

PRODUCCIÓN MUSICAL Y SONORA

Introducción a Fairlight en DaVinci Resolve

Víctor Herrera

2026

Contenido

Capítulo 1: Entrar a Fairlight y leer la interfaz	1
Objetivos	1
Desarrollo	1
Procedimiento en clase	1
Preguntas para discusión	2
Ejercicio	2
Capítulo 2: Preparar el espacio de trabajo	3
Objetivos	3
Desarrollo	3
Procedimiento en clase	3
Preguntas para discusión	4
Ejercicio	4
Capítulo 3: Añadir ambientes y capas de diseño	5
Objetivos	5
Desarrollo	5
Procedimiento en clase	5
Preguntas para discusión	6
Ejercicio	6
Capítulo 4: Diálogos, pistas mono y organización	7
Objetivos	7
Desarrollo	7
Procedimiento en clase	7
Preguntas para discusión	8
Ejercicio	8
Capítulo 5: Cortar clips con herramientas y atajos	9
Objetivos	9
Desarrollo	9
Procedimiento en clase	9
Preguntas para discusión	10
Ejercicio	10
Capítulo 6: Marcadores, JKL y reemplazo sincronizado	11
Objetivos	11
Desarrollo	11
Procedimiento en clase	11
Preguntas para discusión	12
Ejercicio	12
Capítulo 7: Quitar atributos y separar personajes	13

Objetivos	13
Desarrollo	13
Procedimiento en clase	13
Preguntas para discusión	14
Ejercicio	14
Capítulo 8: Range Selection y edición por regiones	15
Objetivos	15
Desarrollo	15
Procedimiento en clase	15
Preguntas para discusión	16
Ejercicio	16
Capítulo 9: Reducir hum y ruido constante	17
Objetivos	17
Desarrollo	17
Procedimiento en clase	17
Preguntas para discusión	18
Ejercicio	18
Capítulo 10: Cierre de flujo y práctica guiada	19
Objetivos	19
Desarrollo	19
Procedimiento en clase	19
Preguntas para discusión	20
Ejercicio	20
Apéndice: Transcripción automática	21

Capítulo 1: Entrar a Fairlight y leer la interfaz

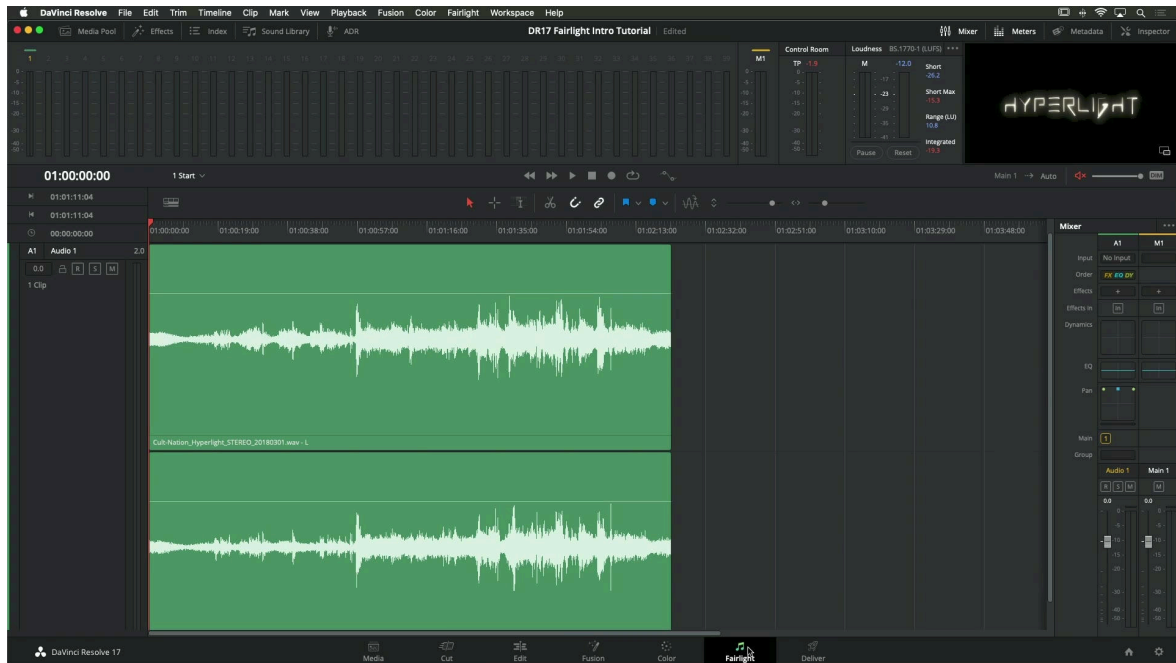


Figura 1: Referencia visual del video en 00:00:30

Objetivos

- Ubicar la página Fairlight dentro de DaVinci Resolve.
- Reconocer medidores, visor, mixer, timeline y módulos laterales.
- Entender qué información conviene mantener visible durante una sesión de audio.

Desarrollo

Fairlight es la página de DaVinci Resolve dedicada al trabajo sonoro: edición, organización, procesamiento, mezcla y entrega de audio. El punto de partida no es memorizar todos los botones, sino comprender qué pregunta responde cada zona de la interfaz. El timeline muestra los clips y su sincronía con imagen; los medidores indican nivel y actividad; el mixer resume el estado de cada canal; el visor permite juzgar cada decisión en relación con la imagen.

Procedimiento en clase

1. Abre un proyecto con imagen y audio.
2. Cambia desde la página Edit a Fairlight.

3. Reproduce un fragmento y observa simultáneamente el visor, los medidores y el mixer.
4. Activa y desactiva paneles como Mixer, Media Pool, Inspector y Meters para entender qué espacio ocupa cada uno.

Preguntas para discusión

- ¿Qué decisión técnica mejora realmente la inteligibilidad o continuidad de la escena?
- ¿Qué cambio conviene hacer por edición y cuál por procesamiento?
- ¿Cómo comprobarías el resultado escuchando en contexto y no solo en solo?

Ejercicio

Realiza el procedimiento sobre una copia de la línea de tiempo. Guarda una versión **antes** y otra **después**, y escribe tres observaciones: problema detectado, acción aplicada y resultado audible.

Capítulo 2: Preparar el espacio de trabajo



Figura 2: Referencia visual del video en 00:17:00

Objetivos

- Usar el Media Pool para traer sonidos al montaje.
- Ajustar la visualización para trabajar con precisión.
- Diferenciar entre editar mirando forma de onda y editar escuchando contra imagen.

Desarrollo

En Fairlight, la eficiencia depende de ver solo lo necesario. Para editar audio contra imagen conviene agrandar el visor cuando la sincronía visual es crítica, y recuperar espacio de timeline cuando se van a organizar muchos sonidos. El Media Pool funciona como fuente de materiales: diálogos, ambientes, drones, efectos y música pueden arrastrarse hacia pistas existentes o crear pistas nuevas al soltarlos en zonas vacías.

Procedimiento en clase

1. Muestra el Media Pool.
2. Localiza tres sonidos de ambiente o diseño.
3. Arrástralos al timeline y observa cuándo Resolve crea una pista nueva.
4. Ajusta zoom horizontal y altura de pistas hasta ver claramente ataques, silencios y cortes.

Preguntas para discusión

- ¿Qué decisión técnica mejora realmente la inteligibilidad o continuidad de la escena?
- ¿Qué cambio conviene hacer por edición y cuál por procesamiento?
- ¿Cómo comprobarías el resultado escuchando en contexto y no solo en solo?

Ejercicio

Realiza el procedimiento sobre una copia de la línea de tiempo. Guarda una versión **antes** y otra **después**, y escribe tres observaciones: problema detectado, acción aplicada y resultado audible.

Capítulo 3: Añadir ambientes y capas de diseño

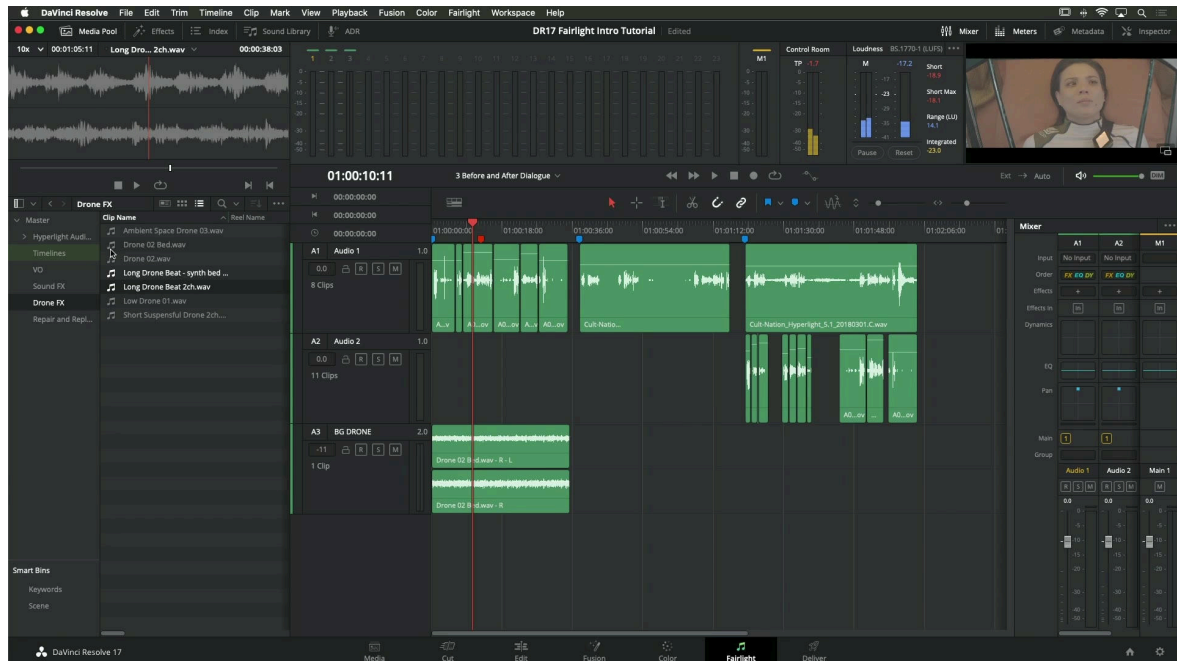


Figura 3: Referencia visual del video en 00:21:00

Objetivos

- Construir una base de ambiente usando varias capas.
- Diferenciar pista existente y pista nueva al insertar clips.
- Escuchar en solo para evaluar qué aporta cada capa.

Desarrollo

Una escena puede sentirse vacía aunque tenga diálogo si el ambiente no sostiene el espacio. En el video se trabaja con materiales como drones y capas de ambiente para enriquecer una escena de ciencia ficción. La clave pedagógica es no agregar sonidos por cantidad, sino por función: una capa puede dar continuidad, otra tensión grave, otra textura mecánica y otra detalle puntual.

Procedimiento en clase

1. Deja en solo el ambiente original de la escena.
2. Agrega dos o tres capas de ambiente o drone en pistas separadas.
3. Escucha cada capa en solo y luego en contexto.

4. Ajusta niveles provisionales antes de procesar.

Preguntas para discusión

- ¿Qué decisión técnica mejora realmente la inteligibilidad o continuidad de la escena?
- ¿Qué cambio conviene hacer por edición y cuál por procesamiento?
- ¿Cómo comprobarías el resultado escuchando en contexto y no solo en solo?

