



Cursos G.U.M Madrid 2004/05



Final Cut Pro & Final Cut Express

Aprendizaje Básico en la Edición de Video



Wicómics.

Cursos G.U.M Madrid 2004/05

Final Cut Pro & Final Cut Express

Aprendizaje Básico en la Edición de Vídeo

Contenidos:

1.- *iVoy a editar películas!* **3**

2.- *Cada cosa en su sitio. Conociendo la "interface" de FCP* **4**

2.1 Instalando el Programa, primeros pasos **4**

2.2 Elementos principales del escritorio de FCP **8**

2.2.1 La Barra de Tareas de FCP **8**

2.2.2 El Almacén de Materiales (Browser) **22**

2.2.3 El Visualizador (Viewer) **26**

2.2.4 La Línea de Tiempo (Timeline) **33**

2.2.5 Las Herramientas de Edición **42**

2.2.6 El Monitor o Ventana del Lienzo (Canvas) **47**

3.-*Primer Paso de Montaje:*

Crear un Proyecto y La Captura Básica o Sencilla **48**

3.1 ¿Qué es la Captura? **48**

3.2 ¿Qué tipos de Captura Existen? **48**

3.3 Cómo crear un proyecto en Final Cut y Organizarlo **49**

3.4 Cómo Capturar imágenes para editar en Final Cut **53**

3.5 ¿Qué es un contenedor Bin? **56**

3.6 Cómo importar otros elementos en Final Cut **58**

3.7 ¿Con qué clase o extensiones de archivo trabaja bien Final Cut? **58**

4.- *Segundo Paso de montaje:*

La edición de Imágenes **60**

4.1 Del Almacén de Materiales al Visualizador **60**

4.2 Del Visualizador a la Línea de Tiempo **61**

4.3 Añadiendo Transiciones a nuestra película **63**

4.3.1 Cómo aplicar correctamente una Transición **63**

4.3.2 Aplicando Transiciones **66**

4.3.3 Modificando las Transiciones **67**

4.4 Aplicando Filtros Audio/Vídeo a las Secuencias **69**

4.5 Cómo aplicar Títulos Estáticos y Dinámicos a nuestra película **71**

4.5.1 Cómo titular a través de Almacén de Materiales **72**

4.5.2 Cómo titular con Boris Calligraphy **73**

4.5.3 Algunos consejos para titular con Final Cut **75**

4.6 Cómo eliminar Transiciones, Filtros y Títulos **75**

4.7 Arrastrar y Soltar: La otra Forma de Edición **76**

4.8 Renderizar y Guardar el Proyecto **79**

5.-*Tercer paso de montaje:*

Exportando nuestra película **81**

5.1 Importar una imagen estática (Still) **82**

5.2 Cómo Exportar la Película a DVD utilizando iDVD **83**

5.3 Otros formatos de exportación **87**

5.4 Apuntes finales **87**

1.-¡Voy a editar Películas!

¡Bienvenido-a a la edición de Vídeo!

Con este pequeño manual podrás comenzar a usar Final Cut Pro o Final Cut Express, si deseas iniciarte en el mundillo de la edición de vídeo.

Aunque los programas que arriba enuncio no están actualmente en Castellano, esta guía tratará de una forma sencilla de que te familiarices con ellos, sin que el idioma sea un gran obstáculo, y puedas trabajar de forma amena y porqué no, divertida.

Final Cut Pro y Final Cut Express no sólo nos permitirán montar y editar nuestras imágenes, también accederemos al sonido , títulos , transiciones y algunos efectos especiales.

Final Cut pertenece a la familia “Pro” de las aplicaciones Apple, se diferencia bastante de iMovie, pero el fundamento es básicamente el mismo.

El entorno de trabajo de Final Cut está lleno de elementos y de herramientas que a simple vista asustan un poco al abrir el programa por primera vez, pero , a la postre , son útiles muy necesarios y que ahorran muchas veces tiempo y “quebraderos” de cabeza a la hora de ponerse a editar.

