

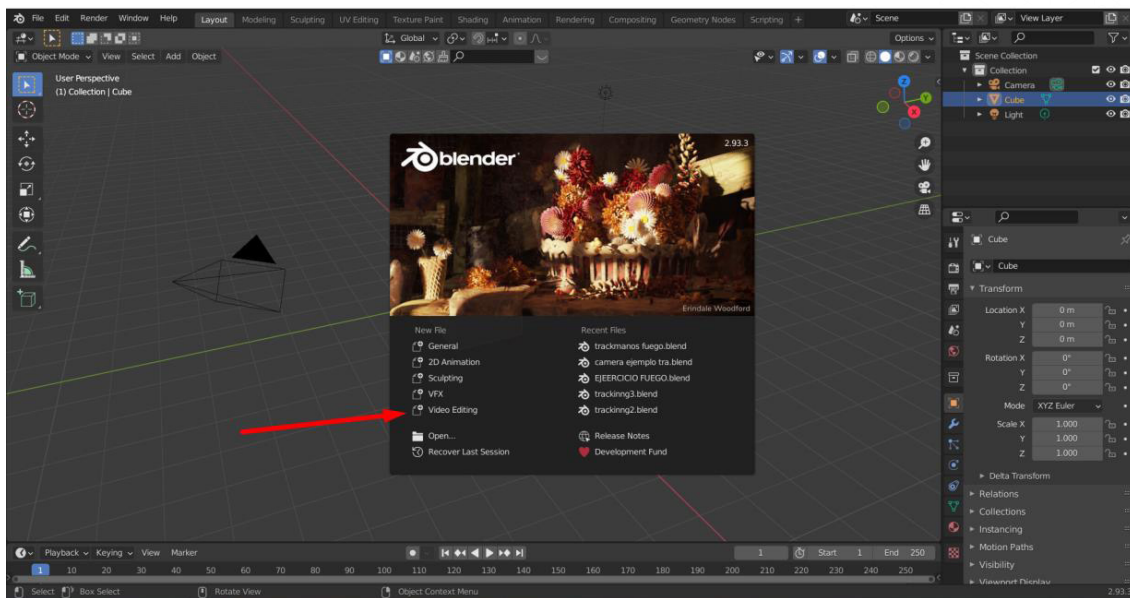
TECNÓLOGO EN ANIMACIÓN 3D

EDICIÓN DE AUDIO Y VIDEO: SINCRONIZACIÓN, SECUENCIAS, TITULACIÓN

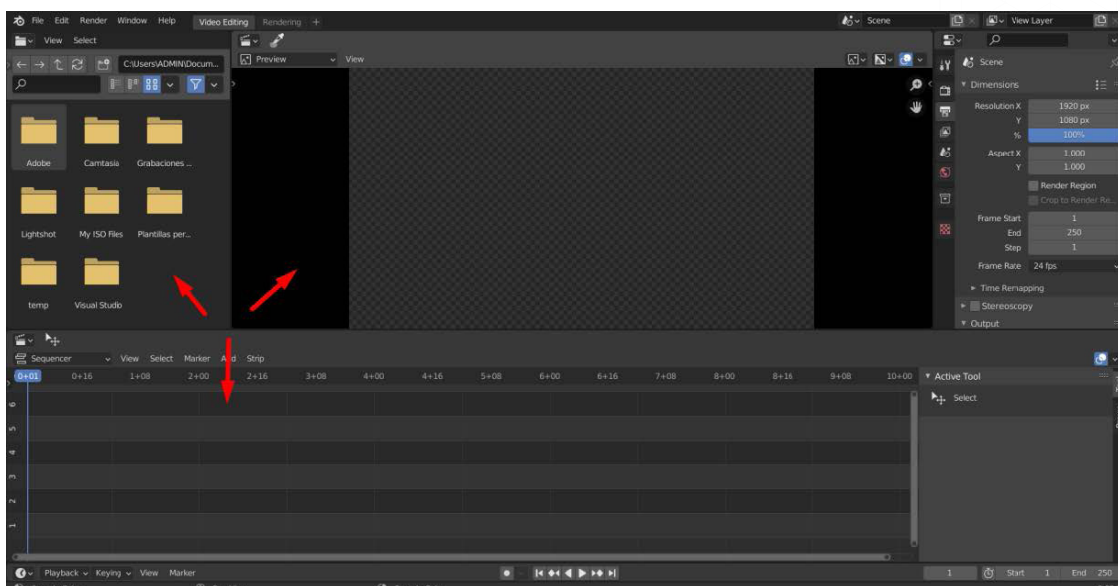
EDICIÓN DE AUDIO Y VIDEO: SINCRONIZACIÓN, SECUENCIAS, TITULACIÓN

La edición de video es el proceso por el cual se combinan los diferentes clips y audios, para generar el proyecto audiovisual, uniendo los segmentos en la línea de tiempo.

En blender vamos a abrir en modo video editing.



