

Guía básica de edición de vídeo

Autoría: Victor González Guzmán, Victor Jordan Vallverdu

El encargo y la creación de este recurso de aprendizaje UOC han sido coordinados por los profesores: Marc Romero Carbonell, Gemma Abellán Fabrés

PID_00302700

Segunda edición: septiembre 2024

Introducción

1. Recomendaciones generales para la grabación de vídeo

- 1.1. Introducción
- 1.2. Utilizar un trípode
- 1.3. Grabar variedad de planos
- 1.4. Elegir la resolución
- 1.5. Controlar la luz
- 1.6. Cuidar el sonido
- 1.7. Recomendaciones para grabar con un dispositivo móvil
 - 1.7.1. Introducción
 - 1.7.2. Limpiar la lente
 - 1.7.3. Grabar el vídeo en horizontal
 - 1.7.4. Otras recomendaciones

2. Aspectos técnicos a tener en cuenta en la edición de vídeo

- 2.1. Formato de vídeo
- 2.2. Compresiones, códecs, contenedores y reproductores de vídeo
 - 2.2.1. ¿Qué es la compresión de un vídeo?
 - 2.2.2. ¿Qué es un códec?
 - 2.2.3. ¿Qué es un contenedor?
 - 2.2.4. Reproductores de vídeo
- 2.3. Convertidores de vídeo y audio
 - 2.3.1. Introducción
 - 2.3.2. Convertidores para Windows
 - 2.3.3. Convertidores para entorno Apple
- 2.4. Ajustes básicos durante la edición
 - 2.4.1. Introducción
 - 2.4.2. Corregir el color y la luz
 - 2.4.3. Edición del audio
- 2.5. Descargar recursos o extractos de vídeos reutilizables

3. Herramientas de edición de vídeo

- 3.1. Introducción
- 3.2. Herramientas de escritorio
- 3.3. Herramientas de edición en línea
- 3.4. Aplicaciones de edición de vídeo para dispositivos móviles

4. Publicación y difusión

- 4.1. Plataformas más habituales
- 4.2. Recomendaciones para la publicación y la difusión

5. La inteligencia artificial en el mundo del vídeo

- 5.1. Introducción
- 5.2. Edición de vídeo
- 5.3. Edición de sonido

Bibliografía

Introducción

Según Sandvine (Schwartz, 2023), el formato en vídeo es responsable del 65 % del tráfico de datos global en internet. Por primera vez, Netflix ha superado YouTube como la aplicación individual con más tráfico, mientras que TikTok, Disney+ y Hulu se encuentran entre las diez primeras que generan el volumen más grande de tráfico.

Según el director ejecutivo de Sanvine, Samir Marwaha, «El vídeo está casi en el punto en el que ya no puede ser considerado como una categoría independiente, puesto que ahora es integral en las conferencias, los videojuegos, las redes sociales, la mensajería y prácticamente todas las aplicaciones que quieren impulsar las interacciones y la participación». Además, con la expansión de la red 5G, la quinta generación de redes móviles, con una velocidad 10 veces más rápida que las principales ofertas de fibra óptica del mercado, el tráfico y producción de imágenes en vídeo representará casi el 80 % del tráfico móvil en 2027 (Ericsson, 2023).

Así pues, el vídeo es un **formato dominante**, tanto para aquellos que consumen contenido como para los que lo producen. Por lo tanto, tiene sentido considerarse competentes en el ámbito de la producción y creación de vídeos en un mundo en que la tecnología es omnipresente y su uso es cada vez más sencillo en el ámbito de usuario.

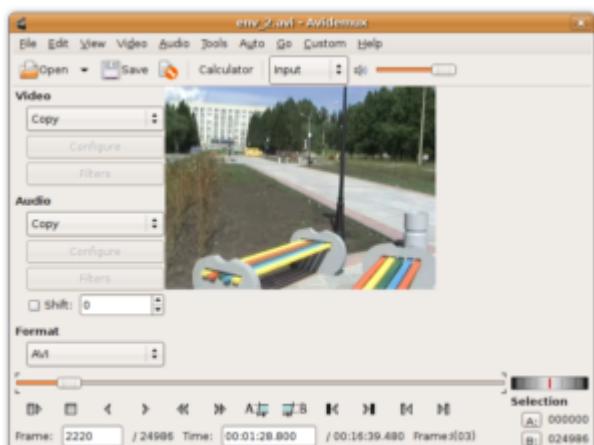
A grandes rasgos, hay dos tipos de edición de vídeo, basados en el tipo de apoyo utilizado:

- **Edición lineal o analógica.** Con cinta, trabajando la edición principalmente con magnetoscopios, normalmente un *player* donde se insertaba la cinta con las imágenes grabadas y un *recorder* donde se iba grabando la edición. Se denomina lineal porque durante la edición era necesario ir grabando en la cinta en la que se hacía la edición las imágenes de manera ordenada. Si después se quería cambiar el orden, se tenía que empezar de nuevo o bien cortar la cinta y unirla. Es decir, no permitía manipular libremente las tomas. Por lo tanto, requería un orden muy preciso a la hora de hacer la edición.



Fuente: [Wikimedia Commons](#).

- **Edición no lineal o digital.** Ha habido varias generaciones de estos tipos de edición en función de la evolución tecnológica, y representó un gran adelanto en el campo de la edición de vídeo con la revolución digital de la década de los noventa. Este sistema supuso un cambio en los procesos de edición, especialmente con la entrada de nuevos formatos de vídeo de más calidad que, además, posibilitaron trabajar de manera mucho más flexible y más eficiente, trabajando la edición de manera no secuencial con ordenadores y, posteriormente, también con otros dispositivos digitales como los dispositivos móviles. Entre aquellos primeros programas de edición no lineal, podemos encontrar Avid Media Composer o Adobe Premiere, más orientados al trabajo profesional, y que han ido evolucionando al mismo tiempo que lo ha hecho la misma tecnología.



Fuente: [Wikimedia Commons](#).

Actualmente, algunos programas de edición de vídeo ya vienen integrados en el sistema, como Clipchamp (para Windows 1), iMovie (para OSX), y otros programas de edición de vídeo gratuitos multiplataforma que se pueden instalar, como Openshot, Shotcut, Kdenlive y OBS, entre otros.

Las cámaras digitales compactas (portátiles y fáciles de usar), las cámaras integradas a los móviles, las cámaras DSLR, las cámaras MILC (*Mirrorless*), las GoPro o las que producen imágenes en 3D permiten una calidad de imagen que conduce hacia un *software* de vídeo capaz de gestionar ficheros cada vez más grandes dentro de las plataformas de edición. Innovaciones como **editar en la nube** con diferentes personas viendo en tiempo real todos los cambios, las aplicaciones de edición integradas a los móviles, la inteligencia artificial (IA) y el aprendizaje automático han revolucionado el mercado proporcionando herramientas y funcionalidades avanzadas para profesionales y forofos de la producción multimedia. Sin ningún tipo de duda podemos afirmar que la tecnología de vídeo ha ido creciendo de **forma exponencial** desde los primeros años de la década del 2000 en términos de precio asequible, facilidad de uso y portabilidad (Calandra y Rich, 2014).

Siguiendo Espinosa y Abbate (2005), editar un vídeo consiste en manipularlo para elaborar un **discurso organizado y coherente**, con una continuidad. Esto implica seleccionar las imágenes grabadas previamente y ponerlas una detrás de otra en función de aquello que se quiera explicar, elaborando un discurso. También nos permite incorporar imagen fija, música y sonido, añadir efectos digitales, grafismos y cualquier otro recurso que permita un producto audiovisual acabado.

La edición también permite corregir o mejorar aspectos derivados de la grabación para conseguir mejor calidad en el producto audiovisual final. Por ejemplo, realizar un tratamiento del audio, del color, añadir filtros, efectos, transiciones...

Aun así, es fundamental asegurarse de cumplir con los requisitos técnicos mínimos durante la grabación del material薄膜 para garantizar que todos los elementos se capturen de la mejor manera posible desde el principio, facilitando así el proceso de edición y permitiendo obtener **resultados óptimos**.

Es decir, si por ejemplo se han grabado unas imágenes quemadas porque han sido sobreexpuestas a la luz, o bien si se ha grabado un audio distorsionado o saturado, durante la edición se podrán paliar estos defectos con las nuevas tecnologías de los programas que ofrecen las plataformas de edición de forma relativamente efectiva. Aun así, es preferible evitar estos problemas desde el momento de la grabación.

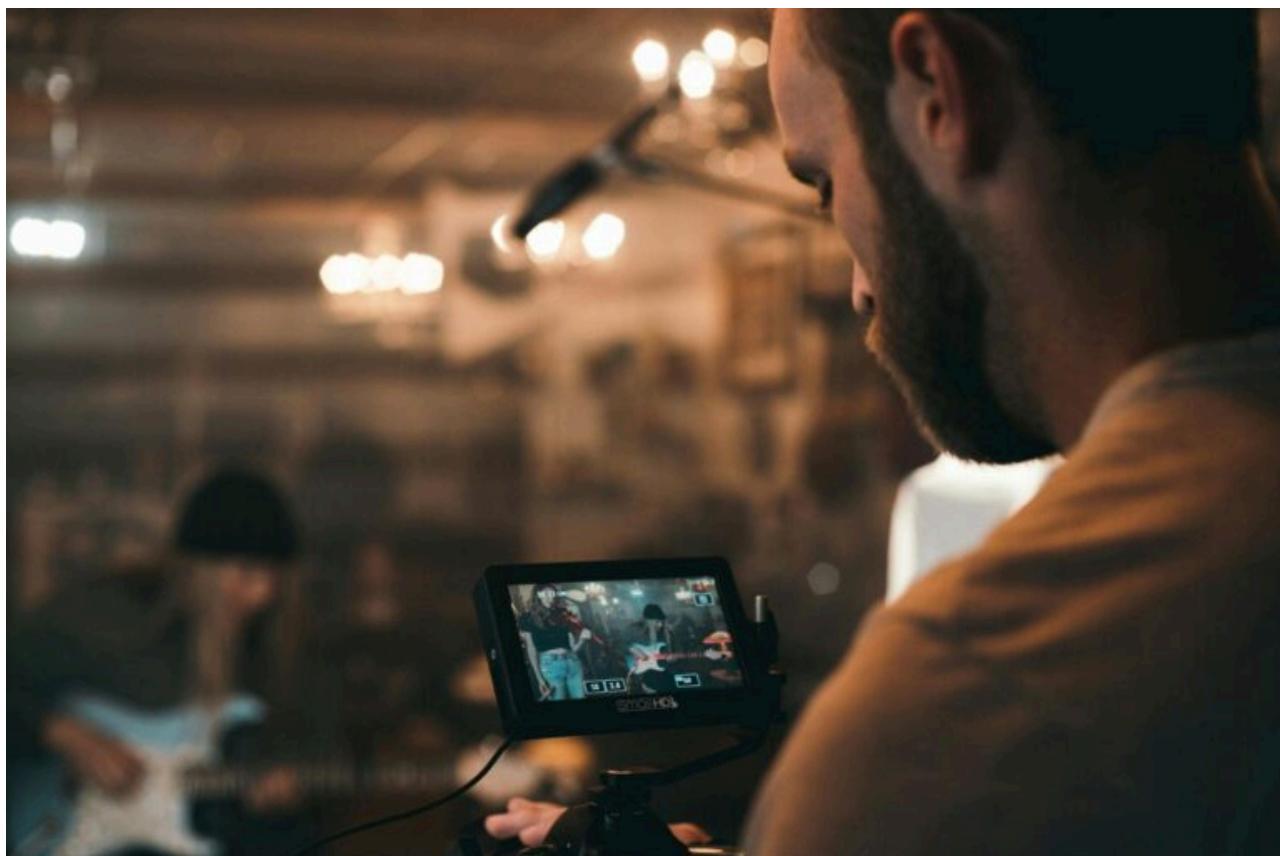
En la actualidad hay numerosas **soluciones tecnológicas** en el mercado para la edición de vídeo no lineal. En este ámbito, podemos encontrar una amplia gama de *software*, tanto con licencias comerciales como de *software libre*, como las orientadas al uso profesional u otras soluciones más pensadas para un uso doméstico o semiprofesional.

