



EditShare[®]

Lightworks 14.5

Guía del usuario en español

Copyright y exención de responsabilidad

Copyright © 2018 por EditShare

Este documento, así como cualquier software descrito en él, se proporciona bajo una licencia o una confidencialidad al acuerdo, es confidencial a EditShare, y puede ser utilizado o ser copiado solamente de acuerdo con el antedicho acuerdos mencionados. La información de este documento está amueblada sólo para su uso y está sujeta a cambio sin previo aviso. EditShare no asume ninguna responsabilidad o responsabilidad por errores o inexactitudes o integridad de este documento.

Este documento es propiedad de EditShare y se proporciona de acuerdo con una licencia de EditShare-Acuerdo. Copiar, modificar o distribuir este documento en violación del contrato de licencia, Leyes de derechos de autor de Inglaterra y Gales, o las leyes de derecho de autor de cualquier jurisdicción extranjera aplicable es expresamente Prohibido.

EditShare es una marca registrada de EditShare en los Estados Unidos y otros países.

Avid es una marca registrada de Avid Technology, Inc. DAVE es una marca registrada de Thursby software Systems, Inc. Final Cut Pro, Leopard, Macintosh y Macintosh OS son marcas registradas de Apple, Inc.

Premiere es una marca registrada de Adobe, Inc. Windows es una marca comercial registrada de Microsoft Corporation.

Todas las demás marcas y nombres de productos son marcas comerciales o marcas registradas de sus respectivas empresas y son reconocidos por la presente.

Mención de nombres comerciales o productos comerciales no constituye endoso por EditShare excepto donde explícitamente indicado.

EditShare EMEA

Clifton House

Bunnian Place

Basingstoke

Hampshire, RG21 7JE

Inglaterra

Tel:

Fax:

Correo electrónico:

+ 44 (0) 20 7183 2255

+ 44 (0) 20 7183 2256

sales@editshare.co.uk

<http://www.Editshare.com>

7 de noviembre de 2018

Lightworks 14.5

ÍNDICE

CAPÍTULO 1: INTRODUCCIÓN	11
Características.....	12
Requisitos del sistema.....	12
Componentes de hardware.....	12
E/S de hardware.....	12
Ratón.....	12
Teclado estándar.....	13
Teclados personalizados.....	13
Lightworks Console.....	14
Documentación adicional y tutoriales.....	14
Solución.....	15
Contratos de soporte técnico.....	15
CAPÍTULO 2: CÓMO EMPEZAR	17
Comenzando Lightworks.....	18
Visión general.....	19
Vista de proyectos.....	19
Vista Edición/secuencia.....	20
Efectos de video (VFX) vista.....	21
Vista de audio.....	22
Cambio del escritorio.....	23
Redimensionamiento de los paneles.....	23
Consejos y sugerencias.....	24
Proyectos.....	24
Creación de un nuevo proyecto.....	25
Abrir un proyecto existente.....	26
Importación de clips en un proyecto.....	27
Cierre de un proyecto.....	28
Borrado de un proyecto.....	28
El gestor de contenido.....	29
Cómo navegar por el gestor de contenido.....	29
Uso del filtro tipos de medios.....	30
Contenedores.....	31
CAPÍTULO 3: CLIPS	33
Reproducción en mosaico o vista de lista.....	34
Reproducción en un espectador.....	35
Abriendo un azulejo en un visor.....	35
Reproducción en un visor.....	36
Visualización de vídeo de pantalla completa.....	37
Cargando un clip en el modo de pantalla completa.....	38

3Managing clips.....	38
Búsqueda de información sobre clips.....	39
Visualización de los ajustes de R3D rojo.....	40
Renombrar clips.....	40
Borrado de clips.....	41
Selección de las etiquetas de códigos de código.....	42
Saltar a un código de.....	43
Entrada de código de texto directo.....	43
Desconexión del código de códigos.....	43
Marcadores CUE.....	44
Agregar marcadores de CUE.....	44
Saltando a marcadores de CUE.....	45
Edición de marcadores de CUE.....	45
Exportar marcadores de CUE.....	46
Eliminación de marcadores de CUE.....	47
Marcadores de CUE a distancia.....	47
Adición de marcadores de CUE a distancia.....	48
Borrado de marcadores de CUE a distancia.....	49
Actualización de marcadores de CUE a distancia.....	49
CAPÍTULO 4: EDICIÓN BÁSICA.....	51
Marcando una sección en un clip.....	51
Marque y estacione.....	52
Marcado con puntos de in y out.....	53
Marcando el clip completo.....	53
Intercambio de puntos en y fuera.....	54
Trabajo con subclips.....	54
Tipos de subclips.....	55
Haciendo subclips.....	55
Hacer múltiples subclips a partir de un solo clip.....	56
Borrado de subclips.....	57
Deshacer y rehacer subclips.....	57
Trabajo con secuencias.....	57
Creación de secuencias.....	58
Abriendo una secuencia existente.....	59
Uso del visor de fuentes.....	60
Quitar material de una secuencia.....	61
Reemplazo del material en una secuencia.....	62
Borrado de una secuencia.....	66
Guardar un fotoGrama de una secuencia.....	66
Haciendo una impresión.....	67
Guardar o copiar una secuencia.....	67
Trabajo con sincronizaciones.....	68
Haciendo una sincronización.....	68
Sincronización de pistas de audio y vídeo.....	69
Edición en vivo.....	70

Preparación para la edición en vivo.....	70
Inicio de una edición en directo.....	71
Uso de los botones de corte de la consola Lightworks.....	72
Guardar y restaurar.....	73
Backups de hitos automáticos.....	73
Restauración de secuencias a partir de una copia de seguridad de hitos.....	74
Recuperación de elementos eliminados.....	75

CAPÍTULO 5: EDICIÓN DE LA LÍNEA DE TIEMPO..... 77

Cómo navegar por la línea de tiempo.....	77
Características principales.....	77
Bloqueo del marcador de línea de tiempo.....	78
Habilitación de audio mientras se está fregando.....	79
Uso de la función rever.....	79
Configuración de la línea de tiempo.....	79
Visualización de texto en la línea de tiempo.....	80
Cambio de los colores de los clips.....	81
Configuración de las opciones de comportamiento de reCorte.....	82
Ajuste de las acciones del mouse.....	83
Trabajar con pistas en la línea de tiempo.....	84
Selección de pistas en la línea de tiempo.....	84
Agrupar pistas en una edición.....	85
Acerca de la edición de pistas agrupadas.....	85
Desagrupando pistas.....	85
Cortes de corte.....	86
Sincronización automática de la pista.....	86
Trimview.....	87
ReCorte de un clip saliente.....	88
ReCorte de un clip entrante.....	89
Cómo mover un corte.....	90
Cómo deslizar un clip.....	91
Deslizando un clip.....	92
Reapertura de ediciones.....	93
ReCorte de teclas de acceso directo.....	93
Reemplazo de un clip con espaciado negro o de audio.....	93
ReCorte por números.....	94
Previsualización de los adornos.....	94
Cierre de una moldura.....	95
DesHacer y reHacer.....	95
DesHacer la última acción.....	95
Rehacer cambios.....	95
Uso de arrastrar y soltar.....	96
Tamaño de la región de arrastre de segmentos.....	96
Mudanza con arrastrar y soltar.....	97
Copia con arrastrar y soltar.....	98
Inserción o reemplazo de clips.....	99

Changing velocidad de reproducción.....	100
CAPÍTULO 6: AUDIO.....	101
Cómo añadir y quitar pistas de audio.....	101
Cómo añadir pistas de audio.....	102
Cambio de nombre de las pistas.....	102
Borrando pistas.....	103
Cómo apagar y encender las pistas de audio.....	103
Formas de onda y niveles de audio.....	104
Visualización de formas de onda de audio.....	104
Visualización de niveles de audio.....	105
Cambio del contraste de la forma de onda.....	105
Aumentando o bajando los niveles de audio.....	106
Uso de nodos para configurar niveles de audio.....	107
Extracción de nodos de audio.....	107
Borrar nodos de audio seleccionados.....	108
Eliminación de nodos de audio individuales.....	108
Copiar nodos de audio.....	108
Fundido y desvanecimiento de audio.....	109
Reemplazo de sonido con Atmos.....	110
Voz overs.....	111
Uso del mezclador de audio.....	112
Efectos de audio.....	112
Aplicación de un efecto a una sección marcada o a un clip de corriente.....	113
Aplicación de un efecto a los clips que emparejan.....	114
Opciones de efectos de audio.....	115
CAPÍTULO 7: LA TARJETA DEL PROYECTO.....	117
Abriendo la tarjeta del proyecto.....	117
Ficha detalles.....	118
Ficha video.....	118
Lengüeta de salida.....	119
Ficha buzón.....	120
R3D Tab.....	121
Lengüeta 3D estéreo.....	122
Ficha Audio.....	123
Lengüeta de la película.....	123
Ficha medios.....	124
Creación, selección y eliminación de destinos de importación.....	124
Comprobando el espacio libre en el disco.....	124
Ficha proxies.....	125
Ficha de transcodificación.....	125
Ficha tareas.....	126
CAPÍTULO 8: BINS Y GRUPOS.....	127
Trabajo con bins.....	127

Cambio de nombre de bins.....	128
Mover clips entre bins.....	128
Cambio de la apariencia de una papelera.....	129
Guardar bins en archivos de texto.....	130
Eliminación de bins.....	130
Trabajando con grupos.....	131
Creación de un nuevo grupo.....	131
Renombrar un grupo.....	131
Agregar bins y grupos a un grupo.....	132
ReMoción de bins de un grupo.....	132
Quitar (desagrupar) grupos.....	132
Clasificación de bins y grupos.....	132
Vista de azulejos.....	133
Clasificación de azulejos.....	133
Cambiar el tamaño de la miniatura en la vista de mosaico.....	133
Vista de lista.....	134
Ordenando la vista de lista.....	134
Cambio del tamaño de la miniatura en la vista de lista.....	135
Visualización de columnas bin.....	135
Personalizando la vista de lista.....	136
Cambio del orden de los campos.....	136
Guardar una vista.....	137
Borrado de una vista.....	137
Fusionar contenido de múltiples bins.....	137
Fusionando todo el contenido.....	138
Fusionando contenido común solamente.....	138
Fusionando sólo contenido único.....	139
Multicam bins.....	139
Creación de un nuevo multicam bin.....	140
Uso de contenedores multicam.....	141
Agregar fuentes a un multicam bin.....	142
Extracción de fuentes de un multicam bin.....	142
Cambio del marco actual.....	142
Selección de un método de sincronización.....	143
Combinación de métodos de sincronización.....	144
Creación de proxies.....	144
CAPÍTULO 9: TRANSICIONES.....	147
Adición y cambio de transiciones.....	147
Cómo añadir transiciones sencillas.....	148
Cómo añadir transiciones de audio.....	149
Cambio de una transición de vídeo.....	149
Configuración de una transición.....	150
Tipos de transición.....	151
Mezcla.....	151
Disolver.....	152

Luma Wipe.....	152
Mezcla enmascarada.....	153
Empuje.....	153
Apriete.....	154
Limpie.....	154
CAPÍTULO 10: EFECTOS.....	157
Agregar un efecto desde la línea de tiempo.....	158
Agregar un efecto usando el botón Add.....	159
Configuración de un efecto.....	160
Efectos de color.....	161
Efectos de video digital (DVE).....	167
Efectos clave.....	173
Efectos mates.....	176
Efectos de mezcla.....	178
Efectos de título.....	178
Buscar mesas.....	184
Cómo aplicar una LUT global.....	185
Importación de los archivos LUT desde la tarjeta del proyecto.....	186
Importación de los archivos LUT desde la línea de tiempo.....	187
Exportación de LUTs.....	188
Fotogramas clave.....	188
Acerca de los fotoGramas clave.....	188
Trabajo con fotoGramas clave.....	189
Ajuste de los fotoGramas clave.....	190
Guardar plantillas de efectos.....	191
DesHabilitando y habilitando fotoGramas clave.....	192
CAPÍTULO 11: PANEL DE ENRUTAMIENTO DE VÍDEO.....	193
Uso del panel de enrutamiento de vídeo.....	193
Trabajo con nodos.....	194
Añadiendo un efecto básico.....	194
Agregar un efecto a un nodo.....	195
InterCambiando un efecto.....	196
Creación de una pantalla dividida.....	196
Creación de un efecto de pantalla dividida.....	196
Agregar un tinte de color.....	198
Creación de un efecto de pantalla dividida con fondo.....	199
Agregar títulos.....	200
Cómo añadir una transición de barrido.....	201
CAPÍTULO 12: IMPORTANDO.....	203
Destino de importación.....	203
Creación de un destino de importación.....	204
Quitar un destino de importación.....	204
Selección de un destino de importación.....	205

Supported Import Formats.....	205
Soporte preliminar para archivos RAW de Blackmagic.....	206
Medios estereoscópicos.....	206
Imágenes individuales.....	208
Secuencias de imágenes y secuencias DPX.....	209
AVI, AVCintra, MOV, MXF, MPEG, MTS, M2T y M2TS Video.....	209
Formato de edición avanzada (AAF) y importación XML.....	210
Archivos Avid log Exchange (ALE).....	211
Abrir archivos de Framework de medios (OMF).....	212
ROJO (R3D).....	212
Wav.....	213
Archivos de audio en proyectos de 30 fps y 24 fps.....	214
CAPÍTULO 13: EXPORTAR.....	215
Exportar formatos.....	215
Exportar un clip, subclip o secuencia.....	216
Opciones de formato de exportación.....	217
Subir a Vimeo o YouTube.....	217
Archivos multimedia.....	218
Lightworks archivos.....	219
Exportar archivos AAF.....	220
Exportación de Blu-Ray y DVD.....	222
CAPÍTULO 14: RECURSOS EN LÍNEA.....	223
Red de audio.....	223
Búsqueda de pistas de música.....	224
Carrito y Checkout de la red de audio.....	225
Configuración de las opciones de la cuenta de red de audio.....	226
Cambio de previsualizaciones de secuencias sincronizadas.....	227
Cambio del tamaño de la miniatura de la forma de onda.....	227
Pond5.....	228
Búsqueda de clips de vídeo.....	228
Pond5 carrito y Checkout.....	229
Opciones de búsqueda.....	230
Tamaño de la miniatura.....	230
CAPÍTULO 15: CONFIGURACIÓN DEL SISTEMA Y DEL USUARIO.....	231
Menú de ajustes de sistemas.....	231
Aspecto.....	232
Cambio de aspecto Lightworks.....	232
Guardar PRESET.....	233
Cargando un preset o restaurando los valores preDeterminados de fábrica.....	233
Localización de idiomas.....	234
Importación de un archivo de localización.....	234
Creación de un archivo de localización.....	235
Exportar un archivo de localización.....	236

Revertir a la localización predeterminada.....	236
Uso de varios monitores.....	237
Pruebas de hardware.....	237
Ejecutar pruebas de salida de hardware.....	237
Pruebas de GPU.....	238
Atajos de teclado.....	238
Asignación de un atajo de teclado.....	239
Importación de atajos de teclado.....	240
Exportar atajos de teclado.....	240
Restablecer atajos de teclado.....	241
Crear informe HTML.....	241
Atajos de teclado predeterminados.....	242
Macros.....	244
Creación de una macro.....	245
Edición de una macro.....	246
Borrado de una macro.....	246
Lightworks teclado.....	247
APÉNDICE A: CONSOLA LIGHTWORKS.....	249
Instalación de la consola.....	249
Controles e indicadores.....	250
Botones de edición de la consola.....	251
Asignación de botones definidos por el usuario.....	253
APÉNDICE B: LIGHTWORKS FLEXIBLE.....	255
Diseño flexible del proyecto.....	255
Funciones de escritorio.....	256
Trabajando con las habitaciones.....	258
Reproducción.....	260
Importar.....	264
PaPeleras y grupos.....	266
Edición de varias fuentes.....	269
Edición en vivo con varios espectadores.....	271
Grabación.....	273
Índice.....	281

Capítulo 1: introducción

Lightworks es una Academia y ganador del Premio Emmy, edición profesional no lineal (EDITORa) sistema de edición y masterización de medios audiovisuales. Soporta resoluciones de hasta 4K, así como vídeo en formatos PAL, NTSC y HD. Lightworks proporciona una experiencia de usuario mejorada con una superficie de control opcional de teclado y consola, permitiéndole realizar fácilmente su trabajo de edición no lineal.

Este documento le presenta el propósito y las funciones de su sistema Lightworks, explica los conceptos que necesitará entender para usarlo eficazmente y describe los procedimientos de flujo de trabajo. El manual está diseñado para cualquier persona que utilice el sistema Lightworks. Lightworks fue desarrollado por primera vez a principios de la década de 1990 y se ha utilizado en algunas películas increíbles a lo largo de los años. La interfaz es diferente de otro software de edición que puede haber utilizado, pero este no significa que sea difícil o no sea adecuado para sus necesidades. Es una aplicación potente y amigable que sólo necesita algunos fundamentos explicados para usarlo como se pretendía. Un número de vídeo se han preparado tutoriales y documentación complementaria que se pueden utilizar en junto con esta guía del usuario. Vea "documentación adicional y tutoriales " en la página 14.

Una de las diferencias críticas con Lightworks en comparación con otras aplicaciones es que Lightworks está constantemente guardando todo lo que haces. No hay guardar o guardar como función por esta razón, y es ¿por qué no encontrará nada al respecto en esta guía. Cualquier cambio que realices en el proyecto, mover un panel, cambiar una edición o añadir un efecto, se copia en el momento en que se ha hecho el cambio.

Vea los siguientes temas:

- ["Features " en la página 12](#)
- ["Requisitos del sistema " en la página 12](#)
- ["Componentes de hardware " en la página 12](#)
- ["Documentación adicional y tutoriales " en la página 14](#)
- ["Solución de problemas " en la página 15](#)
- ["Contratos de soporte técnico " en la página 15](#)

Características

Lightworks tiene las siguientes características:

- Soporte para una amplia gama de formatos y codecs
- Edición avanzada multi-Cam
- Soporte de terceros para Boris graffiti y Boris FX (sólo para Windows 64-bit y macOS/OS X)
- Edición de audio sub-frame, directo a la línea de tiempo de voz sobre herramienta, soporte de protocolo Mackie.
- Funciones avanzadas para compartir proyectos
- Salida de vídeo a pantalla completa a través de una pantalla LCD con conexión DVI y soporte hasta un marco completo de 4K
- Soporte estereoscópico avanzado con control editorial independiente de los ojos izquierdo y derecho

Para habilitar todas las funciones de LightWorks, incluido el soporte de códec avanzado, debe adquirir una Licencia de LightWorks Pro. El soporte de códec avanzado es sólo para mercados de exportación.

Las instrucciones para la actualización a Lightworks Pro se proporcionan en la instalación de EditShare Lightworks y guía de activación.

Puede comparar la forma en que las versiones de LightWorks difieren navegando al sitio web www.lwks.com/compareversions.

Requisitos del sistema

Las especificaciones mínimas del sistema se describen en la instalación y activación de EditShare Lightworks Guía. También se pueden encontrar en www.lwks.com/techspecs

Componentes de hardware

A continuación se describen los componentes de hardware soportados por Lightworks:

Hardware I/O

Se admiten los siguientes dispositivos de hardware:

- Blackmagic (Windows, macOS/OS X y Linux)
- AJA (Windows y macOS/OS X)
- Matrox (sólo para Windows)

Ratón

Lightworks tiene muchas funciones a las que se puede acceder mediante un ratón estándar de dos botones con una rueda central.

Teclado estándar

Muchas de las funciones de edición de LightWorks pueden ser accedidas desde atajos en el teclado. Aunque el conjunto predeterminado de atajos será familiar para los usuarios habituales de LightWorks, puede cambiar la clave asignándola a sus propias preferencias, como la edición de aplicaciones con las que ya está familiarizado. Consulte ["métodos abreviados de teclado"](#) en la [página 238](#).

Un teclado especialmente diseñado para usar con Lightworks está disponible, consulte ["teclados personalizados"](#) en [Página 13](#).

Teclados personalizados

Usted puede pedir un teclado diseñado para requisitos particulares del USB diseñado especialmente para Lightworks, conteniendo atajos y funciones de aplicación. El color codificado para la facilidad de uso, las llaves se imprime con los iconos y etiquetas para asegurar una curva de aprendizaje rápida.



Los teclados para los siguientes idiomas y regiones están disponibles:

- Inglés (Reino Unido)
- Inglés (Estados Unidos)
- Francés, alemán, español
- Checo
- Italiano
- Chino (Hong Kong)
- Chino (Taiwán)
- Japonés

Al importar las preferencias de LightWorks, la plantilla de teclado que coincida con su teclado.

Consola Lightworks

La consola de LightWorks se puede utilizar para reproducir vídeo y audio, y para controlar muchas funciones de edición de LightWorks.



La consola tiene llaves para las funciones de edición más comunes y una paleta plana del estilo de la cama a facilitar las operaciones de post-producción. Se requiere un puerto USB libre para conectar el Lightworks Consola. La alimentación de la consola Lightworks se proporciona desde el puerto USB del sistema host.

Las consolas se pueden pedir desde el sitio web de LightWorks: www.lwks.com. Para obtener una descripción completa de la consola Lightworks, consulte "[Apéndice A: Lightworks Console](#) " en la [página 249](#). Una serie de videos de tutoriales para la consola de LightWorks están disponibles en el sitio web de LightWorks en www.lwks.com/The-Console.

Documentación adicional y tutoriales

La siguiente documentación está disponible en EditShare:

- Guía de instalación y activación Lightworks v 14.1
- Guía de inicio rápido Lightworks v 14.1

Recomendamos encarecidamente ver los tutoriales de video de LightWorks, incluyendo el video de inicio rápido, que se puede encontrar en <http://www.lwks.com/tutorials> estos videos le dará una excelente descripción general del Lightworks y la mejor manera de usarlo.

También debe consultar el archivo Léame de LightWorks proporcionado con su versión de LightWorks para las características introducidas después de esta guía fueron publicadas.

Solución

Si experimenta un problema con la instalación de LightWorks, o algo no funciona como se espera, visite nuestra página de preguntas frecuentes en <http://www.lwks.com/FAQ> donde puede escribir una pregunta relacionada con el problema y ver los resultados de la búsqueda. Si no encuentra una respuesta a su pregunta, puede dirigirse a los foros de LightWorks en <http://www.lwks.com/forum>

Contratos de soporte técnico

Para asistencia más allá de este documento y que se proporciona en su documentación Lightworks, usted puede adquirir un contrato de soporte técnico para Lightworks desde nuestra tienda online en <http://www.lwks.com/shop>. El soporte técnico es por teléfono y correo electrónico.

Capítulo 2: introducción

Los atajos de teclado descritos en este manual son los valores por defecto de Lightworks. Puedes cambiar los atajos de teclado para adaptarse a sus preferencias, consulte ["atajos de teclado " en Página 238](#),

Este capítulo ofrece un breve resumen de LightWorks con algunos tutoriales para empezar. Le muestra cómo crear proyectos, agregar medios a ellos y cómo utilizar el gestor de contenido.

Vea los siguientes temas:

- ["Iniciar Lightworks " en la página 18](#)
- ["Overview " en la página 19](#)
- ["Cambiar el escritorio " en la página 23](#)
- ["Proyectos " en la página 24](#)
- ["El gestor de contenido " en la página 29](#)

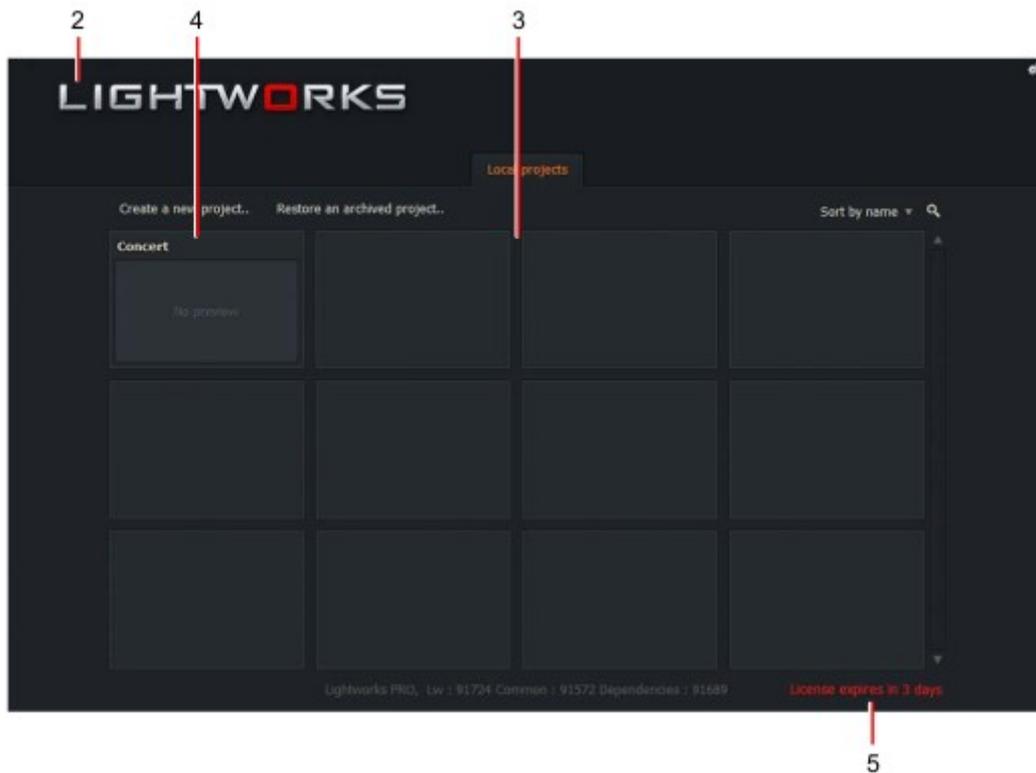
Comenzando Lightworks

Para iniciar Lightworks:
PASOS

1.Windows: haga doble clic en el icono de escritorio Lightworks.
Linux y Macintosh: un solo clic en el escritorio Lightworks Icono.



2.La aplicación Lightworks se abre en la vista del explorador de proyectos.



3. la primera vez que inicie Lightworks, el navegador del proyecto mostrará una cuadrícula de azulejos vacíos.

4. los proyectos Lightworks existentes se muestran como azulejos con un título en el encabezado de mosaico y, opcionalmente, una vista previa pequeña o miniatura de un elemento multimedia del proyecto.

5. Si está utilizando la versión gratuita de LightWorks, el tiempo restante antes de que caduque la licencia se muestra en la esquina inferior derecha de la pantalla,

Usted tiene una licencia automática de siete días libre que se puede renovar simplemente registrando una cuenta. Esto es renovable cada siete días.

Visión general

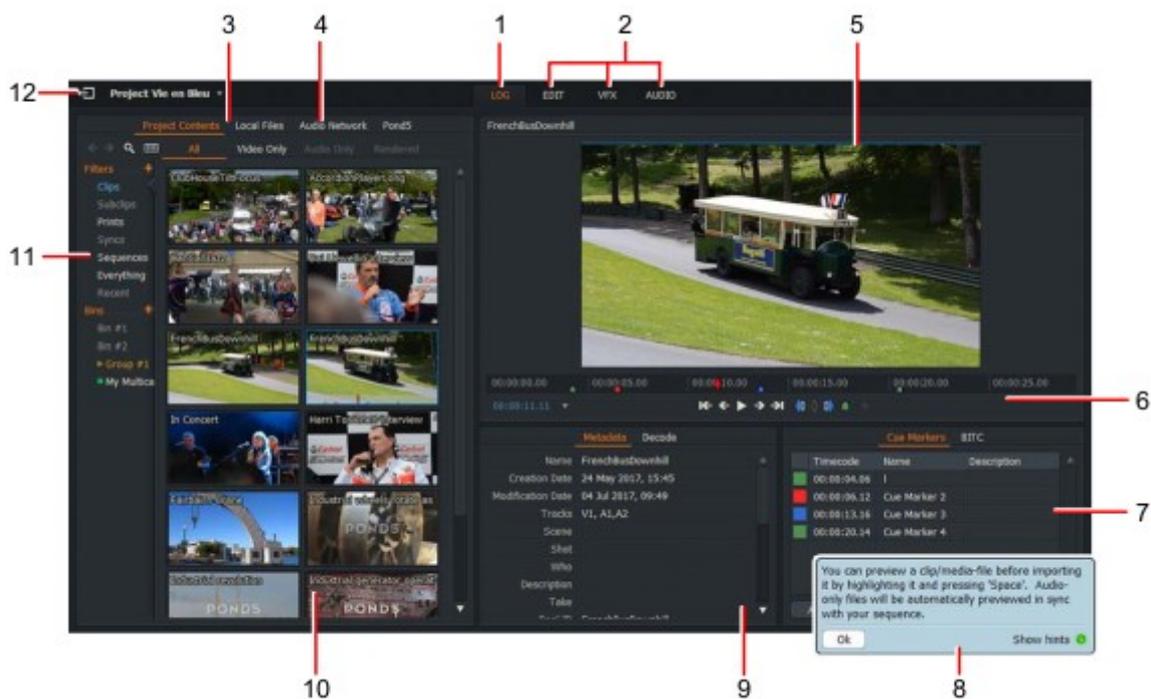
Para obtener una visión general de LightWorks histórico, vea ["Apéndice B: Lightworks flexible "](#) en la página 255.

Vea los siguientes temas:

- "Vista de proyectos " en la página 19
- "Vista de edición/secuencia " en la página 20
- "Efectos de vídeo (VFX) vista " en la página 21
- "Vista de audio " en la página 22

Vista de proyectos

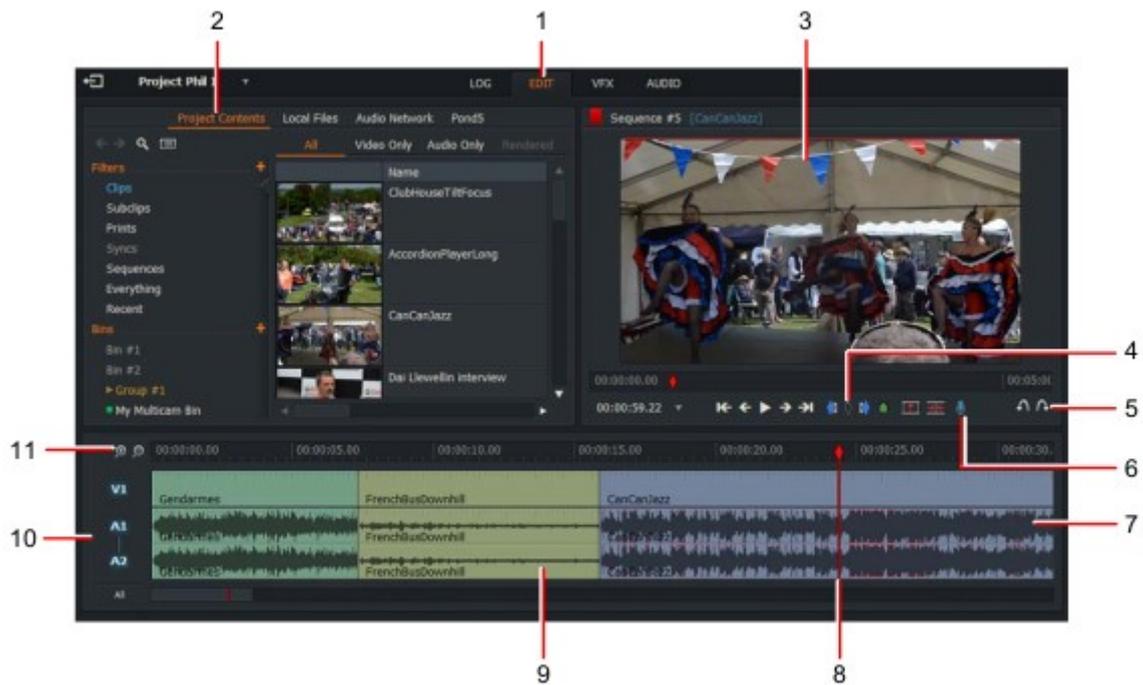
La vista proyectos es la vista que se muestra cuando se abre por primera vez un proyecto en Lightworks:



1. ficha de registro
2. lengüetas de función
3. contenido del proyecto
4. ficha archivos locales
5. visor de medios
6. barra de fregar
7. Panel Marcadores de CUE
8. Panel emergente de sugerencias
9. Panel meta-datos
10. Miniatura de clip
11. Gestor de contenidos
12. Botón de salida al navegador del proyecto

Vista Edición/secuencia

Haga clic en la ficha Editar (1) o pulse F2 para acceder a la vista Edición/secuencia.

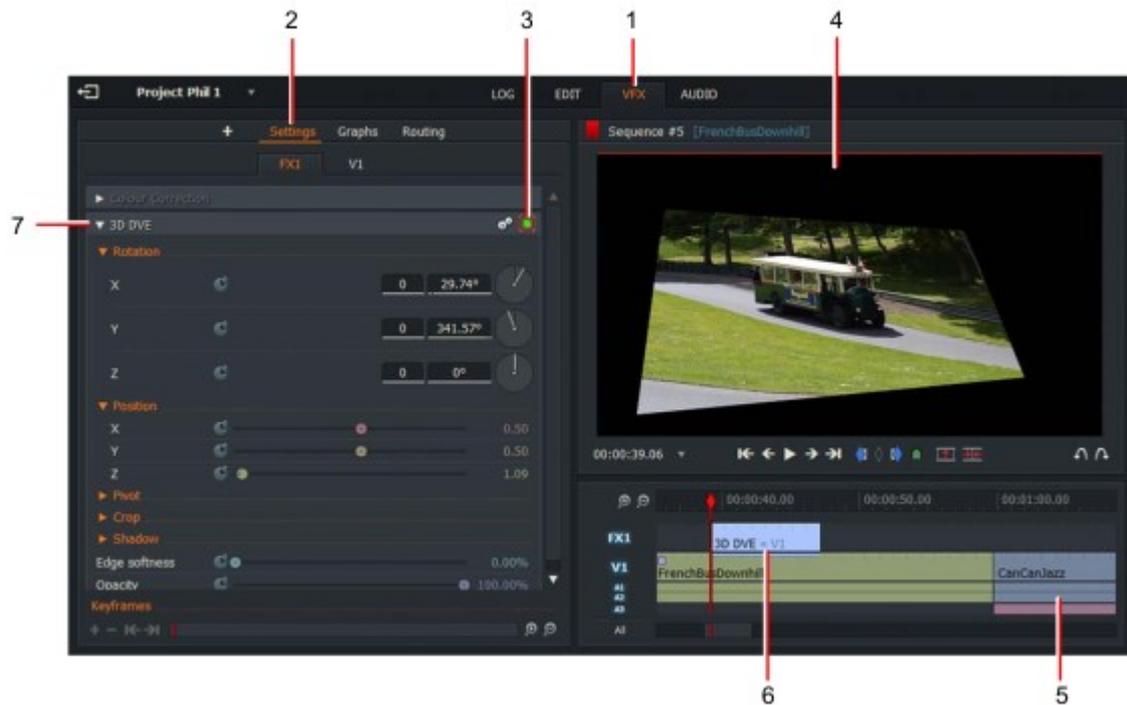


1. editar Tab (para la vista de secuencia)
2. contenido del proyecto TAB
3. visor de medios
4. botones de marcador IN/OUT/Clear
5. botones de desHacer/reHacer
6. Agregue la voz sobre el botón

7. Cronología de secuencia
8. Indicador de línea de tiempo
9. Clip en secuencia
10. Pistas de vídeo (V) y audio (A)
11. Línea de tiempo zoom in/zoom out

Vista de efectos de video (VFX)

Haga clic en la ficha VFX (1) o pulse F3 para acceder a la vista efectos de vídeo (VFX).

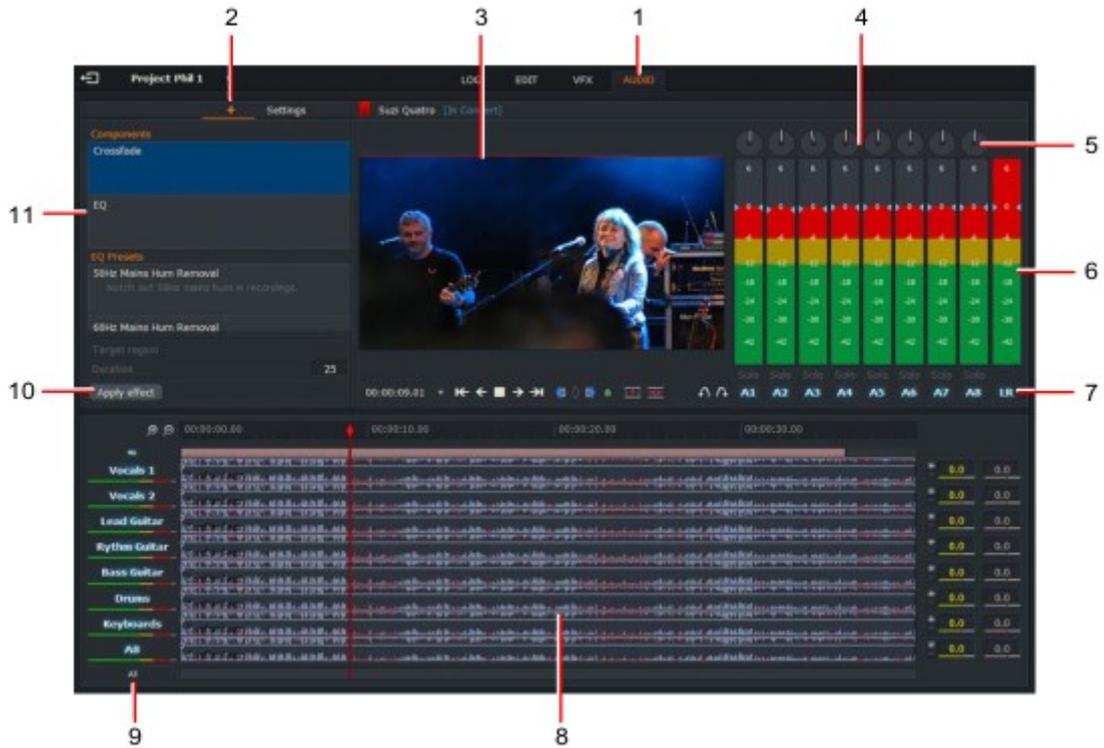


1. ficha VFX
2. lengüeta de configuración
3. Indicador de efecto activado
4. visor de medios

5. VFX Timeline
6. Pista de efectos
7. Panel transición/efecto

Vista de audio

Haga clic en la ficha Audio (1) o presione F4 para acceder a la vista de audio.



1. lengüeta de audio (acceso a la vista de audio)

2. Añadir el efecto de audio TAB

3. visor de medios

4. mezclador de audio

5. control de balance de canales de audio

Indicador llano del canal

6. audio

7. Indicador de canal de audio

8. Línea

9. Etiquetas de pista

10. Botón Aplicar efecto de audio

11. Panel de efectos de audio

Cambiar el escritorio

Vea los siguientes temas:

- "Cambiar el tamaño de los paneles " en la página 23
- "Consejos y sugerencias " en la página 24

Para cambiar la vista de proyectos a Lightworks histórico, consulte ["Apéndice B: Lightworks flexible "](#) en página 255.

Vea ["apariencia "](#) en la página 232 para cambiar otros aspectos del escritorio Lightworks.

Redimensionar paneles

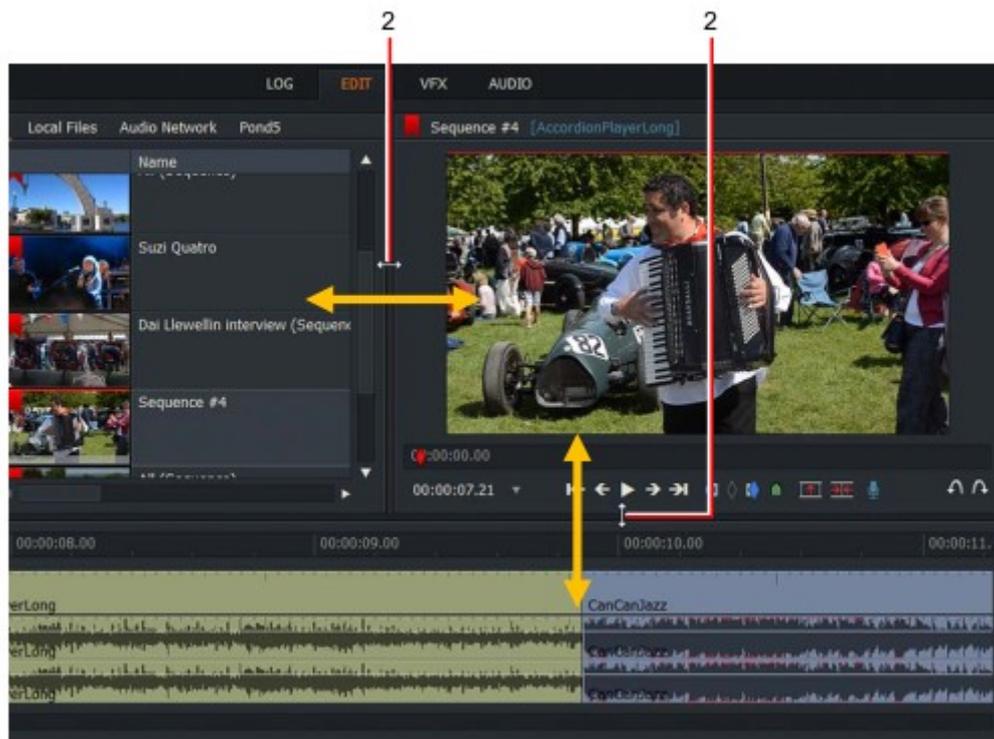
Puede cambiar el tamaño de la mayoría de los paneles en Lightworks si desea un área de visualización más grande para los elementos multimedia. Hacer lo siguiente:

PASOS

1. Pase el cursor sobre dos paneles verticales u horizontales adyacentes hasta que el cursor cambie a una flecha de dos puntas.



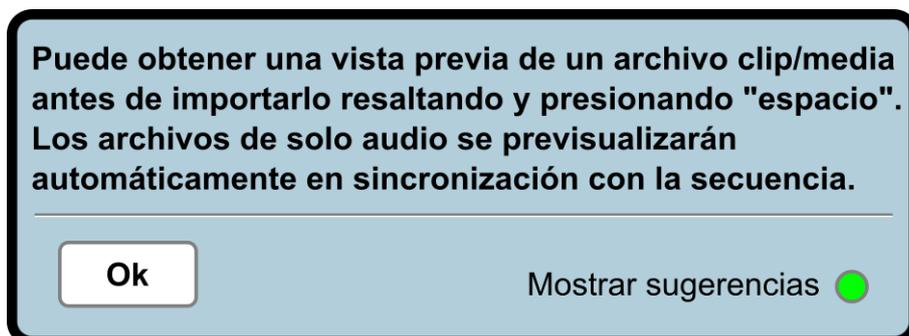
2. Mantenga pulsada la tecla izquierda del ratón y arrástrelo para cambiar el tamaño del panel.



3. Suelte el botón del ratón.

Consejos y sugerencias

Para ayudarle a aprender los fundamentos de LightWorks, información sobre las funciones que inicia la visualización como sugerencias y propinas.



PASOS

- Para borrar una pista, haga clic en el botón Aceptar.
- Para detener la visualización de estos mensajes, haga clic en 'Mostrar sugerencias' para desactivar el indicador verde.
- Si tiene sugerencias deshabilitadas, puede restaurarlas de la siguiente manera:
 - a) Haga clic en el botón de la esquina superior izquierda para volver al navegador del proyecto.
 - b) haga clic en el icono de engranajes en la esquina superior derecha del navegador del proyecto.
 - c) En el menú que se abre, haga clic en 'Mostrar sugerencias' para ocultar o Mostrar sugerencias alternativamente.

Proyectos

Los proyectos se utilizan para organizar sus medios de comunicación, lo que le permite agrupar clips en proyectos independientes, que a continuación, puede elegir compartir con otros usuarios si lo desea. Al iniciar Lightworks, presentado con una serie de azulejos gráficos dispuestos en una cuadrícula. Cada mosaico representa un proyecto. Abra un proyecto haciendo doble clic sobre él.

Vea los siguientes temas:

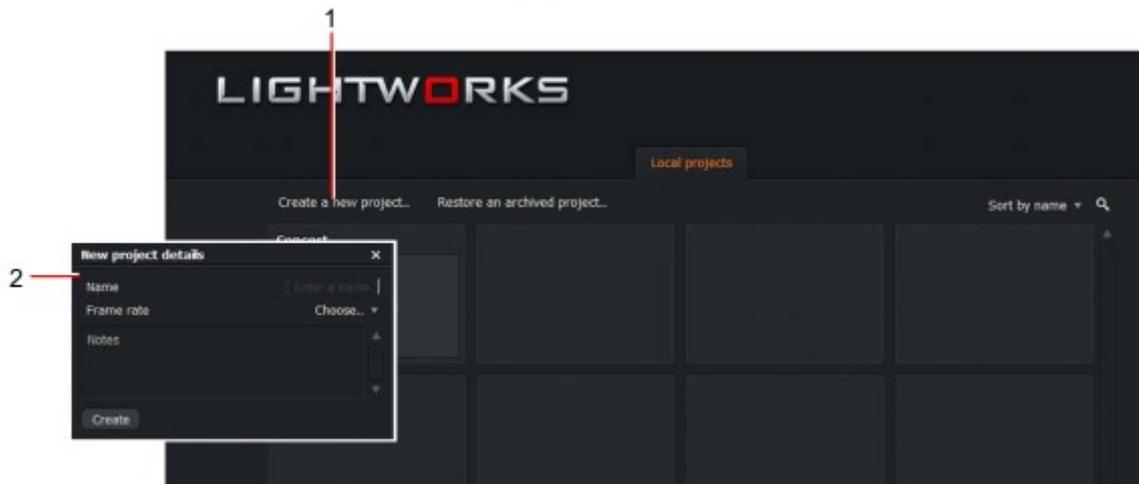
- ["Abrir un proyecto existente "](#) en la página 26
- ["Crear un nuevo proyecto "](#) en la página 25
- ["Cerrar un proyecto "](#) en la página 28
- ["Eliminar un proyecto "](#) en la página 28

Creación de un nuevo proyecto

Para crear un proyecto nuevo:

PASOS

1. Haga clic en el enlace ' crear un nuevo proyecto '.



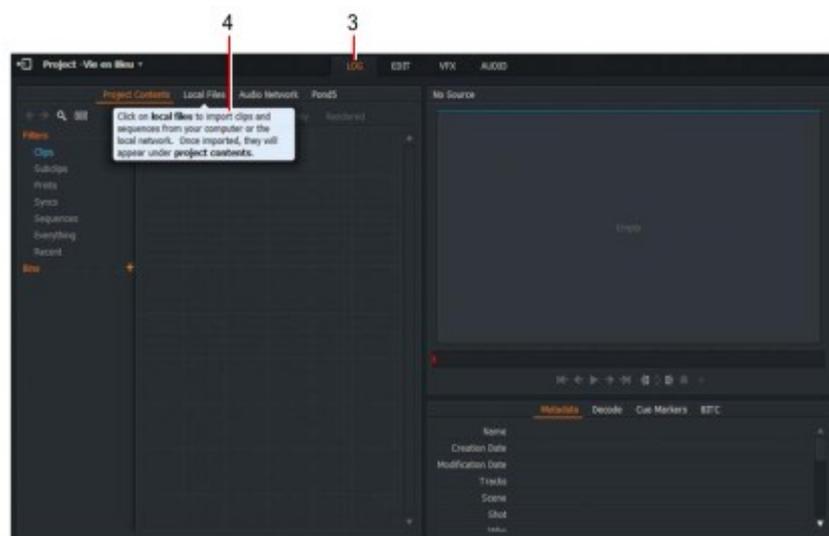
2. Cuando se abre el cuadro de diálogo:

a) Escriba un nombre para el proyecto en el cuadro de texto nombre.

b) Seleccione la velocidad de fotogramas para el medio en su proyecto. Si desea utilizar velocidades de fotogramas mixtas, seleccione ' tipos mixtos '.

c) Haga clic en crear.

3 Se crea un nuevo proyecto vacío y se abre con la ficha Registro seleccionada.

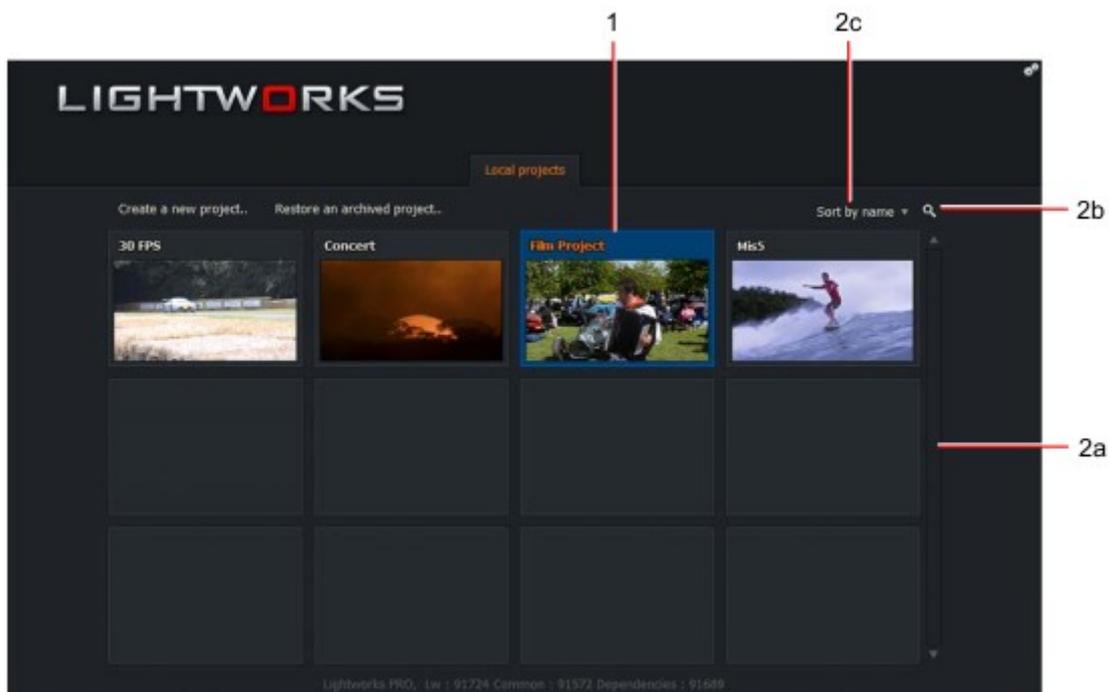


4. Agregue medios, según sea necesario, como se describe en ["importar clips en un proyecto "](#) en la [página 27](#).

Abrir un proyecto existente

Para abrir un proyecto existente:
PASOS

1. En el explorador de proyectos, haga doble clic en el mosaico que representa el proyecto que desea abrir.



2. Si hay demasiados proyectos para mostrar en pantalla a la vez:

- a) Utilice la barra de desplazamiento en el lado derecho para revelar los proyectos ocultos de la vista.
- b) Utilice la herramienta ordenar para ordenar por nombre o ordenar por fecha.
- c) Haga clic en el icono de búsqueda, escriba sus criterios de búsqueda en el cuadro de texto se abrirá y pulse Intro.



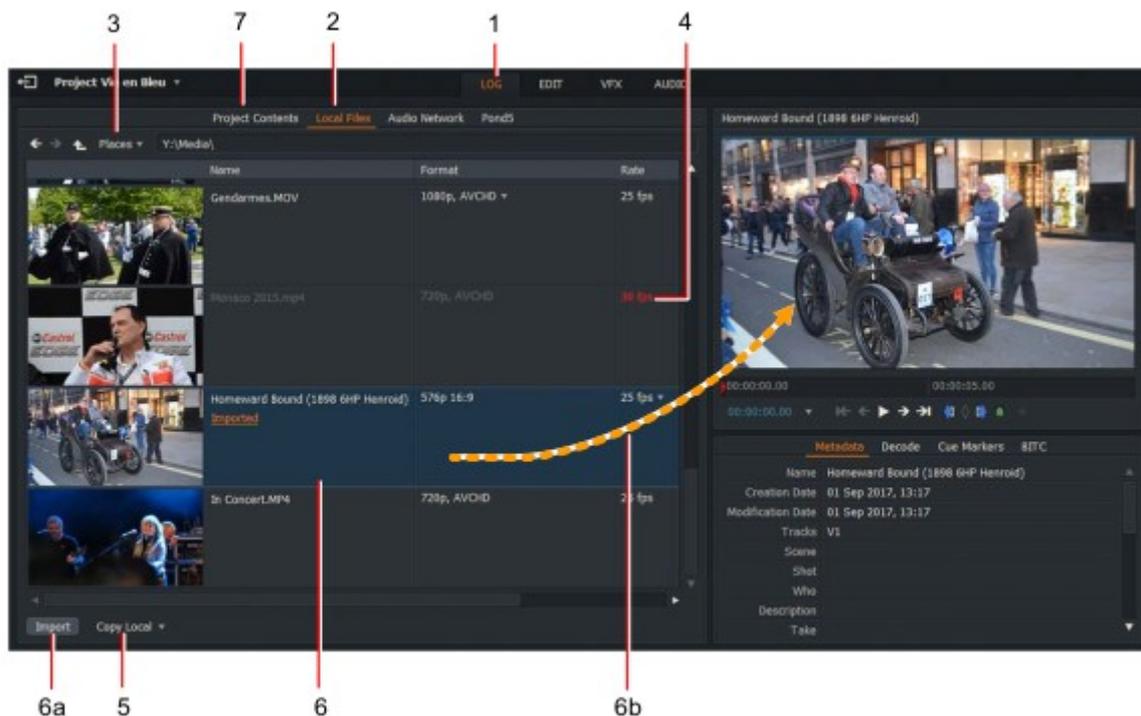
Sólo se muestran los proyectos que coincidan con el texto que ha escrito. Haga doble clic en el proyecto que requiere.

3. Se abrirá el proyecto.

Importación de clips en un proyecto

Para importar archivos desde carpetas locales y unidades de red:
PASOS

1. Asegúrese de que tiene seleccionada la ficha editar o registro.



2. Haga clic en la ficha archivos locales.

3. Haga clic en la ficha lugares para navegar a la unidad y carpeta que necesita.

4. Si la velocidad de fotogramas es de un clip no es compatible con su proyecto, se muestra en rojo. No será capaz de importar el clip en su proyecto.

5. Seleccione el método de importación en la lista desplegable. Las opciones son:

- Crear enlace. Mantiene el archivo importado en su ubicación y formato original para que pueda trabajar con el archivo de forma nativa.
- Copiar local. Copia el archivo en la unidad de material sin descodificar.
- Descodificación. Convierte el archivo en el tipo de archivo y la opción de compresión elegidos. Consulte "[ficha de descodificación](#)" en la [página 125](#).

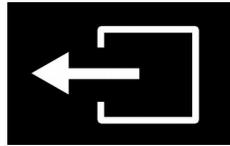
6. Haga clic en un clip para seleccionarlo para importar a su proyecto, o mantenga pulsada la tecla Mayús o Ctrl (CMD clave en Mac OS X) para seleccionar varios clips y:

- a) Haga clic en el botón importar.
- b) arrastre un solo clip al visor de clips.

7. Al importar los clips, el auto de Content Manager cambia a la papelera o filtro que contiene los clips que ha importado.

Cerrar un proyecto

Para cerrar un proyecto y volver al explorador de proyectos, haga clic en el botón salir en la parte superior izquierda de la ventana del proyecto.



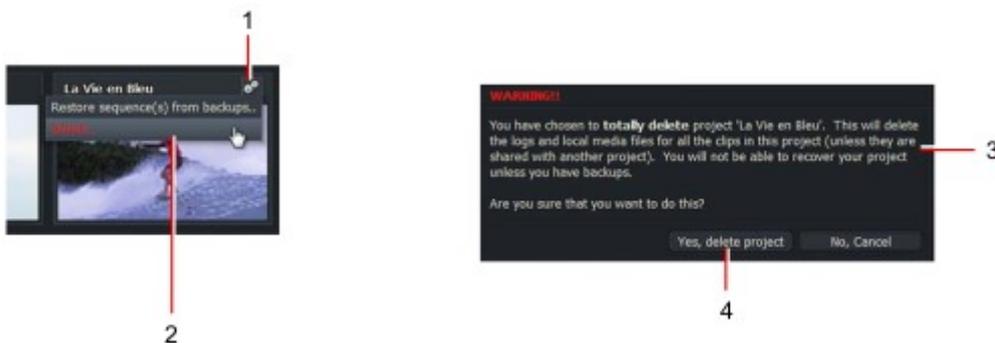
Eliminación de un proyecto

La eliminación de proyectos no elimina ningún medio del sistema. Si ha importado archivos de la Ficha archivos locales y se elimina un proyecto, los medios se eliminan sólo si se ha importado como 'Transcode' o 'Copy local'. Si el medio se importaba mediante 'Create Link', sólo se eliminaba el vínculo, no el archivo.

Para eliminar un proyecto:

PASOS

1. En el navegador del proyecto, haga clic en el icono de engranajes para el proyecto que desea eliminar.



2. en el menú que se abre, haga clic en eliminar.

3. se abrirá un cuadro de mensaje, advirtiéndole que el proyecto está a punto de ser eliminado y que puede perder datos.

4. Haga clic en sí para confirmar la eliminación, o no para cancelar la operación.

El gestor de contenido

Content Manager es un panel de la ventana contenido del proyecto que le permite organizar y gestiona todos tus clips, secuencias, bins y búsquedas en una sola ubicación.

Puede seleccionar bins desde el panel lista de contenido y los resultados del filtro seleccionando el filtro apropiado. También puede añadir sus propios filtros a través de la función de búsqueda.

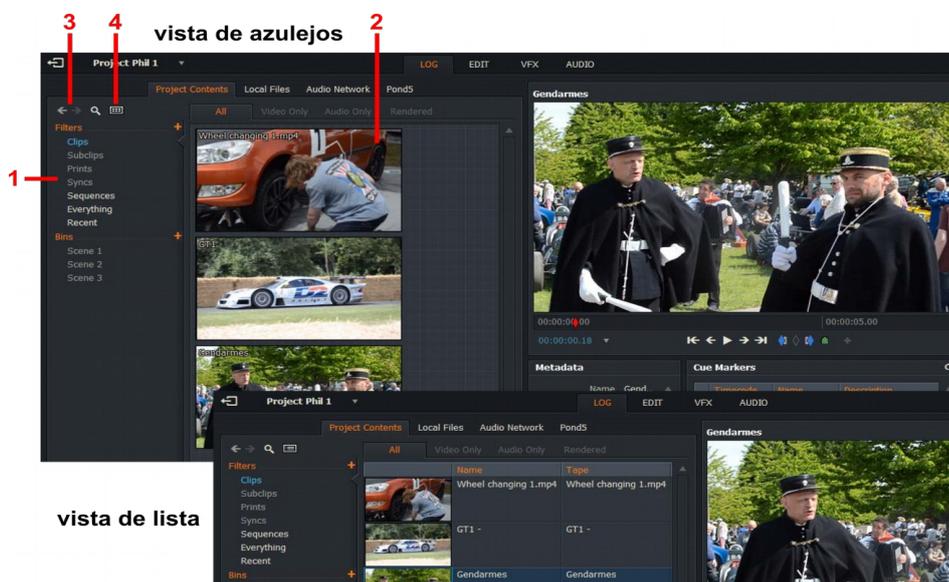
Vea los siguientes temas:

- "Examinar el gestor de contenido " en la página 29
- "Uso del filtro tipos de medios " en la página 30
- "Bins " en la página 31

Navegación por el gestor de contenido

Para examinar el gestor de contenido:
PASOS

1. Seleccione una vista haciendo clic en cualquier elemento mostrado en filtro o bins en el panel lista de contenido.



2. visualización de resultados en la ventana principal.

3. camine hacia atrás y hacia delante a través de los elementos de lista de contenido haciendo clic en los botones examinar.

4. alterne entre las vistas de mosaico y lista haciendo clic en el botón ver. El gestor de contenido tiene dos modos de exhibición principales:

- Vista de azulejos. Los clips y secuencias se muestran como miniaturas.
- Vista de lista. Los clips y secuencias se muestran en un formato de lista con metadatos relevantes y una miniatura más pequeña para ayudar a la identificación.

Uso del filtro tipos de medios

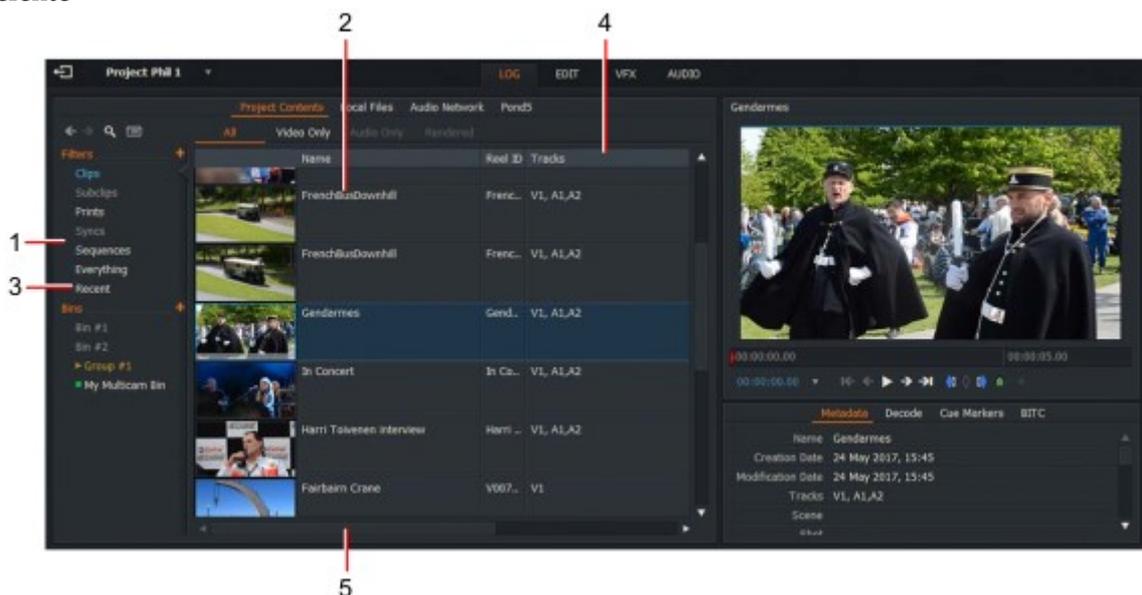
El gestor de contenido utiliza un conjunto de filtros que permiten organizar el medio por tipo, creación, fecha, criterios de búsqueda, etc. También puede revisar sus búsquedas a través del gestor de contenido. Filtro de búsqueda. [Consulte el apartado "creación de un bin vacío" en la página 31.](#)

Para utilizar los filtros de tipos de medios:

PASOS

1. En el panel lista de contenido, haga clic en uno de los siguientes tipos de medios:

- Clips
- Sub-clips
- Secuencias
- Todo
- Reciente



2. el panel principal muestra el tipo de medio que seleccionó.

3. Si seleccionó reciente, el medio aparece en orden cronológico.

4. para cambiar el orden de ordenación de los elementos mostrados, haga clic en el encabezado de columna que desee ordenar. Al hacer clic en el mismo encabezado de columna se invierte el orden mostrado.

5. Utilice la barra de desplazamiento horizontal para mostrar las columnas situadas más allá del borde del marco de visualización.

Contenedores

Los compartimientos se utilizan para organizar y para exhibir sus clips y secuencias. Puede mover y copiar clips para otros compartimientos, y cambia la manera que los compartimientos exhiben clips.

Es posible que un clip esté en más de una papelera al mismo tiempo. Puede utilizar esta función para ayudar a organizar su material de manera más flexible. Sin embargo, ver un clip en más de un lugar en la pantalla no significa que haya más de una copia del clip en el disco duro.

- "Crear un bin vacío " en la página 31
- "Copiar clips en bins " en la página 32
- "Crear una papelera con clips " en la página 32

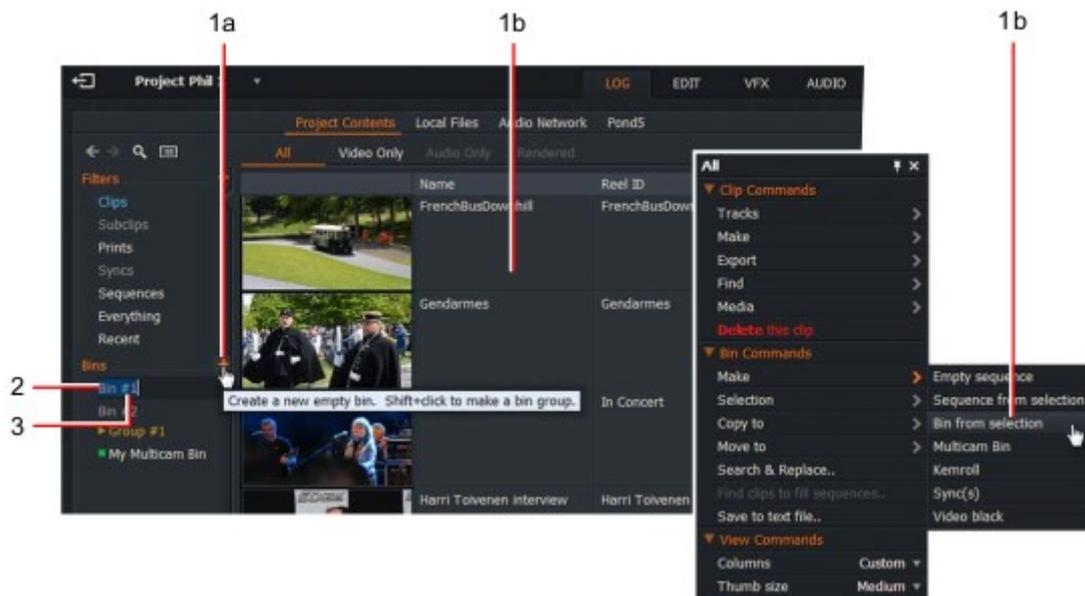
Para obtener más información acerca de los bins, consulte "Chapter 8: bins and Groups " en la página 127.

Creación de un contenedor vacío

Para crear un nuevo contenedor vacío:
PASOS

1. Realice una de las siguientes acciones:

- Haga clic en el icono contenedores + en el panel lista de contenido.
- Seleccione uno o más clips, haga clic con el botón derecho y, en el menú que se abre, seleccione comandos de contenedor > contenedor de la selección.



2. la nueva bandeja se muestra como una entrada debajo de ' Bins ' en el panel de lista de contenido.

3. Escriba el nombre que desea para su bin directamente en el cuadro de texto.

Copiar clips en bins

Para copiar uno o más clips en una papelera:

PASOS

1. Abra el compartimiento que contiene el clip o los clips que usted quiere copiar.
2. Haga clic en el clip que desea copiar. Para seleccionar varios clips, mantenga pulsada la tecla Mayús o Ctrl, y luego haga clic en cada clip que desea copiar.
Los usuarios de Mac OS X deben utilizar la tecla cmd en lugar de la tecla Ctrl.
3. el cursor cambia para mostrarle cuántos clips ha seleccionado.



4. Mantenga pulsada la tecla Ctrl y arrastre los clips seleccionados hasta el destino deseado.
Los usuarios de Mac deben utilizar la tecla cmd en lugar de la tecla Ctrl.

Creación de una papelera con clips

Puede crear un bin vacío como se describe en "crear un bin vacío " en la página 31,-o puede seleccionar los clips que desee al crear una papelera como se describe en el siguiente procedimiento:

PASOS

1. Seleccione un filtro en el gestor de contenido, por ejemplo, clip, subclips, secuencias y pulse Mayús + clic o Ctrl + clic para seleccionar los clips que desee.
2. Haga clic con el botón derecho en uno de los clips y, en el menú que se abre, seleccione los comandos de bin > hacer > Bin de la selección.
3. se crea un bin llamado All #1 en la lista de contenido. Si la papelera ya existe, el último número en el nombre se incrementa.

Capítulo 3: clips

Los clips se crean como una sola grabación continua de imagen y/o sonido, y se almacenan como ambos en un archivo de registro y un archivo de material. El archivo de registro de un clip contiene información de registro como el clip nombre, ID de cinta y código de códigos. El archivo de material contiene imágenes o sonido para el clip.

Usted puede moverse a través de su material en varias maneras adicionales. Puede saltar a un determinado código de momento, y puede insertar marcadores de CUE y luego saltar a ellos.

Las grabaciones pueden necesitar más preparación, -por ejemplo, la subdivisión en subclips o más corto o secciones de un clip más largo.

Vea los siguientes temas:

- ["Reproducción en vista de mosaico o de lista "](#) en la página 34
- ["Reproducción en un visor "](#) en la página 36
- ["Administrar clips "](#) en la página 38
- ["Selección de las etiquetas de códigos de código "](#) en la página 42
- ["Saltar a un código de códigos "](#) en la página 43
- ["Marcadores de CUE "](#) en la página 44
- ["Marcadores de CUE de rango "](#) en la página 47

Reproducción en mosaico o vista de lista

Al importar un archivo, se muestra de forma predeterminada en una de las ubicaciones:

- La pestaña ' reciente ' del gestor de contenido (por defecto)
- La pestaña ' Buscar ' del gestor de contenido (opción del usuario)
- Una papelera de su elección

Para reproducir un clip, ya sea en mosaico o vista de lista:
PASOS

1. Haga clic en cualquier parte del área de imagen del clip.



2. El borde cambia a azul brillante.

3. Utilice los atajos de teclado de reproducción. Los atajos por defecto son los siguientes:

Reproducir/detener: barra espaciadora
Play (hacia atrás): j
Stop: k
Juego (remite): l (minúscula ' L ')
Mayús + Play manteniendo pulsada la tecla Mayús mientras pulsa el icono reproducir o tecla de atajo reproduce el medio en reversa.

4. Coloque el mouse sobre el elemento de mosaico o de la lista para revelar la barra de fregar y, a continuación, haga clic en el rojo marcador de línea de tiempo para arrastrarlo hacia atrás o hacia adelante a través de la barra de fregado.

Jugar en un espectador

Puede reproducir clips en el visor de fuentes en la mano derecha de la pantalla. También puede ver clips en modo de pantalla completa. Vea los siguientes temas:

- "Abrir una ficha en un visor " en la página 35
- "Reproducción en un visor " en la página 36
- "Visualización de vídeo de pantalla completa " en la página 37

Abrir una ficha en un visor

Para abrir una ficha en el visor:
Contenido

1. Asegúrese de que la ficha registro está seleccionada.



2. Realice una de las siguientes acciones:

- a) Haga doble clic en el elemento de mosaico o de lista.
- b) Arrastre el elemento de mosaico o de lista al visor.

3. El clip seleccionado se abrirá en el visor de fuentes.

4. El nombre del clip aparece en la parte superior del visor.

5. los extremos derecho e izquierdo de la barra de fregado representan el comienzo y el final del clip.

6. para abrir otro clip en el mismo visor, repita el paso 2.

Reproducción en un visor

Para reproducir un clip en el visor:
Contenido

1. abrir un clip en el visor, como se describe en "abriendo una ficha en un visor " en la página 35.

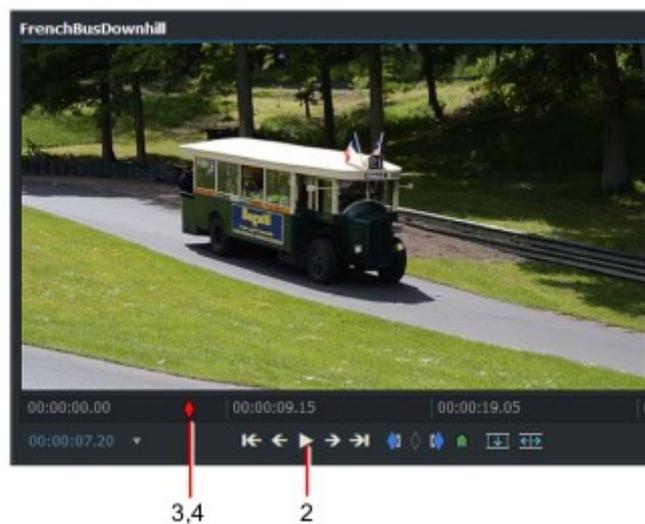
2. juegue el material haciendo una de las siguientes acciones:

- Utilice los atajos de teclado para la reproducción.
- Los controles de reproducción en el visor.

Atajos por defecto:

j = reproducción inversa
k = pausa
l = play

3. Para desplazarse por el material, haga clic en el marcador de marco rojo en el tira del indicador y arrástrelo donde quiera.



4. Para saltar a un nuevo punto, haga clic en la tira indicadora en la posición de código de saltar a.

Visualización de vídeo de pantalla completa

Recomendamos utilizar dos o más monitores para que la pantalla completa no oculte el interfaz de usuario. Consulte el apartado "[uso de varios monitores](#) " en la [página 237](#).

Para mostrar vídeo de pantalla completa:
PASOS

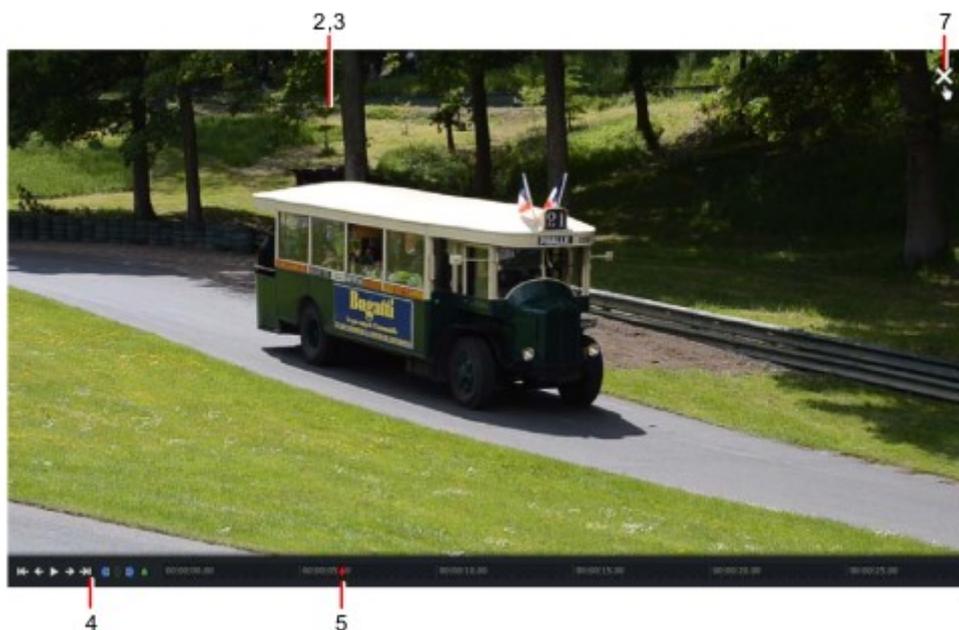
1. Realice una de las siguientes acciones:

- Oprima la tecla de atajo de la pantalla completa de Toggle.
- Haga doble clic en la imagen en el visor.

Atajos por defecto:

F12 = alternar pantalla completa

2. El soporte muestra el tamaño completo en el monitor, completo con controles de reproducción/marcador y barra de fregar.



3. Mueva el ratón sobre la imagen de pantalla completa para revelar los controles de reproducción y marcador, y barra de fregar.

4. Utilice los controles de reproducción y marcador para desplazarse por el clip y añadir marcas.

5. Use la barra de fregar para moverse hacia atrás y hacia adelante a través del clip.

6. para cerrar el modo de pantalla completa, oprima la tecla de atajo de pantalla completa de Toggle otra vez.

7. también puede cerrar el modo de pantalla completa moviendo el ratón sobre la pantalla completa y haciendo clic en el botón salir de pantalla completa.

Atajos por defecto:

F12 = alternar pantalla completa

Cargar un clip en modo de pantalla completa

Mientras está en el modo de pantalla completa, puede cargar un nuevo clip desde la bandeja seleccionada actualmente.

Contenido

1. Mueva el mouse a la parte superior de la pantalla hasta que se abra un menú desplegable bin.



2. Utilice la barra de desplazamiento superior derecha para ver más clips en la papelera.

3. Haga clic en el clip que desea cargar.

4. el clip seleccionado aparece en el modo de pantalla completa.

No hay ningún método para cambiar a una papelera diferente mientras está en modo de pantalla completa.

Administración de clips

Vea los siguientes temas:

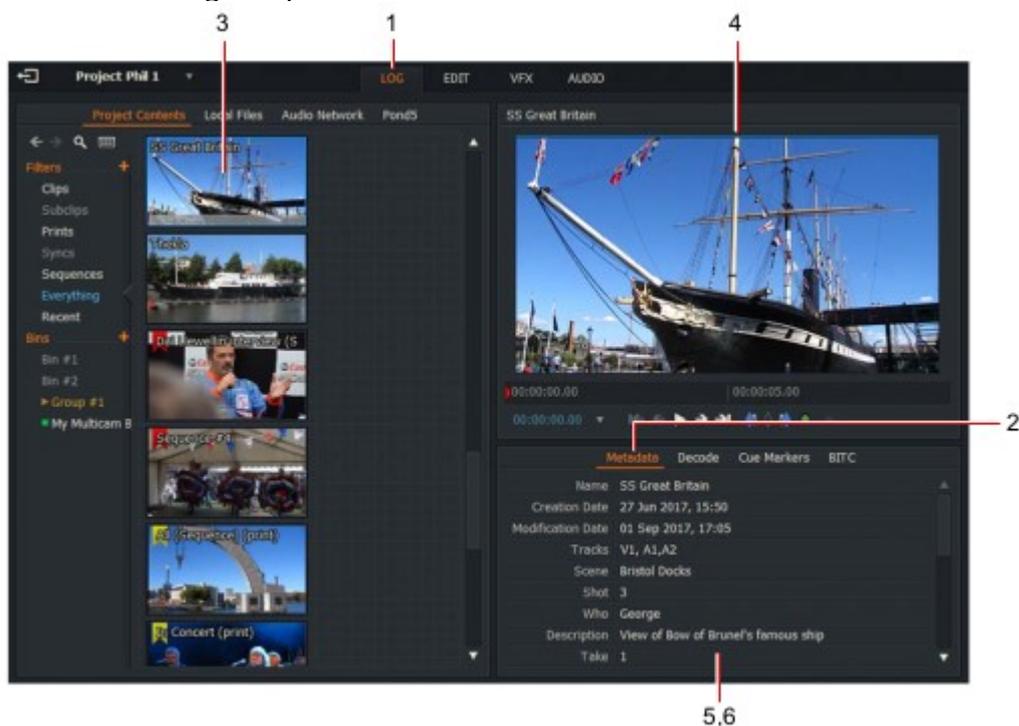
- ["Buscar información sobre clips "](#) en la página 39
- ["Renombrar clips "](#) en la página 40
- ["Eliminar clips "](#) en la página 41

Búsqueda de información sobre clips

La información sobre los medios se almacena como metadatos. Para revisar los metadatos de un clip:

PASOS

1. Haga clic en la ficha Registro para seleccionarla.



2. Haga clic en la ficha metaDatos para seleccionarla.

3. Realice una de las siguientes acciones:

- Haga doble clic en el clip que desea revisar.
- Arrastre y suelte el clip que desee en el visor.

4. el clip se carga en el visor.

5. los metadatos del clip se muestran debajo del visor.

6. algunos campos de metadatos son de sólo lectura, mientras que otros como la escena, la toma y los comentarios pueden ser editada escribiendo directamente en el campo de metadatos.

