

# Manual software de edición para periodismo televisivo

## (Avid)

**Asignatura: Televisión Informativa**

**Grado en Periodismo**

**Gloria Rosique**

Este manual resume las funciones básicas del programa de edición Avid que serán completadas con las explicaciones en clase y el material trabajado previamente.

En él, el estudiante podrá encontrar algunos consejos propios del uso de este software en diversas asignaturas impartidas en la Universidad Carlos III de Madrid. No obstante, se ha diseñado con la intención de facilitar las labores de edición de noticias fundamentalmente para los estudiantes de la asignatura “Televisión Informativa” del Grado en Periodismo, del Doble Grado en Periodismo y Comunicación Audiovisual y del Doble Grado en Periodismo y Humanidades.

## INTRODUCCIÓN

El sistema Avid instalado en la universidad es un *software* de edición y posproducción de imágenes que, en esta asignatura, vamos a utilizar para crear discursos audiovisuales de carácter informativo. Por eso, adaptaremos las funciones de un programa muy potente a nuestras necesidades específicas. En concreto, conviene reparar en tres cuestiones:

- Trabajaremos en un área del programa específicamente diseñada para nuestra asignatura y que nos permite, entre otras cosas, locutar nuestras piezas.
- Reduciremos las funciones de edición y posproducción a un tipo de “edición al corte”.
- Editaremos noticias de corta duración destinadas a conformar un programa informativo mayor que, posteriormente, realizaremos en el plató.

Con la intención de facilitar la comprensión del programa, y ya que desde el primer día de clase hemos dado la posibilidad de consultar un material complementario sobre este *software*, seguiremos el guión de los video tutoriales de iniciación a Avid.

## CREAR UN PROYECTO (Inicio de Sesión)

Para acceder al sistema AVID necesitamos conectarnos a cualquier terminal (ordenador) de las salas de redacción o cabinas de posproducción.

### Pantalla de inicio:

Debemos buscar el icono del programa y clicarlo, entonces accederemos a la pantalla de inicio del programa.

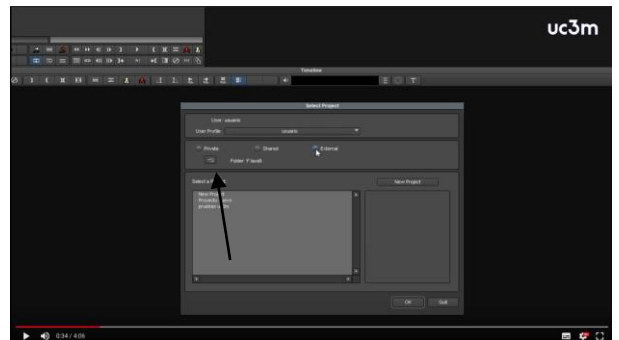


Aquí podremos comenzar a configurar nuestros proyectos, tarea muy importante para el desarrollo de nuestro trabajo.

### Primeros ajustes:

Lo primero es configurar dónde guardaremos nuestro proyecto y todos los datos y archivos generados en el proceso de edición.

En la ventana "Select Project" debemos seleccionar la configuración "External" para guardar nuestros proyectos en nuestros discos duros externos, éste deberá enchufarse al ordenador antes de abrir Avid.



Posteriormente, en el icono de la carpeta damos doble click, ahí buscaremos y seleccionamos nuestro disco duro externo. (\*Cuando vayamos a abrir un proyecto que ya hemos empezado a editar, entramos en AVID, daremos click en esa carpeta y buscamos nuestro proyecto en nuestro disco duro externo).

Tras esto, damos a "New Project" y aparece una nueva ventana donde configuraremos:

- Nombre de nuestra noticia bajo este formato:  
APELLIDO\_APELLIDO\_NOMBRE\_PIEZA\_TVI31/33 (Indicar grupo según corresponda)  
\* En lugar de PIEZA también podrá ir "COLAS" o "FALSO DIRECTO" según corresponda.
- Format: HDV PAL /25p de resolución
- Raster Dimension: 1920x1080
- Aspect Ratio: 16:9
- Color Space: YCbCr601

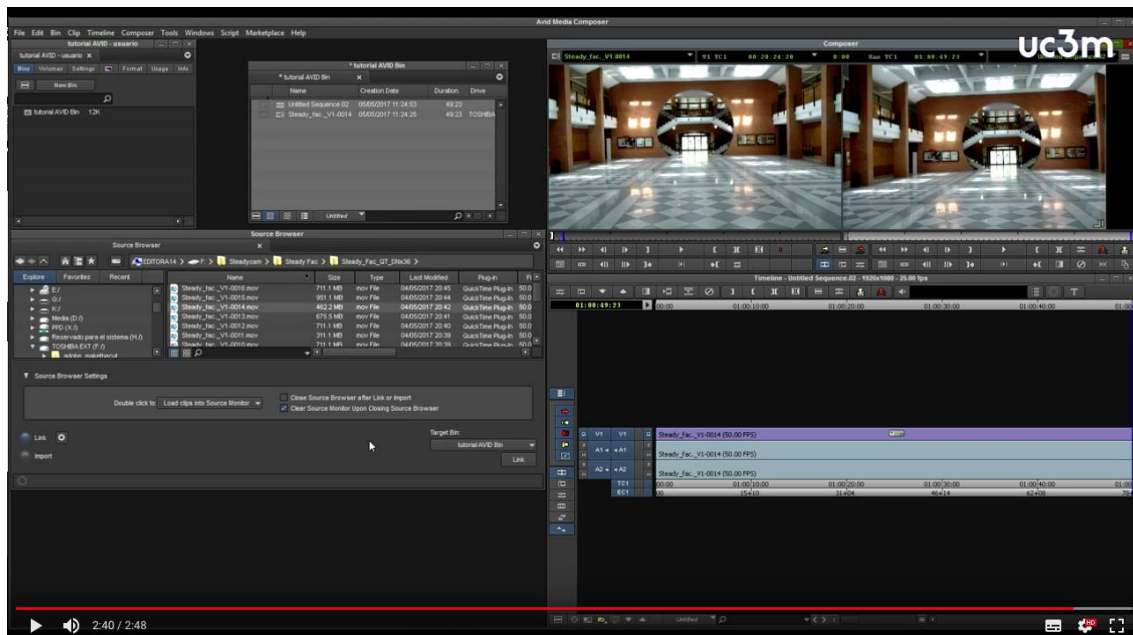
Damos “Ok” y se habrá creado y guardado nuestro proyecto en nuestro disco externo.

