

Material Imprimible

Curso de Streaming Profesional

Módulo OBS Studio

**Contenidos:**

- ¿Qué es OBS?
- Crear una cuenta en OBS:
- Configuración:
- Guía de fuentes:
- Descripción general de escenas y fuentes:
- Descripciones de la fuente:
- Filtros de escena y origen:
- Color Key y Chroma Key:

## ¿Qué es OBS?

OBS por sus siglas en inglés Open Broadcaster Software es un software gratuito para la transmisión de video por internet, está escrito en C y C++ y mantenido por OBS Project. Entre sus principales ventajas encontramos:

**Gratuito:** no necesitas una licencia.

**Multiplataforma:** está disponible para Linux, Windows y macOS.

**Captura de video:** permite transmitir desde fuentes de video en tiempo real.

**Plugins:** cuenta con plugins y aplicaciones adicionales para aumentar las funciones.

**Codificación y grabación:** codifica la transmisión con varios formatos, incluye además la opción para grabar la transmisión directamente en el equipo.

## Crear una cuenta en OBS:

### Inicio rápido de OBS Studio:

#### 1. Ejecute el asistente de configuración automática

Si es nuevo en OBS o simplemente desea comenzar lo más rápido posible, siga los pasos del Asistente de configuración automática. Este asistente probará automáticamente su sistema e intentará encontrar la configuración que su PC pueda manejar. Esto incluye transmisión o grabación, resolución, tasa de bits, codificador, proveedor de transmisión y más. Siempre puede modificar la configuración manualmente más adelante.

El asistente mostrará la primera vez que ejecute OBS. Si necesita ejecutarlo de nuevo, haga clic en Herramientas -> Asistente de configuración automática.

#### 2. Configura tus dispositivos de audio

De forma predeterminada, OBS Studio está configurado para capturar el audio y el micrófono del escritorio. Puede verificar esto mirando los medidores de volumen en la sección del mezclador de la ventana principal de OBS Studio. Si no se están moviendo o sospecha que se está capturando el dispositivo incorrecto, haga clic en Configuración -> Audio y seleccione los dispositivos manualmente.

Usuarios de macOS: si estás en macOS, necesitarás una aplicación adicional para capturar audio de escritorio. Esto se debe a las limitaciones en macOS que no proporcionan métodos de captura directa para dispositivos de audio de escritorio.

### 3. Agrega tus fuentes para video

A continuación, verá que la vista previa es una pantalla negra. OBS no captura ningún vídeo de forma predeterminada. Para comenzar a capturar, debe agregar una fuente.

En la parte inferior de la ventana hay un cuadro llamado 'Fuentes'. Haga clic en el + (o haga clic derecho dentro del cuadro Fuentes) y elija la fuente que desee. Por ejemplo:

- Seleccione Captura de pantalla para grabar todo lo visible en un monitor
- selecciona Captura de juego (solo Windows) si estás capturando un juego
- seleccione Captura de ventana para aplicaciones que no sean de juego
- seleccione Dispositivo de captura de vídeo para una cámara web o una tarjeta de captura

Las fuentes y las escenas son el pan y la mantequilla de OBS Studio, y pueden ser súper poderosas. Haga clic aquí para leer más sobre ellos.

Usuarios de computadoras portátiles: Aquí está nuestra guía de solución de problemas si sus fuentes de captura de juegos / ventanas / pantallas aún muestran una pantalla negra.

### 4. Pruebe la configuración de transmisión y grabación

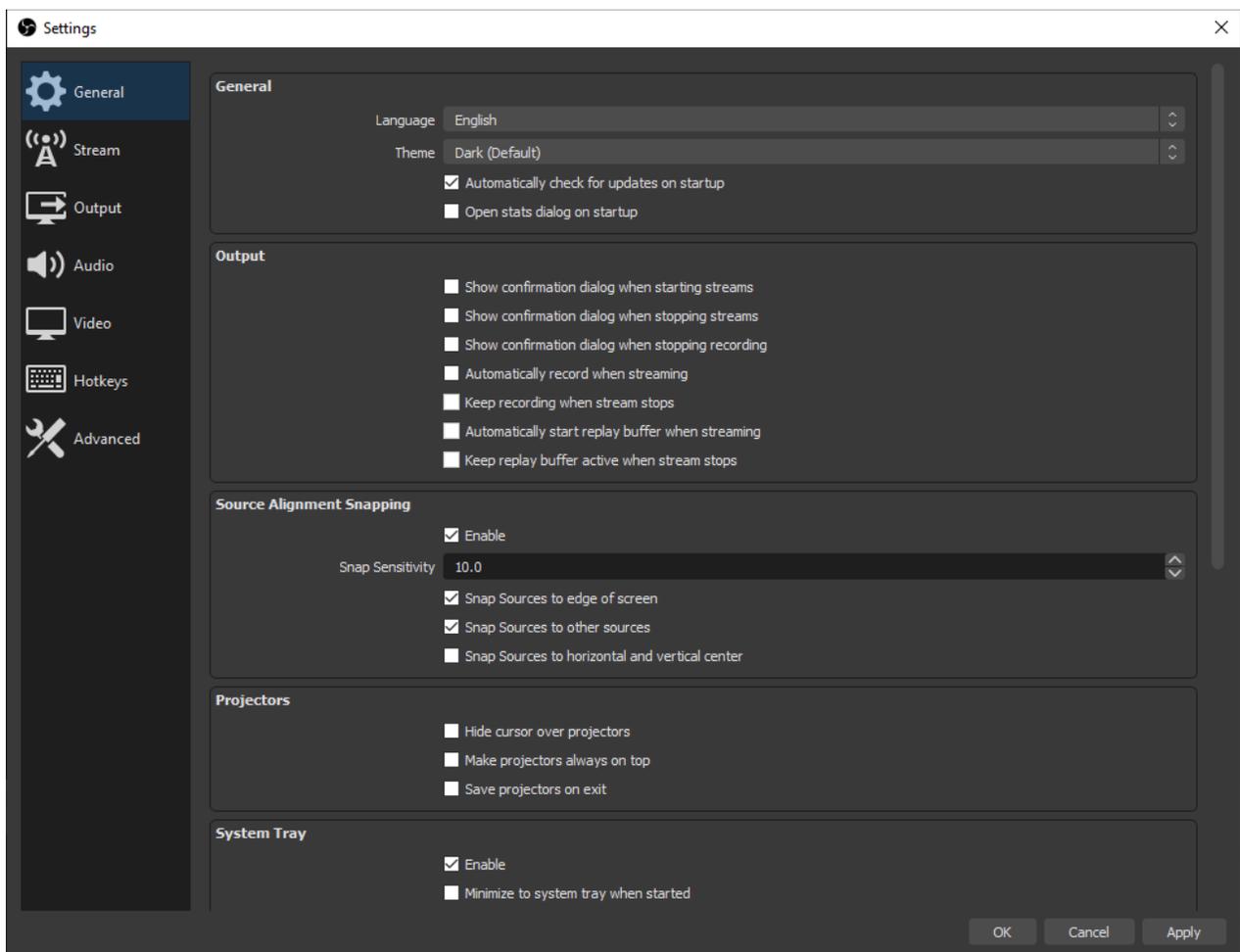
Verifique que todas sus configuraciones sean como las desea en Configuración -> Salida. Luego, simplemente presione Iniciar grabación o Iniciar transmisión.

Recomendamos encarecidamente realizar una prueba durante unos minutos para asegurarse de que no haya problemas, en lugar de simplemente saltar a su primera transmisión o grabación. Si tiene algún problema o necesita más ayuda, eche un vistazo a nuestro portal de ayuda.

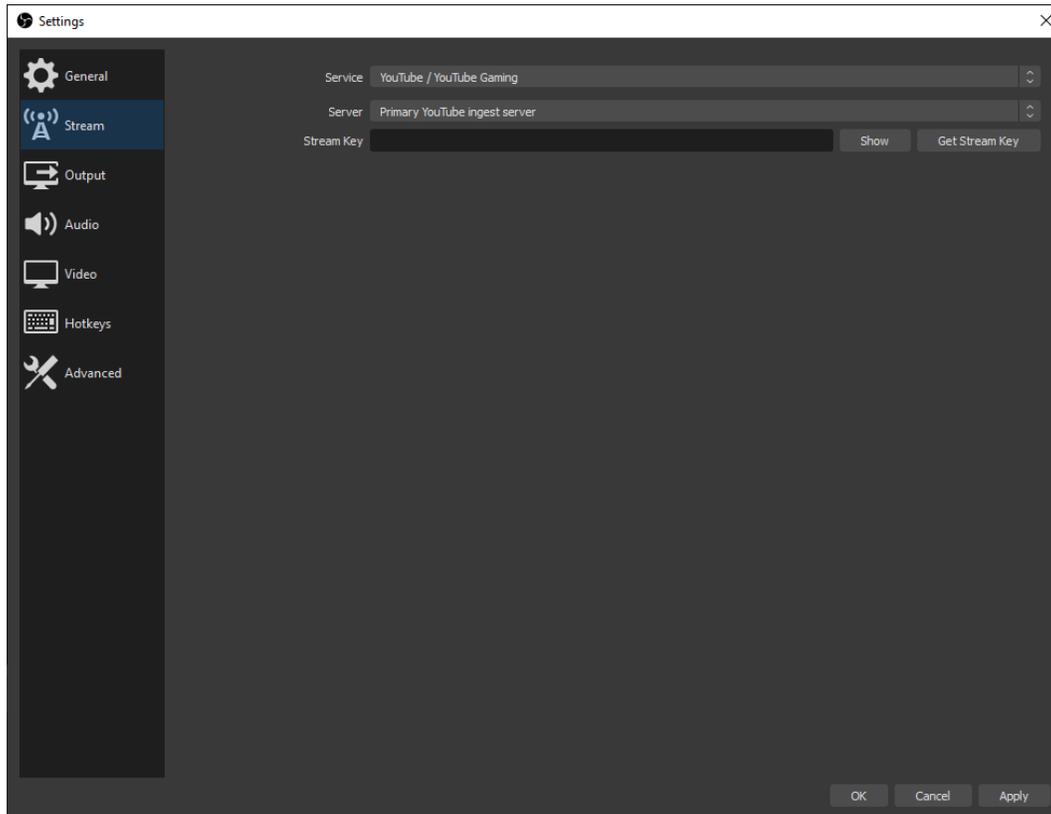
## Configuración:

En general, la mayoría de las configuraciones serán bastante autoexplicativas. Esto no cubrirá todo, pero será una visión general de los conceptos básicos y lo que puede hacer en cada sección.

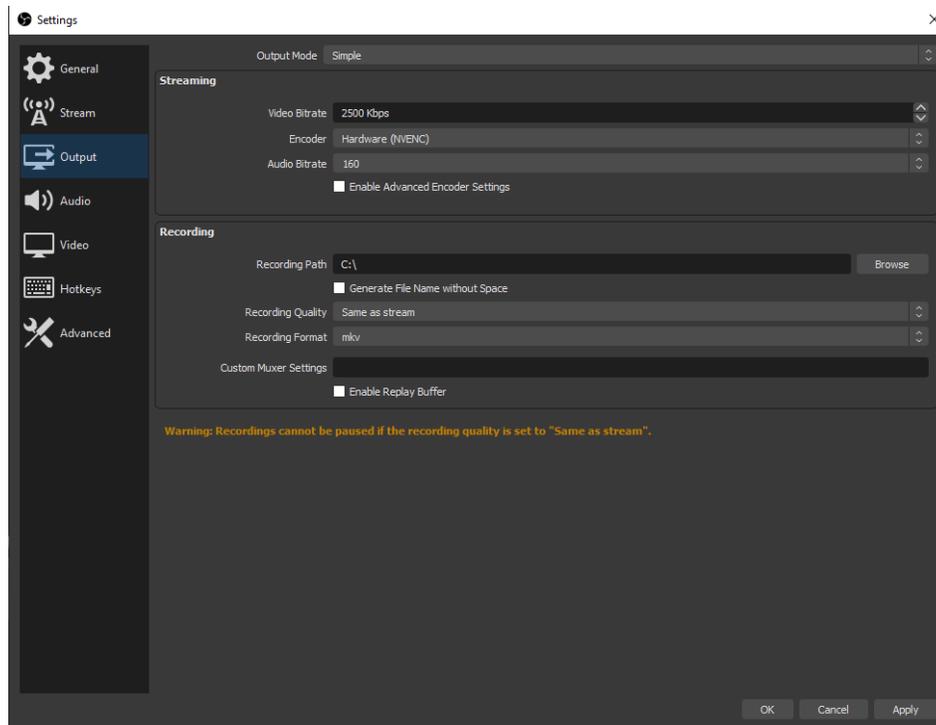
### 1. General



## 2. Corriente



- Seleccione uno de los servicios incluidos (marque "Mostrar todos los servicios" para ver la lista completa en el menú desplegable) o configure Custom Streaming Server
- Seleccione el servidor (o introduzca su URL para Servidores de streaming personalizados)
- Ingrese su clave de transmisión (esto generalmente se puede encontrar usando el botón 'Obtener clave de transmisión')



Nota: Esta sección cubre el modo de salida simple. El modo de salida avanzada le brinda más opciones para configurar su transmisión y grabación de forma independiente si lo desea. No cubriremos las opciones avanzadas en esta guía (ver enlaces al final). En general, a menos que sepa por qué necesita cambiarlo, se recomiendan las opciones predeterminadas.

