

Manual de Buenas Prácticas 2.0: 01 - Grabación en Vídeo (Básico)



Inst
Tec
Educa

www.ite.edu

Juan Carlos Torresano Maqueda

"Proyecto Buenas Prácticas2.0"

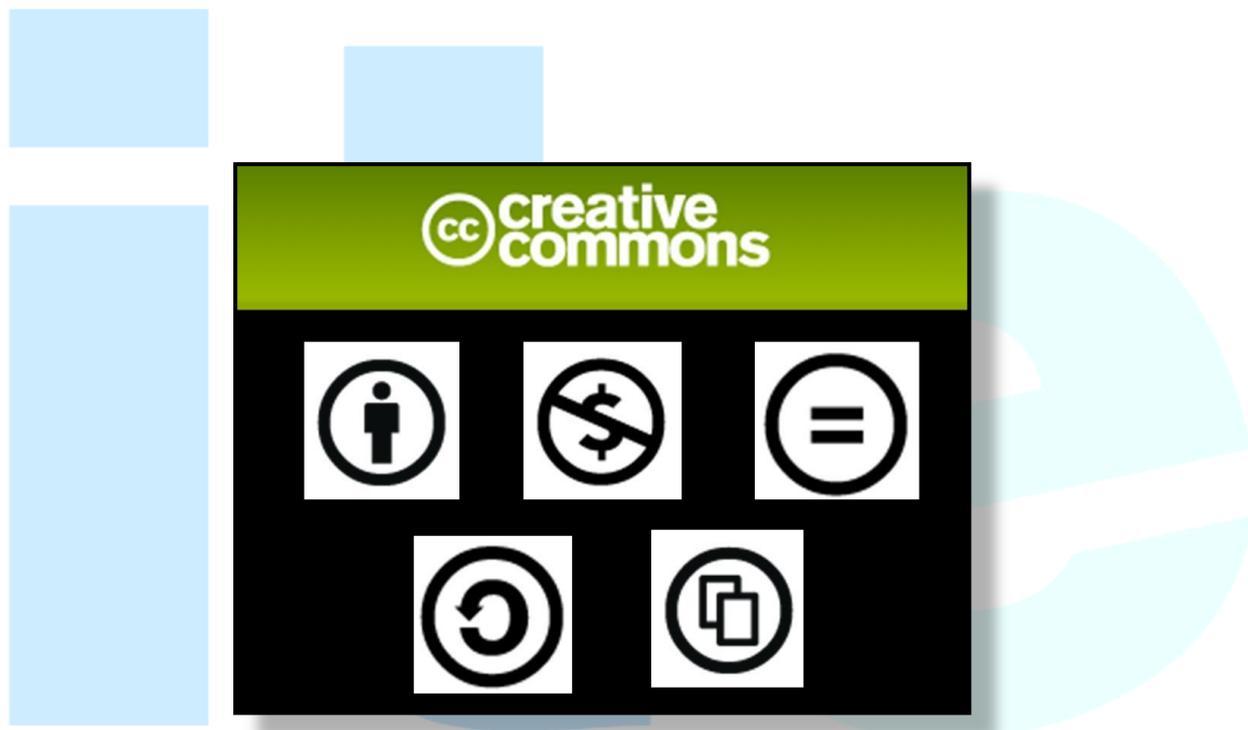
Instituto de Tecnología Educativa

Ministerio de Educación



GOBIERNO
DE ESPAÑA

MINISTERIO
DE EDUCACIÓN



Instituto de Tecnologías Educativas

Este manual, solo pretende dar una visión rápida, de los elementos que intervienen en la elaboración de vídeos, así como, una pequeña ayuda para poder realizarlos, con unos mínimos conocimientos técnicos. Parte de este material ha sido obtenido de documentos publicados en internet.

Juan Carlos Torresano Maqueda.

Enero 2010.