## LA INTERFAZ DE USUARIO (los espacios de trabajo)

Por defecto Avid nos propone una interfaz principal, pero nosotros vamos a trabajar en un espacio específico creado para nuestra asignatura.

Tendremos que ir a “Windows”, a “**Work Spaces**” y al perfil de “TV Informativa”.

Entonces se desplegarán varias pantallas que podremos también mover a nuestro gusto:



- **Zona de usuario:** aquí podemos hacer los ajustes (en “Settings”) del audio, render, calidad de títulos, etc. Trabajaremos con un sistema de cestas o “Bins”.
- **Zona de Bins:** en el Bin que se llama como nuestro proyecto aparecerá todos los contenidos que importemos: imágenes, voz en off, etc.
- **Zona Source Browser** (Biblioteca de medios): aparecen los discos que tengamos conectados con el material que queremos importar.
- **Zona monitor de previo:** donde podremos ver los brutos cuando hagamos doble clic sobre ellos.
- **Zona monitor de programa:** donde visualizaremos todo lo que vayamos editando en la línea de tiempos.
- **Zona línea de tiempos:** la simulación entera de la secuencia que editaremos.
- **Zona Punch-In** para locutar: ventana donde podremos grabar las locuciones de nuestras piezas.

## MEDIA CREATION (Configurar el proyecto)

Para trabajar bien tenemos que personalizar algunos parámetros.

Vamos a la zona o ventana de usuario, a “Settings” y a “Media Creation”:



Aquí configuraremos:

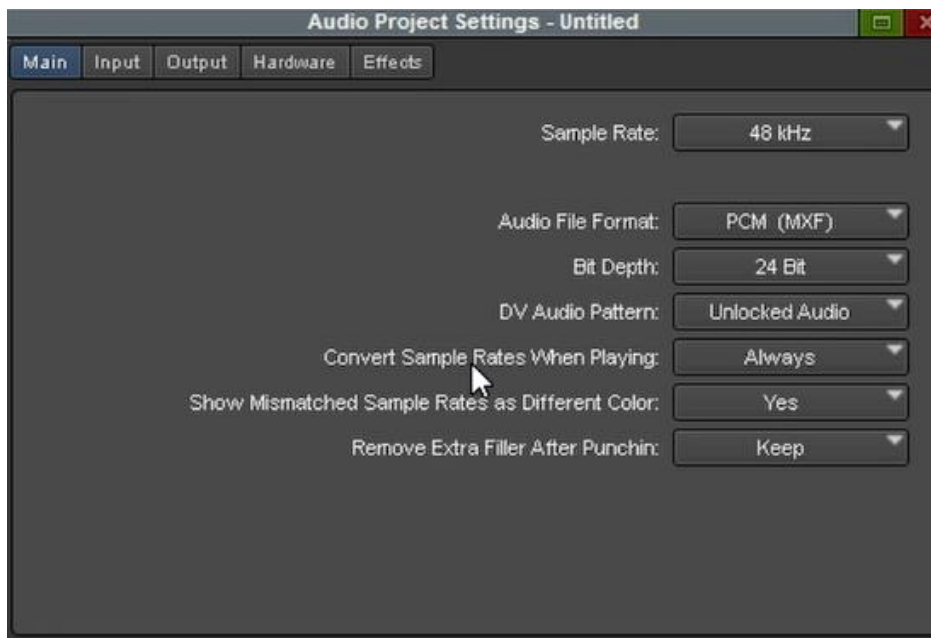
- *Drive Filtering & Indexing* (Filtrados de los discos duros): señalamos las dos últimas opciones para que no trabaje ahí.
- *Titles*: aquí debemos configurar al codec DV25P 420 MFX y “Apply to All”.
- *Media Tipe*: seleccionamos MXF.

Por último, damos a OK para que se guarden todos estos ajustes.

## AUDIO PROJECT (configurar el audio) y REDER

También será importante que ajustemos en “Settings” unos parámetros de audio., así que vamos a “**Audio Project**”.

Ahí se desplegará una ventana y tendremos que comprobar que está seleccionado:



- *Sample Rate: 48 kHz*
- *Audio File Format: PCM (MXF)*
- *Bit Depth: 24*
- *Conver Sample: Always*

Por último, hay que configurar el “**Render**”. Vamos a él con doble clic y aparecerá una ventana:

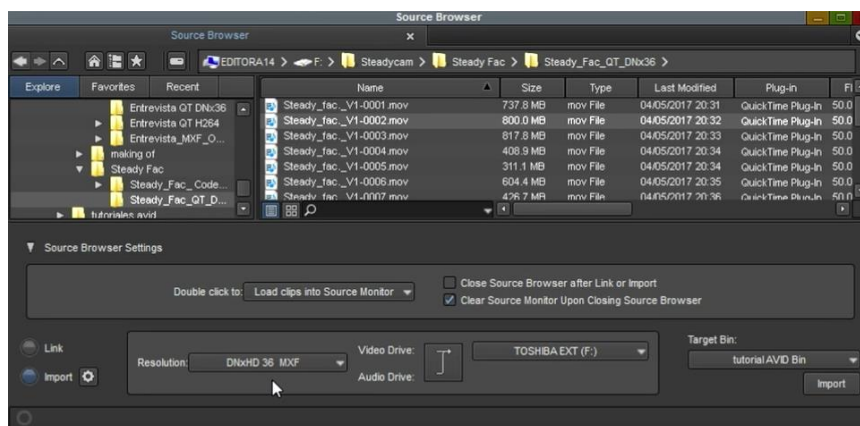
Se trata de que hagamos renderizados con la función “*Standard*”, que será de suficiente calidad para nuestras piezas y en un tiempo adecuado. El resto de opciones las dejamos como están. \* Si no configuramos el render no podremos exportar nuestro proyecto.



