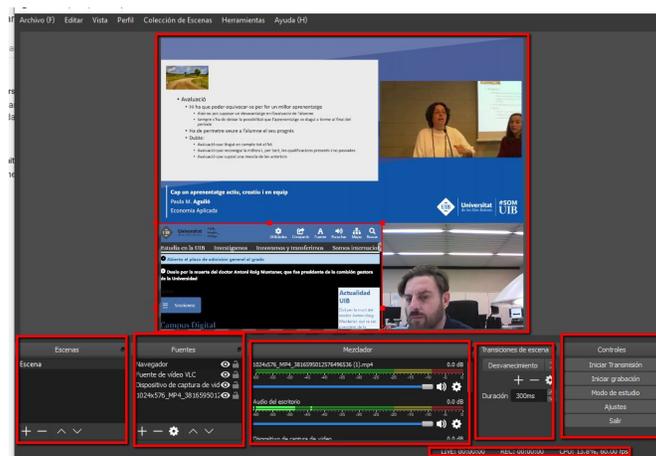


Para potenciar el trabajo en la no - presencialidad, muchas veces necesitamos enriquecer las propuestas intercalando imágenes, sonidos, reproducciones; tal como estamos acostumbrados en las clases presenciales.

OBS Studio es un software para videotutoriales que permite realizar ediciones y mezclas como:

- Grabación de videotutoriales
- Transmitir en vivo, tanto desde videotutoriales como de clases y videollamadas con contenido adicional como utilizando plataformas de video: Facebook Live, Youtube, Vimeo, Twitch, entre otros.
- Hacer transiciones entre una pantalla o cámara y otra, mostrando así varias escenas.



En este tutorial, veremos:

- 1 - Utilidad de crear nuestros propios videotutoriales
- 2 - ¿Cómo descargar e instalar el software?
- 3 - ¿Cómo realizar las configuraciones iniciales?
- 4 - ¿Qué es una escena?
- 5 - ¿Qué es una fuente de entrada?
- 6 - ¿Cómo realizo una grabación o una transmisión en vivo?

1 - Utilidad de crear nuestros propios videotutoriales

Podemos pensar un ejemplo cercano: un profesor de música quiere poner una cámara sobre un piano, otra en su rostro para explicar y a la vez agregar un pentagrama. Todo en una sola imagen. **OBS** permitirá incorporar las tres fuentes de ingreso de video en una sola pantalla.

Además, podremos ir preparando escenas. Continuando con el mismo ejemplo, mostrar a pantalla completa el video del piano, luego mostrar a pantalla completa el pentagrama, etc, es decir eligiendo qué y cómo mostrar de acuerdo al énfasis y las necesidades de la clase que pensamos.

Entonces, pensemos en la construcción de un videotutorial en el sentido de una apoyatura para nuestra clase, que se convierte también en un material que va a servirnos independientemente de la contingencia. Por otra parte, permite que estudiantes con poco acceso a internet, o con horarios complejos de cursada (virtual o no) puedan encontrarse con una

propuesta propia de nuestra cátedra.

2 - ¿Cómo descargar e instalar el software?

OBS Studio es un software libre, gratuito y de código abierto para grabación de video y transmisión en vivo. En su desarrollo está disponible para sistemas operativos Windows, Linux y Mac. Para tenerlo en nuestra computadora tenemos que realizar dos pasos:

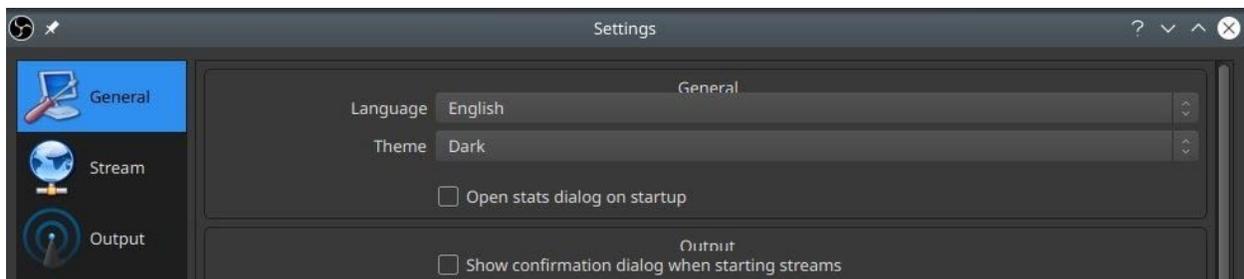
2.1 Descarga. Para descargar el programa, ingresamos a la siguiente página: <https://obsproject.com/es>
Allí tendremos los botones de descarga de acuerdo a nuestro sistema operativo.



