

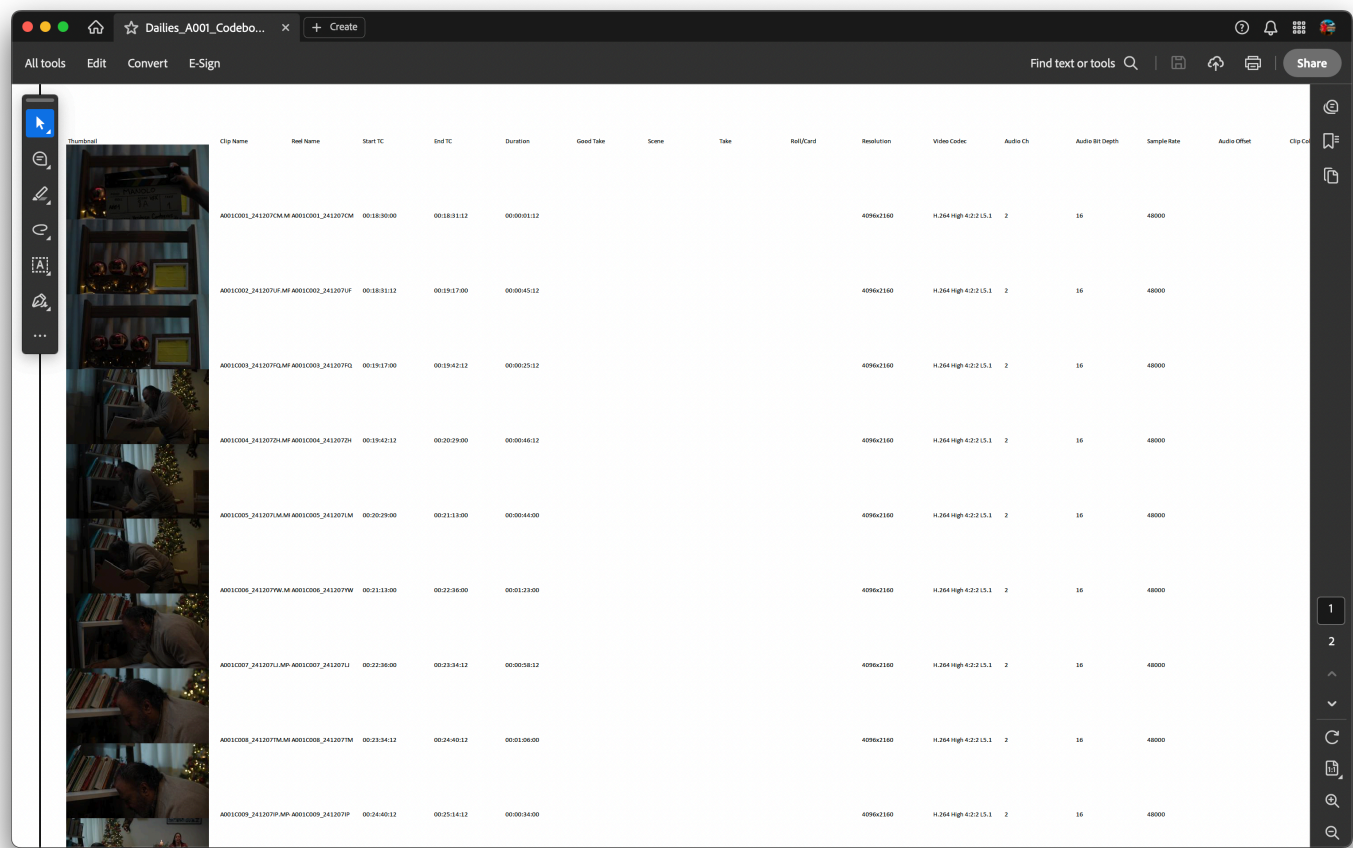
# User Guide - DB Codebook Generator v2.2.4 ES

## ¿Qué es un Codebook?

Un **codebook** (o libro de códigos) es un documento de referencia que lista todos los OCFs (Original Camera Files) de una producción junto con metadatos como el nombre del clip, escena, toma, duración y referencias visuales (thumbnails). Es comúnmente utilizado en flujos de trabajo profesionales de postproducción para:

- Documentar líneas de tiempo de edición para **conform**, **pulls de VFX** o **entregas de audio**
- Revisar la organización del material durante la **edición offline y online**
- Facilitar la comunicación entre **editores, asistentes, supervisores y vendors externos**
- Archivar la estructura y el contenido de un proyecto para **futura restauración o re-edición**

Este script automatiza la generación de un codebook directamente desde una **línea de tiempo en DaVinci Resolve**, reduciendo el trabajo manual y mejorando la precisión.









