

IMPORTANTE POR FAVOR LEER

Ante todo debo decir a quien use este archivo, que estas páginas no pretenden ser un manual y mucho menos un manual correctamente traducido, ya que las herramientas utilizadas no son mas que un traductor web, un diccionario de ingles y el cariño, paciencia y dedicación de mi esposa Fabiana, ocupando muchos fines de semana en la tarea. Como verán, es una traducción parcial con respecto al manual original en ingles, (pues falta la creación de DVD) , la relación con otros programas de Ulead, etc.) pero a pesar de todo, para mi ha sido de gran utilidad y espero que también lo sea a los usuarios de Ulead MediaStudio Pro 8, especialmente a los novatos como yo, que vienen de usar alguna versión vieja de Videoestudio y el cambio resulta complicado. De cualquier forma, si algo por defecto en la traducción no se entendiera, gustosamente ayudare en lo que pueda. Las tres primeras paginas que describen las herramientas y el espacio de trabajo están en ingles para reconocer los nombres al trabajar con el programa, para luego, tratar de explicar (interpretación mediante mas o menos logica del ingles) el uso de cada una.

Por ultimo con este humilde aporte, quiero agradecer aunque mas no sea en una pequeña parte, todo lo que he aprendido y sigo aprendiendo de videoedicion.org y sus integrantes.

Robinson.

Ulead® MediaStudio® Pro 8

User Guide

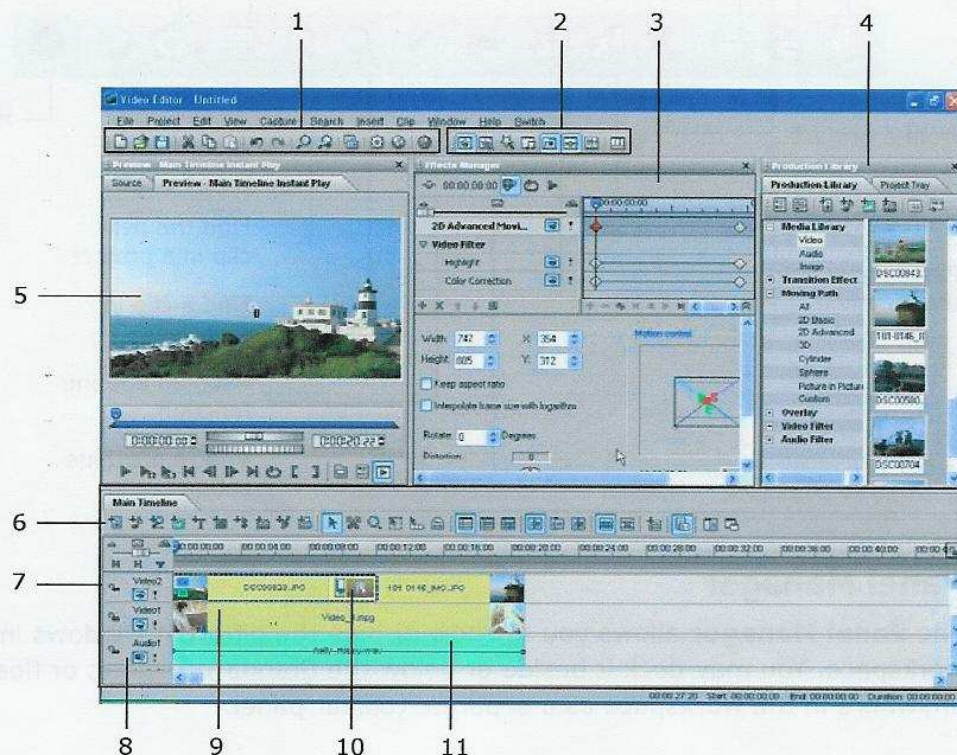
Ulead Systems, Inc.

September 2005

P/N: C22-180-110-0A0001

Understanding the workspace

The **Timeline Window** is where you assemble and edit your video project. It is laid out horizontally and composed of several independent layers or 'tracks.' These tracks hold the clips that make up a video project. The other windows in the Video Editor workspace, such as the Preview Window and Effects Manager, are there to help you in the editing process.



1 Standard Toolbar

2 Panel Manager

3 Effects Manager

4 Production Library and Project Tray

5 Source Window and Preview Window

6 Timeline Toolbar

7 Timeline Window

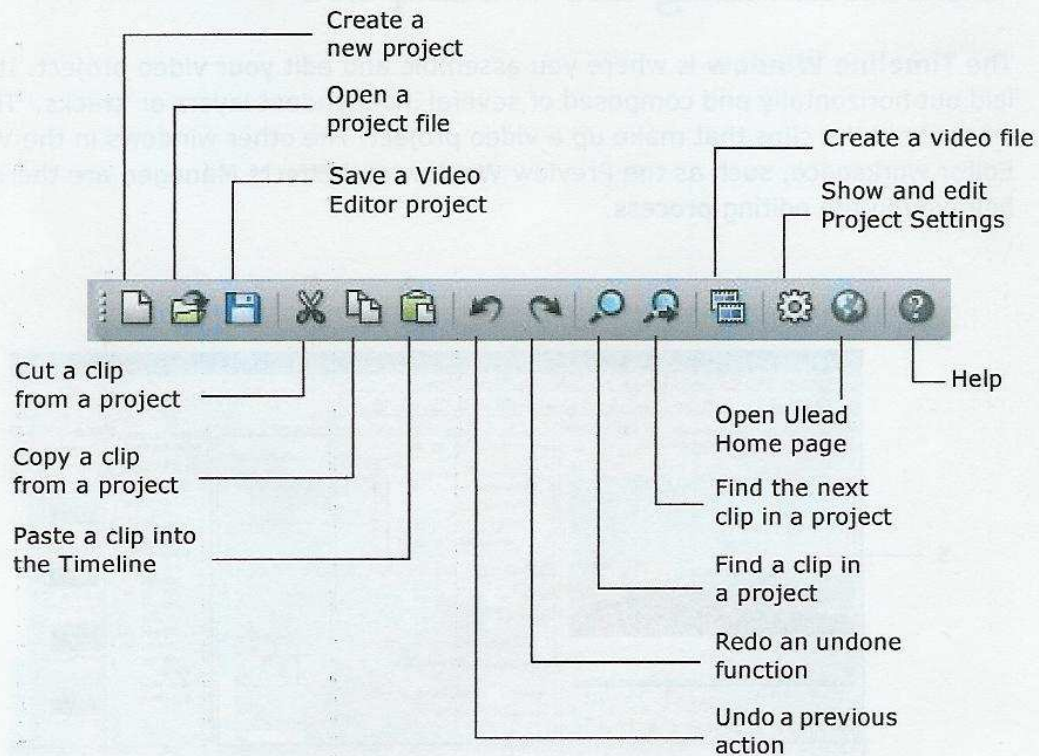
8 Track buttons;
Lock, Hide and Solo buttons

9 Video clip in the video track

10 Transition effect clip

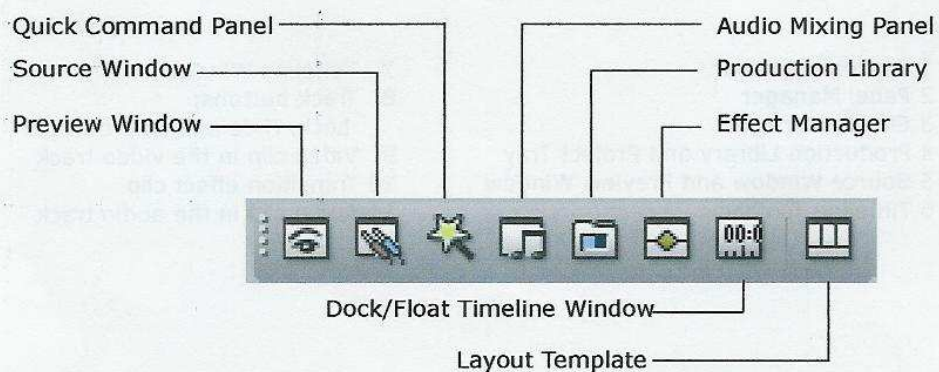
11 Audio clip in the audio track

Standard Toolbar

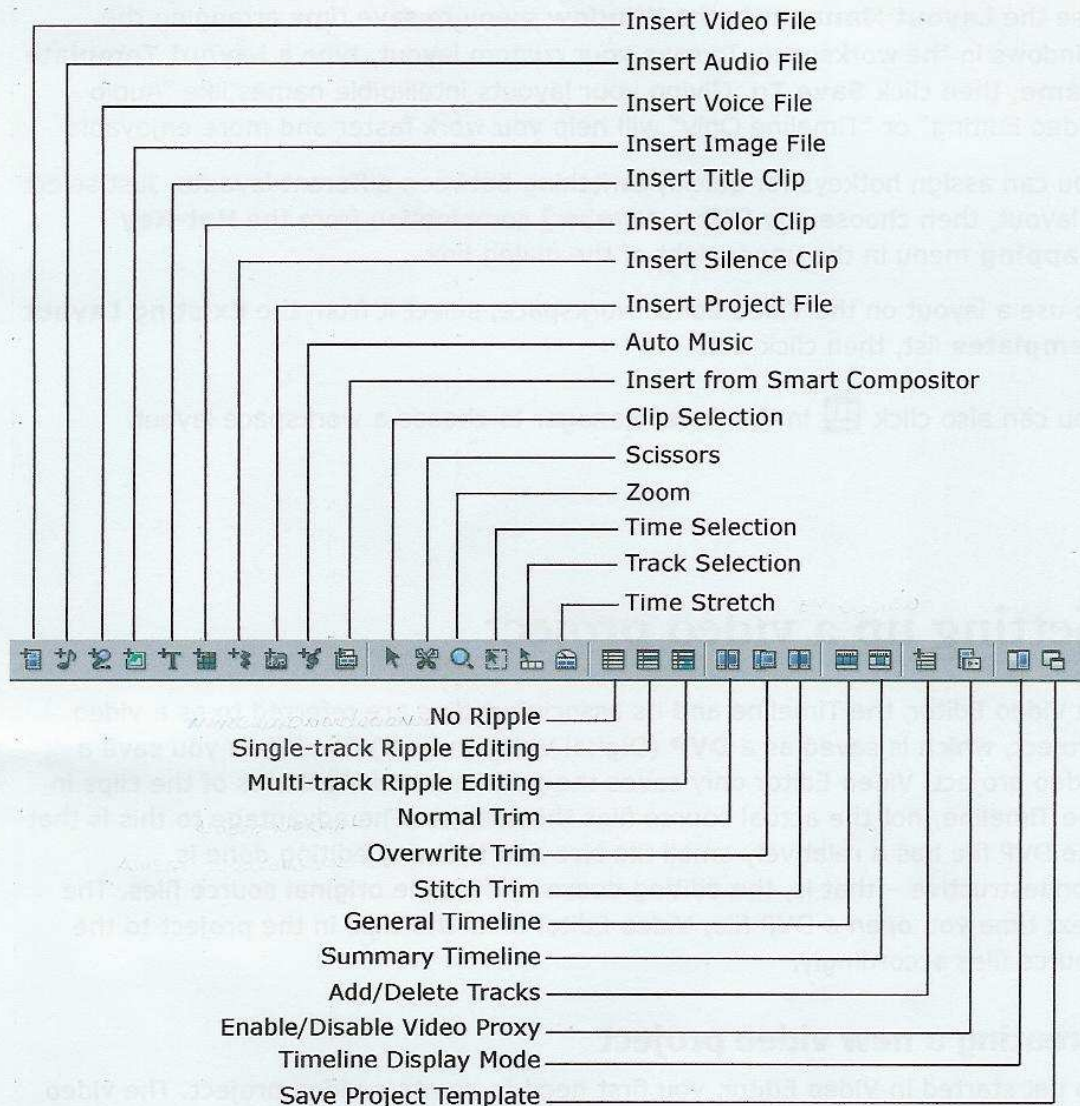


Panel Manager

The **Panel Manager** allows you to show or hide the different windows in the workspace. You may dock it beside or below the Standard Toolbar, or float it anywhere in the workspace as a separate toolbar panel.



Timeline Toolbar



Personalizing the workspace

The different windows in Video Editor can be floated or docked in the workspace. To dock a window, click on its title bar then drag it to the edge of another window or to the edge of the workspace. You can also double-click on a window to make it floating or docked.

Personalizando el espacio de trabajo

Las diferentes ventanas en el Video Editor pueden ser flotantes o atracadas en el espacio de trabajo. Para atracar una ventana, haga clic en su barra de título, entonces arrástrelo al borde de otra ventana o al borde del espacio de trabajo. Usted puede también hacer doble clic sobre una ventana para hacerla flotante o atracada.

Guardando la disposición

(Pág. 22)

Utilice el **Layout Manager** en el menú **Window** para guardar el tiempo que arregla las ventanas en el espacio de trabajo. Para guardar su disposición, pulse **Layout Template Name**, entonces haga clic en **Save To**. Dar a sus disposiciones nombres como "Audio-video edición" o Solo Timeline" le ayudara a trabajar mas rápido y mas agradablemente.

Usted puede asignar hotkeys para cambiar rápidamente entre las diversas disposiciones. Apenas seleccione una disposición, después elija cualquier combinación **[Alt + Numero]** del menú **Hot-Key Mapping** en la parte superior derecha del cuadro de dialogo.

Para utilizar una disposición en el espacio de trabajo del Video Editor, selecciónelo de la lista **Existing Layout Templates**, luego haga clic en **O.K.**

Puede también hacer clic en botón **Layout Template** en el Panel Manager eligiendo una disposición del espacio de trabajo.

Establecer un proyecto de video

En el Video Editor, la Timeline y sus clips asociados están relacionados como un proyecto de video, el cual es guardado como un fichero **DVP** (proyecto de video digital). Cuando usted guarde un proyecto de video, el Video Editor solamente guarda las posiciones y los atributos de los clips en la línea de tiempo, no los ficheros reales de ellos mismos. La ventaja de esto es que el fichero DVP tiene un tamaño de archivos relativamente pequeño y que cualquier corrección hecha no es destructiva-es decir, el corregir no afecta los ficheros originales. La próxima vez que usted abra un fichero DVP, el Video Editor conectara los clips en el proyecto a los ficheros originales.

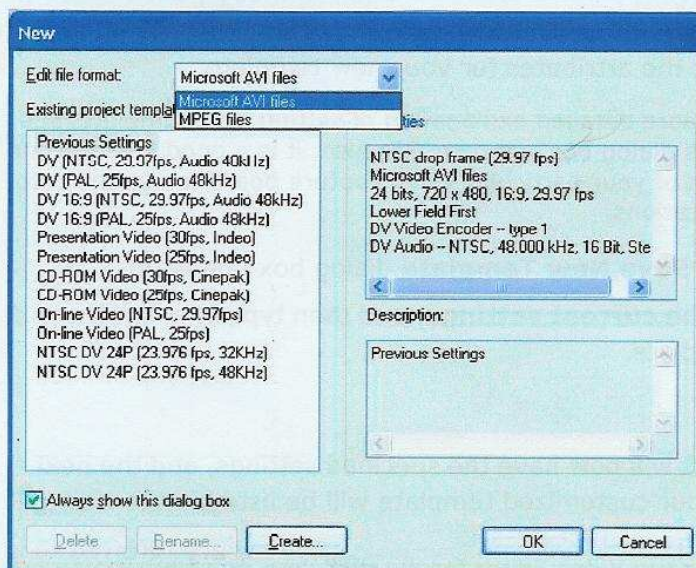
Creando un nuevo proyecto

(Pág. 23)

Para comenzar en el Video Editor, primero necesita crear un proyecto de video. El proyecto de video no solamente sostiene los clips que usted coloca en la Timeline, también define las características para el video resultante, así como la televisión estándar y el tamaño de los frames usados. Cualquier clip que ☐ste coloque en el proyecto adopta posteriormente esas características, sin importar sus atributos originales.

Crear un nuevo proyecto de video:

1. Hacer clic en el botón **New** de la Standard Toolbar o hacer clic en el menú **File: New**. El cuadro de dialogo **New** se abrirá desplegando una lista de modelos de proyecto.
2. Seleccione el formato de video (AVI o MPEG) que usara para los clips en su proyecto desde la lista desplegable **Edit file format**.



- 3 Haga clic sobre el modelo que quiere usar (sus propiedades, así como una anotada descripción, son desplegadas en el lado derecho del cuadro de dialogo. Usted puede elegir uno de los siguientes modelos.
- 4 Haga clic en **OK**. El cuadro de dialogo se cerrara y se creara un nuevo proyecto.

Cuando usted comience un nuevo proyecto, puede encontrar que ninguno de los modelos existentes en el cuadro de dialogo **New** contenga los atributos exactos que usted quiere usar. Por lo tanto tiene la opción de crear un modelo que se ajuste a sus necesidades particulares.

Crear un modelo:

(PAG. 24)

- 1 En el cuadro de dialogo **New** haga clic en el botón **Create**. El cuadro de dialogo **Template Options** se abrirá.
- 2 Seleccione y coloque los atributos de su nuevo modelo.



Para una explicación mas detallada de establecimiento de modelo ver cuadro de dialogo **Projects Options** en la pagina 25. También, es una buena idea consultar el manual de su video capturadora para ver las especificaciones recomendadas.

- 3 Haga clic en **OK**. El cuadro de dialogo **Save New Template** se abrirá.
- 4 Seleccione **Save the current settings** y luego pulse en un nombre y una descripción para su nuevo modelo.
- 5 Haga clic en **OK**.

Su proyecto de video tendrá ahora las configuraciones especificadas, y la próxima vez que habrá un nuevo proyecto, su modelo personalizado estará en la lista del cuadro de dialogo **New**.



Cuando usted ejecuta el video editor por primera vez, el cuadro de dialogo **New** se abre automáticamente. Si regularmente usa las mismas propiedades para un proyecto de video, puede ocultar el cuadro de dialogo **New** cada vez que haga clic en **New** para borrar la opción **Always show this dialog box**. (Otra manera es borrar la opción **Display new dialog box** en el menú **File: Preferences: pestaña General**). Cualquier proyecto subsecuente toma sus características del proyecto actual.

Abrir un proyecto existente

Para abrir un proyecto existente, seleccione menú **File: Open** o haga clic en el botón **Open a project file** de la **Standard Toolbar**. Localice la carpeta del proyecto, elija el fichero del proyecto para cargar y haga clic en **Open**.



Para localizar los ficheros del proyecto mas rápido, haga clic en **Browse** y navegue en su directorio de proyectos. Haga clic en **Scan** para realizar una búsqueda rápida de los ficheros con extensiones por defecto *.DVP (Video Editor Projects) o *.VSP (Video Studio Projects).

Personalizar un proyecto de video

(PAG. 25)

Cuando usted crea un nuevo proyecto, sus características están determinadas por las configuraciones del cuadro de dialogo **New**. Estas configuraciones son esenciales para su proyecto y no solo determinan como se crean las vistas previas, sino también el formato de la película final. Usted puede cambiar estas características y modificar los requisitos de su proyecto a través del cuadro de dialogo **Project Settings**.

Ver y/o alterar las configuraciones de su proyecto

- 1 Haga clic en el botón **Project Settings** o seleccione el menú **Project: Project Settings**. Esto abrirá el cuadro de dialogo **Project settings** donde puede ver las características de su proyecto.
- 2 Para cambiar cualquiera de las configuraciones haga clic en el botón **Edit**, esto abrirá el cuadro de dialogo **Project Options**. Haga clic a través de varias tabulaciones y luego especifique el estándar de la televisión que esta usando, por ejemplo NTSC o PAL, la velocidad de los frames y tamaño de los frames.



Las configuraciones del proyecto determinan directamente las configuraciones por defecto en el cuadro de dialogo **Video Save Options** que determina el formato final del video. (para mas detalles ver determinación de opciones de su video en pagina 156)

Cuadro de dialogo Project Options

Según lo mencionado anteriormente, el cuadro de dialogo **Project Options** le da control directo sobre un proyecto existente. Hay tres pestañas en este cuadro de dialogo.

Pestaña video editor

- Seleccione el estándar deseado de la TV.
- Elija si ver o no los filtros aplicados de antemano cuando usted vea su proyecto en el Video Editor.
- Especifique el tipo de canal de audio, **Stereo** o **Multi-Channel Surround Sound** que utilizara para su proyecto.

Pestaña general

- Coloque al proyecto el **Frame rate** y el **Frame size**.



La opción **Frame rate** determina el numero de frames para cualquier fichero de video resultante. El aspecto del clip en la timeline no cambiara.

- La opción **Frame type** determina las características del entrelazamiento.

(Pag. 26)

Si la salida final del video significa para el aparato de lectura en la TV entrelazada progresiva, coloque el tipo de frame **Lower Field First** o **Upper Field First**.

Si la salida de su video permite los frames progresivos (monitores LCD, TV plasma, monitores TFT ,etc.) utilice la opción **Frame based**. Esta configuración es mas parecida a una película y menos complicada para manejar al editar su video.

- Puede colocar el tamaño para la pantalla de la exhibición y de la salida de la misma a 4:3 (para TV de buzón tradicional, monitores de computadoras o algunos camcorders de DV) o 16:9 (para pantalla panorámica utilizada en HDTV, teatros, o algunos camcorders de DV)

Para usar la exhibición 16:9 seleccione **Perform non-square pixel rendering** en la primera pestaña del **Video Editor** y elija 16:9 como la proporción de aspecto de la exhibición en la pestaña **General**.



- Sepa la proporción de aspecto de los archivos de video que esta utilizando y configure la proporción de aspecto de pantalla en el aparato de lectura de sus videos. Esto le ayudara a determinar cual es el aspecto de exhibición a usar en sus proyectos.
- La proporción de aspecto es también importante cuando se trata con trayectorias móviles en un proyecto. La proporción de aspecto de la trayectoria móvil debe ser similar a la proporción de aspecto utilizada por el proyecto.

AVI / pestaña compresión

Esta pestaña tiene todos los controles de compresión de video y audio

Una cosa a recordar en el proceso con compresión y velocidad de datos es el tamaño de archivo de salida. Para reducir al mínimo el tamaño de su proyecto renderizado, comprima sus archivos con el mejor y mas reciente algoritmo de compresión posible.

El bitsize es otra manera de ahorrar espacio. cuanto mas grande sea, mas espacio necesitara.

Necesitara equilibrio entre la compresión y la calidad de su video Experimente preservar tanta fidelidad como sea posible usando menos espacio de memoria en su almacenaje.



Cambiar las características del proyecto limpia el historial deshacer/ rehacer (undo/redo)

Guardar configuración del proyecto como una plantilla

(Pag. 27)

Después de que haya modificado su proyecto de video, puede guardar la configuración del mismo como una plantilla, haciendo clic en el menú **File** y el comando **Save Project Template**. En el cuadro de dialogo que se abre de la plantilla un nombre así como una descripción. Las precolocaciones y las plantillas creadas previamente también se muestran en la lista **Existing templates**. Si usted desea reemplazar una de estas plantillas con las propiedades del proyecto de video actual, selecciónelo y haga clic en **OK**.

Habilitar smart proxy

Los archivos proxy son de una resolución mas baja con las que trabajan las copias de los archivos de video. Se reducen en resolución o compresión del bit rate por una sola razón-velocidad de edición de HDV y de otros archivos de video de tamaño original grande. Los archivos proxy son fuentes dependientes mejor que proyectos dependientes. Es decir los archivos proxy pueden ser compartidos entre diferentes proyectos. Cuando edita y prevvisualiza su proyecto en modo **Instant Play**, los archivos proxy serán utilizados como sustitutos en contraparte de los archivos de video originales grandes. Mientras que cuando prevvisualiza su proyecto en el modo high-quality o cuando renderiza un archivo de video, serán usados los archivos de video originales.(ver prevvisualización de su trabajo en la pagina 88)

Para permitir la creación de archivos proxy, haga clic en la herramienta **Enable/Disable Video Proxy** en la Timeline toolbar, o vaya al menú **File: Preferences- Smart Proxy**, entonces seleccione la opción **Enable Video Proxy**. En la pestaña **Smart Proxy** del cuadro de dialogo **Preferences**, usted puede fijar la condición cuando los archivos proxy necesiten ser generados y elegir un formato de archivo proxy.(para mas detalles, ver preferencias en la pagina 40)

Una vez que se active el video proxy, los archivos proxy serán automáticamente creados y usados en su proyecto siempre que usted inserte los archivos de video en la Timeline.

Guardar un proyecto de video

Cuando guarde un proyecto de video, el será guardado como un archivo **DVP** (digital video project). Este es un archivo pequeño que contiene toda la información acerca de su proyecto, como los clips que haya incluido, su posición en la Timeline, y cualquier transición que haya usado. Este archivo no es una película y solamente se puede abrir en el video editor. Para guardar su actual proyecto, seleccione menú **File: Save**.

Puede configurar el Video Editor para guardar backups (copias de seguridad) de su proyecto automáticamente seleccionando la opción **Automatically save every** en la pestaña **General** del cuadro de dialogo **Preferences**. Fije un intervalo de tiempo deseado entre las saves y el numero máximo de backups a guardar.

Capturar video

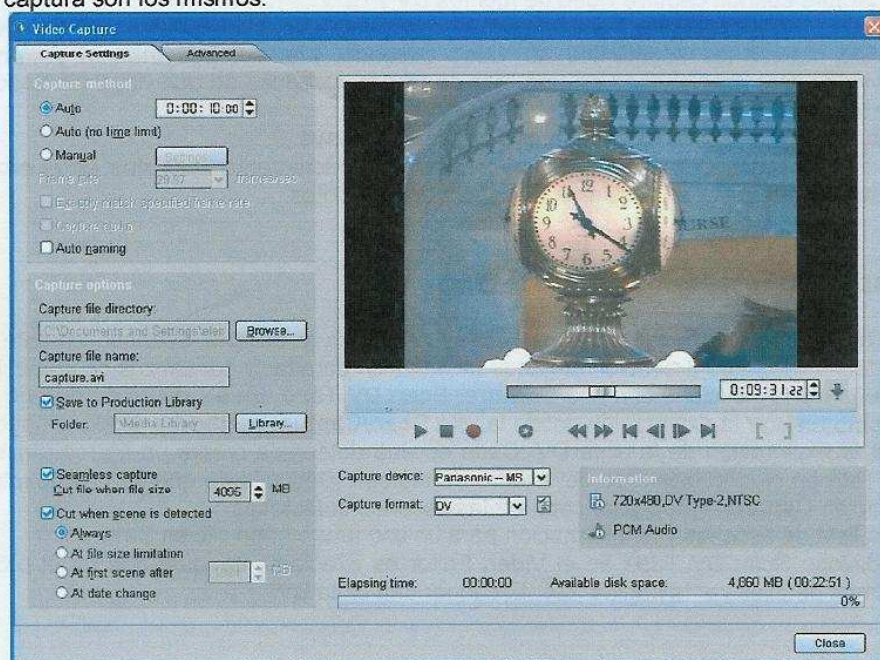
(PAG 28)

Dentro del Video Editor, puede capturar directamente de su cámara de video para editar. Alternativamente puede también utilizar el programa Video Capture que se incluye en el MediaStudio Pro.

En el Video Editor y en el Video Capture usted encontrara tres herramientas para capturar, en el menú **Capture: Video Capture, Batch Capture y Scan DV Tape** (exploración de cinta DV). Antes de que comience a capturar con estas herramientas cerciórese de que tiene la tarjeta de captura instalada en el PC y su cámara de video esta conectada y encendida.

Video Capture

Video Capture permite capturar un clip de video a la vez. El cuadro de dialogo Video Capture en el Video Editor tiene una apariencia ligeramente diferente de la que esta en el programa Video Capture, pero los ajustes de la captura son los mismos.



Para capturar una secuencia de video:

(Pag. 29)

1. Seleccione el menú **Capture: Video Capture**
2. Si tiene varios dispositivos de video conectados a su PC, seleccione el dispositivo deseado de la lista **Capture Device**
3. Haga clic en **Capture Options** y seleccione **Change Capture Plug-in** del menú emergente.

El cuadro de dialogo **Change Capture Plug-in** proporciona los plug-ins que permiten la captura de HDV, Sony MICROMV y de los camcorders de mini DV así como discos de DVD y DVD-VR. Usted necesita elegir el plug-in apropiado para poder capturar desde tales dispositivos.

Si esta capturando videos como archivos MPEG o WMV, además necesita elegir el plug-in apropiado en este cuadro de dialogo.

Después que haya elegido un plug-in de captura haga clic en **OK**.

4. Compruebe si el **Capture format** se ajusta al formato del archivo que usted desea utilizar para guardar los archivos de video capturados, sino elija el formato de archivo deseado de la lista **Capture format**.



Si usted está capturando TV vía una tarjeta capturadora de TV, elija además su canal de TV deseado.

5. En la pestaña **Capture Settings** (ajustes de captura) fije sus preferencias de captura:

- **Capture method:** Elija la autocaptura con duración especificada, autocaptura sin limite de tiempo o captura manual. Seleccione **Auto naming** para guardar cada segmento capturado como un archivo separado.
- **Capture Options:** Especifique el nombre del archivo y la carpeta a usar para guardar sus videos capturados.

Haga clic en la pestaña **Advanced** para ver mas ajustes y modificarlos de acuerdo a sus necesidades. Para mas detalles ver cuadro de dialogo **Capture Video**: pestaña **Advanced** en la pagina 215

6. Después de modificar todos los ajustes de la captura, ponga en funcionamiento su cinta de video y pare en la parte que desea capturar. Si tiene un DVD o HDV puede utilizar directamente los controles de navegación del cuadro de dialogo del aparato de lectura.
7. Haga clic en **Capture Video** para comenzar la captura
8. Si especifica una duración de captura, espere para que la captura se complete. Sino haga clic en **Stop Capture** o presione la tecla **[ESC]** para parar la captura.

Batch Capture (captura por lotes)

(Pag. 30)

Batch Capture permite que elija múltiples segmentos de video y los capture todos de una vez. Puede utilizar **Batch Capture** cuando capture video de fuentes DV y HDV.

Seleccione el menú **Capture: Batch Capture** para abrir el cuadro de dialogo donde usted puede (???????) y al mismo tiempo marcar los segmentos de video deseado. Los tiempos mark-in y mark-out de los segmentos de video serán registrados en una lista de tareas. Después de que haya terminado de marcar, haga clic en el botón **Capture Video**.

Para guardar la lista de tareas para un uso futuro haga clic en **Save**.

El cuadro de dialogo **Batch Capture** en el Video Editor es exactamente igual que en el programa Video Capture. Para mas detalles ver en la pagina 226 "Capturar por lotes"

Scan DV Tape (exploración de cinta DV)

El **Scan DV Tape** explora rápidamente una cinta DV entera y detecta automáticamente las escenas basadas en la fecha y hora de grabación (es decir basadas en paradas y comienzos de grabación)

Para usar esta función seleccione el menú **Capture: Scan DV Tape**. En el cuadro de dialogo que aparece, primero elija como realizar la exploración desde la lista **Scan/Capture method** y después haga clic en **Start** para comenzar la exploración de la cinta DV. Cada escena detectada creara un marco (thumbnail) y será agregado a la lista en el lado izquierdo del cuadro de dialogo. Después de que se haya explorado la cinta entera, haga clic en **Capture Video** para capturar las escenas detectadas.

Para guardar la lista de escenas y la información para un uso futuro haga clic en **Save**.

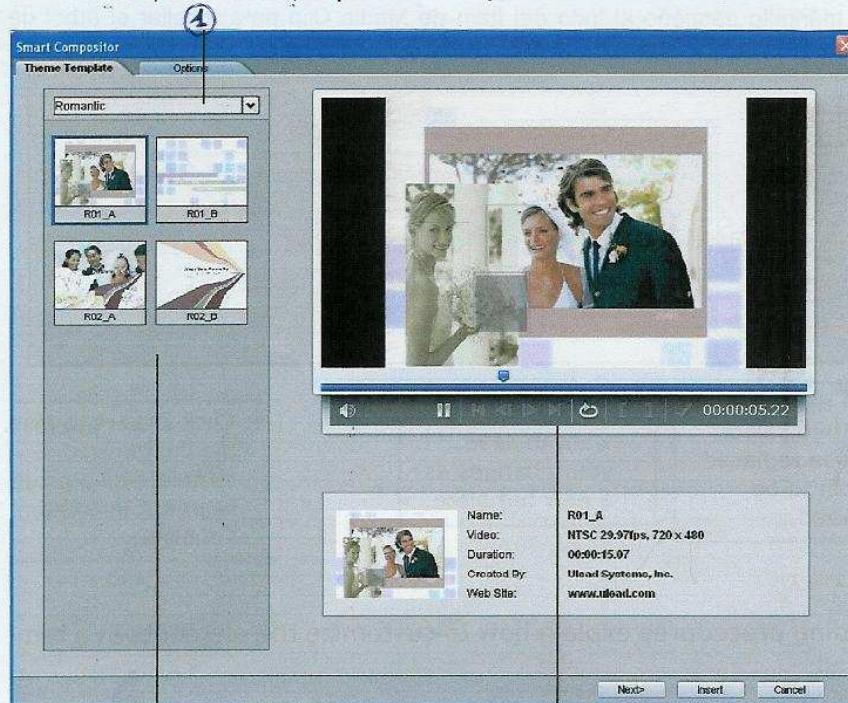
El cuadro de dialogo **Scan DV Tape** en el Video Editor es exactamente igual que en el programa Video Capture. Para mas detalles ver la pagina 224 "Escanear una cinta DV"

Crear segmentos de proyecto en Smart Compositor

(Pág. 31)

El **Smart Compositor** en el menú **Insert** permite que componga rápidamente segmentos y los utilice en su proyecto. Esta herramienta proporciona las plantillas confeccionadas del tema que puede modificar fácilmente con sus propios clips de video, títulos, clips de audio, y efectos. Básicamente, necesitará solamente completar dos etapas en el Smart Compositor antes de insertar un segmento de la película en su proyecto:

- Primero, seleccione una plantilla en la pestaña **Theme Template**.

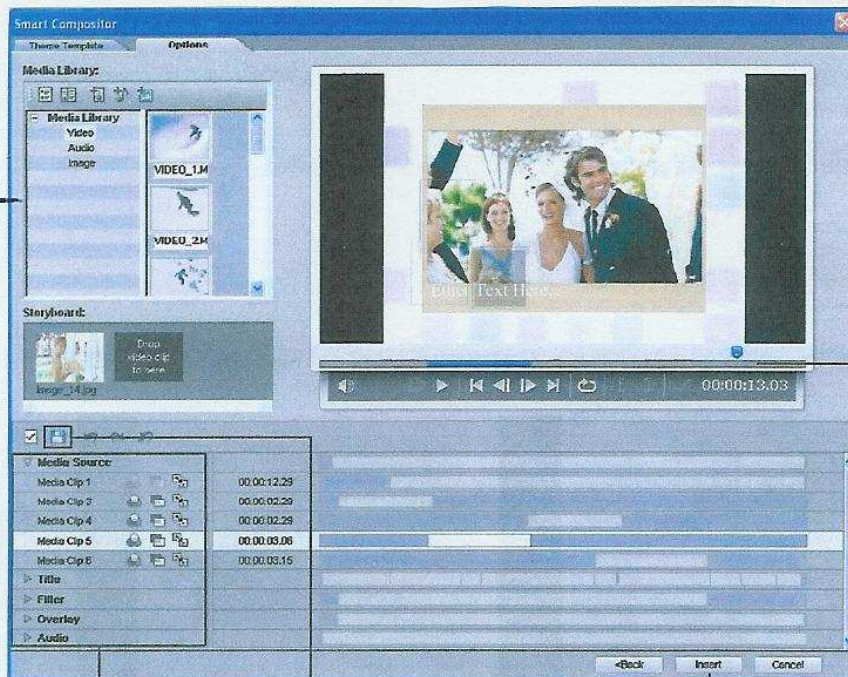


1- Seleccione una categoría de tema del menú desplegable.

2- Haga clic en un thumbnail para elegir una plantilla.

3- Use los botones de navegación para previsualizar la plantilla seleccionada

- Haga clic en **Next** para ir a la pestaña **Options**. Aquí, elija los elementos de la plantilla que quiere reemplazar o modificar. Estos elementos pueden ser clips de video, títulos, filtros, audio, y mas. (Pág. 32)



1- Amplíe el árbol de vistas, entonces seleccione los clips que se reemplazaran o los efectos que se modificaran.

2- Use el panel **Settings** para modificar los elementos en una plantilla. Puede reemplazar los clips, ajustar el overlay, los filtros y los efectos de trayectorias móviles.

3- Haga clic en **Save** si quiere guardar sus cambios como una nueva plantilla.

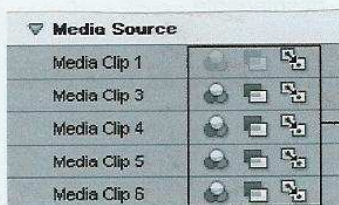
4- Haga clic en **Insert** para insertar la plantilla modificada como un segmento de proyecto en la Timeline.

Los procedimientos que tienen éxito explican cómo modificar los elementos en una plantilla en mayor detalle.

Para sustituir los media clips :

(Pag. 33)

1. Primero, cerciórese de que sus propios clips se hayan agregado a la **Media Library** en la Production Library antes de abrir el Smart Compositor.
Si no ha hecho así, puede aun agregarlos en el Smart Compositor. En la pestaña **Options**, haga clic en el botón **Insert Video File** en la ventana **Media Library** entonces importa sus archivos de video. Para importar imágenes, haga clic en el botón **Insert Image File**.
2. Haga clic en el icono del triángulo pequeño al lado del ítem de Media Clip para ampliar el árbol de vistas y ver los clips actuales en la plantilla. Los clips aquí pueden ser clips de video, de imagen o de color.



Estos iconos indican que hay efectos aplicados a un clip. De izquierda a derecha: Filtro, Recubrimiento (overlay), Trayectoria Móvil. Dirigirse a los procedimientos que tienen éxito para saber más sobre modificar estos efectos.

3. Seleccione un clip preestablecido, por ejemplo, Media Clip 1.
4. Para sustituir el preestablecido con su propio clip, arrastre su archivo de video o de imagen desde la Media Library y suéltelo sobre el primer thumbnail en el **Storyboard**.
5. Para añadir otro clip, arrastre su archivo del video o de imagen desde la Media Library y suéltelo sobre el placeholder (es decir, el thumbnail negro) en el **Storyboard**.
Repita este paso para añadir más clips de video o imagen.
6. Repita los pasos 3 a 5 para sustituir los otros media clips preestablecidos con sus propios clips de video o imagen.



