

MATERIA  
Tecnoloxías para a comunicación

TITULACIÓN  
Grao en Xornalismo

unidade  
didáctica  
**10**

# Edición de imaxe e son

**Raul Rios Rodríguez**

Área de Comunicación Audiovisual e Publicidade  
Departamento de Ciencias da Comunicación  
Facultade de Ciencias da Comunicación

**unidadesdidácticas**  
UNIVERSIDADE DE SANTIAGO DE COMPOSTELA



Esta obra atópase baixo unha licenza internacional Creative Commons BY-NC-ND 4.0. Calquera forma de reprodución, distribución, comunicación pública ou transformación desta obra non incluída na licenza Creative Commons BY-NC-ND 4.0 só pode ser realizada coa autorización expresa dos titulares, salvo excepción prevista pola lei. Pode acceder Vde. ao texto completo da licenza nesta ligazón: <https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/deed.gl>

© Universidade de Santiago de Compostela, 2021

**Deseño e maquetación**

J. M. Gairí

**Edita**

Edicións USC  
[usc.gal/publicacions](http://usc.gal/publicacions)

**DOI**

<https://dx.doi.org/10.15304/9788418445958>

**MATERIA:** Tecnoloxías para a comunicación

**TITULACIÓN:** Xornalismo

PROGRAMA XERAL DO CURSO

Localización da presente unidade didáctica

## **BLOQUE TEÓRICO**

### **Unidade I. A cámara de cinema e a cámara de televisión**

- Alimentación
- Conexionado de vídeo
- Soportes de cámara
- Óptica
- Foco
- Iris
- Servos
- Corpo
- Filtros

### **Unidade II. Tecnoloxía do son**

- Micrófonos
- Mesa de mesturas de audio
- Amplificadores
- Monitorización
- Caixas acústicas
- Procesadores de son
- Sistemas de rexistro sonoro
- Conexionado de audio

### **Unidade III. Iluminación**

- Fontes de iluminación
- Intensidade
- Medidas
- Relacións
- Conversión de fontes luminosas
- Incidencia da luz
- Reflectores de luz

### **Unidade IV. A estación de televisión e a redacción**

- Control de realización, de imaxe e de son
- Intercomunicación
- Posproducción
- Control de continuidade
- Control central
- Produción do sinal de televisión
- Tecnoloxías da transmisión: emisora; exteriores

**Unidade V. Tecnoloxía aplicada á edición e postprodución**

- O computador persoal
- Unidade central e periféricos
- Hardware e software
- Formatos de gravación de audio e vídeo
- Imaxe fixa
- Imaxe en movemento
- Son
- Aplicacións
- Gráficas
- Aplicacións de edición: AVID

**Unidade VI. Tecnoloxía aplicada á edición de prensa e prensa on-line**

- Deseño e maquetación
- Impresión offset
- Edición de prensa on-line e elementos multimedia

**BLOQUE PRÁCTICO****Unidade VII. Consideracións técnicas**

- Estabilidade da imaxe e uso de soportes
- Alimentación dos dispositivos
- Conexións dos dispositivos

**Unidade VIII. Contorna de traballo e captura da imaxe**

- Lentes de cámara de televisión. Lentes de teléfonos móbiles
- ISO (sensibilidade) en vídeo e fotografía
- Velocidade de opturación
- Uso do diafragma
- Uso do foco
- Balance de brancos

**Unidade IX. O son**

- Captación de son con diferentes micrófonos
- Uso específico dos micrófonos para teléfonos móbiles
- Sincronización de audio e vídeo

**Unidade X. Edición de imaxe e son**

- Interface de AVID
- Creación de proxectos e importación
- Secuencias
- Edición de audio
- Uso dos keyframes
- Títulos
- Inclusión e movemento de imaxes fixas
- Exportación

## ÍNDICE

---

### PRESENTACIÓN

### OBXECTIVOS

### OS PRINCIPIOS METODOLÓXICOS

### OS CONTIDOS BÁSICOS

1. Interface de AVID
2. Creación de proxectos e importación
3. Secuencias
  - 3.1. Inclusión de *clips* na secuencia
  - 3.2. Liña de tempo
  - 3.3. Código de tempo
  - 3.4. Cortes
  - 3.5. Recheo en negro
  - 3.6. Transicións
  - 3.7. Renderización
4. Edición de audio
  - 4.1. Gravación de voz
  - 4.2. Transicións de audio
  - 4.3. Axuste de volume
5. Uso dos *keyframes*
6. Títulos
7. Inclusión e movemento de imaxes fixas
8. Exportación

### ACTIVIDADES PROPOSTAS

### AVALIACIÓN DA UNIDADE DIDÁCTICA

### BIBLIOGRAFÍA

## PRESENTACIÓN

---

A unidade didáctica «Edición de imaxe e son» pertence á materia Tecnoloxías para a Comunicación, correspondente ao primeiro curso do Grao en Xornalismo. Segundo o plan de estudos da titulación (BOE nº 56, de 5 de marzo de 2010), esta disciplina ten carácter de formación obrigatoria. A súa carga lectiva é de 6 créditos ECTS e impártese no segundo semestre.

A materia Tecnoloxías para a Comunicación ten como obxectivo capacitar ao alumnado para o emprego das tecnoloxías de produción, edición e distribución de produtos de carácter xornalístico en todos os soportes de difusión. Tecnoloxías para a Comunicación garda unha estreita relación coa materia Linguaxe Audiovisual, que tamén é impartida no segundo semestre do primeiro curso.

A programación docente de Tecnoloxías para a Comunicación divídese en dous grandes bloques, un de carácter teórico e outro de carácter práctico. O bloque teórico é impartido nas sesións expositivas, mentres que o bloque práctico é impartido nas sesións de laboratorio; de maneira que ambos os bloques son desenvolvidos simultaneamente e retroaliméntanse. O bloque teórico consta de 6 unidades didácticas, mentres que o bloque práctico consta de 4 unidades didácticas. Aquí preséntase a décima unidade didáctica, cuarta do bloque práctico, na que se estuda a edición de imaxe e son a través do software AVID. Os contidos desta unidade didáctica impártense en 10 horas de laboratorio (5 sesións de 2 horas).

En relación ao resto de unidades didácticas do bloque práctico da materia, a primeira delas realiza unha introdución ao uso de dispositivos de gravación de vídeo, centrándose nos soportes, na conectividade e nas condicións básicas de seguridade. A segunda unidade didáctica examina e pon en práctica o proceso de gravación con cámaras de vídeo. A terceira unidade didáctica examina e pon en práctica o proceso de gravación de audio. Por último, a presente unidade didáctica completa o proceso de creación de produtos audiovisuais, examinando e pondo en práctica a fase de edición.

Esta unidade didáctica diríxese ao alumnado de primeiro curso do Grao en Xornalismo matriculado na materia. Aliás, pode resultar de utilidade para o profesorado que imparte docencia, xa que achega información precisa dos contidos abordados e das actividades desenvolvidas. Por último, tamén pretende servir como instrumento para a coordinación de materias, buscando evitar solapamentos entre temarios e construír sinerxías que resulten nunha formación máis integral.

## OBXECTIVOS

---

O obxectivo desta unidade didáctica é capacitar o alumnado para o manexo básico de *software* de edición audiovisual. Para o desenvolvemento da unidade didáctica utilizarase o programa de edición de vídeo AVID, aínda que os coñecementos adquiridos son replicábeis noutros programas de edición de vídeo similares. De maneira máis precisa, esta unidade didáctica persegue os seguintes obxectivos:

- **Obxectivo 1:** Saber integrar a fase de edición no marco máis amplo do proceso de creación de produtos audiovisuais.
- **Obxectivo 2:** Comprender o funcionamento básico dos programas de edición audiovisual.
- **Obxectivo 3:** Coñecer e saber utilizar de forma coherente as principais ferramentas de edición audiovisual.
- **Obxectivo 4:** Poder elaborar pezas audiovisuais de carácter informativo.
- **Obxectivo 5:** Adquirir unha base sólida que permita ampliar coñecementos de forma autónoma, así como saber resolver as problemáticas e dúbidas concretas que puideren xurdir no proceso de edición.

Así, a presente unidade didáctica contribúe á adquisición das seguintes competencias específicas da materia:

- Coñecer a transversalidade da tecnoloxía e a súa relación cos contidos.
- Coñecer os elementos básicos da tecnoloxía aplicada á creación de produtos informativos.
- Coñecer a dimensión do impacto das novas tecnoloxías no desenvolvemento profesional da comunicación.

## OS PRINCIPIOS METODOLÓXICOS

---

De acordo co modelo do Espazo Europeo de Educación Superior, para o ensino da materia combinaranse as aulas expositivas coas interactivas, sendo complementadas coas titorías e a realización de traballos en grupo.

As sesións expositivas desenvolverán o temario teórico da materia. Nestas sesións explicaranse os contidos teóricos e aplicaranse a situacións reais da práctica profesional. Combinarase a lección maxistral con métodos que fomenten a participación activa do alumnado. O método afirmativo combinarase co método de elaboración interrogativo, coa finalidade de que o alumnado aplique a lóxica e practique o razoamento inductivo e deductivo.

Pola súa parte, nas sesións de laboratorio desenvolverase o programa práctico da materia. Así, o alumnado porá en práctica os contidos teóricos adquiridos. O alumnado aprenderá a utilizar as tecnoloxías audiovisuais necesarias para elaborar pezas de carácter informativo de calidade, nomeadamente cámaras HD, fontes de alimentación, soportes, conectores, micrófonos, fontes de iluminación e software de edición. O obxectivo non é unicamente que o alumando aprenda a operar cos diferentes dispositivos, senón que coñeza todas as posibilidades de cada un e que saiba escoller e aplicar as tecnoloxías en función dos obxectivos comunicativos que teña en cada momento.