2.2 Instalación. Una vez descargar el archivo de instalación, cada sistema operativo tiene su modalidad. En el caso de Windows, debemos hacer doble click en el archivo.exe y seguir los pasos de instalación.

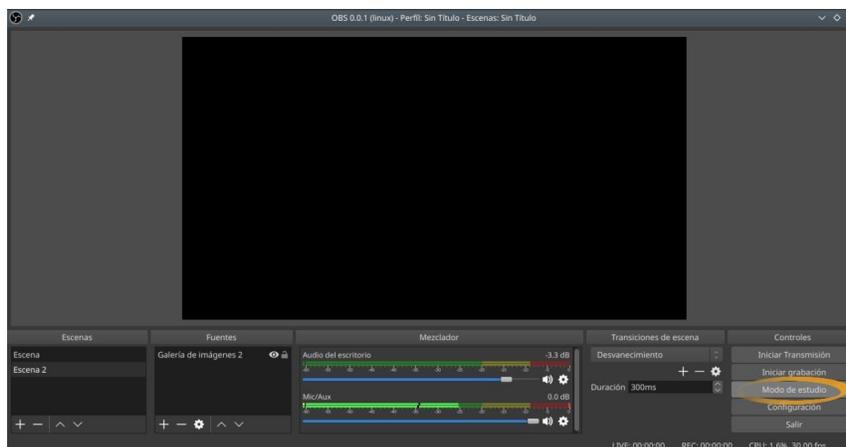
3 - ¿Cómo realizar las configuraciones iniciales?

Lo primero que debemos hacer para su configuración es seleccionar el idioma. Para esto, la ruta es: **Settings (ajustes) → General**

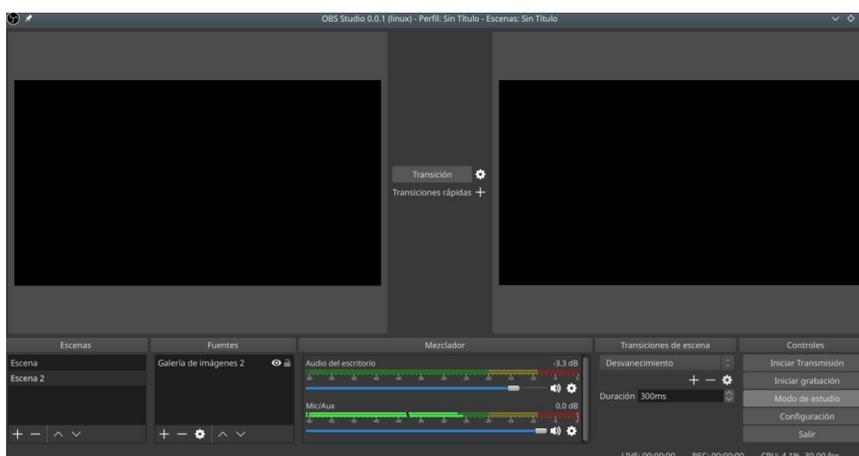


En segundo lugar definiremos el modo de trabajar las mezclas, si queremos usar una escena (ver punto 4) o varias para saber si tenemos que hacer transiciones o no. Si queremos hacer transiciones, nos conviene tildar la **opción modo estudio**, para poder visualizar cómo se pasa de una escena a otra. Con este botón podemos cambiar de visualización cada vez que necesitemos o bien trabajar sobre las transiciones o bien ver detalles de la escena actual.+

Sin modo estudio



Con modo estudio



4 - ¿Qué es una escena?

Si bien es un término que en la facultad se maneja a la perfección, lo detallamos ya que tal vez pueda haber diferencias con lo que el programa llama “escena”. En este caso, OBS considerará una escena a lo que ocurre en un mismo espacio y tiempo durante la proyección; será “*todo lo que se vea en la pantalla*” en un momento determinado. Siguiendo nuestro ejemplo, una escena será la pantalla completa al docente, otra una pantalla completa a la filmación del piano y otra una mezcla de ambos insumos.

Podemos ir pasando de escena constantemente. El paso de una escena a otra en OBS se llama transición.

5 - ¿Qué es una fuente de entrada?

OBS llamará fuente de entrada a las distintas imágenes o audios que queramos incorporar en la escena. Retomando el ejemplo anterior: la cámara de le docente, la cámara que filma el piano, la cámara de la partitura o las fotos de una partitura.

Las fuentes de entrada pueden ser múltiples: imágenes, audios que se están reproduciendo en la computadora, el navegador, ventanas de distintos programas, fuentes de video (cámaras) y textos, dándole a la producción una gran potencialidad de recursos.

Entonces es importante tener claridad sobre qué queremos en cada escena, para poder indicarle al programa cuáles son las

fuentes de información que debe tomar.

6 - ¿Cómo realizo una grabación o una transmisión en vivo?