Los clips que agrega al Storyboard serán adaptados a la longitud del clip original preestablecido. Si la longitud de sus clips es más larga que la preestablecida, su ultimo clip añadido será ajustado para caber en la longitud original.

El proceso para sustituir los clips de audio es igual que el de los media clips.

Para ajustar un segmento de clip en el Storyboard:

(Pag. 34)

1. Haga doble clic en el clip que desea ajustar en el Storyboard.
2. Haga clic en **Play** para poner en acción el video.
3. Haga clic en **Pause** cuando alcance la parte deseada, después haga clic en el botón **Mark-in** para fijar el punto mark-in.
4. Continúe con la proyección, entonces haga clic en **Pause** otra vez cuando alcance el punto final deseado y haga clic en el botón **Mark-out** para fijar el punto mark-out.
5. Haga clic en el botón **Apply** para ajustar el clip.

Para sustituir y modificar los títulos:

1. Haga clic en el icono del triángulo pequeño al lado del ítem del título para expandir el árbol de vistas y ver los clips de título en la plantilla.
2. Seleccione un clip por defecto, por ejemplo, el Title Clip 1.
3. Escriba su texto en el cuadro de edición de título, después cambie la fuente y ajustes del texto.
4. Utilice la Trim bar para ajustar la duración del título.
5. Repita los pasos 2 a 4 para sustituir los otros clips de título por defecto por su propio texto.

Para permitir o inhabilitar los filtros:

1. Haga clic en el icono del triángulo pequeño al lado del ítem del filtro para expandir el árbol de vistas y ver los media clips que se aplican con los filtros.
2. Seleccione un clip, por ejemplo, Filter Clip 1.
3. Seleccione **Remove Filter** para inhabilitar el filtro. Quite esta casilla de verificación para permitir el filtro.
4. Repita los pasos 2 y 3 para permitir o para inhabilitar los filtros en los otros clips.

Para modificar los clips de overlay:

1. Haga clic en el icono del triángulo pequeño al lado del ítem de overlay para expandir el árbol de vistas y ver los clips de overlay que están en la plantilla.
2. Seleccione un clip, por ejemplo, Overlay Clip 1.
3. De la lista desplegable **Type**, seleccione **Blue Key** si el clip de overlay tiene un bluescreen. En la Preview Window en el Smart Compositor, haga clic sobre la bluescreen para hacerlo transparente. Si no, elija otro tipo de overlay key en la lista desplegable. Vea los "Tipos de Overlay key" en la página 111 para los detalles.
4. Si el fondo del clip de overlay no se quita totalmente, aumente el valor **Similarity** hasta que el fondo sea totalmente transparente.
5. Para un efecto más suave de overlay, aplique un borde suave.
6. Repita los pasos 2 a 5 para modificar los otros clips de overlay en la plantilla.

Para modificar efectos de trayectoria móvil:

(Pág. 35)

1. Haga clic en el icono del triángulo pequeño al lado del ítem de **Moving Path** para expandir el árbol de vistas y ver los media clips que tienen efectos de trayectoria móvil.
2. Seleccione un clip, por ejemplo, Moving Path Clip 1.
3. Para redimensionar el tamaño del clip, cambie los ajustes de la anchura y de la altura.
4. Especifique la posición inicial del clip antes del comienzo del efecto de la trayectoria móvil fijando las coordenadas de **X** y **Y**.
5. Especifique el grado de **Rotation** para el clip.
6. Puede también aplicar un borde suave y agregar un borde circundante al clip.
7. Repita los pasos 2 a 6 para modificar los efectos de trayectoria móvil para los otros clips en la plantilla.

Después de crear el segmento de proyecto en el Smart Compositor:

Cuando haya terminado su trabajo y haya hecho clic en **O.K.** en el Smart Compositor, inserte la pieza que usted creó en su proyecto. Será insertado como un clip virtual en el Timeline. Para los detalles de cómo editar los clips virtuales, vea el "trabajo con los clips virtuales" en la página 57.

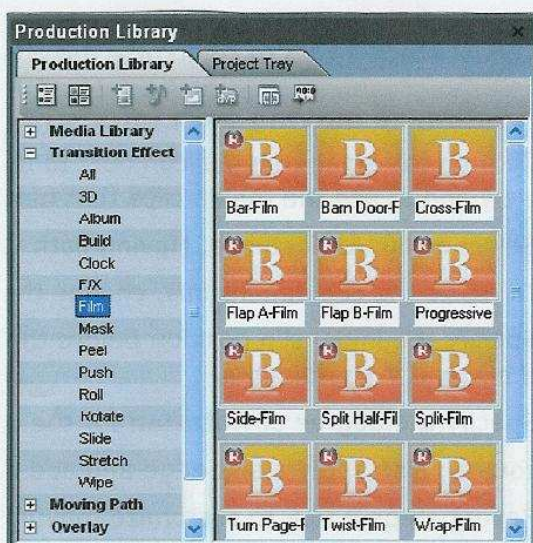
Usar la Production Library

(Pág. 36)

La Production Library del Video Editor le provee de todo lo que usted necesita para crear su película. Tiene dos pestañas- la **Production Library** y la **Project Tray**.

Cuando comienza un proyecto, la pestaña **Production Library** contiene ya todas las transiciones, los filtros, y otros efectos especiales que vienen con el Video Editor. Mientras que la pestaña **Project Tray** es su organizador- esta listo para ser llenado con varios clips que usted utilizará en su proyecto actual. En ambas pestañas, los clips son categorizados por tema y representados por los cuadros pequeños del thumbnail.

Si la Production Library no está todavía abierta en el programa, seleccione el menú **Window: Production Library** o haga clic en el botón **Production Library** en el **Panel Manager** para abrirla.



Production Library (galería de efectos de transición).

Los thumbnails de efectos y de filtros con **R** son los únicos que se pueden ejecutar en tiempo real

Colocar clips en la Production Library

Para compartir los clips entre diversos proyectos, los importa a la carpeta **Media Library** de la pestaña **Production Library**. Para utilizar los clips solamente en un proyecto particular, impórtelos a la carpeta **Media Pool** de la pestaña **Project Tray**.

Para importar archivos media en la Production Library:

1. Haga clic en los botones **Import Video File**, **Import Audio File**, **Import Image File**, o **Import Project File** de la barra de herramientas.
2. Hojee y seleccione su archivo. Haga clic en **Open** para importar el archivo.



Puede también agregar archivos a la Production Library cuando haga clic en el menú **File: Create** usted chasca para generar los archivos de video o audio. Puede agregar efectos o filtros a la Production Library mientras los crea

Para agregar clips de título, color y silencio de la Timeline a la Production Library, arrástrelos a la carpeta Media Library de la Production Library o a la carpeta Media Pool del Project Tray



Si desea crear carpetas nuevas, haga clic con el botón derecho en las carpetas Media Library o Media Pool y seleccione **Create**.

Usando el Storyboard

(PA6.32)

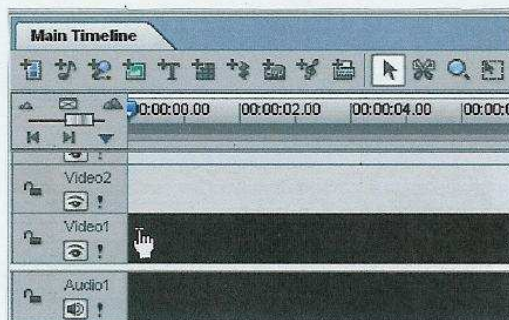
La carpeta **Storyboard** del Project Tray permite que usted arregle sus imágenes o clips de video antes de insertarlos en el Timeline.

Para utilizar la función de Storyboard:

1. Haga clic en la pestaña **Project Tray**, después abra la carpeta **Storyboard**.
2. Importe o copie las imágenes o los archivos de video (de otras carpetas dentro de la Production Library) que desea utilizar en la carpeta Storyboard.
3. Arregle la secuencia de las imágenes o de los clips de video arrastrándolos a las posiciones deseadas.
4. Seleccione todas las imágenes o archivos de video, entonces haga clic con el botón derecho y seleccione **Add to Timeline**.
5. En el cuadro de diálogo **Add to Timeline**, determine la opción de la disposición para sus clips. Para poder aplicar transiciones entre los clips, seleccione **Overlap**.
6. Si tiene imágenes, fije su duración.
7. Elija un efecto de transición para aplicar. Seleccione **Random** o **Customize** luego haga clic en **Select** para elegir su efecto de transición deseado. También especifique la **Transition effect duration**.
8. Seleccione **Use default pan and zoom filter**, entonces seleccione **Random** o **Customize** luego haga clic en **Select** para elegir su efecto deseado.



- Seleccione **Apply auto audio cross fade** para aplicar automáticamente un desvanecimiento adentro o un desvanecimiento fuera del efecto de audio entre los clips de video sobrepuestos
 - Seleccione **Clear clips from the Storyboard folder** para quitar los archivos de la carpeta Storyboard después de insertarlos en el Timeline.
9. Haga clic en **O.K.**
 10. Coloque el cursor de la mano sobre la posición de la pista de video en la Timeline donde desea colocar las imágenes o los clips de video entonces haga clic con el botón del ratón



Las timelines jerarquizadas

(Pág. 38)

Cuando crea timelines jerarquizadas en su proyecto, se agregan automáticamente a la carpeta **Timeline** en la pestaña **Project Tray**. Puede arrastrar las timelines en esta carpeta a otras partes de su proyecto. Para mas detalles en timelines jerarquizadas, vea "crear timelines jerarquizadas" en la página 56.

Trabajar con carpetas

Cuando ve la Production Library, los contenidos de la galería actualmente seleccionada aparece en el lado derecho de la ventana de la Production Library. A la izquierda están las carpetas que organizan los thumbnails de la galería particular. Usted puede manejar estas carpetas haciendo clic con el botón derecho sobre ellas y eligiendo un comando del menú emergente que aparece. Este menú ofrece los comandos para crear, retitular, suprimir y copiar carpetas. Puede también guardar los contenidos de una carpeta como un archivo de la galería así como cargar los contenidos de un archivo de la galería previamente guardado




Para ver todos los contenidos de las carpetas (incluyendo subcarpetas) en una biblioteca particular, haga clic en **All** en el árbol de carpetas de la biblioteca seleccionada.

Arrastrar y soltar

(Pág. 39)

El ratón es una herramienta de gran alcance en el Video Editor. Encontrará que es fácil arrastrar y soltar los clips en muchas partes del programa. Intente arrastrar un clip del explorador de Windows a la Production Library para organizar su proyecto. Luego arrastre el thumbnail del clip desde la Production Library a la Source Window para hacer un pequeño ajuste. Finalmente, arrastre el clip desde la Source Window a la Timeline para la inserción en su película.

Ver los thumbnails en la Producción Library

Haga clic en  en la **Production Library** Toolbar para abrir un menú emergente donde puede elegir si exhibir los clips en **Thumbnail**, **Descripción**, o **List View**.

El botón **Menú** abre un menú emergente que proporciona los comandos adicionales para ver las características de un thumbnail seleccionado, así como editar, suprimir, y modificar las preferencias de la Production Library (a este menú puede también accederse haciendo clic con el botón derecho en un thumbnail).

Al modificar las preferencias, usted puede elegir controlar el tamaño de los thumbnails así como mostrar u ocultar el nombre debajo de cada uno de los thumbnails. Si desea maximizar el espacio disponible para exhibir los thumbnails, quite la opción **Show border**.

El comando **Search** le permite buscar thumbnails particulares, mientras que el comando **Sort** le permite arreglarlos basados en su nombre, descripción, anotación, o fecha y hora.

Agregar efectos a la Production Library

En la Production Library, puede corregir cualquier clip o efecto sin tener que insertarlo primero en la Timeline. Esto es una gran manera de definir y guardar las cualidades únicas para los clips y los efectos y permite que usted amplíe y modifique la Production Library indefinidamente.

Para modificar y agregar un efecto:

(Pág. 40)

1. Seleccione el thumbnail.
2. Haga clic con el botón derecho en el thumbnail y haga clic en el comando **Edit** del menú emergente.
3. Especifique las cualidades en la cuadro de diálogo para ese thumbnail.
4. Haga clic en el botón **Add**. Agregue un nombre debajo del thumbnail y haga clic en **O.K.**

Preferences

El cuadro de diálogo **Preferences** (clic en el menú **File: Preferences**) proporciona las opciones para modificar ciertos aspectos del comportamiento del Video Editor. Entender estas opciones mejorará su manera de trabajar así como ayuda para optimizar el Video Editor para cada proyecto.

Cuadro de diálogo Preferences: Pestaña General

- **Enable undo** especifica los niveles máximos de hacer/deshacer permitidos por el Video Editor (hasta 99). Pues el Video Editor asigna más memoria para cada nivel de hacer/deshacer, usted puede encontrar que un nivel demasiado alto adversamente afecte el funcionamiento. En tales casos, restrinja solamente los niveles a 3- 4. Puede, por supuesto, elegir no tener hacer/deshacer para maximizar el funcionamiento, pero cualquier corrección hecha será definitiva.
- **Number of recently opened files** especifica cuántos nombres de archivos se almacenan en la lista Recent History encontrada en el menú File.
- **Return to the first frame after playing** vuelve cualquier secuencia (en las ventanas Source y Preview) al primer frame después de que haya sido puesto en marcha (como un lector de CD). Cuando deja vacío, la secuencia para en el ultimo frame en la secuencia después de ser ejecutado (como llegar al final de una cinta en un VCR).
- **Use temporary file when creating 8-bit optimized palettes** utiliza un fichero temporal siempre que usted cree una gama de colores optimizadas para el video Indexed- Color. Esta opción acelera el proceso de la creación significativamente y debe ser seleccionada siempre que planee crear archivos de video Indexed- Color.
- **Display Options dialog box** abre el cuadro de diálogo Options para cualquier filtro de video, efecto de transición, filtro de audio, o trayectoria móvil soltada directamente en el Timeline desde la Production Library.
- **Display data rate warning message** detiene el proceso de creación de cualquier archivo de video una vez que exceda los datos de valores especificados. Deje éste vacío si los datos de valores no son importantes o está creando archivos de video descuidados y no quiere que el proceso de creación fuera parado.
- **Display New dialog box** abre el cuadro de diálogo New haciendo clic en el botón New o en el menú File: comando New. Si deja vacío, cualquier nuevo proyecto de video automáticamente se crea basado en las cualidades del proyecto actual. Si usted crea a menudo proyectos de video usando las mismas cualidades entonces deje esta opción vacía.
- **Automatically save every** automáticamente guarda el proyecto de video en el intervalo de tiempo especificado. En el caso de que el programa se rompa, se le presentará una opción para restaurar la copia mas reciente cuando usted recomience el programa. Puede especificar un intervalo de tiempo de auto- guardado y el número de copias para guardar.
- **Default background color** pone el color para cualquier clip de color.
- **Title safe area margin** especifica el porcentaje del margen para mostrar cualquier título en un proyecto de video. Esto es útil si tiene intención de enviar su video a cinta de video o para difundir, ya que la televisión tiene una resolución diferente que un monitor de computadora, y los bordes que son viewable en la pantalla pueden desaparecer. Como una pauta, para dispositivos NTSC elija el 12%, para PAL el 10%.
- **Default inserted clip duration** determina la duración de **Image File**, **Title Clip**, **Color Clip** y **Silence Clip** que es colocado en el Timeline. Especifique un número de 1 a 9999 frames.
- **Check Ulead's Web site at start of every day(s)** comprueba automáticamente el sitio Web de Ulead en un número especificado de intervalo de días para saber si hay noticias y actualizaciones del producto.

- **Temporary folder** define la carpeta que el Video Editor utiliza como un espacio de trabajo temporal para compilar, comprimir, o descomprimir archivos. Asignándole una carpeta temporal para estos tipos de operaciones evita que el Video Editor use por defecto la carpeta del hard drive. Esto reducirá al mínimo las posibilidades de que el Video Editor interfiera con otros procesos que en su computadora pueden estar funcionando de fondo.
- **Display DV timecode on Source Window** permite que el timecode de DV sea mostrado en la Source Window del Video Editor. (usted necesita una tarjeta VMR-compatible de exhibición para utilizar esta opción).
- **Default number of tracks** especifica el número de pistas de video/audio que pueblan el Timeline sobre la creación de un nuevo proyecto. El número máximo de pistas que soporta es 99

Cuadro de diálogo Preferences: Pestaña Edit

(pág. 4A)

- **Apply color filter** permite controlar cómo se muestran los colores en el Video Editor, basado en los modelos de color de NTSC o PAL. Seleccione la opción apropiada si planea hacer su vídeo ejecutado sobre un dispositivo NTSC o PAL tal como una televisión. Si lo está diseñando solamente para la exhibición de monitor, deje esta opción vacía.
- **Double-click on video track to insert** determina si abrir el cuadro de diálogo Insert Video File o Insert Image File siempre que haga doble clic en una porción vacía de una pista video.
- **Resample quality** permite que fije la calidad de cualquier dato de video reprobado. La calidad **Best** da lugar a una reproducción de video mejor, pero toma mucho tiempo para representarse. La calidad **Good** le dará vistas previas más rápidas. Si está preparando la producción final y está utilizando los archivos originales, seleccione **Best**.
- **Apply auto audio cross-fade** aplica automáticamente un desvanecimiento dentro / fuera del efecto de audio entre los clips sobrepuestos.
- **Auto cross-fade resampling** le deja elegir el algoritmo de desvanecimiento del audio que se utilizará para la mezcla de desvanecimiento de audio. **Logarithmic** requiere tiempo más largo de proceso pero produce desvanecimientos de audio más suaves que el **Linear**.
- **Default field order option** fija las opciones del campo por defecto para los clips de video seleccionados cuyas opciones de campo son desconocidas. El vídeo Field-based almacena datos de video como dos campos distintos de información para cada frame. Si su vídeo es solamente para reproducir en la computadora, seleccione **Frame-based**.
- **Default display aspect ratio** fija por defecto el cociente de aspecto de la exhibición para los clips de video seleccionados cuyo cociente de aspecto de exhibición es desconocido.
- **Default stretch mode** fija cómo quisiera que su vídeo fuera mostrado en la Preview Window. Seleccione **Stretch** para ampliar su vídeo y completar el frame entero sin mantener el cociente de aspecto. **Keep aspect ratio** (con buzón) ajusta el vídeo entero en la Preview Window mientras que **Keep aspect ratio (no letterbox)** mantiene el vídeo proporcionado y corta las áreas que exceden la Preview Window.
- **Default transition effect** fija por defecto un efecto de transición para los clips de video. Cuando dos clips en la misma pista se sobrepone, por defecto un clip de transición será agregado automáticamente a la región sobrepuesta.
- **Save image deinterlace** permite que guarde archivos de imagen y al mismo tiempo elimine el efecto de parpadeo de las imágenes derivadas de la producción de video entrelazada.
- **Append project as** deja elegir cómo insertar un archivo de proyecto existente del Video Editor en el Timeline. Seleccione **Virtual clip** si desea insertarlo como un clip solo igual que cualquier media clip normal. Seleccione **Part of current project** si desea insertar el contenido completo del archivo de proyecto en el Timeline.

Cuadro de diálogo Preferences: Pestaña Associate

(Pg. 42)

- **File type** especifica el tipo de archivo (tal como AVI o WAV) que desea asociar a un programa.
- **Associated program** indica el programa para abrir siempre que en el menú **Edit**, el comando **Open in Associated Program** este seleccionado.
- **Include trim information** permite un clip de video abierto en el programa asociado para mostrar cualquier porción marcada que usted haya creado en el Video Editor.

Cuadro de diálogo Preferences: Pestaña Preview

(Pg. 43)

- **Specify additional folders for preview files** indica qué carpeta puede utilizar el Video Editor para guardar los archivos de vista previa. Especifique otras carpetas si tiene unidades adicionales o una unidad particionada. Si tiene solamente una unidad, deje los otros cuadros vacíos.
- **Hard disk** muestra cuánto espacio libre ha dejado en su hard drive.
- **Limit hard disk usage to** especifica cuánto memoria desea asignar para los propósitos del Video Editor. Si está utilizando solamente el Video Editor y desea optimizar el funcionamiento, seleccione la cantidad máxima posible. Si está utilizando otros programas de fondo, puede desear limitar esta casi a la mitad. Si deja vacío, el Video Editor utiliza su administración de memoria de sistema para controlar el uso y la distribución de la memoria.

Cuadro de diálogo de las Preferences: Pestaña Smart Proxy

- **Enable video proxy** crea automáticamente archivos proxy siempre que un archivo de fuente de video se inserte en el Timeline.
- **Create proxy when video size is (or above)** permite que fije la condición de cuando los archivos proxy serán generados. Si el tamaño del frame de un archivo de fuente de video es igual o es más alto que el tamaño de frame elegido aquí, un archivo proxy será creado para el archivo de video.
- **Proxy folder** fija la localización de la carpeta para almacenar archivos proxy
- **Video proxy options** indica los ajustes que se utilizarán en la generación de archivos proxy. Para cambiar el formato del archivo proxy u otros ajustes, haga clic en **Template** para elegir una plantilla que contenga ya los ajustes predefinidos, o haga clic en **Options** para ajustes detallados.

Insertando los clips

(PAG 46)

Los clips son los objetos que hacen la composición de su película. Un clip puede ser una imagen, un vídeo, una transición, un título, un color de fondo, o un archivo audio. Después de la inserción en el Timeline, los clips pueden ser ajustados y los efectos especiales pueden ser aplicados sin la modificación de los archivos originales. Esto se diseña para darle mayor confianza al editar su vídeo. Para comenzar el trabajo sobre un proyecto video, usted necesita primero insertar los clips en el Timeline. Una vez que esté insertado, usted puede comenzar a editarlos y a arreglarlos en su producción final.

Insertando el vídeo, el audio y la imagen

La manera más fácil de insertar un vídeo, audio, o un clip de imagen en el Timeline es haciendo clic en el botón **Insert** en el Timeline Toolbar. Usted puede también elegir su comando correspondiente del menú **Insert** o del menú emergente del botón derecho. Una cuadro de diálogo se abrirá permitiendo que usted seleccione un archivo que el Video Editor soporte. Los formatos soportados incluyen MPEG-1, MPEG-2, MPEG-4, DV tipo 1 y 2 AVI, tan bien como QuickTime y archivos Flash.



Haga doble clic en una porción vacía del tiempo de una pista de video abriendo el cuadro de dialogo Insert Video o Insert Image File dependiendo de los ajustes en la pestaña **Edit** del cuadro de dialogo **File: Preferences**.

Si usted elige un archivo de video que contenga datos de video y de audio, los clips se colocaran en ambas pistas de video y de audio: estos clips siguen conectados para mantener sincronidad. (Usted puede separarlos haciendo clic en el menu **Clip**: comando **Split**.) Los clips ya en la biblioteca de producción se pueden simplemente ser arrastrados sobre el Timeline. Usted puede también arrastrar y soltar los clips directamente del explorador de Windows.



Los archivos que usted inserta deben emparejar las características de su proyecto de video para asegurar los mejores resultados posibles de salida.

Cuando usted inserta los clips, estos se colocan en la posición de su indicador. Cómo los clips insertados afectan cualquier clip vecino esta determinado por el modo **Ripple Editing**. Si usted está en este modo, usted puede insertar el clip dondequiera en una pista compatible (incluso clips existentes) y el clip empuja a lo largo de cualquier otro clip que aparezcan en la misma pista. Si usted no está en el modo **Ripple Editing**, usted puede insertar solamente el clip en una ranura vacía del clip. Una ranura vacía del clip comienza desde el final de un clip y continúa al principio del siguiente. (véase la "Ripple Editing" en la página 82 para los detalles).

Extrayendo pistas audio adicionales

(PAG 47)

En el cuadro de diálogo Insert Video File, el botón **Tracks** permite que usted extraiga archivos de audio de un vídeo que contenga múltiples clips de audio. Con esta característica, usted puede extraer cualesquiera o todos los clips de audio e insertarlos en varias pistas de audio en el Timeline.

Para extraer una pista audio:

1. Seleccione menu **Insert: Video File**.
2. Seleccione el archivo que contiene el clip audio para la extracción.
3. Haga clic en **Tracks**. El cuadro de diálogo Extract Extra Audio Tracks aparecerá.
4. Una lista de todas las pistas disponibles aparecerá en la ventana **Audio Tracks**. Seleccione el archivo que usted desea extraer haciendo clic en ella.
5. Determine el nombre del archivo, el tipo de archivo de audio, y otras opciones.
6. Haga clic en **O.K.**





Si el archivo seleccionado tiene solamente una pista audio, el botón **Tracks** esta inutilizado. Haga clic en el botón **Play** para escuchar la pista que usted ha seleccionado.

Insertando voiceover (VOZ ENCIMA)

(PAG 48)

En el caso de documentales y videos de presentación, la narración a menudo ayuda a los espectadores a entender y a apreciar el contenido de la película. La función del voiceover del Video Editor permite que usted incorpore la narración y voiceovers en sus videos usando el siguiente procedimiento.

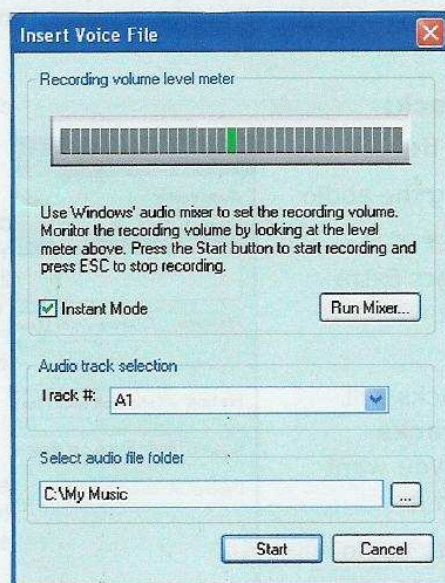
Para insertar un voice over:

1. Utilice la **Preview bar** para determinar la sección del vídeo donde usted desea agregar su narración.



Cerciórese de que el cursor del proyecto no esté sobre un clip de audio existente en la pista de audio seleccionada.

2. Seleccione el menu **Insert: Voice File**.
3. En el cuadro de dialogo Insert Voice File, pruebe la sensibilidad del micrófono mirando el nivel (level meter).



Usted puede ajustar el nivel de grabación del micrófono entrando en el control de volumen de Windows.

4. Debajo en **Audio track selection**, elija la pista de audio donde insertar el voiceover.
5. Debajo en **Select audio file folder**, haga clic en el botón de los puntos suspensivos para elegir una carpeta donde guardar el archivo del voiceover.



Haga clic en **Run Mixer** para ajustar el volumen de grabación y otras opciones

6. Haga clic en **Start** para comenzar a grabar su voz. Presione **[ESC]** para parar la grabación.

Insertando título, color, y los clips del silencio

(pág. 49)

Aparte de el video, el audio, la voz encima, y los clips de la imagen, usted puede también insertar título, color, y los clips del silencio en el Timeline. Los clips del título se utilizan a menudo conjuntamente con los efectos móviles de la trayectoria (se describen detalladamente en el capítulo 4). Los clips de silencio y de color pueden ser utilizados como clips placeholder (sitio titular) los cuales pueden ser suplidos por otros clips que usted desea insertar más adelante. Por ejemplo, usted puede desear comenzar a trabajar en un proyecto de video, pero tiene todavía que adquirir todos sus archivos originales o algo puede todavía estar en la etapa de edición. Usted puede utilizar un clip de color para sustituir por una imagen o video clip y un clip de silencio por un clip de audio que sirva como clips por defecto. Cuando es hora de utilizar sus archivos originales acabados, utilice el menú **Clip** y el comando **Replace With** para insertar estos archivos en las posiciones que los clips por defecto ocupan. Cualquier filtro existente, efectos especiales, y/o trayectorias móviles son conservados por el nuevo clip.

Usted puede también utilizar los clips de color como fondo para otros clips en el proyecto, por ejemplo cuando se realizan decoloraciones o se crean ciertos tipos de efectos. Usted puede fijar los frames dominantes para crear impresionantes efectos gradientes con cada marco del clip cambiando gradualmente de un color al siguiente.

Para insertar un clip de color:

1. Haga clic en el botón **Insert Color Clip** en la Timeline Toolbar (usted puede también hacer clic en el menú **Insert: Color Clip** o hacer clic con el botón derecho en una pista de video y seleccionar **Color Clip** del menú emergente)
2. En el cuadro de diálogo **Insert Color Clip**, especifique la duración del clip en el cuadro **Duration**.
3. Elija el color del clip haciendo clic en el cuadrado del color o incorporando valores del RGB. Haga clic en el botón **Pure Color** para insertar rápidamente un clip del color sólido.
4. Haga clic en **O.K.** Suelte el clip en la posición en una pista de video.

Si usted elige diversos colores para el comienzo y el final de los frames, puede crear un efecto gradiente, tal como una decoloración de negro a blanco. Cuanto más frames dominantes usted agrega, mayor es la variedad de colores que puede tener. Para más sobre adición de frames, vea "Uso de los controles de los frames en los cuadros de dialogo" en la página 103.

Insertando tipos de archivos de video de Ulead

MediaStudio Pro soporta un número de formatos de archivos para usar con la serie de programas de MediaStudio Pro. Éstas son secuencia Ulead Image Sequence (*.UIS), Ulead CG Infinity (*.UCG) y Ulead Video Paint (*.UVP). Usted puede insertar estos archivos en la Timeline siempre que usted abra el cuadro de diálogo **Insert Video File** y elija sus respectivos tipos de archivo de la lista **Files of type**. Es siempre mejor insertar los archivos de proyecto reales para cualquier proyecto que usted haya creado en uno de estos otros programas ya que no se han renderizado ni se han comprimido de ninguna manera y mantienen así la calidad más alta.



Los archivos Ulead CG Infinity y Video Paint no son soportados en el MediaStudio Pro Standard Edition.

Insertión de archivos UIS

(pág. 50)

El tipo de archivos UIS es un formato especial que permite que usted seleccione una secuencia de imágenes para ser cargado en un proyecto de video con el comando **Insert Video File**. Estas imágenes pueden ser de cualquier fuente, tal como archivos de animación Targa o aún una serie de imágenes dibujadas a mano creadas en un programa de dibujo. La única restricción es que estos archivos deben tener numerado consecutivamente los nombres del archivo, tales como vid0001.tga, vid0002.tga, vid0003.tga etcétera.



Cualquier secuencia de imagen se puede convertir fácilmente a un UIS haciendo clic en el menú **File**, comando **Convert**.

Inserción de bandas de sonido

El **Auto Music** del Video Editor le deja fácilmente crear las bandas de sonido con calidad de compositor de música de derecho-libre y utilizarlas como música de fondo en su proyecto. Usted puede tener diversos ritmos o variaciones musicales instrumentales por música.



Auto Music Maker utiliza la tecnología patentada de SmartSound Quicktracks en la creación de bandas de sonido y ofrece una variedad de música de derecho-libre de SmartSound.

Para crear bandas de sonido usando Auto Music:

1. Seleccione menú **Insert: Auto Music**.
2. Para elegir de la biblioteca la música de derecho-libre que provee el Video Editor, seleccione **Owned** del menú **Scope**, después elija la música que desea de la lista de la **Music**.



Para ver la selección completa de las bibliotecas de SmartSound, seleccione **All** del menú **Scope**. Cuando usted elija una música que no se provea con el Video Editor, esta será descargada solamente para la inspección previa. Usted necesita comprar la música si desea utilizarla.

3. Seleccione una **Variation** de la música seleccionada. Haga clic en **Play** para escuchar la música con la variación aplicada.
4. Fije la **Duration** para la música. Alternativamente, seleccione **Fit to project length** para hacer el clip de música de la misma longitud que su proyecto.
5. Haga clic en **O,K**, después inserte la música en una pista audio en la Timeline.

Insertar los proyectos de Video Editor

(página 51)

Usted puede insertar otro archivo de proyecto de Video Editor (.DVP) en el proyecto actual haciendo clic en el menú **Insert: Project File**, o arrastrando un archivo de proyecto de la Production Library o del explorador de Windows y soltándolo en la Timeline.

Antes de la inserción, usted puede elegir primero cómo los proyectos DVP serán insertados en la Timeline a través de la pestaña **Edit** del cuadro de diálogo **Preferences**.

Por defecto, un proyecto DVP será insertado como un **Virtual Clip**. Es decir, todos los archivos de medios, transiciones y efectos en él serán combinados como un solo clip y puestos en el punto de inserción en la MainTimeline. Una vez que el clip virtual se haya colocado en la timeline, usted puede tratarlo como cualquier otro clip de video ordinario. Para los detalles en qué operaciones se pueden aplicar a los clips virtuales, vea el "trabajo con los clips virtuales" en la página 57.

Si usted prefiere tener el proyecto DVP ampliado en la timeline, seleccione **Part of current project** del menú desplegable **Append project**. En este caso, todos los clips de medios, las transiciones, y los efectos contenidos en él serán colocados totalmente en el punto de inserción en la Main Timeline y puede sustituirlos o editarlos.

La inserción Push Away (empuje lejos)

La inserción **Push Away** esta relacionada a **Ripple Editing** y controla cómo los clips insertados afectan a otros clips en la Timeline. Usted debe estar en el modo **No Ripple** para que esto funcione y trabaje solamente en una sola pista. La llave a esta técnica es presionar **[SHIFT]** mientras se insertan los clips.

Para utilizar la inserción Push Away:

1. Haga clic en el botón **No Ripple**, después haga clic en el botón **Insert Video File** en la Timeline Toolbar.
2. En el cuadro de diálogo **Insert Video File**, seleccione un clip (tecléelo una vez) entonces haga clic en **Open**.
3. Mientras mantiene presionada la tecla **[SHIFT]**, coloque su clip en una pista de video.

La inserción Push Away también trabaja en los clips que se están arrastrando de una localización a otra o que se están pegando en la Timeline.

La Timeline consiste en dos tipos de pistas - vídeo y audio. Hay una pista de vídeo primaria, mientras que las otras son pistas de overlay. (Para mas detalles en pistas de overlay, ver "recubrimiento" en página 109).

Editar pistas simples

Editar pistas simples significa que los clip y las transiciones comparten la misma pista de vídeo. Cuando usted inserta y sobrepone dos vídeo clips en una pista de vídeo, una transición omitida (como es definida en el cuadro de dialogo **Preferences**) automáticamente será aplicada a la sección de sobreposición (overlapping). Si usted desea aplicar su propia transición, puede sobreponer vídeo clips, arrastrando una transición de la Production Library y suéltela sobre el segmento de sobreposición de los clips.

Agregando o suprimiendo pistas

Dependiendo de la escala de su proyecto, usted puede agregar o quitar pistas en la Timeline. Para hacer esto, haga un clic con el botón derecho en el área extrema izquierda de una pista para abrir el menú emergente. Usted puede entonces elegir si agregar o quitar la pista actual, o agregar o quitar varias pistas.



Cuando usted tiene más pistas disponibles que puedan caber en la pantalla a la vez, puede utilizar las scroll bars para moverse hacia arriba y hacia abajo a través de las pistas. Para bloquear ambas pistas de video y audio al enrollarse, haga clic en el botón **Scroll Lock** en la parte superior de la scroll bar vertical del menú **View**: comando **Scroll lock**. La próxima vez que usted enrolle, ambas pistas se moverán al unísono.

Botones de la pista

Botón con el nombre de la pista

Cuando este botón se presiona, todos los clips en la pista son seleccionados.



Botón Lock y Unlock

Cuando una pista es bloqueada, los clips no pueden ser movidos o editados. Usted puede bloquear los clips individuales primero seleccionando un clip y luego seleccionando menú **Edit**: comando **Lock**.

Botón Solo

Cuando está presionado, solamente la pista actual será incluido en la vista previa o el archivo renderizado y el resto de las pistas serán imposibilitadas.

Botón Hide

Cuando está presionado, la pista actual será ocultada y no incluida en la vista previa o el archivo renderizado.

Determinando la visibilidad de clips

Tendrá a menudo un número de clips que estarán poniéndose en acción al mismo tiempo en un proyecto. Es común, por ejemplo, tener un clip principal en Video1 y un segundo clip con títulos en Video2. Los clips que están en las pistas superiores en la Timeline se pondrá siempre (encima de) los clips situados en las pistas más bajas. Puesto que Video2 esta más alto en la Timeline que Video1, este se ejecutara sobre Video1.

Mostrar clips en la Timeline

Hacer clic en el botón **Display Mode** en la Timeline Toolbar (o hacer clic en el menú **View**: **Timeline Display Mode**) para elegir cómo serán exhibidos los clips: Modos de **Filmstrip**, **Waveform**, **Thumbnail**, o **Filename**.

Los modos de **Filmstrip** y **Waveform** muestran gráficamente los clips (clips de video como marcos, clips de audio como formas de onda) permitiéndole ver los contenidos enteros de un clip. Mientras que los modos gráficos pueden ser más fáciles de trabajar, ellos toman el tiempo para su computadora para rediseñar los clips cada vez que hayan sido modificados. Para ayudar a mejorar el funcionamiento, pero todavía conservar algunas señales visuales en cuanto a los contenidos de un clip, seleccione el modo de **Thumbnail** (vídeo solamente). Esto muestra el primer y ultimo frame de un clip de video separado por el nombre del archivo del clip. El modo **File Name**, representa los clips por sus nombres de archivo solamente sin la información gráfica. Éste es el modo más rápido, pero no ofrece ninguna referencia visual de los contenidos del clip.

Por debajo de la regla del timecode en Timeline Window, usted puede mostrar una barra de señales del proyecto el cuál es útil para marcar las áreas en un proyecto para futuras ediciones, o mostrar una barra de señales del punto del capítulo si usted estuviera marcando puntos del capítulo para un proyecto de DVD. Una barra de señales se puede también mostrar debajo de cada pista de video y audio para poner señales del clip.

Por otra parte, usted puede fijar el tamaño de los clips de video y audio en las pistas. Cambiar el tamaño de los clips es especialmente útil si usted está utilizando un modo de exhibición de alta resolución y encuentra duro identificar los clips y sus contenidos.