Los metadatos también se pueden revisar en la vista de lista de bins.

Viendo las configuraciones de RED R3D

Si está trabajando con archivos ROJOS (R3D) en Lightworks, puede cambiar la configuración de decodificación base de clip.

PASOS

1. Haga clic en la pestaña Log para seleccionarlo.
2. Establezca la calidad de decodificación ROJA de la lista desplegable.
3. Establezca la fuente para la configuración de descodificación R3D en el cuadro desplegable Descodificar usando. Si selecciona 'Configuración de clip', las siguientes opciones están habilitadas:
 - a) Kelvin
 - b) Tinte
 - c) Exposición
 - d) Saturación
 - e) Contraste
 - f) Brillo
 - g) DRX
 - h) ISO
 - i) DEB
 - j) Sombra
 - k) Detalle
 - l) OLPF Comp
 - m) Denoise
 - n) FLUTE
 - o) Pixel Tipo
 - p) Color Ciencia
 - q) curva gamma

Cambio de nombre de clips

Cambiar el nombre de un clip solo cambia el nombre del clip en la base de datos, no cambia el nombre de archivo de el archivo fuente.

Para renombrar un clip:

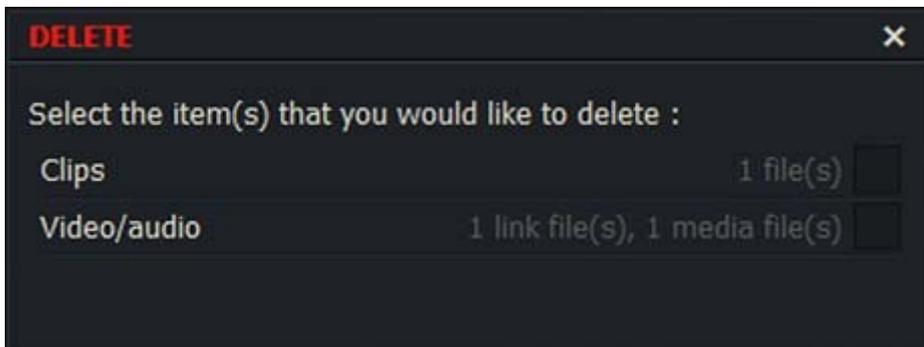
PASOS

1. Siga los pasos 1 y 2 de "[Búsqueda de información sobre clips](#)" en la página 39.
2. Escriba el nuevo nombre que desea para su clip directamente en el cuadro de texto Nombre.

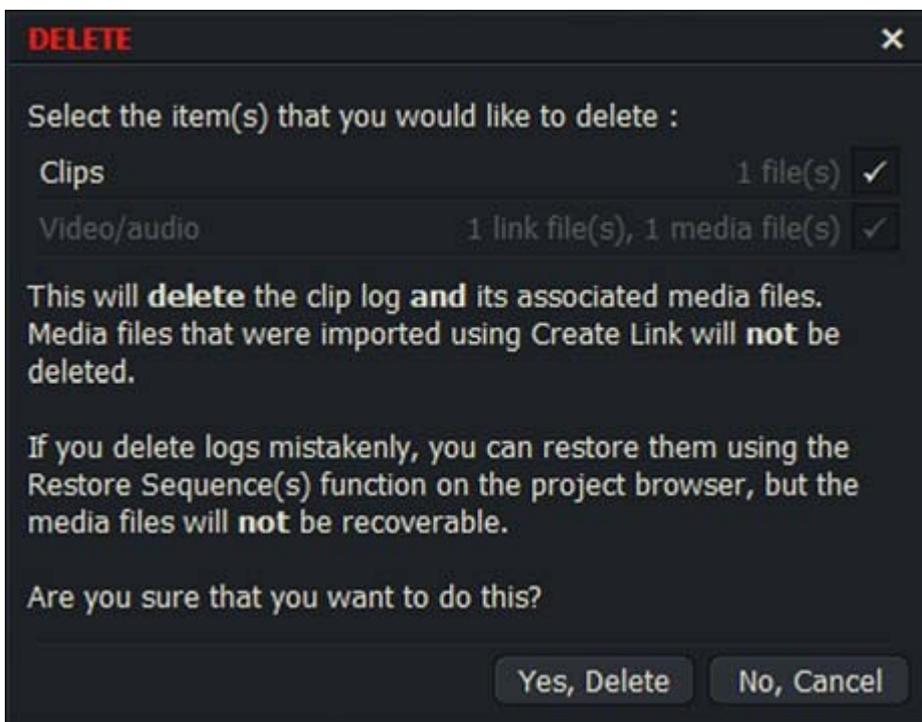
Eliminación de clips

Para eliminar un clip:
PASOS

1. en Content Manager, haga clic con el botón derecho en el clip o clips que desee eliminar y, menú que se abre, seleccione ' eliminar este clip '.
2. un mensaje muestra una advertencia de que el clip está a punto de ser eliminado.



3. Haga clic para seleccionar el cuadro clips o vídeo/audio. El cuadro de mensaje muestra la información relevantes para la acción que ha seleccionado.



4. Haga clic en sí para eliminar el clip y/o el medio asociado, o no para cancelar la eliminación.

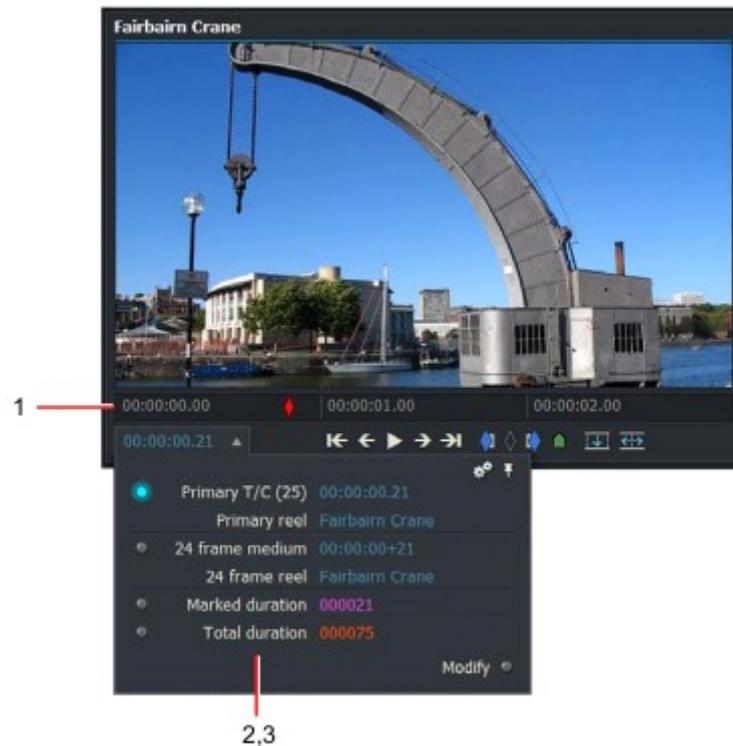
Selección de etiquetas de código de tiempo

El código de tiempo actual de los clips seleccionados se muestra en la parte inferior del visor de origen o de secuencia. Puede cambiar el formato del formato de código de tiempo mostrado a través del menú etiquetas.

Para cambiar la etiqueta del código de tiempo, aparece un visor:

PASOS

1. Haga clic en la flecha situada a la derecha del código de tiempo del espectador.



2. se abrirá el cuadro de diálogo etiquetas.

3. Seleccione el formato de código de tiempo que necesite. Las opciones son:

Primary T/C: código de tiempo de origen para el fotograma actual (en azul).

24 fotograma medio: muestra 24 código de tiempo de fotograma si existe, por ejemplo, en un archivo que provenía de un origen de 24 fotogramas. Permite que 24 Frame EDLs sean generados a partir de 25/30 proyectos de marco.

Duración marcada: duración entre la marca y el fotograma actual (mostrado en púrpura), o la duración entre el inicio y el fotograma actual si no hay marca existe.

Duración total: longitud total del clip en el visor (mostrado en rojo).

Alternativamente, puede desplazar el ratón sobre la etiqueta del código de tiempo, utilizando la rueda del ratón para cambiar la etiqueta.

4. El formato de código de tiempo seleccionado se muestra debajo del visor.

Saltar a un código de tiempo

Entrada de código de tiempo directo

Puede introducir un código de tiempo directo en un visor de origen o de secuencia de la siguiente manera:

PASOS

1. Haga clic en el cuadro de texto código de tiempo de la etiqueta, escriba el código de tiempo que desee, a partir de la posición más a la izquierda y pulse Intro.



2. el visor se con claves en el código de tiempo que ingresó en el paso 1.

Código de tiempo Tear-Off

Puede realizar una referencia a un código de tiempo de un visor de origen o de secuencia haciendo lo siguiente:

PASOS

1. Cree un código de tiempo de Tear-Off como se indica a continuación:

- a) Cargue un clip o una secuencia en un visor y deténgase en el código de tiempo que desea arrancar.



- b) Mantenga pulsado el botón izquierdo del ratón y arrastre la etiqueta del código de tiempo fuera del visor.
- c) Puede crear tantas etiquetas de corte como desee para un clip o una secuencia determinada. Lo hacen no tiene que contener códigos de tiempo diferentes.

2. Para hacer un visor, vaya a un código de tiempo específico:

- a) Asegúrese de que el visor de origen o de secuencia que desea CUE esté abierto.
- b) haga clic y arrastre el código de tiempo seleccionado sobre la etiqueta de código de tiempo.
- c) Cuando el triángulo de la esquina inferior izquierda del rasgón cambia de amarillo a verde, suelte el botón izquierdo del ratón.
- d) el visor se encuentra en el código de tiempo del rasgón seleccionado.

3. Para hacer referencia a cualquier mosaico para ir a un código de tiempo específico:

- a) Asegúrese de que el icono que desea con claves se muestre en Content Manager.
- b) haga clic y arrastre el código de tiempo seleccionado sobre el mosaico que desea CUE.
- c) Cuando el triángulo de la esquina inferior izquierda del rasgón cambia de amarillo a verde, suelte el botón izquierdo del ratón.
- d) el azulejo se ve con claves en el código de tiempo del rasgón seleccionado.

4. Haga clic en el botón X para eliminar un desgarro no utilizado.

00:00:14.21 X

Marcadores de CUE

Los marcadores de CUE le permiten marcar puntos de interés en su material. Puede usarlos más tarde para referencia puntos, se puede mover a través de material saltando a ellos. Los marcadores de CUE son marcadores a largo plazo y mostrar como triángulos pequeños en la franja de la línea de tiempo del visor.

Consulte los siguientes temas:

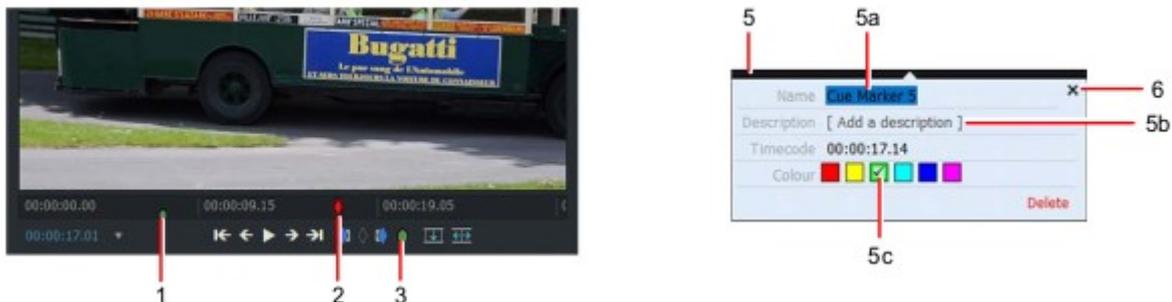
- "Agregar marcadores de CUE " en la página 44
- "Saltar a marcadores de CUE " en la página 45
- "Edición de marcadores de CUE " en la página 45
- "Exportar marcadores de CUE " en la página 46
- "Eliminación de marcadores de CUE " en la página 47

Puede utilizar marcadores de CUE como referencias para subclips, consulte ["creación de varios subclips de un solo Clip "](#) en la página 56.

Adición de marcadores de CUE

Para añadir un marcador de CUE:
PASOS

1. Los marcadores de CUE son pequeños marcadores triangulares en la línea de tiempo que identifican áreas de interés en sus clips.



2. Mueva el marcador de la línea de tiempo a la posición del clip que desee.

3. Haga clic en el botón CUE Marker debajo del visor, o pulse la tecla CUE tecla de acceso directo del marcador.

4. el marcador de CUE se muestra como un pequeño triángulo verde en la línea de tiempo.

5. el cuadro de diálogo Marcador de CUE se abre debajo del visor:

Accesos directos predeterminados:

a) opcional: escriba un nombre para el marcador de CUE en el campo nombre.

⌘ = **Marcador de CUE**
(apóstrofo)

b) opcional: Añada una descripción para su marcador de CUE en el Campo Descripción.

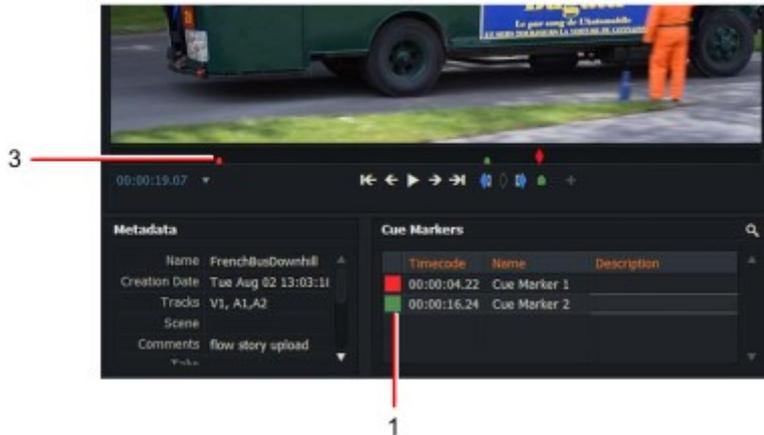
c) opcional: haga clic en un color para establecer el color de su marcador de CUE.

6. Para cerrar el cuadro de diálogo Marcador de CUE, haga clic en el botón Cerrar (X) o haga clic en cualquier lugar fuera del cuadro de diálogo.

Saltar a marcadores de CUE

Vaya a un marcador de CUE en el visor realizando una de las siguientes acciones:
PASOS

1. Haga clic en el marcador de CUE en el panel Marcadores de CUE (sólo en la ficha registro).



**Accesos directos
predeterminados:**
a = marcador de CUE
anterior
s = siguiente marcador de
CUE

2. Oprima las teclas de atajo del marcador de CUE para desplazarse al marcador de CUE que necesite.

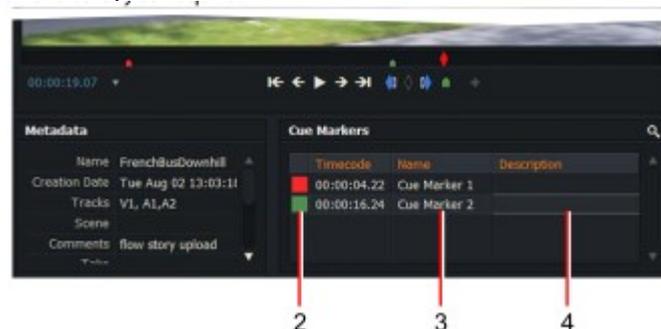
3. Haga clic en el marcador de CUE en la barra de lavado del visor.

Edición de marcadores de CUE

Para editar un marcador de CUE:
PASOS

1. vaya al marcador de CUE que desea editar como se describe en ["saltar a marcadores de CUE "](#) en [Página 45](#).

2. cambie el color de un marcador de CUE haga clic en la pestaña de color. Cuando se abra la paleta de colores, haga clic en el color que necesita.



3. cambiar el nombre de un marcador de CUE escribiendo directamente en el nombre cuadro de texto y, a continuación, presione Entrar.

4. cambie la descripción de un marcador de CUE escribiendo directamente en su cuadro de texto Descripción y a continuación, pulse Intro.

Exportación de marcadores de CUE

Puede exportar marcadores de CUE a un archivo de valores separados por comas (CSV) de la siguiente manera:

PASOS

1. haga clic con el botón derecho del ratón dentro del panel marcador de CUE y, en el menú que se abre, seleccione ' exportar a texto archivo '.
2. el panel exportar se abre preguntándole dónde guardar el archivo.



3. Haga clic en lugares para abrir la lista desplegable de ubicaciones de carpeta para guardar el archivo.
4. Escriba un nombre para el archivo de exportación en el cuadro de texto.
5. Haga clic en Aceptar.
6. se abre un cuadro de mensaje, confirmando la ubicación donde se guardó el archivo de exportación.

Eliminación de marcadores de CUE

Para quitar un marcador de CUE:
PASOS

1. vaya al marcador de CUE que desea eliminar como se describe en ["saltar a marcadores de CUE "](#) en [Página 45](#).
2. Realice una de las siguientes acciones:



- a) haga clic en el marcador de barra Scrub. En el cuadro de diálogo Marcador de CUE que se abre, haga clic en eliminar enlace.
- b) haga clic en el botón CUE Marker debajo de la barra de lavado. Debe aparcar el marcador de línea de tiempo exactamente en la parte superior del marcador de CUE.
- c) haga clic en la pestaña marcadores de CUE para abrir el panel y haga clic en el botón Eliminar ver (["Eliminación de marcadores de señal a distancia "](#) en [la página 49](#)).

Marcadores de CUE a distancia

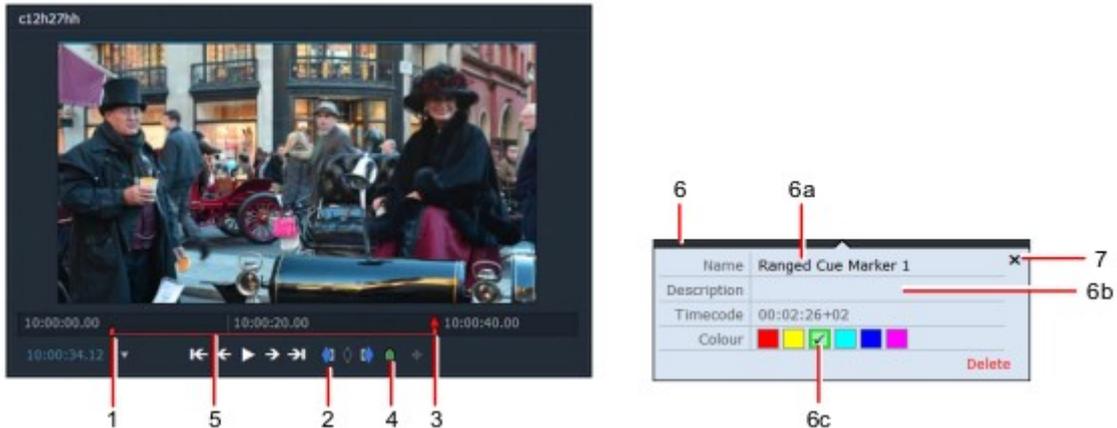
Los marcadores de CUE a distancia son marcadores con un punto inicial y final para marcar una región en lugar de un marco individual. Consulte los siguientes temas:

- ["Agregar marcadores de señal a distancia "](#) en [la página 48](#)
- ["Eliminación de marcadores de señal a distancia "](#) en [la página 49](#)
- ["Actualización de marcadores de señal a distancia "](#) en [la página 49](#)

Adición de marcadores de CUE a distancia

Para añadir un marcador de señal a distancia:
PASOS

1. Mueva el marcador de línea de tiempo a la posición en el clip que desee para el punto de inicio.



2. Haga clic en el botón de punto de in o presione la tecla de acceso directo marcar en.

3. Mueva el marcador de la línea de tiempo a la posición del clip que desee Punto.

4. Haga clic en el botón CUE Marker debajo del visor, o pulse la tecla CUE Tecla de acceso directo del marcador.

5. el marcador de señal a distancia se muestra como una línea de color entre y puntos finales.

6. el cuadro de diálogo marcador se abre debajo del visor:

a) Opcional: escriba un nombre para el marcador de señal a distancia en el campo nombre.

b) opcional: Añada una descripción para su marcador de señal a distancia en el campo Descripción.

c) Opcional: haga clic en un color para ajustar el color de su marcador de señal a distancia.

7. Para cerrar el cuadro de diálogo Marcador, haga clic en el botón Cerrar (X) o haga clic en cualquier lugar fuera del cuadro de diálogo.

Accesos directos predeterminados:

I = marcar / marcar en
' = marcador de CUE
(apóstrofo)

Eliminación de marcadores de CUE a distancia

Para eliminar un marcador de señal a distancia:

PASOS

1. Asegúrese de que la pestaña marcadores de CUE esté seleccionada.



2. en el panel Marcadores de CUE, haga clic en el marcador de señal a distancia que desea eliminar. Mayús + clic o Ctrl + clic para seleccionar varios marcadores de CUE para su eliminación.

3. Haga clic en el botón Eliminar.

4. se abrirá un cuadro de mensaje pidiéndole que confirme la eliminación.

5. Haga clic en sí para eliminar, no para cancelar la operación.

Actualización de marcadores de CUE a distancia

Puede editar y exportar marcadores de señal a distancia de la misma manera que lo hace con marcadores de CUE. Consulte ["CUE Marcadores "en la página 44.](#)

Capítulo 4: edición básica

Consulte los siguientes temas:

- ["Marcar una sección en un clip "](#) en la página 51
- ["Trabajar con subclips "](#) en la página 54
- ["Trabajar con secuencias "](#) en la página 57
- ["Trabajar con Syncs "](#) en la página 68
- ["Edición en vivo "](#) en la página 70
- ["Guardar y restaurar "](#) en la página 73

Marcar una sección en un clip

Puede definir secciones más cortas de clips creando marcas en la línea de tiempo del clip de origen. Esta técnica se utiliza principalmente para crear subclips, insertar secciones en secuencias y marcar áreas de efectos audiovisuales.

Consulte los siguientes temas:

- ["Mark and Park "](#) en la página 52
- ["Marcación con puntos de in y out "](#) en la página 53
- ["Marcar todo el clip "](#) en la página 53
- ["Intercambiar puntos de in y out "](#) en la página 54

Marcar y aparcar

La forma más fácil de marcar una sección de un clip más largo es usar la función marcar y aparcar. Lo hace marcando el punto de in y usando el fotograma actual como el punto de salida.

PASOS

1. Cargue el clip en el visor de medios.



2. Detenga el medio en la posición de la línea de tiempo en la que desea Punto.

3. Haga clic en el botón in Point. Como alternativa, presione la tecla de método abreviado marcar en.

4. Mueva el fotograma actual a donde desee que finalice la sección.

5. ahora se selecciona la sección entre la marca y el fotograma actual.

Accesos directos predeterminados:

i = marcar/marcar en

o = marcar fuera

Marcado con puntos de in y out

Puede marcar un clip con puntos de in y out. Haga lo siguiente:
PASOS

1. Cargue el clip en el visor de medios.



2. Detenga el medio en la posición de la línea de tiempo donde desee el punto de in.

3. Haga clic en el botón in Point. Alternativamente, presione el atajo asignado Clave.

4. Mueva el fotograma actual a donde desee que finalice la sección.

5. ahora se selecciona la sección entre la marca y el fotograma actual.

6. Pulse el botón marcar hacia fuera en el visor. Alternativamente, pulse el botón tecla de acceso directo asignada.

Accesos directos predeterminados:

i = marcar/marcar en

o = marcar fuera

Marcar el clip completo

Puede seleccionar el clip completo haciendo lo siguiente:

PASOS

1. Pulse la tecla de acceso directo para seleccionar el clip completo. El valor predeterminado es]

2. se selecciona el clip completo.

Atajo predeterminado:

] = Seleccionar todo el clip

Intercambio de puntos de in y out

Si marca un punto de in y luego desea saltar a otro punto de in, perderá su marca de salida. Para intercambiar puntos de in y out sin perder el punto de salida:

PASOS

1. Marque una sección en la línea de tiempo del clip usando el procedimiento marcar y aparcar ([ver "marca y Parque " en la página 52](#)).

2. Realice una de las siguientes acciones:

- Pulse la tecla de acceso directo asignada para swap.
- Pase el ratón sobre el punto de in, luego haga clic y arrastre el Apunte a la posición requerida.

3. El marcador azul ' A ' sustituye al marcador de trama de la corriente roja, y el marcador de fotograma actual ' B ' sustituye al marcador azul.

Aunque ha cambiado los puntos alrededor, el primer marcador sigue siendo el punto, es decir, si marca y parque, a continuación, pulse el botón de intercambio, el punto de in es ahora ' Parque ', donde anteriormente era ' marca '.

4. Ahora puede cambiar la posición del punto de in con los controles de reproducción.

Atajo predeterminado:

[= Intercambiar

Trabajar con subclips

Un subclip se denomina así porque no tiene ningún material propio. Cuando reproduce un subclip, reproduce imágenes y el sonido de los archivos de material de su clip (s) original.

Consulte los siguientes temas:

- ["Tipos de subclips " en la página 55](#)
- ["Creación de subclips " en la página 55](#)
- ["Creación de múltiples subclips desde un solo clip " en la página 56](#)
- ["Eliminar subclips " en la página 57](#)
- ["Deshacer y rehacer subclips " en la página 57](#)

Tipos de subclips

Hay dos tipos de subclips, que se pueden identificar por el color de la bandera mostrada en la parte superior esquina izquierda de las vistas de secuencia y de mosaico:

Subclip básico



Una sección tomada de una grabación más larga.

Sincronización



El resultado de la sincronización por separado imágenes digitalizada y clips de sonido.

Consulte ["trabajar con Syncs "](#) en la página 68.

Creación de subclips

Puede crear un subclip desde cualquier clip que se haya marcado con uno de los métodos descritos en ["Marcar una sección en un clip "](#) en la página 51. Para hacer el subclip:

PASOS

1. Realice una de las siguientes acciones:

- Haga clic derecho dentro del visor y, en el menú que se abre, seleccione make > subclip.
- Haga clic en Añadir subclip  en el visor.
- Crear y utilizar un atajo de teclado para ' hacer un subclip '.

2. El subclip se agrega al administrador de contenido. Los subclips se identifican mediante una bandera azul en la esquina superior izquierda de mosaicos, miniaturas y visores.

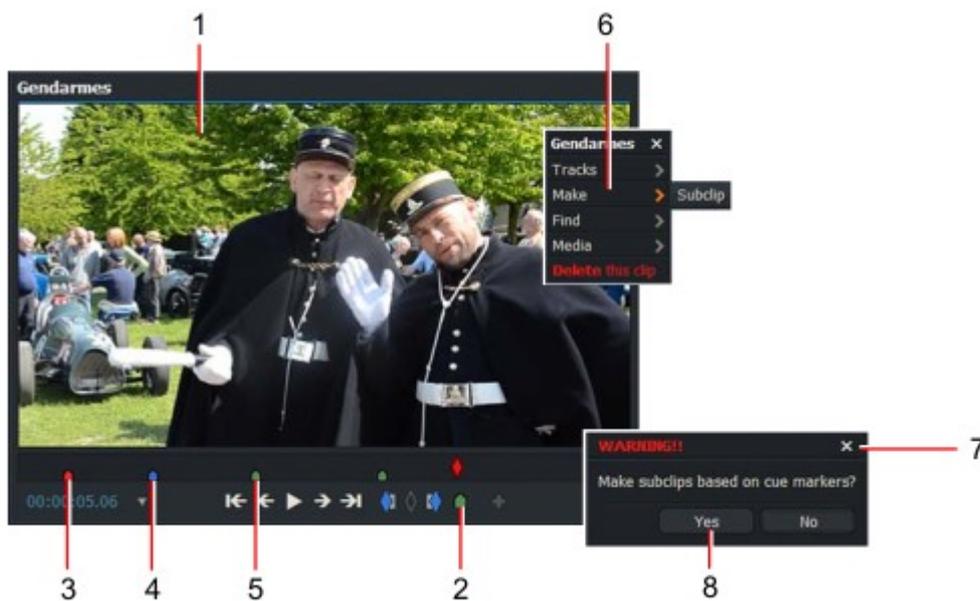


Creación de varios subclips a partir de un solo clip

Puede crear varios subclips a partir de un solo clip agregando marcadores de CUE a la línea de tiempo para marcar Puntos de in y out. El primer marcador de CUE representa el punto de entrada del primer subclip y el último Marca el punto de salida del subclip final. Cualquier marcador de CUE en el medio representa tanto el punto de salida del subclip anterior y el punto de in del subclip siguiente.

PASOS

1. Abra el clip que desea editar en el visor de origen.



2. borre las marcas de la línea de tiempo, consulte ["eliminación de marcadores de CUE "](#) en la [página 47](#).

3. cree un marcador de CUE para el punto de entrada del primer subclip. Consulte ["agregar marcadores de CUE "](#) en [Página 44](#).

4. cree un marcador de CUE para el punto de salida del primer subclip. Consulte ["agregar marcadores de CUE "](#) en [Página 44](#).

5. Repita el paso 4 para crear puntos de salida para los subclips restantes.

6. Haga clic con el botón derecho del ratón dentro del visor y, en el menú que se abre, seleccione make > subclip.

7. se abrirá un cuadro de mensaje pidiéndole que confirme que desea crear varios subclips.

8. Haga clic en sí.

9. se generan nuevos subclips. Estos se pueden encontrar en los filtros recientes y subclips de la Administrador de contenido.

Eliminación de subclips

Si se elimina un subclip, no se eliminará el clip original (registro y material). La eliminación de un subclip es como eliminar una secuencia, ya que un subclip no tiene realmente un material propio.

Si elimina el material del clip original, los subclips a los que se haga referencia también son eliminados.

Para eliminar un subclip:

PASOS

1. Haga clic con el botón derecho en el subclip de la línea de tiempo y, en el menú que se abre, seleccione clip de origen > Eliminar.
2. se elimina el subclip. No se advierte que el material debe eliminarse.

Deshacer y rehacer subclips

Deshacer y rehacer no tienen ningún efecto cuando se aplican a un subclip. Una secuencia hecha de subclips se comporta en de la misma manera que una secuencia hecha de clips.

Trabajar con secuencias

Las secuencias son una serie de clips y subclips dispuestos en el juego requerido Orden. Se pueden identificar mediante una bandera roja en la esquina superior (en la vista de mosaico) o en la Barra de título del visor de secuencias. 

En su forma básica, las secuencias son una lista de puntos de edición sin imágenes, sonido o código de tiempo, que consulta los registros de sus clips constituyentes para obtener información sobre el etiquetado, como el código de tiempo.

Al ver la secuencia, reproduce las imágenes y el sonido de los archivos de material del original Clips.

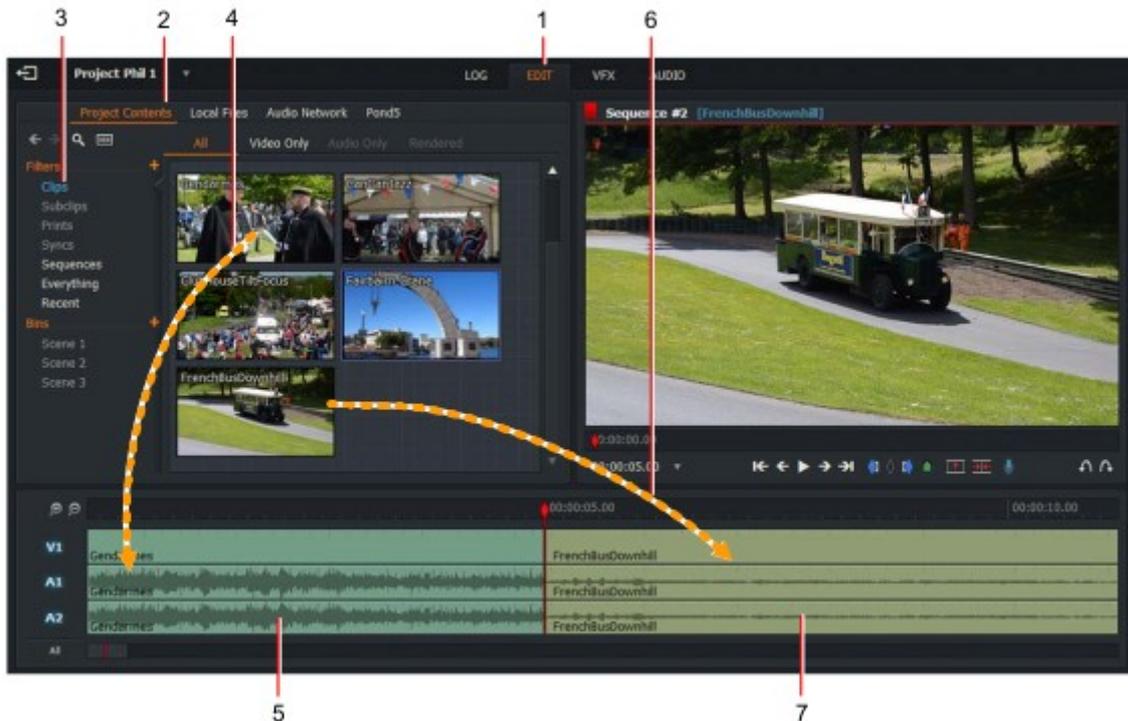
Consulte los siguientes temas:

- ["Creación de secuencias "](#) en la página 58
- ["Abrir una secuencia existente "](#) en la página 59
- ["Uso del visor de origen "](#) en la página 60
- ["Eliminación de material de una secuencia "](#) en la página 61
- ["Sustitución de material en una secuencia "](#) en la página 62
- ["Eliminación de una secuencia "](#) en la página 66
- ["Guardar un fotograma de una secuencia "](#) en la página 66
- ["Hacer una impresión "](#) en la página 67
- ["Guardar o copiar una secuencia "](#) en la página 67

Creación de secuencias

Para crear una nueva secuencia:
PASOS

1. Haga clic en la pestaña Editar para revelar la vista de secuencia. Nuevos proyectos siempre abiertos con un espacio en blanco Secuencia.



2. Haga clic en la pestaña contenido del proyecto.

3. Haga clic en clips en Content Manager para mostrar los clips disponibles en el proyecto.

4. Seleccione el primer clip que desee en la secuencia y arrástrelo hasta la línea de tiempo.

5. la pantalla de vídeo y audio del clip se muestra como pistas separadas en la línea de tiempo.

6. Mueva el marcador de línea de tiempo a donde desea agregar el siguiente clip:

- Pulse la tecla de atajo de corte anterior para mover el marcador hacia la izquierda final del clip anterior).

- Pulse la tecla de atajo Next CUT para mover el marcador hacia la derecha Inicio del siguiente clip).

7. Seleccione el siguiente clip que desee en su secuencia y arrástrelo hasta la línea de tiempo.

8. las pistas de vídeo y audio del clip se muestran en la línea de tiempo.

9. Repita los pasos 6 y 7 para añadir más clips según sea necesario.

Accesos directos predeterminados:

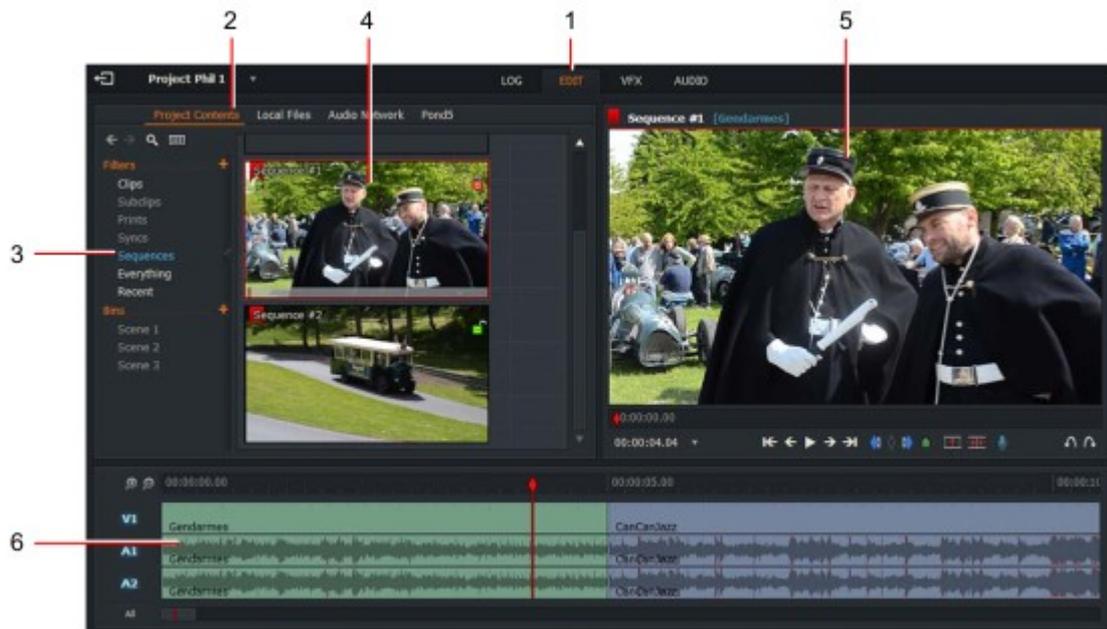
a = corte anterior

s = siguiente corte

Apertura de una secuencia existente

Para abrir una secuencia existente:
PASOS

1. Haga clic en la pestaña Editar para mostrar la vista de secuencia.



2. Haga clic en la pestaña contenido del proyecto.

3. Haga clic en secuencias en el administrador de contenido para mostrar las secuencias en el proyecto.

4. Haga doble clic en la secuencia que desea abrir.

5. la secuencia se muestra en el visor de secuencias.

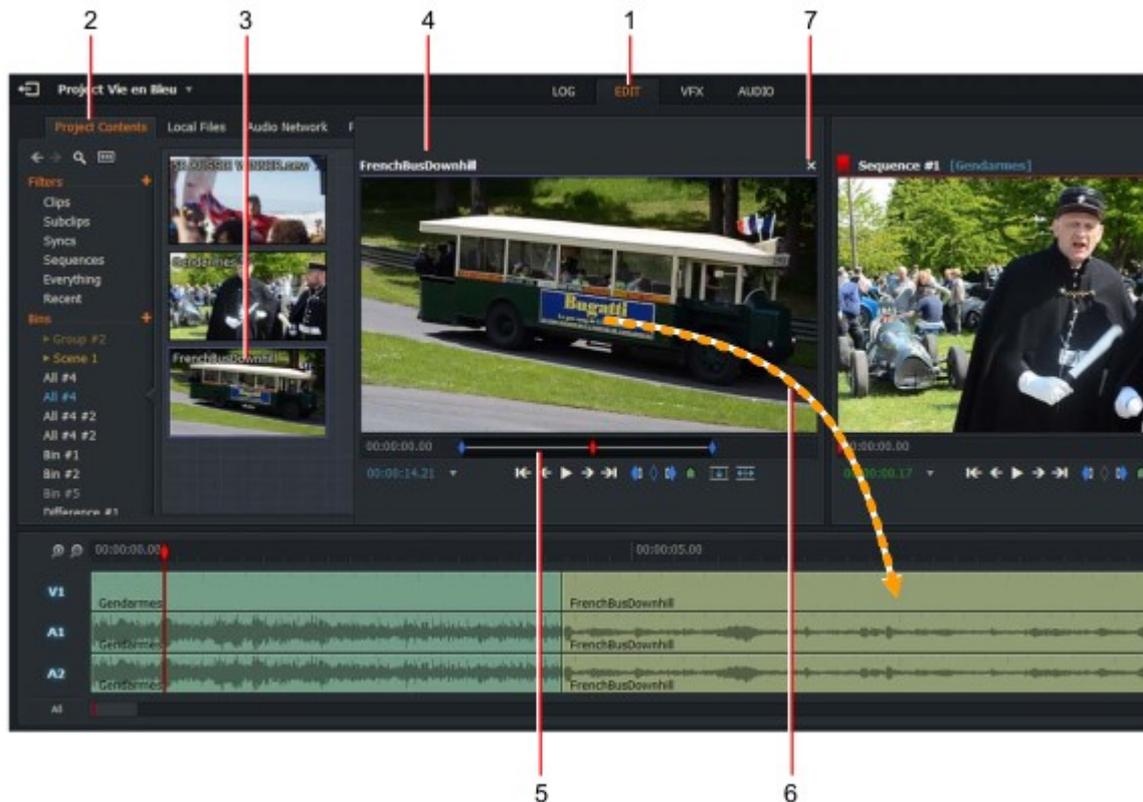
6. las pistas de vídeo y audio de cada clip y subclip de la secuencia se mostrarán en la línea de tiempo.

Uso del visor de origen

A veces, al añadir clips a una secuencia, es más fácil ver el material de origen dentro de un visor dedicado. Esto puede ser útil cuando necesite agregar puntos de in y out antes de agregar a la secuencia.

PASOS

1. Haga clic en la pestaña Editar y cargue la secuencia que necesita en el visor.



2. Haga clic en la pestaña contenido del proyecto.

3. Haga doble clic en el clip de origen (en la vista de mosaico o lista) que desee agregar a la secuencia.

4. el material de origen se abre en el visor de origen.

5. Realice los ajustes que necesite a la fuente, por ejemplo marcando puntos de in y out.

6. Arrastre y suelte el material de origen en la posición requerida en la secuencia.

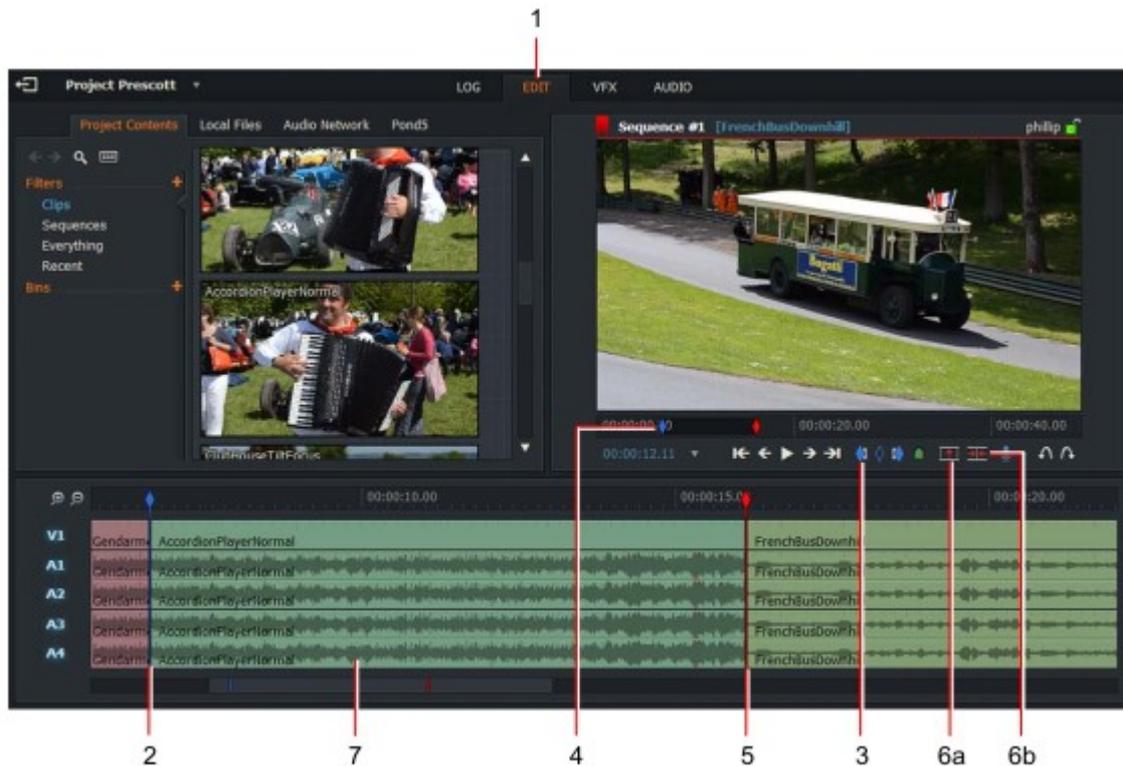
7. para cerrar el visor de origen, haga clic en el botón Cerrar (X) en la esquina superior derecha del visor.

Eliminación de material de una secuencia

Cuando se quita un clip de la línea de tiempo de secuencia, tiene la opción de dejar un negro vacío sección donde el clip solía residir, o mover los clips restantes para llenar el hueco.

PASOS

1. Haga clic en la pestaña Editar y cargue la secuencia en el visor.



2. Coloque el marcador de línea de tiempo al inicio del corte que desea quitar. Utilice las teclas de método abreviado para saltar a la izquierda o derecha al corte que desee.

3. Haga clic en el botón marcar en, o presione la tecla de método abreviado marcar en.

4. se coloca un marcador de punto azul en la barra de fregado.

5. Presione la tecla de atajo Next CUT para colocar el marcador de línea final del corte que desea eliminar.

6. Realice una de las siguientes acciones:

a) haga clic en el botón quitar para sustituir el clip por negro.

b) haga clic en el botón Eliminar para eliminar el clip y mover los clips restantes para rellenar el hueco.

7. La sección marcada se elimina de la secuencia.

Accesos directos predeterminados:

a = corte anterior;

i = marcar en

s = siguiente corte

Sustitución del material en una secuencia

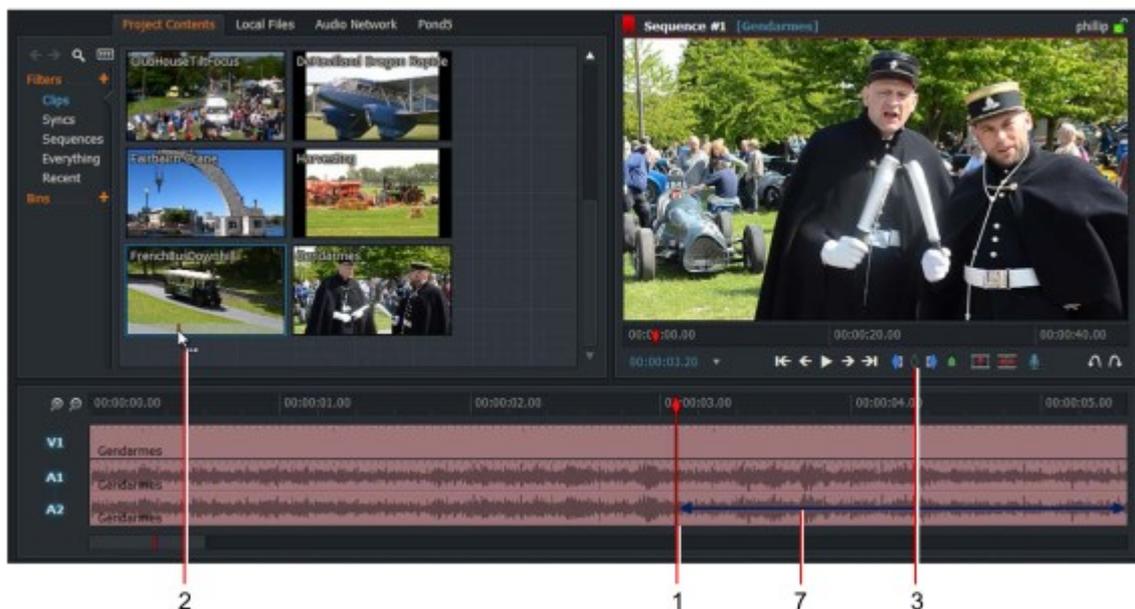
Puede sustituir el material de varias maneras. Consulte los siguientes temas:

- "Reemplazar de final abierto de Tile " en la página 62
- "Reemplazar de final abierto desde el visor de origen " en la página 63
- "Reemplazar selección de fuente " en la página 64
- "Reemplazar hacia atrás desde el punto de salida en fuente " en la página 65
- "Reemplazar hacia atrás desde el punto de salida en secuencia " en la página 65

Reemplazo de acabado abierto del azulejo

En un reemplazo de final abierto, el punto de in es el primer fotograma del clip:
PASOS

1. En el visor de secuencias, coloque el marcador de línea de tiempo donde desea insertar el punto). No presione el botón marcar. El fotograma actual es el punto de in.



2. Seleccione el icono de clip que desea insertar del contenido del proyecto Ventana. Arrastra el ratón sobre la línea de tiempo de la ventana para seleccionar dónde desea que se inicie el material insertado.

3. Asegúrese de que ningún espectador tenga una marca azul en la franja de la línea de tiempo. Si un azul marca está presente, haga clic en el botón Desmarcar del visor de secuencia, o la tecla de método abreviado desmarcar predeterminada en la vista Código fuente.

4. Oprima la tecla de atajo Replace.

5. todo, desde la fuente en punto en reemplaza todo de la Secuencia en el punto encendido.

Teclas predeterminadas:

b = sustituir

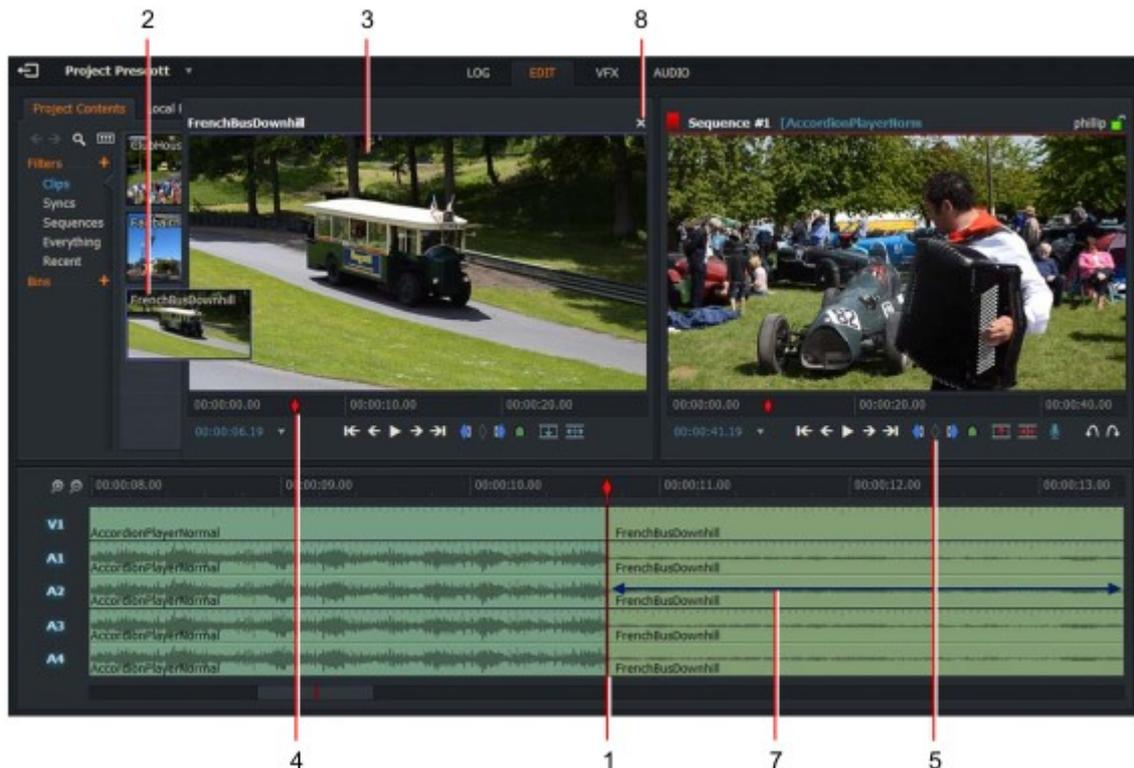
p = desmarcar

Reemplazar de final abierto desde el visor de origen

Para realizar una sustitución de final abierto desde un visor de origen:
PASOS

1. En el visor de secuencias, coloque el marcador de línea de tiempo en el que desea insertar punto).

No presione el botón marcar. El fotograma actual es el punto de in.



2. Haga doble clic en el clip que desea insertar del contenido del proyecto Ventana.

3. el clip se abre en un visor de origen más grande.

4. arrastre el ratón sobre la línea de tiempo del clip para seleccionar dónde desea material insertado para comenzar.

5. Asegúrese de que ningún espectador tenga una marca azul en la franja de la línea de tiempo. Si un azul marca está presente, haga clic en el botón Desmarcar del visor de secuencia, o la clave de desmarcar predeterminada en el visor de origen.

6. Oprima la tecla de atajo Replace.

7. todo, desde la fuente en punto en reemplaza todo de la Secuencia en el punto encendido.

8. Haga clic en el botón Cerrar ' X ' en la parte superior derecha del visor de origen para cerrarlo.

Teclas predeterminadas:

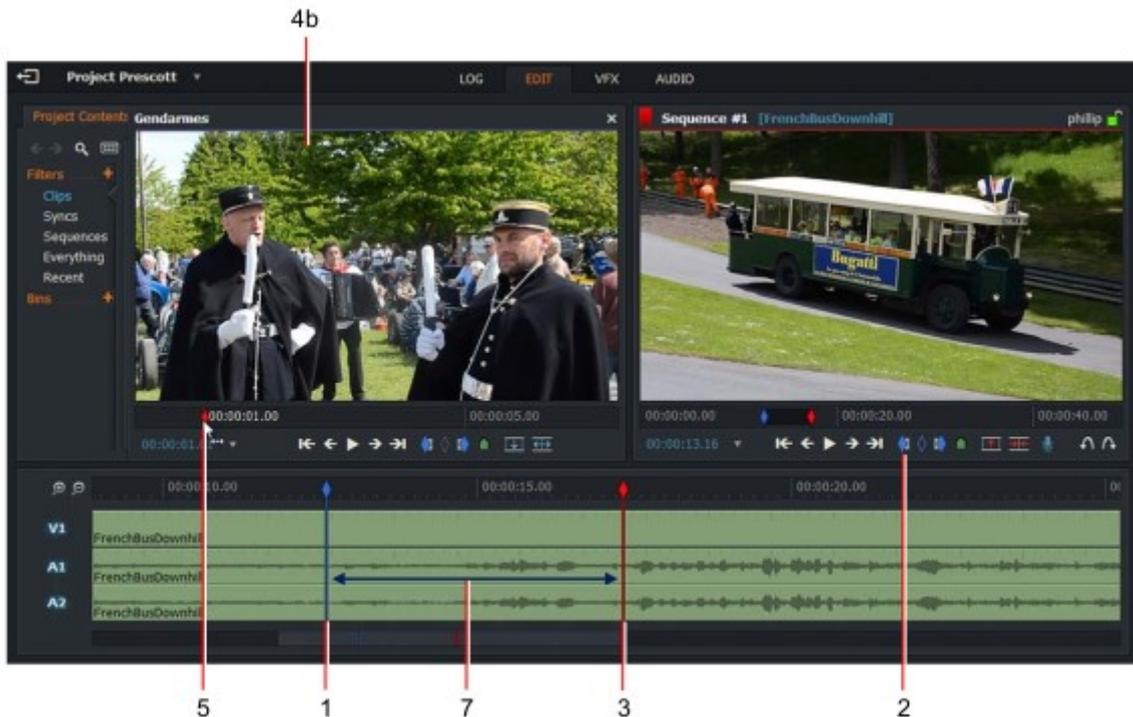
b = sustituir

p = desmarcar

Sustitución de selección de fuente

Utilice este método si desea editar en un Cutaway específico con un punto de inicio y fin conocido.
PASOS

1. Coloque el marcador de línea de tiempo donde desea iniciar el nuevo material.



2. Haga clic en el botón marcar en, o presione la tecla de método abreviado marcar en.

3. Coloque el marcador de línea de tiempo donde desea que el nuevo material Termine. No es necesario hacer clic en el botón marcar como la línea de tiempo marcador es el punto de salida (marca y Parque).

4. Realice una de las siguientes acciones:

- Seleccione el mosaico de clips que desea insertar del contenido del proyecto ventana, como se describe en el paso 2 de "open-ended reemplazar de Tile " en la página 62.
- Haga doble clic en el clip que desea insertar del proyecto Contenido, como se describe en el paso 2 de "reemplazar de Visor de origen " en la página 63. El clip se abre en el visor de origen.

5. arrastre el ratón sobre la línea de tiempo del clip o del mosaico de clips para seleccionar si desea que se inicie el material insertado.

6. Oprima la tecla de atajo Replace.

7. el nuevo material se inserta en la sección de marca y parque que marcado anteriormente.

Accesos directos:

b = sustituir

i = marcar en

p = desmarcar

Reemplazar hacia atrás desde el punto de salida en Source

Si sólo conoce el punto de salida de un reemplazo en el origen, puede usar el reemplazo inverso PASOS

1. Asegúrese de que la vista de secuencia no tiene una marca azul en la franja de línea de tiempo. Si hay una marca azul presente, haga clic en el botón desmarcar o pulse la tecla de atajo Unmark.
2. Coloque el marcador de la línea de tiempo donde desee que comience el material en la línea de tiempo.
3. Haga clic en el botón marcar en, o presione la tecla de método abreviado marcar en.
4. Coloque el marcador de línea de tiempo donde desea que el nuevo material Termine. No es necesario hacer clic en el botón marcar como la línea de tiempo marcador es el punto de salida (marca y Parque).

5. Seleccione el clip que desea insertar en la ventana contenido del proyecto. Arrastre el ratón sobre la línea de tiempo del clip para seleccionar dónde desea que material insertado para terminar.

Accesos directos predeterminados
\
i = marcar en
o = marcar hacia fuera
p = desmarcar

6. Pulse la tecla de acceso directo Backtime.

7. la sección seleccionada en la línea de tiempo se sustituye por el material fuente y se recorta con la misma duración. El punto de inicio del material de origen es calculado hacia atrás desde el punto final del visor de origen (out).

Reemplazar hacia atrás desde el punto de salida en secuencia

Si solo conoce el punto de salida para un reemplazo en la línea de tiempo de secuencia, puede utilizar el Método replace.

PASOS

1. Seleccione el clip que desee insertar en la ventana contenido del proyecto y marque la sección que desea utilizar el método Mark y Park:



Accesos directos predeterminados:
\
i = marcar/marcar en
j = revés PB
k = pausa
o = marcar hacia fuera
p = desmarcar

- a) Arrastre el ratón sobre la línea de tiempo del clip para seleccionar dónde desea que el material insertado para finalizar y pulse la tecla de acceso directo marcar out.
 - b) Pulse la tecla de atajo de reproducción inversa y deténgase en el punto de la tecla de acceso directo de pausa.
2. Asegúrese de que la vista de secuencia no tiene una marca azul en la franja de la línea de tiempo. Si una marca azul está presente, haga clic en el botón Desmarcar del visor o pulse la tecla de método abreviado Unmark.
 3. Coloque el marcador de la línea de tiempo de secuencia donde desea que finalice el material insertado. Este es el punto de salida.

4. Pulse la tecla de acceso directo Backtime.

5. la sección seleccionada en la línea de tiempo se sustituye por el material de la fuente y se recorta a la misma duración. El punto inicial del material del visor de origen se calcula hacia atrás desde el punto final del visor de secuencia (out).

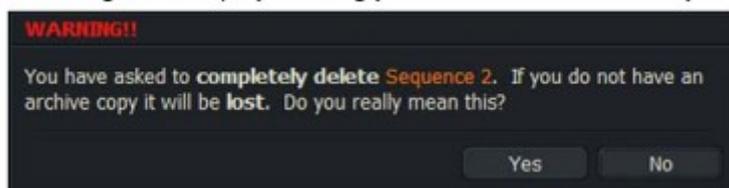
Eliminación de una secuencia

Para eliminar una secuencia:

PASOS

1. Si el administrador de contenido, haga clic con el botón derecho en la secuencia que desea eliminar y, en el menú que se abre, haga clic en 'eliminar esta secuencia'.

2. aparecerá un cuadro de mensaje pidiéndole que confirme la eliminación de su proyecto.



3. Haga clic en sí para confirmar la eliminación, o haga clic en no para cancelarla.

Guardar un fotograma a partir de una secuencia

Los fotogramas se guardan en el formato de gráfico de red portátil (PNG). Para guardar el fotograma actual de una secuencia:

PASOS

1. Pause el visor de secuencias en el fotograma que desee.

2. Pulse la pulsación de tecla asignada para "guardar fotograma actual".

3. el fotograma inmóvil se guarda como un archivo de gráfico de red portátil (PNG) en la unidad local.

4. el gestor de archivos de la estación de trabajo se abre en la carpeta donde se guardó la imagen.

Hacer una impresión

Las impresiones son copias de secuencias que se muestran como un clip continuo, sin uniones entre cortes. Las impresiones se comportan como clips durante la edición y se comportan como secuencias durante los procesos de gestión de proyectos. Las impresiones se identifican con una bandera amarilla en la parte superior izquierda esquina de visores, listas y mosaicos.



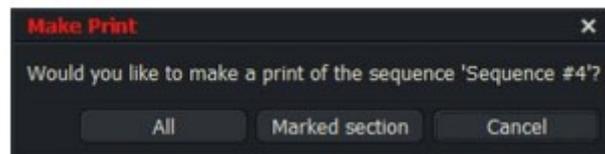
Al trabajar con impresiones, no elimine ninguno de los clips originales, ya que cada impresión se refiere al registro de su clip original para etiquetas como el código de tiempo.

PASOS

1. Realice una de las siguientes acciones:

- Haga clic con el botón derecho en un mosaico, o en la línea de tiempo y, en el menú que se abre, seleccione secuencia Comandos > hacer > imprimir.
- Haga clic con el botón derecho en el visor y, en el menú que se abre, seleccione hacer > imprimir.

2. Si marcó una sección de la línea de tiempo, aparecerá un mensaje preguntándole si desea imprimir toda la secuencia o simplemente la sección marcada:



- Haga clic en todo para hacer una impresión de toda la secuencia.
- Haga clic en "sección marcada" para imprimir sólo la sección marcada en la línea de tiempo.

3. La impresión se muestra en los filtros de impresión y recientes del administrador de contenido. Si esta es la primera impresión que ha creado, se crea un filtro de impresión en Content Manager.

Guardar o copiar una secuencia

Normalmente no tienes que guardar nada como cada cambio o modificación que hagas en Lightworks se guarda automáticamente. Si desea guardar la secuencia, puede hacer una copia de ella, y continuar trabajando en la secuencia original.

PASOS

1. Realice una de las siguientes acciones:

- Haga clic con el botón derecho en un mosaico o en la línea de tiempo y, en el menú que se abre, seleccione secuencia Comandos > hacer > copiar.
- Haga clic con el botón derecho en el visor y, en el menú que se abre, seleccione make > Copy.

2. Si marcó una sección de la línea de tiempo, aparecerá un mensaje preguntándole si desea hacer una copia de toda la secuencia o simplemente la sección marcada:

- Haga clic en todo para hacer una copia de toda la secuencia.
- Haga clic en "sección marcada" para copiar sólo la sección marcada en la línea de tiempo.

3. se crea una copia de la secuencia, con el texto '(copia)' anexado al nombre en el título Bar.

4. la copia se muestra en Content Manager como una secuencia separada.

Trabajar con Sincronizaciones

Las sincronizaciones son subclips que son el resultado de sincronizar por separado la imagen digitalizada y clips de sonido. Se identifican por una bandera beige que se muestra en la esquina superior izquierda de los azulejos, miniaturas y visores.

También puede agregar marcadores a distancia a una secuencia y crear sincronizaciones a partir de ellos. Consulte "[marcación con y puntos de salida](#)" en la página 53.

Consulte los siguientes temas:

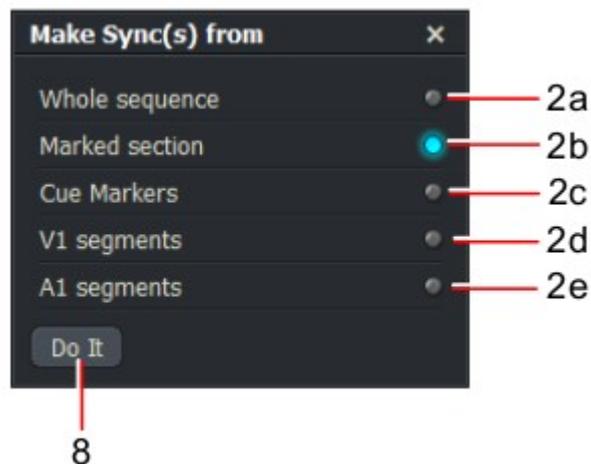
- "[Hacer una sincronización](#)" en la página 68
- "[Sincronizar pistas de audio y vídeo](#)" en la página 69

Realizar una sincronización

Puede crear una sincronización desde cualquier secuencia, seleccionando o deseleccionando cualquier pista según sea necesario.

PASOS

1. Cargue la secuencia que contiene el material que desea sincronizar. Consulte "[abrir una Secuencia existente](#)" en la página 59.
2. Desactive las pistas de vídeo (V) o audio (A) que no desee en la sincronización. (Haga clic en la pista Etiquetas para desactivarlas o habilitarlas alternativamente).
3. Marque y estacione la región que desee para su primera sincronización. Consulte "[Mark and Park](#)" en la página 52.
4. cree un marcador de señal a distancia, consulte "[agregar marcadores de CUE a distancia](#)" en la página 48.
5. Repita los pasos 3 y 4 para añadir más sincronizaciones.
6. Haga clic con el botón derecho dentro del visor de secuencias y, en el menú que se abre, seleccione make > Sync.



7. Puede seleccionar las siguientes opciones en el cuadro de diálogo que se abre:

- a) secuencia completa de toda la sección, ignorando la distancia Marcadores.
- b) sección marcada: realice una secuencia desde la región de marca/parque en la secuencia.
- c) Marcadores de CUE-hacer una secuencia de los marcadores de CUE. Estos pueden ser una mezcla de marcadores y marcadores a distancia.
- d) segmentos v1: realice una secuencia a partir de los segmentos de la pista de vídeo.
- e) Segmentos a1: realice una secuencia a partir de los segmentos de las pistas de audio.

8. Haga clic en hacerlo.

9. los medios generados se pueden encontrar en los filtros de sincronización y recientes del administrador de contenido.

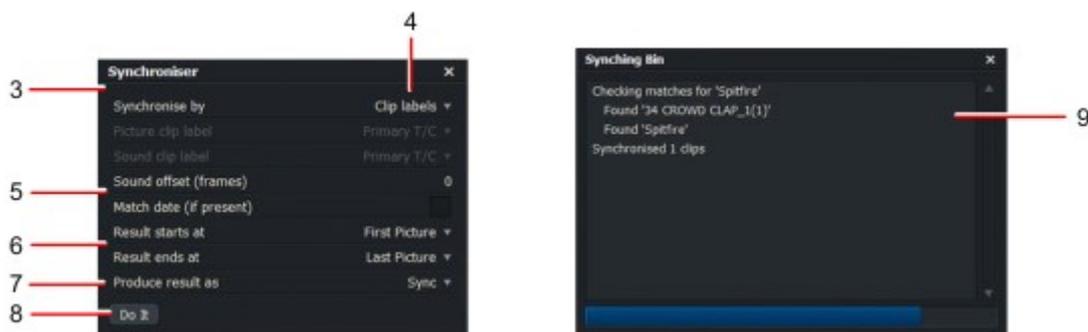
Sincronización de pistas de audio y vídeo

Puede sincronizar pistas de audio y vídeo separadas en función de su selección de etiquetas. Esta característica puede ser útil en flujos de trabajo donde el sonido se importa por separado del vídeo, y deben sincronizarse entre sí. Puede optar por mostrar el resultado como una sincronización o como una secuencia.

Para sincronizar pistas de vídeo y audio:

PASOS

1. Abra una bandeja de material que desee sincronizar.
2. Haga clic derecho dentro de la bandeja y, desde el menú que se abre, seleccione bin comandos > hacer > Sincronizar (s).
3. se abrirá el cuadro de diálogo Synchroniser.
4. Seleccione la opción de sincronización de la lista desplegable 'sincronice por'.



5. Si seleccionó etiquetas de clip o códigos de tiempo de playout del paso anterior, realice los ajustes para las siguientes opciones:

- a) Escriba el valor (en fotogramas) para compensar el sonido en el cuadro de texto.
- b) Marque la casilla fecha de coincidencia si desea coincidir por fecha.

6. Defina las opciones que necesita para ' resultado comienza en ' y ' resultado finaliza en '.

Si los clips de imagen y de audio no comparten las horas de inicio y/o finalización comunes, puede querer alguna manera de determinar cómo se tratan los puntos inicial y final en la sincronización.

Que puede optar por:

- tener un Slug negro al inicio y/o al final de cada pista
- Omitir las secciones en blanco y crear una sincronización que se inicia más tarde y/o termina antes

7. en la lista desplegable "generar resultado como", seleccione secuencia o sincronización.

8. Haga clic en ' hacerlo '.

9. se abrirá un cuadro de progreso de bin de sincronización, que muestra la sincronización intentada.



10. una vez completado el proceso, el medio sincronizado se muestra en la ficha Syncs del Administrador de contenido. Sincronización se identifican por una bandera beige en la esquina superior izquierda en Vistas de mosaico y en la barra de título cuando se muestran en el visor de clips.

11. Si el medio no se puede sincronizar, el proceso de sincronización falla y aparece un mensaje confirmando que no se sincronizó ningún medio. Pruebe a cambiar los criterios y vuelva a empezar.

Edición en directo

Lightworks puede reproducir cuatro o más fuentes separadas en tiempo real, llamada reproducción simultánea. Si los bloquea como una bandeja multicam, puede cortar entre las fuentes a medida que se ejecutan para crear una edición sobre la marcha, de manera similar a la mezcla de visión en vivo. Lightworks llama a esta edición en vivo.

Consulte los siguientes temas:

- ["Iniciar una edición en vivo " en la página 71](#)
- ["Detener una edición en vivo " en la página 72](#)
- ["Uso de los botones de corte de la consola de LightWorks " en la página 72](#)
- ["Visualización de una secuencia creada por edición en vivo " en la página 73](#)
- ["Multicam bins " en la página 139](#)

Preparación para la edición en vivo

La función de edición en vivo hace que la edición de múltiples fuentes sea rápida y sencilla. Vale la pena tomar algún tiempo para considerar cómo puede utilizar mejor esta característica para producir el resultado final deseado. Este depende de la naturaleza de la producción, cuántas fuentes de la cámara utiliza y cómo se divide hasta.

El visor de secuencias de la pantalla de gráficos no se reproduce durante la edición en directo. O bien permanece vacía o muestra el primer fotograma del clip al que se ha cortado.

Las asignaciones de teclas de atajo están disponibles para edición en vivo. Es necesario crear estos manualmente y nombrarlos en secuencia de ' fuente de corte en vivo 1 ' a ' fuente de corte en vivo 8'.

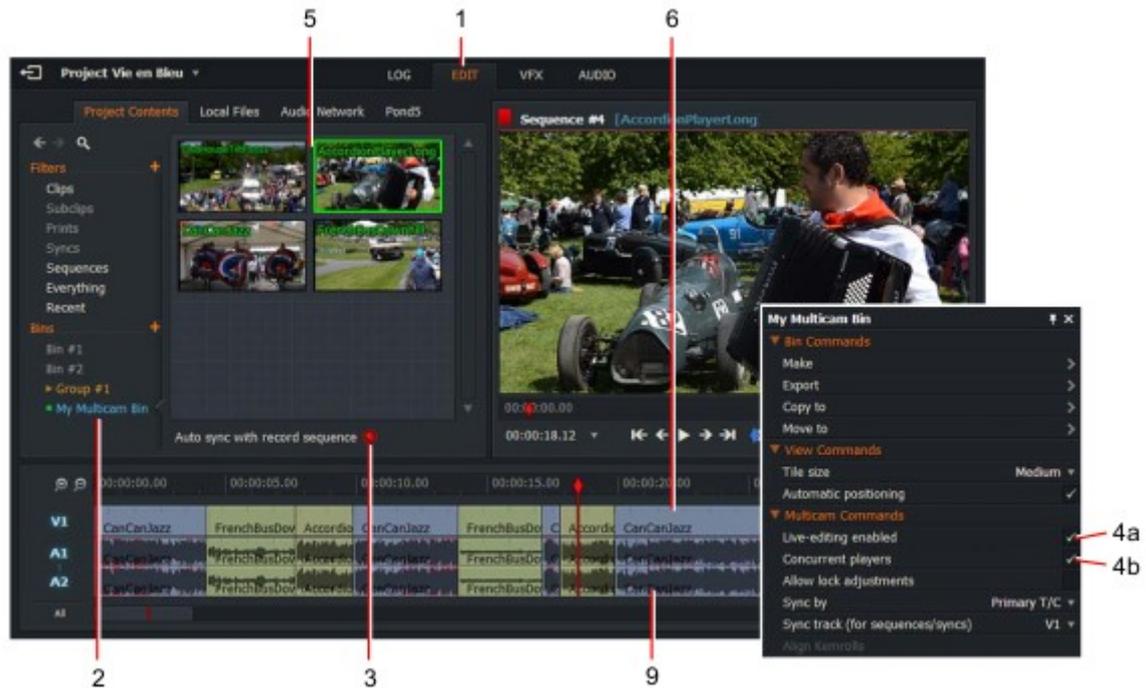
Puede asignar teclas de método abreviado para los cortes de edición en directo. Consulte ["capítulo 15: configuración del sistema y del usuario " en página 231.](#)

Si utilizas Historic Lightworks, puedes abrir visores independientes para cada fuente de cámara. Consulte ["Live Edición con varios visores " en la página 271.](#)

Inicio de una edición en directo

Para iniciar una sesión de edición en vivo:
PASOS

1. Haga clic en la pestaña Editar.



2. Haga clic en la ficha proyecto y, a continuación, haga clic en la bandeja multicam que desea editar en vivo.

3. Habilite 'sincronización automática con edición de registros'.

4. Haga clic con el botón derecho dentro del compartimento multicam. Desde el menú que se abre:
a) Seleccione 'edición en vivo habilitada' > sí.
b) Seleccione 'jugadores simultáneos' > sí.

5. Haga clic en uno de los iconos o visores de origen para darle el foco de reproducción.

El audio de la fuente seleccionada se supervisa durante la sesión de edición en vivo, independientemente de cortes que haces. No se escuchan las ediciones de audio a medida que se realizan, sólo cuando se reproduce la edición completada.

6. Empiece a reproducir las fuentes realizando una de las siguientes acciones:

- Pulse la tecla de acceso directo de reproducción (minúscula 'L' o la barra espaciadora)
- Pulse el botón de reproducción de la consola de Lightworks

7. En el punto de origen que desee para el primer clip, realice una de las siguientes acciones:

- Haga clic en el mosaico de origen para seleccionarlo
- Pulse la tecla de atajo de Live CUT asignada a la fuente
- Pulse los botones de corte asignados en la consola de LightWorks-ver ["uso de Lightworks. Botones de corte de consola"](#) en la página 72

8. Repita el paso 7 para añadir más clips a su edición.

9. los clips se mostrarán en la línea de tiempo de secuencia mientras los selecciona.

Detención de una edición en directo

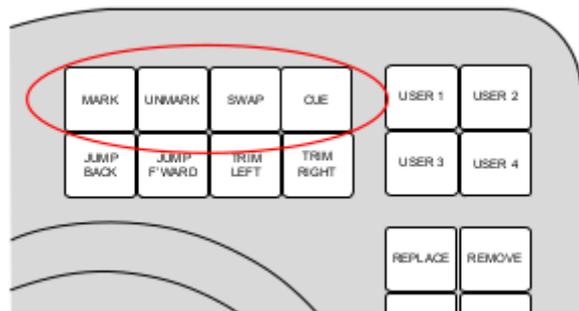
Para detener una edición en directo:

PASOS

- Pulse la tecla de acceso directo STOP (' K ' o la barra espaciadora)
- Pulse el botón de parada de la consola de Lightworks

Uso de los botones de corte de la consola Lightworks

Cuando se está editando en vivo, los cuatro botones principales de la consola (marcar, Desmarcar, intercambiar o CUE) funcionan como controles de corte en vivo para cada uno de los primeros cuatro clips:



Cuando la edición en vivo está habilitada y los espectadores se reproducen, al presionar uno de los botones de corte de consola corta a la fuente que representa y la agrega a la edición en ese punto, de una manera similar a la visión viva Mezcla.

Cuando la edición en vivo está habilitada, no puede utilizar los cuatro botones superiores para su edición normal funciones, incluso cuando las fuentes no se reproducen. Durante la edición en vivo, puede ver cada corte en la salida de vídeo a la que se asigna el visor de secuencias.

PASOS

1. empiece a reproducir las fuentes como se describe en el paso 6 de ["iniciar una edición en vivo "](#) en la página 71.

2. en el punto de origen que desee, pulse el botón de corte de la consola para el primer clip. La edición es Creado.

Para que el clip seleccionado sea el primero en una edición, presione el botón de cortar de la consola tan pronto como se reproduzca.

3. Presione de nuevo un botón de corte de consola. El clip se agrega a la edición como un reemplazo de final abierto.

4. corte a cualquier otra fuente pulsando el botón de corte de la consola.

Visualización de una secuencia creada por edición en directo

Para ver una secuencia que ha creado mediante edición en directo:

PASOS

1. detener edición en vivo como se describe en ' ["detener una edición en vivo " en la página 72](#) '.
2. Asegúrese de que el botón ' sincronización automática con la edición de registro ' está activado.
3. empiece a reproducir la secuencia.
4. la secuencia se reproduce en tiempo real.
5. Cuando detenga la reproducción, los elementos sincronizados se detienen en la sección correcta.

Guardar y restaurar

Además de las copias de seguridad periódicas, Lightworks realiza backups automáticos denominados hitos. Hito las copias de seguridad se crean para las secuencias después de cada diez operaciones de edición (mods).

No tiene que guardar nada, ya que cada cambio o modificación que realice en la aplicación se guardan automáticamente. Si desea guardar una secuencia, realmente realiza una copia que se guarda en momento y se muestra en Content Manager. Consulte ["guardar o copiar una secuencia " en Página 67](#).

Se realiza una copia de seguridad de cualquier elemento que elimine: Si elimina un clip, un subclip o una secuencia, se guardará automáticamente en la carpeta hitos. Por lo tanto, cualquier error que usted comete puede deshacerse.

Consulte los siguientes temas:

- ["Backups de hitos automáticos " en la página 73](#)
- ["Restauración de secuencias desde una copia de seguridad de hitos " en la página 74](#)

Copia de seguridad de hitos automáticos

De forma predeterminada, los últimos diez hitos se almacenan para una secuencia. Los hitos se almacenan en
Lightworks/Projects/Pxxxxxxx/Milestones/Exxxxx.

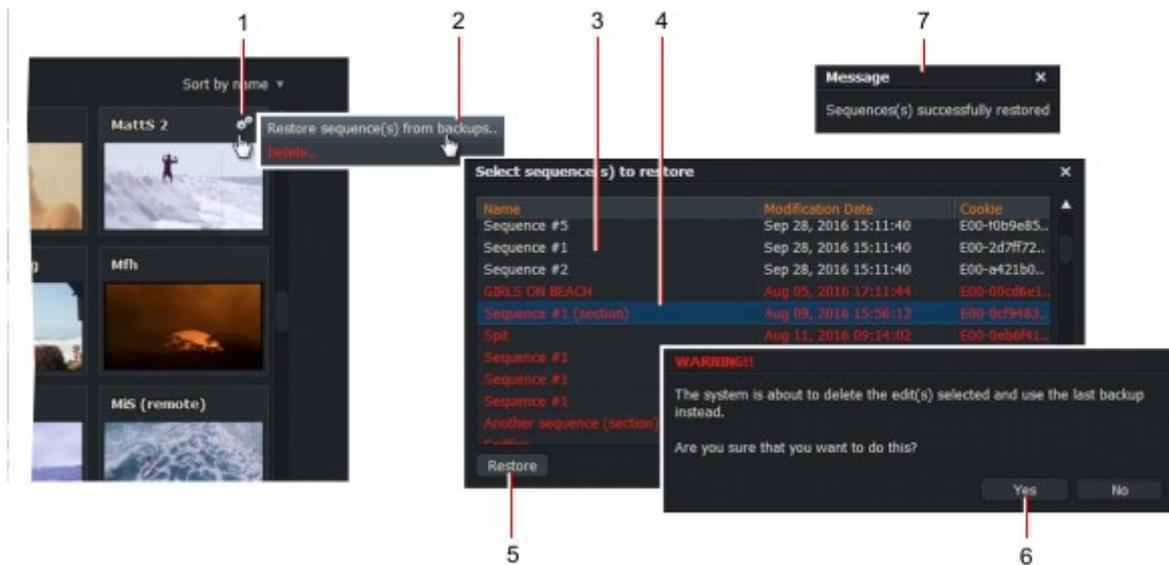
Los hitos se numeran de cero (0) a nueve (9), pero no están necesariamente en orden cronológico.