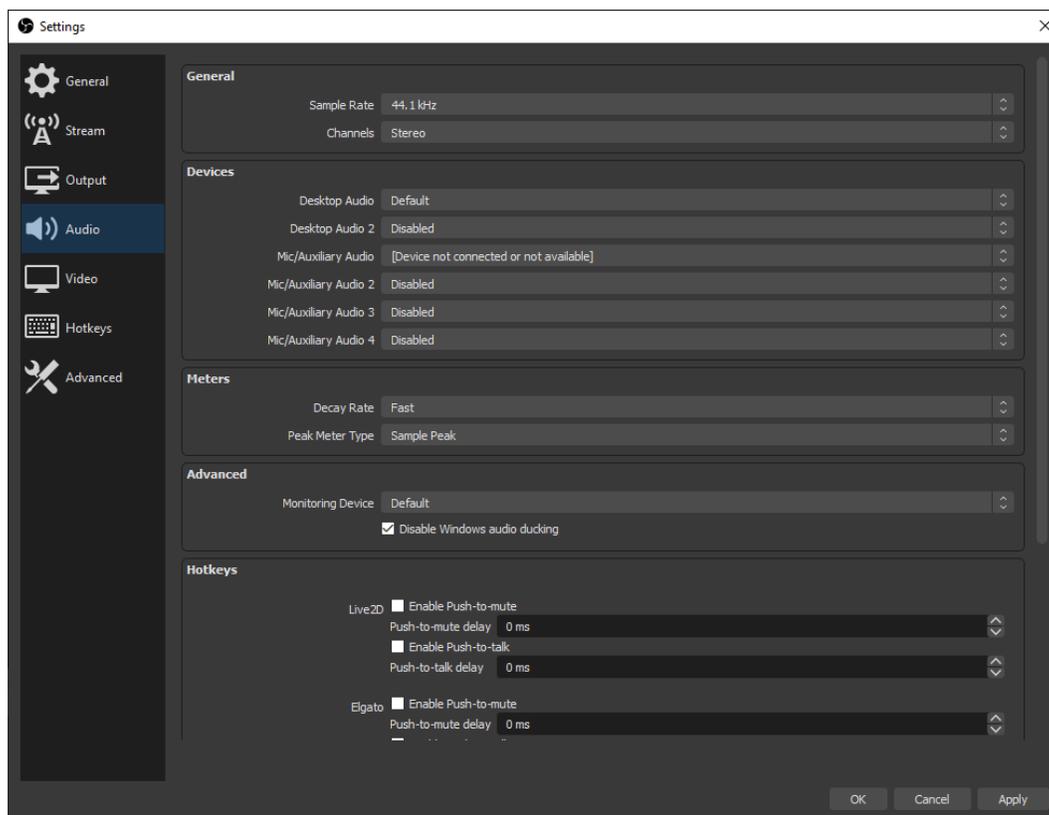
#### Para streaming:

- Configura tu tasa de bits de video. Esto cambia según su velocidad de carga y las limitaciones del servicio que utiliza (por ejemplo, 6000 kbps como máximo para Twitch.tv)
- Configura tu tasa de bits de audio. Alrededor de 160 kbps para transmisión, o menos si tiene una velocidad de carga baja

#### Para la grabación:

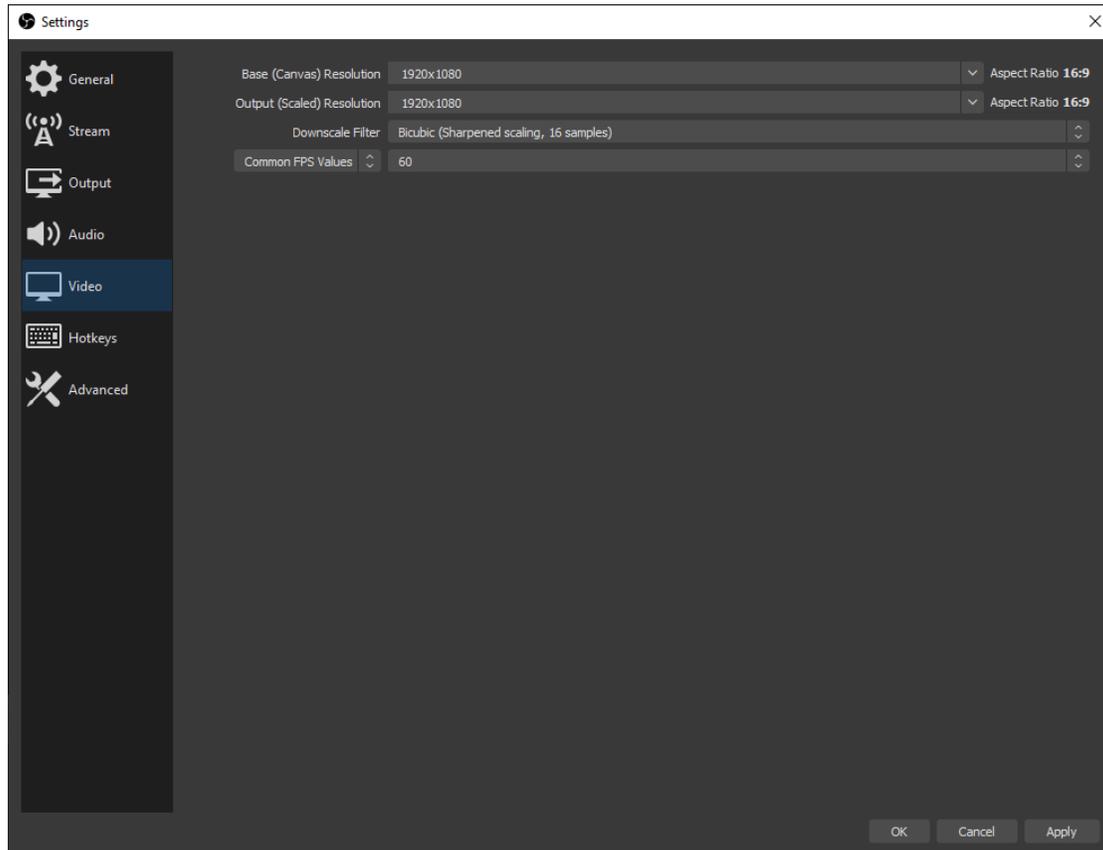
- Establecer la ruta de grabación
- Grabe con un ajuste preestablecido (Igual que la transmisión, Alta calidad, Calidad indistinguible y Sin pérdidas) y un codificador diferente (si está disponible)

- Seleccione un codificador de hardware si está disponible (solo si utiliza un ajuste preestablecido diferente de "igual que la transmisión" y si hay un codificador de hardware disponible) [QuickSync, NVENC o AMD VCE]
- La opción Codificador no aparecerá hasta que seleccione una calidad de grabación que no sea Igual que la transmisión
- Habilite el búfer de reproducción (la tecla de acceso rápido para guardar el búfer debe establecerse en la sección Teclas de acceso rápido)



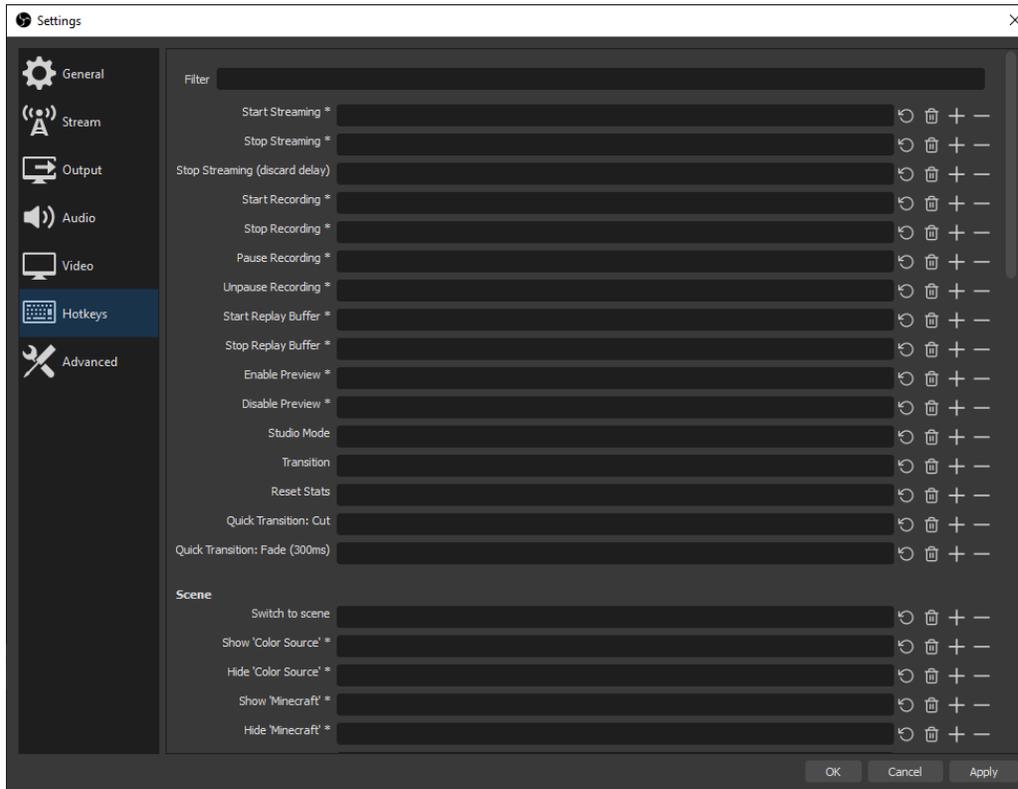
- Cambiar la frecuencia de muestreo
- Seleccione hasta dos dispositivos de audio de escritorio
- Seleccione hasta tres micrófonos/dispositivos auxiliares
- Habilite Push-to-mute o Push-to-talk para cada dispositivo (teclas configuradas en la sección Teclas de acceso rápido)

### 3. Video



- Resolución base (canvas)
- Esta es la cantidad de espacio que tiene para adaptarse a sus fuentes. Por lo general, desea que esto coincida con la resolución de la pantalla de su monitor, o si está jugando, la resolución del juego. El valor predeterminado es su monitor principal.
- La resolución de salida (escalada) debe ser la resolución de salida de flujo (720p, 480p, etc.)
- Esta es la resolución a la que saldrá la transmisión / grabación, utilizando el filtro de escala descendente seleccionado. Si tiene fuentes de 1080p, pero desea transmitir a 720p, aquí es donde lo establecería.
- El valor común de FPS debe coincidir con el FPS de salida deseado (30/60, por ejemplo)

#### 4. Teclas de acceso rápido

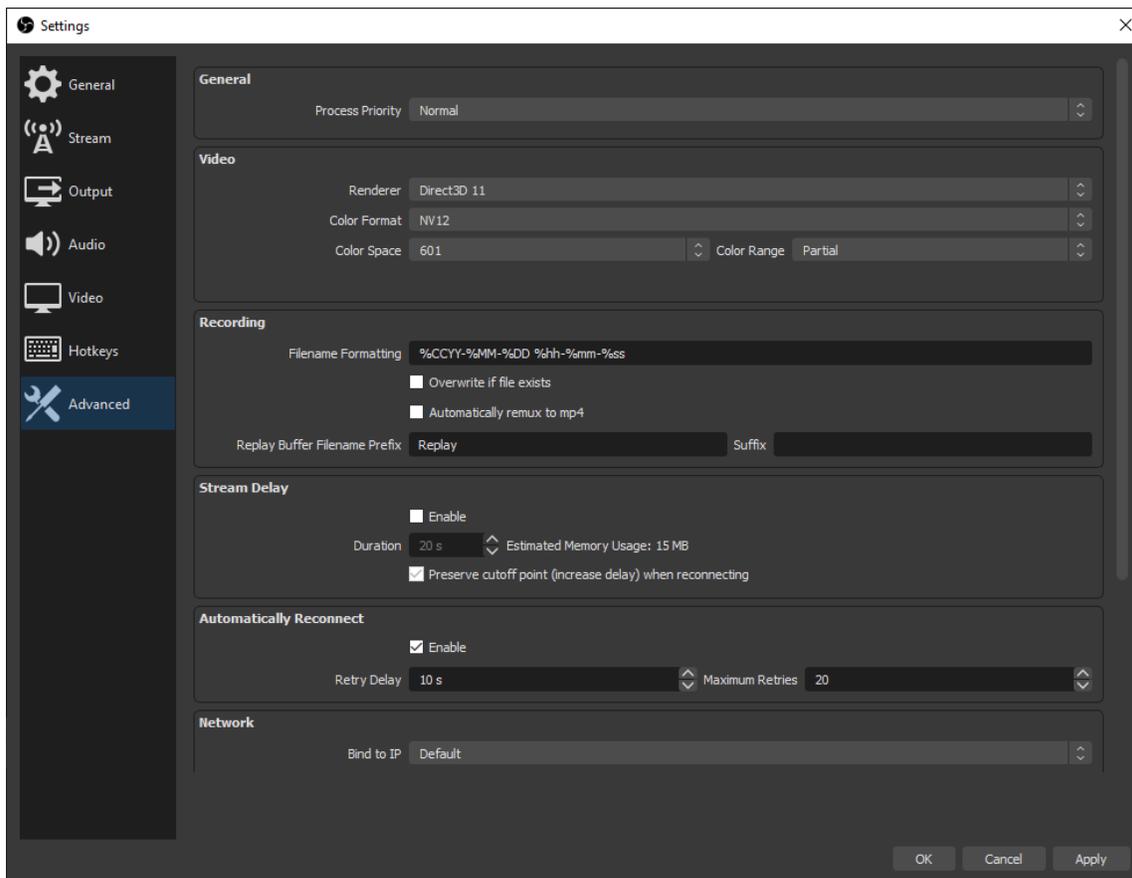


Aquí puede configurar teclas de acceso rápido que hacen una variedad de cosas. Algunos ejemplos:

- Iniciar/Detener Transmisión/Grabación
- Ocultar/Mostrar fuentes
- Cambiar a una escena específica
- Push-to-talk/Push-to-mute
- Ventana capturar activa para captura de juegos
- Iniciar/Detener/Guardar búfer de reproducción

Las teclas del teclado son compatibles. Para usar joysticks como teclas de acceso rápido en Linux y Windows, puede usar antimicro para asignar las teclas de joystick a las teclas comunes del teclado y luego usarlas en OBS.

## 5. Avanzado

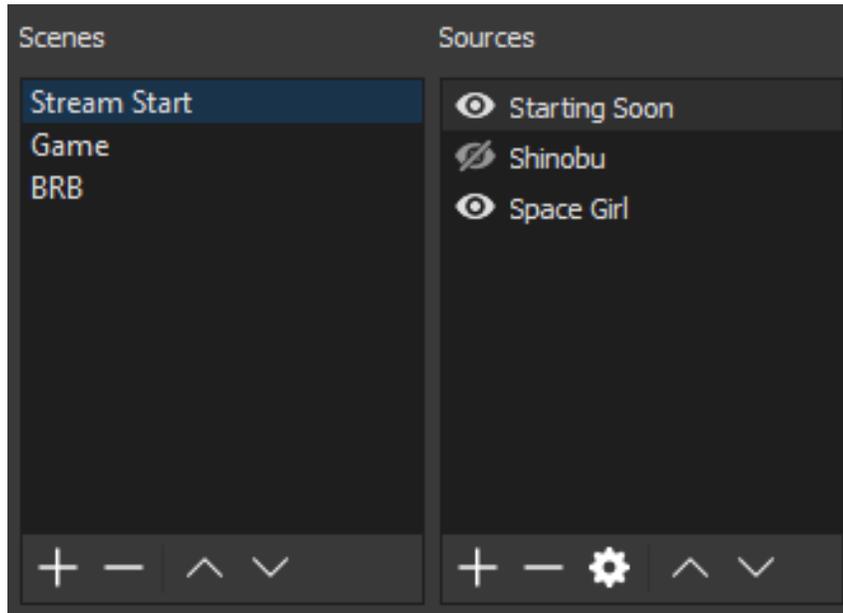


La mayoría de estas configuraciones no deben cambiarse a menos que entienda exactamente por qué necesita cambiarlas. Sin embargo, algunas configuraciones pueden ser útiles para los nuevos streamers, como:

- Cambie el formato del nombre de archivo (o use carpetas: %CCYY%MM%DD\%hh-%mm-%ss = 2016\07\10\12-35-25.flv)
- Coloque el cursor sobre el campo para ver una ventana emergente que explica cada variable disponible para nombrar
- Activar el retardo de transmisión
- Configurar la reconexión automática

No toque nada más en Advanced a menos que sepa absolutamente lo que está haciendo. Realmente, lo decimos en serio. Si tiene preguntas, busque o salte al chat de soporte y pregunte.

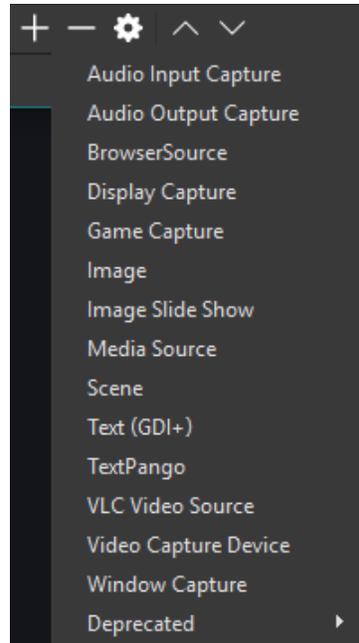
## 6. Escenas y fuentes



Las escenas y las fuentes son la carne de OBS Studio. Aquí es donde configura su diseño de transmisión, agrega sus juegos, cámaras web y cualquier otro dispositivo o medio que desee en la salida.