Enfoque in/out de la Timeline

(PAG 54)

La Timeline puede representar su proyecto en cualquier ampliación. Usted puede mostrar cada frame en un clip o visión del proyecto entero sobre la pantalla a la vez. Este enfocamiento es conseguido cambiando la unidad de la medida del tiempo usada en la Timeline. Por ejemplo, en 1 segundo (por defecto) cada división en la Timeline representa 30 frames (usando el estándar NTSC), y en 1 minuto cada división representa 1.800 frames, etcétera. Para cambiar la unidad de medida usted tiene dos opciones:

- Seleccione **View: Ruler Unit** para abrir un submenú y elegir la unidad preferida de tiempo para hacer su edición. Puede también seleccionar el enfoque In/Out, frame simple, el ajuste en la ventana, o el enfoque previo entre la relación del enfoque anterior y el actual.
- Arrastre la corredera del **Timeline Zoom** a la izquierda para enfocar afuera o a la derecha para enfocar adentro. Alternativamente, haga clic en el botón **Zoom Out** o **Zoom In** que está sobre la corredera.
- Haga clic en la herramienta Zoom y después haga clic sobre la Timeline. Cada clic del ratón enfoca en una unidad de la regla (para mostrar cada frame). Mantenga presionada la tecla [SHIFT] mientras usted teclea enfoques fuera de una unidad de la regla (para ajustar en la ventana). Este método es el mejor si usted está enfocando adentro de un clip o marco en particular y quisiera que permanezca a la vista en todo momento. Puede también utilizar las llaves "+" y "-" encontradas en el teclado para enfocar adentro y afuera.

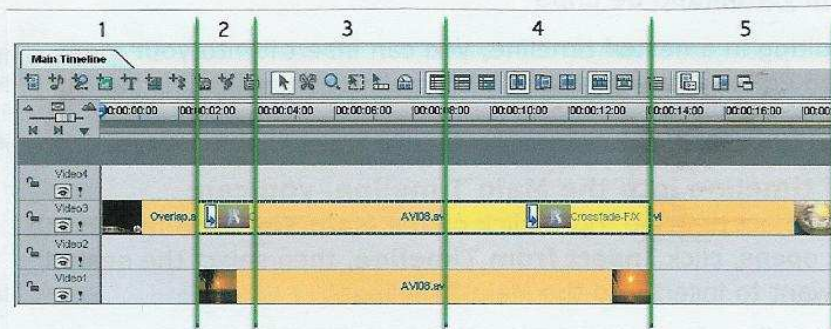
General Timeline y Summary Timeline

(PAG 55)

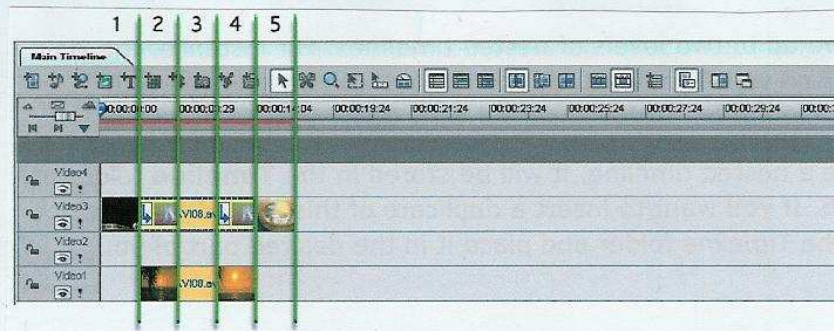
El Video Editor proporciona dos tipos de vistas de timelines: **General Timeline** y **Summary Timeline**.



General Timeline proporciona el tradicional estilo linear para todos los timecodes y las pistas. Esto significa que sus clips están exhibidos en su tiempo real mostrando su longitud real. Esto puede hacer que algunos clips en su proyecto no sean visibles todos al mismo tiempo en la Timeline Window. Puede necesitar utilizar la scroll bar para ver los clips deseados. Puede también ajustar la Ruler Unit mientras edita en el modo General Timeline seleccionar los clips cortos y ver todos los clips en su proyecto.



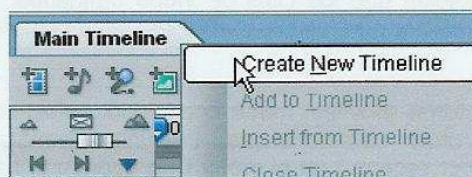
En el modo **Summary Timeline**, usted consigue un cuadro total del proyecto entero similar a un storyboard. Los clips se muestran en tamaños similares a los thumbnails sin importar la longitud real del tiempo del clip haciéndolo más fácil seleccionarlo. El número de thumbnails que usted verá dependerá del número de segmentos que tenga su proyecto. Los números en las ilustraciones muestran un ejemplo de qué segmentos están en un proyecto. Usted puede interaccionar entre estos dos modos haciendo clic en el botón correspondiente o seleccionando el modo desde el menú **Window**.



Crear las timelines jerarquizadas

(PAG 56)

Tener solo una timeline en el espacio de trabajo es generalmente bastante para un simple trabajo de edición. ¿Pero qué si usted tiene múltiples proyectos en la producción, o necesita incluir múltiples colecciones de archivos independientes para editar en curso? La respuesta es tener las timelines jerarquizadas en su proyecto. Para crear una timeline jerarquizada, haga clic con el botón derecho sobre la pestaña **Main Timeline** para abrir el menú emergente, entonces seleccione **Create New Timeline**. Una nueva Timeline1 en blanco será creada y será activa en el espacio de trabajo. Cuando usted crea varias timelines jerarquizadas, cada una será numerada secuencialmente (Timeline1, Timeline2, Timeline3...).



Inserción de timelines jerarquizadas

Después de que usted haya hecho ediciones en una timeline jerarquizada, puede insertarlo en la timeline de su proyecto principal. El Video Editor envolverá la timeline entera como un único clip virtual y lo insertará en la Timeline principal.

Para insertar una timeline jerarquizada en la Timeline principal, usted puede:

- En la timeline principal del proyecto, haga clic con el botón derecho sobre la pestaña **Main Timeline**. En el menú emergente que se abre, haga clic en **Insert from Timeline**, entonces seleccione la timeline jerarquizada que usted desea insertar en la Timeline principal.
- En una timeline jerarquizada, por ejemplo Timeline1, haga clic con el botón derecho en su pestaña. En el menú emergente que se abre, seleccione **Add to Timeline: Main Timeline**.

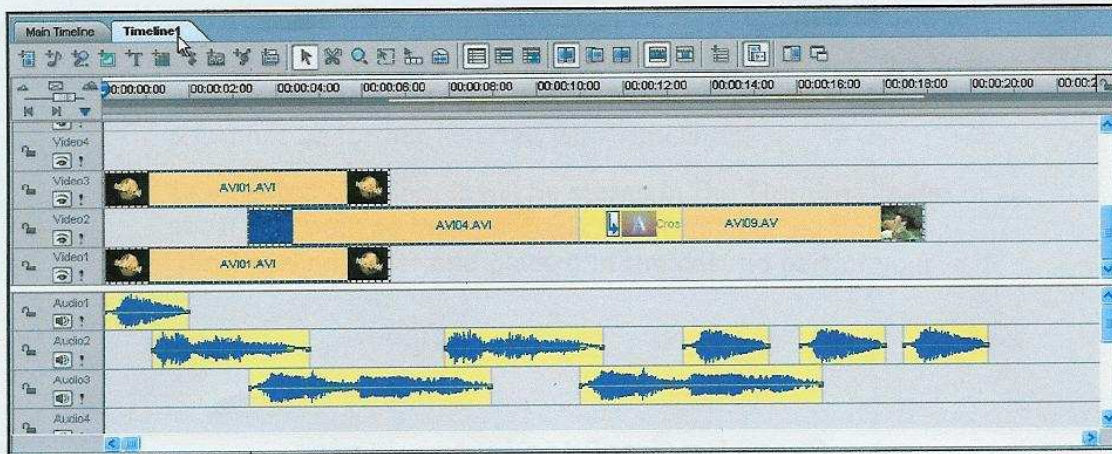
En la mayoría, usted puede tener hasta dos niveles de timelines jerarquizadas. Por ejemplo, la Timeline principal se puede insertar con Timeline1, y Timeline1 se puede insertar con Timeline2. Timeline2 puede ser insertada con Timeline3.

Cada vez que usted crea una timeline jerarquizada, será almacenada en la carpeta **Timeline** de la pestaña **Project Tray**. Si usted desea insertar un duplicado de esta timeline jerarquizada, simplemente arrástrela de la carpeta **Timeline** y colóquela en la parte deseada de su proyecto.

Editar una timeline

(PAG 57)

Hacer doble clic en un clip virtual en la Timeline principal para editar sus contenidos. Esto creará una nueva pestaña Timeline, mostrando los media clips y los efectos ampliados en el espacio de trabajo. Después de que usted haya acabado sus ediciones, todos los cambios serán automáticamente puestos al día en el clip virtual en la Timeline principal.



Haciendo doble clic en el clip virtual, **Timeline1**, abrirá una nueva pestaña Timeline para que edite sus contenidos.



Para suprimir una timeline específica, actívela entonces haga clic con el botón derecho en su pestaña para abrir un menú emergente. Seleccione **Close Timeline** del menú.

Trabajar con clips virtuales

Los clips virtuales tienen las mismas cualidades de edición que los clips de video ordinarios. Todas las herramientas aplicables a los clips de video se pueden utilizar con los clips virtuales, tales como el ajuste y los modos de la ondulación (ripple modes).

Puede también aplicar filtros de video y audio, trayectorias móviles, frame congelado, velocidad, marcha atrás, calibración del color, opciones overlay, y otras características. La única limitación es la indisponibilidad de la función **Split by Scene** (dividir por escena) en el menú **Clip** cuando trabaje con los clips virtuales.

Las cualidades del audio en un clip virtual (tal como filtros de audio, velocidad y marcha atrás) pueden ser agregadas, modificadas, o suprimidas. Puede ajustar su volumen de sonido apenas en los clips de audio.

Ver clips virtuales en la Source Window

(Pag 58)

Exactamente como los video clips, puede ver los clips virtuales en la Source Window.

Para ver un clip virtual en la Source Window, usted puede:

- Hacer doble clic en un clip virtual en el Timeline
- Arrastrar y soltar el clip virtual desde la timeline sobre la Source Window
- Cargue un archivo de proyecto DVP usando el comando **Import** del menú del **Source Window Menu**.

Después de que haya cargado con éxito un clip virtual en la Source Window, usted puede fijar puntos de mark-in/ mark-out, agregar señales, y aplicar muchas otras operaciones al clip virtual a través de la Source Window.

A diferencia de los clips de video normales, hay algunas limitaciones al trabajar con los clips virtuales en la Source Window:

- La lanzadera del aparato de lectura no es soportado
- El submenú **Export Video** es inutilizado
- El VU-Meter no está disponible.

Agregar clips virtuales a la Production Library

Aparte de ver los clips virtuales en la Source Window, usted puede cargarlos en la Producción Library.

Para importar un clip virtual en la Producción Library, usted puede:

- Arrastrar y soltar un clip virtual de la timeline o Source Window en la Producción Library o Project Tray (bandeja de proyecto)
- Arrastrar y soltar un archivo de proyecto DVP del Explorador de Windows. Alternativamente, hacer clic en **Import Project File** en la Producción Library Toolbar o hacer clic con el botón derecho y seleccionar **Import Project File** en el menú emergente, entonces elegir un archivo de proyecto DVP a importar.



Trabajar con clips virtuales en la Producción Library es similar a las operaciones con videos normales y clips de audio. La única limitación es la indisponibilidad de la función **Split by Scene** en el menú emergente con el botón derecho.

Haciendo selecciones en la Timeline

(Pg. 60)

Para editar los clips, usted debe primero seleccionarlos. Esto puede ser tan fácil como hacer clic sobre un clip, pero técnicas más avanzadas pueden ser muy útiles. Hay dos tipos de selecciones que puede hacer: **clip-based** y **time-based**. Las selecciones **Clip-based** son horizontales, moviéndose a la izquierda y a la derecha a través de las pistas, mientras que las selecciones **time-based** son verticales, abarcando todos los clips en todas las pistas dentro de la duración seleccionada. Usted puede hacer selecciones en el Video Editor usando las herramientas **Clip** o **Time Selección**.

Usar la herramienta Clip Selección

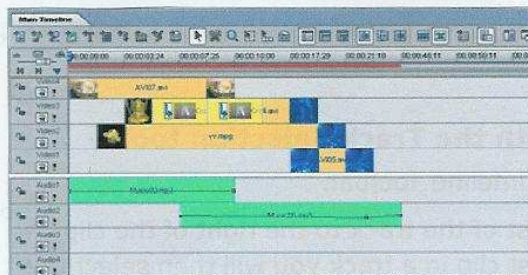


La herramienta Clip Selection le permite seleccionar los clips en cualquiera de las pistas en la Timeline. Usted puede seleccionar los clips individualmente cliqueándolos. Una vez que haya seleccionado un clip, puede moverlo o arrastrarlo a sus bordes para ajustarlo.

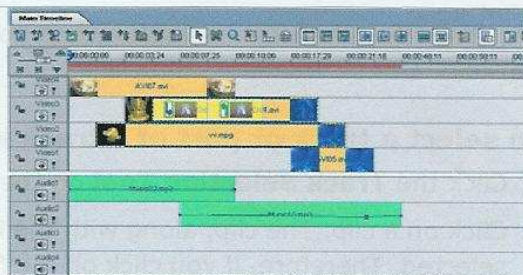
Para seleccionar todos los clips en una pista particular, haga clic en el botón **Track** en el lado izquierdo de la pista. Para seleccionar todos los clips en la Timeline, seleccione menú **Edit: Select: All**.

Para seleccionar clips múltiples:

1. Seleccione la herramienta **Clip Selection**.
2. Mantenga presionada la tecla **[SHIFT]** en su teclado.
3. Haga clic y arrastre en el **Video Timeline** o en el **Audio Timeline** (pero no en ambas) para hacer una selección.
4. Cualquier clip incluido (entero o en parte) en el área de la selección será seleccionado cuando usted suelte el botón del ratón.



Éste es el Timeline original.



El área de la selección se sombrea arriba y se extiende a través de múltiples pistas de video



- El audio correspondiente se selecciona automáticamente para los clips de video que tienen audio
- Mantenga presionadas las teclas **[CTRL+SHIFT]** mientras crea un área de selección también para seleccionar cualquier video de audio en las pistas de audio relacionadas.

Por ejemplo, al seleccionar un clip de video en Video1, cualquier clip de audio en Audio1 también será seleccionado.

Usar la herramienta Time Selection



(Pág 61)

La herramienta Time Selection permite que usted seleccione un período del tiempo, incluyendo cualquier clip (o porciones de clips) que se encuentre dentro de ese período de tiempo.

Para realizar una selección de tiempo:

1. Seleccione la herramienta Time Selection. El indicador ahora tiene un icono de Timeline debajo de él cuando está colocado sobre el Timeline.
2. Arrastre su ratón sobre el área de la Timeline que usted desea seleccionar.

Si necesita seleccionar un período de tiempo más exacto, puede entrar manualmente a la localización exacta seleccionando la herramienta Time Selection, y entonces seleccionar Edit: Time Selection. Elegir este comando abre el cuadro de diálogo Time Selection donde usted puede especificar la duración. El tiempo Mark-in corresponde al comienzo del área seleccionada y el tiempo Mark-out el final del área seleccionada. Hacer clic en OK para crear automáticamente una selección entoldada sobre el área especificada de la Timeline.

Usar la herramienta Track Selection



La herramienta Track Selection es útil cuando desea seleccionar pistas enteras o partes de pistas.

Para seleccionar una pista o una parte de una pista con la herramienta Track Selection:

1. Haga clic en la herramienta Track Selection en la Timeline Toolbar.
2. Haga clic en un clip. El clip, junto con el resto de la pista a la derecha del clip, se selecciona. Por lo tanto, si hace clic en el primer clip en una pista usted entonces seleccionara la pista entera



Si presiona [SHIFT] mientras hace clic en un clip, usted seleccionara todos los clips en todas las pistas en la Timeline a la derecha del clip.

Usar los botones de la pista

(Pág 62)

Botón de la pista Enable o Disable



Cuando esta deshabilitada, la pista no se mostrará en la vista previa. Es decir, se oculta temporalmente. Por defecto esta habilitada.

Botón de la pista Lock o Unlock



Cuando una pista es bloqueada, los clips no puede ser movidos o editados. Puede bloquear los clips individualmente, primero seleccionando un clip y entonces seleccionar el menú **Edit: Lock** o el menú **Clip: Locked**

Botón Solo



Cuando este botón esta presionado, todas las pistas de video/ audio en la Timeline son apagadas excepto para la que tiene el botón solo presionado. La pista se convierte en la única activada.

Agrupar Clips

Como su proyecto llega a ser más y más complejo, puede ser útil agrupar algunos clips juntos para poder moverlos como una unidad.

Para agrupar los clips:

1. Seleccione los clips presionando [SHIFT] mientras arrastra sobre los clips para ser incluidos.
2. Hacer clic en el menú **Edit: Group** (para desagrupar hacer clic en **Edit: Ungroup**).

Los clips adicionales se pueden agregar al grupo seleccionando el grupo y luego el nuevo clip. Diversos grupos de clips se pueden también agrupar en un grupo de un nivel más alto, es decir, los grupos de clips se pueden agrupar juntos. Si desea separar algunos clips de un grupo de niveles múltiples, usted necesita desagrupar en cada nivel hasta que alcance el nivel donde están los clips.



Todas las acciones realizadas a cualquier clip agrupado afectará a todos los clips en el grupo.

Los clips, ya sea de audio, vídeo, imágenes o efectos, son la fundación de su proyecto y la manipulación de ellos es la habilidad más importante que usted puede dominar. Las próximas páginas cubren los fundamentos básicos: cortar, copiar, pegar, y ajustar.

Para cortar o copiar un clip seleccionado (al sujetapapeles), usted puede:

- Hacer clic en el botón **Cut** o **Copy** en la Standard Toolbar.
- Seleccione en el menú **Edit** entre el comando **Cut** o **Copy**
- Mantenga presionada la tecla **[Ctrl]** y arrastre el clip a una localización diferente
- Hacer clic con el botón derecho en el clip y seleccionar **Cut** o **Copy** del menú emergente.



Cortar un clip lo quita de su localización original, y pegar lo transfiere a su localización designada. Copiar deja el clip original en el lugar, y pegar entonces lo duplica con eficacia. Puede utilizar los comandos **Cut** o **Copy** para transferir un clip a un proyecto diferente. La Production Library contiene las copias de sus clips. Usted puede arrastrar un clip de la Production Library a la Timeline tantas veces como lo necesite.

Para pegar un clip (del sujetapapeles), usted puede:

- Hacer clic en el botón **Paste**
- Desde el menú **Edit**, seleccionar **Paste**.

Después de realizar una de las acciones antedichas tendrá que hacer clic en la localización donde desea pegar el clip.

Pegando cualidades

A veces puede desear pegar solamente las cualidades (filtros de video, filtros de audio, opciones de overlay, y trayectorias móviles) de un clip a otro. Ésta es una técnica de gran alcance que le permite que mantenga coherencia perfecta entre los clips.

Para pegar las cualidades de un clip solamente:

1. Seleccione el clip.
2. Haga clic con el botón derecho en el clip (o utilice el menú **Edit**: comando **Paste Attributes**).
3. Del menú desplegable, seleccionar **Paste Attributes**.

Esto abrirá el cuadro de diálogo **Paste Attributes** que le permite seleccionar cualidades individuales para pegar. Al pegar los filtros, hay dos opciones adicionales: **Append** y **Replace**. **Append** agrega los nuevos filtros a cualquier filtro existente y **Replace** sobrescribe cualquier filtro existente con los del clip pegado.

Para quitar un clip de la Timeline:

(Pág. 64)

1. Seleccione un clip (o un período de tiempo) en la Timeline.
2. Haga clic en el menú **Edit**: **Clear** (borrar) o haga clic con el botón derecho en el clip seleccionado y haga clic en **Clear**



- Esto no afecta los archivos originales de ninguna manera
- Si se quita un período de tiempo, cualquier clip que se incluya en la selección de tiempo será quitado. (Los clips seleccionados parcialmente se ajustan al límite de la selección.)
- Si no desea crear un clip vacío o un espacio de tiempo, cerciórese de que el botón **Single Track** o **Multi Track Ripple Editing** en la Timeline Toolbar esté seleccionado (véase la "ondulación al editar" en la página 82). La próxima vez que utilice el comando **Clear** cualquier clip siguiente se moverá hacia atrás a la izquierda para ocupar el espacio desocupado

Alinear clips

Snapping ayuda a alinear clips precisos y sin esfuerzo. Seleccione el menú **Edit**: **Snap** para hacer que los clips encajen en la línea vertical de la vista previa, al borde de otros clips, a las transiciones, e incluso a las señales del proyecto (para más sobre señales, vea el "trabajo con señales" en la página 71).

Dividir el audio de los clips de video

Los clips de vídeo comúnmente también tienen audio. En la Timeline, el clip de audio de acompañamiento se coloca en la pista de audio correspondiente (Video1 con Audio1, Video2 con Audio2) y los dos clips se bloquean juntos como una unidad. Para suprimir o mover cualquiera de los clips por separado, los dos deben primero estar divididos. Esto es útil cuando usted está creando un vídeo de música y la pista de audio no es necesaria. Usted también necesitará dividir el audio de un clip de video para realizar un efecto de imagen congelada (véase "congelar un frame" en la página 68).

Para dividir el audio de los clips de video:

1. Seleccione el clip.
2. Hacer clic en el menú **Clip: Split** (o hacer clic con el botón derecho en el clip seleccionado y, del menú emergente, seleccionar **Split**)



Para reunir los clips, seleccione **Unite**. Para que los dos clips sean juntados con éxito necesitan tener exactamente la misma duración y posición correspondiente en la Timeline. Este comando por lo tanto se limita generalmente a los clips que fueron previamente ensamblados y después separados.

Cambiar el volumen de los clips

(pág. 65)

Los clips de audio y las bandas de sonido de los clips de video tienen una banda elástica de volumen en el centro que se utiliza para ajustar el volumen de sonidos. Simplemente arrastre la banda elástica hacia arriba o hacia abajo para cambiar el volumen.

Para cambiar el volumen de sonidos de un clip de la Timeline:

1. Seleccione el clip cuyo volumen de sonidos usted desea cambiar.
2. Haga clic sobre la banda elástica (línea de fondo) que aparece en el centro del clip. Un punto de control se pone en la posición de su indicador.



3. Arrastre el punto de control hacia arriba para aumentar el volumen a este punto, hacia abajo para disminuir. (toda subida duplica el volumen; toda bajada significa ningún sonido).
4. Para agregar puntos de control adicionales, repita los pasos 2 y 3.



Para quitar un punto de control, arrástrelo fuera de la tapa del clip. Si mantiene presionada la tecla **[SHIFT]** antes de ajustar los puntos de control, verá valores (en dB y %) para el volumen exacto.

Cambiar la velocidad de los clips

Reasignar el tiempo de los clips es una característica de gran alcance que le permite el "dominio del tiempo" del aparato de lectura. Le autoriza acelerar o retrasar los clips. En el lado técnico es importante saber que cada clip tiene cierta velocidad del aparato de lectura expresada en velocidad de frames. Asumámosle tiene un clip de video con una velocidad normal de treinta cuadros por segundo. El movimiento es realista. Suponga que desea acelerar el paso de la acción dos pliegues - hágale el movimiento más rápido dos veces. En este caso, necesitará decir al programa que abarrote todos sus treinta frames en apenas la mitad de un segundo de tiempo. Utilice este concepto y sabrá como retrasar cosas en su clip, hágalo dos veces más lento - simplemente extiende los treinta frames de movimiento natural a través de sesenta frames de vídeo.

Para cambiar la velocidad de su vídeo en el Video Editor, no necesitará preocuparse en alterar la cantidad real de frames representados por segundo. Todo lo que necesita hacer es arrastrar sobre los bordes de un clip.

Por defecto, un clip es ajustado cada vez que arrastre en sus bordes. De este modo para reasignar el tiempo a los clips, necesitará activar un modo especial en la Timeline que le permite un retiming (reasignamiento) interactivo, **Time Stretch**. Arrastrando los bordes de un clip en el modo Time Stretch agregará o quitará los frames reales en su vídeo. La disminución visual de un clip conduce a reducir el número de frames y a acelerar el vídeo, mientras que expandir un clip más allá de sus fronteras originales retrasa el movimiento.

Todo el retiming se hace internamente, los archivos de video originales permanecen sin cambiar. La información del retiming se almacena en el archivo de proyecto y se aplica en la representación.



El **Time Stretch** y en el menú **Edit**: el comando **Speed** se puede también aplicar a los clips de audio.

(Pg. 66)

Para reasignar el tiempo a un clip:

1. Haga clic en la herramienta **Time Stretch** en la Timeline Toolbar.
2. Haga clic y arrastre sobre cualquier borde de un clip a la izquierda o a la derecha.



Alterar la velocidad de los clips quitará los ajustes de las imágenes congeladas si fueron colocadas en el clip antes del retiming. Las imágenes congeladas también se quitan cuando usted aplica cualidades de velocidad en la Timeline.

Otra manera de reasignar el tiempo a su clip es incorporando los valores numéricos para la velocidad, la duración o la velocidad variable en el cuadro de diálogo **Speed** (menú **Clip: Speed**). Esta característica es extremadamente útil si necesita realizar efectos de cámara lenta o rápida teniendo en cuenta el porcentaje exacto por lo cual acelerar o retrasar el aparato de lectura.

Aquí están los tres métodos en el cuadro de diálogo **Speed** que permiten el acceso directo al clip reasignado:

- **Speed** - incorpora un valor entre 10 y 1000 por ciento al retime en una manera lineal. Una vez que esté incorporado, el valor de la velocidad será aplicado a la duración entera del clip
- **Duration** - fija el tiempo final en los cuadros del timecode. Fijar el tiempo final antes del final de la duración original acelerará el clip, fijándolo más allá de la marca retrasará el movimiento del vídeo.



El cuadro de diálogo **Duration** (menú **Clip: Duration**) está para ajustar solamente. No reasigna el tiempo de sus clips.

- **Variable Speed** - incorpora un valor entre 10 y 1000 por ciento al retime en una manera lineal con una opción para asignar a los key frames los valores en diversos puntos a tiempo. Poner key frames con diversos valores de velocidad a través de su clip variará la velocidad del aparato de lectura interpolada de un valor a otro en una manera lineal.



Si elige el modo Variable Speed, el audio del clip será quitado.

Invertir los frames de un clip

(Pg. 67)

Seleccionar el menú **Clip: Reverse** (al comando **Reverse** se puede acceder también haciendo clic con el botón derecho en el clip), para invertir la posición de los frames en un clip y para crear un efecto al revés. El audio que acompaña el clip también será invertido.

Revincular clips

Siempre que abra un proyecto, el Video Editor realiza una verificación cruzada entre los clips en el proyecto y sus archivos originales asociados. Si los archivos originales faltan, el cuadro de diálogo **Relink** se abrirá sugiriéndole revincular los clips revisando la carpeta o las carpetas correctas.

El Video Editor incluye una característica que trabaja totalmente transparente (significa que usted incluso no lo notará), llamada **Smart Relink**. Si usted ha movido sus archivos a otra unidad de disco o carpeta, pero ha mantenido básicamente sus posiciones relativas de los unos a los otros, Smart Relink automáticamente encontrará todos los clips en el proyecto que tiene los archivos vinculados perdidos y localizará el resto de los archivos originales. Esto puede ser un enorme ahorro de tiempo.

Si hace clic en el botón **Ignore** en el cuadro de diálogo **Relink**, los clips en la Timeline aparecerán ennegrecidos hacia fuera. Usted puede todavía trabajar con ellos, pero no podrá crear vistas previas o archivos de video finales.

Otra manera de revincular archivos originales a sus clips es haciendo clic en el menú **Search: Find Unlinked Clips**. El cuadro de diálogo que abre despliega una lista de los archivos originales que faltan, sus nombres de archivos asociados, así como opciones a revincular, cancelación, o ir al clip en la Timeline en cuestión. Si elige revincular, el cuadro de diálogo **Relink Video File** se abre para permitirle revisar los archivos que faltan.

Calibrar clips de video

(Pág. 68)

Si ha capturado o ha insertado un archivo de video cuyos colores no podía calibrar correctamente (ajustar) en el Video Capture, usted puede hacerlo directamente del Video Editor con el menú **Clip: comando Color Calibration** (o haciendo clic con el botón derecho en el clip y seleccionando **Color Calibration**). Este método utiliza el Video Editor como una herramienta de post producción para ajustar el color. Para utilizar correctamente el comando **Color Calibration**, su archivo de video necesita tener un patrón de prueba de la barra de color el cual fue creado por el video original, e incluido con el archivo a la hora de la captura, si no este comando no tiene ninguna ventaja. Vea la "calibración de su exhibición" en la página 205 debajo "Parte II: Video Capture".

Congelar una imagen

Una técnica común en la edición de video es congelar una imagen. En el Video Editor, esto se hace seleccionando el menú **Clip: Freeze Frame**.

Para congelar una imagen:

1. Seleccione un clip y después divida el audio del video (véase "dividir el audio de los clips de video" en la página 64).
2. Haga clic con el botón derecho en el clip y seleccione **Freeze Frame**. El cuadro de diálogo **Freeze Frame** se abre.
3. Utilice el deslizador de abajo de la Preview Window para encontrar el frame que desea congelar.
4. Compruebe el **Freeze before frame** o el **Freeze after frame**, o ambos, y después haga clic en el botón flecha correspondiente. Puede también incorporar directamente el timecode y fijarlo como un frame para congelar.



Si su archivo de video es field-based (campo basado), seleccione **De-interlace freeze frame** para producir una calidad de video mejor.

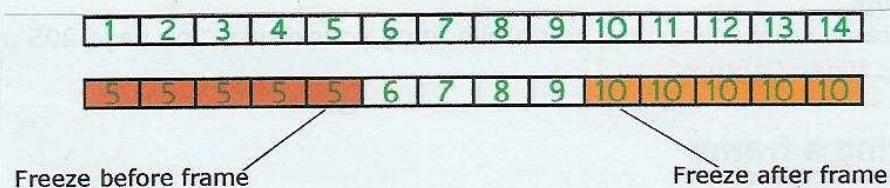
5. Anote en la **Freeze duration** cuánto tiempo quiere que los marcos seleccionados "estén congelados".
6. Haga clic en **O.K.**

Si usted necesita corregir las cualidades del frame congelado, haga clic con el botón derecho en el clip y elija **Freeze Frame** del menú emergente. Si necesita solamente cambiar la duración de congelación, puede presionar la tecla [**SHIFT**] y arrastrar el final del clip de video en la Timeline



- **Freeze before frame:** El clip "congelará" el frame señalado del principio del clip, hasta e incluyendo el mismo frame, y después continua con la lectura normal
- **Freeze after frame:** El clip se leerá normalmente hasta que aparezca el frame señalado y entonces "congele" el final del clip.

Si ambas opciones son verificadas, el clip congelará ambos antes de un frame en particular y después de un frame en particular. Vea la ilustración abajo para un ejemplo.



En la ilustración antedicha, la fila superior representa un clip normal de quince frames. En la segunda fila, el **Freeze before frame** fue seleccionado y el frame 5 fue congelado. El frame 5 entonces se repite (congelado) hasta alcanzar el frame 6, luego se reanuda la lectura normal. El **Freeze after frame** también fue seleccionado con el valor de 10, y el frame se repite (congelado) hasta el final del clip. Este clip se congela en dos puntos diferentes. Si desea congelar más frames en este clip, usted debe primero utilizar la herramienta de la tijera para cortar su clip en los clips separados

Fijar las opciones del campo para los clips de video

(Pág. 69)

El Video Editor le permite trabajar con ambos archivos de video campo-basados (field-based) y marco-basados (frame-based). El video **Field-based** almacena datos de video como dos campos distintos de información para cada frame. Esto permite que el video reproducido oscile libremente en una televisión en la cual los entrelaces de ambos campos en líneas de exploración sean odd/even (pares/impares). Si su video es solamente para reproducir en la computadora, debe guardar su trabajo como **frame-based**.

Para especificar el tipo de vídeo con el que está trabajando:

1. Seleccione el clip.
2. Seleccione el menú **Clip: Media Source Options** o haga clic con el botón derecho en el clip y del menú emergente seleccione **Media Source Options**. Esto abrirá el cuadro de diálogo **Media Source Options**

Si está trabajando en un vídeo marco-basado, seleccione la opción **Frame-based** en la lista Frame type. (pág. 70)
Para el vídeo campo-basado, seleccione entre las opciones **Lower Field First** (campo más bajo primero) o **Upper Field First** (campo superior primero). Exactamente depende del tipo de tablero de la video captura usado para digitalizar el vídeo original. (para más información, vea la documentación que acompaña el tablero de su video capturadora.) Si no puede determinar la orden correcta, cambie entre los dos y represente una sección de su película para ver cuál le da los mejores resultados.

Si su vídeo era originalmente field-based pero está editando el vídeo como frame-based, seleccione la opción **Deinterlace**. Esto ayuda a combinar los dos campos en un frame. Para el vídeo frame-based que usted está editando como field-based, seleccione la opción **Flicker reduction** para ayudar al Video Editor a crear los dos campos necesarios para cada frame. Esto puede requerir una cierta experimentación inicial, y puede solamente ser evidente cuando pase su película a una cinta video. Haga clic en **O.K** cuando haya fijado las opciones

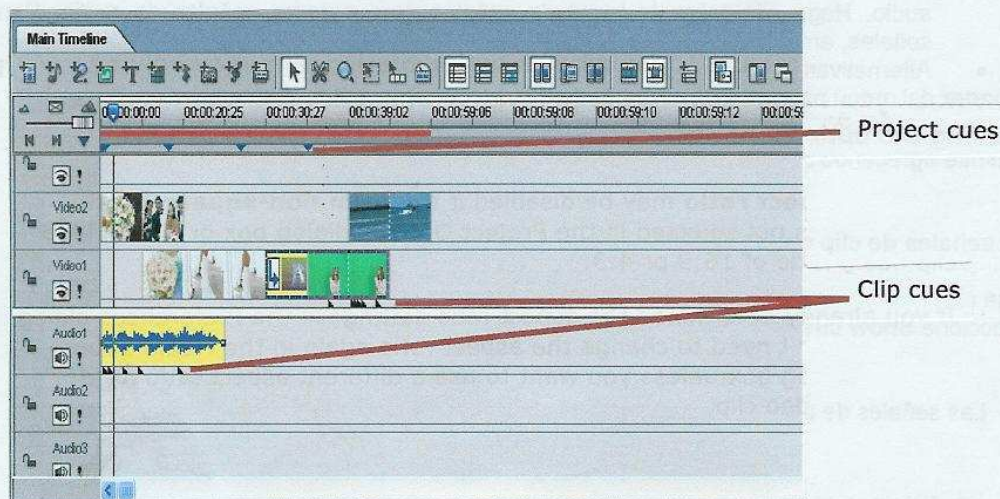


- El **Display aspect ratio** (cociente del aspecto de la exhibición) puede ser inutilizado si **Perform non-square pixel rendering** no está seleccionado en el cuadro de diálogo **Project Options** o si el clip de vídeo tiene un cociente de 16:9 o 4:3.
- Si determinó ya los ajustes del cociente de aspecto en el cuadro de diálogo **Preferences**, no necesita cambiar el cociente de aspecto otra vez en el cuadro de diálogo **Media Source Options** a menos que desee utilizar un cociente de aspecto diferente para un clip de vídeo en particular

Trabajar con señales

(pág. 74)

Las señales son simplemente indicadores para su proyecto de vídeo. Como sus proyectos consiguen ser más grandes y más complejos, usted puede utilizar señales para saltar rápidamente de un lugar a otro, alinear fácilmente los clips al insertarlos, o marcar la localización de un acontecimiento particular. Puede darle nombres a las señales y agregar descripciones. Las señales se pueden agregar al Timeline en su totalidad (**project cues**) o a los clips individuales (**clip cues**). También, hay señales especiales llamadas **chapter cues** usadas solamente en los proyectos que serán exportados para autoría de DVD en programas como Ulead DVD MovieFactory.



Poner señales de proyecto (project cue)

Puede poner señales directamente en la barra de señales o en la Preview Window.

Para poner una señal de proyecto en la barra de señales:

1. Mueva el indicador a la barra de señales (la parte inferior de la regla). El cursor cambia al cursor de la señal (**cue cursor**).
2. Haga clic en la localización apropiada en la Timeline. Un marcador en forma de triángulo azul aparece en la barra de señales.

Para poner una señal de proyecto usando la Preview Window:

1. Haga clic en **Play [ENTER]** para ver el proyecto en la Preview Window o utilice la barra de navegación para moverse al lugar en donde usted desea agregar una señal.
2. Presione **[F5]** en su teclado cuando quiera agregar una señal (o haga clic en el botón **Menú** y elija **Add/Delete Cue**).
3. Las señales (triángulos azules) aparecen en la barra de señales de la Timeline.

El nombre por defecto del clip (la variable **&p**) es la localización de la señal en el Timeline. Por ejemplo, el nombre por defecto de una señal en el 1 minuto, 30 segundos sería el ' 01:30:00 '. Haga clic con el botón derecho en una señal para ver su nombre. Si desea mover una señal, arrástrela a una nueva localización. Para quitar una señal, arrástrela fuera de los bordes de la Timeline. Seleccione el menú **View: Cue Manager** para suprimir señales, retítúlelas o salte a una señal específica.

Poner señales de clip (clip cues)

Puede también poner señales en los clips individuales. Son absolutamente útiles para alinear clips en diversas pistas y para combinar exactamente los clips de video y audio. En este caso, las señales son negras y aparecen en la Timeline inmediatamente debajo del clip. A estas señales no se les puede dar nombres pero pueden utilizarse como puntos de navegación en la Source Window haciendo clic en los botones **Next/Previous Edit Point**.

Para poner señales de clip usando la Source Window:

1. Abra un clip en la ventana **Source Window** (haga doble clic en el clip o arrástrelo a la Source Window).
2. Haga clic en **Play** o utilice la barra de navegación para moverse al lugar en donde desea poner una señal.
3. Presione **[F5]** (o haga clic en el botón **Menú** y elija **Add/Delete Cue**).



- La Source Window muestra una barra de señales de audio cuando usted tiene un clip de audio. Haga clic sobre la barra de señales para agregar señales de audio. Para quitar señales, arrástrelas fuera de la barra de señales
- Alternativamente, haga clic en la Source Window Menú. Puede seleccionar **Clip Cue Manager** del menú para agregar, suprimir, y retitular las señales del clip. ☒

4. Continúe agregando señales y haga clic en el botón **Apply** cuando esté acabado.

Para ver señales de clip en la Timeline:

1. Haga clic en el menú **View: Timeline Display Mode** o en el botón **Timeline Display Mode**.
2. Seleccione **Show cue bar** para las pistas de video y/o audio.



Las señales de proyecto están siempre visibles en la parte superior de la Timeline.