A continuación, esta guía os ofrece algunas recomendaciones para la grabación de vídeo. Más adelante también encontrareis toda una serie de aspectos técnicos a tener en cuenta durante el proceso de edición de vídeo, y también diferentes herramientas de edición de vídeo, tanto de escritorio como para dispositivos móviles y herramientas en línea, así como las principales funcionalidades de algunos de estos editores. La guía se cierra con distintas **recomendaciones** para la publicación y difusión de vídeos en la red.

1. Recomendaciones generales para la grabación de vídeo

1.1. Introducción

Siempre, antes de iniciar cualquier grabación, se recomienda planificarlo. Es decir, teniendo en cuenta el tema y aquello que se quiere mostrar y explicar, **definir claramente** qué se busca y qué se quiere grabar. A partir de aquí, guionizar y decidir cuáles serán los recursos que se necesitarán.



Fuente: [Pexels](#).

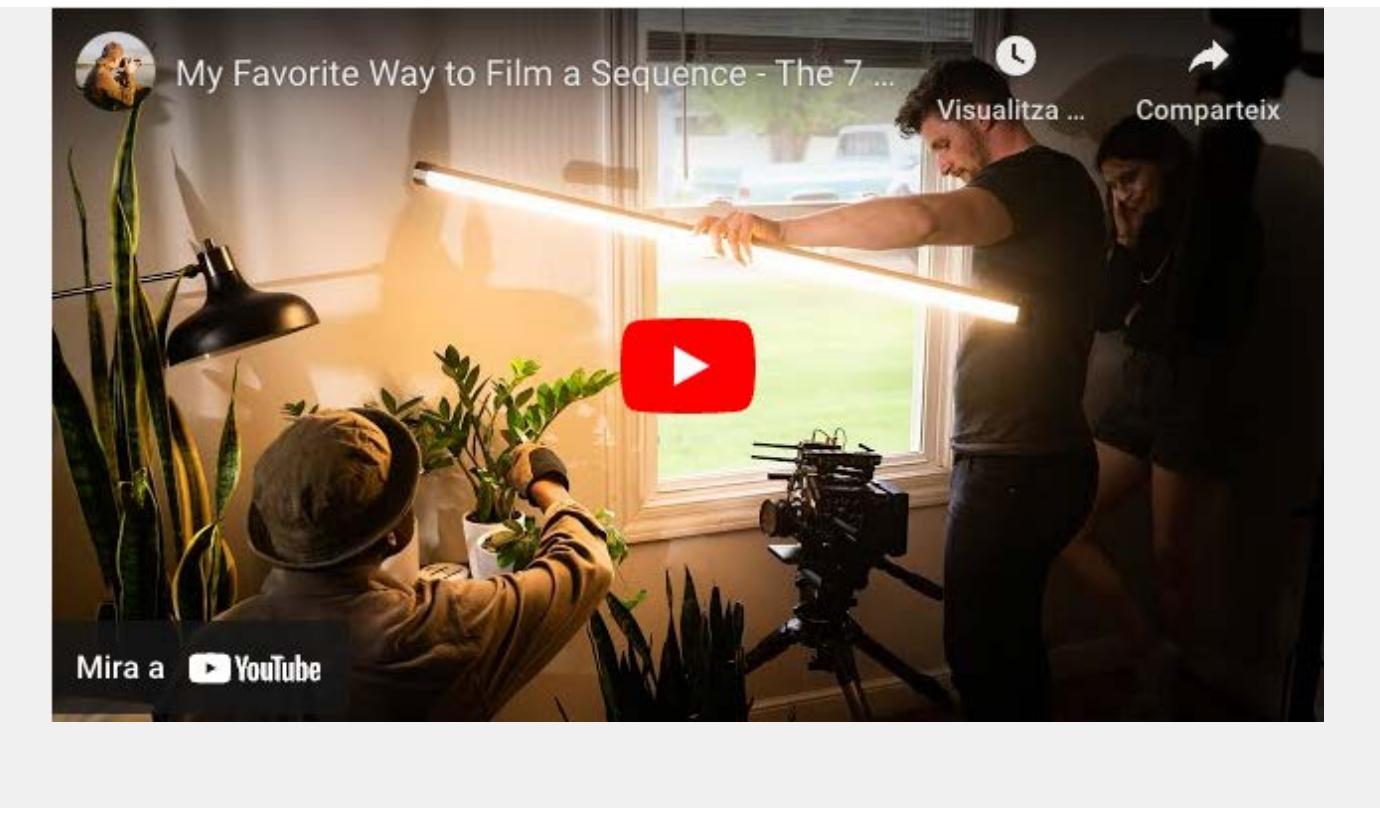
Una vez hecho esto, es importante tener en cuenta algunos requisitos técnicos para conseguir una grabación óptima, dependiendo de los medios de que disponemos. En este sentido, en la red podemos encontrar diferentes ejemplos de profesionales que han compartido sus criterios y conocimientos porque cualquier persona, sin disponer previamente de conocimientos técnicos o experiencia, sea capaz de grabar un vídeo adecuado a su finalidad, evitando así posibles errores.

Por ejemplo, para grabar un recurso en vídeo para las aulas de la UOC, se siguen unos pasos de producción muy concretos, que pasan por el equipo técnico de producción audiovisual de la UOC: el **guión** (*), la **grabación**, el **equipo de sonido**, la **iluminación**, la **edición del vídeo** y la elaboración de los **subtítulos adecuados** para el producto final. Es el resultado de un trabajo en equipo, tal como explica [Elisenda Díaz](#), jefe de proyectos del equipo de producción de recursos de aprendizaje de la UOC.

Por su parte, [Olga Bedrina](#), productora de *marketing* de Jet Brains, que está especializada en la producción multimedia y de vídeo en línea, nos ofrece una guía muy completa con ejemplos relevantes en el blog de wave.vídeo, [12 Simple Tips for Making Your Videos More Professional](#).

Teniendo en cuenta estos consejos, y también los que aportan otros especialistas del sector, a continuación se proponen algunas recomendaciones.

Os recomendamos el siguiente vídeo de Nick Houchin con consejos bastante interesantes a la hora de **planificar** y **grabar**:



1. Recomendaciones generales para la grabación de vídeo

1.2. Utilizar un trípode

A medida que las cámaras se hacen más pequeñas y ligeras, también se vuelven más inestables y más sensibles al movimiento. A pesar de que buena parte de las cámaras actuales ya incorporan **estabilizadores de imagen**, este es un problema bastante habitual, especialmente en dispositivos móviles. Por eso, siempre que sea posible, es recomendable estabilizar la cámara a la hora de grabar para evitar temblores o movimientos no deseados, especialmente si se ha pensado hacer alguna panorámica o algún otro movimiento de cámara.

Para mayor información sobre movimientos de cámara, podéis consultar [este artículo de Wikipedia](#).

Grabad con un trípode o un palo de *selfie* (algunos modelos también incorporan la opción de incluir un trípode), o bien, en caso de urgencia, también podéis aprovechar algún elemento del entorno que os pueda ayudar a apoyar un poco la cámara (como una mesa, una silla o banco, un muro...).

1. Recomendaciones generales para la grabación de vídeo

1.3. Grabar variedad de planos

Un error frecuente en principiantes es la tendencia a **abrir** mucho el plano. En este sentido, hay que plantearse dónde está el interés real de aquello que queremos mostrar. Si es en los detalles, entonces será esencial centrarse para mostrarlos, especialmente en el supuesto de que nuestro vídeo se visualice en línea en servicios como YouTube o Vimeo de baja resolución para móviles o páginas web. En estos casos, la visualización se hará a través de una pantalla de 640 x 360 píxeles, una medida que no facilita la observación de detalles en planos muy generales. Aun así, ahora los sitios web de compartición de vídeos aceptan resoluciones más altas, de 4 y de 8 K. En vídeos subidos a Instagram debemos tener en cuenta que el *aspect ratio* tiene que ser siempre 9:16 (16:9 en modo paisaje). [En esta página](#) tenéis más información sobre las especificaciones de vídeo en las redes sociales.

Otra tendencia habitual es **grabar planos secuencia**, es decir, pulsar el botón de grabar y hacerlo de manera **continuada** hasta que se decide parar la filmación. A pesar de que se trate de una técnica cinematográfica, hay que tener en cuenta que hacerlo de este modo implica después también un trabajo de montaje más grande, excepto si lo hacemos de manera exprés y muy planificada. Es por eso que puede resultar muy útil jugar con **variedad de planos**, y así hacer más ágil el trabajo de edición. Por ejemplo, podemos hacer una toma inicial de un plano general para situar el lugar, para después grabar otros tipos de planos en diferentes posiciones y ángulos. Esto permite obtener más recursos y más juego visual durante la edición.

En este vídeo podéis visualizar algunos ejemplos cinematográficos con planos secuencia.



En estos casos, es aconsejable realizar las tomas de manera separada y no utilizar el zoom de la cámara, a menos que sea imprescindible (*). Recordad que durante la edición posterior podremos **organizar** los planos según la narrativa que se quiera desarrollar, es decir, no es necesario grabarlos en orden. En cuanto al zoom, es importante tener en cuenta que el zoom digital no es óptimo, a menos que se disponga de un equipo de alta resolución. También es útil conocer las diferencias entre el zoom digital y los movimientos ópticos de la cámara. En lugar de centrarnos únicamente en los resultados estéticos, es importante considerar las posibilidades expresivas que nos permiten los movimientos de cámara.

Es mejor que grabéis tomas cortas con planos variados, y que tengáis en cuenta primeros planos y planos detalle.

1. Recomendaciones generales para la grabación de vídeo

1.4. Elegir la resolución

A la hora de grabar con la cámara es relevante tener en cuenta el **formato o formatos** con los cuales permite grabar el dispositivo que se esté utilizando, así como su **resolución**. Si se necesita un vídeo con buena calidad de imagen, entonces hay que ajustar la resolución al máximo.

En el menú de la cámara se pueden encontrar diferentes opciones para seleccionar el formato y la resolución. Hay que recordar que la calidad de imagen está ligada al **tamaño** del archivo; por lo tanto, cuanta más resolución, más calidad, pero también ocupará más espacio de almacenamiento.

Seleccionad la resolución máxima. Después, en el supuesto de que la queráis reducir, siempre podréis hacerlo. En cambio, a la inversa no: no podemos aumentar la calidad si se ha grabado en **baja resolución**.

1. Recomendaciones generales para la grabación de vídeo

1.5. Controlar la luz

Este es un aspecto importante que se debe tener en cuenta. Nos podemos encontrar con lugares muy iluminados o bien con muy poca luz, así como luz natural o artificial.

Para controlar la luz, hay dos conceptos que hemos de tener en cuenta: el **balance de blancos** y la **exposición**. Actualmente, las cámaras disponen de configuraciones automáticas que permiten ajustar el balance de blancos y la exposición, a pesar de que también se puede hacer de forma manual.

- En cuanto al **balance de blancos**, hay que saber qué hace referencia a la temperatura de color, y qué está relacionado directamente con la luz. Cuando se hace balance de blancos, se indica a la cámara qué es blanco, de forma que ajusta este al resto de colores.

Normalmente, las cámaras tienen diferentes **configuraciones predeterminadas** para elegir dentro del balance de blancos, teniendo en cuenta si grabamos con luz día, nublado o en interiores. Los más habituales son «Luz día», «Tungsteno», «Fluorescente», «Nublado», «Flash» o el mismo modo automático: «AWB» (Auto White Balance), aconsejable para principiantes. Cuando se hace con la opción automática, la cámara determina el color de la luz y hace la corrección en función de este cálculo predeterminado. A pesar de que no es exacto ni fiable al 100 %, ha mejorado bastante en los últimos modelos de cámaras digitales.

- La **exposición** también es un aspecto a tener en cuenta, y consiste en ajustar la cantidad de luz que la cámara deja entrar. En las cámaras de vídeo es el iris (similar al diafragma de las cámaras fotográficas). También existe la opción «Gain» o ganancia, que permite amplificar electrónicamente la señal de luz cuando esta es muy escasa. El problema es que su utilización puede generar mucho ruido a la imagen (grano). Otro elemento que nos puede permitir controlar qué está **sobreexpuesto** (es decir, qué está quemando la imagen) o **subexpuesta** (muy oscuro) es el patrón Cebra, que nos permite testar la imagen y ver qué está quemando o en qué zonas no llega la luz para poderlo corregir.