Ejercicio

Realiza el procedimiento sobre una copia de la línea de tiempo. Guarda una versión **antes** y otra **después**, y escribe tres observaciones: problema detectado, acción aplicada y resultado audible.

Capítulo 4: Diálogos, pistas mono y organización

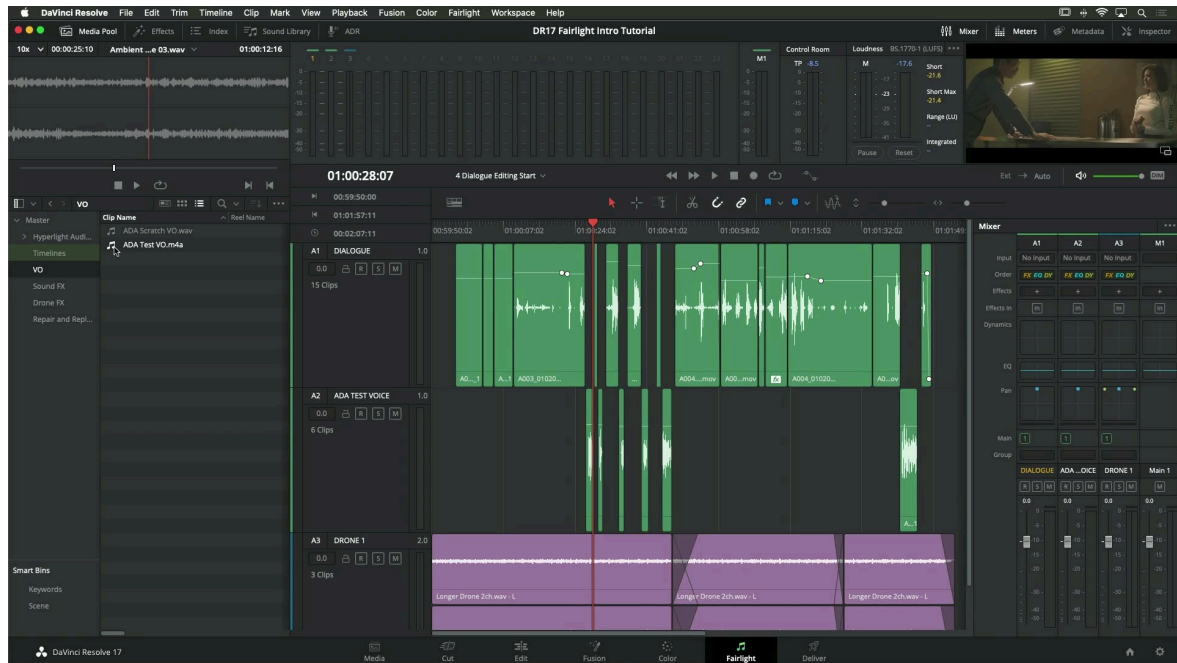


Figura 4: Referencia visual del video en 00:25:00

Objetivos

- Crear pistas mono para voces.
- Nombrar pistas según personaje o función.
- Preparar el diálogo antes de reemplazar o sincronizar tomas.

Desarrollo

Las voces suelen trabajarse en mono salvo que exista una decisión estética concreta de panning o espacialidad. Por eso, cuando se incorpora una línea de diálogo, conviene crear una pista mono y nombrarla de inmediato. Nombrar no es un detalle administrativo: evita errores cuando la sesión crece y permite distinguir personajes, ADR, producción, efectos y buses.

Procedimiento en clase

1. Crea una pista mono nueva.
2. Arrastra un clip de voz al nuevo canal.
3. Nombra la pista según el personaje o fuente.

4. Compara la toma original con la toma de reemplazo y verifica que el contenido coincida.

Preguntas para discusión

- ¿Qué decisión técnica mejora realmente la inteligibilidad o continuidad de la escena?
- ¿Qué cambio conviene hacer por edición y cuál por procesamiento?
- ¿Cómo comprobarías el resultado escuchando en contexto y no solo en solo?

Ejercicio

Realiza el procedimiento sobre una copia de la línea de tiempo. Guarda una versión **antes** y otra **después**, y escribe tres observaciones: problema detectado, acción aplicada y resultado audible.

Capítulo 5: Cortar clips con herramientas y atajos

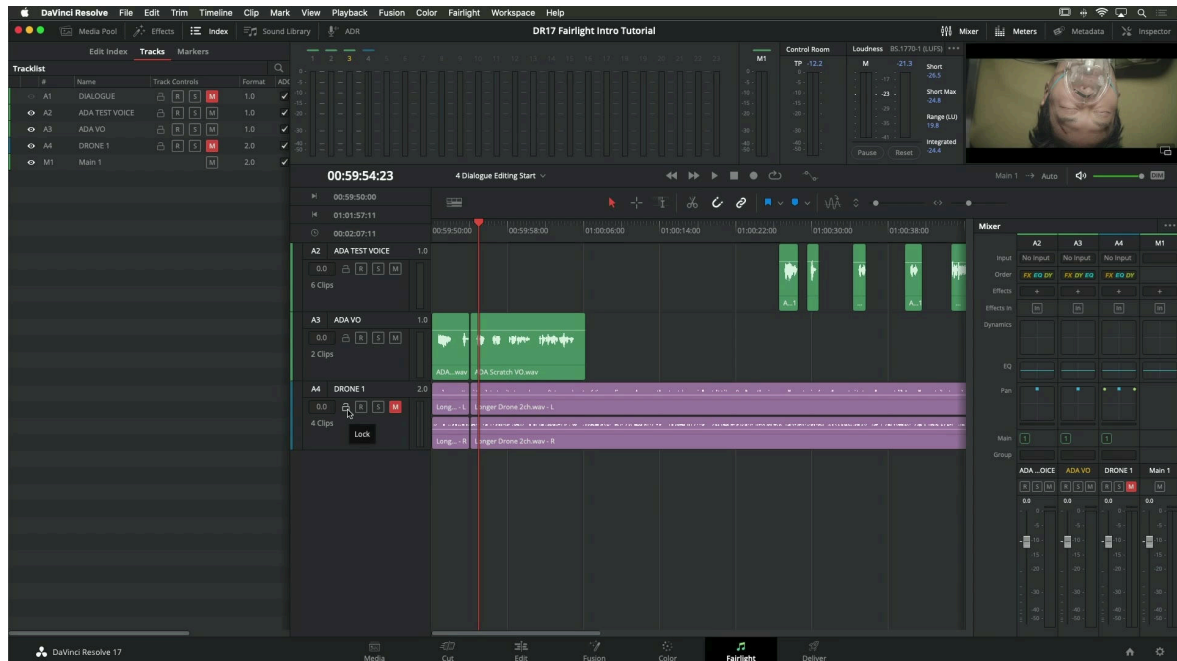


Figura 5: Referencia visual del video en 00:31:00

Objetivos

- Usar tijeras y atajos de corte.
- Entender la diferencia entre cortar una pista y cortar múltiples pistas.
- Trabajar con zoom y escucha para separar frases.

Desarrollo

El corte es una operación simple, pero en audio puede afectar más de lo previsto si hay varias pistas seleccionadas. La herramienta de tijeras permite dividir clips visualmente; los atajos como Command-B o Control-B aceleran el proceso cuando el posicionador está en el punto correcto. Antes de cortar, hay que revisar qué pista o clip está seleccionado para no modificar regiones equivocadas.

Procedimiento en clase

1. Haz zoom sobre una frase de diálogo.
2. Ubica el posicionador antes de una palabra.

3. Corta con Command-B o Control-B.
4. Deshaz y repite seleccionando solo un clip para notar la diferencia.

Preguntas para discusión

- ¿Qué decisión técnica mejora realmente la inteligibilidad o continuidad de la escena?
- ¿Qué cambio conviene hacer por edición y cuál por procesamiento?
- ¿Cómo comprobarías el resultado escuchando en contexto y no solo en solo?

Ejercicio

Realiza el procedimiento sobre una copia de la línea de tiempo. Guarda una versión **antes** y otra **después**, y escribe tres observaciones: problema detectado, acción aplicada y resultado audible.

Capítulo 6: Marcadores, JKL y reemplazo sincronizado

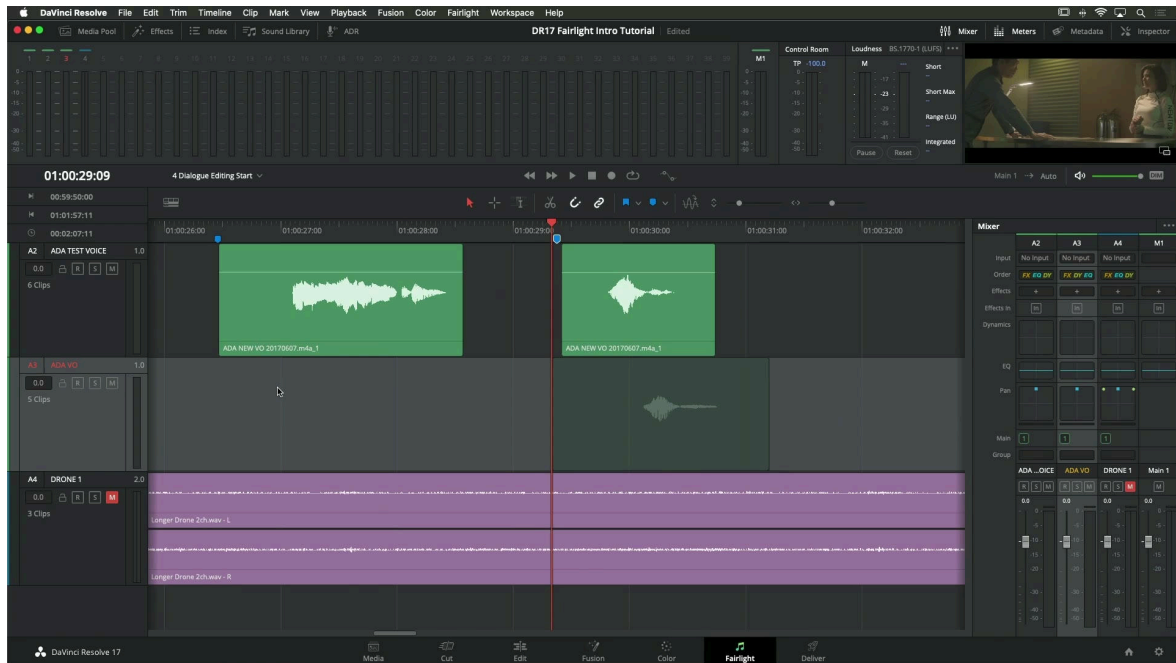


Figura 6: Referencia visual del video en 00:38:00

Objetivos

- Usar marcadores como puntos de destino.
- Navegar con JKL para revisar sincronía.
- Mover clips usando corte, pegado y posición del playhead.

Desarrollo

Cuando una toma de reemplazo debe coincidir con un momento específico, los marcadores ayudan a convertir la sincronía en un procedimiento repetible. El video muestra cómo cortar, navegar entre marcas y pegar el clip en el punto adecuado. La edición deja de ser solo arrastrar con el mouse: el posicionador, los marcadores y los atajos permiten trabajar con mayor precisión.

Procedimiento en clase

1. Crea marcadores en los puntos donde deben entrar las frases.
2. Corta la frase que vas a mover.
3. Navega al marcador correspondiente.