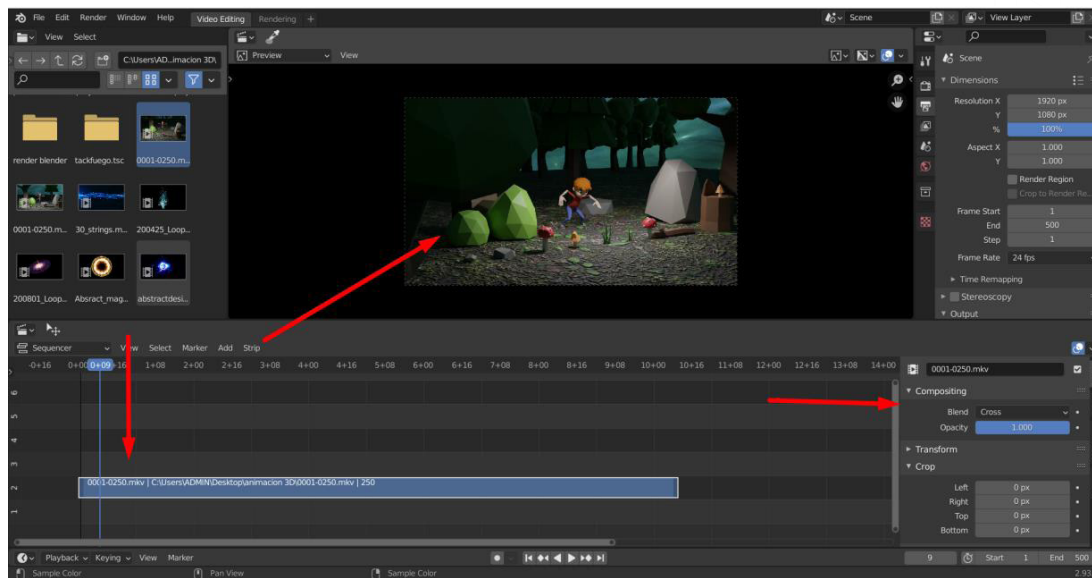
Veremos cómo se ha cargado la interfaz de modo de edición, donde tendremos tres ventanas principales, la ventana de nuestros archivos, la de visualización y la secuencias.





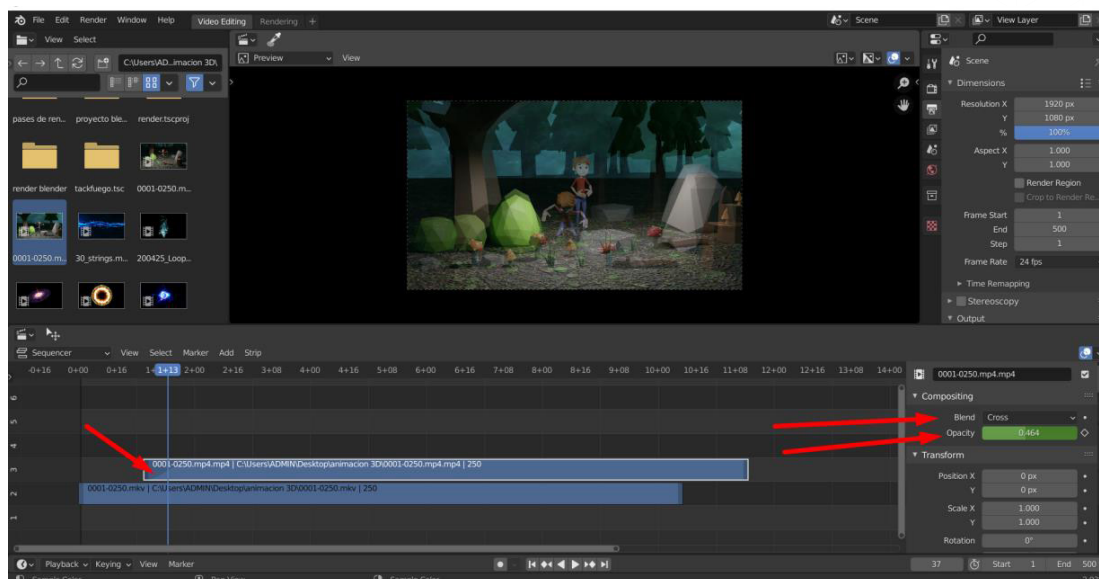
Ahora, seleccionamos los clips que queremos usar y los arrastramos a la pestaña secuencias. Ahora podremos observar que nuestro video clip está en el escenario, y

además tendremos a disposición al lado derecho unas pestañas para realizar modificaciones en nuestros clips