BUENAS

INSTITUTO DE

PráctiCas 2.0

Siglo XXI

Escuela 2.0

Web 2.0

Elaboración de Vídeos

A la hora de realizar una grabación en video, debemos tener en consideración varios conceptos para poder tener unos vídeos con claridad de imagen y sonido, así como saber transmitir correctamente la idea que queremos plasmar en nuestros vídeos. Unos son a nivel estéticos y otros son meramente técnicos. En ambos casos lo que se pretende es tener un material con calidad aceptable, para su posterior edición con un programa de montaje de vídeo y poder disponer de un máster, para su posterior publicación en formato web del tipo Youtube.

Editar un vídeo es tan simple como pegar un conjunto de fotogramas a otro y agregarle o no alguna transición predeterminada por el programa que utilicemos. Que la edición termine siendo un **buen vídeo final**, atractivo e interesante, depende de muchos otros factores. También el editor que utilices influirá en los resultados (según su capacidad y el nivel de detalle que desees) y por sobre todo, tu paciencia jugará un papel fundamental. Para los principiantes – o para los que consideran que algo les falta – aquí les ofrecemos **siete consejos básicos** para realizar un buen trabajo de edición:

1. El Concepto.

De nada nos sirve el mejor ordenador, el más completo programa de edición, el material de mejor calidad y un buen ojo si no tenemos una idea clara de lo que deseamos crear. Lo primordial a la hora de embarcarse en una edición es tener en claro qué es lo que queremos lograr. Visualizar el producto final y trazar las líneas de lo que necesitamos para lograrlo. Con todo el material digitalizado, necesitamos ver todos los vídeos, conocer cada escena y organizar las imágenes en nuestra cabeza (o en un papel) antes de volcarlos en la línea de tiempo del editor. Esto no sólo nos ahorrará mucho tiempo, sino que, además, asegurará que el producto final sea prolijo y consistente.

2. La Captación de la Imagen.

La generación del material en bruto para su posterior edición, empieza por la grabación de la imagen lo más perfecta posible y así evitarnos una excesiva manipulación posterior. Buscamos que la imagen esté bien encuadrada, sea nítida, con suficiente luminosidad y un balance de colores correcto.

3. El Material y El Formato

Una vez consolidada la idea de lo que vamos a realizar, tenemos que asegurarnos la disponibilidad del material bruto. En primer lugar, necesitamos homogeneizar los formatos. Si los clips a utilizar tienen diferentes tamaños, lo ideal es adaptar todo el material a la resolución más alta (aunque no podremos evitar el pixelado al maximizar). Así mismo, todo el material tendría que tener el mismo formato de compresión (DV, MPEG2, MPEG4, HDV, DivX, XviD, etc.). Sin dudas, lo ideal es que el material esté sin comprimir o tenga la menor compresión posible. Con todos los vídeos en el mismo formato y tamaño llega el momento de la organización. Volcando el contenido en el editor, es recomendable separar el material por escenas, planos y tomas (o por tipo de escenas/acciones si utilizamos material ya trabajado) en carpetas. Esta parte del trabajo es engorrosa y aburrida, pero nos facilitará enormemente la edición cuando empecemos a pegar los fotogramas.

4. La Grabación del Sonido.

El sonido es esencial en cualquier vídeo. La mayoría de las veces nos pasa desapercibido, pero sin él las secuencias no tendrían vida alguna (piensen en las bandas de sonido de las películas, casi nunca

registramos la música que suena de fondo, pero si no estuviera allí, la escena completa perdería clima y todo su sentido). Si queremos editar un videoclip, tenemos que encontrar una canción que vaya bien con la imagen. Poner nuestro tema favorito con imágenes que nos gustan no es combinación suficiente. La **música tiene que hablar de la escena** y la escena de la música (y vean que no decimos la letra, sino el sonido). Si queremos **editar un corto**, publicidad o película, tenemos que considerar el mundo que nos rodea. Esto es; entorno (pájaros, viento, grillos, motos, coches, ventiladores, etc.), movimientos y acciones (pasos, fricción de la ropa en una escena silenciosa, vajilla, puertas que se abren, golpes, etc.) y una pista clara para la voz. Cualquier evento sonoro común en pantalla, sin su ruido correspondiente se vuelve irreal, y por tanto saca de contexto y pierde la atención del espectador.