Dado o grandísimo abano de opcións que ofrecen as tecnoloxías para a comunicación e a complexidade do seu uso, a metodoloxía docente fomentará a capacidade de autorresolución de dúbidas, acudindo para iso aos manuais dos diferentes dispositivos e aos recursos existentes na Internet, como tutoriais e foros.

Todas as unidades didácticas de carácter práctico, incluída esta, están deseñadas para que o alumando vaia realizando cos equipos todas as operacións

que o docente explica, paso a paso, de forma case simultánea. Así, en primeiro lugar, conséguese que o uso das tecnoloxías sexa interiorizado ao ser posto en práctica. En segundo lugar, permítese que xordan dúbidas prácticas durante as sesións de laboratorio que o docente pode ir resolvendo e ir incorporando á explicación para o resto do grupo.

Para asegurar a asimilación dos contidos e permitir a avaliación práctica, haberá dúas tarefas a realizar ao longo do curso. Estas tarefas realizaranse por parellas, contribuíndo á competencia de traballo en equipo. O alumnado contará co apoio e orientación do profesorado para estas actividades, así como para a resolución de dúbidas concretas, para o que se programarán titorías con cada grupo.

O Campus Virtual desempeñará a función de complemento docente. En primeiro lugar, servirá como repositorio de recursos de interese, como o manual de usuario dos dispositivos ou programas utilizados na materia, titoriais en rede ou outro tipo de bibliografía. En segundo lugar, servirá como foro de resolución de dúbidas e intercambio de opinións. Por último, o alumnado tamén fara uso do Campus Virtual para a entrega dos traballos prácticos, en forma de arquivos de vídeo.

## OS CONTIDOS BÁSICOS

---

Esta unidade didáctica introduce ao alumnado na edición de vídeo co *software* AVID. É importante que o alumnado entenda por que se escolle este programa para aprender a editar. Trátase dun *software* de edición relativamente complexo en comparación con outros como Adobe Premiere ou Final Cut. Así, ao aprender a utilizar AVID, ao alumnado resultaralle sinxelo achegarse a outros programas de edición no futuro. Por outra parte, é o *software* máis utilizado no contorno profesional próximo, nomeadamente na Televisión de Galicia.

A versión utilizada de referencia nesta unidade didáctica é o AVID Media Composer First, de carácter gratuíto. A aparencia do programa e o nome dalgunhas opcións poden diferir sensibelmente doutras versións de AVID, algo que o alumnado debe ter en conta.

### 1. Interface de AVID

A interface de AVID é como unha gran mesa de traballo, onde podemos dispor as diferentes xanelas da forma que considerarmos máis eficiente. Ten tres grandes áreas de traballo básicas (Figura 1):

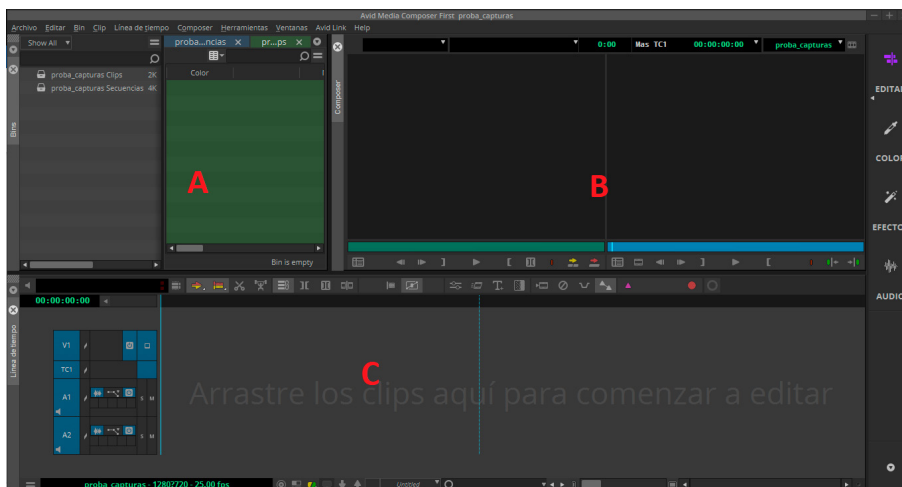
- **Área de bins:** Os *bins* son os directorios onde organizamos os *clips* (arquivos multimedia) que importamos a AVID. Na área de *bins* poderemos importar arquivos e utilízalos para montar os vídeos.
- **Área de previsualización** ou Composer: Nesta área podemos reproducir *clips* ou secuencias. Consta de dúas áreas de visualización. Na área da esquerda, podemos reproducir os *clips* brutos que importamos. Na área da



dereita, podemos reproducir as secuencias coas que esteamos a traballar, tal e como están editadas no momento de reproducilas.

- **Liña de tempo:** É a área onde se monta a secuencia, é dicir, onde se colocan os *clips* de xeito ordenado. Está composta por faixas de vídeo e por faixas de audio.

Figura 1: Interface de AVID



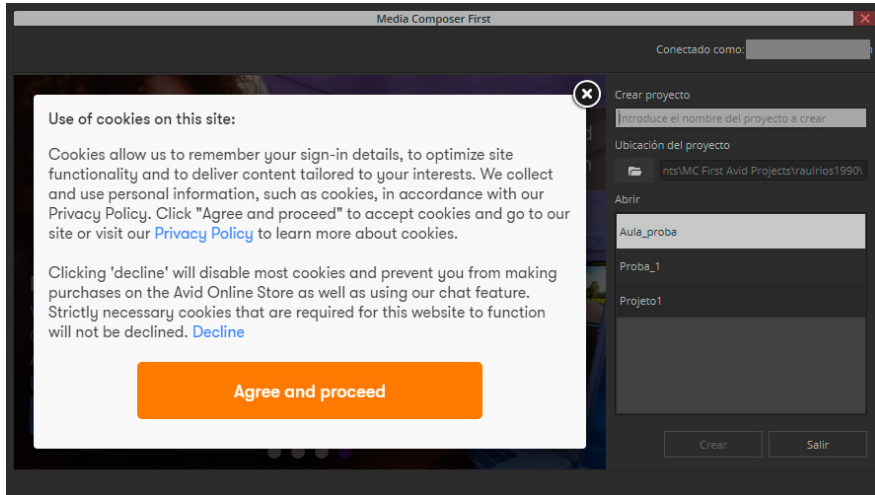
Fonte: Elaboración propia. A: Área de bins. B: Área de previsualización. C: Liña de tempo

Ademais destas áreas básicas, no apartado «**ferramentas**» do menú superior podemos abrir novas xanelas de traballo cando as precisarmos. Por exemplo, na «**paleta de comandos**» podemos consultar a función de cada botón, así como colocar novos botóns na interface de traballo.

## 2. Creación de proxectos e importación

Ao iniciar o programa, o primeiro que cómpre facer é abrir un proxecto. Abrirase sempre unha xanela como a da Figura 2, na que poderemos quer crear un novo proxecto, quer abrir un proxecto existente que teñamos gardado no noso equipo. É moi importante ir salvando os avances que se fagan en cada proxecto, para poder retomar o traballo desde o punto no que ficou.

Figura 2: Abrir proxecto

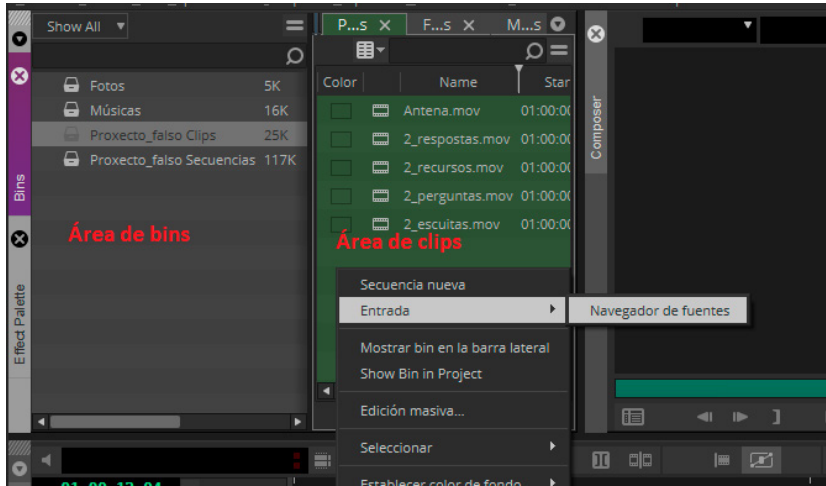


Fonte: Elaboración propia

Unha vez creamos un novo proxecto, o primeiro paso é importar os *clips* brutos que vaiamos editar. Son a materia prima do noso produto final, o vídeo editado. Os *clips* que importeamos serán vídeos, fotografías (imaxes fixas) ou pistas de audio. A importación faise desde a área de *bins*, os directorios que utilizamos para organizar os *clips*. Para crear un novo *bin*, basta con premer o botón dereito do rato sobre a área de *bins*, seleccionar a opción «novo bin» e darlle un nome.