## IMPORTAR MATERIAL (solo nuestros brutos útiles)

En “*Source Browser*” accedemos al disco duro donde tenemos los brutos.

Hay dos formas de importar el material para comenzar a editarlo: “*Link*” e “*Import*”, en TV Informativa trabajaremos con “*Link*”. Trabajar con *Link* es más rápido, los archivos que avid genera son menores y, por tanto, menos pesados para nuestro disco externo, no obstante, cabe recordar que esta forma de trabajar es menos segura que importando nuestro material.



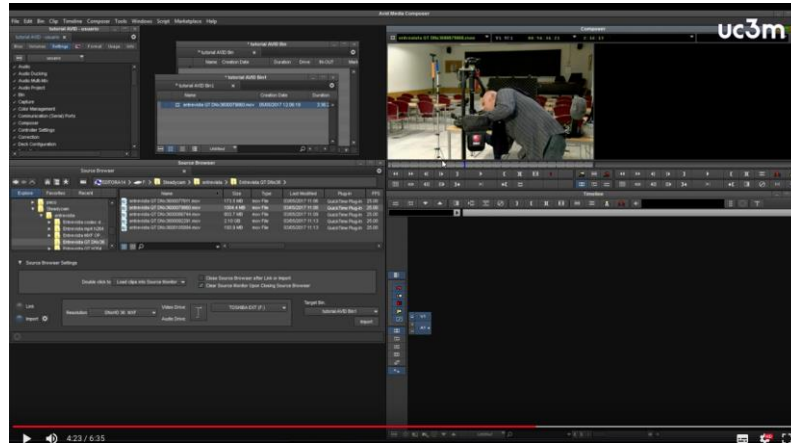
Hay que tener en cuenta tres cosas:

- Al crear el proyecto, Avid ya habrá creado en nuestro disco duro la carpeta “Avid Media Files” donde guardará progresivamente una estructura de archivos y metadatos según vayamos cargando de material el proyecto. NO debemos tocar esta carpeta.
- Todo el material (clips de vídeo, audio, etc.) que vayamos a utilizar en nuestro proyecto deberá estar en nuestro disco duro externo. Una vez que hemos comenzado a editar un proyecto no debemos cambiarle el nombre a nuestro material, si lo hacemos cuando volvamos a abrir nuestro proyecto Avid no reconocerá los archivos y no podremos visualizar nuestra secuencia.
- En principio, para esta asignatura, no crearemos más “bins o carpetas” trabajaremos con todo el material en el “bin” original descrito previamente.

Sabiendo estas cuestiones, ahora sí, voy a importar el material que necesito para mi pieza: en “*Source Browser*” selecciono el archivo (bruto) que quiero importar, comprueba que el códec que aparece a su lado es **DV25P420MXF** y que esté **seleccionado mi disco duro**, y le damos a “*Link*”.

Una vez importado lo veremos en el “bin” y podemos hacer “doble clic” para que se cargue en el monitor de previo. Entonces podremos dar al “*play*” para verlo.





## ORGANIZACIÓN DEL MATERIAL (para que lo tengamos en cuenta)

Un simple apunte sobre esta parte del proceso: como hemos dicho anteriormente en este manual, sólo trabajaremos en un solo “bin” que es el que se crea por defecto al configurar nuestro proyecto.

Ahí tendremos almacenado los siguientes recursos:

- Todos los brutos con los que trabajaremos (NINGÚN OTRO).
- La locución cuando la hagamos.
- Los rótulos cuando los hagamos
- La secuencia entera que editaremos.

Es fundamental que sepamos diferenciar unos archivos de otros, estad muy atentos a qué seleccionáis.

Esto es muy fácil porque cada recurso tiene su propio icono (y podemos darle a cada uno un nombre tipo: “locución”, “recursos polideportivo”, “*stand-up* bueno”...).

## EMPEZAR A EDITAR (la edición al corte, la locución y los rótulos)

### Edición al corte:

Con todo nuestro material importado comenzamos a editar. Es fundamental que solo importemos aquellos brutos que realmente vayamos a usar.

Para comenzar a editar damos doble clic al primer bruto que queremos usar y se cargará en el monitor de previo, al hacer "play" podremos verlo.



Cuando sepamos el fragmento del bruto que nos será útil para nuestra pieza le damos un "in" (punto de entrada o "I" en el teclado) y un "out" (punto de salida u "O" en el teclado) y estos puntos se marcarán en el monitor de previo con dos barras azules.

Para editar con una mayor precisión podemos utilizar las teclas de edición por *frame*:



Ya podemos bajarlo a la línea de tiempos con la "flecha roja". No debemos olvidar que previamente hay que seleccionar en el time line el canal de vídeo (V1) y el audio (A1-totales y voz en off o A2-ambientes) según corresponda, siempre antes de bajarlo.

Entonces ya se habrá creado nuestra **secuencia**. Con la línea azul (cursor) podemos navegar por esta secuencia en la línea de tiempos y verla en la ventana de programa o dando a la barra espaciadora.