Con Final Cut, los vídeos pueden dejar de ser mediocres filmaciones aburridas y sin sentido, ya que el que edita , tiene control de la imagen y del sonido de tal forma que puede conseguir que una filmación de 1 hora se convierta en 20 minutos de calidad. Aunque sea el clásico vídeo familiar del viaje del año pasado a playa .

Un apunte más: Al ser una aplicación diseñada por Apple, su integración con otros programas del mismo fabricante es muy buena. De esta forma, iTunes, Garage Band, iDVD, iMovie e iPhoto pueden proporcionar recursos muy prácticos y útiles.

Así que... ¡Adelante!

2.- Cada cosa en su sitio: Conociendo la interface de Final Cut

2.1 Instalando el programa, primeros pasos.

Para abreviar, a partir de ahora llamaremos al Programa Final Cut Pro: FCP.

FCP dispone además de la aplicación principal, otros programas que deben ser instalados en el mac para trabajar a plena capacidad. Así encontramos en la instalación los siguientes elementos para la última versión (4.5 o HD) :

Paquete Install Final Cut Pro:

Carpeta Packages:

- Final Cut Pro Aplicación
- Soundtrack
- Cinema Tools
- Live Type
- Pro App RunTime
- Compressor

Subcarpeta Packages:

- Boris Calligraphy
- QT Pro Media

Y estos otros elementos no tan necesarios pero muy útiles para aprender el manejo del programa y sus aplicaciones en plan avanzado.

Carpeta Extras:

- DV Camera Tuner Scrpts
- Edl Access
- Documentación de :
 - Boris Calligraphy
 - Live Type
 - Soundtrack
 - Cinema Tools
 - FCP Tutorial

Carpeta Documentation:

- Manuales de Final Cut Pro, Soundtrack, Live Type y Compressor.

Existen otros programas que nos ayudarán para trabajar con FCP: Adobe Photoshop, Adobe Acrobat Reader (Para manuales y tutoriales), Smart Sound Movie Maestro (Para añadir música de fondo) y las aplicaciones propias del paquete iLife.



figura 1: La pantalla de Bienvenida

Bien, una vez instalado el programa cuando lo arrancamos por primera vez , debemos definir algunos detalles fundamentales.

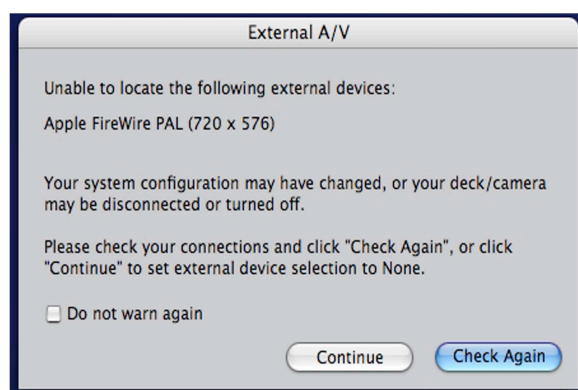


figura 2: Buscando un dispositivo Firewire conectado

FCP nos preguntará si nuestro dispositivo de captura o volcado de imágenes está instalado en el mac. Para ello aparece la pantalla llamada **External A/V**.

Este cuadro de diálogo básicamente nos dice que si queremos trabajar con la cámara enchufada al firewire debemos conectarla al mac. Porque FCP ha buscado y no ha encontrado ningún dispositivo DV conectado al ordenador.

Si así es, enchufamos el conector Firewire al mac, encendemos la cámara en modo video y pulsamos **Check Again**. (Comprobar otra vez) Ahora bien , si vamos a trabajar con imágenes que ya tenemos en el disco duro del mac o en otro disco duro externo pulsamos **Continue**.

En España, la norma de televisión es **PAL**, FCP reconoce bien la propia de algunos países de Sudamérica y Nortemérica: **NTSC** , pero en nuestro caso , no interesa prestar atención a esto.