Para abrir un *bin*, faremos duplo click na icona dese *bin*. Abrirase unha xanela na que veremos o contido do *bin*, é dicir, os *clips* almacenados nel —se aínda non se importou ningún *clip*, estará baleiro—. Para importar un *clip*, premeremos co botón dereito do rato sobre a xanela do *bin*, seleccionaremos «**entrada**» ou «**importar**» e, despois, «**navegador de fontes**». Poderemos navegar polo noso computador ou disco ríxido externo e seleccionar os arquivos multimedia a importar (Figura 3).

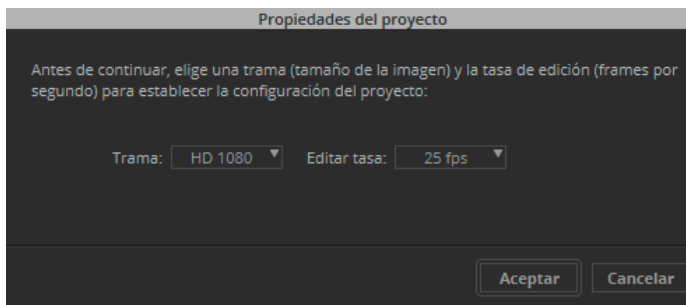
Figura 3: Importar clips



Fonte: Elaboración propia

A primeira vez que importemos un arquivo, sairá unha xanela emerxente para determinar as propiedades xerais do proxecto, é dicir, a resolución e a taxa de *frames* por segundo (Figura 4). Seleccionamos a resolución e a taxa de *frames* correspondente aos clips brutos que previamente gravamos e prememos en aceptar.

Figura 4: Características do proxecto



Fonte: Elaboración propia

### 3. Secuencias

Unha secuencia é un conxunto organizado de *clips*. A representación da secuencia pódese ver na liña de tempo, e pode ser reproducida na área de previsualización. Para ter todo ben organizado, é recomendábel crear un *bin* onde gardar as secuencias.

#### 3.1. Inclusión de *clips* na secuencia

Para incluír un *clip* na liña de tempo, onde montamos a secuencia, o primeiro que se debe facer é reproducilo e escoller que parte ou partes do *clip* queremos incluír na secuencia. Non é habitual que interese utilizar un *clip* completo. Primeiro, porque só algunhas partes dos vídeos brutos terán contidos que queiramos utilizar no noso vídeo final, editado. Segundo, porque para conseguir construír un vídeo dinámico é desexábel que intercalemos clips procedentes de diferentes brutos ou diferentes partes do mesmo bruto.

Unha vez decidimos que fragmento do *clip* queremos incluír na secuencia, teremos que delimitalo marcando un **punto de entrada** e un **punto de saída**. Para marcar estes puntos, podemos utilizar os botóns correspondentes do panel de visualización (Figura 5) ou podemos utilizar os accesos rápidos do teclado 'I' (para entrada, *in*) e 'O' (para saída, *out*). Na barra de reprodución da pantalla de previsualización veremos dous símbolos indicando o momento de entrada e de saída marcados en cada momento.

Figura 5: Puntos de entrada e saída



Fonte: Elaboración propia

Cando temos marcados uns puntos de entrada e saída, as accións que realicemos afectarán unicamente ao fragmento de *clip* que conteñen. Podemos eliminar os puntos ou mudar a súa posición en función das nosas necesidades.

Antes de incluír o *clip* na secuencia, tamén deberemos decidir en que parte da secuencia queremos inserilo. Se estivermos comezando o proxecto, aínda non haberá nada na secuencia; mais se xa estivermos traballando, haberá outros *clips* xa montados. Podemos colocar o novo *clip* ao principio, ao final ou nalgún momento intermedio da secuencia xa montada. Podemos seleccionar o punto de entrada na secuencia de dous xeitos.

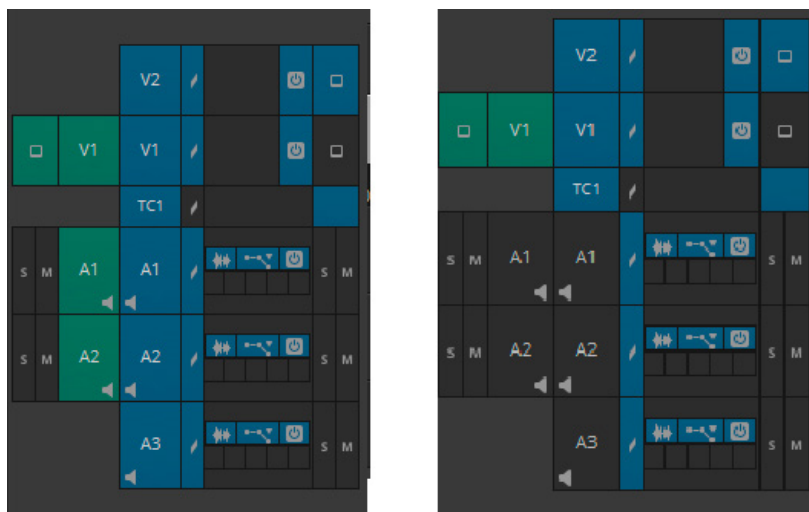
En primeiro lugar, podemos colocar o cursor de reprodución —premendo co rato na liña de tempo ou no panel de previsualización da secuencia— no lugar onde queremos que se incorpore o novo *clip*. En segundo lugar, podemos marcar un punto de entrada na secuencia, da mesma forma que o marcamos no *clip*.

Adicionalmente, tamén poderíamos marcar un punto de saída na secuencia, de forma que o novo *clip* que incorporemos só se estenderá, como máximo, entre os puntos de entrada e saída marcados na secuencia. Isto resulta útil para meter certos planos recurso —pois non interesa tanto o que ensinamos, é recheo— ou para meter unha música de recheo que queremos que vaia dun punto da secuencia a outro.

Unha vez marcado o fragmento do *clip* que nos interesa e o momento da secuencia no que queremos colocalo, xa podemos incluílo. Para iso existen dúas opcións: **empalmar** ou *splice-in* (botón da frecha amarela ou letra 'V' do teclado) e **sobreescribir** ou *overwrite* (botón da frecha vermella ou letra 'B' do teclado). A diferenza é que con empalmar desprazamos cara a dereita da liña de tempo —isto é, cara o futuro— os *clips* xa montados; mentres que con sobreescribir provocamos que o novo *clip* substitúa os clips previamente colocados na parte da secuencia onde o incluímos, eliminándoos.

Se o *clip* que incluímos só ten imaxe, ocupará unicamente as faixas de vídeo. Se é un audio, só ocupará as faixas de audio. Se é un vídeo composto por imaxe e audio, incluíranse ambas. Se non quixermos que isto suceda —por exemplo, para un plano escoita—, desactivamos as faixas nas que non queremos que se inclúa o *clip*, premendo nos botóns do lado esquerdo da liña de tempo. Na Figura 6 podemos ver un detalle do lateral esquerdo da liña de tempo, primeiro coas faixas de audio activadas e despois coas mesmas faixas desactivadas.

Figura 6: Activar e desactivar faixas da liña de tempo



Fonte: Elaboración propia

No relativo ás faixas de audio, é recomendábel reservar a primeira para a pista de voces, a segunda para o son ambiente e a terceira para a música. Así, por exemplo, se quixemos incluír unha música, debemos desactivar as faixas de audio 1 e 2 e activar a faixa 3. A música non sobreescribirá o audio das faixas 1 e 2 e será colocada na 3.

### 3.2 Liña de tempo

A liña de tempo é a área onde se realizan e representan a maioría de operacións de edición. Ao arrastrar o cursor de reprodución (a barra azul), podemos desprazarnos pola liña de tempo. Este desprazamento podemos facelo arrastrando co rato, pero tamén movéndoo coas frechas do teclado —cada vez que se preme a frecha, desprazarase un *frame*, o que permite operar con exactitude<sup>1</sup>—. Nas teclas 'J' e 'L' podemos rebobinar cara atrás ou ir cara adiante, respectivamente, mentres que na barra espaciadora iniciamos e pausamos a reprodución.

O *frame* no que estiver en cada momento o cursor será o que se vexa na área de previsualización, xa sexa porque estamos reproducindo a secuencia ou porque temos parado o cursor nun punto concreto. Desde a pantalla de previsualización tamén podemos desprazar o cursor de reprodución. A liña de tempo e a pantalla de previsualización están conectadas en todo momento, pois non deixan de ser dúas ferramentas para ver e traballar coa secuencia.

<sup>1</sup> Se ao tempo que prememos as frechas do teclado, tamén prememos a tecla *shift*, moveremos o cursor de 10 en 10 *frames*.

Como se adiantou na epígrafe anterior, a liña de tempo pode estar composta por múltiples faixas de vídeo e de audio. As de vídeo están situadas na parte superior, mentres que as de audio están situadas na parte inferior. Ao traballar con varias faixas de vídeo, cómpre ter presente que as superiores, as máis afastadas do centro, teñen prioridade sobre as inferiores. Isto implica que, se temos un *clip* de vídeo na faixa 1 e outro *clip* na faixa 2 que coinciden no mesmo rango temporal, verase o *clip* da faixa 2 mentres que o da faixa 1 ficará oculto.

Á esquerda de cada faixa hai unha serie de iconas de grande utilidade (volver á figura 6):

- Nos botóns da dereita podemos **apagar ou silenciar** unha pista, para que non se reproduza na pantalla de previsualización nun momento dado. É útil, por exemplo, para escoitar un diálogo sen a música de fondo, ou para ver un vídeo sen os títulos cos créditos. No caso do vídeo, é a **icona con forma de pantalla**. No caso do audio, a icona cun **'M'** silencia a faixa e a icona cun **'S'** selecciona esa faixa e silencia o resto —noutras versións de AVID a icona é un altofalante—.
- A **icona cun botón de apagado**, ademais de silenciar a pista, tamén impide que sexa modificada.