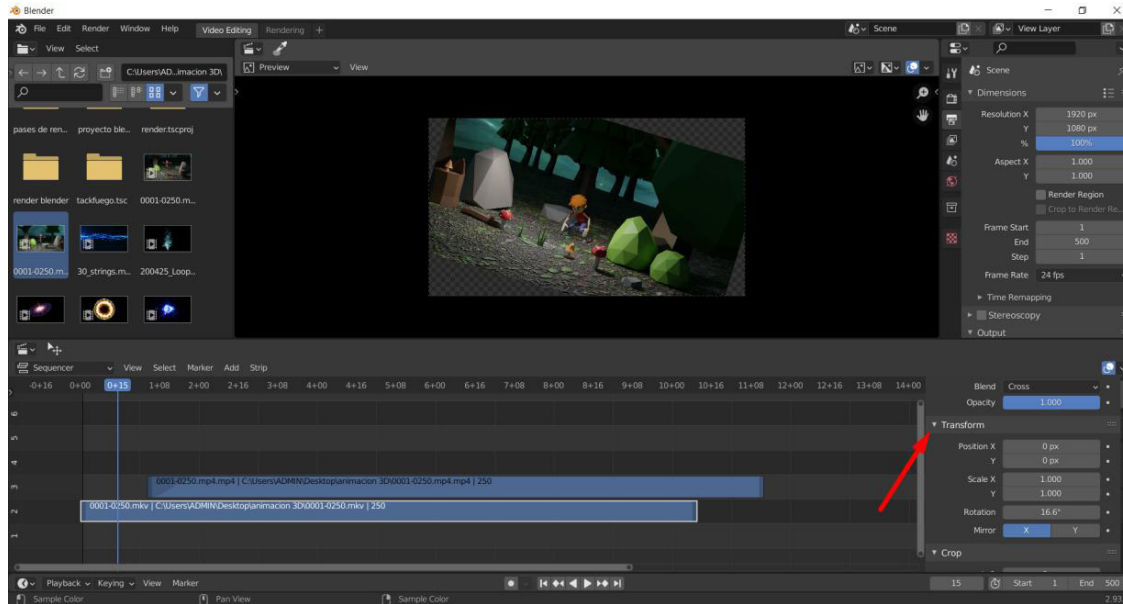
A continuación, veremos las herramientas básicas para poder hacer la edición de nuestros videos.

Compositing: con esta opción podremos poner el tipo de mezcla para el video, gracias a esto podremos generar transiciones de fundido de un video a otro o poner transparencias insertando fotogramas, generando dicho efecto moviendo la opacidad de 0 a 1.

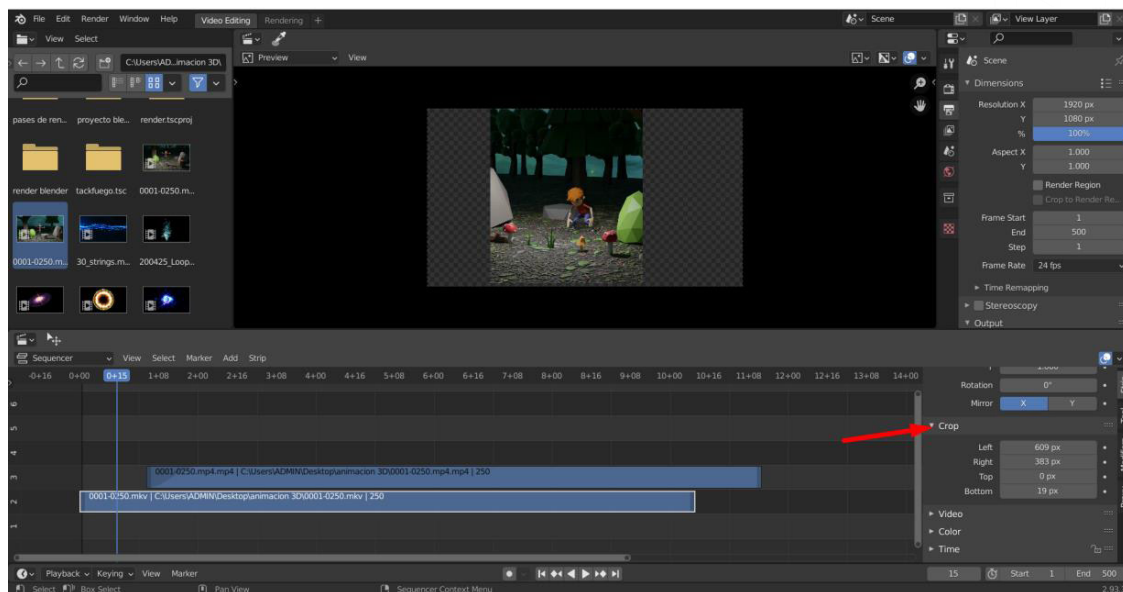




Transform: como su nombre lo indica, con este parámetro podemos transformar nuestro clip, para que este inclinado, escalarlo, moverlo o reflejarlo.