La norma PAL permite ver 25 imágenes por segundo , o fotogramas, es lo que se abrevia y denomina 25fps (Frames per second, Fotogramas por segundo). Las imágenes que vemos en la televisión y que nuestras cámaras de vídeo filman vienen con este formato.

Debemos decirle a FCP que va a trabajar con la señal de televisión de España, así que debemos realizar el ajuste PAL. Y con la premisa de que nuestra cámara es digital , ordenamos a FCP que se ajuste al formato **DV-PAL**. (Figura 3)

¿Cómo se hace esto? , Abre el menú superior **Final Cut Pro HD>Easy Setup> DVPAL>Setup**

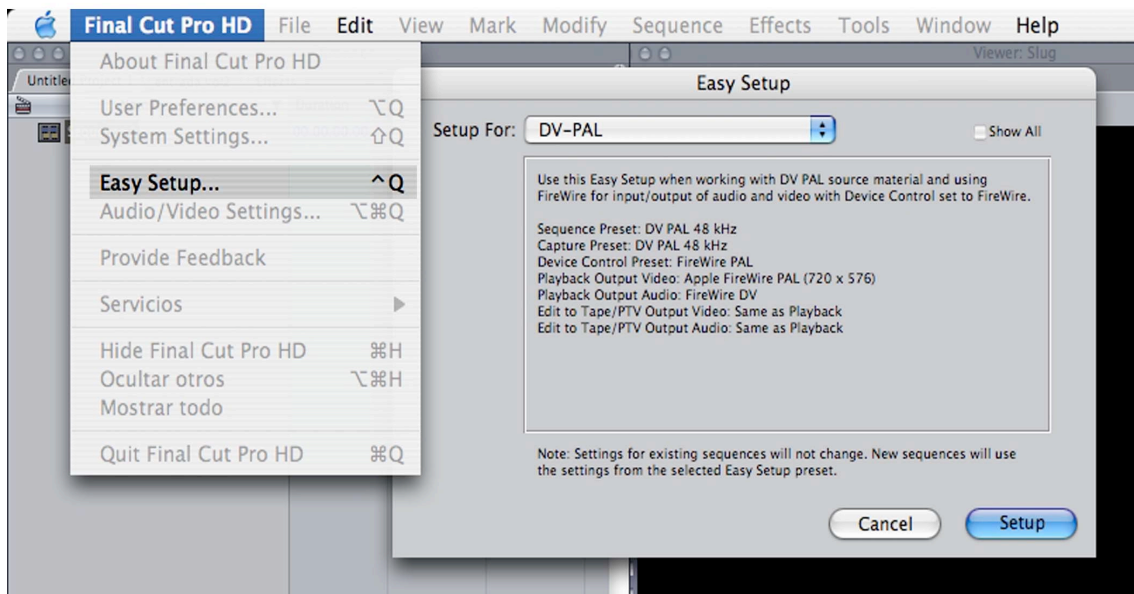


figura 3: Configurando el programa

El programa chequeará nuevamente por si no tuviésemos disponible y en funcionamiento nuestro dispositivo DV (Ver figura 2) a lo cual debemos contestar **Continue** si no está instalado y quisieramos trabajar sin él, o bien si lo enchufamos en ese momento pulsamos **Check Again** y a funcionar.

Esta es la primera vez que visualizamos el entorno o escritorio de trabajo de FCP . Vamos a familiarizarnos con la interface del programa.



figura 4: Un vistazo al escritorio

A primera vista parece muy complicado, pero Apple ha desarrollado el escritorio de este programa de forma útil para que nuestros ojos sigan una línea de trabajo lógica para tomar los materiales de montaje, editarlos y finalmente ver el resultado final de nuestra película en el monitor. La figura 5 nos muestra la línea a seguir por nuestros ojos.



figura 5: Cómo mirar el escritorio de Final Cut

De esta forma relativamente sencilla podemos decir que la película comienza a editarse en el **Almacén de materiales** y el **Visualizador**. De ahí pasa a la **Línea Tiempo** y el trabajo finaliza en el **Monitor**.