En cualquier caso, para evitar imágenes quemadas o contraluces, es recomendable no grabar directamente a la luz, sino que esta luz tendría que provenir de atrás o de los laterales del objeto o sujeto que se está enfocando. Si se usa luz natural, es importante tener en cuenta que esta puede cambiar de forma inesperada, por ejemplo, en función de la **meteorología** (como por ejemplo con la presencia repentina de nubes), por lo cual habrá que hacer los ajustes necesarios a fin de minimizar sus efectos en la calidad de la imagen.

En el caso de **imágenes nocturnas**, hay que tener presente que grabar por la noche siempre acostumbra a ser más complicado, dependiendo de las posibilidades de la cámara y de los conocimientos para ajustarla correctamente.

En el caso de tener poca experiencia o pocos conocimientos, se recomienda utilizar las configuraciones automáticas, así como evitar lugares demasiado oscuros o por la noche.

1. Recomendaciones generales para la grabación de vídeo

1.6. Cuidar el sonido

Al grabar vídeos, la calidad del audio es tan importante como la calidad de la imagen. Hay que tener en cuenta que, en la mayoría de los casos, los micrófonos internos incorporados a las cámaras de gama baja o mediana suelen tener poca calidad, y a menudo graban también los **ruidos que genera la misma cámara**, así como los **ruidos externos**.

Para evitarlo, se puede utilizar un **micrófono externo**, en el supuesto de que sea posible, y protegerlo del viento con un biombo para micrófonos. También se pueden encontrar soluciones más económicas, como añadir un trozo de espuma o un calcetín en el micrófono para paliar el ruido molesto del aire. Muchas veces, se pueden encontrar en el mercado también opciones muy económicas de protectores contra el viento para aparatos de grabación de sonido.

En el supuesto de que la cámara no disponga de entrada de micrófono, o que no dispongamos de un micrófono, se puede utilizar una **grabadora externa**. Una posibilidad es utilizar la de un *smartphone* o tableta, puesto que la mayoría incorporan una.

Después, durante el proceso de edición, se tendrá que añadir este audio grabado por separado y sincronizarlo con el vídeo. En este sentido, y para facilitar esta tarea de sincronización, se puede hacer una señal sonora indicativa durante la grabación, como por ejemplo una picadura de manos, para saber el punto donde empieza.

En el supuesto de que se tengan que hacer entrevistas, también se recomienda **evitar lugares ruidosos**, en la medida de lo posible.

Utilizad una grabadora o micrófono y, en el caso de entrevistas, si puede ser, evitad lugares ruidosos.

1. Recomendaciones generales para la grabación de vídeo

1.7. Recomendaciones para grabar con un dispositivo móvil

1.7.1. Introducción

Los *smartphones* y tabletas tienen algunas especificidades que hay que tener en cuenta y que se suman a las recomendaciones que se han facilitado en el apartado anterior.



Fuente: [Pexels](#).

1. Recomendaciones generales para la grabación de vídeo

1.7. Recomendaciones para grabar con un dispositivo móvil



1.7.2. Limpiar la lente

A pesar de que es una recomendación extensible a cualquier cámara, los *smartphones* o tabletas son dispositivos que se tocan a menudo a lo largo del día. Esto hace que el cristal de la cámara sea más vulnerable a tener restos de **huellas, grasa y polvo**.

Utilizad una parte suave de un trozo de ropa o un trapo de microfibra, esto os permitirá dejar la lente limpia, lista para grabar de manera nítida.

1. Recomendaciones generales para la grabación de vídeo

1.7. Recomendaciones para grabar con un dispositivo móvil

1.7.3. Grabar el vídeo en horizontal

Con el *smartphone* o la tableta, hace falta **evitar** grabar en vertical. Grabar en esta posición, en vertical, es una tendencia bastante habitual con el *smartphone*, puesto que este se acostumbra a utilizar en esta posición para la mayoría de los usos.



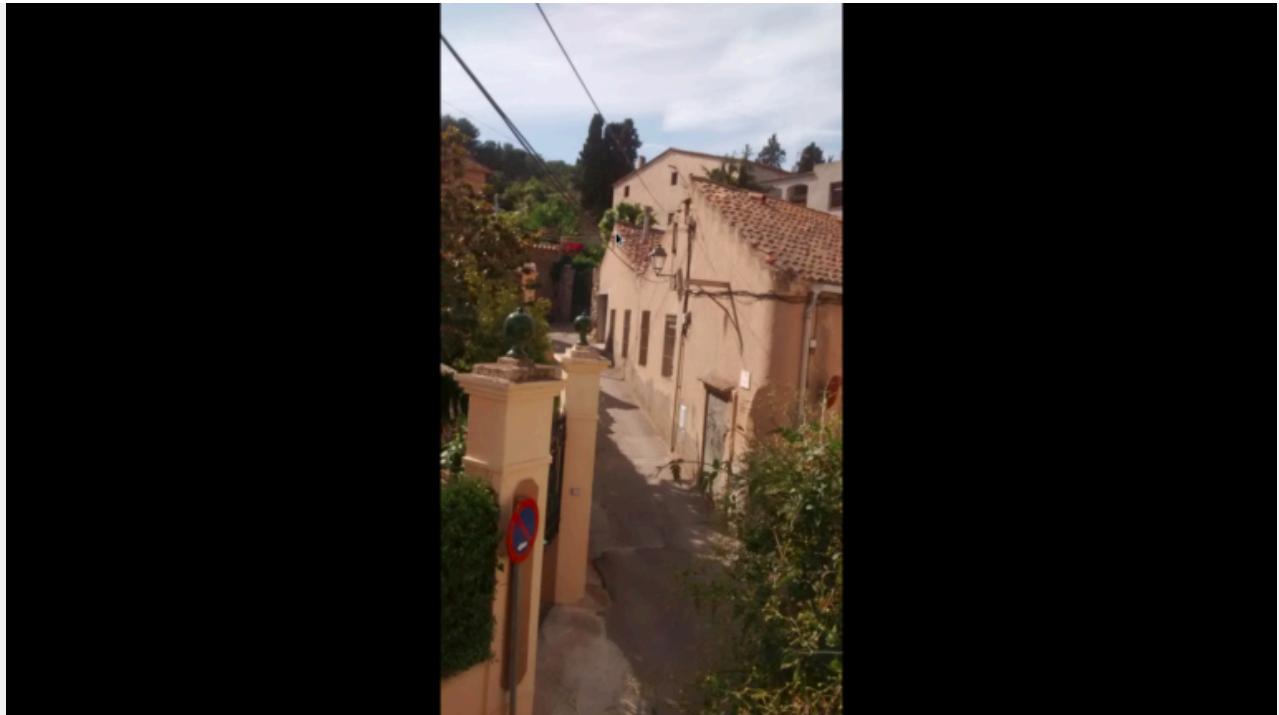
Fuente: Pixabay.

Hay que tener en cuenta que cuando se graba con una cámara de vídeo normalmente no se acostumbra a hacer en vertical, salvo que se quiera hacer expresamente de este modo. No supondría un problema si la visualización del vídeo solo se hiciera en *smartphones*. **El problema aparece cuando el vídeo se visualiza en otras pantallas**, como la de los **ordenadores** o **televisores**, que son horizontales, y actualmente en una proporción de pantalla 16:9. En este caso, cuando se visualiza una imagen grabada en vertical, aparecen unas franjas negras a los lados, puesto que las proporciones están invertidas. Es por eso que se recomienda grabar en horizontal con los dispositivos móviles.

El resultado de hacerlo de manera incorrecta se puede ver en los siguientes ejemplos:



Horizontal (recomendable)



Vertical (no recomendable)

También es importante buscar una línea de referencia en el **horizonte** para no torcer la grabación y evitar que se visualice inclinado.

Poned el dispositivo en horizontal y buscad una referencia en el horizonte.

Una excepción sería **Instagram**. Esta plataforma, consciente de la diversidad de preferencias de sus usuarios, permite dos versiones diferentes de filmar vídeos, en vertical y en horizontal. Esto hace que la plataforma sea más inclusiva para todo tipo de usuarios, reflejando las dinámicas actuales de consumo de contenido en línea. Así, si preferís mirar vídeos en pantalla completa en modo horizontal o encajados en la pantalla de vuestro dispositivo en modo vertical, Instagram ha procurado adaptarse a las preferencias de visualización de sus usuarios. Las publicaciones en vertical de **Instagram** se limitan a 60 segundos en el caso de los *reels*, y a 15 segundos en el caso de las *stories*. Los dos tipos de contenidos tienen la función de crear contenido divertido y entretenido y son perfectos para las empresas que quieren mostrar sus productos o servicios de manera innovadora. Facebook, TikTok y Snapchat también tienen la opción de compartir sus contenidos en vídeos filmados en vertical.

1. Recomendaciones generales para la grabación de vídeo

1.7. Recomendaciones para grabar con un dispositivo móvil

1.7.4. Otras recomendaciones

Vigilar con el zoom digital

Los *smartphones* y tabletas incorporan un zoom digital, pero cuando se aplica a una grabación hay que tener cuidado porque, a diferencia del zoom óptico, el zoom digital no mueve las lentes, sino que simplemente amplía digitalmente la imagen, con una **pérdida significativa de calidad**. A pesar de utilizar interpolación para mejorarla, a menudo da como resultado una imagen pixelada o borrosa.

Una propuesta es utilizar movimientos suaves, acercándose o alejándose con cuidado.

Evitad manipular el zoom digital.

Batería y memoria interna

Grabar vídeos implica la utilización de la capacidad de almacenamiento y un alto consumo de energía de la batería del *smartphone* o tableta. Así pues, antes de grabar hay que asegurar la cantidad disponible de **memoria interna** o de la **tarjeta de memoria**, y en qué niveles se encuentra la carga eléctrica de la batería.

Cargad la batería y haced espacio en la memoria interna o tarjeta de memoria. Si puede ser, procurad disponer de una **batería externa** y de una tarjeta de **memoria adicional**.

Estabilidad

A la hora de grabar vídeos con el teléfono móvil hay que tener cuidado con los movimientos a la hora de hacer las tomas, evitando **desplazamientos** bruscos o rápidos, puesto que pueden resultar molestos cuando se visiona la imagen. Por ejemplo, si se ha sopesado como necesario hacer una panorámica y no se dispone de ningún apoyo (como un trípode), hay que cuidar el balance y mover el cuerpo lentamente, con el *smartphone* sostenido firme en las manos, para que el barrido en la reproducción no cause sensación de mareo al espectador. Una buena opción de portabilidad es llevar un **trípode** para teléfono móvil, que es un apoyo diseñado específicamente para sostener los teléfonos móviles mientras se graba un vídeo o se toma una imagen.

Haced movimientos lentos y controlados. Una manera de conseguir estabilidad es con una posición óptima del **cuerpo**, con las piernas un poco separadas.