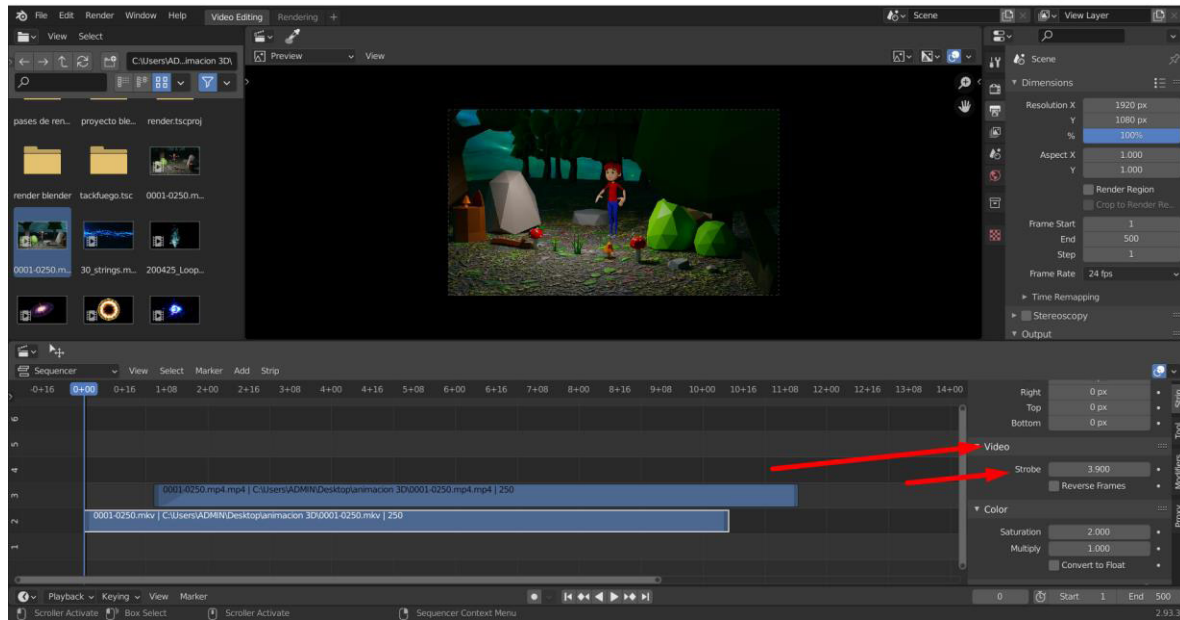


Crop: en esta opción, podremos recortar el clip en sus dimensiones.

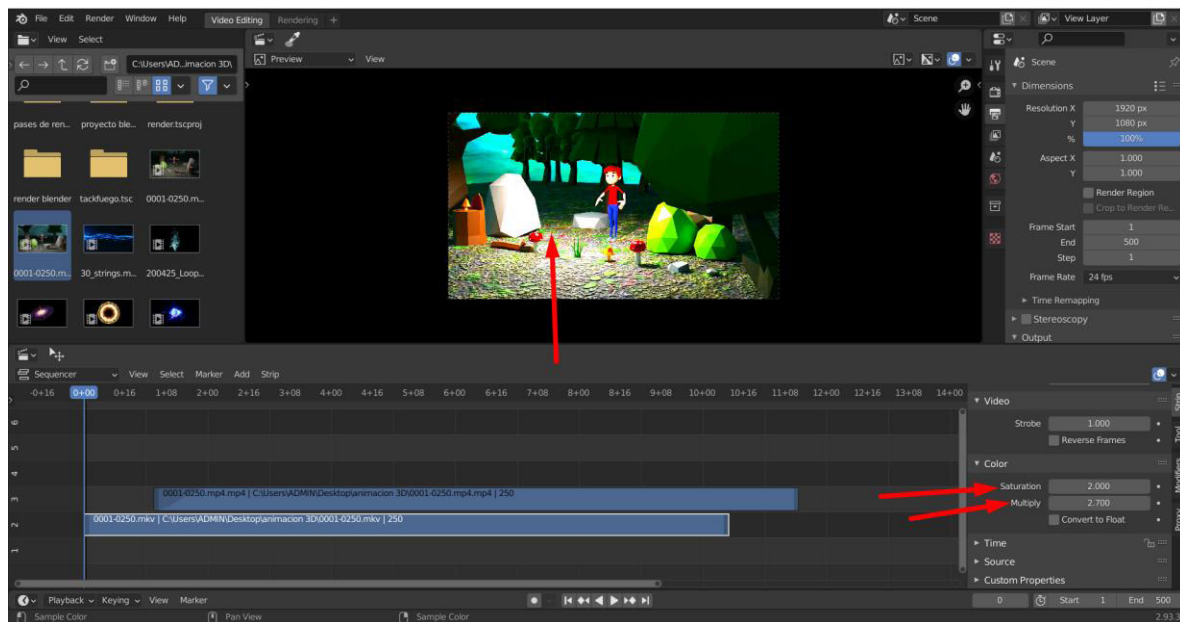


Stroke: Con esta opción le decimos a blender que, al reproducir el video, se salte el número de fotogramas que le asignamos.