4. Pega o mueve el clip y revisa con JKL.

Preguntas para discusión

- ¿Qué decisión técnica mejora realmente la inteligibilidad o continuidad de la escena?
- ¿Qué cambio conviene hacer por edición y cuál por procesamiento?
- ¿Cómo comprobarías el resultado escuchando en contexto y no solo en solo?

Ejercicio

Realiza el procedimiento sobre una copia de la línea de tiempo. Guarda una versión **antes** y otra **después**, y escribe tres observaciones: problema detectado, acción aplicada y resultado audible.

Capítulo 7: Quitar atributos y separar personajes

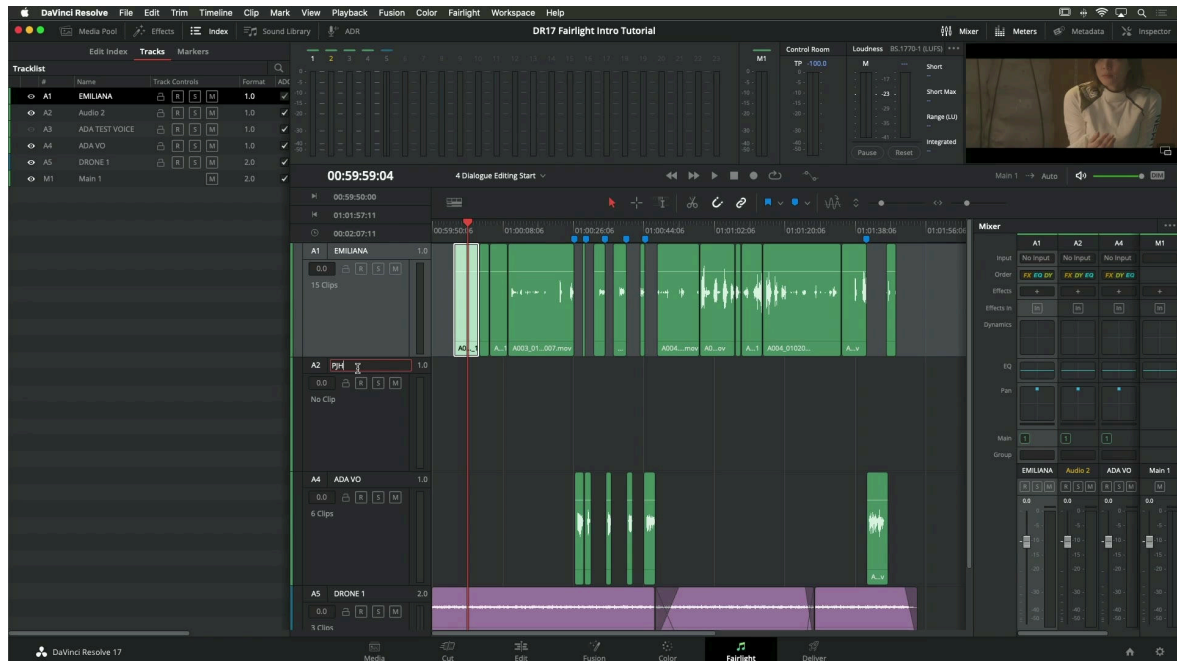


Figura 7: Referencia visual del video en 00:43:00

Objetivos

- Eliminar keyframes, volumen, plugins o EQ heredados de edición.
- Separar voces de distintos personajes en pistas distintas.
- Mover clips entre pistas con atajos.

Desarrollo

Una línea de tiempo que viene de edición puede traer automatizaciones, keyframes, efectos y cambios de volumen que no conviene conservar al iniciar una mezcla. El comando Remove Attributes permite partir de cero quitando volumen, plugins y ecualización. Después, separar personajes en pistas distintas mejora el control: cada voz puede procesarse, editarse y mezclarse de forma independiente.

Procedimiento en clase

1. Selecciona clips que traen automatización o efectos.
2. Usa Remove Attributes y desactiva volumen, plugins y EQ heredados.

3. Crea o renombra pistas para cada personaje.
4. Mueve clips a la pista correcta usando cortar, navegar entre pistas y pegar.

Preguntas para discusión

- ¿Qué decisión técnica mejora realmente la inteligibilidad o continuidad de la escena?
- ¿Qué cambio conviene hacer por edición y cuál por procesamiento?
- ¿Cómo comprobarías el resultado escuchando en contexto y no solo en solo?

Ejercicio

Realiza el procedimiento sobre una copia de la línea de tiempo. Guarda una versión **antes** y otra **después**, y escribe tres observaciones: problema detectado, acción aplicada y resultado audible.

Capítulo 8: Range Selection y edición por regiones

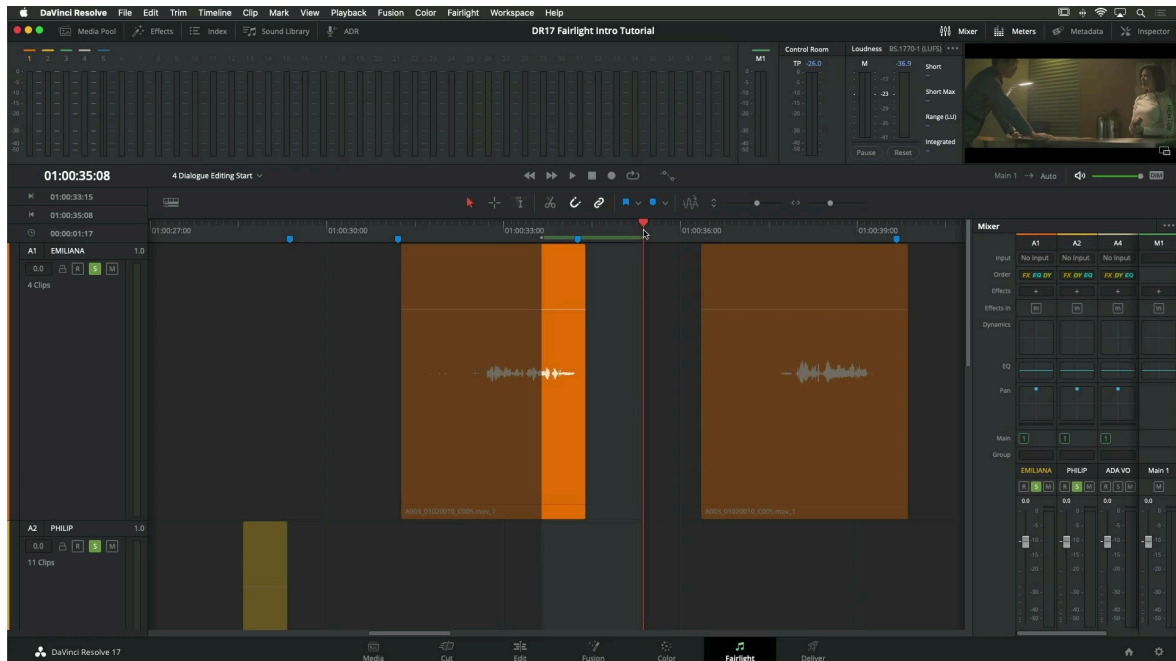


Figura 8: Referencia visual del video en 00:50:00

Objetivos

- Seleccionar regiones temporales en lugar de clips completos.
- Escuchar y borrar porciones específicas.
- Preparar un área concreta para limpieza o ajuste.

Desarrollo

La herramienta Range Selection permite seleccionar un rango de tiempo dentro de uno o varios clips. Es útil cuando el problema no es todo el archivo sino un fragmento: un ruido, respiración, pausa, golpe o sección que debe escucharse en bucle. En Fairlight, pensar en regiones ayuda a trabajar quirúrgicamente sin destruir la organización global de la línea de tiempo.

Procedimiento en clase

1. Activa Range Selection con la tecla R.
2. Selecciona un fragmento de una pista.
3. Reproduce solo esa zona para evaluar el problema.

4. Borra, ajusta ganancia o prepara la región para un proceso.

Preguntas para discusión

- ¿Qué decisión técnica mejora realmente la inteligibilidad o continuidad de la escena?
- ¿Qué cambio conviene hacer por edición y cuál por procesamiento?
- ¿Cómo comprobarías el resultado escuchando en contexto y no solo en solo?

Ejercicio

Realiza el procedimiento sobre una copia de la línea de tiempo. Guarda una versión **antes** y otra **después**, y escribe tres observaciones: problema detectado, acción aplicada y resultado audible.

Capítulo 9: Reducir hum y ruido constante

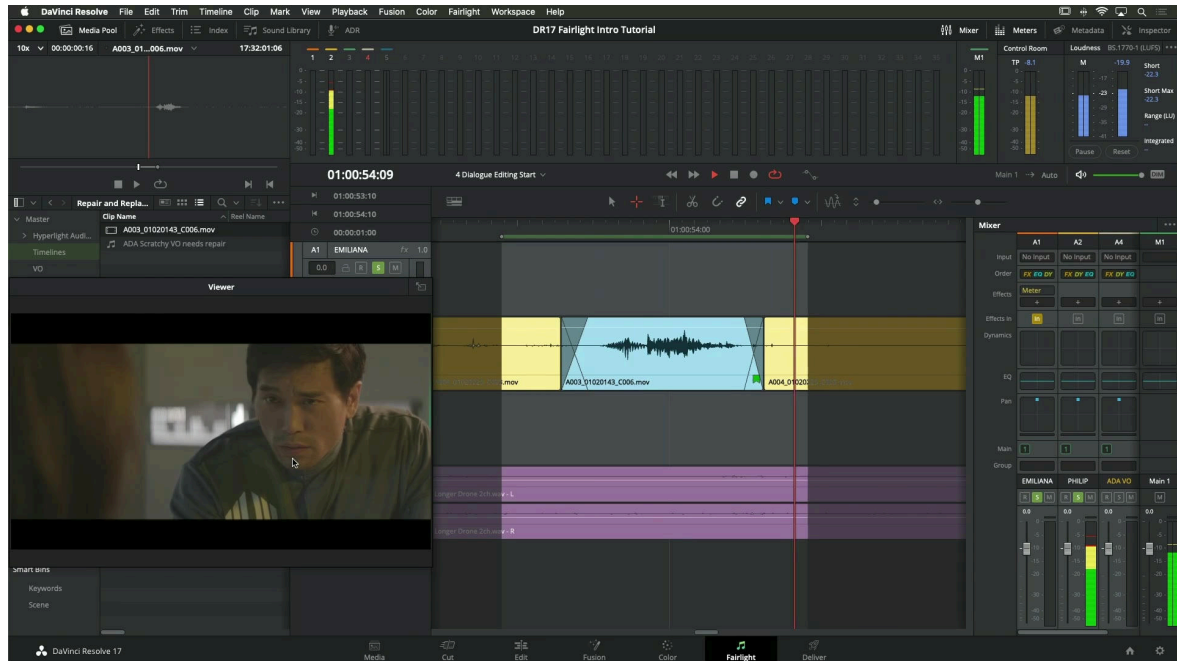


Figura 9: Referencia visual del video en 01:05:00

Objetivos

- Identificar zumbidos de baja frecuencia.
- Aplicar De-Hummer y comprender armónicos.
- Usar reducción de ruido sin destruir la voz.

Desarrollo

La última parte del video trabaja una escena distinta, grabada en una cocina, con ruido de fondo y zumbidos. El De-Hummer apunta a una frecuencia base, por ejemplo 50, 60 o 100 Hz, y también afecta sus armónicos. El objetivo no es eliminar todo de forma agresiva, sino reducir lo suficiente para que la voz gane claridad. Después puede aplicarse reducción de ruido general, siempre comparando antes y después.