Audio

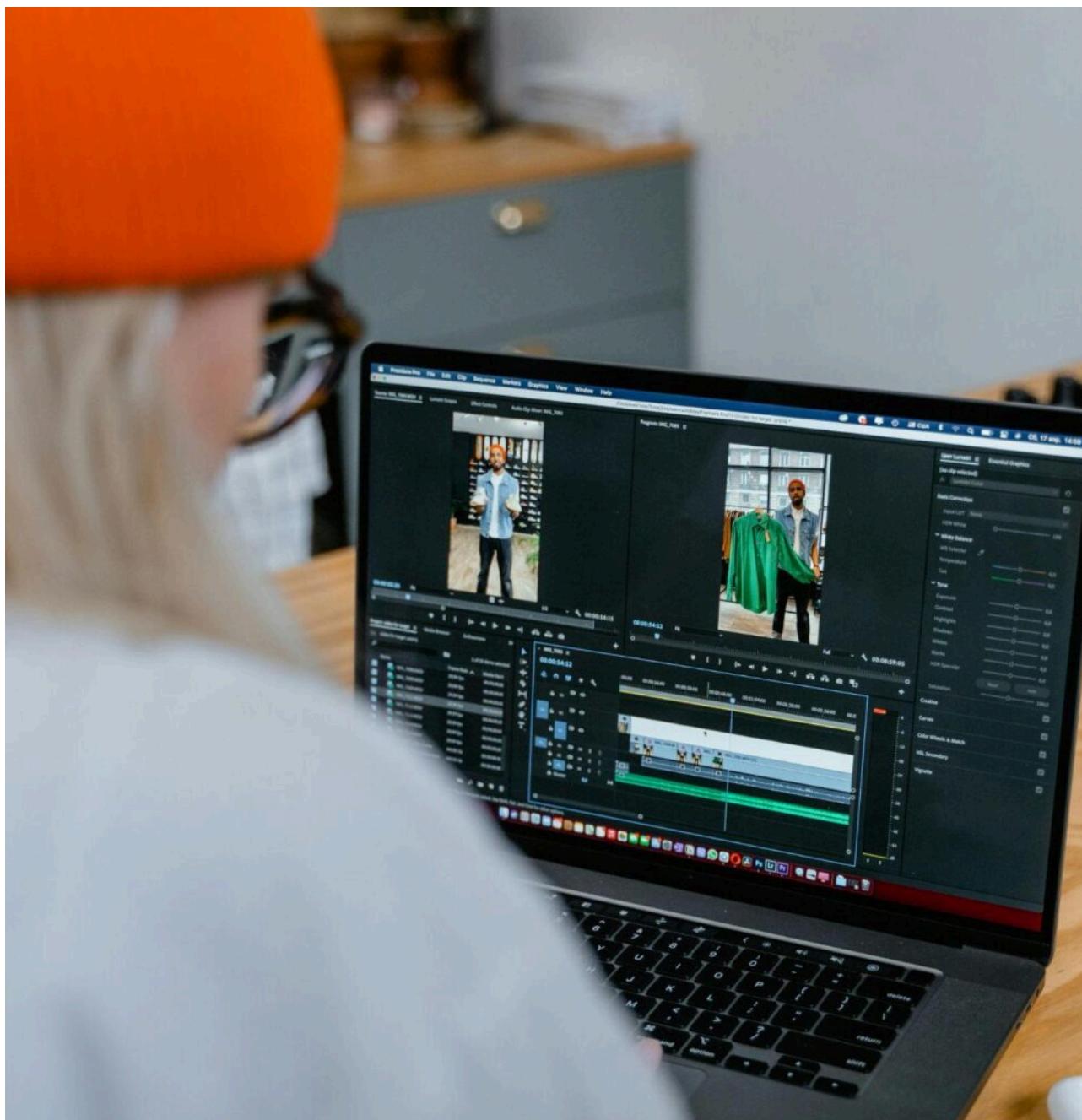
Tenemos que asegurar que no se está bloqueando el micrófono del *smartphone* o tableta con las manos.

Tened localizado **dónde está situado el micrófono** y vigilad de no tocarlo o taparlo durante la grabación.

2. Aspectos técnicos a tener en cuenta en la edición de vídeo

2.1. Formato de vídeo

Cuando se habla de **formatos** en vídeo digital, muchas veces se mezclan conceptos como **códec** o **contenedor** que pueden generar confusiones, puesto que, en general, entendemos **formato** como el tipo de archivo o extensión. Sin embargo, en el caso del vídeo es un poco diferente.



Fuente: [Pexels](#).

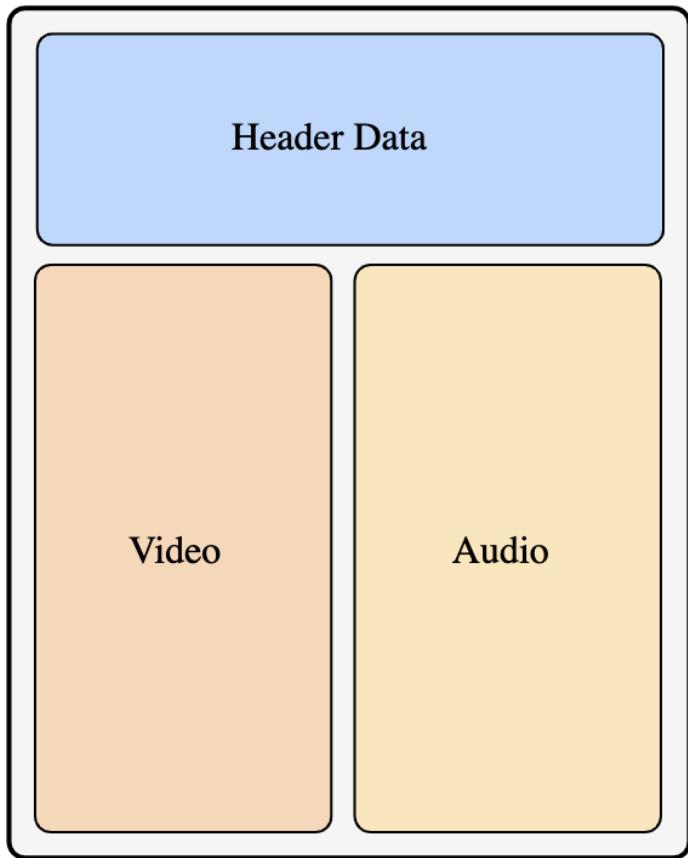
Es importante tener una idea de estos conceptos, porque puede ser la causa de que no se pueda abrir un vídeo en el editor, de que no podamos subir un vídeo a una plataforma o de que no se reproduzca correctamente en el reproductor. Puede pasar, por lo tanto, que el **software** en cuestión sea incapaz de leer lo que lleva el archivo, puesto que no **puede interpretar los códecs**. Se trata de problemas habituales entre los usuarios de vídeo.

Después profundizaremos en estos aspectos, pero, de manera introductoria, pongamos que un archivo de vídeo está formado por un **contenedor** (*container*), que podríamos definir como una caja o embalaje que guarda de manera encapsulada el contenido de este archivo, principalmente datos de audio, vídeo y texto. Para abrir todo lo que lleva dentro de manera eficiente son necesarios

unos codificadores/descodificadores de señales de vídeo y audio, esto son los **códecs**, que sirven, entre otras cosas, para interpretar esta información y también para **comprimir y descomprimir** toda esta información encapsulada.

Todo ello forma parte del archivo de vídeo. Y el formato de vídeo sería la estructura de este archivo o contenedor AVI, que es un formato de contenedor multimedia y un estándar de Windows introducido por Microsoft el noviembre de 1992.

AVI File



Fuente: Wikimedia.org.

A continuación, veremos estos conceptos con algo más de detenimiento.

2. Aspectos técnicos a tener en cuenta en la edición de vídeo

2.2. Compresiones, códigos, contenedores y reproductores de vídeo

2.2.1. ¿Qué es la compresión de un vídeo?

La compresión de vídeo se refiere a la **reducción** del número de datos usado para representar imágenes de vídeo digital y es una combinación de la compresión de imágenes y compensación de movimiento temporal. Con este proceso se reduce el espacio, eliminando información redundante o de bajo impacto perceptivo, pero que también puede comportar una pérdida de calidad.

2. Aspectos técnicos a tener en cuenta en la edición de vídeo

2.2. Compresiones, códecs, contenedores y reproductores de vídeo

2.2.2. ¿Qué es un códec?

Cómo hemos explicado a comienzos de este apartado, el códec permite codificar y descodificar los contenidos de vídeo, audio y texto, y permite comprimir y descomprimir toda la información encapsulada dentro del archivo contenedor. Es decir, es una **especificación sobre cómo codificar un tipo de información y después poderla descodificar**.

En cuanto a códecs de vídeo, entre los más habituales hay:

- **H.264.** También conocido como AVC y muy usado para exportar vídeos y subirlos a diferentes plataformas de la red. Creado el 2003, ha ido evolucionando, produciendo una alta calidad de vídeo y manteniendo su tasa de bits baja. La H.264 es uno de los formatos más actuales de vídeo y tiene un diseño de estructura sencillo y con un formato flexible para conseguir su uso masivo. La H.264 es el candidato ideal para utilizar como formato YouTube o cualquier herramienta para la transmisión por internet.
- **265 y VP9.** La H.265 es un códec con licencia, lo que significa que se tiene que pagar para utilizarlo. Su principal competidor, VP9, es un códec desarrollado por Google, libre de derechos de autor y de código abierto. Esto quiere decir que cualquiera puede usar el códec para comprimir sus vídeos sin necesidad de licencia. En general, VP9 produce flujos más consistentes o más fiables, mientras que H.265 (HEVC) produce vídeos de mayor calidad. La H.265 es el primer códec que soporta la resolución 8K, lo cual lo convierte en un innovador en la industria.
- **AV1.** Excelente alternativa a la H.265, y de código abierto y libre de derechos de autor. En otras palabras, este es uno de los mejores códecs de vídeo gratuitos disponibles en el mercado. Las capacidades de descodificación de AV1 todavía no están totalmente integradas a gran escala, pero sus creadores aseguran que es un 30 % más eficiente que su competidor H.265.
- **DIVX.** Se caracteriza para ser el primer códec de vídeo que se usó en las primeras películas en formato DVD Vídeo para reducir el tamaño y grabar este contenido en un CD. Permite dar unas imágenes de calidad parecida al DVD pero necesitando menos capacidad de almacenamiento. Para visualizar vídeos con DIVX hace falta instalar descodificadores o códecs que funcionan casi siempre con *plugins*. Formato que ha quedado obsoleto.

En cuanto a códecs de audio, entre los más populares encontramos **AAC, FLACO, MP3 y OGG Vorbis**.

2. Aspectos técnicos a tener en cuenta en la edición de vídeo

2.2. Compresiones, códecs, contenedores y reproductores de vídeo

2.2.3. ¿Qué es un contenedor?

Cómo hemos explicado, un contenedor es como una **caja o embalaje** que guarda de manera encapsulada el contenido de un archivo de vídeo, que principalmente contiene datos de audio, vídeo y texto que, para la comodidad del usuario, se agrupan dentro de un único archivo. El orden en el que se guarda este contenido en este archivo es la especificación del contenedor.

Hay de diferentes tipos. En la siguiente tabla se recogen algunos de los más habituales:

Formato contenedor	Descripción
.AVI	<p>Este formato es uno de los más conocidos y más utilizados principalmente para almacenar series, películas y otros vídeos similares. AVI salió a la luz el 1992 y, sin duda, era el archivo de exportación de vídeo por excelencia, porque era totalmente compatible con Windows, Apple, Linux, Unix, etc.</p> <p>Actualmente, es uno de los formatos más estándares utilizados con Windows. Si hablamos de desventajas, diremos que la memoria que utiliza para almacenar la información de audio y vídeo es grande. Otra desventaja sería la reproducción. Al ser un formato antiguo se ha ido actualizando con códecs, de forma que reproductores antiguos ya no pueden leer estos formatos actualizados y viceversa. Tampoco es adecuado para vídeos en <i>streaming</i>.</p>
.MOV	<p>Este estándar desarrollado por Apple permite la transmisión y reproducción de contenidos visuales de alta calidad en internet tanto en sistemas operativos Apple como Windows. Quicktime viene con su reproductor integrado y desde la versión 7 se ha vuelto un reproductor que reconoce la mayoría de los archivos de vídeo actuales.</p>
.MP4	<p>Un formato de vídeo MPG con compatibilidad global. La compresión de audio y vídeo con poca pérdida de calidad hace posible la fácil descarga de estos archivos en una web. El MP4 es capaz de almacenar audio, vídeo, subtítulos, texto e imágenes fijas. Es la mejor opción para el uso en Facebook, Instagram, YouTube y Twitter.</p>
.FLV (Flash Video)	<p>A pesar de que este formato de software fue extremadamente popular entre el 2002 y el 2008 para la creación de animaciones, juegos y otros contenidos interactivos en la web, cayó en desuso por problemas de seguridad. Los reproductores de vídeo basados en Flash han quedado obsoletos a medida que los navegadores web han dejado de soportar Flash Player y han optado por otras tecnologías, como HTML5, para la reproducción de vídeo.</p>
.MKV (Matroska)	<p>El formato MKV es un formato utilizado principalmente para películas, series y contenidos en 3D. Soporta un número ilimitado de pistas de imagen, audio y subtítulos. El contenedor es similar a los archivos MOV y AVI, excepto porque tiene una cantidad de almacenamiento mucho más grande. Es un formato de vídeo todo en uno, a pesar de que tiene una compatibilidad ligeramente menor con dispositivos y plataformas, en comparación con el MP4.</p>

Tenéis una [guía completa](#) de las características de los formatos de contenedores multimedia que se utilizan principalmente para almacenar o difundir contenido de vídeo digital o audio digital. Para ver qué reproductores multimedia apoyan a cada formato de contenedor, consultad la comparación de **reproductores multimedia** de la tabla que os aparece en el enlace.

2. Aspectos técnicos a tener en cuenta en la edición de vídeo

2.2. Compresiones, códigos, contenedores y reproductores de vídeo

2.2.4. Reproductores de vídeo

Un reproductor multimedia digital es un dispositivo que almacena, organiza y reproduce archivos de vídeo, audio e imágenes.