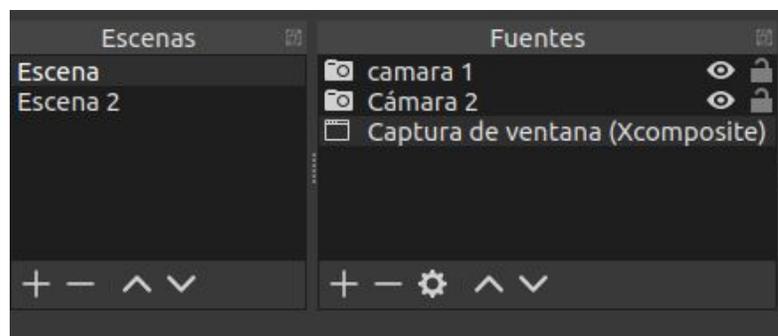
Tanto en el caso de la grabación como de la transmisión, lo principal es definir escenas y fuentes de entrada. Como decíamos en el punto anterior, cada escena tiene diversas fuentes de entrada.

Comencemos con una sola escena y diversas fuentes de entrada. Con el software abierto, abajo, en la segunda columna, hay un título que dice FUENTES. Allí es donde se cargan las entradas. Sigamos nuestro ejemplo: una fuente de entrada sería la cámara que filma el piano, otra la que filma al docente y la tercera la partitura que tenemos abierta en un documento en la pc.

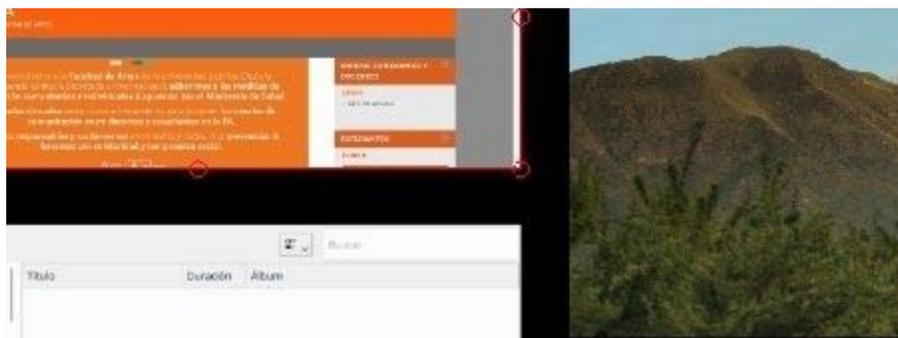
Con el botón + (*más*) puedo agregar tantas fuentes de entrada como quiera.

En el ejemplo sería:

- Cámara que filma el docente: dispositivo de captura de video
- Cámara que filma el docente: dispositivo de captura de video
- Partitura que tenemos en un documento abierto: captura de ventana



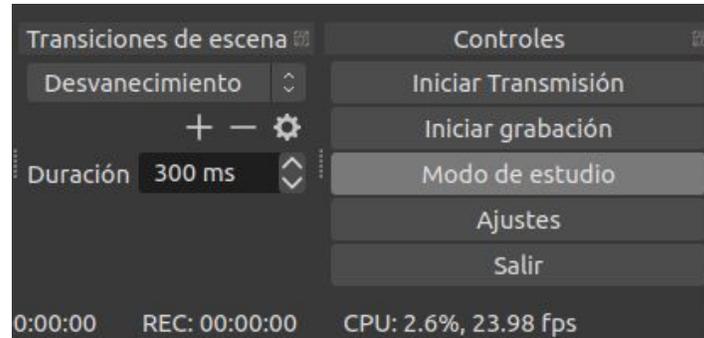
Todas esas fuentes de entrada tienen un contorno rojo. Desde esas marcas podemos ubicar las entradas en distintos lugares de la pantalla, redimensionarlas de acuerdo a la búsqueda específica.