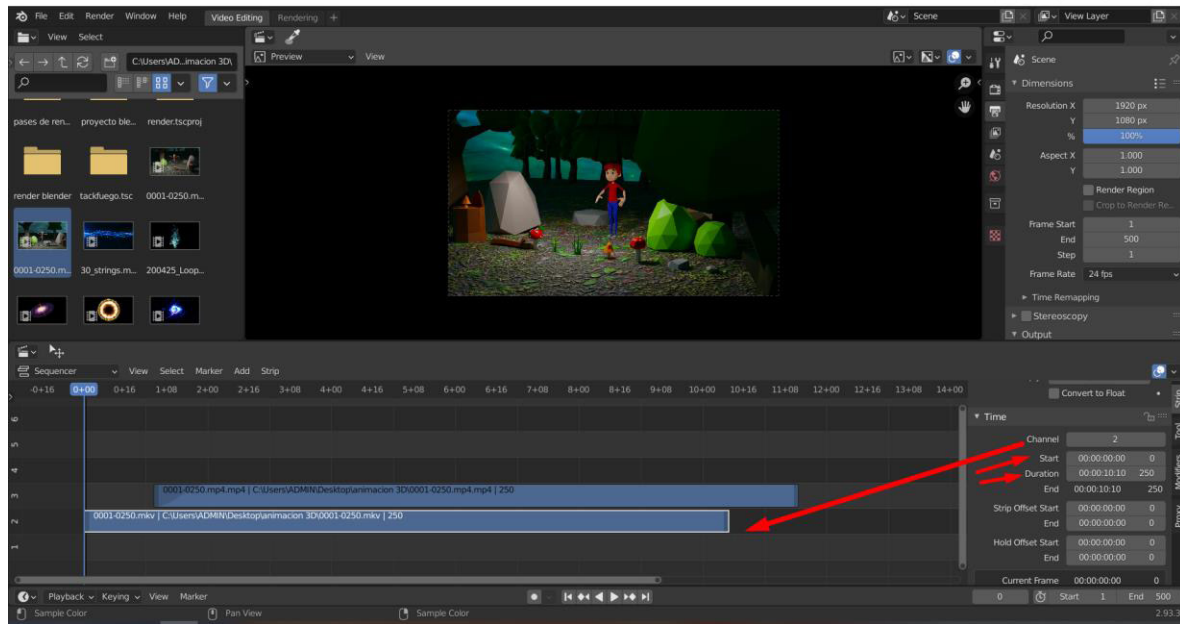
EDICIÓN DE AUDIO Y VIDEO: SINCRONIZACIÓN, SECUENCIAS, TITULACIÓN



Color: en este apartado, podemos aumentar la intensidad y la saturación de los colores del Clip.

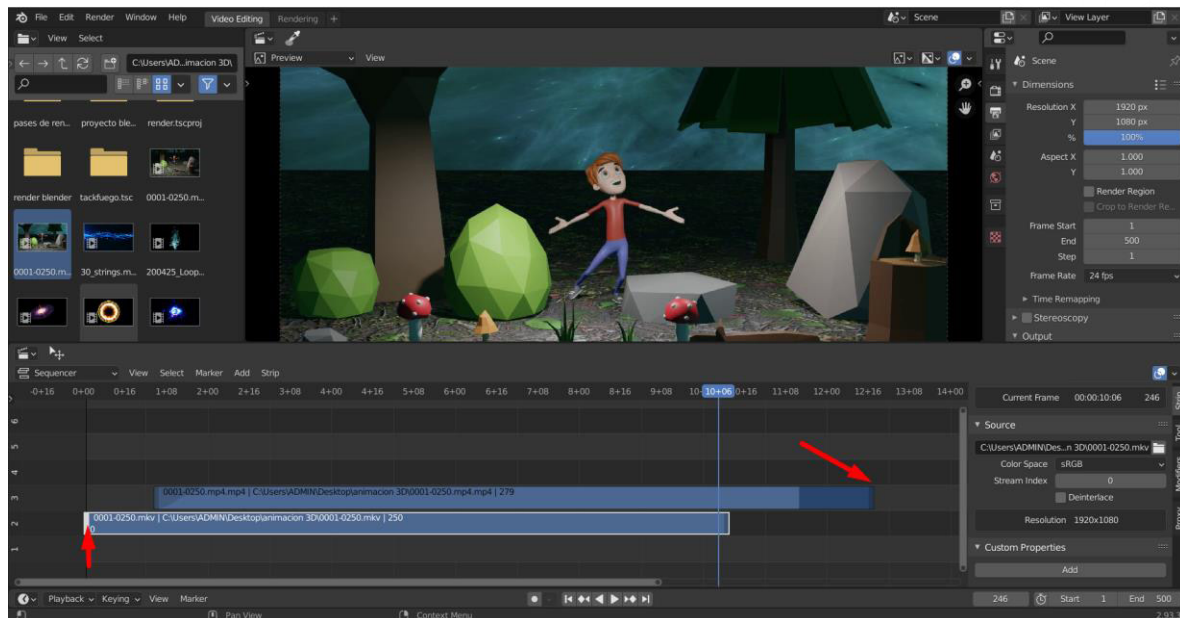


Time: al modificar los parámetros de este apartado, podemos indicar en que canal queremos que trabajen nuestros clips, y en que frame inicien y acaben.