5. La Continuidad

Un buen vídeo tiene que mantener nuestra atención en la pantalla, y esa atención se mantiene (más allá de lo interesante del contenido) si las imágenes imitan la continuidad de la realidad. Aunque no estemos pensando en “lo que debe ser” cuando miramos un vídeo, nuestra mente nos alerta de inmediato cuando algo no se corresponde con su conocimiento y costumbre. Si mostramos dos personas dialogando a solas y luego de un corte seco pasamos a un tercero en la misma conversación, nuestra mente nos indica que falta un pedazo de información. Eso nos saca de lo que estamos viendo por un momento, nos hace conscientes del entorno y puede llevarnos a mirar la hora, pensar en pendientes y tantas otras cosas que hacen que perdamos el hilo por completo (Este tipo de cortes en la continuidad puede utilizarse a propósito, siguiendo un fin específico, pero debe usarse con cuidado). La continuidad puede estar tanto en la temática como en los movimientos, y sólo tenemos que mirar nuestro vídeo como espectador para notar cuando un corte se vuelve demasiado abrupto. Si nos falta material para unir escenas, puede utilizarse el recurso de los fundidos (fundidos entre fotogramas para las mismas escenas o fundidos a negro para cambiar de tema o demostrar el paso del tiempo), pero siempre hay que evitar los abusos.

6. El Programa de Edición.

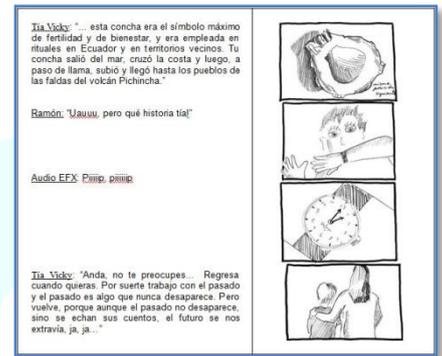
Si la continuidad de nuestros vídeos es vital para poder transmitir correctamente la idea inicial, la herramienta para llegar a buen término, es el programa de edición. Cuanto más versátil sea este software, más libertad para la creación vamos a tener y mejor nos quedará nuestro montaje final.

7. El Formato de Salida.

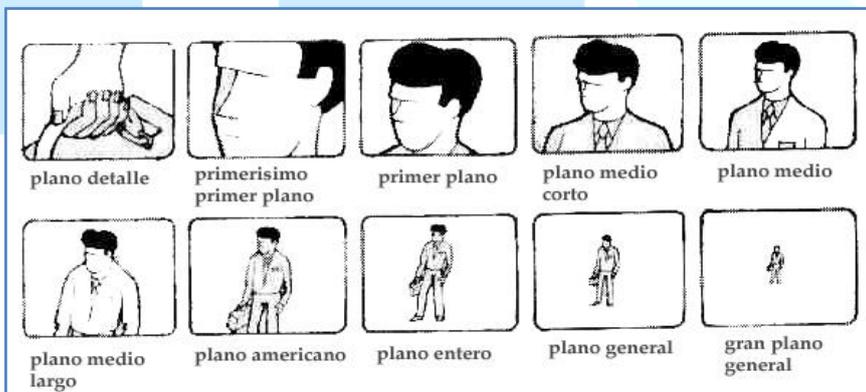
Finalmente, después del largo y cansador trabajo, tenemos que seguir cuidando la calidad y los formatos. Primeramente procesar todo el material y asegurarnos que todas las transiciones responden como lo deseamos y luego elegir un buen formato de salida. Aunque nuestra intención sea publicar el vídeo en YouTube lo mejor es exportar el vídeo en la mejor calidad posible (en qué lo posible es determinado por la calidad inicial del material, la velocidad de nuestro ordenador y el espacio en nuestro disco duro) y luego comprimir el material exportado a un vídeo de menor calidad. Si desde el editor exportamos el material en baja calidad, el resultado será bastante más malo del que esperábamos. Si por contra, lo que buscamos es la publicación de un DVD, deberemos de mantener la mayor calidad posible para el siguiente paso, que es, la Autoría de DVD.