Haga clic con el botón derecho en el cuadro debajo de Escenas (o use el más en la parte inferior) para agregar una escena si aún no hay ninguna en la lista. Puede crear tantas escenas como desee y nombrarlas para distinguirlas fácilmente. Por ejemplo: Bienvenido, Escritorio, Juego, Romper, Finalizar. Los botones de flecha se pueden utilizar para cambiar el orden. Como nota importante, todas las escenas y fuentes son globales en OBS Studio, por lo que no pueden compartir un nombre. Esto significa que, si nombras un juego de origen, no puedes tener una escena con el nombre juego.

Una vez que haya creado una escena, haga clic con el botón derecho en el cuadro Fuentes (o use el más en la parte inferior) para agregar lo que desee capturar. Ya sea que se trate de una ventana específica, una tarjeta de captura o un juego, una imagen, un texto o toda la pantalla que desea capturar, hay varias fuentes diferentes disponibles en OBS Studio para que pueda elegir. ¡Pruébalos!

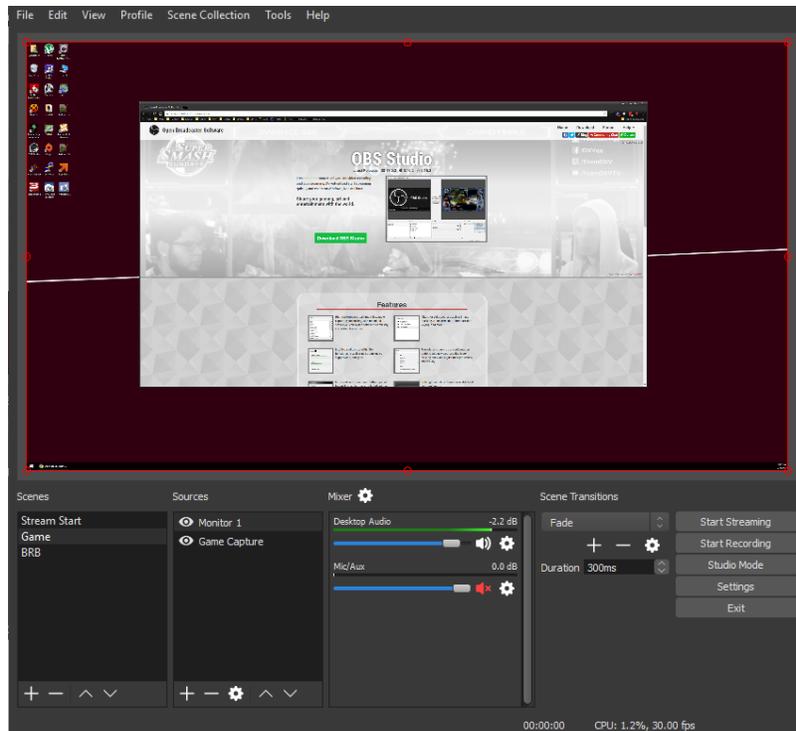


Puede volver a alinear los orígenes en la vista previa y cambiar su orden mediante arrastrar y soltar en la lista, o utilizando los botones de flecha arriba y abajo. Una fuente que aparece encima de otra fuente en la lista estará en la parte superior y podría ocultar lo que hay debajo de ella. Esto también puede ser útil para situaciones en las que desea algo encima de otra fuente, como una cámara web para mostrar sobre su juego. Cada vez que vea un icono de ojo, puede hacer clic en él para mostrar u ocultar el elemento asociado con él (esto también se aplica a los filtros)

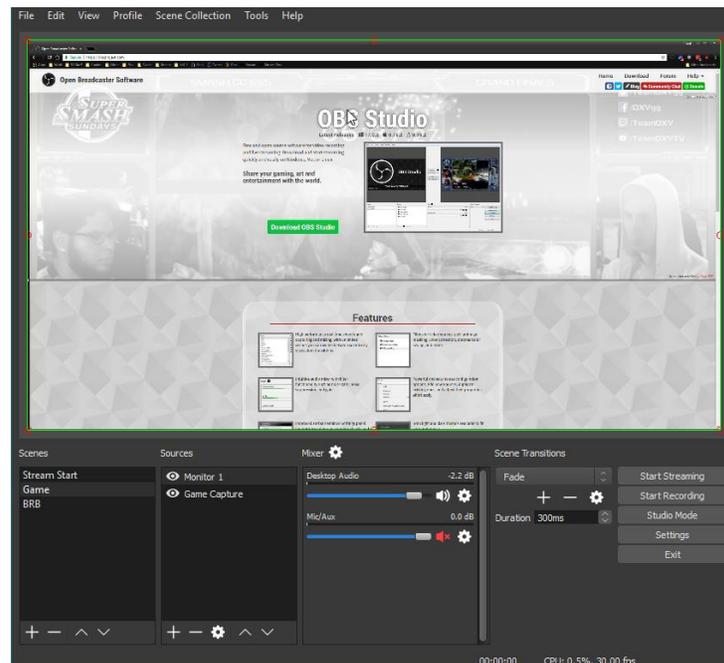
Visible:  Game Capture

Escondido:  Game Capture

Cuando se selecciona una fuente en la lista Fuentes, verá un cuadro rojo que aparece a su alrededor. Este es el cuadro delimitador y se puede usar para posicionar las fuentes dentro de la vista previa, así como para hacer que la fuente sea más grande o más pequeña.



Si necesita recortar una fuente, mantenga presionada la tecla Alt y arrastre el cuadro delimitador. Los bordes cambiarán a verde para mostrar que se está recortando. Puedes ver ambas técnicas que se utilizan aquí para recortar y ampliar solo la parte de la pantalla que queremos mostrar:

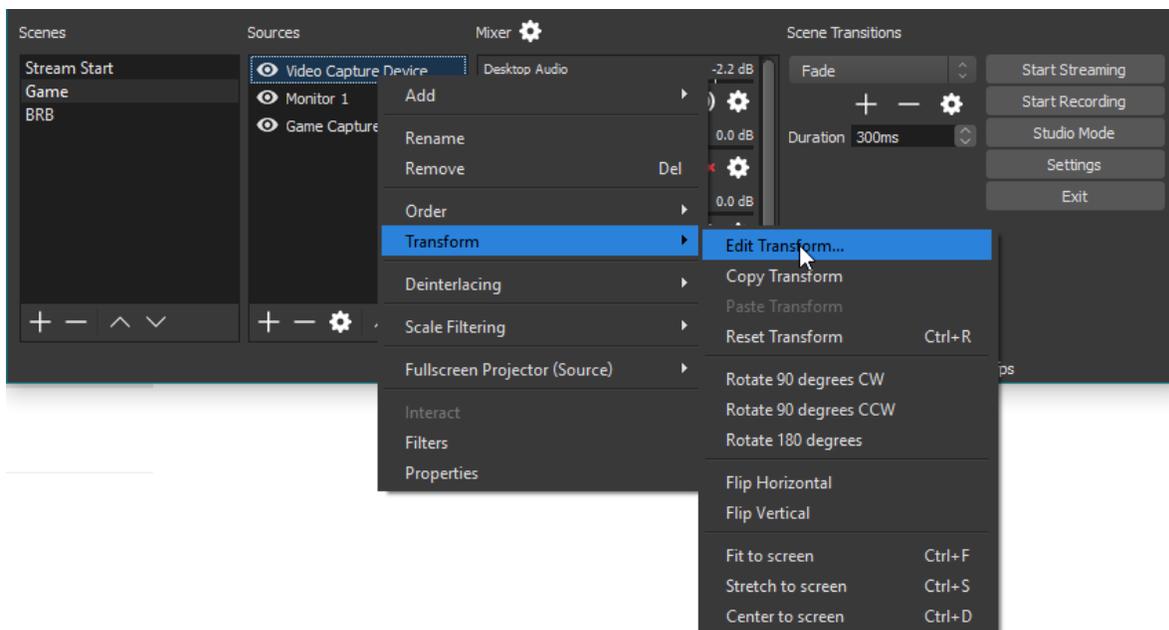


Si más adelante cambia la resolución base (Canvas) de OBS Studio, tendrá que realinear o cambiar el tamaño de las fuentes. Cambiar la resolución de salida (escalada) no tiene este efecto.

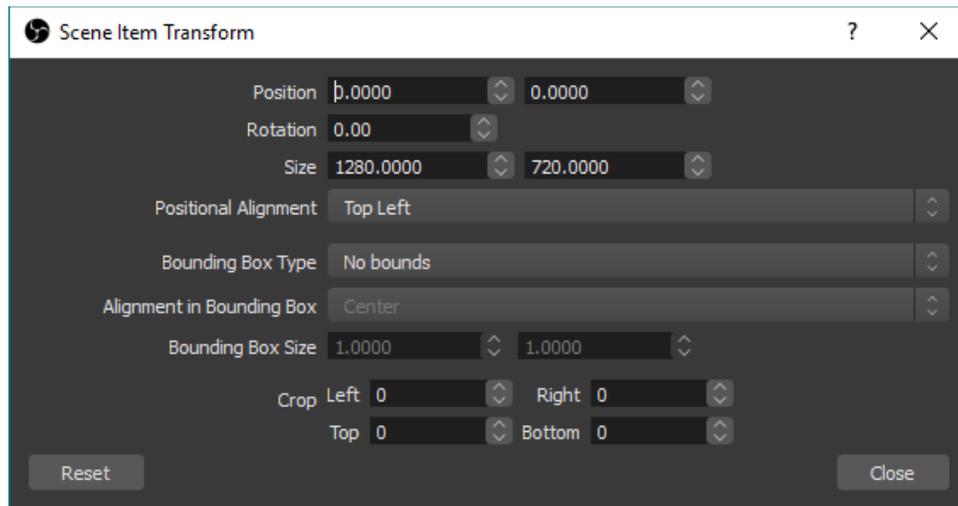
Las siguientes teclas de acceso rápido están disponibles en la vista previa para ajustar la posición y el tamaño de origen:

- Mantenga presionada la tecla CTRL para deshabilitar el ajuste Origen/Borde
- Mantenga presionada alt para habilitar el recorte
- CTRL+F para ajustar a la pantalla
- CTRL+S para estirar a pantalla
- CTRL+D para centrar a pantalla
- CTRL+R para restablecer el tamaño/la posición de un origen

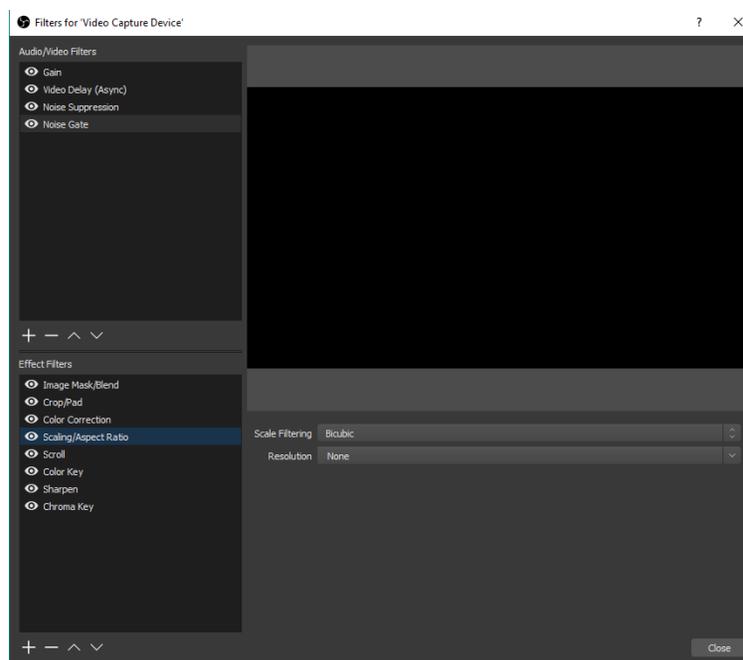
También puede hacer clic con el botón secundario en cada fuente de la lista para acceder a otras opciones. ¡Así es también como accede a los filtros, que se discute en la siguiente sección!



## 7. Menú Editar transformación:



## 8. Filtros

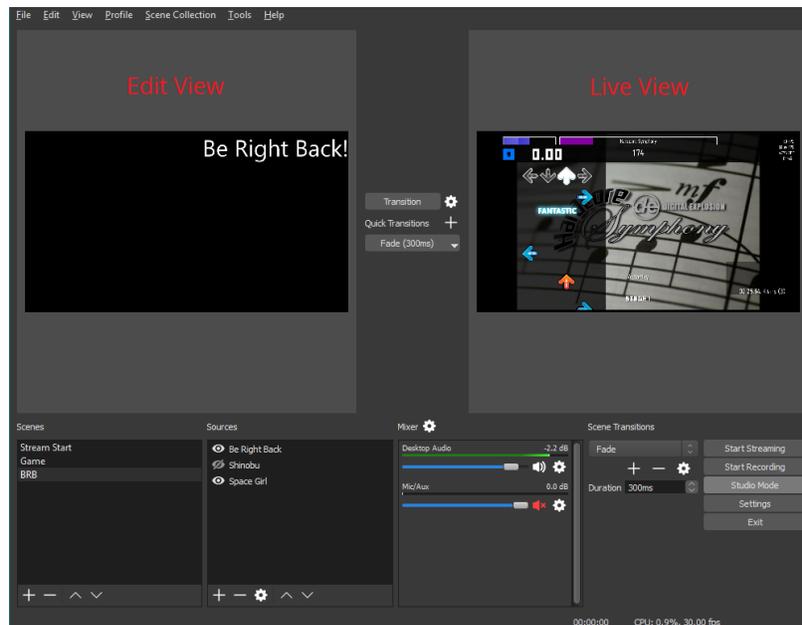


Se pueden agregar filtros a cada dispositivo de fuente/audio, e incluso a una escena. Para agregar un filtro, haga clic con el botón secundario en el origen o escena deseado en la lista y, a continuación, seleccione Filtros. Para dispositivos de audio, haga clic en la pequeña rueda dentada junto a la barra de volumen en el Mezclador de audio y seleccione Filtros. Al hacer clic en el icono del ojo junto a un filtro agregado, se habilitará / deshabilitará ese filtro, similar a mostrar / ocultar una fuente.

### Lista de filtros de efectos:

- Máscara/mezcla de imágenes
- Cultivo/Almohadilla
- Corrección de color
- Escala/Relación de aspecto
- Pergamino
- Tecla de color
- Afilar
- Clave de croma
- Lista de filtros de audio/vídeo:
- Ganar
- Retraso de vídeo (no disponible para captura de ventana, pantalla o juego)
- Supresión de ruido
- Puerta de ruido

## 9. Modo estudio



El modo estudio puede ser un poco confuso. Primero, entendamos cuál es el propósito del modo Studio.

La activación del modo Studio le permite cambiar sus escenas en segundo plano sin que sus espectadores puedan verlo haciendo esos cambios. Después de hacer clic en el botón Modo de estudio, verá la escena en vivo actual (lo que ven sus espectadores) a la derecha mientras edita la escena a la izquierda.

Una vez que haya terminado de editar la escena, puede hacer clic en "Transición" (o usar una tecla de acceso rápido / de acceso rápido si agregó una) para intercambiar la izquierda y la derecha, haciendo que la escena que estaba editando sea la escena en vivo. Si va a cambiar escenas, la última escena activa se mostrará en el área de edición de la izquierda. Una vez que haya terminado con todo y haya hecho la transición a la escena cambiada, puede desactivar el modo de estudio hasta que necesite editar nuevamente. Los espectadores no pueden ver cuándo el modo Studio está habilitado o no.