Si se aprende bien esta secuencia de trabajo, se entiende de una forma global FCP y se avanza mucho a la hora de entender como funciona el escritorio, ya que sabremos distinguir donde está cada elemento y dónde dirigirnos para editar nuestra película.

2.2 Elementos principales del escritorio FCP

Vamos a comprender ahora, de una forma general cómo funciona el escritorio de FCP.

En esencia esta explicación sirve para Final Cut Express ya que es prácticamente el mismo escritorio, sólo que esta versión no incluirá algunos elementos de la versión completa Final Cut Pro.

2.2.1 La Barra de Tareas de FCP

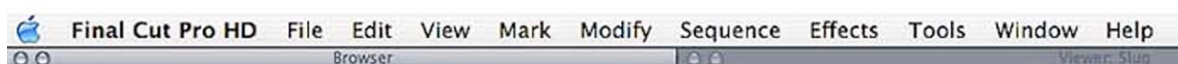


figura 6: La Barra de Tareas

Como todo programa que manejamos en nuestro mac, la **Barra de tareas** nos permite comandar y supervisar las llamadas operaciones generales, esto es: **Importar-Editar y Exportar**.

Nota importante: En FCP la aplicación de herramientas pasa por señalar una porción de película o de audio. Un clip marcado disfrutará de todas las herramientas de la **Barra de Tareas**, si en la línea de tiempo no hay un elemento señalado, muchos de los comandos de los menús aparecerán en color gris indicándonos que no se pueden aplicar.