Guía Rápida Para Grabar En Vídeo

- ❖ **Disponer de un guión previo.** Si además disponemos de un storyboard o de un guión técnico, mejor. Planificar todas las necesidades previas al inicio de la grabación, tanto las técnicas como las necesarias para realizar correctamente las prácticas.

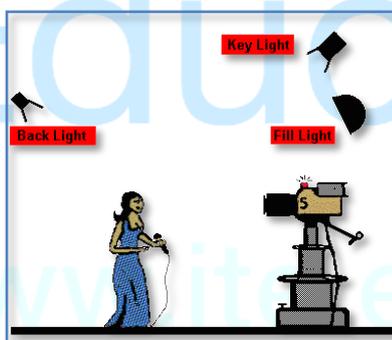


- ❖ **Grabar siempre, en la medida de lo posible, con dos cámaras.** En diferentes ángulos y con planos diferentes. Una con plano general o de conjunto, para visualizar una visión completa de la escena y la otra en primerísimo plano o plano detalle, para capturar la acción de la práctica. En su defecto, si sólo disponemos de una cámara, repetir la secuencia varias veces con diversos planos para su posterior montaje.



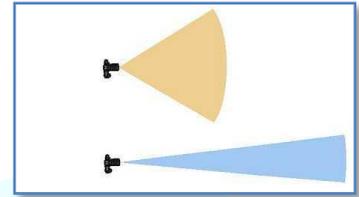
- ❖ **Utilizar siempre trípodes.** O sistemas alternativos para tener una imagen lo más estable posible. Esto es fundamental en condiciones de luz pobres o cuando estemos grabando con Zoom en vez de Angular.

- ❖ **Iluminar correctamente la escena.** Evitando sombras duras, utilizando varias fuentes de luz y reflectores blancos, como una lámina de polispán o corcho blanco.



- ❖ **Realizar un balance de blancos.** Antes de cada toma o de haber apagado la cámara, utilizando un folio en blanco y con el zoom al máximo. Posicionamos el folio cerca de la fuente de luz y pulsamos sobre el botón de la cámara para ajustar el balance. Aprovechamos esta parte para realizar el siguiente apartado.

- ❖ **Conseguir una imagen lo más nítida posible.** Ajustando el enfoque en la posición máxima del zoom. Posteriormente abrir el plano hasta encuadrar la escena. Desactivar el "Autofocus" de la cámara, para evitar el desenfoque producido por el movimiento de la cámara o del movimiento de los actores en la escena.

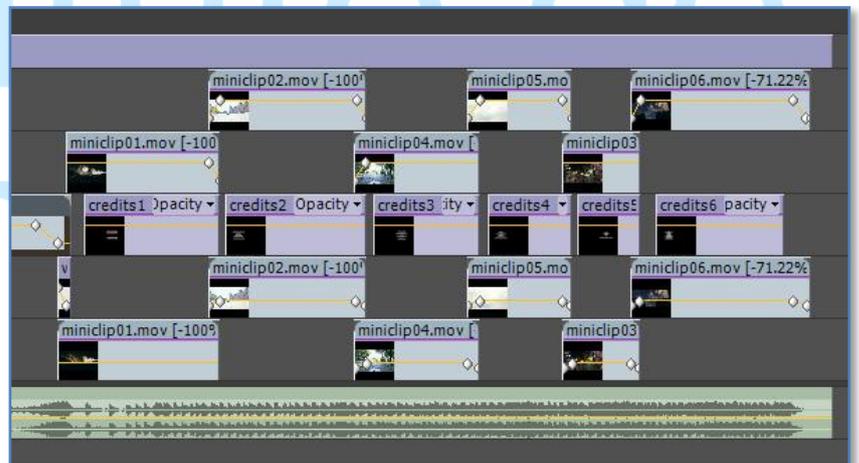


- ❖ **Utilizar micrófonos externos.** Los micrófonos que tiene incorporados las cámaras, no son los mejores para la grabación sin ruidos externos. Los mejores son los llamados de "solapa". Si nuestra cámara no tiene entrada de micro externo utilizar una grabadora digital como disponen algunos reproductores de MP3. Posteriormente sincronizaremos la imagen y el sonido con el programa de edición.