Para reproducir vídeos, uno de los reproductores más conocidos es VLC Media Player, de software libre, que es capaz de interpretar muchos tipos de archivos de vídeo. Lo podéis descargar desde [este enlace](#).

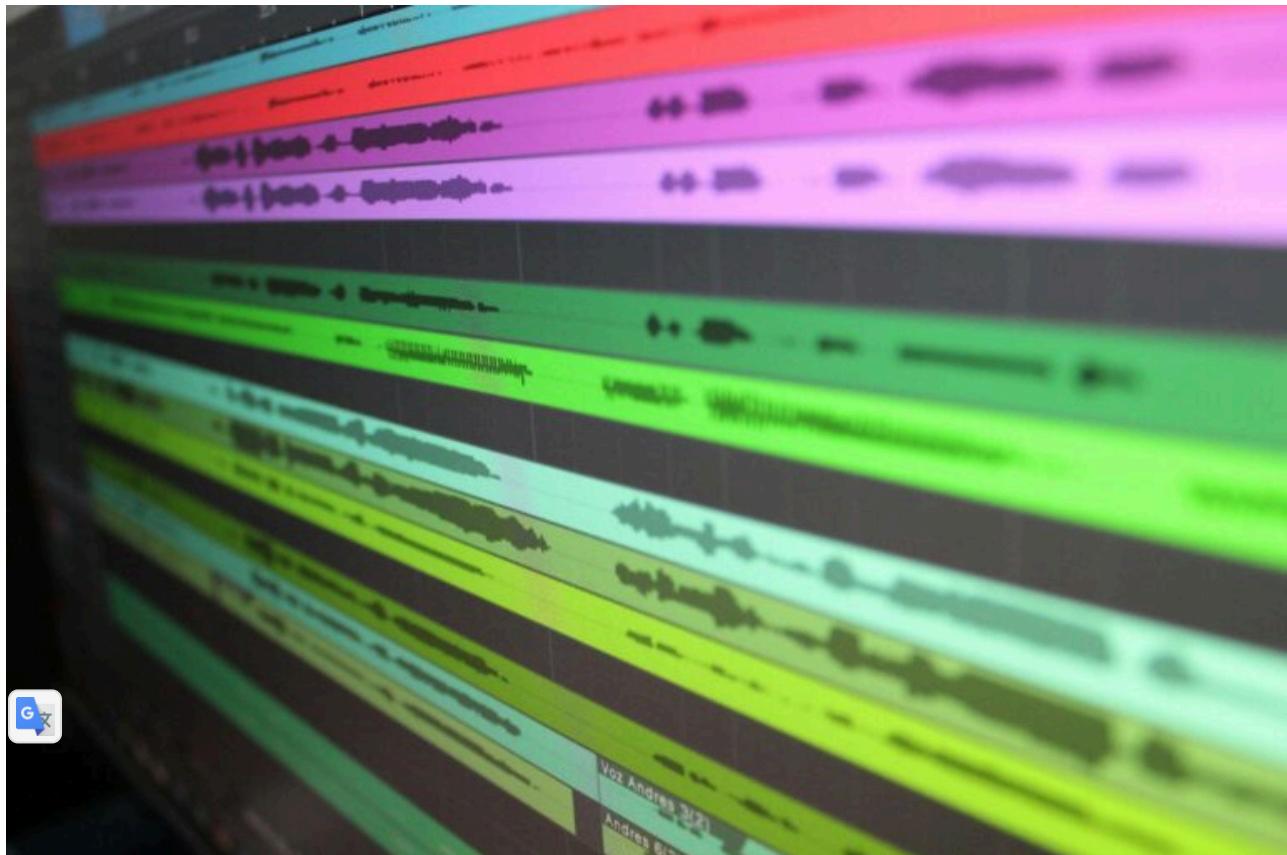
Para tener una guía más completa de los reproductores de vídeos que hay actualmente os recomendamos que consultéis [este enlace](#) y la guía que da Xataka.

2. Aspectos técnicos a tener en cuenta en la edición de vídeo

2.3. Convertidores de vídeo y audio

2.3.1. Introducción

Un convertidor de vídeo y audio tiene la función de **convertir** ficheros de audio o de vídeo de un formato a otro. A continuación, se facilitan diferentes convertidores gratuitos clasificados según los diferentes sistemas operativos.



Fuente: [Pexels](#).

2. Aspectos técnicos a tener en cuenta en la edición de vídeo

2.3. Convertidores de vídeo y audio

2.3.2. Convertidores para Windows

En el entorno Windows disponemos de un amplio abanico de funcionalidades adaptadas a las necesidades del usuario, con programas que gestionan una gran variedad de formatos, incluidos los más habituales, como MP4 o AVI para vídeo, y MP3, WAV o AAC para audio.

A continuación, os presentamos los convertidores para Windows más importantes.

Formato factory

Convierte todo tipo de archivos. Dispone de varias opciones para elegir el formato de salida, y permite ajustar la calidad entre baja, media y alta.

<https://formatfactory.uptodown.com/windows>

Vídeo tono vídeo converter

Bastante sencillo e intuitivo. Soporta más de 200 formatos de salida, entre los cuales hay los más conocidos: AVI, MPEG, MP4. MKV H.264... Permite hacer conversiones de varios archivos simultáneamente.

<http://www.videotovideo.org/>

Freemake vídeo converter

Muy ágil, con varias opciones de formatos de entrada y de salida. Además de convertir, también permite una edición muy básica (como cortar o rotar la imagen).

http://www.freemake.com/es/free_video_converter/

2. Aspectos técnicos a tener en cuenta en la edición de vídeo

2.3. Convertidores de vídeo y audio

2.3.3. Convertidores para entorno Apple

En el entorno de Apple, es esencial tener en cuenta la compatibilidad y la calidad para trabajar con el nativo de vuestro sistema, como por ejemplo MOV y M4V, puesto que Apple admite una amplia gama de formatos, como por ejemplo MP4, AVI, MKV para vídeo y WAV, FLAC.

A continuación, os presentamos los convertidores más conocidos del mercado para el entorno Apple.

Total Vídeo Converter Mac Free

Se integra directamente con el iTunes y permite que el proceso sea todavía más ágil y sencillo.

<https://itunes.apple.com/es/app/total-video-converter-lite-totally-free-to-convert/id520374433?mt=12>

Handbrake

Permite añadir subtítulos, crear nuevos canales de audio y editar fragmentos o clips.

<http://handbrake.es/>

Free video converter

Fácil e intuitivo, pero sin vista previa de los archivos antes de la conversión. Por lo tanto, se debe tener claro qué se quiere exportar. Permite convertir varios archivos simultáneamente.

<https://videoconverter.wondershare.com/free-video-converter.html>

Tenéis más herramientas sobre convertidores de vídeo y sus utilidades en [este enlace](#).

Para saber más sobre contenedores, códecs y convertidores recomendamos visitar:

- [Códecs y formatos](#)
- [Códec de vídeo](#)
- [Codificación de vídeo: La guía definitiva](#)

2. Aspectos técnicos a tener en cuenta en la edición de vídeo

2.4. Ajustes básicos durante la edición

2.4.1. Introducción

En función del editor que decidáis utilizar, además de elaborar el discurso narrativo audiovisual propiamente dicho, durante la edición también podréis hacer **correcciones o mejoras** tanto de la imagen como del sonido, así como añadir diferentes filtros, efectos, transiciones entre imágenes (por corte, fundición, encadenado, visillos...) y grafismos.

Se recomienda utilizar todos estos elementos con medida y de manera justificada, de forma que refuercen el discurso audiovisual de aquello que se pretenda comunicar, o bien para corregir defectos derivados de la grabación, pero **sin abusar** de los efectos, filtros o transiciones.

También es importante que tengáis en cuenta la **continuidad** o **raccord** y que vigiléis con los saltos de eje.

Tenéis más información sobre el *raccord* en [este artículo de Wikipedia](#) y en este vídeo explicativo:



A continuación, os hablamos de los ajustes más habituales.

2. Aspectos técnicos a tener en cuenta en la edición de vídeo

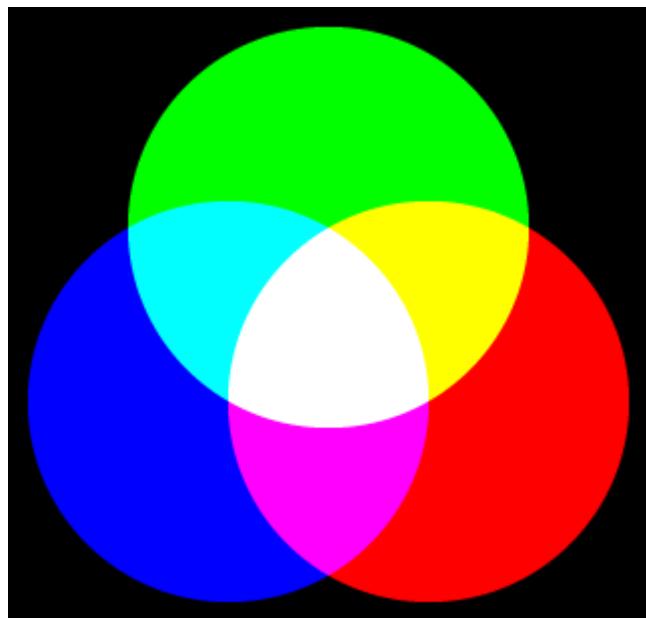
2.4. Ajustes básicos durante la edición

2.4.2. Corregir el color y la luz

Durante la edición muy a menudo hay que hacer una corrección o ajuste de **color básico** o de la **luz** del material audiovisual grabado. Existen algunas correcciones sencillas que en casi todos los casos permiten mejorar la imagen:

- **Ajustar el contraste**, para resaltar las partes más oscuras y las más brillantes.
- **Dotar la imagen de más o menos luz**, dependiendo de la necesidad de la toma (si esta está demasiado iluminada o demasiado oscura).
- **Quitar saturación**, no mucha, solo un poco para obtener un aspecto más limpio.
- **Equilibrar el color**, en el supuesto de que sea necesario, si se observa que predomina demasiado una tonalidad.

Habrá que averiguar cómo ajustar estos valores en el editor de vídeo que se esté utilizando. Si el programa de edición no permite estos cambios, hay algunos servicios de edición en línea que permiten editar los vídeos después de subirlos y hacer estos y otros ajustes.



Fuente: [Wikimedia Commons](#).

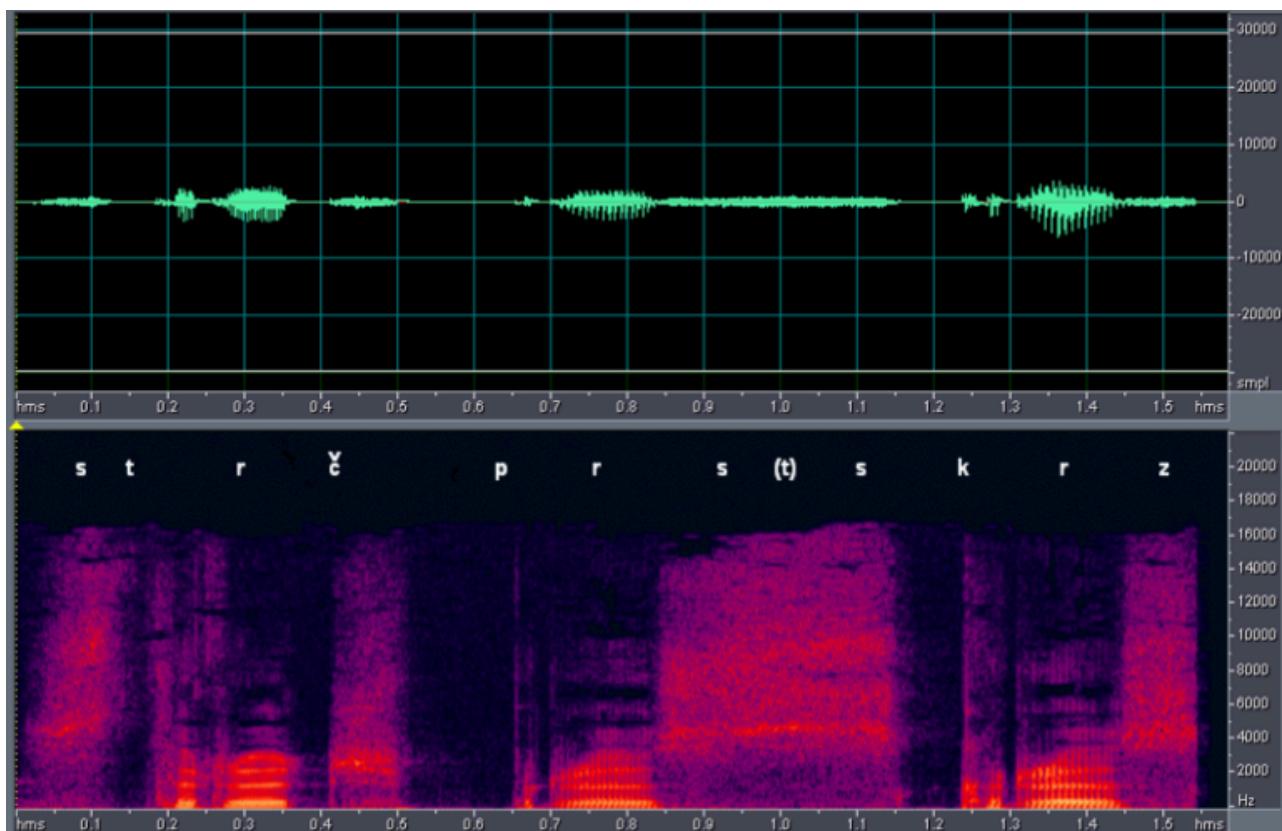
2. Aspectos técnicos a tener en cuenta en la edición de vídeo