Poner señales del capítulo (Chapter cues)



El tercer tipo son señales del capítulo. Usted necesitará solamente fijarlas si planea exportar su proyecto al Ulead DVD MovieFactory o al Ulead DVD Workshop. Allí, sus señales del capítulo serán utilizadas para una navegación fácil a través de películas de DVD. Todos los puntos del capítulo colocados en el Video Editor serán reconocidos por ambos – DVD Workshop y MovieFactory.

Para colocar señales del capítulo en la Timeline:

1. Haga clic en **Display Mode**. Alternativamente, Haga clic en el menú **View: Timeline Display Mode**.
2. Seleccione **Chapter point cue bar**.
3. Haga clic en **O.K.**
4. La barra horizontal debajo de la regla de la Timeline ahora se convierte en la barra de señales de puntos del capítulo. Haga clic en esta barra para colocar más puntos del capítulo. Un indicador en forma de triángulo verde aparece mientras agrega un punto del capítulo. (para quitar un punto del capítulo, arrastre el icono del triángulo toda la dirección a la izquierda).



Puede también usar el **DVD Chapter Point Manager** en el menú **View** para manejar sus señales del capítulo.

Localizar los clips

Puede utilizar señales para saltar a una localización específica en su proyecto inmediatamente.

Para localizar un clip específico:

1. Haga clic en el botón **Find Clip** o en el menú **Search: Find Clip**. Esto muestra el tiempo de comienzo, la duración, la pista y el nombre de todas las señales contenidas dentro del proyecto de video actual.
2. Para ir directamente a un clip, selecciónelo debajo en **Start Time** en la lista.
3. Haga clic en **O.K.**

Para ir a otro clip del mismo archivo de fuente, haga clic en el botón **Find Next** en la Standard Toolbar o haga clic en el menú **Search. Find Next [F2]**.



Usted puede también utilizar la Production Library para ver todos los clips en el proyecto de video actual y buscar a través del texto anotado los clips.

Para saltar a una señal o a un momento específico:

(Pág 74)

1. Hacer clic en el menú **Search: Go to**.
2. En el cuadro de dialogo **Go to**, anote un tiempo o seleccione una señal.
3. Haga clic en el boton **To**. La Timeline salta a su selección con una flecha amarilla que señala al salto específico.

Localizar una ranura de tiempo vacía

En el curso de crear un proyecto grande, usted pudo haber dejado espacios en blanco en la Timeline para completar mas tarde. Haga clic en el menú **Search: Find Empty Time Slots** para encontrar éstos.



Cuando vea el cuadro de diálogo Find Empty Time Slot, habrá siempre una ranura de tiempo registrada. Ésta es la ranura de tiempo del final del proyecto de video y no puede ser suprimida.

Ajustar clips

Ajuste y edita clips es la base para hacer películas. Hay un número de métodos convenientes para hacer esto en el Video Editor. Cada uno de éstos ofrece diversas ventajas dependiendo del tipo del clip y de las operaciones que desee realizar.

Para ajustar usando la herramienta Clip Selection:

1. Haga clic en la herramienta **Clip Selection**.
2. Arrastre el borde izquierdo o derecho del clip.



Que tan lejos puede arrastrar depende del tipo de clip y/o de su duración. Por ejemplo, usted no puede ampliar la longitud de un clip de video o de audio para exceder la duración de su archivo original. La imagen, el título, y los clips de color se pueden ampliar indefinidamente. El enfoque adentro [+] (Zoom in) en la Timeline ayudará a ajustar un clip con exactitud.



Seleccione el menú **Clip: Duration** si necesita una precisión extrema para la longitud del clip. En el cuadro de diálogo Duration, escriba la longitud deseada para el clip.

(Pg. 71)

Ajustar en la Source Window

Una forma que puede utilizar para ajustar sus videos es utilizar la Source Window.

Para ajustar un video en la Source Window:

1. Haga doble clic en un clip de video en la Timeline.
2. En la Source Window, arrastre el deslizador (jog slider) a la posición que desea como punto de mark-in y después presione [F3].
3. Arrastre el deslizador a la posición que desea como punto de mark-out y después presione [F4].
4. Haga clic en **Apply** en la Source Window



- Utilice la tecla de la flecha izquierda o de la flecha derecha en su teclado para pasar su video marco por marco. Cada vez que presione la tecla le mueve un frame hacia adelante o hacia atrás. Puede también mantener presionada [Shift] y utilizar el ratón para arrastrar el deslizador. Esta característica es particularmente útil si la duración del video del clip es muy larga o si desea hacer el ajuste preciso
- Esto muestra la duración del clip. Usted puede incorporar nuevos valores aquí para cambiar la longitud del clip.

Puede también utilizar la Source Window para cortar sus clips de video. El Video Editor le da dos opciones de cómo puede cortar sus clips de video: **Cut by Position** y **Cut by Cue**. **Cut by Position** corta el clip de video basado en la posición del deslizador (Jog slider). **Cut by Cue** corta el clip de video basado en las posiciones de las señales.

Ajustar en la Preview Window

(Pg. 76)

Mientras usted ajuste, la Preview Window mostrará el resultado en tiempo real de sus acciones. Ésta es una manera preferible de ajuste si la precisión no es crítica pero el tiempo es importante

Para ajustar un video en la Preview Window:

1. Haga clic seleccionando un clip de video en la Timeline.
2. Arrastre sus bordes para ajustar el clip. Observe la vista previa en tiempo real de la operación de ajuste en la Preview Window



Si la Preview Window y la Trim Window están abiertas simultáneamente, la reaccion será fluir a la Trim Window solamente.

Fijar la alineación de la vista previa en la Preview Window es diferente del ajuste en la Source Window o en la Trim Window. Después de que coloque los puntos mark-in y mark-out en la Preview Window, la alineación de la vista previa de su proyecto será limitada a la duración "ajustada" que fue fijada en la Preview Window.

Para colocar una vista previa alineada en la Preview Window:

1. Abra la Preview Window.
2. Arrastre la pequeña manija triangular del ajuste en el extremo izquierdo al punto deseado play-in. Alternativamente, arrastre el deslizador a la posición que desea como punto mark-in y después presione [F3].
3. Arrastre la manija del ajuste a la derecha al punto deseado play-out. Alternativamente, arrastre el deslizador a la posición que desea como el punto mark-out y presione [F4].
4. Haga clic en **Play Preview Window** en la Preview Window para ver el segmento ajustado.

Usar la Trim Window

(PAG. 72)

La Trim Window es el método más exacto para ajustar sus clips, frame por frame.

Para utilizar la Trim Window:

1. Seleccione el menú **Window: Trim Window**.
2. Seleccione **Edit: Trim Options** y seleccione cómo desea ajustar el clip. Vea "definir opciones del ajuste" en la página 78.



Si tiene seleccionada la opción **Stitch trim**, sólo se muestra el frame anterior cuando utilice la Trim Window.

3. Agarre el borde del clip que desea ajustar. La Trim Window muestra dos frames. El clip será ajustado entre estos dos frames cuando suelte el botón del ratón.



- Mantenga presionado el botón del ratón y utilice las teclas de las flechas para mover frame por frame
- Para ajustar un clip de título usando la Trim Window, presione **[SHIFT]** mientras arrastra el borde del clip de título
- La Trim Window no tiene ningún efecto si usted está utilizando la herramienta Time Selection

Usar la herramienta Scissors para ajustar los clips



Para cortar un clip:

1. Haga clic en la herramienta de la tijera (o mantenga presionada la tecla **[S]** en su teclado).
2. Haga clic en el lugar donde desea cortar el clip.

Cortar un clip rompe el clip en la posición del indicador, creando dos clips separados que puede mover alrededor de la Timeline. Si coloca dos clips previamente cortados en sus posiciones originales usted puede reunirlos haciendo clic (con la herramienta de la tijera seleccionada) sobre la línea del corte.



Mantenga presionada la tecla **[SHIFT]** en su teclado para cortar a través de múltiples pistas.

Definir opciones de ajuste

(PAG. 78)

Mientras que el ajuste es una operación básica, tiene mas características avanzadas. El efecto de ajustar en los clips vecinos es determinado por las opciones del ajuste (Trim Options). Seleccione **Edit: Trim Options** para elegir el siguiente:



Normal permite ajustar un clip solamente dentro de la ranura libre disponible del clip.



Overwrite permite ajustar un clip de modo que lo puede extender sobre un clip vecino, de tal modo substituye la porción sobrepuesta por el clip nuevo (si usted entonces ajusta el clip posterior dejara una ranura vacía).



Stitch permite ajustar un clip sobre otro, ajustando el clip vecino en vez de sobrescribirlo (si usted entonces ajusta el clip posterior, revelará la porción fundamental del otro clip que es entonces "desajustado"). Esto es útil si desea combinar dos clips juntos y necesita ver los frames de cada clip en la Trim Window. (si los dos clips no son adyacentes puede ajustar solamente el clip activo a la duración de la ranura del clip.)



Un ejemplo de stitching un clip sobre otro

(Pág. 79)

Smart Trim

Los procedimientos del ajuste descritos en las páginas precedentes son completamente no destructivos y no afectan los archivos originales de ninguna manera. Mientras que esto es una ventaja importante para editar video en una computadora, puede haber épocas donde, por falta de espacio libre en el disco duro, usted desee ajustar realmente sus archivos originales según los editados.

En el menú **Project**, seleccione **Smart: Smart Trim**. En el cuadro de diálogo que se abre, puede seleccionar el clip o los clips que desea alterar permanentemente.

Multi-trim Video

A veces, marcando solamente el comienzo y los puntos finales para ajustar un clip no es bastante. Podría haber situaciones en las que necesitará marcar múltiples puntos start/end. Digamos que grabo un programa de la TV y desea ajustar fuera de todos los nueve anuncios en el clip. Para eso, necesitará utilizar la función **Multi-trim Video** disponible en la barra de herramientas de la Production Library.






1 Shuttle Slider- Previsualice el clip a diversas velocidades.


2 Jog Wheel- Utilice para ir a diferentes partes del clip.

Para ajustar un archivo de video en múltiples clips:

(pág. 80)

1. Importe su archivo de video en la Production Library. Seleccione el archivo de video, después haga clic en **Multi-trim Video**.
2. En el cuadro de diálogo **Multi-trim Video**, vea el clip entero primero haciendo clic en  para determinar cómo desea marcar los segmentos.
3. Arrastre el **Jog Slider** hasta que consiga la parte del video que desea utilizar como frame de comienzo del primer segmento. Haga clic en **Start**. 
4. Arrastre el **Jog Slider** otra vez, esta vez, al punto donde quisiera que el segmento terminara. Haga clic en **End**. 
5. Haga los pasos 3 y 4 en varias ocasiones hasta que haya marcado todos los segmentos que desea guardar o quitar.



- Para marcar segmentos, puede también presionar **[F3]** y **[F4]** mientras pone en acción el video
- Haga clic en **Invert Selection**  a la palanca entre los segmentos marcados que desea conservar o los segmentos marcados que desea quitar del clip.

6. Haga clic en **O.K** cuando esté acabado. Los segmentos del video que guardó entonces se insertan sobre la Timeline.

Controles de navegación en el cuadro de diálogo Multi-trim Video:



Marcha atrás o avanza a través del video en incrementos fijos. Por defecto, estos botones se **[F5]** **[F6]** suben o se bajan a través del video en incrementos de 25 segundos.



Pone en acción la vista previa del video ajustado final.



Pone en acción el archivo de video. Presione **[SHIFT]** entonces haga clic para ejecutar solamente los segmentos seleccionados.



Mueve al comienzo o al final de un frame de un segmento ajustado.



Mueve al frame previo o próximo en el video.

Split by Scene (Dividir por escena)

(pág. 81)

Split by Scene permite que usted separe escenas en su clip de video de DV en varios clips. Esta función es muy útil cuando desea insertar efectos de transición entre los segmentos en un solo clip de video de DV. Puede ser alcanzada en tres diversas localizaciones: en el cuadro de diálogo **Insert Video File**, en el menú emergente con el botón derecho en la **Production Library**, y en el menú con el botón derecho en la **Timeline**.

Para utilizar Split by Scene:

1. Seleccione el clip de video de DV entonces acceda a la función **Split by Scene**.



La opción **Split by Scene** es deshabilitada cuando el clip de video seleccionado no contiene ninguna información de la escena

2. Aparece el cuadro de dialogo **Scenes & Recording Cuts**.



Cuando las diversas escenas del clip de video no se exhiben, haga clic en **Scan** para generar la información de la escena.

3. La vista previa, ensambla, o divide los videos si está necesitada.
4. Cuando esté hecho, seleccione la opción **Open scenes & recording cuts as multiple clips**.
5. Haga clic en **O.K**. El archivo entonces se dividirá en múltiples clips de acuerdo a las diversas escenas.

Cada clip separado es meramente una versión ajustada del archivo de video capturado. Cada uno de los clips no es un archivo independiente. Por lo tanto, note que los clips todos llevan el mismo nombre del archivo que indica que vienen realmente de un solo archivo de video



La función **Split by Scene** será deshabilitada cuando el clip de DV haya sido ajustado o haya sido aplicado un efecto.

Ripple Editing

(Pg. 82)

Ripple Editing es un modo en el Video Editor que le permite insertar clips y que automáticamente empuje otros clips apartándolos y así el nuevo clip cabrá en la Timeline.

Para seleccionar el modo **Ripple Editing** haga clic en uno de los tres botones Ripple Editing en la barra de herramientas de la Timeline o elija del menú **Edit: Ripple Editing**. Vea las dos páginas siguientes para los ejemplos específicos.



El modo **No Ripple** significa que los clips nuevamente insertados están ajustados para caber en la ranura de tiempo vacía disponible.



Cuando usted está en el modo No Ripple, seleccione un archivo para insertar y mantenga presionada la tecla **[SHIFT]** mientras coloca el clip en la Timeline. Cuando este archivo es soltado en la Timeline, empujará todos los clips en sentido descendente en una sola pista fuera de camino. Los espacios vacíos no serán preservados si la longitud del clip ajusta perfectamente o es más larga que la ranura disponible.



Single-Track Ripple moverá todo (incluyendo espacio vacío) fuera del camino para hacer sitio para el clip insertado, pero solamente en la pista dirigida.



Multi-Track Ripple moverá todo (incluyendo espacio vacío) fuera del camino para hacer sitio para el clip insertado, moviendo todos los clips (audio y transiciones incluidas) en todas las pistas.



- Con cualquiera de los modos Ripple Editing seleccionados, usted no puede ajustar los clips hacia el comienzo del proyecto (marco 0), a menos que haya una ranura vacía del clip para que el clip precedente la ocupe
- Ripple Editing tiene solamente un efecto cuando la opción **Normal Trim** esta seleccionada
- Ripple Editing no tiene ningún efecto al arrastrar los clips alrededor de la Timeline. Es solamente llevada a cabo al insertar, ajustar, cortar, quitar o pegar clips
- Con el modo **Single** o **Multi-Track Ripple** seleccionado, mantenga presionada la tecla **SHIFT** mientras inserta un clip sobre una ranura ocupada. Esto dividirá el clip existente en la Timeline e insertará su clip en medio
- Cuando Ripple Editing esta activado y usted suprime un clip, todos los clips en sentido descendente se moverán a la izquierda para completar el espacio desocupado por el clip suprimido.

Ejemplos de Ripple Editing

(Pg. 83)

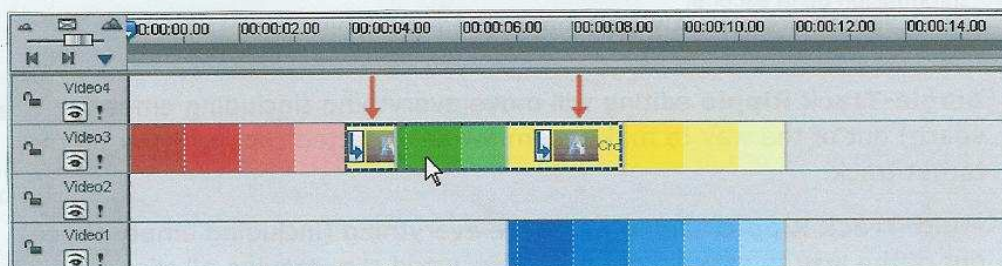
Las ilustraciones siguientes le ayudarán a entender a veces lo complejo, pero extremadamente importantes y útiles aspectos del Ripple Editing.



Todos los ejemplos siguientes implican la inserción inicial de un clip de fuera de la Timeline. Al mover los clips ya insertados dentro del Timeline, los resultados diferenciarán.

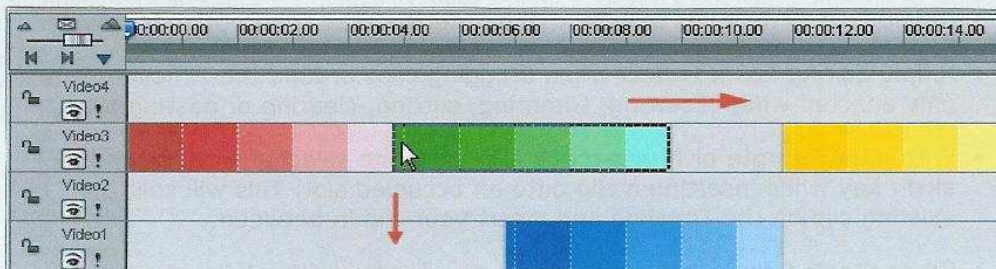
Automáticamente sobreponiendo un clip insertado (No Ripple)

El modo No Ripple permite insertar clips sin cambios temporales en otra posición de clips. Es decir la inserción de los clips en el modo No Ripple no afectará las posiciones de los clips en la Timeline. En el ejemplo siguiente, dos clips están ya en la Timeline mientras que se está insertando el tercero. Después de la inserción, el tercer clip consigue la sobreposición sobre los dos vecinos sin cambiarlos de posición.



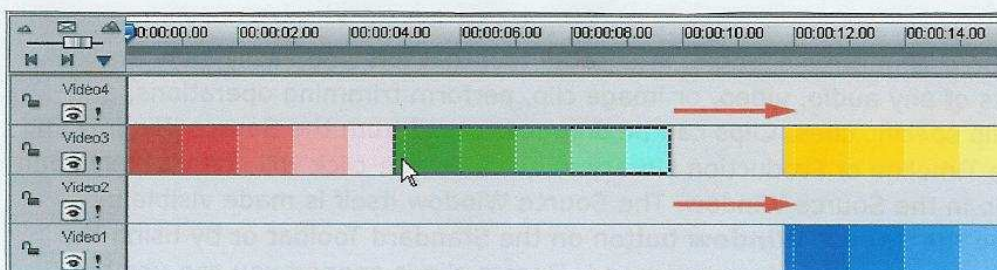
Insertar un clip en una Timeline llena (Ripple)

En este ejemplo, el tercer clip se inserta otra vez entre los dos clips. Esta vez, esta seleccionado **Single Track Ripple**.



Mientras se está insertando el clip, el clip derecho es movido a la derecha dos segundos. La pista entera es cambiada de posición, los espacios y todo. (si no desea los espacios preservados, utilice **Push Away Insertion**. Vea "para empujar lejos la inserción" en la página 51.)

Esta vez, esta seleccionado **Multi-Track Ripple**:



Todos los clips descendentes, incluyendo espacios, se cambian de lugar tres segundos a la derecha. Esto incluirá transiciones y los clips en todas las otras pistas. El proyecto entero (a la derecha del punto de inserción) se mueve algunos segundos para acomodar el clip nuevo.



Los modos Ripple son válidos solamente para los clips que son insertados. Una vez que coloque sus clips en la Timeline, cambiar sus posiciones no hará ningún efecto de ondulación.

Insertar clips en el medio de un clip existente

(pg. 84)

Los clips se pueden insertar en el medio de un clip existente, cortando automáticamente el clip en el punto de inserción.

Para insertar un clip en otro:

1. Seleccione el menú **Edit: Ripple Editing: Single o Multi-Track**.
2. Haga clic en el botón **Insert Video File**.
3. En el cuadro de diálogo **Insert Video**, seleccione el clip que desea insertar.
4. Haga clic en el botón **Open**.
5. Mantenga presionada la tecla **[SHIFT]** mientras hace clic en el medio del clip en la Timeline donde desea insertar el nuevo clip.

Aquí green.avi se inserta en red.avi. **Multi-Track Ripple** esta activado. En la primera imagen, puede ver donde el clip insertado se sobrepone a los clips existentes. Observe cómo el clip rojo está dividido en dos partes y el clip verde es soltado en el medio. Una vez más el proyecto entero (a la derecha del punto de inserción) se cambia de lugar tres segundos a la derecha.

Usar la Source Window

(Pag. 81)

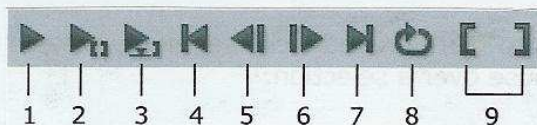
La Source Window es una herramienta simple e integrada que le permite ver fácilmente el contenido de cualquier clip de audio, video, o imagen, realizar operaciones de ajuste, y señales específicas del clip de lugar. Los clips se pueden arrastrar a y desde la Source Window y en la Timeline o la Production Library. Un doble clic abrirá inmediatamente un clip en la Source Window. Esta se hace visible seleccionando el botón **Source Window** en la Standard Toolbar o usando en el **menú Window** el comando **Source Window**. Una vez que se abra un clip usted puede utilizar la lista del menú para seleccionar cualquier otro clip que haya abierto previamente en la Source Window, enumerada por la pista y la hora de comienzo. Las próximas páginas explican la Source Window más detalladamente.



1. **Playback slider** desliza hacia adelante y hacia atrás el clip.
2. **Trim handles** determinan los puntos Mark-in y Mark-out del área de ajuste.
3. **Current position** muestra, y le permite corregir, el tiempo de la posición actual del Playback slider.
4. **Jog wheel** se usa para ver las diversas partes del clip.
5. **Shuttle slider** previsualiza el clip en diversas velocidades.
6. **Trim bar** muestra la porción ajustada del clip (entre las Trim Handles).
7. **Trim area** muestra, y permite que corrija la duración actual del área de ajuste.
8. **Clip menu** muestra, y permite que elija, cualquiera de los clips cargados en la Source Window.
9. Botón **Source Window Menu** muestra varias opciones para redimensionar la Source Window, importar archivos, ver las características de los clips, encontrar el clip en la Timeline y agregar, suprimir, y administrar señales.
10. Botón **Apply** aplica todas las correcciones hechas en la Source Window al clip en la Timeline.
11. **Navigation bar** (véase los detalles abajo.)

Barra de Navegación de la Source Window

(Pag. 86)



1. **Play (Pause)** pone en acción el clip entero desde el comienzo hasta el final.
2. **Play Mark Area (Pause)** pone en acción solamente el área de ajuste desde la Mark-in hasta la Mark-out.
3. **Play from the current position to Mark-out (Pause)** pone en acción el clip desde la posición actual del Playback slider al punto Mark-out.
4. **Previous Edit Point** mueve el Playback slider a la señal anterior o al principio del clip.
5. **Previous Frame** mueve el Playback slider al frame anterior.
6. **Next Frame** permite que maniobre el Playback slider un frame a la vez.
7. **Next Edit Point** mueve el Playback slider a la señal anterior o siguiente o final del clip.
8. **Repeat** ejecuta el clip activo continuamente.
9. **Mark-in y Mark-out** permite que coloque las Trim Handles en la localización actual del Playback slider y que ajuste la Trim Area.

Cuando se ajustan videos en la Source Window, el area entera de ajuste puede ser reposicionada arrastrándola. El Playback slider automáticamente se desliza mientras arrastra sobre la Trim handle.

El indicador cambiará a una mano cuando esté colocado sobre el área de ajuste. Utilice esta mano para arrastrar las dos trim handles al ajustar y mover el área del ajuste en su totalidad. Haga clic con el botón derecho en el área de ajuste para reajustar automáticamente ambas manijas de ajuste a sus posiciones originales al principio y al final del clip original. La **Current Position** y la **Trim Area** ambos cuadros pueden ser corregidos manualmente. Solo haga clic en el cuadro y coloque los nuevos números para reajustar automáticamente el Jog slider y/o la Trim handle.

Para ajustar un clip audio:

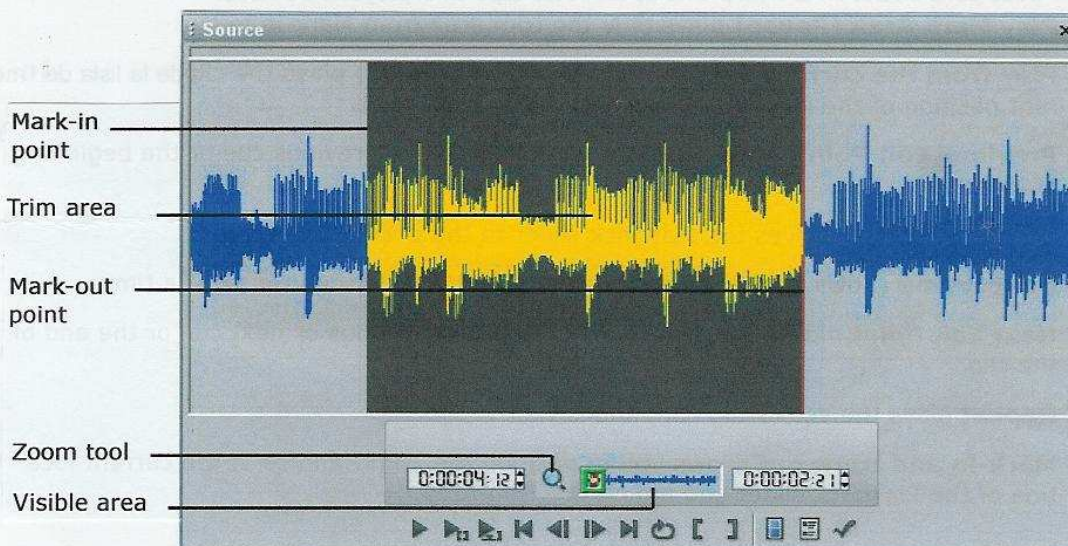
(pág. 87)

1. Ponga la línea vertical roja donde desea comenzar el área de la selección del ajuste.
2. Haga clic en el botón **Mark-in**. El área no seleccionada cambia a una forma de onda azul sobre un fondo gris.
3. Repita los pasos 1 y 2 con el botón **Mark-out**.



Alternativamente, marcar un segmento del clip de audio, presione la tecla **[SHIFT]** y arrastre el ratón sobre una selección.

4. Haga clic en el botón **Apply**. El clip en la Timeline es ajustado.



Los controles sin etiqueta adicionales son iguales que los de la Source Window para clips de video (véase "Usar la Source Window" en la página 85). Ajustar la pista de audio de un clip con un video agregado también ajustará la pista de video correspondiente

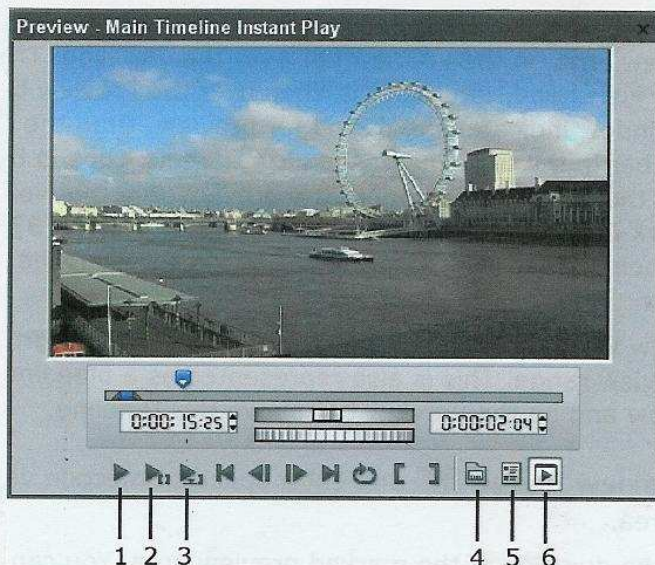
Previsualizar su trabajo

(pág. 88)

El Video Editor le permite ver una porción de su proyecto sin hacer un guardado total. Le deja representar una pequeña sección de su proyecto antes de que cree su video final. De esta manera usted puede ver algunos segundos de una transición entre dos clips sin tener que tomar el tiempo para representar el proyecto treinta minutos enteros. Si su tablero de captura soporta un monitor externo, puede también previsualizarlo allí.

La Preview Window es muy similar a la Source Window. Donde la Source Window se utiliza para ver, ajustar y agregar señales a los clips individuales, la Preview Window se utiliza para ver su proyecto, completo o en parte, o para agregar señales de proyecto.

Preview Window



- 1 **Play/Pause** pone en acción la vista previa de todos los clips en el proyecto de video.
- 2 **Play the Preview Range** pone en acción solamente los clips en el área de vista previa
- 3 **Play to Mark-out** ejecuta los clips que empiezan desde la posición actual del indicador.
- 4 **Timeline History Menü** permite elegir un timeline al aparato de lectura. Selecciónelo de la lista de timelines disponibles.
- 5 **Preview Window Menü** muestra un menú emergente para agregar/borrar las señales del proyecto, cambiando el tamaño del frame de video, ejecutando el video en pantalla completa, y más.
- 6 **Instant Play** cambia entre la representación Instant Playback y High-Quality en el aparato de lectura

Previsualizar.

(Fig 89)

El Video Editor ofrece una previsualización en tiempo real para sus proyectos. Con esta característica, puede ver inmediatamente cómo los filtros y los efectos que aplico se ven en su video. Puede entonces hacer los ajustes necesarios cuando lo necesite.

Cuando desee previsualizar su trabajo, presione **[ENTER]** o haga clic en el botón **Play** en la Preview Window. Si su proyecto es largo, éste podría tomar algo de tiempo. A menudo deseará solamente previsualizar parte de su proyecto, por ejemplo, algunos segundos de una secuencia de transición o de un efecto de overlay. Hay tres diversas maneras de seleccionar la porción de su proyecto que desea previsualizar

- Cree un área de vista previa en la Preview bar sobre el Timeline. El cursor aparece con un pequeño icono en forma de mano debajo de él cuando esta sobre la Preview bar. Una barra azul en la Preview Window indica el período para la vista previa. Arrastre los bordes de la barra blanca de la Preview Window en el Timeline o de los pequeños iconos en forma de triángulo en la Preview Window para fijar los puntos in o out de la vista previa. Alternativamente, coloque el jog slider en un punto mark-in en la Preview Window y presione **[F3]** ; presione **[F4]** para el punto mark-out. Haciendo clic con el botón derecho en la barra de señales (cue bar) en el Timeline suprimirá la fila de la vista previa.
- Utilice la Preview Window para crear una fila de vista previa. Utilice las Trim handles para definirla. Esto también se representa como una línea azul, en la Preview Window y en la Preview bar sobre el Timeline.
- Haga clic en el menú **Edit: Preview Range** e incorpore los valores específicos del timecode para definir el área de la vista previa.
- Esto muestra la duración del área marcada de la vista previa. Usted puede incorporar nuevos valores para cambiar la longitud de la fila de la vista previa.

Después de seleccionar la fila de la vista previa, haga clic en el botón **Play [BARRA DE ESPACIO]** para comenzar la vista previa. Puede cambiar el tamaño de la Preview Window haciendo clic en el botón **Preview Window Menu**, entonces seleccione **Frame Size List**, y elija un tamaño predefinido de la lista que aparece.

Instant Play



(Pag. 90)

Instant Play le deja rápidamente ver los cambios que ha realizado en su proyecto en la Preview Window. Simplemente haga clic en el botón **Instant Play** o acceda a él en el **Preview Window Menu** para habilitarlo o inhabilitarlo.

Puesto que la complejidad de un proyecto puede variar (por ejemplo los muchos efectos especiales) en diversos segmentos, usted puede fijar el Performance Level (nivel de funcionamiento) haciendo clic con el botón derecho en el botón Toggle para determinar si el Video Editor renderiza un archivo de vista previa o no cuando usted está previsualizando su clip de video.

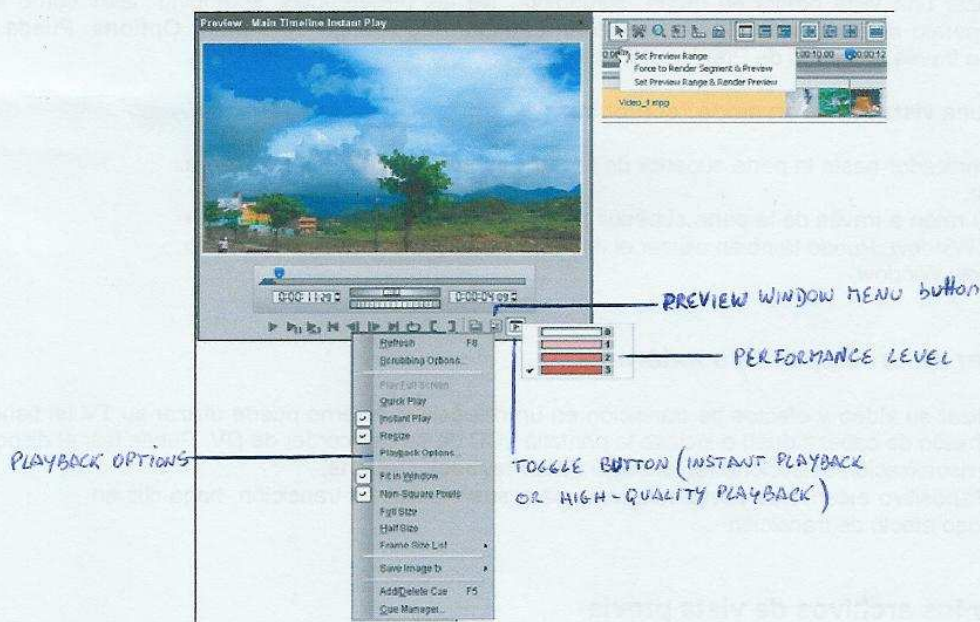
El Video Editor renderiza solamente cuando el nivel de complejidad de un segmento está sobre el nivel de funcionamiento que usted fija. El nivel de funcionamiento que fije debe ser relativo a la velocidad de su CPU.



Un segmento refiere a un apilado vertical en el Timeline. Puede también forzar un segmento particular a ser renderizado para tener una vista previa más suave.

Para forzar un segmento a renderizar:

1. Haga clic con el botón derecho en la **Complexity bar** debajo de la Timescale.
2. Seleccione **Force To Render Segment & Preview**. El Video Editor crea un archivo de vista previa de un segmento particular incluso en modo Instant playback entonces automáticamente previsualiza el segmento renderizado.
3. Puede también fijar la gama de la vista previa seleccionando **Set Preview Range** o forzar el segmento para renderizar en el mismo tiempo seleccionando **Set Preview Range & Render Preview**.



Además del Instant Playback, el Video Editor ofrece una variedad de opciones de controladores de aparatos de lectura. A esta característica se puede acceder desde el menú **File: Playback Options** o el menú emergente que aparece al hacer clic en el botón **Preview Window Menu**.

Dependiendo de los ajustes del proyecto, la tarjeta de exhibición, y el tipo de monitor externo que tiene, usted puede previsualizar su trabajo en los dispositivos de exhibición que elija. Esta característica es útil cuando desea previsualizar su trabajo en el dispositivo donde realmente ejecutara su proyecto.

El botón Toggle a **High Quality Playback** para renderizar el proyecto entero antes de previsualizarlo. Esto produce una mejor calidad de la imagen y una transición mas suave de los clips.

Usar DV SmartPlay

(Pg. 92)

DV SmartPlay pone en acción su proyecto (solamente con las plantillas de archivos de formato DV) directamente del Timeline out a un camcorder de DV o a otros dispositivos IEEE-1394 sin la renderización de un archivo final de película. También le deja ver un proyecto sobre un monitor externo en cualquier momento.

Para utilizar DV SmartPlay:


1. Seleccione el menú **Project: Project Settings** y haga clic en **Edit**. Aquí, seleccione las opciones que corresponden a las cualidades de su clip de video. (por ejemplo, en la pestaña **AVI**, cerciórese de que el formato audio esté fijado al audio de DV – NTSC/PAL.)
2. Conecte su camcorder de DV o el otro dispositivo IEEE-1394 al PC y enciéndalo.
3. Seleccione el menú **File: Select Device Control** para cerciorarse de que el control del dispositivo apropiado este activado.
4. Seleccione el menú **File: Print to Tape- Timeline**. Aquí, elija Entire project o Preview range, y después haga clic en **O.K.**

Ejecutar las inspecciones previas en modo "scrubbing"

Puede ver inmediatamente la vista previa de su vídeo "en marcha" en cualquier momento. Esto se conoce como "scrubbing" y es la manera más rápida de conseguir una idea de cómo va su proyecto. En modo "scrubbing", usted puede previsualizar sus transiciones y la sincronización de su vídeo, pero los filtros y los efectos no serán visibles a menos que su hardware los soporte. A diferencia de realizar una vista previa regular, sin embargo, hacer "scrubbing" en un área con muchos efectos puede no ser suave.

Antes de realizar una vista previa en modo "scrubbing", fije las preferencias "scrubbing" tales como fuente preferida de aparato de lectura de la vista previa en el cuadro de diálogo **Scrubbing Options**. Puede tener acceso a esto a través del menú de Preview Window.

Para realizar una vista previa en modo "scrubbing":


1. Mueva el indicador hasta la parte superior de la regla sobre el Timeline. Cambiará a una estrella. 
2. Arrastre su ratón a través de la parte superior de la regla para ver su vista previa en la Preview Window. Puede también utilizar el Jog Slider para hacer "scrubbing" dentro de la Preview Window.



Previsualizar en un dispositivo externo

(Pg. 93)

Para previsualizar su vídeo y efectos de transición en un dispositivo externo puede utilizar su TV (si tiene una tarjeta de exhibición de cabeza dual) e incluso la pantalla LCD de su camcorder de DV. Puede fijar el dispositivo externo de previsualización seleccionando el menú **File: Playback Options**.

Para fijar un dispositivo externo de previsualización para sus efectos de transición, haga clic en  en el cuadro de diálogo efecto de transición

Administrar los archivos de vista previa

Los archivos que se crean para la vista previa (si se selecciona el aparato de lectura de alta calidad) se guardan en una carpeta temporal que se puede fijar desde el menú **File: Preferences** en la pestaña **Preview**. Los archivos de la vista previa pueden ocupar una cantidad enorme de espacio del disco, así que es importante instalar estas carpetas correctamente. A veces, cuando previsualice MediaStudio Pro generara un error de "Not enough disk space" (no hay bastante espacio de disco). Este error a menudo ocurre porque necesita especificar el espacio adicional para estos archivos en otro disco.

Los archivos específicos de la vista previa pueden ser controlados yendo al menú **File: Preview Files Manager**. Puede ver cuánto espacio de disco ocupan sus archivos de vista previa y después decidir si suprimirlos o no.