Restauración de secuencias desde una copia de seguridad de hitos

Cualquier disparo o secuencia que se elimine en Lightworks se respalde automáticamente en los hitos Carpeta. Puede recuperar las capturas y secuencias eliminadas de esta carpeta. En caso de una emergencia, puede restaurar secuencias desde una copia de seguridad automática.

Para restaurar secuencias desde una copia de seguridad automática:
PASOS

1. En el navegador de proyectos, haga clic en el icono de Cogs en la esquina superior derecha del proyecto que contenga la secuencia que desea restaurar.



2. en el menú que se abre, seleccione ' restaurar elemento (s) de copia de seguridad '.

3. se abre un cuadro de diálogo que muestra todas las secuencias que se copian. Se muestran copias de seguridad recientes en blanco, los hitos se muestran en rojo.

4. Haga clic en la secuencia que desea restaurar. Si desea restaurar varias secuencias, mantenga pulsado la tecla Mayús o Ctrl mientras se seleccionan las secuencias con el ratón.

5. Haga clic en el botón Restaurar.

6. Si todavía existen una o más secuencias originales en el proyecto, aparecerá un mensaje de advertencia. Haga clic en Sí, si desea sobrescribir las secuencias de su proyecto, o en no si no desea sobrescribir.

7. aparece un mensaje de confirmación cuando se restauran las secuencias.

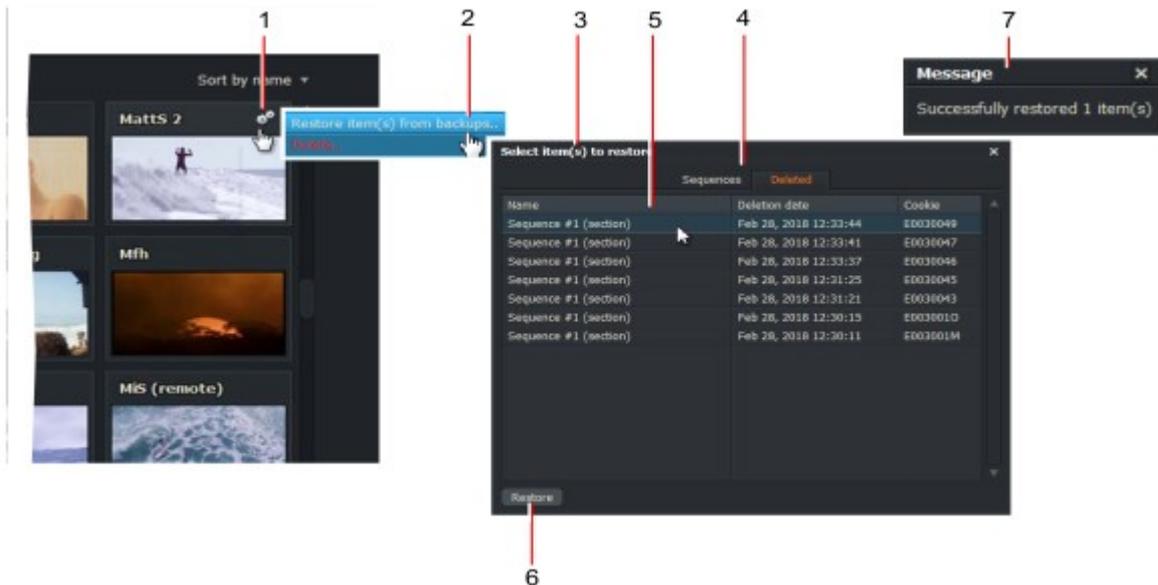
Recuperación de elementos eliminados

Cualquier disparo o secuencia que se elimine en Lightworks se respalde automáticamente en los hitos Carpeta. Puede recuperar las capturas y secuencias eliminadas de esta carpeta. En caso de una emergencia, puede restaurar secuencias desde una copia de seguridad automática.

Para restaurar secuencias desde una copia de seguridad automática:

PASOS

1. En el navegador de proyectos, haga clic en el icono de Cogs en la esquina superior derecha del proyecto que contenga los elementos que desea restaurar.



2. en el menú que se abre, seleccione ' restaurar elemento (s) de copias de seguridad..' '

3. se abre un cuadro de diálogo que muestra todos los elementos que se eliminan.

4. Haga clic en la pestaña eliminado en el panel de restauración.

5. Haga clic en el (los) artículo (s) que desea restaurar. Si desea restaurar varios elementos, mantenga pulsado la tecla Mayús o Ctrl mientras se seleccionan secuencias con el ratón.

6. Haga clic en el botón Restaurar.

7. aparece un mensaje de confirmación cuando se restauran los artículos.

Capítulo 5: edición de la línea de tiempo

Este capítulo cubre las funciones que se pueden realizar utilizando la línea de tiempo en la pestaña Editar. Consulte los siguientes temas:

- "Navegación por la línea de tiempo " en la página 77
- "Ajustes de línea de tiempo " en la página 79
- "Trabajar con pistas en la línea de tiempo " en la Página 84
- "Recorte de recortes " en la página 86
- "Deshacer y rehacer " en la página 95
- "Uso de arrastrar y soltar " en la página 96
- "Cambio de velocidad de reproducción " en la página 100

Navegación por la línea de tiempo

Consulte los siguientes temas:

- "Características principales " en la página 77
- "Bloqueo del marcador de línea de tiempo " en la página 78
- "Habilitación de audio mientras Scrubbing " en la página 79
- "Uso de la función revelar" en la página 79

Características principales

Las principales características de la línea de tiempo son:
PASOS

1. el extremo izquierdo de una pista representa el principio del clip o la secuencia y el extremo derecho representa el final.
2. los botones acercar (+) y alejar (-) se utilizan para acercar y alejar la línea de tiempo. La regla de línea de tiempo 'A' cambia de escala según el nivel de zoom seleccionado.



Cuando la línea de tiempo está completamente alejada, o cuando está cerca del inicio o final de una secuencia, el marcador de fotograma actual se comporta de la manera normal.

3. el marcador de línea de tiempo indica la posición del fotograma actual en cada pista.
4. no haga clic directamente en cortes a menos que desee desunir los clips asociados para recortar. Ver "[Recortar cortes](#) " en la [página 86](#).

Bloqueo del marcador de línea de tiempo

Puede bloquear el marcador de línea de tiempo en una posición fija. Cuando se reproduce la secuencia, la línea de tiempo el marcador permanece fijo, más bien como las cabezas en un sincronizador o un editor plano, y las pistas se desplazan pasado.

PASOS

1. Mantenga pulsada la tecla Alt y, a continuación, haga clic en el marcador de línea de tiempo.



2. Suelte la tecla Alt. El marcador de línea de tiempo se bloquea en la posición actual.
3. el marcador de la línea de tiempo cambia de color a violeta.
4. cuando se reproduce la secuencia, el marcador de línea de tiempo permanece fijo mientras la regla de código de tiempo y las pistas se desplazan en la dirección inversa.

Cuando la línea de tiempo está completamente alejada, o cuando está cerca del inicio o final de una secuencia, el marcador de fotograma actual se comporta de la manera normal.

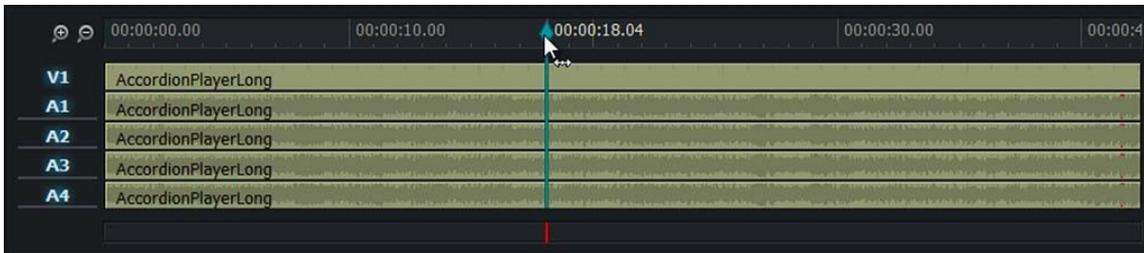
5. para desbloquear el marcador de línea de tiempo, mantenga pulsada la tecla Alt y, a continuación, haga clic en la línea de tiempo Marcador.
6. el color del marcador de la línea de tiempo cambia a rojo. Suelte la tecla Alt.

Habilitación del audio mientras se restregar

Esta característica no está disponible cuando el marcador de línea de tiempo está bloqueado.

Para escuchar audio mientras se frota a través de una secuencia:
PASOS

1. Mantenga pulsada la tecla Mayús y, a continuación, haga clic en el marcador de línea de tiempo, manteniendo el botón del ratón sostenido.



2. el marcador de la línea de tiempo cambia de color a azul claro.

3. con el botón del ratón pulsado, arrastre el marcador de la línea de tiempo hacia atrás y hacia a través de la secuencia. Las pistas de audio se pueden escuchar a medida que se frota a través de la secuencia.

4. Suelte el botón del ratón para desactivar la reproducción de audio.

5. el color del marcador de la línea de tiempo cambia a rojo. Suelte el botón SHIFT.

Uso de la función revelar

PASOS

1. Haga clic con el botón derecho en una de las pistas de Timeline.

2. en el menú que se abre, haga clic en una de las siguientes opciones:

a) Reveal-bins para revelar cualquier bins en el proyecto que contenga el clip en el que hizo clic en el botón derecho.

b) revelar-archivos multimedia para abrir el explorador de archivos para el sistema operativo, revelando dónde el archivo se almacena realmente.

Configuración de la línea de tiempo

Consulte los siguientes temas:

- ["Visualización de texto en la línea de tiempo "](#) en la página 80
- ["Cambiar colores de clip "](#) en la página 81
- ["Configuración de opciones de comportamiento de recorte "](#) en la página 82
- ["Configuración de acciones del ratón "](#) en la página 83

Para cambiar el modo en que la línea de tiempo muestra las formas de onda de audio, consulte ["formas de onda de audio y niveles"](#) en página 104.

Para deshabilitar o habilitar fotogramas clave, consulte ["Deshabilitar y habilitar fotogramas clave"](#) en la página 192.

Visualización de texto en la línea de tiempo

Puede cambiar el texto mostrado en la línea de tiempo para cada clip. Puede elegir entre una lista de varios metadatos de clip, incluidos nombre, escena, formato de medios, etc. No todos los elementos de metadatos se muestran en todas las pistas, por ejemplo:

- Los metadatos de origen de pista (A1, A2, A3, etc.) solo se muestran en las pistas de audio
- Los metadatos del formato multimedia solo se muestran en las pistas de vídeo
- Los metadatos que requieren la entrada de los usuarios (escena, toma, etc.) se muestran en blanco si no se han Entró

Puede mostrar hasta tres elementos de metadatos de elementos de lista texto de segmento, texto de segmento (2) y Texto del segmento (3).

PASOS

1. Haga clic con el botón derecho en una de las pistas de Timeline.
2. en el menú que se abre, haga clic en comandos de línea de tiempo > configuración.



3. se abrirá el panel Configuración de línea de tiempo, con la pestaña apariencia seleccionada.

4. Haga clic en la lista desplegable de texto de segmento.

5. en la lista que se abre, seleccione el parámetro que desea mostrar en la línea de tiempo. Si lo hace y no desea mostrar nada, seleccione ninguno. Un marcador azul indica su selección.

6. opcional: Repita los pasos 4 y 5 para las listas desplegables texto de segmento (2) y texto de segmento (3). Las selecciones de los segmentos (2) y (3) se anexan a cualquier elemento de texto segmentado que seleccionado en el paso 4 la primera vez.

7. los textos de la pista se aplican inmediatamente.

Cambio de colores de clip

Para cambiar los colores de las pistas en la línea de tiempo:

PASOS

1. Haga clic con el botón derecho en una de las pistas de Timeline.
2. en el menú que se abre, haga clic en comandos de línea de tiempo > configuración.



3. se abrirá el panel Configuración de línea de tiempo, con la pestaña apariencia seleccionada.

4. en la lista desplegable ' recortar colores según ', seleccione uno de los siguientes elementos:

Cookie: los colores se determinan mediante un identificador único de LightWorks para un clip conocida como "cookie".

Carrete: los colores son determinados por el carrete ID

Formato de imagen: los colores se determinan por formato de clip de vídeo

Pista: los colores dependen del tipo de pista-ya sea una pista de vídeo o audio

5. Los colores de la pista se aplican inmediatamente.

Configuración de opciones de comportamiento de recorte

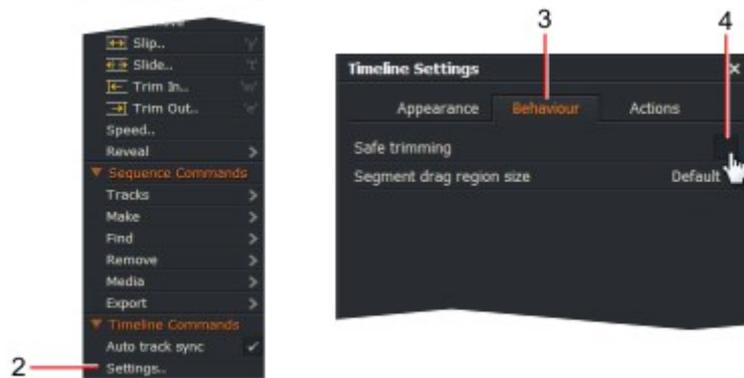
EditShare no recomienda deshabilitar el recorte seguro.

La pestaña comportamientos le permite habilitar o deshabilitar los límites de medios para los clips (recorte seguro) aunque no se recomienda.

PASOS

1. Haga clic con el botón derecho en una de las pistas de Timeline.

2. en el menú que se abre, haga clic en comandos de línea de tiempo > configuración.



3. cuando se abra el panel Configuración de línea de tiempo, haga clic en la ficha comportamiento.

4. Desactive el recorte seguro desmarcando la casilla.

Configuración de acciones del mouse

La ficha acciones le permite definir qué botón del ratón se utiliza para cada edición de las funciones en la línea de tiempo.

PASOS

1. Haga clic derecho en el área de la línea de tiempo.
2. en el menú que se abre, haga clic en comandos de línea de tiempo > configuración.



3. cuando se abra el panel Configuración de línea de tiempo, haga clic en la pestaña acciones.
4. para cada acción del ratón, seleccione el botón del ratón que desea asignar desde el menú desplegable Lista. Las opciones son izquierda, centro, derecha o ninguno. Seleccione Ninguno si no desea que el ratón para controlar la acción seleccionada.
5. para cada acción del ratón, seleccione la tecla que desee asignar junto con la selección botón del ratón. Las opciones de la lista desplegable son none, Shift, Ctrl y Alt.
6. Si dos o más acciones del mouse comparten el mismo botón del ratón y la asignación las asignaciones duplicadas se muestran en rojo. Cambie las asignaciones duplicadas según sea necesario, o eliminar los que no necesita.
7. para restablecer las acciones del ratón a sus valores predeterminados, haga clic en el interruptor Reset.

Trabajar con pistas en la línea de tiempo

Puede trabajar con pistas en la línea de tiempo de varias maneras. Consulte los siguientes temas:

- "Selección de pistas en la línea de tiempo " en la Página 84
- "Agrupación de pistas en una edición " en la página 85
- "Acerca de la edición de pistas agrupadas " en la página 85
- "Desagrupar pistas " en la página 85

Selección de pistas en la línea de tiempo

Cada pista mostrada tiene un botón selector de pista. Cuando la pista está activada, el botón es azul - cuando está desactivado, es gris.

Las secuencias que utilicen métodos abreviados de teclado solo afectarán a las pistas habilitadas. Una pista no tiene que ser habilitada para que la edite en la línea de tiempo.

Todas las pistas están habilitadas de forma predeterminada.

PASOS

1. Haga clic en un botón selector de pista para deshabilitar la pista correspondiente. Haga clic de nuevo para volver a activar la pista.



2. Haga clic derecho en el botón selector de pista:

a) en el menú que se abre, haga clic en seleccionar.

b) en el submenú que se abre, seleccione una de las siguientes opciones:

Todos: habilitar todas las pistas

None: desactiva todas las pistas

Invertir: habilitar todas las pistas desactivadas y viceversa

Esta pista solo: habilita solo la pista para el botón en el que has hecho clic

Todos excepto esta pista: habilite todas las pistas excepto la del botón que Clic

Agrupación de pistas en una edición

La agrupación de pistas en la línea de tiempo solo afecta al modo en que se visualizan y editan en el Línea. Todavía se tratan como pistas separadas para el enrutamiento de audio o la salida de vídeo.

Las pistas de audio se agrupan de forma predeterminada en todas las ediciones nuevas.

Puede agrupar las pistas para que las ediciones o los recortes afecten a todas las pistas de un grupo. Esto es especialmente útil al editar pares estéreo. Puede agrupar pistas de audio juntas o agrupar vídeo pistas juntas en un Edit. Sin embargo, no puede agrupar las pistas de audio y vídeo juntas.

Para agrupar pistas:

PASOS

1. Haga clic con el botón derecho en una pista de la línea de tiempo y, en el menú que se abre, seleccione secuencia Comandos > pistas > grupo de vídeo, o seleccionar comandos de secuencia > pistas > grupo de audio.
2. se abrirá el cuadro de diálogo agrupar pistas de vídeo o grupo de pistas de audio, selección en el paso 1.
3. Seleccione pistas de audio o pistas de vídeo de la lista.
4. Haga clic en Aceptar. Las pistas agrupadas se muestran como una sola pista en la línea de tiempo.

Acerca de la edición de pistas agrupadas

Puede seleccionar cortes en pistas individuales para recortar pulsando Mayús y haciendo clic en ellos. Las ediciones se aplican a todos los las pistas agrupadas seleccionadas actualmente.

Desagrupar pistas

Para desagrupar pistas de audio o vídeo:

PASOS

1. Haga clic con el botón derecho en una pista de la línea de tiempo y, en el menú que se abre, seleccione secuencia Comandos > pistas > Desagrupar.
2. se abrirá el cuadro de diálogo desagrupar pistas.
3. Seleccione las pistas de audio o pistas de vídeo de la lista y, a continuación, haga clic en Aceptar.
4. Haga clic en el grupo que desea desagrupar y, a continuación, haga clic en Aceptar.
5. las pistas se muestran individualmente en la línea de tiempo

Recorte de cortes

El objetivo principal de la línea de tiempo es hacer ajustes en el momento de los recortes. Lo haces por abriendo o desconectando los cortes así que cuando usted juega la edición, usted puede mover la posición del corte. Cuando termines, vuelve a unir los recortes. Puedes desunir un corte en tres lugares:

- En el lado saliente (izquierda)
- En el lado entrante (derecho)
- En el medio (moviendo un corte)

Debe seleccionar los cortes en cada pista de la edición para evitar que las pistas se deslizen fuera de la sincronización. Después de seleccionar cortes y empujar o reproducirlos hacia atrás o hacia delante, el clip se amplía o se acorta. El resto de la edición se empuja a lo largo o se tira hacia atrás, pero de lo contrario no se ve afectada. Consulte las siguientes Temas:

- ["Sincronización automática de pista "](#) en la página 86
- ["Trimview "](#) en la Página 87
- ["Recorte de un clip saliente "](#) en la página 88
- ["Recorte de un clip entrante "](#) en la página 89
- ["Mover un corte "](#) en la página 90
- ["Deslizamiento de un clip "](#) en la página 91
- ["Desplazamiento de un clip "](#) en la página 92
- ["Reapertura de ediciones "](#) en la página 93
- ["Recorte por números "](#) en la página 94
- ["Recortar atajos de teclado "](#) en la página 93
- ["Previsualización de los ajustes "](#) en la página 94
- ["Cerrando un recorte "](#) en la página 95

Sincronización automática de pistas

Auto Track Sync permite que las pistas de vídeo y audio de un clip se recojan y se mueven alrededor de la línea de tiempo como un clip. También permite recortar simultáneamente todas las pistas contenidas en un clip. Por predeterminados, todos los ajustes utilizan sincronización automática de pistas.

Para desactivar la sincronización automática de pistas:

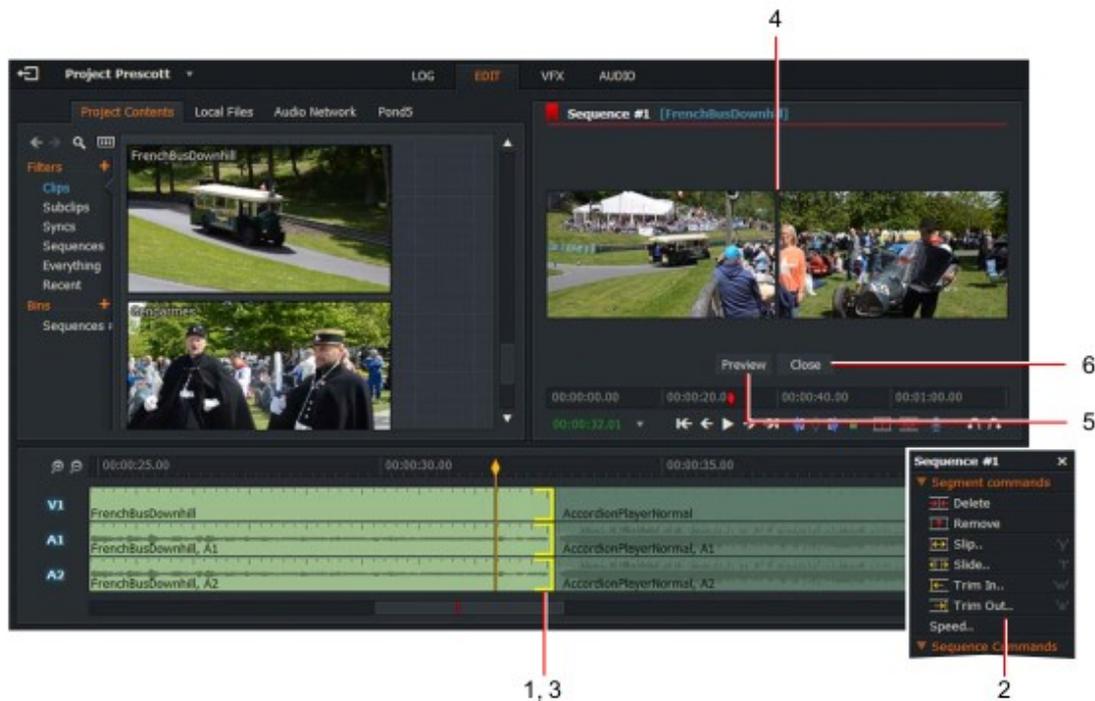
PASOS

1. Haga clic con el botón derecho en la línea de tiempo y, en el menú que se abre, seleccione comandos de línea de tiempo > Sincronización automática de pistas.
2. Marque la casilla de sincronización de pista automática para habilitar la sincronización automática de pista, o desmarque para deshabilitarla.
3. Mantenga pulsada la tecla Alt mientras recorta, anula temporalmente la sincronización automática de pista de la configuración, evitando así la necesidad de seguir cambiando el ajuste.

Vista de recorte

El recorte controla la forma en que los recortes de imagen se muestran en la pantalla.
PASOS

1. Desplace el ratón cerca del corte que desee recortar. Cuando las ménsulas blancas se muestren, haga clic en botón izquierdo del ratón.



2. Alternativamente, haga clic con el botón derecho en el clip que desea recortar y, en el menú que se abre, seleccione Comandos de segmento > {opción de recorte}-donde {Trim option} puede ser:

- "Recorte de un clip saliente " en la página 88
- "Recorte de un clip entrante " en la página 89
- "Mover un corte " en la página 90
- "Deslizamiento de un clip " en la página 91
- "Desplazamiento de un clip " en la página 92

- a continuación, presione la tecla de acceso directo para la opción recortar que necesita.

3. Los corchetes se muestran en amarillo en todas las pistas junto al corte, indicando que el clip se ha desconectado del corte.

4. el espectador cambia al modo Trimview, mostrando los fotogramas de la clips en ambos lados del corte.

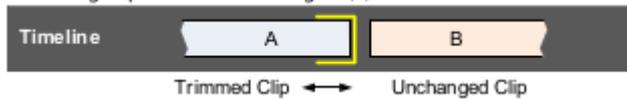
5. Haga clic en el botón previsualizar del visor para reproducir los dos clips en Secuencia.

6. para salir de la vista de recorte, haga clic en cerrar botón.

Accesos directos predeterminados:
e = recortar
t = diapositiva
w = recortar en
y = deslizamiento

Recorte de un clip saliente

Recortar un clip saliente cambia el punto final del clip saliente (A) mientras el inicio del clip entrante permanece inalterado (B).



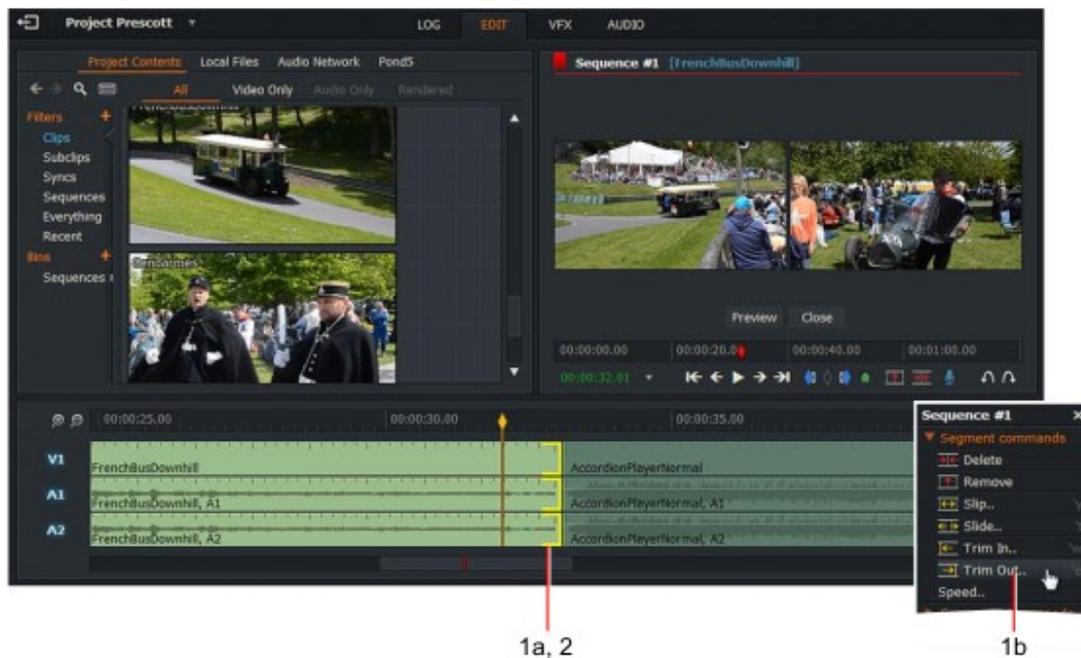
Para recortar un clip saliente:
PASOS

1. Realice una de las siguientes acciones:

a) Desplace el ratón cerca del extremo del clip que desea recortar. Cuando los corchetes blancos en la pantalla, haga clic en el botón izquierdo del ratón.

b) haga clic con el botón derecho en el clip que desea recortar y, en el menú que se abre, seleccione segmento Comandos > Recortar.

c) Presione la tecla de acceso directo de recorte.



2. Los corchetes se muestran en amarillo en las pistas, indicando que el clip ha sido desconectado del corte.

3. Acortar o alargar el clip saliente realizando una de las siguientes acciones:

a) moviendo el ratón hacia la izquierda o hacia la derecha mientras mantiene presionado el botón izquierdo del ratón. Suelte el botón izquierdo del ratón para ajustar el punto de corte.

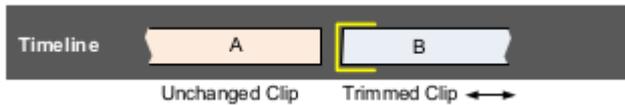
b) pulsando el botón reproducir del visor. Presiona SHIFT + Play para jugar en inversa.

c) pulsando las teclas de acceso directo o de reproducción inversa.

Accesos directos predeterminados:
e = recortar
j = reproducción inversa
k = pausa
l = jugar

Recorte de un clip entrante

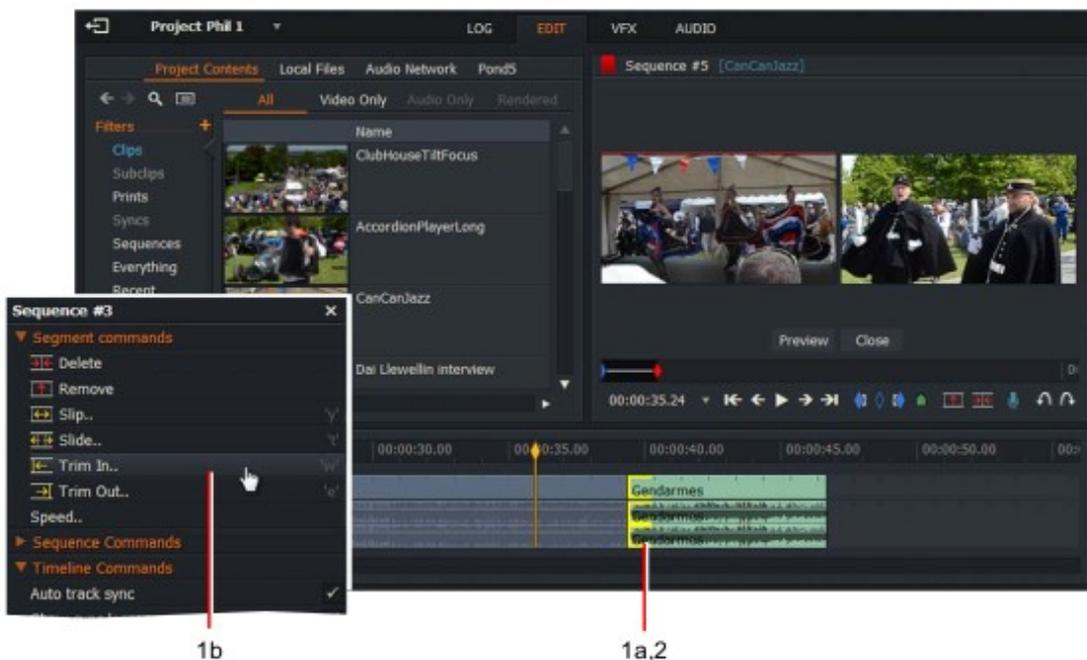
Recortar un clip entrante cambia el punto inicial del clip entrante (B) mientras el final del clip saliente (A) permanece inalterado.



Para recortar un clip entrante:
PASOS

1. Realice una de las siguientes acciones:

- Desplace el ratón cerca del inicio del clip que desea recortar. Cuando los corchetes blanco de la pantalla, haga clic en el botón izquierdo del ratón.
- haga clic con el botón derecho en el clip que desea recortar y, en el menú que se abre, seleccione segmento Comandos > Recortar pulg.
- Pulse la tecla de atajo recortar en.



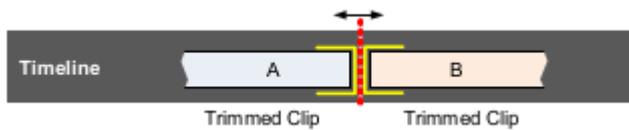
- los soportes se muestran en amarillo en el clip, indicando que se ha desconectado del corte.
- acorte o alargue el clip entrante realizando una de las siguientes acciones:

- moviendo el ratón hacia la izquierda o hacia la derecha mientras mantiene presionado el botón izquierdo del ratón. Suelte el botón izquierdo del ratón para ajustar el punto de corte.
- pulsando el botón reproducir del visor. Presiona SHIFT + Play para jugar en Inversa.
- pulsando las teclas de acceso directo o de reproducción inversa.

Accesos directos predeterminados: j = reproducción inversa k = pausa l = jugar w = recortar en

Mover un corte

Mover un corte es donde se mueven tanto el final del clip entrante como el inicio del clip saliente.



Para mover un corte:

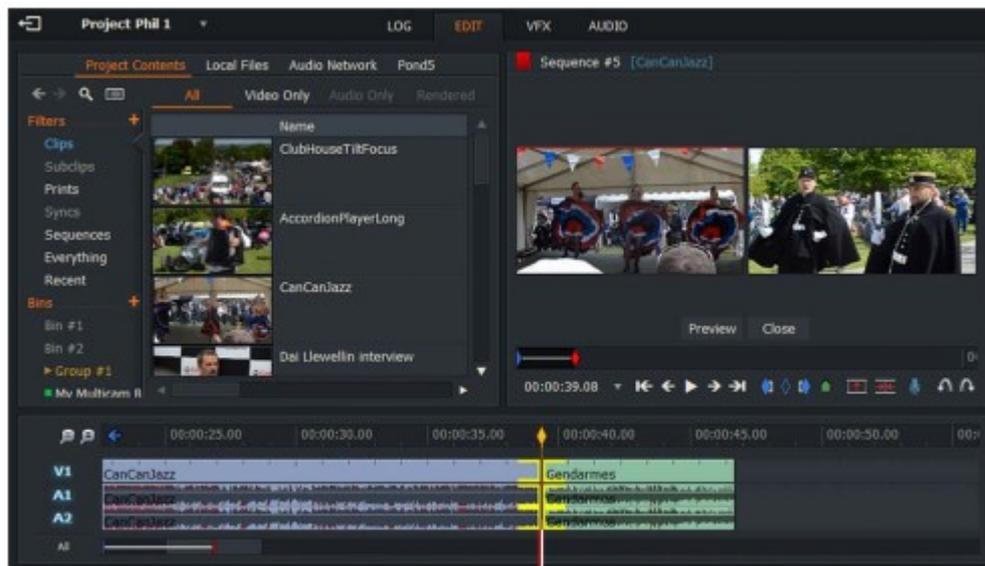
PASOS

1. Realice una de las siguientes acciones:

a) Desplace el ratón cerca del corte que desea recortar. Cuando los soportes blancos se muestran en ambos lados del corte, haga clic en el botón del ratón.



b) Coloque el marcador de la línea de tiempo sobre el corte que desea recortar y, a continuación, pulse el botón 'mover cortar' tecla de atajo.



1a,2

Accesos directos predeterminados:
j = reproducción inversa
k = pausa
l = jugar
u = mover corte

2. los soportes se muestran en amarillo a ambos lados del corte.
3. acortar o alargar ambos lados del corte haciendo uno de los siguientes puntos.

a) moviendo el ratón hacia la izquierda o hacia la derecha mientras mantiene presionado el botón izquierdo

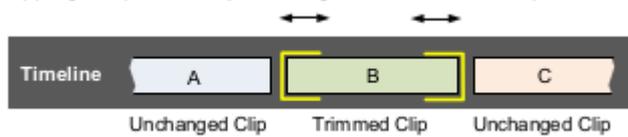
botón del ratón. Suelte el botón izquierdo del ratón para ajustar el punto de corte.

b) pulsando el botón reproducir del visor. Presiona SHIFT + Play para jugar en Inversa.

c) pulsando las teclas de acceso directo o de reproducción inversa.

Deslizamiento de un clip

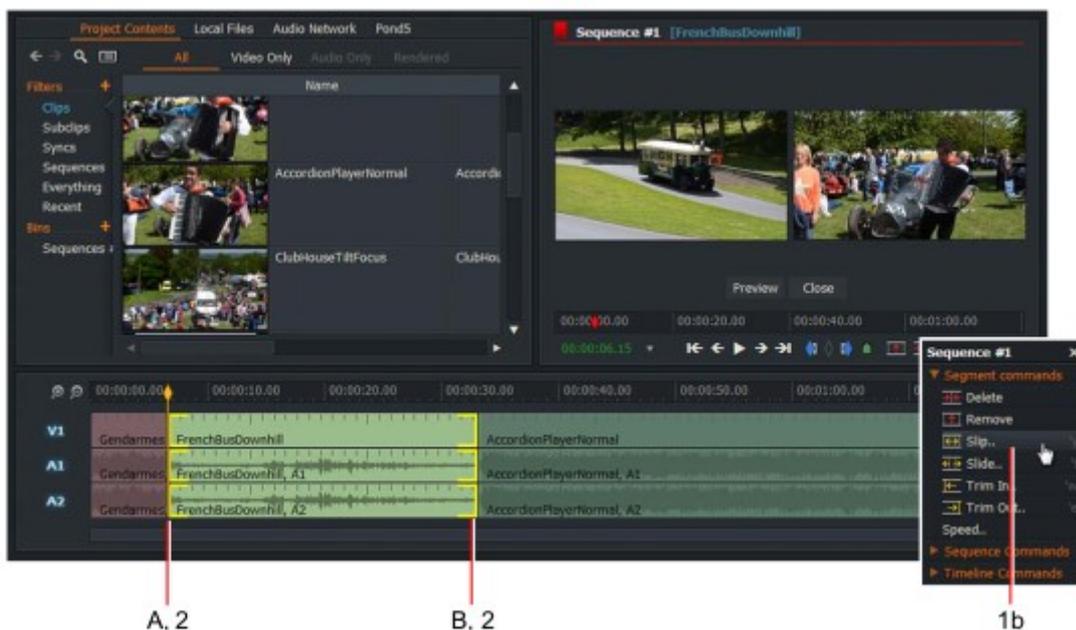
El deslizamiento de un clip es donde se cambian los puntos in y out de un clip (B) al mismo tiempo.



Para deslizar un clip:
PASOS

1. Realice una de las siguientes acciones:

- Desplace el puntero del ratón sobre el inicio del clip (B) que desee recortar. Cuando las corchetes blancas de la pantalla, haga clic en el botón izquierdo del ratón. Repita para el final del clip (B).
- haga clic con el botón derecho en el clip que desea deslizar y, en el menú que se abre, seleccione segmento Comandos > SLIP.
- Pulse la tecla de método abreviado deslizar.



2. los soportes se muestran en amarillo en ambos extremos del clip.

3. Cambie los fotogramas inicial y final del clip haciendo una de las siguientes:

- moviendo el ratón hacia la izquierda o hacia la derecha mientras mantiene presionado el botón izquierdo del ratón. Suelte el botón izquierdo del ratón para ajustar el punto de corte.
- pulsando el botón reproducir del visor. Presiona SHIFT + Play para jugar en Inversa.
- pulsando las teclas de acceso directo o de reproducción inversa.

Accesos directos predeterminados:

j = reproducción inversa

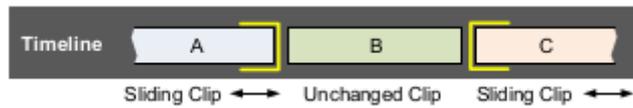
k = pausa

l = jugar

y = deslizamiento

Desplazamiento de un clip

Deslizar un clip es donde se mueve todo el clip (B) hacia arriba o hacia abajo en la línea de tiempo de edición.



Para deslizar un clip:

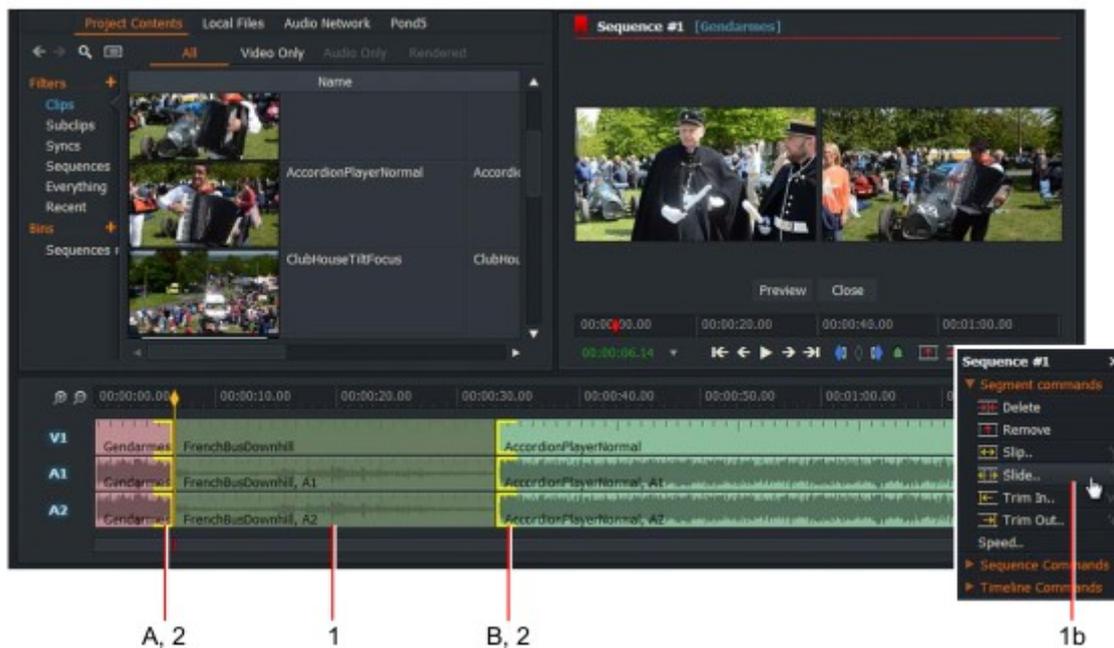
PASOS

1. Realice una de las siguientes acciones:

a) Desplace el puntero del ratón sobre el final del primer clip (A) que desee recortar. Cuando el blanco pantalla de corchetes, haga clic en el botón izquierdo del ratón. Repita el inicio del último clip (C).

b) haga clic con el botón derecho en el clip que desea deslizar y, en el menú que se abre, seleccione segmento Comandos > diapositiva.

c) Pulse la tecla de método abreviado Slide.



2. Los corchetes se muestran en amarillo al final del primer clip y el principio del último clip.

3. Acortar o alargar el clip saliente realizando una de las siguientes acciones:

a) moviendo el ratón hacia la izquierda o hacia la derecha mientras mantiene presionado el botón izquierdo del ratón. Suelte el botón izquierdo del ratón para ajustar el punto de corte.

b) pulsando el botón reproducir del visor. Presiona SHIFT + Play para jugar en Inversa

c) pulsando las teclas de acceso directo o de reproducción inversa.

Accesos directos predeterminados:

j = reproducción inversa

k = pausa

l = jugar

t = diapositiva

Reapertura de ediciones

Puede volver a abrir las ediciones en los puntos donde se abrieron por última vez para recortar. Recomendamos practicar la selección de cortes en la línea de tiempo antes de iniciar un trabajo serio para familiarizarse con lo que sucede cuando se hace clic en diferentes lugares.

Recorte de teclas de método abreviado

Puede utilizar los siguientes métodos abreviados de teclado predeterminados para recortar:

FUNCIÓN DE RECORTE	ACCESO DIRECTO
cola abierta del clip anterior	q
abrir el cabezal del clip actual (recortar en)	w
cola abierta del clip actual (recortar hacia fuera)	e
abrir el cabezal del siguiente clip	r
deslizar un clip	y
deslice un clip	t
mover corte	u

Tenga en cuenta que las teclas de método abreviado (q, w, e, r, t, y y usted) son la primera fila de letras minúsculas en un QWERTY Teclado.

Sustitución de un clip por espaciado de audio o negro

Este es el proceso de quitar parte de un clip y reemplazarlo con negro en la línea de tiempo de edición. El resto de la edición no se ve afectada, solo se cambia el clip en el que se ha desunido.
PASOS

1. (opción) agrupa las pistas para mantener la sincronización.
2. mientras mantiene presionada la tecla Ctrl, haga clic y arrastre en el corte que desea añadir negro a.

Recorte por números

Puede escribir el número de fotogramas por los que desea recortar un corte utilizando el teclado numérico en el teclado.

PASOS

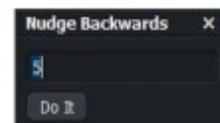
1. Para recortar hacia delante:

- a) Desunir el corte con una de las funciones de recorte.
- b) Pulse el signo más (+) en el teclado numérico.
- c) Se abrirá el cuadro de diálogo desplazar remite.
- d) escriba el número de fotogramas que desea recortar y, a continuación, Presione do it,



2. Para recortar hacia atrás:

- a) Desunir el corte con una de las funciones de recorte.
- b) Pulse el signo menos (-) en el teclado numérico.
- c) Se abrirá el cuadro de diálogo empujar hacia atrás.
- d) escriba el número de fotogramas que desea recortar y, a continuación, Presione do it,



Previsualización de los ajustes

Puede previsualizar los recortes al jugar o desplazarse por los cortes mientras no están Unidos. A continuación, puede realizar ajustes rápidamente sin necesidad de unirse al recorte.

Para previsualizar los ajustes:

PASOS

1. Realice una de las siguientes acciones:

- En el modo de recorte, haga clic en el botón vista previa del visor.
- Pulse la tecla de acceso directo Preview.

2. El marcador de fotograma actual salta hacia atrás por el tiempo de pre-desplazamiento de previsualización. Editar inmediatamente se reproduce hacia adelante a través del corte sin unir y continúa para jugar.

3. para detener la previsualización, haga clic en el botón detener o detener tecla de acceso directo.

4. el marcador de trama actual regresa a su posición original. Esto suele ser en el primer punto de recorte.

5. Ajuste el recorte con los siguientes controles:

- Controles de reproducción en el visor
- Las teclas de acceso directo del teclado

Accesos directos predeterminados:

k = detener

Alt +

Espacio = vista previa

Cierre de un recorte

Para cerrar un recorte:

PASOS

1. Realice una de las siguientes acciones:
 - Haga clic en el botón Cerrar del visor
 - Haga clic en el punto de corte que hizo clic inicialmente para realizar los atajos predeterminados de recorte:
 - Pulse la tecla de acceso directo join.
2. El corte se une y el visor de recorte vuelve a la vista normal.

Accesos directos predeterminados:

Tab = unir

Deshacer y rehacer

Deshacer la última acción

Si deshace un recorte, al presionar separar no se desune el corte. Deshacer devuelve la edición a su estado anterior, que no tiene información sobre los futuros recortes que se le han hecho.

Puede deshacer la última acción de la siguiente manera:

PASOS

1. Haga clic en el botón Deshacer bajo el visor de secuencias.
Alternativamente, haga clic en el botón de acceso directo para deshacer.
También puede utilizar Ctrl + Z (Windows) o Cmd + Z (Mac OS X).



2. la última acción se invierte.
3. puede deshacer hasta las últimas 20 operaciones.

Accesos directos predeterminados:

' = Deshacer

Rehacer cambios

Si hace clic en deshacer demasiadas veces, puede hacer clic en el botón rehacer para retroceder a la anterior deshacer

PASOS

1. Haga clic en el botón rehacer.
Alternativamente, haga clic en el botón de acceso directo para rehacer.
También puede utilizar Ctrl + Y (Windows) o Cmd + Mayús + Z (Mac OS X).
2. se invierte la última acción de deshacer.
3. puede rehacer hasta las últimas 20 operaciones.



Accesos directos predeterminados:

Alt + ' = rehacer

Uso de arrastrar y colocar

Puede copiar o mover una sección de vídeo o audio a una nueva posición en la línea de tiempo utilizando arrastrar y soltar. También puede insertar o reemplazar clips en la línea de tiempo. Consulte los siguientes temas:

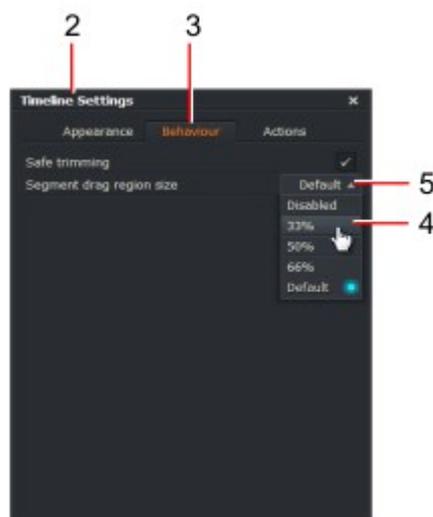
- "Mover con arrastrar y soltar " en la página 97
- "Copiar con arrastrar y soltar " en la página 98
- "Inserción o sustitución de clips " en la página 99

Tamaño de región de arrastre de segmento

El tamaño de la región de arrastre del segmento es el área en la que el cursor del ratón cambia para permitirle seleccionar y mueva un clip en la línea de tiempo de la secuencia. Le recomendamos que pruebe diferentes ajustes aquí para ver qué mejor se adapta a tu estilo de edición. De forma predeterminada, la región de arrastrar y soltar es la mayoría de la región de recorte dejando una sección corta al principio y al final del clip para habilitar el recorte. Para establecer el tamaño de la región de arrastre de segmento:

PASOS

1. Haga clic derecho en el área de la línea de tiempo.
2. Seleccione configuración.. en el menú. Aparecerá el menú configuración de línea de tiempo.



3. Haga clic en la ficha comportamiento.
4. Seleccione el tamaño de la región de arrastre de la lista desplegable.

Por ejemplo: el ajuste de 33% divide el clip en tres secciones, lo que significa que sólo el medio la tercera parte de la sección del clip está disponible para recoger ese segmento, el 33% de inicio/final se utiliza para hacer clic izquierdo en el principio o el final de un clip para habilitar el recorte.

5. Si selecciona deshabilitado, se le impide arrastrar y soltar clips en la secuencia Línea.

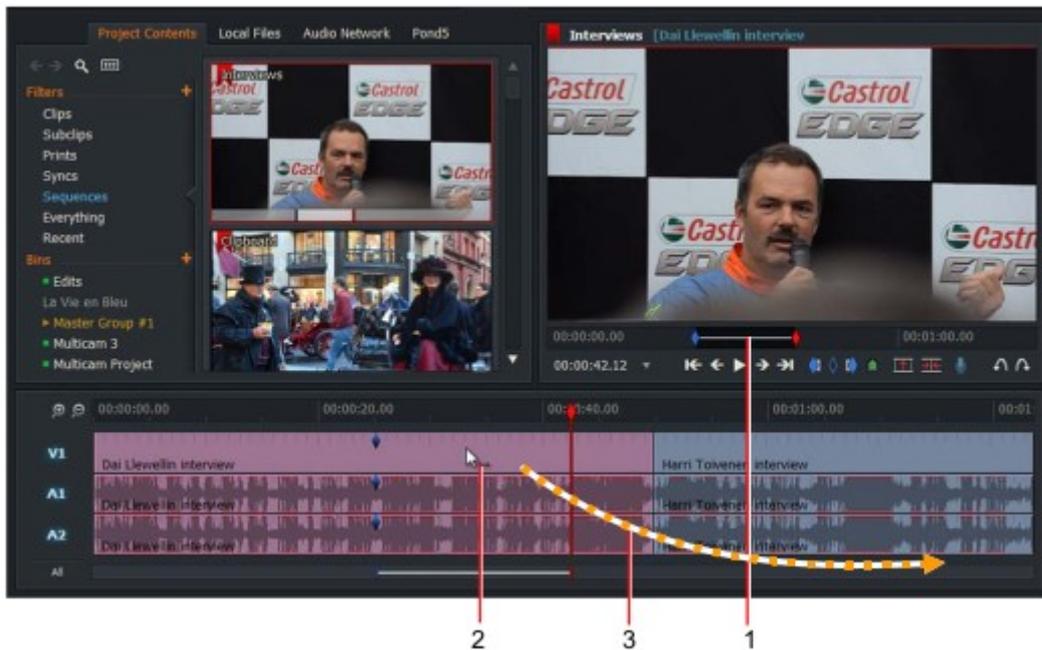
Mover con arrastrar y soltar

Este procedimiento asume que ha asignado el botón izquierdo del ratón y la tecla Mayús para el segmento Eliminar. Consulte "configuración de acciones del mouse" en la página 83 para cambiar la asignación.

Para mover una sección de vídeo o audio a una nueva posición en la línea de tiempo mediante arrastrar y colocar:

PASOS

1. Seleccione la sección que desee utilizando el método Mark y Park. Si desea mover una sola clip, no es necesario utilizar Mark y Park.



2. Coloque el ratón en el centro de la sección que desea mover. Una flecha de doble fin se muestra a la derecha del puntero del ratón.



3. Realice una de las siguientes acciones:

- Haga clic y arrastre el clip al punto requerido en la línea de tiempo-se deja un hueco donde el clip residían anteriormente.
 - Mientras mantiene pulsada la tecla Mayús (o la tecla asignada para eliminar el segmento), haga clic y arrastre el clip hasta el punto requerido en la línea de tiempo-no se queda ningún hueco atrás.
4. Antes de colocar el material seleccionado en la línea de tiempo, realice una de las siguientes acciones:
- Para sobrescribir el material (reemplazar), suelte la tecla Mayús antes de soltar el botón del ratón.
 - Para insertar la sección sin sobrescribir el material en la línea de tiempo, mantenga pulsada la tecla Mayúsculas.

La información sobre herramientas junto al puntero del mouse muestra 'insertar' cuando se mantiene pulsada la tecla Mayús y 'Replace' cuando se libera.

5. Cuando se suelta el botón del ratón, la sección se ajusta al punto de corte, marca, Cue o marcador de línea de tiempo.

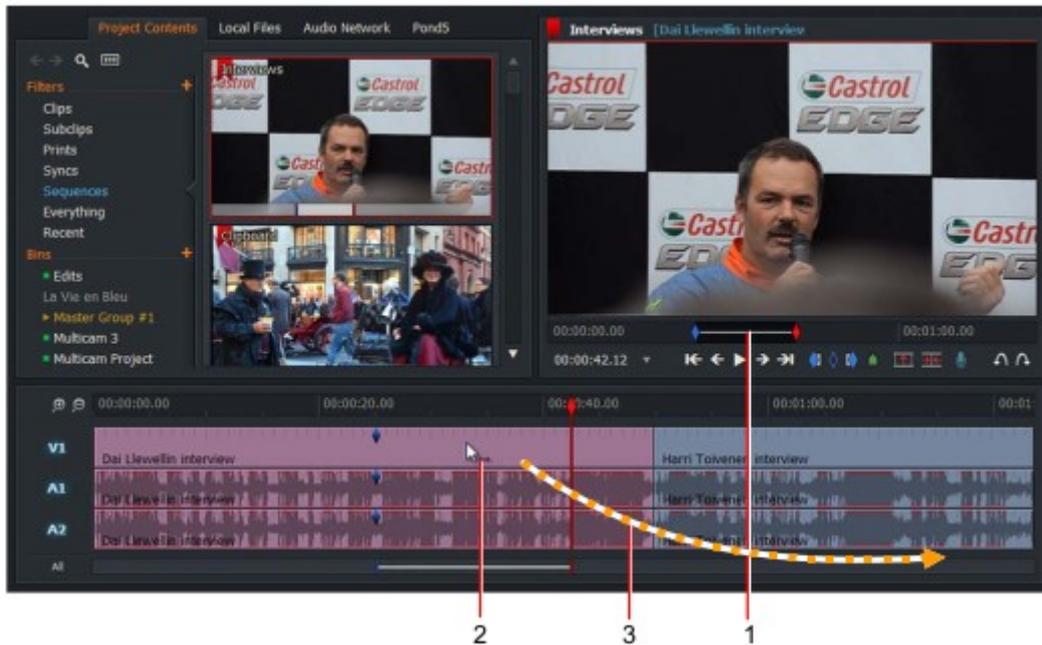
Copiar con arrastrar y soltar

Este procedimiento asume que ha asignado el botón izquierdo del ratón y la tecla Ctrl para el segmento Copia. Consulte ["configuración de acciones del mouse"](#) en la [página 83](#) para cambiar la asignación.

Para copiar una sección de vídeo o audio a una nueva posición en la línea de tiempo mediante arrastrar y colocar:

PASOS

1. Seleccione la sección que desee utilizando el método Mark y Park. Si desea mover una sola clip, no es necesario utilizar Mark y Park.



2. Coloque el ratón en el centro de la sección que desea mover. Una flecha de doble fin se muestra a la derecha del puntero del ratón.



3. Pulse la tecla Ctrl (Windows) o la tecla Cmd (Mac OS X) y, a continuación, arrastre el clip al punto requerido en la línea de tiempo.

4. antes de soltar el material seleccionado en la línea de tiempo, realice una de las siguientes acciones:

- Para sobrescribir el material (reemplazar), suelte la tecla Mayús antes de soltar el botón del ratón.
- Para insertar la sección sin sobrescribir el material en la línea de tiempo, mantenga pulsada la tecla Mayúsculas.

La información sobre herramientas junto al puntero del mouse muestra 'insertar' cuando se mantiene pulsada la tecla Mayús y 'Replace' cuando se libera.

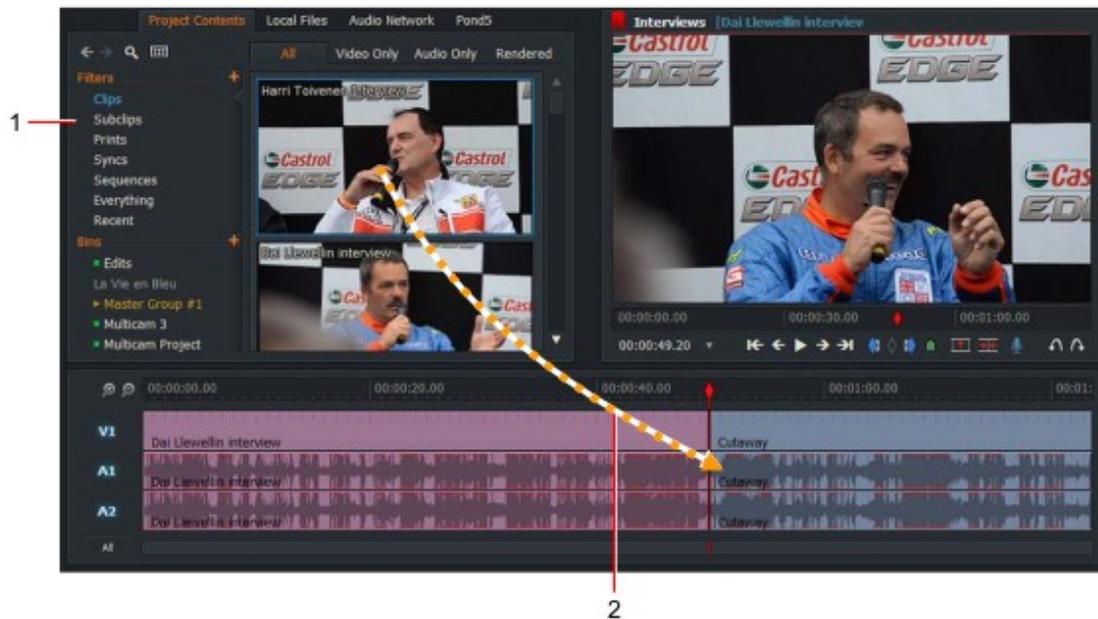
5. Cuando se suelta el botón del ratón, la sección se ajusta al punto de corte, marca, Cue o marcador de línea de tiempo.

Inserción o sustitución de clips

Puede insertar o sustituir clips en la línea de tiempo mediante arrastrar y colocar.

PASOS

1. en Content Manager, abra una ubicación que contenga los clips, en mosaico o en la vista de lista.



2. Seleccione el clip que desea agregar a la línea de tiempo haciendo clic en él y arrastrándolo a donde desee en la línea de tiempo de edición. Para seleccionar más de un clip, mientras mantiene pulsada la tecla Mayúsculas. Haga clic en los clips que desee seleccionar.

También puede seleccionar varios clips pulsando Ctrl + clic (Windows) o CMD + clic (Mac OS X).

3. al soltar el clip seleccionado en la línea de tiempo, se sustituye el clip existente por la nueva selección.

4. manteniendo pulsada la tecla Mayús antes de colocar las inserciones de la línea de tiempo o añadir los clips a la lista de clips existente. El texto del clip o clips arrastrados cambia de reemplazar a insertar.

Cambio de la velocidad de reproducción

Para cambiar la velocidad de reproducción de un clip o segmento:
PASOS

1. En la vista de línea de tiempo, haga clic con el botón derecho en el clip que desea cambiar y, en el menú que se abre, seleccione comandos de segmento > velocidad.



2. se abrirá el cuadro de diálogo cambiar velocidad de segmento.

3. Seleccione la velocidad de reproducción requerida en la lista desplegable velocidad,-o escriba la velocidad que necesita directamente en la caja.

4. Seleccione el método de reproducción de la siguiente manera:

Redimensionar: cambia la duración del clip para que esté en proporción con el cambio en velocidad de reproducción

Mantener fotograma de Inicio: Mantenga la longitud del clip existente, empezando por el primer fotograma

Mantener fotograma final: Mantenga la longitud del clip existente, pero termine con el último fotograma

Mantener el fotograma actual: Mantenga la longitud del clip existente y Centre en el marco actual-haga

Asegúrese de mover el marcador de línea de tiempo a la posición requerida antemano

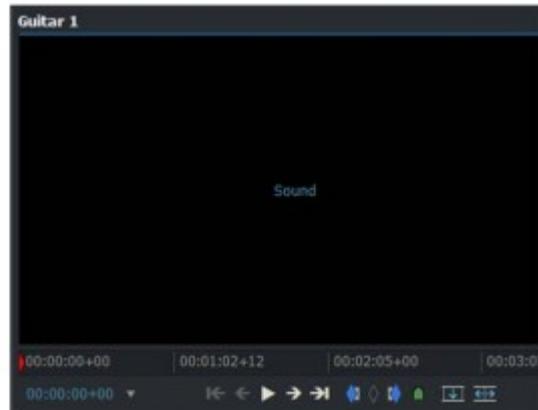
Si selecciona una velocidad superior al 100% y no selecciona redimensionar, tendrá vídeo en blanco y audio en uno o ambos extremos del clip.

5. Haga clic en hacerlo.

Capítulo 6: Audio

Este capítulo describe los fundamentos de la edición de audio y la mezcla de audio.

Los clips de sonido y secuencias en Lightworks se comportan de manera similar a sus homólogos de vídeo. Muestran en los visores y en Content Manager de la misma manera, excepto que el área de vídeo contiene la etiqueta ' Sound ' sobre un fondo negro. También puede crear subclips a partir de ellos y marcarlos para edición.



Consulte los siguientes temas:

- ["Agregar y quitar pistas de audio "](#) en la página 101
- ["Formas de onda y niveles de audio "](#) en la página 104
- ["Sustitución de sonido con Atmos "](#) en la página 110
- ["Voice overs "](#) en la página 111
- ["Uso del mezclador de audio "](#) en la página 112
- ["Efectos de audio "](#) en la página 112

La mayoría de los procedimientos de edición de este capítulo utilizan la función marcar y aparcar. Ver ["marca y Parque "](#) en la página 52.

Adición y eliminación de pistas de audio

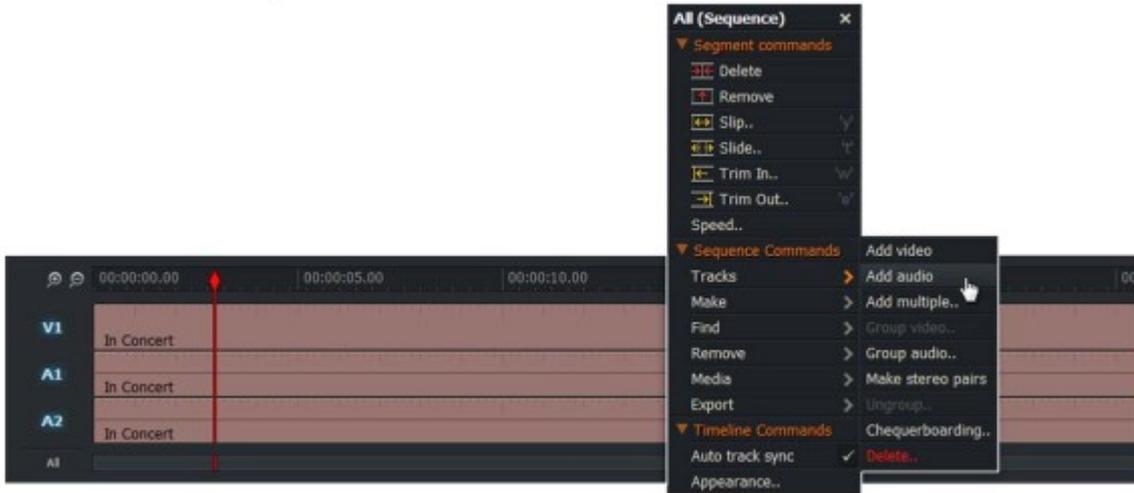
Puede añadir pistas de audio a su secuencia, para voces en OFF o para añadir pistas instrumentales a la música proyectos. Puede tener hasta ocho pistas de audio. Consulte los siguientes temas:

- ["Agregar pistas de audio "](#) en la Página 102
- ["Renombrar pistas "](#) en la Página 102
- ["Eliminar pistas "](#) en la página 103
- ["Activar y desactivar pistas de audio "](#) en la página 103

Adición de pistas de audio

Para añadir nuevas pistas de audio:
PASOS

1. Haga clic derecho en la pista de audio por delante de donde desea insertar la nueva pista.



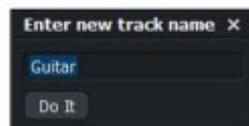
2. en el menú que se abre, seleccione comandos de secuencia > pistas > añadir audio.
3. la nueva pista se inserta por delante de la pista de audio que seleccionó y los números de pista se reenumeran en secuencia: a1, a2, a3, etc.

Renombrar pistas

Puede cambiar el nombre mostrado en cada pista en la ventana línea de tiempo. Tenga en cuenta que la pista las etiquetas del visor de secuencias permanecen inalteradas. Para cambiar el nombre de las pistas:

PASOS

1. Haga clic con el botón derecho en el nombre de la pista a la que desea cambiar el nombre.
2. En el menú que se abre, haga clic en comandos de pista > rebautizar.
3. Se abrirá un cuadro de diálogo pidiéndole que introduzca un nuevo nombre.



4. Escriba un nuevo nombre en el cuadro de texto y, a continuación, haga clic en hacerlo.
5. La pista muestra su nuevo nombre.

Eliminación de pistas

Para eliminar pistas:

PASOS

1. Realice una de las siguientes acciones:

- Haga clic con el botón derecho en el visor de secuencias.
- haga clic con el botón derecho en la línea de tiempo para su secuencia.
- Haga clic con el botón derecho en el mosaico secuencia de la bandeja administrador de contenido.

2. en el menú que se abre, seleccione eliminar pistas.

3. se abre un cuadro de diálogo que muestra una lista de pistas que se eliminarán.

4. Haga clic para seleccionar o deseleccionar las pistas que desea eliminar y haga clic en el botón Aceptar.

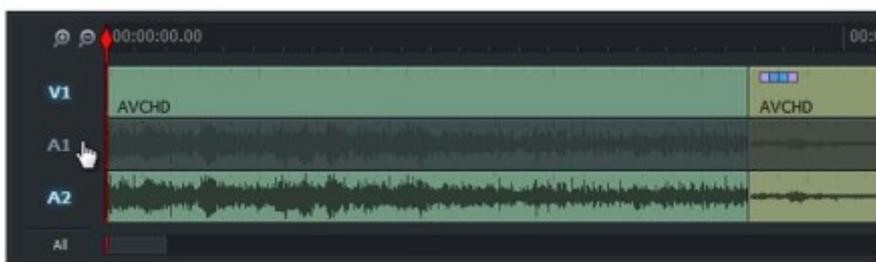
5. las pistas se eliminan. No aparece ningún mensaje de advertencia después de hacer clic en Aceptar.

Activación y desactivación de las pistas de audio

A menudo es útil silenciar pistas de audio que podrían distraer, por ejemplo, todas las pistas de voz excepto por el idioma nativo del público.

PASOS

1. Haga clic en el número de pista para silenciar el audio de esa pista. El número de pista se atenúa para indicar que el audio está silenciado.



2. Haga clic de nuevo en la misma pista para volver a habilitar el audio de esa pista. El número de pista ilumina para indicar que el audio está activado de nuevo.

Formas de onda y niveles de audio

Consulte los siguientes temas:

- ["Visualización de formas de onda de audio "](#) en la página 104
- ["Visualización de niveles de audio "](#) en la página 105
- ["Aumentar o reducir los niveles de audio "](#) en la página 106
- ["Uso de nodos para establecer niveles de audio "](#) en la página 107
- ["Eliminación de nodos de audio "](#) en la página 107
- ["Eliminación de nodos de audio seleccionados "](#) en la Página 108
- ["Eliminación de nodos de audio individuales "](#) en la Página 108
- ["Copiar nodos de audio "](#) en la Página 108
- ["Audio fade-in y fade-out "](#) en la página 109

Visualización de formas de onda de audio

Puede ocultar o mostrar formas de onda de audio en las pistas de audio, y puede elegir el nivel pre o post Onda. Los niveles previos se refieren al nivel original de los clips de audio, y los niveles de post se refieren a ajustes que posteriormente realice en los niveles de audio.

PASOS

1. Asegúrese de que la pestaña Editar o audio está seleccionada.
2. Haga clic con el botón derecho en cualquier pista de la línea de tiempo y, en el menú que se abre, seleccione línea de tiempo Comandos > configuración.



3. se abrirá el cuadro de diálogo Configuración de línea de tiempo con la pestaña apariencia seleccionada,
4. en audio > Mostrar formas de onda, seleccione No, niveles previos o niveles de publicación de la gota lista desplegable,
5. Si seleccionó niveles previos o niveles de publicación, las formas de onda de audio se visualizan en las Pistas,
6. para ver las formas de onda más claramente, cambie el tamaño de la línea de tiempo. Consulte ["navegar por la línea de tiempo "](#) en Página 77.

Visualización de niveles de audio

Para mostrar los niveles de audio en la línea de tiempo:
PASOS

1. Asegúrese de que la pestaña Editar o audio está seleccionada.
2. Haga clic con el botón derecho en cualquier pista de la línea de tiempo y, en el menú que se abre, seleccione línea de tiempo Comandos > configuración.
3. el cuadro de diálogo Configuración de línea de tiempo se abre en la pestaña apariencia.



4. en audio, haga clic en el cuadro "Mostrar niveles" para activar y desactivar los niveles de audio.

Cambio del contraste de la forma de onda

Para cambiar el contraste de las formas de onda de la línea de tiempo:
PASOS

1. Asegúrese de que la pestaña Editar o audio está seleccionada.
2. Haga clic con el botón derecho en cualquier pista de la línea de tiempo y, en el menú que se abre, seleccione línea de tiempo Comandos > configuración.
3. el cuadro de diálogo Configuración de línea de tiempo se abre en la pestaña apariencia.
4. Seleccione el nivel de contraste que necesita en la lista desplegable contraste de forma de onda. Las opciones son baja, media y alta.

Aumentar o reducir los niveles de audio

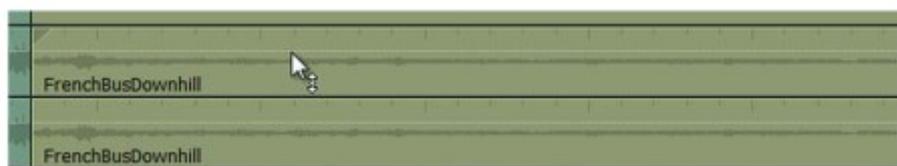
Los ajustes de los niveles de audio solo se aplican a clips individuales dentro de una secuencia o punto de corte al punto de corte.

Desde la pestaña audio

Para aumentar o disminuir el nivel de audio de un clip desde la pestaña audio:

PASOS

1. Seleccione la ficha Audio y, a continuación, aparcar el marcador de línea de tiempo en cualquier lugar del clip.



2. Pase el ratón sobre el marcador de nivel de blanco en la pista de audio que desea ajustar hasta que el cursor muestra una flecha de doble fin.

3. Mantenga pulsado el botón izquierdo del ratón y arrastre la línea hacia arriba o hacia abajo hasta que logre el nivel de audio requerido.

4. Repita los pasos 2 y 3 para cada pista de audio que desee ajustar.

Desde la pestaña Editar

Para aumentar o reducir el nivel de audio de un clip desde la pestaña Editar:

PASOS

1. Seleccione la pestaña Editar y, a continuación, aparcar el marcador de línea de tiempo en cualquier lugar del clip.

2. Mantenga pulsada la tecla Mayús y, a continuación, desplace el ratón sobre el marcador de nivel pista de audio que desea ajustar hasta que el cursor muestre una flecha de doble fin.

3. continuando sosteniendo la tecla Mayús hacia abajo, y luego mantenga pulsado el botón izquierdo del ratón y arrastre la línea hacia arriba o hacia abajo hasta alcanzar el nivel de audio requerido.

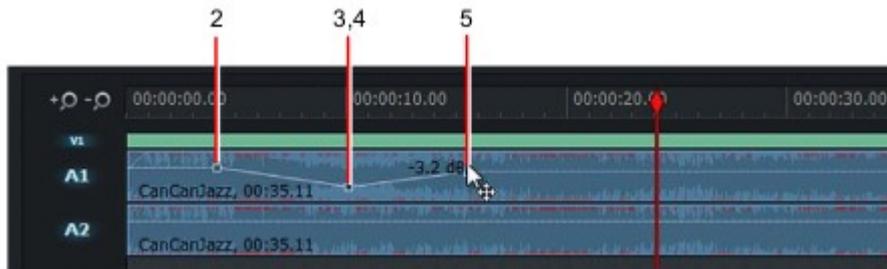
4. Repita los pasos 2 y 3 para cada pista de audio que desee ajustar.

Uso de nodos para establecer niveles de audio

Puede establecer nodos en las pistas de audio y utilizarlos para ajustar los niveles de audio como se describe a continuación:

PASOS

1. Asegúrese de que la pestaña audio esté seleccionada.
2. en la pista de audio seleccionada, haga clic en la línea blanca en el punto donde desea que el cambio en el nivel de audio para iniciar. Esto crea el primer nodo, que se muestra como un cuadrado cuando se desplaza el ratón sobre el blanco line.



3. en la pista de audio seleccionada, haga clic en la línea blanca en el punto donde desea que el cambio en el nivel de audio para terminar. Esto crea el segundo nodo.
4. Mantenga pulsado el botón del ratón sobre el segundo nodo y arrástrelo hacia arriba o hacia nivel de audio requerido.
5. Repita los pasos 3 y 4 para agregar más puntos de nodo y para establecer sus niveles de audio.

Eliminación de nodos de audio

Para eliminar todos los nodos de audio de un clip:

PASOS

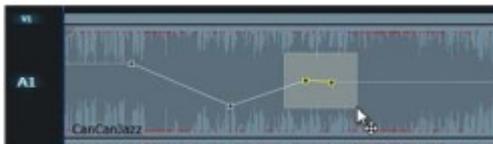
1. Haga clic con el botón derecho en la pista que contiene los nodos que desea eliminar y, en el menú que se abre, seleccione uno de los siguientes elementos:
 - Restablecer los niveles de segmento (elimina los nodos del segmento actual solamente)
 - Restablecer los niveles de pista (restablece todos los segmentos de la pista de audio en la que hizo clic)
2. Se quitan todos los nodos del clip.

Eliminación de nodos de audio seleccionados

Para eliminar los nodos de audio seleccionados de un clip:

PASOS

1. Mantenga pulsada la tecla izquierda del ratón y trace un rectángulo alrededor del nodo o nodos que desea eliminar.



2. los nodos seleccionados se resaltan en amarillo.
3. Haga clic con el botón derecho en la pista y, en el menú que se abre, seleccione 'eliminar niveles seleccionados'.
4. se eliminan los nodos seleccionados.

Eliminación de nodos de audio individuales

Para eliminar nodos de audio individuales, mantenga pulsada la tecla Ctrl y, a continuación, haga clic en el nodo que desea eliminar.

Copiar nodos de audio

Puede realizar cambios en los niveles de audio realizados en un clip y aplicar la configuración a otro clip copiando los nodos. Los niveles de audio se copian mientras el contenido de audio permanece inalterado en el clip de destino.

PASOS

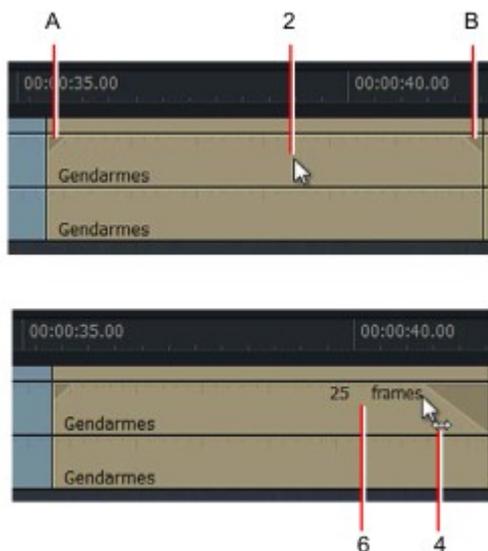
1. mientras mantiene pulsada la tecla Alt, haga clic y sostenga el centro del clip que contiene el niveles que desea copiar.
2. arrastre la sección al clip de destino en la línea de tiempo de la secuencia.
3. Suelte el botón del ratón.

Fundido de audio y fundido de salida

Puede crear fácilmente un fundido de audio o desvanecerse en un clip, como se indica a continuación:

PASOS

1. Asegúrese de que la pestaña audio esté seleccionada.
2. en la línea de tiempo, coloque el ratón sobre la pista de audio que desea aplicar un fundido o fundido fuera.