Na parte superior da liña de tempo temos dúas iconas importantes: «**modo de segmento**», a frecha, e «**tipo de axuste**», a película (Figura 7). Se as activamos, poderemos utilizar o cursor para alterar os *clips* xa incluídos na secuencia. Co «modo de segmento» podemos mover os *clips* de posición. Co «tipo de axuste» podemos estiralos ou contraelos para modificar a súa duración, incluíndo ou diminuíndo os frames do inicio ou do final de cada corte. Cada unha destas opcións pode utilizarse facendo un empalme (coa icona amarela) ou unha sobreescritura (icona vermella).

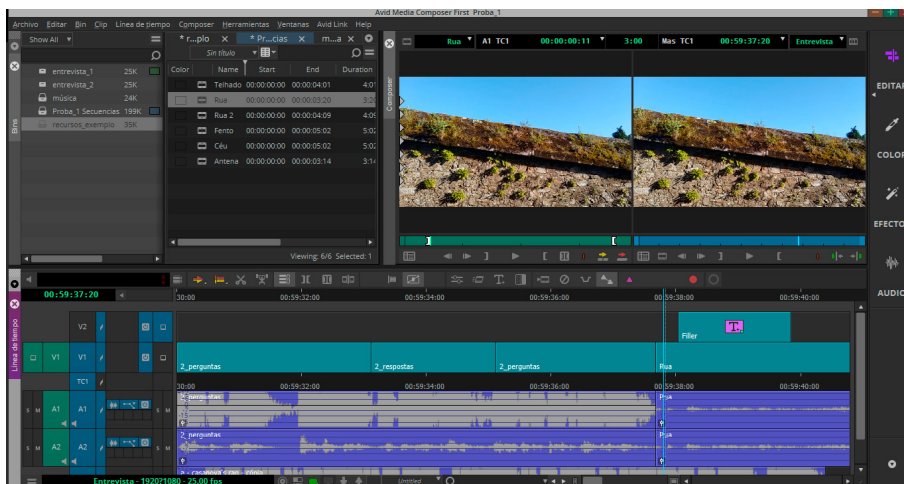
Figura 7: Modo segmento e tipo de axuste



Fonte: Elaboración propia

Na Figura 8 pódese ver un exemplo da aparencia que tería unha secuencia na liña de tempo durante o proceso de edición.

Figura 8: Aparencia dunha secuencia



Fonte: Elaboración propia

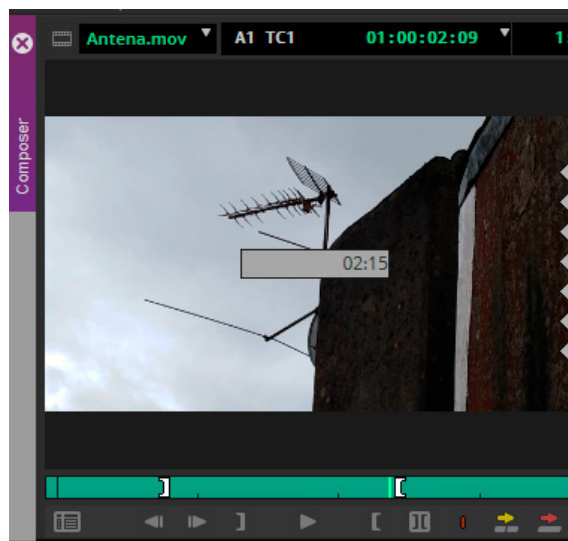
### 3.3 Código de tempo

É habitual que necesitemos seleccionar *frames* concretos, e pode ser difícil facelo seleccionando co rato ou movéndose coas teclas de esquerda e dereita do teclado. Nestes casos, o que se debe facer é introducir un valor numérico exacto no código de tempo e o cursor irá directamente a ese *frame* —onde poderemos realizar operacións como establecer un punto de entrada ou saída, un corte, un *keyframe*, etc.—.

Para enviar o cursor a un *frame* concreto, debemos premer co botón esquerdo do rato a pantalla de previsualización na que queremos realizar a operación —na de *clips* ou na da secuencia— e despois introducir co teclado numérico o código de tempo ao que queremos ir e premer en *enter* (Figura 9).



Figura 9: Introducir código de tempo



Fonte: Elaboración propia

Cómpre ter en conta a estrutura do código de tempo. Este está composto por 8 díxitos, a primeira parella para as horas, a segunda para os minutos, a terceira para os segundos e a cuarta para os *frames*. Por exemplo, o código «00:01:24:12» significa 0 horas, 01 minuto, 24 segundos e 12 *frames*.

Non sempre é necesario introducir os 8 díxitos. Se a primeira parte do código ao que queremos ir é coincidente co código no que xa está o cursor, só fai falta introducir as últimas cifras, as que diferencian do momento actual. Por exemplo, se estivésemos en 00:01:12:05, introducir 00:01:24:12 ou 24:12 levará o cursor ao mesmo sitio.

### 3.4. Cortes

Hai varios xeitos de realizar cortes na liña de tempo. Utilízase un ou outro en función das necesidades de cada momento.

Para cortar o inicio ou o final dun *clip* xa incluído na liña de tempo —xa sexa de audio ou vídeo—, podemos premer sobre algún dos seus extremos e arrastrar até o punto no que desexamos que comece —se o corte for ao inicio— ou que remate —se for ao final—. Para iso, temos que ter activada o «**modo de axuste**», quer no atallo da letra 'U' do teclado ou na icona xa vista na Figura 7.

Por outra parte, tamén podemos utilizar a **ferramenta corte** (Figura 10), dispoñíbel na barra de ferramentas da liña de tempo ou na letra 'H' do teclado. Realízase un corte no punto no que estiver situado o cursor, dividindo o *clip* en dous novos *clips*, o que permitirá operar cos mesmos de forma independente (movelos, eliminalos...).

Figura 10: Ferramenta corte



Fonte: Elaboración propia

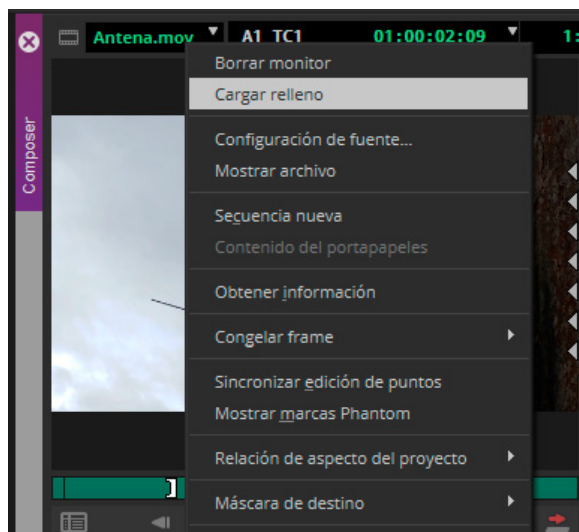
Cómpre ter en conta que o corte pode afectar a unha única faixa ou a varias. Aplicarase a aquelas que estiveren activas. Polo tanto, cómpre desactivar aquelas que non se desexe cortar.

### 3.5. Recheo en negro

En moitas ocasións resulta útil meter un recheo en negro. Adóitase facer ao principio dos vídeos, para que haxa uns segundos de marxe desde que se abren; mais tamén pode ser útil no medio dunha secuencia para facer unha pausa.

O recheo en negro funciona igual que calquera outro *clip*. A diferenza é que, en lugar de importalo como arquivo externo, xerámolo no propio programa. Para iso, na pantalla de previsualización de *clips*, temos que premer co botón dereito do rato no cadro onde lemos o nome do *clip*. Abrirase un menú onde podemos seleccionar a opción «engadir recheo»<sup>2</sup> (Figura 11).

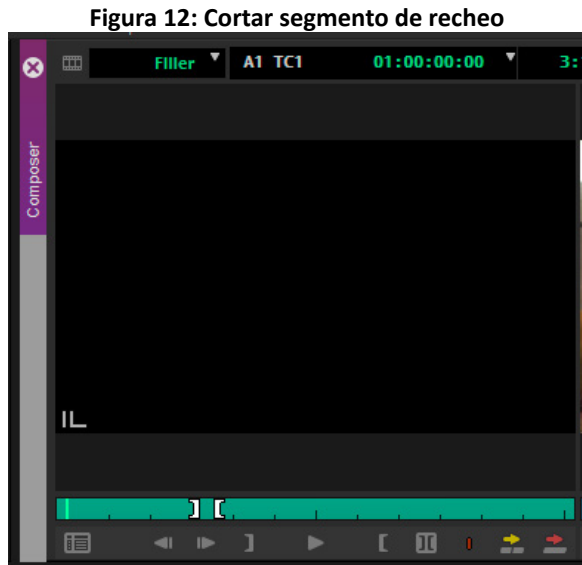
Figura 11: Cargar recheo



Fonte: Elaboración propia

<sup>2</sup> Noutras versións de AVID, para engadir o negro temos que utilizar a ferramenta *filler*, dentro do menú superior *clip*.

Cargarase un *clip* de recheo negro, do que poderemos coller os segundos que desexarmos e incluílos na parte da secuencia que necesitemos, usando os puntos de entrada e saída (Figura 12).