Procedimiento en clase

1. Localiza un fragmento con ruido constante.
2. Inserta De-Hummer y prueba 50, 60 o 100 Hz según el caso.
3. Ajusta cantidad y pendiente mientras escuchas la voz.
4. Añade reducción de ruido con moderación y compara bypass/activo.

Preguntas para discusión

- ¿Qué decisión técnica mejora realmente la inteligibilidad o continuidad de la escena?
- ¿Qué cambio conviene hacer por edición y cuál por procesamiento?
- ¿Cómo comprobarías el resultado escuchando en contexto y no solo en solo?

Ejercicio

Realiza el procedimiento sobre una copia de la línea de tiempo. Guarda una versión **antes** y otra **después**, y escribe tres observaciones: problema detectado, acción aplicada y resultado audible.

Capítulo 10: Cierre de flujo y práctica guiada



Figura 10: Referencia visual del video en 01:25:00

Objetivos

- Convertir la introducción en un flujo completo de clase.
- Revisar organización, edición, limpieza y escucha final.
- Preparar ejercicios para estudiantes.

Desarrollo

El flujo completo puede resumirse así: entrar a Fairlight, ordenar la sesión, crear pistas según función, insertar ambientes, sincronizar diálogo, limpiar atributos heredados, separar voces, seleccionar regiones problemáticas y aplicar procesos de restauración con escucha crítica. La práctica debe cerrar con una revisión en contexto, porque una corrección que funciona en solo puede ser excesiva dentro de la escena.

Procedimiento en clase

1. Reproduce la escena completa sin mirar plugins.
2. Anota tres problemas audibles.

3. Corrige uno por edición, uno por organización y uno por proceso.
4. Exporta o guarda una versión antes/después para discusión en clase.

Preguntas para discusión

- ¿Qué decisión técnica mejora realmente la inteligibilidad o continuidad de la escena?
- ¿Qué cambio conviene hacer por edición y cuál por procesamiento?
- ¿Cómo comprobarías el resultado escuchando en contexto y no solo en solo?

Ejercicio

Realiza el procedimiento sobre una copia de la línea de tiempo. Guarda una versión **antes** y otra **después**, y escribe tres observaciones: problema detectado, acción aplicada y resultado audible.

Apéndice: Transcripción automática

Advertencia

Esta transcripción fue generada automáticamente con Whisper large-v3-turbo vía MLX. Contiene errores, mezclas de idioma y fragmentos repetidos; se conserva como material de referencia, no como texto final de publicación.

Hello, my name is Diego Yamaha and in this video we will see some of the principles of Fairlight page in DaVinci Resolve.

For this video we will work directly on a short-metrag material called Hyperlight.

If you see my interface right now, you will find that I'm in the Editing page.

If I want to move to Fairlight page, I have to select this element that is in this part of here.

And when I click, I find it on the Fairlight page.

Now we are going to play to see how the interface is formed.

In this specific case, the play I find here.

And I'm going to play.

In the left corner of the interface, we have meters.

The meters will show each of the channels of the time.

And we will see the volume of the volume here.

In this part of here, we will see the master, the control room and also the mode of the Ones.

In the right corner, we will see the visualizer.

Here we see the image of our time.

In the right corner, we will find the mixer.

And we will see that this is open because in the upper corner of the interface, we see the mixer with a blank.

Here we will see directly, for example, each one of the channels.

And we can also see if a channel has a certain type of effect.

Or if it has, for example, a entry.

In the center of the interface, we will see a level to navigate directly in the time.

And below, we will also see a bar of tools.

During the video, we will learn some of these.

In the lower corner, we will see the time.

In the time, we will see the time.

This is where we will do our work directly in the Fairlight page.

And finally, in the left corner, we will see the timecode.

This, by default, will be in hours, minutes, seconds and square.

Dicho that, we will start to understand how to navigate in the time.

I will select this element here and from that, I will do stop.

As we can see, in this part of the left corner, we have different controls of navigation.

The play, the stop, and with this, I can also move on.

Or, if I pause, I can move on.

But, I will also have different keyboard touches.

And the good thing is that these are very similar to the of the editing page.

In this specific case, the bar of space.

For the play.

The space.

[repetición del transcriptor omitida] For the right corner.

[repetición del transcriptor omitida] And they can see that.

The left corner.

[repetición del transcriptor omitida] Where am I?

You are in orbit of planet.

Q-465b.

[repetición del transcriptor omitida] Philip's cryopod has lost power.

His oxygen level is critical.

Lo otro.

Que yo puedo hacer.

Para observar mucho más claro.

Este elemento.

Porque pensemos.

Que en audio.

A pesar de que trabajamos.

Con audio directamente.

Nosotros tenemos.

Que estar pendientes.

Bastante.

De lo que ocurre.

Para eso.

Lo que yo puedo hacer.

Es.

Presionar.

Este elemento acá.

Y una vez.

Presiono.

Este elemento acá.

Lo que yo saco.

Es directamente.

El visualizador.

Y pensemos.

Va a ser el siguiente.

El meter.

Y este visualizador.

Ustedes van a ver.

Que es una ventana flotante.

Al ser una ventana flotante.

Yo lo puedo.

Agrandar bastante.

Y generalmente.
Esto.
Uno lo coloca.
En otra pantalla.
De esa manera.
Pensemos.
Que esto.
Se ve grande.
En otra pantalla.
Y también.
Yo tengo.
Una visualización.
Bastante amplia.
De mi espacio de trabajo.
Definitivamente.
Esto es una forma.
Bastante útil.
Para trabajar.
En Fairlight.
Con un segundo monitor.
Con pantalla completa.
Y con este monitor.
De acá.
Con un amplio espacio.
De trabajo.
Para.
Volver a llevar.
Directamente.
Este al meters.
Lo que yo puedo hacer.

Donde dice meters.
Nuevamente.
Abrir el menú.
Y a partir de eso.

Este elemento.
Cuando yo digo.
El elemento.
De dog windows.
Directamente.
Va a ir acá.
Eso lo podemos hacer.
De esa manera.
O pensemos.
Que una manera.
Bastante fácil.
Va a ser.
De work space.
Y.
Resetear.
Al default.

De la interfase.
A partir de eso.
Pensemos.
Que él va a ir.
Directamente acá.
Ahora vamos a oír.
Otra sección.
Vamos a darle play.
¿Dónde estoy?
¿Dónde estoy?
Tú eres en órbita de planetas.
Q-465B.
Pensemos que en esta parte.
Lo que nosotros tenemos.
Es el audio finalizado.
Y aquí las partes.
Que se usaron.
Si yo por ejemplo.

El botón de solo.
Voy a darle play.
¿Dónde estoy?
Tú eres en el álbum de planetas.
Q-465B.
Y podemos observar.
Esa parte.
Entonces lo que yo quiero hacer.
Es por ejemplo.
Quiero visualizar esto.
En pantalla completa.
Pensemos que para mostrárselo al cliente.
Y nosotros no tenemos.
Un segundo monitor.
Para visualizar esto.
En pantalla completa.
Lo que yo puedo hacer.
Es dirigirme al menú.
Que dice Workspace.
Y seleccionar.
Donde dice Viewer Mode.
Una vez.
Estoy acá.
Voy a seleccionar.
El que dice Cinema Viewer.
O el atajo de teclado.
Va a ser.
Control F.
O Comando F.
En este momento.
Esto ya se ve.
En pantalla completa.
Yo puedo darle.

Directamente.
Play acá.

También.
Yo puedo.
Presionar Escape.
Para salir.
De esta parte.
Entonces miren.

Hemos visto.
Diferentes formas.
De visualizar.
El contenido.
En nuestra línea de tiempo.
Pensemos que.
En un proceso.
Directamente.
De mezcla.
Al final.
Uno.
Usa.
Bastantes de estas.
Ahora.
Lo que queremos hacer.
Es insertar clips.
Para hacer eso.
Voy a dirigirme.
Al menú.
Del media pool.
Y en el menú.
Del media pool.
Yo voy a encontrar.
Esto que.
Vemos acá.
En el menú.
En el menú.
En el menú.
En el menú.
En el menú.
En el menú.
En el menú.
En el menú.
En el menú.
En el menú.
En el menú.
En el menú.
En el menú.
En el menú.
En el menú.
En el menú.
En el menú.
En el menú.
En el menú.

[illegible]

En el menú.

Lo que hay que observar.

Es que si yo lo inserto.

En la parte de abajo.

Él va a crear.

Un nuevo track.

En específico.

Pensemos que para este caso específico.

Nosotros.

Este sonido de acá.

Voy a dejarlo en solo.

Para que lo oigan.

Queremos nutrirlo mucho más.

Queremos que se vea mucho más.

El ambiente.

Lo que está sucediendo.

Entonces yo quiero.

Colocar diferentes tipos de sonidos.

Para hacer eso.

Para hacer eso.

Entonces por ejemplo.

Yo quiero seleccionar.

Este que dice.

El ambiente.

Este.

Puede ser el de.

Low Drone.

Y definitivamente.

También este de.

Long Drone.

Beat.

Una vez tengo eso.

Con Command.

Puedo seleccionarlos.

En el media pool.

Y en este momento.

Ya tengo tres.

Ahora lo que yo puedo hacer.

Es llevarlos directamente.

A esta parte de acá.

Lo que yo quiero hacer.

Es como.

Mejorar directamente.

La mezcla del drone.

Lo que debería hacer.

Es prácticamente.

Colocarlo en un track de acá.

Y colocarlo acá.

En otro por debajo.

Y a partir de eso.

Empezar a manipular el volumen.

Pero miren que.
Prácticamente.
Lo que tuve que hacer.
Es.
Hacerlo de manera manual.
Para este caso específico.
Vamos a darle.
Undo.
Hasta quitarlo.
Y a partir de eso.
Lo que yo quiero hacer.
Es como.
Mejorar directamente.
La mezcla del drone.
Lo que debería hacer.
Es.

Es.
Es.
Ando.
Hasta quitarlos.
Y lo que yo quiero hacer.
Es traerlos.
Pero.
Que ellos no se coloquen.
Directamente.
En un track.

Que el cree.
Automáticamente.
Los tracks.
Por debajo.
Para hacer eso.
Lo que voy a hacer.
Es voy a seleccionarlo.
Voy a llevarlos.
Hacia acá.
Y lo que yo puedo hacer.
Es presionar.
La letra.
Command.
Y a partir de eso.
Lo voy a soltar.
Y miren.
Que lo que yo voy a observar.
Es que ya.
El.
Ha creado.
Y prácticamente.

Todos.
Uno.

Abajo del otro.

Abajo del otro.
Si yo le doy play.
Miren.
Que ya tenemos.
Muchísimo.
Más ambiente.

Cuestión.
De mejorar.
Directamente.
La mezcla.
Ahora.
Vamos a hacer.
Otro ejercicio.
Para este caso.
Voy a pasar.
A una nueva.
Línea de tiempo.
Voy a dirigirme.
A donde dice.
Timeline.
Y acá.
Donde dice.

Voy a seleccionar.
La línea de tiempo.
Número 4.
En esta línea de tiempo.
Vamos a.
Empezar.
A editar.
Una vez.
Yo estoy.
En esta línea de tiempo.
Vamos a.
Oír.
A ver.
Que está sucediendo.
Ada.
Identifica a la persona.
En frente de mí.
Emiliana Newton.
¿Estás segura?
Sí.

Identifica a la persona.
Con quien estoy hablando.
Philip Meader.
Identifica a la persona.
En la med lab.