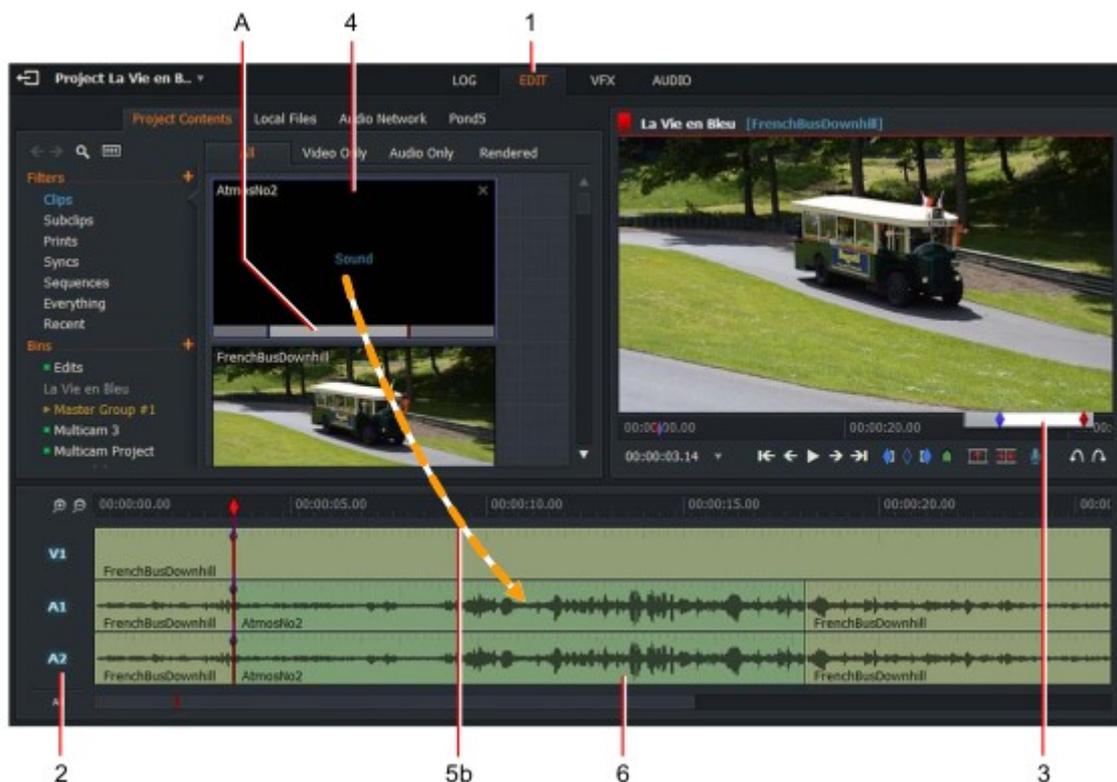
3. un pequeño triángulo se muestra en las esquinas superiores izquierda (A) y superior derecha (B) de la pista.
4. Realice una de las siguientes acciones:
 - Para crear un fundido, coloque el ratón sobre el triángulo en la esquina superior izquierda de la clip de audio (A) hasta que el cursor cambie a una flecha de doble fin.
 - Para crear un fundido de salida, coloque el ratón sobre el triángulo en la esquina superior derecha del clip de audio (B) hasta que el cursor cambie a una flecha de doble fin.
5. Mantenga pulsado el botón izquierdo del ratón y arrastre el triángulo hacia la posición deseada.
6. la duración del fundido, en el marco se muestra en la pista, mientras que la pendiente del triángulo indica la velocidad de fundido o desvanecimiento de audio.
7. Suelte el botón del ratón cuando tenga la duración requerida de fundido o fundido.

Sustitución del sonido por Atmos

Atmos, también conocido como atmósfera, ambiente, fondo o pista salvaje, es una banda sonora para una determinada ubicación o espacio. Atmos puede consistir en música, viento, lluvia, agua corriente, tráfico, maquinaria, y así.... Se graba por separado, sin diálogo, e insertado más adelante en la banda sonora principal de su proyecto.

PASOS

1. Asegúrese de que la pestaña Editar esté seleccionada.



2. en la línea de tiempo de secuencia, anule la selección de la pista de vídeo y seleccione solo las pistas de audio que desee para cambiar.

3. Seleccione una sección en el visor de secuencias utilizando el método Mark y Park.

4. Seleccione el archivo de audio Atmos que necesita del administrador de contenido y marque y sección que desea utilizar (A).

5. Haga una de las siguientes:

- Presione la tecla de acceso directo reemplazar.
- arrastre y suelte el mosaico Atmos en la línea de tiempo de la secuencia.

6. Las pistas marcadas se sustituyen por el audio del archivo Atmos.

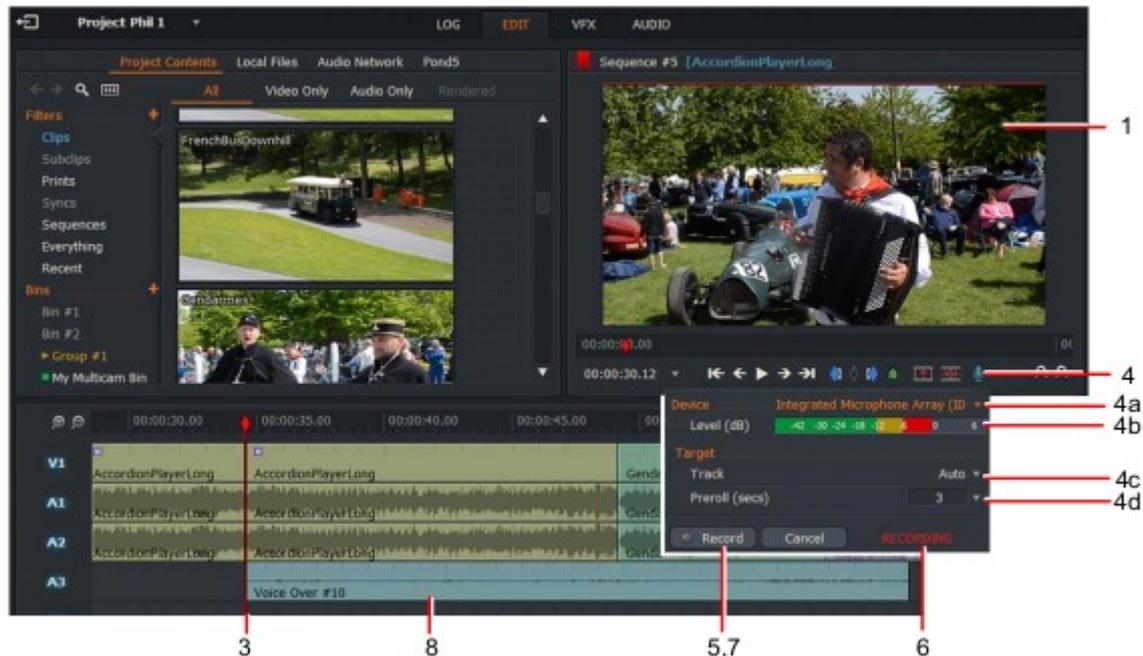
Acceso directo:

b = substituir

Voces en OFF

Para añadir una voz a tu contenido multimedia:
PASOS

1. Asegúrese de que la pestaña Editar esté seleccionada.



2. Cargue la secuencia en el visor.

3. Mueva el marcador de la línea de tiempo hacia donde desea iniciar la voz.

Es posible que le parezca útil silenciar el sonido en todas las pistas de audio al realizar la grabación.

4. Haga clic en el icono de micrófono debajo del visor para abrir el cuadro de diálogo grabar. Si no lo ha hecho, defina las opciones de grabación que se describen a continuación:

- Seleccione el micrófono que desea utilizar en la lista desplegable dispositivo. Seleccione el Micrófono interno, micrófono externo u otro dispositivo mostrado en la lista. *Lightworks sólo puede 'ver' el micrófono si está habilitado en el nivel del sistema operativo.*
- los niveles de sonido se muestran en una barra debajo de la lista desplegable dispositivo.
- Seleccione la pista en la que desea grabar su voz en la lista desplegable Track.
- Seleccione el tiempo de pre-roll para su voz sobre seleccionando un valor de la gota de preroll lista desplegable o escriba un valor propio.

5. Haga clic en grabar. El botón grabar cambia al botón Finalizar.

6. cuando la etiqueta de estado cambie a 'Recording', empiece a hablar en el micrófono.

7. para detener la grabación, haga clic en el botón Finalizar.

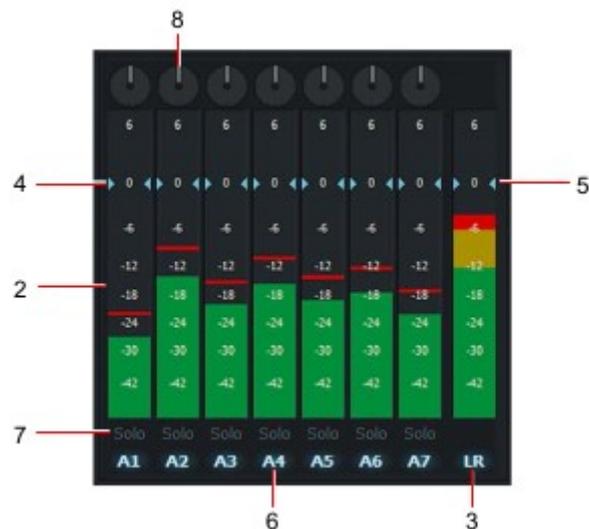
8. la voz sobre aparece en la pista designada.

Uso del mezclador de audio

El mezclador de audio le permite controlar y mezclar todas las pistas de audio en su proyecto. Puede establecer niveles y posicionamiento espacial de cada pista, izquierda y derecha. El panel mezclador se encuentra en la Ficha Audio.

PASOS

1. Haga clic en la ficha Audio. El mezclador de audio se muestra en el área superior derecha del escritorio.
2. el mezclador de audio muestra todas las pistas de audio disponibles, cada una con su propio nivel de sonido Indicador.



3. la pista de la salida del mezclador está etiquetada como LR.
4. para ajustar el nivel de sonido de cada pista, deslice el control de volumen adyacente (azul) hacia arriba o hacia abajo. Haga clic en la pista para restablecerla a su nivel predeterminado.
5. para ajustar el nivel de sonido general, deslice el control de volumen LR hacia arriba o hacia abajo. Haga clic en el LR pista para restablecerla a su nivel predeterminado.
6. Haga clic en el indicador de pista para activar o desactivar de forma alternativa su salida.
7. para monitorear la salida de una pista y silenciar las otras pistas, haga clic en el botón solo para la pista que desea escuchar. El botón solo se ilumina para indicar que está seleccionado.
8. para cambiar la posición espacial de la pista derecha o izquierda, arrastre el puntero del control de balance en sentido horario o en sentido antihorario.

Efectos de audio

Puede aplicar varios filtros de audio y fundidos cruzados a clips enteros y secciones marcadas en su Secuencias. Consulte los siguientes temas:

- ["Aplicación de un efecto a una sección marcada o clip actual "](#) en la página 113
- ["Aplicación de un efecto a los clips coincidentes "](#) en la página 114

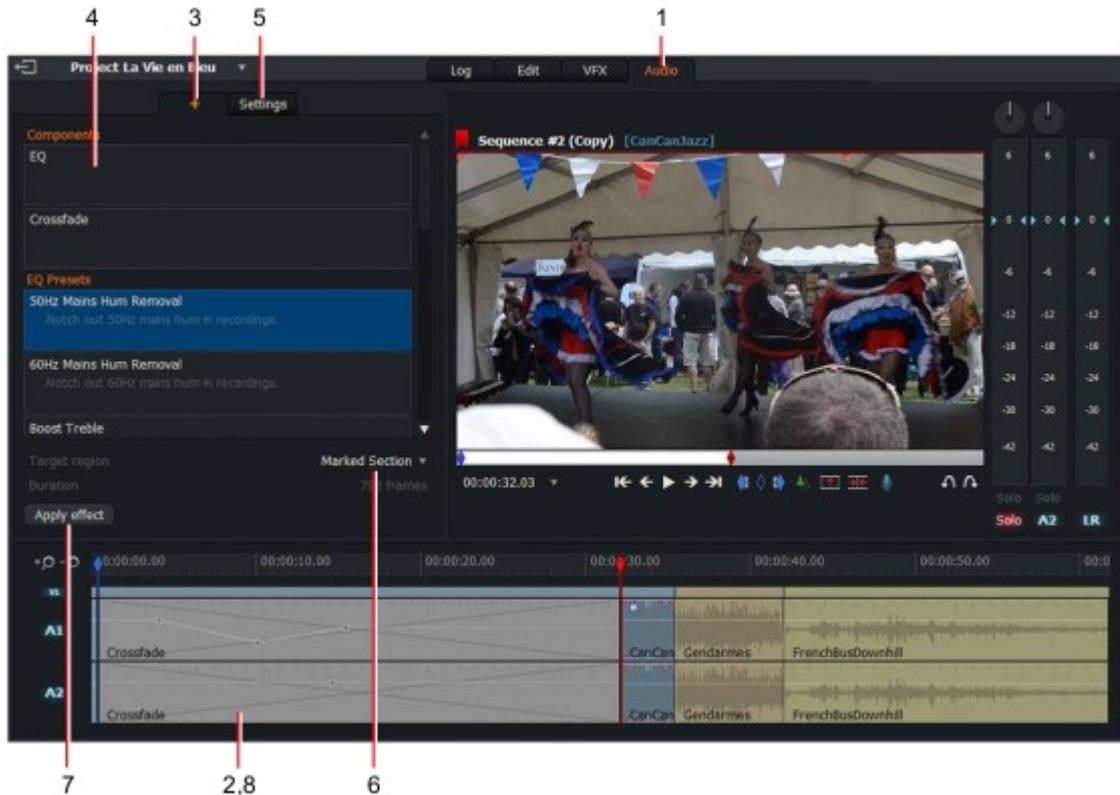
- "Opciones de efectos de audio " en la página 115

Aplicación de un efecto a una sección marcada o a un clip actual

Para aplicar un efecto de audio a una sección marcada o al clip actual:

PASOS

1. Cargue la secuencia que contiene el clip que desea editar. Asegúrese de que la ficha Audio está seleccionada.

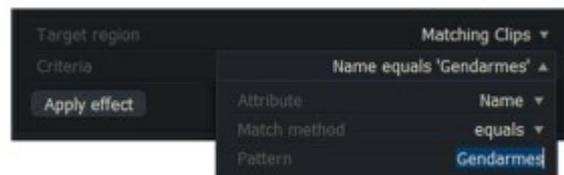


2. Si desea editar sólo una parte de un clip o una secuencia, resalte la sección usando Mark y Park.
3. Haga clic en la pestaña añadir efecto (+).
4. Seleccione el efecto que desea aplicar en la lista componentes.
5. Haga clic en la pestaña Configuración y configure los ajustes que desee (consulte las secciones las instrucciones pertinentes para el efecto).
6. Si marcó una sección para editar en el paso 2, seleccione "sección marcada" en la región de destino lista desplegable-de lo contrario seleccione ' clip actual '.
7. Haga clic en el botón Aplicar efecto.
8. el efecto elegido se aplica al medio objetivo.

Aplicación de un efecto a clips coincidentes

Para aplicar un efecto de audio a los clips coincidentes:
S TEP S

1. Realice los pasos 1, 3 y 4 de ["aplicación de un efecto a una sección marcada o clip actual "](#) en [Página 113](#).
2. Seleccione clips coincidentes en la lista desplegable región de destino.
3. el campo criterios se revela debajo de la lista desplegable región de destino.



4. construya los criterios que coinciden con los clips que necesita del atributo, coincidencia y patrón, listas desplegables y cuadro de texto. Por ejemplo nombre es igual a ' gendarmes ' o comentarios contiene "al aire libre".

La lista desplegable atributo contiene elementos como nombre, toma, escena y comentarios. La lista desplegable método de coincidencia proporciona igual, contiene, no es igual, no contiene y no contiene como opciones de coincidencia, mientras que el cuadro de texto patrón acepta cualquier combinación de caracteres alfanuméricos. Por ejemplo, puede seleccionar nombre es igual a ' gendarmes ' o comentarios contiene ' al aire libre '.

5. Haga clic en el botón Aplicar efecto.
6. el efecto elegido se aplica al medio objetivo.

Opciones de efectos de audio

Los siguientes efectos de audio están disponibles:

- "Crossfade " en la página 115
- "Ecuación (EQ) " en la página 115
- "Ajustes preestablecidos de EQ " en la página 116

Crossfade

Proporciona una transición fluida de las pistas de audio salientes a las pistas de audio entrantes. No hay ninguna configuración para esta transición.

Ecuación (EQ)

Un control de efectos que aumenta o reduce la energía del audio sobre los rangos de frecuencias prescritos. Cada efecto EQ tiene cinco sub-bandas que se pueden utilizar en combinación para crear complejos perfiles de ecualización.

PASOS

1. El efecto se abre en la pestaña banda 1.



2. Seleccione el filtro que necesita en la lista desplegable tipo de filtro.

Las opciones son:

- Paso bajo
- Paso alto
- Paso de banda (falda constante)
- Paso de banda (pico constante)
- Muesca
- EQ de PEAKING
- Estante bajo
- Estante alto

3. Se muestra un perfil del filtro seleccionado en el área de gráfico.

4. Escriba el umbral de frecuencia (p. ej., frecuencia de corte para filtros de paso bajo/alto, frecuencia de los filtros de muesca) en el cuadro de texto frecuencia (Hz). Alternativamente, arrastre la barra naranja debajo de la caja al ajuste que usted requiere.

Alternativamente, arrastre la barra naranja debajo del cuadro a la configuración que necesite.

5. Escriba el valor Q-factor necesario en el cuadro de texto correspondiente. Q-factor es la calidad o "nitidez" del sobre del filtro.

Alternativamente, arrastre la barra naranja debajo del cuadro a la configuración que necesite.

6. opcional: Repita los pasos 2 a 5 para aplicar filtros adicionales según sea necesario en la banda 2, banda 3, banda 4 y las pestañas de la banda 5.

7. puede revisar la diferencia que un filtro hace al efecto general al alternar apagado o LED para cada banda.

Presets EQ

Los siguientes ajustes preestablecidos están disponibles para implementar requisitos de ecualización comunes, como quitando el zumbido de la red, ruido del viento y así sucesivamente. Cada PRESET reside en la banda 1, dejando las otras bandas vacío, lo que le permite establecer efectos adicionales.

Retiro del zumbido 50Hz: un filtro de la muesca para quitar el zumbido de la red 50Hz.

Eliminación de zumbido de 60Hz: un filtro de muesca para eliminar el zumbido de la red de 60Hz

Refuerzo de agudos: Levante o aumente las señales por encima de 2 kHz.

Aumentar la presencia de VO: Levante suavemente a frecuencias medias de banda para dar presencia adicional.

LoFi EQ: simula un altavoz pequeño.

Curva de sonoridad: eleva las frecuencias de gama baja y alta con una ligera caída de la banda media. Da al oyente una mejor respuesta del espectro audible a bajo volumen Niveles.

Refuerzo de baja gama: aumenta las frecuencias de graves.

Reducción de viento de micrófono: filtro de paso alto para ayudar a reducir el ruido del viento en grabaciones de campo.

Mix master EQ: global Master Mix EQ

Reducción de Plosive (PQ): reduzca el efecto de baja frecuencia de hacer estallar B y P en vocal Grabaciones.

Reduzca la hembra Sibilancia (5-7 kHz): controla S ' y T. Boost primero entonces barrido frecuencia EQ de 5-7 kHz para identificar un problema de sibilancia en una grabación vocal femenina. A continuación, utilice "Cortar" a la preferencia.

Reducir la sibilancia masculina

(4-6 kHz): controla S ' y T. Boost primero entonces barrido frecuencia EQ de 4-6 kHz para identificar un problema de sibilancia en una grabación vocal masculina. A continuación, utilice "Cortar" a la preferencia.

Reducir la banda sonora

Presencia: aplicar una ligera reducción en la gama de audio vocal para ayudar a una voz sobre para sentarse mejor sobre una banda sonora musical.

Capítulo 7: la tarjeta del proyecto

La tarjeta de proyecto le permite revisar los detalles sobre su proyecto y cambiar varios Configuración. Consulte los siguientes temas:

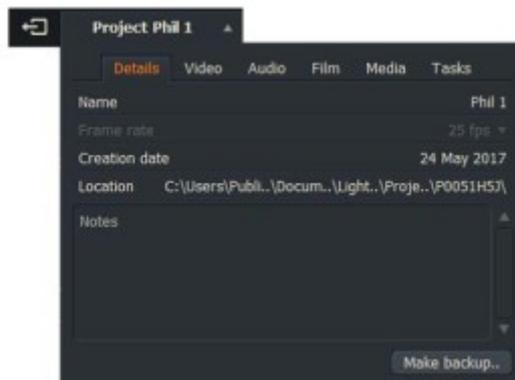
- "Abrir la tarjeta de proyecto " en la página 117
- "Pestaña detalles" en la página 118
- "Pestaña de vídeo " en la página 118
- "Audio Tab " en la Página 123
- "Pestaña de película" en la Página 123
- "Pestaña multimedia " en la Página 124
- "Ficha tareas " en la Página 126

Apertura de la tarjeta de proyecto

Para revisar o actualizar la información del proyecto:

PASOS

1. Haga clic en la pestaña proyecto en la esquina superior izquierda de la pantalla.



2. se abrirá la tarjeta de proyecto. Las siguientes pestañas se muestran en la parte superior de la tarjeta:

- Los detalles
- El vídeo
- El audio
- La película
- Medios de comunicación
- Las tareas

3. puede revisar y actualizar las pestañas del proyecto como se describe en las siguientes secciones.

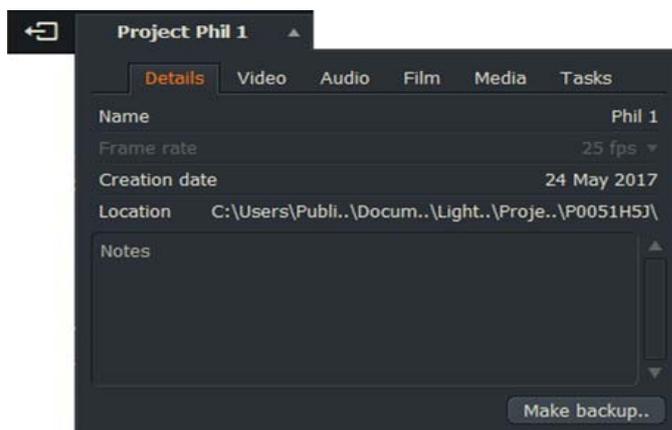
4. para cerrar la tarjeta de proyecto, haga clic en la pestaña proyecto de nuevo, o haga clic fuera de la tarjeta.

Ficha detalles

La ficha detalles muestra información general sobre el proyecto.

PASOS

1. Si el panel de detalles no está visible, haga clic en la pestaña detalles para revelarlo.



2. para renombrar el proyecto, haga doble clic en el nombre del proyecto, escriba el nuevo nombre del proyecto directamente en el cuadro de texto y pulse Intro. El nuevo nombre aparece en la parte superior de la tarjeta de proyecto y en el mosaico del proyecto asociado del navegador de proyectos.

3. el campo velocidad de fotogramas muestra la velocidad de fotogramas del proyecto y es de solo lectura.

4. el campo fecha de creación muestra la fecha y la hora en que se creó el proyecto. El campo es de sólo lectura.

5. la ubicación de la carpeta del proyecto se muestra debajo de la fecha de creación. Haga clic en la ubicación nombre para abrir un administrador de archivos en la carpeta de proyecto.

6. puede escribir notas sobre el proyecto directamente en el cuadro de texto notas.

Ficha vídeo

Puede escalar vídeo en tiempo real para reproducir vídeo en cualquier formato compatible, independientemente de la fuente formato de material. También puede seleccionar opciones de letterboxing y relación de aspecto.

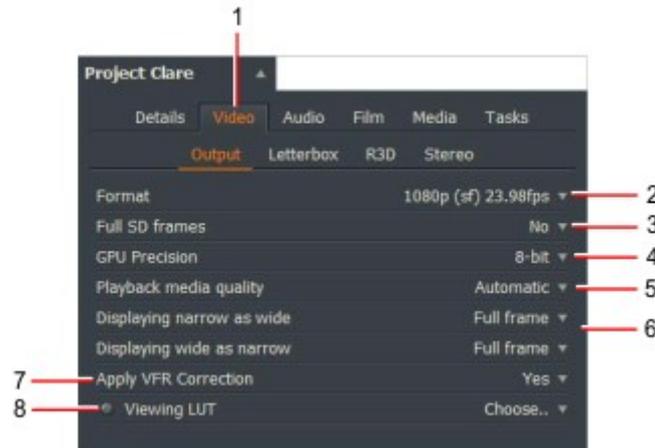
Las opciones de vídeo se dividen en pestañas. Consulte los siguientes temas:

- ["Pestaña de salida "](#) en la página 119
- ["Ficha de buzón"](#) en la página 120
- ["R3D Tab "](#) en la Página 121
- ["Ficha estéreo 3D "](#) en la página 122

Ficha salida

Utilice la ficha salida para revisar y actualizar las opciones generales de reproducción:
PASOS

1. Si la ficha salida no está visible, haga clic en la pestaña vídeo para revelarla.



2. Seleccione el formato que necesite en la lista desplegable formato.

3. el campo Full SD frames está activo sólo cuando el campo formato de salida está establecido formato de definición.

4. Seleccione un nivel de precisión de GPU, de 8 bits o de 10 bits.

Windows: 8 bits, 16 bits, punto flotante de 16 bits o punto flotante de 32 bits

Mac y Linux: punto flotante de 8 bits, 16 bits o 16 bits

5. Seleccione la calidad de los medios requerida:

Automático: establece la calidad de reproducción

Más alto disponible: seleccione al ver pantalla completa o en un visor grande

Más bajo disponible: selecciona los archivos proxy cuando estén disponibles. Elija esta opción si la reproducción desigual o no liso. [Consulte "creación de proxies" en la página 144.](#)

6. Seleccione las conversiones de relación de aspecto que necesite, según la siguiente tabla:

conversión de relación de aspecto	marco completo	Zoom completo	Zoom parcial
Exhibiendo estrecho tan ancho (4:3 como 16:9):	la imagen completa muestra con bandas negras en cada Lado.	La imagen 4:3 se amplía para que llene el anchura del bastidor 16:9. La parte superior y parte inferior de la imagen 4:3 se cortan.	Un medio ampliación
Visualización de ancho como estrecho (16:9 como 4:3):	la imagen completa muestra con letterboxing en la parte superior y la parte inferior.	La imagen 16:9 se amplía para que llene la altura del bastidor 4:3. La izquierda y los lados derecho de la imagen 16:9 son cortar.	

El material de origen con 4:3 y 16:9 proporciones de aspecto se pueden contener juntos en el mismo proyecto o secuencia,

7. Seleccione si desea aplicar la corrección de VFR. VFR significa velocidad de fotogramas variable, un vídeo técnica de compresión que permite que la velocidad de fotogramas del metraje cambie durante la reproducción. La mayoría de los teléfonos y cámaras disparan medios de velocidad de fotogramas variables. Puede elegir entre el las siguientes opciones:

- **Sí** - corrige la sincronización de vídeo y audio para los medios de velocidad de fotogramas variables, por ejemplo grabaciones grabadas desde teléfonos móviles.
- **No** - no aplica ninguna corrección para los medios de la velocidad de fotogramas variable - el audio estará fuera de sincronización con vídeo, por ejemplo, se puede utilizar para metraje de lapso de tiempo en el que la sincronización de audio no es necesaria.

8. Seleccione si desea cargar la tabla de buscar predeterminada (LUT) o cargar su propio LUT en una ubicación cuando utilice efectos de color.

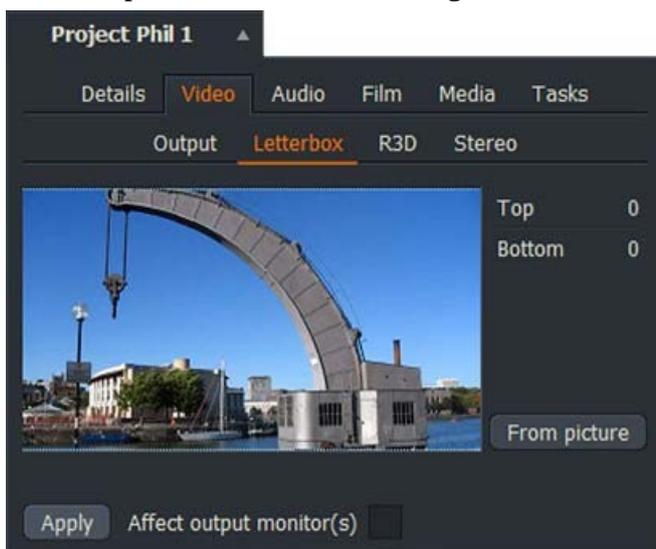
- Para activar el LUT, haga clic en el icono LED. El LED cambia a verde para indicar que está Habilitado.
- Para deshabilitar el LUT, haga clic de nuevo en el icono de LED.

Para obtener más información acerca de los LUTs, consulte ["buscar tablas "](#) en la página 184.

Ficha buzón

Utilice la función letterbox para recortar el material de vídeo:
PASOS

1. Abra el clip, subclip o editar lo que desea recortar.
2. Con la pestaña Video abierta, haga clic en letterbox.



3. el clip seleccionado actualmente se muestra en el visor principal del panel buzón.

4. Escriba el número de píxeles que desea recortar desde la parte superior e inferior del marco de vídeo en los cuadros de texto superior e inferior respectivamente.

5. también puede establecer el número de píxeles para recortar haciendo clic y arrastrando el ratón desde el fotograma de vídeo superior o inferior.



6. alternativamente, haga clic en "de la imagen". El recorte de imagen se calcula para usted.

7. Haga clic en aplicar para aplicar los cambios realizados.

8. Marque el cuadro de los monitores de salida afecto para aplicar el recorte a los monitores conectados.

Pestaña R3D

Para establecer las opciones de R3D para el proyecto, consulte ["RED \(R3D\)"](#) en la página 212.

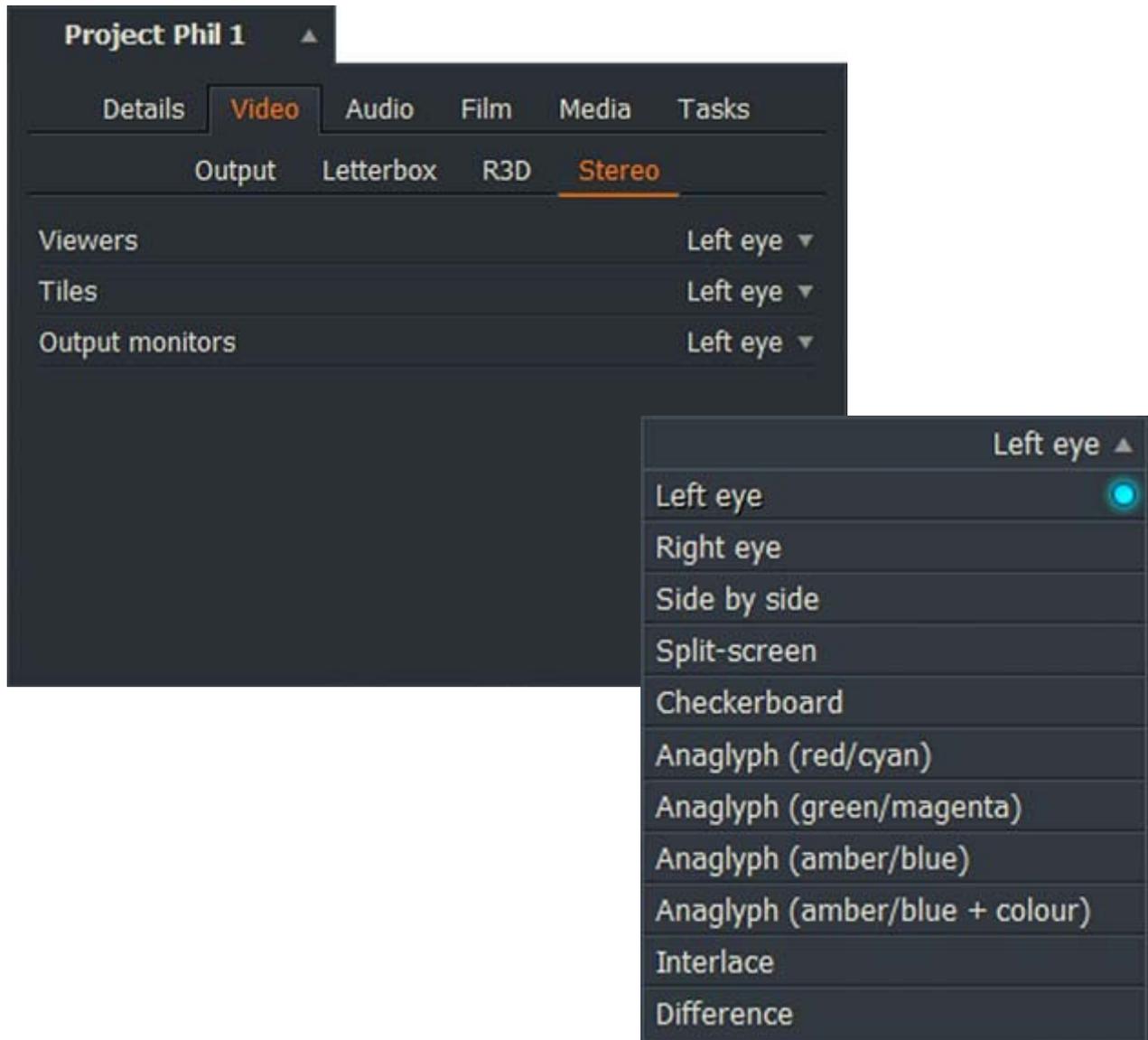


Ficha estéreo 3D

Estos ajustes de salida solo están disponibles para los usuarios de LightWorks Pro.

Para configurar las opciones de reproducción 3D estereoscópica:
PASOS

1. con la pestaña Video abierta, haga clic en Stereo 3D.



2. Para cada campo (visores, mosaicos y monitores de salida), seleccione la opción que necesita en la lista desplegable.

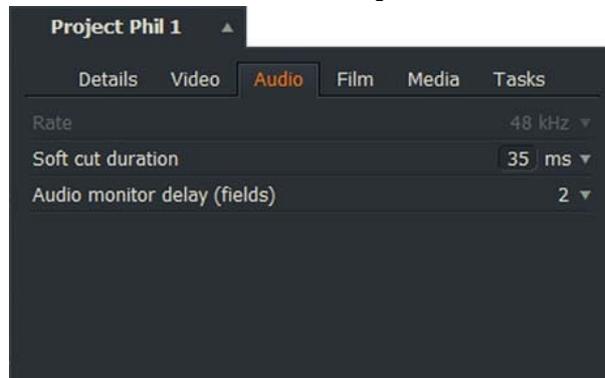
3. Si su sistema tiene una tarjeta de e/S SDI, aparece una opción de "flujo doble izquierdo-derecho" en la lista desplegable para monitores de salida. Cuando se selecciona, envía la salida del ojo izquierdo a través de SDI 1 y la salida del ojo derecho a través de SDI 2.

Ficha Audio

La pestaña audio le permite seleccionar la duración del corte suave y el retardo del monitor de audio.

PASOS

1. la velocidad de audio se muestra como una opción de sólo lectura.



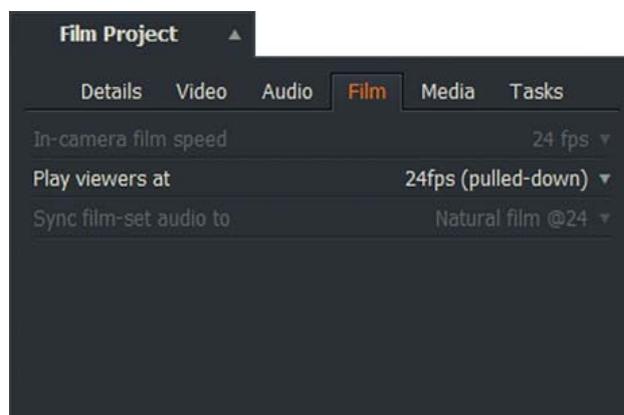
2. Seleccione una duración de corte suave (clip de fundido cruzado de audio) en milisegundos (MS) de la lista desplegable.
3. Seleccione un retardo para el monitor de audio de la lista desplegable. Esto retrasa el audio para que se reproduzca en sincronía con el monitor de salida de hardware. Necesitará un dispositivo de e/S de hardware Matrox, AJA o Blackmagic para utilizar esta función.

Ficha película

Puede seleccionar las opciones de película para los proyectos que ha establecido en 24 fps.

PASOS

1. Abra configuración del proyecto y haga clic en la ficha película



2. Seleccione la velocidad de la película de la cámara en la lista desplegable.
3. La opción "reproducir espectadores en" suele establecerse de acuerdo con la creación del proyecto. Puede cambiarlo solo para proyectos de 24fps.
4. Seleccione el audio del conjunto de películas de sincronización de la lista desplegable.

Ficha medios

Puede especificar cualquier ubicación de medios para las carpetas de material y sonido, y puede agregar tantas ubicaciones de los medios como desee. Esto es muy útil si necesita administrar medios en un proyecto por la base del proyecto.

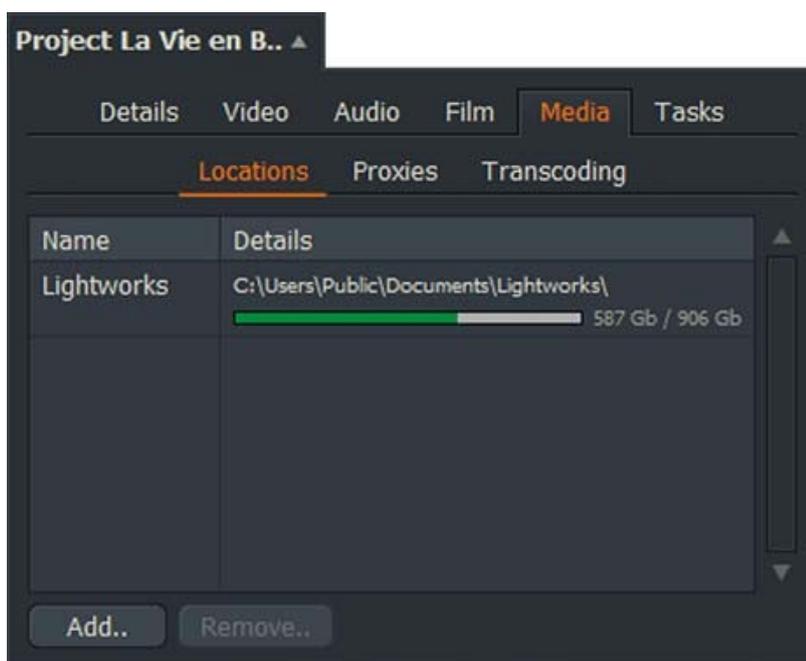
Creación, selección y eliminación de destinos de importación

Para crear, seleccionar o eliminar un destino de importación, consulte ["importar destino "](#) en la [Página 203](#) para obtener más Información.

Comprobación del espacio libre en disco

Para comprobar la cantidad de espacio libre en su ubicación de medios y unidades:
PASOS

1. Abra una tarjeta de proyecto y haga clic en la ficha medios.



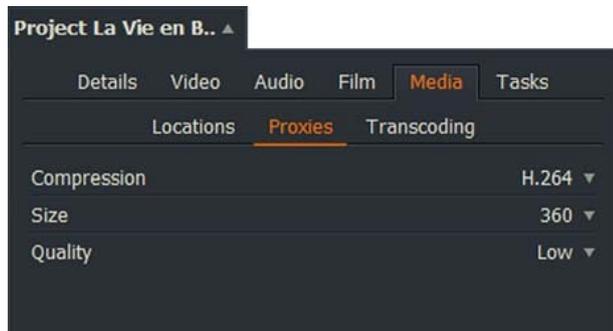
2. Haga clic en la pestaña locations (ubicaciones) si aún no está seleccionada.

3. la cantidad de espacio libre en disco para cada ubicación de medios se muestra en la pestaña ubicaciones.

Ficha proxies

Para revisar o actualizar la configuración de creación de proxy:
PASOS

1. con la pestaña multimedia abierta, haga clic en proxies.



2. Seleccione el método de compresión en la lista desplegable compresión.
3. Seleccione la resolución de la lista desplegable tamaño.
4. Seleccione la calidad de los medios en la lista desplegable calidad.

Ficha transcodificación

Para revisar o actualizar la transcodificación en la configuración de importación, complete los pasos siguientes. Para obtener más información sobre la transcodificación, consulte ["importación de clips en un proyecto"](#) en la página 27.

PASOS

1. con la pestaña multimedia abierta, haga clic en transcodificación.



2. Para medios SD:

- a) Seleccione el formato de archivo requerido en la lista desplegable tipo de archivo.
- b) Seleccione el método de compresión en la lista desplegable compresión.

3. Para medios HD:

- a) Seleccione el formato de archivo requerido en la lista desplegable tipo de archivo.
- b) Seleccione el método de compresión en la lista desplegable compresión.

Ficha tareas

Para revisar tareas activas y recientes, como importar y exportar medios:
PASOS

1. Haga clic en la ficha tareas.



2. para revisar las tareas activas, haga clic en la subpestaña activo.

3. para cancelar las tareas activas, haga clic en el botón X rojo y elija detener todas las tareas en segundo plano o sólo el uno.

4. no puede salir de un proyecto mientras las tareas en segundo plano están en curso.

5. para revisar las tareas recientes, haga clic en la pestaña recientes.

Capítulo 8: agrupaciones y grupos

En este capítulo se tratan las características genéricas de las ubicaciones y se describe cómo se pueden utilizar para administrar Proyectos. Consulte los siguientes temas:

- ["Trabajar con bins "](#) en la página 127
- ["Trabajar con grupos "](#) en la Página 131
- ["Vista de mosaico "](#) en la Página 133
- ["Vista de lista "](#) en la página 134
- ["Fusionar solo contenido común "](#) en la página 138
- ["Multicam bins "](#) en la página 139
- ["Creación de proxies "](#) en la página 144

Para obtener información general sobre la creación y el uso de bins, consulte ["creación de una bandeja vacía "](#) en la página 31.

Trabajar con bins

Los bins se utilizan para organizar y mostrar los clips y las secuencias. Puede mover y copiar clips a otros bins y cambie la forma en que los bins muestran los clips. También puede agrupar bins colocándolos en otra papelera.

Es posible que un clip esté en más de una bandeja al mismo tiempo. Puede usar esta función para ayudar a organizar su material más flexiblemente. Tenga en cuenta que al ver un clip en más de un lugar en la pantalla no significa que haya más de una copia del clip en el disco duro.

Consulte los siguientes temas:

- ["Creación de una bandeja vacía "](#) en la página 31
- ["Copiar clips a bins "](#) en la página 32
- ["Creación de una papelera con clips "](#) en la página 32
- ["Renombrar bins "](#) en la Página 128
- ["Mover clips entre bins "](#) en la Página 128
- ["Cambiar la apariencia de una bandeja "](#) en la Página 129
- ["Guardar bins en archivos de texto"](#) en la Página 130
- ["Eliminación de bins "](#) en la Página 130

Renombrar bins

Para cambiar el nombre de una ubicación:
PASOS

1. Haga clic en la entrada de nombre de bin en el panel lista de contenido.



2. Escriba un nuevo nombre para la bandeja y, a continuación, presione Entrar.

Mover clips entre bins

Para mover un clips:
PASOS

1. Abra el compartimiento que contiene el clip o los clips que desea mover.
2. Haga clic en el clip que desea mover. Para seleccionar varios clips, mantenga pulsada la tecla Mayús o Ctrl, y luego haga clic en cada clip que desee mover. Los usuarios de Mac OS X deben usar la tecla cmd en lugar de la tecla Ctrl.
3. el cursor cambia para mostrarle cuántos clips ha seleccionado.

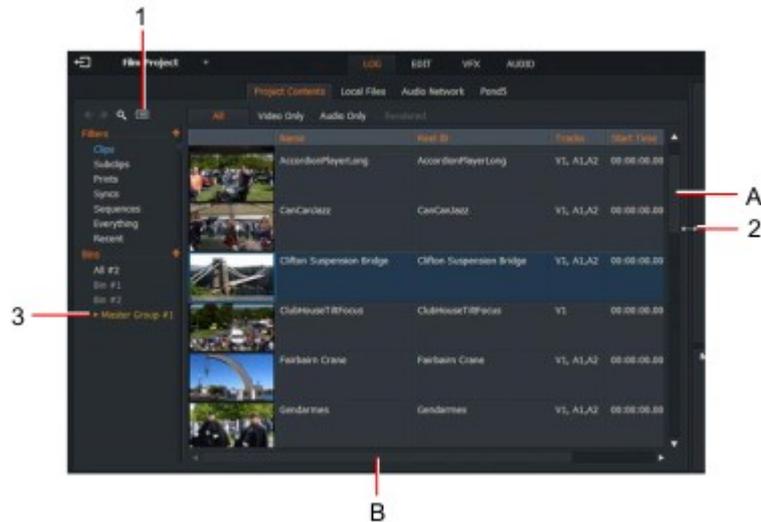


4. Suelte la tecla Mayús, Ctrl o CMD y arrastre los clips seleccionados hasta la ubicación deseada.

Cambio de la apariencia de una papelera

Puede cambiar la apariencia de una ubicación de varias maneras:
PASOS

1. Haga clic en el botón ver para alternar entre vistas de lista y mosaico.



2. Haga clic en el borde o la esquina derecha o inferior de la bandeja y arrástrelo al tamaño que desee.

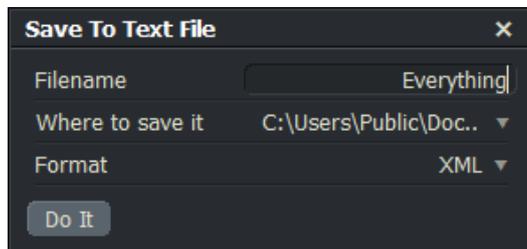
Si hace un bin más pequeño, es posible que no pueda ver todas las columnas y campos de la pantalla al mismo tiempo. Utilice las barras de desplazamiento A y B para mostrar elementos fuera del área de visualización de la papelera.

3. Haga clic en un nombre de bin para mostrar su contenido en el área de visualización principal.

Guardar bins en archivos de texto

Para guardar una ubicación en un archivo de texto:
PASOS

1. Haga clic con el botón derecho en el bin que desea guardar y, en el menú que se abre, seleccione Guardar en texto Archivo..



2. aparece un cuadro de mensaje, pidiéndole que le dé un nombre a la papelera y la ubicación en la que desea guardar es. Puede establecer CSV, JSON o XML como formato de destino.

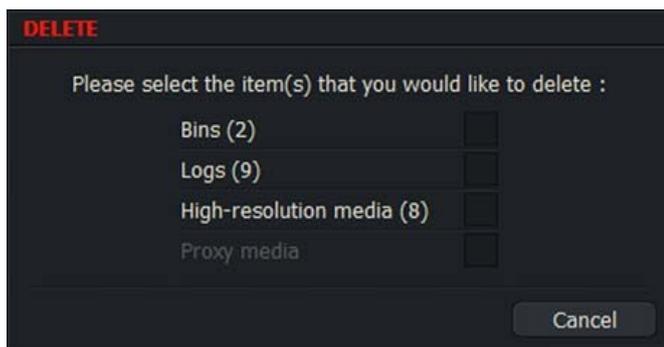
Eliminación de bins

Para eliminar una ubicación:
PASOS

1. Haga clic con el botón derecho en la bandeja que desea eliminar y, en el menú que se abre, seleccione eliminar.

2. para seleccionar varias ubicaciones, mantenga pulsada la tecla Mayús o Ctrl (tecla cmd para Mac OS X) mientras hace clic en los bins que desea eliminar y, en el menú que se abre, seleccione 'eliminar bin (s) seleccionados '.

3. aparecerá un cuadro de mensaje pidiéndole que seleccione los elementos que desea eliminar:



- **Bin:** solo se borra el bin. Cualquier clip o secuencia contenida en la papelera no se eliminan
- **Logs:** se eliminan todos los logs (clips, subclips, secuencias) contenidos en la papelera.

Los medios creados por el vínculo crear no se eliminarán. Si selecciona registros, el medio se selecciona automáticamente para evitar medios huérfanos.

- **Hi-Res o Proxy:** elimina todos los medios referenciados por los clips contenidos en la papelera. Lo hace, no obstante, elimine los registros de cada clip.

4. Seleccione los elementos que desea eliminar. Haga clic en sí para confirmar la eliminación o haga clic en no para cancelar la operación.

5. Si seleccionó sí, se eliminarán las opciones seleccionadas.

Trabajar con grupos

Los grupos son una colección de contenedores y otros grupos. Se muestran en la lista de contenido y también se pueden identificar por un marcador ámbar que se puede hacer clic para expandir o contraer elementos contenidos en el grupo.

Un grupo tiene las siguientes propiedades:

- Los grupos se pueden minimizar para ahorrar espacio o dejarse abiertos para mostrar contenido en el administrador de contenido
- Los bins se pueden caer en grupos individuales o múltiples
- Los grupos se pueden colocar en otros grupos

Consulte los siguientes temas:

- ["Crear un nuevo grupo "](#) en la Página 131
- ["Renombrar un grupo "](#) en la Página 131
- ["Agregar bins y grupos a un grupo "](#) en la página 132
- ["Eliminación de bins de un grupo "](#) en la página 132
- ["Eliminación \(desagrupación\) de grupos "](#) en la página 132
- ["Clasificar bins y grupos "](#) en la página 132

Creación de un nuevo grupo

Para crear un nuevo Grupo:

PASOS

1. Realice una de las siguientes acciones:

- Haga clic con el botón derecho en el panel lista de contenido y seleccione Crear grupo vacío.
- Seleccione varias ubicaciones pulsando Mayús o Ctrl y haciendo clic con el botón derecho del ratón. Desde el menú que se abre, seleccione ' Crear grupo '.

2. Se crea un nuevo grupo.

Renombrar un grupo

Para cambiar el nombre de un grupo:

PASOS

1. En la lista de contenido, haga doble clic en el nombre del grupo y, a continuación, escriba el nuevo nombre.

2. Pulse Intro.

Agregar agrupaciones y grupos a un grupo

Para colocar un bin o un grupo dentro de otro grupo:
PASOS

1. Haga clic en el bin o grupo, y arrástrelo al grupo al que desea moverlo.

Para seleccionar varias ubicaciones y grupos, mantenga pulsada la tecla Mayús o Ctrl (tecla cmd para Mac OS X) mientras hace clic.

2. cuando se resalte el grupo de destino, suelte el botón del ratón.

3. los bins y grupos seleccionados se muestran dentro del grupo.



Eliminación de bins de un grupo

Para quitar bins de un grupo:
PASOS

1. Haga clic en la bandeja que desea eliminar y arrástrela fuera del grupo a un espacio vacío en el Panel lista de contenido.

Para seleccionar varias ubicaciones, mantenga pulsada la tecla Mayús o Ctrl (tecla cmd para Mac OS X) mientras hace clic.

2. La ubicación se muestra en el panel lista de contenido, pero ya no forma parte de un grupo.

Quitar grupos (desagrupar)

Para quitar un grupo del panel lista de contenido:
PASOS

1. Haga clic con el botón derecho en el grupo que desea eliminar y, en el menú que se abre, seleccione Desagrupar.

2. El grupo se elimina del panel lista de contenido y todas las ubicaciones dentro del grupo se muestran como contenedores independientes.

Clasificar bins y grupos

Puede ordenar el orden de los bins y grupos por fecha, nombre y tipo:
PASOS

1. Haga clic con el botón derecho en el área lista de contenido del administrador de contenido y, en el menú que se abre, Seleccione ordenar por.

2. En el submenú que se abre, seleccione fecha, nombre o tipo.

3. Las ubicaciones y los grupos se clasifican en el orden especificado.

Vista de mosaico

Consulte los siguientes temas:

- "Clasificación de azulejos " en la Página 133
- "Cambiar el tamaño de la miniatura en la vista de mosaico " en la Página 133

Clasificar mosaicos

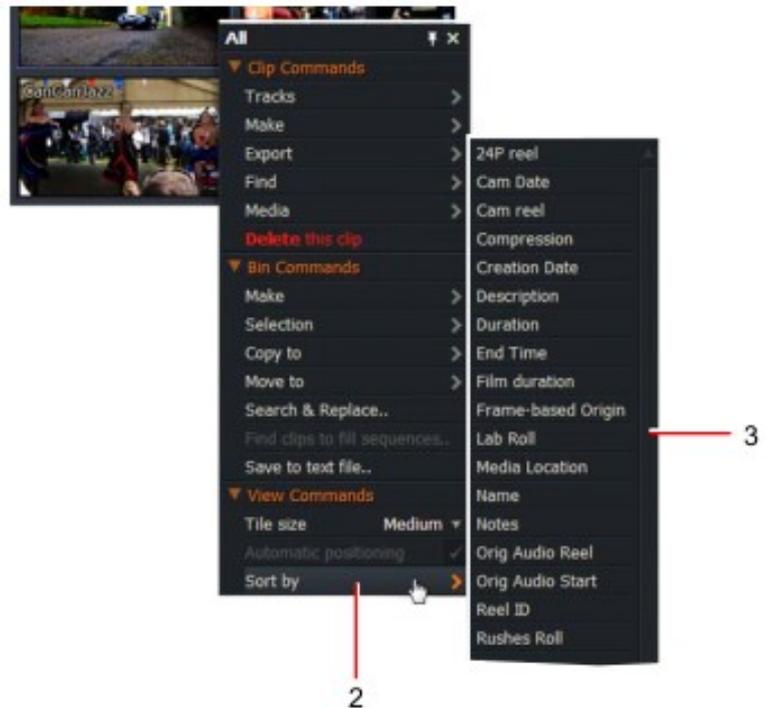
Para cambiar el orden en el que se muestran las teselas:

PASOS

1. Seleccione Vista de mosaico en el contenido Manager.

2. Haga clic con el botón derecho en un mosaico y, desde el menú que se abre, seleccione Comandos de vista > Ordenar por.

3. Seleccione la ordenación opción que necesita de la gota lista desplegable que se abre.



Cambio del tamaño de la miniatura en la vista de mosaico

En la vista de mosaico, mientras mantiene presionada la tecla Ctrl, mueva el ratón sobre un área de la bandeja y desplácese con la rueda del ratón para cambiar el tamaño de la miniatura. Cambiar el tamaño de las miniaturas en vista de mosaico no afecta al tamaño de las miniaturas en la vista de lista.

Alternativamente, haga lo siguiente:
PASOS

1. Establezca el administrador de contenido en vista de mosaico.

2. Haga clic con el botón derecho en un mosaico y, en el menú que se abre, seleccione tamaño de mosaico > pequeño, mediano o grande.

3. El tamaño de las miniaturas se ajusta al tamaño seleccionado.

Vista de lista

En la vista de lista puede ver los metadatos de cada clip, como el nombre de la cinta, el nombre del clip y la creación Fecha. Puede seleccionar las columnas que ve en la vista de lista y guardarlas como una vista predeterminada. Consulte los siguientes temas:

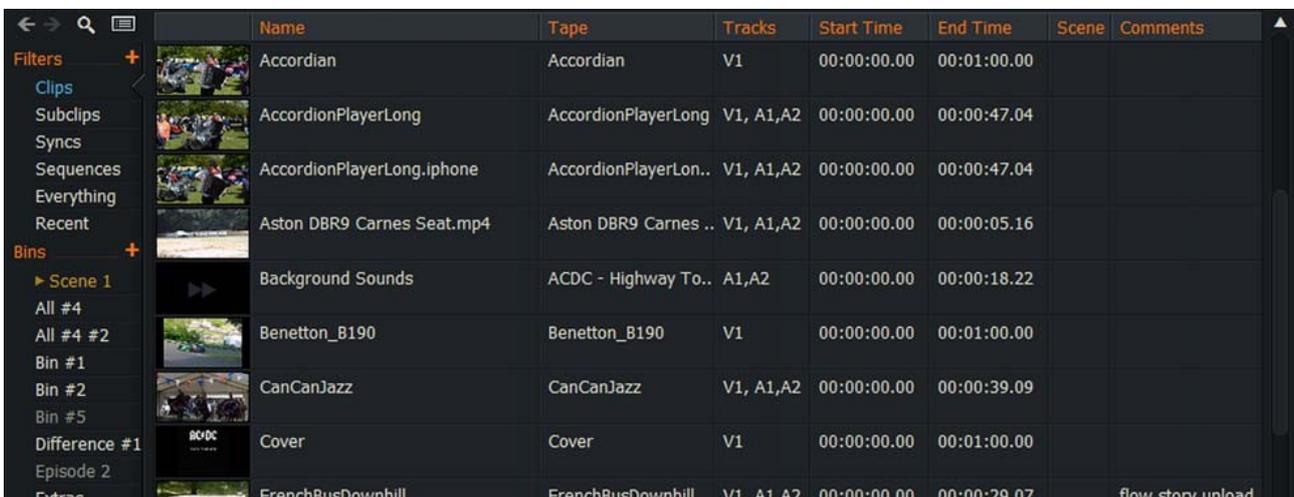
- "Ordenación de la vista de lista " en la página 134
- "Cambiar el tamaño de la miniatura en la vista de lista " en la página 135
- "Visualización de columnas de bin " en la página 135
- "Personalizar la vista de lista " en la página 136
- "Cambiar el orden de los campos " en la página 136
- "Guardar una vista " en la página 137
- "Eliminación de una vista " en la página 137

Ordenación de la vista de lista

Puede ordenar la vista de lista de forma alfanumérico por nombre, cinta, comentarios o por cualquier otro campo visible Columna:

PASOS

1. En la vista de lista, haga clic en la columna en la que desea ordenar.



	Name	Tape	Tracks	Start Time	End Time	Scene	Comments
Clips	Accordion	Accordion	V1	00:00:00.00	00:01:00.00		
Subclips	AccordionPlayerLong	AccordionPlayerLong	V1, A1,A2	00:00:00.00	00:00:47.04		
Syncs	AccordionPlayerLong.iphone	AccordionPlayerLon..	V1, A1,A2	00:00:00.00	00:00:47.04		
Sequences	Aston DBR9 Carnes Seat.mp4	Aston DBR9 Carnes ..	V1, A1,A2	00:00:00.00	00:00:05.16		
Everything	Background Sounds	ACDC - Highway To..	A1,A2	00:00:00.00	00:00:18.22		
Recent	Benetton_B190	Benetton_B190	V1	00:00:00.00	00:01:00.00		
Bins	CanCanJazz	CanCanJazz	V1, A1,A2	00:00:00.00	00:00:39.09		
Scene 1	Cover	Cover	V1	00:00:00.00	00:01:00.00		
All #4	FrenchBusDownhill	FrenchBusDownhill	V1, A1,A2	00:00:00.00	00:00:29.07		flow story upload
All #4 #2							
Bin #1							
Bin #2							
Bin #5							
Difference #1							
Episode 2							
Extras							

2. los elementos List se ordenan en la columna seleccionada.

3. para invertir el orden de la lista, haga clic de nuevo en la misma columna.

Cambiar el tamaño de la miniatura en la vista de lista

En la vista de lista, mientras mantiene presionada la tecla Ctrl, mueva el ratón sobre un área de la bandeja y desplácese con la rueda del ratón para cambiar el tamaño de la miniatura. Cambiar el tamaño de las miniaturas en la vista de lista no afecta al tamaño de las miniaturas en vista de mosaico.

Alternativamente, haga lo siguiente:
PASOS

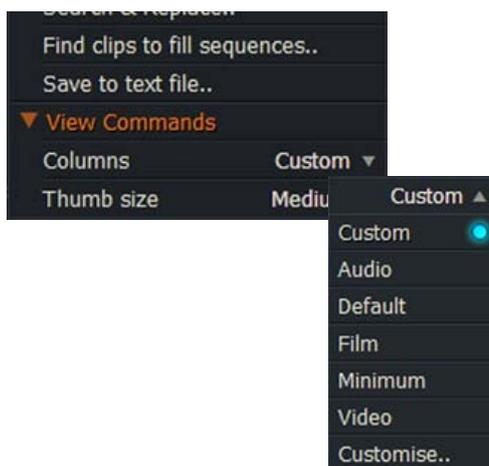
1. establezca el administrador de contenido en la vista de lista.
2. en el menú que aparece, seleccione Ver comandos > tamaño del pulgar > extra pequeño, pequeño, Mediano, grande o extra grande.
3. el tamaño de las miniaturas se ajusta al tamaño seleccionado.

Visualización de columnas de bin

Puede mostrar las ubicaciones y los elementos en ellos de diferentes maneras. Puede almacenar varias vistas dentro de un proyecto y personalizarlos con todos o solo algunos de los campos de la papelera. Las vistas pueden ayudarlo a organizar la información del bin.

PASOS

1. Haga clic en el icono de ubicación hasta que aparezca vista de lista.
2. Haga clic con el botón derecho en el área columnas y, en el menú que se abre, seleccione Ver comandos > Columnas.



3. en el panel de opciones que se abre, seleccione una de las siguientes vistas:

- Predeterminada la vista predeterminada del proyecto, establecida en la ventana vistas
- Personaliza el diseño definido por el usuario. Consulte ["personalizar la vista de lista "](#) en la [página 136](#).

4. Haga clic en un encabezado de columna para ordenar la vista de lista en esa columna. Haga clic de nuevo para invertir la ordenación Orden.

Personalizar la vista de lista

Las ubicaciones producidas por las búsquedas utilizan la vista predeterminada para el proyecto, si se ha establecido una. Si no ha establecido una vista, las ubicaciones se abren con los encabezados de columna predeterminados. Para personalizar una vista de Ubicación:
PASOS

1. Haga clic con el botón derecho en el área columnas y seleccione Personalizar en las opciones del menú columnas. Ver "[Mostrar columnas de bin](#) " en la [página 135](#).

2. se abrirá la ventana columnas, enumerando todos los campos. Un tick se muestra contra los campos ya habilitada en la vista de lista.
3. Haga clic en el botón cargar.
4. se abrirá el cuadro de diálogo diseño de columna.
5. Seleccione la plantilla que necesita:

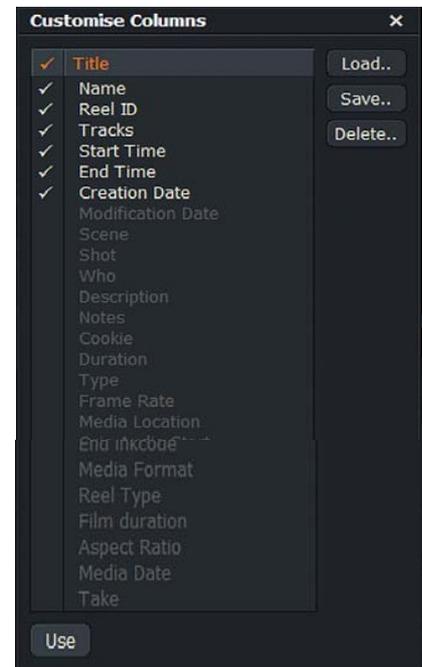
- Por defecto
- La costumbre

"Custom" muestra si ha cambiado y ha utilizado un seleccionar un conjunto de encabezados de columna sin guardar.

6. hacer clic OK para cerrar el cuadro de diseño de columna.
7. para refinar su lista de columnas mostradas, utilice su ratón para marcar los campos que necesita, o desmarque campos que no necesita.

8. (opción) Seleccione la opción establecer como predeterminado. La selección actual de campos se almacena de forma predeterminada. La próxima vez que genere una ubicación, utilizará la vista predeterminada.

9. Haga clic en usar para guardar la selección y cerrar la ventana vistas de bin.



Cambiar el orden de los campos

Para cambiar el orden de los campos de columna:
PASOS

1. Haga clic con el botón derecho en la vista de lista y, en el menú que se abre, seleccione Personalizar de la Opciones del menú columnas. Consulte "[visualización de columnas de bin](#) " en la [página 135](#).
2. Haga clic en el nombre del campo de columna que desea mover y arrástrelo hacia arriba o hacia abajo en la lista.
3. Repita el paso 2 para cada campo hasta que la lista esté en el orden que desee.
4. (opción) Seleccione la opción establecer como predeterminado. La selección actual de campos se almacena de forma predeterminada. La próxima vez que genere una ubicación, utilizará la vista predeterminada.
5. Haga clic en usar para guardar la selección y cerrar la ventana vistas de bin.

Guardar una vista

Para guardar una vista:
PASOS

1. cree una vista de bin personalizada como se describe en ["personalizar la vista de lista "](#) en la [página 136](#).
2. Haga clic en guardar en la ventana vistas de bin. Se abrirá un cuadro de diálogo Guardar como.



3. Escriba un nombre para la vista y, a continuación, haga clic en hacerlo.
4. la vista con nombre se guarda y se agrega a la lista mostrada al abrir la lista columnas en el menú bin.

Eliminación de una vista

Para eliminar una vista:
PASOS

1. en la ventana columnas, haga clic en el botón Eliminar.
2. se abrirá el cuadro de diálogo Eliminar columna de diseño.
3. Haga clic en la vista que desea eliminar y, a continuación, haga clic en Aceptar.
4. se abrirá un cuadro de mensaje pidiéndole que confirme que desea eliminar la vista. Haga clic en sí para eliminar o no t cancelar la eliminación.

Fusión de contenido de varias ubicaciones

Puede crear nuevas ubicaciones que combinen parte o todo el contenido de dos o más ubicaciones existentes. La mezcla de contenido se puede combinar de la siguiente manera:

- Unión-ver ["fusionar todo el contenido "](#) en la [página 138](#)
- Intersección-ver ["fusionar solo contenido común "](#) en la [página 138](#)
- Diferencia-ver ["fusionar solo contenido único "](#) en la [página 139](#)

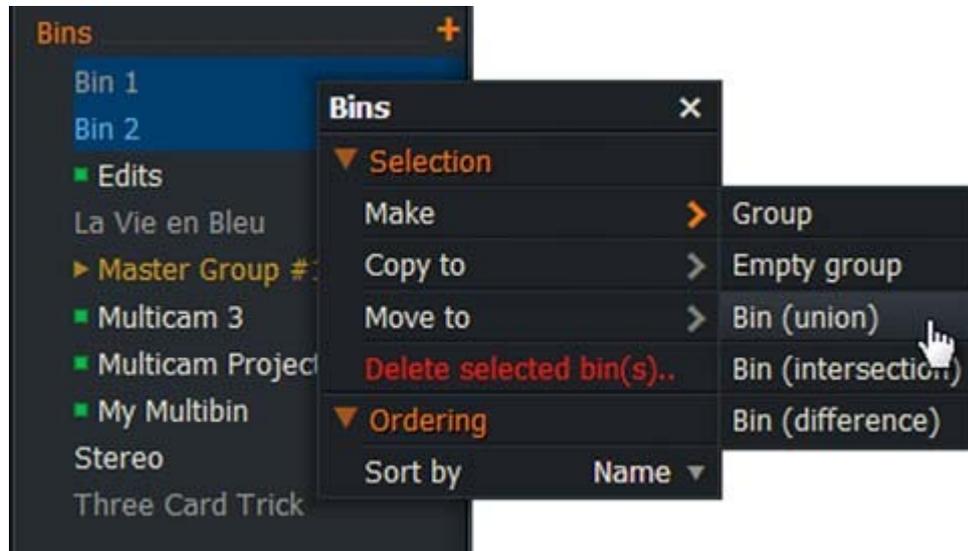
Puede cambiar el nombre de las ubicaciones generadas a algo más significativo para usted. Consulte ["renombrar bins "](#) en la [Página 128](#).

Fusionar todo el contenido

Puede fusionar el contenido de dos o más bins en una nueva ubicación, dejando el contenido de la fuente contenedores sin cambios. Haga lo siguiente:

PASOS

1. mientras mantiene pulsada la tecla Mayús o Ctrl (tecla cmd para Mac OS X), haga clic en las bandejas de origen que desea fusionar.



2. Suelte la tecla Mayús o Ctrl (tecla cmd para Mac OS X) y haga clic con el botón derecho en la selección.

3. en el menú que se abre, seleccione selección > hacer > bin (Unión).

4. se crea un nuevo bin llamado Union #1, que contiene los medios de los bins seleccionados. Si hay ya un bin llamado Union #1, se usa el siguiente número disponible.

5. los registros etiquetados de las ubicaciones seleccionadas se agregan a la ubicación de destino.

Fusionar solo contenido común

Puede seleccionar el contenido que es común a dos o más bins y colocarlos en una nueva ubicación, dejando sin cambios el contenido de las bandejas de origen. Haga lo siguiente:

PASOS

1. mientras mantiene pulsada la tecla Mayús o Ctrl (tecla cmd para Mac OS X), haga clic en las bandejas de origen que desea fusionar.

2. Suelte la tecla Mayús o Ctrl (tecla cmd para Mac OS X) y haga clic con el botón derecho en la selección.

3. en el menú que se abre, seleccione selección > hacer > bin (intersección).

4. se crea un nuevo bin llamado intersección #1, que contiene los medios que son comunes a la ubicaciones de origen seleccionadas. Si ya hay un bin llamado intersección #1, el siguiente se utiliza el número de teléfono.

Fusionar solo contenido único

Puede seleccionar el contenido de dos bins que no es común entre sí y ponerlos en un nuevo Bin. El contenido de las ubicaciones de origen permanece inalterado.

PASOS

1. mientras mantiene pulsada la tecla Mayús o Ctrl (tecla cmd para Mac OS X), haga clic en las bandejas de origen que desea fusionar.
2. Suelte la tecla Mayús o Ctrl (tecla cmd para Mac OS X) y haga clic con el botón derecho en la selección.
3. en el menú que se abre, seleccione selección > hacer > bin (diferencia).
4. se crea un nuevo bin llamado Difference #1, que contiene todos los medios que son únicos para cada ubicación seleccionada. Si ya hay un bin llamado Difference #1, el siguiente número disponible es Utilizado.

Compartimientos multicom

La función bin multicom le permite bloquear varios orígenes (clips, subclips o ediciones) para que reproduzcan en sincronización. Por ejemplo, puede utilizar un bin multicom para configurar eventos multicámara para Edición en directo (consulte "[edición en vivo](#)" en la [página 70](#)). Todas las fuentes no tienen que tener el mismo código de tiempo, sincronización puede ser por código de tiempo o por un punto de sincronización seleccionado (fotograma).

Al colocar un mosaico en una bandeja multicom, se sincroniza inmediatamente con todas las demás teselas del Grupo. Es sólo el mosaico individual que se sincroniza, no el clip original o editar. El mismo clip puede aparecer en muchas ubicaciones multicom diferentes, representadas por teselas separadas que se sincronizan por diferentes métodos y en diferentes puntos.



Aunque el mismo clip puede aparecer en la pantalla en más de un lugar, sólo hay una copia del material en el disco. Eliminación de un clip contenido en cualquier bin multicom elimina cualquier otra instancia de ese clip, por ejemplo, bins, ediciones y subclips

Consulte los siguientes temas:

- "[Creación de una nueva bandeja multicom](#)" en la [Página 140](#)
- "[Uso de bins multicom](#)" en la [página 141](#)
- "[Agregar fuentes a una bandeja multicom](#)" en la [página 142](#)
- "[Eliminación de fuentes de una bandeja multicom](#)" en la [página 142](#)
- "[Cambiar el fotograma actual](#)" en la [página 142](#)
- "[Selección de un método de sincronización](#)" en la [página 143](#)
- "[Combinación de métodos de sincronización](#)" en la [página 144](#)

Creación de una nueva papelerera multicom

Cuando se crea una bandeja multicom, los primeros cuatro mosaicos que se van a agregar se asignan automáticamente al vídeo las salidas 1 a 4 en orden y a los botones de corte de la consola 1 a 4. La salida de vídeo también determina que el botón de corte de consola el espectador está representado por en edición en vivo ([ver "edición en vivo" en Página 70](#)).

Para crear una nueva papelerera multicom:

PASOS

1. En Content Manager, abra una ubicación que contenga los clips que desea sincronizar



2. Mayús + clic o Ctrl + clic para seleccionar los clips que desea sincronizar.

3. Haga clic con el botón derecho en los clips seleccionados y, en el menú que se abre, seleccione **make > multicam bin**.

4. cuando se abra el cuadro de diálogo ' crear un bin multicom ', escriba un nombre para su bin multicom en el cuadro de texto nombre.

5. Elija una opción ' Sync by ' (código de tiempo o marco actual) de la lista desplegable.

6. Elija el tamaño del mosaico (pequeño, mediano o grande) de la lista desplegable.

7. Haga clic en hacerlo.

8. la nueva bandeja multicom se muestra en la lista de contenido.

9. se abrirá la nueva papelerera multicom, que mostrará los clips como mosaicos. Consulte ["uso de bins multicom" en Página 141](#).

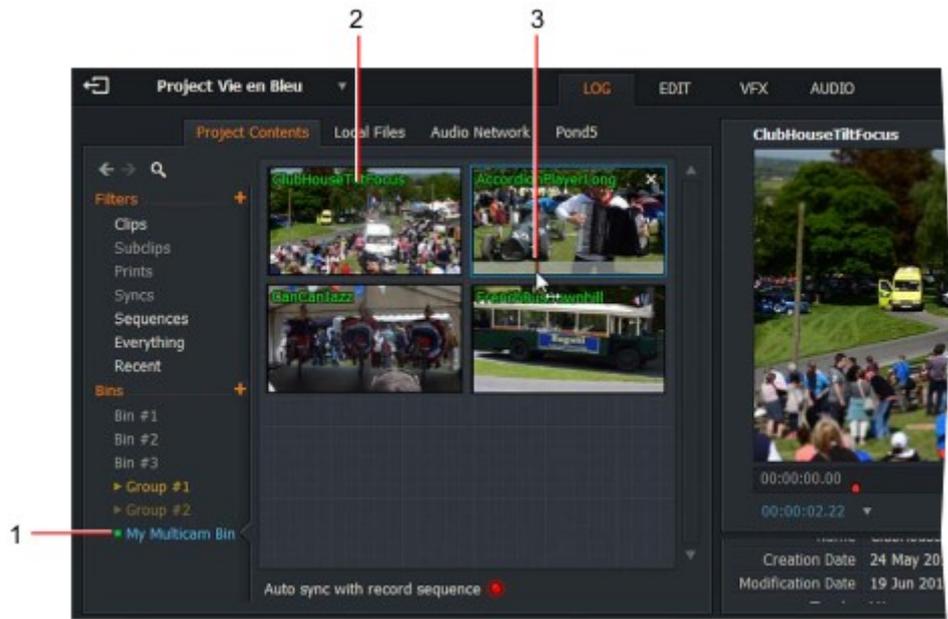
Como alternativa, puede abrir un cuadro de diálogo "crear bin multicom" pulsando un atajo de teclado que ha asignado en la configuración de usuario de Lightworks.

Uso de bins multicam

Las ubicaciones multicam se enumeran en el panel lista de contenido del administrador de contenido:

PASOS

1. Las bandejas multicam se enumeran en el panel lista de contenido, debajo de bins, y se identifican punto de bala cuadrado junto a su nombre. Haga clic en la etiqueta multicam para ver el contenido de la papelera.



2. cada clip se muestra como un mosaico en la bandeja multicam.

3. para reproducir un mosaico:

- Utilice los controles de reproducción de la consola de Lightworks.
- Utilice las teclas de método abreviado de reproducción.

4. para cambiar el tamaño de las teselas, haga clic con el botón derecho en el compartimiento multicam y, desde el menú que se abre, seleccione Ver comandos > tamaño de mosaico y, a continuación, seleccione Pequeño, mediano o grande de la lista desplegable.

5. para habilitar la reproducción independiente de los mosaicos, haga clic con el botón derecho en el multicam bin y, en el menú que se abre, seleccione comandos multicam > jugadores simultáneos > no.

Para reanudar la reproducción sincronizada, seleccione comandos multicam > jugadores simultáneos > sí.

6. Otras opciones y funciones están disponibles en Historic Lightworks. Consulte ["uso de bins multicam"](#) en la página 270.

Accesos directos predeterminados:

j = reproducir hacia atrás

k = pausa

l = reproducir remite

Agregar fuentes a una bandeja multicom

Posteriormente, puede Agregar un clip, subclip o editar como un mosaico a una bandeja multicom. Puede Agregar una sola azulejo o una bandeja de azulejos. Si hay tres fichas o menos ya en la papelera, los primeros elementos nuevos añadidos se asignarán a los botones de corte de consola no utilizados (consulte ["edición en vivo " en la página 70](#)).

Para agregar fuentes a una papelera multicom existente:
PASOS

1. Asegúrese de que ya ha seleccionado un método de sincronización como se describe en ["selección de una sincronización Método "en la página 143](#).
2. muestre el clip, el subclip o edite como un mosaico.
3. arrastre el mosaico a una etiqueta multicom bin en la lista de contenido. Seleccione varios clips sosteniendo la tecla Mayús o Ctrl.
4. todos los mosaicos se agregan a la bandeja multicom y se sincronizan con el método seleccionado.

Eliminación de fuentes de una bandeja multicom

Para quitar un origen de una bandeja multicom:
PASOS

1. en el compartimiento multicom, coloque el ratón sobre el clip que desea eliminar. Haga clic en el botón Cruz que se muestra en la esquina superior derecha del clip.
2. para eliminar varios clips al mismo tiempo, mantenga pulsada la tecla Mayús o Ctrl mientras selecciona clips para retirarlos.
3. se abre un cuadro de mensaje, pidiéndole que confirme que desea que el clip se quite del multicom Bin.
4. Haga clic en sí. el clip se retira a la papelera.

Cambio del fotograma actual

Puede cambiar el fotograma actual de cualquier clip después de haberlo colocado en una bandeja multicom. El procedimiento es el siguiente:
PASOS

1. en el multicom bin, haga clic con el botón derecho en el mosaico que desea cambiar.
2. Frote a través del azulejo para localizar el nuevo marco actual.
3. a medida que se frota a través de la baldosa, su color de etiqueta de nombre alterna entre verde y rojo.
4. cuando haya localizado el nuevo fotograma actual, haga clic con el botón derecho en el mosaico y, en el menú que se abre, seleccione ' permitir ajustes de bloqueo ' > no.
5. el color del nombre de mosaico se reviva a sólo verde, indicando que se ha establecido el nuevo fotograma actual.

Selección de un método de sincronización

Puede sincronizar con el código de tiempo o con el fotograma actual. También puede combinar métodos, ver "[Combinar métodos de sincronización](#) " en la página 144. Para seleccionar un método de sincronización:

PASOS

1. Haga clic con el botón derecho en la bandeja multicam y, en el menú que se abre, seleccione comandos multicam > Sincronizar por.

2. Seleccione una de las siguientes opciones en la lista desplegable sincronizar por:

- Marco actual
- T/C primario (código de tiempo)
- medio de 24 marcos
- Orig (inal) audio T/C
- Código de tinta
- Cámara T/C
- KeyCode de la película



3. Si seleccionó fotograma actual, los mosaicos se sincronizan entre sí por el marco en el que cada clip está estacionado cuando lo colocó en la bandeja multicam.

4. Si seleccionó código de tiempo, seleccione una de las opciones de la lista desplegable sincronizar pistas, sigue:

- V El código de tiempo se toma del canal de vídeo del clip maestro. Este es el Predeterminado.
- A1 El código de tiempo se toma del primer canal de audio del clip maestro
- A2 El código de tiempo se toma del segundo canal de audio del clip maestro.

Combinación de métodos de sincronización

Puede combinar los dos métodos de sincronización si, por ejemplo, todos los clips no comparten el mismo código de tiempo. El siguiente procedimiento describe una situación en la que los clips A y B tienen códigos de tiempo coincidentes y los clips C y D no.

PASOS

1. en la bandeja multicam, mantenga pulsada la tecla Mayús o Ctrl y, a continuación, haga clic con el botón derecho en los mosaicos que desee para cambiar (por ejemplo, C y D).



2. en el menú que se abre, seleccione comandos multicam > permitir ajustes de bloqueo > sí '.

3. en el área comandos multicam, seleccione un método de sincronización para los clips C y D lista desplegable para los clips seleccionados.

4. cambie las posiciones de la trama inicial para los clips C y D. No realice ningún cambio en los clips A o B.

5. Haga clic con el botón derecho en los clips C y D de nuevo y, en el menú que se abre, seleccione multicam Comandos > permitir ajustes de bloqueo > no.

6. todos los clips ahora estarán sincronizados aunque dos clips tengan dos métodos de sincronización diferentes.

Creación de proxies

Si tiene archivos multimedia que utilizan un procesamiento de CPU alto o grandes cantidades de memoria, puede encontrar que no se reproducen correctamente en el sistema. Puede mejorar la respuesta de reproducción de su multimedia si crea versiones proxy de sus archivos en su lugar. Consulte ["ficha proxies" en la página 125](#) para obtener más información sobre cómo cambiar la configuración de los medios proxy.

PASOS

1. Haga clic con el botón derecho en un clip o en una bandeja de clips.

2. en el menú que se abre, seleccione medios-> hacer proxies.