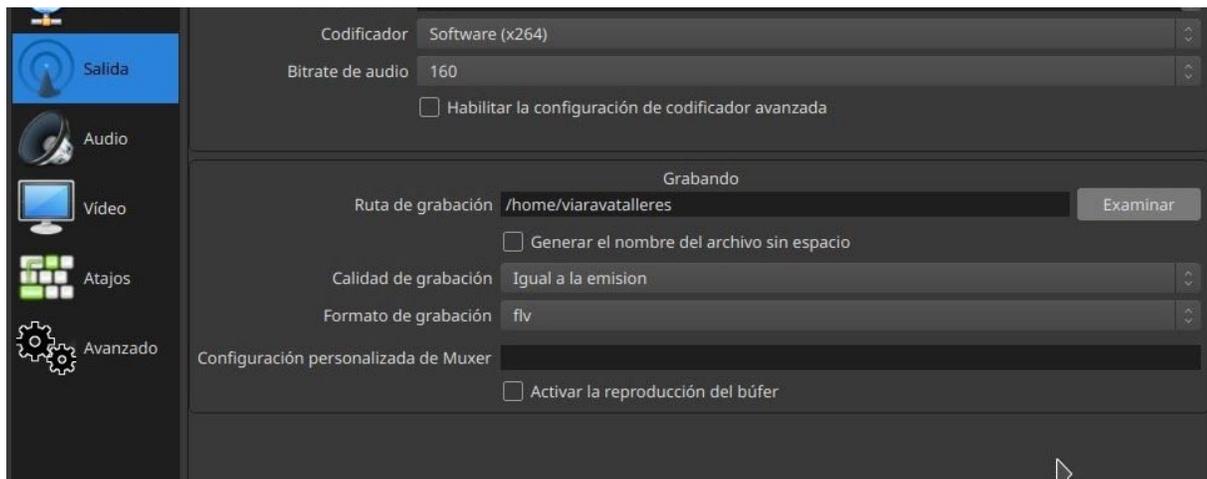
Una vez que tenemos cada fuente en su lugar ya podemos grabar o transmitir:

Grabación Para esto el paso es muy sencillo, presionamos **iniciar grabación**, y al finalizar, **detener grabación**.

¿Dónde se guarda el video? Para indicar dónde se realiza el almacenamiento de lo que estamos grabando seguimos esta ruta: **Ajustes** → **Salida** → **Grabando**, encontraremos el lugar destinado para la grabación y el formato (mkv-mp4, etc.) Podemos cambiar el lugar y el formato según queramos.

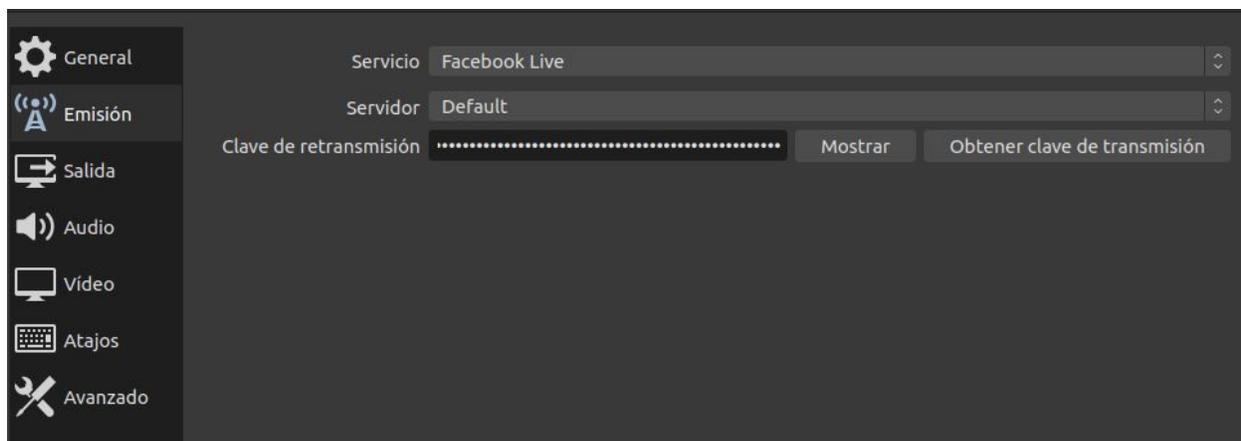


Luego de presionar en Ajustes, vemos esta pantalla con la **ruta de grabación**:



Transmisión La transmisión sirve para hacer “video en vivo” en alguna plataforma destinada a tal fin (Facebook, Twitch, Youtube, Vimeo, entre otras)

La configuración general es la misma, aunque el modo de acceder a la llave es distinto. La llave, o clave de acceso, es el permiso que la plataforma de video da a OBS para que envíe su emisión y sea receptada. Es el mismo permiso que también solicita Jitsi para hacer la transmisión de una video llamada. (Para más información sobre transmisión en vivo, RE 3 - Transmisión en vivo)



Importante: según la pc/notebook que tengan, conviene no tener muchos programas abiertos, a fin de destinar los recursos de la computadora principalmente a ese software.

Para obtener esas claves que precisamos, debemos seguir estos pasos:

En Facebook: <https://www.facebook.com/help/587160588142067>

En Youtube: <https://es.digitaltrends.com/videojuego/transmitir-en-vivo-youtube/>



Quienes deseen ampliar el conocimiento del programa, les recomendamos ver el tutorial <https://www.youtube.com/watch?v=SjY-rm3yds0>

Of. de Tecnología Educativa

Secretaría Académica - Facultad de Artes - UNC



Este material se distribuye bajo una [Licencia Creative Commons Atribución-CompartirIgual 2.5 Argentina](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/2.5/arg/).