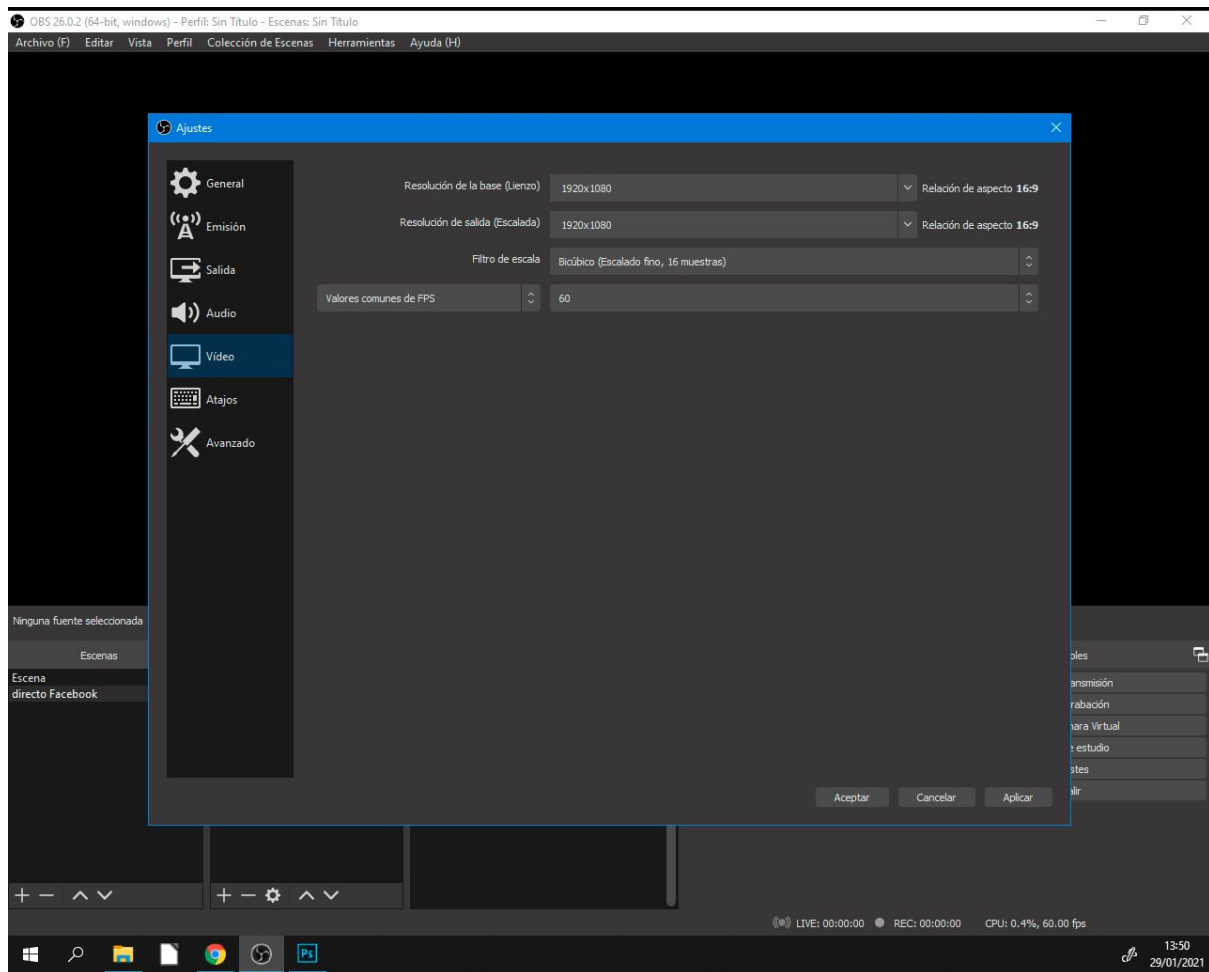
## Salida.



## Audio.



Vídeo.



Atajos.

Avanzado.

Salir.



## **CONSEJOS PARA EL USO DE LA CÁMARA:**

Saber qué queremos conseguir.

LISTA DE PLANOS o de CONTENIDOS.

A QUIÉN SE VA A DIRIGIR EL VÍDEO.