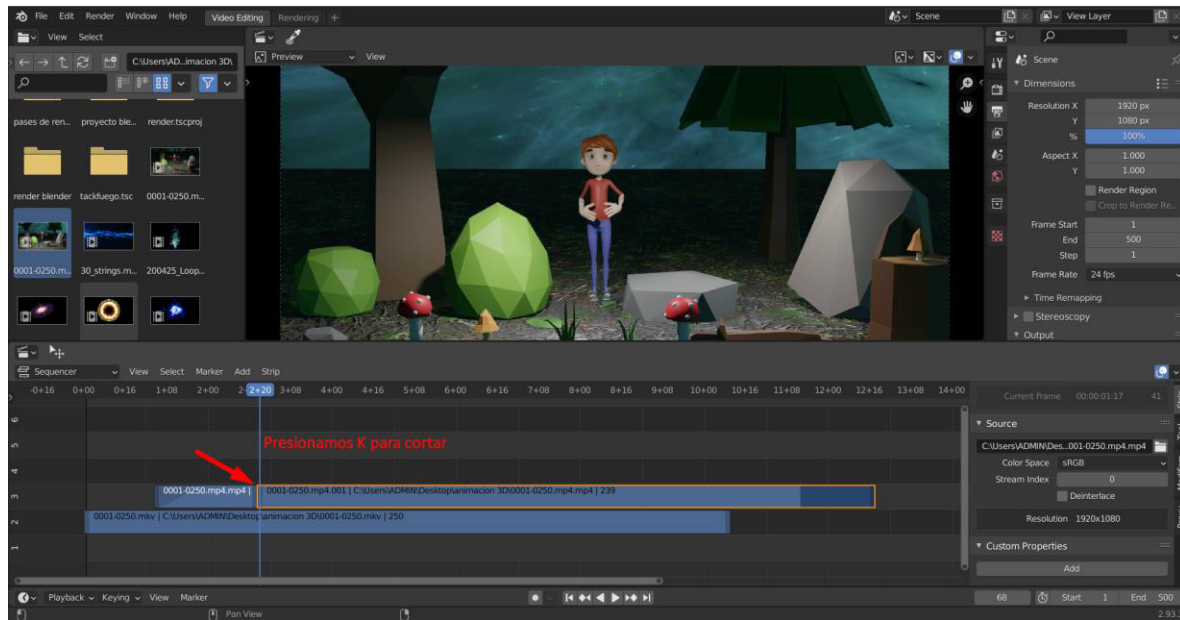
Source: en esta pestaña veremos de qué ubicación está tomándose el archivo además del espacio de color con el que va a visualizarse.

Además, si tiramos de los bordes del clip podremos acortar la duración o extender el último fotograma de este para que quede congelado.



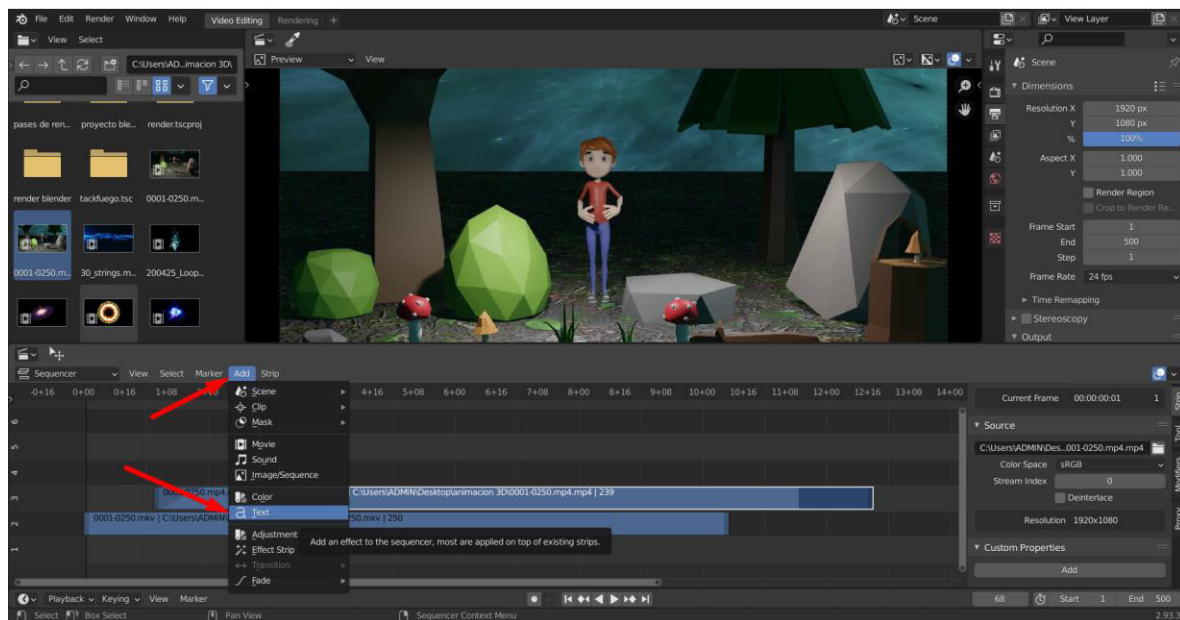
Teniendo esta base presente continuamos con la herramienta **Knife**, la cual nos permite cortar los clips para realizar la edición de las partes que tengamos para editar, donde se encuentre nuestra línea de referencia y parados sobre el clip, presionamos la tecla **K** y nos hará un corte en ese punto.

EDICIÓN DE AUDIO Y VIDEO: SINCRONIZACIÓN, SECUENCIAS, TITULACIÓN



De igual manera funcionan los comandos para copiar y pegar Control + V Control + C.

Para añadir texto debemos ir a la pestaña add y seleccionar texto, con esto se creará el espacio donde podemos introducir el texto como un clip.



Una vez seleccionado, en la ventana derecha veremos la casilla donde debemos incrustar el texto como también los parámetros que pueden ajustarse. Tales como

Style: con él podemos variar el tipo de fuente tipográfica.