Fonte: Elaboración propia

### 3.6. Transicións

En sentido estricto, unha transición podería ser considerada como calquera tipo de corte entre dous *clips* de vídeo —transita dun *clip* a outro—. Porén, na práctica, utilízase este termo para referirse aos diferentes efectos de vídeo que se poden aplicar aos cortes. A maioría de cortes non precisan ningún tipo de transición; deben ser cortes secos nos que simplemente acaba un *clip* e comeza outro. Porén, ás veces é interesante utilizar efectos de transición, dado que poden cumprir unha función sintáctica, é dicir, organizan ou estruturan o discurso audiovisual. Os principais tipos de transición son os seguintes:

- **Fundido ou esvaecemento:** Utilízase ao inicio ou ao final dunha secuencia, pode indicar un cambio de tema ou o paso do tempo. Tamén se pode utilizar ao principio ou ao final do vídeo no seu conxunto. A pantalla pasa gradualmente de estar totalmente en negro —ou noutra cor— a reproducir un *clip* de vídeo ou, á inversa, pasa de estar reproducindo un *clip* de vídeo a ir ficando gradualmente en negro. Se o utilizarmos entre dous *clips*, primeiro veríamos o primeiro *clip*, despois a pantalla iría gradualmente a negro e, por último, iría emerxendo a imaxe do segundo *clip*.

- **Encadeamento ou disolución:** Pode indicar unha elipse temporal ou un cambio de espazo. É habitual o seu uso como indicativo de que dúas accións teñen lugar nun mesmo momento temporal. Un plano é sobreimpreso gradualmente sobre o anterior.
- **Cortiniñas:** Un plano substitúe ao anterior nun movemento de empuxe nunha ou varias direccións.

Para incluímos unha transición entre dous *clips*, temos que situar o cursor entre os mesmos e premermos no botón «**transición rápida**» da parte superior da liña de tempo (Figura 13).

Figura 13: Transición rápida

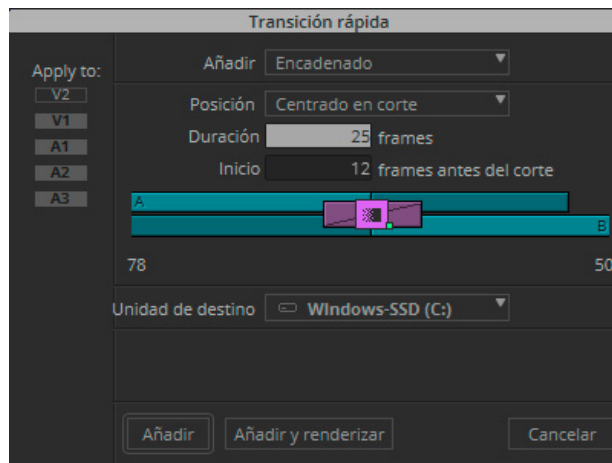


Fonte: Elaboración propia

Abrirase unha xanela na que cómpre indicar que tipo de transición se desexa incluír e as súas características (Figura 14):

- A que faixas de vídeo e audio afecta.
- A súa duración, medida en *frames*.
- A súa colocación entre os dous *clips*, isto é, onde comeza e onde remata.

Figura 14: Ferramentas de transición



Fonte: Elaboración propia

Nos encadeamentos, durante uns instantes, estamos a ver *frames* procedentes de dous *clips* diferentes. É dicir, antes do corte, vemos algúns *frames* do *clip* que vai

tras o corte. Despois do corte, aínda vemos algúns *frames* do *clip* previo ao corte. Iso implica que o programa necesita algúns *frames* a maiores do segmento que inicialmente incluímos na liña de tempo. Automaticamente, o programa collerá estes *frames* do bruto orixinal. Non temos que facer nada, pero cómpre telo en conta. Se o segmento que seleccionamos do bruto orixinal non tiña *frames* antes ou despois —porque fixemos o corte ao inicio ou final do bruto—, o que fará o programa será repetir os *frames* do inicio ou do final —segundo o caso— para enganar a vista, aínda que non fiquen moi ben<sup>3</sup>.

A transición pódese editar directamente sobre a liña de tempo. En primeiro lugar, pódese desprazar cara á esquerda ou cara á dereita, en caso de que desexemos que comece antes ou despois, respectivamente. Tamén podemos ampliar ou reducir a súa duración, premendo sobre os extremos da caixa de transición e arrastrando nun ou noutro sentido. A Figura 15 é un exemplo de como se ven as transicións na liña de tempo —a primeira é un fundido desde negro, a segunda un encadeado—.

Figura 15: Aparencia das transicións na liña de tempo



Fonte: Elaboración propia

En segundo lugar, tamén se poden editar as transicións desde a área de previsualización, con maior precisión, introducindo unha duración determinada ou utilizando as frechas para aumentar ou reducir *frame a frame*.

Por último, as transicións tamén se poden editar desde o editor de efectos, pois non deixan de ser máis un tipo de efecto. Para iso, cómpre utilizar o menú «modo de efectos» da liña de tempo (Figura 16).

Figura 16: Modo de efectos



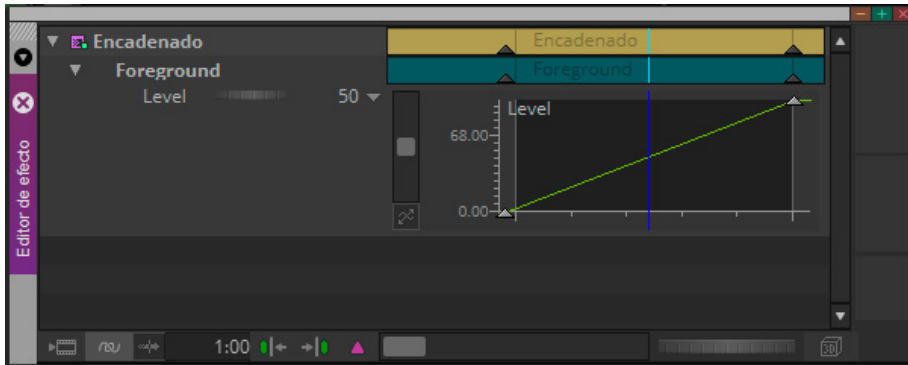
Fonte: Elaboración propia

Abrirase unha nova xanela para editar a transición (Figura 17). O eixo vertical representa a intensidade do efecto, mentres o eixo horizontal representa o tempo. No exemplo da Figura 17, a intensidade vai de menos a máis a un ritmo estábel. A

<sup>3</sup> Dependendo da versión do programa, a falta de *frames* extras pode impedir realizar a transición.

través deste menú, poderíamos alterar a intensidade de cada momento. Para iso, utilízanse os *keyframes*, que se explicarán na epígrafe número 5.

Figura 17: Editor do efecto de transición



Fonte: Elaboración propia

### 3.7. Renderización

É posíbel que, tras incluír unha transición ou calquera outro tipo de efecto, este non se vexa correctamente na pantalla de previsualización ao reproducir a secuencia. Isto acontece cando os efectos aínda non foron renderizados. A renderización é a operación consistente en axustar as configuracións dos diferentes *clips* incluídos nunha peza a unhas mesmas configuracións xerais. Para realizar o renderizado dunha secuencia, simplemente cómpre premer no botón «**efecto de renderización**» da parte superior da liña de tempo (Figura 18). Dependendo do volume de *clips* incluídos na secuencia, esta operación pode demorar un tempo.

Figura 18: Renderización



Fonte: Elaboración propia

## 4. Edición de audio

O audio co que imos traballar procede esencialmente de dúas fontes: En primeiro lugar, pode ser o audio incorporado aos vídeos que importamos. Se gravamos cunha

cámara HD con dúas entradas de audio, o adecuado é utilizar un micrófono para as voces e outro micrófono para os sons ambiente, xerando dúas pistas independentes. Desta forma, ao baixar á liña de tempo un *clip* de vídeo gravado dese xeito, automaticamente baixarán tamén as dúas pistas de audio. En segundo lugar, tamén podemos traballar con *clips* exclusivamente de audio, por exemplo para a música. Nos dous casos, a edición básica dos *clips* de audio funciona do mesmo xeito que a dos *clips* de vídeo.

Os clips de audio que proceden dun vídeo importado estarán vinculados a ese *clip* de vídeo. Polo tanto, as operacións como cortar ou mover afectarán tanto ás pistas de vídeo como de audio. En ocasións pode resultar útil desvincular os *clips* de audio dos de vídeo para operar con eles de forma independente. Para iso, tendo seleccionado o *clip*, premerase no botón de **desvincular** (Figura 19).

Figura 19: Desvincular



Fonte: Elaboración propia

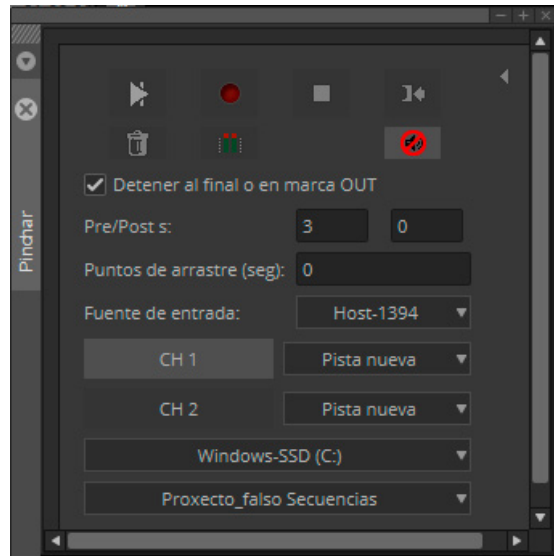
#### 4.1. Gravación de voz

AVID permite gravar directamente un *clip* de audio, facendo innecesario gravalo a través doutro programa e despois importalo no proxecto. Isto resulta especialmente útil para gravar voces en *off*. Ademais, gravar a voz directamente no AVID permite establecer previamente a duración da pista de voz en *off*, de forma que esta se axuste perfectamente ás imaxes que acompañará.

