

# CREACIÓ DE VÍDEOS FORMATIUS

*amb eines no professionals*

## EDICIÓ

En aquest capítol repassarem tot el procés d'edició partint del nostre material en brut fins a aconseguir el nostre vídeo acabat, traient el millor partit de la nostra gravació.



Diputació  
Barcelona

# 5. EDICIÓ

<i>p.03</i>	5.1	<u>Programes d'edició</u>
<i>p.04</i>	5.2	<u>Organitzar els materials</u>
<i>p.05</i>	5.3	<u>Obrint el programa</u>
<i>p.06</i>	5.4	<u>Editar</u>
<i>p.07</i>	5.5	<u>Afegir títols, imatges, transicions i efectes</u>
<i>p.08</i>	5.6	<u>Música i nivells d'àudio</u>
<i>p.09</i>	5.7	<u>Exportació</u>

## 5.1 PROGRAMES D'EDICIÓ

Per a muntar els nostres vídeos necessitem un programa d'edició. N'hi ha de diversos tipus, que van des de programes senzills per tots els públics fins a programes professionals que són un estàndard dins de la indústria audiovisual.

Els programes professionals són habitualment de pagament i tenen funcions molt avançades, però això també vol dir que tenen un funcionament una mica més complicat amb una major corba d'aprenentatge. Els programes més senzills acostumen a ser gratuïts o tenen versions freemium i tenen menys prestacions però també un funcionament més accessible. Podeu trobar programes tradicionals i també hi ha aplicacions en línia on no fa falta que us instal·leu res en el vostre ordinador.

En realitat hi ha centenars de programes d'edició i podeu fer servir el programa que vulgueu, però abans de triar-ne un és important que us assegureu que:

- » **No afegeixin marca d'aigua al vídeo final**
- » **Us permetin exportar amb qualitat de vídeo mínim 1080**
- » **No tinguin límit de llargària del vídeo, o en tot cas el límit sigui més elevat que els vídeos que voleu treballar.**

Els sistemes operatius com el dels ordinadors mac ja porten el seu programa d'edició incorporat, com és l'iMovie, i si trebal·leu sobre PC al Windows 10 podeu trobar el Windows Movie Maker integrat dins de l'aplicació de Fotos.

D'entre els programes més professionals, un que és realment gratuït i podem treballar en produccions de tota mena és el DaVinci Resolve. Davinci Resolve és l'estàndard de correcció de color a la indústria audiovisual i també té un potentíssim programa d'edició incorporat, és per a PC i mac i la seva versió gratuïta inclou gairebé totes les prestacions de la versió de pagament.

És un programa una mica més complex d'utilitzar i amb una interface més complicada que els que hem anomenat i necessita unes prestacions de màquina una mica superiors, però si us interessa un programa d'edició de vídeo professional i gratuït, aquesta és la vostra opció.

Alguns programes gratuïts multiplataforma que també donen molt bons resultats són [Openshot](#), [Lightworks](#), [Shotcut](#) o [Blender](#).

La part de l'edició és potser la més feixuga i complexa tècnicament, així que necessitareu invertir una mica de temps en familiaritzar-vos amb el vostre programa. Com que hi ha desenes d'opcions en aquest curs no veurem un programa en profunditat sinó que veurem quins són els elements comuns a tots ells i quines són les passes que heu de seguir de principi a fi per a editar el vostre projecte.

Hi ha nombrosíssims tutorials a internet específics per a cada programa i us animo a consultar-ne alguns per entendre millor com funciona el que decidiu fer servir. Com més coneixeu la vostra eina, més senzill i ràpid us resultarà tot.

## 5.2. ORGANITZAR ELS MATERIALS

Organitzar els nostres materials és bàsic i importantíssim, sobretot en el moment del muntatge. Hem de ser capaços de trobar els nostres materials de la forma més ràpida possible i saber exactament on estan en cada moment.

L'ordre també és primordial si més endavant volem modificar el nostre projecte o traslladar-lo a un altre disc dur o a una altra màquina: si no ho fem així és possible que siguem incapaços de trobar res o perdem molts materials pel camí.

Per a això cal sistematitzar el nostre ordre.

- » **Crea una carpeta per al teu projecte, en el disc dur intern o extern, però no a l'escriptori.**
- » **Dins d'aquesta carpeta crea noves carpetes per a cada tipus de material: vídeo, àudio, imatges, captures de pantalla, etc.**
- » **Col·loca tots els materials dins d'aquestes carpetes.**

Aquesta part, que sembla tan senzilla, és una de les més importants. És un pas bàsic que no us portarà massa temps i us farà la vida molt més senzilla.