Philip Meader.
¿Eda?
¿Es posible?
No puedo explicar esta discrepancia.
Y miren que a partir de eso.
Lo que nosotros observamos.
Es que nosotros.
Tenemos.
Un diálogo.
Entre tres personajes.
El primero.
Va a ser la chica.
Que se va a llamar.
Emiliana.
El segundo.
Va a ser.
Philip.
Y el tercero.
Va a ser un robot.
Que se va a llamar.
Ada.
A partir de eso.
Lo que nosotros observamos.
Es un primer problema.
El primer problema.
Es que tanto la voz.
De Philip.
Como Emiliana.
Está.
En un mismo canal.
Y pensemos.
Que esto es un problema.
Porque.
En algún momento.
Que pulir ese elemento.
Por separado.
Y definitivamente.
La voz de Emiliana.
Y de Philip.
Son diferentes.
El segundo problema.
Que nosotros encontramos.
Es.
Emiliana.
Directamente.
La voz de Ada.
La voz de Ada.
Es una voz.
En este caso.
De robot.
Pero pensemos.
Que.

Está acá.
Que en una aplicación.
Puede ser de celular.
O de internet.
Nosotros la grabamos.
Y ella.
Automáticamente.
No la convirtió.

Y pensemos.

Es una voz.
De referencia.
Es una voz.
De referencia.
Que el editor.
Usó.
Como para darle.
Un mood.
O un ambiente.
Pero nosotros.
No tenemos.
Los derechos.
De autor.
Entonces.
No podemos usarla.
Entonces.
Tenemos dos problemas.

Los dos personajes.
Están.
En un canal.
De diálogo.
Es prácticamente.
Separar.
Los audios.
Y el otro problema.
Acá.
Es directamente.
Que tenemos.
Una voz.
Que no se puede.
Usar.
A partir de eso.
Lo que yo voy a hacer.
Es voy a empezar.
Directamente.
Con este.
Entonces.
Para traer.
Una voz.
Que se puede usar.

Lo que yo voy a.
Es dirigirme.
A mi media pool.
Y a partir de eso.
Seleccionar.
Este que dice.
Veo.
Yo voy a ver.
Dos tipos.
El primero.

El test.
Es.

Es.
Es.
Es.
Es.
Es.
Es directamente.
El audio.

Usaron.
En edición.
Si nosotros.

Que se llama.

Ada Scratch.
Philip.
Meida.
Este es el audio.
Que ya nosotros.

Reemplazar.

Lo que yo puedo hacer.

Directamente.
Llevarlo acá.
Para hacer eso.
Voy a.
A darle.

De más espacio.
A mi línea de tiempo.
Lo que yo voy a hacer.
Es presionar.
Clic derecho.
Sobre esta parte.
Y yo puedo.
Agregar tracks.

En este caso.
Pensemos que las voces.
Siempre deben estar.
En mono.
A menos que yo quiera.
Hacer un efecto.
De paneo.
O que un canal.
Suene más duro que otro.
A partir de eso.
Voy a seleccionar mono.
Y lo que voy a encontrar.
Es que tengo.
Un nuevo track.
A este nuevo track.
Voy a poder.
Arrastrar.
Este elemento.
Y una vez hecho eso.
Lo que yo ya encuentro.
Es que aquí.
Ya veo.
Emiliana Newton.
Yes.
Philip Meda.
Y este.

Tiene que coincidir con este acá.
Emiliana Newton.
Are you sure?
Yes.
Her name.
Philip Meda.
Y es.
Exactamente el mismo.
Ahora lo que yo necesito.
Es empezar a reemplazar.
Pero para hacer eso.
Siempre va a ser útil.
Nombrar el canal.
Miren que todos estos.
Están nombrados.
Entonces a partir de esto.
Pensemos.
Que este se va a llamar.
Ada.
Bo.
Enter.
Una vez hecho eso.
Ya tengo.
El canal.
Y ahora lo que.

Nosotros encontramos acá.
Es que nos gustaría.
Mover este canal.
Para que quede.
Debajo de.
Ada.
Taste.
Voice.
Moverlo.
Porque.
Quisiéramos tener.
Como.
Que uno.
Este abajo del otro.
Pero miren.
Que si yo.

Desde acá.
Miren que él.
No me va a dejar mover.
Entonces.
Para solucionar.
Ese inconveniente.
Lo que vamos a poder abrir.
Es un menú.
En la parte.
Izquierda.
Superior.
En la interfase.
Que se va a llamar.
El.

Es un menú.
Que prácticamente.
Nos va a permitir.
Mover los canales.
Silenciar.
O mutear elementos.
Y también.
Acá vamos a poder ver.
Algunos comentarios.
Es un menú.
Que podemos usar muchísimo.
En la página de Fairlight.
En este caso específico.
Si yo quisiera verlo.
Más amplio.
Lo que voy a hacer.
Es esconder.
La página de Media Pool.
Lo primero que voy a hacer.
Es mover directamente.

Este que se llama.
Adam.
B.O.
A una parte superior.
Lo selecciono.
Y a partir de eso.
Lo nuevo.
En este momento.
Ya voy a observar.
Que está.
Debajo.
De Test Voice.
Y que este.
Está directamente acá.
Ahora.
Lo que yo voy a observar.
Es que.
Yo me puedo mover.
Entre diferentes tipos.
De clips.
En la línea de tiempo.
Puedo moverme.
Con la flecha.
Hacia abajo.
Y con la flecha.
Hacia arriba.
Y a partir de eso.
Puedo ir rápidamente.
Entre los elementos.
Pero pensemos.
Que nosotros.
Lo que queremos hacer.
Es actuar directamente.
Sobre.
Ada.
Test Voice.

B.O.
Entonces.
En este momento.
Cuando hago eso.
Él también.
Directamente.
Se está moviendo.
Entre la parte superior.
Entonces.
Lo que yo tengo que hacer.

Esconder.
Este elemento.
Para esconder.
Un elemento.

Lo puedo hacer.
Desde el menú.

Entonces.
En esta parte.
Específica.
Puedo.
Ir.
Aquí.
A donde dice.
Dialog.
Y puedo seleccionar.
Este ojo.
Que está acá.
Y miren.
Que de esa manera.
Él ya va a esconder.
El elemento.
Y cuando yo me muevo.
Para este caso.
Específico.
Entre.
Un clip.
Y otro.
Y miren.
Que él ya.
Lo que yo voy a hacer.
Es que.
Tengo en cuenta.
Solo los tracks.
Que tengo.
Directamente.
En mi línea de tiempo.
A partir de eso.
Lo otro.
Que yo voy a observar.
Es que si yo le doy.
Play.
Gira.
Miren.
Que él lo escondió.
Pero en ningún momento.
Lo ha apagado.
El track.
Sigue sonando.
Entonces.

Lo que yo voy a encontrar.
Es también.
En el menú de index.
Por ejemplo.

Un control de mute.
Y de esa manera.
Lo voy a apagar.
Por ejemplo.
Un control de mute.
Y de esa manera.
Lo voy a apagar.
Si yo quisiera.
Que por ejemplo.
Sonara.
Solo efectivamente.
El de test.
Y el de bo.
Yo puedo seleccionar.
El de solo.
Si quisiera.
Y miren.
Que aquí también.
Va a funcionar.
Bastante.
Rápido.
La manera.
De seleccionar.
Un botón.
Y hacer drag.
Para seleccionar todo.
Por ejemplo.
Yo quiero mutear.
En este caso.
Todos menos.
El test voice.
Teo.

Yo quiero dejar.
En solo.
Solo test voice.
Y veo.
Y a partir de eso.
Puedo hacer esto.
Entonces pensemos.
Que para este caso.
Específico.
Lo que nosotros queremos.
Es.
Centrar nuestra atención.
En estos dos de acá.
Lo que yo voy a hacer.
Es mutear.
El de diálogo.
Y en este caso.
También.
El de dron.

Y de esa manera.
Ya escucho.
Solo.
Este elemento.
Emiliana Newton.
Yes.
Ahora.
Lo que nosotros.
Queremos hacer.

Estos elementos.
Que nosotros tenemos acá.
A cada una de las partes de acá.
Y para hacer eso.
Vamos a usar.
Herramientas directamente.
Que nosotros tenemos.
En la página de edición.
Pero también.
Vamos a usar.
Algunas técnicas.
Propias.
De Fairlight.
Entonces.
Lo primero que yo quiero hacer.
Es.
Me voy a acercar.
Un poco.

Voy a hacer zoom.
Emiliana Newton.
Yes.
Yes.
Y lo que yo quisiera.
Es cortar.
Cada uno de los elementos.
En la barra central.
De la interfase de Fairlight.
Yo voy a ver estas tijeras.
Y miren que cuando yo selecciono.
Las tijeras.
Lo que va a suceder.
Es que.
Él ha cortado.
En este caso.
El track 3.
Y el track 4.
Pero pensemos que yo solo quiero cortar.
Un track.
A partir de eso.
Pensemos que.
Esta herramienta funciona.

Pero no del todo.
Porque si no.
Yo tendría que bloquear también eso.
Entonces vamos a darle.
Comando Z.
Ahora lo que yo quiero hacer.
Es por ejemplo.
Yes.
Philip Mehta.
Cortarlo con un atajo de teclado.
Pensemos que para cortarlo con un atajo de teclado.
Yo puedo presionar.
Comando B.
O control B.
Y de esa manera.
Él ya corta.
Directamente.
Todo el elemento.
Y.
Pensemos que.
Lo estamos haciendo más rápido.
Pero tenemos el mismo problema.
Él está cortando también.
El track número 4.
Voy a darle.
Comando Z.
En este caso específico.
Lo que nosotros vamos a hacer.
Es lo siguiente.
Si nosotros seleccionamos.
Por ejemplo.
El track completo.
Miren que él.
Ya va a seleccionar.
Todos los clips.
Que están acá.
Y si yo presiono.
Comando B.
Miren que él.
Ya corta.
Específicamente.
Lo de ese track.
Y no afecta el otro.
Entonces.
Esta es la técnica.
Que nosotros vamos a usar.
Seleccionar el track.
Y presionar.
Comando B.
Pero le vamos a agregar.
Algo incluso.
Mucho mejor.

Vamos a hacer esto.
Directamente.
En tiempo real.
Entonces.
Voy a presionar.
Comando Z.
Para borrar los cortes.
Me voy a acercar.
Un poco.
De manera horizontal.
En este caso.
Option y scroll.
Y de manera vertical.
Shift y scroll.
Para verlo.
Mucho más amplio.
Ahora lo que voy a hacer.
Es voy a colocar.
El posicionador.
En esta parte.
Y le voy a dar play.
Y cuando le doy play.
Voy a ver.
Por el forma de onda.
Donde no hay un comportamiento.
Donde es el punto de corte.
Y voy a presionar.
Comando B.
Voy a darle play.
!
Emiliana Newton.
Yes.
Philip Mehta.
Philip Mehta.
Y miren que prácticamente.
I cannot explain this discrepancy.
Earth date is March 22nd.
21.03.
Earth date is March 22nd.
21.03.
Lo estoy haciendo en tiempo real.
Y estoy cortando esta sección de este clip.
Bastante, bastante rápido.
Bien.
Entonces ya tenemos nuestros diferentes elementos.
Si yo quiero hacer un zoom to fit a la línea de tiempo.
Yo puedo ir directamente al menú de view.
Zoom.
Y voy a encontrar acá este elemento.
Zoom to fit.
O el atajo de teclado va a ser el mismo de edición.
Chipseta.