3. la ficha tarea de la tarjeta de proyecto se abre para mostrar el progreso de la generación de archivos proxy. Cuando se crean todos los proxies, se cierra la tarjeta de proyecto.

4. puede configurar Lightworks para reproducir estas versiones de proxy en lugar de su alta resolución original archivos de la configuración de calidad de los medios de reproducción en la subficha salida de la ficha vídeo del Ficha proyecto. Consulte "[pestaña de salida](#)" en la [página 119](#) donde puede cambiar la calidad de la reproducción Ajuste.

Capítulo 9: transiciones

Puede añadir varias transiciones a sus secuencias, incluyendo desvanecimientos, disoluciones y toallitas húmedas. Puedes usarlos para transmitir un tono o estado de ánimo, sugerir el paso del tiempo, o separar partes de una historia.

Consulte los siguientes temas:

- ["Agregar y cambiar transiciones "](#) en la Página 147
- ["Tipos de transición "](#) en la página 151

Adición y cambio de transiciones

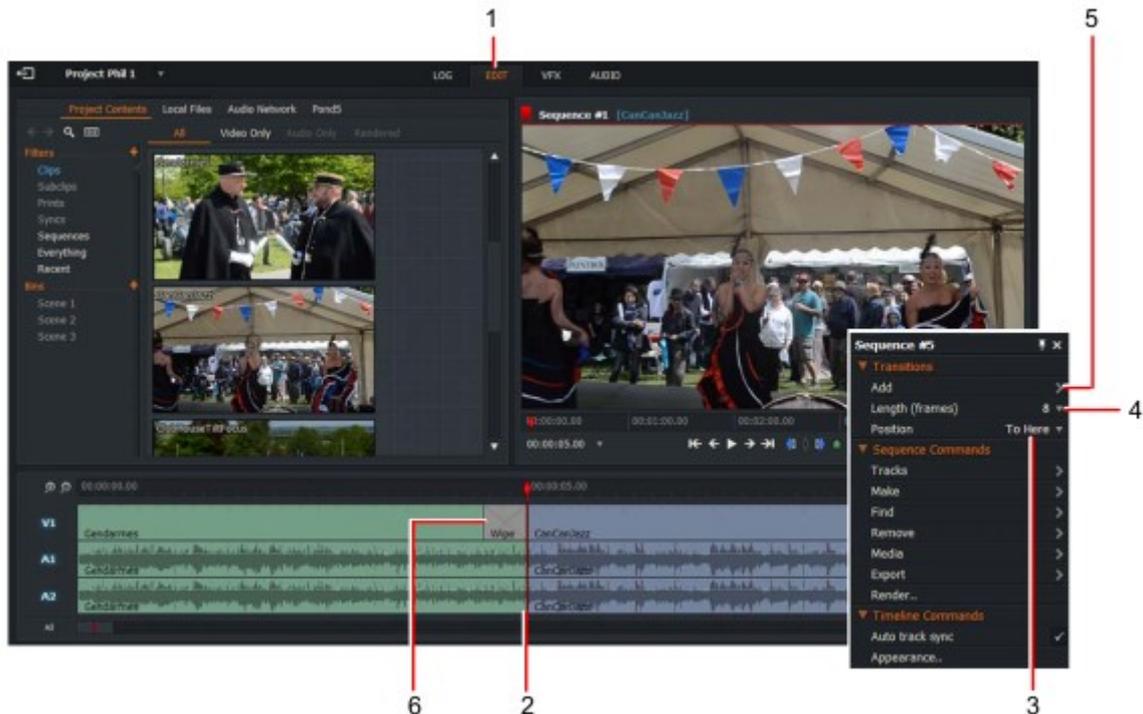
Consulte los siguientes temas:

- ["Agregar transiciones sencillas "](#) en la página 148
- ["Agregar transiciones de audio "](#) en la página 149
- ["Cambio de una transición de vídeo "](#) en la página 149
- ["Configuración de una transición "](#) en la página 150

Adición de transiciones sencillas

Para añadir una transición simple:
PASOS

1. Asegúrese de que la ficha editar o VFX está seleccionada.



2. Haga clic con el botón derecho en el corte donde desee su transición.

3. en el menú que se abre, seleccione transiciones > posición y elija dónde desea que transición para iniciar y finalizar desde la lista desplegable. Las opciones son:

Centrado aquí: aplica el efecto centrado en la posición del parque.

Desde aquí: aplica el efecto hacia adelante desde la posición del parque.

Hasta aquí: aplica el efecto hacia atrás desde la posición del parque.

4. Seleccione el número de fotogramas que desea que la transición surtan efecto de la gota de longitud lista desplegable.

5. Haga clic en agregar y seleccione una de las opciones de transición descritas en la página 151.

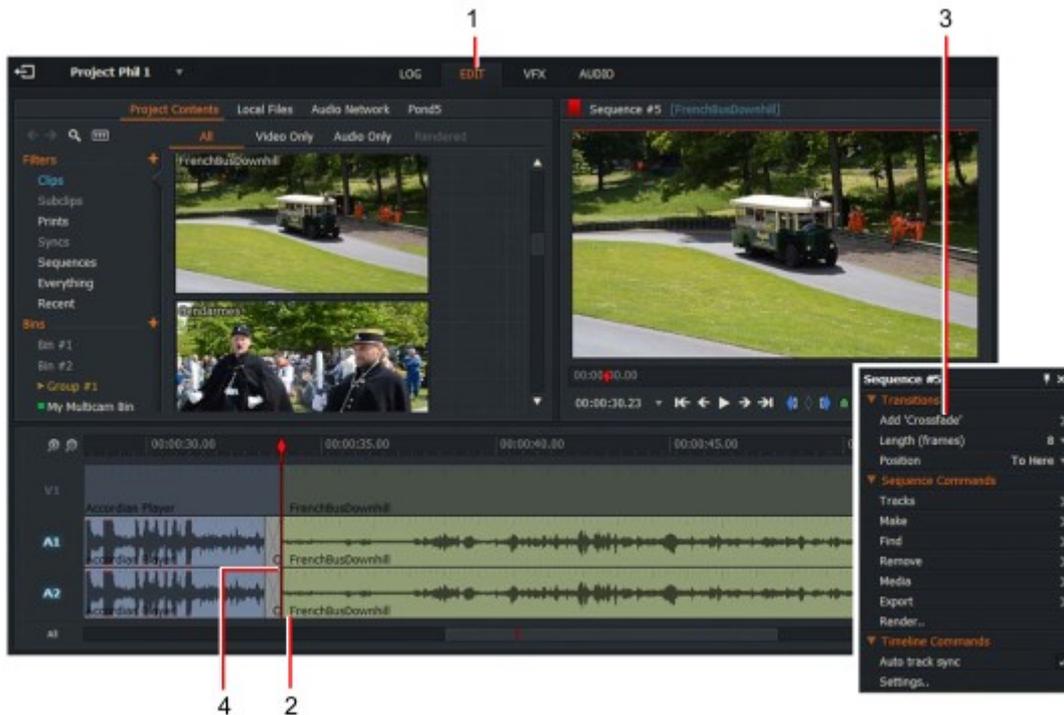
6. la transición se aplica a su secuencia.

Si el clip saliente o entrante es demasiado corto, la transición no se creará. En este caso, un error se genera en el mensaje.

Adición de transiciones de audio

Para añadir una transición de audio que tenga la misma duración que la transición de vídeo:
PASOS

1. Asegúrese de que la ficha editar o VFX está seleccionada.



2. Haga clic con el botón derecho en el corte donde desea agregar la transición.

3. en el menú que se abre, seleccione transiciones > añadir ' fundido cruzado '.

4. la transición crossfade se aplica a las pistas de audio.

Cambio de una transición de vídeo

Para cambiar una transición de vídeo existente:
PASOS

1. En la línea de tiempo, haga clic con el botón derecho en la transición de vídeo que desea cambiar.

2. En el menú que se abre, seleccione ' reemplazar con.. ' y luego seleccione la transición que desea en el submenú.

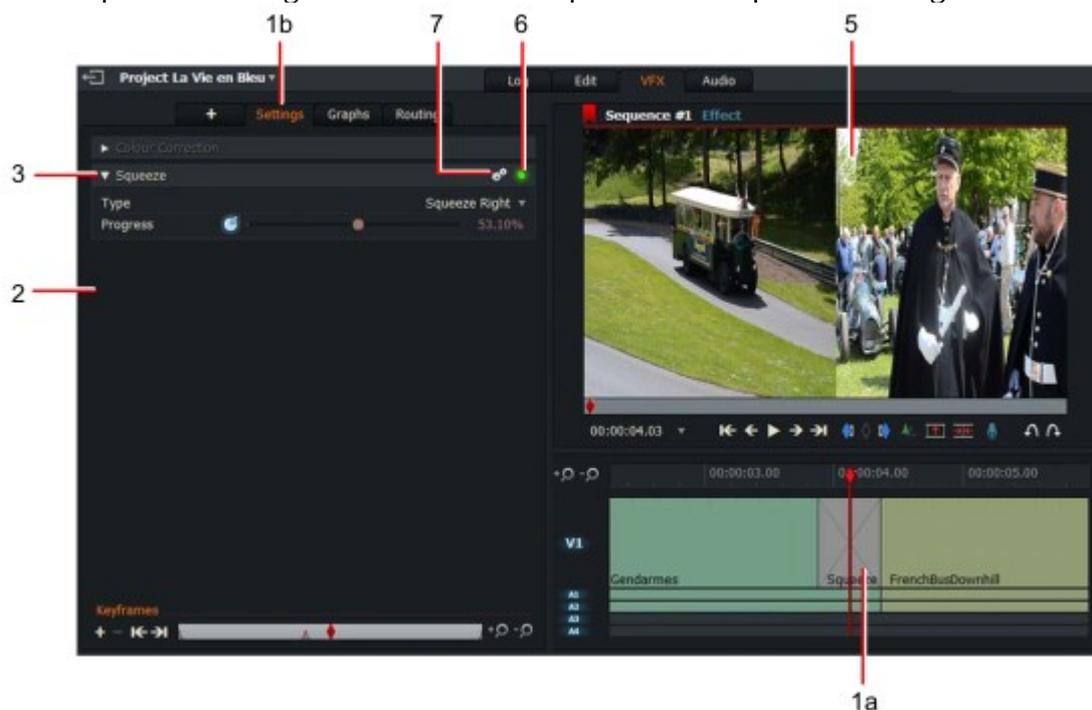
Configuración de una transición

Cada transición tiene su propio cuadro de diálogo de configuración que muestra todos los parámetros disponibles para ese efecto. Para configurar una transición:
PASOS

1. Realice una de las siguientes acciones:

- En la pestaña Editar, haga clic con el botón derecho en la transición y, en el menú que se abre, seleccione Transiciones > configuración.
- en la ficha VFX, asegúrese de que la pestaña Configuración esté seleccionada.

2. Se abrirá un panel de configuración en el lado izquierdo con la pestaña Configuración abierta.



3. Si se contrae una vista de efecto, haga clic en la flecha lateral para expandirla.

4. Realice los cambios que requiera, siguiendo las instrucciones de la transición pertinente indicada en "[tipos de transición](#)" en la página 151.

5. Si el marcador de la línea de tiempo está estacionado dentro del efecto, los cambios aparecen en el Visor de secuencias y en el monitor de salida.

6. Haga clic en el botón verde para activar y desactivar la transición. El botón muestra el color verde cuando la transición está habilitada.

7. para eliminar o restablecer un efecto, haga clic en el icono de Cogs. Desde el menú que se abre:

- Haga clic en restablecer para revertir todos los ajustes a sus valores predeterminados.
- Haga clic en eliminar para eliminar la transición de la línea de tiempo.

Tipos de transición

Están disponibles los siguientes tipos de transición:

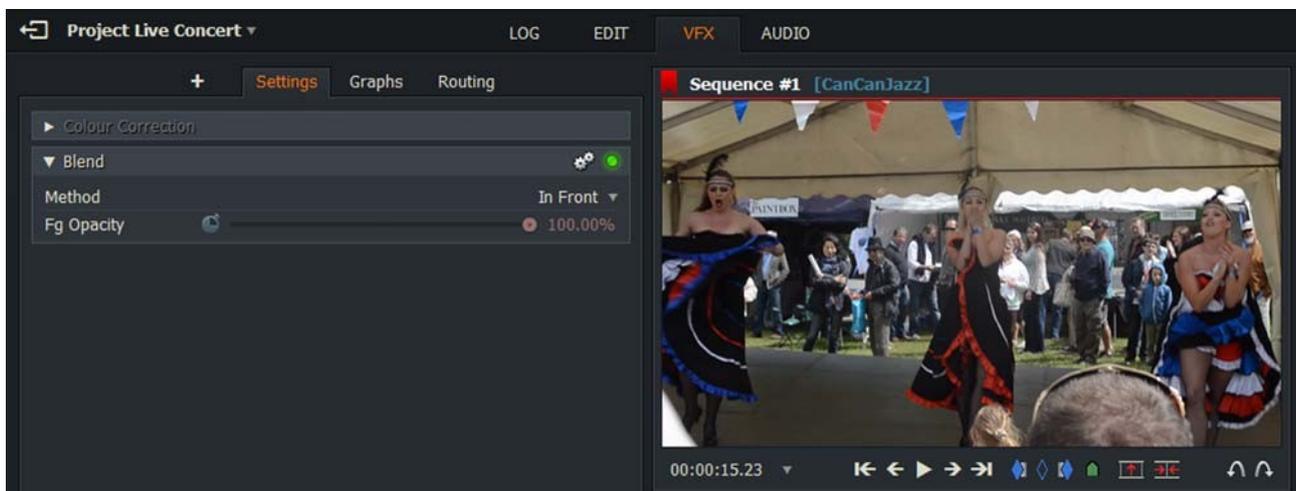
- "Blend " en la página 151
- "Dissolver " en la página 152
- "Barrido de Luma " en la página 152
- "Mezcla enmascarada " en la Página 153
- "Push " en la Página 153
- "Squeeze " en la Página 154
- "Wipe " en la Página 154

Mezcla

Crea una mezcla entre clips.

PASOS

1. Abra el panel Configuración de la transición como se describe en ["configuración de una transición "](#) en [Página 150](#).



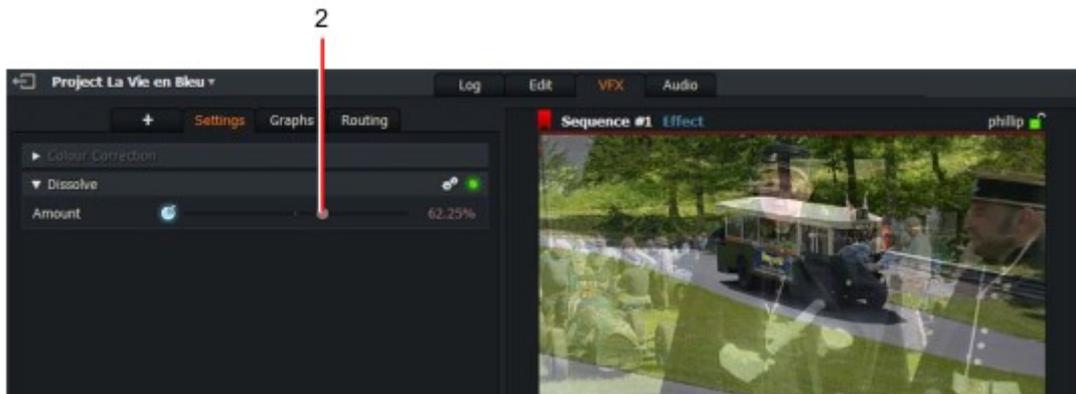
2. la velocidad de mezcla se puede ajustar deslizando el deslizador de opacidad hacia la izquierda o hacia la derecha.

Disolver

Simula una disolución de tipo película.

PASOS

1. Abra el panel Configuración de la transición como se describe en "[configuración de una transición](#)" en [Página 150](#).



2. La velocidad de disolución se puede ajustar deslizando el deslizador progreso hacia la izquierda o hacia la derecha.

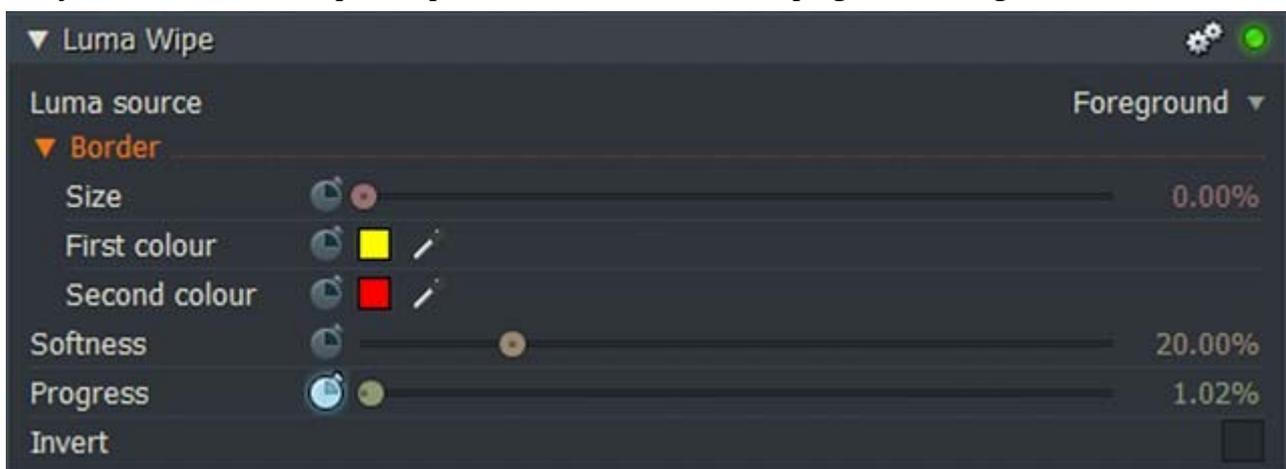
Luma Wipe

El efecto Barrido de Luma es una transición entre imágenes en función de su luminancia, y se puede ajustar de la siguiente manera:

PASOS

1. Abra el panel Configuración de la transición como se describe en "[configuración de una transición](#)" en [Página 150](#).

2. Fije la fuente de Luma-primer plano o fondo-de la lista desplegable del origen de Luma.



3. Haga clic en el menú Border para expandirlo.

- Tamaño: controla el tamaño del borde de la toallita.
- Primer color: establece el primer color del borrado.
- Segundo color: establece el segundo color del borrado.

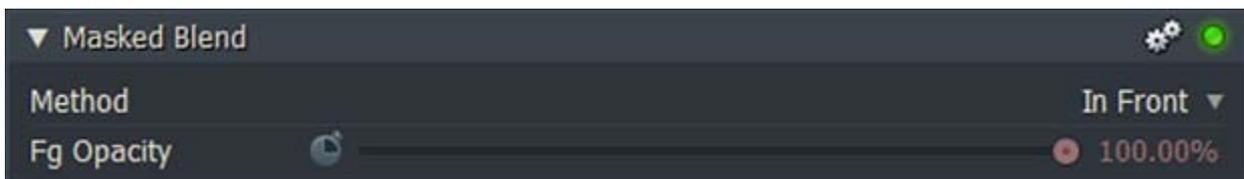
4. Mueva el deslizador con suavidad hacia la izquierda o hacia la derecha para ajustar la nitidez del borrado.

5. Mueva el control deslizante progreso hacia la izquierda o hacia la derecha para alterar la velocidad a la que se produce el borrado.
6. Marque la casilla invertir para invertir la dirección de la toallita.

Mezcla enmascarada (masked blend)

Crea una mezcla enmascarada entre clips.
PASOS

1. Abra el panel Configuración de la transición como se describe en ["configuración de una transición "](#) en [Página 150](#).



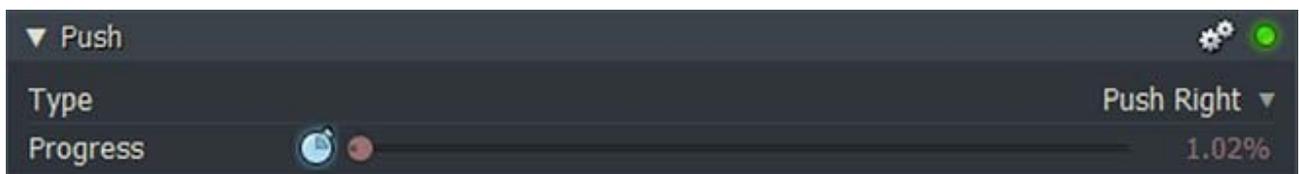
2. Seleccione el método de mezcla en la lista desplegable método.
3. la velocidad de mezcla se puede ajustar deslizando el deslizador de opacidad hacia la izquierda o hacia la derecha.

Empuje (push)

La transición entre dos elementos hechos por un elemento empujando otro fuera de la pantalla. El efecto de empuje se puede ajustar de la siguiente manera:
PASOS

1. Abra el panel Configuración de la transición como se describe en ["configuración de una transición "](#) en [Página 150](#).

2. Ajuste la dirección de la pulsación (izquierda, derecha, arriba o abajo) que necesita del menú desplegable tipo Lista.



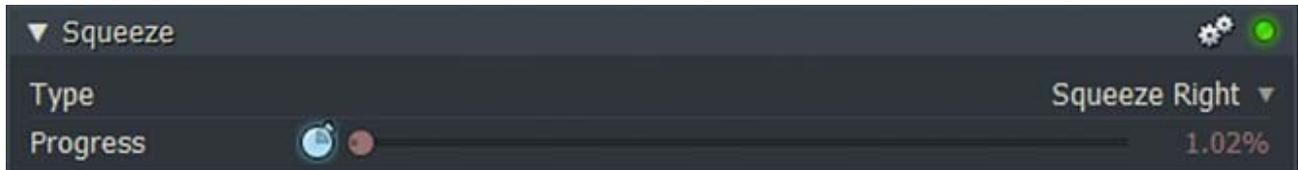
3. Mueva el control deslizante progreso hacia la izquierda o hacia la derecha para alterar la velocidad a la que se produce el efecto Push.

Apriete (squeeze)

La transición entre dos elementos realizados por un elemento que entra en la pantalla mientras se aprieta por el otro. Se puede ajustar de la siguiente manera:

PASOS

1. Abra el panel Configuración de la transición como se describe en ["configuración de una transición "](#) en [Página 150](#).
2. Ajuste la dirección del apriete (izquierda, derecha, arriba o abajo) que necesita de la gota de tipo lista desplegable.



3. Mueva el control deslizante progreso hacia la izquierda o hacia la derecha para alterar la velocidad a la que se produce el efecto de exprimir.

Limpie (wipe)

Borra la pantalla, transicionando entre los elementos salientes y entrantes. El efecto barrido se puede ajustar de la siguiente manera:

PASOS

1. Abra el panel Configuración de la transición como se describe en ["configuración de una transición "](#) en [Página 150](#).
2. establezca el patrón de barrido que necesita en la lista desplegable borrar. Para asistirle, cada elemento de la lista tiene una vista previa de la acción de borrado.



3. Mueva el deslizador de suavidad hacia la izquierda o hacia la derecha para ajustar la nitidez del borde inicial de la toallita.

4. Mueva el control deslizante progreso hacia la izquierda o hacia la derecha para alterar la velocidad a la que se produce el efecto de barrido.

5. Marque la casilla de dirección inversa para invertir la dirección de la toallita-por ejemplo, una toallita que limpiado previamente de izquierda a derecha se borra de derecha a izquierda.

6. Haga clic en el menú repeticiones para expandirlo.

- **A través de:** controla la posición horizontal del efecto de barrido.
- **Down:** controla la posición vertical del efecto de barrido.

7. Haga clic en el menú borde para expandirlo.

- Tamaño: controla el tamaño del borde entre los dos lados de la toallita.
- Primer color: establece el primer color del borde de barrido.
- Segundo color: establece el segundo color del borde de barrido.

8. Haga clic en el menú posición para expandirlo.

- Posición horizontal: cambie la posición horizontal del borde de barrido.
- Posición vertical: cambie la posición vertical del borde de barrido.

Capítulo 10: efectos

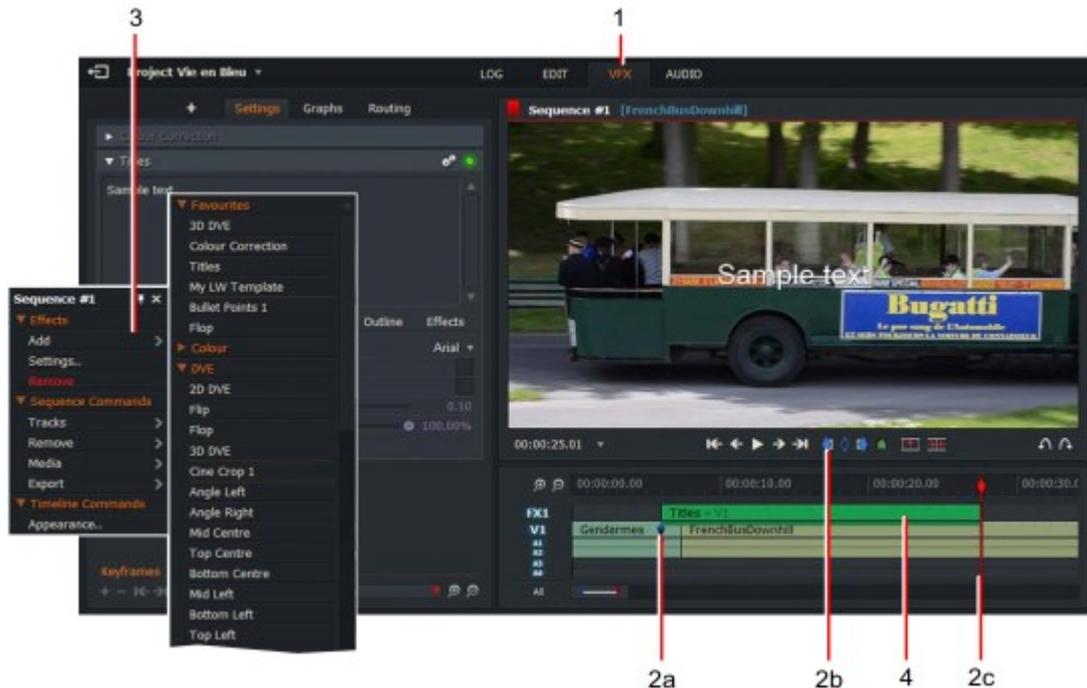
Una amplia gama de efectos visuales están disponibles, incluyendo Chromakey, espejo, Titling y cuadro en Efectos de imagen. Consulte los siguientes temas:

- "Agregar un efecto desde la línea de tiempo " en la Página 158
- "Agregar un efecto mediante el botón Agregar " en la página 159
- "Configuración de un efecto " en la Página 160
- "Efectos de color " en la página 161
- "Efectos de vídeo digital (DVE) " en la Página 167
- "Efectos clave " en la página 173
- "Efectos de mate " en la página 176
- "Efectos de mezcla " en la página 178
- "Efectos de título " en la página 178
- "Buscar tablas " en la página 184
- "Keyframes " en la página 188

Adición de un efecto mediante el botón Agregar

Para agregar un efecto mediante el botón Agregar:
PASOS

1. Asegúrese de que la ficha VFX está seleccionada.



2. Utilice marcar y aparcar para resaltar dónde desea agregar su efecto. [Ver "Mark and Park "](#) en la página 52.

3. Haga clic con el botón derecho en la línea de tiempo y, en el menú que se abre, seleccione efectos > Añadir, y elegir el efecto que desea en el submenú.

4. el efecto se inserta en la línea de tiempo.

5. Configure su efecto como se describe en ["configuración de un efecto "](#) en la Página 160.

Accesos directos predeterminados:

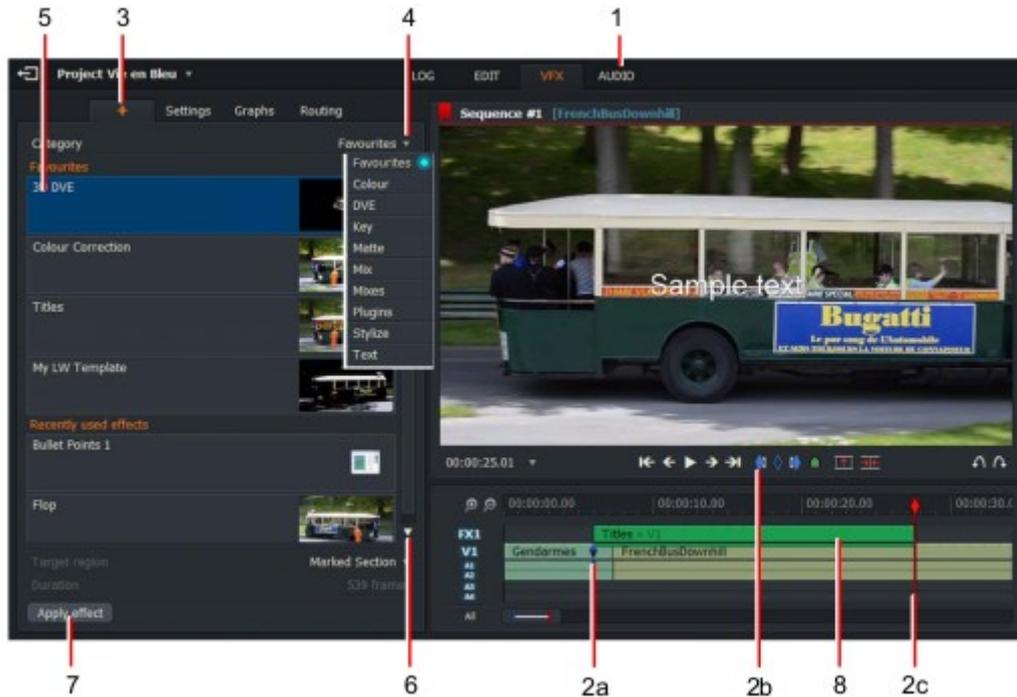
i = marcar/marcar en

o = marcar fuera

Adición de un efecto mediante el botón Agregar

Para agregar un efecto mediante el botón Agregar:
PASOS

1. Asegúrese de que la ficha VFX está seleccionada.



2. Utilice marcar y aparcar para resaltar dónde desea agregar su efecto. Ver "Mark and Park " en la página 52.

3. Haga clic en el botón Añadir efecto ' + '.

4. Seleccione la categoría efectos que contiene el efecto que desea en la lista desplegable.

5. Haga clic para seleccionar el efecto que desee en el panel categoría.

6. Seleccione el efecto que desea aplicar a la lista desplegable.

7. Haga clic en el botón Aplicar efecto.

8. el efecto se inserta en la línea de tiempo.

9. Configure su efecto como se describe en ["configuración de un efecto "](#) en la [Página 160](#).

Accesos directos predeterminados:

i = marcar/marcar en

o = marcar fuera

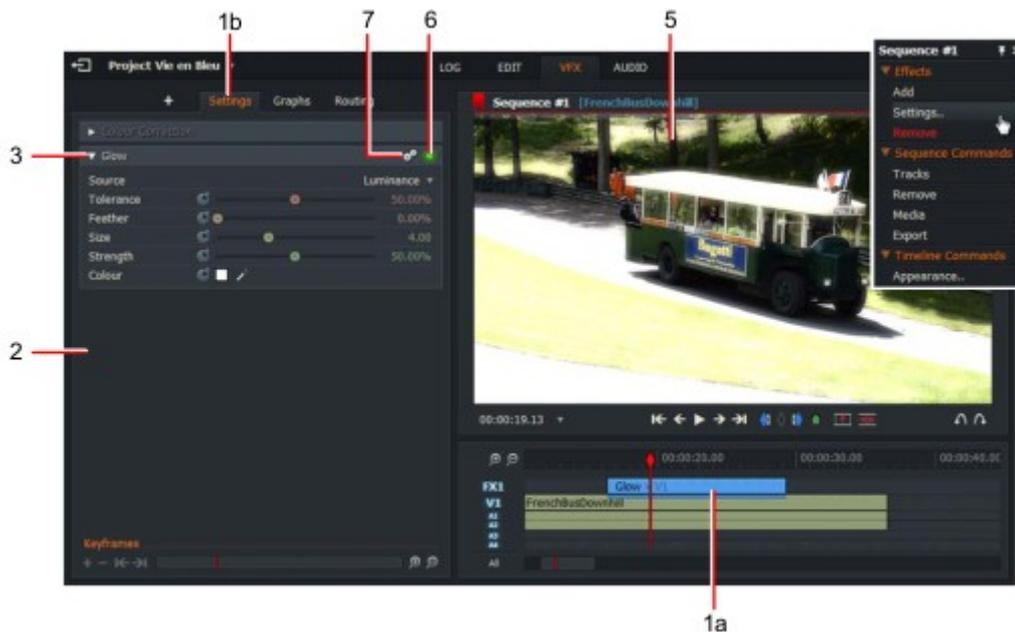
Configuración de un efecto

Cada efecto tiene su propio cuadro de diálogo de configuración que muestra todos los parámetros disponibles. Para configurar un efecto:

PASOS

1. Realice una de las siguientes acciones:

a) Con la pestaña Editar o VFX abierta, haga clic con el botón derecho en el efecto y, en el menú que se abre, Seleccione efectos > configuración.



b) con la pestaña VFX abierta, coloque el marcador de la línea de tiempo sobre el efecto y haga clic en la pestaña Configuración.

2. se abrirá un panel de configuración en la parte izquierda de la ficha VFX.

3. Si se contrae una vista de efecto, haga clic en la flecha lateral para expandirla.

4. Realice los cambios que requiera, siguiendo las instrucciones del efecto pertinente, descritos en las siguientes secciones:

- "Efectos de vídeo digital (DVE) " en la [Página 167](#)
- "Efectos clave " en la [página 173](#)
- "Efectos de título " en la [página 178](#)

5. Si la secuencia está estacionada dentro del efecto, los cambios se visualizan inmediatamente en el visor y en el monitor de salida.

6. Haga clic en el botón verde para activar y desactivar el efecto. El botón aparece en verde cuando se habilita el efecto.

7. para eliminar o restablecer un efecto, haga clic en el icono de Cogs. Desde el menú que se abre:

- Haga clic en restablecer para revertir todos los ajustes a sus valores predeterminados.
- Haga clic en eliminar para eliminar el efecto de la línea de tiempo.

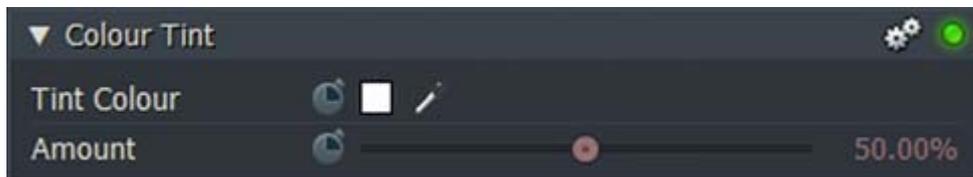
Efectos de color

Este capítulo describe el uso de corrección de color, Corrección selectiva y efectos de color. Consulte los siguientes temas:

- "Tinte de color " en la página 161
- "Greyscale " en la página 161
- "Negativo " en la página 162
- "Two-Tone " en la página 162
- "Tri-Tone " en la página 162
- "Temperatura de color " en la página 163
- "Corrección de color " en la página 163
- "Corrección selectiva " en la Página 167
- "LUT 3D " en la Página 167

Tinte de color

Tiñe toda la imagen en un solo color.



- Color de tinte: para cambiar el color del valor predeterminado, haga clic en el cuadro de color y utilice las escalas o el cuentagotas para crear el color necesario.
- Cantidad: aumenta o disminuye la cantidad de tinte.

Grises

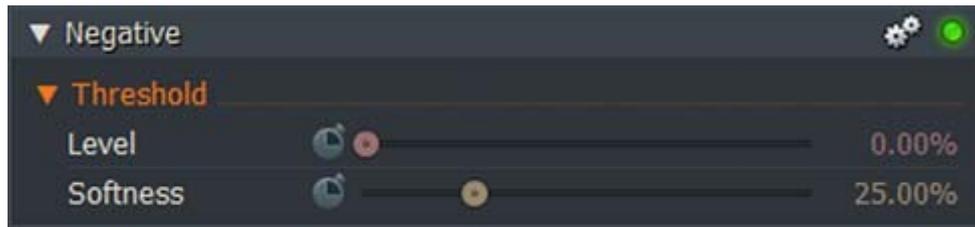
Ajusta la escala de grises dentro de una imagen.



- Pesos de canal: permite que los colores sean más claros o más oscuros ajustando el rojo, verde, azul escalas dentro del efecto.
- Contrastes de canal: aumenta o disminuye la cantidad de contraste ajustando el rojo, verde, Escalas azules.

Negativo

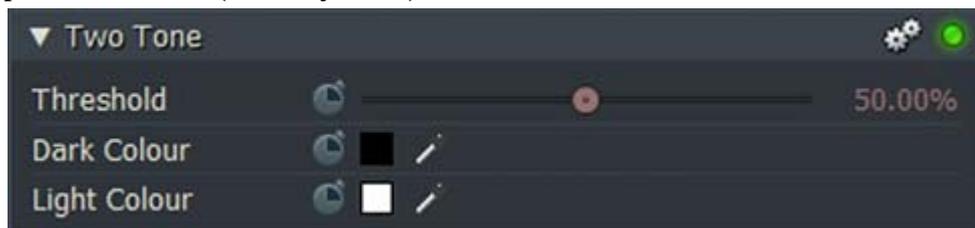
Cambia el color de la imagen a un estado negativo.



- Nivel: ajusta el nivel de la escala de grises.
- Suavidad: ajusta la dureza o suavidad de la imagen.

Dos tonos

Permite adaptar dos colores (oscuro y claro).



- Umbral: cuanto mayor sea el porcentaje, más la imagen adquiere el color oscuro Caja.
- Color oscuro
- Color de la luz

Tri-Tone

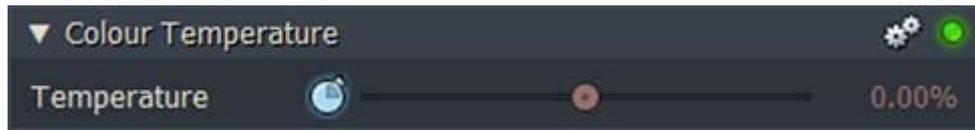
Permite adaptar tres colores (oscuro, medio y ligero). Las funciones de umbral permiten mejorar los colores elegidos manualmente.



- Umbral uno: cuanto mayor sea el porcentaje, más la imagen adquiere el color en la oscuridad caja de color.
- Umbral dos: cuanto mayor sea el porcentaje, más la imagen adquiere el color en el medio color-cuanto menor sea el porcentaje, más toma el color de la luz.
- Color oscuro
- Color medio
- Color de la luz

Temperatura de color

Ajusta los colores del vídeo para hacerlos parecer más cálidos o más fríos.



- Temperatura: mueva el deslizador para aumentar o disminuir la temperatura de color del vídeo Imagen.

Corrección de color

Consulte los siguientes temas:

- "Configuración de rangos tonales " en la página 163
- "Balance de color " en la página 164
- "Ajustes RGB " en la página 165
- "Configuración de HSV " en la página 166
- "Curvas " en la página 166

Configuración de rangos tonales

La pestaña Color principal se muestra de forma predeterminada al seleccionar corrección de color. Esta sección le permite ajustar los siguientes parámetros:

Sombras controla las sombras de color en el espectro de color utilizando el matiz de tinte, la cantidad de matiz y parámetros de brillo.

Mid-Tone controla los tonos medios que desea en el espectro.

Puntos destacados modifica los colores más brillantes de las imágenes

PASOS

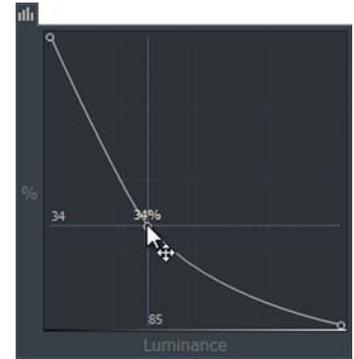
1. Haga clic en la flecha para maximizar y minimizar el panel corrección de color de forma alternativa.



2. Haga clic en la pestaña principal si aún no está seleccionada.

3. Haga clic en el icono luminancia para ajustar la luminancia de las sombras.

- a) Se abrirá el panel de edición de luminancia.
- b) haga clic en la línea de gráfico para añadir fotogramas requeridos.
- c) Arrastre cada fotograma clave con el ratón para establecer la respuesta requerida.
- d) para eliminar un fotograma clave, selecciónelo con el ratón y luego haga clic en el botón Eliminar.



4. Ajuste el matiz arrastrando el marcador en la rueda de color respectiva. Alternativamente, escriba el valor de matiz y el porcentaje directamente en los cuadros de texto debajo de la rueda de color.

5. Ajuste el brillo arrastrando el deslizador a la configuración requerida. Alternativamente, ajuste escribiendo un valor directamente en el cuadro de texto debajo del deslizador. Cuanto mayor sea la ganancia, más distorsionada la imagen se convierte en lo que toma en una calidad granulada, pixelado.

6. Mueva el control deslizante correspondiente hacia la derecha para disminuir o aumentar la saturación de color, gamma, contraste, brillo y ganancia.

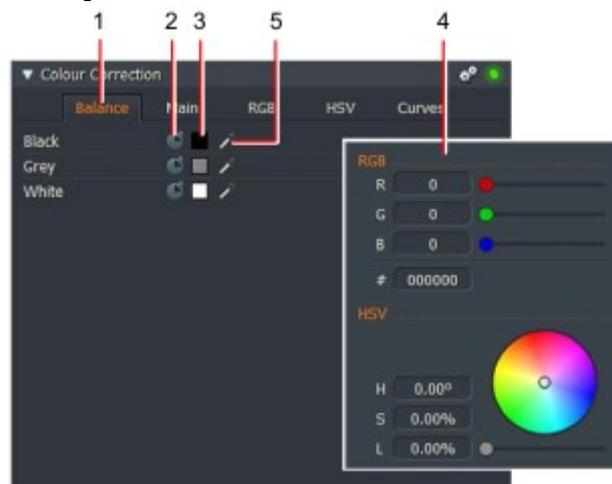
7. Repita los pasos 3 a 6 para tonos medios y resaltados.

Balance de color

La pestaña balance le permite elegir tres colores para editar. Los valores predeterminados son negro, blanco y gris.

PASOS

1. Haga clic en la pestaña saldo para seleccionar balance de color.



2. Haga clic en el botón de fotograma clave para alternar los fotogramas clave del color correspondiente.

3. Haga clic en la paleta de colores para abrir la paleta de colores para el color correspondiente

4. Se abrirá la paleta de colores. Realice una de las siguientes acciones:

- Arrastre los deslizadores marcados con rojo (R), verde (G) y azul (B) para seleccionar el color que necesita, o escriba los valores directamente en los cuadros de texto R, G y B.
- Arrastra el puntero de la rueda de color al color que requieras.
- Escriba los valores directamente en los cuadros de texto H, S, V para los niveles de matiz, saturación y valor que requieren.
- Arrastre el deslizador valor para seleccionar el nivel que necesita.

5. Seleccione a su vez, la herramienta Cuentagotas negro, gris y blanco, y arrastre sobre el área en la pantalla que es el mismo color que desea para su selección. Esto optimiza el balance de color para la imagen grabada.

Ajustes RGB

La pestaña RGB ajusta los canales rojo, verde y azul individualmente. Cada una de las opciones ayuda a crear diferentes efectos sobre los colores de la imagen: gamma, contraste, brillo y ganancia. PASOS

1. Haga clic en la pestaña RGB.



2. la pantalla de opciones RGB. Si no puede ver toda la pantalla, arrastre el marco superior o inferior al borde para cambiar el tamaño del cuadro de diálogo, utilice la barra de desplazamiento para revelar el contenido restante de la pantalla.

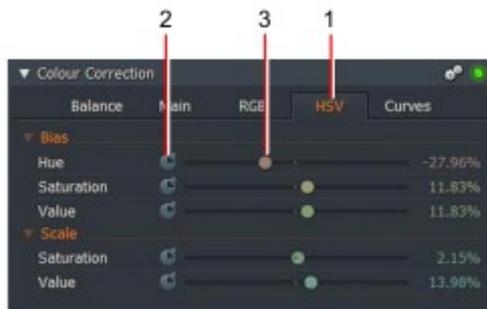
3. Ajuste los reguladores rojo, verde y azul según sea necesario para cada parámetro.

4. Si desea cambiar los valores de rojo, verde y azul a lo largo del tiempo, es decir, durante el clip, haga clic en el botón del fotograma clave para activar o desactivar los fotogramas Parámetro. Consulte "[keyframes](#) " en la [página 188](#) para obtener más información sobre el uso fotogramas clave.

Configuración de HSV

Esta pestaña ajusta la configuración de tono, saturación y valor (HSV).
PASOS

1. Haga clic en la pestaña HSV.



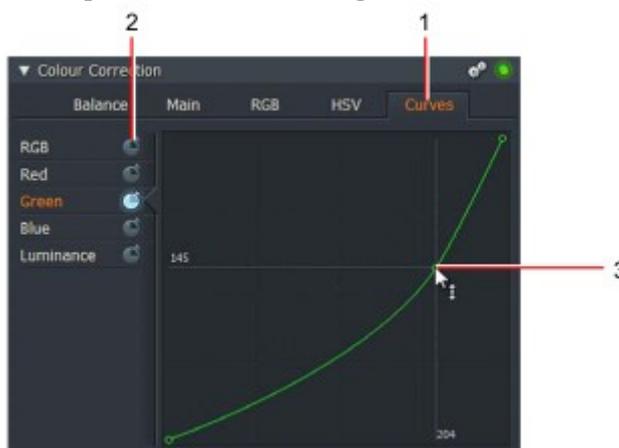
2. Ajuste los reguladores de tono, saturación y valor según sea necesario para cada parámetro.

3. Si desea cambiar el tono, la saturación y los valores en el tiempo, es decir, durante la duración de el clip, haga clic en el botón del fotograma clave para activar o desactivar los fotogramas Parámetro. Consulte "keyframes " en la página 188 para obtener más información sobre el uso Fotogramas clave.

Curvas

La pestaña curvas le permite establecer fotogramas clave para los perfiles RGB y luminancia.
PASOS

1. Para mostrar las opciones del parámetro curvas, haga clic en la ficha curvas.

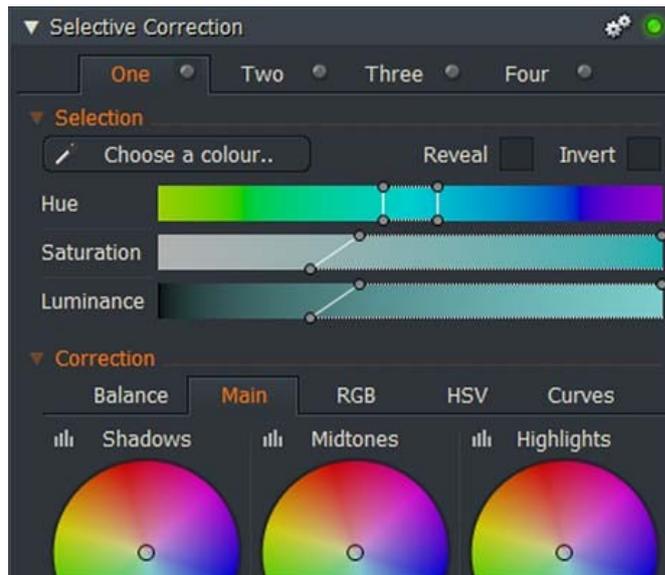


2. para cambiar los valores de los parámetros con el tiempo, es decir, sobre la duración del clip, haga clic en el botón de fotograma clave para activar o desactivar los fotogramas clave para el parámetro correspondiente.

3. Haga clic en la línea de gráfico para agregar fotogramas clave según sea necesario. Arrastre cada fotograma clave con el ratón para establecer la respuesta requerida. Consulte "[keyframes](#) " en la [página 188](#) para obtener más información utilizando fotogramas clave.

Corrección selectiva

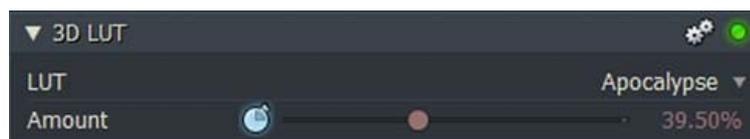
Similar a corrección de color, pero le permite cambiar hasta cuatro colores diferentes a la vez.



Realice cambios en balance, rangos tonales, RGB, HSV y curvas, como se describe en ["corrección de color"](#) en la página 163.

LUT 3D

Aplica un efecto de tabla de aspecto (LUT) a la imagen.



- LUT: seleccione el efecto LUT que necesita en la lista desplegable.
- Cantidad: Utilice el control deslizante para ajustar el nivel del efecto.

Para obtener más información acerca de las tablas de consulta (LUTs), consulte ["buscar tablas "](#) en la página 184.

Efectos de vídeo digital (DVE)

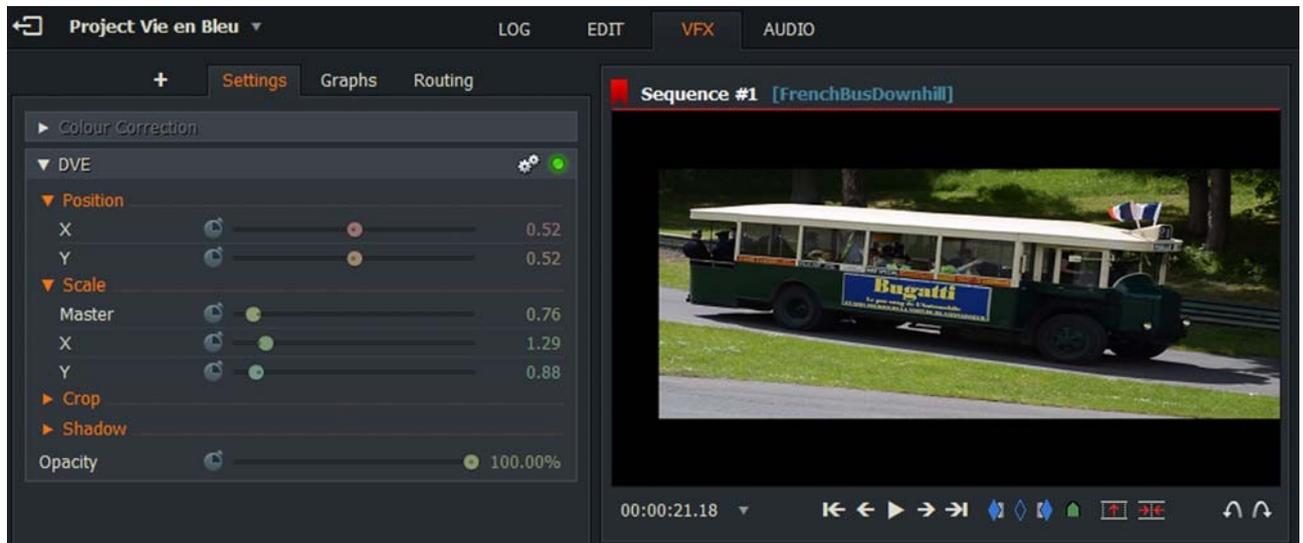
La categoría DVE contiene un rango de efectos de imagen, todos los cuales derivan de efectos de imagen en imagen y DVE. Para agregar una segunda imagen a estos efectos, debe agregar una segunda pista de vídeo a la línea de tiempo.

- "2D DVE " en la página 168
- "3D DVE " en la página 169
- "Cultivo de cine 1 " en la página 170
- "Flip " en la página 170
- "Flop " en la página 170
- "Imagen en presets de imagen " en la página 171
- "Pantalla dividida " en la Página 172
- "Pantalla dividida con fondo (+ BG) " en la página 173

2D DVE

El efecto DVE 2D le permite mover la imagen en cualquier posición que desee.
PASOS

1. Haga clic en el menú posición para expandir su contenido.



- Arrastre el deslizador X para colocar la imagen horizontalmente en la pantalla.
- Arrastre el deslizador Y para colocar la imagen verticalmente en la pantalla.

2. Haga clic en el menú escala para expandir su contenido.

- Arrastre el control deslizante maestro para cambiar el tamaño de la imagen.
- Arrastre el deslizador X para estirar o apretar la imagen horizontalmente.
- Arrastre el deslizador Y para estirar o apretar la imagen verticalmente.

3. Haga clic en el menú recortar para expandir su contenido. Arrastre los reguladores con nombre para recortar el lado izquierdo, derecho, superior e inferior de la imagen.

4. Haga clic en el menú de sombras para expandir su contenido.

- Arrastre el control deslizante transparencia para cambiar la transparencia de la sombra.
- Arrastre el deslizador X offset Y para desplazar la sombra horizontalmente.
- Arrastre el deslizador de desplazamiento en Y Z para desplazar la sombra verticalmente.

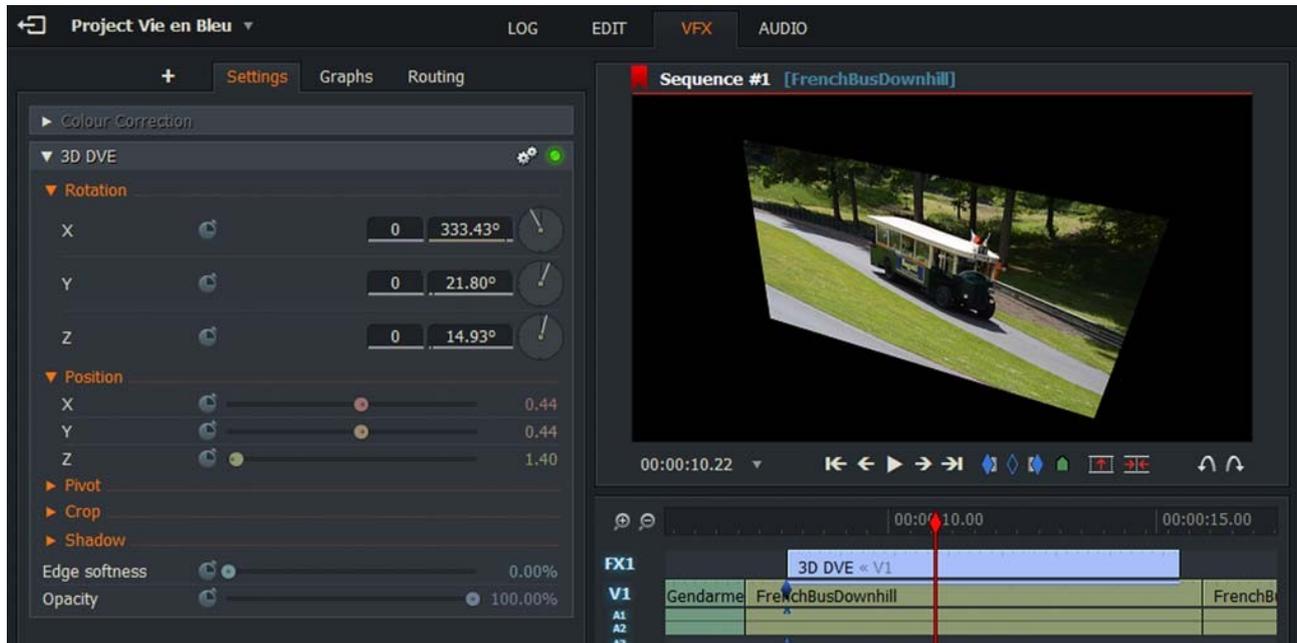
5. Arrastre el deslizador de suavizado de bordes hacia la izquierda o hacia la derecha para ajustar la nitidez o suavidad de la imagen Borde.

6. arrastra el deslizador de opacidad hacia la izquierda o hacia la derecha para cambiar la opacidad de la imagen.

3D DVE

El efecto DVE 3D le permite mover la imagen en cualquier posición que desee.
PASOS

1. Haga clic en el menú rotación para expandir su contenido.



- Con el ratón, gire el control de la cara del reloj X para rotar la imagen alrededor eje horizontal.
- Gire el control de la cara del reloj Y para rotar la imagen alrededor del eje vertical.
- Gire el control de la cara del reloj Z para rotar la imagen de la pantalla.

El cuadro de texto inmediatamente a la izquierda de cada reloj muestra la cantidad de rotación en Grados. También puede escribir un valor directamente en el cuadro para establecer la rotación.

2. Haga clic en el menú posición para expandir su contenido.

- Arrastre el deslizador X para colocar la imagen horizontalmente en la pantalla.
- Arrastre el deslizador Y para colocar la imagen verticalmente en la pantalla.
- Arrastre el deslizador Z para acercar o alejar.

3. Haga clic en el menú Pivot para expandir su contenido.

- Arrastre el deslizador X para mover la imagen horizontalmente en la pantalla.
- Arrastre el deslizador Y para mover la imagen verticalmente en la pantalla.

4. Haga clic en el menú recortar para expandir su contenido. Arrastre los reguladores con nombre para recortar el lado izquierdo, derecho, superior e inferior de la imagen.

5. Haga clic en el menú de sombras para expandir su contenido.

- Arrastre el control deslizante distancia para cambiar el tamaño de la sombra.
- Arrastre el deslizador X offset Y para desplazar la sombra horizontalmente.
- Arrastre el deslizador de desplazamiento en Y Z para desplazar la sombra verticalmente.

6. arrastre el deslizador de suavizado de bordes hacia la izquierda o hacia la derecha para ajustar la nitidez o suavidad de la imagen Borde.

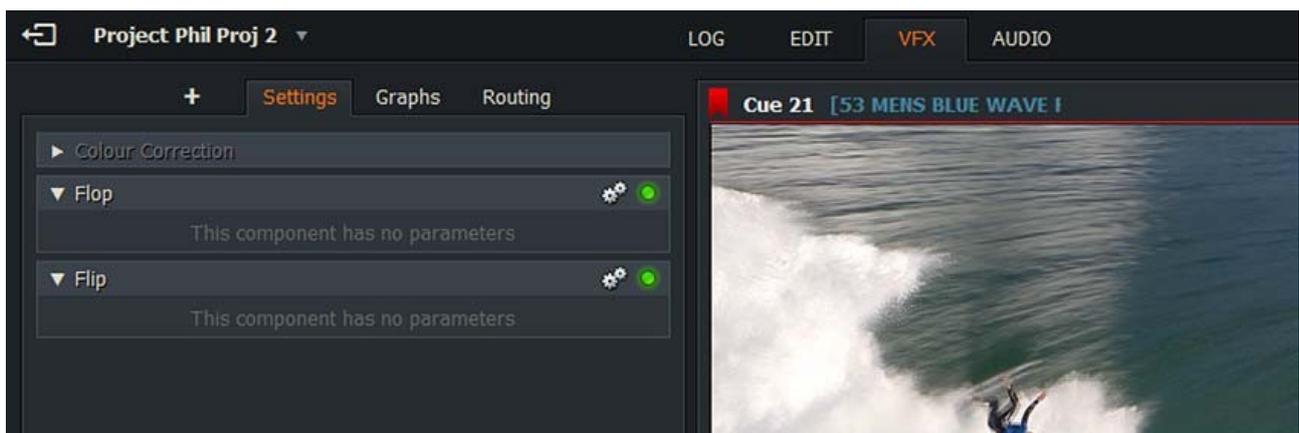
7. arrastra el deslizador de opacidad hacia la izquierda o hacia la derecha para cambiar la opacidad de la imagen.

Cultivo de cine 1

El efecto cine Crop 1 le permite mover la imagen en cualquier posición que desee. Los ajustes son los mismos que se describen en "[2D DVE](#)" en la página 168.

Flip

Esta función voltea la imagen de la pantalla en el eje horizontal. No hay ninguna configuración para esta característica.

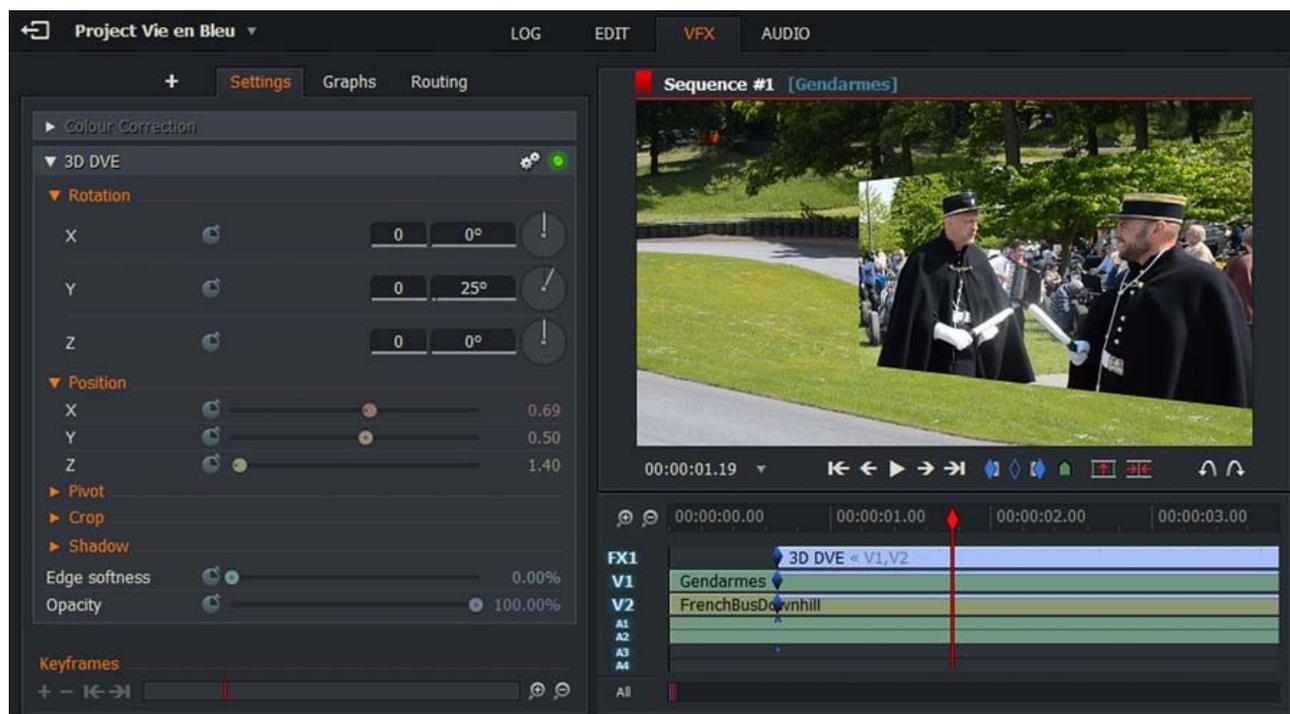


Flop

Esta característica crea una imagen reflejada, es decir, voltea la imagen de la pantalla en el eje vertical. Ninguna configuración para esta función.

Imagen en presets de imagen

Las siguientes opciones de imagen en imagen tienen los mismos controles que se describen en "3D DVE" en página 169:



Están disponibles los siguientes presets:

Ángulo de ángulo
inferior izquierda
Mid Left
Superior izquierda

izquierdo derecho (en la foto)
inferior centro
Mid centro
superior centro

inferior derecha
Mid Right
superior derecha

Pantalla dividida

Muestra dos imágenes una al lado de la otra.
PASOS

1. En imagen derecha, haga clic en el menú posición para expandir su contenido.



- Arrastre el deslizador X para colocar la imagen horizontalmente en la pantalla.
- Arrastre el deslizador Y para colocar la imagen verticalmente en la pantalla.

Haga clic en el menú escala para expandir su contenido.

- Arrastre el control deslizante maestro para cambiar el tamaño de la imagen.
- Arrastre el deslizador X para estirar o apretar la imagen horizontalmente.

3. Haga clic en el menú recortar para expandir su contenido. Arrastre los reguladores con nombre para recortar los lados izquierdo, derecho, superior e inferior de la imagen.

4. Haga clic en el menú de sombras para expandir su contenido.

- Arrastre el control deslizante transparencia para cambiar la transparencia de la sombra.
- Arrastre el deslizador X offset Y para desplazar la sombra horizontalmente.
- Arrastre el deslizador de desplazamiento en Y Z para desplazar la sombra verticalmente.

5. arrastra el deslizador de opacidad hacia la izquierda o hacia la derecha para cambiar la opacidad de la imagen.

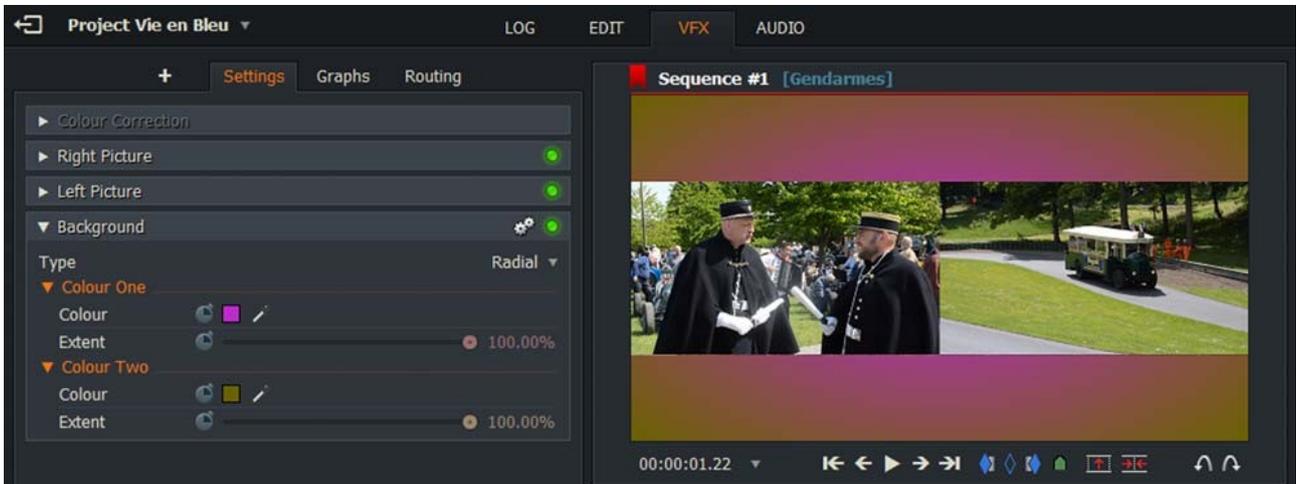
6. Repita los pasos anteriores para la imagen de la izquierda.

Pantalla dividida con fondo (+bg)

Esta opción es la misma que la pantalla dividida, pero con la opción de establecer un fondo de dos colores.

PASOS

1. Ajuste la configuración de las imágenes derecha e izquierda como se describe en "[pantalla dividida](#) " en la [Página 172](#).



2. En segundo plano, haga clic en el menú color uno para expandir su contenido.

- Seleccione el color que necesita haciendo clic en la pestaña de paleta de colores o usando el color Selector.
- Arrastre el deslizador de extensión para ajustar el nivel del primer color.

3. Repita el paso 2 para el color dos.

Efectos clave

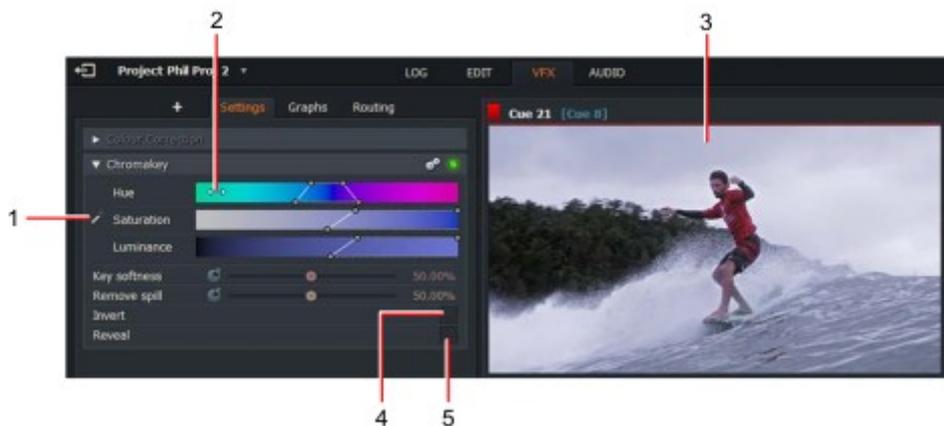
Están disponibles los siguientes efectos clave:

- "[Chromakey](#) " en la [página 174](#)
- "[Lumakey](#) " en la [página 174](#)
- "[Máscara de color](#) " en la [página 175](#)
- "[Clave de imagen](#) " en la [página 175](#)
- "[Bluescreen y greenscreen](#) " en la [página 175](#)

Chromakey

Agrupar dos imágenes o transmisiones de vídeo en función de los tonos de color (rango de croma).
PASOS

1. Haga clic en la herramienta Cuentagotas, arrástrela a un punto de la pantalla que sea del mismo color que desea cambiar y haga clic de nuevo para seleccionar el color.



2. cuando pase el ratón sobre la barra de matiz, saturación o luminancia, el cursor del cambia a una flecha doble. Esto le permite arrastrar la barra seleccionada hacia la izquierda o la derecha para ajustar su ajuste.

3. cualquier cambio que realice en la pantalla matiz, saturación y luminancia en el visor.

4. Marque la casilla revelar para mostrar los elementos en pantalla que ha seleccionado.

5. Marque la casilla invertir para mostrar qué elementos en pantalla no se han seleccionado.

Lumakey

Establece el nivel de brillo, de modo que todos los píxeles más brillantes o más oscuros de la imagen se desactiven, haciéndolos transparentes. La imagen o el vídeo detrás de la capa superior se muestran a través de secciones.

PASOS

1. Arrastre el control deslizante tolerancia hacia la izquierda o hacia la derecha para ajustar el brillo o la transparencia. Alternativamente escriba un valor porcentual en el cuadro de texto situado a la derecha del control deslizante.



2. arrastre el deslizador de suavizado de bordes hacia la izquierda o hacia la derecha para afilar o suavizar los bordes de la imagen. Como alternativa, escriba un valor porcentual en el cuadro de texto situado a la derecha del control deslizante.
3. Marque la casilla invertir para invertir los colores de la pantalla.
4. los cambios que realice en los ajustes se mostrarán en el visor.

Máscara de color

Toma cualquier color que selecciones y aplica los cambios que hagas a Hue, saturación y luminancia a todas las instancias de ese color en el visor. Puede conectar otros efectos y aplicarlos a las regiones que coinciden con ese color. Por ejemplo, puede difuminar sólo las áreas verdes de una imagen, aplicar la máscara de color, elija verde y, a continuación, aplique un desenfoque.

PASOS

1. Haga clic en la herramienta cuentagotas, arrástrela a un punto de la pantalla que sea del mismo color que desea cambiar y haga clic de nuevo para seleccionar el color.



2. cuando pase el ratón sobre la barra de matiz, saturación o luminancia, el cursor del cambia a una flecha doble. Esto le permite arrastrar la barra seleccionada hacia la izquierda o la derecha para su ajuste.
3. cualquier cambio que realice en la pantalla matiz, saturación y luminancia en el visor.
4. Marque la casilla revelar para mostrar los elementos en pantalla que ha seleccionado.
5. Marque la casilla invertir para mostrar qué elementos en pantalla no se han seleccionado.

Clave de Imagen

Permite insertar una imagen en el fotograma en la parte superior de la otra imagen, lo que permite que las imágenes se ejecuten junto a otros y le permite colocar inserciones donde desee.

Bluescreen y Greenscreen

Al agregar cualquiera de estos efectos, se abre el cuadro de diálogo Chromakey. Elimina el color de la imagen frontal para revelar la imagen detrás de ella.

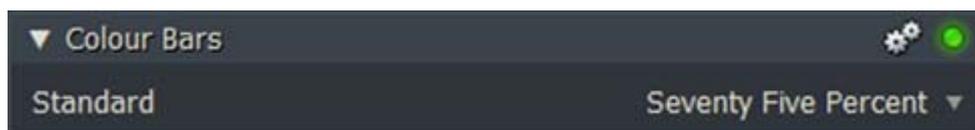
Efectos de mate

Consulte los siguientes temas:

- "Barras de color " en la página 176
- "Color mate " en la página 176
- "Degradado de color " en la página 176
- "Degradado de esquina " en la página 177
- "Simple 2D Shape " en la página 177
- "Image " en la página 178

Barras de color

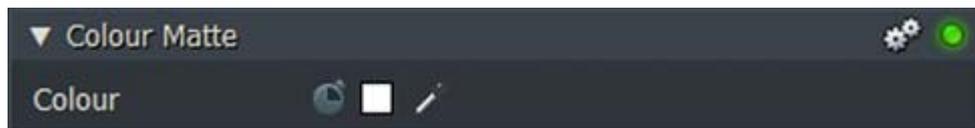
Añade barras de color verticales.



Estándar: seleccione 75% o 100% de brillo

Color mate

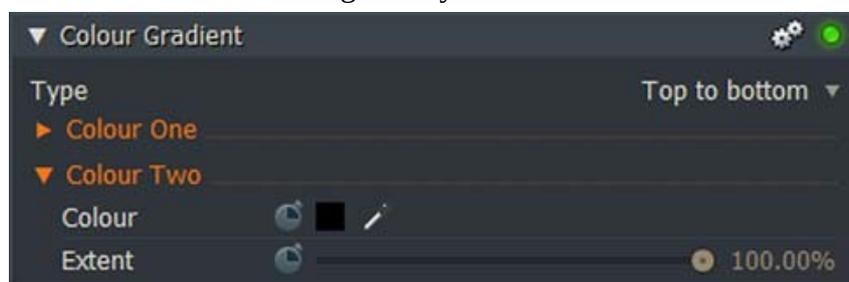
Coloca un color sobre la parte superior de la imagen.



Color: seleccione el color de superposición en las herramientas paleta de colores o selector de color.

Degradado de color

Coloca un degradado de color sobre la imagen subyacente.



Tipo: seleccione el tipo de degradado de la lista desplegable.

Color uno/color dos: seleccione los colores para el color uno y el color dos.

Color: seleccione el color de superposición en las herramientas paleta de colores o selector de color.

Extensión: arrastre el control deslizante para regular la extensión de color. Cuanto menor sea la extensión, más la imagen debajo muestra a través.

Degradado de esquina

Crea un mate de color con un degradado hacia y desde cada esquina.



Colores: seleccione el color de superposición para cada esquina de las herramientas paleta de colores o selector de color.

Límites: arrastre el control deslizante para ajustar el desfase de cada arista del marco de la imagen.

Forma 2D simple

Crea una forma rectangular u ovalada con colores de primer plano y de fondo.



Forma: seleccione rectángulo o elipse en la lista desplegable.

Utilice los reguladores para fijar:

- Posición: X (horizontal) e y (vertical) posiciones
- Anchura
- Altura
- Suavidad
- Primer plano
- Antecedentes

Imagen (Image)

Coloca una imagen definida por el usuario sobre la pantalla.



Imagen: haga clic en el triángulo para abrir un administrador de archivos. Desplácese hasta y seleccione la imagen que desea usar.

Posición: seleccione las coordenadas X, Y de la imagen.

Escala: defina la escala lineal (Master) o defina las escalas X e Y por separado.

Recortar: Utilice los reguladores para recortar los bordes izquierdo, derecho, superior e inferior de la imagen.

Efectos de mezcla

Consulte las descripciones de Blend, dissolve, Wipe y Luna Wipe en ["capítulo 9: transiciones "](#) en [Página 147](#).

Efectos de título

Hay tres tipos de efectos de título:

Rastreo de títulos: títulos que se arrastran horizontalmente por la pantalla

Rolling titles: títulos que se ruedan hacia abajo o hacia arriba en la pantalla

Títulos estáticos: títulos estáticos que se encuentran en una posición fija en la pantalla

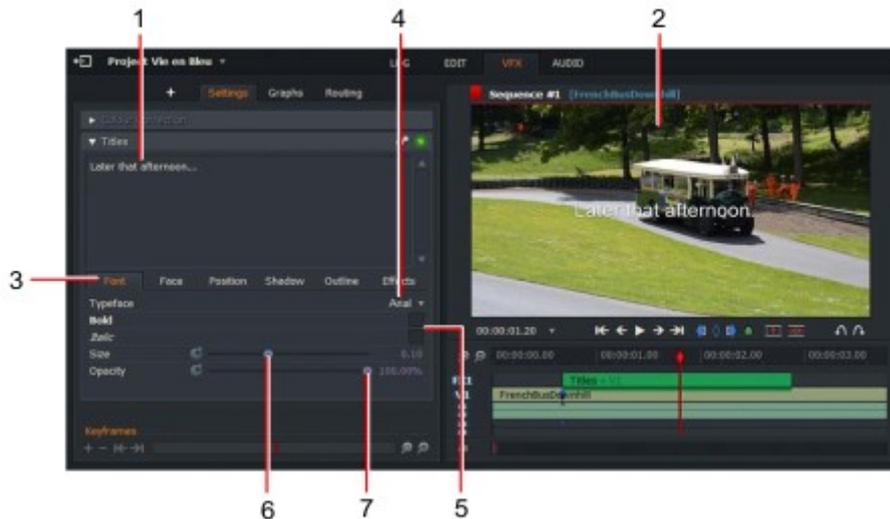
Consulte los siguientes temas:

- ["Configuración de texto de título y propiedades de fuente "](#) en la página 179
- ["Configuración del color del texto del título "](#) en la página 180
- ["Ajuste de posición del título y movimiento "](#) en la Página 181
- ["Sombra de título "](#) en la página 182
- ["Esquema de texto de título "](#) en la página 183
- ["Efectos \(solo títulos estáticos\) "](#) en la página 184

Configuración de texto de título y propiedades de fuente

Para establecer la fuente, el tamaño y el posicionamiento de tu título o subtítulo:
PASOS

1. Escriba el título o la leyenda que necesita en el panel superior.



Puede introducir varias líneas de texto para:

- Mostrar texto de varias líneas en static y Rolling titles.
- Mostrar mensajes o titulares separados que se desplazan horizontalmente en títulos de rastreo.

2. cualquier cambio que realice en la pantalla de texto en el visor en tiempo real.

3. Haga clic en la ficha fuente si aún no está seleccionada.

4. Seleccione la fuente que desee en la lista desplegable tipo de letra. Las fuentes enumeradas son las instaladas en su estación de trabajo.

5. para seleccionar negrita y/o cursiva estilo, marque los cuadros con nombre.

6. arrastre el control deslizante tamaño hacia la izquierda o la derecha para cambiar el tamaño del texto según sea necesario.

7. arrastre el deslizador de opacidad hacia la izquierda o hacia la derecha para ajustar la opacidad/transparencia del texto mostrado.

Configuración del color del texto del título

Para establecer las propiedades de color del texto del título:
PASOS

1. Haga clic en la pestaña cara para acceder a la configuración del color del título.



2. Seleccione el estilo de color que necesite haciendo clic en una de las siguientes pestañas:

Color plano: establece un solo color para tu texto

Degradado vertical: establece un degradado vertical basado en dos colores

Brillo: crea un efecto reflectante o de brillo con dos colores

Si selecciona color plano, solo está disponible un ajuste de color: el color dos está deshabilitado.

3. Haga clic en el cuadro de color uno para abrir la paleta de colores.

a) Se abrirá el cuadro de diálogo Selector de color.

b) Seleccione el color que necesita con los reguladores RGB, la rueda de color o los cuadros de texto HSV y el deslizador.

4. alternativamente, haga clic en el selector de color y arrastre el ratón sobre la sección de pantalla que coincide con el color que desee. Haga clic de nuevo para seleccionar el color.

5. Repita los pasos 3 y 4 para el segundo color, usando el cuadro de color o el selector para el color dos.

Ajuste de posición y movimiento del título

Para establecer la posición de la pantalla del texto del título:
PASOS

1. Haga clic en la ficha posición para acceder a los ajustes del posicionamiento del texto del título.

Títulos estáticos



Balaneo



Arrastrándose



2. solo títulos estáticos: haga clic en la ficha lateral de posición para mostrar los controles de vertical (X), horizontal (Y) offset de texto.