## **10. Transiciones de escena**

Algunas transiciones en OBS Studio están disponibles desde el primer lanzamiento: Fade y Cut Transition. Puede agregar más usando el botón más en la sección Transiciones de escena. Actualmente, Deslizar, Deslizar, Desvanecer a color y Luma Wipe (con varias opciones de borrado) están disponibles. Más puede venir en el futuro.

Puede cambiar la Transición actualmente activa con el menú desplegable y cambiar su duración.

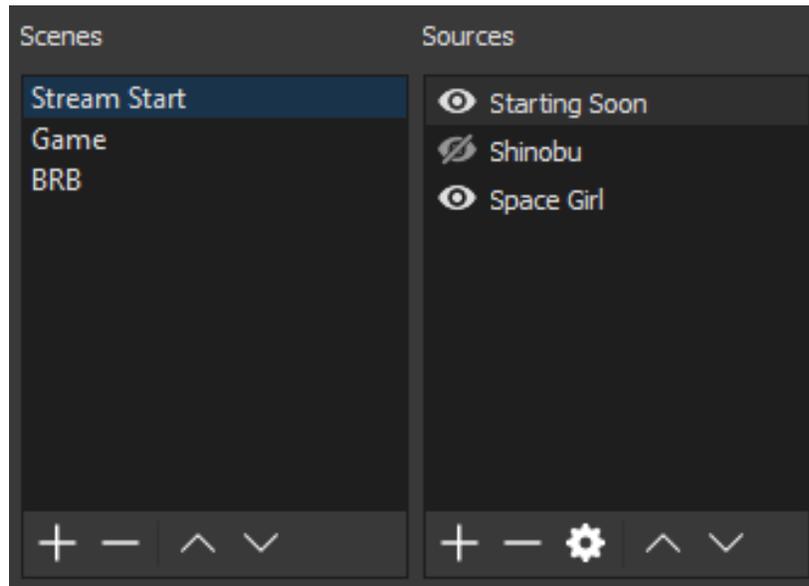
Después de configurar una transición, también puede agregarla como una transición rápida en el modo Studio. Para las transiciones rápidas, también puede configurar la duración (longitud) de la transición. Por ejemplo, puede agregar el mismo Fade a su menú de transiciones rápidas con 500ms y 1000ms si lo desea. Además, puede configurar una transición Deslizar hacia la izquierda y deslizar hacia la derecha, luego agregarlos como Transiciones rápidas y usarlos para deslizar primero hacia la izquierda en la Escena A para cambiar la Escena B y luego deslizar hacia la derecha hacia la derecha hasta la Escena B recién configurada cuando haya terminado.

## Guía de fuentes:

Tabla de contenidos:

- Descripción general de escenas y fuentes
- Descripciones de la fuente
- Captura de entrada de audio
- Captura de salida de audio
- Dispositivo Blackmagic
- Fuente del navegador
- Fuente de color
- Captura de pantalla
- Captura de juegos
- Imagen
- Presentación de diapositivas de imagen
- Cámara Intel® RealSense™ 3D GreenScreen
- Fuente de medios
- Escena
- Texto (GDI+)
- Fuente de video VLC
- Dispositivo de captura de video
- Captura de ventana
- Fuentes obsoletas

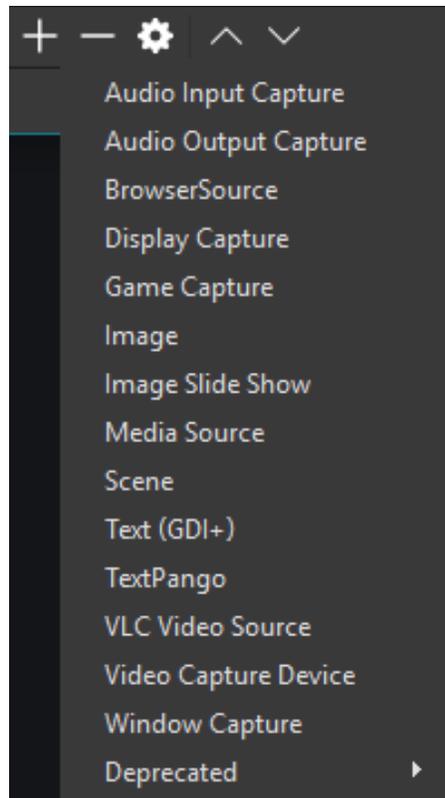
## Descripción general de escenas y fuentes:



Las escenas y las fuentes son la carne de OBS Studio. Aquí es donde configura su diseño de transmisión, agrega sus juegos, cámaras web y cualquier otro dispositivo o medio que desee en la salida.

Haga clic con el botón derecho en el cuadro debajo de Escenas (o use el más en la parte inferior) para agregar una escena si aún no hay ninguna en la lista. Puede crear tantas escenas como desee y nombrarlas para distinguirlas fácilmente. Por ejemplo: Bienvenido, Escritorio, Juego, Romper, Finalizar. Los botones de flecha se pueden utilizar para cambiar el orden. Como nota importante, todas las escenas y fuentes son globales en OBS Studio, por lo que no pueden compartir un nombre. Esto significa que, si nombras un juego de origen, no puedes tener una escena con el nombre juego.

Una vez que haya creado una escena, haga clic con el botón derecho en el cuadro Fuentes (o use el más en la parte inferior) para agregar lo que desee capturar. Ya sea que se trate de una ventana específica, una tarjeta de captura o un juego, una imagen, un texto o toda la pantalla que desea capturar, hay varias fuentes diferentes disponibles en OBS Studio para que pueda elegir. ¡Pruébalos!

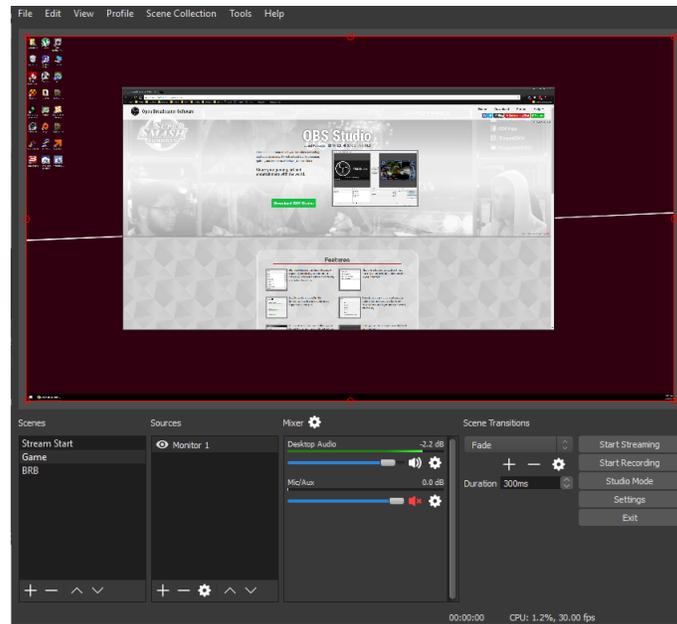


Puede volver a alinear los orígenes en la vista previa y cambiar su orden mediante arrastrar y soltar en la lista, o utilizando los botones de flecha arriba y abajo. Una fuente que aparece encima de otra fuente en la lista estará en la parte superior y podría ocultar lo que hay debajo de ella. Esto también puede ser útil para situaciones en las que desea algo encima de otra fuente, como una cámara web para mostrar sobre su juego. Cada vez que vea un icono de ojo, puede hacer clic en él para mostrar u ocultar el elemento asociado con él (esto también se aplica a los filtros)

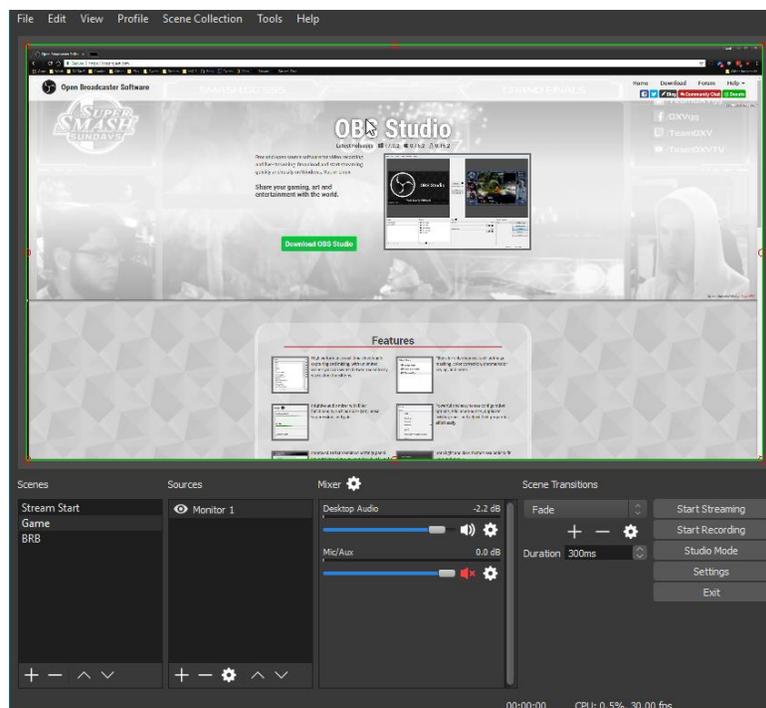
Visible:  Game Capture

Escondido:  Game Capture

Cuando se selecciona una fuente en la lista Fuentes, verá un cuadro rojo que aparece a su alrededor. Este es el cuadro delimitador y se puede usar para posicionar las fuentes dentro de la vista previa, así como para hacer que la fuente sea más grande o más pequeña.



Si necesita recortar una fuente, mantenga presionada la tecla Alt y arrastre el cuadro delimitador. Los bordes cambiarán a verde para mostrar que se está recortando. Puedes ver ambas técnicas que se utilizan aquí para recortar y ampliar solo la parte de la pantalla que queremos mostrar:



Si más adelante cambia la *resolución base (Canvas)* de OBS Studio, tendrá que realinear o cambiar el tamaño de las fuentes. Cambiar la *resolución de salida (escalada)* no tiene este efecto.

Las siguientes teclas de acceso rápido están disponibles en la vista previa para ajustar la posición y el tamaño de origen:

Mantenga presionada la tecla CTRL para deshabilitar el ajuste Origen/Borde

Mantenga pulsada la tecla ALT + arrastre el cuadro delimitador para recortar

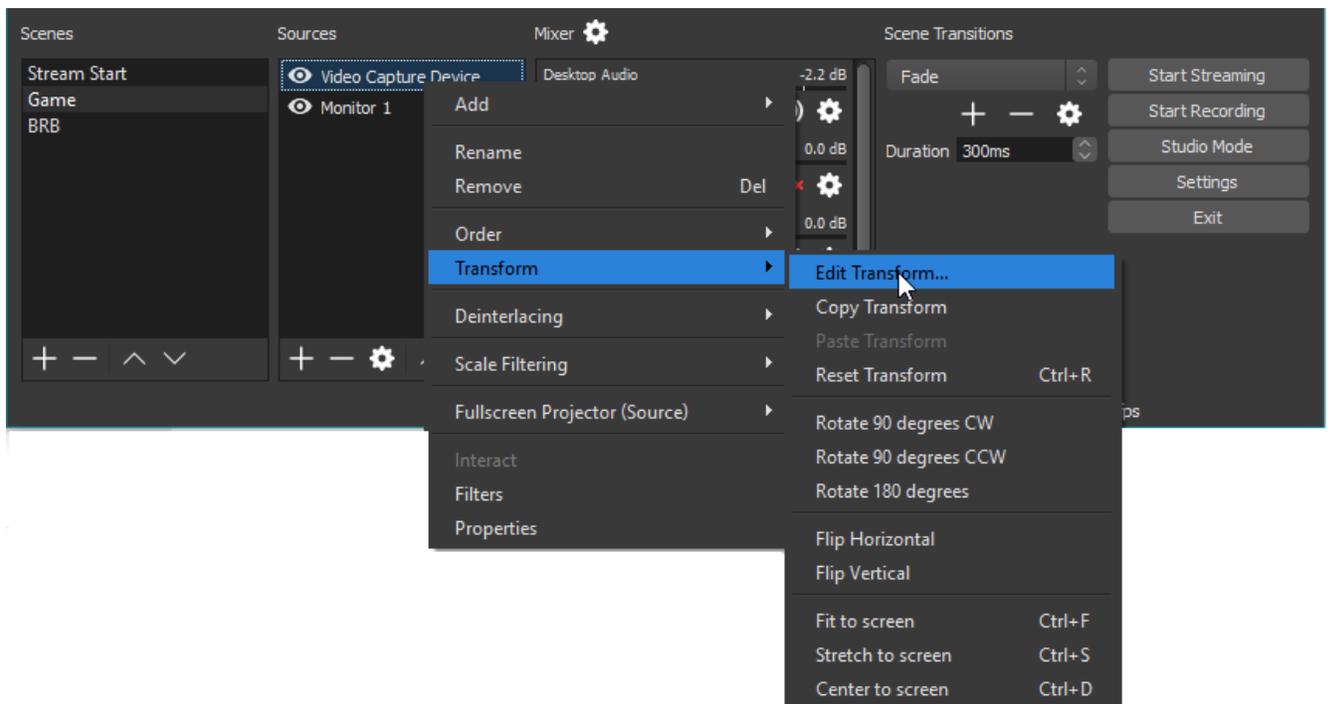
CTRL+F para ajustar a la pantalla

CTRL+S para estirar a pantalla

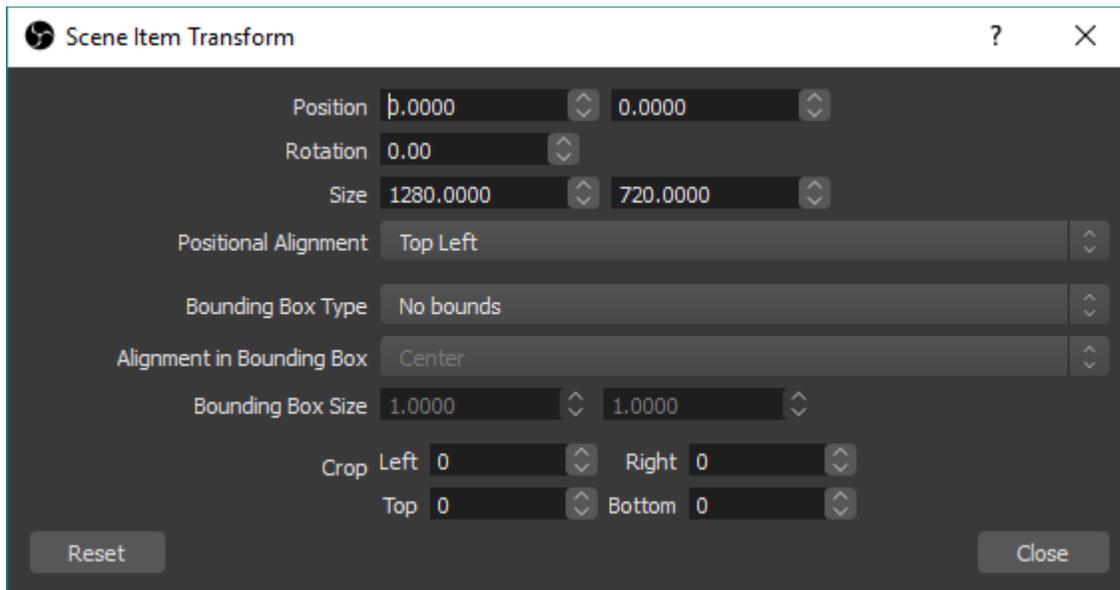
CTRL+D para centrar a pantalla

CTRL+R para restablecer el tamaño/la posición de un origen

También puede hacer clic con el botón secundario en cada fuente de la lista para acceder a otras opciones.