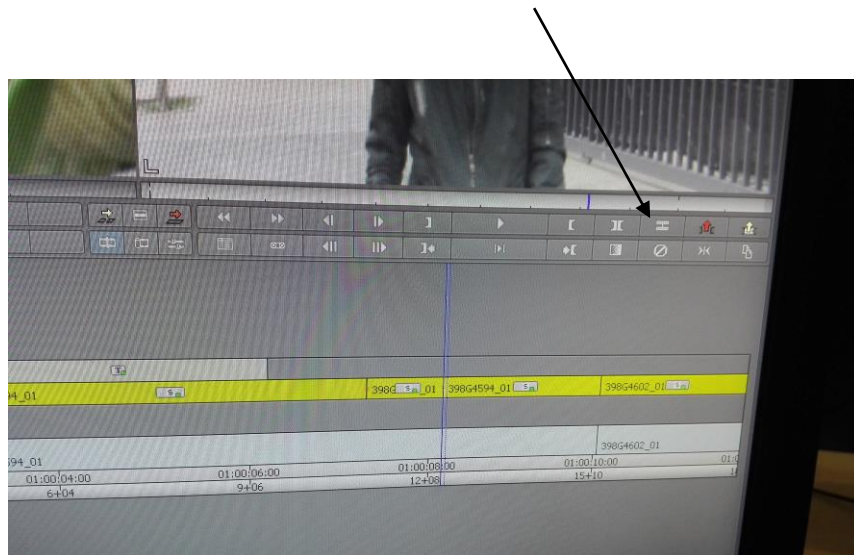
Repetiremos esta forma de bajar fragmentos a nuestra línea de tiempos hasta conseguir construir nuestra pieza. A eso lo llamamos **edición al corte**.



También podemos bajar los fragmentos seleccionados de los brutos en la mitad de nuestra secuencia. En este caso colocaremos el cursor allí donde queremos insertar nuestros clips y si lo bajamos con la “**flecha roja**” se sobrescribirá, si usamos la “**flecha amarilla**” correrá toda nuestra edición.

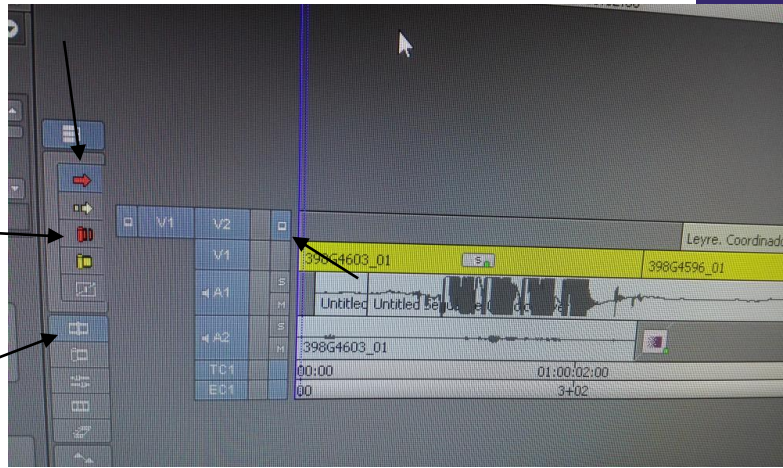
Evidentemente podemos:

- **Mover los clips** de lugar: basta con seleccionarlos con la flecha roja (a la izq. del time line) y moverlos al lugar que queremos en la línea de tiempos.
- **Borrar** aquellos clips que ya no queramos que estén en nuestra línea de tiempos: basta con seleccionarlos con flecha roja (a la izq. del time line) y dar a “suprimir”.
- **Cortar** los clips en la línea de tiempos poniendo el cursor sobre la parte del clip que queremos cortar y dar al botón “Add edit” o “cuchilla”.



Una cuestión que es muy importante es que cuando estemos editando comprobemos que, en el panel de herramientas de edición, que se encuentra al lado izquierdo de la línea de tiempo, sólo esté seleccionada la flecha roja y la opción “*Source record mode*”; la herramienta trimeo sólo debe estar seleccionada cuando vayamos a utilizarla, deseleccionarla siempre que no la estéis usando.

Herramienta "Trimeo" para recortar o alargar clips y títulos desde la línea de tiempo, también se puede cortar (in-out) desde el monitor de previo.



\* Una tecla muy útil de nuestro teclado es la tecla "Fin" que nos colocará al final del último clip que tengamos editado en la línea de tiempo, sin necesidad de desplazarnos manualmente.

Una vez que hemos empezado a editar deberá estar seleccionado el visor en el V1 (si no hemos insertado rótulos) y en el V2 (si tenemos rótulos) para que podamos ver lo que llevamos de editado en el monitor de programa, de lo contrario se verá en negro.

Como os imaginaréis hay muchas más opciones: trimear, efectos..., pero en televisión informativa trabajaremos con esta forma sencilla de editar.

**Locutar la pieza y ajustar audio:**

Una fase de nuestra edición consiste en volcar una locución que acompañe toda nuestra pieza.

El texto de la locución se ha trabajado previamente y, cuando ya tenemos la estructura general de la pieza terminada (con sus imágenes recurso, sus totales, su stand-up), entonces, la locutaremos.

Primero hay que tener el **micro** enchufado por la parte de atrás del terminal (ordenador), ir a "Settings" y "Sound Card Configuration" y comprobar que esta ok y, por último, comprobar que hay registro de audio, es decir, configurar y habilitar los altavoces en el terminal (ordenador).

Tras esto vamos al "Fast Menu" (botón abajo izq. del time line), de ahí a "Audio data" y a "Wave Form" para ver claramente la forma de onda de nuestras grabaciones de audio.