Así, o primeiro que cómpre facer é marcar os puntos de entrada e saída que abranguerán a parte da secuencia sobre a que irá a voz en *off*. Despois, abrimos o menú «**ferramentas**» e seleccionamos «**pinchar audio**». Abrirase unha xanela na que podemos definir o micrófono<sup>4</sup> que utilizamos e outras opcións (Figura 20). Por exemplo, podemos activar un ou dous canais de audio, indicar se queremos gravar nalgunha das pistas existentes ou crear unha nova, ou marcar os segundos de espera previos antes de comezar a gravación.

<sup>4</sup> É conveniente utilizar un micrófono direccional externo para conseguirmos un audio nítido; evitando na medida do posíbel utilizarmos o micrófono incorporado ao computador. Cómpre realizar a gravación nun ambiente sen ruído —unha cabina insonorizada é o mellor— e evitarmos golpes na mesa onde está pousado o micrófono.

Figura 20: Opcións de gravación



Fonte: Elaboración propia

Unha vez definidas as opcións, premeremos no botón de gravar e, cando pasen os segundos de espera ou preparación, comezamos a locutar, mentres vemos como se reproducen en simultáneo as imaxes da parte da secuencia que tiñamos marcada. É fundamental utilizar auriculares; pois senón o son da secuencia que xa estaba montada acoplarase co son que estamos a gravar. Podemos facer varias probas e ir ouvíndoas até que fique ben. Cando teñamos a versión definitiva, saíremos e ficará gardada a nova pista de audio.

#### 4.2. Transicións de audio

Ao igual que no vídeo, tamén se poden aplicar efectos de transición entre dous *clips* de audio. Os tipos de transición son esencialmente tres:

- **Fade in (fundido)**: O volume parte do silencio até alcanzar progresivamente o volume establecido para o *clip*.
- **Fade out (fundido)**: O volume do *clip* vai baixando progresivamente até ficar en silencio.
- **Crossfade (encadeado)**: O volume dun *clip* vai baixando progresivamente ao tempo que o volume do seguinte *clip* vai subindo tamén de maneira progresiva. Óuvense os dous *clips* ao mesmo tempo durante uns instantes.

Hai varias maneiras de aplicar estes efectos. En primeiro lugar, pódese utilizar o menú de transicións rápidas, do mesmo xeito que para o vídeo. Aí seleccionaremos a opción «**encadeado**». Se a aplicarmos ao inicio dun *clip* de audio, fará un *fade in*; se a aplicarmos ao final, fará un *fade out*; e se a aplicarmos entre dous *clips* consecutivos —totalmente pegados—, fará un *crossfade*.



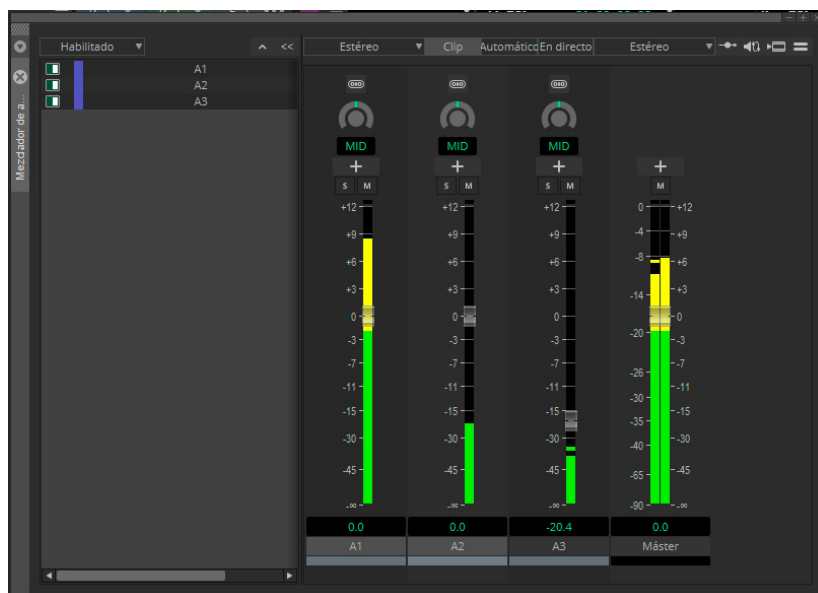
Existen certas limitacións seguindo este método. Se temos dous *clips* de audio consecutivos e quixermos facer un *fade out* desde o primeiro, chegar ao silencio un instante, e despois un *fade in* cara o segundo —o análogo a un fundido entre dous *clips* de vídeo—; non poderíamos. Neses casos, o mellor é facelo manualmente a través do uso dos *keyframes*, como se explicará na epígrafe número 5.

### 4.3. Axuste de volume

Nun mesmo *clip* de audio podemos encontrar volumes moi diferentes dependendo da parte que escoitemos. Nunha canción, por exemplo, haberá momentos de silencio, momentos de grande intensidade onde soen todos os instrumentos ou momentos de volume medio. Os *clips* de audio que importemos terán un volume medio que depende do arquivo orixinal e, en concreto, do nivel de ganancia dos micrófonos que o gravaron.

Na edición, podemos aumentar ou diminuír decibelios sobre o volume de partida do arquivo orixinal. Para iso, desde o menú ferramentas, abriremos o «mestrador de audio» (Figura 21). No mestrador de audio teremos unha barra para cada pista de audio, así como unha barra xeral para o conxunto das mesmas (máster). As barras representan o volume do audio de cada pista no momento exacto no que estea situado o cursor de reprodución en cada momento.

Figura 21: Mestrador de audio



Fonte: Elaboración propia

Existen dous xeitos de alterar o volume dunha pista. Pódese desprazar co rato o marcador que hai sobre a barra, ou pódese introducir co teclado un valor exacto no cadro inferior. Para sumar decibelos sobre o nivel orixinal, o valor será positivo; para restalos, será negativo. Por exemplo, na Figura 21 restáronse 20.4 decibelios no clip da pista 3; algo habitual para o uso de músicas de fondo que non queremos que resten protagonismo ás voces (situadas na pista 1). É fundamental evitar que o audio saturase nalgún momento, é dicir, que as barras soban até ficaren vermellas.

É fundamental ter en conta que, ao realizarmos estas operacións, non estamos alterando o volume de toda a pista, senón unicamente o volume do *clip* de audio sobre o que está situado o cursor de reprodución en cada momento.

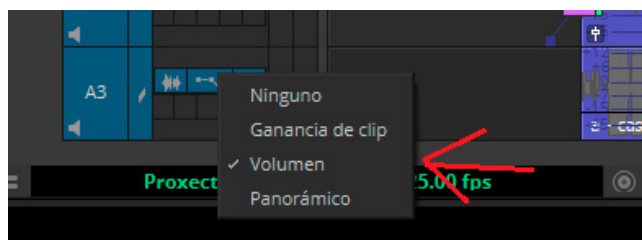
Ademais do volume, o mesturador de audio tamén permite editar o balance de audio. Os reprodutores de audio en estéreo diferencian entre o lado esquerdo e dereito. Así, a través do balance, podemos aumentar o volume dalgún dos lados ao tempo que o diminuímos no outro. O obxectivo, na maioría das producións de tipo xornalístico que se fagan, é que o volume estea equilibrado.

## 5. Uso dos *keyframes*

Os *keyframes* ou *frames* chave son *frames* que marcamos como puntos, instantes, nos que vai acontecer algo ou, máis concretamente, nos que vai ter lugar un cambio. Resultan moi útiles para editar audio, pero tamén para utilizar ou crear efectos. Serven para aplicar edicións sobre un momento ou fragmento determinado dun *clip*, pero non necesariamente sobre todo o *clip*. A explicación, neste punto, centrarase no uso dos *keyframes* para a alteración do volume das pistas de audio; aínda que o método de traballo con *keyframes* sexa extrapolábel a outras tarefas.

Tendo un *clip* de audio —unha música, por exemplo—, o obxectivo é fixar determinados puntos a partir dos cales o volume baixará ou subirá. Para iso, o primeiro que necesitamos comprobar é que está activada a opción de ver os niveis de volume sobre a pista (Figura 22)<sup>5</sup>.

Figura 22: Ver volumes sobre a pista de audio

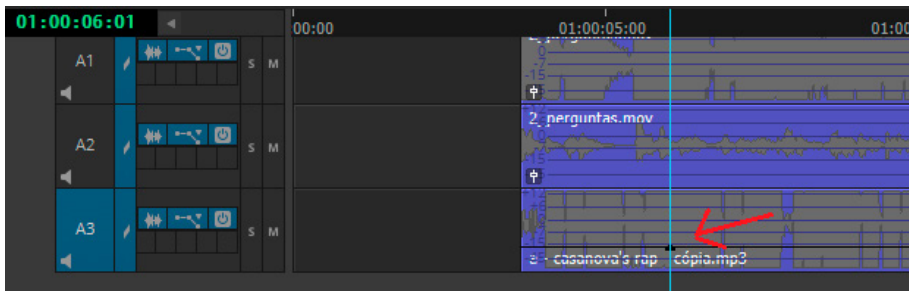


Fonte: Elaboración propia

<sup>5</sup> Noutras versións de AVID, cómpre abrir o menú dispoñíbel na icona da esquina inferior esquerda da liña de tempo —con forma de hamburguesa—. Na xanela que se abre é necesario seleccionar «*audio data*» e «*auto gain*» para activar o control de volume na liña de tempo.