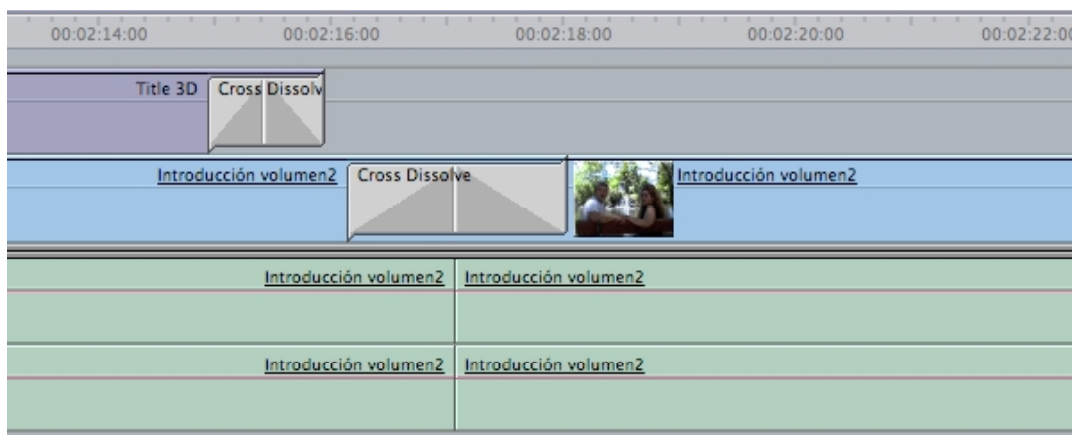


figura 7: Algunos clips sin marcar en la línea de tiempo

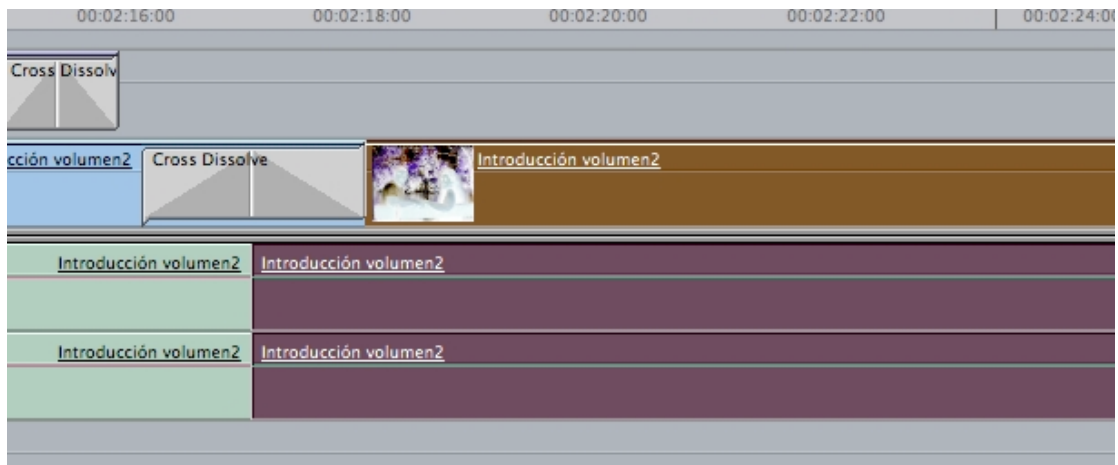


figura 8: Clips marcados en la línea de tiempo
(En color marrón para la imagen y granate para el audio)

Veamos esta **Barra de Tareas** de una forma muy general:

-Final Cut Pro HD:

Aquí ajustamos las preferencias del programa, lo que antes hacía referencia a la norma de video por ejemplo; la entrada y salida del mismo, si lo queremos ocultar en el Finder...

-File:

En este menú desplegable, que es quizás el más importante, encontramos los comandos referentes al tratamiento principal de nuestros proyectos, esto es, crearlos, cerrarlos, guardarlos en el disco duro, capturar imágenes (de formas diferentes), y reconectar el dispositivo de captura (Por si acaso tuviésemos apagada la cámara de vídeo y quisiéramos que FCP la conectara y reconociera, por ejemplo).
Importar archivos y Exportar nuestra película , o mandar el material a una videocinta (**Print to Tape**)

-Edit:

Este desplegable tiene las famosas opciones: Cortar(**Cut**), Pegar (**Paste**) , Copiar(**Copy**) y Borrar todo (**Clear**), que en FCP se utilizan como en la mayoría de los programas que editan algo, ya bien sea texto, ya bien sean archivos multimedia.

El uso de estas funciones es muy amplio, ya que podemos Cortar, Copiar, Pegar y Borrar cualquier elemento : Imágenes, Audio, Secuencias, Fotos, y trabajar con ellos en la línea de tiempo o en el visualizador.

A tener en cuenta en este menú es la función seleccionar o desechar todo (**Selected All/Deselected All**) nos ahorrará tiempo a la hora de tomar , por ejemplo varias secuencias de imágenes o audio, ya que las marcaremos todas a la vez para usarlas o borrarlas.

Los dos comandos **Project Properties** e **Item Properties** nos ofrecen al detalle una descripción del proyecto o del clip que hayamos marcado. Así, y de forma resumida sabremos que el proyecto, por ejemplo, que dura “x” minutos, está en formato de vídeo digital (DV) , en la norma PAL, el audio esta a 48000kHz (Calidad de CD), etc...

-View:

Aquí encontraremos las funciones que nos permitirán ajustar el **visualizador** y el **monitor**, para tener una visión de nuestra película al salir del ordenador, por ejemplo, o bien para atrapar los fotogramas en una reja (**Wireframe**) con el fin de moverlos y crear el movimiento de imágenes que ya están “en movimiento” o estáticas. Haciendo que tomen trayectorias rectas o curvas, también llamadas estas últimas, **Bezier**.

-Mark:

FCP permite marcar nuestras imágenes y sonidos delimitándolos de tal forma que con pequeñas marcas sabemos que de tal a tal punto de nuestra secuencia de imágenes o sonido , está la porción escogida, por ejemplo.

Las marcas en la edición de vídeo y audio representan un descanso para el editor en la tarea de memorizar.