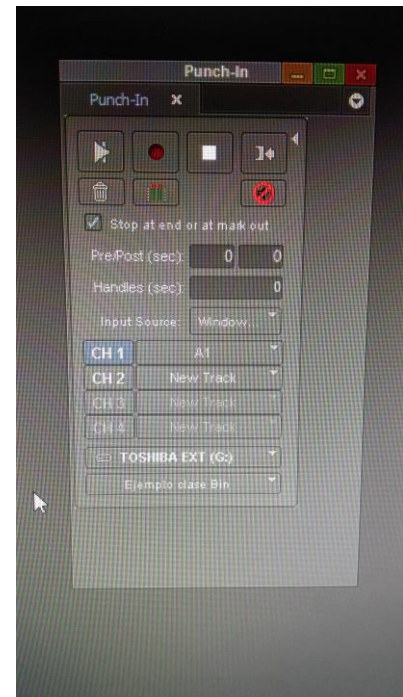
Entonces accedemos a la ventana "Punch-In" (se abre en el momento en que creamos nuestro proyecto). Lo primero que debemos hacer es indicar el canal de audio donde

quiero que grabe la voz en off, es decir V1, asimismo en nuestra línea de tiempo deberemos colocar el cursor en el lugar donde quiero que me registre la voz en off.

Posteriormente clicando en el botón de **“record”** podremos grabar la locución. Una vez grabada se guardará como un recurso en nuestro bin llamado **“Voice Over”** y aparecerá directamente en nuestra línea de tiempo, ahí se puede cortar, mover y borrar para repetir de ser necesario.

\* Avid no nos permitirá grabar voz en off si no hay imágenes en la línea de tiempo lo cual nos obliga a seguir la dinámica anteriormente descrita: primero montar el esqueleto de nuestra pieza en la línea de tiempo (imágenes, totales y stand up) y dejar para el final la grabación de la voz en off.

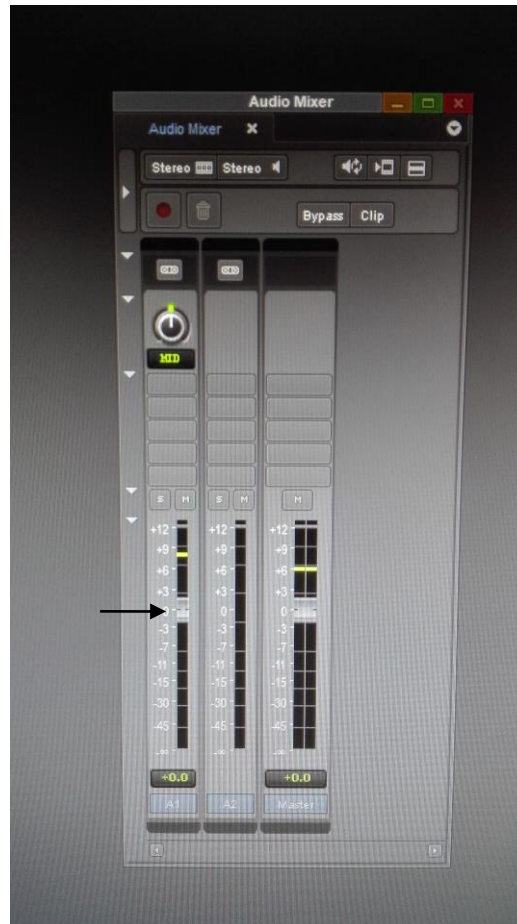
\* Recordad que hay que dejar un coleo de 2 segundos, es decir, cuando demos a REC esperar 2 segundos antes de comenzar a locutar. Asimismo, al terminar de editar una noticia la última imagen que aparezca tendrá que tener 2 segundos de coleo, en el caso de las colas se deberán dejar 3''. Esto permitirá un correcto visionado de nuestro material en plató y en el caso de las colas, que los presentadores puedan leerlas con un margen de seguridad.



Tras esto podremos **ajustar el audio** con el **“Audio Mixer”** y verlo en el **“Audio Tool”** (en el menú **“tool”** están estas herramientas).

En el **Audio Mixer** ajustaremos los totales y nuestra locución entre **-8 y -4** y los ambientes entre **-6 y 0**, esto se puede hacer manualmente en cada canal (A1 y A2) con su barra correspondiente o, para una mayor precisión, a través de las flechas del teclado.





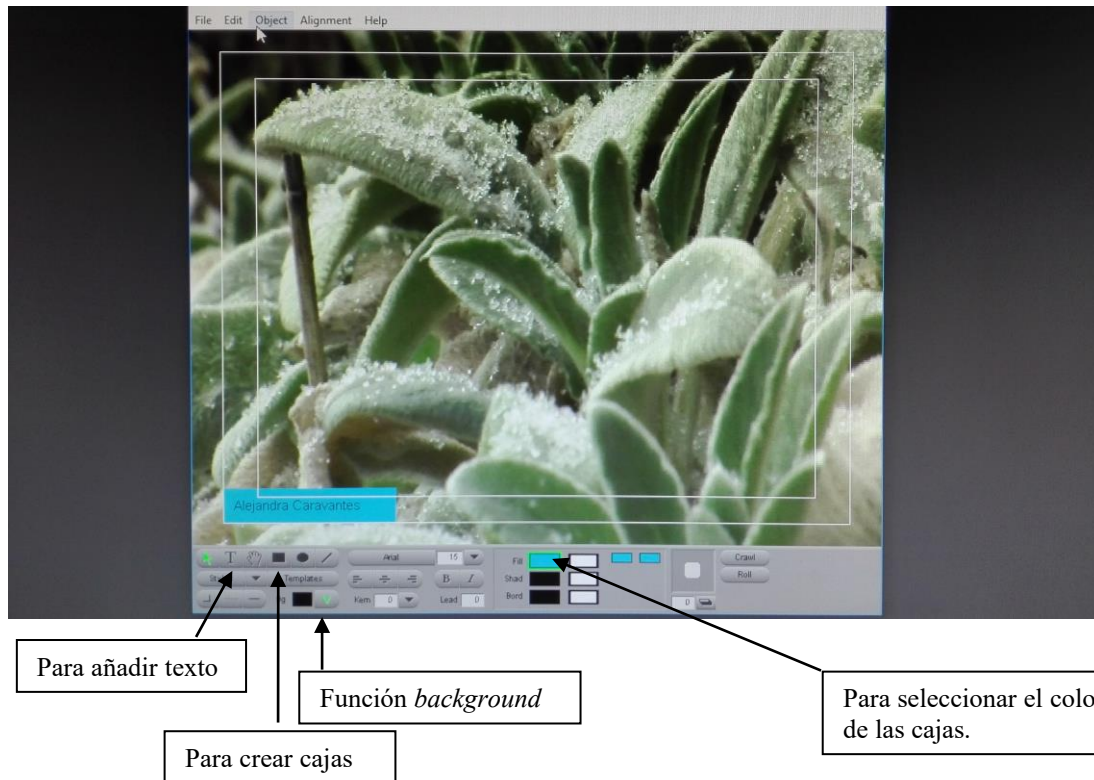
### Añadir rótulos:

Es posible que nuestra pieza se acompañe de algunos rótulos identificativos de las personas que nos han concedido totales.

Antes que nada, debemos crear una nueva pista de vídeo para insertar nuestros rótulos. Para ello daremos un click con el botón derecho del ratón en cualquier zona gris de la línea de tiempo, después elegiremos "New" y a continuación "Video track".

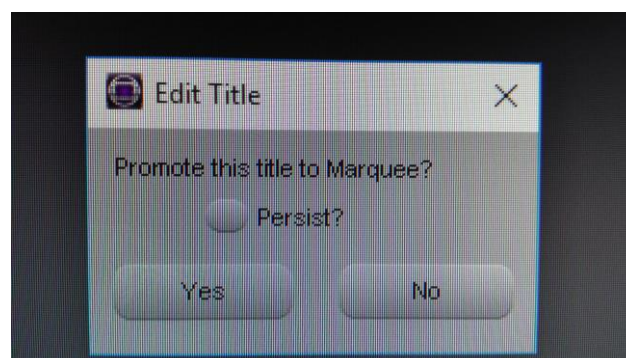
La tituladora básica de Avid es muy sencilla. Iremos a "tool" y de ahí a "**Title Tool Application**", a continuación, elegiremos "Tittle Tool" y creamos un "New Title". Entonces podremos editar nuestro rótulo con un procesador de textos normal, podremos añadir color, sombreado, bordes...

Antes de escribir el texto es necesario crear la caja donde irá (rectángulo), a partir de ahí añadiremos el texto "T". Es importante que seleccionemos la función *background* para que el título se transparente con la imagen:



Una vez terminado hay que guardarlo con un nombre, a continuación, aparecerá en nuestra carpeta/bin. Una vez creado lo arrastraremos a la línea de tiempo o lo cargaremos en el monitor de previo; si lo arrastramos directamente tendremos que ajustar su tamaño con la herramienta de trim, que nos permitirá cortar o alargar su duración, si no le daremos un "in" y un "out" desde el monitor de previo para editarlo.

Si queremos volver a editarlo debemos ir al bin donde se encuentra, mantener pulsada la tecla Ctrl y darle a doble click al icono del título, primero se abrirá una leyenda como la que se muestra a continuación, le indicaremos que "No" y posteriormente aparecerá nuestro título.

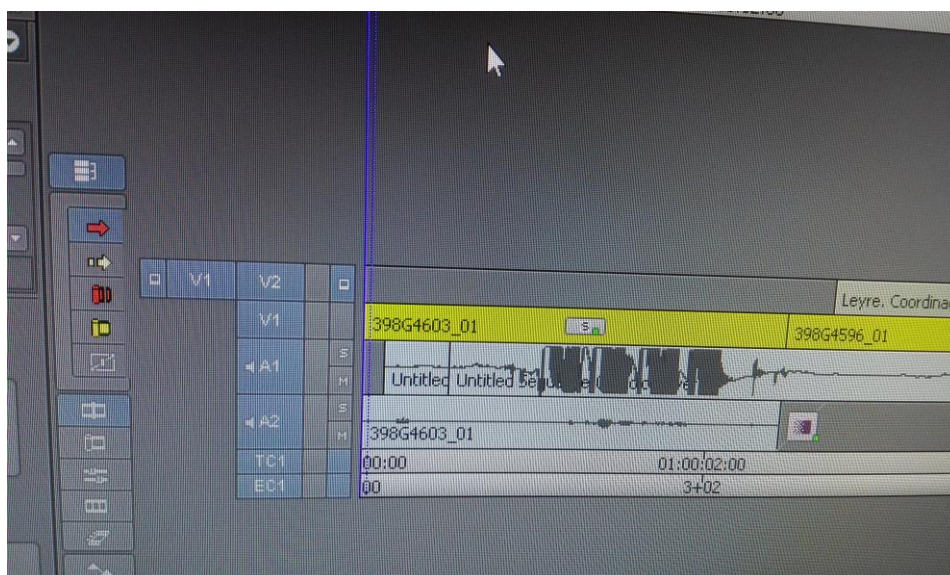
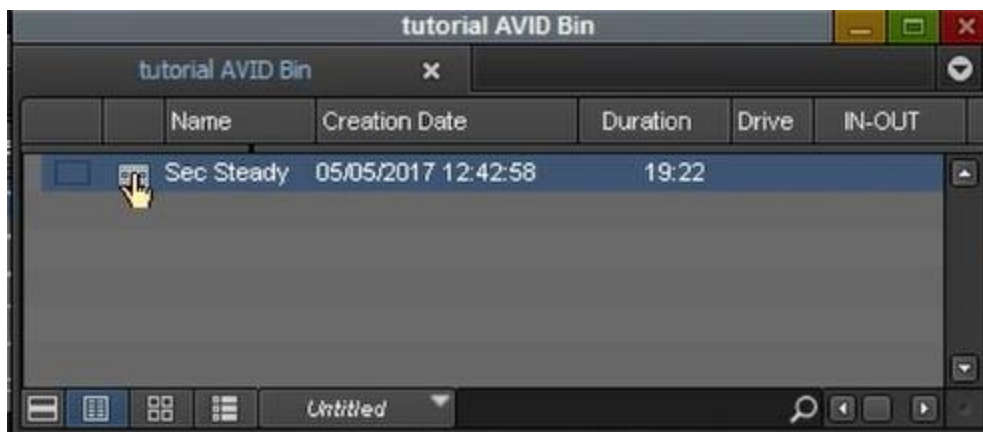