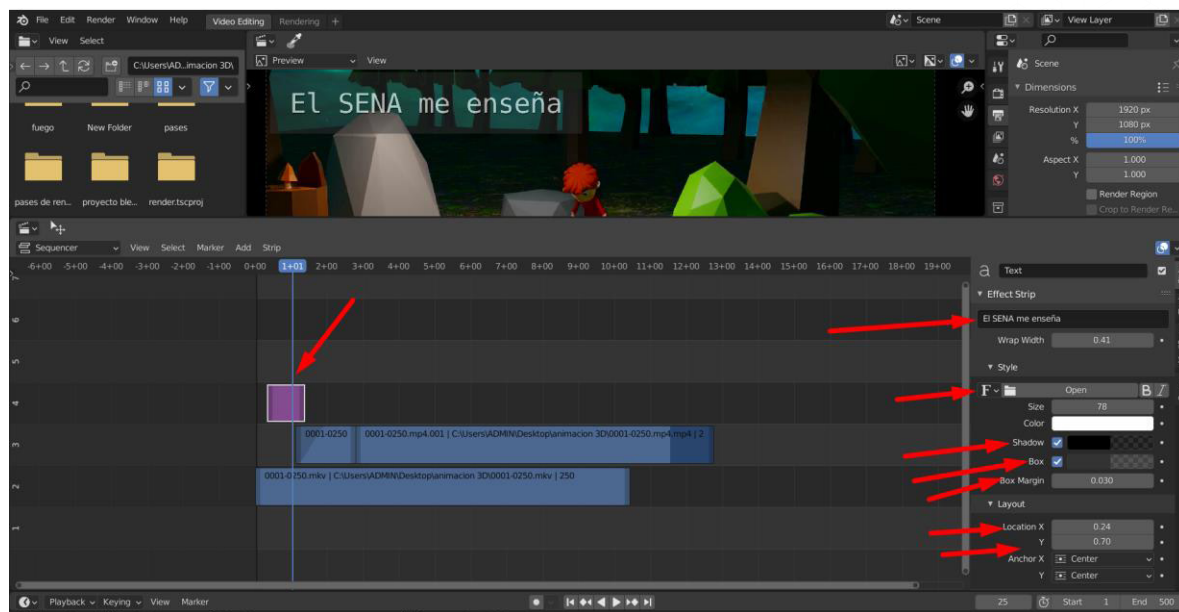
Size: ajusta el tamaño de la fuente tipográfica.

Color: ajusta el color del texto.