Unha vez está activado o control de volume sobre a faixa da liña de tempo, o seguinte é marcar os *frames* que desexamos establecer como *keyframes*. Para iso, colocamos o cursor de reprodución no punto escollido e prememos no botón de keyframe (**triángulo violeta**) ou na tecla do acento (´) do teclado. Veremos que se sitúa un *keyframe*, con forma de triángulo, nas pistas de audio que estean activas (Figura 23).

Figura 23: Aparencia dos *keyframes* na liña de tempo



Fonte: Elaboración propia

Co cursor, podemos subir ou baixar o volume de cada *keyframe*, que funciona como referencia. O volume do segmento do *clip* situado entre dous *keyframes* consecutivos baixará ou subirá gradualmente desde o nivel establecido para o primeiro *keyframe* ao nivel establecido para o segundo *keyframe*. Desesta forma, iremos debuxando curvas de volume dentro de cada *clip* (Figura 24). Isto resulta extremadamente útil para traballar coas bandas sonoras, por exemplo, para manter o volume da música nun segundo ou terceiro plano mentres falan as persoas e subilo ao primeiro plano nas partes nas que haxa un silencio nas voces, marcando así a pausa no discurso.

Figura 24: Curva de volume realizada con *keyframes*



Fonte: Elaboración propia

## 6. Títulos

Os títulos son elementos gráficos formados por letras. Serven para dar información por escrito. Funcionan como *clips* de vídeo. É conveniente crear unha pista de vídeo para os títulos, que se superporán por encima dos *clips* de vídeo da pista 1.

Co pista de títulos activada, iremos ao menú «**ferramentas**» e seleccionaremos «**avid titler**», co que se abrirá unha xanela de creación de títulos e outra de efectos que poderemos aplicar sobre os títulos. Co rato, situamos o cursor encima da imaxe da pantalla de previsualización naquela área na que desexemos colocar o título e escribiremos o texto que corresponder (Figura 25).

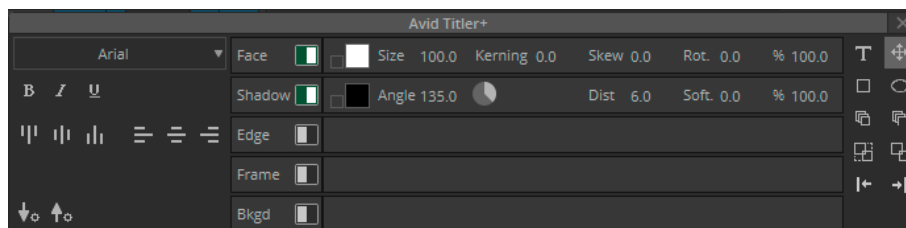
Figura 25: Escritura de títulos



Fonte: Elaboración propia

Na xanela de Avid Titler podemos modificar o texto: tamaño, tipografía, cursivas, etc. (Figura 26). Se usarmos varios elementos —como varias caixas de texto, formas xeométricas, etc.—, será conveniente que os agrupemos («*group layers*», na caixa de avid titler) se queremos despois operar con eles á vez —movelos, aplicar efectos, etc.—.

Figura 26: Edición de títulos



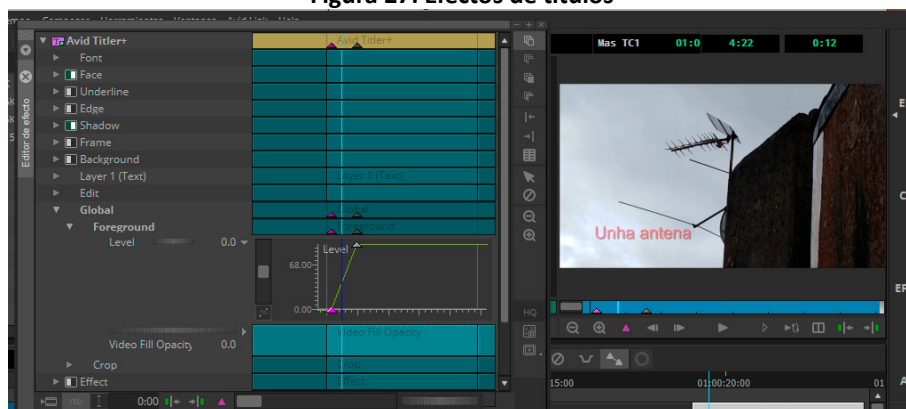
Fonte: Elaboración propia

Na liña de tempo, podemos modificar a duración dun título estirando ou contraendo o *clip*, ou podemos movelo a outro lugar da secuencia.

Podemos incluír algúns efectos sobre os títulos. Por exemplo, para facer un fundido, na sección «*global*», utilizamos o «*foreground*». Outro exemplo sería darlle movemento, para o que podemos utilizar, en «*efectos*», o «*crawl*». Tamén podemos facer un efecto parecido desde «*layer 1*», cambiando a «*position*».

Ao igual que no audio, para aplicar os efectos tamén utilizamos os *keyframes*. No exemplo da Figura 27, colocamos o nivel de opacidade a 0 ao principio e ao 100 máis adiante, para que o título vaia aparecendo progresivamente durante uns instantes —un fundido—.

Figura 27: Efectos de títulos



Fonte: Elaboración propia

## 7. Inclusión e movemento de imaxes fixas

En moitas ocasións resultará de utilidade incluír imaxes fixas nos vídeos. Estas funcionan como calquera clip de vídeo, coa diferenza de que, en principio, todos os *frames* do *clip* son a mesma imaxe.

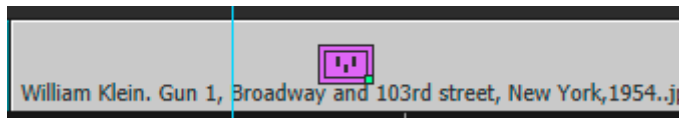
Ao importar arquivos de imaxe en AVID, o programa por defecto redimensionará as imaxes para que coincidan co formato do proxecto, modificando o seu aspecto. Para evitar isto, no momento de importar, debemos ir ao menú de opcións —na icona da roda dentada— e seleccionar «**non redimensionar imaxes máis pequenas**», co que manteremos o aspecto orixinal.

Por definición, as fotografías son estáticas, pero existen métodos que nos permiten crear unha sensación de movemento ao utilízalas nun vídeo, facéndoo máis dinámico<sup>6</sup>. Os métodos máis utilizados son o *zoom* e a panorámica, é dicir,

<sup>6</sup> Os movementos deben ser sutís e orgánicos, de forma que non supoñan un ruído que leve o espectador a centrarse máis na forma que no contido do vídeo.

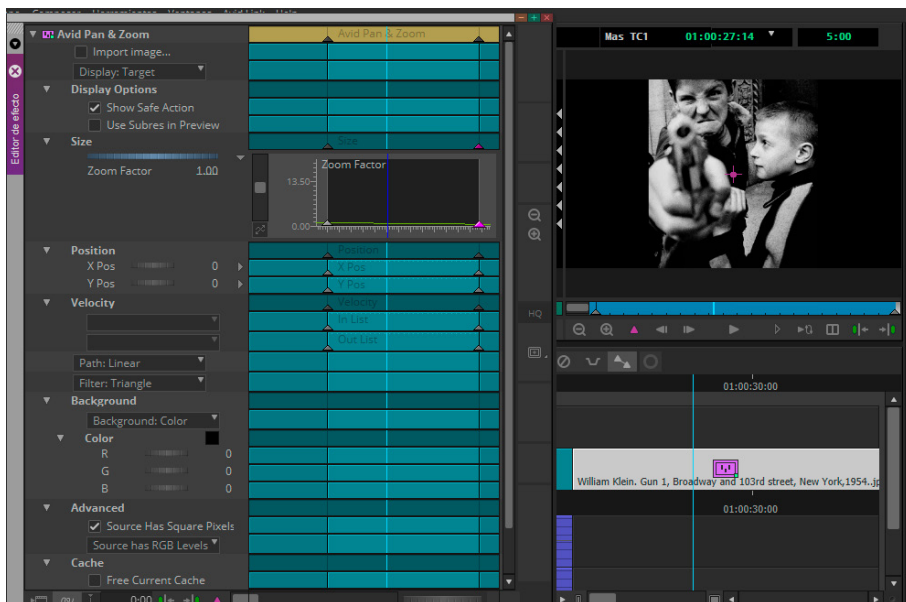
imitarmos en edición dous movementos de cámara. Unha vez a imaxe estea incluída na liña de tempo, debemos seleccionala e ir ao cadro de control de efectos. No menú «**ferramentas**» seleccionamos a «**paleta de efectos**». De todos os efectos dos que dispomos, collemos «**avid pan & zoom**» e arrastrámolo e soltámolo ao *clip* da imaxe na liña de tempo (Figura 28).