## Descripción General: DB\_Codebook\_Generator\_v2.2.4.py

**DB\_Codebook\_Generator\_v2.2.4** es un script personalizado para DaVinci Resolve que:

- Extrae datos de los clips en la línea de tiempo
  - Captura un cuadro (thumbnail) de cada clip
  - Exporta una hoja de cálculo `.xlsx` completamente formateada con thumbnails y metadatos incrustados
  - Organiza los resultados en una carpeta limpia y contenida para fácil distribución o archivo
- 

## Contenido de esta guía

1. Requisitos 
  2. Instalación 
  3. Cómo usar el script 
  4. Estructura de salida y metadatos 
  5. Solución de problemas 
  6. Soporte y contacto 
- 

### Requisitos

Para usar **DB\_Codebook\_Generator\_v2.2.4**, necesitas lo siguiente:

- **DaVinci Resolve Studio** (última versión recomendada)
- **Python 3.7 o superior**
- Bibliotecas de Python instaladas:
  - `openpyxl`
  - `pillow` (o `PIL`)

Puedes instalar las bibliotecas necesarias con pip:

```
pip install openpyxl pillow
```

---

### Instalación

1. **Descarga el archivo del script**  
Asegúrate de tener el archivo:  
`DB_Codebook_Generator_v2.2.4.py`
2. **Ubica el directorio de scripts de Resolve**

- **macOS:**  
~/Library/Application Support/Blackmagic Design/DaVinci  
Resolve/Fusion/Scripts/Edit
- **Windows:**  
C:\ProgramData\Blackmagic Design\DaVinci Resolve\Fusion\Scripts\Edit

### 3. Copia el script

Pega el archivo `.py` en la carpeta de scripts `Edit`.

### 4. Reinicia DaVinci Resolve

Esto permite que Resolve cargue el nuevo script.

Una vez instalado, el script aparecerá en Resolve en:

**Workspace > Scripts > Edit > DB\_Codebook\_Generator\_v2.2.4**

---

## Cómo usar el script

Una vez instalado el script y con DaVinci Resolve abierto, sigue estos pasos:

### 1. Abre tu Proyecto y Timeline

Inicia **DaVinci Resolve Studio** y abre el proyecto y la línea de tiempo desde la que deseas generar el codebook.

### 2. Ejecuta el script

Ve a:

**Workspace > Scripts > Edit > DB\_Codebook\_Generator\_v2.2.4**

### Atención

El script solo funciona en la línea de tiempo activa, así que asegúrate de que la línea de tiempo deseada esté abierta y visible en la página de edición.

En la versión 2.2.4, el script solo admite una pista de video a la vez. Si tu línea de tiempo tiene varias pistas, puedes desactivar todas excepto una y correr el script varias veces. Los clips desactivados se ignorarán.

### 3. Configura las opciones de exportación

Aparecerá una ventana del script. Podrás personalizar:

The screenshot shows a macOS-style window titled "DB Codebook Generator v2.2". It contains several sections for configuring export options:

- Metadata Fields:** A large list of 40 fields, each with a checked checkbox. The fields are arranged in four columns:
  - Column 1: Clip Name, Reel Name, Start TC, End TC, Duration, Good Take, Scene, Take, Roll/Card, Resolution, Video Codec, Audio Ch, Audio Bit Depth, Sample Rate, Audio Offset, Clip Color, Alpha mode, Angle, Audio Codec, Bit Depth.
  - Column 2: Camera #, Cloud Sync, Comments, Data Level, Date Added, Date Created, Date Modified, Description, Drop frame, Enable Deinterlacing, End, FPS, Field Dominance, File Name, File Path, Flags, Format, Frames, H-FLIP, IDT.
  - Column 3: In, Input Color Space, Input LUT, Input Sizing Preset, Keyword, Noise Reduction, Offline Reference, Online Status, Out, PAR, Proxy, Proxy Media Path, S3D Sync, Sharpness, Shot, Slate TC, Start, Start KeyCode, Super Scale, SuperScale Noise Reduction.
  - Column 4: SuperScale Sharpness, Synced Audio, Transcription Status, Type, Uploaded From, Usage, V-FLIP.
- Select All / Deselect All:** Two buttons at the bottom of the Metadata Fields section.
- Thumbnail Options:** A section with three radio buttons: "Small" (selected), "Big", and "Custom". Below "Custom" are input fields for "Custom Width" (320) and "Height" (180).
- Timeline Settings:** A section with three radio buttons: "First", "Middle" (selected), and "Last". Below is a "Start Timecode" input field with the value "01:00:00:00".
- Extras:** A section with one checked checkbox: "Delete stills after export".
- Generate Codebook:** A large button at the bottom right of the window.

Aparecerá una ventana del script. Podrás personalizar:

- **Campos de metadatos:** Elige qué campos incluir en la hoja de cálculo (p. ej., Nombre del clip, Escena, Toma, Reel, Especificaciones de audio, etc.)

- **Posición del cuadro para el thumbnail:**
  - Primer cuadro
  - Cuadro medio (recomendado)
  - Último cuadro
- **Tamaño del thumbnail:** Elige entre pequeño, mediano o grande
- **Carpeta de salida:** Selecciona dónde se guardará el archivo `.xlsx` y los thumbnails
- **Eliminar Stills después de exportar:** Activa esta opción para limpiar la galería de Resolve tras exportar

### **Precaución**

La opción **"Eliminar Stills después de exportar"** eliminará **todos los stills** de la galería actual, no solo los generados por el script.

Para evitar pérdida de información, se recomienda **respaldar tus stills** existentes y crear una **galería dedicada** para este script.

### **Nota**

Los thumbnails se generan a partir de capturas dentro de la línea de tiempo y se incrustan directamente en el archivo Excel.

El script guarda automáticamente tu configuración más reciente en:

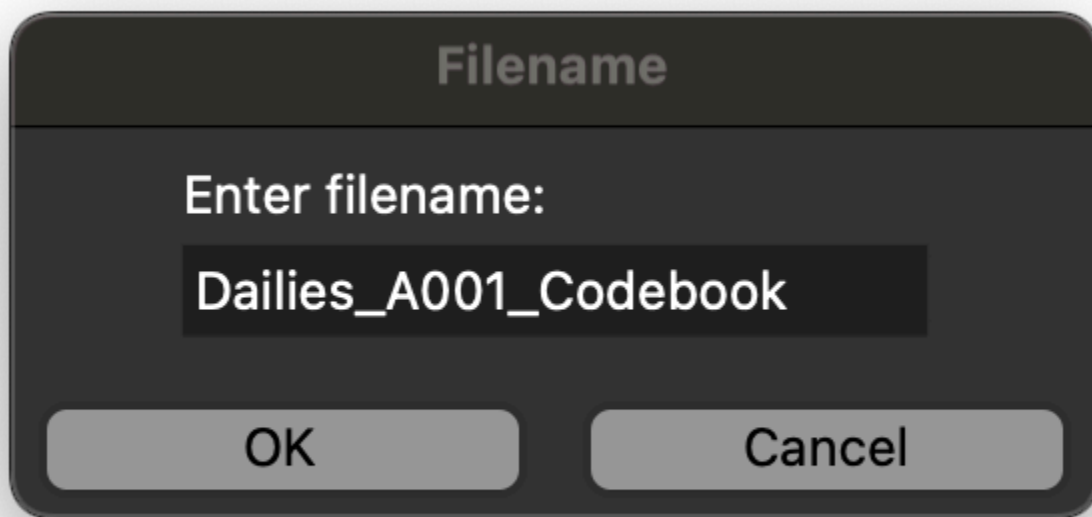
**macOS y Windows:** `~/Documents/ResolveCodebook/codebook_settings.json`

Esto permite que el script precargue tus preferencias la próxima vez que lo uses ahorrando tiempo en futuras exportaciones.

