

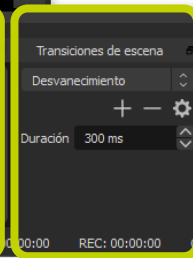
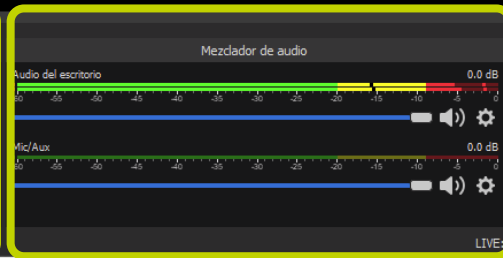
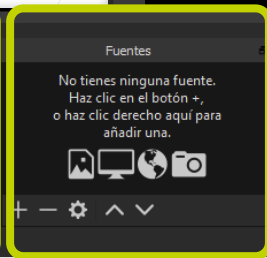
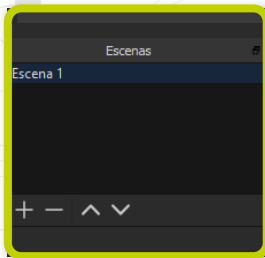
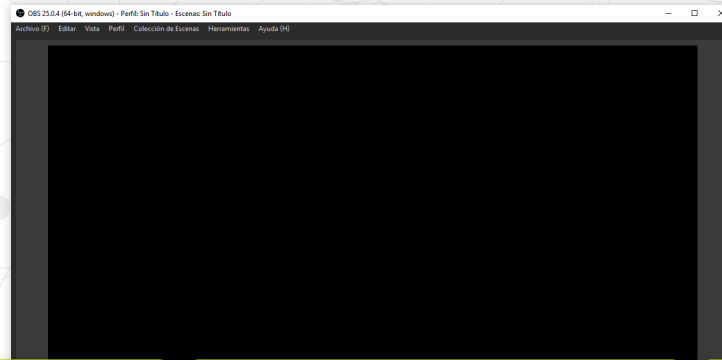
# USO DE LA HERRAMIENTA OBS



**Antonio José de Sucre**  
CORPORACIÓN UNIVERSITARIA

# ¿CÓMO USAR OBS Studio?

El programa está enfocado para realizar vídeos con diferentes cámaras, o mejor dicho diferentes escenas. Una vez accedemos al programa en la zona inferior vemos que está dividido en 5 columnas, cada una de ellas con una tarea diferente asignada.



## ESCENAS

Las escenas nos permiten de una forma sencilla configurar lo que se va a ver en pantalla, con el simple hecho de cambiar de escena mostraremos una u otra cosa en pantalla. Además, permite una gran cantidad de cambios en los elementos que vemos en pantalla como cambiar la escala de los elementos, hacer que se muevan por pantalla o añadirles determinados filtros.

## FUENTES

Las escenas son la parte fundamental de OBS, y lo que le diferencia de otros programas, pero sin unas fuentes (segunda columna) no tendría sentido este programa. Con las fuentes le indicamos que debe capturar en pantalla, si nuestro escritorio, la imagen de la webcam, etc.

## MEZCLADOR

Esta opción nos permite configurar la entrada del audio, la cual puede ser el audio interno (el audio del ordenador), o audio externo si añadimos un micrófono.

## MEZCLADOR

En esta última columna nos encontramos con opciones como iniciar y detener la grabación, así como el modo de estudio donde accedemos a diferentes escenas de una forma visual para tener más control sobre lo que está viendo el usuario y lo que le podemos ofrecer a ese usuario a través de las fuentes que tenemos configuradas.

