

## **Módulo 1: Edición de video en Davinci Resolve 17**

### **I - Introducción**

1. Bases de datos
2. Creación y gestión de proyectos
3. Preferencias del proyecto
4. Preferencias generales del programa
5. Personalización de atajos de teclado

### **II – Importación de medios**

1. El panel de medios y configuración del interfaz
2. Gestión de medios en el sistema operativo
3. Importación desde disco
4. Herramienta de clonación

### **III – Gestión, organización y optimización de medios**

1. Reproducción de video
2. Modos de visualización, ordenación, búsqueda, etc
3. Organización mediante bandejas
4. Creación de subclips
5. Bandejas compartidas
6. Bandejas inteligentes
7. Etiquetas y señaladores
8. Metadatos
9. Atributos del clip
10. Reconocimiento de personas mediante AI
11. Medios optimizados

## **IV – Edición de vídeo básica en Davinci Resolve**

1. El interfaz en la sección de edición
2. Creación y modificación de líneas de tiempo
3. Marcar clips con puntos de entrada y salida
4. Controles de la línea de tiempo
5. Edición de vídeo 1: arrastrar y soltar, inserto, sobre escritura, etc
6. Edición de vídeo 2: mover, cortar y borrar clips, recorte temporal, etc

## **V – Edición de vídeo avanzada en Davinci Resolve**

1. Herramienta de reemplazar clip
2. Edición de tres puntos
3. Otras herramientas: insertar y ajustar duración, superponer, añadir al final, etc.
4. Herramienta de recorte
5. Herramienta de recorte dinámico
6. Edición con atajos de teclado
7. Clips compuestos
8. Fundidos de entrada y salida
9. Añadir y modificar transiciones
10. Marcadores
11. Registro de la línea de tiempo

## **VI – Edición de vídeo en la pestaña de montaje**

1. El interfaz en la pestaña de Montaje
2. Importación y visualización de medios
3. El reproductor: controles y opciones
4. La línea de tiempo, funcionamiento
5. Herramientas de edición
6. Cortar y recortar vídeo
7. Añadir y modificar transiciones
8. Herramientas: posición, escala, etc
9. Detección de jump-cuts y planos aburridos
10. Exportación rápida

## **VII – Edición y mezcla de audio en la pestaña edición**

1. Monitorización y volumen general
2. Opciones de pista y reproducir fragmentos
3. Volumen y distribución de audio
4. Tono y ecualizador
5. Fundidos de entrada y de salida
6. Fotogramas clave de volumen
7. El mezclador de audio
8. Efectos y transiciones de audio
9. La biblioteca de sonidos
10. Sincronizar audio y video

## **VIII – Edición multicámara**

1. Sincronización y preparación de los clips
2. Edición multicámara
3. Modificaciones y correcciones posteriores
4. Preparación para corrección de color

## **IX – Cambios de velocidad**

1. Congelar fotograma
2. Cambio de velocidad constante
3. Cambio de velocidad variable
4. Opciones de calidad
5. Otras herramientas de cambio de velocidad

## **X – Atributos, efectos, títulos y animación**

1. Composición, transformación y recorte
2. Animación mediante fotogramas clave
3. Curvas de animación
4. Zoom dinámico
5. Ajustes de redimensionamiento
6. Aplicar y modificar filtros OpenFX
7. Aplicar y modificar títulos
8. Generadores
9. Capas de ajuste y composiciones de Fusion
10. Copiar-pegar y eliminar atributos

## **XI – Exportación**

1. Salida comprimida en H265 y H265
2. Salida AAF o ProTools

## **XII – Novedades de la versión 17**

1. Nuevo Inspector, previsualización de efectos, etc
2. Crear y trabajar con archivos Proxy
3. Detección automática de cortes en la línea de tiempo
4. Sincronizar clips en la línea de tiempo
5. Efecto de Chroma Key
6. Render in Place
7. Reencuadre automático para redes sociales

## **Módulo 2: Etalonaje y corrección de color en Davinci Resolve 17**

### **I - Bases de datos y proyectos**

1. Bases de datos
2. Creación de un proyecto
3. Gestión de proyectos
4. Preferencias de Resolve

### **II - Exportación de proyectos de Final Cut Pro X e importación en Resolve**

1. Exportar XML desde Final Cut Pro X
2. Importación en Davinci Resolve
3. Exportación desde Premiere e importación en Resolve
4. Calidad de reproducción
5. Optimización de medios
6. Herramienta de detección de cortes

### **III - RAW workflow para editar en Final Cut Pro X y colorear en Resolve**

1. Importación de video en Resolve 16 y exportación de medios ProRes
2. Edición en Final Cut Pro X y exportación hacia Resolve
3. Reconexión de medios con los RAW originales para el etalonaje

### **IV - Introducción a la sección de color**

1. La pestaña de Color
2. Los videoscopios
3. Nodo serie
4. Manipulaciones básicas de nodos
5. Opciones básicas del visor