Los editores de vídeo tienen que someter constantemente a su memoria al trabajo de recordar cosas como por ejemplo: Después de iniciar esto viene...,es ahora cuando debo insertar tal canción o bien ¿De dónde he sacado yo este recorte para incluirlo aquí?

-Modify:

Con este menú desplegable crearemos clips de video “borrador” o **Subclips**, con nuestros tomas de vídeo originales. Marcar nuestro trabajo etiquetándolo: **Label** (Toma buena, Toma para revisar...) e igualmente añadir a nuestras secuencias de imágenes la opción **Composite Mode** (Modo de Composición), **Alpha Type** (Trabajo con máscaras alfa). Además de otras herramientas para tratar el sonido (**Audio**), para el código de tiempo que las cámaras de vídeo imprimen en las películas (**Timecode**).

-Secuence:

Aunque Final Cut Pro y Final Cut Express tienen un motor de trabajo para visualizar nuestra edición en tiempo real (RT), la línea de tiempo (**Timeline**) nos mostrará que existen algunos efectos que necesitan ser renderizados.

El anglicismo “Renderizar”, muy extendido en el lenguaje informático representa en FCP, por así decirlo la visualización completa de nuestro trabajo sea parcial o definitivo. Coloquialmente hablando, este menú desplegable nos permitirá “Echar un vistazo a nuestra película a ver como va” .

Dicho esto nos encontramos en el desplegable con la opción **Render**, en dos variantes : **All** (Todo) y **Only** (Sólo esto). FCP nos brinda la posibilidad de mostrarnos el resultado final de nuestra película o bien un tramo parcial ya terminado de la misma.

La Renderización en la edición de vídeo es un tiempo de espera, más o menos largo, que varía conforme a lo “complicado” que sea el tratamiento de las imágenes y sonido de nuestra película.

Una secuencia de vídeo puede llevar toda clase de efectos, ya que la imágenes permiten infinitas modificaciones. El potente motor de trabajo de FCP hace que el mac trabaje a tope y por ello es necesario liberar, de vez en cuando, la memoria del esfuerzo aplicando una renderización

Este menú incluye igualmente la posibilidad de añadir a nuestra película una transición de video o de audio , que es la que normalmente le hemos dicho al programa que utilice de forma automática. Dichos comandos son **Add Audio Transition** y **Add Video Transition**.

En **Secuence** podemos encontrar útiles funciones para tratar las imágenes y sonido que también se encontrarán en la línea de tiempo en forma de “bloques de color”:
Así pues nos encontramos los comandos:

-Lift :Para borrar un trozo de secuencia de video previamente cortado y marcado para borrar. Este comando es similar a **Cut**.Deja un espacio “en blanco”.

-Ripple delete: Al igual que el anterior,eliminará la porción de vídeo o audio que hayamos seleccionado para borrar,

con la diferencia que no dejará “espacios en blanco” entre cortes.

-**Close Gap**: Eliminará los espacios vacíos entre secuencia y secuencia, .

-**Insert/Delete Track**: Por Track entendemos que es una pista de trabajo en la línea de tiempo (**Timeline**)

FCP añade pistas de audio o vídeo conforme a nuestra necesidad. Las líneas de vídeo vienen marcadas con la denominación **V** (V1, V2, V3...) y los de audio **A** (A1, A2, A3, A4...)



figura 9: Pistas de Vídeo y Audio disponibles en este proyecto

-Effects:

Basicamente este desplegable incluye algunos complementos o efectos para montar nuestra película. Podemos hallar aquí las **transiciones (transitions)** básicas, **video y audio filtros (Video filters, Audio filters)** de vídeo y alguna de audio.

Este menú permite escoger nuestros efectos favoritos, para no tener que buscarlos todo el tiempo en nuestro “**Almacén de materiales**” o **Browser**.

Así podemos encontrar la opción **Favorites...** que hace referencia a nuestros efectos más utilizados o los que más nos gusta aplicar a nuestras películas.