3. sólo títulos estáticos: ajuste los reguladores X e Y para establecer los ajustes verticales y horizontales requeridos en las posiciones para su título. Alternativamente, escriba un valor porcentual en el campo de texto a la derecha de los deslizadores.

4. solo títulos de balanceo y rastreo: ajuste los reguladores de posición y progreso para establecer las posiciones iniciales de los títulos. Alternativamente, escriba un valor porcentual en el campo de texto a la derecha de los deslizadores.

5. solo títulos estáticos y rodantes: ajuste el control deslizante de la línea principal para establecer el espaciado de líneas para los títulos de dos líneas o más, o escriba un valor porcentual en el campo de texto a la derecha del deslizador.

6. solo títulos estáticos y rodantes: establece la alineación de tu título desde la caída del punto de ancla lista desplegable. Las opciones son Left, Center y right.

7. rastreo de títulos solamente: ajuste el deslizador espaciado para establecer el espaciado horizontal entre mensajes o escriba un valor porcentual en el campo de texto situado a la derecha del control deslizante.

Sombra de título

Para establecer las propiedades de las sombras en los títulos:
PASOS

1. Haga clic en la pestaña sombra.



2. para habilitar el efecto de sombra, marque la casilla Enabled (activado).

3. para establecer el color de sombra:

a) Haga clic en el cuadro color.

b) Se abre el cuadro de diálogo Selector de color.

c) Seleccione el color que necesita con los reguladores RGB, la rueda de color o los cuadros de texto HSV y el deslizador.

d) Alternativamente, haga clic en el selector de color y arrastre el ratón sobre la sección de la pantalla que coincida con el color que desee. Haga clic de nuevo para seleccionar el color.

4. Deslice el desfase vertical (X) para establecer la posición vertical requerida para su sombra. Como alternativa, escriba un valor porcentual en el campo de texto situado a la derecha del control deslizable.

5. Deslice el desfase horizontal (Y) para establecer la posición horizontal requerida para su sombra. Como alternativa, escriba un valor porcentual en el campo de texto situado a la derecha del control deslizable.

6. Ajuste el deslizador de suavidad hacia la izquierda o hacia la derecha para ajustar la nitidez (izquierda) o el nivel de suavidad (derecha) de tu sombra. Como alternativa, escriba un valor porcentual en el campo de texto situado a la derecha del control deslizable.

Esquema de texto de título

Para establecer las propiedades de contorno de los títulos:
PASOS

1. Haga clic en la ficha contorno.



2. Para habilitar la esquematización en el texto del título, marque la casilla Enabled.

3. Para ajustar el color del contorno:

a) Haga clic en el cuadro color.

b) Se abre el cuadro de diálogo Selector de color.

c) Seleccione el color que necesita con los reguladores RGB, la rueda de color o los cuadros de texto HSV y el deslizador.

d) Alternativamente, haga clic en el selector de color y arrastre el ratón sobre la sección de la pantalla que coincida con el color que desee. Haga clic de nuevo para seleccionar el color.

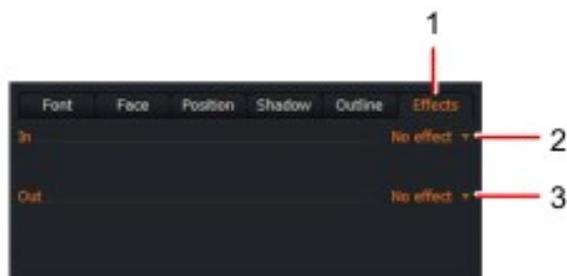
4. Ajuste el deslizador de tamaño a la izquierda o a la derecha para ajustar el tamaño (grosor) del contorno. Alternativamente, escriba un valor porcentual en el campo de texto a la derecha del deslizador.

Efectos (solo títulos estáticos)

La pestaña efectos le permite establecer cómo se inicia y finaliza el título. Los títulos de balanceo y rastreo no tienen una pestaña efecto.

PASOS

1. Haga clic en la pestaña efectos.



2. En la lista desplegable en, seleccione cómo desea que se inicie el título. Las opciones son:

- Sin efecto
- Fade (el texto se desvanece)
- Máquina de escribir (el texto aparece un carácter a la vez)

3. En la lista desplegable de salida, seleccione cómo desea que finalice el título. Las opciones son:

- Sin efecto
- Fade (el texto se desvanece)

Tablas de buscar

Los archivos de la tabla de búsqueda (LUT) le permiten aplicar una gradación de color de aspecto profesional a sus medios utilizando un solo archivo LUT. También puede importar archivos LUT desde la mayoría de las aplicaciones de gradación de color.

Debido a las restricciones de licencia, se suministra un solo archivo LUT. Sin embargo, muchos más archivos LUT son disponibles en Internet para descargar, ya sea gratis o por un cargo nominal.

Consulte los siguientes temas:

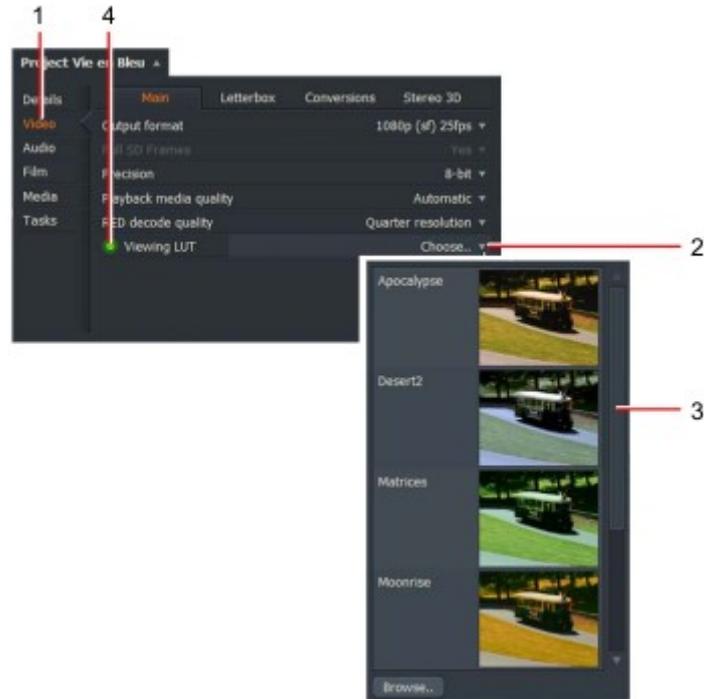
- ["Aplicación de un LUT global "](#) en la página 185
- ["Importación de archivos LUT desde la tarjeta de proyecto "](#) en la página 186
- ["Importación de archivos LUT desde la línea de tiempo "](#) en la página 187

Aplicación de un LUT global

Puede establecer un LUT global para su proyecto en la tarjeta de proyecto. Todos los clips y ediciones del proyecto tendrán el mismo LUT aplicado a ellos. Los ajustes globales de LUT se utilizan mejor con imágenes filmadas desde la misma cámara para mantener una apariencia consistente.

PASOS

1. Abra la tarjeta de proyecto y haga clic en la ficha vídeo.



2. Haga clic en el puntero de la lista desplegable Ver LUT.

3. Se abrirá una lista de las LUTs disponibles. Haga clic para seleccionar el LUT que necesita.

4. el botón Viewing LUT cambia a verde, indicando que el actual LUT global seleccionado está activo.

5. para cambiar el LUT global, repita los pasos 1 a 3.

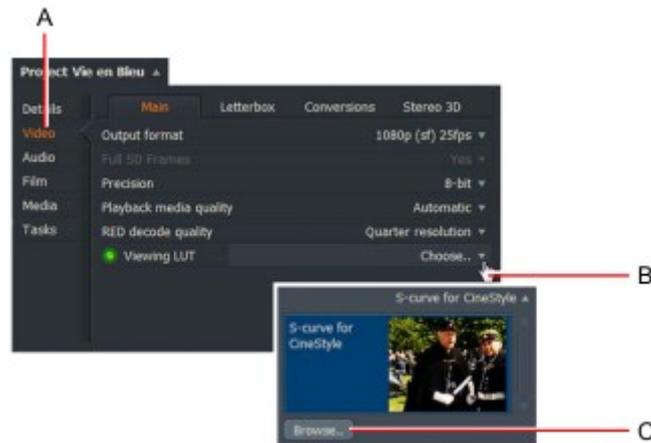
6. para deshabilitar las LUTs globales, haga clic de nuevo en el botón ver LUT. El botón cambia a gris.

Importación de archivos LUT desde la tarjeta de proyecto

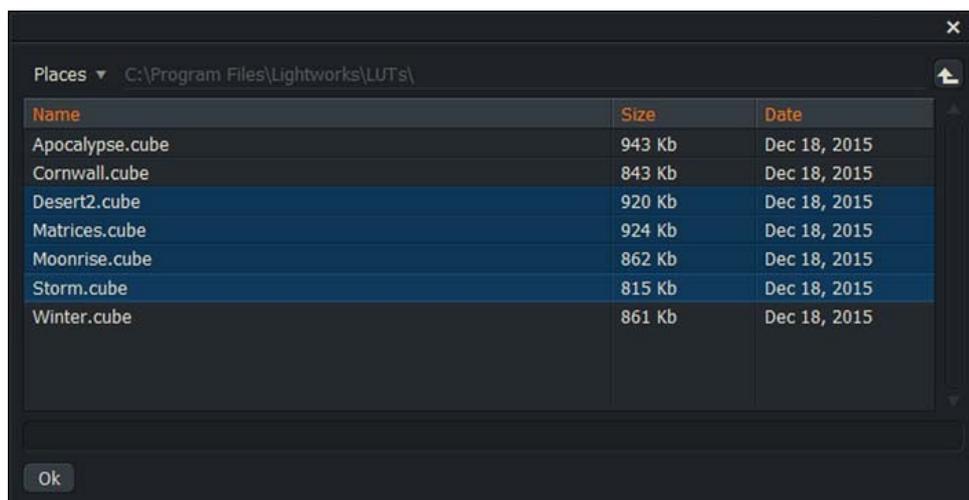
Se admiten los siguientes formatos de archivo LUT: 3dl , cube , davlut , look y mga. LUT de archivos no se pueden exportar en las opciones de exportación de YouTube, Vimeo o DVD.

Para importar archivos LUT:
PASOS

1. Abra la Tarjeta de Proyecto, haga clic en la ficha vídeo (A), haga clic en el puntero de la lista desplegable (B) y a continuación, haga clic en examinar (C).



2. Se abrirá el administrador de archivos. Navegue hasta la carpeta donde se almacenan los archivos LUT.



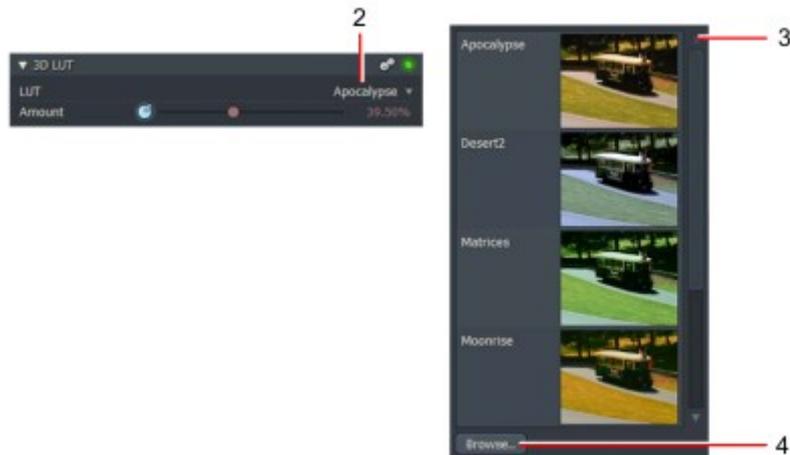
3. Haga clic en un solo archivo para seleccionarlo, o mantenga pulsada la tecla Mayús o Ctrl (Cmd en OS X) para seleccionar varios archivos. También puede seleccionar iconos de carpeta.

4. Haga clic en Aceptar. Los archivos LUT seleccionados se agregan a la lista desplegable y están disponibles en el LUT y listas LUT de una sola fuente.

Importación de archivos LUT desde la línea de tiempo

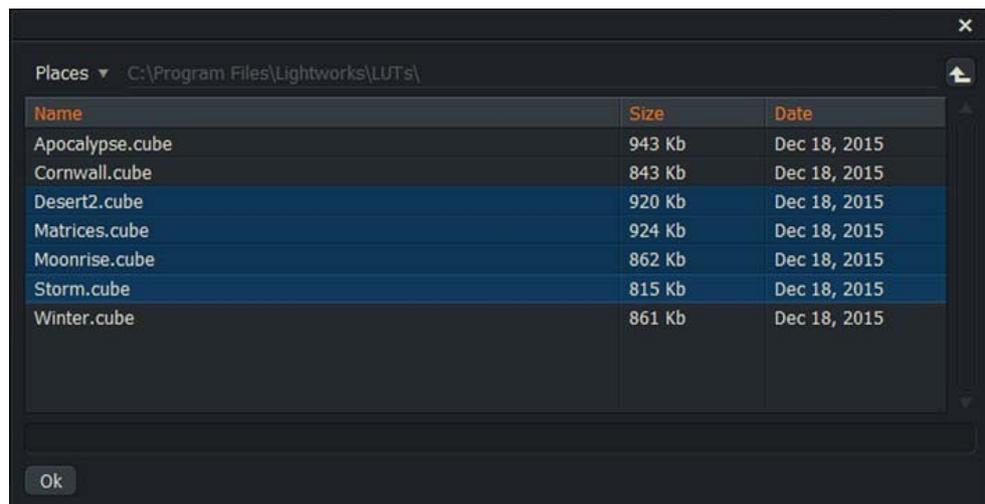
Para importar archivos LUT desde la línea de tiempo:
PASOS

1. Seleccione la ficha VFX, haga clic con el botón derecho en una pista de vídeo y, en el menú que se abre, seleccione efectos > Añadir > color > 3D LUT.
2. Cuando se abra el panel de efectos 3D LUT, haga clic en el menú desplegable.



3. Se muestra una lista de elementos LUT. Haga clic en el botón examinar.

4. se abrirá el administrador de archivos. Navegue hasta la carpeta donde se almacenan los archivos LUT.



5. Haga clic en un solo archivo para seleccionarlo, o mantenga pulsada la tecla Mayús o Ctrl (cmd en OS X) para seleccionar varios archivos. También puede seleccionar iconos de carpeta.

6. Haga clic en Aceptar. Los archivos LUT seleccionados se agregan a la lista desplegable y están disponibles en el LUT y listas LUT de una sola fuente.

Exportación de LUTs

Puede incluir LUTs al exportar su trabajo a un archivo aplanado, habilitando el ' usar proyecto ver la casilla LUT en el panel exportar. Esta opción no está disponible en YouTube, Vimeo o DVD Opciones de exportación. Consulte ["exportación de un clip, subclip o secuencia "](#) en la página 216.

Fotogramas clave

Consulte los siguientes temas:

- ["Keyframes "](#) en la página 188
- ["Acerca de los fotogramas clave "](#) en la página 188
- ["Trabajar con fotogramas clave"](#) en la página 189
- ["Ajustar fotogramas clave "](#) en la página 190
- ["Guardar plantillas de efectos "](#) en la página 191
- ["Deshabilitar y habilitar fotogramas clave "](#) en la página 192

Acerca de los fotogramas clave

La mayoría de los parámetros de efecto son keyframeable. Los fotogramas clave permiten especificar el valor de un efecto parámetro en cualquier momento dentro de un efecto. Esto permite que las propiedades del efecto sean variadas como el efecto progresa a través del tiempo. El sistema se interpolar de forma predeterminada entre los valores establecidos en cada fotograma clave, lo que resulta en una transición fluida entre fotogramas clave adyacentes.

Los botones de fotograma clave para la mayoría de los parámetros están deseleccionados de forma predeterminada. En este modo, los ajustes a un parámetro se aplican para la duración del efecto.



El parámetro progreso está presente en todos los cuadros de diálogo de configuración de efectos. Puede utilizar el Control deslizante de progreso para controlar el progreso de un efecto a través del tiempo. Por ejemplo, establece, la posición de una toallita en un momento determinado. A diferencia de otros parámetros, el progreso para la mayoría de los efectos Seleccionarse. Inicialmente, tiene dos fotogramas clave:

- uno al inicio del efecto donde su valor es 0%
- uno al final donde su valor es 100%

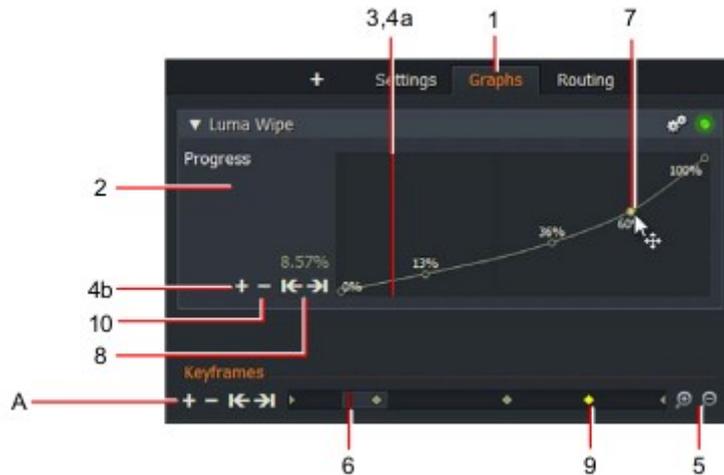
Agregando fotogramas clave al parámetro Progress, el efecto se puede hacer para asumir diferentes posiciones en diferentes momentos. Por ejemplo, el borrado se puede hacer para detener, invertir y, a continuación, continuar hasta el final. Al igual que con otros parámetros, los fotogramas clave para Progress se pueden desactivar. En este caso, el Effect asume el valor establecido en el deslizador de progreso para la duración del efecto. En este estado el efecto es estático. Esto es útil para crear por ejemplo un borrado estático.

Trabajar con fotogramas clave

En el ejemplo siguiente se muestra cómo se agregan y se ajustan los fotogramas clave en el efecto Barrido de Luma:

PASOS

1. Haga clic en el botón gráfico en la parte superior del cuadro de diálogo Configuración para alternar entre Vistas de configuración y fotograma clave.



2. cuando la vista gráfico está abierta, todos los fotogramas clave se muestran dentro del efecto actual, mostrando sus valores varían con el tiempo.

3. un indicador de línea de tiempo muestra la posición de reproducción actual dentro del efecto.

4. para añadir un fotograma clave:

a) Mueva el marcador de línea de tiempo a la posición requerida en la línea de tiempo.

b) haga clic en el botón Agregar (+) en el área de fotogramas clave.

5. para acercar o alejar la vista de gráfico, haga clic en acercar (+) o alejar (-).

6. para mover el indicador de línea de tiempo, arrastre el puntero con el ratón.

7. cada fotograma clave tiene un marcador en la línea de gráfico. Para seleccionar un fotograma clave:

a) Desplace el puntero del ratón sobre el marcador de fotograma clave.

b) Cuando el cursor del ratón cambia a una cruz, haga clic para seleccionar el fotograma clave. Para seleccionar varios fotogramas clave, presione Ctrl + clic (Ctrl + cmd para Mac OS) en los fotogramas clave necesarios. Para seleccionar todos los fotogramas clave, haga clic con el botón derecho en un fotograma clave y haga clic en seleccionar todo.

8. para saltar a un fotograma clave, haga clic en el botón anterior (<) o Siguiente (>).

Alternativamente, asigne atajos de teclado para hacer esto.

9. los fotogramas clave también se muestran en la barra de estado. Cuando se selecciona un fotograma clave, se resalta en amarillo.

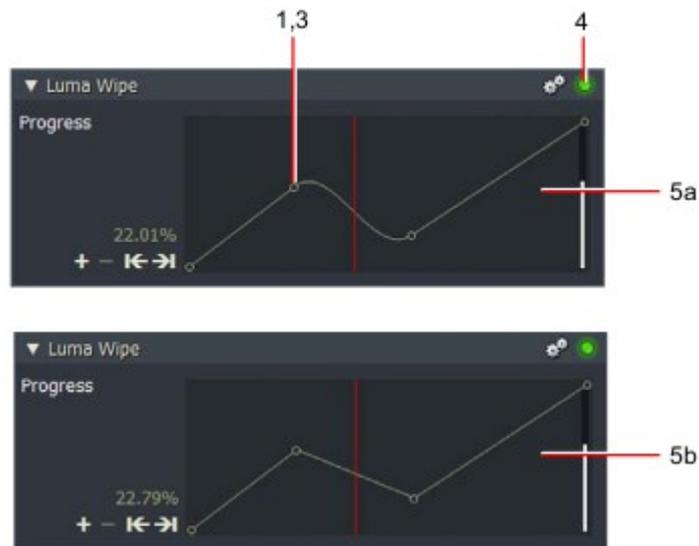
10. para quitar el fotograma clave seleccionado, haga clic en el botón Eliminar (-). Agregar, quitar, anterior y los siguientes controles se replican en la esquina inferior izquierda 'A'.

Los controles agregar, quitar, anterior y siguiente se replican en la esquina inferior izquierda 'A'.

Ajuste de fotogramas clave

Para ajustar el valor y la posición de los fotogramas clave:
PASOS

1. Para cambiar el valor de un fotograma clave, haga clic en el fotograma clave y arrástrelo verticalmente hasta el valor que quiera.



2. el efecto en la hora actual se actualiza en el visor de secuencias y en el área fotogramas clave.

3. para cambiar la posición de un fotograma clave, haga clic en el fotograma clave y arrástrelo horizontalmente a la posición que desee.

Para mover varios fotogramas clave, realice una de las siguientes acciones:

- Ctrl + clic (Ctrl + cmd en Mac) en los fotogramas clave que desee y, a continuación, arrástrelos como un grupo.
- Mantenga pulsado el botón izquierdo del ratón y dibuje un rectángulo alrededor de los fotogramas clave que desee para seleccionar.
- Para seleccionar todos los fotogramas clave, haga clic con el botón derecho en un fotograma clave y haga clic en seleccionar todo.

4. para activar o desactivar el efecto, haga clic en el botón Omitir. El efecto alterna ON y OFF en el Visor de secuencias.

5. (opción) cambiar el tipo de interpolación -liso o lineal- haciendo clic en cualquier lugar del cuadro de diálogo mientras mantiene pulsada la tecla Mayús. El tipo de interpolación alterna entre:

- a) Liso
- b) Lineal

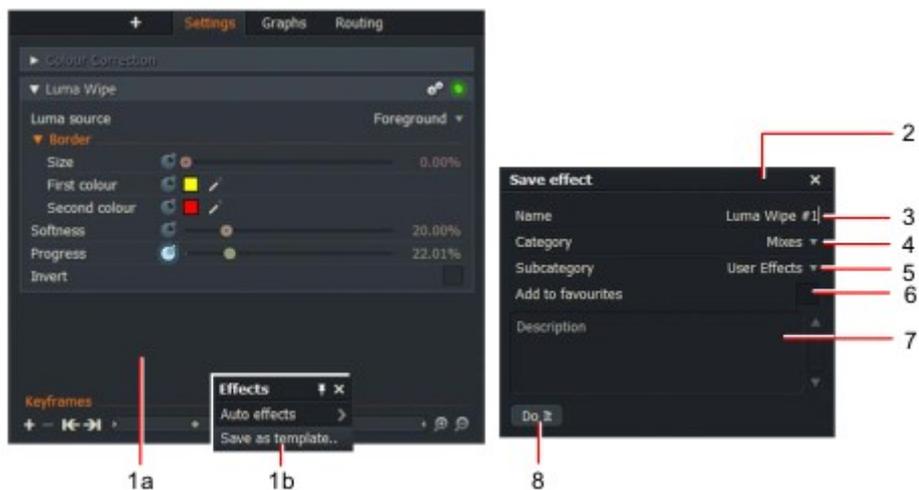
6. Para alternar la interpolación entre dos fotogramas clave únicamente, haga clic en cualquier lugar del cuadro de diálogo mientras mantiene pulsada la tecla Ctrl (tecla cmd en Mac).

Guardar plantillas de efectos

Puede guardar un efecto y sus parámetros en una plantilla para usarlo más adelante sin volver a crear el efecto desde cero.

PASOS

1. Haga clic con el botón derecho del ratón directamente fuera en el panel efecto y, en el menú que se abre, seleccione ' guardar como plantilla '.



2. se abrirá el cuadro de diálogo plantilla.

3. Escriba un nombre para su efecto. Elija un nombre que mejor explique lo que hará el efecto guardado.

4. Seleccione un tipo de categoría en la lista desplegable.

5. Seleccione un tipo de subcategoría en la lista desplegable.

6. Marque la casilla "añadir a favoritos" si desea que el efecto recién guardado se muestre en la pantalla Favoritos área de la lista de efectos. Esto es útil si utiliza el efecto con frecuencia, lo que le permite acceder rápidamente desde los menús contextuales.

7. Añada una descripción en el cuadro de texto que le ayudará a recordar los detalles de lo que el efecto guardado logra.

8. Haga clic en hacerlo.

9. la plantilla se guarda en el cuadro de lista agregar efectos. Si marcó la casilla "añadir a favoritos", le muestra la plantilla cuando selecciona favoritos en la lista desplegable Categoría.

Deshabilitar y habilitar fotogramas clave

Los fotogramas clave están habilitados de forma predeterminada. Para habilitar o deshabilitar fotogramas clave:

PASOS

1. Asegúrese de que la pestaña Editar esté seleccionada.
2. Haga clic con el botón derecho en una de las pistas de Timeline.
3. en el menú que se abre, haga clic en comandos de línea de tiempo > configuración.
4. se abrirá el panel Configuración de línea de tiempo, con la pestaña apariencia seleccionada.
5. en la lista desplegable fotogramas clave, seleccione:

Sí: para habilitar fotogramas clave
No: para deshabilitar fotogramas clave
Automático: deja que Lightworks decida

Capítulo 11: panel de enrutamiento de vídeo

El panel de enrutamiento de vídeo está diseñado para administrar sus composiciones de efectos multipista. Es un nodo sistema basado en el que le permite construir bloques y establecer el flujo de sus efectos a través de cada etapa de su proyecto. Consulte los siguientes temas:

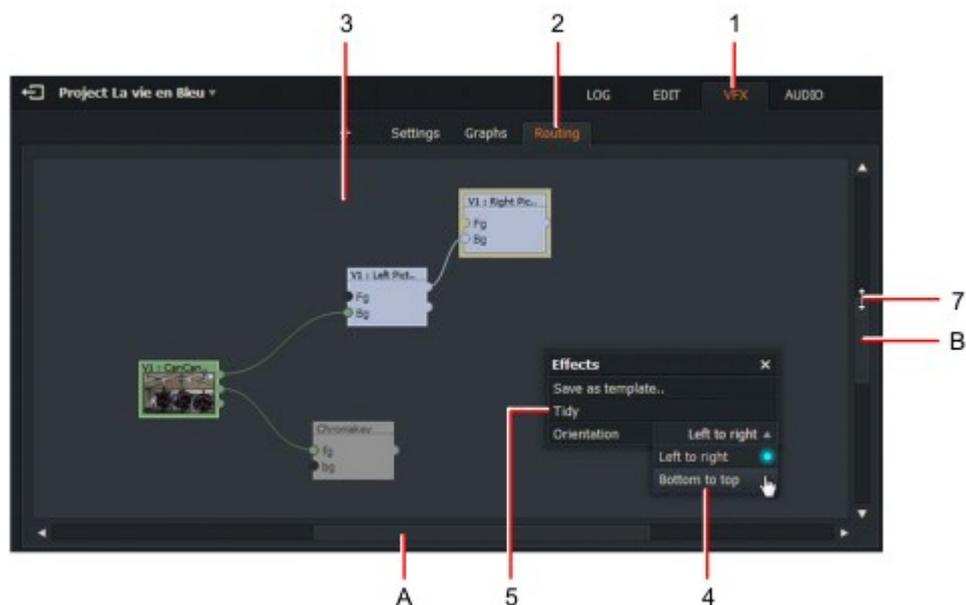
- "Uso del panel de enrutamiento de vídeo " en la página 193
- "Trabajar con nodos " en la página 194
- "Agregar un efecto básico " en la página 194
- "Creación de un efecto de pantalla dividida " en la Página 196

Uso del panel de enrutamiento de vídeo

Para utilizar el panel de enrutamiento de vídeo, debe tener los visores editar y línea de tiempo para el proyecto abierto.

PASOS

1. Asegúrese de que tiene la pestaña VFX seleccionada.
2. Haga clic en la pestaña enrutamiento. Se muestra el panel enrutamiento de vídeo.



3. los nodos y bloques se muestran en el panel principal.

4. para cambiar la dirección del flujo de los nodos, haga clic con el botón derecho en el panel y, en el menú que se abre, seleccione Orientación > ' izquierda a derecha ' o Orientación > ' abajo arriba '.

5. para reajustar los nodos en el panel principal, haga clic con el botón derecho en el panel y, en el menú que abre, seleccione Ordenado.

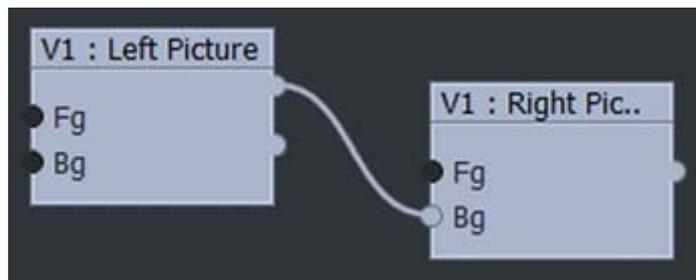
6. Use las barras de desplazamiento horizontales (A) y verticales (B) para mover el panel de enrutamiento de vídeo Nodos que están más allá de los bordes del marco del panel.

7. para acercar y alejar, desplace el puntero del ratón sobre el borde de una barra de desplazamiento hasta que el cursor cambie a una flecha de doble fin, luego haga clic y arrastre para hacer zoom.

Trabajar con nodos

Puede administrar los nodos de la siguiente manera:
PASOS

1. cada nodo muestra una miniatura del clip original.



2. el nombre del clip original se muestra en la barra de título.

3. para eliminar un nodo de efectos, haga clic con el botón derecho en el nodo y, en el menú que se abre, seleccione Quitar.

4. mientras mantiene pulsado el botón izquierdo en cualquier parte del panel, arrastre el ratón para los nodos de la pantalla a la vez.

5. para mover pares de nodos de efectos, por ejemplo los pares de nodos de pantalla dividida:

- Haga clic en arrastrar con el ratón para mover un nodo independientemente del otro.
- Mantenga pulsada la tecla Mayús mientras hace clic en arrastrar para mover ambos nodos a la vez.

6. Para intercambiar entradas en el nodo, haga clic con el botón derecho en el nodo y, en el menú que se abre, seleccione ' ciclo las entradas (Cycle inputs) '.

Adición de un efecto básico

Consulte los siguientes temas:

- ["Agregar un efecto a un nodo "](#) en la página 195
- ["Intercambio de un efecto "](#) en la Página 196

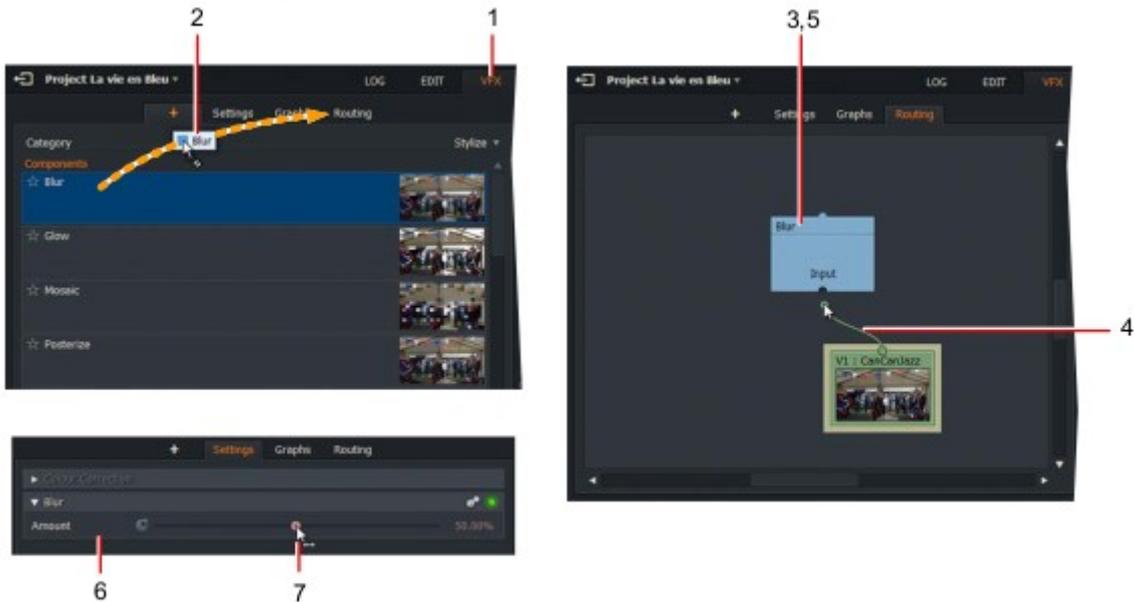
Adición de un efecto a un nodo

El procedimiento descrito a continuación describe cómo agregar un efecto de desenfocado a un nodo. Este procedimiento es el mismo para la mayoría de los efectos, aunque la configuración de cada efecto varía considerablemente.

El efecto Desenfocado se puede aplicar al texto y a los gráficos.

PASOS

1. Seleccione la ficha VFX y, a continuación, seleccione el menú estilizar.



2. con el ratón, arrastre el efecto Desenfocado sobre la pestaña enrutamiento.

3. cuando se abra el panel enrutamiento de vídeo, suelte el botón del ratón para soltar el nodo desenfocado en el centro del panel.

4. arrastre el ratón para crear un enlace desde la salida del primer nodo a la entrada del desenfocado Efecto.

5. Realice una de las siguientes acciones:

- Haga clic con el botón derecho en el nodo desenfocado y, en el menú que se abre, seleccione Configuración.
- Haga clic en la pestaña Configuración.

6. se abrirá el cuadro de diálogo Configuración de desenfocado.

7. Mueva el control deslizante hacia la izquierda para disminuir la cantidad de desenfocado o hacia la derecha para aumentar el desenfocado. Los cambios que realice se actualizarán inmediatamente en el visor de medios.

Intercambio de un efecto

Puede cambiar un efecto para otro en una operación sin eliminar primero el efecto anterior:
PASOS

1. Seleccione el nuevo efecto y arrástrelo sobre la pestaña enrutamiento.
2. cuando se abra el panel enrutamiento de vídeo, coloque el nuevo nodo en el nodo que desea reemplazar y, a continuación, toque el botón derecho del ratón para ' Drop ' en el nuevo efecto.
3. el efecto antiguo se elimina y se sustituye por el nuevo efecto. Todas las conexiones son Mantenido.

Creación de una pantalla dividida

Consulte los siguientes temas:

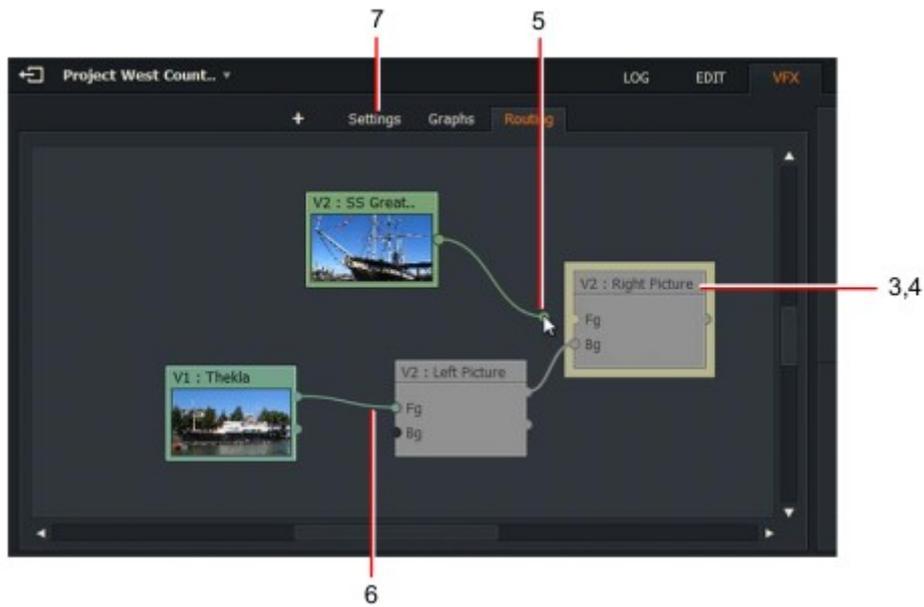
- ["Creación de un efecto de pantalla dividida "](#) en la Página 196
- ["Agregar un tinte de color "](#) en la Página 198
- ["Crear un efecto de pantalla dividida con fondo "](#) en la página 199
- ["Agregar títulos "](#) en la página 200
- ["Agregar una transición de barrido "](#) en la página 201

Creación de un efecto de pantalla dividida

Para agregar un efecto de pantalla dividida:
PASOS

1. Asegúrese de que tiene dos pistas de vídeo habilitadas en el visor de secuencias, rellenas clips que desee en el efecto pantalla dividida.
2. en el menú DVE, arrastre el efecto pantalla dividida con el ratón sobre la pestaña enrutamiento.
3. cuando se abra el panel de enrutamiento de vídeo, suelte el botón del ratón para soltar la pantalla dividida nodo en el centro del panel.
4. los nodos imagen izquierda y imagen derecha se muestran en el panel enrutamiento de vídeo.

5. Arrastre el ratón para vincular el conector del primer nodo al conector de primer plano (FG) de el nodo imagen derecha.

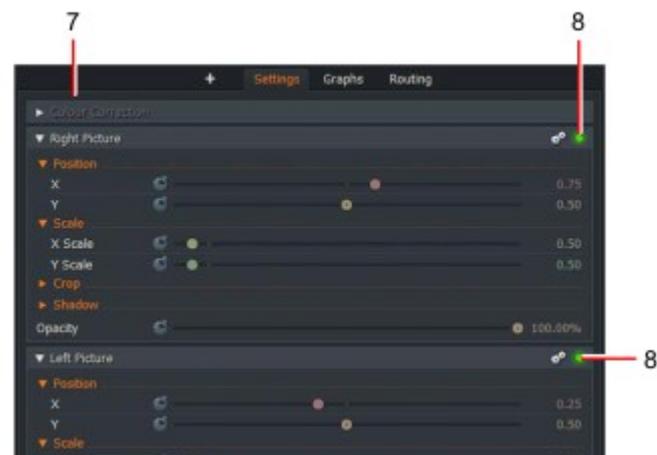


6. arrastre el ratón para vincular el conector del segundo nodo al conector de primer plano (FG) del nodo imagen izquierda.

7. Realice una de las siguientes acciones:

- Haga clic con el botón derecho en el nodo imagen izquierda o imagen derecha y, en el menú que se abre, seleccione Configuración.
- Haga clic en la pestaña Configuración.

8. Se abrirá el panel Configuración.

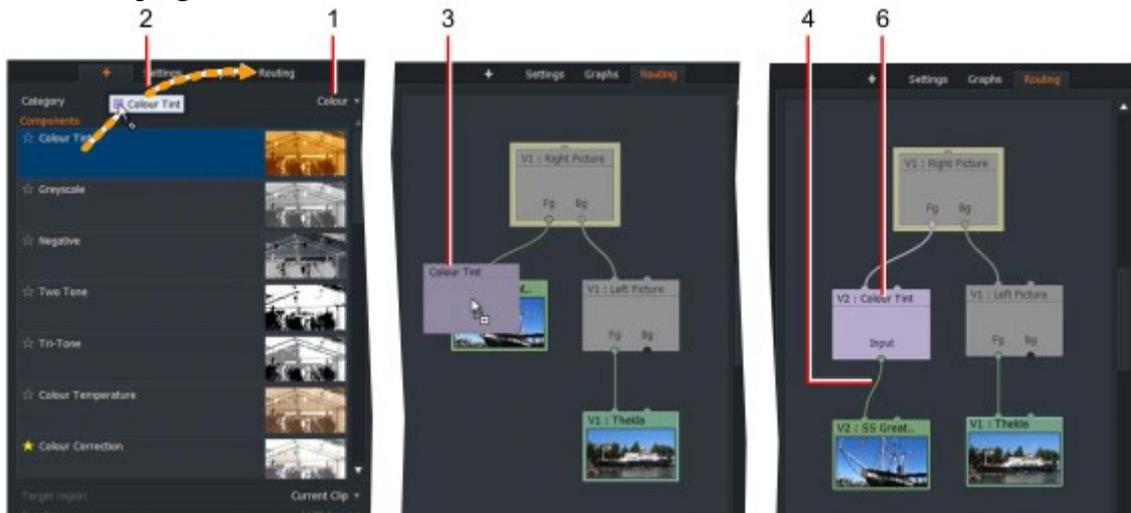


9. Si los clips no se muestran de lado a lado en el visor de secuencias, asegúrese de que los efectos de imagen están habilitados, es decir, ambos indicadores son de color verde.

Adición de un tinte de color

Para añadir un tinte de color a un nodo:
PASOS

1. En la lista desplegable efectos, seleccione color.



2. las opciones de color se muestran en el panel principal. Haga clic en el efecto de color que desee y arrástrelo en la pestaña enrutamiento.

3. cuando se abra el panel enrutamiento de vídeo, coloque el efecto sobre el clip que desea aplicar efecto y suelte el botón del ratón.

4. el nodo de tinte se inserta entre el clip y el nodo imagen.

5. el tinte de color se muestra en el clip afectado en el visor de edición.

6. Realice una de las siguientes acciones:

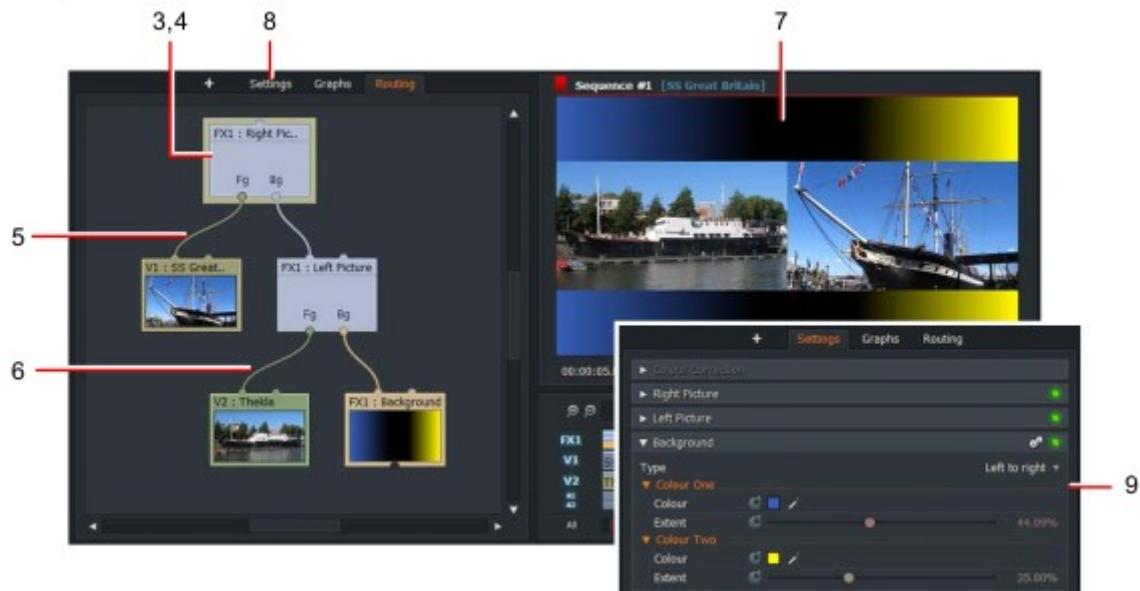
- Haga clic con el botón derecho en el nodo de tinte y, en el menú que se abre, seleccione Configuración.
- Haga clic en la pestaña Configuración.

7. Cuando se abra el panel Configuración, realice los cambios que desee para el efecto, como se describe en "[Capítulo 10: efectos](#)" en la [Página 157](#).

Creación de un efecto de pantalla dividida con fondo

Puede Agregar una imagen de fondo al efecto pantalla dividida de la siguiente manera:
PASOS

1. Asegúrese de que tiene dos pistas de vídeo habilitadas en el visor de secuencias, rellenas clips que desee en el efecto pantalla dividida.
2. en el menú DVE, arrastre el efecto ' split screen + BG ' con el ratón sobre la pestaña Routing.
3. cuando se abra el panel de enrutamiento de vídeo, suelte el botón del ratón para Nodo Screen + BG ' en el panel.



4. los nodos imagen izquierda, imagen derecha y fondo aparecen en el panel enrutamiento de vídeo.
5. arrastre el ratón para vincular el conector del primer nodo al conector de primer plano (FG) de el nodo imagen derecha.
6. arrastre el ratón para vincular el conector del segundo nodo al conector de primer plano (FG) del nodo imagen izquierda.
7. el visor de secuencias muestra la imagen de fondo detrás de las dos imágenes de pantalla dividida.
8. Realice una de las siguientes acciones:
 - Haga clic con el botón derecho en el nodo fondo y, en el menú que se abre, seleccione Configuración.
 - Haga clic en la pestaña Configuración.
9. aparece el panel ajustes.
10. edite la configuración del nodo de fondo como se describe en "[pantalla dividida con fondo \(+ bg\)](#) " en [Página 173](#).

Adición de títulos

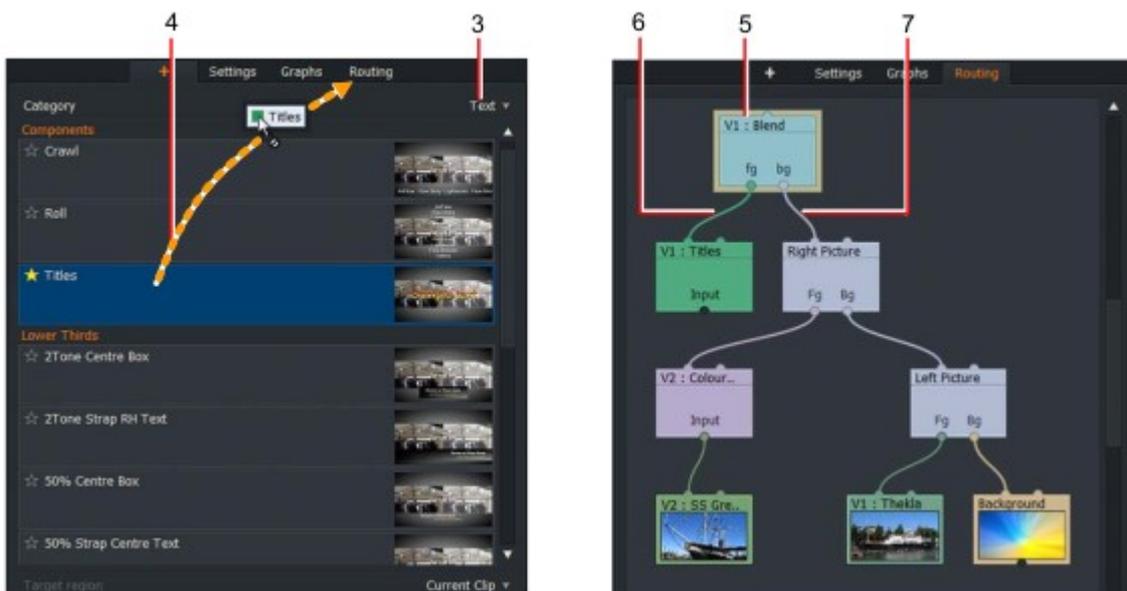
Para agregar un título al proyecto, debe agregar un efecto títulos y alimentarlo con la salida de vídeo para una opción de mezcla:

PASOS

1. en la lista desplegable categorías, seleccione mezclar. Las opciones de mezcla se muestran en el panel. Haga clic en la mezcla que necesita, por ejemplo, Blend, y arrástrelo a la pestaña Routing.

2. cuando se abra el panel de enrutamiento de vídeo, coloque el efecto Blend dentro del panel y suelte el botón del ratón.

3. en la lista desplegable categorías, seleccione texto. Las opciones de títulos se muestran en el panel.



4. Haga clic en el efecto de título que desee y arrástrelo a la pestaña enrutamiento.

5. cuando se abra el panel enrutamiento de vídeo, sitúe el efecto seleccionado dentro de la el panel y suelte el botón del ratón.

6. Conecte la salida del nodo titles a la entrada de primer plano (FG) del efecto de fusión.

7. Conecte la salida del nodo imagen derecha a la entrada fondo (BG) de la mezcla Efecto. El título predeterminado ' texto de muestra ' se muestra en la edición.

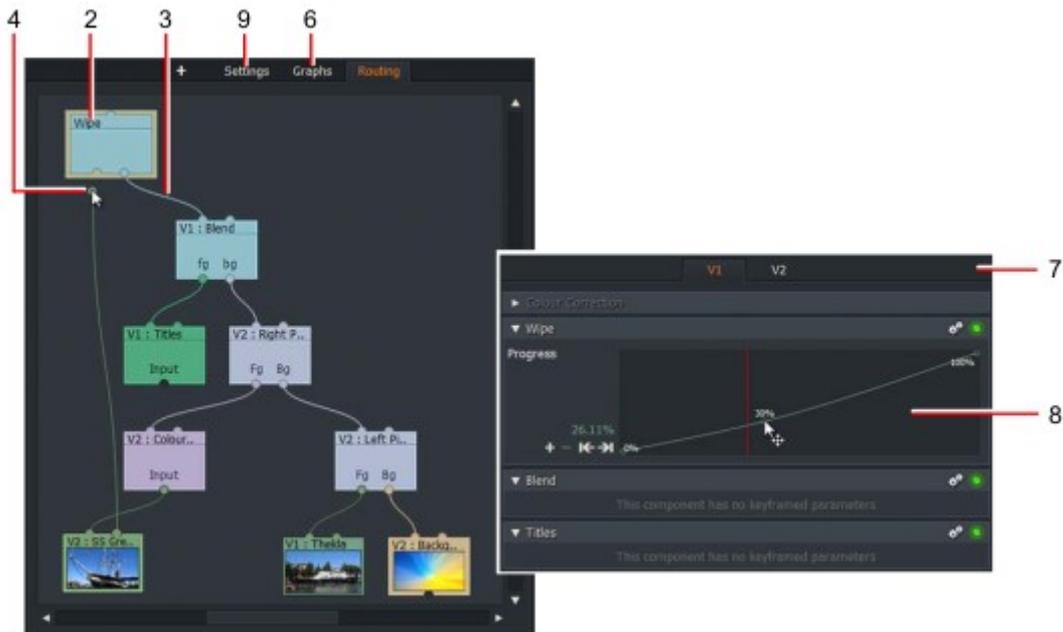
8. para cambiar la apariencia o la combinación del texto del título, haga clic con el botón derecho en los nodos títulos o Blend y, en el menú que se abre, seleccione Configuración. Se abrirá el panel efectos. Consulte ["efectos de título " en la página 178.](#)

Adición de una transición de barrido

En este ejemplo, estamos en transición desde el efecto pantalla dividida a una sola pantalla utilizando el Efecto.

PASOS

1. en la lista desplegable categorías, seleccione mezclar. Las opciones de mezcla se muestran en el panel. Haga clic en borrar y arrástrelo a la pestaña enrutamiento.
2. cuando se abra el panel enrutamiento de vídeo, coloque el efecto barrido dentro del panel y suelte el botón del ratón.



3. Conecte la salida del proyecto a una entrada del efecto barrido.
4. en el nodo al que desea pasar la transición, conecte su salida a la otra entrada de la Efecto. En este ejemplo, estamos reutilizando un nodo del ejemplo de pantalla dividida.
5. reproduzca el proyecto y compruebe que el vídeo se borra del primer clip al segundo clip de la secuencia correcta. Para cambiar el orden de reproducción, haga clic con el botón derecho en el nodo Wipe y seleccione "Entradas de ciclo" en el menú.
6. Haga clic en la pestaña gráficos. Cuando se abra el panel fotogramas clave para el efecto, haga clic en el gráfico Icono.
7. aparece el panel fotogramas clave.
8. Ajuste la línea Progress para cambiar la velocidad a la que cambia el borrado. Consulte ["ajuste Fotogramas clave "en la página 190.](#)
9. Haga clic en la pestaña Configuración para abrir el cuadro de diálogo Configuración de barrido. Ajuste los ajustes de borrado como descritos en.

Capítulo 12: importación

Este capítulo describe los métodos para importar medios, tipos de archivos admitidos y formatos. Puede importar medios desde sus carpetas locales y unidades de red. Los medios que importe deben tener una velocidad de fotogramas compatible con el proyecto. (Los clips con velocidades de fotogramas incompatibles se pueden reproducir en un nuevo proyecto configurado con la misma velocidad de fotogramas que el clip.)

Consulte los siguientes temas:

- ["Importación de clips en un proyecto "](#) en la página 27
- ["Importar destino "](#) en la Página 203
- ["Formatos de importación admitidos "](#) en la página 205
- ["Archivos de audio en 30 fps y proyectos de 24 fps "](#) en la página 214

Importar destino

Para importar medios a su proyecto, debe tener una unidad de medios para contener todos los datos relevantes. De forma predeterminada, Lightworks crea y utiliza las siguientes ubicaciones para todas las importaciones de medios:

Windows: C:\Users\Public\Documents\Lightworks\Media

Linux:/Home/cuenta de usuario/Lightworks/media

Mac OS X:/users/cuenta de usuario/Lightworks/media

Si ha actualizado desde una versión anterior, Lightworks puede usar la ubicación predeterminada que se estableció en esa versión de Lightworks.

Si no desea utilizar la carpeta de destino establecida por Lightworks, o si desea organizar sus importaciones de medios en carpetas separadas, puede crear carpetas de destino alternativas y elegir que desea utilizar al importar medios.

El administrador de contenido se abre para revelar los medios recién importados en el filtro reciente o de búsqueda, un usuario opción definida.

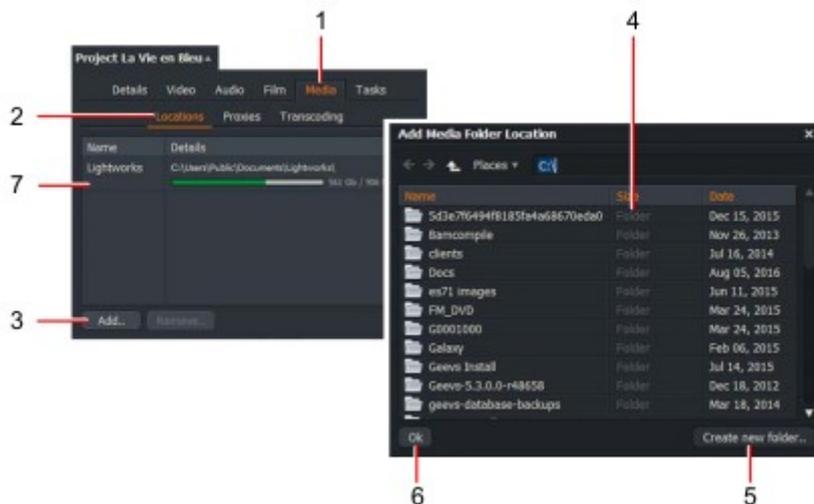
Consulte los siguientes temas:

- ["Creación de un destino de importación "](#) en la página 204
- ["Eliminación de un destino de importación "](#) en la página 204
- ["Selección de un destino de importación "](#) en la página 205

Creación de un destino de importación

Para crear un destino de importación alternativo:
PASOS

1. Abra la tarjeta de proyecto y seleccione la ficha medios.



2. cuando se abra el panel multimedia, haga clic en la pestaña ubicaciones.

3. Haga clic en el botón Agregar.

4. se abrirá el explorador agregar ubicación de carpeta.

5. navegue hasta la ubicación que desea utilizar. Si necesita crear una subcarpeta, haga clic en el botón ' crear Nueva carpeta, escriba el nombre de la carpeta y haga clic en Aceptar.

6. cuando haya seleccionado la nueva carpeta de destino, haga clic en el botón Aceptar. A material y La carpeta de sonido se crea en la ubicación especificada.

7. el nuevo destino se muestra en el panel ubicaciones de medios de la tarjeta de proyecto.

Eliminación de un destino de importación

Cuando quite un destino de importación, ya no podrá ver los archivos multimedia almacenados en esa ubicación. Sin embargo, los medios almacenados en esas ubicaciones no se eliminarán, ni los registros hace referencia a él. Si agrega una ubicación que se eliminó anteriormente, los medios de esa ubicación están disponible para su uso de nuevo.

Para quitar un destino de importación:
PASOS

1. Abra la tarjeta de proyecto y seleccione la ficha medios.

2. Haga clic en la ubicación de medios para seleccionarla para su eliminación.

3. Haga clic en el botón Eliminar. Se muestra un cuadro de mensaje, advirtiéndole que está a punto de eliminar una ubicación de medios.

4. Haga clic en sí para quitar la entrada de la tarjeta de proyecto, o no para cancelar.

Selección de un destino de importación

Para cambiar el destino de importación al importar:
PASOS

1. Haga clic con el botón derecho en un clip o clips que desee importar.



2. se abrirá el cuadro de diálogo Importar comandos.

3. Seleccione destino > ubicación de medios.

4. en la lista desplegable que se abre, seleccione la ubicación de medios que necesita. Si selecciona auto, Lightworks elige la ubicación con el espacio más libre disponible.

Formatos de importación admitidos

Puede importar los formatos y tipos de archivos descritos en la siguiente lista:

- "Soporte preliminar para archivos RAW Blackmagic" en la página 206
- "Medios estereoscópicos " en la página 206
- "Imágenes individuales " en la página 208
- "Secuencias de imágenes y secuencias DPX " en la página 209
- "AVI, AVCintra, MOV, MXF, MPEG, MTS, M2T y M2TS Video " en la página 209
- MXF P2 y XDCAM en formatos SD y HD
- Avid DNxHD. Para más información, consulte la tienda Lightworks (www.Lightworks.com/shop).
- QuickTime. Puede importar archivos QuickTime codificados con el códec ProRes de Apple. La QuickTime Player debe instalarse (solo Windows 32 bits).
- "Formato de creación avanzada (AAF) e importación XML " en la página 210
- "Archivos de Avid log Exchange (ALE) " en la Página 211
- "Open Media Framework (OMF) files " en la página 212
- "RED (R3D) " en la página 212
- "Archivos WAV " en la página 213
- "Archivos de audio en 30 fps y proyectos de 24 fps " en la página 214
- Archivos CinemaDNG
- Editar listas de decisiones (EDL)

Para obtener una lista completa de los formatos admitidos, consulte <http://www.lwks.com/techspecs>

Soporte preliminar para archivos RAW Blackmagic

En Lightworks 14,5 es posible importar estos nuevos tipos de archivos. En Linux instala estos tipos de archivo debe funcionar de forma predeterminada, pero en sistemas Windows y Mac, deberá tener instalado Resolve 15. x y luego copie los archivos mencionados a continuación.

- En Windows: Abra un símbolo del sistema con derechos de administrador y escriba `regsvr32 "C:\Archivos de Programa\blackmagic Design\DaVinci ResolveBlackmagicRawAPI.dll`
- En Mac: muestra el contenido del paquete `Resolve.app` y copia el `BlackmagicRawAPI.Framework.a/Library/Frameworks`

Medios estereoscópicos

Puede importar medios estereoscópicos si se denomina correctamente. Todos los soportes estereoscópicos deben tener misma duración y contener las palabras ' Left ' o ' Right ' en el nombre de archivo idéntico en la misma posición, por ejemplo, `clip001left.mxf` y `clip001right.mxf`. Lightworks importa pares de archivos como un único archivo sincronizado.

Para obtener información sobre la selección de opciones 3D estereoscópicas, consulte "[ficha estéreo 3D](#) " en la [página 122](#).

Para importar medios estereoscópicos:
PASOS

1. Asegúrese de que el par de archivos que desea importar tiene nombres de archivo idénticos con la excepción de "left" o "Right" en la misma posición en el nombre de archivo.

Por ejemplo, `clip001left.mxf` y `clip001right.mxf` se importarán correctamente. Un par denominado `clip001left.mxf` y `rightclip001.mxf` no se importarán correctamente.

2. Asegúrese de que el par de archivos tienen duraciones idénticas. Un par con diferentes duraciones no se importará correctamente.

3. navegue hasta la carpeta que contiene el par de archivos que desea importar. Pantallas Lightworks estos pares de archivos como un solo archivo, con el identificador ' (L/R) ' anexo al nombre de archivo.

4. la pareja se sincroniza en un solo archivo y se muestra en el filtro reciente del contenido Manager.

5. Diseño de proyecto flexible solamente:

a) La columna de pista de vídeo muestra L-R en lugar de v1, confirmando que Lightworks sincronizó correctamente las dos cámaras y creó una pista en V a partir del par de archivos.



b) Abra la toma en la línea de tiempo. Una sola pista de V muestra que contiene V1 L y V1 R.

Imágenes individuales

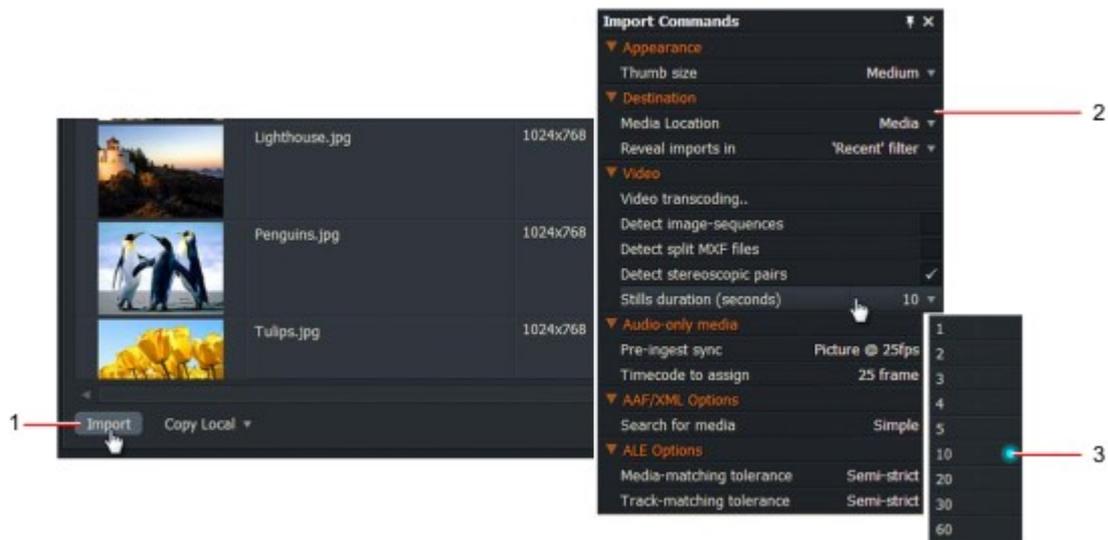
La importación de una sola imagen (BMP, JPG, PNG, TGA, etc.) produce un clip con un solo fotograma en el Proyecto. Se mantiene la relación de aspecto original de la imagen. Puede añadir bordes negros a la parte superior o los lados de la imagen para que se ajuste a un visor estándar para la resolución actual. Imágenes más grandes que la resolución de corriente estándar se reduce para ajustarse a un visor estándar.

Ajuste de la duración de la imagen

Para establecer el tiempo de reproducción de una imagen fija:

PASOS

1. Seleccione la imagen que desea importar, y luego haga clic derecho en el botón importar.
2. en el menú que se abre, haga clic en ' stills Duration (segundos).



3. Seleccione la duración que necesita de la lista desplegable.

Imágenes fijas sobre vídeo de fondo

Puede poner imágenes fijas sobre vídeo de fondo, a través de la función clave de imagen de la herramienta de efectos. Clave de imagen no convierte los archivos a una pieza de vídeo, pero se hace referencia en su estado original. Esto permite que los archivos de gráficos con una pista alfa se ponga sobre un fondo de vídeo. También le da al usuario más control sobre qué parte de la imagen se ve, y dónde se debe colocar en el visor.

Secuencias de imágenes y secuencias DPX

De la misma manera que puede importar fotogramas individuales, puede importar simultáneamente una secuencia de imágenes, incluyendo Digital Picture Exchange (DPX) para formar un solo clip en Lightworks.

PASOS

1. Haga clic derecho en el botón importar y, en el menú que se abre, asegúrese de que el vídeo > La opción 'detectar secuencias de imágenes' está habilitada.



2. Seleccione los clips múltiples que necesite para su secuencia de imágenes y haga clic en el botón importar.

Video AVI, AVCintra, MOV, MXF, MPEG, MTS, M2T y M2TS

Se pueden importar los siguientes formatos de archivo de vídeo:

- AVI
- AVCintra
- MOV
- MXF
- MPG, MPEG, MTS, M2T y M2TS

Solo para Windows 32-bit: debe asegurarse de que QuickTime v7, o posterior, esté instalado en su sistema antes de importar archivos. Esto permite importar una gama más amplia de formatos y permite que QuickTime exportación de películas. Para obtener más información sobre la descarga de QuickTime, consulte www.apple.com.

Importación MXF

A veces, al importar un archivo MXF, el archivo se divide en un número de fragmentos separados. Lightworks puede importar todos estos fragmentos separados y combinarlos en un solo archivo.

Para fusionar el fragmentos en un archivo:

PASOS

1. Haga clic derecho en el botón importar y, en el menú que se abre, asegúrese de que el vídeo > La opción 'detect Split MXF files' está habilitada.



2. Si la configuración está deshabilitada, cada fragmento MXF se importará como un archivo independiente.

Formato de creación avanzada (AAF) e importación XML

Lightworks soporta archivos AAF/XML de muchas aplicaciones, incluyendo Avid, Resolve y ProTools. Al importar un AAF, la velocidad de fotogramas de AAF debe coincidir con la velocidad de fotogramas del proyecto.

También se admiten los archivos XML generados a partir de Final Cut Pro 7. Estos pueden importarse siempre y cuando se adhieran al protocolo XML versión 5. Las versiones 4 y anteriores no se pueden importar.

Los archivos AAF con información de audio incrustada también se pueden importar. Esta información se extrae de AAF y un nuevo archivo multimedia creado en la unidad de medios. Si el AAF contiene localizadores de medios a una ubicación que está disponible, Lightworks importa este medio automáticamente utilizando los localizadores especificados en el AAF. Debe asegurarse de que la opción ' buscar medios ' esté configurada en simple o Cuidadosa.

Si existen los localizadores de medios pero la ubicación no está disponible, por ejemplo, una ruta de red ya no existe, Lightworks todavía importa la edición y crea clips ficticios vacíos que no se pueden volver a vincular como no hay ningún archivo de enlace de medios. En este escenario hay dos opciones disponibles:

- 1) importar manualmente todos los medios en el mismo proyecto que el AAF/XML y en la edición menú de configuración seleccione buscar > clips para rellenar la edición y volver a vincular los medios de esta manera.
- 2) si tiene acceso a todos los medios que el archivo AAF/XML hace referencia, puede mover el archivo en la misma ubicación e importarlo. Lightworks intenta importar los medios ubicados en la misma carpeta que el AAF/XML, y rellene la edición con este medio.

Para importar archivos AAF/XML:
PASOS

1. Haga clic derecho en el botón importar.



2. en el menú que se abre, localice opciones de AAF/XML > buscar medios.

- Seleccione no, si no desea volver a vincular media.
- Seleccione simple para buscar en la carpeta AAF/XML para buscar medios, o utilice los localizadores de medios en el AAF si existe la ruta de acceso.
- Seleccione minucioso para buscar en la carpeta AAF/XML para buscar medios junto con todas las carpetas secundarias en el árbol.

Archivos de Avid log Exchange (ALE)

Los archivos ALE (Avid log Exchange) de casas de postproducción o sistemas de edición Avid se pueden importar. Todos los medios se importan con la ALE y los datos contenidos en la ALE se añaden a los medios importados.

No se puede importar un archivo ALE a menos que su medio correspondiente reside en la misma carpeta Ubicación.

Para que la importación de ALE tenga éxito, los medios deben coincidir con los datos suministrados en la ALE. Los cuatro parámetros utilizados son: ID de carrete, código de tiempo de inicio, nombre y duración. El proceso de importación se ve en estos datos en la ALE luego procede a encontrar un archivo con los metadatos coincidentes en la misma ubicación como la ALE. Si la información de la pista ALE difiere del número de pistas disponibles en los medios, la importación también producirá un error.

La herramienta de importación tiene coincidencia de medios y seguimiento de la configuración de coincidencia para superar estos problemas como se describen a continuación:

PASOS

1. Haga clic derecho en el botón importar.



2. en el menú que se abre, seleccione Opciones de ALE > tolerancia de coincidencia de medios. Defina la opción que necesita de la lista desplegable:

Estricto: los partidos se basan en todos los parámetros siguientes: nombre, carrete, comienzo TC, y duración (dentro de 1 fotograma).

Semi-estricto: coincide con cualquiera de los dos parámetros originales, más la duración

No es estricto: coincide con cualquiera de los parámetros originales, además de duración

3. Repita el paso 1 y, en el menú que se abre, seleccione Opciones de ALE > coincidencia de pista tolerancia. Defina la opción que necesita en la lista desplegable:

Estricto: código de tiempo de inicio, duración, nombre y ID de carrete entre la ALE y la los medios disponibles coinciden

Semi-estricto: código de tiempo de inicio, duración-y nombre o carrete-entre la ALE y la los medios disponibles coinciden

No estricto: el código de tiempo de inicio y la duración entre la ALE y los medios disponibles Emparejado

Archivos Open Media Framework (OMF)

Se admiten las partes de sonido y decisión de edición del estándar Open Media Framework (OMF). Cualquier material de imagen contenido en el archivo OMF se descarta en la importación.

Los archivos OMF con más de 16 pistas de audio no se pueden importar.

Al importar archivos OMF, la frecuencia de muestreo de audio del archivo debe coincidir con la frecuencia de muestreo de audio de el proyecto.

También tenga en cuenta lo siguiente:

- Información de composición y datos de medios. Aunque los archivos de intercambio OMF permiten a las aplicaciones para almacenar los medios en archivos separados de la información de composición, los archivos multimedia deben incrustado en el archivo OMF (y no se almacenan en un archivo externo) al importar.
- Tasa de edición de OMF. Al importar un archivo OMF, la velocidad de edición del archivo debe coincidir con la tasa de edición del proyecto. Por ejemplo, si está trabajando en un proyecto de 25fr, la tasa de edición de OMF debe ser 25.
- La asignación de pistas de origen para OMF asigna material importado. Cuando el material de origen de la OMF importado, la primera pista de audio referenciada se asigna a A1, la segunda a A2 y así sucesivamente. Este se produce incluso si las pistas de audio eran A3 y A4 en la cinta de fuente original. Esto no afecta al material importado tal como se utiliza en la composición importada (la edición).

Si desea volver a digitalizar el audio de las cintas originales utilizando la información importada de la composición de la OMF, debe confirmar manualmente que las pistas de audio correctas que se está grabando. Esto se puede hacer al parchear el dispositivo de origen para que las pistas de audio sean todas registrado como A1, A2.

Los datos de asignación de pista adicionales se encuentran dentro del formato OMF, pero esta información no se utiliza por Lightworks para crear el material de audio.

ROJO (R3D)

Puede importar archivos RED en Lightworks. Consulte los siguientes temas:

- ["Acerca de los archivos rojos " en la página 212](#)
- ["Importación de archivos R3D " en la página 213](#)

Acerca de los archivos RED

Puede importar RED R3D de forma nativa. Puede elegir una resolución completa o una de los modos de resolución (1/2, 1/4) para cambiar la calidad de decodificación del archivo R3D importado. Actualmente archivos R3D con ratios de aspecto de 4:3 o 16:9. No hay exportación R3D disponible.

Hay algunas consideraciones de rendimiento cuando se utilizan archivos RED R3D con el sistema. Según el flujo de trabajo y los formatos requeridos, los sistemas antiguos pueden requerir un hardware actualizado.

Trabajar de forma nativa con secuencias de archivos R3D es muy exigente en el almacenamiento en disco, CPU y rendimiento de la tarjeta gráfica, especialmente en resoluciones más altas.

Para las operaciones basadas en archivos, también es posible un ajuste (Render) a DPX. Sin embargo, debe proporcionar capacidad de almacenamiento y rendimiento adecuados.

Importación de archivos R3D

Para importar archivos R3D:
PASOS

1. Seleccione el archivo R3D o los archivos que desea importar y haga clic en el botón importar.
2. el archivo importa. Haga clic en el nombre del proyecto en la esquina superior izquierda del área de trabajo.
3. se abrirá el panel Proyecto. Haga clic en la pestaña video si no está seleccionada.



4. Haga clic en la lista desplegable a la derecha del campo de calidad de decodificación rojo y seleccione la resolución requerida de la lista.
5. establezca la fuente para la configuración de decodificación R3D desde el cuadro de lista desplegable decodificar con. Si selecciona ' Configuración del proyecto ', se habilitan los siguientes ajustes:
 - a) Kelvin
 - b) tinte
 - c) Exposición
 - d) saturación
 - e) contraste
 - f) brilloRevise y ajuste la configuración según sea necesario.
6. Haga clic en aplicar.
7. el archivo R3D se abre y se reproduce en la resolución que seleccionó.
8. Si el rendimiento de su estación de trabajo lo permite, puede seleccionar una resolución más está listo para el playout.

Archivos Wav

Se pueden importar archivos WAV que contengan hasta 16 pistas. Cualquier archivo WAV de acuerdo con el RIFF estándar y el uso de la codificación de audio PCM se puede importar. Esto incluye la transmisión sin comprimir Archivos de formato de onda (BWF).

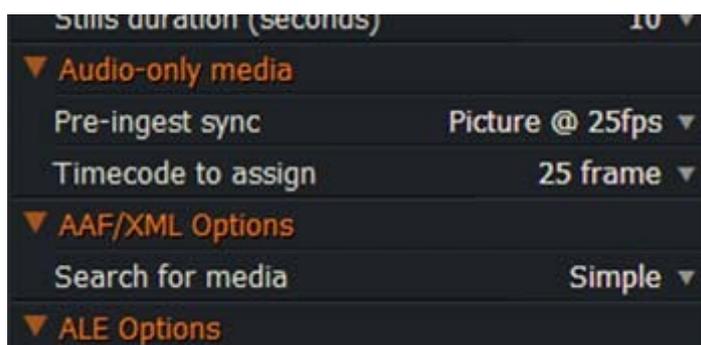
Archivos de audio en proyectos de 30 fps y 24 fps

Es posible que los archivos de audio se ejecuten a una velocidad incorrecta en proyectos de 30 fps o 24 fps. La configuración predeterminada para proyectos de 24 fps es 'imagen a 24 fps', pero que el audio puede ejecutarse en sincronía con 23,98 o 25 fps proyectos, de igual modo 30 fps de audio se pueden sincronizar a 23,97 fps.

Antes de la importación, siempre debe comprobar el ajuste de pre-ingesta en el menú multimedia audio

PASOS

1. navegue a la unidad y carpeta que contiene los archivos que desea importar, y haga clic con el botón derecho en el botón importar.
2. en el menú que se abre, seleccione el modo de sólo audio > pre-Ingest Sync.



3. en la lista desplegable pre-Ingest Sync, seleccione la velocidad de fotogramas que necesita.
4. proceda a importar sus archivos como se describe en las secciones anteriores.

Capítulo 13: exportación

Para los procedimientos sobre la exportación de medios y para obtener información sobre los tipos de archivo admitidos y formatos, consulte los siguientes temas:

- "Exportar formatos " en la página 215
- "Exportación de un clip, subclip o secuencia " en la página 216
- "Exportar opciones de formato " en la página 217

Formatos de exportación

Puede exportar ediciones, clips y material a cualquier unidad local, extraíble o de red reconocida por el sistema operativo.

Solo se admiten las opciones de exportación de YouTube y Lightworks Archive en Lightworks Free.

Se requiere una licencia de LightWorks Pro para utilizar otras opciones de exportación, esto se puede comprar de la tienda Lightworks (www.lwks.com/shop).

Los formatos de exportación admitidos se enumeran a continuación:

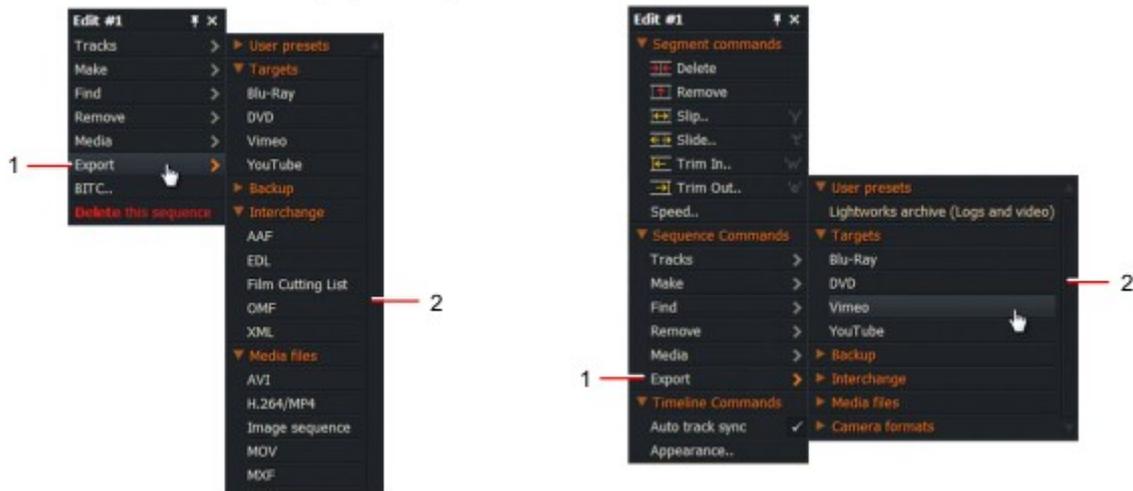
Archivos multimedia	Formatos de cámara	Intercambio	Objetivos	Backup
AVI	AVCHD	AAF	Blu-ray	Archivo Lightworks
H264 / MP4	P2 AVC-Intra	EDL	DVD	
Secuencia de imagen	RP 2027 AVC-Intra	Lista de corte de película	Vimeo (H.264/MP4)	
MOV	XAVC-Intra	OMF	YouTube (H.264/MP4)	
MPEG-4 †	XDCAM EX	Reaper		
MXF	XDCAM HD	XML		
QuickTime †				
WAW				
WebM				
WMV				

† Se requiere un reproductor QuickTime en Windows de 32 bits solamente

Exportación de un clip, un subclip o una secuencia

Para exportar un clip, un subclip o una secuencia:
PASOS

1. Haga clic con el botón derecho en un clip, subclip, secuencia, visor de secuencia o línea de tiempo y, desde el menú que se abre, seleccione Exportar.



2. Seleccione el formato de exportación que necesita de uno de los encabezados de submenú, ajustes preestablecidos de usuario, Destinos, copia de seguridad, intercambio, archivos multimedia o formatos de cámara

La gama de formatos de exportación disponibles varía según la versión de LightWorks (Free o Pro) que usted tiene.

3. se abrirá el cuadro de diálogo Opciones de exportación para el formato seleccionado.