2.4. Ajustes básicos durante la edición

2.4.3. Edición del audio

Durante la edición del vídeo, puede ser que se necesiten hacer algunas **mejoras o ajustes** del audio grabado. Por ejemplo, puede ser que haya tomas con diferentes volúmenes, que haya que atenuar determinados ruidos, que se quiera añadir algún efecto sonoro al vídeo, etc.

Para hacerlo, el mismo editor de vídeo, si es sencillo, acostumbra a ser muy limitado y no permite un trabajo esmerado del sonido, a pesar de que sí que permite silenciarlo, en el supuesto de que se quiera prescindir totalmente del audio de una imagen, y, en algunos casos (dependiente del editor), eliminarlo.



Fuente: [Wikimedia Commons](#).

Ahora bien, para editar de manera específica y esmerada el sonido, existen **programas de edición de audio** que permiten trabajarlos por separado.

Aun así, si se ha decidido incorporar una voz en *off* en el producto audiovisual, también se puede utilizar un programa de edición de audio para grabarla.

Uno de estos programas de edición de audio es **Audacity**, gratuito y multiplataforma. Permite grabar sonidos, reproducirlos, editarlos, así como importar y exportar archivos WAV, AIFF, y MP3, entre otros.

Se puede descargar en <https://www.audacityteam.org/>

La nueva versión de **Audacity** se enfoca en las necesidades de los músicos, incluyendo ajustes de tempo, firma de tiempo, alineación de ritmos, una nueva parrilla musical y estiramiento temporal. En el vídeo siguiente tenéis una explicación de los nuevos cambios.



Para utilizarlo de manera eficiente, y en función de las necesidades, recomendamos consultar el [videotutorial](#) de la última versión. Para mayor información también se puede consultar el [manual en inglés](#).

2. Aspectos técnicos a tener en cuenta en la edición de vídeo

2.5. Descargar recursos o extractos de vídeos reutilizables

YouTube utiliza licencias CC en su contenido, permitiendo a los creadores conceder el uso de su trabajo como estándar. Hasta septiembre del 2021, los usuarios podían marcar sus vídeos con la licencia CC BY, generando una firma automática e indicando que se estaba utilizando contenido de Creative Commons. Ahora se continúa añadiendo la **atribución** a los vídeos actualizando la descripción.

Con las licencias CC, los creadores conservan los **derechos de autor**, pero otras personas pueden reutilizar el vídeo bajo los términos de la licencia.

Para saber más sobre el uso de vídeos en Creative Commons en YouTube podéis leer la siguiente información a

<https://support.google.com/youtube/answer/2797468?hl=ca>

También, [este tutorial](#) os explica con detalle lo que podéis hacer como editores de vídeo de YouTube, incluyendo la edición de la parte del audio. También tenéis la información que os proporciona [YouTube](#) sobre editar vídeos y su configuración.

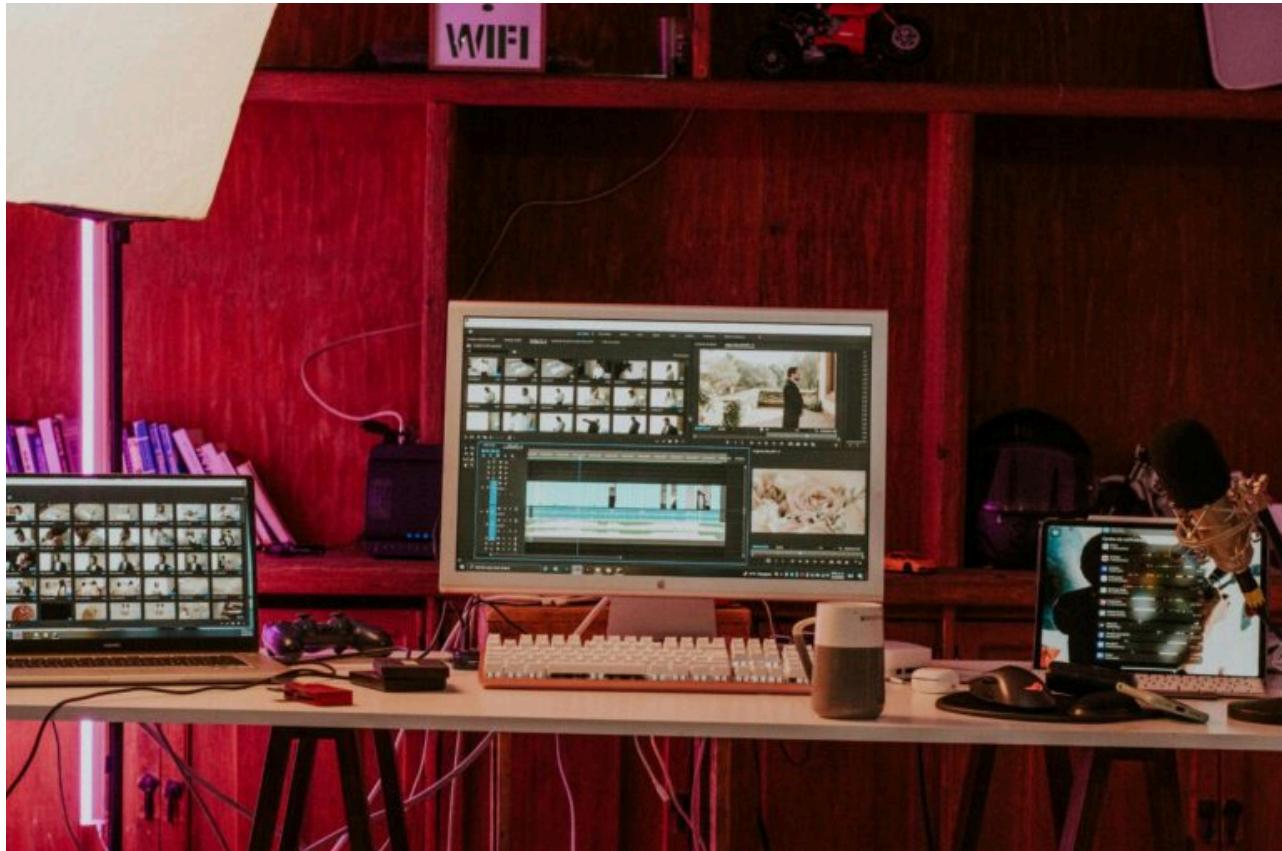
En [Vimeo](#) también hay la opción de buscar vídeos de Creative Commons, disponibles para la descarga y posterior utilización. También la plataforma [Pexels](#) tiene vídeos en 4K que podéis utilizar de **forma gratuita** para finalidades personales y comerciales sin atribución bajo la licencia de Pexels.

3. Herramientas de edición de vídeo

3.1. Introducción

Como se ha comentado en la introducción de esta guía, actualmente existen **varias posibilidades** para editar vídeos: herramientas de escritorio, herramientas de edición en línea y aplicaciones de edición de vídeo para dispositivos móviles.

Todos los programas disponen de una **línea de tiempo** (*timeline*) donde se van organizando las imágenes seleccionadas, así como los audios o grafismos, en las diferentes pistas de que se dispone.



Fuente: [Pexels](#).

En cuanto a los programas de **uso profesional**, acostumbran a ser de pago y muy completos. Algunos ejemplos son [Adobe Premiere Pro](#), [Avid Media Composer](#) o [Final Cut Pro](#), entre otros.

No obstante, también hay herramientas más sencillas (buena parte de las cuales son gratuitas) que, a pesar de que no están pensadas para un uso profesional, como las anteriores, sí que permiten editar vídeos de manera bastante eficiente e intuitiva.

A continuación, os presentamos algunas de estas herramientas y enlaces a tutoriales.

3. Herramientas de edición de vídeo

3.2. Herramientas de escritorio

Las herramientas de escritorio de edición de vídeo vienen integradas en los ordenadores o portátiles. En este apartado os presentamos las más representativas.

Clipchamp – Microsoft Video Editor

Editor de vídeo integrado para Windows 11. Para acceder a Clipchamp, podéis:

- Ir al cuadro de búsqueda en la barra de tareas, escribir «Clipchamp» y seleccionarlo de los resultados.
- Seleccionar «Inicio», entonces seleccionar todas las aplicaciones, desplazarlos abajo y seleccionar «Clipchamp» en la lista de aplicaciones.

Podéis acceder a una versión basada en el navegador mediante el enlace <https://app.clipchamp.com/> en Microsoft Edge o Google Chrome.



La guía de Microsoft [Crear Películas con un editor de vídeo](#) es un tutorial visual también de gran ayuda para los usuarios de **Clipchamp**.

<https://clipchamp.com/es/>

iMovie para usuarios y usuarias de OSX

Software de edición de vídeo creado por Apple Inc. como parte del conjunto de aplicaciones iLife para Macintosh. Con esta herramienta de edición, los usuarios pueden editar sus propias películas de manera profesional desde casa.



<https://support.apple.com/es-es/imovie>

Openshot

Editor de vídeo libre y de código abierto para Windows, guapos, Linux y ChromeOS. El editor está en funcionamiento desde el 2008 y tiene el objetivo de proporcionar un editor de vídeo estable, gratuito y fácil de utilizar.



<http://www.openshot.org/features/>

Shotcut

Software de edición de vídeo multiplataforma gratuito y de código abierto para FreeBSD, Linux, macOS y Windows. Está operativo desde el 2011.



<https://shotcut.org/>

Kdenlive

Editor de vídeo no lineal que está disponible oficialmente para los sistemas operativos GNU/Linux, Windows y macOS. Está operativo desde el 2002.



<https://kdenlive.org/es/>

OBS

Open Broadcaster Software (OBS) es una aplicación libre y de código abierto para la grabación y transmisión de vídeo por internet, mantenida por OBS Project. Está disponible para Windows, macOS, Linux y BSD. Está operativo desde el 2012.