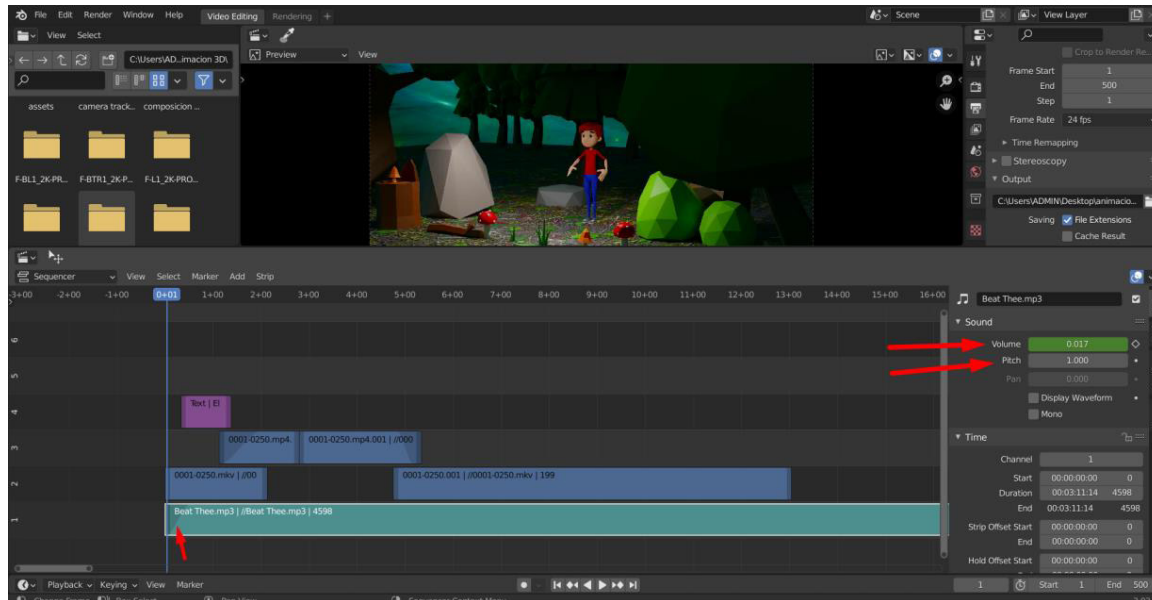
Shadow, que genera sombra en el texto,

Box, pone una caja en el texto

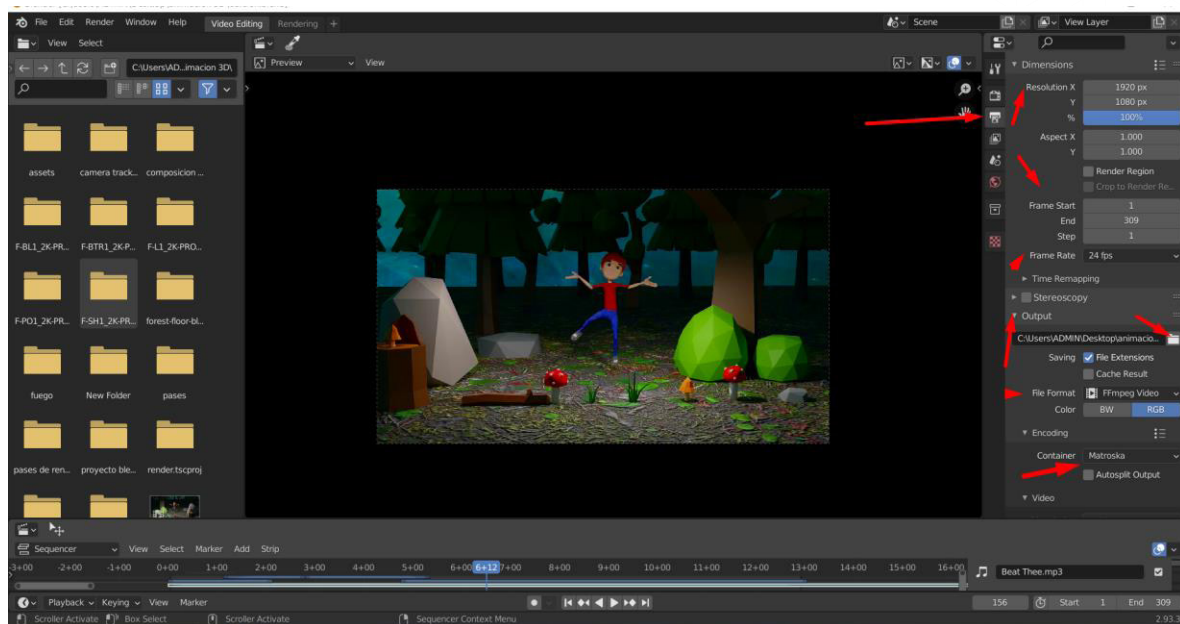
Layout: con el podemos asignar la posición del texto en el espacio de nuestro clip



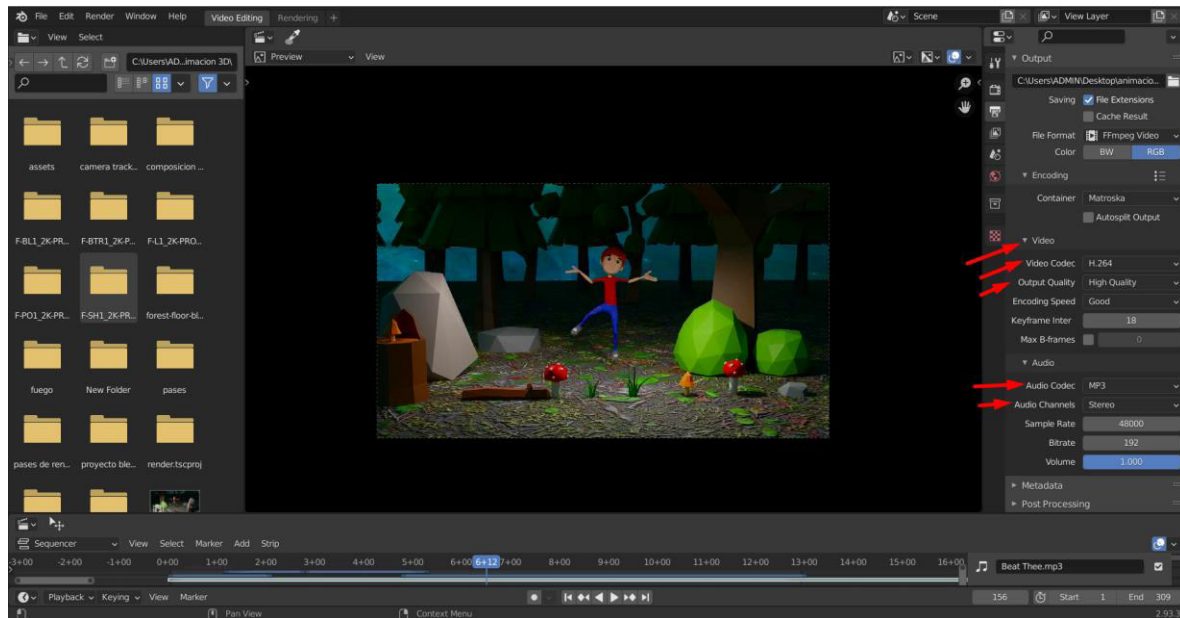
En el apartado de audio, trabajaremos de la misma manera, pero veremos unas opciones en la ventana de la derecha con las cuales podremos modificar el volumen y el pitch del audio, como por ejemplo que empiece de silencio absoluto a sonido aumentando le agregaremos fotogramas clave el primero en 0 y el segundo en valor de 1 si lo que queremos es que mantenga el volumen original.



Para una edición básica serían los pasos necesarios, ahora simplemente debemos indicar con blender cómo será la salida, para ello nos iremos render y le daremos los parámetros necesarios para obtener así un video con resolución y codificación adecuada. Para el caso ejemplo usamos la configuración de full hd 1920x1080, 309 frames a 24 frames por segundo, tipo de video ffmpeg con contenedor matroska.



El codec de video utilizado es H.264 en high quality y en audio codec si lo dejamos no audio, saldrá el video sin sonido, por ende, debemos variar ese parámetro y ponerle el formato de salida, para este caso se usó mp3 en modo estéreo.



Finalmente le damos render-render animation y veremos cómo va saliendo nuestro video.