## 4. Elige ubicación y nombre del archivo de exportación

Después de hacer clic en **"Generate Codebook"**, el script te guiará para seleccionar dónde y cómo guardar la exportación:

1. Una ventana de **Finder (macOS)** o **Explorer (Windows)** te pedirá seleccionar el **directorio de exportación**
2. Luego, aparecerá un cuadro de diálogo para **nombrar tu archivo de codebook**
  - El nombre predeterminado será:



### Importante

El script no guarda los archivos directamente en la carpeta seleccionada.

Crea una **subcarpeta con el nombre del archivo codebook** (sin la extensión `.xlsx` )

El archivo Excel y los thumbnails se guardan dentro de esta subcarpeta.

## 5. Genera el codebook

Una vez confirmados el destino y nombre del archivo, el script:

- Procesará todos los clips válidos en la línea de tiempo
- Extraerá los campos de metadatos seleccionados
- Capturará una imagen fija del cuadro especificado (primero, medio o último)
- Generará un archivo `.xlsx` con thumbnails incrustados y metadatos estructurados



✓ Aparecerá un mensaje de confirmación cuando la exportación se complete con éxito.



**Codebook saved to:**  
**/Users/l03071371/Desktop/  
Dailies\_A001\_Codebook/  
Dailies\_A001\_Codebook.xlsx**

**Developed by Daniel Bañuelos**  
**[www.dandbc.mx/tools](http://www.dandbc.mx/tools)**  
**Try before using in professional**  
**workflows. Developed using**  
**Generative AI.**

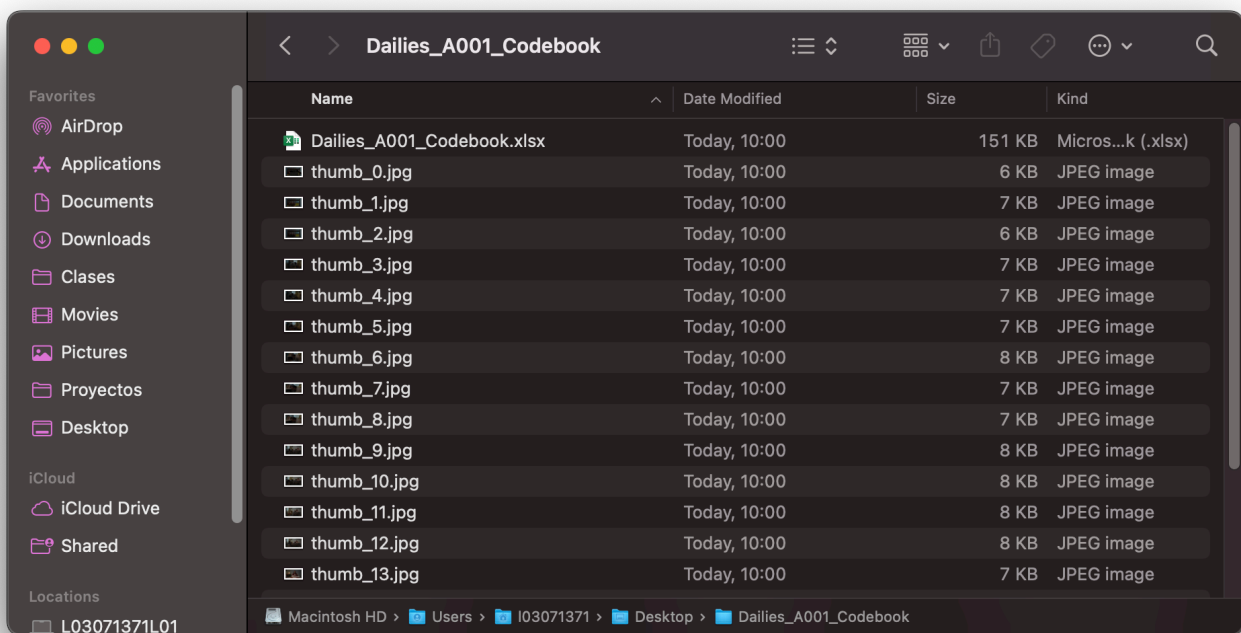
OK

Después de exportar, el script genera una **subcarpeta** dentro de la ubicación que seleccionaste. Tanto el archivo `.xlsx` como las imágenes se guardan juntos.