Usar efectos de transición

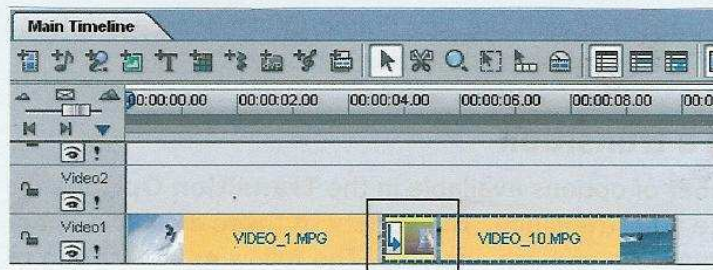
(pág. 96)

Una parte integral de cualquier vídeo o presentación de película son los efectos de transición usados para realzar la manera en que se funden los clips, se desvanecen, y se corta a partir de una escena a otra. Un efecto de transición apropiado y bien puesto puede hacer que la secuencia de su vídeo fluya mejor y agrega impacto a su trabajo.

Efectos de transición básicos

Después que suelte los clips en una pista de vídeo, los clips pueden tener un espacio vacío en medio, estar frame por frame uno al lado del otro o superponerse. Cuando se superponen, un clip de transición por defecto será agregado automáticamente a la región superpuesta.

La cantidad de superposición determina la duración del efecto, que se ajustará automáticamente cuando reajuste la región traslapada.



Para especificar una transición por defecto para los clips superpuestos necesitará fijarla en el cuadro de diálogo Preferences.

Para fijar una transición por defecto:

1. Seleccione el menú **File: Preferences**
2. Haga clic en la pestaña **Edit**
3. En **Default transition effect** haga clic en el botón **Select**
4. Elija cualquier transición de la lista en la ventana emergente de la **Production Library**
5. Haga clic en **O.K** para aplicar los ajustes.



El clip de transición agregado se debe unir a un clip de vídeo. Usted puede ajustar o suprimir el clip de transición.

Para agregar manualmente un efecto de transición:

(pág. 97)

1. Coloque dos clips de vídeo en una pista de vídeo, cerciorándose de que los clips se superpongan un poco.
2. Abra la **Production Library** y seleccione la carpeta **Transition Effect** para mostrar su galería de efectos.



La galería de Transition Effect muestra todos los efectos de transición disponibles en el Video Editor. Hay sobre cien transiciones que se agrupan convenientemente en carpetas. Cada efecto se muestra como un thumbnail animado para la identificación fácil.

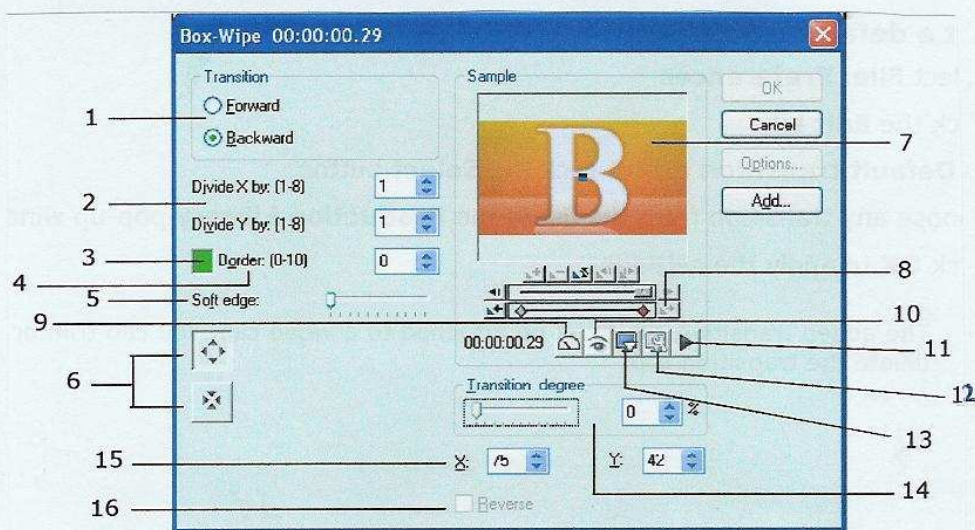
3. Arrastre y suelte un efecto sobre los clips superpuestos.
4. Haga doble clic sobre la transición en el timeline, aparecerá el cuadro de diálogo **Transition Options**. Haga clic en **O.K** y prevíualice.

El cuadro de diálogo Transition Options es donde usted puede modificar sus transiciones. Puede alterar la velocidad, la dirección, el borde, y aplicar cualquier número de pequeños matices a su transición con el Key Frame Controller. Cada efecto tiene controles levemente diversos.

Modificar una transición

Hay un número de opciones disponibles en el cuadro de diálogo **Transition Options** que le permite modificar su transición. La variedad de estas opciones disponibles depende del tipo de transición que está aplicando. Lo que sigue es apenas un ejemplo entre centenares.

Cuadro de diálogo Transition Options de las opciones de la transición



1. **Transition** selecciona que clip de video comienza la transición.
2. **Divide X/Y by** divide la pantalla horizontalmente/verticalmente para producir duplicados.
3. **Color Square** especifica el color para el borde.
4. **Border** especifica el tamaño del borde en el margen de la transición.
5. **Soft Edge** ablanda los bordes de la transición.
6. Botones **Direction** fijan el movimiento de la transición.
7. **Sample window** muestra una vista previa de la transición seleccionada.
8. **Key Frame Controller** especifica los frames dominantes en los cuales diversos ajustes se aplican al clip.
9. **Speed Control** selecciona la velocidad de ejecución de la vista previa.
10. **Show background** muestra el video actual en la ventana de muestra.
11. Botón **Preview** pone en acción el efecto con sus ajustes actuales.
12. **Preview Playback Options** abre un cuadro de diálogo donde puede especificar donde previsualizará el filtro/efecto.
13. **Play in Preview Window or External Monitor** hace salir los resultados en la vista previa del Video Editor y/o un monitor externo.
14. **Transition degree** especifica el grado de terminación del frame actual.
15. **X y Y** indican las coordenadas para el punto de partida de la transición.
16. **Reverse** cambia la dirección de la transición.

Para modificar un efecto transición:

(926.98)

1. Inserte un efecto de transición entre dos clips.



Cada clip de efecto de transición colocado entre los clips contiene un "interruptor horizontal" que permite cambiar la dirección de la transición sin tener que abrir el cuadro de diálogo Transition Options. Haciendo clic en el interruptor de la flecha verde cambia la dirección del efecto de transición de adelante hacia atrás.

2. En el cuadro de diálogo **Transition Options**, ajuste el **Divide by X** al valor 2. Esto divide la pantalla verticalmente para producir dos efectos iguales al mismo tiempo



Haga doble clic en una transición previamente insertada para abrir el cuadro de diálogo **Transition Options**. Al insertar una nueva transición esta se abre automáticamente solamente si la opción del cuadro de diálogo **Display Options** esta seleccionada en el menú **File. Preferences:** pestaña **General**.

3. Escriba en **Border** el valor de 1. Cambie el color del borde haciendo clic en el cuadrado **Color** y seleccionando un color.
4. Seleccione uno de los dos botones **Direction** para fijar el movimiento de la transición.
5. Incorpore en **X** un valor de 60 y en **Y** un valor de 50. Ésta es la posición de salida del efecto de transición.



Puede también fijar la posición de salida arrastrando el punto de control que aparece en el centro de la imagen de muestra. Esta opción puede no estar disponible para todos los efectos.

6. Haga clic en **O.K** para cerrar el cuadro de diálogo y para aplicar las cualidades al efecto de transición. Previsualice la nueva transición.

Usted ahora tiene una transición modificada. Cuando haya hecho esto, es una idea excelente guardar este efecto modificado en la Production Library para su uso futuro.

(R6-99)

Para guardar un efecto de transición:

1. Modifique una transición preestablecida según lo detallado arriba.
2. En el cuadro de diálogo Transition Options, haga clic en **Add** para enviar el efecto a la Production Library.
3. Agregue un nombre y una descripción. Haga clic en **O.K**.

Las transiciones comúnmente usadas

Mientras que el Video Editor tiene docenas y docenas de diversos efectos de transición a elegir, el salto cortado sin ninguna transición y el crossfade son probablemente los únicos dos que se utilizan comúnmente en las películas de Hollywood. Otra técnica popular es el desvanecimiento a negro en el final de un programa o de una escena.

Para desvanecer a negro:

1. Coloque un clip de video sobre la pista Video1.
2. Cree un clip de color negro (ver "inserción de clips de título, color y silencio" en la página 49) y arrastre sobre la misma pista Video1, cerciorándose de que el comienzo del clip del color se sobreponga al final del clip de video.
3. De la carpeta de **F/X**, arrastre el efecto de transición **Crossfade** sobre la región sobrepuesta entre los clips.
4. Ajuste el cuadro de diálogo Transition Options (cerciórese de que la transición está seleccionada como **Forward** (adelante)) y haga clic en **O.K**. Previsualice el efecto.



Es por supuesto trivial invertir este efecto para desvanecer de negro en el comienzo de su película. Solo cerciórese de que el clip de color preceda el clip de video en el Timeline y después cerciórese de cambiar la dirección de la transición para ir del clip de color negro al clip de video.

Otro efecto común se llama efecto Turn Page, situado en la carpeta Film de la Production Library. Simplemente arrastre el efecto sobre la transición entre dos clips sobrepuestos para sustituirlo por el efecto Turn Page



Dependiendo de su hardware, puede tardar un poco de tiempo para que el efecto sea creado por su computadora. Esto se llama **rendering time**. Para ver su efecto de transición sin renderizar su proyecto, use la función **Instant Play** (ver "Instant Play" en la página 90). Un salto cortado, donde los clips se colocan simplemente al lado de cada uno en la misma pista, no requiere ningún rendering time y es a veces útil. El Video Editor ofrece muchos efectos de transición divertidos e interesantes que son fáciles de utilizar entre cada clip. Una transición de lujo no es siempre la mejor opción artística, y ocasionalmente puede distraer. El simple salto cortado o el desvanecimiento son a menudo sus mejores opciones.

La transición Flashback

(pág. 100)

Puede utilizar la transición Flashback para simular un retroceso o para introducir una secuencia "sueño" para la escena siguiente. La luz se agrega a las escenas que se disuelven para crear un efecto "soñador".



La transición Flashback contiene las siguientes opciones:

- **Fade level:** Fija el grosor del borde suave de la máscara.
- **Halo brightness:** Fija la intensidad de la luz.
- **Halo size:** Fija la cobertura de la luz.
- **Contrast:** Fija el contraste del color entre los dos clips.
- **Middle flash:** Agrega un elemento de luz a la máscara que se disuelve.
- **Inverse:** Invierte el efecto de la máscara.

Las transiciones de máscara

(pág. 101)

Diferentes patrones u objetos tales como formas, hojas, bolas y mas pueden ser usados en efectos de transiciones representándolos como máscaras. Puede seleccionar las máscaras preestablecidas o importar un archivo BMP y utilizarlo como máscara para su transición.



Mask A



Mask B



Mask C

Las opciones de transiciones de máscara

Las transiciones de máscara contienen las siguientes opciones. La disponibilidad de la opción depende del tipo de máscara seleccionada.

- **Rotation:** Especifica cuántos grados rotará la máscara.
- **Fade level:** Fija el grosor del borde suave de la máscara.
- **Size:** Fija el tamaño de la máscara.
- **Sync Clip:** Equipara el movimiento del clip al movimiento de la máscara.
- **Inverse:** Invierte el efecto de la máscara.
- **X/Y Opposite:** Invierte la dirección de la trayectoria de la máscara.
- **Mask:** Selecciona una plantilla preestablecida para utilizar como máscara para la transición.
- **Current:** Cliqué para abrir un cuadro de diálogo donde usted puede hojear archivos BMP para utilizar como máscara de transición.
- **Interval:** Especifica la distancia entre cada copia de la máscara.
- **Path:** Selecciona cómo se moverá la máscara durante la transición.
- **Middle flash:** Agrega un elemento de luz a la máscara que se disuelve.
- **Apply on:** Selecciona si aplicar la máscara antes o después del clip.

Transiciones de audio

Los efectos de transiciones están sobre todo para el vídeo. En el menú **File: Preferences - Edit**, puede especificar cómo quiere que sus clips audio interactúen al final de la sobreposición. Hay dos opciones: un auto cross-fade y una simple mix transition.

En el primer caso, cuando dos clips de audio en la misma pista se sobreponen, un auto cross-fade será creado entre ellos. El volumen del primer clip será desvanecido a cero empezando del principio de la sobreposición. En el mismo punto en la pista el volumen del segundo clip será desvanecido gradualmente adentro.

Para especificar un audio cross-fade entre clips:

1. Vaya a menú **File: Preferences** – pestaña **Edit**.
2. Tilde el cuadro **Apply auto audio cross-fade**.
3. Seleccione una de las opciones **Audio cross-fade resampling**. Seleccionando **Linear** se desvanecerán los segmentos sobrepuestos a partir de cero a cien por cien en una forma lineal sobre la duración del segmento sobrepuesto. Si selecciona **Logarithmic**, toda el cruce de desvanecimiento será hecho en una manera de interpolación lisa y valores variados del volumen del tiempo.

Después de especificar la opción, cada vez que sus clips audio se sobrepongan, por defecto un auto cross-fade será creado entre ellos.

Deschequeado el cuadro **Apply auto audio cross-fade** se deshabilita el auto cross-fade. En este caso, los segmentos sobrepuestos entre los clips de audio quedaran como estaban, los extremos de los clips serán combinados simplemente. Si escucha la transición, oirá que ambos clips se ejecutan en el mismo tiempo.

Usar los controles dominantes (key frames) en los cuadros de diálogo (PAG. 103)


Los key frames son frames en un clip donde puede especificar una cualidad diferente o comportamiento para un efecto aplicado. Utilice los key frames para modificar los requisitos de un efecto que progresa del principio al final de un clip. Todos los efectos en el Video Editor se pueden controlar con la precisión del frame-por-frame usando los key frames.



El Key Frame Controller puede encontrar: todos los filtros de video y audio, Moving Path cuadros de diálogo de transiciones, cuadro de diálogo de opciones de overlay y cuadros de diálogo de velocidad.

Como ejemplo, el procedimiento abajo utiliza el cuadro de diálogo del efecto de transición Circle-Wipe para crear una transición animada modificada con los key frames.

Para utilizar los key frames para animar un efecto de transición:

1. Coloque dos clips en una sola pista de video, cerciórese de la sobreposición de los clips.
2. De la carpeta **Wipe** en la **Production Library** bajo **Transition Effect**, arrastre el thumbnail **Circle-Wipe** en el área sobrepuesta.
3. En el cuadro de diálogo **Circle-Wipe**, arrastre el deslizador sobre el **Key frame Controller** cerca de un tercio del trayecto.
4. Haga clic en el botón **Add Key frame**. 
5. Arrastre el deslizador de **Transition degree** aproximadamente al 75%.
6. Volver al **Key frame Controller** y arrastrar el deslizador cerca de dos tercios del trayecto. Haga clic en el botón **Add Key frame**.
7. Arrastre el deslizador de **Transition Degree** aproximadamente al 25%. Previsualice el efecto.



Debe tener un círculo que se expanda, contraiga, y después se expanda hacia afuera otra vez para terminar la transición.

Para agregar un marco dominante (key frame):

1. Arrastre el deslizador del **Key frame Controller** a la posición deseada.
2. Haga clic en el botón **Add Key frame**.

Para quitar un marco dominante (key frame):

1. Haga clic en el key frame no deseado (dará vuelta a rojo).
2. Haga clic en el botón **Remove Key frame**.

Para mover un marco dominante (key frame):

Para mover cualquier key frame, solo arrástrelo a una nueva localización. Puesto que los key frames son cronológicos en naturaleza, es imposible arrastrar un key frame más allá de un marco dominante vecino de cualquier lado.

Para invertir los marcos dominantes (key frames):

1. Haga clic sobre cualquier rombo del key frame en el Key frame Controller.
2. Haga clic en el botón **Reverse Frame**.



Esto no invierte simplemente los marcos dominantes, sino que de hecho invierte el efecto entero.

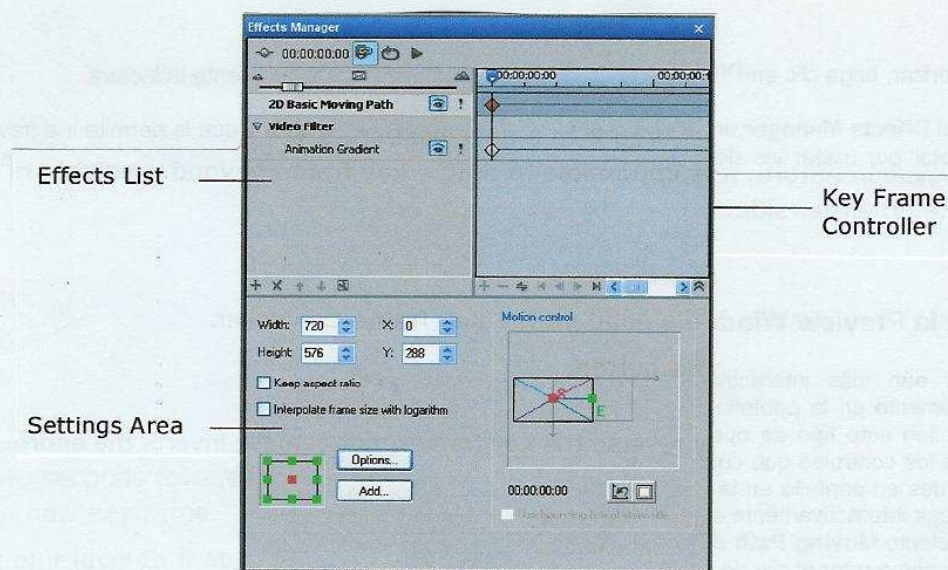
Para una lista de llaves de atajo al usar los controles key frame, por favor remitirse a la sección **Shortcuts** de este manual. Estas llaves de atajo son válidas siempre que usted esté trabajando con los controles de los key frame dentro de un cuadro de diálogo.

Effects Manager (Administrador de efectos)

(Pag. 105)

Puede haber bastantes valores ajustables en cualquier efecto dado. Usted puede controlar y animar estos valores al tiempo que coloque nuevos keyframes y que ajuste sus características en un cuadro de diálogo de un efecto particular. Esta técnica está muy bien mientras tiene apenas algunos keyframes. Pues la complejidad se acumula, necesitará instalar múltiples keyframes en un valor particular. Una vez que el número de keyframes aumente o aplique varios efectos a un clip, encontrará al Effects Manager un medio más efectivo para trabajar con los keyframes y los efectos.

El Effect Manager esta subdividido en tres áreas primarias:




La **Effects List** muestra varios efectos que usted aplicó a sus clips (filtros de video y audio, moving paths, efectos de transiciones y overlays). Haciendo clic en el efecto exhibido aquí cargará sus keyframes en el **Key Frame Controller** y poblará el **Setting Area** con controles de efecto.

Antes de usar el Effects Manager, usted necesitará:

1. Para aplicar un efecto a su clip. Puede hacer esto arrastrando un efecto de la Production Library y soltándolo sobre su clip, o seleccionando comandos apropiados en el menú Clip.
2. Abra la **Preview Window** para previsualizar los cambios en los efectos.

Aquí es cómo colocar múltiples key frames y pellizcar ajustes en un clip con un efecto Blur (borrón) aplicado a él (**Video Effects: Blur**).

Para fijar múltiples key frames y ajustar sus ajustes:

1. Seleccione un clip en la Timeline con el efecto Blur aplicado ya a él.
2. Haga clic en el menú **Window: Effects Manager**
3. Abra la **Preview Window** si no está en el lugar de trabajo.
4. Seleccione **Blur** sobre el **Video Filter** en la **Effects List**. Si **Blur** no está fácilmente disponible, haga clic en un triángulo pequeño cerca de la línea del **Video Filter** para expandir la lista.
5. Fije el valor del Level en el **Setting Area** en 1 en el marco 1.
6. Mueva dos segundos hacia el final del clip, haga clic en el botón  **Add key frame** para agregar un nuevo keyframe.
7. Fije el nivel de blur (borrón) en 5 en la posición actual del cursor del aparato de lectura.
8. Mueva hacia adelante dos segundos más y fije el valor en 1 otra vez.
9. Mueva hacia adelante dos segundos más y fije el valor en 5 otra vez.
10. Marque en la gama del aparato de lectura en el frame 1 entonces marcarlo hacia fuera en 8 segundos.
11. Previsualizar la gama 8 segundos y notificar cómo el valor de blur anima a través del clip.

Esto es un ejemplo simple, para conseguirlo comenzó a cambiar los valores de los efectos, a fijar múltiples key frames y a animarlos en una manera lineal.

Previsualizar los efectos aplicados

(Pág. 106)

Pellizcan los ajustes en los key frames (marcos dominantes) requiere la interactividad en tiempo real. Hay dos modos de previsualizar en MediaStudio Pro - vía la **Preview Window** o el monitor externo. Ambas opciones pueden ser utilizadas simultáneamente si tiene la configuración de hardware apropiada. Específicamente, su tarjeta gráfica tiene que soportar un monitor externo. Cuando necesite una vista previa en tiempo real puede limitarla al clip relacionado con el efecto solamente o mirar la producción con todos los elementos del proyecto en el timeline:

Para pre-renderizar, haga clic en . Haga clic en  para repetir continuamente la lectura.

El Timeline y el **Effects Manager** ambos tienen un cursor del aparato de lectura que le permite ir a través de su clip. Puede optar por trabar los dos para tener una mejor referencia del tiempo y la sincronización entre el Timeline y las Preview Windows o puede guardarlas para activarlas independientemente.

Para trabar el cursor del **Key Frame Controller** y el cursor del Timeline presione .


Corregir en la Preview Windows

(PAG. 107)

Para alcanzar aún más interactividad, puede corregir ajustes de los efectos directamente en la pantalla. Los Moving paths y algunos efectos de video permiten este tipo de operación. Para determinar si un clip en particular tiene los controles que corrigen en-pantalla mire los iconos-asas cuadrados verdes en pantalla en la Preview Windows. Si los ve, el efecto se puede corregir interactivamente en la **Preview Windows**. Hablando del efecto **Moving Path** en particular, usted puede reposicionar, volver a su tamaño o rotar el clip de nuevo en la **Preview Windows**.



Para animar un **Moving Path** de un clip en la Preview Window :

1. Abrir la **Preview Window** y el **Effects Manager** ambos están abiertos en su espacio de trabajo.
2. Aplique el efecto **Moving Path** a su clip en el timeline.
3. Seleccione el **Moving Path** en el **Effects Manager**
4. Haga clic en el clip una vez en la Preview Window. Los cuadrados verdes ahora aparecen en la ventana que indica los límites del clip. Cada esquina del clip también tendrá cuadrados amarillos. Si pincha y arrastra sobre los cuadrados verdes usted volvería a clasificar según el tamaño el clip en la dirección de arrastre. La misma operación en los cuadrados amarillos de las esquinas transformaría el clip desproporcionalmente.
5. Mueva el cursor del aparato de lectura un segundo hacia adelante en el **Effects Manager**
6. Haga clic en  para fijar otro keyframe.
7. Haga clic otra vez dondequiera dentro del clip destacado en la **Preview Window** después arrástrela hacia la esquina derecha más baja de la ventana de la Preview Window
8. Mueva el cursor del aparato de lectura del timeline un segundo hacia adelante otra vez.
9. Haga doble clic con el botón derecho debajo del cursor azul del aparato de lectura en el **Effects Manager**. Un key frame rojo se fija en la posición actual en tiempo.
10. Cambie la posición del clip en la Preview Window, fijó otro keyframe.
11. Haga clic en el botón **Play** en **Effects Manager** o en la **Preview Window**.





Puede también animar el **Moving Path** en el **Settings Area** del **Effects Manager**.


El volver al tamaño y la rotación de clips así como los controles en-pantalla en otros efectos de video se pueden todos animar en la misma manera.


Organizar efectos

(PAG. 108)

Una vez que instale sus key frames en un efecto, usted puede agregar más efectos al clip y animar sus características en la misma manera.

Haga clic en  o  para agregar o quitar efectos en el Settings Area.

Presione  para entrar al cuadro de diálogo Options de un efecto en particular.

Para inhabilitar un efecto, presione .

Arrastre el deslizador para realizar el enfoque del keyframe-timeline.



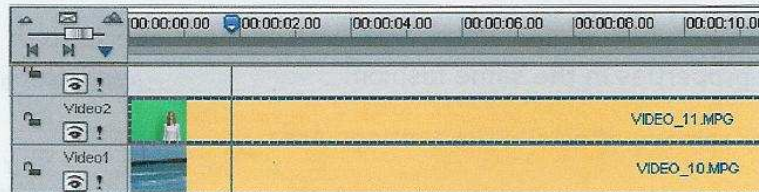
Overlay

(Pág. 109)

Poner títulos en un vídeo es el ejemplo más simple de un efecto de overlay u overlay. Un overlay podría también ser un efecto de imagen en imagen. Los overlays se superponen sobre un vídeo de fondo con porciones del overlay transparente. Los efectos de overlay se pueden realizar solamente en los clips de las pistas **Video1- Video 99**, que se conocen colectivamente como las pistas Overlay.

Para crear un efecto overlay:

1. Coloque un clip de video sobre la pista **Video2**.
2. Coloque otro clip sobre la pista **Video1** y alinéelo debajo del clip en la pista **Video2**.



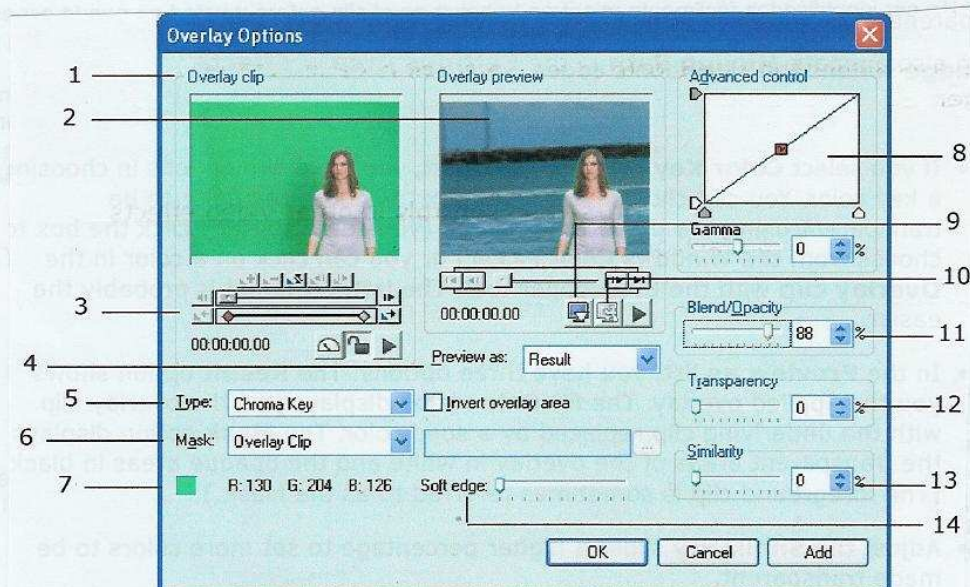
3. Haga clic en el menú **Clip: Overlay Options** (este comando se puede también seleccionar del menú emergente con el botón derecho.) El cuadro de diálogo **Overlay Options** se abre.
4. De la **Type List**, elija **Color Key**.
5. En el **Overlay Clip**, haga clic sobre el área que represente el color que usted desea hacer transparente con el Eyedropper (gotero)
6. Fije el **Similarity** (gama de colores a hacer transparentes) y la **Transparency** (intensidad de la imagen visible). Para más información sobre como fijar los marcos dominantes (key frames), vea Usar los controles de los key frames.
7. Haga clic en **O.K** para cerrar el cuadro de diálogo y para aplicar el efecto.

Si su tarjeta soporta un monitor externo, puede mirar esta vista previa directamente en su televisión seleccionando el botón **External Monitor** en el cuadro de diálogo **Overlay Options**.

Cuadro de dialogo Overlay Options

(Pág. 110)

Para cambiar los ajustes del overlay, seleccione el menú **Clip: Overlay Options** o haga clic con el botón derecho sobre el clip y seleccione **Overlay Options** del menú emergente.



1. **Overlay Clip:** muestra el clip seleccionado antes de aplicar los ajustes del overlay.
2. **Overlay Preview:** muestra el clip seleccionado con el overlay aplicado.
3. **Key Frame Controller:** permite controlar exactamente cómo todos los efectos se aplican al clip.
4. **Preview as:** selecciona el tipo de exhibición a demostrar en la ventana Overlay Preview.
5. **Type:** especifica el método usado para elegir qué parte de la imagen es transparente.
6. **Mask:** selecciona si utilizar un vídeo o la imagen archivada como fuente para el overlay.
7. **Color (RGB):** fija el color para ser transparente.
8. **Advanced Control Window:** muestra una representación del threshold, cutoff, max value, mín value, y de los parámetros del valor gamma. Haga clic en cualquiera de los tiradores del parámetro y arrastre para ajustar.
9. **Play in Preview Window or External Monitor:** hace salir los resultados en la vista previa del Video Editor y/o un monitor externo.
10. **Preview Playback Options:** abre un cuadro de diálogo donde usted puede especificar donde previsualizar el filtro/ efecto.
11. **Blend/ Opacity:** controla cuánto del clip del overlay mezcla con el clip subyacente.
12. **Transparency:** especifica cómo está desvanecido el clip de superposición que aparece.
13. **Similarity:** especifica la gama de colores dominantes, relativo a la selección de uno, para ser transparente.
14. **Soft Edge:** suaviza los bordes de la transición.



- Si selecciona **Color Key** de la lista **Type**, tiene dos opciones en elegir un color dominante. Puede hacer clic en el cuadro del color para elegir el color a hacer transparente usando el Ulead Color Picker (puede también hacer clic con el botón derecho en el cuadro a elegir del Windows Color Picker) o puede hacer clic sobre un color en el clip del overlay con la herramienta Eyedropper (gotero). El último método es probablemente el más fácil.
- En la lista **Preview as**, tiene tres opciones. La opción **Result** le muestra el overlay aplicado. La opción **FG Only** muestra solo el clip del overlay con el clip subyacente sustituido por un color sólido. La opción **Mask** muestra las áreas transparentes del overlay en blanco y las áreas opacas en negro. (el clip en primer plano se refiere a veces como la máscara.)
- Ajuste el deslizador del **Similarity** a un porcentaje más alto para fijar más colores a hacer transparentes
- **Opacity** trabaja con todos los tipos excepto Alfa Channel, Gray Key y Blue Screen.

Tipos de overlays

(pág. 111)

Cuando crea un efecto de overlay, el cuadro de diálogo **Overlay Options** le permite seleccionar de un número de tipos de overlays en la lista **Type**. Hay dos tipos principales que puede elegir: **color-based** y **mixed-based**. Los tipos **Color-based**, tales como **Color**, **Luma**, **Chroma**, **Gray Key** y **Blue Screen**, todo el trabajo haciendo un color dominante especificado transparente. (estos tipos también permiten que usted controle el **Similarity** y la **Transparency** del efecto.). Los tipos **Mixed-based**, como **Multiply**, **Add**, **Subtract** y **Difference**, determinan cómo la superposición y los clips subyacentes se combinan con cada uno a comparando las diferencias del valor del color entre cada clip. (Estos tipos le permiten solamente controlar la **Opacity** del efecto.) Los tipos **Mixed-based** pueden también ser identificados fácilmente mientras trabajan en el clip entero y usted no puede especificar un color dominante en el clip del overlay de la **Preview Window**. Esto es un asunto algo complicado: vea por favor la ayuda para una información más específica sobre cada uno de estos tipos de keys.

Uno de los tipos más comunes y más útiles de tipos de overlay es la **Blue Screen**. El siguiente procedimiento es un ejemplo simple de cómo utilizar un efecto **Blue Screen** en el Video Editor. El factor primario en la determinación del éxito de un efecto **Blue Screen** está en la película real y no en la post-producción. Si tiene una buena pantalla coloreada sólida y una iluminación uniforme, crear un efecto **Blue Screen** es fácil. Si no tiene ninguna de estas cosas, es casi imposible conseguir un overlay limpio.

Para utilizar un efecto Blue Screen en un overlay:

(pág. 112)

1. Inserte el clip de video que desea para estar en el fondo en la pista Video1.
2. Inserte un clip de video foto con una pantalla azul en el fondo en la pista Video2.
3. Haga clic con el botón derecho en el clip del overlay (el clip de la pantalla azul) y seleccione **Overlay Options**. El cuadro de diálogo **Overlay Options** se abre.
4. Haga clic en la lista **Type** y seleccione **Blue Screen**.
5. Haga clic en el **Eyedropper** (gotero) en la porción azul del clip en el cuadro del clip del overlay.
6. El clip subyacente aparecerá detrás del clip del overlay, en las áreas de la pantalla azul y en el cuadro **Overlay preview**. (si la pantalla azul no es sustituida totalmente por el clip subyacente, aumente el valor de **Similarity**.)
7. Haga clic en **O.K** y previsualice el clip.

Entendiendo los canales alfa

(pág. 112)

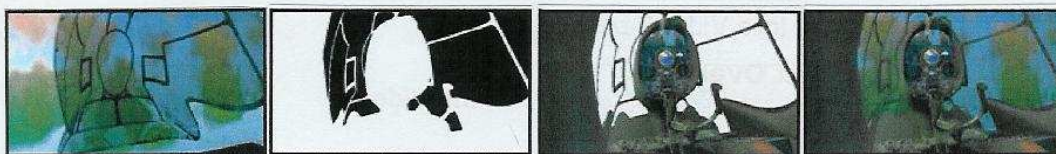
Uno de los métodos más poderosos de crear los overlays transparentes implica el usar los canales alfa. Este término técnico significa simplemente un área o áreas de una imagen que hayan sido seleccionadas para ser transparentes en una imagen o vídeo. De muchas maneras, un canal alfa es igual que una llave del color y se podría basar sobre un color en un clip. Muchos programas de edición de imágenes permiten crear y guardar canales alfa y es la técnica empleada por el **CG Infinity** para controlar la transparencia. Los archivos de imagen **TGA** y **TIF** ambos soportan la transparencia del canal alfa y hace excelentes overlays. Porque usted puede controlar el nivel de la transparencia con 256 niveles de gris, los canales alfa también se utilizan en el **Video Paint** siempre que utilice un matte, tan bien como en efectos de transición tales como wipes y dissolves. La mayoría de los overlays en **MediaStudio Pro** se aprovechan del canal alfa. Porque ésta es una técnica tan de gran alcance y eficaz, que se recomienda siempre que inserte sus archivos de proyecto **CG Infinity** directamente en el **Video Editor** (en vez de renderizar primero y luego insertar el archivo de **AVI** que resulte) y utilice el canal alfa para el overlay.

Para utilizar un canal alfa en un overlay:

(pág. 113)

1. Coloque un clip de video en la pista **Video1**.
2. Coloque un clip de video que haya sido creado con un canal alfa (por ejemplo, un archivo **CG Infinity**) en la pista **Video2**.
3. Haga clic con el botón derecho en el clip en **Video2** y seleccione **Overlay Options** para abrir el cuadro de diálogo **Overlay Options**.
4. En el cuadro desplegable **Type**, seleccione **Alpha Channel**.

En este punto, las áreas especificadas en el canal son inmediatamente afinado hacia afuera. Si la imagen de la vista previa no cambia, entonces el clip del overlay no contiene un canal alfa. Haga clic en **OK**.



Usar corrección Gamma

Gamma se refiere a los valores grises de un color que contribuye a los niveles de luz y sombreado que aparecen en una imagen. El gráfico gamma es una guía visual que le permite cambiar estos valores y que afecte así a los cambios de luz y sombras, así como cambiar los valores del alcance medio o del medio tono. Si mueve el valor gamma hacia arriba del gráfico, usted oscurece el clip mientras que moviéndolo hacia abajo lo aclara. Puede mover los thumbtacks que aparecen a lo largo de los ejes **X** y **Y** para darle un control mejor sobre las luces y las sombras afectadas. Los thumbtacks del eje **Y** representan los cambios posibles que usted puede realizar a los grises del clip original. Los thumbtacks del eje **X** trabajan similarmente excepto que le restrinjan a cambiar solamente los grises del midtone (medio tono) del clip original, dejando las áreas con fuertes luces y sombras sin tocar.

Trabajar con mattes

(pág. 114)

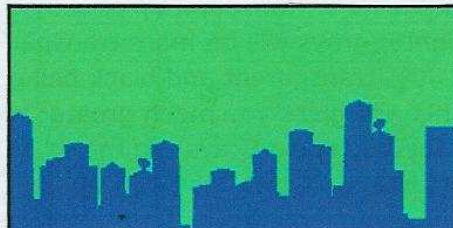
Otra característica del cuadro de diálogo **Overlay Options** es que le permite hacer uso de mattes (o máscaras). En el mundo de la película, los mattes trabajan como el color en el que se muestran y ocultan varias áreas del clip de overlay. Puede hacer cualquier imagen o archivo de vídeo en un matte o puede crear éstos usted mismo en un programa de pintura tal como **Video Paint** o **CG Infinity**.

Creando imágenes y videos mattes

Las imágenes mattes son muy buenas cuando usted desee especificar un área en particular en el frame para que aparezca en un vídeo y necesite conseguir la mezcla lo más limpia posible cuando se sobreponga.

Para crear una imagen matte:

1. Ejecute su software de edición de imagen preferido, tal como Ulead PhotoImpact (Ulead Video Paint o CG Infinity pueden también ser utilizados), y cree un rectángulo del mismo tamaño que los frames en su proyecto de video.
2. Dibuje un área donde usted quisiera que apareciera el video, por ejemplo un círculo o un cuadrado.
3. Llene esta área con un color sólido (como azul) y después llene el fondo con un color que contraste (como verde).
4. Cargue esta imagen en una pista video (**Video1**).
5. Haga clic con el botón derecho sobre la imagen y seleccione **Overlay Options**
6. Seleccione el **Color Key** de la lista **Type** y haga clic en el área azul. El área azul entonces se afina hacia fuera para descubrir el clip subyacente.



Al preparar una imagen o un vídeo para el color keying, utilice un color sólido como el fondo, tal como azul. No utilice negro o blanco porque estos colores tienden "a sangrar" en el clip de overlay.

Los **Video mattes** son simplemente múltiples imágenes mattes desplegados sobre múltiples frames. Éstos se pueden crear comúnmente en muchos programas de animación.