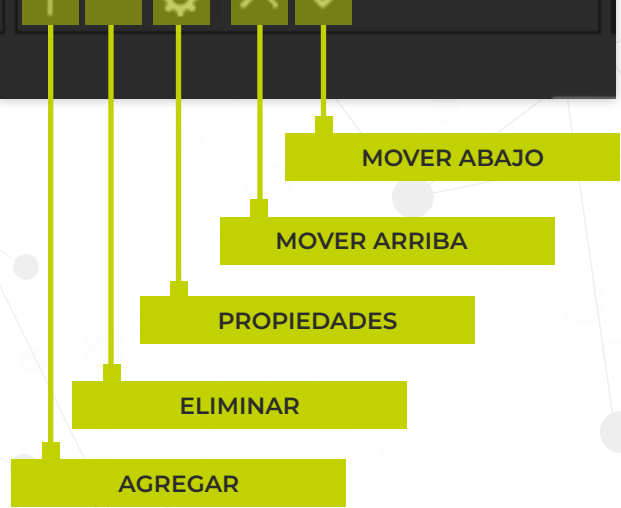
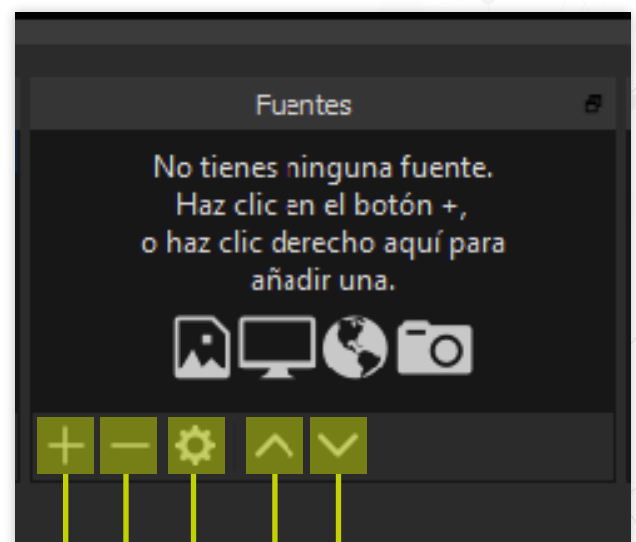
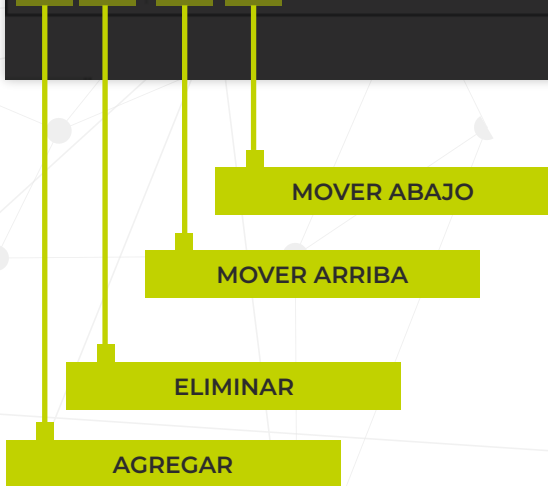
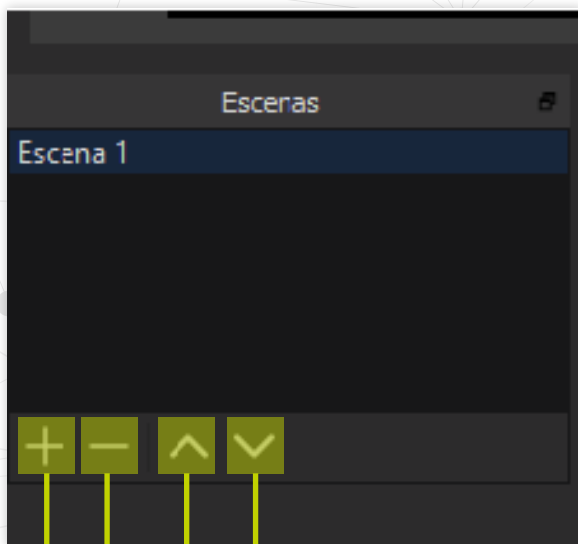
## TRANSICIONES

Encontramos transiciones para que sea más suave el cambio entre una escena y otra. En esta misma columna permite ajustar el tiempo de la transición.

# ESCENAS Y FUENTES

Sin duda alguna las **escenas** y las **fuentes** son los elementos más importantes de Open Broadcaster Software. La mezcla de estos dos elementos nos va a hacer que creamos nuestras propias grabaciones de una forma muy profesional y poniendo a nuestra disposición un montón de opciones.

En primer lugar, hablaremos de las **escenas**, no son otra cosa que lo que vamos a ver y escuchar en nuestros monitores, y que luego aparecerá en Youtube o la plataforma que elijas para subir tu contenido o realizar la retransmisión online (streaming).



Pero para que las **escenas** tengan algún valor debemos indicarle que **fuentes** queremos seleccionar, para ello iremos al botón + para añadir la fuente que queramos elegir, ya sea el escritorio, una ventana en concreto, lo que capta nuestra webcam o una entrada de audio interna o externa. Acordarse de añadir una fuente de audio es fundamental si no queremos que nuestro vídeo se mantenga en silencio durante todo el clip.