### 5.3. OBRINT EL PROGRAMA

Tots els programes d'edició comparteixen una sèrie de característiques bàsiques.

Quan obrim el programa ens demanarà crear un projecte nou, el creem, i el guardem que guardarem en la mateixa carpeta del nostre capítol, en una carpeta a propòsit que haurem anomenat projecte. Segons el tipus de programa que fem servir, ens demanarà quines són les característiques del nostre projecte.

Un cop dins del programa tenim una *finestra de projecte*, que a vegades es diu “Biblioteca”, on tenim els nostres materials, que haurem d'importar dins del programa. Normalment hi ha un signe de més o una fletxa, en altres programes arrosseguem els clips... En aquesta finestra és on tenim els materials que farem servir en el vídeo. Aquests materials molts cops també els podem organitzar per carpetes, “eventos”, etc. tal com els tenim en el nostre ordinador. A l'hora de muntar, és molt important saber quins elements tenim i poder-los trobar de la manera més ràpida i senzilla possible.

Dins del programa també tenim els monitors que és on visualitzem els nostres materials.

La *Timeline* o *línia* de temps és on editem els nostres clips. És una visualització gràfica de la durada del nostre projecte final. Aquí baixem els clips seleccionats, tallem, eliminem bocins, reordenem, posem gràfics, refinem talls... En la finestra del nostre monitor veurem allò que estem muntant a la nostra línia de temps.

Al programa també tindrem una *finestra* o *un menú* on tindrem *les transicions i efectes*, que podrem arrossegar als nostres clips.

També és possible que tinguem una *finestra on modificar paràmetres dels nostres clips i gràfics* com mida, posició, angle, tipus de tipografia, etc.

*Elements bàsics del nostre programa d'edició:*

- » **Una finestra on importem i tenim organitzats els materials**
- » **Uns visors per visualitzar els nostres materials**
- » **Línia de temps on editarem el nostre projecte**
- » **Finestres d'efectes, transicions i modificació de paràmetres.**

## 5.4 EDITAR

Una vegada tenim els materials importats al nostre programa, és el moment de començar a seleccionar-los i editar-los.

Comencem per crear una seqüència, o pel·lícula, o projecte... Segons el programa que utilitzem tenen diversos noms.

Com podeu veure és una línia de temps que comença al 0 o a l'1, i aquí podem anar col·locant en ordre els fragments de vídeo seleccionats, afegir música i efectes, grafismes, transicions... Ordenar i reordenar.

És important avançar en el nostre projecte per capes. Abans de tocar color, posar transicions o efectes, hem de crear l'estructura nostra narració.

Per exemple, podem seguir aquest ordre per avançar en el nostre projecte:

- 1. Crear tota l'estructura de l'explicació.**
- 2. Afegir imatges, títols i grafismes.**
- 3. Afegir música**
- 4. Afegir transicions i ajustar temps.**
- 5. Graduar nivells d'àudio**
- 6. Afegir efectes d'imatge si ho creiem necessari**
- 7. Exportar el projecte final.**

Comencem seleccionant els nostres materials per crear la nostra estructura. Els revisem i veiem quines són les parts que volem conservar i quines no. És possible que tinguem preses bones i dolentes, o cues on encenem la càmera, l'apaguem...es tracta de triar tots els fragments vàlids i deixar fora tots els dolents.

Podem seleccionar els fragments en el nostre visor, i baixar-los a la nostra línia de temps. Amb l' IN i OUT és com marcarem els fragments que volem seleccionar. Normalment en el nostre teclat, la "I" es correspon a l'IN que és el fotograma on començaria la nostra selecció, i la "O" es correspon a l'OUT que és on acabaria. Així doncs si vull seleccionar d'aquí fins aquí, poso I i O, i tenim el fragment seleccionat. Ara puc bai-

xar la meva selecció a la línia de temps.

També puc baixar-ho tot a la línia de temps i anar esborrant els fragments que no em serveixin.

Sempre hi ha diverses maneres de fer una mateixa cosa, hem de triar la que ens és més còmoda.

També és un moment per eliminar pauses que no van enlloc, dubtes, repeticions...