4. Complete la configuración que necesita y luego haga clic en Inicio.

Opciones de formato de exportación

Consulte los siguientes temas:

- "Subir a Vimeo o YouTube " en la página 217
- "Archivos multimedia " en la página 218
- "Archivos Lightworks " en la página 219
- "Exportación de archivos AAF " en la página 220
- "Exportación de Blu-Ray y DVD " en la página 222

Subir a Vimeo o YouTube

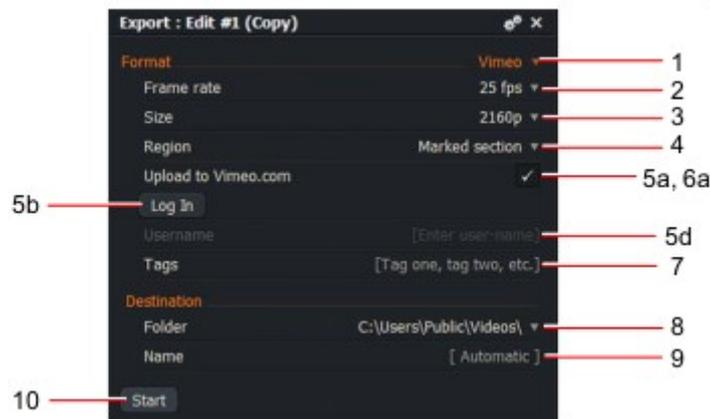
Se requiere una conexión a Internet y una cuenta de usuario válida de Vimeo.

Lightworks Free permite una resolución máxima de 720p.

Para subir tus archivos multimedia directamente a Vimeo:

PASOS

1. En la lista desplegable formato, selecciona Vimeo, que aparece en "targets".



2. Seleccione la velocidad de fotogramas que necesita en la lista desplegable velocidad de fotogramas.
3. Seleccione la definición que necesita en la lista desplegable tamaño.
4. Seleccione lo que desea cargar en la lista desplegable región. Elija entre marcados sección, secuencia completa o ignorar el negro principal/final.
5. Si está cargando su contenido multimedia directamente en Vimeo.com/youtube.com:
 - a) Habilite el cuadro ' cargar en Vimeo.com/youtube.com'.
 - b) haga clic en el botón iniciar sesión. El navegador web carga la página de inicio de sesión de Vimeo/YouTube.
 - c) En tu navegador web, inicia sesión en Vimeo/YouTube con tu nombre de usuario y contraseña.
 - d) una vez iniciada la sesión, el nombre de usuario de Vimeo/YouTube aparecerá en el panel exportar.
6. opcional: escriba las palabras de etiqueta que desee asociar a su contenido multimedia.
7. opcional: seleccione la unidad de destino y la carpeta donde las copias locales del medio exportado se deben guardar.

8. opcional: escriba un nombre para el archivo exportado.
9. Haga clic en Inicio.
- a) Se abrirá la ficha proyecto, que muestra el progreso de la exportación en la pestaña tareas.
- b) haga clic en la miniatura de la imagen para ver la tarea de exportación en una ventana más grande.
- c) Cuando se ha completado la exportación, se muestra un informe en una ventana de registro de tareas.

Archivos multimedia

Esta sección describe los parámetros de exportación para los siguientes formatos de archivo de medios: AVI, H264/MP4, Secuencia de imágenes, MOV, MPEG-4, MXF, QuickTime, WAV, WebM y WMV. Tenga en cuenta que QuickTime reproductor es necesario para MPEG4 y QuickTime en sistemas de 32 bits de Windows.

PASOS

1. en la lista desplegable, seleccione uno de los formatos enumerados en "archivos multimedia".



2. Seleccione el tamaño de vídeo y la velocidad de fotogramas que necesita en la lista desplegable Tamaño/tasa.
3. Si la lista desplegable tipo de compresión está visible, seleccione el tipo de compresión que necesita de la lista.
4. establezca la opción de audio que necesita en la lista desplegable ubicación de audio:
5. Marque la casilla usar sección marcada si desea exportar sólo la sección marcada en el línea de tiempo, en lugar de toda la edición.
6. (opción) Seleccione la unidad de destino para el medio exportado.
7. (opción) escriba un nombre para el archivo exportado.
8. Haga clic en Inicio. Se abrirá la ficha proyecto, que mostrará el progreso de la exportación en la pestaña tareas.
9. Haga clic en la miniatura de la imagen para ver la tarea de exportación en una ventana más grande.
10. cuando se haya completado la exportación, se mostrará un informe en una ventana de registro de tareas.

Si ha habilitado la configuración de LUT para todo el proyecto en la ficha de vídeo de la tarjeta de proyecto, Consulte "[ficha vídeo](#)" en la [página 118](#), aparece otra opción de exportación en el panel de exportación. Esta opción es la casilla de verificación usar LUT de visualización del proyecto. Cuando esté marcada, exportará el archivo con el proyecto LUT habilitado, cuando se desmarca, se ignorará el LUT del proyecto. Si no ha habilitado el LUT de todo el proyecto, la opción no aparecerá. Esto sólo es pertinente para las exportaciones de medios basados en archivos, por ejemplo, no estará presente para las opciones de copia de seguridad de intercambio.

Archivos Lightworks

Puede exportar proyectos enteros, el contenido de bins enteros o clips individuales (registros y/o material), subclips o ediciones, de Lightworks. Puede exportar en el formato Lightworks para propósitos de copia de seguridad o para reimportar en otros sistemas Lightworks.

Las exportaciones de formato Lightworks no son intercambiables con ninguna otra aplicación o sistema.

La exportación en formato Lightworks crea una carpeta ARCHIVE con un nombre derivado del nombre de el objeto de copia de seguridad.

PASOS

1. Asegúrese de que ' archivo Lightworks ' se selecciona en la lista desplegable formato.



2. opción: Marque la casilla ' incluir medios locales ' para incluir archivos de medios locales en su archivo.

3. opción: Marque la casilla ' incluir medios vinculados ' para incluir los medios vinculados en su archivo.

4. Si ya existe un archivo Lightworks, seleccione una de las opciones del archivo "si existe" lista desplegable:

- *Actualización.* Agrega nuevos clips o ediciones al archivo guardado actualmente.
- *Sobrescribir.* Sobrescribe el archivo guardado con la nueva versión.
- *Crear nuevo.* Guarda la copia de seguridad como un nuevo archivo, con un sufijo.

5. (opción) Seleccione la unidad de destino para el medio exportado.

6. (opción) escriba un nombre para el archivo exportado.

7. Haga clic en Inicio.

a) Se abrirá la ficha proyecto, que mostrará el progreso de la exportación en la pestaña tareas.

b) haga clic en la miniatura de la imagen para ver la tarea de exportación en una ventana más grande.

c) Cuando se ha completado la exportación, se muestra un informe en una ventana de registro de tareas.

Exportación de archivos AAF

Se requiere una licencia de LightWorks Pro.

El formato de edición avanzada (AAF) es un formato de archivo que permite el sonido y la edición de datos de decisión intercambiable entre aplicaciones y sistemas. Si va a exportar a ProTools, consulte "[Configuración recomendada para ProTools](#) " en la [Página 221](#).

PASOS

1. Asegúrese de que ' AAF ' esté seleccionado en la lista desplegable formato.



2. en la lista desplegable destino, seleccione la aplicación a la que va a exportar.

3. Seleccione los ajustes de formato de audio de la siguiente manera:

a) Seleccione WAV o AIFC en la lista desplegable de audio incrustado.

b) Seleccione la frecuencia de muestreo de conversión de la lista desplegable.

Si el sistema de destino no puede manejar velocidades de muestreo mixtas, seleccione force 32 kHz, force 44,1 kHz o force 48 kHz.

Cuando exporte a destinos que no sean Lightworks, seleccione Force 48kHz.

De lo contrario, seleccione Keep original.

c) Defina el tamaño de la muestra en la lista desplegable. Las opciones son de 16 bits o 24 bits.

d) Seleccione el tiempo de la manija del clip de audio, en segundos, en la lista desplegable. Esto consolida los medios de audio con medios adicionales no utilizados en la edición, que es muy útil cuando enviando un archivo AAF a ProTools.

Las opciones son: 0, 1, 2, 4, 6, 8, 10, 15 o 20.

4.

Dependiendo de las características que admita la aplicación de destino, marque para seleccionar o desmarcar para anular la selección de las siguientes opciones:

a) Eliminar ganancia de clip de audio - esto elimina la información de sonido de clip de ediciones

b) eliminar los niveles de sonido de la pista

c)Aplanar secuencia - esto elimina la información de sub-edición

5. Seleccione la unidad de destino y la carpeta para los medios exportados.
6. Escriba un nombre para el archivo exportado. Si este campo se deja en blanco, un nombre de archivo derivado de la edición nombre se generará.
7. Haga clic en Inicio.
 - a) Se abrirá la ficha proyecto, que muestra el progreso de la exportación en la pestaña tareas.
 - b) haga clic en la miniatura de la imagen para ver la tarea de exportación en una ventana más grande.
 - c) Cuando se ha completado la exportación, se muestra un informe en una ventana de registro de tareas.

Ajustes recomendados para Protools

Se recomiendan los siguientes ajustes al exportar a Protools:

Objetivo: Protools 24/25/30

Audio incrustado: WAV

Frecuencia de muestreo: Force 48 kHz

Tamaño de la muestra: 16 bit

Manija de clip de audio (secs): definida por el usuario

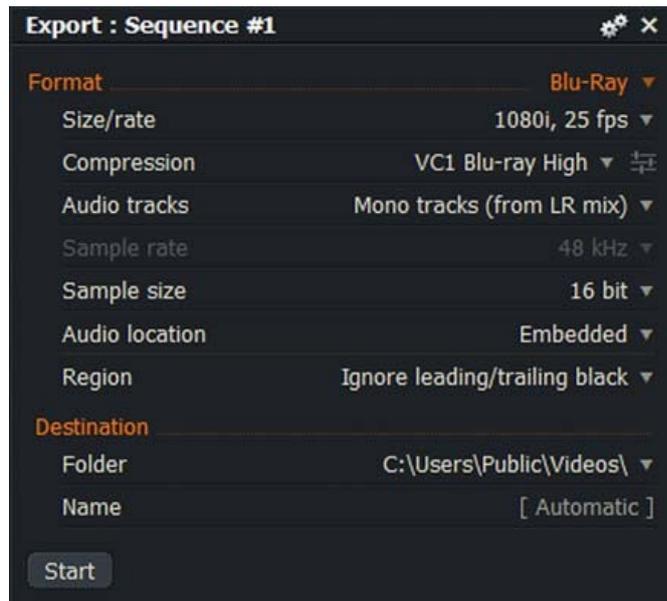
Aplanar edición
(eliminar subediciones): seleccionado

Exportación de Blu-Ray y DVD

Para exportar a Blu-ray o DVD:

PASOS

1. Seleccione Blu-ray o DVD, según sea necesario, en la sección targets de la lista desplegable formato:



2. Seleccione el tamaño de vídeo y la velocidad de fotogramas requeridos en la lista desplegable Tamaño/velocidad.

3. solo Blu-Ray: Si la lista desplegable tipo de compresión está visible, seleccione el tipo de compresión que necesita de la lista.

4. solo Blu-Ray: seleccione la fuente de audio que necesita en la lista desplegable pistas de audio.

5. solo Blu-Ray: Si seleccionó una opción de audio que no sea ' none ', se mostrarán otras opciones:

a) Tamaño de la muestra: seleccione el tamaño de muestreo que necesita para formar la lista desplegable.

b) Ubicación de audio: Seleccione si desea audio incrustado en el vídeo o guardado como archivos WAV separados.

6. Marque la casilla usar sección marcada si desea exportar sólo la sección marcada en el línea de tiempo, en lugar de toda la edición.

7. (opción) Seleccione el destino del medio exportado. Tenga en cuenta que puede especificar una unidad y carpeta si desea copiar los medios a una unidad de DVD o Blu-Ray en un momento posterior.

8. (opción) escriba un nombre para el archivo exportado.

9. Haga clic en Inicio.

a) La tarjeta de proyecto se abre y muestra el progreso de la exportación en la ficha tareas.

b) haga clic en la miniatura de la imagen para ver la tarea de exportación en una ventana más grande.

c) Cuando se ha completado la exportación, se muestra un informe en una ventana de registro de tareas.

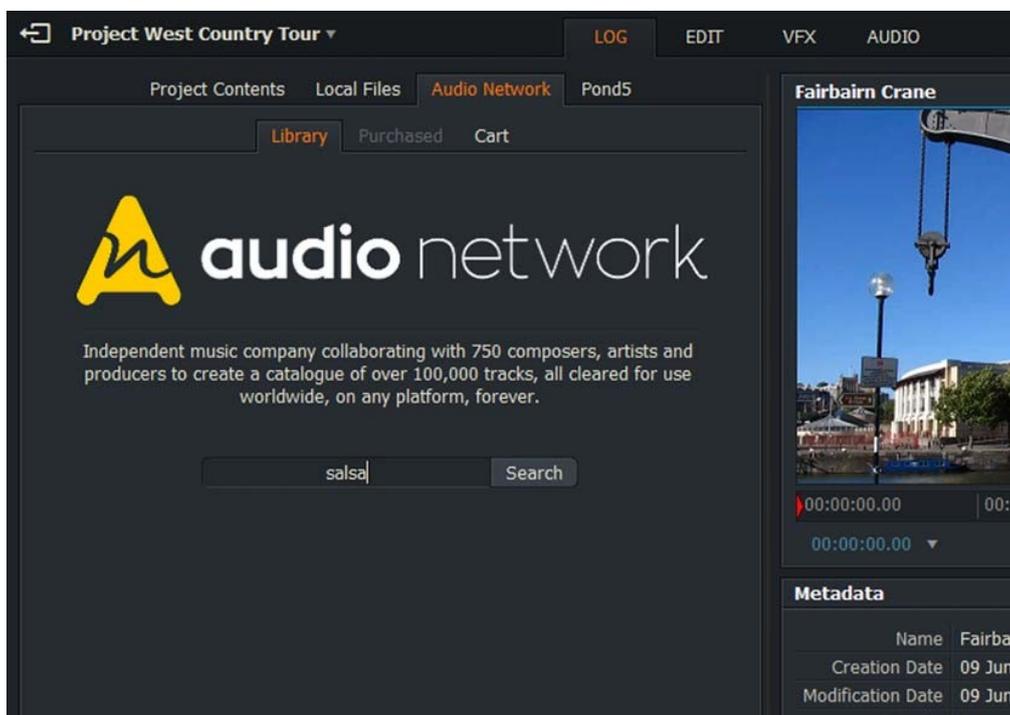
Capítulo 14: recursos en línea

Lightworks le permite navegar por las siguientes bibliotecas y recursos en línea:

- "Red de audio " en la página 223
- "Pond5 " en la página 228

Red de audio

Audio Network es una compañía global de grupos de música que ha encargado y grabado 100.000 pistas de música para uso de las corporaciones de televisión, cine y multimedia.



Puede explorar toda la selección de música de audio Network directamente desde Lightworks, transmitir archivos de audio MP3 directamente sobre secuencias, añadir criterios de búsqueda que mejor se adapte a sus requisitos. Regístrese o inicie sesión para comprar directamente. Consulte los siguientes temas:

- "Búsqueda de pistas de música " en la página 224
- "Audio Network Cart y Checkout " en la página 225
- "Configuración de opciones de cuenta de red de audio " en la página 226
- "Cambio de previsualizaciones de secuencia sincronizada " en la página 227
- "Cambiar el tamaño de la miniatura de forma de onda " en la página 227

Búsqueda de pistas de música

Para buscar pistas de música:
PASOS

1. Haga clic en la ficha registro o editar y, a continuación, en la sub-pestaña red de audio.



2. Escriba sus criterios de búsqueda, por ejemplo, artista, título, estilo de música, en el cuadro de texto y haga clic en Búsqueda.

3. pistas de música que coinciden con la pantalla de entrada de búsqueda. Artista, precio de descarga y descripciones pantalla en cada pista.

4. Utilice la barra de desplazamiento lateral y los botones en la parte inferior listas de pistas más largas.

5. Haga doble clic en una pista o utilice las teclas de acceso directo de reproducción para escuchar una vista previa. La previsualización se reproduce en sincronía con el visor de secuencias de donde se estacionó el marcador de línea de tiempo.

6. Si desea comprar una pista, resáltarla y luego haga clic en ' Añadir a carrito '. Para seleccionar varias pistas, mantenga pulsadas las teclas Mayús o Ctrl mientras hace Clic.

7. usted es llevado a su carrito de compras-ver "[audio Network Cart y Checkout](#) "en la página 225.

Accesos directos:

j = reproducción inversa

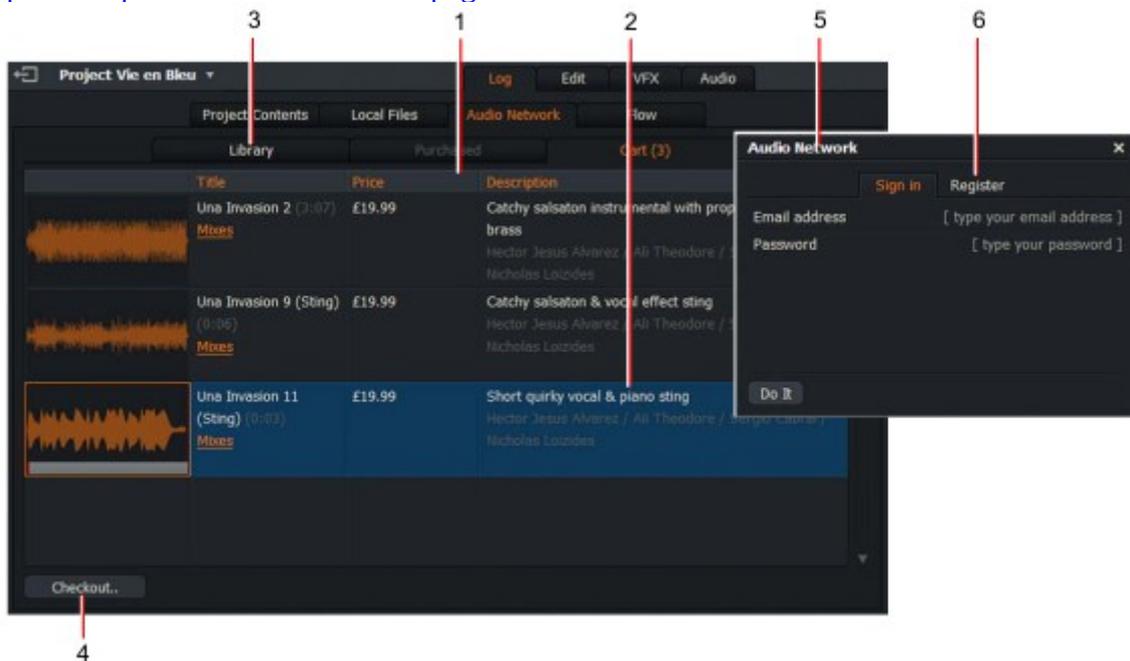
k = pausa

l = jugar

Carrito de red de audio y checkout

Antes de proceder a la compra, puede revisar su selección en el carrito de la compra.
PASOS

1. El carrito de compras muestra las pistas de música que has seleccionado para la compra. Artista el precio de descarga y las descripciones se muestran en cada pista en el mismo formato que en "Búsqueda de pistas de música " en la página 224.



2. Haga doble clic en una pista para previsualizarla o utilice el acceso directo de reproducción Llaves.

3. Si desea volver a la tienda para revisar otros artículos, haga clic en el botón Pestaña biblioteca.

4. cuando esté satisfecho con sus compras seleccionadas y desee proceder a la retirada, haga clic en el botón Checkout.

5. se abrirá el cuadro de diálogo iniciar sesión. Escriba el nombre de usuario de la red de audio y contraseña y, a continuación, haga clic en hacerlo.

6. Si no tiene una cuenta, cree una haciendo clic en la ficha registrar y completando el formulario que se le presenta.

Accesos directos:

j = reproducción inversa

k = pausa

l = jugar

Configuración de opciones de cuenta de red de audio

Para cambiar la configuración de la cuenta de audio Network:
PASOS

1. Haga clic con el botón derecho en el área de red de audio de la pantalla.
2. se abrirá el cuadro de diálogo Importar comando, con opciones para su cuenta listadas en audio Red.



3. Seleccione cómo pretende utilizar los medios descargados (profesional, televisión, comercial y así sucesivamente) en la lista desplegable uso. Los precios varían en función de cómo se utilizarán los medios. Para obtener más información, vaya a www.audionetwork.com.

4. Seleccione la divisa que desea utilizar en la lista desplegable divisa. Los precios en pantalla son convertido a la divisa seleccionada.

5. Si no ha iniciado sesión en la red de audio y desea realizar una compra, haga clic en "iniciar sesión...".

6. Active la casilla "descargar automáticamente nuevas compras" para usar los artículos comprados enseguida.

7. para cerrar el cuadro de diálogo Importar comando, haga clic en el botón Cerrar (' X ') en la parte superior derecha Esquina.

Cambio de previsualizaciones de secuencia sincronizada

Para cambiar las opciones de previsualización de secuencia sincronizada:
PASOS

1. Haga clic con el botón derecho en el área de red de audio de la pantalla.
2. se abrirá el cuadro de diálogo Importar comando, con opciones para secuencias sincronizadas Previsualización de secuencia sincronizada.



3. Marque la casilla de previsualización de secuencia sincronizada para habilitar la función de previsualización sincronizada.
4. para deshabilitar el audio de las secuencias de LightWorks durante las previsualizaciones, desactive cuadro de audio de secuencia.
5. Seleccione el nivel de audio del clip en la lista desplegable nivel de previsualización de clips.

Cambiar el tamaño de la miniatura de forma de onda

Para cambiar el tamaño de las miniaturas de forma de onda:
PASOS

1. Haga clic con el botón derecho en el área de red de audio de la pantalla. Se abrirá el cuadro de diálogo Importar comando.
2. en apariencia, seleccione pequeño, mediano, grande o extra grande de la gota de apariencia lista desplegable.

Pond5

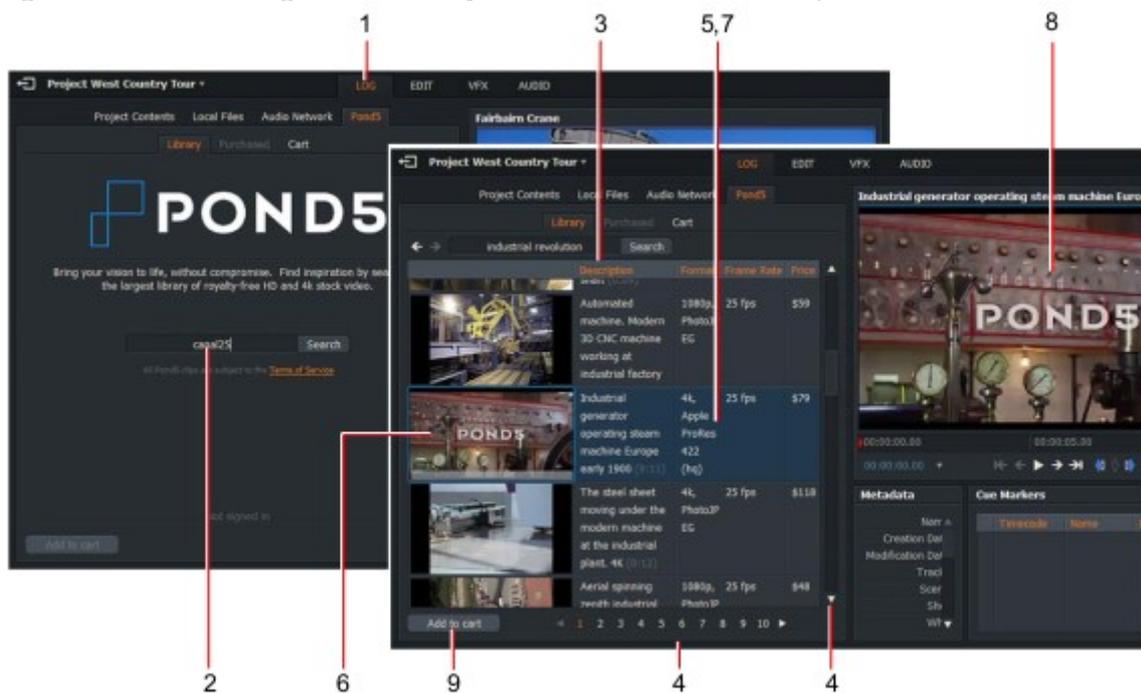
Puede navegar, comprar y descargar videos libres de regalías de Pond5, desde dentro de sus Proyectos Lightworks. Pond5 ha reconocido la mayor colección mundial de acciones libres de regalías Imágenes. Consulte los siguientes temas:

- "Búsqueda de videoclips " en la página 228
- "Pond5 Cart and checkout " en la página 229
- "Opciones de búsqueda " en la página 230
- "Tamaño de miniatura " en la página 230

Búsqueda de videoclips

Para buscar videoclips:
PASOS

1. Haga clic en la ficha registro o editar y, a continuación, en la subpestaña Pond5.



2. Escriba sus criterios de búsqueda, por ejemplo, palabras clave, formato de vídeo, en el cuadro de texto y haga clic en Búsqueda.
3. las pistas de vídeo que coinciden con la pantalla de entrada de búsqueda, junto con la descripción, el formato, velocidad de fotogramas y el precio.
4. Utilice la barra de desplazamiento lateral y los botones en la parte inferior a la página a través de listas de medios más largas.
5. Haga clic en un clip para seleccionarlo.

6. Arrastre la barra de lavado con el ratón para reproducir a través del clip, o utilice las teclas de método abreviado de reproducción.
7. Haga doble clic en una pista para reproducir una previsualización más grande en el reproductor multimedia.
- 8 Los clips Pond5 llevan una marca de agua hasta que usted los haya comprado.
9. Si desea comprar una pista, haga clic para resaltarla y, a continuación, haga clic en 'Añadir al carrito'. Para seleccionar varias pistas, mantenga pulsada la tecla Mayús o Ctrl mientras hace clic.
10. usted es llevado a su carrito. Si desea volver a revisar o comprar otras pistas, haga clic en los botones de navegación para volver a la biblioteca.

Accesos directos:

j = reproducción inversa

k = pausa

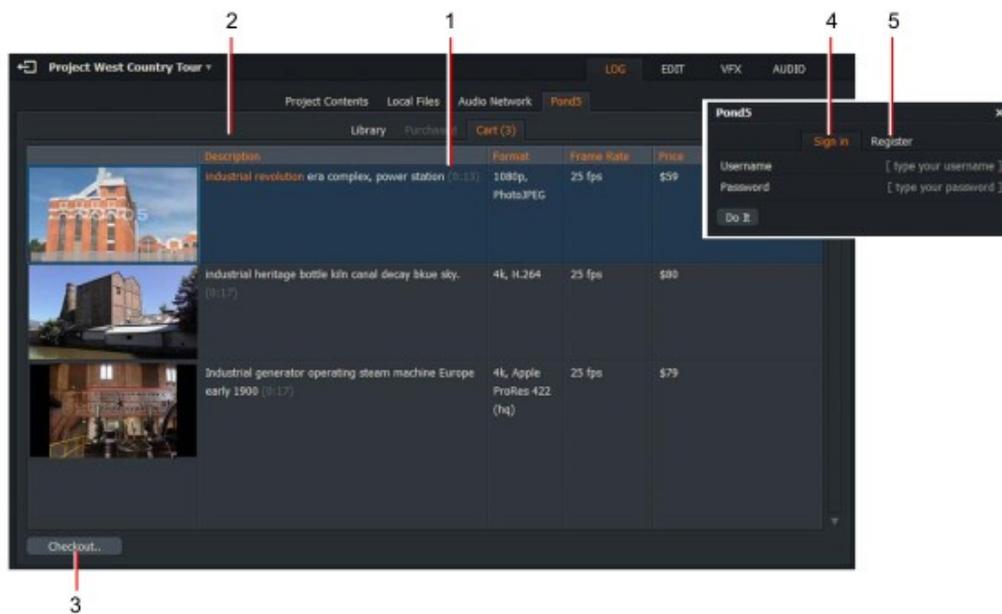
l = jugar (play)

Pond5 carrito y checkout

Antes de proceder a la compra, puede revisar su selección en el carrito de la compra.

PASOS

1. El carrito de compras muestra los medios que ha seleccionado para su compra.



2. Si desea volver a la tienda para revisar otros elementos, haga clic en la pestaña biblioteca.

3. cuando esté satisfecho con las compras seleccionadas y desee proceder a la compra, Haga clic en el botón Checkout.

4. se abrirá el cuadro de diálogo iniciar sesión. Escriba el nombre de usuario y la contraseña de Pond5 y, a continuación, haga clic en Es.

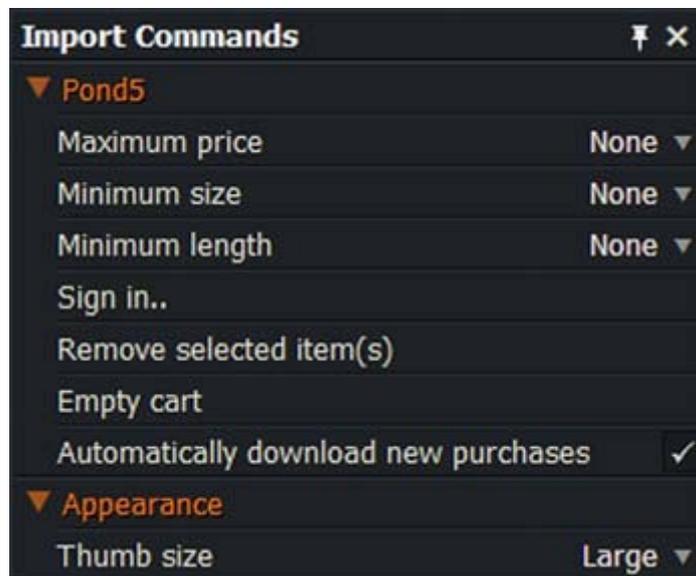
5. Si no tiene una cuenta, cree una haciendo clic en la ficha registrar y completando el formulario presentado a usted.

Opciones de búsqueda

Puede refinar sus búsquedas para incluir el precio máximo, el tamaño del vídeo y la longitud mínima del clip.

PASOS

1. Haga clic con el botón derecho en la mitad izquierda de la pantalla (en el panel Pond5). El menú importar comandos Abre.



2. para establecer un precio máximo para cada artículo, seleccione Pond5 > precio máximo, y seleccione la opción que necesita de la lista desplegable.

3. para establecer un tamaño mínimo para cada clip, seleccione Pond5 > tamaño mínimo y seleccione la opción que requieren de la lista desplegable.

4. para establecer una longitud mínima para cada clip, seleccione Pond5 > longitud mínima y seleccione la opción que necesita de la lista desplegable.

5. Si no ha iniciado sesión en Pond5 y desea realizar una compra, haga clic en "iniciar sesión..".

6. Active la casilla "descargar automáticamente nuevas compras" para usar los artículos comprados enseguida.

7. Cierre el menú haciendo clic en el botón Cerrar (' X ') en la esquina superior derecha.

Tamaño de miniatura

Para cambiar el tamaño de las miniaturas en Pond5:

PASOS

1. Haga clic con el botón derecho en la mitad izquierda de la pantalla (en el panel Pond5). El menú importar comandos Abre.

2. para establecer el tamaño de las miniaturas en los resultados de búsqueda, seleccione Pond5 > aspecto > pulgar tamaño y seleccione el tamaño que necesite en la lista desplegable.

Capítulo 15: configuración del sistema y del usuario

Los menús configuración del sistema y preferencias del usuario permiten personalizar la apariencia de Lightworks, aplique las pruebas del sistema, revise y cambie su licencia de LightWorks, y cree el teclado accesos directos y macros.

Consulte los siguientes temas:

- "Menú de configuración de sistemas " en la página 231
- "Apariencia " en la página 232
- "Localización de idioma " en la página 234
- "Uso de varios monitores " en la página 237
- "Pruebas de hardware " en la página 237
- "Atajos de teclado " en la página 238
- "Macros " en la página 244
- "Teclado Lightworks " en la página 247

Para revisar o cambiar sus opciones de licencia, por favor refiérase a la instalación de LightWorks y Guía de activación.

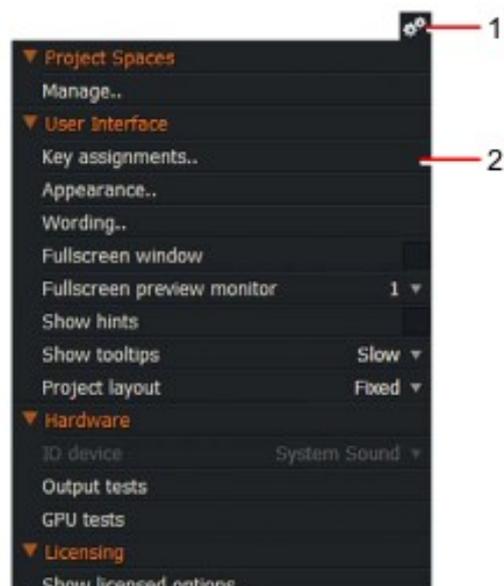
Menú de configuración de sistemas

El menú ajustes del sistema le permite cambiar la apariencia del escritorio, establecer el idioma de pantalla (localización) y realizar pruebas de hardware.

PASOS

1. En el navegador de proyectos, haga clic en el Botón de configuración en la esquina inferior izquierda de la pantalla.

2. se abrirá el menú configuración del sistema,



Aspecto

Consulte los siguientes temas:

- "Cambio de apariencia de LightWorks " en la página 232
- "Guardar PRESET " en la página 233
- "Carga de un preset o restauración de valores predeterminados de fábrica " en la página 233

Cambiar la apariencia de Lightworks

Para cambiar la apariencia de LightWorks, incluyendo el cambio de fuentes de texto, tamaño y colores:

PASOS

1. Abra el menú configuración del sistema y seleccione interfaz de usuario > apariencia.
2. se abrirá el cuadro de diálogo apariencia de la interfaz de usuario.



3. Para cambiar el tamaño del texto, realice una de las siguientes acciones:

- a) Mueva el control deslizante hacia la derecha para aumentar el tamaño del texto o hacia la izquierda para reducir el tamaño del texto. El panel a la derecha muestra el resultado de los ajustes antes de comprometerse a cambiar la configuración.
- b) Marque la casilla "calcular automáticamente" para ajustar automáticamente el tamaño de toda la IU, incluido el texto.

4. Para cambiar el color de los elementos, como el fondo de la ventana, texto, encabezados, selecciones, etc., haga lo siguiente:

- a) Haga clic en el cuadro de color a la derecha del elemento del programa que desea cambiar.
- b) Se abre una paleta de colores.

- c) Seleccione el color que necesite ajustando los reguladores rojo, verde, azul (RGB).
 - d) alternativamente, utilice el selector de color para elegir el color.
 - e) ajuste el tono, la saturación y el valor (HSV) escribiendo directamente en el cuadro de texto con nombre.
 - f) haga clic fuera de la paleta de colores para volver al cuadro de diálogo apariencia de la interfaz de usuario.
 5. Mueva el control deslizante hacia la izquierda o hacia la derecha para disminuir o aumentar el nivel de brillo.
 6. Seleccione la fuente que necesita en la lista desplegable tipo de letra.
 7. Seleccione el fondo de pantalla que necesita de la lista desplegable. Las opciones son:
 - Archivo de fondo de pantalla actual
 - Ninguno
 - Elija seleccionando esta opción se abrirá un navegador de archivos.
- El panel a la derecha del cuadro de diálogo muestra la imagen de fondo de pantalla que seleccionó.
8. Marque la casilla colorear automáticamente si desea cambiar el color de la imagen de fondo al mismo color que ha elegido para la interfaz de usuario.
 9. Haga clic en el botón usar nueva configuración para guardar la configuración.

Guardar ajuste preestablecido

Puede guardar los ajustes de apariencia que realice como ajustes preestablecidos, lo que le permite cambiar predeterminados y sus presets personales. Haga lo siguiente:

PASOS

1. Haga clic en el icono de Cogs en el cuadro de diálogo apariencia de la interfaz de usuario.
2. en el menú que se abre, haga clic en "Guardar configuración como nuevo ajuste preestablecido".
3. se abrirá un cuadro de diálogo guardar ajuste preestablecido.
4. Escriba el nombre de su PRESET y luego haga clic en hágalo.
5. el preset se guarda y se añade a la apariencia de la interfaz de usuario Menú.



Carga de un preset o restauración de valores predeterminados de fábrica

Haga lo siguiente:

PASOS

1. Haga clic en el icono de Cogs en el cuadro de diálogo apariencia de la interfaz de usuario.
2. en el menú que se abre, haga clic en el preset que desea utilizar, o Haga clic en restaurar valores predeterminados de fábrica para cargar el tema de LightWorks predeterminado.



Localización de idiomas

Puede cambiar la localización del texto de LightWorks (wordings) para que sea adecuado para su idioma y la ubicación. Si no existe un archivo de localización para su región, puede crear su propio archivo traduciendo la plantilla de inglés por defecto u otro archivo de localización.

- ["Importar un archivo de localización "](#) en la página 234
- ["Creación de un archivo de localización "](#) en la página 235
- ["Exportar un archivo de localización "](#) en la página 236
- ["Revertir a la localización predeterminada "](#) en la página 236

Importación de un archivo de localización

Para importar un archivo de idioma/localización existente:

PASOS

1. Abra el menú configuración del sistema y seleccione interfaz de usuario > redacción.
2. cuando se abre el cuadro de diálogo de wordings, haga clic en el icono de Cogs en la barra de título.
3. en el menú que se abre, haga clic en importar Wordings. El cuadro de diálogo Importar Wordings Abre.



4. navegue a la carpeta donde residen los archivos de localización. Los archivos de localización tienen el archivo Extensión. LwWords.

5. Seleccione el archivo que desee y, a continuación, haga clic en Aceptar.

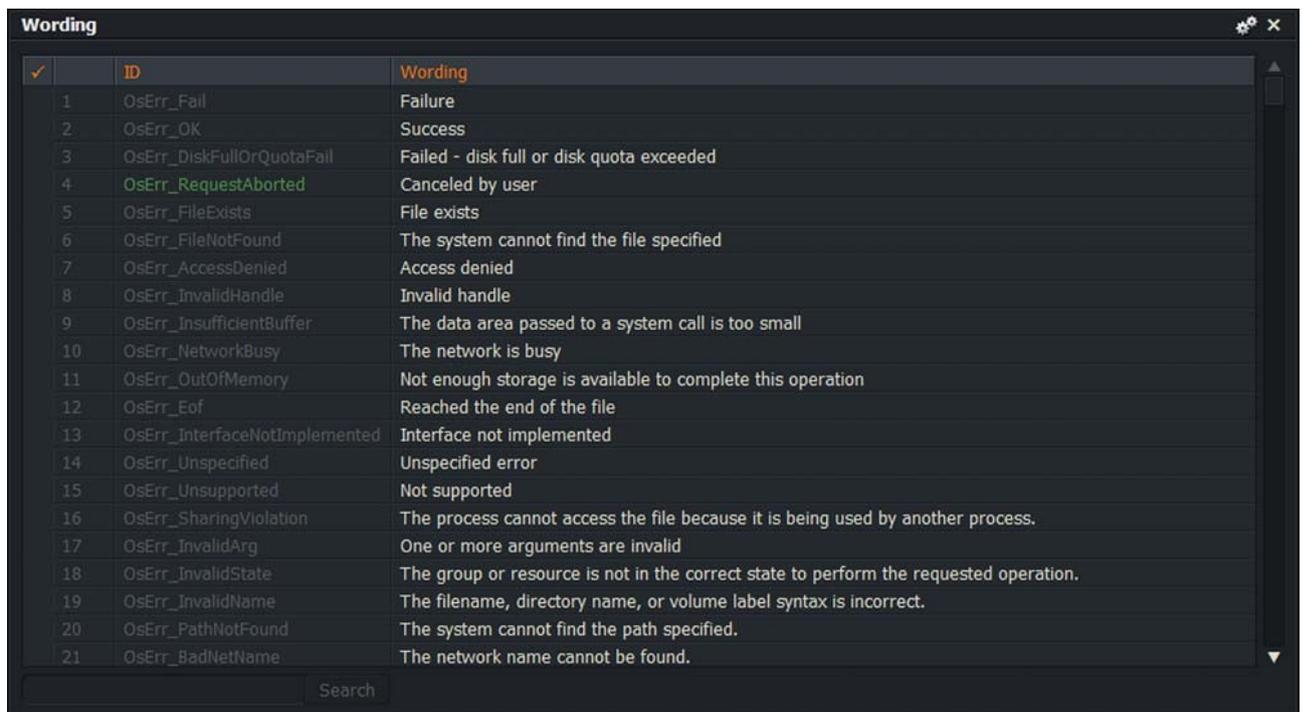
Creación de un archivo de localización

Si un archivo de localización para su idioma o región no está disponible, puede crear el suyo propio si tiene las habilidades apropiadas de traducción de idiomas.

Si su traducción excede en parte la longitud del texto de la leyenda original, puede que el título no aparezca en el espacio provisto,

PASOS

1. Abra el menú configuración del sistema y seleccione interfaz de usuario > redacción (Wording).
2. se abre el cuadro de diálogo de Wordings, que muestra el texto del subtítulo en el idioma del último archivo de localización que se cargará. (Si la localización en Lightworks nunca ha sido cambiada, esta será la plantilla inglesa por defecto.)



✓	ID	Wording
1	OsErr_Fail	Failure
2	OsErr_OK	Success
3	OsErr_DiskFullOrQuotaFail	Failed - disk full or disk quota exceeded
4	OsErr_RequestAborted	Canceled by user
5	OsErr_FileExists	File exists
6	OsErr_FileNotFound	The system cannot find the file specified
7	OsErr_AccessDenied	Access denied
8	OsErr_InvalidHandle	Invalid handle
9	OsErr_InsufficientBuffer	The data area passed to a system call is too small
10	OsErr_NetworkBusy	The network is busy
11	OsErr_OutOfMemory	Not enough storage is available to complete this operation
12	OsErr_Eof	Reached the end of the file
13	OsErr_InterfaceNotImplemented	Interface not implemented
14	OsErr_Unspecified	Unspecified error
15	OsErr_Unsupported	Not supported
16	OsErr_SharingViolation	The process cannot access the file because it is being used by another process.
17	OsErr_InvalidArg	One or more arguments are invalid
18	OsErr_InvalidState	The group or resource is not in the correct state to perform the requested operation.
19	OsErr_InvalidName	The filename, directory name, or volume label syntax is incorrect.
20	OsErr_PathNotFound	The system cannot find the path specified.
21	OsErr_BadNetName	The network name cannot be found.

3. Utilice la localización cargada actualmente, o cargue una localización que sea fácil para que usted traduzca. Consulte ["importar un archivo de localización " en la página 234.](#)

4. Escriba sobre cada subtítulo numerado o línea de texto con la traducción apropiada a su idioma y/ o región. Trate de mantener el texto traducido lo más corto posible para su traducción para que se muestre correctamente.

5. cualquier cambio que realice en el cuadro de diálogo se aplicará inmediatamente a Lightworks. Sin embargo recomendamos que guarde su trabajo a intervalos regulares en un archivo creado para proyecto de localización. Consulte ["exportación de un archivo de localización " en la página 236.](#)

Exportación de un archivo de localización

Cuando haya aplicado su localización, puede guardarlo como un archivo para propósitos de copia de seguridad o distribución a otros usuarios.

PASOS

1. Haga clic en el icono de Cogs en el cuadro de diálogo Wordings.
2. en el menú que se abre, haga clic en exportar Wordings. El cuadro de diálogo Exportar wordings Abre.



3. Escriba un nombre para el archivo de localización y, a continuación, haga clic en Aceptar.
4. aparecerá un cuadro de mensaje confirmando que se ha creado un archivo de localización.

Revertir a la localización predeterminada

Si desea volver a la localización predeterminada, o ha cometido un error en su localización proyecto y desea empezar de nuevo, haga lo siguiente:

PASOS

1. Haga clic en el icono de Cogs en el cuadro de diálogo Wordings.
2. en el menú que se abre, haga clic en revertir a los Wordings predeterminados. Si la opción de menú está deshabilitado, ya está utilizando la localización predeterminada-no tiene que seguir adelante.
3. se muestra un cuadro de mensaje, advirtiéndole que cualquier cambio en su localización actual se perderá a menos que ya los haya guardado en un archivo de exportación.
4. Haga clic en sí para cargar la localización predeterminada o no para cancelar la operación.

Uso de varios monitores

Si sólo tiene un monitor, la pantalla completa utiliza ese monitor, ocultando al usuario Interfaz. Si tiene monitores duales, sólo se utilizará la pantalla extendida para la pantalla completa, permite ver la interfaz de usuario y las pantallas de reproducción completas al mismo tiempo. Se recomienda que ambas pantallas sean de la misma resolución.

PASOS

1. sistemas OS X o macOS solamente: en Finder, abra Preferencias del sistema > control de misión, y Desmarque ' las pantallas tienen espacios separados '.
2. Abra el menú configuración del sistema y seleccione interfaz de usuario > vista previa de pantalla completa.
3. Seleccione el monitor que desea utilizar para la reproducción a pantalla completa de la lista desplegable.

Pruebas de hardware

Consulte los siguientes temas:

- ["Ejecución de pruebas de salida de hardware "](#) en la página 237
- ["Pruebas de GPU "](#) en la página 238

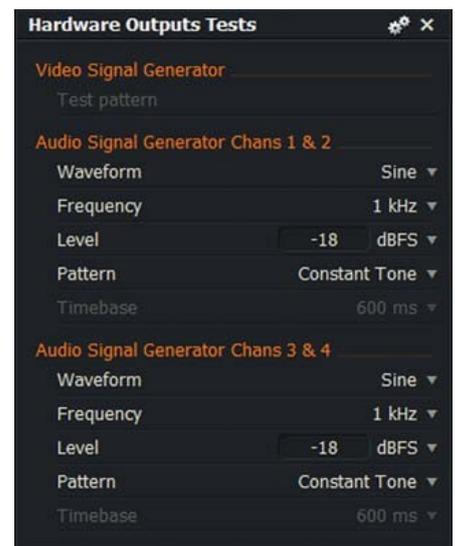
Ejecución de pruebas de salida de hardware

Puede probar el hardware conectado a sus salidas de medios generando un patrón de prueba de vídeo y enviando varias formas de onda de audio.

PASOS

1. Abra el menú configuración del sistema y seleccione hardware > pruebas de salida.
2. se abrirá el cuadro de diálogo pruebas de salida de hardware y sonidos de señal.
3. en cada uno de los pares de canales de audio (1/2 y 3/4) Seleccione las opciones que necesita:

- Forma de onda: seno o barrido
- Frecuencia: 100Hz, 440Hz, 900Hz, 1kHz o 10kHz
- Nivel: escriba un nivel en dBFS (decibelios relativos a escala) directamente en el cuadro de texto o seleccione uno de las opciones de la lista desplegable.
- Patrón: Tono Constante, GLITS o SIT.

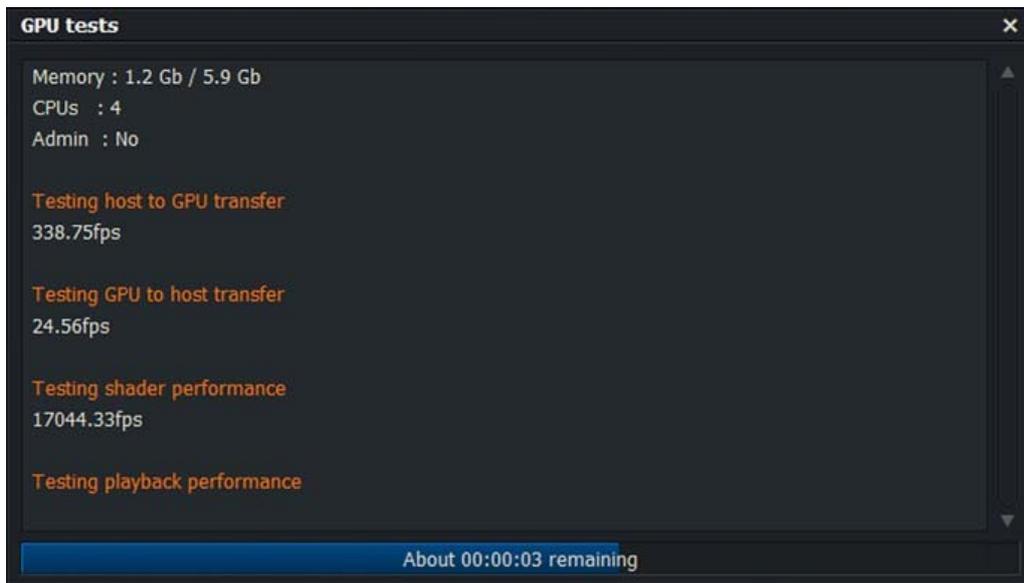


Pruebas de GPU

Para probar la unidad de procesador gráfico (GPU) del sistema:

PASOS

1. Abra el menú configuración del sistema y seleccione hardware > pruebas de GPU.
2. se abrirá el cuadro de mensaje pruebas de GPU.



3. una serie de pruebas se realizan en su sistema y los resultados de cada prueba se muestran en el cuadro de mensaje de prueba de GPU.
4. Si cualquiera de estas pruebas muestra como 0 fps, su tarjeta gráfica no es adecuada para ejecutar Lightworks, o el controlador de la tarjeta gráfica necesita actualizarse.

Atajos de teclado

Puede asignar claves o combinaciones de teclas para tareas que hace a menudo en Lightworks. Si utiliza un teclado físico adecuado para su idioma o región, puede importar las preferencias apropiadas para ese teclado. LightWorks también tiene perfiles de teclado para los usuarios que están más familiarizados con Avid o aplicaciones de Final Cut Pro que se pueden utilizar en su lugar.

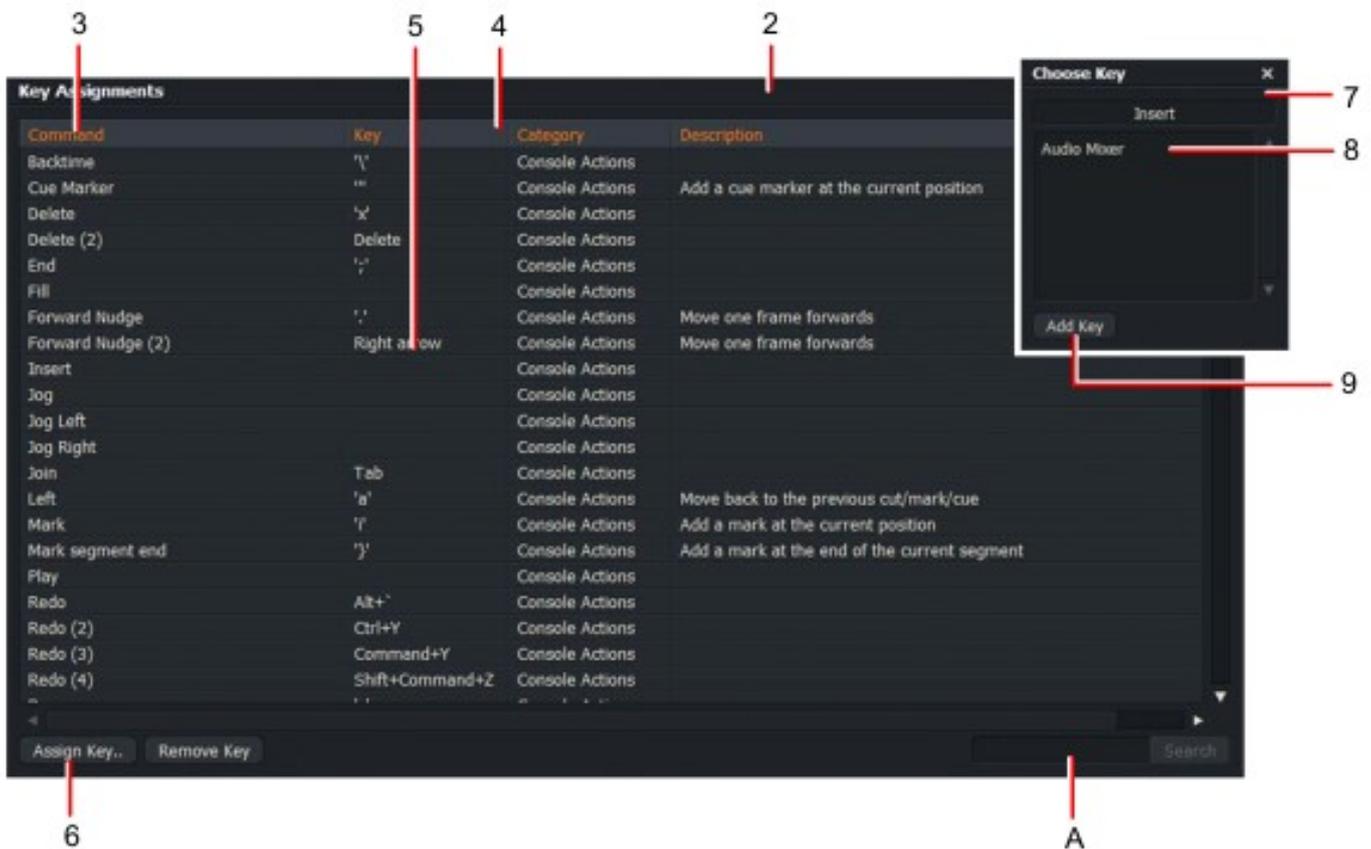
Consulte los siguientes temas:

- ["Asignación de un atajo de teclado "](#) en la página 239
- ["Importación de atajos de teclado "](#) en la Página 240
- ["Exportar atajos de teclado "](#) en la Página 240
- ["Atajos de teclado predeterminados "](#) en la página 242
- ["Restablecer atajos de teclado "](#) en la página 241
- ["Crear informe HTML "](#) en la página 241

Asignación de un atajo de teclado

Para asignar una clave o una combinación de teclas a una función:
PASOS

1. Abra el menú configuración del sistema y seleccione la interfaz de usuario > asignaciones de teclas.
2. se abrirá el cuadro de diálogo asignaciones de teclas.



3. Seleccione la función que desea cambiar en el panel principal.

Si no puede encontrar la función que desea, escriba su nombre en el cuadro de texto ' A ' y haga clic en el Botón de búsqueda.

4. Haga clic en el botón ' asignar clave '.

5. se abrirá el cuadro de diálogo elegir clave.

6. Pulse una tecla, o combinación de teclas, en el teclado o una de las ocho teclas de usuario Consola Lightworks.

7. Si la clave no está asignada, haga clic en agregar clave.

8. la tecla o combinación de teclas seleccionadas se asignan a la función.

Importación de atajos de teclado

Para importar accesos directos de teclado desde un archivo externo:

PASOS

1. Realice una de las siguientes acciones:

- En el cuadro de diálogo asignaciones de teclas, haga clic en el menú de ajustes (icono Cogs) y, menú que se abre, haga clic en ' cargar '.
- Haga clic con el botón derecho en el cuadro de diálogo asignaciones de teclas y, en el menú que se abre, haga clic en ' Load '.

2. se abrirá el cuadro de diálogo Preferencias de importación.

3. navegue a la carpeta donde reside el archivo de preferencias que desea. Lightworks se suministra con archivos de preferencia para Avid y Final Cut Pro, que se pueden encontrar en la carpeta Preferences:

Windows 7, 8	C:\Users\Public\Documents\Lightworks\Preferences
Linux	/usr/share/lightworks/Preferences
Mac OS X	ubicado en el paquete Lightworks; /Lightworks.app/Contents/Resources/Preferences

4. Haga clic en Aceptar. Se importan los métodos abreviados de teclado.

Exportación de atajos de teclado

Para exportar métodos abreviados de teclado:

PASOS

1. en el cuadro de diálogo Preferencias, haga clic en el botón exportar. El cuadro de diálogo Preferencias de exportación abre.

2. Realice una de las siguientes acciones:

- Navegue hasta la ubicación a la que desea exportar el archivo.
- Haga clic en lugares y, a continuación, navegue hasta la ubicación que desee.

3. Haga clic en Aceptar. El archivo de métodos abreviados de teclado se exporta a la ubicación requerida.

Restablecer atajos de teclado

Para restablecer los atajos de teclado:

PASOS

1. Realice una de las siguientes acciones:

- En el cuadro de diálogo asignaciones de teclas, haga clic en el menú de ajustes (icono Cogs) y, menú que se abre, haga clic en ' Reset all '.
- Haga clic con el botón derecho en el cuadro de diálogo asignaciones de teclas y, en el menú que se abre, haga clic en ' restablecer todo '.

2. Todos los métodos abreviados de teclado se restablecen a la plantilla predeterminada.

Crear informe HTML

Puede exportar las asignaciones de teclado actuales de la siguiente manera:

PASOS

1. Realice una de las siguientes acciones:

- En el cuadro de diálogo asignaciones de teclas, haga clic en el menú de ajustes (icono Cogs) y, menú que se abre, seleccione "crear informe HTML".
- Haga clic con el botón derecho en la ventana asignaciones de teclas y, en el menú que se abre, seleccione ' crear Informe HTML '.

2. Se abrirá una página HTML que enumera las asignaciones de teclas actuales en el explorador Web. El listado no incluye las macros que ha creado.

Atajos de teclado predeterminados

Acciones de la consola

Backtime	\	Eliminar	z
Marcador de CUE	"	Quitar marcador de CUE	#
Eliminar	x	Reemplazar	b
Eliminar (2)	Supr	Empujar hacia atrás	,
Final	;	Empujar hacia atrás (2)	Flecha izquierda
		Derecha	s
Empujar hacia adelante	.		
Empujar hacia adelante (2)	flecha derecha	Inicio	h
		Stop	k
Unirse	Tab.	Intercambio	[
		cancelar	Esc
Izquierda	a		
		corte LN	w
seleccionar	i	recortar última salida	q
marcar fin segmento	}	recortar siguiente en	r
		recortar	e
rehacer	Alt+		
rehacer (2)	Control+Y	deshacer	,
rehacer (3)	Command + Y	deshacer (2)	Ctrl+Z
rehacer (4)	May+command+Z	deshacer (3)	Command+Z
		desmarcar	p

Comandos globales

Add tracks	Backspace	Query Nudge Backwards	- (numpad)
Audio Crossfades	F10	Query Nudge Forwards	+ (numpad)
Audio Mixer	Insert		
		Next Audio Ricle	Up Arrow
Batch Import	Shift+F1	Next Keyframe	Ctrl+Up arrow
		Nudge 10 frames backwards	m
Clipboard Insert	Ctrl+V	Nudge 10 frames forward	/
Clipboard Insert (2)	Command+V	Query Nudge Backwards	- (numpad)
Clipboard Insert (3)	F	Query Nudge Forwards	+ (numpad)
Clipboard Replace	g		
Clipboard Source	d	Rooms	End
Configure current effect	F6		
Copy to clipboard	Ctrl+C	Simple Wipes & Dissolves	F8
Copy to clipboard (2)	Command+C	Slide clip	t
Copy track	Alt+k	Slip clip	y
Copy track (2)	Alt+ [~]	Swap track	Alt+h
Cue Markers	F11	Swap track (2)	Alt+ $\frac{h}{2}$
Cut to clipboard	Ctrl+X	Switch to audio view	F4
Cut to clipboard (2)	Command+X	Switch to editing view	F2
		Switch to logging view	F1
		Switch to video effects view	F3
Effects Creation Panel	F9		
Empty cut	c	Toggle A1	1
Enable Locked Playing	Alt+l	Toggle A2	4
Enable Locked Playing (2)	Command+l	Toggle A3	5
Enable Single Playing	Alt+1	Toggle A4	6
Enable Single Playing (2)	Command+1	Toggle A5	7
Enable Twin Playing	Alt+2	Toggle A6	8
Enable Twin Playing (2)	Command+2	Toggle A7	9
Exit Application	Alt+x	Toggle A8	0
Exit Application (2)	Command+x	Toggle A9	Hold a, tap 0
Exit Application (3)	Alt+-		
		Toggle Full Screen playback	F12
Fit to fill	Alt+v		
Fit to fill (2)	Tick	Toggle play	Space
		Toggle status window	Ctrl+B
Import	F1		
Insert & next (preserves track sync)	v	Toggle V1	1
		Toggle V2	2
Lightworks Forum	PgDn	Toggle V3	Hold v Tap 3
		Toggle V4	Hold v Tap 4
Mark clip]	Toggle V5	Hold v Tap 5
Mark Out	o	Toggle V6	Hold v Tap 6
Move cut	u	Toggle V7	Hold v Tap 7
Move track	Alt+m	Toggle V8	Hold v Tap 8
Move track (2)	Alt+M		
		Video analysis	PgUp
Nixt: Audio Ricle	Up arrow	Video routing	F7
Nixt: keyframe	Ctrl+Up arrow		
		Zoom in	=
Play button backwards]	Zoom out	-
Play button forwards	[
Pop out original	n		
Preview	Alt+Space		
Previous Audio Ricle	Down arrow		
Previous keyframe	Ctrl+Down arrow		
Project details	Home		

Macros

Si desea agrupar una secuencia de funciones clave y lanzarlas desde una única pulsación de tecla, puede crear una macro para hacerlo.

Por ejemplo, puede crear una macro para recortar el punto de in de un clip en el indicador de línea de tiempo actual Posición. La macro consistiría en los siguientes pasos:

- Borrar todas las marcas en la línea de tiempo (Unmark)
- Marque la posición de reproducción actual (marca)
- Ir al punto de corte anterior (izquierda)
- Eliminar la sección marcada y cerrar el hueco (borrar)

A continuación, asigne una combinación de pulsación de tecla o pulsación de tecla para iniciar la macro. Cada vez que presionas la combinación de teclas, la macro iniciaría las funciones definidas para recortar el Punto del clip actual a la posición actual del indicador de línea de tiempo.

Consulte los siguientes temas:

- ["Creación de una macro " en la página 245](#)
- ["Edición de una macro " en la página 246](#)
- ["Eliminación de una macro " en la página 246](#)

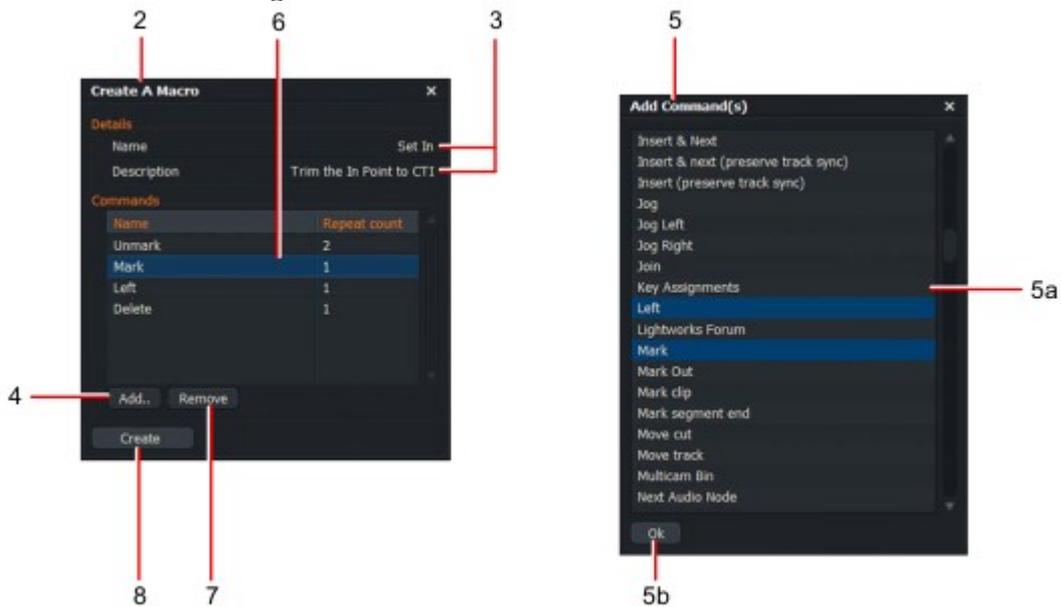
Creación de una macro

Para crear una macro:
PASOS

1. Realice una de las siguientes acciones:

- En el cuadro de diálogo asignaciones de teclas, haga clic en el icono Cogs y, en el menú que se abre, seleccione ' crear una macro '.
- Haga clic con el botón derecho en la ventana asignaciones de teclas y, en el menú que se abre, seleccione ' crear una macro '.

2. Se abrirá el cuadro de diálogo ' crear una macro '.



3. Añada un título y una descripción.

4. Haga clic en el botón Agregar.

5. se abrirá el cuadro de diálogo Agregar comando (s):

a) Haga clic para seleccionar los comandos que desee en la macro, por ejemplo, Unmark, Mark, Left y eliminar.

b) haga clic en Aceptar para cerrar el cuadro Agregar comando (s). Los comandos seleccionados se cargan en el Crear un cuadro de diálogo de macro.

6. con el ratón, arrastre los comandos en el orden que necesite.

7. para eliminar un comando, resalte con el ratón y luego haga clic en eliminar.

8. Haga clic en el botón crear. La macro se agrega a la ventana asignaciones de teclas.

9. en la ventana asignaciones de teclas, haga clic en la macro para resaltarla y haga clic en ' asignar clave ' Botón.

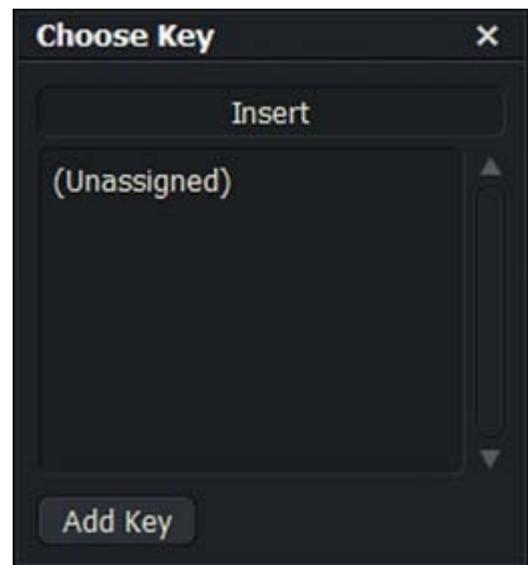
10. Se abrirá el cuadro de diálogo elegir clave.

a) Pulse una tecla o combinación de teclas en el teclado o una de las ocho teclas de usuario Consola Lightworks.

b) Si la clave ya está asignada a una función, esa función se muestra en el cuadro de diálogo elegir clave. Si no desea mantener la clave original asignación, pruebe con otra combinación de teclas.

c) Cuando haya decidido su clave asignación, haga clic en "añadir clave".

d) se asigna la clave o combinación de teclas seleccionadas a la función.



Edición de una macro

Para editar una macro existente:

PASOS

1. Realice una de las siguientes acciones:

- Haga clic en el menú configuración (icono de Cogs) y seleccione ' crear una macro '.
- En la ventana asignaciones de teclas, haga clic con el botón derecho en la macro que desea editar y, menú que se abre, seleccione Editar macro.

2. se abrirá la ventana Editar para la macro seleccionada.

3. Realice los cambios que necesite, como se describe en los pasos 3 a 8 de ["creación de una macro"](#) en [Página 245](#).

Eliminación de una macro

Para eliminar una macro:

PASOS

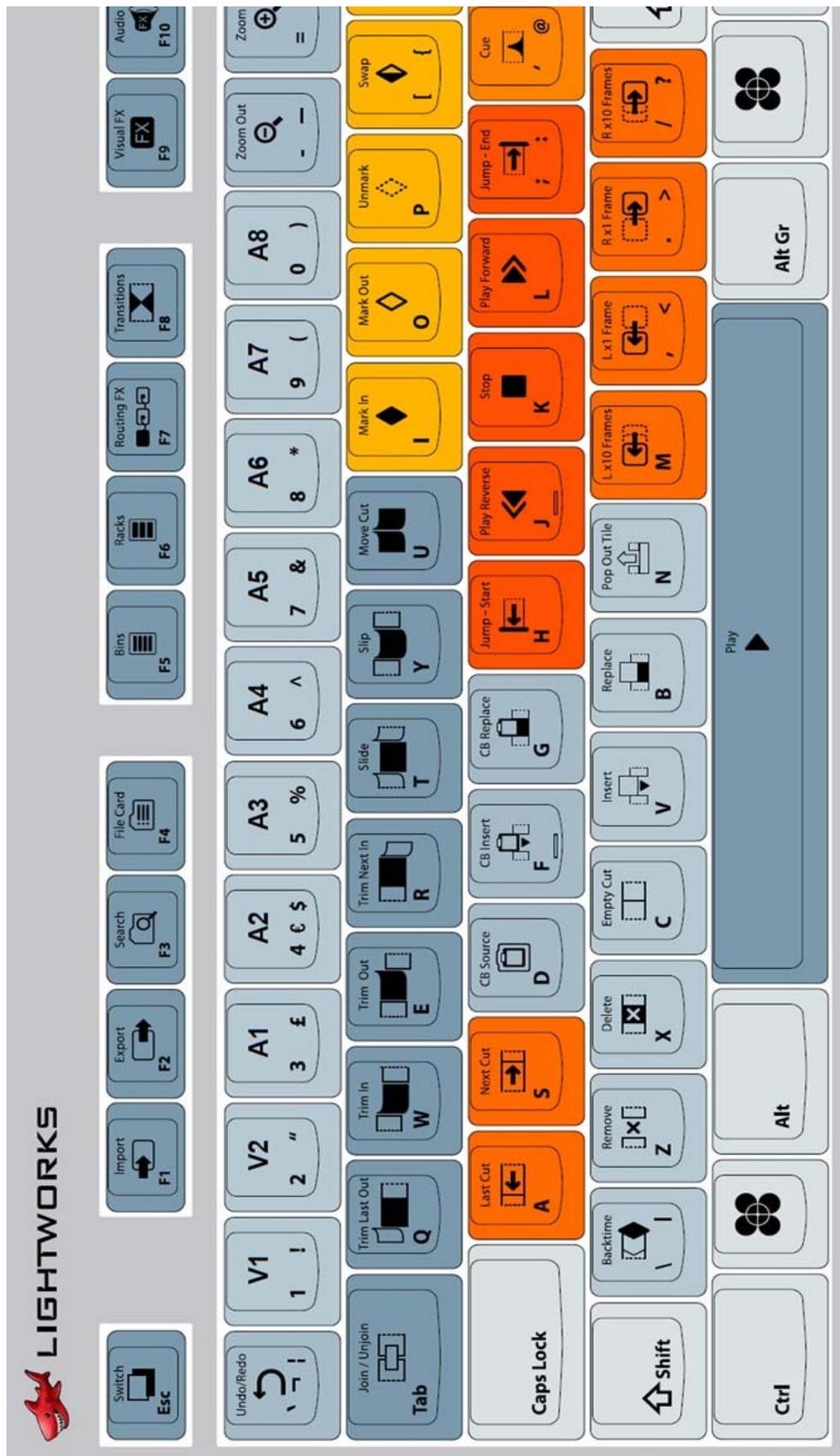
1. Realice una de las siguientes acciones:

- Haga clic en el menú configuración (icono de Cogs) y seleccione ' crear una macro '.
- En la ventana asignaciones de teclas, haga clic con el botón derecho en la macro que desea eliminar y, desde el menú que se abre, seleccione destruir macro.

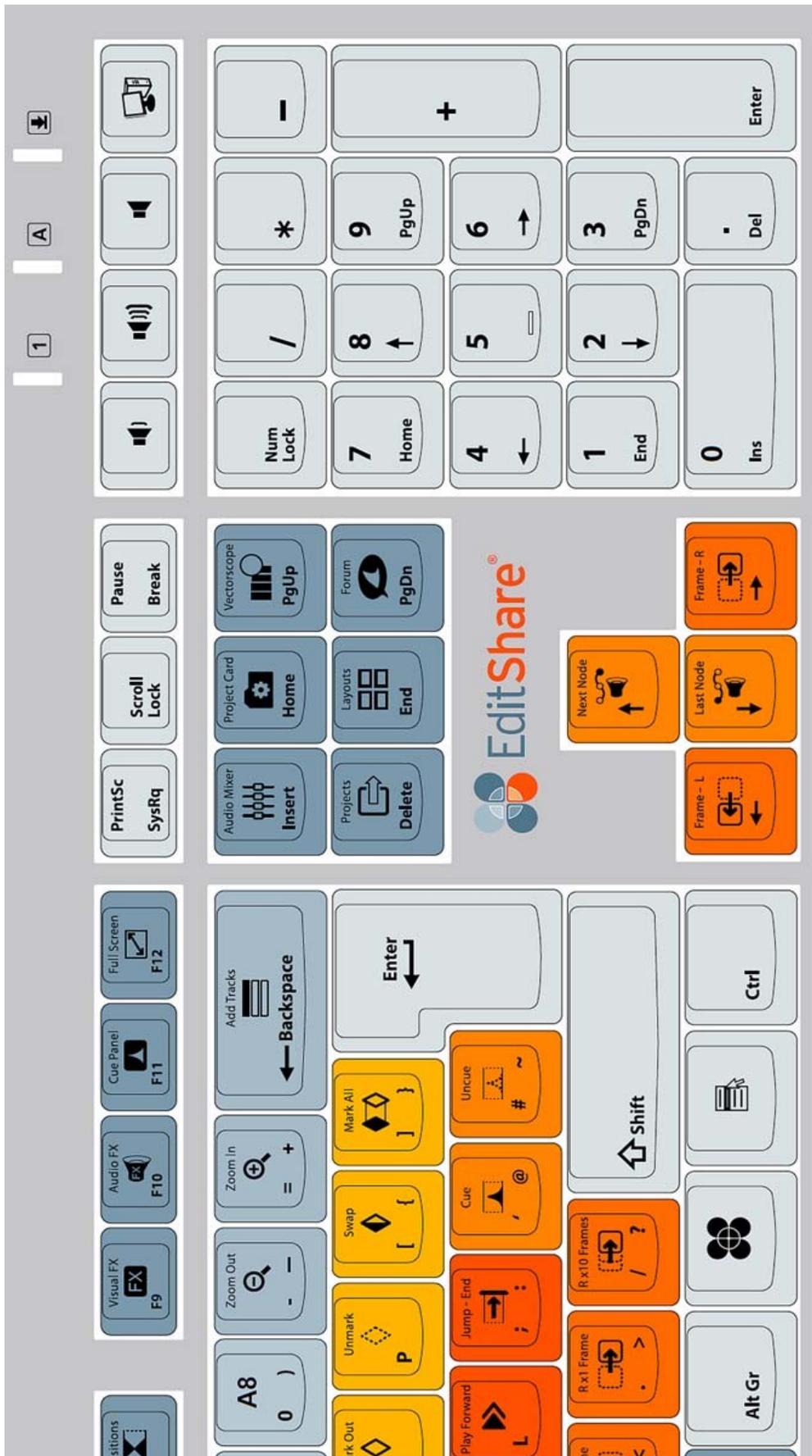
2. se abrirá un cuadro de mensaje pidiéndole que confirme la eliminación.

3. Haga clic en el botón sí para eliminar la macro, o no para cancelar.

Teclado Lightworks



Teclado Lightworks 1 de 2



Teclado Lightworks 2 de 2

Apéndice A: consola de Lightworks

La consola de LightWorks se puede utilizar para reproducir vídeo y audio, y para controlar muchas funciones de edición en LightWorks '

La consola tiene teclas para las funciones de edición más comunes y una paleta de estilo cama plana para facilitar las operaciones de postproducción. Se requiere un puerto USB libre para conectar el Lightworks Consola. La alimentación de la consola Lightworks es proporcionada por el puerto USB del sistema host.

Las consolas pueden pedirse desde el sitio web de LightWorks: www.lwks.com

Consulte los siguientes temas:

- "Instalación de la consola " en la página 249
- "Controles e indicadores " en la página 250
- "Botones de edición de consola " en la página 251
- "Combinaciones de botones de consola " en la página 252
- "Asignación de botones definidos por el usuario " en la página 253

Un conjunto de tutoriales en vídeo que explican cómo funciona la consola de LightWorks se puede ver en www.lwks.com/The-Console

Instalación de la consola

Se requiere un puerto USB gratuito para conectar la consola de Lightworks. Potencia para la consola Lightworks se proporciona desde el puerto USB del sistema host.

PASOS

1. Conecte un cable USB tipo ' B' entre el ordenador y el conector USB en la parte la consola de Lightworks.
2. Instale los drivers de la consola apropiados para el sistema operativo que está utilizando, y instrucciones suministradas con la consola de Lightworks.
3. Reinicie el equipo.
4. la consola de LightWorks está lista para su uso.

Controles e indicadores

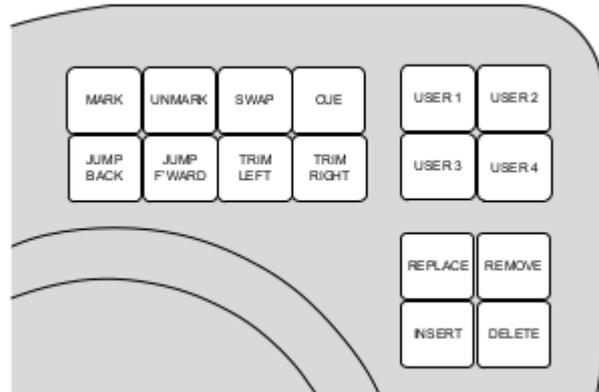
Los controles e indicadores de la consola de LightWorks son los siguientes:



Control	Function
Play Buttons	The Play Forward and Play Backward buttons play material forward or backward at normal play speed. Pressing a second time doubles the speed. Press again to return to normal speed. To nudge one frame forward or backward, hold down the Stop button and press one of the Play buttons. To play frame by frame (at approximately 10 percent normal speed), continue to hold the Stop button and press the Play button.
Stop Button	Stops playback instantly.
Console Lever	Lets you play the clip forward or backward at any speed between 0 percent and approximately 1000 percent of normal play speed. Dual levers offer positions for left-handed and right-handed users. The levers include notches at play speed forward and backward. For accurate timing, use the buttons instead. Sync sound is maintained from 0 to 6 times play speed - above this, sound is muted.
Jog Wheel	Lets you play material slowly in forward or reverse, particularly when audio scrubbing. The Jog Wheel is enabled by doing one of the following: <ul style="list-style-type: none"> • Press the Jog On/Off button. • Move the jog wheel sharply (gentle movement is not effective).
Editing Buttons	See " Console Editing Buttons " on page 251.

Botones de edición de consola

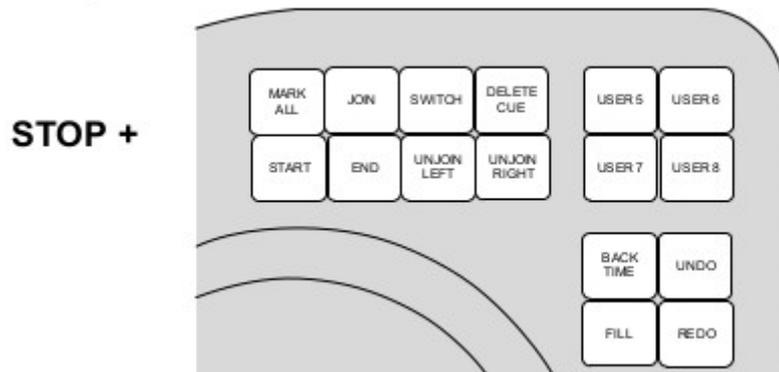
En la tabla siguiente se describen los botones de edición de la consola.