Figura 28: Efectos de imaxes



Fonte: Elaboración propia

Figura 28: Efectos de imaxes



Fonte: Elaboración propia

O seguinte paso é editar o efecto, é dicir, indicarlle ao programa como queremos que este modifique a imaxe orixinal. Para iso, téndoo seleccionado na liña de tempo, imos a «**editor de efectos**». Este editor permite modificar o tamaño da imaxe en «**size**» ou a posición en «**position**». Un *zoom* é unha modificación progresiva do tamaño, mentres que unha panorámica é unha modificación progresiva da posición. Para

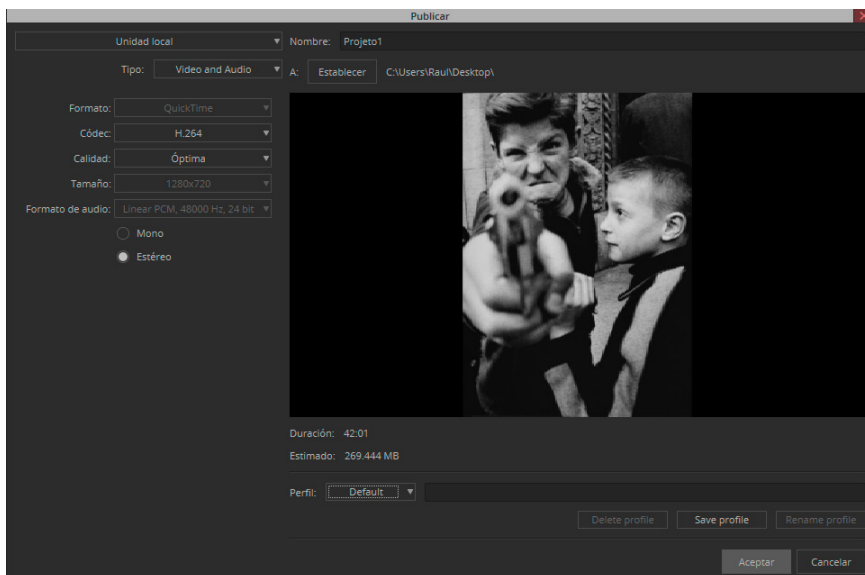
facer esa modificación progresiva, debemos marcar como mínimo dous *keyframes*. A seguir, asignaremos un valor diferente en cada *keyframe* —no caso do *size*, unha relación de tamaño; no caso da posición, unhas coordenadas—. Desta forma, a imaxe pasará do tamaño ou posición marcado para o primeiro *keyframe* ao tamaño ou posición marcado para o segundo *keyframe*, e capturaremos ese movemento.

Na Figura 28 vemos un exemplo no que o primeiro dos *keyframes* ten un tamaño maior que o segundo, de forma que ao reproducir a secuencia vemos como o tamaño da imaxe vai diminuindo progresivamente, é dicir, faise un *zoom out*.

## 8. Exportación

Unha vez a secuencia estea completamente editada, o último paso é exportala nun arquivo de vídeo que poida ser difundido. Para iso imos ao menú «arquivo» e seleccionamos a opción «publicar» ou «exportar» (depende da versión de AVID). Abrirase unha xanela como a da Figura 29, onde definir os parámetros de exportación. Unha vez definidos, podemos confirmar en «aceptar». Cómpre ter en conta que o proceso de exportación demorará un tempo.

Figura 29: Exportación



Fonte: Elaboración propia

## ACTIVIDADES PROPOSTAS

---

As actividades propostas non son exclusivas desta unidade didáctica, senón que serven para afianzar e pór en práctica os contidos do conxunto da materia, tanto teóricos como prácticos. Así, o alumnado deberá realizar dous grandes proxectos ao longo do curso, consistentes na creación de dúas pezas xornalísticas audiovisuais. Para iso, o alumnado debe aplicar os coñecementos adquiridos na gravación de vídeo, na gravación de audio e na edición de imaxe e son. Os traballos realizaranse por parellas. As actividades propostas son as seguintes:

- **Entrevista breve aplicando a técnica do plano e contraplano:** Para a realización da actividade, cada grupo debe propor un tema e unha fonte á que entrevistar. Antes de gravar a entrevista, o alumnado debe documentarse, preparar un cuestionario e producir a entrevista —buscar un lugar con boas condicións para a gravación e acordar unha cita coa fonte—. A gravación realizarase aplicando a técnica do plano e contraplano cunha única cámara. Por último, os brutos serán editados en AVID para construír a entrevista. A finalidade desta actividade, no que atinxe á presente unidade didáctica, é que o alumnado sexa capaz de realizar as operacións básicas de edición necesarias para unha entrevista: importar brutos, realizar cortes, construír secuencias e alteralas na liña de tempo e, por último, inserir títulos.
- **Reportaxe informativa:** Para a realización da actividade, cada grupo debe propor un tema que sexa posíbel realizar sen acudir a fontes de vídeo secundarias, co obxectivo de que graven eles mesmos a inmensa maioría das imaxes. O alumnado deberá documentarse, guionizar e realizar entrevistas. O alumnado realizará as tarefas de produción necesarias para cada reportaxe, tendo en conta as limitacións temporais. Realizará a gravación do vídeo e audio necesario. Por último, todo o material será editado en AVID para construír a reportaxe final. No que atinxe á presente unidade didáctica, a finalidade desta actividade é que o alumnado sexa capaz de realizar as operacións necesarias para realizar unha reportaxe: importar brutos, realizar cortes, construír secuencias e alteralas na liña de tempo, inserir bandas sonoras e editar o audio, utilizar correctamente as transicións de vídeo e audio, inserir títulos e, por último, inserir e editar imaxes fixas. Unha reportaxe é un xénero que, en principio, combina moitos máis elementos que unha entrevista, polo que esta actividade require un nivel de dominio da edición de imaxe e son maior que a actividade anterior.

## AVALIACIÓN DA UNIDADE DIDÁCTICA

---

Dada a estreita ligazón existente entre todos os temas da materia, que corresponden ás diferentes fases de creación de pezas audiovisuais, os traballos encargados non se



restrinxirán a un único tema, senón que servirán para aprender e avaliar o temario práctico no seu conxunto. Polo tanto, a rúbrica utilizada para a avaliación ten en conta aspectos relativos a cada unha das unidades didácticas do bloque práctico da materia, desde as consideracións previas á gravación —correcto uso de soportes, iluminación das localizacións, ruído ambiente...—, a gravación de vídeo —tipos de plano adecuados a cada contido; usos correctos do foco, iris, balance de brancos...—, a gravación de son —nitidez do audio, niveis de ganancia adecuados...— até a edición. No relativo á edición, valorárase a estrutura, a coherencia e o ritmo das pezas no seu conxunto, o *raccord*, os cortes, o uso correcto de transicións —se se usaren—, os axustes de volume e o balance do audio.

A avaliación obtida na parte práctica da materia supón o 50 % da nota final. Á súa vez, a primeira das actividades prácticas propostas, a entrevista aplicando a técnica do plano e contraplano, supón o 25 % da nota práctica; mentres a segunda das actividades, a reportaxe, supón o 75 % restante.

Seguindo o sistema de avaliación continua, a presente unidade didáctica avalíase en tres momentos temporais:

- Ao inicio da unidade didáctica, realizaranse unha serie de preguntas para avaliar o nivel de coñecementos do que parte o alumnado e o grao de homoxeneidade que existe entre eles. Esta primeira avaliación realízase de forma escrita, con preguntas curtas e tipo test a responder en menos de 10 minutos, para poder chegar á totalidade do alumnado e que as respostas sexan representativas.
- Durante o desenvolvemento da unidade didáctica terá lugar unha avaliación procesual. Para iso faranse preguntas sobre os contidos que se vaian expondo, comprobando que son comprendidos. Ademais, o docente supervisará como o alumnado realiza nos seus equipos as operacións de edición que se van explicando, resolvendo dúbidas e suxerindo formas de mellorar ou de traballar de maneira máis eficiente. Por outra parte, o docente supervisará os avances nos proxectos prácticos realizados polo alumnado, tamén resolvendo dúbidas e aconsellando melloras. O profesor deixará constancia da avaliación dos progresos do alumnado nun diario docente.
- Por último, a avaliación final realízase xa rematada a materia. Valorárase o grao de cumprimento dos obxectivos e de adquisición de coñecementos e capacidades por parte do alumnado, tal e como son evidenciados nos traballos prácticos realizados ao longo do curso. En concreto, no relativo ás competencias adquiridas nesta unidade didáctica, a rúbrica de avaliación valorará o ritmo e a coherencia xeral da peza, o tratamento do son, o *raccord* e a adecuación dos cortes e a súa correcta realización.

**BIBLIOGRAFÍA**

---

- AVID TECHNOLOGY (2017): *Avid Media Composer | First User's Guide*, Burlington: Avid Technology, Inc. Disponível en Internet: [https://resources.avid.com/SupportFiles/attach/MC\\_FirstUserGuide.pdf](https://resources.avid.com/SupportFiles/attach/MC_FirstUserGuide.pdf)
- BOWEN, Christopher J. (2017): *Grammar of the Edit*, New York: Routledge. <https://doi.org/10.4324/9781315208404>
- (2017): *Grammar of the Shot*, New York: Routledge. <https://doi.org/10.4324/9780240526096>
- SHUFFLEBOTTOM, Roger (2017): *Edición de vídeo con Avid: Media Composer, Symphony, Xpress*. Andoain: Escuela de Cine y Vídeo.



Unha colección orientada a editar materiais docentes de calidade e pensada para apoiar o traballo do profesorado e do alumnado de todas as materias e titulacións da universidade

unidadesdidácticas  
UNIVERSIDADE DE SANTIAGO DE COMPOSTELA