Para crear un video matte:

1. Cree una secuencia de imágenes, tales como una animación de Targa (**TGA**).
2. Insértelas en el **Video Editor** como una Ulead Image Sequence. (si tiene Ulead Video Paint, puede también insertar un archivo de proyecto Video Paint).
3. Cárguelo en el cuadro de diálogo **Overlay Options** y especifique qué color key out.



Al usar vídeos o imágenes mattes, usted puede ver el nombre del archivo que está utilizando al lado del campo de la máscara en el cuadro de diálogo.

Usando grayscale mattes (escala de grises)

(Pág. 115)

Los **Mattes** son generalmente comprendidos de dos colores sólidos que hacen más fácil identificar cuales son las áreas a mostrar y cuáles a ocultar. Para un mayor control, puede utilizar una grayscale matte, que trabaja usando una transparencia del degrade como un matte donde el nivel de la transparencia corresponde directamente al nivel del gris. Por ejemplo, los grises más claros serán más transparentes que los grises más oscuros, con el blanco puro siendo el 100% transparente y el negro siendo totalmente opaco. Usar la grayscale mattes de esta manera le da mucho mayor control sobre cómo los clips se combinan y mezclan con cada uno. Para utilizar una grayscale matte, solo cargue un negro y blanco matte como una imagen matte, pero después elija el **Gray Key** Type.



Aplicación de filtros del vídeo

El Video Editor tiene una amplia gama de efectos especiales y filtros que le permiten realzar y mejorar los clips de video existentes así como crear emocionantes efectos que capten la atención. Puede aplicar un filtro de video arrastrando su thumbnail de la galería **Video Filter** de la **Producción Library** sobre un clip.



Cada clip puede tener hasta 20 filtros aplicados de una vez.

Para aplicar un filtro de video:

(PAG. 116)

1. Seleccione el clip de video al que desea aplicar el filtro
2. Haga clic en **Clip: Video Filters** para abrir el cuadro de diálogo Video Filters o haga clic con el botón derecho y seleccione Video filters del menú emergente
3. Seleccione el filtro que desea aplicar del cuadro de lista **Available filters** y haga clic en **Add**. El filtro se mueve al cuadro de lista **Applied filters**
4. Haga clic en **Región** para seleccionar en que frames quiere que el filtro de video sea aplicado en su vídeo. Haga clic en **OK** para volver al cuadro de diálogo Video Filter.
5. Haga clic en **OK**. El cuadro de diálogo **Video Filters** se cierra y el filtro se aplica en el clip.



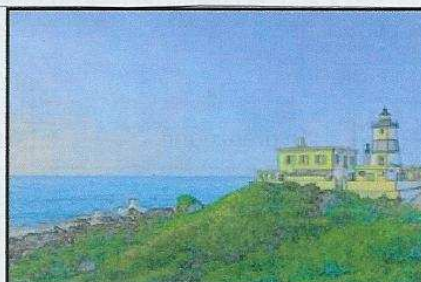
Si usted utiliza regularmente el mismo filtro, puede definir sus cualidades haciendo un doble clic en su thumbnail en la galería Video Filter de la Producción Library. Esto abre el cuadro de diálogo Video Filter Options para ese filtro, que usted puede corregir para cambiar sus cualidades.

Hay docenas de filtros disponibles con variedades ilimitadas. Estos filtros se pueden mezclar y emparejar y modificar para conseguir buenos resultados.

Ejemplos de filtros de video



Cloud



Colored Pen



Lens Flare



Step Motion

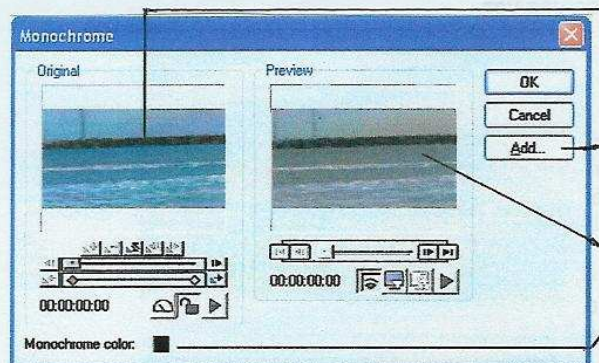
Para fine-tune un filtro de video:

(PAG. 117)

1. Haga clic con el botón derecho sobre un clip seleccionado con un filtro de video previamente agregado y seleccione **Video Filters**
2. Haga clic en el botón **Options** para ver el filtro y cambiar sus cualidades. Cuando haga clic en **Options**, un cuadro de diálogo se abrirá mostrando dos ventanas: **Original**, con el clip de video seleccionado, y **Preview**, que muestra el resultado después de la aplicación del filtro.
3. Cambie las cualidades del filtro hasta que consiga el resultado que desee. Recuerde ajustar los atributos del comienzo y del final haciendo clic sobre los frames dominantes.

El cuadro de diálogo Video Filters varía según el filtro seleccionado. Para los detalles específicos de cada filtro, haga clic en el botón Help en el cuadro de diálogo particular del filtro. Todas los cuadros de diálogo de los filtros contienen la ventana del clip original, la ventana de vista previa, y el botón **Add** (agregar).

El cuadro de diálogo Video Filter Options (monocromática)



La ventana **Original Clip** muestra un frame del clip seleccionado antes de que el filtro sea aplicado.

Add abre el cuadro de diálogo de la biblioteca para agregar los ajustes actuales del efecto a la carpeta Video Filter's Custom para un rápido acceso

Preview Windows muestra un frame del clip después de que el filtro haya sido aplicado

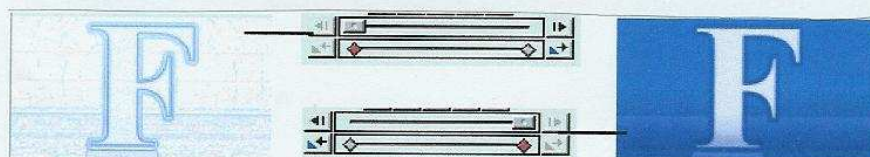
Las opciones situadas aquí en el fondo del cuadro de diálogo variará filtro a filtro.

Como muchos otros efectos, los filtros de video se pueden también animar usando los frames dominantes. Esta es una gran manera de hacer que el clip de video original se transforme gradualmente a la mirada alterada de un filtro aplicado, o viceversa. El siguiente procedimiento utiliza el filtro Colored Pen para transformar gradualmente qué parezca como una imagen dibujada.

Para animar un filtro de video

(Pág. 118)

1. Seleccione un clip y abra el cuadro de diálogo Video Filters según lo descrito previamente.
2. Seleccione el filtro **Colored Pen** del cuadro **Available Filters** y haga clic en el botón **Add**. El filtro Colored Pen ahora aparecerá en el cuadro **Applied filters**.
3. Haga clic en el botón **Options** para abrir el cuadro de diálogo Colored Pen
4. Haga clic en el primer **key frame diamond** y después arrastre el deslizador a **80**.
5. Haga clic en el ultimo **key frame diamond** y arrastre el deslizador a **0**.
6. Haga clic en **OK** y previsualice el efecto.



El nivel del Colored Pen fijo a 80 en el primer key frame

Usar los key frames para animar un filtro de video Colored Pen

El nivel del Colored Pen fijo a 0 en el ultimo key frame

Aplicar un matte regional a un filtro de video

Cuando aplica un filtro de video él afecta el frame entero de un clip de video. Puede haber ocasiones sin embargo en que usted prefiera que afecte solamente cierta porción del clip, tal como un área destacada o una escena específica en el fondo. Usted puede hacer esto primero creando una imagen o un video matte (véase "crear imagen y video matte" en la página 114) y en seguida cargando el matte en el cuadro de diálogo Video Filters. Vea la página siguiente para los detalles.



Original clip

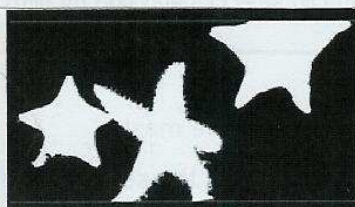


Image matte



Combined result



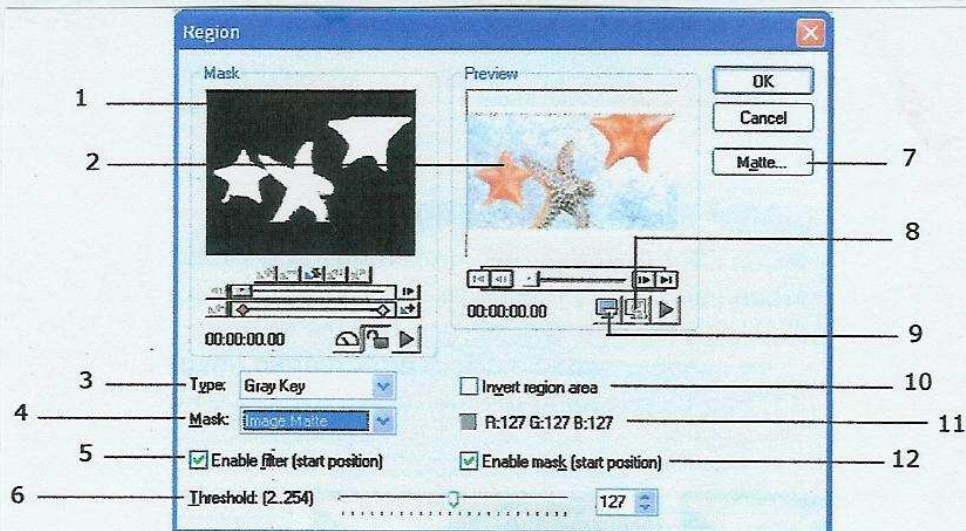
Si usted no tiene una matte para utilizar entonces especificar una región tiene poca ventaja.

Para aplicar un matte regional:

(pág. 119)

1. Abra el cuadro de diálogo **Video Filters** y coloque el filtro que desea trabajar en el cuadro de lista **Applied filters**.
2. Haga clic en el botón **Región** para abrir el cuadro de diálogo Región (no disponible para todos los filtros).
3. Seleccione una opción de la lista desplegable **Mask** para determinar qué clase de matte desea utilizar.
4. Mueva el deslizador **Threshold** para controlar el grado del efecto. Usted puede también elegir invertir el área que es afectada seleccionando la opción **Invert**.
5. Haga clic en **OK** para volver al cuadro de diálogo **Video Filters**.

Cuadro de dialogo Region



1. Ventana **Mask** muestra un frame de la máscara.
2. **Preview Windows** muestra un frame del clip seleccionado y de las partes afectadas por el filtro.
3. Cuadro desplegable **Type** deja seleccionar el tipo dominante para utilizar en la ventana Mask.
4. Cuadro desplegable **Mask** deja seleccionar la clase de matte para utilizar.
5. **Enable filter (start position)** permite que el filtro aplicado al clip comience de la posición actual.
6. Deslizador **Threshold** determina la sensibilidad a los píxeles claros y oscuros.
7. **Matte** abre el cuadro de diálogo Select Image Matte.
8. **Preview Playback Options** abre un cuadro de diálogo donde usted puede especificar donde previsualizar el filtro /efecto.
9. **Play in Preview Window or External Monitor** hace salir los resultados en la vista previa del Video Editor y/o un monitor externo.
10. **Invert Region Area** hace todos los colores excepto el color seleccionado el color dominante (color key).
11. **RGB** exhibe los valores RGB del ajuste actual del threshold.
12. **Enable Mask (start position)** permite que la máscara aplicada al filtro comience de la posición actual.

Realzar los filtros de video

(pág. 120)

Aunque los camcorders digitales modernos utilizan una alta gama dinámica de imágenes CCD y CMOS y algoritmos avanzados para procesar sus cortos, usted todavía necesita ajustar un número de ajustes en su equipo de video. A veces, no hay tiempo para eso así que el footage consigue estar debajo o sobreexpuesto, tiene una mala representación de color o ambas.

Así, las herramientas **Enhance Lighting** y **Color Correction** se convierten en instrumentos valiosos que puede utilizar para realizar un número de ajustes relacionados con el color.

Herramienta Enhance Lighting (realzar la iluminación)

Enhance Lighting es un filtro de video para el control de la exposición en baja exposición o sobreexposición. Hay dos controles en el cuadro de diálogo: **Fill Light** y **Enhance Shadows**.

Fill light agrega la luz a las áreas más oscuras de la imagen para mejorar la iluminación sobre imágenes bajo expuestas.

Enhance shadow realza la sombra en las áreas destacadas de la imagen para mejorar la iluminación de las imágenes sobreexpuestas.

Para aplicar el filtro Enhance Lightning:

1. En la Timeline, seleccione un clip en el cual el filtro será aplicado.
2. Haga clic en el menú **Clip: Video Filters**.
3. En el cuadro de diálogo **Video Filters**, seleccione **Enhance Lightning** de los **Available filters** (filtros disponibles) a la izquierda.
4. Haga clic en **Add** entonces haga clic en **Options**, arreglar los ajustes de **Fill light** y **Enhance shadow** en el cuadro de diálogo **Enhance Lightning** haciendo clic en el botón **Options**.
5. Haga clic en **O.K.**

Herramienta Color Corrección

(pág. 121)

El principio básico detrás de la corrección del color está ajustando el Highlight (toque de luz), Midtone y Shadow (la sombra) a través de los canales rojos, verdes y azules de sus imágenes digitales o películas.

Lo que significa que necesitará racionar cuidadosamente la cantidad de cada color en áreas de imágenes brillantes, medios tonos y oscuras. Para hacerlo usted puede confiar en el programa por sí mismo y realizar la corrección automática del color o puede ajustar manualmente seleccionando un color de referencia en el clip de fuente y mover el punto de control a un color de destino.

Hay tres métodos diferentes de corregir el color: ajustando los niveles de la escala gris (levels), trabajando con la rueda **Hue** (tonalidad), **Saturación** y **Lightness** (claridad) (HSL) o editando **Curves**.

Para corregir el color con Levels:

1. En la Timeline, seleccione un clip en el cual el filtro será aplicado.
2. Haga clic en el menú **Clip: Video Filters**.
3. En el cuadro de diálogo **Video Filters**, seleccione **Color Corrección** de los **Available filters** a la izquierda.
4. Haga clic en **Add>>** entonces haga clic en **Options**.
5. En el cuadro de diálogo **Color Correction Tool**, cerciórese de que la pestaña **Levels** este activada y después haga clic en el botón **Master**. Esto seleccionará todos los píxeles a través de la gama tonal para el ajuste como contrario a seleccionar solamente píxeles de brillo, medios tonos y oscuros.
6. Haga clic en  para seleccionar colectivamente los canales RGB o haga clic sobre cada canal correspondiente para realizar los ajustes.
7. Ajuste los valores horizontales del tonal **Input** con el punto negro deslizante del extremo izquierdo, el punto blanco deslizante de la derecha o el deslizador medio de la escala de grises. Tenga cuidado de no reducir la gama dinámica de la imagen. Si desea reducir algo el tono total, considere cambiar los límites negros o blancos del threshold (umbral) con el deslizador vertical del tonal **Output**. Previsualice la diferencia.
8. Para ajustar **Highlights**, **Midtones** y **Shadows** por separado, haga clic en cada botón correspondiente a la izquierda del Levels graph (gráfico de niveles).



Para acelerar cosas, utilice las tres herramientas del eyedropper (gotero). De izquierda a derecha están eyedropper negro, eyedropper gris y eyedropper blanco. Seleccionar el eyedropper negro y hacer clic con él en las partes relativamente brillantes de la imagen cambiando estos valores brillantes hacia tonos negros más oscuros. El eyedropper gris neutralizará las áreas seleccionadas mientras que el eyedropper blanco cambiara los píxeles seleccionados a valores más brillantes.

Corrección del color seleccionando regiones

(pág. 122)

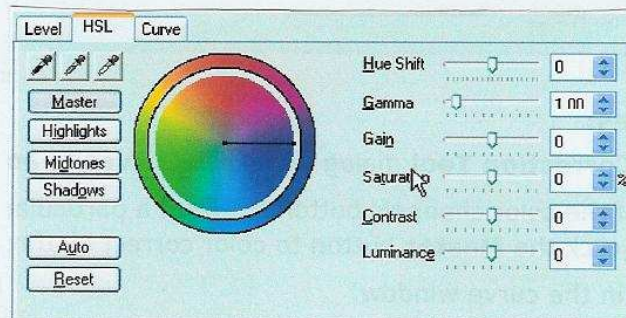
La corrección del color de las regiones seleccionadas en su video es una de las grandes características de la herramienta Color Correction. Usted puede basar sus selecciones en un color particular o una gama de colores disminuyendo o agrandando el área seleccionada.

Para corregir color en una selección:

1. Seleccione la opción **Región Selección**.
2. Haga clic en un punto brillante dondequiera en la ventana de la vista previa original izquierda con el eyedropper.
3. Arrastre el deslizador **Similarity** a la izquierda para reducir el número de colores en la selección. Arrástrelo a la derecha para incluir colores más similares.
4. Ajuste el deslizador **Feather** para alcanzar el resultado deseado.
5. Contraiga o amplíe su selección con el deslizador **Shrink/Expand**.
6. Su selección esta lista. Usted puede corregirle el color según lo descrito anteriormente en el procedimiento de corrección manual.

Corrección del color con la rueda HSL

Como una alternativa a los niveles, puede ser que encuentre mucho más conveniente la corrección del color ajustando los valores de la tonalidad, la saturación y la luminiscencia. Hue es el color, Saturación es la cantidad de color, y Luminance determina el brillo de su vídeo. HSL se mueve o cambia las tonalidades y las claridades linealmente, puede utilizar los controles deslizantes o la rueda de color HSL para cambiar los valores.



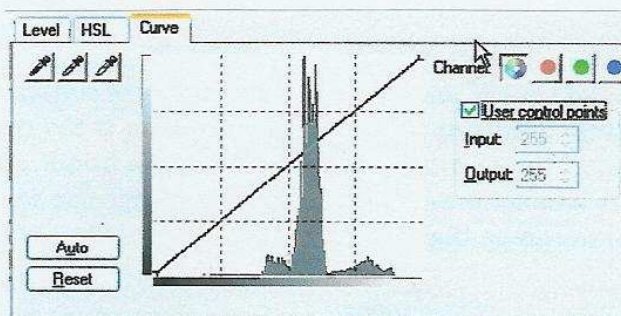
La rueda del color le da control interactivo directo sobre los parámetros de la tonalidad y de la saturación. Arrastre la regla horizontal negra en la rueda o utilice el deslizador para ajustar primero la saturación entonces haga clic y arrastre sobre el círculo externo de la rueda para seleccionar el color. Hacer clic y arrastrar sobre la rueda es igual a ajustar el control **Hue Shift**.

- **Hue shift** cambia el color en una manera lineal que se desliza a través del espectro de colores.
- **Gamma** determina el número total de colores.
- **Gain** multiplica sus píxeles con un valor más alto (más brillante), realzando los colores.
- **Saturation** fija la intensidad del color.
- **Contrast** fija la cantidad de contraste en imagen.
- **Luminance** altera el brillo total.

Corrección del color con Curves

(pág. 123)

La edición de curvas es el acercamiento más recto de la corrección del color. Le permite cambiar directamente los valores tonales en el vídeo o cualquier canal del vídeo. La cosa más importante a recordar mientras trabaja con las curvas es la relación del eje de X y de Y. El eje horizontal representa los valores actuales de los píxeles en el vídeo a partir de 1 a 256. El eje vertical representa los valores tonales en el vídeo. Así, elegir la pendiente de su curva es crucial para la calidad de su corrección del color. Puede parecer un poco confuso primero, pero después que experimente amará las curvas por su eficacia.



Para ajustar curvas:

1. En el cuadro de diálogo **Color Correction Tool**, haga clic en **Curves** para tener acceso a los controles.
2. Haga clic en uno de los botones de los canales del color para seleccionar un canal particular para la corrección del color, o haga clic en el botón **Master** para corregir el color de los tres canales RGB.
3. Dibuje una curva en la ventana de la curva.



La corrección del color de todos los valores RGB inmediatamente es raramente una opción entre los profesionales. Si elige esta opción, puede destruir su vídeo reduciendo los valores tonales. Elija corregir un canal a la vez para un resultado más profesional.

Los filtros globales

(Pág. 124)

La característica de los filtros globales le permite seleccionar un número de filtros del video para aplicar a todo su proyecto.

Para utilizar los filtros globales:

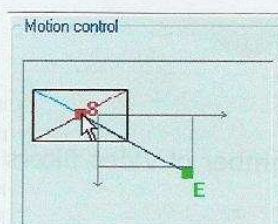
1. Seleccione el menú **Project: Project Settings**.
2. En el cuadro de diálogo Project Settings, haga clic en el botón **Global Filters**.
3. En el cuadro de diálogo Video Filters, seleccione los filtros video que desea aplicar a todo su proyecto
4. Haga clic en **O.K.**

Crear una trayectoria móvil (moving path)

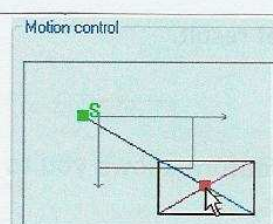
Uno de los efectos más avanzados del Video Editor es su capacidad de generar una trayectoria móvil. Una trayectoria móvil controla el movimiento de un clip a través de la pantalla. Usted puede aplicar efectos móviles de la trayectoria a varios clips que orquestando complejas interacciones dinámicas entre los clips. Por ejemplo, puede tener un clip zigzag su curso a través de otro y hacer girar alejándose en la distancia. Las trayectorias móviles se pueden aplicar a cualquier clip en las pistas de video del overlay, y se utilizan comúnmente con los clips del título, los elementos inmóviles de la imagen y las secuencias de imagen animados y objetos creados con **CG Infinity**.

Para crear una trayectoria móvil en 2D básica:

1. Abra la **Producción Library** y seleccione la carpeta **2D Básic** en el árbol **Moving Path**.
2. Arrastre el thumbnail **2D Básic** sobre el clip objetivo.
3. Abra **Effects Manager**; los controles **Moving Path** se muestran después de que seleccione el **Moving Path 2D Basic** del panel izquierdo superior.
4. Haga clic en **Start control point (S)** en la ventana Motion Control y arrastre el clip de la muestra a la posición donde quiera que el clip comience su movimiento.

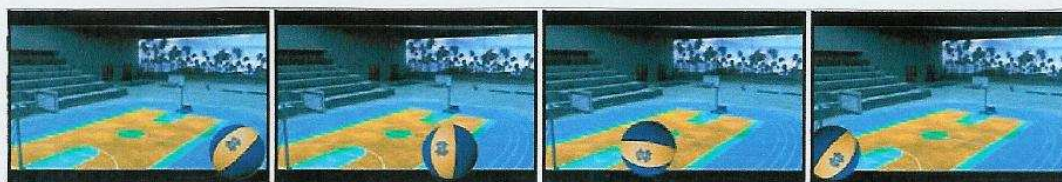


Start control point



End control point

5. Haga clic en **End control point (E)** en la ventana Motion Control y arrastre el clip de la muestra a la posición donde quiera que el clip termine su movimiento.
6. Haga clic en el botón **Play** para previsualizar la trayectoria móvil.



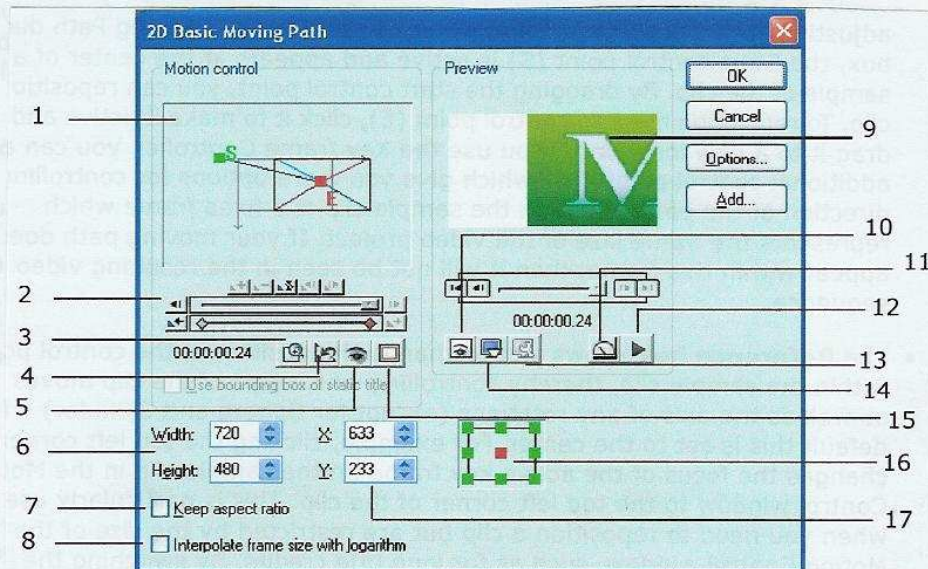
Creating a simple 2D basic moving path



Por defecto, arrastrando cualquiera de los thumbnails de Moving Path de la Producción Library no abrirá su ventana automáticamente. Para hacer que haga estallar para arriba cada vez que usted arrastra este y otros efectos sobre un clip en la timeline, teclee en el cuadro de dialogo **Display Options**, cuadro **Preferences**: pestaña **General**.

Cuadro de dialogo Moving Path

(PÁG. 126)




1. **Motion Control Window** permite que usted determine la trayectoria de un clip.
2. **Key frame Controller** determina dónde se ponen los marcos dominantes.
3. **Zoom** abre la ventana zoom aumentando la ventana Motion Control.
4. **Restore** cambia las dimensiones del clip de nuevo a su tamaño original.
5. **Actual Image** sustituye el clip de la vista previa en la ventana Motion Control por los thumbnails del clip.
6. Cuadros **Width** y **Height** definen las dimensiones del frame del clip real.
7. **Keep aspect ratio** se asegura de que cualquier cambio a las dimensiones de un clip esté reflejado igualmente en los cuadros de la anchura y de la altura.
8. **Interpolate frame size with logarithm** convierte la trayectoria móvil de interpolación lineal a interpolación logarítmica que soluciona problemas de la calidad del zoom que ocurren cuando el tamaño de la imagen se cambia sobre su duración.
9. **Preview** permite que muestre la trayectoria móvil antes de realmente aplicarla.
10. **Show Background** muestra el clip del fondo en la ventana del frame.
11. **Speed** determina la velocidad de la vista previa.
12. **Play** realiza una vista previa de la trayectoria móvil.
13. **Preview Playback Options** abre un cuadro de diálogo donde puede especificar donde previsualizar el filtro/ efecto
14. **External Monitor** previsualiza en un monitor externo.
15. **Title Safe Area** muestra pautas alrededor del cuadro del frame representando el área visible en una televisión.
16. **Reference point box** permite que cambie la posición del clip de la muestra.
17. **X** y **Y** determinan la posición actual del clip dentro del cuadro del marco.



- La ventana de **Motion Control** permite que determine la trayectoria de un clip ajustando varios puntos de control. Cuando primero abre un cuadro de diálogo de Moving Path, el punto de control del comienzo (S) está activo y aparece en el centro de una muestra del clip. Arrastrando el punto de control del comienzo, puede reposicionar el clip. Para reposicionar el punto de control final (E), téclelo para hacerlo activo y después arrástrelo a una nueva localización. Si utiliza el Key frame Controller, puede agregar los puntos de control adicionales (+) que le dan más opciones para controlar la dirección de las trayectorias. Debajo del clip de muestra está un frame fijo que representa el tamaño del frame del proyecto de video. Si su trayectoria móvil no aparece dentro de este marco, después no será visto en la secuencia de video resultante
- El cuadro **Reference** permite que cambie la posición del punto de control dentro del clip de la muestra, de tal modo que controla que parte del clip se mueve primero, así como el eje de cualquier rotación (a excepción de Sphere y Cylinder) – por defecto cerca esto se fija al centro. Por ejemplo, haciendo clic en la esquina izquierda superior cambia el foco del frame dominante activo en el clip de muestra en la ventana Motion Control en la esquina izquierda superior del clip. Esto es particularmente útil cuando necesita reposicionar un clip de nuevo pero esta restringido por el tamaño de la ventana Motion Control, por ejemplo para créditos largos del título. Cambiando la referencia del clip a la parte superior, usted puede entonces arrastrar el clip de la muestra fuera del cuadro del frame y más allá del área de la ventana

- El botón **Zoom** abre la ventana del zoom el cual muestra la ventana Motion Control en la mayor ampliación. Un marco verde también aparece en la ventana Motion Control indicando el área actual exhibida en la ventana Zoom. (Moviendo este frame, usted cambia el área que es examinada.) Puede aumentar el nivel del zoom (hasta 4x) haciendo clic en la ventana Zoom (para agrandar haga clic con el botón derecho). Con la ventana Zoom abierta, puede todavía trabajar en su trayectoria móvil arrastrando los puntos de control en la ventana Motion Control. Haga un doble clic en la barra del título para cerrar la ventana Zoom.

La mayoría de estos controles estarán disponibles en el menú **Effects Manager: Moving Path** que será abierta después de que usted arrastre el thumbnail del Moving Path sobre el clip en la timeline.

En el Video Editor, puede elegir a partir de seis trayectorias móviles distintas: **2D Básic, 2D Advanced, 3D, Cylinder, Sphere y Picture in Picture** (puede también modificar sus propias trayectorias en la carpeta de costumbre). Puede tener acceso a controles de Moving Path en dos lugares diferentes dentro del programa. Haciendo clic con el botón derecho en el clip y eligiendo **Moving Path** del menú emergente o haciendo clic en  para abrir el Effects Manager. Seleccione el clip en la timeline entonces haga clic en el **Moving Path** y se abrirán los controles. Puede fijar los parámetros de movimiento en el **Effects Manager** o crear una trayectoria móvil animada relacionadas entre si en la Preview Window.

Para crear un moving path en la Preview Window:

(pág. 128)

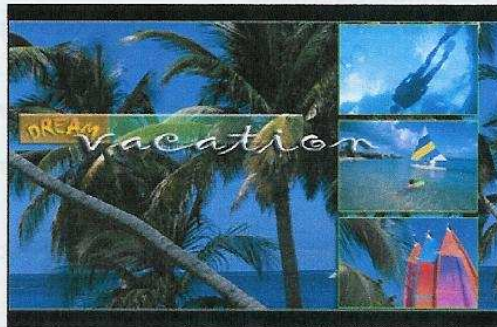
1. Seleccione el clip para ser animado en la timeline.
2. Arrastre el moving path **2D Basic** sobre el clip desde la **Producción Library: Carpeta Moving Path**
3. Abra el **Effects Manager**. Abra la **Preview Window** y colóquela al lado del **Effects Manager**.
4. Haga clic en el **Start control point (S)** en la ventana Motion Control dentro del **Effects Manager**. En la **Preview Window**, arrastre en el clip rodeado por los cuadrados verdes; coloque el clip donde quisiera que comenzara el movimiento.
5. Haga clic en el **End control point (E)** en la ventana Motion Control dentro del **Effects Manager**. En la **Preview Window**, arrastre en el clip rodeado por los cuadrados verdes; coloque el clip donde quisiera que comenzara el movimiento.
6. Haga clic en el botón **Play** para previsualizar la trayectoria móvil.



Haga clic en los cuadrados amarillos a través de los bordes del clip para deformarlo no proporcionalmente.

Un uso común para el Moving Path **2D Basic** es fijar los clips en una posición inmóvil dentro de otros límites del clip. Puede ver a menudo esta técnica en difusiones vivas, carretes de anuncios y noticias. Este efecto se puede hacer fácilmente en el Video Editor. Usted puede pensar en él como un moving path inmóvil.

Para crear un moving path inmóvil:



1. Arrastre un clip en la pista **Video1**: éste es el fondo (el ancla).
2. Arrastre un clip en la pista **Video2**: éste es el recubrimiento (overlay).
3. Arrastre el moving path **2D Basic** sobre el clip en la pista **Video2**. Abra el **Effects Manager**
4. Haga clic en el cuadro **Keep aspect ratio** en la esquina izquierda media.
5. Cambie el valor **Width** (anchura) a 100 (el valor de la altura cambia automáticamente para mantener el aspecto).
6. Cambie el valor de **X** a **240**, y el valor de **Y** a **70** (esto mueve el centro del overlay a la derecha superior).
7. Haga clic en el **End control point** y repita los pasos 5 y 6, incorporando exactamente los mismos valores.
8. Previsualice el efecto.

El cuadro de diálogo **2D Advanced Moving Path** es similar al **2D Basic Moving Path** excepto que puede rotar un clip alrededor de su punto central y deformarlo.

Para crear un Moving Path 2D Advanced:

(Pág. 129)

1. Seleccione el thumbnail de **2D Advanced** de la galería **Moving Path** y arrástrelo sobre un clip.
2. Incorpore un valor de rotación, o arrastre el dial de la rotación al valor deseado.
3. Utilice las manijas en el cuadro **Distorsión** para inclinar el clip para crear efectos de perspectiva.
4. Haga clic en el botón **Play** para previsualizar. Haga clic en **O.K** para aplicarlo.



Si vuelve a reclasificar el tamaño de un clip, su contenido es por consiguiente remuestreado. Dependiendo del tipo de clip, esto puede producir la degradación en la calidad de la imagen.

Crear las trayectorias móviles 3D

Crear una trayectoria móvil 3D, si es una trayectoria simple 3D, una esfera, o un cilindro, es el mismo procedimiento que crear una trayectoria móvil 2D. La tercera dimensión simplemente consiste en ángulos adicionales de la rotación. La esfera y el cilindro le ayudan a controlar una trayectoria 3D proporcionando un objeto alrededor del cual el clip pueda rotar. Al usar los Moving Path **Sphere** y **Cylinder**, sus respectivos cuadros de diálogo tienen opciones para controlar el comportamiento de la trayectoria y del clip en sí mismo. Por ejemplo, si selecciona el **Clip Angle** (ángulo del clip) (en el cuadro combo **Adjust**), puede ajustar la rotación del clip en la superficie de la esfera o del cilindro; los valores de la rotación se pueden incorporar usando el dial de la rotación, los botones de plus/minus [+/-], o las cajas de entrada. Las coordenadas **X** y **Y** determinan la colocación de la esfera o del cilindro en referencia al centro de la ventana de video, mientras que los valores de **Angle** (ángulo) y de **Y** (**Angle 1**, y **Angle 2** en el cuadro de diálogo de la esfera) rotan la esfera / cilindro verticalmente u horizontalmente en la tercera dimensión. Puede también rotar o volver a su tamaño la esfera o el cilindro con los cuadros **Rotate** y **Radius**.




3D Moving Path

El manejo de los key frames (marcos dominantes) en un moving path

(Pág. 130)

La animación es realizada suavemente calculando la posición de un objeto entre los key frames. Cuanto más key frames son agregados, más flexibilidad y control tiene sobre la animación. Esto es cierto para las trayectorias móviles en el Video Editor. Puede también controlar la velocidad de una trayectoria móvil ajustando la distancia entre los key frames.

Para cambiar la dirección de una trayectoria móvil:

1. Arrastre y suelte el thumbnail **2D Basic** de la galería **Moving Path** sobre un clip en una pista del overlay.
2. Seleccione **Moving Path** del menú emergente haciendo clic con el botón derecho sobre el clip.
3. Arrastre el **Start control point (S)** en la ventana Motion Control a la esquina izquierda superior del frame fijado del proyecto.
4. Arrastre el deslizador de **Preview** en la Key Frame Controller a medio camino entre el comienzo y el fin de los key frames.
5. Haga clic en **Add Key frame**  y arrastre el cuadrado rojo (el nuevo punto de control) al fondo del frame fijado del proyecto.
6. Arrastre el **End Control point (E)** en la ventana Motion Control a la derecha superior del frame fijado del proyecto.

Ahora mire la vista previa. El clip debe descender de la esquina izquierda superior al fondo de la pantalla, y después saltar para arriba y ascender a la esquina derecha superior.

Para cambiar la velocidad de una trayectoria móvil:

(Pág. 131)

1. Haga clic en el diamante rojo medio en el Key Frame Controller.
2. Arrástrelo lo más cercano del comienzo del key frame.
3. Previsualicelo y haga clic en **O.K** para aplicar.

El descenso del clip es acelerado porque tiene que mover la misma distancia en un tiempo más corto. El ascenso del clip es retrasado porque tiene más tiempo para mover la misma distancia.

Insertar una imagen con atributos moving path

Cuando inserta un archivo de imagen en una pista de video en el Video Editor, la imagen será estirada para caber en las dimensiones de los frames de su proyecto. Esto causará una distorsión en la imagen. Para evitar este problema, seleccione **Keep original size with moving path automatically** en el cuadro de diálogo Insert Image File.

Cuando aplica un atributo moving path al archivo de imagen que acaba de insertar, el archivo de imagen será estirado para caber en las dimensiones de su proyecto. Para mantener el tamaño original de su imagen, tiene que cambiar **Width** (ancho) y **Height** (alto) en el cuadro de diálogo del moving path que haya seleccionado.

Aplicar filtros de audio

El Video Editor también permite aplicar filtros de audio a los clips de audio. Permiten que haga de todo desde aumentar la amplificación de un clip, quitar el ruido, aplicar efectos especiales por ejemplo desvanecimientos y ecos. Además, MediaStudio Pro soporta la tercera parte de los **DirectX Audio plug-ins**. Puede aplicar un filtro de audio arrastrando su thumbnail de la galería Audio Filter de la **Producción Library** sobre un clip de audio.

Después de aplicar los filtros al audio, puede ver los cambios en la timeline inmediatamente mientras que todavía ajusta los parámetros. Puede también especificar el punto de partida para la previsualización.



Cada clip puede tener hasta 20 filtros aplicados al mismo tiempo.

Para aplicar un filtro de audio:

(Pág. 132)

1. Seleccione el clip de audio al que desea aplicar el filtro
2. Haga clic en el botón **Audio Filters** o en el menú **Clip: Audio Filters** o hacer clic con el botón derecho en el clip y seleccionar **Audio Filters** del menú emergente. Abra el cuadro de diálogo **Audio Filters**.
3. Seleccione el filtro que desea aplicar de la lista **Available Filters** y haga clic en **Add**. El filtro se mueve a la lista **Applied filters**.
4. Haga clic en el botón **Options** para ver el filtro y cambiar sus cualidades. (Cada filtro tiene diferentes opciones.)
5. Cambie las cualidades del filtro hasta que consiga el resultado que desea. (Las opciones en este cuadro de diálogo varían dependiendo del tipo de filtro que está utilizando.)
6. Haga clic en **O.K.** El cuadro de diálogo Audio Filters se cierra y el filtro se aplica al clip.