## **V - Corrección de color: herramientas esenciales**

1. LUTs de cámara
2. Camera RAW
3. Contraste, saturación, balance de blancos, etc
4. Círculos cromáticos
5. Curvas RGB
6. Desenfoque y nitidez
7. Mezclador RGB

## **VI - Correcciones de color secundarias**

1. Curvas de matiz vs saturación, vs matiz y vs luminancia
2. Curvas de luminancia vs saturación y saturación vs saturación
3. Herramientas de colores específicos: HSL, RGB y Luminancia
4. Herramientas de colores específicos 3D
5. Power Windows y tracking

## **VII - Nodos, versiones y grupos**

1. Otros tipos de nodos: invertido, paralelo y capa
2. Versiones
3. Correcciones de color a clips, grupos y línea de tiempo

## **VIII - Animación, capturas y otras herramientas**

1. Animar correcciones de color
2. Capturas y comparación
3. Gestión y uso de LUTs
4. Eliminación de ruido
5. Los filtros OpenFX
6. Ajuste de tamaño

## **IX - Exportación y almacenamiento de proyectos**

1. Exportación directa desde Davinci Resolve
2. Exportación de un proyecto para Final Cut Pro X o Premiere Pro
3. Archivar proyecto para su almacenamiento

## **X - Ejemplos prácticos**

1. Corrección de exposición, contraste, saturación y dominante de color
2. Etalonaje y aislamiento de pieles
3. Etalonaje en blanco y negro
4. Etalonar una secuencia
5. Etalonar clips en bloque de un mismo bruto
6. Herramienta de retoque facial

## **XI - Novedades de la versión 17**

1. Nueva colorimetría
2. Pequeñas e interesantes novedades
3. Cabezales de comparación
4. Nuevas cortinillas de comparación
5. Revisión rápida
6. Carpetas personalizadas de LUTs
7. Distorsión cromática o color warper
8. Etalonaje HDR
9. Magic Mask

# **Módulo 3:** Motion graphics y composición con Fusion en DaVinci Resolve

## **I - Controles fundamentales y primeros pasos**

1. Funcionamiento de Fusion dentro de DaVinci Resolve
2. Controles en los nodos y las ventadas de visualización
3. Composición por nodos: primer ejemplo práctico
4. Creación de una composición desde cero y creación y gestión de versiones
5. Reproducción en tiempo real: calidad, render a memoria o disco, etc
6. Opciones y ajustes en los visores
7. Opciones y ajustes en los nodos

## **II - Workshop 1: De día a noche**

1. Corrección de color para hacer un efecto de día a noche
2. Seguimiento de faros
3. Integración de destellos de lente
4. Ajustes y retoques finales

## **III - Workshop 2: Eliminación de elementos**

1. El nodo Paint para clonar partes de una imagen
2. Eliminación de un elemento que sale de pantalla con el nodo Paint
3. Eliminación de un elemento que sale de pantalla con máscaras y tracking de seguimiento

#### **IV - Workshop 3: Sustitución de pantallas, carteles, etc**

1. Tracking de 4 puntos: colocación de esquinas
2. Planar tracking: seguimiento de formas
3. Eliminación de fondo verde o chroma key
4. Composición e integración de la imagen en la pantalla
5. Eliminación de defectos del chroma key
6. División del trabajo en etapas para utilizar las herramientas de color de DR

#### **V - Workshop 4: Integración de elementos de señalización y texto animados**

1. Seguimiento de perspectiva con Planar Tracker
2. Creación e integración del texto
3. Creación e integración del trazo
4. Animación del texto y del trazo
5. Modificación de curvas de animación y fotogramas clave

#### **VI - Workshop 5: Título animado 2D para edición**

1. Fusion como herramienta de creación de títulos
2. Creación del título base
3. Animación de entrada con fotogramas clave y curvas de animación
4. Animación de salida mediante nodos de velocidad y fundido
5. Efecto de sombra y fondo
6. Creación de un Macro de título para usar en edición

#### **VII - WorkShop 6: Texto animado 3D**

1. Elementos y conceptos fundamentales de una composición 3D
2. Texturizado y animación del texto 3D
3. Creación de un escenario en 3D
4. Animación de luces, cámara y texto
5. Añadiendo una segunda cámara
6. Postproducción 2D a partir del renderer

## **VIII - Workshop 7: Tracking de cámara e integración 3D**

1. Rotoscopia de elementos problemáticos para el seguimiento
2. Configuración del tracker de cámara y seguimiento
3. Selección de puntos de seguimiento, ajustes de cámara y camera solve
4. Creación de la escena 3D
5. Iluminación y receptor de sombras
6. Separación de sombras, texto y video
7. Añadiendo efectos y retoques a la escena

## **IX - Novedades de la versión 17**

1. Personalizar interfaz y barra de herramientas
2. Marcadores y forma de onda del audio
3. Efectos de Fusion en edición
4. Nodos de forma
5. Modificador Anim Curves