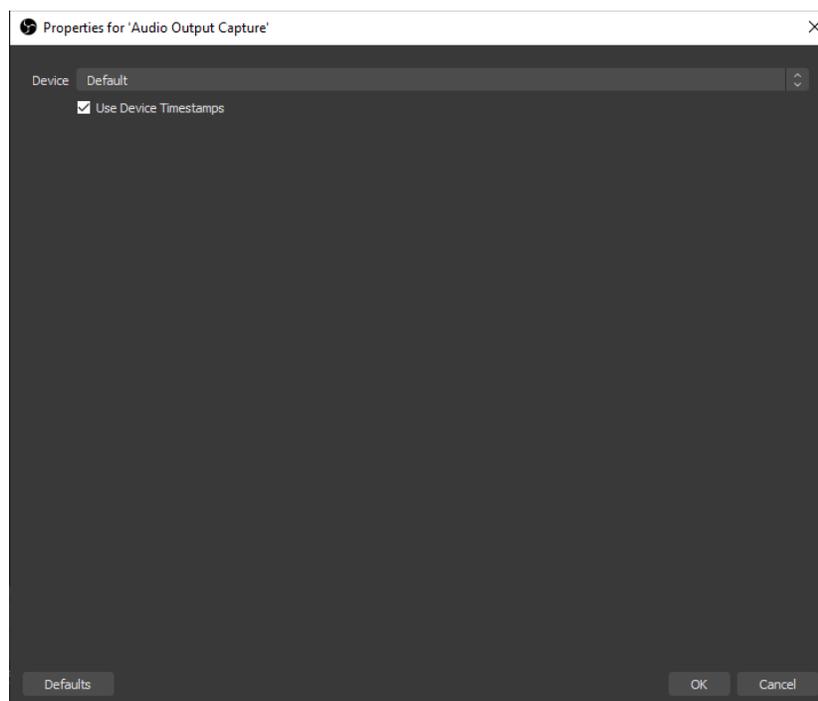


Menú Editar transformación:



## Descripciones de la fuente:

### 1. Captura de entrada/salida de audio



ADVERTENCIA: La fuente de captura de entrada/salida de audio puede causar un efecto de eco si tiene el mismo dispositivo seleccionado en Configuración -> Audio. Si planea agregar dispositivos de audio directamente a sus escenas, asegúrese de que estén deshabilitados globalmente primero.

Esta fuente le permite agregar un dispositivo de entrada o salida de audio (es decir, micrófono o auriculares respectivamente) a una escena específica. Simplemente elija el dispositivo que desea capturar, y el audio de ese dispositivo se capturará cuando la fuente esté activa. Estas fuentes pueden ser útiles si solo desea dispositivos de audio específicos activos en escenas específicas, en lugar de globalmente a través de todo OBS.

## **2. Dispositivo Blackmagic:**

La fuente blackmagic device le permite agregar una variedad de tarjetas de captura Blackmagic Design, utilizando su SDK de desarrollador proporcionado para garantizar la mejor compatibilidad posible.

Blackmagic Device source tiene las siguientes opciones:

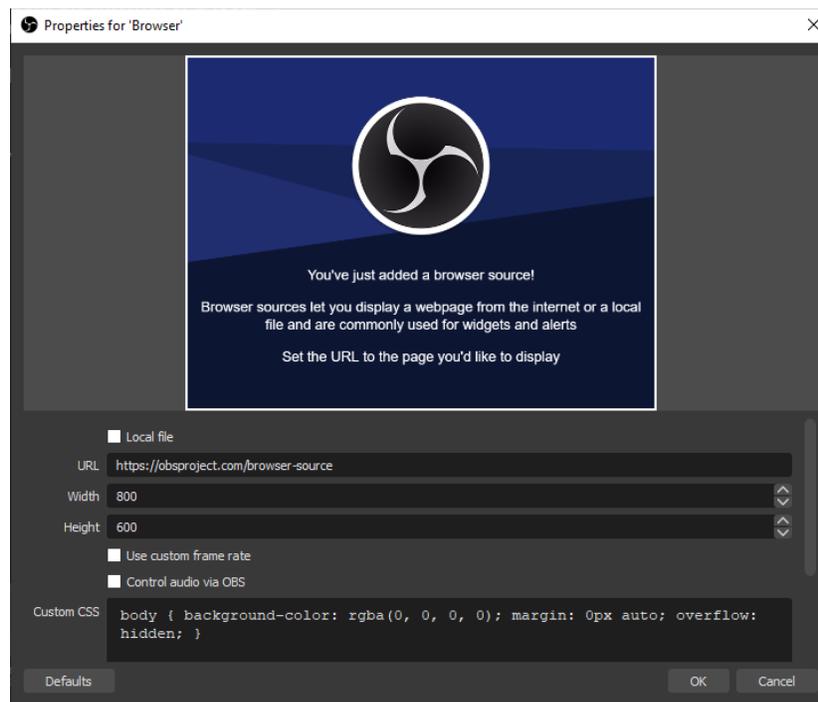
Dispositivo: Lista desplegable que le permite seleccionar el dispositivo Blackmagic Design que desea utilizar.

Modo: Establece el modo de vídeo del dispositivo. Esto debe coincidir con la resolución de salida y la velocidad de fotogramas de su medio (es decir, cámara o consola de juegos).

Formato: selecciona el formato de vídeo en el que se ejecuta el dispositivo. Esto también debe coincidir con la salida de medios que desea capturar.

Usar búfer (casilla de verificación): habilita o deshabilita el uso del almacenamiento en búfer en el video / audio para el dispositivo. Esto puede ayudar con problemas en sistemas con bajos recursos disponibles o un dispositivo con controladores defectuosos / otros problemas de hardware.

### 3. Fuente del navegador



La fuente del navegador es una de las fuentes más versátiles disponibles en OBS. Es, literalmente, un navegador web que puede agregar directamente a OBS. Esto le permite realizar todo tipo de tareas personalizadas de diseño, imagen, video e incluso audio. Cualquier cosa que pueda programar para que se ejecute en un navegador normal (dentro de lo razonable, por supuesto), se puede agregar directamente a OBS.

Browser Source es bastante sencillo con sus opciones.

Archivo local (casilla de verificación): indica al origen si está cargando una página web desde el equipo local o de forma remota.

Ancho: Establece el ancho de la ventana gráfica de la página del navegador.

Altura: establece la altura de la ventana gráfica de la página del navegador.

FPS: Establece el FPS en el que se renderizará la página del navegador.

CSS: de forma predeterminada, establece que el fondo sea transparente, elimina los márgenes del cuerpo y oculta la barra de desplazamiento (si la página se vuelve más grande que el ancho/alto de la ventana gráfica)

CSS predeterminado: cuerpo { color de fondo: rgba(0, 0, 0, 0); margen: 0px auto; desbordamiento: oculto; }

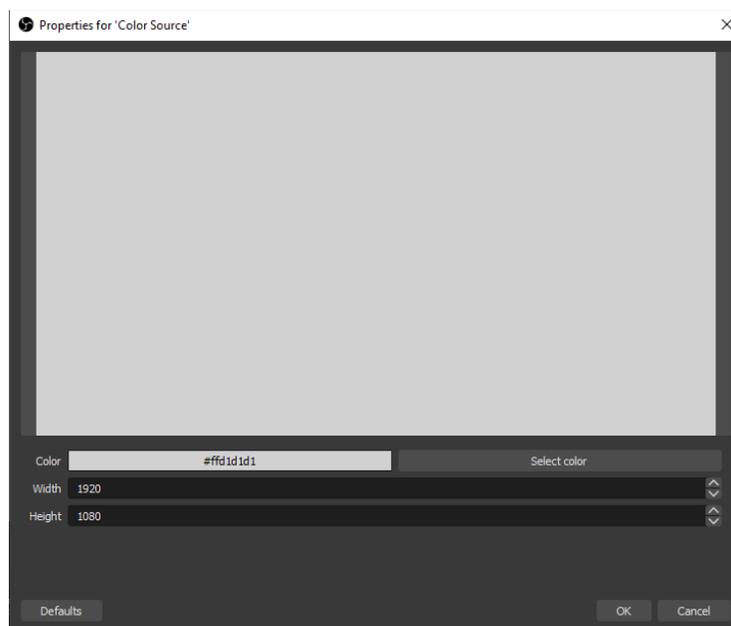
Apagar el origen cuando no está visible (casilla de verificación): descarga la página cuando el origen ya no está visible (haciendo clic en el icono del ojo para ocultarlo o no en la escena activa).

Actualizar el origen del explorador cuando la escena se activa (casilla de verificación): Actualice la página cuando se active (la escena se cambia a)

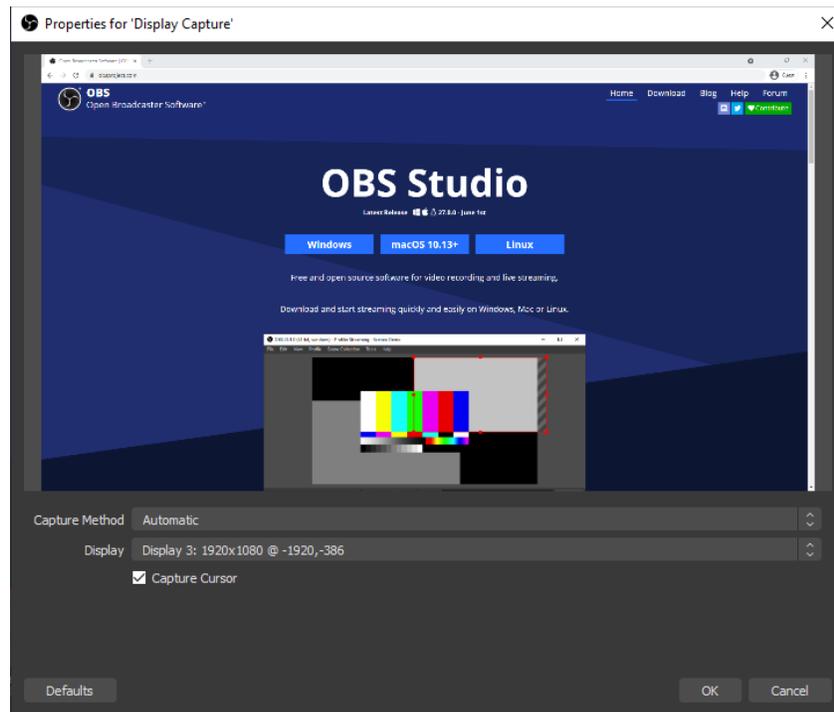
Actualizar caché de la página actual (botón): Al hacer clic en esto, se actualizará inmediatamente la página y se volverá a cargar cualquier contenido.

Como Browser Source se basa en CEF, cualquier indicador de CEF (--enable-gpu, por ejemplo) se puede pasar desde el acceso directo de OBS Studio. Una lista bastante completa se puede encontrar [aquí](#)

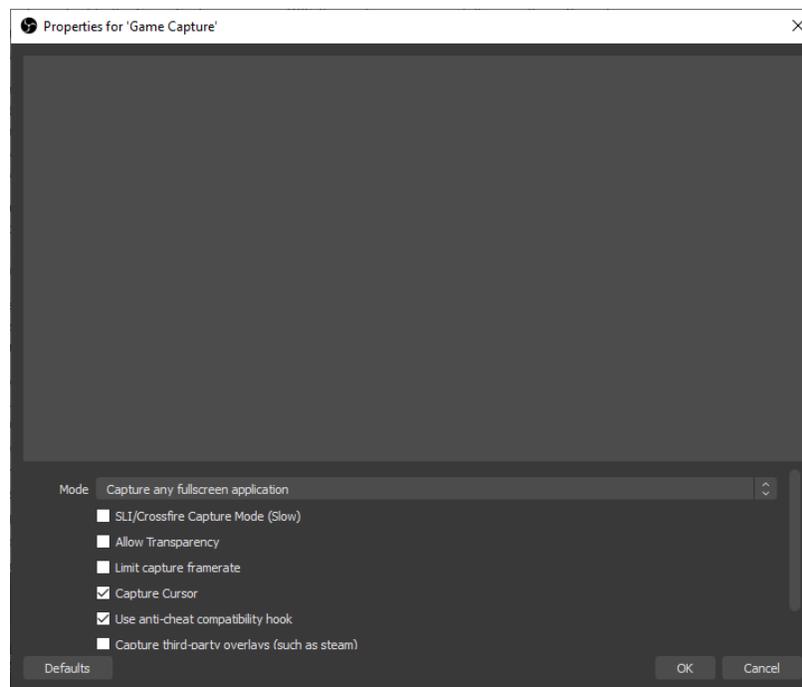
#### 4. Fuente de color



## 5. Display Capture:



## 6. Game Capture



Game Capture es una de las fuentes principales que muchos usuarios buscarán usar. Esta fuente te permite capturar directamente el juego que estás jugando, siempre y cuando sea DirectX u OpenGL. Game Capture es la forma más eficiente de agregar sus juegos a OBS, y siempre debe probarse primero. Solo hay un número muy pequeño de juegos que no funcionan con Game Capture. Para obtener información más detallada y solución de problemas comunes para problemas de captura de juegos, consulte la [Guía de captura de juegos](#). Si tiene problemas con él y no puede resolverlos por su cuenta, ¡pase por el [chat de soporte](#)!

Una vez que agregue su fuente de captura de juegos, deberá seleccionar algunas opciones que se adapten a sus necesidades actuales. Primero está el Modo.

Capture cualquier aplicación de pantalla completa

Capturar ventana específica

Ventana de captura en primer plano con tecla de acceso rápido

La primera opción, capturar cualquier aplicación de pantalla completa, detectará automáticamente cualquier juego que se ejecute a pantalla completa en su monitor principal y agregará la salida de video a la fuente de captura de juegos en OBS. Si juegas a tus juegos a pantalla completa, esta es la opción que debes elegir. Ten en cuenta que si solo tienes un solo monitor, alt + tabulación fuera del juego para verificar OBS hará que el juego deje de renderizarse, por lo que no verás que aparezca en la vista previa de OBS.

La segunda opción, ventana específica de captura, le permite simplemente seleccionar el juego activo que desea capturar. Prioridad de coincidencia de ventana le permite seleccionar qué parámetros se utilizarán para separar las ventanas disponibles. Por ejemplo, si tiene dos clientes del mismo juego que se ejecutan con el mismo nombre ejecutable, pero diferentes títulos de ventana, cambiar la prioridad de coincidencia de ventana a Título de ventana puede ser muy útil para seleccionar el juego adecuado que se capturará. Experimente si tiene problemas para seleccionar el juego correcto y vea cuál funciona mejor para usted.

La última opción, capturar ventana en primer plano con tecla de acceso rápido, le permite establecer una tecla específica para decirle a la fuente de captura del juego qué juego desea mostrar. Esto es muy útil si cambias de juego a menudo durante una transmisión y no quieres tener que volver a las propiedades de Captura de juego cada vez que

seleccionas tu nuevo juego. La tecla de acceso rápido se puede establecer en Configuración -> teclas de acceso rápido una vez que se agrega la fuente de captura de juegos a la escena.