Llenar el canal de audio izquierdo o derecho

Con los filtros de audio **Fill Left** y **Fill Right**, puede copiar audio de un canal y pegarlo al otro canal en los clips que contienen audio estéreo. Esto es muy útil cuando un clip incorpora dos idiomas, con uno desde el canal izquierdo y el otro desde el canal derecho y usted desea tener el mismo contenido para ambos canales. Puede también crear archivos estéreos usando el audio mono de la fuente. Todo lo que necesitará hacer es copiarlo a ambos canales.

Para aplicar el filtro Fill Right / Left:

1. Seleccione el archivo audio para ser procesado.
2. Seleccione el menú **Clip: Audio Filters**.
3. En el cuadro de diálogo **Audio Filters**, seleccione **Fill Left** o **Fill Right** de la lista **Available Filters**.
4. Haga clic en **Add**.
5. Haga clic en **O.K.**

Un canal será entonces copiado automáticamente en el otro.

Quitar locución

(Pág. 133)

Puede aplicar el filtro **Vocal Reducción** para quitar el vocal de una pista de sonidos.

Para quitar locución del audio:

1. Seleccione el clip de audio en la Timeline.
2. Seleccione el menú **Clip: Audio Filters**.
3. En el cuadro de diálogo **Audio Filters**, seleccionar **Vocal Reduction** de la lista **Available Filters**.
4. Haga clic en **Add** entonces ajuste los modos **Strength** (fuerza) y **Vivid** en el cuadro de diálogo **Vocal Reducción**.



Quitar o reducir la locución es un arte, y tiene una compensación. Generalmente, hay instrumentos musicales en la misma pan locución (posición en el campo del sonido estereofónico) como la locución que se quitarán. La Vocal Reduction le da control sobre cuánto bajo y frecuencias triples de la música usted guarda que están en la misma localización que la locución.

Crear títulos

Agregar texto a su video es esencial en muchas situaciones. Los títulos aparecen a menudo en el principio y en el final de las películas. Puede también poner títulos a lo largo de la acción para complementar la acción en pantalla.

Los clips de título son tratados como cualquier otro clip en su proyecto. Pueden ser alterados con cualquiera de las transformaciones y de los efectos del arsenal de MediaStudio.

Para crear un clip de título:

1. Coloque cualquier clip (video, imagen o color) en la pista **Video1**. Éste es el fondo para sus títulos.
2. Haga clic en el menú **Insert: Insert Title Clip** (alternativamente, con el botón derecho haga clic dondequiera en la Timeline y seleccione **Title Clip** del cuadro de diálogo desplegable).
3. Haga doble clic en el área de edición de texto en la zona superior derecha del cuadro de diálogo.
4. Escriba el texto que desea en su título en el cuadro **Title Text**.
5. Ajuste los ajustes en el panel izquierdo del diálogo para alcanzar el aspecto deseada y aplicar la animación.



Hay dos partes principales en el panel izquierdo del cuadro de diálogo **Insert Title Clip: Title Settings** y **Text Settings**.

- **Title Settings** tiene parámetros que controlan el arreglo y la duración del texto en su proyecto. También le permite elegir un color de fondo
- **Text Settings** proporciona numerosos parámetros avanzados como color del texto, sombra, alineación, bordes, tipo de fuente y tamaño y muchos otros.

El panel derecho del cuadro de diálogo **Insert Title Clip** tiene una ventana de vista previa del texto en la parte superior y las pestañas de estilo de título, animación y efecto en el fondo. Para aplicar cualquiera de éstos, simplemente haga clic sobre su texto en el área de edición de texto entonces haga clic sobre cualquiera de los thumbnails preestablecidos de la ventana de abajo.

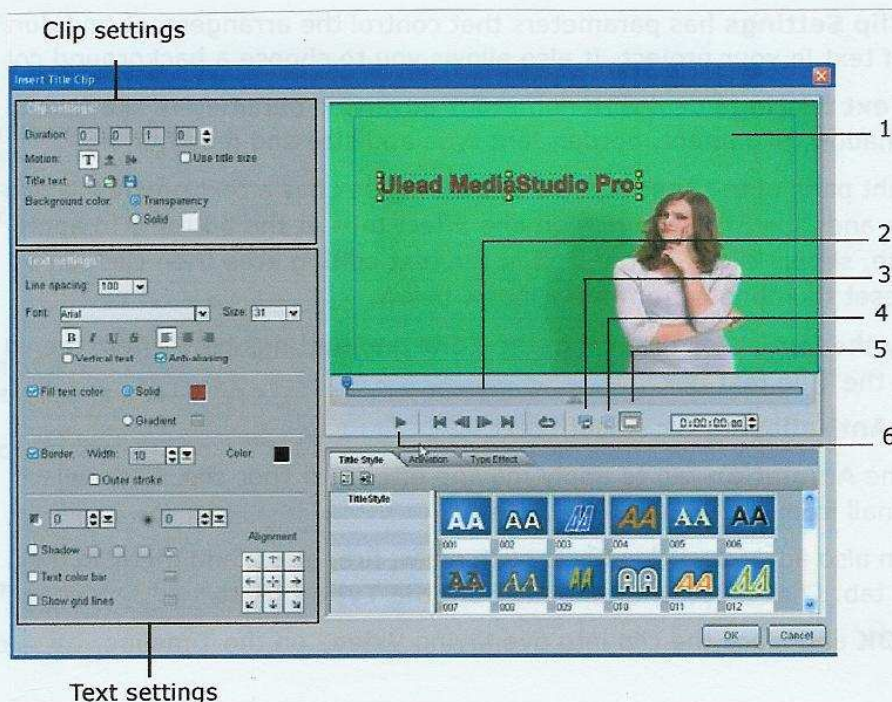
6. Especifique el formato para el texto en la pestaña **Font**. Los ajustes aquí afectan al texto entero en el cuadro Title Text.
7. Seleccione **Anti-aliasing** para el texto liso.
8. Haga clic en la pestaña **Animación** para aplicar efectos de movimiento a su clip. Haga clic y seleccione un thumbnail de la **Animación Gallery**.
9. Puede también aplicar efectos de partículas tal como nieve, fuego, cristal, y metal en la pestaña **Type Effect**. Haga clic y seleccione un thumbnail de **Type Effect**.
10. Haga clic en **O.K** y coloque el clip en el overlay del Video2 en la Timeline.



Después de escribir su texto, haga clic en el botón  para más adelante corregir
Para cargar un archivo de texto previamente guardado (TXT), haga clic en el botón . El tamaño del archivo de texto no debe exceder los 5 KB.

Cuadro de dialogo Insert Title Clip

(PAG. 135)



Clip settings (configuración del clip)

- **Duration:** fija la longitud de su título en la Timeline.
- **Motion** determina el tipo de animación del título - balanceo o arrastre.
- **Title text** le deja crear un nuevo título, cargar a * TXT archivo de texto y guardar títulos como archivo.
- **Background color** le permite elegir un color sólido o una transparencia para el fondo. **Transparency** fija el fondo transparente y **Sólido** elige un color completamente opaco del cuadro de la izquierda.
- **Load file** carga un archivo de texto previamente creado (extensión de archivo * TXT) para el texto del título.
- **Save file** guarda el título como un archivo de texto para un uso futuro.
- **Title text window** proporciona una muestra del texto para el clip.

Text settings (configuración del texto)

(PAG. 136)

- **Line spacing** determina el espacio entre las líneas del texto.
- **Font name & size** selecciona el aspecto y el tamaño para los caracteres que desea poner en el proyecto
- **Vertical text** permite seleccionar la orientación vertical u horizontal del texto.
- **Anti-aliasing** alisa el texto.
- **Fill text color** rellena su texto con un color sólido o un degradante de dos colores.

- **Border** activa los bordes en el texto. Especifique **Width** (anchura) y **Color** de los bordes del texto.
- **Outer Stroke** acciona el movimiento en los bordes del texto por intervalos.
- **Text Transparency** fija la cantidad de transparencia del texto en lo relación a su fondo.
- **Text soft edge** altera la cantidad de halo del borde.
- **Shadow** crea la sombra en el texto.
- **Text color bar** crea una barra de fondo de color sólido a lo largo del tipo longitud.
- **Show grid lines** muestra líneas de color en la ventana de vista previa del texto.
- **Alignment** posiciona el texto en el centro o en una de las esquinas de la ventana de vista previa del texto.

Preview window

1. Ventana de vista previa muestra una vista previa del texto del título y proporciona los botones de control para ejecutar el clip del título. El cuadro demarcado por la línea gris fina es el indicador del área de título. Se recomienda que su título permanezca dentro del área de este cuadro.
2. Deslizador y botones de control de la vista previa: arrastre el deslizador para ver cómo progresa el clip de título. Haga clic en los botones de controles para avanzar hacia delante o hacia atrás por un frame o para saltar al comienzo o al final del clip.
3. Hace salir los resultados en la ventana de vista previa del Video Editor y/o un monitor externo.
4. Opciones del aparato de lectura de la vista previa: abre una cuadro de diálogo donde puede especificar donde previsualizar el filtro o efecto.
5. Muestra u oculta el cuadro del área del título en la ventana de vista previa.
6. Play ejecuta el clip del título en la ventana de vista previa.



- Si la anchura de su texto excede el tamaño del frame en la ventana de la vista previa, necesita reducir el tamaño de la fuente o agregar una nueva línea. Para comenzar una nueva línea, presione [**ENTER**].
- Si desea cargar un título de un archivo de texto, cerciórese de que el tamaño del archivo no exceda los 5 KB.
- Haciendo clic con el botón derecho sobre cualquiera de los cuadros de color del Video Editor usted puede utilizar el Windows color picker

Ventana de efectos y animación

(Pag. 137)

- **Pestaña Title Style** una vista previa del thumbnail del tipo de animación seleccionada
- **Pestaña Animación** elige de una lista de tipos de efectos de animación preestablecidos los que usted puede aplicar a su texto. Haga clic en Customize para cambiar los ajustes del efecto seleccionado
- **Pestaña Type Effect** le permite elegir el tipo de efecto disponible de la lista desplegable

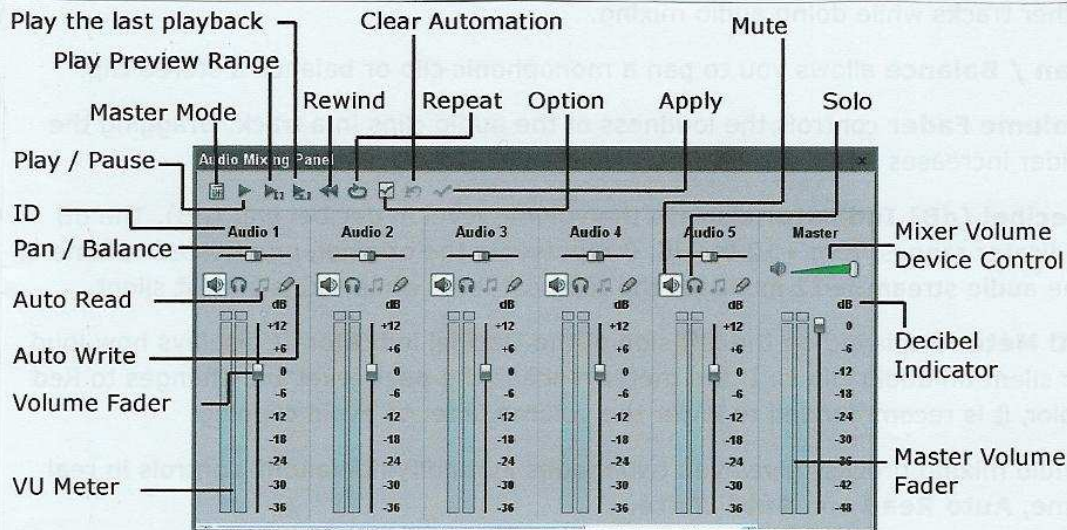


- Puede realizar una mayor gama de movimientos si incorpora el clip del título con un efecto de moving path . (véase "crear una trayectoria móvil" en la página 124 para los detalles en las trayectorias móviles).
- Al ajustar el texto del balanceo, usted puede prolongar su duración o disminuirla

Panel Audio Mixing (mezclador de audio)

(página 140)

Este panel le permite mezclar audio ajustando los controles de volumen y balance. Como este panel puede ser flotante, usted puede ajustar los parámetros de audio mientras escucha o ve los videos. Este consiste de atenuador de volumen, control de filtro/balance y VU Meter para cada pista de audio, que esta numerada de acuerdo a la pista de audio correspondiente en la Timeline. Puede también hacer 2 o más pistas de audio partiendo de los mismos parámetros agrupándolos y entonces cambiando el Audio Mixing Panel al modo Group Layout. Para más información, ver "Agrupar pistas de audio" en la página 142.



Audio Mixing Panel

Controles del panel Audio Mixing:

- **Play/Pause** ejecuta todos los clips de audio en la Timeline inmediatamente. Una vez que esté presionado, el botón cambia a Pause. Si hace clic en Pause, el clip de video para en el frame actual y el botón vuelve a Play.
- **Play the preview range** ejecuta solamente los clips cubiertos en el área de vista previa.
- **Play the last playback** ejecuta el campo del playback anterior.
- **Rewind** rebobina el archivo de audio dependiendo del tiempo seleccionado.
- **Repeat** ejecuta todos los clips en la Timeline inmediatamente y continuamente.
- **Options** muestra otras parámetros del audio que puede aplicar al hacer mezclas de audio.
- **ID** especifica la pista o numero de grupo.
- **Solo** controla una sola pista y apaga temporalmente el resto de las pistas donde la opción esta deshabilitada.
- **Mute** silencia temporalmente la pista de audio. Esto permite escuchar otras pistas mientras hace mezcla de audio.
- **Pan/Balance** le permite filtrar un clip monofónico o que balancee un clip estéreo.
- **Volume Fader** controla la intensidad de los clips de audio en una pista. Arrastrando el deslizador aumenta y disminuye el volumen.
- **Decibel Indicator (dB)** muestra el nivel del volumen en la unidad del decibelio (DB). El indicador del DB va desde +12 a -36. 0 representa el volumen original, sin ajustar. +12 indica el nivel mas alto mientras que -36 es casi silencioso.
- **VU Meter** esta ubicado en el lado izquierdo del indicador del decibelio y muestra cómo es de ruidoso o silencioso un clip de audio. Si el metro alcanza el nivel máximo y cambia al color rojo, se recomienda bajar el atenuador del volumen para evitar acortar.

El proceso de la mezcla de audio le da dos modos de modificar el control del volumen en tiempo real, **Auto Read** y **Auto Write**.

- **Auto Read** lee los ajustes que usted hizo a los controles del Volume Fader y del Pan/Balance entonces utiliza estos datos para controlar el nivel de audio de la pista durante su lectura. Esta opción solamente lee los ajustes modificados pero no cambia los ajustes originales del audio del clip de audio.
- **Auto Write** lee y después registra los ajustes hechos a los parámetros del audio. Los ajustes originales serán sustituidos por los nuevos datos especificados en los controles del Volume Fader y del Pan/Balance. Hay tres modos para hacer el proceso Auto Write, puede tener acceso a estos modos haciendo clic en el menú **Options: Auto Write**.
- **Mixer Volume Device Control** ajusta el volumen de su tarjeta de sonido. Arrastrando el indicador a la izquierda disminuye el volumen de su tarjeta de sonido mientras que arrastrando el indicador a la derecha aumenta el volumen de su tarjeta de sonido.
- **Master VU Meter** muestra dos medidores VU que representan la mezcla del sonido para los canales izquierdos y derechos.
- **Master Volume Fader** controla el nivel total del volumen de la salida de audio mezclada.
- **Apply** aplica los nuevos ajustes hechos en los controles Volume Fader y Pan/Balance a las pistas de audio de la Timeline.
- **Clear Automation** despeja el proceso Auto Write almacenado en la memoria.

Situado a la derecha del panel Audio Mixing esta el Master Mixer. Consiste en dos controles para ayudarle a ajustar la salida total del volumen de la tarjeta de sonido de su sistema. En vez de cambiar al Windows Volume Control, usted puede ajustar el volumen aquí simplemente arrastrando los deslizadores del **Master Volume Fader** o regular la salida a sus altavoces ajustando el **Mixer Volume Device**.

Agrupar pistas de audio

(Pág. 142)

Cuando trabaja con el panel Audio Mixing, puede hacer que múltiples pistas compartan un ajuste de audio agrupándolas juntas. Llamamos a este proceso "Mixing down". En vez de ajustar los parámetros de audio de una pista y después modificar las otras, aquí puede simplemente agrupar las pistas preferidas para compartir un misma configuración de audio.

El panel Audio Mixing tiene dos disposiciones de trabajo, **Track** y **Group Layout** (Disposición pista y grupo). Cuando cambia a Group Layout, el ID cambia según el número de grupos que haya especificado en el cuadro de diálogo **Group Tree**. Cuando agrupa pistas de audio y selecciona **Group Layout**, el panel mostrará las cuatro pistas de audio, pero cuando ajuste los parámetros de audio, los cambios también se reflejarán en la pista que sea incluida en el grupo.

Para agrupar pistas de audio:

1. Después de insertar los clips de audio al Timeline, haga clic en el menú **Window: Audio Mixing Panel** para hacer mezcla del audio.
2. La **Track Layout** es la disposición por defecto del panel. Para agrupar las pistas preferidas, haga clic en el menú **Options: Group Tree Setting**
3. En el cuadro de diálogo **Group Tree**, seleccione las pistas que desea agrupar primero. Puede hacer esto presionando [**ctrl**] mientras selecciona las pistas.
4. Haga clic en **Group** para incluir las pistas seleccionadas al primer grupo. Entonces repita el paso 3 para agrupar otras pistas. Puede desagruparlas haciendo clic en **Ungroup**.
5. Haga clic en **O.K** para aplicar los ajustes del grupo.
6. Para cambiar el panel Audio Mixing a **Group Layout**, haga clic en el menú **Options: Layout- Group**. El número de columnas mostradas en el panel Audio Mixing dependerá del número de grupos que haya especificado.



Puede todavía trabajar en Track Layout incluso si ha agrupado pistas de audio. Los ajustes de las pistas en un grupo serán los mismos aunque modifique solamente una pista en un grupo.

Modificar el volumen en tiempo real

(página 143)

Con el panel Audio Mixing, puede manipular los niveles de la pista de audio y de las pistas Pan/Balance en tiempo real mientras escucha la pista de audio.

Para mezclar y ajustar los niveles del volumen de la pista de audio:

1. Seleccione el punto donde desea comenzar el ajuste.
2. Seleccione del menú **Window: Audio Mixing Panel**.
3. Encuentre la pista de audio correspondiente que desea editar en el panel Audio Mixing. El nombre de la pista aparece en la parte superior de cada pista del mezclador.
4. Haga clic en **Auto Write** directamente debajo del nombre de la pista donde desea aplicar el proceso de automatización.
5. Haga clic en el menú **Options: Auto Write** en la parte superior derecha del panel Audio Mixing. Seleccione uno de los siguientes modos:
 - Seleccione **Default** para corregir el nivel del volumen guardado y los datos de Pan/Balance sin tener que arrastrar los controles durante la grabación para comenzar el proceso de escritura. En este modo Auto Write, todos los ajustes anteriores en la pista de audio serán borrados. Esto es ideal si desea mantener un parámetro de control en particular a través de una grabación o si desea escribir la automatización en el comienzo del playback.
 - Seleccione **Dub** para hacer ajustes simplemente arrastrando el Volume Fader a su nivel deseado. Esto le permite modificar el nivel del volumen guardado y los datos de Pan/Balance mientras arrastra los controles del Volume Fader y del Pan/Balance. Al soltar el botón del ratón, los controles vuelven a su posición original. Esto es ideal si desea ajustar un parámetro parcial de un clip de audio desde cierta posición a otra en tiempo real.
 - Seleccione **Replacement** para corregir el nivel del volumen guardado y los datos de Pan/Balance mientras arrastra los controles del Volume Fader y del Pan/Balance. Aunque es similar a la función Dub, no necesita mantener arrastrando el Volume Fader para hacer los ajustes para los clips de audio. Solamente tiene que arrastrar el Volume Fader a su posición deseada y soltar el botón del ratón. Los controles seguirán en sus posiciones modificadas.
6. Haga clic en **Play** en el panel Audio Mixing para comenzar a grabar. Haga clic en **Repeat** para ejecutar el programa continuamente o haga clic en **Play the Preview Range** para oír su parte seleccionada de la pista.
7. Arrastre el **Volume Fader** hacia arriba para aumentar o hacia abajo para disminuir el nivel del volumen.
8. Haga clic en **Auto Read** para evitar sobrescribir una automatización previamente aplicada.



Puede aun aplicar los cambios que ha echo en los ajustes de audio incluso cuando el **Auto Read** esta activado haciendo clic en **Apply** en la esquina superior derecha del panel Audio Mixing.

9. Arrastre la línea de edición hacia el principio y haga clic en **Play** para previsualizar sus cambios.

Dado que tiene la configuración de hardware correcta, el Video Editor hace muy fácil instalar, organizar, editar y codificar los proyectos Dolby Surround.

Requisitos de hardware para sonido surround

Aunque es posible mezclar el sonido surround con apenas cualquier tarjeta de sonido instalada en su computadora, para los resultados profesionales y el workflow interactivo, necesitará una configuración apropiada de su tarjeta de sonido y de los altavoces.

Opciones de la tarjeta de sonido:

- Tarjeta de sonido compatible con Dolby Digital 5.1
- Tarjeta de sonido de tres canales estéreo
- Sistema de sonido USB externo Dolby Digital 5.1

Opción de la disposición del altavoz:

- Seis altavoces (altavoces delanteros L/R, altavoces posteriores L/R, altavoz central (diálogo) y un subwoofer)

Remitirse a la documentación del fabricante de su tarjeta de sonido para las instrucciones de la disposición y los detalles apropiados de la conectividad del altavoz. Una vez que su hardware se configure correctamente, está listo para mezclar sonido surround.

Montar proyectos de sonido surround

En el Video Editor, puede comenzar un nuevo proyecto para utilizar el sonido surround 5.1, o puede permitir el sonido surround 5.1 en su proyecto existente cambiando los ajustes del proyecto.

Para crear un proyecto de sonido surround:

1. Seleccione el menú **File: New**.
2. En el cuadro de diálogo New, seleccione los **MPEG files** de la lista desplegable **Edit file format**.
3. Seleccione una plantilla **5.1** del menú **Existing project templates** a la izquierda.
4. Para modificar los ajustes del proyecto Dolby Digital 5.1, haga clic en **Create**.
5. En el cuadro de diálogo **Template Options** con la pestaña **Video Editor** activa, seleccione **Multi-Channel (Dolby Digital) Surround Sound** de la lista **Audio channels**. Elija un códec de compresión de la pestaña **Compression**, y seleccione **Dolby Digital Audio** de la lista **Audio Format**, especifique el **Audio type** y el **Audio bit rate**.
6. Haga clic en **O.K** para aplicar los ajustes.
7. El cuadro de diálogo Save New Template entonces aparece. Seleccione **Save the current settings** para guardar sus ajustes modificados como una nueva plantilla.

Compruebe la documentación de su dispositivo (DVD-ROM, etc.) antes de confirmar los ajustes de la compresión y propiedades del formato en el cuadro de diálogo Project Settings. Mientras algunos dispositivos soportan una amplia gama de encodings, otros dispositivos tienen requisitos estrictos para el formato de audio.

Para permitir sonido surround en un proyecto existente:

1. Seleccione el menú **Project: Project Settings**.
2. En el cuadro de diálogo Project Settings haga clic en **Edit**.
3. En el cuadro de diálogo **Project Options** con la pestaña **Video Editor** activa, seleccione **Multi-Channel Surround Sound** de la lista **Audio Channels**.
4. Repita los pasos 7 a 9 en el procedimiento anterior para especificar los ajustes y concluir el cambio.

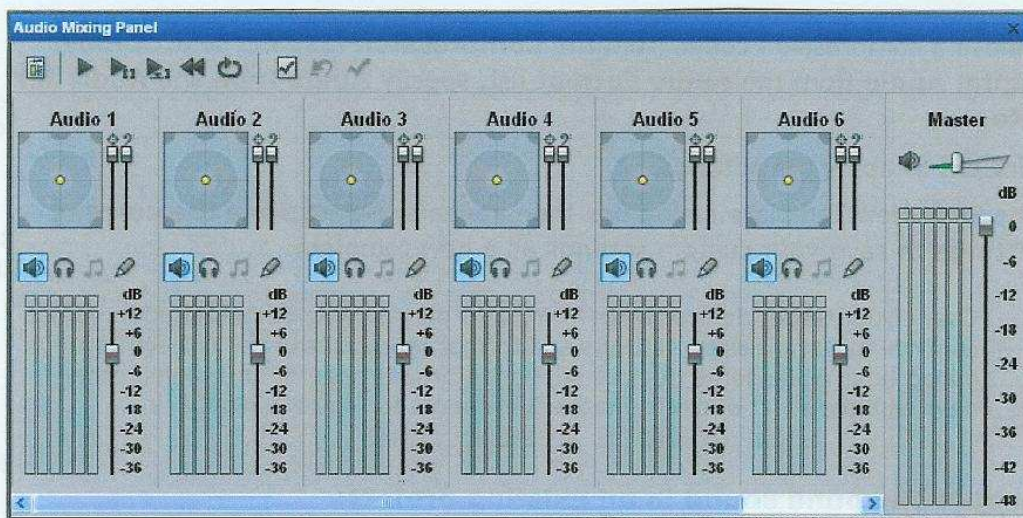
Teniendo su proyecto listo para el sonido surround, usted puede comenzar a trabajar con las pistas de audio y a mezclar su audio. Si ahora abre el **Audio Mixing Panel**, verá los controles 5.1 sustituyendo el panel de mezcla de sonido estéreo estándar. Vea la sección siguiente, "Mezclar Dolby Surround" para descubrir cómo utilizar el Audio Mixing Panel para mezclar el sonido 5.1.

Mezclar Dolby Surround

(Pág. 147)

Una cosa importante sobre mezclar sonido 5.1 está haciendo la salida realista. Imagine el mundo real con miles de sonidos que ocurren en un momento. Todos se dispersan sobre todos los lugares dentro de la gama audible y se encuentran juntos en una localización exacta - sus oídos. El sistema Dolby Surround está diseñado exactamente de la misma manera - usted necesitará decidir sobre la configuración exacta de los canales de audio.

El **Audio Mixing Panel** del Video Editor tiene todos los controles para colocar los sonidos alrededor del oyente, haciendo salir el audio con la configuración 5.1 a través de los múltiples altavoces.



5.1 Audio Mixing Panel

Todos los canales de audio en el Audio Mixing Panel tienen un sistema de los controles similares que encontrará en la configuración estéreo de este panel, más algunos controles más específicos:

- **Six-channel UV Meter** - Izquierda Delantera (FL), Derecha Delantera (FR), Centro (CEN), Efecto de baja frecuencia (LFE), Izquierda Posterior (RL), Derecha Posterior (RR).
- **Center volume control** - controla la cantidad de sonido saliente del altavoz central
- **Low Frequency Effect volume control (LFE)** - control la cantidad de sonido en baja frecuencia saliente del subwoofer.



El sonido de baja frecuencia es menos direccional que el sonido saliente de los altavoces satélites. Por lo tanto, puede ponerlo dondequiera en la habitación después de cierta experimentación. Cada espacio tiene su propia acústica aun así no hay ninguna regla fija.

Para comenzar a mezclar audio, primero pueble las pistas de audio en la Timeline con archivos de sonidos. Podría haber únicamente dos archivos para una mezcla rápida o tanto como tenga en mente y su hardware permitiera.

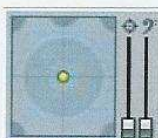


Si no tiene clips de audio separados para cada uno de los seis canales requeridos para la mezcla Dolby Surround, MediaStudio Pro generará los canales automáticamente. El único requisito para la división automática del mismo clip estéreo en seis canales es que el Dolby Surround Sound debe estar activado en los ajustes del proyecto

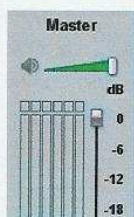
En el siguiente ejemplo, crearemos una mezcla de un sonido hopping que salte entre los tres altavoces delanteros. Este efecto simple se podría utilizar en muchas diversas situaciones - eco en las montañas, gritos de la muchedumbre, tiros fortuitos, etc. - todo puede ser mezclado de la misma manera.

Para crear una mezcla de sonido panning:

1. Inserte un clip de sonido más largo de 6 segundos en la pista **Audio1**. Cerciérese de que comience al principio de la pista.
2. Corte el clip a los 2 y 4 segundos.
3. Mueva la parte de 2 a 4 segundos a la pista **Audio2**. Iguálela ligeramente, moviéndola hacia adelante en el tiempo.
4. Repita el mismo paso con la parte de 4 a 6 segundos, colocándola en la pista **Audio3**.
5. En el **Audio Mixing Panel**, haga clic en el punto amarillo en el centro de la ventana que esta en el panel **Audio1**. Arrástrelo a la esquina superior izquierda de la ventana.
6. Repita el paso en la ventana del panel del **Audio2**, arrastrando el punto al centro superior.
7. Haga igual en el **Audio3**, poniendo el punto en la esquina superior derecha.
8. Haga clic en el botón **Play** para fluir la mezcla. Observe cómo los sonidos pasan de izquierda a derecha. Intente poner los clips de audio en más de tres pistas, experimente con el volumen del sonidos y los controles de posición.



Para corregir el volumen del canal central, ajuste el deslizador del volumen **Center**. Semejantemente, para corregir el volumen del canal de baja frecuencia (LFE), ajuste el deslizador del volumen de **LFE**.



Para corregir el volumen de la mezcla de sonido en su totalidad, ajuste el deslizador del volumen **Master**.

Las mezclas más avanzadas incluirían más que tres clips de la misma fuente.

Para alcanzar un alto grado de realismo, necesitará combinar sonidos que se originen de diversos ángulos mientras pasa su vídeo. La mezcla ideal se obtiene a partir de seis canales discretos de audio registrados simultáneamente. Teniendo seis micrófonos separados para cada uno de los canales Dolby Surround puede parecer demasiado para un simple trabajo de vídeo, pero si va más lejos que eso, considere la grabación separada como una opción.

Crear un archivo de audio de sonido surround

Después de que haya hecho la mezcla, codifique su proyecto en el formato de audio compatible 5.1. Los pasos para la codificación son iguales que al crear cualquier archivo de audio (véase "crear un archivo de audio" en la página 162) a excepción de los ajustes de la calidad. Puede elegir crear un archivo de audio de sonido surround en formato WAV o WMA.

Crear un archivo de video

(Pág. 152)

Cuando la corrección ha acabado y las vistas previas parecen buenas, es hora de hacer una renderización final de su proyecto. Elija un formato de video que sea conveniente para donde el archivo de video renderizado será ejecutado o compartido.



Si desea solamente renderizar una porción de su proyecto, haga clic y arrastre su ratón sobre la range bar de la vista previa para crear una gama de la vista previa.

Para crear un archivo de video:

1. Haga clic en el menú **File: Create – Video File** para abrir el cuadro de diálogo **Create Video File**.
2. Escriba un nombre para el archivo en el cuadro de entrada **File Name**.
3. Seleccione el drive y la carpeta donde desea guardar el video y especificar el tipo del archivo que desea crear, por ejemplo AVI, MPG, MP4, 3GP, o WMV.
4. Haga clic en **Template**, después elija una plantilla del formato del menú. Por ejemplo, si seleccionó MPG como el tipo de archivo en el paso 3, puede elegir una plantilla que codifique el archivo video como DVD con sonido Dolby Digital, corriente del transporte de HDV, o como un DVD o VCD regular.
5. Si no hay plantillas disponibles o no puede encontrar una plantilla en el paso 4 que satisfaga sus necesidades, haga clic en el botón **Options** para abrir el cuadro de diálogo **Video Save Options** para especificar sus propias cualidades para codificar el archivo de video. (esto puede ser un proceso complicado. Vea "determinar las opciones de su video guardado" en la página 156 para aprender más sobre estas opciones.) Después de que haya cambiado las cualidades, haga clic en **O.K** para cerrar el cuadro de diálogo Video Save Options y vuelva al cuadro de diálogo Create Video File.
6. Seleccione **Save to Producción Library** si desea guardar el archivo de video en la Media Library de la Producción Library.
7. Haga clic en **Save**.



- Renderice su proyecto con exactamente las mismas cualidades que su video capturado. El proyecto deberá renderizar mas rápidamente y la calidad será la mejor que pueda conseguir. Las cualidades más importantes que debe comprobar son **códec**, **frame rate** y **frame size**. Puede comprobar estos ajustes haciendo clic con el botón derecho en un clip de video seleccionado en su proyecto y seleccionando **Properties** del menú emergente.
- Renderice la menor cantidad de veces posibles, preferiblemente solamente una vez. Por ejemplo, no renderizar un proyecto Ulead VideoStudio o COOL 3D y luego importe el AVI al Video Editor y lo renderice otra vez. En lugar de eso, importe directamente el archivo de proyecto sobre la Timeline del Video Editor.

Crear archivos MPEG-1 o MPEG-2

(Pág. 153)

MPEG sigue siendo un formato ideal a utilizar para compartir o para pasar en la computadora.

Para crear archivos MPEG-1 o MPEG-2:

1. Haga clic en el menú **File: Create – Video File**.
2. Seleccione **MPEG Files (*.mpg)** de la lista **Save as type**.
3. Haga clic en el botón **Options**.
4. Haga clic en la pestaña **Compresión**.
5. Seleccione el tipo de archivo MPEG, MPEG-1 o MPEG-2, que desea crear.



Elija NTSC o PAL DVD, SVCD, o VCD como el **Media Type** si desea crear un archivo MPEG que este listo para quemarse sobre disco.

6. Haga clic en **O.K**.
7. Incorpore un nombre de archivo para su película MPEG y haga clic en **O.K**.

Crear archivos de video HDV o HD

El Video Editor le permite crear un archivo de video de alta definición que puede ver en su computadora usando un software que soporte el visionado de videos con formato HDV o HD.

Para crear un archivo HDV o HD - codificado MPEG-2:

1. Seleccione el menú **File: Create – Video File**.
2. En **Save as type**, seleccione **MPEG** en la lista.



Puede también elegir exportar el vídeo en otros formatos tales como DVD, MPEG-2 o DV.

3. Haga clic en **Template** y seleccione una plantilla HDV o HD del menú emergente, dependiendo de cómo su vídeo fue codificado (HDV, HD o SD).



Si desea grabar el archivo de video de nuevo al camcorder de HDV o de HD, seleccione una plantilla de la corriente del transporte. La extensión del nombre del archivo para este tipo de archivo de video es M2T (MPEG-2 Transport Stream).

4. Incorpore un nombre al archivo y haga clic en **Save**.

Crear archivos WMV HD

(PAG. 154)

WMV HD es una gran manera de entregar el vídeo de alta definición en un formato comprimido que proporcione mucho más alta calidad que la definición de un DVD estándar. WMV-HD es un Windows Media Video 9 Series optimizado para un aparato de lectura de alta definición con 5.1 a 7.1 sonido surround WMA (el sonido estereofónico también es soportado).

Para crear archivos WMV-HD:

1. Seleccione el menú **File: Create – Video File**.
2. En el cuadro de diálogo Create Video File, seleccione **Windows Media Video** de la lista **Save as type**.
3. Haga clic en **Template**, después seleccione un perfil WMV HD (tal como Ulead - WMV HD 720 24p) para utilizar los ajustes proporcionados por defecto de la plantilla para crear el archivo WMV HD. Si desea especificar modificaciones de los ajustes, haga clic en **Options: Profile - Customize**. Utilice los botones **New**, **Edit** o **Copy** para crear, modificar o duplicar perfiles. Para los detalles en modificación de ajustes en un perfil, vea "corregir y modificar un perfil de video" en la página 221.
4. Incorpore un nombre de archivo entonces haga clic en **Save** para crear el archivo WMV HD.

Crear un archivo streaming (fluyente) WMV/ QuickTime

(PAG. 155)

Un video streaming es una buena manera de mostrar el vídeo en Internet. Esto permite que su vídeo comience a ejecutarse mientras todavía se descarga. MediaStudio Pro soporta RealNetwork's RealVideo (* RM), formato Windows Media Video de Microsoft (* WMV, o * ASF), y Apple QuickTime (* QT o * MOV). Éstos son los formatos usados popularmente en Internet.

Para crear un archivo streaming de QuickTime:

1. Abra su proyecto y haga clic en el menú **File: Create – Video File**.
2. Seleccione **QuickTime Movie Files (* mov, * qt)** de la lista **Save as type**.
3. Haga clic en el botón **Options**.
4. Haga clic en la pestaña **Compresión**.
5. Seleccione **Prepáre for Internet streaming**. Esto hace que el archivo disponible pueda verse en Internet.
6. Seleccione el método streaming para ser utilizado de la lista desplegable. Esto determina cómo el archivo de video será entregado en Internet.
 - **Fast Start** utiliza HTTP (protocolo de transferencia del hipertexto) y FTP (protocolo de transferencia del archivo) como transmisión protocolaria para hacer fluir el archivo de video por Internet. Mientras espera que la descarga acabe, el browser utiliza el QuickTime Plug-in para ejecutar las partes completadas del archivo de video.
 - **Fast Start – Compressed Head** comprime los datos para fluir el archivo de video por Internet a través de HTTP (protocolo de transferencia de hipertexto) y de FTP (protocolo de transferencia del archivo).
 - **Hinted Streaming** utiliza RTP (protocolo de transporte en tiempo real) o RTSP (protocolo que fluye en tiempo real) como transmisión protocolaria para hacer fluir el archivo de video por Internet. Hinted Streaming crea las pistas indirectas para cada tipo de archivo. Este no guarda los archivos descargados localmente y se utiliza para ver solamente.
7. Haga clic en **O.K.**
8. Incorpore un nombre de archivo para su película QuickTime y haga clic en **Save**.

1. Abra su proyecto y haga clic en el menú **File: Create – Video File**.
2. Seleccione **Windows Media Video (* .wmv, * .asf)** de la lista **Save as type**.
3. Haga clic en el botón **Options**.
4. Haga clic en la pestaña **Profile**. Esto muestra la plantilla actual usada para comprimir archivos media que pueden ser fluidos en Internet.
5. Haga clic en **Customize** para seleccionar la plantilla deseada para optimizar los archivos media para la simultánea descarga y visualización en la Web.