- ❖ **Evitar los ruidos de ambiente.** Grabar en sitios donde no influya el ruido externo a la habitación que utilizamos para la grabación. Por ejemplo, ruido de tráfico, sirenas, timbres de colegios, etc. que no echaría a perder la grabación del sonido. Si no podemos utilizar micrófonos externos, acercar al máximo posible la cámara para que el micrófono interno recoja sólo la voz del interlocutor.

- ❖ **Capturar secuencias cortas con el ordenador.** Cuanto más larga sea la secuencia y más tiempo dure, la edición será más lenta y tediosa, si utilizamos ordenadores que no sean potentes.



- ❖ **Capturas con WebCam.** Cuando no se dispone de cámaras de vídeo, se puede utilizar como medio alternativo este tipo de cámara. Siendo conscientes de la gran limitación en cuanto a calidad de imagen y de sonido. Es muy recomendable utilizar un buen ordenador conectado a la webcam y utilizar como mínimo una resolución de 640x480 píxeles y una velocidad de 30 imágenes por segundo. Evitar los movimientos rápidos, tanto de la cámara como de los interlocutores, e incluso realizar la narración vocalizando correctamente para la mejor captación de la imagen y del sonido. También evitar, velocidades de captura por debajo de 20 imágenes por segundo, ya que dejaría de tener la sensación de movimiento nuestros vídeos, volviéndose incluso borrosos.

Plantilla de ejemplo para un Story Board

PAGINA	○
Duración	□
[Empty Storyboard Panel]	○
Dialogo	[Empty Dialog Box]
Sonido musica	[Empty Sound Box]
Notas	[Empty Notes Box]
Duración	□
[Empty Storyboard Panel]	○
Dialogo	[Empty Dialog Box]
Sonido musica	[Empty Sound Box]
Notas	[Empty Notes Box]
TÍTULO:	□
Duración	□
[Empty Storyboard Panel]	○
Dialogo	[Empty Dialog Box]
Sonido musica	[Empty Sound Box]
Notas	[Empty Notes Box]

Ejemplo de Guión Técnico

TÍTULO: GUIONISTA: PRODUCTOR:		SEGMENTO	CÁMARA	VIDEO	SONIDO	NARRACIÓN	TIEMPO
Número de segmento para grabar una secuencia .	Número de la cámara con la que deseamos grabar la toma.	Se describen las tomas y movimientos de cámara . Se escriben las siglas de los movimientos de cámara. Se pone una flecha para indicar el movimiento al que queremos llegar. Se escriben con minúsculas y entre paréntesis lo que queremos ver en la toma.	Se escribe con mayúsculas donde especificamos: *Música Se escribe en minúsculas y paréntesis el nombre de la pista, autor y el número de pista. *Efectos de sonido *Volumen Se ponen flechas para indicar donde sube, baja o desaparece el volumen de la música.	Diálogos Se escriben a doble espacio. Sin faltas de ortografía. Subrayar palabras donde queremos hacer énfasis. Mayúsculas los personajes. NO cortar palabras en un renglón ni al término de la <u>hoja</u> . (cont...) *Ver formato de guión.	00:00:00:00 Por cada segmento se debe agregar el tiempo que llevamos por segmento.		
5	3	FS → CU	→ AUDIO 1 (entra efecto de sonido de suspenso) ↓	TITO entra enojado al salón de clases enojado por que nadie hizo la tarea. TITO -¿Por qué nadie hizo la tarea?	00:03:20:00 00:03:50:00		