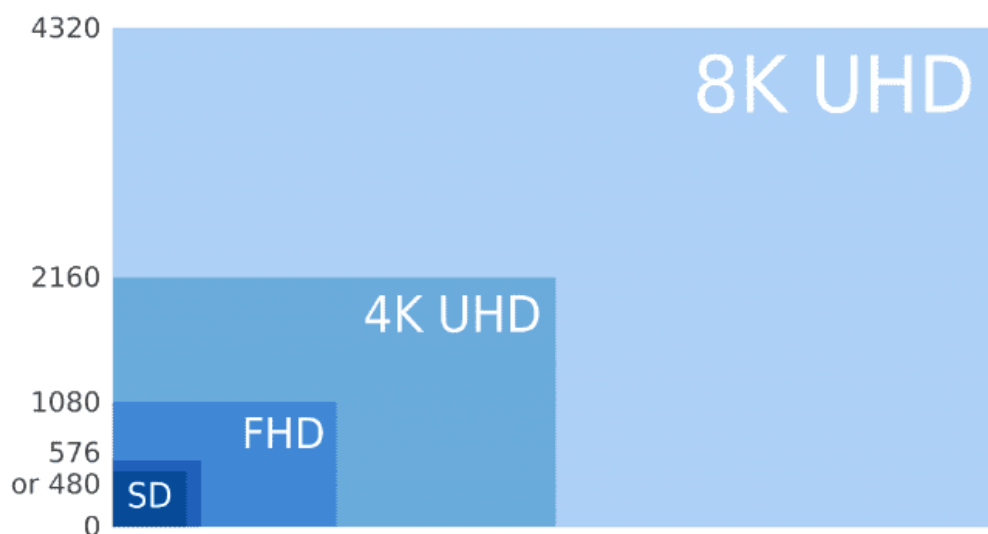
Uso de soportes de cámara o móvil.

Conoce el equipo con el que vas a trabajar.

Asegura el formato final antes de empezar la grabación.

(1920 x 1080 Full HD).

Resolución	Pixeles	Otros nombres
<b>8K</b>	7,680 x 4,320	ninguno
<b>4K</b>	4,096 x	4K
<b>UHD</b>	3,840 x 2,160	4K, Ultra HD, Definición Ultra Alta
<b>2K</b>	2,048 x	ninguno
<b>1080p</b>	1,920 x 1,080	Full HD, FHD, HD, Alta Definición
<b>720p</b>	1,280 x 720	HD READY, Alta Definición



## **1, CUIDAR EL ENCUADRE:**

Que aparezca solo lo que queremos que se vea. (Evitar cableados, basuras,... saturación de elementos que distraen el foco de atención).

Encuadre panorámico, nada de vertical!! A NO SER QUE EL CONSUMO DEL VÍDEO VAYA DIRECTO A MÓVILES

Situar el horizonte en una de las líneas de los tercios.

## **2, ASEGURAR EL ENFOQUE DE LA CÁMARA**

Asegurarse de que la cámara está a foco antes de iniciar la grabación. En el caso de los móviles con identificador de caras o sonrisas es mejor desactivar esta función para grabar vídeo porque va enfocando y desenfocando en todo momento. Evitar cambios de foco en un plano, los móviles hacen esto bastante mal....

## **3, HACER MOVIMIENTOS DE CÁMARA**

Si no es un informativo... los movimientos de cámara le dan un ritmo interno al plano, le dan vida porque van aportando más información y ayudan a crear la sensación de profundidad.

Tipos de movimientos:

Panorámica horizontal.

Panorámica vertical.

Dolly.

Travelling: lineal, circular,...

Steadycam.

A mano

#### **4, UTILIZAR SOPORTES**

Evitar grabar a mano, nuestro pulso vibra mucho y cuando vemos los planos en edición nos damos cuenta de lo molesto que es el movimiento de éste.

Aunque sea un smartphone, si se puede, debemos utilizar un soporte... o inventarlo...

#### **5, NO USAR EL ZOOM**

Sobre todo en los móviles, el zoom funciona mal... es siempre mejor acercarse caminando o sentado en una silla de ruedas...