Hay varias otras opciones, y daremos una breve descripción de ellas. En general, las opciones predeterminadas son suficientes para la mayoría de las aplicaciones y no debe cambiarlas a menos que sepa por qué lo necesita y comprenda lo que significan. Como siempre, si tiene alguna pregunta, pase por los foros o chatee.

Compatibilidad con varios adaptadores: se utiliza para sistemas que tienen varias GPU (como un portátil). Cambia el método de captura de textura compartida a captura de memoria. La captura de memoria es *mucho menos eficiente* que la captura de textura compartida, y esta opción solo debe habilitarse si no tiene otras opciones.

Forzar escalado: permite forzar una escala en el origen de captura.

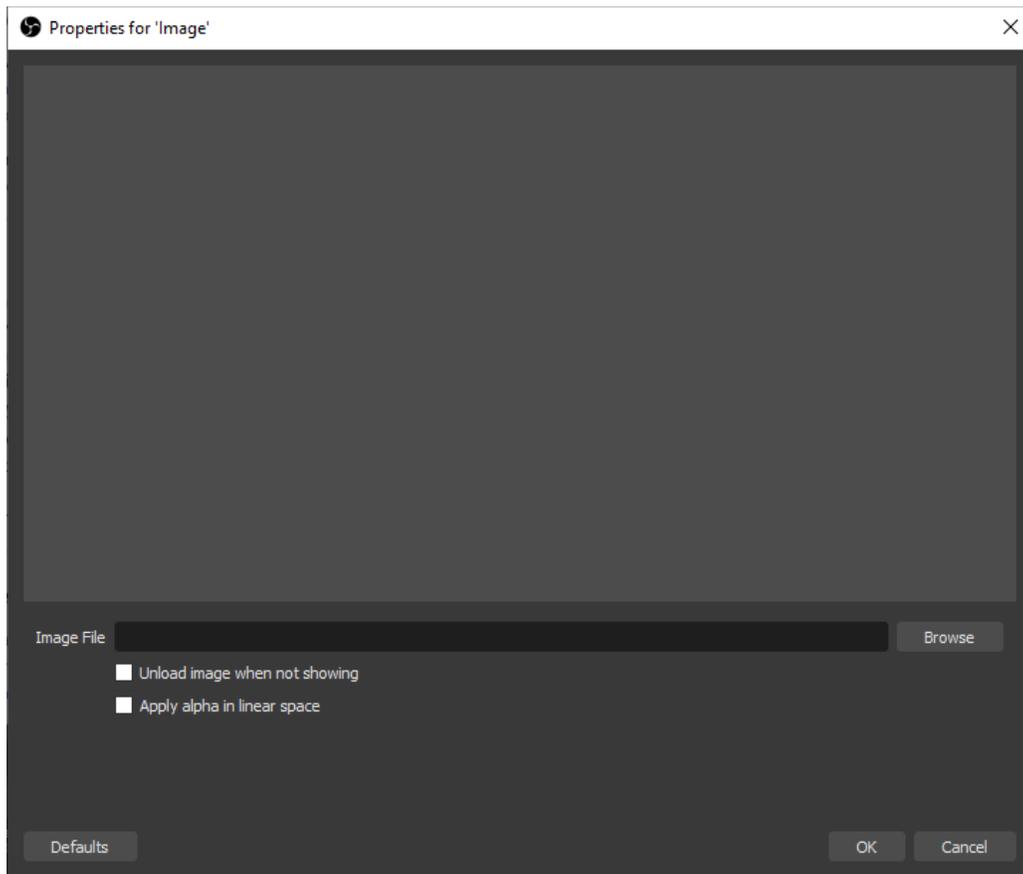
Limitar la velocidad de fotogramas de captura: limita la captura de la fuente de captura del juego a una velocidad de fotogramas superior a la de OBS que configuró para usar.

Cursor de captura: Como se indica, esto mostrará u ocultará el cursor del mouse en su juego. No se aplica a los cursores del ratón renderizados en el propio juego, estos siempre serán capturados.

Use un gancho de compatibilidad antitrampas:

Captura superposiciones de terceros (como steam): si tu juego tiene una superposición que no entra en conflicto con Game Capture, esto permitirá que Game Capture también la capture.

## 7. Imagen

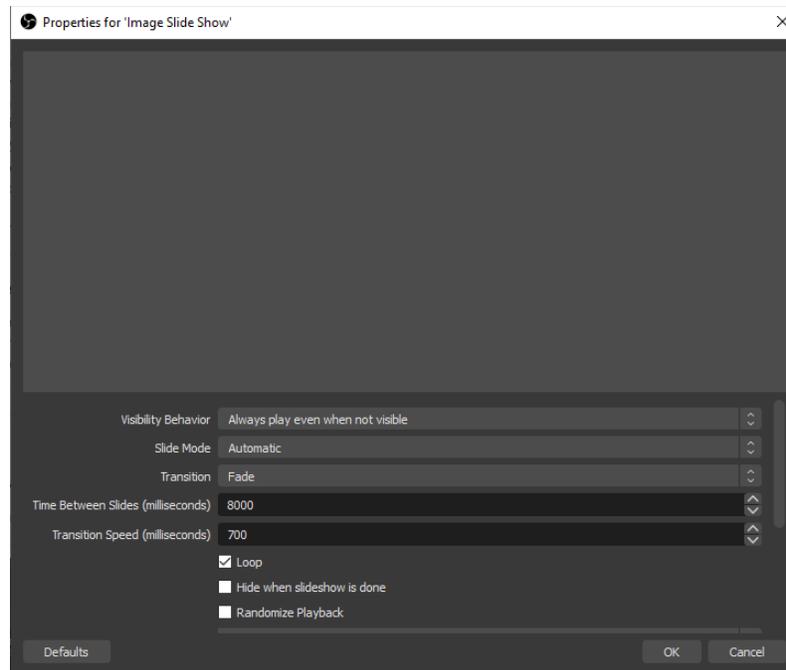


Esta fuente le permite varios tipos de imágenes a su escena. La mayoría de los formatos de imagen son compatibles. El soporte del canal alfa también está disponible cuando corresponda.

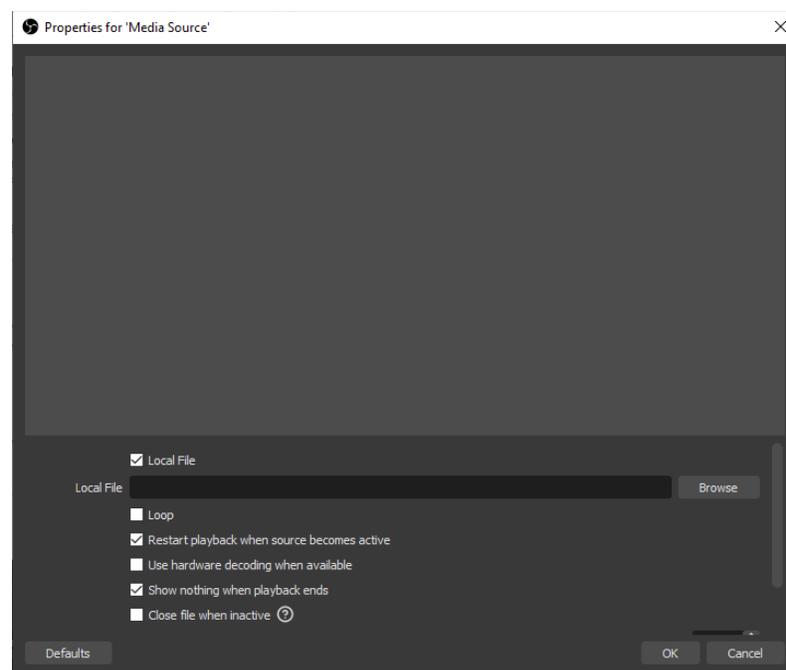
Las únicas opciones en Origen de imagen son la ruta a la imagen y descargar la imagen cuando no se muestra. Esta casilla de verificación descargará la imagen de la memoria mientras no esté activa, lo que puede ser útil si tiene una gran cantidad de imágenes y pocos recursos del sistema disponibles.

Image Source admite los siguientes formatos de imagen: .bmp, .tga, .png, .jpeg, .jpg y .gif.

## 8. Presentación de diapositivas de imagen



## 9. Media Source



La fuente de medios es una excelente opción para agregar todo tipo de tipos de medios diferentes a su transmisión. Los tipos de archivo admitidos actualmente son:

Vídeo: .mp4, .ts, .mov, .flv, .mkv, .avi, .gif, .webm

Audio: .mp3, .aac, .ogg, .wav

Simplemente haga clic en el botón Examinar para seleccionar su archivo, o desmarque la casilla "Archivo local" para permitir que se agregue una URL u otra ubicación remota. Para los archivos remotos, la URL / ruta va en Entrada y, en general, el Formato de entrada se puede dejar en blanco.

Una vez que se ha seleccionado el archivo, solo hay unas pocas opciones que deberían analizarse.

Bucle: establece si el archivo volverá al principio una vez que se haya completado la reproducción. Útil para .gifs

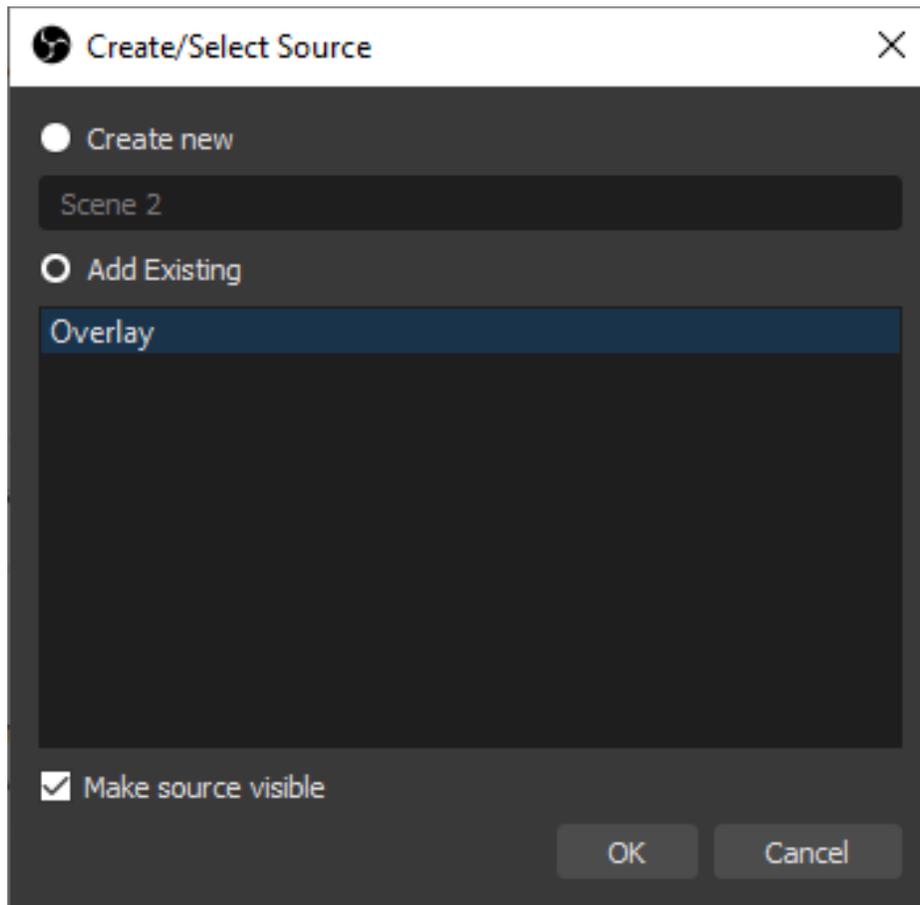
Reiniciar la reproducción cuando la fuente se active: Esto le permitirá configurar el archivo para que se reinicie una vez que la fuente esté activa. Activo significa en la escena visible actual

Use la decodificación de hardware cuando esté disponible: ¡bastante autoexplicativo!

Ocultar origen cuando finaliza la reproducción: si está habilitado, el origen se ocultará automáticamente cuando el archivo haya completado la reproducción. Útil para archivos de vídeo para que no muestren el último fotograma indefinidamente.

Avanzado: Estas opciones solo deben ser accedidas por usuarios que entiendan qué son y por qué las necesitan, por lo que no estarán cubiertas en esta guía.

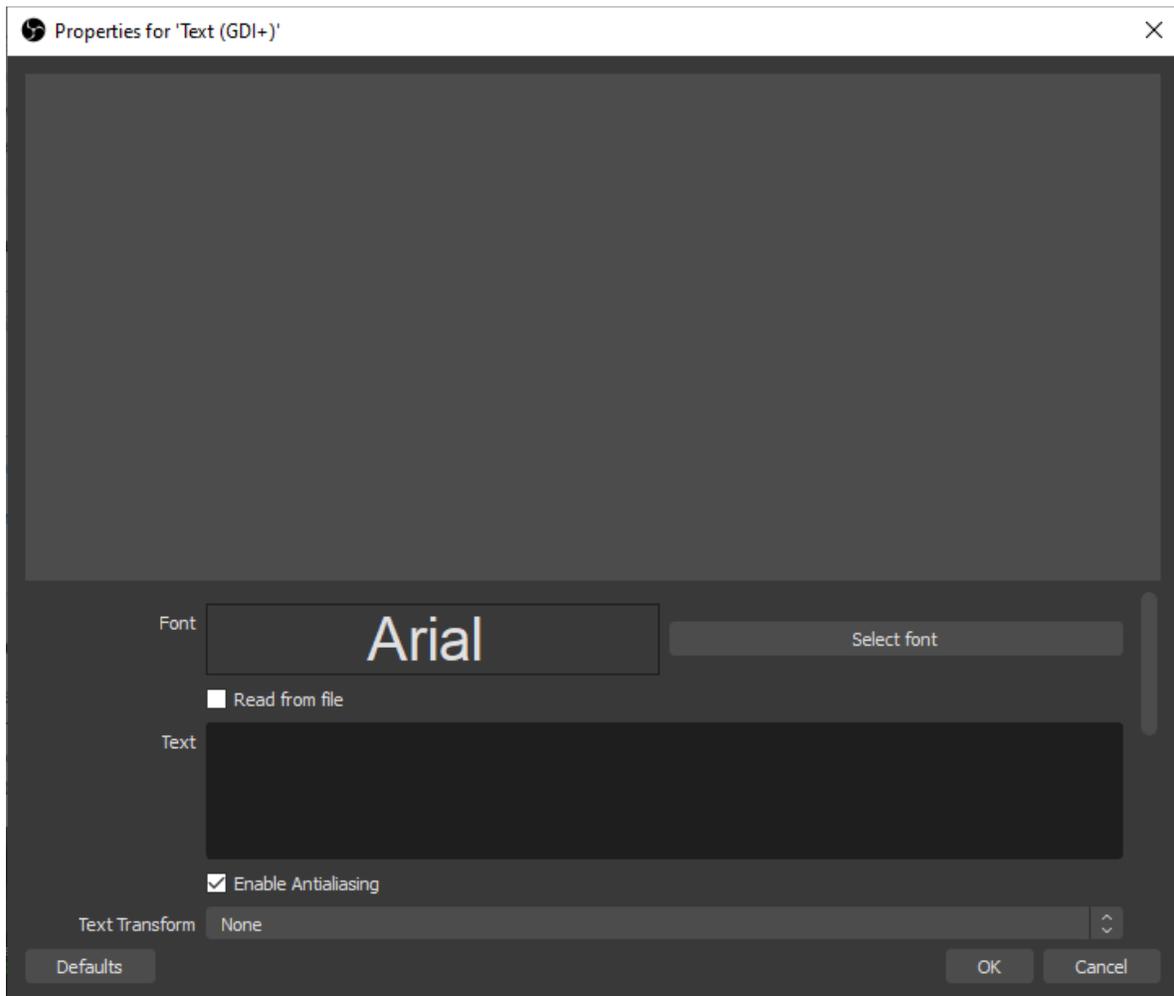
## 10. Escena



Esta fuente a menudo se pasa por alto, y aunque es una de las más simples en función, puede permitir algunas de las funciones más poderosas en OBS Studio. Dado que todas las escenas se consideran fuentes, puede agregar una escena completa como fuente en cualquier lugar que desee.