Edit Button	Description
Mark	Marks the current frame of a clip or cut, used to insert, replace, move, or delete the portion between the mark and the current frame. The marked portion is represented by a blue marker on the View Indicator Strip and Timeline.
Unmark	Removes the mark from the active tile or viewer.
Swap	Swaps the position of the current frame (red diamond) and the marked frame (blue diamond).
Cue	Creates a green cue point at the current frame. The cue point is permanent until deleted by pressing Stop+Cue. Jump to cue points with the Jump buttons.
Jump Back / Jump Forward	Move the current frame from event to event, forward or backward. An event is a cut, dissolve, or wipe; a cue point or audio node; the blue mark; the first or last frame of an edit or clip. The Jump button sets the current frame to the first frame after the cut and jumps to events on all selected tracks.
Trim Left, Trim Right	Allows cut points to be unjoined without using the mouse. Multiple cut points can be unjoined at the same time.
User 1 - 4	User defined buttons. You can program these buttons to perform a command listed in the Key Assignments list in Lightworks. See "Assigning User Defined Buttons" on page 253 .
Replace	Inserts all the selected source frames into the edit overwriting the original material.
Remove	Lifts the selected part of the edit, leaving black behind. The reverse of the Replace button.
Insert	Inserts all the selected source frames into the edit, without overwriting anything else.
Delete	Cuts out the selected part of the edit and closes the gap. The reverse of the Insert button

Combinaciones de botones de consola

Puede combinar botones de consola con el botón detener para operaciones adicionales. Para utilizar las teclas, pulse el botón de edición necesario mientras mantiene pulsado el botón detener. Consulte la siguiente tabla.



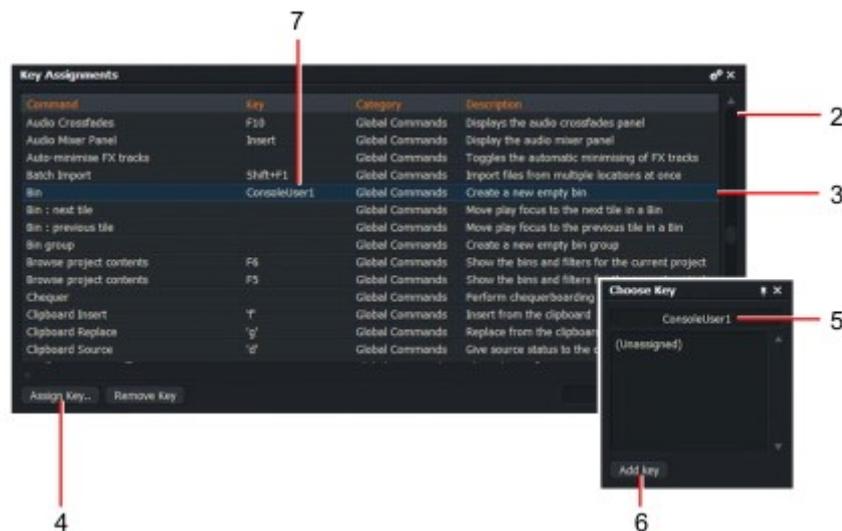
Edit Buttons	Description
Stop+Play Forward	Nudges the material forward one frame.
Stop+Play Backward	Nudges the material backward one frame.
Stop+Jump Back	Jumps to the start of the active clip or edit.
Stop+Jump Forward	Jumps to the end of the active clip or edit.
Stop+Replace	Backward Replace (for making back-timed edits). See "Backward Replace from Out Point in Source" on page 65 .
Stop+Insert	Performs an insert and leaves the current frame at the end of the inserted clip. This is useful when you assemble clips into an edit.
Stop+Delete	Performs a Redo on the currently selected edit.
Stop+Remove	Performs an Undo on the currently selected edit.
Stop+Unmark	Same as the Join/Unjoin button on the Timeline. Joins and unjoins cuts for trimming. See "Reopening Edits" on page 93 .
Stop+Cue	Deletes a cue. Park on a frame before you press Stop+Cue.
Stop+Swap	Switches activity between the Record viewer and the current source.
Stop+Mark	Places a mark at the end of the clip currently parked on, that is, selects the remainder of the current clip.
Stop+Trim buttons	Unjoins either the previous clip (left button) or the following clip (right button) for trimming. For more information, see "Chapter 5: Timeline Editing" on page 77 .
Stop+User 1-4	Provides extra user defined buttons (User 5 to User 8). See "Assigning User Defined Buttons" on page 253 .

Asignación de botones definidos por el usuario

Puede asignar macros a las claves definidas por el usuario. Para obtener instrucciones sobre cómo crear y editar macros, consulte "macros" en la página 244.

Para asignar una función o macro a una clave definida por el usuario:
PASOS

1. Abra el cuadro de diálogo Preferencias de usuario como se describe en "atajos de teclado" en la página 238.
2. Haga clic en el botón cambiar/ver asignaciones de teclas. Se abrirá la ventana asignaciones de claves.



3. Seleccione el comando, al que desea asignar a una clave de consola, en la lista mostrada. Los comandos enumerados en la categoría ' acciones de la consola ' ya tienen las teclas de consola asignadas a ellos, por lo que no es necesario asignar una segunda clave.

4. Haga clic en el botón ' asignar clave '. Se abrirá el cuadro de diálogo elegir clave.

5. en la consola, pulse el botón usuario que desea asignar al comando. El código del botón de usuario seleccionado aparece en el cuadro de diálogo elegir clave.

6. Haga clic en el botón ' Añadir clave '.

7. Haga clic en el cuadro de diálogo elegir clave y se mostrará la nueva asignación de clave en la Cuadro de diálogo asignaciones.

8. Si un comando tiene más de una tecla o botón asignado, se crean entradas duplicadas, por ejemplo, importación por lotes (2), importación por lotes (3), etc.

Apéndice B: Lightworks flexible

Diseño de proyecto flexible

Si prefiere el diseño de LightWorks flexible o desea mostrar visores adicionales en vistas multicam, puede cambiar al diseño de proyectos flexibles. En el diseño flexible, la apariencia del navegador de proyectos es sin cambios, pero los proyectos abiertos se muestran como versiones anteriores de LightWorks, con características heredadas como ventanas flotantes, barra de herramientas, salas de proyecto y la función sharking.

Para abrir Lightworks en el modo de diseño de proyecto flexible:
PASOS

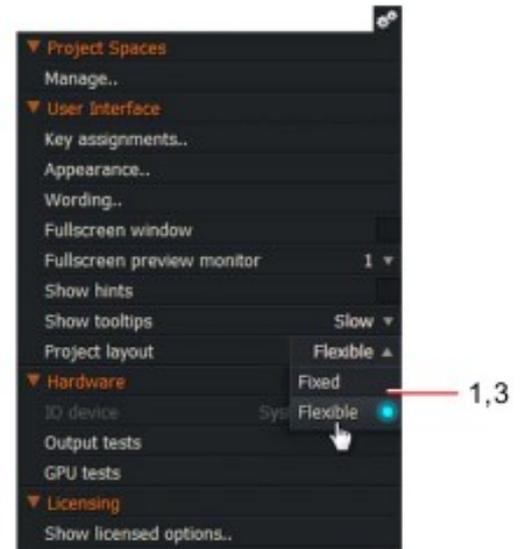
1. en el navegador de proyectos, haga clic en el botón Cogs y, en el menú que se abre, seleccione Interfaz de usuario > diseño del proyecto > flexible.

2. al abrir un proyecto, el escritorio se abre al diseño flexible. Consulte ["escritorio Características"](#) en la página 256.

3. Para volver a la vista estándar, haga clic en el botón Cogs en el navegador de proyectos y, menú que se abre, seleccione diseño de proyecto > Fijo.

Consulte los siguientes temas:

- ["Funciones de escritorio"](#) en la página 256
- ["Trabajar con habitaciones"](#) en la página 258
- ["Playback"](#) en la página 260
- ["Tear-off bins y grupos"](#) en la página 266
- ["Edición de múltiples fuentes"](#) en la página 269
- ["Edición en vivo con varios visores"](#) en la página 271
- ["Recording"](#) en la página 273



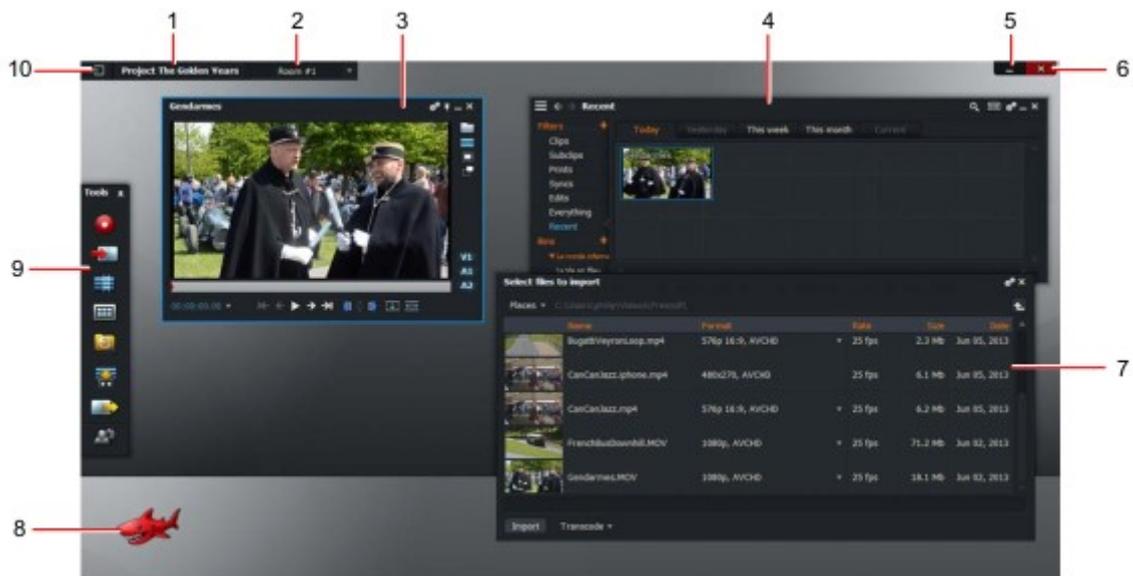
Características del escritorio

Consulte los siguientes temas:

- "Vista de proyecto " en la página 256
- "La barra de herramientas " en la página 257
- "Sharking " en la página 257
- "Visor de origen " en la página 258

Vista de proyecto

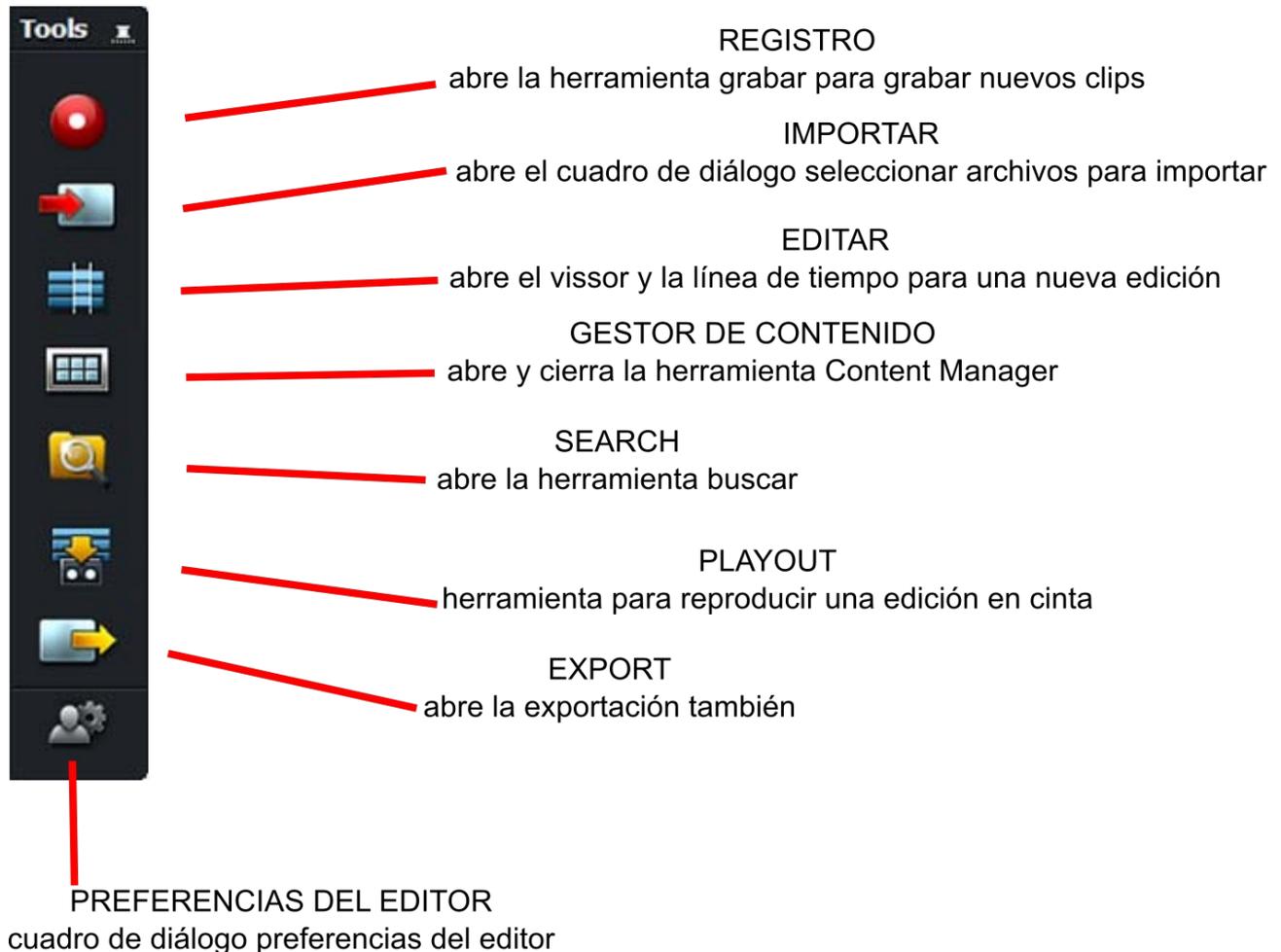
El espacio de trabajo del proyecto se presenta de la siguiente manera:



- 1) menú de proyecto-le permite revisar y actualizar la configuración del proyecto
- 2) menú habitaciones-le permite dividir su proyecto en áreas separadas
- 3) Viewer-proporciona funciones de reproducción y revisión
- 4) gestor de contenidos
- 5) botón de contracción-minimiza la aplicación Lightworks a la barra de tareas
- 6) cierre el botón-apaga la aplicación Lightworks
- 7) panel de importación-herramienta de navegación para buscar e importar clips de vídeo de su sistema
- 8) herramienta tiburón (rojo = versión Pro, gris = versión gratuita)
- 9) barra de herramientas-proporciona accesos directos a las principales funciones de Lightworks
- 10) salir del proyecto-sale del navegador de proyectos y regresa al lobby

La barra de herramientas

La Toolbar proporciona acceso a varias herramientas que se utilizan durante el proceso de grabación y edición. Está abierta de forma predeterminada en vista de proyecto.



Usura (sharking)

Un tiburón se muestra en la esquina inferior izquierda de la vista de proyecto. Es de color rojo en Lightworks Pro y gris coloreado en la versión gratuita.

Puede utilizar el tiburón para ocultar las ventanas mientras trabaja en su proyecto, y más tarde usar el tiburón para recuperar esas ventanas. Esto se conoce como "sharking". El tiburón también muestra consejos útiles durante las tareas principales.

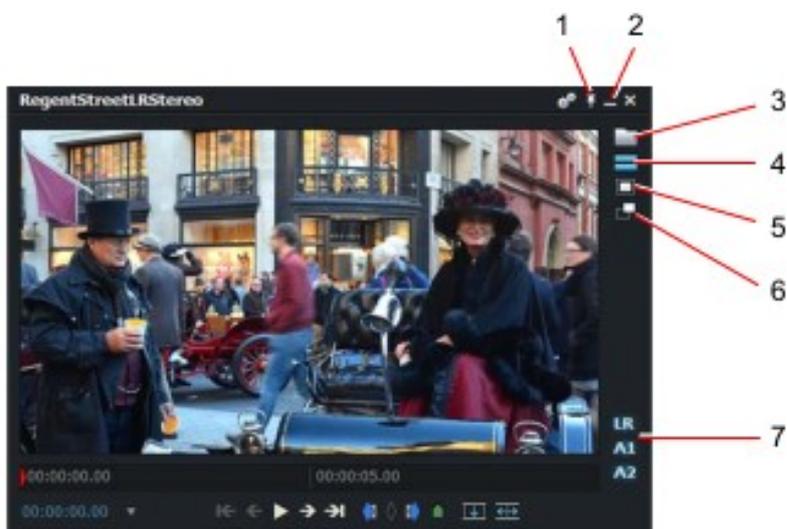
El tiburón debe ser recogido con el botón derecho del ratón (presionado) y luego haga clic sobre los elementos para eliminarlos. Hacer clic en el tiburón vacía los elementos que se cerraron.

Visor de origen

Los visores y las escalas de tiempos se muestran como ventanas separadas. Puede abrir tantos visores y Ventanas de línea de tiempo como quiera.

PASOS

1. Para bloquear la posición de la pantalla del espectador, haga clic en el icono de PIN. El icono cambia a una forma aplanada, indicando que el espectador está bloqueado. Para desbloquear, vuelva a hacer clic en el icono.



2. para devolver el clip a una vista de mosaico en el administrador de contenido, haga clic en el botón aplanar.

3. para leer la tarjeta de archivos (Metadata), haga clic en el icono de la tarjeta de archivos.

4. Haga clic en el botón línea de tiempo para abrir la línea de tiempo.

5. Haga clic en el icono ' emergente ' para abrir la imagen como un nuevo mosaico en el escritorio.

6. Haga clic en el botón subclip para crear un nuevo subclip.

7. las pistas de vídeo y audio se muestran en la esquina inferior derecha del visor. Video estereoscópico las pistas están etiquetadas como ' LR ' en lugar de v1. Haga clic en una pista para desactivar y activar Pista.

Trabajar con habitaciones

Las habitaciones se utilizan para reproducir y editar material. Una habitación es la disposición de los componentes del proyecto y puede pertenecer a un solo proyecto. Sin embargo, un proyecto puede tener más de una habitación. Por ejemplo, podrías crear una habitación llamada editor y otra sala llamada Assistant.

Usted puede tener varias habitaciones que pertenecen al mismo proyecto. Puede eliminar y recrear habitaciones sin afectar a ninguno de los trabajos del proyecto.

Consulte los siguientes temas:

- ["Crear una sala nueva "](#) en la página 259
- ["Uso de una sala existente "](#) en la página 259
- ["Eliminar una sala "](#) en la página 260

Creación de una nueva habitación

También puede crear una nueva sala desde dentro de un proyecto existente. Esto puede ser útil si trabajando en varios episodios de un proyecto, por lo que cada episodio puede estar en la pantalla en su propia Habitación. Todos sus medios y ediciones son accesibles en la nueva sala, no perderá ningún medio.

Para crear una nueva sala desde dentro de un proyecto:

PASOS

1. Con un proyecto abierto, haga clic en la lista desplegable habitación.



2. se abre un submenú que muestra las habitaciones existentes en el proyecto y una nueva sala en blanco etiquetada Habitación nueva.
3. Haga clic en nueva habitación.
4. entras en la nueva sala. El nombre del proyecto y un número de habitación asignado arbitrariamente aparecen en la esquina superior izquierda.
5. Haga clic en el nombre de la sala, escriba el nombre que desee y, a continuación, presione Entrar para guardar el nombre.

Uso de una sala existente

Para utilizar una habitación existente:

PASOS

1. Haga clic en la lista desplegable sala y, en el menú que se abre, seleccione la habitación que requiera.
2. entras en la habitación. Todos los objetos de la pantalla que estaban en la habitación cuando se utilizó por última vez son Muestra.

Eliminación de una habitación

No puede eliminar una sala que esté utilizando actualmente. Para eliminar una habitación:
PASOS

1. En el proyecto, haga clic en la lista desplegable habitación (Room).



2. ratón sobre la imagen de la habitación que desea eliminar.

3. una cruz muestra. Haga clic en la Cruz para eliminar la sala seleccionada.

Reproducción

Consulte los siguientes temas:

- ["Reproducción de un mosaico "](#) en la página 260
- ["Reproducción en un visor "](#) en la página 261
- ["Opciones de control de reproducción "](#) en la página 263

Reproducción de un mosaico

Al reproducir un mosaico en Content Manager, también puede utilizar los botones de reproducción global, consulte ["Opciones de control de reproducción "](#) en la página 263.

Reproducción en un visor

Puede reproducir material en un visor. También puede vincular mosaicos a los espectadores, y puede cambiar la etiqueta pantalla y el tamaño del visor. Consulte los siguientes temas:

- "Abrir un mosaico en un visor " en la página 261
- "Reproducción en un visor " en la página 262
- "Redimensionar el visor " en la página 262
- "Vincular mosaicos a visores " en la página 263

Abrir un mosaico en un visor

Para abrir un mosaico en un visor:
PASOS

1. Realice una de las siguientes acciones:

- Pase el ratón sobre el mosaico y haga clic en el icono del visor (a) cuando aparezca.



- Haga doble clic en el mosaico.

2. El clip seleccionado se abrirá en un visor.



3. el nombre del clip se muestra en la parte superior del visor.

4. los extremos derecho e izquierdo de la línea de tiempo representan el inicio y el final del clip.

5. para abrir otro clip en un visor independiente, haga clic en el icono del visor del clip (a) como se describe en Paso 1. Puede tener tantos espectadores en la pantalla como desee.

6. para abrir otro clip en el mismo visor, haga doble clic en el icono que desea abrir.

Reproducción en un visor

Para reproducir un mosaico en un visor:
PASOS

1. Abra un mosaico en un visor. Consulte ["abrir un mosaico en un visor "](#) en la página 261.
2. Haga clic en el área de la imagen. El borde se ilumina, indicando que el espectador está activo.
3. reproduzca el material haciendo una de las siguientes acciones:

- Utilice los botones de reproducción de la consola de LightWorks, la palanca o la rueda Jog.
- Utilice los atajos de teclado, l (minúscula L) para jugar, barra espaciadora para Play/Stop.
- Los controles de reproducción en el visor.
- Los controles de reproducción en pantalla. Consulte [la página 263](#).

Para cambiar la visualización de los controles de reproducción, consulte ["opciones de control de reproducción "](#) en [Página 263](#).

4. Para desplazarse por el material, haga clic en el marcador de marco rojo en la tira indicadora y arrástrelo donde quieras.



5. para saltar a un nuevo punto, haga clic en la tira indicadora en la posición del código de tiempo que desea saltar a.

6. para bloquear el visor en la pantalla, haga clic en el botón anclar en la esquina superior derecha. Para desbloquear el visor, vuelva a hacer clic en el botón Pin.

7. para volver a reducir el visor a un mosaico, haga clic en el botón reducir.

8. para cerrar el visor, haga clic en el botón Cerrar. Al hacer clic en el botón Cerrar no se borra el clip, sólo se elimina el visor que se está visualizando. El clip permanece en el proyecto y se puede acceso desde la papelera en Content Manager.

Redimensionar el visor

Haga clic en cualquier borde del visor y arrástrelo para redimensionarlo. El tamaño de píxel del visor se muestra sobre el vídeo en la esquina superior izquierda a medida que cambia el tamaño del visor.

Vincular mosaicos a visores

Puede vincular mosaicos a los espectadores. Esto preserva la información de la marca y del parque del azulejo, así como in y Puntos de salida. Haga lo siguiente:

PASOS

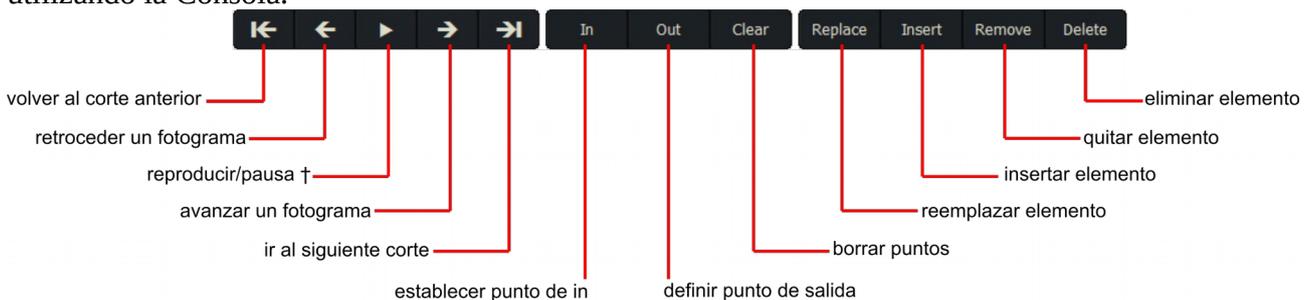
1. Haga clic con el botón derecho en el icono de Content Manager Barra.



2. en el menú que se abre, seleccione ' vincular teselas a los espectadores ' y, a continuación, seleccione Sí.

Opciones de control de reproducción

Puede visualizar una versión en pantalla de la consola de LightWorks en la parte inferior del espacio de trabajo. La consola en pantalla le permite reproducir y editar clips de vídeo como si estuviera utilizando la Consola.



† Al hacer clic mientras mantiene pulsada la tecla Mayús, se reproduce Para elegir dónde mostrar los controles de reproducción de LightWorks: PASOS

1. Haga clic en el icono preferencias de usuario en la barra de herramientas.
2. se abrirá el cuadro de diálogo Preferencias.
3. en "interfaz de usuario", seleccione la opción que requieren de la lista desplegable controles de reproducción.



Las opciones son:

- *En cada espectador* - controles de reproducción y edición pantalla en todo el código abierto y la secuencia Espectadores. Consulte "[reproducción en un visor](#)" en [Página 262](#).
- *Global* - los controles de reproducción global se fijan en la base de la pantalla Lightworks, como se muestra en el ejemplo anterior.
- *Ninguno* - los controles de reproducción no aparecen Pantalla de visores o Lightworks.



Importar

Consulte los siguientes temas:

- "Importar destinos " en la página 264
- "Uso de la herramienta de importación " en la página 264
- "Importar con arrastrar y soltar " en la página 265
- "Uso de la herramienta de importación por lotes " en la página 265

Destinos de importación

Establezca el destino de importación para obras de iluminación históricas mediante el procedimiento descrito en "importar Destination " en la Página 203.

Uso de la herramienta de importación

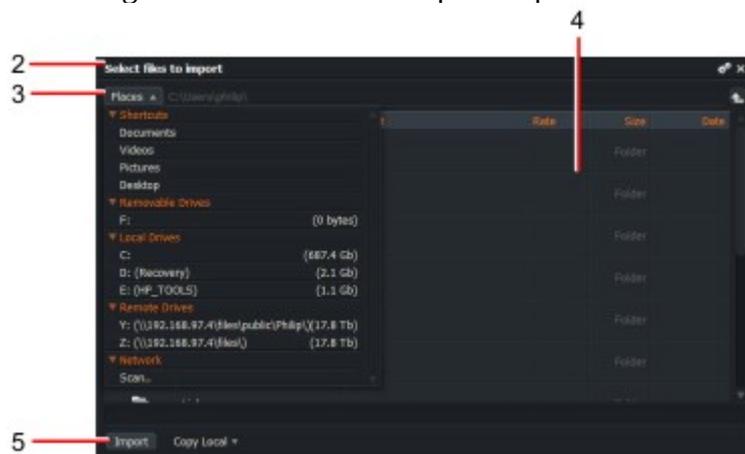
Para importar un archivo o un grupo de archivos:

PASOS

1. Haga clic en el icono importar de la barra de herramientas.



2. se abrirá el cuadro de diálogo Seleccionar archivos para importar.



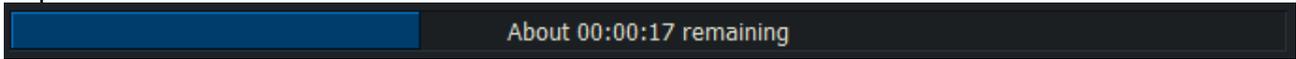
3. Haga clic en lugares en la esquina superior izquierda del cuadro de diálogo. En el menú que se abre, navegue al directorio que contiene los archivos que desea importar.

4. el cuadro de diálogo Seleccionar archivos para importar muestra el nombre, formato, velocidad, tamaño y fecha de cada Clip. Asegúrese de que la velocidad de fotogramas del archivo es compatible con la velocidad de fotogramas del proyecto.

Si la velocidad de fotogramas de un clip no es compatible con el proyecto, se muestra en rojo. Usted verá que no se puede importar el clip en el proyecto.

Los clips con velocidades de fotogramas incompatibles pueden reproducirse en un nuevo proyecto establecido en la misma velocidad de fotogramas como el clip.

5. Haga clic en importar. Se abre un cuadro de mensaje que informa del progreso del proceso de importación.



6. el cuadro de mensaje se cierra y los clips importados se muestran en el filtro reciente o de búsqueda listo del administrador de contenido.

7. puede seleccionar dónde colocar los archivos importados y si desea transcodificar nuevo formato de compresión.

Importar con arrastrar y soltar

De forma predeterminada, los archivos multimedia válidos arrastrados y caídos en una bandeja vacía se importan automáticamente.

Deshabilitar arrastrar y soltar le permite utilizar la herramienta de importación por lotes. Para deshabilitar la opción de arrastrar y soltar, haga clic con el botón derecho en el icono importar y, en el menú que se abre, establezca ' iniciar importación al arrastrar/soltar ' a no.

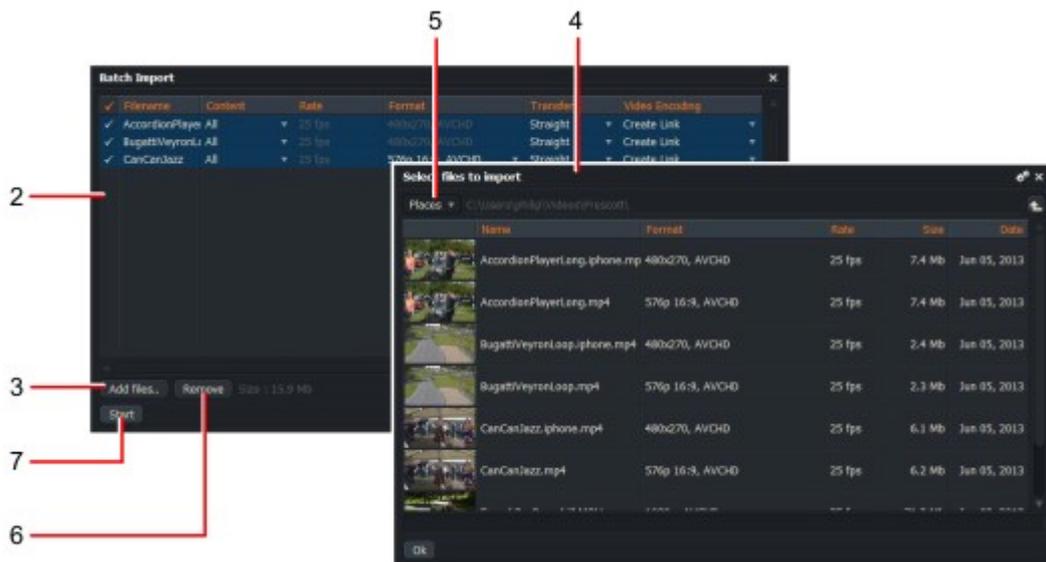


Uso de la herramienta de importación por lotes

Antes de usar la importación por lotes, asegúrese de que arrastrar y soltar esté deshabilitado en Lightworks, consulte "[importar con Arrastrar y soltar](#) " en la [página 265](#). Para utilizar la importación por lotes:

PASOS

1. Haga clic con el botón derecho en el icono importar de la barra de herramientas y, en el menú que se abre, seleccione ' importar lote '.
2. se abrirá el cuadro de diálogo importación por lotes.
3. Haga clic en el botón Agregar archivos.
4. se abrirá el cuadro de diálogo Seleccionar archivos para importar.

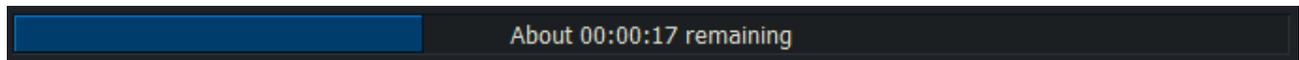


5. Haga clic en lugares en la esquina superior izquierda del cuadro de diálogo y navegue hasta el directorio que contenga los archivos que desea importar.

6. Para quitar archivos del cuadro de diálogo importación por lotes, seleccione los archivos que desea eliminar, y luego haga clic en eliminar.

Si la velocidad de fotogramas es de un clip que no es compatible con el proyecto, se muestra en rojo. Usted verá que no se puede importar el clip en el proyecto. Los clips con velocidades de fotogramas incompatibles pueden reproducirse en un nuevo proyecto establecido en la misma velocidad de fotogramas que el clip.

7. para iniciar la importación por lotes, haga clic en Inicio. Haga clic en importar. Un cuadro de mensaje de importación notifica el progreso cómo se importan los archivos.



8. cuando finaliza la importación, se abre una ubicación denominada Imports, que contiene los archivos importados. Se cierra el cuadro de diálogo Importar.

Cubos y grupos de rasgón

Puede arrancar bins y grupos del administrador de contenido principal, crear vistas de rack de bins y crear nuevas versiones. Consulte los siguientes temas:

- ["Arrancando bins " en la página 266](#)
- ["Arrancando grupos " en la página 267](#)
- ["Uso de bins y grupos de rasgón " en la página 268](#)

Desgarrar bins

Para arrancar una papelera:

PASOS

1. Haga clic en una entrada de bin en la lista de contenido y arrastre la papelera fuera de la ventana del administrador de contenido.



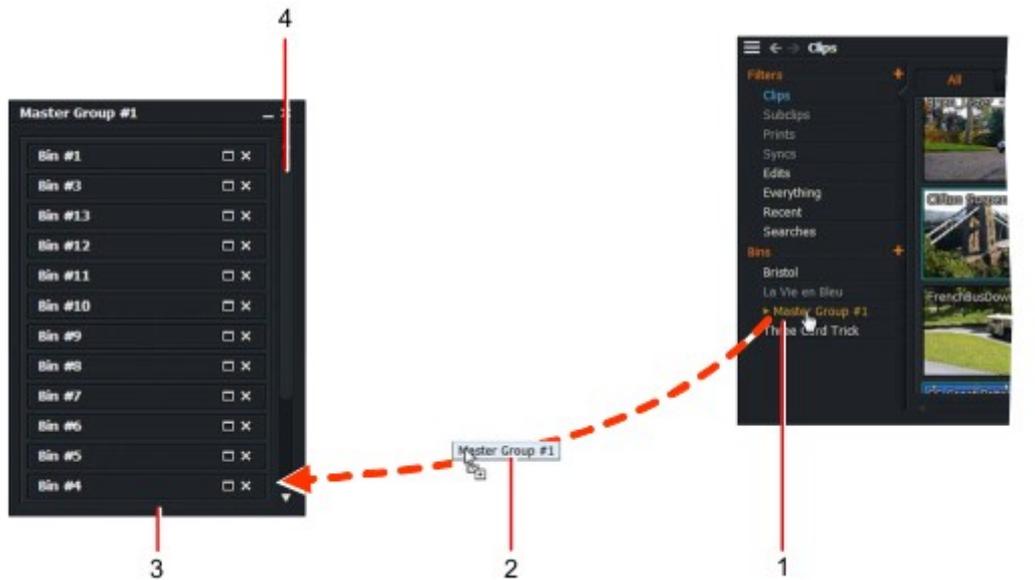
2. Haga clic en el icono "ampliar" (b).

3. la ventana se expande, mostrando el contenido de la papelera seleccionada.

Arrancando grupos

Para arrancar un grupo que contenga bins:
PASOS

1. Con el administrador de contenido abierto, haga clic en el grupo que desea arrancar y arrástrelo hasta el escritorio Lightworks.



2. Suelte el botón del ratón para colocar el grupo en el escritorio.

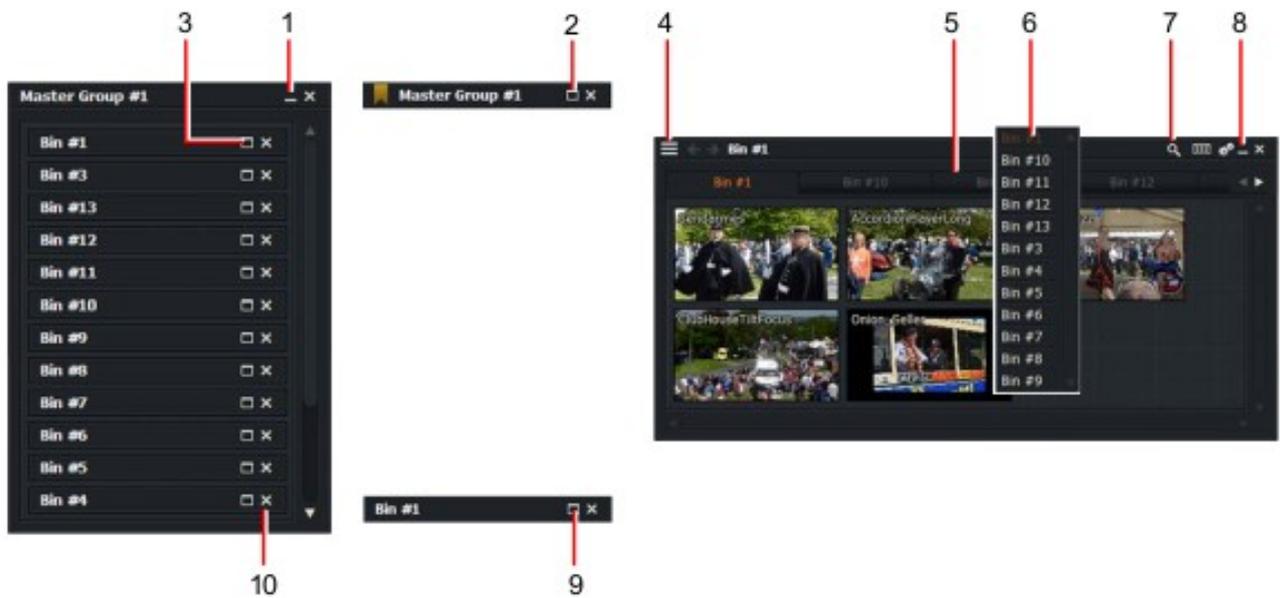
3. el grupo abre y muestra sus bins en una vista de rack.

4. Si hay más bins que el grupo puede mostrar, utilice la barra de desplazamiento para revelar bins oculto de la vista.

Uso de bins y grupos de desgarro

Utilice las bandejas y grupos de rasgón de la siguiente manera:
PASOS

1. Haga clic en el icono encogimiento del grupo para minimizar el grupo.



2. Haga clic en el icono de ampliación del grupo para restaurarlo en la vista de rack.

3. Haga clic en el icono de ampliación de bin para abrirlo.

4. la papelera se abre como administrador de contenido. Haga clic en el botón lista de contenido para revelar y ocultar el panel lista de contenido.

5. el bin contiene una fila de pestañas, cada pestaña que representa uno de los bins en el grupo. Haga clic en una pestaña para desplazarse rápidamente a la bin que representa.

6. Haga clic con el botón derecho en una pestaña para abrir una lista desplegable de todos los bins del grupo. Desplazarse por la lista y haga clic en un bin para abrirlo.

7. Haga clic en el icono Buscar para buscar elementos en bins o grupos.

8. Haga clic en el icono de encogimiento de bin para minimizarlo.

9. Haga clic en el icono de ampliación de bin para restaurarlo a la vista del administrador de contenido.

10. en la vista rack del grupo, haga clic en el icono Close de un bin para eliminarlo del grupo.

Edición de varios orígenes

Lightworks hace que el material de reproducción y edición de múltiples fuentes sea simple, rápido y flexible. Puede actualizar hasta cuatro fuentes bloqueadas en tiempo real, dependiendo del tipo de material y el método que elija, pero puede bloquear todos los orígenes que desee.

Lightworks ofrece varios métodos para reproducir varias fuentes simultáneamente:

- Reproduzca el visor de secuencias y un visor de origen único, o dos visores de
- Reproduce más de dos fuentes, con muchas en tiempo real basadas en el ancho de banda de almacenamiento y Recursos.

Reproducción de varias imágenes al mismo tiempo completamente y sin problemas depende de los recursos disponibles y limitaciones de ancho de banda del sistema.

Consulte los siguientes temas:

- ["Reproducción de dos fuentes " en la página 269](#)
- ["Uso de bins multicam " en la página 270](#)

Reproducción de dos fuentes

Puede bloquear a dos espectadores juntos para la reproducción gemela. Puede seleccionar dos visores de origen o un visor de origen y un visor de secuencia para la reproducción:
PASOS

1. Aparque el primer visor de origen en el fotograma de sincronización que desee.
2. aparcarse un visor de secuencia, o segundo visor de origen en el marco de sincronización que desee.
3. Presione Alt + 2 (CMD + 2 en Mac OS X).
4. Haga clic en uno de los espectadores y pulse el botón reproducir en la consola.
5. ambos espectadores juegan. El audio del visor activo se direcciona al sistema de monitorización de audio.
6. Utilice cualquiera de los botones de transporte del espectador, o teclas de acceso directo, para controlar la reproducción.
7. para detener la reproducción gemela, pulse Alt + 1 (CMD + 2 en Mac OS X).

Uso de bins multicom



Aunque el mismo clip puede aparecer en la pantalla en más de un lugar, es sólo una copia del material en el disco. Eliminación de un clip contenido en cualquier multicom bin borra cada otra instancia de ese clip, por ejemplo, otras ubicaciones, secuencias y subclips.

Un menú para las funciones de multicom bin está disponible haciendo clic en el icono de Cogs en la esquina superior derecha del administrador de contenido.

PASOS

1. Las bandejas multicom se enumeran en el panel lista de contenido, debajo de bins, y se identifican punto de bala cuadrado junto a su nombre. Haga clic en la etiqueta multicom para ver el contenido de la papelera.



2. cada clip se muestra como un mosaico en la bandeja multicom.

3. para reproducir un mosaico:

a) Utilice los controles de reproducción de la consola de Lightworks.

b) Utilice las teclas de método abreviado de reproducción.

c) Pase el ratón sobre un mosaico y haga clic en el icono del visor que aparece. Se abre un visor proporcionando acceso a los controles de reproducción: si los controles del visor están habilitados en configuración.

d) Utilice los controles de reproducción globales en la parte inferior de la pantalla, si están habilitados.

4. Para abrir visores para todas las teselas, realice una de las siguientes acciones:

- Marque la caja compacta en la parte inferior derecha de la bandeja multicom.

- Haga clic en el icono de los Cogs en la bandeja y seleccione 'Mostrar visores'

El administrador de contenido se contrae (A) y los espectadores de cada una de las teselas se abren.

5. para restaurar la vista Content Manager, desmarque la casilla Compact.

6. para cerrar todos los visores abiertos, haga clic en el icono de Cogs y, en el menú que se abre, seleccione Ocultar Espectadores.

7. para cambiar el tamaño de las teselas en la vista de bin multicom, haga clic en el icono de Cogs y en el menú que abre, seleccione pequeño, mediano o grande en la lista desplegable Tamaño de mosaico.

8. para habilitar la reproducción independiente de azulejos, haga clic en el icono de Cogs y, en el menú que se abre, seleccione jugadores simultáneos > no. Para reanudar la reproducción sincronizada, seleccione simultánea > sí.

Edición en directo con varios visores

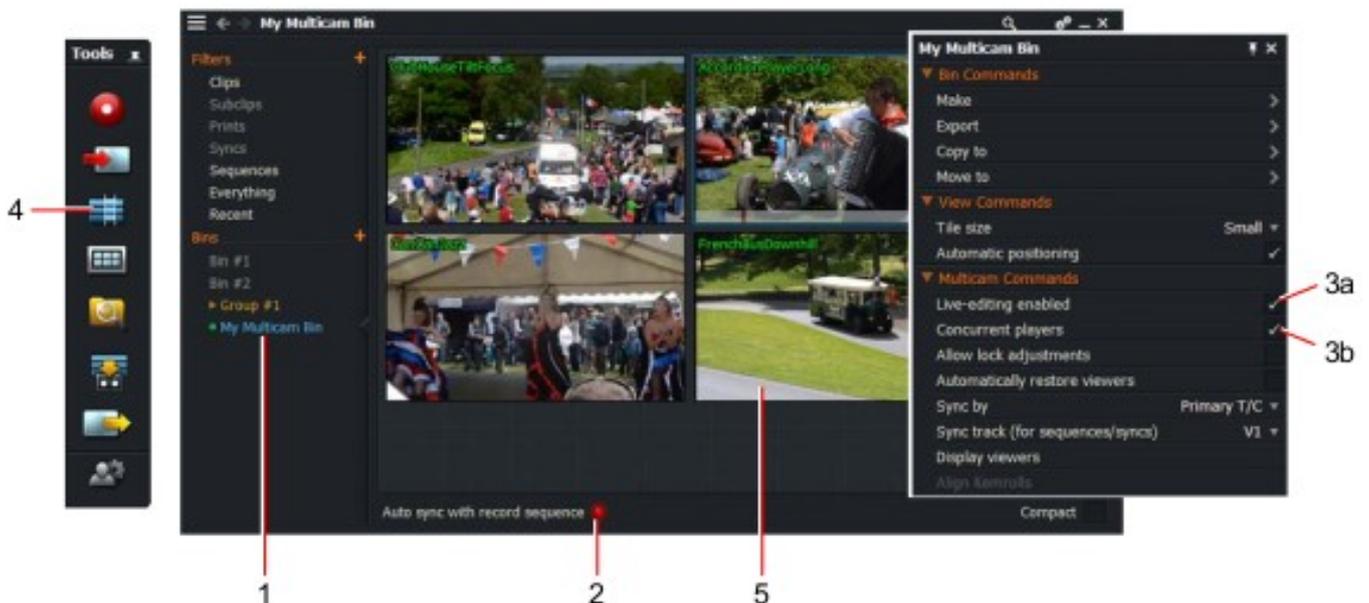
Durante la edición en vivo, las Lightworks históricas le permiten abrir visores separados para cada cámara Ángulo. Un menú para funciones de edición en vivo está disponible haciendo clic en el icono de Cogs en la parte superior derecha esquina del administrador de contenido. Consulte los siguientes temas:

- "Iniciar una edición en vivo " en la página 271
- "Visualización de una edición creada por edición en vivo " en la página 273

Inicio de una edición en directo

Para iniciar una edición en directo:
PASOS

1. Abra la bandeja multicam que desea editar en vivo. Elija Mostrar los espectadores de la ubicación contenido o simplemente use las baldosas: la papelera multicam no debe establecerse en Compact si desea usar azulejos.



2. Haga clic en el botón ' sincronización automática con la edición de registros '.

3. Haga clic en el icono de Cogs o haga clic con el botón derecho en el interior de la bandeja multicam. Desde el menú que abre:

- a) Active la casilla "edición en directo habilitada".
- b) Active la casilla "jugadores simultáneos".

4. Haga clic en el icono Editar de la barra de herramientas para iniciar una nueva edición.

- a) Se abrirá un nuevo visor de secuencias y una línea de tiempo.
- b) Asegúrese de que el indicador record está activado.



5. Haga clic en uno de los iconos o visores de origen para darle el foco de reproducción.

El audio de la fuente seleccionada se supervisa durante la sesión de edición en vivo, independientemente de cortes que haces. No se escuchan las ediciones de audio a medida que se realizan, sólo cuando se reproduce la edición completada.

6. Empiece a reproducir las fuentes realizando una de las siguientes acciones:

- Haga clic en un visor de origen (o global) botón reproducir
- Pulse la tecla de acceso directo de reproducción (L o barra espaciadora)
- Pulse el botón de reproducción de la consola de Lightworks

7. En el punto de origen que desee para el primer clip, realice una de las siguientes acciones:

- Haga clic en el icono de origen o visor para seleccionarlo
- Pulse la tecla de atajo de Live CUT asignada a la fuente
- Pulse los botones de corte asignados en la consola de LightWorks-ver ["uso de Lightworks botones de corte de consola "](#)en la página 72

8. el primer clip se muestra en el visor de secuencias y la línea de tiempo.

9. Repita el paso 8 para añadir más clips a su edición.

Visualización de una edición creada por edición en directo

Para ver una edición en vivo que ha creado:

PASOS

1. detenga la edición en directo.
2. Haga clic en el visor de secuencias para que esté activo.
3. Asegúrese de que el botón ' sincronización automática con la edición de registro ' está activado.
4. empiece a reproducir la edición.
5. la edición se reproduce en tiempo real.
6. Cuando detenga la edición, los elementos sincronizados se detienen en la sección correcta.

Grabación

Esta sección describe los procedimientos básicos para la ingesta de material. Puede grabar material de las siguientes maneras:

- Grabación sin control de la máquina
- Grabación con control de la máquina
- Grabación con control de máquina y una base de datos de registro

Puede grabar material como una serie de grabaciones separadas, donde cada grabación es una toma del material original, o puede hacer una grabación continua que contenga muchas tomas.

Consulte los siguientes temas:

- ["Preparación " en la página 273](#)
- ["Grabación manual " en la página 277](#)

Preparación

Se deben seguir los siguientes procedimientos para cambiar a una nueva fuente de grabación o cuando desea cambiar las carpetas de destino o el formato de vídeo:

- ["Selección de dispositivo y formato " en la página 274](#)
- ["Elegir un destino de registro " en la Página 275](#)
- ["Carrete ID " en la página 276](#)
- ["Configuración de niveles de entrada de audio " en la página 277](#)

Selección de formato y dispositivo

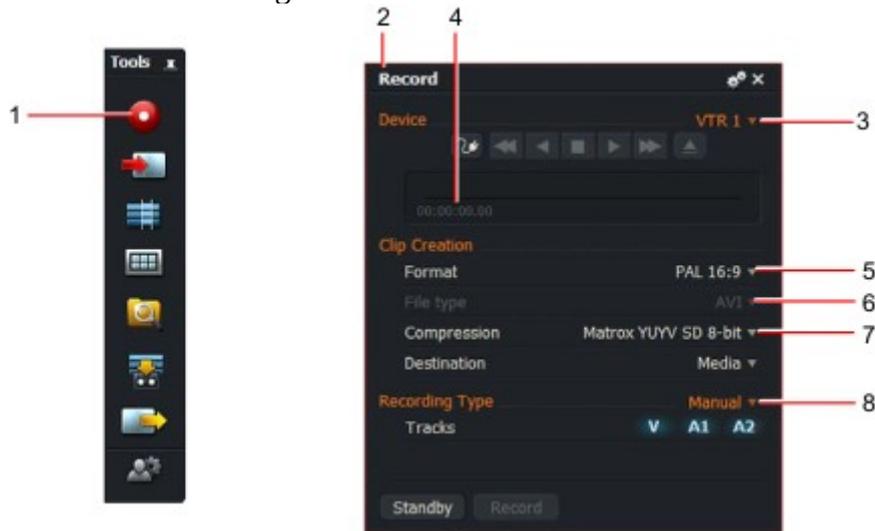
Debe seleccionar el dispositivo y el formato en la herramienta de grabación que coincida con el tipo de señal que están grabando, de lo contrario no se mostrará ningún vídeo.

Una vez que haya configurado el formato, seleccione el tipo de archivo y la compresión que desee. Cada tipo de archivo tiene diferentes opciones de compresión disponibles, incluyendo opciones sin comprimir para Avid y Mov. Si desea grabar Avid DNxHD MXF, debe adquirir una licencia Avid de la Tienda de Lightworks.

En el siguiente procedimiento se presupone que ya ha agregado y configurado el dispositivo de origen en Lightworks:

PASOS

1. Haga clic en el icono herramienta de grabación en la barra de herramientas.



2. se abrirá la herramienta de grabación.

3. Seleccione el dispositivo que desea utilizar en la lista desplegable dispositivo.

4. Si su dispositivo está conectado y en línea, aparece un código de tiempo en el panel de información.

5. en la herramienta de grabación, seleccione un formato de vídeo de la lista desplegable formato.

6. Seleccione un tipo de compresión en la lista desplegable compresión.

7. Seleccione el formato de archivo que necesita en la lista desplegable tipo de archivo.

8. Seleccione manual del tipo de grabación en la lista desplegable. El vídeo disponible y las pistas de audio se muestran debajo de la lista desplegable tipo de grabación.

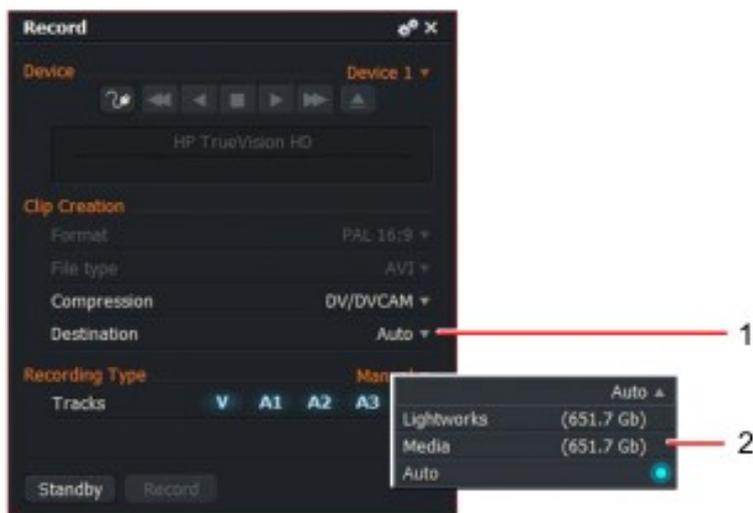
Elegir un destino de registro

Puede seleccionar un destino de registro. En una producción con una gran cantidad de material, puede desear almacenar cada episodio o carrete en una unidad de disco o espacio multimedia independiente. Las grabaciones siempre se realizan en el volumen que tiene el espacio más libre a menos que seleccione manualmente un disco de diferente volumen.

Asegúrese de que hay suficiente espacio de almacenamiento restante en el volumen de la grabación a punto de hacer. Si rellena un volumen durante la grabación, la grabación se detiene automáticamente, pero el material grabado hasta el momento se mantiene.

Para elegir un destino de registro:
PASOS

1. Haga clic en la lista destino en la herramienta de grabación.



2. En el menú que se abre, seleccione el volumen de destino que desee o auto si desea Lightworks para decidir qué destino usar

ID de carrete

Al hacer clic en el botón Standby de la herramienta de grabación, es posible que se le pida que introduzca un ID de carrete. Este suele producirse cuando se agrega o se cambia el dispositivo de origen.

PASOS

1. Cuando se abra el cuadro de diálogo ID de carrete, seleccione un ID de carrete en la lista mostrada.



2. Alternativamente, cree un nuevo ID de carrete:

- a) Haga clic en el botón "crear carrete nuevo".
- b) se abrirá el cuadro de diálogo Crear ID de carrete.
- c) Escriba el nombre o el número del nuevo ID de carrete.
- d) haga clic en hacerlo. El cuadro de diálogo se cierra y el nuevo ID de carrete se agrega a la lista.

3. al seleccionar el ID de carrete requerido, haga clic en usar.

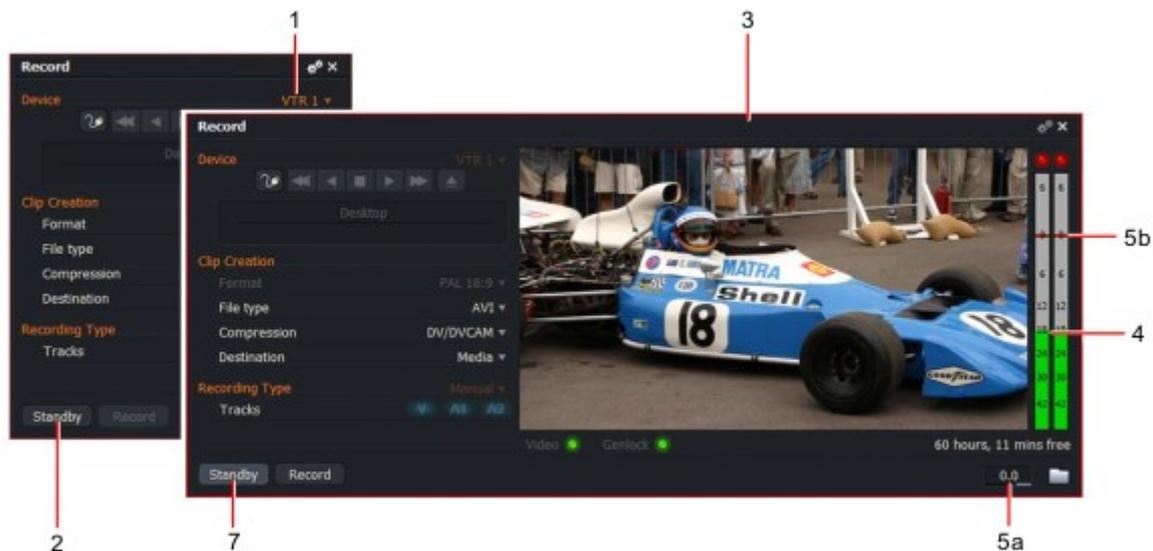
4. el cuadro de ID de carrete se cierra y la herramienta de grabación se expande para mostrar funciones de registro adicionales.

Configuración de niveles de entrada de audio

Los niveles de audio pueden variar de un clip a otro o de una cinta a otra. Esto puede ser molesto si los niveles son demasiado alto o demasiado bajo. Puede configurar los niveles de audio entrantes en el momento de grabar en la herramienta de la siguiente manera:

PASOS

1. Inicie el dispositivo de grabación y selecciónelo en la lista desplegable dispositivo de la herramienta de grabación.



2. Haga clic en el botón Standby. Si se abre el cuadro de diálogo ID de carrete, seleccione un ID de carrete como se describe en "ID de carrete" en la página 276.

3. la herramienta de grabación se expande para mostrar controles de audio y vídeo adicionales.

4. las barras de nivel de audio para las pistas de audio disponibles se muestran a la derecha de la herramienta de grabación.

5. Realice una de las siguientes acciones:

a) Escriba valores de decibelios negativos o positivos (dB) en el cuadro de texto nivel de audio.

b) haga clic con el botón derecho en un control deslizante de nivel de audio y arrástrelo al valor que desee.

6. el audio grabado se captura en este ajuste hasta que lo cambie.

7. Haga clic de nuevo en el botón Standby si no desea continuar con la grabación en este momento y la herramienta de registro se contrae a su tamaño normal.

Grabación manual

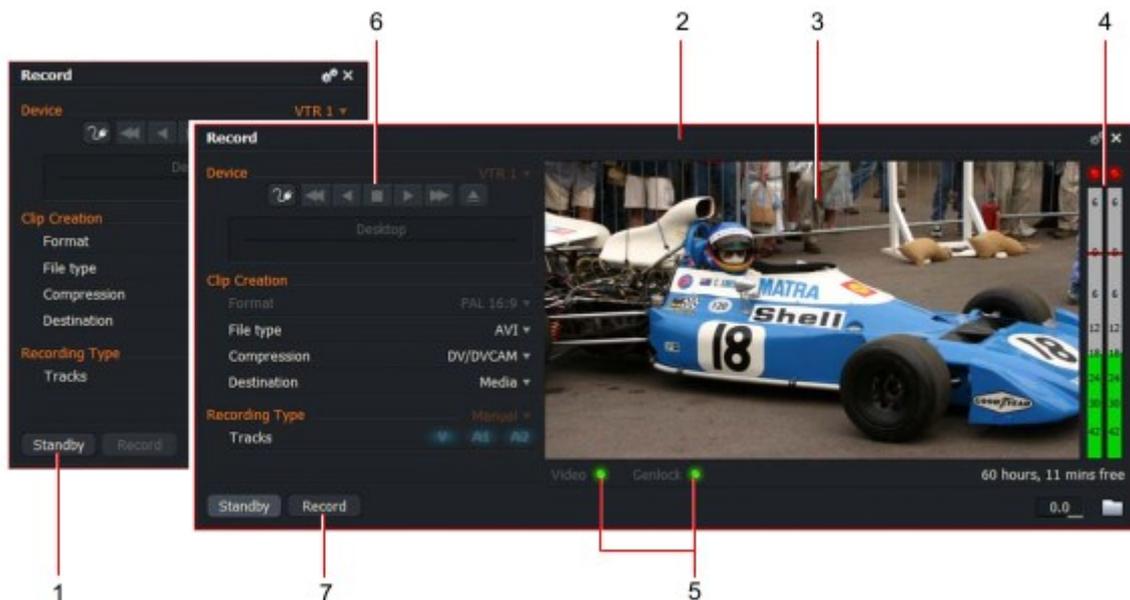
Consulte los siguientes temas:

- "Iniciar una grabación" en la página 278
- "Detener una grabación" en la página 279
- "Grabación de solo sonido" en la página 279

Iniciar una grabación

Una vez que haya preparado Lightworks para grabar (consulte "[selección de dispositivos y Página 274](#)) haga lo siguiente:
PASOS

1. Con la herramienta de grabación abierta, haga clic en el botón Standby.



2. Si se abre el cuadro de diálogo ID de carrete, seleccione un ID de carrete como se describe en "[ID de carrete](#) " en la página 276.

3. la herramienta de registro se expande para mostrar controles de grabación adicionales.

4. la entrada de vídeo del dispositivo de origen se muestra.

5. se muestra un medidor de nivel de audio para cada pista de audio detectada.

6. Asegúrese de que los botones video y genlock ubicados debajo de la pantalla de vídeo estén en verde. Si están desiluminadas, la señal de vídeo o la referencia de vídeo es inestable.

7. Si está activada, utilice los botones de control de transporte para colocar la cinta unos segundos antes de donde desea que el punto de in sea.

8. Haga clic en el botón grabar. La grabación comienza.

9. durante la grabación:

a) La etiqueta del botón RECORD y la función cambian a end y se agrega el botón Cancelar a la derecha del botón Finalizar.

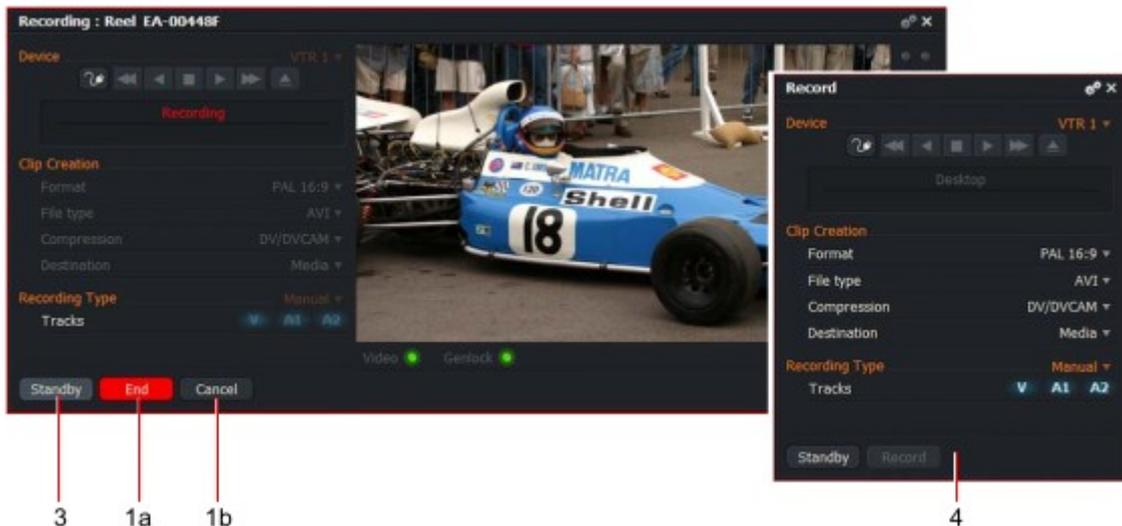
b) se muestra una etiqueta roja de ' grabación ' debajo de los controles de transporte.

c) Se abre una Filecard, en la que puede revisar y actualizar los metadatos. Ver la Lightworks Guía del usuario para más información.

Detener una grabación

Para detener una grabación:
PASOS

1. Realice una de las siguientes acciones:



- a) Para conservar el material que ha grabado, haga clic en el botón Finalizar (8) de la herramienta de grabación, o haga clic en el botón detener de la consola de Lightworks.
- b) para descartar cualquier material grabado hasta el momento, haga clic en el botón Cancelar durante la grabación.

2. La grabación se detiene.

- a) La etiqueta y la función del botón Finalizar cambian a registro y el botón Cancelar se ha quitado.
- b) se retira la etiqueta roja 'Recording'.
- c) el Filecard para el material grabado se cierra.
- d) a menos que haga clic en cancelar, el material recién grabado se coloca en un bin con el nombre del ID de la cinta.

3. Pulse de nuevo el botón Standby.

4. la herramienta de grabación se contrae a su tamaño normal.

Grabación solo de sonido

Al hacer clic en el botón de espera cuando se selecciona un dispositivo de sólo sonido, la herramienta de grabación se expande a mostrar sólo pistas de audio - no hay área de visualización de vídeo. De lo contrario, el procedimiento de grabación es igual que se describe en ["iniciar una grabación"](#) en la página 278 y ["detener una grabación"](#) en la página 279.

A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z
INDICE POR PALABRAS

2D DVE 168
Forma 2D, simple 177
3d
importar 206
ajustes 122
3D DVE 169
3D LUT 167 fondo 110
Backups
73 automático
restaurar secuencias 74, 75
Herramienta de importación por lotes 265
Compartimientos 31
Agregar a grupos 132
apariencia 129
cambiar el orden de los campos 136
crear 31
personalizar la vista de lista 136
eliminar 130
eliminar vistas 137
mostrar columnas 135
vincular mosaico al visor 263
Vista de lista 134
fusión 138, 138, 139
mover clips entre 128 y
quitar del grupo 132
Renombrar 128
redimensionar 129
guardar vistas 137
ordenación 132
arrancando 266
Vista de mosaico 133
trabajar con 127
Blackmagic RAW archivos 206
Bluescreen 175
BWF 213
Un
AAF 210
exportar 220
Tareas activas 126
ALE 211
Ambiente 110
Relación de aspecto 121
Atmos, Atmosphere 110
Audio
Agregar y quitar pistas 101
aumentar o reducir los niveles 106

- visualización de los niveles 105
- visualización de formas de onda 104
- Editar 101
- habilitando al fregar 79
- importación en proyectos de 30 y 24 fps 214
- nodos de 107
- nodos, copiar 108
- eliminación de nodos 107
- eliminación de los nodos seleccionados 108
- sustitución de sonido con Atmos 110
- configuración de los niveles de entrada 277
- generador de señal 237
- Transiciones 149
- contraste de forma de onda 105
- Fundido de salida de audio/fade out 109
- Red de audio 223
- Opciones de audio 123
- Pistas de audio
- Agregar 101
- eliminar 103
- Renombrar 102
- apagando y encendiendo 103
- Vista de audio 22
- Sincronización automática de pista 86
- Desunir automáticamente-ver sincronización automática de pistas
- AVI 209

C

- Comprobación del espacio libre en disco 124
- Chromakey 174
- Trozos, MXF 209
- Cine Crop 170
- Recortar colores en la línea de tiempo 81
- Clips
- copiar a otros bins 32
- eliminar 41
- descrito 33
- moverse entre bins 128
- jugar en un visor 36, 262
- reemplazando con negro o espacio de audio 93
- deslizamiento 92
- deslizamiento 91
- Balance de color 164
- Barras de color 176

- Corrección de color 163
- balance de color 164
- curvas 166
- HSV 166

RGB 165
Efectos de color
3D LUT 167
Corrección de color 163
Temperatura de color 163
Color tinte 161
Escala de grises 161
162 negativo
Corrección selectiva 167
Tri-Tone 162
162 de dos tonos
Degradado de color 176
Máscara de color 175
Color mate 176
Temperatura de color 163
Color tinte 161
Archivos separados por comas (CSV) 46
Vista compacta 270
Controles de consola
263 global
Gestor de contenido 29
Compartimientos 31
navegación 29
Tipos de medios Filter 30
Contraste 165
Degradado de esquina 177
Rastreo de títulos 178
Creación de nuevos proyectos 25
Marcadores de CUE
Agregar 44
eliminar 47
descrito 44
Editar 45
exportar 46
saltando a 45
Señales
hacer múltiples subclips 56
Curvas 166
Cortar
en movimiento 90
reincorporarse 95
recorte de clip entrante 89
D
DEVE
3D DVE 169
Dispositivos de 12
Efectos de vídeo digital-ver DVE
Disolver 152
Documentación 14
Arrastrar y soltar

copiar en la línea de tiempo 98

importar con 265

moviéndose en la línea de tiempo 97

Arrastrar y colocar región en la línea de tiempo 82

DVE 167

2D DVE 168

Cine Crop 170

Flip 170

Flop 170

Imagen en presets de imagen 171

Pantalla dividida 172

Pantalla dividida con background 173

E

Editar-ver edición en vivo

Editar vista 20

Efectos

agregar desde la línea de tiempo 158

agregar mediante el botón Agregar 159

Bluescreen y greenscreen 175

Máscara de color 175

configurar 160

favoritos 191

Clave de imagen 175

Llaves y máscaras 174

Lumakey 174

guardar plantillas 191

Títulos 178

Exportación

Cues 46

formatos 215

atajos de teclado 240

Lightworks archiva 219

archivo de localización 236

a AAF 220

F

PREGUNTAS FRECUENTES 15

Opciones de película 123

Filtros, Content Manager 30

Efecto Flip 170

Efecto flop 170

Fuentes, efectos de título 179, 183

Formatos 205

Exportar 215

Foro 15

Marcos, guardar desde secuencias 66

Video de pantalla completa 37

G

Gamma 165

Controles de consola global 263
Tabla de la mirada global 185
Pruebas de GPU 238
Greenscreen 175

Escala de grises 161
Grupos 127
Añadir bins 132
creación de nuevos 131
eliminar 132
descrito 131
eliminar 132
extracción de bins 132
Renombrar 128, 131
ordenación 132
arrancando 267
desagrupar 132
Grupos, papeleras 127

H
Hardware 12
Pruebas de salida de hardware 237
Consejos y sugerencias 24
HSV 164, 166
HTML informe de atajos de teclado 241
Hue 166

Me
Clave de imagen 175
Imagen, efecto mate 178
Imágenes
importar secuencias 209
importación de una sola imagen 208
Importar 205
destino 203
Importar
AAF y XML 210
ALE 211
archivos de audio en proyectos de 30 y 24 fps 214
AVI, MOV, MPG, MPEG 209
BWF y WAV 213
clips en proyectos 27
secuencias de imágenes 209
atajos de teclado 240
archivo de localización 234
Tablas de buscar 186
OMF 212
RED (R3D) archivos 212
imágenes individuales 208
archivos de un solo o grupo 264
Medios estereoscópicos 206

- formatos soportados 205
- usando arrastrar y soltar 265
- utilizando la herramienta de importación por lotes 265
- con la herramienta de importación 264
- Puntos de in y out 54
- K
- Efectos clave 174
- Teclado 12

- Lightworks 13
- Atajos de teclado 238
- asignar claves 239
- valores predeterminados 241, 242
- exportar 240
- Informe HTML 241
- importar 240
- restablecer 241
- Fotogramas clave
- ajustar valores 189
- crear 189
- descrito 188
- Habilitación y desactivación de 192
- eliminar 189
- interpolación lisa y lineal 190

- L
- Etiqueta
- Mostrar código de tiempo 42
- Idiomas
- localización 234
- Aprendizaje de LightWorks 24
- Letterboxing 120
- Lightworks
- archivos 219
- Documentación 14
- PREGUNTAS FRECUENTES 15
- Foro 15
- Guía de inicio rápido 14
- Soporte técnico 15
- Consola de LightWorks 14, 72, 249
- asignar botones definidos por el usuario 253
- combinaciones de botones 252
- controles y funciones 250
- botones de edición 251
- instalación de 249
- Lightworks teclado 13, 13
- Vista de lista 134
- Edición en vivo
- a partir de 71
- con varios espectadores 271

- Edición en vivo 70
 - descrito 70
 - detener 72
 - con la consola de LightWorks 72
 - ver una secuencia 73
 - ver una edición 273
- Localización
 - Exportar archivo 236
 - archivo, crear un 235
 - Importar archivo 234
 - revertir al archivo predeterminado 236
- Iniciar sesión 18
- Tablas de buscar 167
 - descrito 184
 - habilitación de 120
 - 185 global
- Importar desde la tarjeta de proyecto 186

- Importar desde la línea de tiempo 187
- Incluidas las exportaciones 188
- Lumakey 174
- Luminancia 166
- LUT-ver tablas de buscar
- Editar vista 20
- Vista de proyectos 19
- Vista de secuencia 20
- Vista VFX 21
- P
- M
- Macros
 - asignar a la consola de LightWorks 253
 - crear 245
 - eliminar 246
 - Editar 246
- Descripción general 244
- Marca y Parque 52, 101
- Efectos de mate
 - Barras de color 176
 - Degradado de color 176
 - Color mate 176
 - Degradado de esquina 177
- Imagen 178
- Forma 2D simple 177
- Requisitos de memoria 12
- Contenedores de fusión 138, 138, 139
- Metadatos 39
- Monitores con múltiples 237
- El ratón 12
- Acciones del ratón 83

MOV 209
MPG/MPEG 209
Compartimientos multicam
adición de fuentes 142
cambiar el fotograma actual 142
combinando métodos de sincronización 144
vista compacta 141, 270
crear 140
descrito 139
eliminar fuentes 142
usando 141, 270
Varios monitores, utilizando 237
MXF 209
N
162 negativo
Nodos
audio 107
copiar audio 108
eliminar 107
eliminar seleccionado 108
O
OMF 212
Pruebas de salida 237
Visión general
Vista de audio 22
284
Paneles de cambio de tamaño 23
Imagen en presets de imagen 171
Reproducción
jugar un azulejo 260
reproducción en Content Manager 34
Teclas de método abreviado 34
velocidad, cambiando 100
dos fuentes 269
uso de multicam bins 139
Controles de reproducción
posicionamiento 263
Pond5 228
Impresiones 67
Proyecto
menú 256
Ver 256
Tarjeta de proyecto 117
Opciones de transcodificación 125
Opciones de audio 123
Comprobación del espacio libre en disco 124
Ficha detalles 118
Opciones de película 123
Media Manger, ficha ubicaciones 124
apertura 117

- Revisión de proxles 125
- Opciones de estereoscópico 122
- Ficha tareas 126
- Vídeo, pestaña conversiones 121
- Vídeo, ficha buzón 120
- Vídeo, ficha principal 119
- Proyectos
 - el cierre 28
 - crear 25
 - eliminar 28
 - se describe 24
 - importar clips 27
 - apertura existente 26
- Vista de proyectos 19
- Proxies (clips proxy) 144
- Proxies, revisando la configuración 125
- Push (transición) 153
- R
 - R3D de archivos 212
 - Marcadores a distancia
 - Agregar 48
 - eliminar 49
 - Filtro reciente 30
 - Tareas recientes 126

- Grabación
 - selección de formato y dispositivo 274
 - preparación 273, 274
 - Carrete ID 276
 - configuración de los niveles de audio 277
 - establecer destino de registro 275
 - sólo sonido 279
 - a partir de 278
 - detener 279
- RED de decodificación de calidad 119
- RED de archivos 212
- Rehacer 95
 - Carrete ID 276
- Reincorporarse a un corte 95
- Cambio de nombre de bins 128
- Redimensionar paneles 23
- Restaurar
 - descrito 73
 - secuencias de backups 74, 75
- RGB 166
 - corrección de color 165
- Rolling titles 178
- Habitaciones
 - crear dentro de un proyecto 259

eliminar 260
descrito 258
utilizando 259 existentes
S
Recorte seguro 82
Saturación 166
Guardar y restaurar 73
Almacenamiento de bins 130
Segmento de arrastre de región 82
Corrección selectiva 167
Vista de secuencia 20
Secuencias 60
hacia atrás Reemplace desde el punto de salida 65
copiar 67
eliminar 66
haciendo impresiones 67
de acabado abierto sustituir 62
apertura 59
eliminación del material 61
guardar el marco de vídeo de 66
selección de fuente Reemplace 64
Tiburón, sharking 257
Accesos directos 34
teclado 238
Funciones de recorte 93
Iniciar sesión 18
Forma 2D simple 177
Clips de sonido 101
Visor de origen 60
Velocidad, cambio de reproducción 100
Pantalla dividida 172

Pantalla dividida con fondo 173
Squeeze 154
Iniciando historia de flujo 18
Títulos estáticos 178
Ficha 3D estéreo 122
Medios estereoscópicos 122
importar 206
Subclips
crear 53
eliminar 57
descrito 54
haciendo desde la línea de tiempo marcada 55
Mark y Park 52
marcando todo el clip 53
múltiplo de un clip 56
intercambiar puntos de in y out 54
sincronizar vídeo y audio 69 por separado

Deshacer y rehacer 57
Sincronización
combinando métodos de sincronización 144
seleccionar un método 143
Grupos de sincronización-consulte multicam bins
Synchroniser 69
Syncs (tipo de subclip) 54
Sistema
cambiar la apariencia de LightWorks 232
Pruebas de hardware 237
Menú de ajustes 231
Especificaciones técnicas 12
T
Cubos y grupos de desgarro 266
usando 268
Soporte técnico 15
Plantillas, guardar efectos 191
Texto en la línea de tiempo 80
Miniaturas
redimensionar en vista de lista 135
redimensionar en vista de teselas 133
Vista de mosaico 133
Azulejos
Enlace al visor 263
apertura en el visor 35, 261
reproducción 260
jugar en un visor 36, 262
Código
entrada directa 43
saltando a 43
Etiqueta de código de tiempo
Mostrar 42
Línea
copiar con arrastrar y soltar 98
características 77
marcador 78
mover con arrastrar y soltar 97
deshacer y rehacer 95
Configuración de la línea de tiempo

pantalla de nivel de audio 105
contraste de onda de audio 105
Ficha comportamientos 82
colores de recorte 81
Mostrar texto 80
visualización de formas de onda 104
fotogramas clave 192
acciones del ratón 83
Efectos de título 178

- efectos para los títulos estáticos 184
- Shadow 182
- propiedades de texto y fuente 179, 183
 - color del texto 180
 - texto contorno 183
- posición del título y movimiento 181
- Barra de herramientas 257
- Opciones de Transcoding 125
- Transiciones
 - Agregar 148
 - audio 149
 - cambiar vídeo o audio 149
 - configurar 150
 - Disolver 152
 - Empuje 153
 - Squeeze 154
 - tipos de 151
 - Limpie 154
- Controles de transporte
 - posicionamiento 263
- Recorte
 - Sincronización automática de pista 86
 - clips entrantes 89
 - mover un corte 90
 - clip saliente 88
 - clips salientes 88
 - vista previa de 94
 - reincorporarse a un corte 95
 - reapertura de ediciones 93
 - teclas de método abreviado 93
 - deslizamiento de un clip 92
 - deslizando un clip 91
 - usando trimview 87
- Trimview 87
- Efecto Tri-Tone 162
- Solución de problemas 15
- Efecto de dos tonos 162
 - pantalla completa 37
 - generador de señal 237
- Vista de efectos de vídeo 21
- Panel de enrutamiento de vídeo 193
- Espectador
 - vinculada a Tile 263
 - abrir un azulejo 35, 261
 - reproducción 36, 262
 - redimensionar 262
- Visualización de vídeo de pantalla completa 37
- Voces en OFF
- Agregar 111
- W

WAV 213
Formas de onda, mostrando 104
Wild Track 110
Limpie 154
X
XML 210
U
Deshacer 95
Desagrupar 132
utilizando el visor de origen 60
V
Valor, HSV 166
Vista VFX 21
Video