#### **6, LA LUZ DE FLASH NO AYUDA**

El efecto que produce es que se verá iluminado lo que se encuentra a poca distancia de la cámara o el móvil, pero el resto quedará subexpuesto.

## **7, OJO CON LOS CONTRALUCES**

Si no se pretende conseguir un efecto de silueta tendremos que evitar la luz directa sobre la cámara. Las mejores horas del día para grabar son el amanecer y el atardecer porque la luz es suave... como cuando hay nubes filtrando la luz del sol...

## **8, VARIAR EL VALOR DE LOS ENCUADRES**

No todo son planos generales, al hacer planos más cerrados conseguimos darle ritmo informativo a la imagen, variedad, nuevos puntos de vista. Hasta planos macro, algunos móviles los hacen muy bien.

Dejar aire al personaje que mira hacia un lado del encuadre.

## **9, MANTENER EL EQUIPO LIMPIO Y EN USO**

Hay que tener una gamuza para limpiar la lente y la pantalla. Además hay que asegurarse de que las baterías están cargadas. Si vamos a grabar un evento largo (obra de teatro) utilizaremos la fuente de alimentación.

Vigilar el espacio libre de disco duro o de las tarjetas.

## **10, MONTAR LOS VÍDEOS**

Seleccionando los momentos y ritmos adecuados para las acciones. Tiempo de lectura justo, ni excesivamente corto ni demasiado rápido.

## **11, NO RODAR PLANOS EXCESIVAMENTE LARGOS**

la duración media de un plano en montaje puede ser de 6 a 10 segundos. Tenemos que grabar material de más, pero no mucho más. Con duraciones de 20 segundos en rodaje va bien para después editar.

Para un minuto de noticia necesitaremos unos 12 planos de 5 segundos...

Plano de situación general, bien encuadrado.

Se coloca al narrador después para que tenga un valor de PM dentro del encuadre General.

Hacer recursos y detalles para ilustrar la acción.

Si hay entrevista asegurara el audio y la cámara a metro y medio del entrevistado con el angular a tope de abierto. (La cámara se mueve menos).

## **12, CUIDAR EL SONIDO**

Si no se oye lo que pasa es mejor eliminar esa pista de audio y añadir música, efectos, doblaje, locuciones en off,... todo menos incorporar un sonido malo que baje la calidad del vídeo.

## **13, REPETIR LAS ACCIONES**

Cuando rodamos acciones en diferentes planos que se montarán de forma consecutiva lo mejor es repetir la misma acción en ambos. De esta manera podremos escoger el punto de corte donde más nos interese.

## **14, VESTUARIO**

Rojo, fondo neutro, ni rayas ni blanco ni cuadraditos...

## **15, ILUMINACIÓN**

Principal, contra y relleno

## **16, ALTURA DE LA CÁMARA.**

Los ojos del muñeco.

Composición.

Picado, normal contrapicado, Cenital, nadir.

## **17, PAUSA EN LA LOCUCIÓN.**

No hablar demasiado rápido y hacer las pausas necesarias.

## **18, ENTREVISTA.**

A un metro o metro y medio de distancia. No tiene por qué estar centrado el personaje.

## **19, PLANOS DE ESCUCHA, PLANOS DE REACCIÓN.**

Cubrir una exposición verbal larga con otras imágenes que nos pueden aportar ritmo informativo o visual.

## **ENLACES EDITORES DE VÍDEO**

Videopad: Para editar vídeos.

- <https://www.nchsoftware.com/software/es/home.html>

El multiprograma para hacer 2D, 3D y editar vídeo:

- [BLENDER https://www.blender.org/](https://www.blender.org/)

Programas “normales de edición”

- [LIGHTWORKS https://www.lwks.com/](https://www.lwks.com/)
- [AVIDEMUX http://fixounet.free.fr/avidemux/](http://fixounet.free.fr/avidemux/)
- [HitFilm Express https://fxhome.com/express](https://fxhome.com/express)

Los Profesionales en versión doméstica:

- [DAVINCI RESOLVE  
https://www.blackmagicdesign.com/uk/products/davinciresolve/](https://www.blackmagicdesign.com/uk/products/davinciresolve/)
- [AVID MEDIA COMPOSER FIRST https://www.avid.com/es/media-composer](https://www.avid.com/es/media-composer)