Por ejemplo, esto puede permitirle crear una superposición estática que desee usar en cada escena, denominada Superposición. En varias otras escenas, digamos Principal y Juego, puede agregar la Escena superpuesta. Si es necesario realizar algún cambio en cualquiera de las fuentes en superposición, puede actualizarlas y se actualizará en cualquier otro lugar. ¡Este es solo uno de los muchos ejemplos de cómo se puede usar este tipo de fuente!

## 11. Texto (GDI+)



La fuente de texto puede permitirle agregar representaciones de texto simples a su diseño de transmisión o grabación. Para ponerse en marcha, la mayoría de las configuraciones predeterminadas estarán bien (excepto tal vez los colores), y puede escribir lo que desea que diga su texto en el campo etiquetado "Texto".

Si desea cargar el texto de un archivo, simplemente marque la casilla de verificación "Leer desde archivo" y seleccione el archivo que tiene el texto que desea leer. El archivo debe ser UTF-8 (la mayoría de los archivos de texto predeterminados lo serán) y el archivo se volverá a cargar al guardarlo. Esto significa que puede editar el archivo y se actualizará automáticamente.

Una vez que el texto está presente, hay bastantes opciones para diseñarlo. Puedes:

Cambiar el color del primer plano

Cambiar el color de fondo

Agregar un degradado

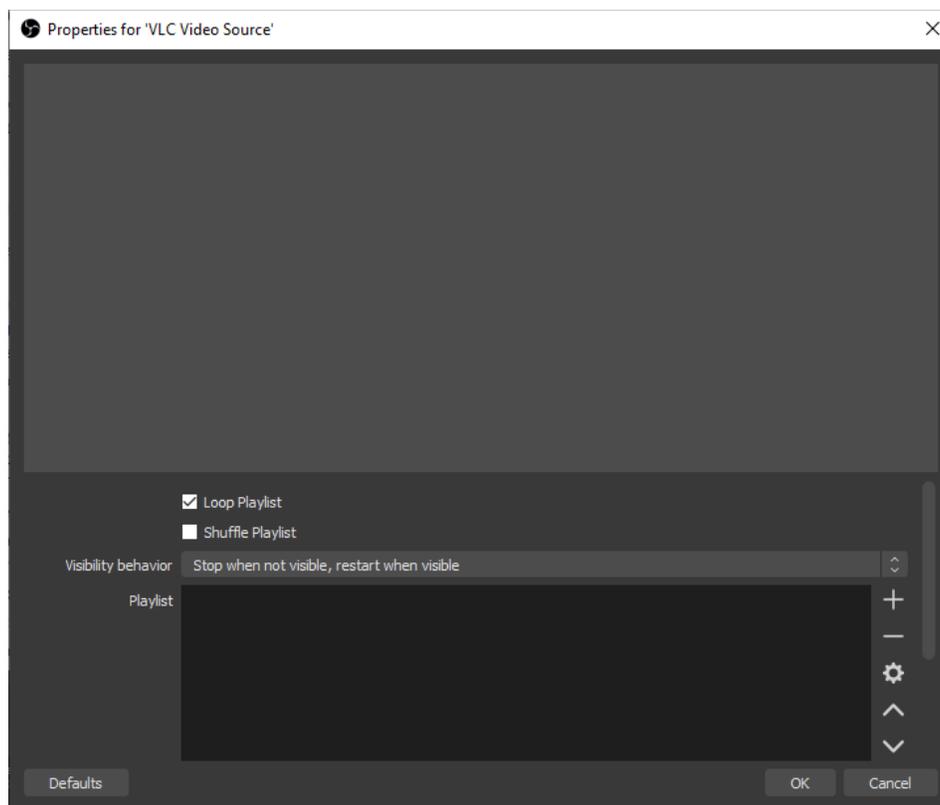
Ajustar la opacidad (transparencia/alfa)

Establecer la alineación horizontal y vertical (en relación con el cuadro delimitador de origen rojo)

Agregar un contorno (con opciones de tamaño, color y opacidad)

Utilice extensiones de texto personalizadas para el tamaño del origen, así como si el texto debe ajustarse si se excede el ancho.

## 12. Fuente de video VLC



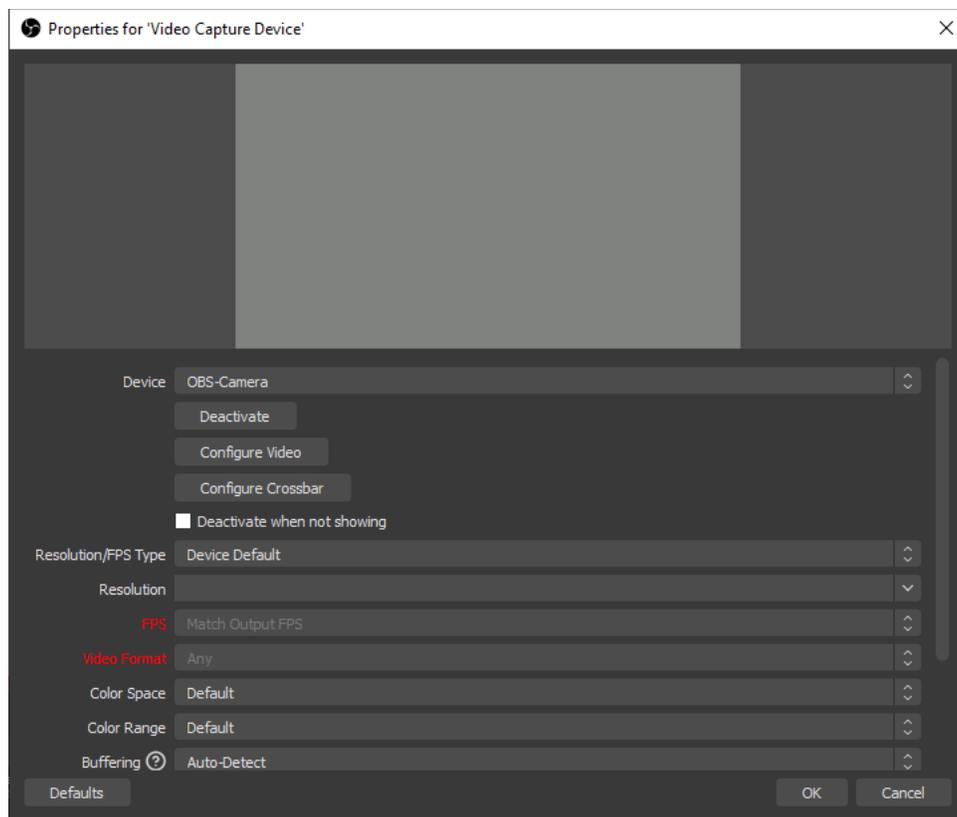
Al igual que fuente de medios, puede agregar video y otros archivos multimedia a esta fuente para reproducirlos en sus escenas. Este tipo de fuente utilizará las bibliotecas VLC

para un soporte de medios extendido sobre el origen de medios incorporado. Requiere que VLC esté instalado en su sistema para que aparezca como una fuente disponible en OBS. Si está utilizando OBS de 64 bits, debe instalar VLC de 64 bits y si está utilizando OBS de 32 bits, debe instalar VLC de 32 bits.

Para agregar archivos, haga clic en el signo + para buscar el archivo, directorio o URL que desea agregar. Si agrega varios, se jugarán en el orden en que se agregaron. Si la lista de reproducción Loop está marcada, la lista de reproducción comenzará de nuevo una vez que se alcance el final.

El menú desplegable Comportamiento de visibilidad le permite elegir cómo afecta la visibilidad a la reproducción de los archivos. Deben explicarse por sí mismos.

### 13. Dispositivo de captura de video



La fuente del dispositivo de captura de video le permite agregar una variedad de dispositivos de video, que incluyen, entre otros, cámaras web y tarjetas de captura. En

Windows, para que un dispositivo funcione con OBS, los controladores deben admitir la salida de DirectShow. Dado que DirectShow es el formato de salida estándar para Windows, es muy probable que esto sea lo que produce su dispositivo. Todas las principales cámaras web y tarjetas de captura son compatibles con DirectShow y funcionarán con OBS.

Para agregar su dispositivo, simplemente agregue la fuente, abra las propiedades y seleccione su dispositivo de la lista desplegable Dispositivo.

A continuación, tiene varias opciones para configurarlo:

Desactivar/Activar (botón): Al hacer clic en esto, se apagará el dispositivo (cuando se lea Desactivar) o se encenderá (cuando se lea Activar).

Configurar vídeo (botón): este botón abrirá cualquier utilidad de configuración del controlador. Por ejemplo, con una cámara web Logitech, abrirá el software de configuración de la cámara Logitech para habilitar opciones personalizadas como el seguimiento facial. Con una tarjeta de captura, puede abrir las opciones para configurar la resolución de entrada y FPS.

Configurar barra cruzada (botón): abre la configuración de barra cruzada del dispositivo, si está disponible. Consulte el manual de su dispositivo para obtener más información.

Tipo de resolución / FPS: la mayoría de las veces esto se puede dejar en el dispositivo predeterminado. Si tiene problemas con la aparición de su dispositivo, cámbielo a personalizado y las siguientes opciones estarán disponibles para configurarlo manualmente:

Resolución: Establece la resolución base para el dispositivo de vídeo. ¡Asegúrate de que sea un modo compatible con tu dispositivo!

FPS: Establece los FPS del dispositivo.

Formato de video: Si su dispositivo admite varios formatos de salida de video (como MJPEG o XRGB), puede seleccionar el formato preferido aquí.

Espacio de color YUV: Establece el espacio de color en el que saldrá el dispositivo.

Gama de colores YUV: establece el rango de color en el que saldrá el dispositivo.

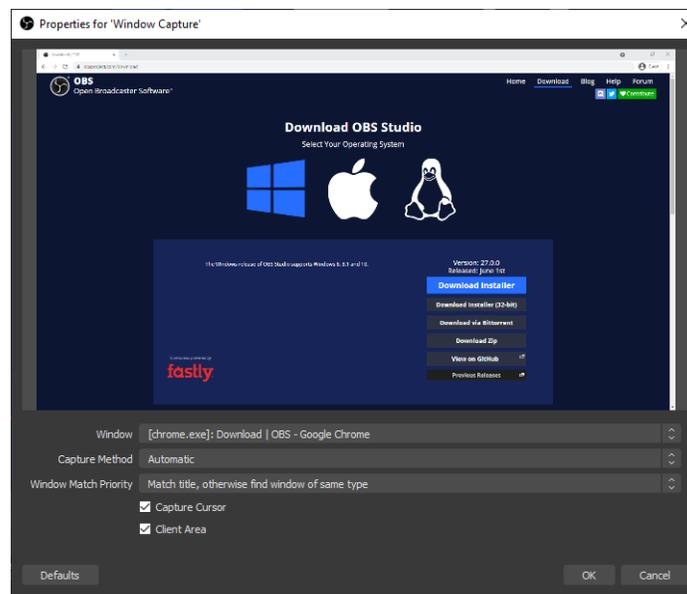
Almacenamiento en búfer: tiene tres modos diferentes, Habilitar, Deshabilitar y Detección automática. Habilitar activará el almacenamiento en búfer, lo que puede ayudar si tiene tartamudeo durante la reproducción. La configuración de Deshabilitar desactivará el almacenamiento en búfer, lo que puede ayudar si experimenta un retraso en el dispositivo. Se recomienda la detección automática, ya que intentará preguntar al dispositivo qué método se prefiere.

Voltear verticalmente (casilla de verificación): gira la imagen de vídeo verticalmente. Algunos dispositivos (rara vez) enviarán la entrada de video al revés.

Modo de salida de audio: puede configurar Solo captura (lo que significa que no escuchará, sin monitoreo de audio) o Salida de audio de escritorio (DirectSound / WaveOut). Habilitar la salida de escritorio enviará el audio del dispositivo a través del dispositivo predeterminado del sistema.

Usar dispositivo de audio personalizado (casilla de verificación): cuando está habilitada, la selección Dispositivo de audio está disponible y le permite usar un dispositivo de audio independiente que se vinculará a su dispositivo de video. Esto puede ser útil si desea utilizar un micrófono externo en una cámara web, por ejemplo, y desea vincular el audio directamente a la propia fuente.

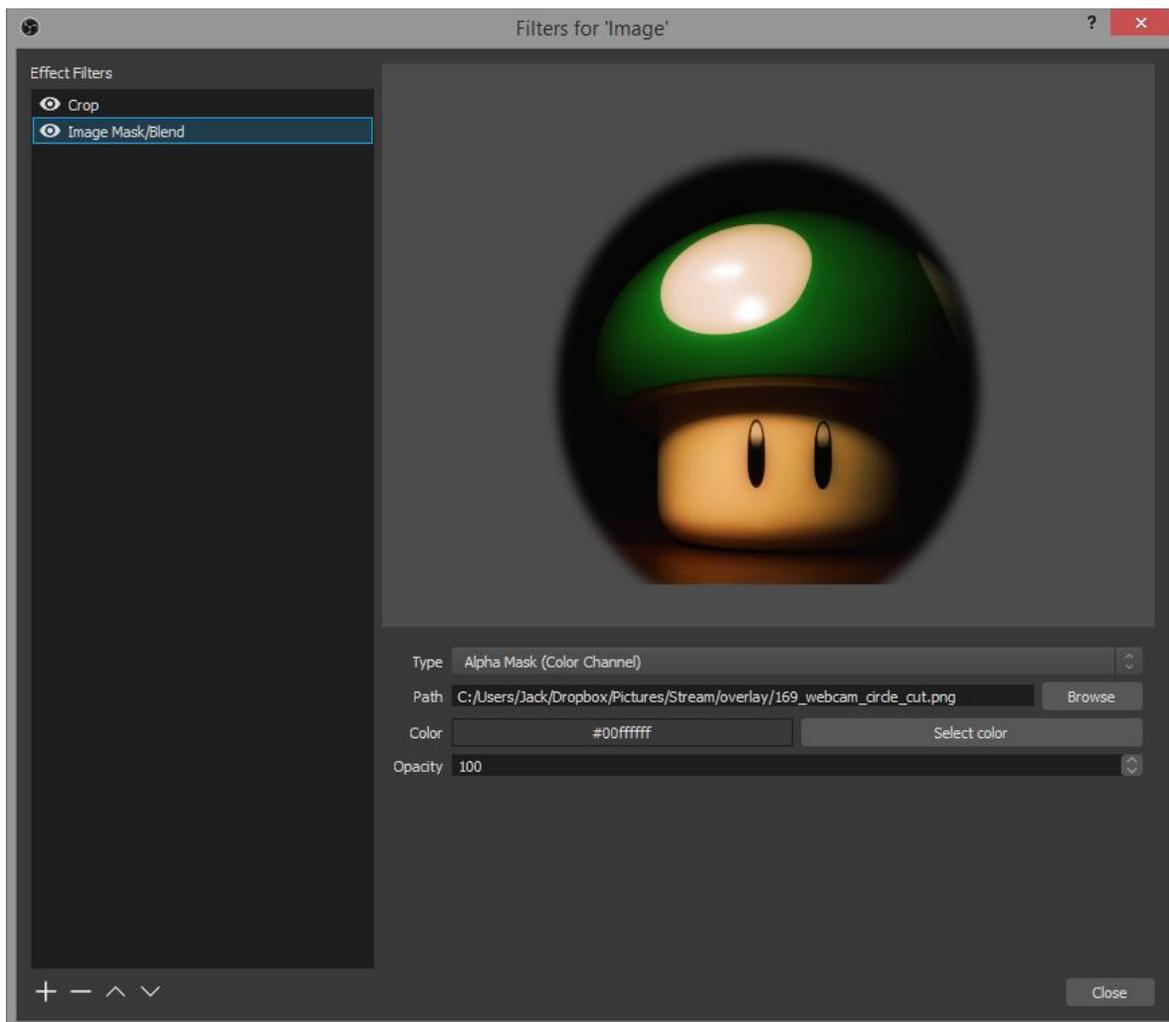
## 14. Captura de ventana



Window Capture le permite capturar una ventana específica y su contenido. Las ventajas de usar esta fuente sobre Display Capture es que solo se mostrará la ventana seleccionada, incluso si hay otras ventanas frente a ella (NOTA DE WIN7: Tener Aero deshabilitado puede interferir con esta funcionalidad).