## 📁 Estructura de carpeta

```
/[TuUbicaciónExportada]/DB_ProjectName_TimelineName_Editorial_Codebook/  
├─ DB_ProjectName_TimelineName_Editorial_Codebook.xlsx  
├─ thumb_0.jpg  
├─ thumb_1.jpg  
├─ thumb_2.jpg  
└─ ...
```

- La subcarpeta toma el nombre de tu **proyecto y línea de tiempo en Resolve**
- Todos los elementos — incluyendo el `.xlsx` y **thumbnails numerados secuencialmente** ( `thumb_0.jpg` , etc.) — están en el **mismo directorio** por conveniencia



## ✎ Nota

Puedes cambiar el nombre o mover esta carpeta después de exportar si lo necesitas.

## 📄 Campos de metadatos



La hoja de cálculo incluye metadatos de cada clip según tu selección. Campos comunes incluyen:

- Nombre del clip
- Escena / Toma
- Reel
- Tarjeta
- Timecode de inicio / fin
- Resolución
- Codec
- Canales de audio
- Color tag
- Comentarios



#### Tip

Los campos están ordenados colocando primero los esenciales para edición (como Nombre del clip, Escena y Toma), seguidos del resto en orden alfabético.

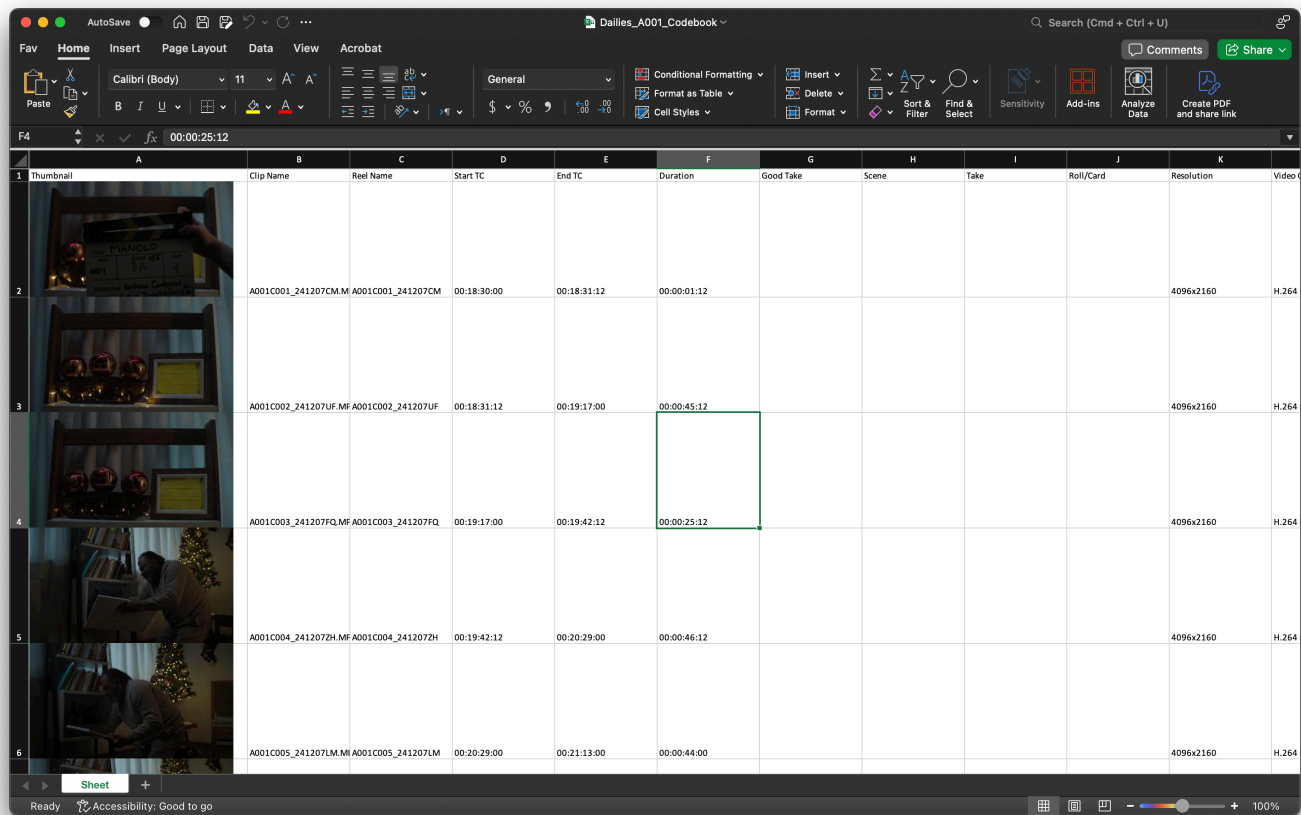
---

#### Thumbnails

Cada entrada en el archivo `.xlsx` incluye un thumbnail del clip en la línea de tiempo:

- Puedes elegir entre el **Primer**, **Medio** o **Último** cuadro
- Los thumbnails están **incrustados directamente** en el archivo Excel

- El **tamaño** se puede ajustar desde la interfaz del script



## 🔧 Troubleshooting

Si algo no funciona como esperas, aquí algunas causas comunes y cómo resolverlas:

### ✗ El script no aparece en Resolve

- Asegúrate de que el archivo `DB_Codebook_Generator_v2.2.4.py` esté en la carpeta correcta:

- **macOS:**

`~/Library/Application Support/Blackmagic Design/DaVinci  
Resolve/Fusion/Scripts/Edit`

- **Windows:**

`C:\ProgramData\Blackmagic Design\DaVinci Resolve\Fusion\Scripts\Edit`

- Verifica que estés en la página `Edit` de Resolve
- Reinicia Resolve después de copiar el script

### ✗ El script no se inicia o se cierra de inmediato

- El script depende del **DaVinci Resolve Script Module** (`DaVinciResolveScript.py`)
- Si este módulo **no se encuentra**, el script no se ejecutará

## ✓ Cómo solucionarlo:

1. Ubica el archivo `DaVinciResolveScript.py` oficial
  - Suele encontrarse en el directorio de instalación de Resolve o en el SDK
2. Copia `DaVinciResolveScript.py` en la **misma carpeta** que `DB_Codebook_Generator_v2.2.4.py`
3. Reinicia Resolve e inténtalo de nuevo



### Tip

Puedes abrir la **consola de DaVinci Resolve** (Workspace > Console) para revisar errores o mensajes faltantes.

## ✗ El archivo Excel está vacío o faltan datos

- Asegúrate de que haya una **línea de tiempo abierta y activa**
- El script solo funciona con **clips visibles y habilitados** en una **sola pista de video**
- Desactiva las demás pistas de video e inténtalo de nuevo

## ✗ Faltan thumbnails

- Verifica que:
  - Los clips no estén offline
  - No estés usando títulos, generadores o composiciones de Fusion
  - Resolve esté generando correctamente los stills

## ⚠ “Eliminar Stills después de exportar” borró más de lo esperado

- Esta opción borra **todos los stills** de la galería activa — no solo los generados por el script
- Para evitar pérdida de datos:
  - **Respalda tus stills importantes**
  - Usa una **galería de stills dedicada** durante la exportación

## 🐍 Errores de Python o el script se cierra

- Asegúrate de tener instalado Python 3.7 o más reciente
- Instala las bibliotecas necesarias:

```
pip install openpyxl pillow
```

- Revisa la **Consola** de Resolve y la carpeta de logs:
  - Help > Reveal Log Folder

### Nota

Si sigues teniendo problemas, comparte la salida de consola o logs y contacta soporte.


## Soporte y retroalimentación

¿Tienes preguntas, encontraste un bug o quieres sugerir una mejora?

Mantengo activamente este script y agradezco cualquier feedback de editores, asistentes, supervisores de post y cualquier persona que lo use en flujos reales.

### Contacto

- **Email:** [dany.b@dandbc.mx](mailto:dany.b@dandbc.mx)
- **GitHub:** [github.com/dandbc](https://github.com/dandbc)
- **Buy Me a Coffee:** [buymeacoffee.com/dandbc](https://buymeacoffee.com/dandbc)

 Si esta herramienta te ahorró tiempo o ayudó en tu proyecto, considera apoyar el desarrollo futuro con un cafecito.

## Contribuye

Si quieres aportar al proyecto:

- Haz un fork del repositorio en GitHub
- Envía pull requests o abre issues
- Comparte la herramienta con colegas de postproducción

Hagamos que las partes aburridas de la post sean un poco menos aburridas — juntos.