## ESCENAS Y FUENTES

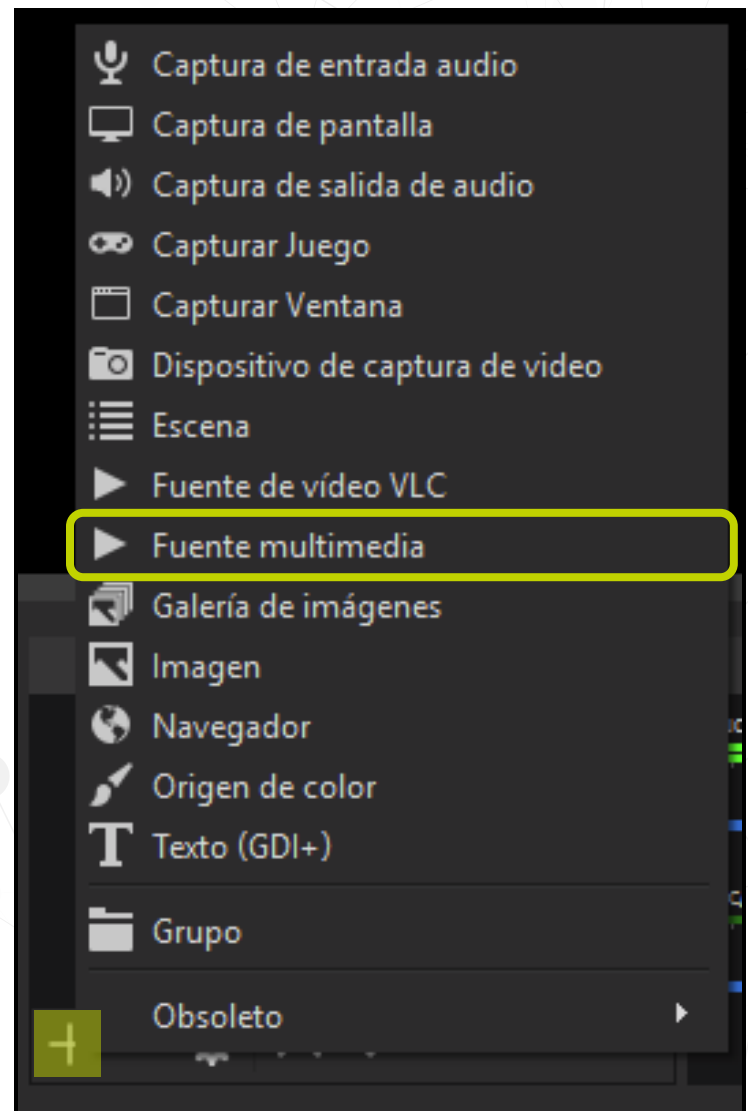
En resumen, las fuentes nos permiten introducir en nuestro clip imágenes, captura de pantallas de todo nuestro escritorio o seleccionar una ventana en concreto, dispositivos de captura como la webcam, textos, e incluso fuentes multimedia. Y todo ello con unas amplias opciones de configuración como cambiar el color de la tipografía, escalar las imágenes o vídeos, ordenar las capas o eliminar aquellas fuentes que no nos hagan falta. Tanto a las fuentes como a las escenas les podemos nombrar de la manera que queramos, de esta manera será más fácil que las ubiquemos y sepamos a que corresponde cada cosa.



## FUENTES MULTIMEDIA

Dentro de las fuentes nos encontramos con las multimedia, la principal ventaja de este tipo de fuentes es que nos permite ganar tiempo y evitar un proceso más largo en postproducción. Su uso es muy sencillo, solamente tenemos que añadir cualquier archivo de audio o vídeo a nuestra fuentes.

Las fuentes multimedia nos van a ayudar a terminar nuestro clip antes y evitar acudir a otros programas para realizar tareas de postproducción. Si somos capaces de trabajar bien con las fuentes multimedia podremos crear todo nuestro vídeo en OBS Studio consiguiendo un considerable ahorro en tiempo.





**Antonio José de Sucre**  
CORPORACIÓN UNIVERSITARIA

## **CRÉDITOS**

**Autor(a):**

*Wilson Cochero Ramos*

**Diseño e implementación:**

*Dirección de Ambientes Virtuales de Aprendizaje  
de la Corporación Universitaria Antonio José de Sucre*



Este obra está bajo una licencia de Creative Commons  
Reconocimiento-NoComercial-CompartirIgual 4.0 Internacional.