## Filtros de escena y origen:

### 1. Máscara/mezcla de imágenes



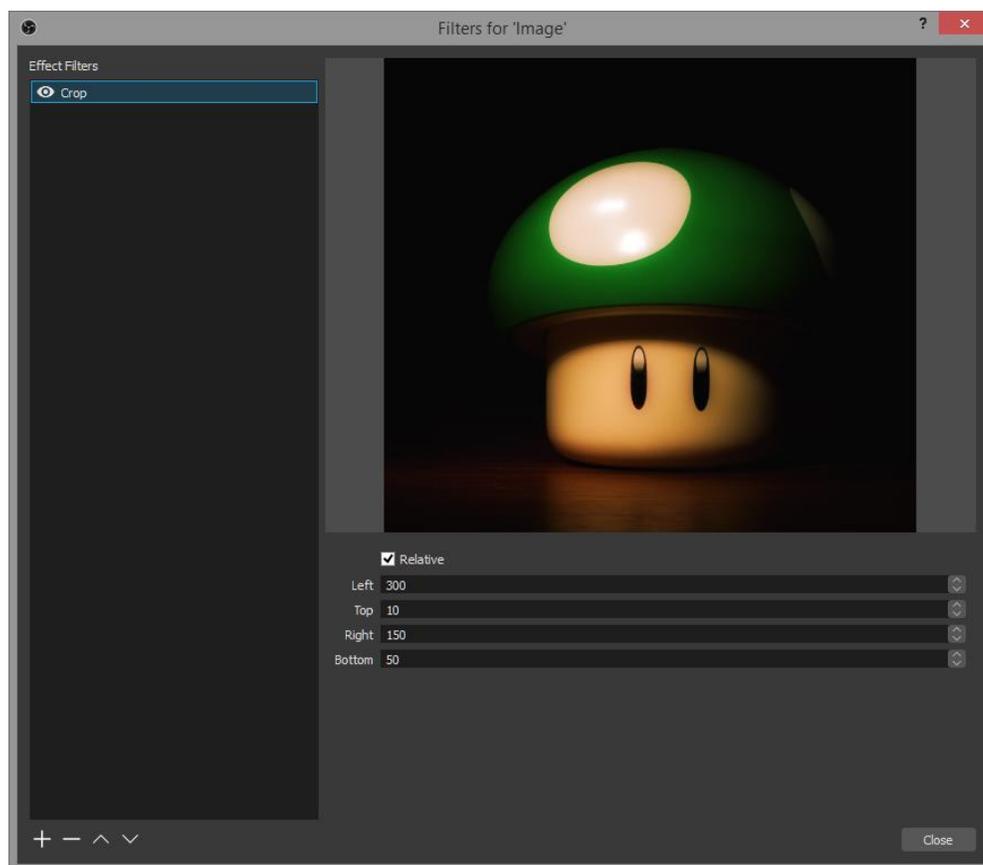
El filtro Máscara/Mezcla de imagen nos da la opción de utilizar el Color o el Canal Alfa de una Imagen como Máscara o de Mezclar una Imagen (multiplicar, sumar, restar) sobre tu

Escena o Fuente. Esto se puede usar para darle a su cámara web un borde redondo, por ejemplo:



---

## 2. Cosecha

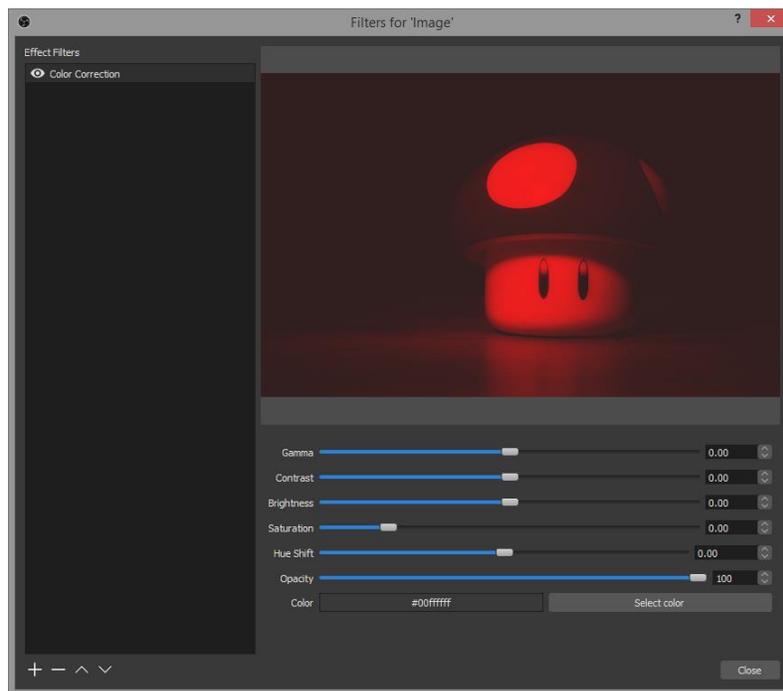


El filtro de recorte debe explicarse a sí mismo, pero en resumen, le permite cortar la parte superior / izquierda / derecha / parte inferior de su fuente / escena para mostrar solo las partes que desea.

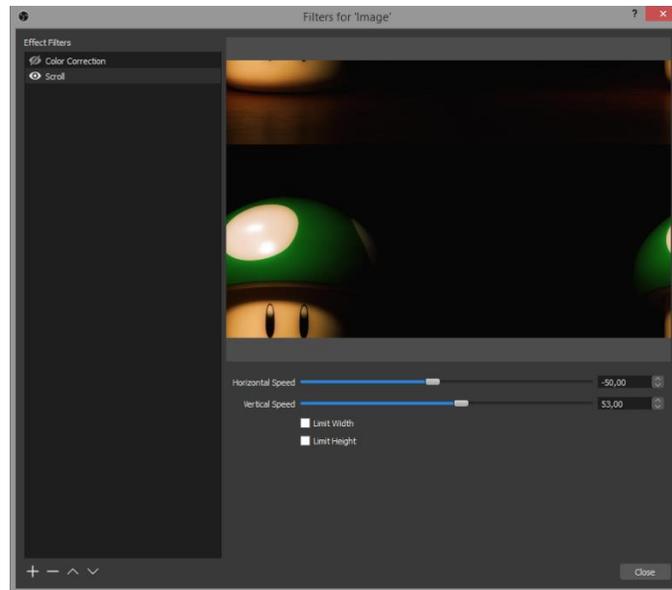
---

### 3. Corrección de color

Una vez más, el nombre lo dice todo. Puede cambiar el contraste, el brillo y la gamma de su fuente e incluso proporcionar una superposición de color.

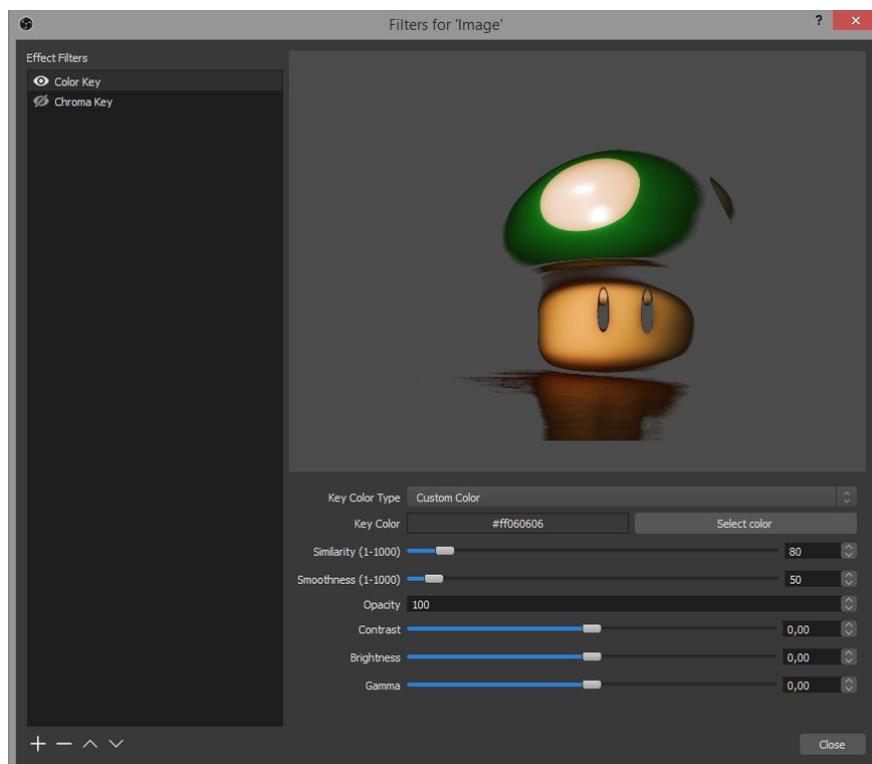


### 4. Pergamino

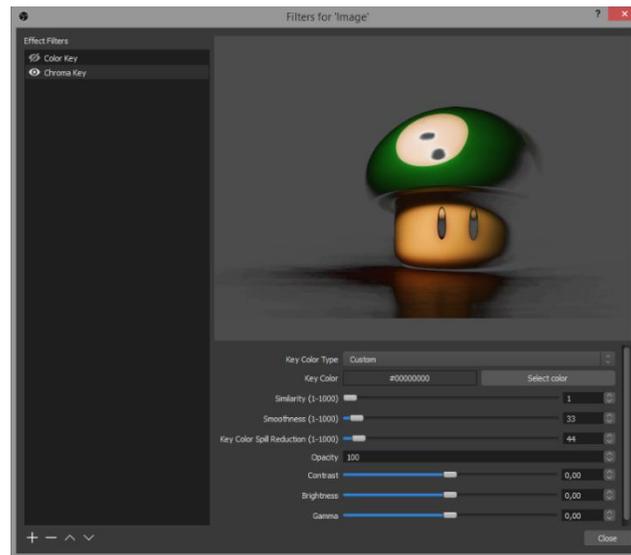


## Color Key and Chroma Key:

### 1. Color Key:



## 2. Clave de cromas:

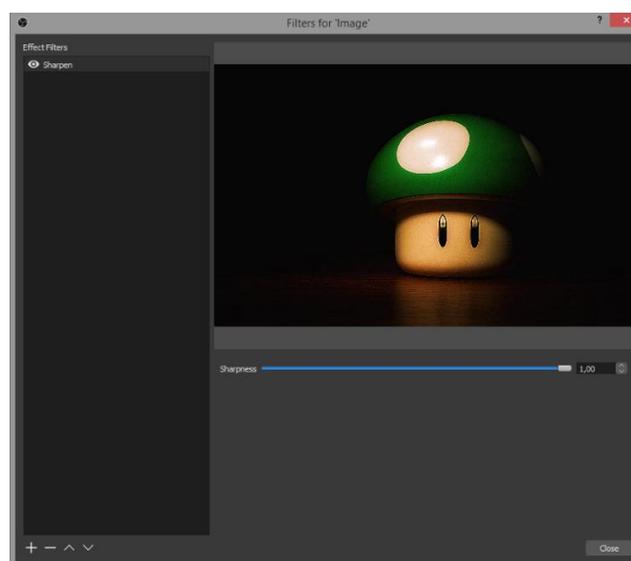


Tanto la clave de color como el filtro de clave de cromas se pueden usar para eliminar un determinado color de su fuente y hacerlo transparente. Esto se puede usar para pantallas verdes y cosas similares. Se comportan de manera ligeramente diferente, por lo que deberá experimentar y ver cuál funciona mejor para su caso de uso personal.

## 3. Filtro LUT

Este filtro le permite aplicar una LUT a sus fuentes de video.

## 4. Afilar



## 5. Puerta de ruido

La puerta de ruido le permite cortar todo el ruido de fondo mientras no está hablando. Seleccione un umbral de cierre por encima del volumen de ruido y un umbral abierto ligeramente por debajo de su entrada de voz para obtener buenos resultados.

## 6. Supresión de ruido

El filtro de supresión de ruido se puede utilizar para eliminar el ruido de fondo leve o el ruido blanco que puede haber en cualquiera de sus fuentes de audio. Si bien esto generalmente no es efectivo en grandes cantidades de ruido de fondo (es decir, en una habitación ruidosa), puede ser bastante efectivo para reducir cosas como el ruido del ventilador de la PC u otros ruidos ambientales.

O está desactivado. Cuanto más mueva el control deslizante hacia la izquierda, más "fuerte" será el filtro y más sonidos filtrará. Tenga en cuenta que esto puede distorsionar otros sonidos (como su voz).

El filtro es compatible con la eliminación de ruido de NVIDIA. Esto requiere una GPU RTX y descargar el redistribuible de su [SDK https://www.nvidia.com/en-us/geforce/broadcasting/broadcast-sdk/resources/](https://www.nvidia.com/en-us/geforce/broadcasting/broadcast-sdk/resources/).

v28 y versiones posteriores: Se ha añadido compatibilidad con NVIDIA Room Echo Removal. Este es un dereverb fx para deshacerse de los reflejos de sonido en una habitación.

## 7. Complemento VST

OBS Studio soporta muchos plugins VST2.x. Agregar un complemento VST es tan simple como agregar cualquier otro filtro de audio, pero hay algunas limitaciones. VST1.x, VST3.x, control/entrada MIDI en complementos VST y complementos VST de shell no son compatibles en este momento. No hemos probado todos los complementos, y algunos complementos VST pueden causar bloqueos. Asegúrese de guardar y hacer una copia de

seguridad de cualquier configuración para evitar la pérdida de datos al experimentar con VST.

Por último, siempre esté atento al uso de la CPU, ¡algunos complementos VST pueden estar muy hambrientos de CPU!

OBS Studio buscará plugins en las siguientes ubicaciones:

- Windows (\*.dll)
- Linux (.so y .o)
- macOS (\*.vst)