Y en este momento lo que nosotros queremos hacer es.
Llevar estos elementos hacia esta parte de acá.
Pero por ejemplo.
Hemos visto que nosotros para navegar entre clips.
Lo podemos hacerlo entre la flecha hacia arriba y la flecha hacia abajo.
Pero lo que está sucediendo en esta parte específica.
Es que cuando yo navego entre clips.
Él me está.
Mandando el posicionador hacia la parte del inicio.
Y hacia la parte final.
Parte de inicio.
Parte final.
Yo quiero ir más rápido que eso.
Entonces lo que yo puedo hacer es colocar.
Marcadores.
Para colocar marcadores.
Yo puedo directamente colocarlo en esta parte.
Y pensemos que un marcador.
Puede ser como.
Su nombre lo dice.
Como una nota que nosotros podemos hacer en la línea de tiempo.
Nosotros lo podemos usar para diferentes tipos de labores.
Por ejemplo.
Yo lo podría usar para colocar.
Un clips que quiero afectar.
O una nota específica que el director me dejó.
Nosotros en este caso.
Vamos a usar marcadores.
Para navegar más rápidamente.
Para no ir al inicio y al final.
Al inicio y al final de cada clip.
Sino prácticamente siempre ir al inicio.
Entonces a partir de eso.
Me voy a mover ahora acá.
Y quiero colocar un marcador.
Pero con un atajo de teclado.
Voy a presionar la letra M.
Y acá se coloca.
M.
M.
M.
Y.
Vamos a observar que aquí hay un último clip.
Presiono Shift Z para Zoom to Fit.
Y miren que en este momento.
Ya están directamente todos los marcadores.
Ahora lo que yo puedo hacer es lo siguiente.
Voy a esconder el índice.
Para ver una vista más grande.
Y voy a ampliar.
Yo puedo seleccionar este clip de acá.
Y llevarlo hacia esta parte.

Y miren que vamos a observar también.
El comportamiento propio de Fairlight.
Cuando uno selecciona el clip.
El siempre me va mostrando un fantasma.
Y este fantasma.
Me va prácticamente a indicar.
El lugar específico en donde queda el clip.
A partir de eso yo lo puedo soltar acá.
Y yo le voy a dar Play.
Earth Date is March 22nd 21.03.
Y estamos observando que coincide bastante bien.
Pero vamos a hacerlo de una forma más rápida aún.
Va a ser la siguiente.
Lo que yo voy a hacer es voy a seleccionar.
En este caso el track.
Recuerden que cuando yo selecciono el track.
Prácticamente todos los clips.
Se van a seleccionar.
En este caso específico.
Pensemos que.
Yo voy a colocar el posicionador.
Sobre esta parte.
Prácticamente.
El posicionador me está diciendo.
Bueno.
Todos estos clips están en el track.
Y yo voy a seleccionar este específico.
Lo que yo puedo hacer es lo siguiente.
Ir al punto de inicio del clip.
Y en este momento específico.
Presionar Edit.
Y seleccionar Cut.
Miren que cuando yo lo corto.
Lo que va a pasar es que.
Veo ya como el fantasma del clip.
Pero miren que si yo muevo el posicionador.
En este caso con JKL.
Prácticamente yo estoy teniendo una visualización.
Del clip que se cortó.
Y lo estoy viendo.
Pegado al posicionador.
Entonces si yo quiero usar los marcadores.
Que nosotros previamente hicimos.
Yo puedo navegar entre marcadores.
Con shift hacia arriba.
Y shift hacia abajo.
Y miren que en este caso específico.
Yo puedo.
Moverme entre cada uno de ellos.
Y lo estoy haciendo de manera bastante rápida.
Evitándome.
Que el vaya al inicio y al final del clip.

Sino que exclusivamente.
Va a ir hacia esa parte.
Una vez hecho acá.
Lo que voy a hacer es.
Voy a acercarme un poco.
Y miren que en este momento.
Yo puedo tener ya una visualización.
Y si yo quiero ser bastante específico.
Para que el quede en el lugar.
Que está el clip.
Lo que puedo hacer es.
Moverme con jkl.
Y en este caso.
Dejarlo acá.
Cuando ya estoy seguro del lugar.
Yo puedo presionar comando v.
Y voy a darle play.
I can't explain this discrepancy.
Y en este momento quedo en el lugar exacto.
Vamos a hacerlo nuevamente con.
El otro elemento acá.
Voy a moverme entre marcadores rápidamente.
Y ahora lo que voy a hacer es.
Voy a ir directamente.
A esta parte de acá.
Voy a acercarme un poco.
Voy a presionar comando x.
Que es el atajo de teclado para cut.
Después me voy a mover entre los marcadores.
Y en este caso específico.
Quiero pegarlo acá.
Quiero acercarme.
Y.
Voy a asegurarme de que quede exactamente en el momento.
Que es.
Voy a presionar comando v.
Shift Z para zoom to fit.
Ahora lo que quiero hacer es.
Moverme hacia el punto específico.
Comando x.
Me quiero mover entre marcadores.
Me acerco un poco.
Quiero posicionarlo en el lugar exacto.
Y.
Comando v.
Shift Z.
Me muevo nuevamente entre marcadores.
Comando x.
Ahora.
En este caso.
Shift flecha.
Hacia abajo.

Para moverme entre los siguientes marcadores.
Me acerco un poco.
Y lo que hago es.
Lo coloco.
En esta parte de acá.
Comando v.
Shift Z.
Zoom to fit.
Me muevo entre marcador.
Flecha hacia arriba.
Para ir hacia este clip.
Comando x.
Para cortar el clip.
Shift.
Flecha hacia abajo.
Para moverme al posicionador que quiero.
Comando más.
Para acercarme.
Y.
Acá yo presiono.
Comando v.
Para pegarlo.
Y miren que prácticamente.
Lo hicimos muy rápido.
Al principio.
Tandamos un poco.
Mientras entendíamos la dinámica.
Pero ya después es.
Algo mecánico.
Y.
Lo que hicimos.
En este momento.
Fue.
Mezclar técnicas.
Que hemos aprendido.
Directamente.
Desde la página de edición.
Pero.
También con técnicas nuevas.
Desde la página de Fairlight.
Y si nosotros le damos play.
Emeliana Newton.
Emeliana Newton.
Yes.
Philip Meader.
Vamos a observar que hemos pegado.
La parte específica del clip.
Y ya prácticamente tenemos.
Nuestro primer check.
Ahora lo que voy a hacer.
Es voy a dirigirme al menú de index.
Y el menú de index.

Voy a prender el diálogo.
En esta parte.
Ya tengo.
Todos los canales.
Ahora lo que yo quiero hacer.
Es.
Definitivamente.

Esconderlo.
Yo lo podría borrar.
Yo podría presionar.
Clic derecho acá.
Y darle.
Delete Track.
Pero en este momento.
Pensemos que.
Nosotros lo queremos dejar.
Por cualquier tipo de.
Inconveniente.
Que surja posteriormente.
Que nos digan.
Volvamos a ver la voz.
O algo.
Entonces lo que yo puedo hacer.
Es.
Mutearlo.
Y en este caso.
Esconderlo.
Ahora.
Una vez hecho eso.
Lo que yo voy a hacer es.
Desmutear todos los canales.
Y solo quiero oír.
El diálogo de ellos.
Vamos a dejarlo acá.
Ada.
Identifico a la persona en frente de mí.
¿Estás seguro?
Ada.
Identifico a la persona con quien hablo.
Y miren que aquí.
Lo que observamos es que tenemos.
Emiliana y Philip.
En un mismo track.
Lo que nosotros queremos.
Es separarlo.
Lo otro que miramos.
Es que por ejemplo.
Si nosotros nos acercamos.
Miren que.
Hay diferentes.
Keyframes.

Aquí también.
Vamos a observar.
Que hay keyframes.
Que hay keyframes.
Y por ejemplo.
Si yo me acerco.
En esta parte de acá.
Hay un efecto de audio.
Pensemos que estos son elementos.
Que directamente.
Se han colocado en edición.
Si nosotros pasamos.
A la página de edición.
Ustedes van a ver.
Que es absolutamente transparente.
Vamos a observar.
Esos keyframes.
También en esta parte de acá.
Y pensemos que nosotros.
Directamente.
En la página de Fairlight.
Queremos partir de cero.
Para borrar esos atributos.
Lo que yo puedo hacer.
Es lo siguiente.
Selecciono en este caso.
Los clips del track 1.
Después presiono.
Clic derecho.
Y presiono donde dice.
Remove attributes.
Una vez donde dice.
Remove attributes.
Va a aparecer esta ventana de diálogo.
Y en esta ventana.
Me va a decir.
Que atributos quiere quitar.
El volumen.
Y definitivamente.
Los plugins.
Y yo le diría.
También quite el equalizer.
Porque de pronto.
Hay un clip.
Que lo pueda tener.
A partir de eso.
Pensemos.
Reseteamos.
Todos los atributos.
De los clips de audio.
Que directamente.
Se hicieron en edición.

Para partir de cero.
Bien.
Entonces.
Una vez hecho eso.
Lo que nosotros.
Vamos a hacer.
Es vamos a crear.
Un nuevo canal.
Porque recuerden.
El ideal.
Es que tengamos un canal.
Por cada personaje.
Para hacer eso.
Voy a presionar.
Clic derecho acá.
Y en este caso.
Voy a seleccionar esta opción.
Que se llama.
Add tracks.
Y tres puntos.
Una vez.
Yo selecciono.
Esta opción.
Que se llama.
Add tracks.
Y tres puntos.
Lo que yo voy a encontrar.
Es este nuevo menú.
En este nuevo menú.
Yo le puedo decir.
Bueno.
¿Cuántos canales.
Yo quiero colocar?
Yo podría decirles.
Cuántos.
Yo quiera.
Miren.
Prácticamente.
Que se pueden crear.

Bastantes.

Es.
Muchísimo.
En este caso.
Pensemos que.
Yo no quiero crear.
Tantos.
Sino solo uno.
Este.
Va a ir.
Debajo de diálogo.

Y.
Como va a ser un canal.
De.
Voz directamente.
Va a ser mono.
Una vez.
Hago eso.
Voy a presionar.
Lo que quiero observar.
Es que directamente.
Se ha creado diálogo.
Como habíamos hecho.
Entonces.
Ahora lo que nosotros.
Queremos hacer.
Es organizarlo un poco.
Para organizarlo un poco.
Primero.
Le vamos a cambiar el nombre.
Clic.
Sobre este elemento de acá.
Y a partir de eso.
Yo voy a decirle.
Que.
El primero.
Se va a llamar.
Emiliana.
Ahora.
Si yo quisiera nombrar.
Por ejemplo.
Audio 2.
Tengo que darle clic.
Y colocarle.
Phillip.
Pero pensemos que en audio.
Este proceso.
Es un momento.
Entonces.
Si yo quiero ir rápidamente.
A nombrar.
Yo puedo presionar la letra.
Tab.
En el teclado.
Y miren que automáticamente.
Va a ir al otro clip.
Y aquí yo puedo decirle.
Que él se llama.
Directamente.
Phillip.
Y voy a presionar.
Enter.
Una vez.