Al elegir una plantilla, considere el tipo de usuarios que verán sus archivos media en Internet. Por ejemplo, utilice la opción Dial-up módems -ISDN para que la plantilla Múltiple Bit Rate Video (por defecto) cubra la gama de usuarios de PC caseros que tienen acceso a Internet a través del módem o de conexiones single-channel ISDN. Para los usuarios con conexiones de más alta velocidad tales como LANs corporativo, dual-channel ISDN o DSL, elija la anchura de banda de la red que satisfaga lo mejor posible a su audiencia.

6. Haga clic en **Close** para volver al cuadro de diálogo Video Save Options.
7. Haga clic en **O.K.**
8. Incorpore un nombre de archivo para su película Windows Media Video y haga clic en **Save**.

Determinar las opciones de guardado de su video

Las características que usted especifica cuando guarda un archivo de video determinan su calidad de salida. MediaStudio Pro ofrece diferentes ajustes que puede aplicar para alcanzar un vídeo de alta calidad. El sistema de opciones disponibles depende del formato del archivo de salida que usted desea, puesto que cada formato de archivo puede contener cualidades que son diferentes o no están presentes en otras. Hay, sin embargo, opciones que son aplicables en todos los formatos de archivos. La siguiente sección discutirá estas opciones generales.

Video Save Options: pestaña Video Editor

- **Entire project** crea un archivo de video del proyecto entero mientras que **Preview range** crea solamente un archivo de video del área de vista previa. (esta opción es desactivada si su proyecto de video no tiene ninguna área de vista previa.)
- **Perform non-square pixel rendering** realiza la renderización del píxel sin cuadrado al previsualizar su video. El píxel sin cuadrado soporta ayudas que evitan la distorsión y mantiene la resolución verdadera del contenido de DV y MPEG2. Generalmente, el píxel cuadrado es adecuado para el aspect ratio (relación de aspecto) de los monitores de computadoras mientras que el píxel sin cuadrado se utiliza mejor para la visión en una pantalla de TV. Recuerde tener en cuenta qué medio utilizara para la visualización.
- **Play after creating** ejecuta el archivo de video resultante después de su creación. Esto puede servir como señal de que la renderización ha acabado.
- **Perform SmartRender** acelera el proceso de creación reutilizando el vídeo previamente guardado, re-renderiza solamente las áreas modificadas desde que creó por último el vídeo. (Debe utilizar el mismo nombre de archivo y destinación.) El Video Editor detecta estas diferencias supervisando los cambios realizados al proyecto de video y emparejando éstos con el archivo de video existente.
- **Perform auto de-interlace** fusiona los sub-frames de video entrelazados en el full-frame de video. Seleccione esta opción si ha entrelazado clips en la Timeline y desea renderizar un archivo de video de exploración progresiva en frame-based.
- **Key frame control** le permite que controle la colocación de los key frames para los esquemas de compresión que soportan la compresión interframe (tal como Cinepak). Esto puede ayudar al algoritmo de la compresión para enfatizar segmentos importantes.
- **Cropping** muestra un cuadro de diálogo donde puede modificar las dimensiones del frame del vídeo. El cropping es un método útil para controlar el tamaño del frame de un vídeo sin tener que volver a cambiar el tamaño de los frames reales. Esto es importante como cambiar el tamaño de los frames del vídeo original, dando como resultado la distorsión y la pérdida de calidad. La desventaja es sin embargo que necesita quitar datos que pueden o no ser importantes. El cropping es también bueno para quitar el ruido no deseado que puede ocurrir alrededor de los bordes de un vídeo debido a la mala captura o copiado.

Cuadro de diálogo cropping:

- **Cropping** especifica el área del video que desea quitar del archivo de video resultante. Puede incorporar valores en los cuadros proporcionados en el cuadro **Cropping** o arrastrar sobre los puntos de control en la imagen de la vista previa
- **Keep original size** remuestrea el video quitado de modo que mantiene el tamaño especificado del frame (éste produce la degradación, dependiendo de la cantidad de interpolación implicada). Después de cambiar el tamaño del cuadro de control usted puede mover su posición arrastrándola. (Utilice el deslizador de abajo de la ventana para previsualizar cómo sus cambios afectan al vídeo.)

Vídeo Save Options: pestaña General

(Pág. 157)

- **Data track** especifica si crear un archivo de video de la pista de video solamente, o el vídeo y la pista de audio de acompañamiento. (Para guardar la pista de audio solamente haga clic en el menú **File: Create - Audio File.**)
- **Frame rate** especifica la velocidad del frame a utilizar para el archivo de video resultante. Por ejemplo, el vídeo NTSC es típicamente de 29.97 fps. Vea su manual de tabla de captura para el consejo específico de la velocidad del frame.
- **Frame type** selecciona entre guardar su trabajo como archivo de video campo-basado (field-based) o frame-basado (frame-based). El vídeo Field-based almacena datos de video como dos campos distintos de información para cada frame. Si su vídeo es solamente para leer en la computadora, debe guardar su trabajo como frame-based.
- **Frame size** determina el tamaño de cada frame de video. Puede elegir entre una gama de tamaños predefinidos o definir los suyos propios.
- **Display aspect ratio** mantiene las proporciones verticales y horizontales de su vídeo. Cuando está desactivado, usted puede independientemente volver a variar el tamaño del vídeo para crear efectos no estándar como por ejemplo widescreen (pantalla ancha) TV.



- La velocidad del frame (frame rate) y el tamaño del frame (frame size) que usted elige deben emparejar la velocidad y el tamaño del frame de sus clips de video capturados si se propone hacer salir su vídeo de nuevo a la cinta. Puede encontrar esta información haciendo clic con el botón derecho en un clip de video seleccionado en la Timeline y seleccionando **Properties** del menú emergente
- Cuando selecciona un esquema de compresión, el cuadro **Key frame for every** cambia para indicar el número por defecto de los key frames que el esquema utiliza
- Generalmente hablando, es mejor probar una variedad de esquemas de compresión y las opciones en una versión de prueba del mismo archivo, entonces comparar el resultado de los tamaños de archivo y de la calidad del aparato de lectura
- Si selecciona nuevas cualidades en el cuadro de diálogo Audio Format y desea guardarlas para un próximo uso, haga clic en el botón Save As. El cuadro de diálogo **Save As** abre permitiendo que pueda asignar un nombre a las cualidades. Haciendo clic en **O.K** guarda las cualidades y el nombre especificado que aparecen en la lista **Name**.

Los formatos AVI y MPEG comúnmente son los mas utilizados en archivos de vídeo guardados. Para los archivos AVI, una pestaña **AVI** está disponible en el cuadro de diálogo Video Save Options. El tipo de compresión, el tipo de datos, y los formatos de audio se pueden fijar en esta pestaña. La pestaña AVI también ofrece las opciones **Advanced** para modificar las características del archivo de video para especificar la velocidad del procesado y las capacidades del PC.

La pestaña **Compresión**, que está disponible para el formato MPEG, contiene las opciones para el tipo de medios, los ajustes de audio, y la velocidad de datos. En esta pestaña, tiene opción de elegir el método de codificación variable del bit rate (VBR). Este método produce una calidad mejor de la película con un tamaño del archivo más pequeño.

Hay ocho subgrupos de MPEG debajo de **Media type** en la pestaña **Compresión**. Los usuarios pueden guardar sus videos como DVD/ VCD/ SVCD preparado como archivos MPEG (NTSC o PAL) simplemente seleccionando el tipo de medio deseado del menú desplegable

Puede guardar los ajustes que ha proporcionado para su vídeo como una plantilla. En vez de hacer los pasos otra vez, en apenas algunos tecleos del ratón, puede tener sus ajustes preferidos aplicando una plantilla.

Para guardar los ajustes como una plantilla:

(Pág. 159)

1. En el cuadro de diálogo **Create Video File**, haga clic en **Template**.
2. Seleccione **Add Template**. Incorpore un nombre preferido para la plantilla. Los ajustes proporcionados para la plantilla se muestran en **Save Options**.

Realizar una creación de video en lote

El Video Editor le permite crear un número de archivos de vídeo de diversos proyectos automáticamente. Esto es ideal si desea renderizar sus videos con su máquina desatendida, por ejemplo durante la noche.

Para realizar un archivo de creación de video en lote:

1. Haga clic en el menú **File: Create - Multiple Files** para abrir el cuadro de diálogo **Create Multiple Files**.
2. Haga clic en el botón **Add**. En el cuadro de diálogo **Open** seleccione el archivo de proyecto (* DVP o * VSP) que desea para crear un archivo de video. Una vez que esté seleccionado, haga clic en **Open**. El cuadro de diálogo **Create Video File** (o **Create Audio File**) se abre.
3. En el cuadro de diálogo **Create Video File** incorpore un nombre e instale cualquier otra opción. Haga clic en **Save** para finalizar. El cuadro de diálogo se cierra y vuelve al cuadro de diálogo **Create Multiple Files**. Seleccione el siguiente archivo de proyecto que desea renderizar y repita.
4. Haga clic en **O.K.** El cuadro de diálogo se cierra y los archivos de video se crean en el orden que aparecen en el cuadro **Project list**.



Desactive la opción **Display data rate warning message** (mensaje de alerta de la velocidad de datos) en la pestaña **General** del cuadro de diálogo **Preferences** si no desea el proceso de creación detenido cuando la actual velocidad de datos excede la velocidad de datos delimitada.

Crear un VCD

(PAG. 160)

El VCD (Video CD) es un formato de video que se puede grabar sobre CD usando un escritor de CD. Con un CD de 650 MB, un disco puede soportar hasta 74 minutos de video; mientras que un CD de 700 MB puede registrar hasta 80 minutos de video.

La calidad de video VCD es comparable a la del VHS. VCDs se pueden leer en computadoras así como en aparatos de DVD que soportan Video CD.

Antes de grabar un VCD, debe primero renderizar su proyecto como VCD preparado como archivo MPEG-1. Este tipo de archivo MPEG-1 sigue el estándar de VCD de "WhiteBook".

Para crear un VCD preparado como archivo MPEG-1:

1. Abra su archivo y haga clic en el menú **File: Create - Video File**.
2. Seleccione los archivos **MPEG (* mpg)** de la lista **Save as type**.
3. Haga clic en el botón **Options**.
4. Haga clic en la pestaña **Compresión**.
5. De la lista **Media type**, seleccione **NTSC VCD** (o **PAL VCD**, dependiendo de su estándar de TV).
6. Haga clic en **O.K.** Incorpore un nombre y haga clic en **Save** para renderizar su película.

Después de renderizar un archivo VCD preparado como archivo MPEG-1, importe este archivo en **Ulead DVD MovieFactory** y grabe un VCD. Puede también utilizar **Ulead DVD DiskRecorder (DVD-VR)** del menú **File: Export** para grabar un disco. Para los detalles de cómo utilizar éstos softwares, vea "Más Programas" en la página 268.

Crear un SVCD

El SVCD (Super Video CD) es un realce a VCD. Puede soportar hasta 35-60 minutos de video de video de alta calidad en formato MPEG-2 con hasta 2 pistas de audio estéreas. Puede contener hasta cuatro canales de subtitulación independientes para diversos idiomas y puede ser leído en la mayoría de los aparatos de DVD y computadoras con CD-ROM o DVD-ROM siempre que tenga el decodificador correcto. Como muchos DVDs, los SVCDs también soportan hyperlinks del estilo HTML, imágenes inmóviles, playlists o slideshows (diapositivas), y menús y capítulos jerárquicos de niveles múltiples.

Comparativamente, el SVCD tiene mucho mejor video y calidad de audio que el VCD.

Para crear un SVCD preparado como archivo MPEG-2:

(PAG. 161)

1. Abra su proyecto y haga clic en el menú **File: Create - Video File**.
2. Seleccione los archivos **MPEG (* mpg)** de la lista **Save as type**.
3. Haga clic en el botón **Options**.
4. Haga clic en la pestaña **Compresión**.
5. De la lista **Media type**, seleccione **NTSC SVCD** (o **PAL SVCD**, dependiendo de su estándar de TV).
6. Haga clic en **O.K.** Incorpore un nombre y haga clic en **Save** para renderizar su película.

Después de renderizar un SVCD preparado como archivo MPEG-2, seleccione el menú **File: Export - DVD Authoring** e importe este archivo en **Ulead DVD MovieFactory** y grabe un SVCD. Puede también utilizar **Ulead DVD DiskRecorder (DVD-VR)** del menú **File: Export** para grabar un disco. Para los detalles de cómo utilizar éstos softwares, vea "Más Programas" en la página 268.

Crear un DVD

El DVD se mantiene para "disco de video digital" o "disco versátil digital" y se considera como la próxima generación de la tecnología de almacenaje de disco óptico. Lo que lo hace excitante es que es un CD más grande y más rápido el cuál puede sostener vídeo como cine, alta calidad del audio (el cuál es mejor que un CD de audio ordinario), y los datos de la computadora que utilizan el códec MPEG-2.

Para crear un DVD preparado como archivo MPEG-2:

1. Abra su proyecto y haga clic en el menú **File: Create – Video File**.
2. Seleccione los archivos **MPEG (* mpg)** de la lista **Save as type**.
3. Haga clic en el botón **Options**.
4. Haga clic en la pestaña **Compresión**.
5. De la lista **Media type**, seleccione **NTSC DVD** (o **PAL DVD**, dependiendo de su estándar de TV).
6. Haga clic en **O.K**. Incorpore un nombre y haga clic en **Save** para renderizar su película.

Después de renderizar un DVD preparado como archivo MPEG-2, seleccione el menú **File: Export – DVD Authoring** e importe este archivo en **Ulead DVD MovieFactory** para hacer DVD Authoring, y grabar un DVD. Si desea grabar directamente un DVD, puede también seleccionar el menú **File: Export - Ulead DVD DiskRecorder (DVD-VR)**. Para los detalles de cómo utilizar éstos softwares, vea "Más Programas" en la página 268.

Crear un archivo de audio

(PÁG. 162)

Puede crear archivos de audio de un clip o de un grupo de clips en las pistas de audio usando el menú **File: Create – Audio File**. Estos archivos entonces se pueden abrir en el Audio Editor para una edición más exacta, o puede utilizarlos en otro proyecto.

Para crear un archivo de audio:

1. Haga clic en el menú **File: Create – Audio File** para abrir el cuadro de diálogo **Create Audio File**.
2. Seleccione la carpeta donde desea guardar el archivo y seleccione el tipo de archivo que desea crear de la lista **Save as type**.
3. Incorpore un nombre de archivo.
4. Haga clic en el botón **Options** para ver o para corregir los detalles específicos del archivo en el cuadro de diálogo **Audio Save Options**. La pestaña **Compresión** contiene las opciones que necesita especificar para determinar la calidad y el tamaño del archivo de audio. Haga clic en **O.K** para aceptar las cualidades actuales del audio.
5. Haga clic en **Save**.

Puede también añadir un tema y una descripción corta a su archivo así como guardar el archivo en la Producción Library. Haciendo clic en el botón **Select** también puede asignar una imagen del thumbnail de cualquiera de los clips en el proyecto para usar como una representación visual del archivo en cualquier vista previa permitida en un cuadro de diálogo o explorador de carpetas.

Crear una secuencia de imagen

(PÁG. 163)

Puede ser que en algún momento desee extraer una serie de frames de su clip para editar en una aplicación de edición de imagen más poderosa, como Photoshop o PhotoImpact. Puede hacer esto creando un archivo **Ulead Image Sequence (* UIS)** del proyecto de video o de una región de la vista previa. Cuando crea una Ulead Image Sequence, el Video Editor enumera secuencialmente cada frame y lo guarda como un archivo de imagen estándar. Puede convertir estas imágenes de nuevo a un archivo de video usando el menú **File: Convert – Video File** y seleccionar el tipo de archivo *** UIS**.

Para crear una secuencia de imagen Ulead:

1. Haga clic en el menú **File: Create – Video File**.
2. Seleccione **Ulead Image Sequence Files (* UIS)** y la carpeta donde desea guardar los frames del video.
3. Incorpore un nombre de archivo.
4. Haga clic en el botón **Options** para ver o corregir las características para cada uno de los archivos de secuencia de imagen.



Al crear una secuencia de imagen Ulead, todas las opciones en el cuadro de diálogo Video Save Options son ignoradas excepto las que están en la pestaña **Format**.

5. Haga clic en la pestaña **Format** y seleccione el formato de archivo y el tipo de datos de las imágenes en la secuencia. Si el tipo de archivo seleccionado permite el arreglo de los requisitos, el botón **Image Save Options** esta habilitado.
6. Haga clic en **O.K.** El cuadro de diálogo **Options** se cierra volviendo al cuadro de diálogo **Create Video File**.
7. Haga clic en **Save**.

Los programas de animación frecuentemente tienen la opción de hacer salir animaciones como una serie de imágenes. Éstos se pueden, por supuesto, importar en MediaStudio Pro.

Analizando la velocidad de datos de un archivo de video (PAG. 164)

En el Video Editor, puede analizar un archivo de video y ver una representación gráfica del flujo de datos para la secuencia entera. Esto proporciona la información detallada sobre el archivo y su velocidad de datos. Esta información se puede utilizar para apuntar las áreas de alta velocidad de datos para más compresión usando los key frames.

Para realizar un análisis de la velocidad de datos:

1. Haga clic en el menú **File: Data Rate Analysis** para abrir el cuadro de diálogo **Data Rate Analysis**.
2. Seleccione el archivo de video que desea analizar y después haga clic en **Analysis**

La ventana **Data Rate Analysis** detalla las varias cualidades del archivo y muestra un gráfico que indica el tamaño de cada frame en el video. Este gráfico contiene un número de frames azules que indican los key frames en la secuencia de video (los diamantes de los key frames son también visibles debajo de la Preview Window). Para algunos esquemas de compresión de video (tales como Cinepak), puede controlar estos key frames y arreglar su orden de modo que pueda conseguir la ventaja máxima de compresión.

Mirando el gráfico del análisis, puede establecer claramente picos en el gráfico que beneficiarían a la mayoría de los key frames.

Para corregir los key frames en el gráfico de análisis de velocidad de datos: (PAG. 165)

1. Seleccione el frame que desea hacer o quitar usando el **Key frame Controller** debajo de la **Preview window**.
2. Para hacer un key frame, haga clic en el botón **Add Key frame**. Un key frame se pone en la pista Key frame y el frame en el gráfico de velocidad de datos cambia al azul. Para quitar un key frame, haga clic en el botón **Remove Key frame**. El key frame respectivo desaparece de la pista Key frame y el frame cambia al gris. Para volver un clip a sus ajustes originales haga clic en **Restore**.



Quitar un key frame no quita el frame en sí mismo, él quita solamente la referencia a ese frame como key frame.

3. Haga clic en **Save as** para guardar la nueva información del key frame a un **Key File (* KEY)**. Para aplicar el key file, necesita re-renderizar el archivo de video otra vez, cerciorándose de especificar el key file en el cuadro **Key frame control** en la pestaña **Video Editor** del cuadro de diálogo **Video Save Options**.



No todos los esquemas de compresión seguirán el key file, y los que lo hacen, por ejemplo Cinepak, pueden insertar key frames dondequiera que se determine que son una necesidad. Esto está fuera del control del Video Editor y en las manos del esquema de compresión en sí mismo.

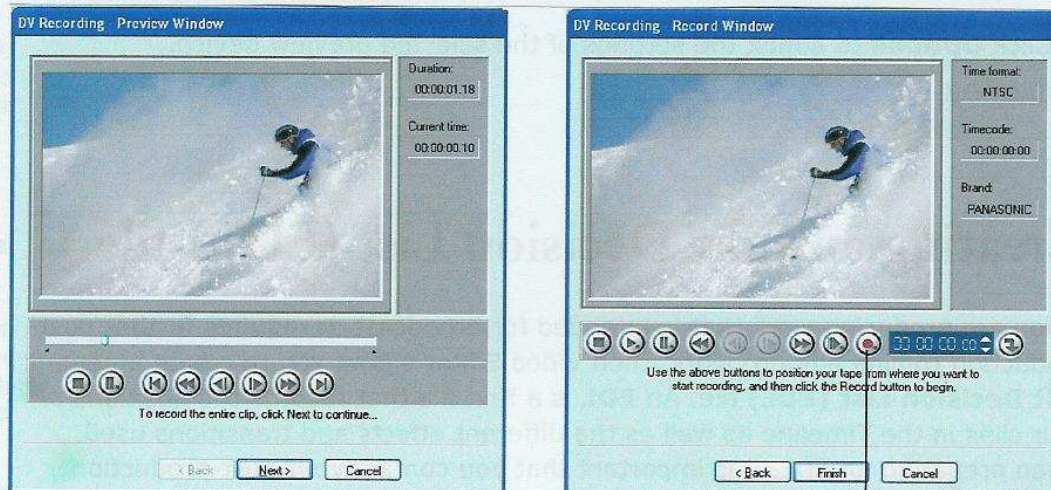
Por lo tanto, puede a veces encontrar que al quitar key frames no cambia su video apreciablemente en su análisis siguiente

Grabar a un camcorder de video digital

Para grabar su proyecto acabado a un camcorder de DV o de HDV/HD, debe primero renderizarlo como un archivo DV AVI o HDV/HD- encoded MPEG-2. Seleccione el menú **File: Export - DVD Recording** para grabar su archivo a un camcorder.

Para grabar una película a su camcorder de DV o de HDV/HD:

1. Gire su camcorder y fíjelo en modo **Play** (o modo **VTR**). Vea el manual de su camcorder para las instrucciones específicas.
2. Haga clic en el menú **File: Select Device Control**. De la lista **Current device**, seleccione **MS 1394 Device Control** si tiene un camcorder de DV o seleccione **HDV 1394 Device Control** si tiene un camcorder de HDV/HD.
3. Haga clic en el menú **File: Export - DV Recording** (o **TI DV Record**, o **PAPI DV Record** dependiendo de su tablero de captura).
4. Seleccione el archivo DV AVI o MPEG-2 que desea enviar a su camcorder. Haga clic en el botón **Open**.
5. En **DV Recording - Preview Window**, vea su archivo y haga clic en **Next**.
6. En **DV Recording - Preview Window**, haga clic en el botón **DV Recording** para comenzar a grabar la película a su camcorder.



DV Recording button



El Video Editor debe tener control automático ("device control") de su camcorder y debe grabar a su cinta. Si el camcorder no comienza automáticamente a grabar, simplemente comience la grabación de la cámara manualmente antes de hacer clic en **DV Recording** en el paso 6.

Vista previa externa

(Pág. 166)

MediaStudio Pro soporta la tercera parte de los plug-ins donde puede previsualizar los efectos de transición y los filtros de video usando la Preview window, o directamente al camcorder de DV. Si su tarjeta de exhibición soporta dos dispositivos de salida aparte del camcorder de DV, utilícelo para ver los filtros y efectos seleccionando **Dual Head Device** en la opción **External playback device** del cuadro de diálogo.

Para previsualizar usando un dispositivo externo de lectura:

1. En la Producción Library, seleccione un efecto de transición, una trayectoria móvil, o un filtro de video de la lista desplegable.
2. Haga doble clic en el thumbnail para abrir el cuadro de diálogo correspondiente.
3. Haga clic en el botón **Play in Preview window** o **External Monitor**.
4. Haga clic en el botón **Preview Playback Options** debajo de la Preview window.
5. En el cuadro de diálogo Preview Playback Options, elija de la lista desplegable un dispositivo externo de lectura donde desee previsualizar su archivo de video.
6. Haga clic en **Options** para ajustar los parámetros del dispositivo seleccionado de vista previa.
7. Haga clic en **O.K.**

Crear un archivo Edit Decisión List (EDL)

(Pág. 167)

Si está produciendo el trabajo pensado para la difusión o requiere trabajo adicional de post-producción (edición online), el Video Editor le permite crear un archivo genérico **Edit Decisión List (EDL)**. Un **EDL** es un archivo de texto que registra las posiciones de sus clips en la Timeline así como los diversos efectos y transiciones usados. Al preparar un **EDL**, es importante que se ponga en contacto con su casa de post-producción para determinar el formato que ellos utilizan así también como que efectos son soportados particularmente porque no todas las compañías de post-producción soportan la amplia gama de efectos disponibles en el Video Editor.



Debe fijar el timecode (vea en la página siguiente) sobre cada uno de sus clips en un proyecto de video antes de crear un EDL. Para hacer esto, primero necesita haber capturado el video de una fuente controlable con capacidades del timecode.

Para crear un archivo EDL:

1. Haga clic en el menú **File: Create – EDL File** para abrir el cuadro de diálogo **Create EDL File**.
2. Seleccione la carpeta donde desea guardar el EDL.
3. Incorpore un nombre de archivo.
4. Incorpore un título para el archivo EDL en el cuadro **Title** (máximo 64 caracteres).
5. Especifique el tiempo de comienzo en el cuadro **Record in**. Esto le dice a la casa de producción en donde la secuencia de video comenzara a grabarse.

Fijación del timecode

(PAG. 168)

Si planea crear un EDL, necesita cerciorarse de que haber fijado un timecode sobre cada uno de los clips de su proyecto de video. Esto es porque la casa de post-producción necesita saber dónde sus clips originales están situados en la cinta. Si un clip no tiene el timecode correcto, la casa la post-producción utilizará 00:00:00 como el punto de partida para ejecutar un clip durante la grabación.



Para fijar exactamente el timecode, necesita haber grabado el timecode a la hora de capturar usando un dispositivo controlable.

Para fijar el timecode:

1. Haga clic en el menú **Clip: Post Timecode** para abrir el cuadro de diálogo **Post Timecode**.
2. Escriba el nombre de su video de fuente en el cuadro **Reel Name**, por ejemplo, "Boda # 1."
3. Especifique el tiempo apropiado de comienzo de la grabación de la fuente en el cuadro **Timecode**.

El timecode debe haber sido grabado cuando capturó el video del Video Capture usando un dispositivo controlable. Puede ver este timecode haciendo clic en el menú **View: View Capture Log** en Video Capture y después cargar en el archivo de lista original (BCT).

4. Haga clic en **O.K.**

Hacer salir a la cinta video análogo

(PAG. 169)

Para hacer salir a una cinta video análogo, debe asegurarse de que todas las secuencias de video que utilizó fueron creadas como video field-based (campo-basado) y de que guardo el archivo de video como field-based. Usando videos non-field-based resulta un parpadeo leve en el video análogo final. Su video debe también ser equivalente a la resolución del video análogo, tal como 640 x 480, 30 fps (field-based), y color 24-bit (para dispositivos NTSC). Debe crear su video usando EXACTAMENTE los mismos ajustes que su video capturado. Cualquier cosa menos introduce la degradación. Consulte el manual de su tablero de captura para las instrucciones detalladas en las cualidades del video capturado. Puede también hacer clic con el botón derecho en un clip de video seleccionado en la Timeline y seleccionar **Properties** del menú emergente para ver esta información.

Si ha creado ya un archivo AVI con su proyecto, es fácil imprimir la película acabada para grabar.



Para hacer salir un video para grabar, necesita un tablero de captura de video que soporte esto, o un dispositivo similar con un convertidor VGA a TV. Es también recomendable tener un dispositivo controlable que le permita controlar la grabación desde el Video Editor.

Para hacer salir un archivo AVI a la cinta de video:

1. Haga clic en el menú **File: Print to tape: Video File** para abrir el cuadro de diálogo **Select Video File**.
2. Localice y seleccione el archivo que desea hacer salir y después haga clic en el botón **Options**. El cuadro de diálogo **Print To Tape Options** se abre.
3. Fije el tiempo **Delay. Start** determina la duración del retraso antes de que se ejecute el video mientras que **End** fija la duración para después de que el video haya sido ejecutado. Seleccionar **Manual** permite que usted controle el aparato de lectura con su teclado o ratón.



Fijar el retraso le da tiempo de activar su dispositivo de grabación y de ponerlo a velocidad antes de que el video se ejecute en su pantalla.

4. Seleccione **Device Control** si quiere que MediaStudio Pro controle su cámara de vídeo mientras graba su proyecto.
5. Haga clic en **O.K** para cerrar el cuadro de diálogo y después **Open** para comenzar a ejecutar la secuencia.

Una vez que haya hecho clic en **Open**, la pantalla entera se ennegrece y después de la duración especificada el vídeo comienza a ejecutarse. (Teclee una tecla en el teclado o haga clic en su ratón para comenzar a ejecutar si eligió la opción **Manually with keyboard or mouse**.) Puede también desear imprimir su película directamente del Timeline a la cinta de video sin crear un archivo.

Para hacer salir directamente del Timeline a la cinta de video:

(Pág. 170)

1. Haga clic en el menú **File: Print to tape: Timeline** para abrir el cuadro de diálogo Select Timeline.
2. Elija si hacer salir el proyecto entero (**Entire project**) o solo una vista previa seleccionada (**Preview range**).
3. Seleccione **Options** para abrir el cuadro de diálogo Print To Tape Options y seguir los pasos 3 y 4 de los procedimientos de salida de un archivo avi.
4. Haga clic en **O.K** para cerrar el cuadro de diálogo y después **O.K** otra vez para comenzar a ejecutar la secuencia.

La película entonces se ejecuta mientras se renderiza, igual que al renderizar para una vista previa. Después de que se acabe la renderización, el vídeo se ejecuta para la grabación, igual que al copiar un archivo AVI a la cinta de video.



Antes de que el vídeo comience a ejecutarse, asegúrese de encender su dispositivo de grabación. Una vez finalizado, use Video Capture para ejecutar el vídeo directamente de la fuente de captura de video para ver los resultados. Para cancelar o para finalizar la lectura, presione la tecla **[ESC]**.

No es necesario utilizar MediaStudio Pro para enviar su vídeo de nuevo a la cinta. Hay muchas diversas clases de tableros de captura y cada uno viene con su propio software para capturar y grabar a cinta. Algunas personas prefieren editar su vídeo en MediaStudio Pro y después hacerlo salir para grabar usando el software del tablero de captura del propietario.

Bajo un sistema de ficheros FAT 16 (Win 95), hay una limitación del tamaño del archivo de 2 GB. Bajo FAT 32 (Win 95 OSR2, Win 98 y Windows XP), hay una limitación del tamaño del archivo de 4 GB. Si usted utiliza NTFS (Win NT, Win 2000 y Windows XP), teóricamente, no hay límite al tamaño del archivo. Una alternativa al problema de la limitación del archivo es crear archivos más pequeños que 2 GB y cargarlos secuencialmente en la Timeline del MediaStudio Pro. Puede entonces utilizar el aparato de lectura de la Timeline para ejecutar los archivos para grabar.

Exportar a Ulead DVD MovieFactory y a Ulead DVD DiskRecorder

En el Video Editor, puede exportar sus archivos de video renderizados a **Ulead DVD MovieFactory** para crear DVDs, VCDs y SVCDs. Con DVD MovieFactory, puede crear menús de selección como los que ve en los DVDs de Hollywood. Puede también exportar sus archivos de video a **Ulead DVD DiskRecorder** para hacerlos salir a un dispositivo que soporte DVD-RAM (usando el formato DVD-VR) o DVD-R.

Para exportar sus videos a DVD MovieFactory:

1. Seleccione el menú **File: Export – DVD Authoring** para exportar un archivo de video renderizado.
2. El cuadro de diálogo **Select Video File** aparecerá. Seleccione el archivo que desea abrir y luego haga clic en **O.K**.
3. El programa Ulead DVD MovieFactory se abrirá.

Para exportar sus videos a DVD DiskRecorder:

1. Seleccione el menú **File: Export - Ulead DVD DiskRecorder (DVD-VR)**.
2. En el cuadro de diálogo Select Video File, seleccione el archivo que desea abrir y luego haga clic en **O.K**.
3. El programa Ulead DVD DiskRecorder se abrirá.

Para aprender más sobre como usar Ulead DVD MovieFactory y Ulead DVD DiskRecorder, vea "Más Programas" en la página 268 para una discusión comprensiva de los dos programas.

Smart Package

Empaquetar un proyecto de video es útil si desea mantener su trabajo o transferir sus archivos para compartir o para editar en una computadora portátil u otra computadora. Para empaquetar, seleccione **Project: Smart Package**.

1. **How to package:** Cuando seleccione uno de los métodos debajo descriptos, las opciones para empaquetar ya se pre-seleccionan para usted. Hay tres métodos de empaquetado a elegir:

- **Archival Package** mantendrá todos los archivos de fuente usados en la timeline principal del proyecto y sus archivos proxy. Los archivos de clips que fueron ajustados usando la herramienta Smart Trim también serán incluidos.
- **Mobile Package** realizará el mismo proceso de reserva que el Archival Package pero excluirá los archivos de clips que fueron ajustados con el Smart Trim.
- **Smart-trimmed package** mantendrá todos los archivos de fuente usados en la timeline principal del proyecto y los archivos de clips ajustados con Smart Trim.

2. **Options:** En este grupo, puede elegir puntos adicionales o especificar condiciones adicionales para empaquetar:

- Si no tiene ningún archivo proxy en su proyecto, puede generarlo automáticamente durante el proceso de empaquetado seleccionando **Auto create all proxy files**.
- Si eligió hacer un paquete Smart-trimmed, seleccione **Include handles** para añadir frames adicionales antes y después para el ajuste seguro. Especifique el número de frames a añadir.

3. **Destinación fólдер:** Especifique la carpeta donde empaquetar los archivos.



Para transferir un archivo de proyecto de video y sus archivos de fuente a otra PC, utilice la misma estructura de directorio que la original para asegurarse de que los clips se vinculen correctamente.

1. **Méthod:** Elija si copiar o mover los archivos mientras empaqueta. **Copy** mantendrá los archivos y los dejará en su localización original, mientras que **Move** transferirá los archivos y los suprimirá de su localización original después de que el proceso de empaquetado se haya completado.

Smart Relink

Puesto que un archivo DVP contiene vinculaciones potencialmente a centenares de archivos en su computadora, no es infrecuente que estos archivos consigan de vez en cuando perderse. Esto puede suceder cuando los ha movido o ha editado los archivos en otro programa. Del menú **Project**, seleccione **Smart: Smart Relink** para localizar estos archivos. Si ha movido un grupo entero de archivos a una carpeta nueva o a un disco duro, Smart Relink encontrará todos los archivos después que revincule solo uno, con tal que la estructura relativa del directorio haya seguido siendo igual.

Convertir archivos

Hay muchos casos donde puede ser que desee convertir los archivos de video a un formato distinto. Puede utilizar el Video Editor como una herramienta rápida de conversión sin la apertura de un archivo de video en un proyecto específico.

Para convertir un archivo de video a otro formato:

1. Haga clic en el menú **File: Convert: Video File**.



Puede convertir AVI, MOV, MPG y archivos de animación tales como FLI, FLC y FLX así como archivos propios de Ulead: UCG, UIS, y UVP.

2. Seleccione el archivo para convertir y haga clic en **Open**. Se abre el cuadro de diálogo **Select Destination Video File**.
3. Incorpore un nombre de archivo, seleccione el tipo de archivo, y elija un destino para el archivo convertido.
4. Haga clic en el botón **Options** para fijar las cualidades para el archivo convertido.
5. Haga clic en **Save**.

Smart Check & Convert

Esta relacionado con el procedimiento antedicho pero esta específicamente diseñado para traer los archivos de video en línea con los ajustes de un proyecto. Puesto que los ajustes de su proyecto determinan el

formato final de la película, cualquier clip que haya insertado que sea diferente de este formato final necesitará ser re-renderizado. Este proceso desperdiciador de tiempo será repetido cada vez que renderice su película. Puede ahorrar tiempo convirtiendo los clips de la fuente original en el proyecto.

Para convertir un proyecto:

1. Haga clic en el menú **Project: Smart: Smart Check & Convert**. Los archivos que puedan necesitar ser convertidos se enumeran en la lista **No-optimized file list**.
2. Seleccione un archivo para ver cuáles de sus propiedades son contrarias con los ajustes del proyecto.
3. Seleccione los archivos que desea convertir. Utilice las teclas **[SHIFT]** y **[CTRL]** para seleccionar archivos múltiples. Haga clic en **Convert**.



Seleccione **Save in the same folder** para sobrescribir automáticamente los viejos archivos con los nuevamente convertidos.

El proceso de convertir estos archivos podría tomar un cierto tiempo, pero renderiza una sola vez y ahorrará tiempo en el largo funcionamiento.

Batch Convert

Le permite convertir simultáneamente una gran cantidad de archivos a otro formato.

Para hacer Batch Convert:

1. Seleccione el menú **File: Convert - Batch Convert**.
2. Elija los archivos que desea convertir y haga clic en **Add**.
3. Seleccione una carpeta en **Save in Folder**.
4. Haga clic en **Convert**. Una ventana mostrara el progreso de conversión. Espere hasta que se cierre.
5. El resultado se muestra en el cuadro de diálogo **Task Report**. Haga clic en **O.K** para acabar.



Puede guardar los archivos que desea convertir directamente dentro de la **Production Library**. Para guardar, seleccione **Options** en el cuadro de diálogo Batch Convert entonces seleccione **Save to Library** en la pestaña Library.

Usar el panel rápido de comandos

Abra el panel rápido de comandos haciendo clic en el menú **Window: Quick Command Panel** (puede también abrirlo haciendo clic en el icono **Quick Command Panel** en la toolbar.) La ventaja del panel rápido de comandos sobre la Menú bar es que puede seleccionar y poner comandos usados con frecuencia en el panel para un acceso más conveniente, también mover y volver a su tamaño el panel de modo que este siempre a mano.

Para determinar cuántos comandos aparecen en el **Quick Command Panel**, haga clic con el botón derecho en cualquier parte del panel y seleccione el comando **Layout Options**. En el cuadro de diálogo que se abre, puede especificar el número de comandos a aparecer en las áreas de costumbre y caché. El área de costumbre muestra comandos que usted inserta específicamente en el panel mientras que el área caché sigue automáticamente los últimos comandos que ha utilizado. Seleccione la opción **Save when program closes** guarda sus cambios siempre que usted pare el Video Editor. Deje este opción libre si desea guardar la configuración actual.



Los comandos de costumbre aparecen en la parte superior del panel rápido de comandos y los comandos caché en la parte inferior.

Para agregar comandos al Quick Command Panel:

1. Haga clic con el botón derecho dondequiera en el **Quick Command Panel**.
2. Haga clic en **Modify**.
3. Seleccione un artículo de la lista **Menú** y después seleccione un comando específico del lado de la mano izquierda. Todos los comandos asociados con ese menú aparecen en la lista debajo de ellos.
4. Haga clic en **Add** para poner el comando en el Quick Command Panel.
5. Haga clic en **O.K** para acabar.



Puede dar a un comando de menú un alias seleccionándolo y después escribiendo un nuevo nombre en el cuadro de entrada **Alias**. Por ejemplo, "Video Editor File Preferences" se puede escribir como "VE Pref". Esto es útil si varía el tamaño del panel rápido de comandos y encuentra que los nombres del comando de menú están ocultos.