-Tools:

Los elementos que encontraremos en este menú proveerán herramientas de edición “sobre la marcha” que son muy eficaces y rápidas:

-Audio Mixer:

Nuestra mesa de sonido particular, que nos permite comprobar los niveles del volumen de nuestra película, antes, durante y después de la edición. (Esta opción no está disponible en Final Cut Express)

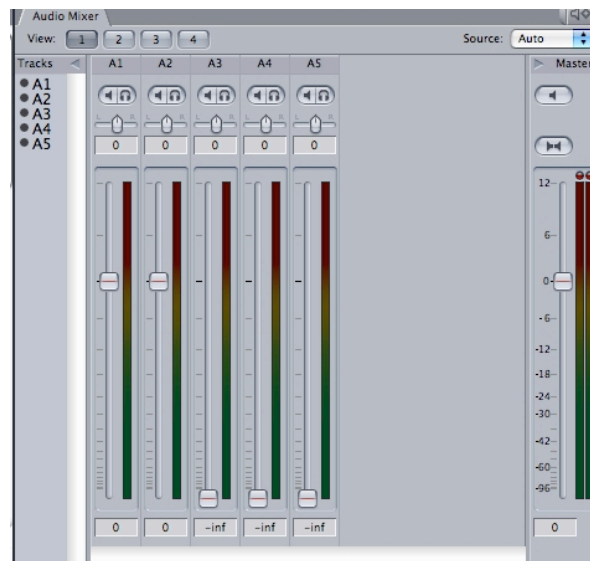


figura 10: El Audio Mixer de FCP.

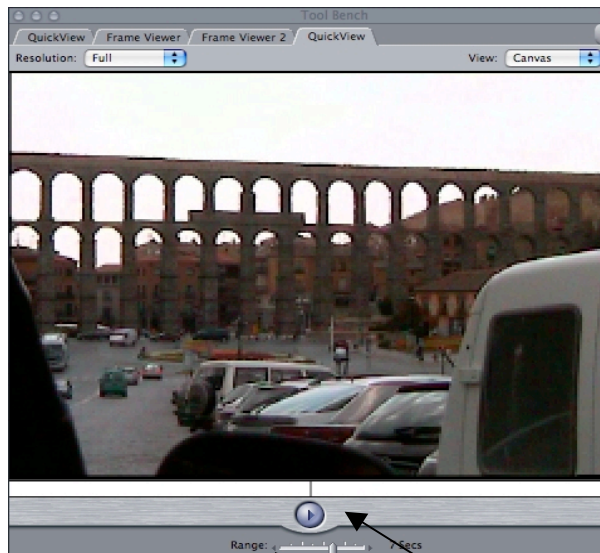
-Frame Viewer:

Localiza en forma de una instantánea (imagen congelada) un punto determinado en nuestra línea de edición.

El resultado se nos muestra en el **visualizador** como un fotograma. Esta herramienta es muy útil para saber en cuáles puntos de nuestra película hay aplicado un corte o una transición, por ejemplo. (No disponible en Final Cut Express.)

-Quick View:

Para mirar una secuencia ya editada con toda la calidad en un máximo de 10 segundos. Esta es otra de las herramientas de edición en tiempo real del programa. Aparece un **visualizador** con un pequeño deslizador en forma de reloj (**Range**) y un botón que hace las veces de reproducir (**Play**) y de parar (**Stop**) .(No disponible en Final Cut Express)



Deslizador de Tiempo o Reloj (Range)

Botón de Reproducción /Parada.

figura 11: El visualizador QuickView

-VideoScopes

Nos permitirá evaluar en forma de gráficos vectoriales los niveles de color , luz, contraste... etc Esta utilidad está orientada al uso profesional de video , ya que su complejidad de uso hace que sólo los usuarios más avanzados puedan emplearla eficazmente. (No disponible en Final Cut Express).