Ya he nombrado.
Mis canales.
También en audio.
Es muy útil.
Darle unas convención de colores.
Para qué.
Para que por ejemplo.
Si yo quiero ver.
Los clips de voces.
Estos van a estar todos.
En el track de voces.
Que va a ser de un color amarillo.
O por ejemplo.
Los defectos.
Los defectos.
Van a estar.
En una parte.
En un canal.
Solo defectos.
Y este va a ser un color.
Café.
Una vez dicho eso.
Lo que yo puedo hacer.
Para darle color.
A un canal en específico.
Va a ser seleccionar.
Clic derecho.
Sobre esta parte de acá.
Y colocar donde dice.
Change track color.
Acá.
Yo quiero decirle.
Que por ejemplo.
El primero sea.
Naranja.
Y el de Philip.
Sea.
Un track.
En este caso.
Amarillo.
No se ve nada.
Porque no tengo ningún clip.
Pero pronto vamos a verlo.
El de Ada.
Que tenga.
Un color.
En este caso tan.
Miren que ya tengo convenciones de colores.
Para saber.
Prácticamente.
En dónde están mis clips.
El de Drone.

Ya tenía un color.
Que habíamos colocado previamente.
Entonces ahora.
Lo que quiero hacer.
Es que quiero.
Bajar determinados tipos de clips.
A este canal de Philip.
Y nosotros no sólo queremos hablar.
Donde él habla.
Sino donde él aparezca.
Directamente en pantalla.
Entonces para hacer eso.
Podemos usar diferentes tipos de técnicas.
Y vamos a usar también.
Técnicas específicas de Fairlight.
Lo que voy a hacer.
Es voy a.
Dejar este track.
Y este track.
En solo.
Para que ellos suenen.
Voy a.
A esconder un poco.
El track de index.
Y lo que quiero hacer.
Es quiero.
Usar la misma técnica.
Que usamos.
Cuando cortamos los clips.
Y los llevamos a.
Una parte específica.
En el caso de Ada.
Que fue.
La técnica de cut.
Y mover el posicionador.
Pero en este caso.
Yo quiero usar la técnica de cut.
Pero moverlos directamente.
Entre canales.
Para hacer eso.
Por ejemplo.
Voy a irme al principio.
Y lo que yo voy a encontrar.
Es que.
En esta parte de acá.
En el menú de timeline.
Yo puedo tener.
Diferentes atajos de teclado.
Para moverme.
A diferentes tipos de track.
Y por ejemplo.
Si yo quisiera moverme.

Entre tracks de audio.

Uno para arriba.

Y uno para abajo.

Yo puedo presionar.

Option.

Y flecha hacia arriba.

Eso.

En PC sería.

Y control.

Flecha hacia arriba.

Option.

Y flecha hacia abajo.

Alt.

Y control.

Flecha hacia abajo.

Vamos a mirar.

Y funciona.

Option.

Command.

Y miren.

Que de esta manera.

Lo que yo voy a observar.

Es que me va a permitir moverme.

Entre los diferentes tipos de tracks.

0 canales.

Que yo tengo.

En mi línea de tiempo.

Entonces ahora.

Este de acá.

Pensemos que este es un track.

Donde está Emiliana.

Entonces lo vamos a dejar.

Directamente acá.

Pero este.

Es un track de Philip.

Entonces.

Yo voy a poder seleccionarlo.

Porque mi posicionador.

Está ubicado.

En esa posición.

Y estoy directamente.

Parado.

En este canal.

Ahora.

Lo que yo puedo hacer.

Es presionar.

Comando X.

Veo.

La región de selección.

Como el fantasma.

Y después de eso.

Voy a presionar.

Option.

Command.

Y flecha hacia abajo.

Que de esa manera.

Él.

Ha bajado.

El clip.

Una vez está acá.

Voy a poder darle.

Comando V.

Y miren.

Que él se va a pegar.

Y efectivamente.

Él.

Tiene.

Un color amarillo.

Que fue el color.

Directamente.

En el canal.

Me va a mover.

Por ejemplo.

A este de acá.

Y este también.

Es un track de Philip.

Lo voy a seleccionar.

Comando X.

Option.

Command.

Flecha hacia abajo.

Y lo voy a pegar.

Comando V.

Voy a irme.

Ahora.

Al track de arriba.

Option.

Flecha hacia arriba.

Voy a moverme.

Con JKL.

Este también.

Es un.

Clip de Philip.

Entonces.

Command.

Command.

Puedo seleccionarlos.
Todos de acá.
Comando X.
Y puedo.
Por ejemplo.
Darle click.
Al track de acá.
Y automáticamente.
Él se va a pegar.
Y de esa manera.
Puedo darle.
Comando V.
Y he colocado esos.
Finalmente.
Pensemos.
Que nosotros.
Podemos avanzar.
Al último clip.
Y este va a ser.
Directamente.
De Phillip.
Seleccionar el track.
Comando X.
Option Command.
Flecha hacia abajo.
Y lo pego.
Comando V.
Y miren.
Que de esta manera.
A pesar de que.
Yo creo que.
Veió sonar bastante.
Repetitivo.
Cuando usábamos.
Los atajos de teclado.
Prácticamente.
Lo hemos hecho.
Muy rápido.
Y eso es lo que ustedes.
Quiero que noten.
Y quiero que hagan.
Y practiquen.
Inicialmente.
Tal vez.
Uno puede tardar.
Un poco de tiempo.
Moviendo.
Los botones.
Directamente.
En el teclado.
Pero después de esto.
Es una función.

[illegible]

Me voy a acercar.
Efectivamente.
Al track de Emiliana.
Bastante.
Miren que.
Yo quisiera darle play.
Solo a ese segmento.
Pensemos que en audio.
Necesitamos oír.
Muchas veces.
El elemento.
Para identificar.
Si tiene un problema.
Por ejemplo.
Para subirle.
Para hacer eso.
Yo puedo seleccionar.
Una marca de entrada.
Y una marca de salida.
Y a partir de eso.
Hacer una selección.
Y después.
Darle play.
Solo a esa parte.
Pero para hacer esto.
En Fairlight.

Bastante fácil.
Nos vamos a tener.
Este elemento de acá.
Que se llama.
Rain Selection.
O la herramienta va a ser.
R.
Si ustedes tienen.
Este elemento de acá.
Podemos seleccionar.
Por ejemplo.
Esta parte.
Y miren que.
Automáticamente.
Va a seleccionar.
Ese elemento.
O yo puedo.
Darle click acá.
Y lo deselecciono.
Pero también.
Puedo hacer esto de acá.
Y a partir de eso.
Selecciono.
Una región.
En específica.

Seleccionado.
Una parte.
Lo que yo puedo hacer.
Es puedo.
Borrarlo.
[repetición del transcriptor omitida] Si nosotros le damos play.
Voy a ampliar el volumen.
Seguramente ustedes ya lo pueden oer de una manera más clara.
Pensemos que en este caso este clip tiene algo que le llamamos como un hum.
Ese hum o zumbido surge generalmente cuando hay una interferencia eléctrica directamente cuando se está grabando algo.
Pensemos que este hum va a variar dependiendo de la zona del planeta en donde estamos.
Si estamos en América definitivamente va a ser un hum de 60 hercios y si estamos directamente en Europa va a ser de 50.
Esto va a variar también dependiendo del país en algunas situaciones.
Entonces a partir de eso lo que yo quiero es quitar ese zumbido producido directamente por una conexión.
Para hacer eso voy a dirigirme a los effects.
Y aquí nosotros previamente hemos usado meters.
Pero también vamos a usar bastantes efectos propios de Fairlight.
Y si por ejemplo ustedes tienen algún otro plugin instalado directamente en su computador, este va a aparecer también acá.
En este caso quiero quitar el hum.
Para quitarlo lo que voy a hacer es encontrar esta herramienta que se llama The Hum.
Y en este caso específico no quiero colocarlo sobre el track como lo hicimos previamente, sino que directamente sobre el clip.
Y lo que yo voy a observar es que automáticamente se abre esta interfase.
Voy a cerrar acá efectos y voy a observar que también en la parte del clip veo este elemento de effects.
También, si yo por ejemplo cierro la interfase y yo quiero recuperarla, voy a también poder abrir el menú inspector.
Y si yo selecciono el clip, aquí la parte de effects va a estar prendida.
Y aquí yo pudiera borrar el efecto o, en este caso, abrir directamente la interfase.
Ahora lo que nosotros podemos hacer es, por ejemplo, colocar esto un poco más duro, generar una región de selección.
Y en este caso, empezar a oír.
Y en este momento seguramente, tal vez ustedes lo oigan, pero si ustedes descargan el material, lo pueden oír de una manera más claro.
Tenemos como ese...
Lo que nosotros queremos es eliminarlo.
Para hacer eso, nosotros podemos partir de un preset.
Esto fue grabado directamente acá en América.
Entonces podemos seleccionar 60 Hz.
Lo que está haciendo esto es, está colocando acá un gráfico directamente en este gráfico interno.
Pensemos que en este gráfico vamos a ver algunas frecuencias y acá el punto específico que se está afectando en la frecuencia.
Y el número de decibeles que estamos bajando en esa frecuencia.
En este caso específico, cuando nosotros colocamos 50 o 60, él coloca el

punto más amplio, en este caso que va a afectar, sobre el 60.
Y después de eso, él va a crear algo que se conoce como los armónicos.
Y esto va a ser automáticamente afectar la frecuencia en donde nosotros estamos, pero multiplicándola por 2.
Entonces, por ejemplo, acá ustedes van a ver que está 120, que este está 180 y aquí también vemos posteriormente el de 200.
En este momento, nosotros le vamos a dar play.
Y ya funciona muchísimo, muchísimo mejor.
Nosotros también podríamos, por ejemplo, aumentar directamente para que afectara un poco más.
Si nosotros también quisiéramos.
En este caso específico, nosotros hemos colocado el de Hummer directamente en este clip.
Yo voy a cerrar el efecto y voy a resetear el volumen para que quede de esa manera.
Si ustedes quieren tener una previsualización más fiel a lo que ha hecho el efecto,
lo que pueden hacer es seleccionar directamente en este efecto acá, presionar clic derecho y colocar donde dice Cache Audio Effects.
Cuando ustedes presionan esa parte, lo que ustedes probablemente pueden observar acá, es que miren que el formadionda ya se ve mucho más limpio.
Incluso se puede escuchar bastante mejor el efecto del plugin que hemos colocado.
También van a observar que aquí se colocó un icono.
Este icono me dice que el efecto está cachado directamente para que nosotros podamos oírlo.
Hacer el Cache es que el efecto está procesado para que nosotros lo oigamos mejor.
Ahora lo que nosotros vamos a observar es que en esta parte de acá, si nosotros subimos el volumen de acá, miren, tenemos bastante bastante ruido y nosotros queremos quitar este ruido.
Para quitar el ruido también lo podemos hacer por medio de un efecto que tenemos acá.
En este momento voy a seleccionar directamente este que se llama Noise Reduction
y lo voy a arrastrar a esta parte.
Una vez está acá, lo que voy a hacer es buscar una región de selección.
Pensemos que puede ser esta parte de acá.
Me voy a acercar.
Voy a hacer una región de selección con este elemento.
Y él va a repetir.
Incluso voy a subirlo un poco.
Entonces, en esta parte lo que nosotros queremos es usar este efecto que se llama Noise Reduction.
Pensemos que prácticamente el Noise Reduction va a ser muy similar a como cuando hacemos un Qualifier en corrección de color.
Nosotros le estamos diciendo, seleccione ese color rojo y a partir de esa selección,
lo que yo quiero es quitarle el color, desaturarlo o cambiarle el Hue.
Prácticamente aquí va a ser algo muy similar.
Nosotros le vamos a decir, sample ese sonido.
Y una vez ampliado, yo puedo directamente afectarlo.