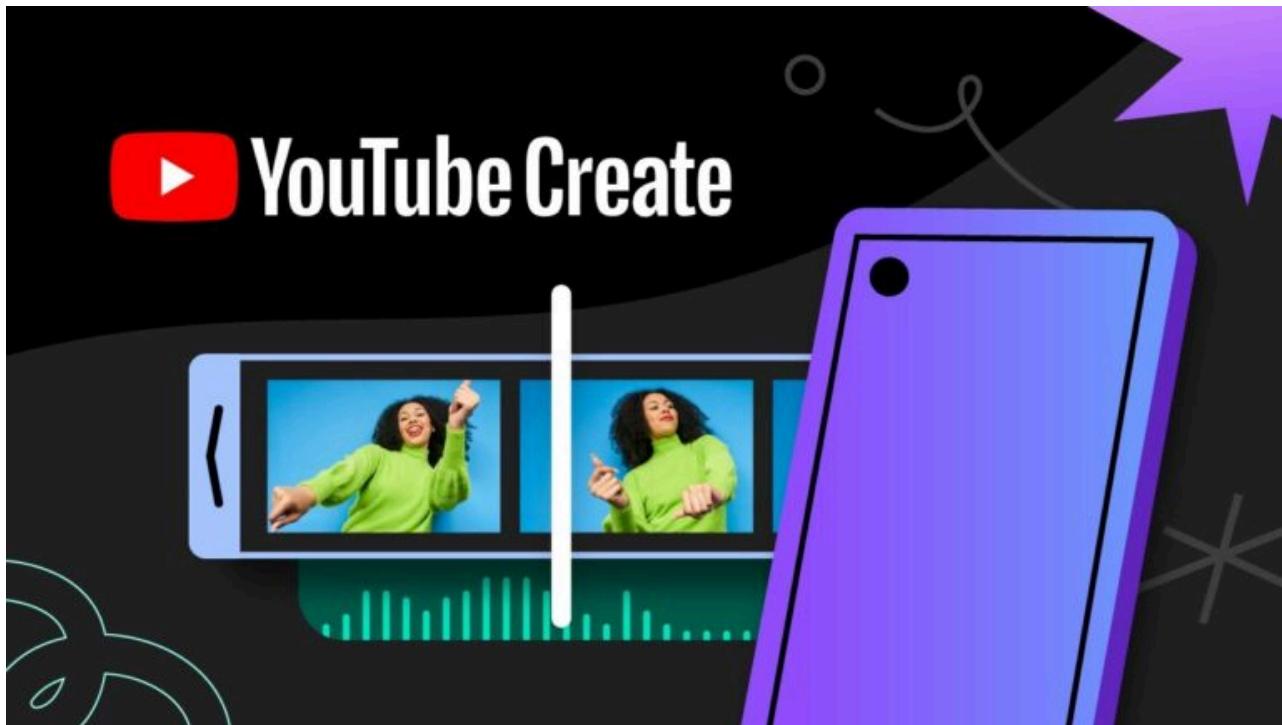


<https://obsproject.com/>

3. Herramientas de edición de vídeo

3.3. Herramientas de edición en línea

Las herramientas de edición en línea son **muy numerosas** y han crecido mucho en los últimos años. Veamos algunos ejemplos: [YouTube Create](#) ofrece una serie de herramientas de composición de vídeos muy interesantes, y, como hemos visto antes, [Microsoft Clipchamp](#) tiene una opción en línea para editar vídeos, que también se puede encontrar adquiriendo una licencia [Microsoft 365](#).



Fuente: [YouTube Create](#).

Los mejores editores de vídeo en línea ofrecen una base de edición, principalmente recortar, unir y aplicar títulos y transiciones. Además, proporcionan plantillas, vídeos predefinidos y la posibilidad de añadir música de fondo, junto con otros controles de audio. En muchos casos no disponen, pero, de **funciones avanzadas** como el cromatismo, el seguimiento de movimientos, efectos 3D o una gradación de color avanzado. Para hacer esto, todavía se necesita un *software* de edición de vídeo más completo. Cuando se usa un servicio de edición de vídeo en línea, hay que cargar los clips, y por eso es necesaria una conexión a internet rápido.

A continuación, os presentamos los editores más utilizados.

Adobe Express

Esta herramienta de edición de vídeo en línea es una aplicación de diseño basada en plantillas que ayuda a crear imágenes fijas y ofrece un mínimo de capacidades de edición de vídeo. Las cuentas gratuitas tienen 2 GB de almacenamiento a la nube, edición básica y miles de recursos de diseño y plantillas.

<https://www.adobe.com/es/express/create/video>

Canva

Especialmente indicado para usuarios que necesitan crear vídeos para uso promocional y publicación en las redes sociales, especialmente por los formatos verticales móviles. A pesar de que se basa principalmente en la creación de gráficos impulsada por plantillas, Canva también ofrece algunas capacidades de edición de vídeo. El programa permite recortar, cortar, dividir, acelerar y cambiar la medida de los clips, pero no permite la edición de la línea de tiempo de múltiples pistas, solo miniaturas del *Storyboard*. Los usuarios reciben 5 GB gratuitos de almacenamiento en línea y más de medio millón de plantillas.

<https://www.canva.com/video-editor/>

Flex Clip

Utilizado especialmente para pequeñas empresas que quieren crear vídeos de *marketing* para las redes sociales. Se puede empezar desde una plantilla o desde cero, y la interfaz permite utilizar los modos de línea de tiempo o de *storyboard* y proporciones verticales u horizontales. El programa contiene todas las opciones de recorte, transición, texto y superposición, junto con una selección decente de audio de fondo clasificado por estado de ánimo. La cuenta gratuita se limita a una resolución de 720p, un máximo de 12 proyectos y una duración de vídeo de 10 minutos, además de tener una marca de agua de FlexClip.

<https://www.flexclip.com/>

Kapwing

Permite combinar clips de vídeo, recortar, dividir y añadir transiciones, sobreponer texto e imágenes, generar subtítulos y cargar música. También se tiene acceso a vídeos de archivo, fotos y música de fondo. Los vídeos editados de los usuarios gratuitos tienen una marca de agua y están limitados a 7 minutos y a una resolución de 720p.

<https://www.kapwing.com/>

Veed

Impresionante editor de vídeo con línea de tiempo de múltiples pistas que destaca por un diseño claro y sencillo, con unas plantillas predefinidas de gran calidad, muy parecidas al software de edición de vídeo instalado. El sitio web proporciona conversión de voz a texto para subtítulos automáticos, filtros de efectos, superposiciones de formas, y diez estilos de transición, además de medidas de imagen para redes sociales. Los usuarios gratuitos obtienen una salida de vídeos con marca de agua a 720p de hasta 10 minutos de duración, pero sin límite en el número de proyectos.

<https://www.veed.io/>

3. Herramientas de edición de vídeo

3.4. Aplicaciones de edición de vídeo para dispositivos móviles

La edición de vídeo ya no se limita al ordenador. Las mejores aplicaciones para editar vídeo para iPhone y Android permiten crear contenido desde los **dispositivos móviles** de forma gratuita en muchos casos y se pueden descargar para editar vídeos de forma eficiente. Hemos de tener siempre en cuenta que las versiones gratuitas van con marca de agua.

VivaVideo (Android/iOS)

Software de edición de vídeo gratuito compatible con varios sistemas operativos. El editor es una de las mejores aplicaciones de cámara de vídeo y de edición de vídeo en el mercado de aplicaciones móviles y ocupa el primer lugar como aplicación gratuita de edición de vídeo.

<https://vivavideo.tv/>

iMovie (iOS)

La aplicación móvil de iOS lleva incorporado iMovie, con una versión de vídeos para profesionales y para principiantes. Por ejemplo, apoya la edición en 4K y multipista, tiene una amplia gama de filtros y permite insertar música libre que se ajusta automáticamente en la duración del vídeo. La aplicación lleva predefinidas las opciones siguientes: álbum de fotos, deportes, viajes, cómico y neón. Cada opción viene con música, transiciones y sobreposiciones de texto, ahorrando tiempo y esfuerzo durante el proceso de edición.

<https://apps.apple.com/es/app/imovie/id377298193>

Go Pro Quick (Android/iOS)

Producto de GoPro para crear resúmenes de varios clips. Es ideal para vídeos rápidos y adaptados en Instagram, mezclando y combinando clips, a pesar de que no sirve para ediciones de vídeo 4K o proyectos más complejos. Tiene una versión gratuita limitada.

Android: <https://quik-free-video-editor.softonic.com/android>

iOS: <https://apps.apple.com/es/app/gopro-quik/id561350520>

Kinemaster (Android/iOS)

Ofrece apoyo para la edición en 4K y exporta vídeos en YouTube. Se pueden recortar, cortar y ajustar clips fotograma por fotograma y a las pistas de audio. KineMaster no tiene una línea de tiempo tradicional, de forma que los clips se superponen en lugar de situarse debajo en una pista separada. Se pueden añadir imágenes, efectos de vídeo y texto para crear un producto final sofisticado. La versión gratuita viene con marca de agua.

Android: https://play.google.com/store/apps/details?id=com.nexstreaming.app.kinemasterfree&hl=es_419&gl=US

iOS: <https://apps.apple.com/es/app/kinemaster-editor-de-v%C3%ADdeo/id1609369954>

En aplicaciones de pago, hay que destacar **PowerDirector** ([Android/iOS](#)), un programa de edición de vídeo con funcionalidades excelentes, como por ejemplo transformar los vídeos en dibujos animados o *anime*, efectos de vídeo con herramientas de inteligencia artificial y más de 600 familias tipográficas. También **Adobe Premiere Rush** permite editar vídeos de forma muy intuitiva, y se puede adquirir con las aplicaciones de Adobe Creative Cloud.

4. Publicación y difusión

4.1. Plataformas más habituales

Una vez hemos visto cómo grabar y editar un vídeo, pasamos a ver algunas **orientaciones** para publicarlo y difundirlo.

Los lugares de alojamiento de vídeos son plataformas en línea donde podéis cargar, editar y compartir vídeos. Obtendréis un código de integración para compartir los vídeos a vuestro sitio web o en las redes sociales.

A continuación, se mencionan las **fortalezas** de las plataformas más habituales para que antes de escoger dónde alojar vuestros vídeos estéis bien informados:

YouTube

- **Popularidad:** es la plataforma que más visitas y reproducciones recibe diariamente. Sin embargo, a su vez la competencia es feroz.
- **Duración de los vídeos:** con una cuenta normal, YouTube permite subir vídeos de hasta 15 minutos.
- **Compartir vídeos privados:** YouTube da la opción de hacer privados los vídeos y de compartirlos solo con determinadas personas. Esta característica tiene un límite de hasta 50 personas y siempre con registro previo a la plataforma (con correo Gmail). Los vídeos de YouTube se pueden compartir en las redes sociales.
- **Subtítulos en directo:** los subtítulos son una manera excelente de hacer el contenido accesible para los espectadores. YouTube puede utilizar la tecnología de reconocimiento de voz para crear automáticamente subtítulos para todo tipo de vídeos.
- **Publicidad:** los anuncios frecuentes pueden interrumpir la experiencia de visualización, provocando frustración entre los usuarios.

Vimeo

- **Resolución:** Vimeo destaca por su calidad de contenido. Esta es la razón principal por la cual muchos profesionales del cine se decantan para utilizar esta plataforma, dado que de esta forma se aprecia mucho más en detalle su trabajo.
- **Duración de los vídeos:** Vimeo tiene una limitación de duración de los vídeos de 24 horas, y la versión gratuita permite crear hasta tres muestras de vídeo, un canal y un grupo. Si creáis vuestra cuenta gratuita a Vimeo antes del 7 de noviembre de 2023, podéis subir o crear hasta dos vídeos al mes, permitiendo hasta 25 vídeos en total.
- El tamaño de cada vídeo puede ser de hasta 250 GB en la versión gratuita, y permite subir vídeos en 4K, HDR y Dolby Vision.
- **Publicidad:** Vimeo no muestra publicidad en los vídeos. No aparecerán anuncios ni antes, ni después, ni durante el vídeo en la ventana de reproducción del vídeo.
- **Compartir vídeos privados:** posibilita elegir que los vídeos privados no se compartan, compartirlos solo con contactos de Vimeo, compartirlos con ciertos usuarios de Vimeo o simplemente proteger el vídeo con una contraseña que pedirá al iniciar la reproducción.

En estos últimos años se pueden subir vídeos a varias plataformas de las redes sociales, como por ejemplo **Facebook**, **X**, **Instagram** o **TikTok**. Cada plataforma tiene sus particularidades concretas y las principales ventajas son que los vídeos se hacen virales de forma automática cuando se comparten.

- Por ejemplo, **Facebook** es una plataforma con una amplia gama de públicos y ofrece opciones como compartir en grupos y páginas vuestro perfil personal. Los vídeos que se comparten aquí pueden ser más largos y pueden beneficiarse de las opciones de segmentación del público que ofrece Facebook Ads.
- **X**, por su parte, es conocido por la inmediatez y la limitación de caracteres. Los vídeos aquí suelen ser más cortos y pueden tener un enfoque más informativo.

- **Instagram** hace énfasis en la visualidad y la narrativa visual, y por eso es popular para vídeos cortos y creativos. Las historias de Instagram ofrecen opciones para vídeos más largos, y las etiquetas y los *hashtags* son clave para su visibilidad.
- Finalmente, **TikTok** es una plataforma totalmente orientada a los vídeos cortos y al formato vertical. Su capacidad de hacer virales los vídeos de manera rápida y su comunidad participativa han hecho que sea un lugar ideal para la viralización del contenido.