Un consell és guardar sempre diverses versions del nostre muntatge, de manera que puguem tornar enrere tantes vegades com vulguem. És a dir, per exemple creo una seqüència amb tot el material que tinc, a la que diré v1. La duplico i en aquest duplicat que li diré v2 començo a fer talls. Si en un moment donat vull provar coses o reordenar o fer alguns canvis importants, faig una v3. Que la v3 no m'agrada, sempre tinc la v2 on ho tinc tot net i puc anar a buscar allò que potser m'he carregat a la v3 que potser ara m'és molt útil. Podem crear tantes seqüències com vulguem. La idea és no perdre cap part de la nostra feina i poder recuperar el que faci falta en tot moment.

Si apreneu unes quantes dreceres de teclat, podreu anar més de pressa en les vostres edicions.

Doncs després de treballar-hi una estona ja tinc l'estructura creada, he eliminat totes les repeticions, he tret les pauses i moments morts, ara és el moment d'afegir la resta.

## 5.5 AFEGIR TÍTOLS, IMATGES, TRANSICIONS I EFECTES

Com hem vist al capítol 1 quan hem dissenyat el nostre projecte, podem il·lustrar la nostra explicació amb un seguit d'imatges o grafismes que tindrem dins de les seves corresponents carpetes. Ara és el moment d'afegir-los al nostre projecte.

També podem afegir els títols. La majoria dels softwares d'edició tenen una sèrie de plantilles de text incorporades que podem fer servir en els vostres vídeos. Moltes d'aquestes plantilles estan animades i podem elegir-ne una i ajustar-la al text que ens interessa incloure.

En general apliquem aquests textos com una capa superior del vídeo. També podem haver generat un títol o imatge en un programa extern, en aquest cas l'importaríem i l'afegiríem al nostre muntatge.

La majoria de programes d'edició no reconeixen arxius ni de text, ni

pdfs, dibuix vectorial. Reconeixen arxius d'imatge com .JPG o .PNG. Per tant sempre hauré de guardar aquests textos com a imatge, els guardaré com a .PNG, la posaré en la meua carpeta de Gràfica (recordem que hem de tenir sempre tots els materials ordenats en les seves corresponents carpetes dins de la mateixa carpeta del projecte) i una vegada ho tingui, ho puc importar al programa.

A vegades he de fer més gran o petita una imatge, normalment la puc manipular com ho fariem en un programa com el Photoshop o similars.

També puc afegir transicions... Segurament en tenim de molts tipus diferents dins del nostre programa, podem investigar i triar quina ens agrada més.

## 5.6 MÚSICA I NIVELLS D'ÀUDIO

Ara seria el moment d'afegir músiques i efectes d'àudio. Si cal retocarem el muntatge per ajustar-lo a la música.

Una vegada tenim tots els sons i músiques col·locats a la nostra línia de temps, seria el moment de regular els volums d'àudio. Si la nostra veu està baixa l'apujarem una mica, si està alta la podem baixar. El mateix amb la música, no ha d'estar més alta que la veu.

Crearem també foses d'àudio en començar o acabar o entre talls perquè les transicions siguin més suaus.

Alguns programes ens deixen veure el nivell d'àudio del nostre vídeo, hem de procurar que sempre estigui per sota de 0 db, entre -12 i -6 seria el correcte. Si passa per sobre de 0 db el so estarà rebentat i la qualitat de l'àudio no serà bona.

Molts programes tenen un regulador automàtic de volums, si li donem en principi això no passarà dels 0 db.

En alguns programes també trobareu eines per equalitzar automàticament els àudios i disminuir el nivell de soroll. No sempre, però moltes vegades podem aconseguir bons resultats. Proveu de veure si veieu que el so millora o no.

També seria el moment de tocar el color si volem o posar efectes a la imatge. Cada programa té els seus i podem experimentar amb diversos si volem.



## 5.7 EXPORTACIÓ

Ja tenim el nostre projecte editat. Ara el que hem de fer és crear un arxiu amb la nostra pel·lícula i fer-ho amb la mida i qualitat necessària per pujar-la al YouTube.

Com exportar canvia molt de programa a programa. En alguns està visible a la pantalla en altres hem d'anar per menú. Un cop tinguem localitzat per on exportem el nostre projecte, en alguns programes ens demanarà amb quins paràmetres volem exportar el nostre arxiu.

Com hem vist, hem de generar una pel·lícula **1080p**, a la mateixa freqüència de fotogrames a la que l'hem enregistrat, en aquest cas **30fps**, i amb el compressor **h264** que com hem vist és l'estàndard d'internet. Una vegada tenim seleccionat el setting, li diem on volem que ens la guardi, i donem a acceptar.

El programa processarà el projecte i ens crearà un arxiu de vídeo nou que és el nostre muntatge final. En el capítol següent veurem com pujar-lo a xarxes.