Para ampliar ese sonido, yo puedo hacerlo de una manera automática o de una manera manual.

En nuestro caso específico, lo vamos a hacer de una manera manual.

Vamos a seleccionar este elemento acá y voy a colocar Learn.

Una vez le doy Learn, lo que voy a hacer es darle Play.

Y miren que en este momento ustedes van a observar en mi interfase que él directamente ha hecho como una región morada.

Voy a darle Play nuevamente y miren que lo que está sucediendo.

Prácticamente él hizo un sampleo de esta parte.

Pensemos que ese es el sampleo, es como esa región que él seleccionó.

Y a partir de eso, aquí directamente él me está diciendo los valores que yo estoy afectando.

Yo puedo, por ejemplo, darle Play, quitarle el Learn y en este caso empezar a oír.

También aquí yo tengo como un botón de Bypass para oír como estaba antes y directamente como ha quedado.

Si yo quisiera, por ejemplo, usar un automático, voy a tener el Auto Speech Mode.

Pero en un momento lo vamos a usar.

Ahora que nosotros quitamos directamente este, lo que yo voy a hacer es resetearlo.

Y yo voy a darle Play.

Y miren que ya prácticamente hemos reducido bastante el ruido de ambiente que estaba capturado directamente en este clip.

Voy a cerrar la interfase.

Voy a quitar la región de selección.

Y ahora vamos a hacer otro ejercicio.

Pensemos que este ejercicio ya no va a pertenecer al cortometraje de Hyper Light sino a otro tipo de proyecto.

Para hacer eso voy a cerrar efectos.

Voy a dirigirme a la página de Media Pool.

Y en la página de Media Pool voy a seleccionar la línea de tiempo número 8.

En este caso específico lo que nosotros vamos a observar es que tenemos una escena en la cocina.

Pero quiero que lo observemos en la página de edición.

Voy a darle click a la página de edición, este icono en la parte inferior.

Voy a colocar esto para que lo veamos en pantalla más grande.

Hola, mi nombre es Jamie.

Y hoy voy a llevarte a una pancilla de pancilla de vegetación.

Así que con un pancilla de pancilla, realmente importante...

Y miren que lo que nosotros observamos es que sí, probablemente la imagen está bastante bonita y agradable,

pero el sonido tiene sus problemas.

Escuchamos ruido y además esto está grabado en una cocina.

Entonces piensen que hay neveras, hornos, aires acondicionados.

Y nosotros tenemos que limpiar esos elementos.

También quiero que observen un poco el forma de onda que nosotros tenemos acá.

En este caso, él nos está diciendo que esto es un track estéreo.

Y él nos muestra directamente solo un canal.

Pero miren que cuando yo paso a Fairlight, voy a presionar aquí donde dice

Fairlight,
voy a observar que en sí hay dos canales.
Fairlight, pensemos que nos está dividiendo automáticamente lo que hay directamente en el canal estéreo de la línea de tiempo.
Y aquí lo que nosotros encontramos es que el canal uno está más bajito.
Entonces uno podría decir, puede que gran parte del inconveniente de sonido directamente esté en el canal uno
o en el canal de la izquierda, que es el que va a mostrarse acá.
Entonces lo que yo quiero hacer de primero es que prácticamente solo él tome el canal dos,
porque el canal uno, que es el canal izquierdo, va a estar directamente afectado o va a estar mucho más bajito.
A partir de eso, lo que yo voy a hacer es darle clic derecho al clip de acá y voy a seleccionar donde dice Clip Attributes, este elemento que nosotros tenemos en esta parte.
Cuando yo le doy Clip Attributes, yo voy a encontrar que yo tengo los dos tipos de canales.
Y en este caso específico, voy a seleccionar el que dice Mono.
Cuando yo tengo acá en Mono, voy a poder decirle qué tipo de canal él quiero que tome.
Para este caso, yo quisiera que él tome el canal dos, porque es el canal de abajo directamente que está acá.
Toma el canal dos.
Una vez pasa eso, voy a darle OK.
Miren que lo que va a suceder es que él tomó el canal dos y está muy bien.
Pero si yo le doy Play,
Prácticamente solo esto lo estoy escuchando por la parte izquierda.
Seguramente ustedes en sus casas, si tienen audífonos, van a oírlo solo por la parte izquierda.
Y eso sucede porque yo solo estoy en un canal exterior.
Yo quiero volver este canal Mono para que tanto en la parte izquierda como en la derecha suene el mismo sonido.
Para hacer eso, puedo presionar clic derecho en esta parte de acá,
y yo le puedo decir donde dice Change Track Type 2,
y acá le puedo decir Mono.
Y de esa manera...
Miren que ya se escucha el mismo sonido tanto por la izquierda como por la derecha.
Pero si nosotros le damos Play,
Vamos a observar que se redujo un poco el inconveniente, pero aún no tanto.
Entonces lo que nosotros necesitamos es usar diferentes tipos de plugin para afectar este inconveniente.
Vamos a empezar con un D-Homer.
Voy a seleccionar nuevamente efectos,
voy a cerrar el Media Pool para verlo grande,
y voy a ver directamente este que se llama D-Homer,
de esta parte de acá.
Lo voy a traer a esta parte,
y voy a darle un poco de Play.
Voy a agrandar lo que sucede acá.
Voy a hacer una región de selección.
Y miren que en este momento observamos que tenemos mucho, mucho como...

Pero pensemos que este no es directamente tanto de una señal eléctrica como de una interferencia, sino que puede ser de diferentes tipos de, llamemos electrodomésticos que hay en la cocina.

Entonces lo que uno podría hacer es...

Vamos a...

Oírlo.

Y lo que podríamos hacer es darle una buena cantidad, en este caso 30, y a partir de eso mientras lo oímos, mover acá la frecuencia.

Y en este caso empezar a oírlo, y directamente buscar el punto en el cual queremos afectarlo más.

Pensemos que para este caso lo que nosotros queremos hacer es que él afecte, por ejemplo, un valor de alrededor de 100.

Entonces yo puedo acá, por ejemplo, colocar 100 y darle Enter.

En este momento el efecto se fue porque ya lo aplicamos, pero recuerden que si yo quiero volver a verlo, puedo abrirlo acá en el inspector,

y de esa manera lo veo.

Y a partir de eso voy a oírlo.

Y miren que ya se ha reducido bastante.

Pero a partir de eso lo que quiero es quitar mi región de selección, darle Play, bajarlo un poco.

Mi nombre es Jamie, y hoy voy a llevarlo a un poco de China.

Y definitivamente mejoró mucho, pero pensemos que está afectando un poco la voz.

Entonces lo que yo puedo hacer es mover acá el Slope.

Y miren que lo que va a hacer esto es, pensemos que el punto que él va a afectar menos va a ser directamente este de 100.

Pero prácticamente las armónicas van a seguir un poco disminuyendo ese HUM, pero sin afectar tanto el punto específico de la voz.

Entonces en este momento hemos realizado esta parte de acá.

Ahora lo que nosotros queremos hacer es afectar un poco el ruido general.

Para este caso específico vamos a colocar donde dice Noise Reduction, este que tenemos en esta parte, y lo voy a llevar también al clip.

En este momento miren que si yo tuviera una segunda pantalla, yo podría prácticamente tener todos estos plugins en la segunda pantalla para afectarlos y no cerrar uno o cerrar otros, sino prácticamente probar con los dos.

En este caso específico vamos a usar directamente este que se llama Auto Speech Mode.

Y pensemos que prácticamente lo va a hacer de manera automática.

Nosotros le damos play y a partir de eso él lo va reduciendo.

Recuerden, si ustedes quieren ver de una forma más clara lo que hemos hecho, es, yo voy a bajarle el volumen, clic derecho y seleccionar Cash Audio Effects.

Miren que de esa manera él lo va a procesar.

Y aquí lo vamos a poder oír mucho mejor.

Para quitar esta opción, ustedes pueden clic derecho y quitar este elemento.

Y ya lo van a oír sin el procesamiento.

Bien. Entonces en este momento lo que nosotros tenemos es que pudimos arreglar este clip usando diferentes plugins.

Y pensemos que este es un proceso de oír, repetir, de perfeccionar lo que hicimos.
Definitivamente yo diría, esto vale la pena perfeccionarlo mucho más, sí.
Y experimentar mucho más con esos plugins.
Ahora vamos a realizar un último ejercicio.
Voy a seleccionar el de Media Pool.
Voy a cerrar Efectos.
Y en este caso voy a seleccionar la línea de tiempo número 9.
Una vez seleccionó la línea de tiempo número 9, pensemos que aquí vamos a arreglar algunos pop o algunos ruidos que generalmente suceden en una grabación.
Y que no se van a poder arreglar haciendo un keyframe y bajándolo.
Porque van a ser muy, muy específicos.
Prácticamente pensemos que él va a afectar directamente el sampleo de la onda.
Entonces lo que quiero que ustedes vean es, por ejemplo, yo aquí tengo un primer elemento.
Que este es un pop.
Y este nos va a permitir mostrarnos hasta qué punto nosotros podemos hacer zoom in en la línea de tiempo de Fairlight.
Para hacer esto voy a poder seleccionarlo.
Y en este momento, miren que yo voy a encontrar que estoy haciendo bastante zoom.
Pero si yo me acerco muchísimo más, miren que voy a llegar hasta el punto del sampleo de la onda.
Voy a incluso cerrar el del Media Pool para verlo.
Y esto va a ser muy, muy útil.
Porque definitivamente estamos llegando a una parte específica que definitivamente si nosotros quisiéramos afectarla con un keyframe o algo, no vamos a poder llegar.
Y esto nos va a servir, por ejemplo, para este caso de acá.
Si yo le doy play, miren que suena como un golpe, un golpe directamente en la música que nosotros tenemos acá.
Vamos a abrirlo nuevamente.
Y suena eso.
Lo que yo quiero es afectar este elemento.
Para hacer eso voy a colocar mi posición en esta parte y voy a hacer zoom, zoom, zoom.
Voy a volver a hacer nuevamente zoom, zoom.
Y miren que de esa manera lo que yo voy a observar es que ya tengo acá el sampleo.
Y este es como ese golpe o ese pop que se generó.
Lo que yo quiero es afectar esto.
Para afectarlo puedo seleccionar directamente el punto y pensemos que a partir de eso nosotros podemos pintar.
No es necesario que lo dejemos totalmente recto.
Podemos hacer algo como eso.
Y si yo ya me devuelvo, lo que va a suceder es que si yo le doy play, vamos a verlo desde acá.
Miren que ya se ha disimulado muchísimo, muchísimo más ese golpeteo que inicialmente teníamos.
Eso es trabajar al nivel del sampleo de onda.

Prácticamente ahora no se escucha nada.

Este fue el video de introducción a la página de Furlight.

Si tienen alguna duda o alguna pregunta, pueden ir a la página de blackmagicdesign.com a la sección del foro.

Si quieren obtener más recursos educativos, pueden acceder a la sección de entrenamiento en la misma página.

Acá pueden descargar este material para que me sigan mientras ven el video.

Pueden descargar también el video, los libros y también pueden acceder a las certificaciones de cada una de las páginas en DaVinci Resolve.

Muchas gracias por ver este video y nos vemos en otra oportunidad.

¡Gracias!

¡Gracias!

¡Gracias!

¡Gracias!