4. Publicación y difusión

4.2. Recomendaciones para la publicación y la difusión

Hoy en día, la publicación y distribución de vídeos con cámaras digitales son esenciales para la comunicación en línea.

Gracias a plataformas de Internet como YouTube o TikTok, cualquier persona puede crear y compartir imágenes de alta calidad con un público global.

Esta democratización del usuario permite utilizar el vídeo para entretener, informar o vender productos, hecho que lo convierte en una herramienta de comunicación global muy potente.

Aquí tenéis algunas recomendaciones para publicar y distribuir de manera efectiva vuestro contenido en línea.

1. Guardad el vídeo pensando que se tiene que ver en una web. Si la idea es que el producto final se visualice a través de internet, hay que tener en cuenta hacer una compresión adecuada, puesto que, a menudo, vídeos que se grabaron en HD se ven pixelados a causa de una compresión no adecuada. En este sentido, hay que tener en cuenta que existen diferentes formatos de archivo y códecs de vídeo, como se puede ver en el apartado 3 de esta guía. Sin embargo, para la publicación a internet las variaciones son sencillas: en primer lugar, para la mayoría de los vídeos se recomienda exportar a 1280 × 720 (720p), a pesar de que no es la medida más grande. Vimeo y YouTube convierten los vídeos a este tamaño, de forma que, si se hace antes de subirlo a estas plataformas, esto nos permitirá ahorrar en el tamaño del archivo. Para subir vídeos a internet hay una variedad de tipo de archivo: MP4, mov, AVI, flv..., para denominar algunos. Los tres primeros utilizan el códec H.264, que ofrece una compresión que proporciona una buena calidad de imagen.

Si el vídeo se ha grabado en HD, guardadlo en 720p. Hace falta **comprimir** el vídeo en MP4, mov o AVI utilizando H.264 antes de subirlo en la red.

2. El título del vídeo debe ser significativo. Es recomendable utilizar palabras clave (*keywords*) al principio.

3. Tened claro cómo queréis compartir el vídeo y configuralo de manera adecuada:

- Público (cualquier usuario puede buscarlo y verlo).
- Privado (solo las personas que elegís pueden ver el vídeo).
- Oculto (cualquier usuario que disponga del enlace al vídeo puede verlo).

4. Seleccionad el mejor thumbnail o imagen inicial que sea posible. El *thumbnail* o miniatura es la imagen fija que se muestra cuando el vídeo se carga por primera vez, antes de iniciar la reproducción. Es la portada que el vídeo ofrecerá, por lo cual es importante elegirla bien. La mayoría de los programas nos ofrecen algunas por defecto, extraídas del vídeo elaborado. Recomendamos elegir la mejor imagen disponible. Por ejemplo, YouTube nos da diferentes opciones a elegir; por el contrario, Vimeo nos invita a subir directamente nuestra propia imagen.

Canva y Adobe Express ofrecen **opciones gratuitas** para crear thumbnails para vídeos que se pueden subir a todas las plataformas de reproducción de vídeo.

5. Uso de metadatos. Un error habitual – cometido incluso por empresas y medios – es olvidarse de los **metadatos**, pasando por alto la descripción, categorías y hashtags del vídeo. Este tema es importante si nuestro objetivo es que nuestro trabajo esté bien posicionado en la red. Si no lo hacemos, un archivo de vídeo es prácticamente invisible para los **motores de busca**. Así que los metadatos son lo único que identifica un vídeo en internet.

6. Descripción. También es relevante que hagáis uso de la descripción para **explicar** lo que es realmente el vídeo, y que no os limitéis únicamente al etiquetado con palabras clave.

Aseguraos que todos los vídeos tienen **descripciones detalladas** (transcripciones, si es necesario), incluyendo las etiquetas (hashtags), teniendo en cuenta las existentes, por si alguna de ellas nos puede resultar útil para posicionar

nuestro vídeo.

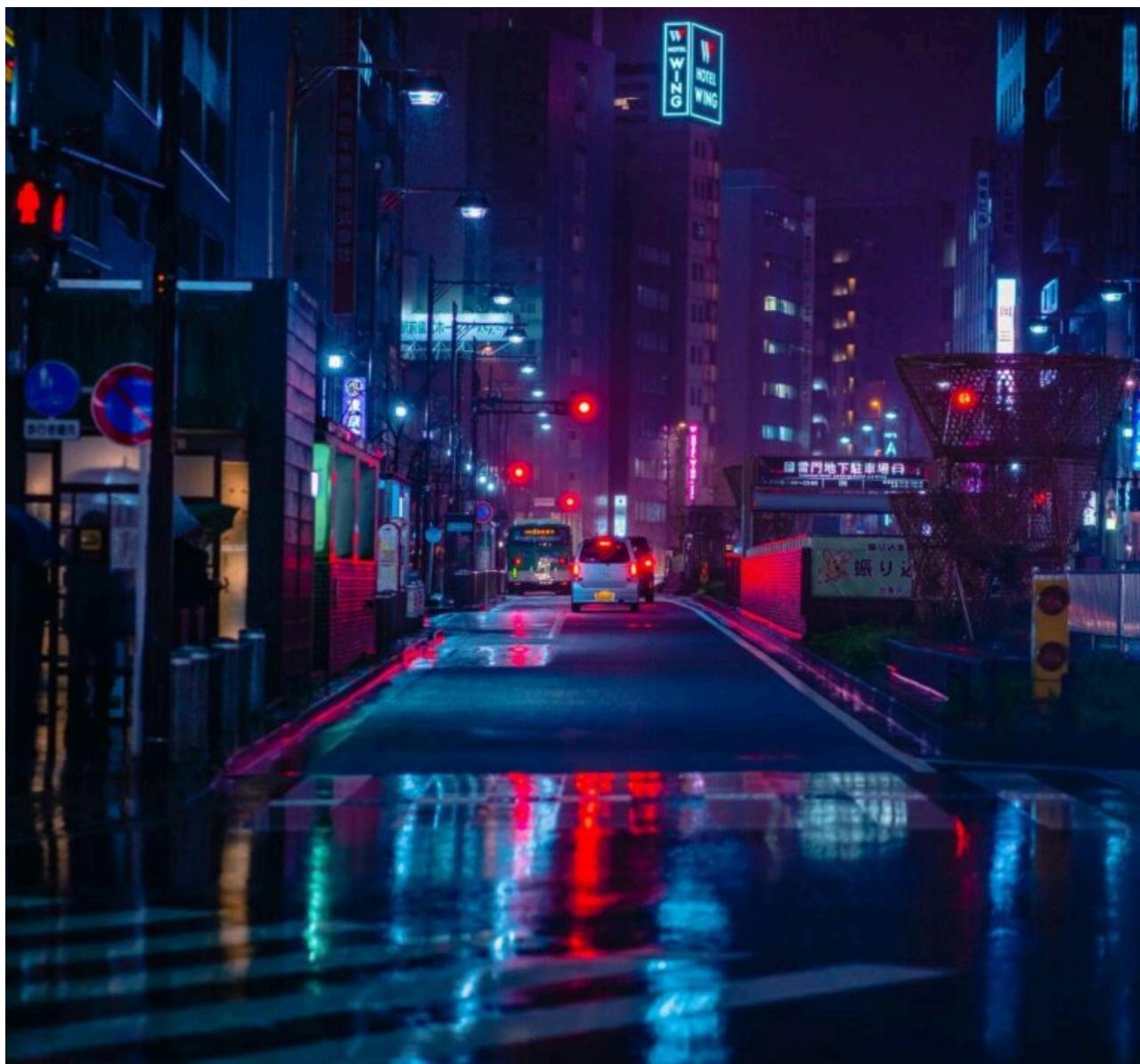
7. Categorías. No os olvidéis de seleccionar la categoría adecuada en función de los contenidos del vídeo.

8. Permisos de uso. Es importante que dejéis claro en la red cómo deseáis compartir la producción audiovisual que colguéis en la red. En este sentido, podéis utilizar las licencias [Creative Commons](#) para decidir los permisos de uso y difusión. Si habéis utilizado recursos de otras personas (música, imágenes, etc.) debéis tener cuidado y aseguraros que estos recursos disponen de los permisos pertinentes de uso.

5. La inteligencia artificial en el mundo del vídeo

5.1. Introducción

La **inteligencia artificial** ha irrumpido con gran ímpetu en el mundo de la imagen y del vídeo, desde plataformas como Sora, un modelo de IA capaz de crear escenas realistas e imaginativas a partir de instrucciones de texto, hasta las posibilidades creativas de la inteligencia artificial en Adobe Premiere Pro. Su impacto es innegable.



Fuente: [Unsplash](#).

A continuación, os presentamos una serie de herramientas que han emergido, relacionadas con la inteligencia artificial y el audiovisual, que os pueden ser útiles.

5. La inteligencia artificial en el mundo del vídeo

5.2. Edición de vídeo

En la edición de vídeo y posproducción, la inteligencia artificial ha mejorado notablemente el trabajo. Ahora el proceso de edición es **más fluido que nunca**, permite corregir el color, la iluminación e incluso **sugerir** cortes y transiciones.

Por ejemplo, tenemos algunas herramientas como [Rephrase.al](#), [Invideo.io](#), [Runway](#) o [Haiper.ai](#) que a partir de descripciones (*prompts* textuales) pueden **crear imágenes** en movimiento con mucha eficacia. [Flexclip](#) crea y edita vídeos centrados en la promoción de productos en las redes sociales, a pesar de que se puede utilizar para cualquier otro propósito videográfico. [Veed.io](#) se centra en los vídeos explicativos, y es idóneo para cursos en línea que se pueden compartir desde la plataforma en las principales redes sociales. [Loremachine](#), a partir de las ideas de sus creadores, genera historias gráficas que se pueden incluir dentro de la edición de vídeo.

5. La inteligencia artificial en el mundo del vídeo

5.3. Edición de sonido

Actualmente, disponemos de herramientas de IA que permiten **eliminar ruidos** no deseados o **sincronizar** audio, como por ejemplo [veed.io](#). Además de las herramientas de edición de vídeo de IA que hemos comentado anteriormente, esta plataforma ofrece la capacidad de eliminar ruidos no deseados o de sincronizar audio de manera automática.

[Sonix.ai](#) permite transcribir automáticamente, traduce y ayuda a organizar los ficheros de audio y vídeo en más de 40 idiomas. [Auphonic](#) elimina ruidos y mejora la calidad del audio de los vídeos mientras se ahorra en tiempos a la sala de edición. Cumple todas las especificaciones de audio comunes de plataformas como Netflix, emisoras y anuncios con un solo clic y el acceso a los vídeos añadiendo transcripciones automáticas.

La IA llevará cambios en la industria audiovisual en los próximos años. Desde la **creación de guiones, avatares realistas** que formen parte de los personajes de los films, la **creación de música** y la **producción de vídeos**, en general.

La responsabilidad de creación de fragmentos audiovisuales mediante la IA tiene que seguir unos **principios éticos de responsabilidad y transparencia**. En principio, todos los contenidos generados a través de IA tienen que llevar unos **hashtags nutricionales** por el contenido digital, y que están asociados al contenido utilizado, publicado o almacenado. Esto permite solicitar una Marca de Tecnología de Confianza, que solo se concede a productos que lleguen a un cierto umbral en cuanto a **derechos de datos, seguridad y transparencia**.

Bibliografía

- Calandra, B. [Brendan] y Rich, P. J. [Peter J.]. (2014). *Digital video for teacher education*. Taylor & Francis.
- Ericsson. Ericsson Mobility Report. (2023). *Ericsson*. <https://www.ericsson.com/en/reports-and-papers/mobility-report>
- Espinosa, S. [Susana] y Abbate, E. [Eduardo]. (2005). *La producción de vídeo en el aula*. Ediciones Colihue.
- Schwartz, S. [Susana]. (2023). Sandvine's 2023 Global Internet Phenomena Report Shows 24 % Jump in Vídeo Traffic, with Netflix Volume Overtaking YouTube. PR Newswire. <https://www.prnewswire.com/news-releases/sandvines-2023-global-internet-phenomena-report-shows-24-jump-in-vídeo-traffic-with-netflix-volume-overtaking-youtube-301723445.html>

(*) Contenido disponible solo en web.