Unos últimos apuntes de edición:

- **CTRL + Z** para deshacer cualquier paso.
- **CTRL + S** para ir guardando nuestro trabajo

## EXPORTACIÓN (exportar nuestra pieza)

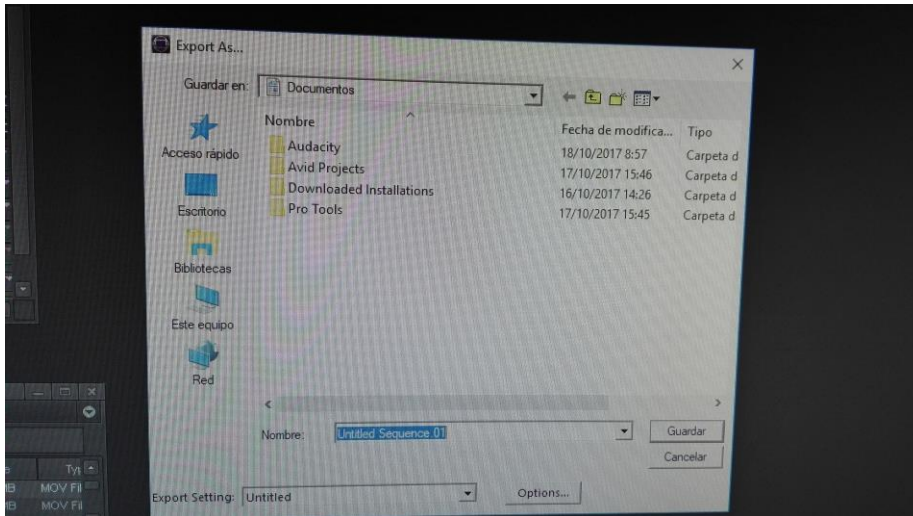
Una vez hemos terminado de editar la noticia hay que exportarla, para esto es fundamental tener seleccionada la secuencia (¡y todas nuestras pistas de audio y vídeo que tengamos en la línea de tiempos -incluyendo TC1 y EC1-!)



Entonces ya podemos ir a **"File"**, **"Output"**, **"Export to File"**.



En "Guardar en" seleccionaremos nuestro disco duro para guardar la noticia editada y le damos el mismo nombre que a nuestro proyecto.

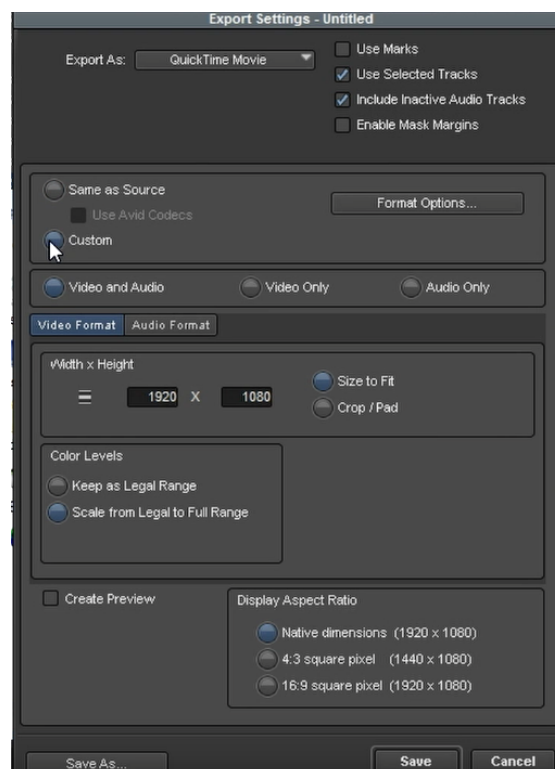


Tras esto hay que configurar unos parámetros en **"Options"**:

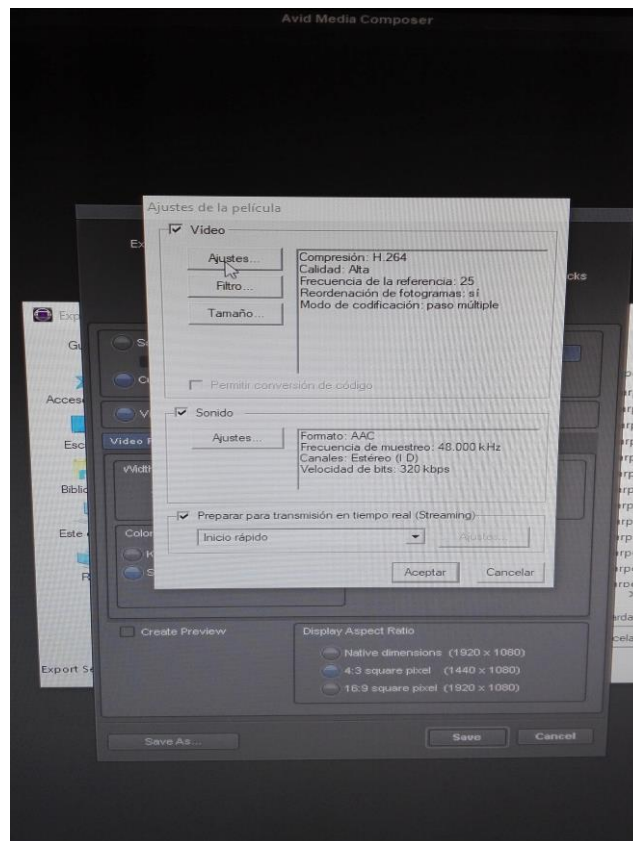
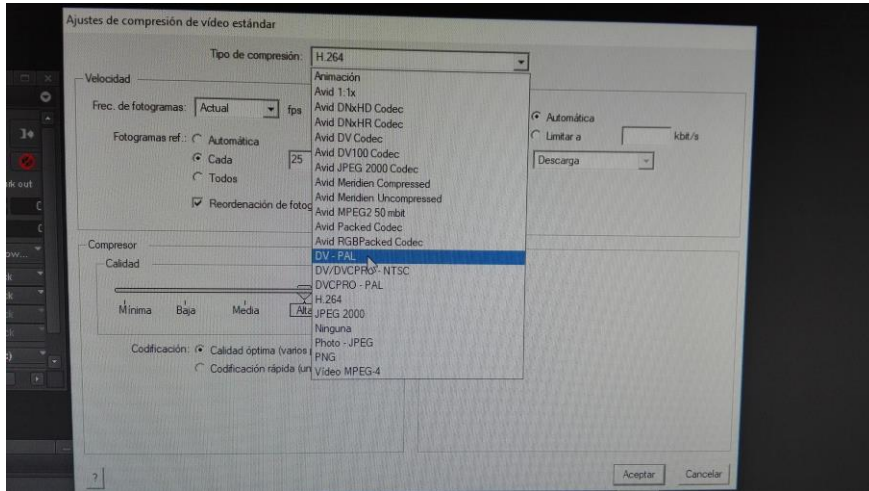
-Export as: *Quick Time Movie*.

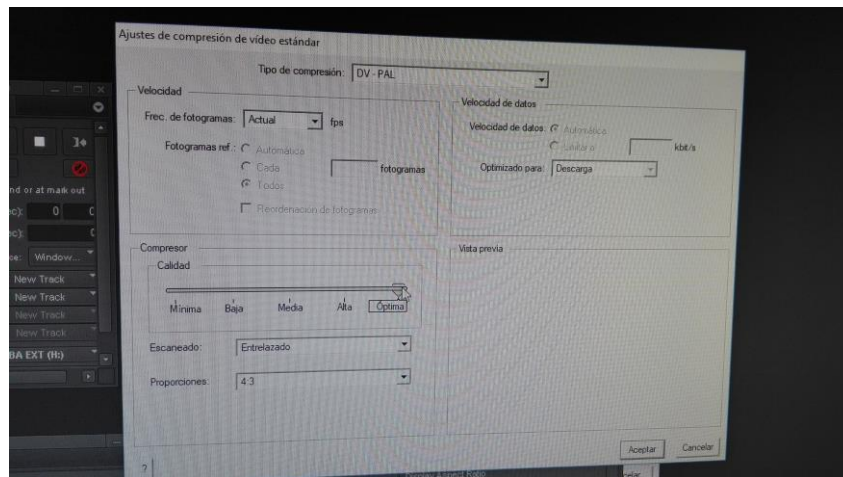
-*Custom*: podremos personalizar la calidad de nuestras piezas.

\*Comenzamos por **"Format Options"**.

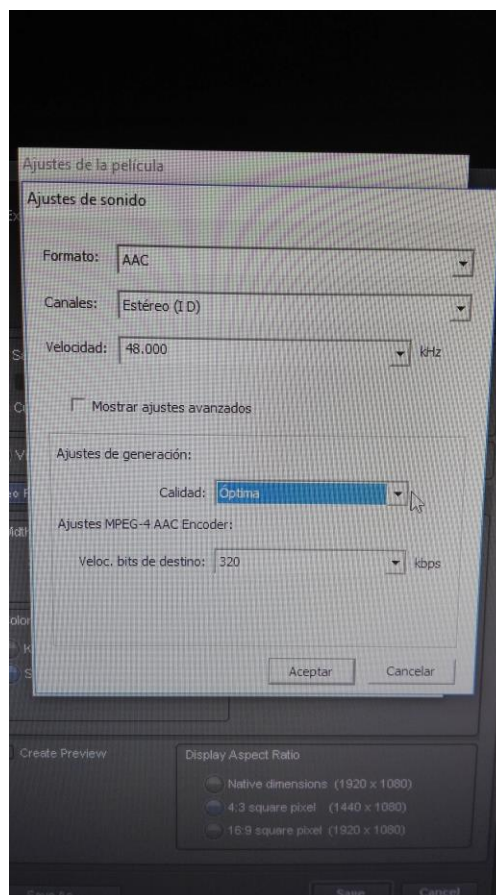


Elegimos "Video"- "HDV PAL"- "25 fotogramas"- "Calidad Alta u Óptima"  
"Proporciones 16:9" y le damos a Aceptar.





\* Seguimos con “Sonido”- “Ajustes”- Formato “AAC”, “Velocidad 48.000”- “Calidad Alta u Óptima”- “Canales Estéreo”. Velocidad de bits: 320kbps



- Exportamos Vídeo a 720x576
- Display Aspect Ratio: 16:9

Ya podemos darle a “Save” y a “Guardar”

Veremos entonces la barra de progreso avanzando hasta que se guarda la pieza editada en nuestro disco duro, por tanto, desde ahí podremos abrirla y visualizarla.