-Button List

Un pequeño buscador de botones, pulsadores y funciones en Final Cut. Introduciendo el nombre del botón del programa que queremos buscar FCP nos dice la combinación de teclas para activarlo:

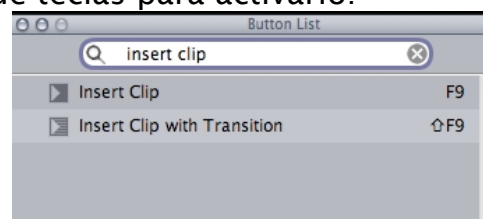


figura 12: Button List o Buscador de Funciones

-Voice Over:

Esta es , sin lugar a dudas, una de las funciones más utilizadas en la edición de vídeo.

Voice Over es conocido en España de forma habitual como **Voz en Off**.

Con esta herramienta podemos introducir nuestra voz de forma externa en la película a través de un micrófono, por ejemplo.

Para poder emplear con éxito esta utilidad, es necesario conectar el micrófono al macintosh correctamente. Normalmente muchas tarjetas de sonido tienen una entrada llamada **mic in** o **micro**. Es una entrada especial para introducir micrófonos. Aunque muchas veces es necesario amplificar la señal con un preamplificador o como se conoce en el mundillo del sonido **etapa previo**. Para los ordenadores Apple se han creado estos dispositivos que van conectados al mismo a través de un puerto **USB**.

La figura 13 nos da una descripción de como se instala un micro en un mac de sobremesa (G4 o G5) y en un portátil powerbook o iBook:

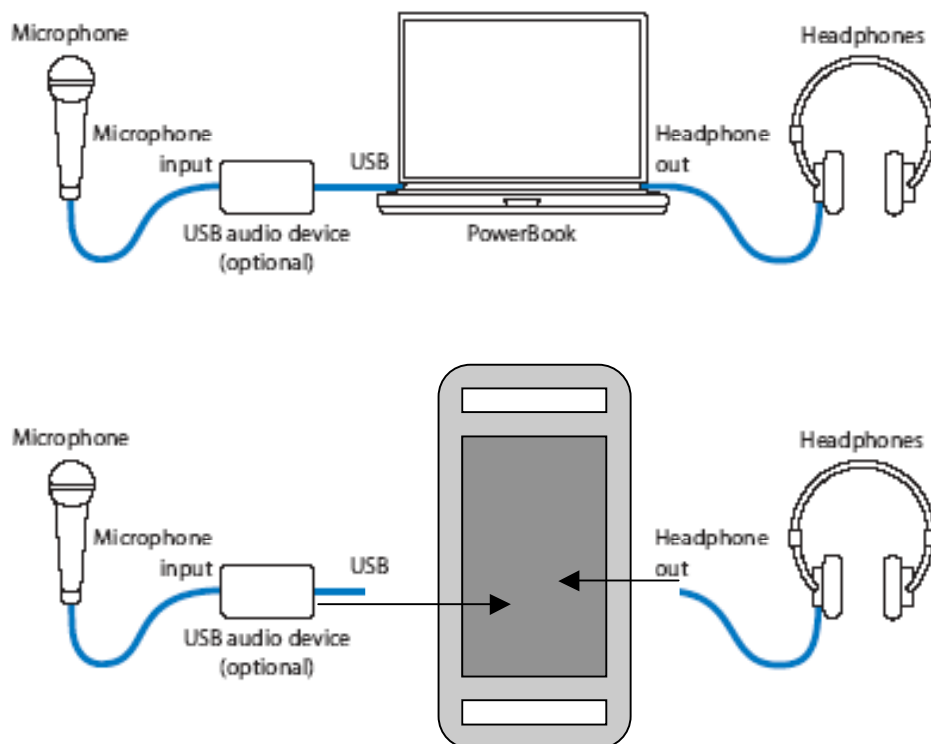


Figura 13: Conexión de un micro a un Mac.

Una vez instalado el microfono en nuestro equipo, a continuación podremos ya utilizar el **Voice Over** de FCP.

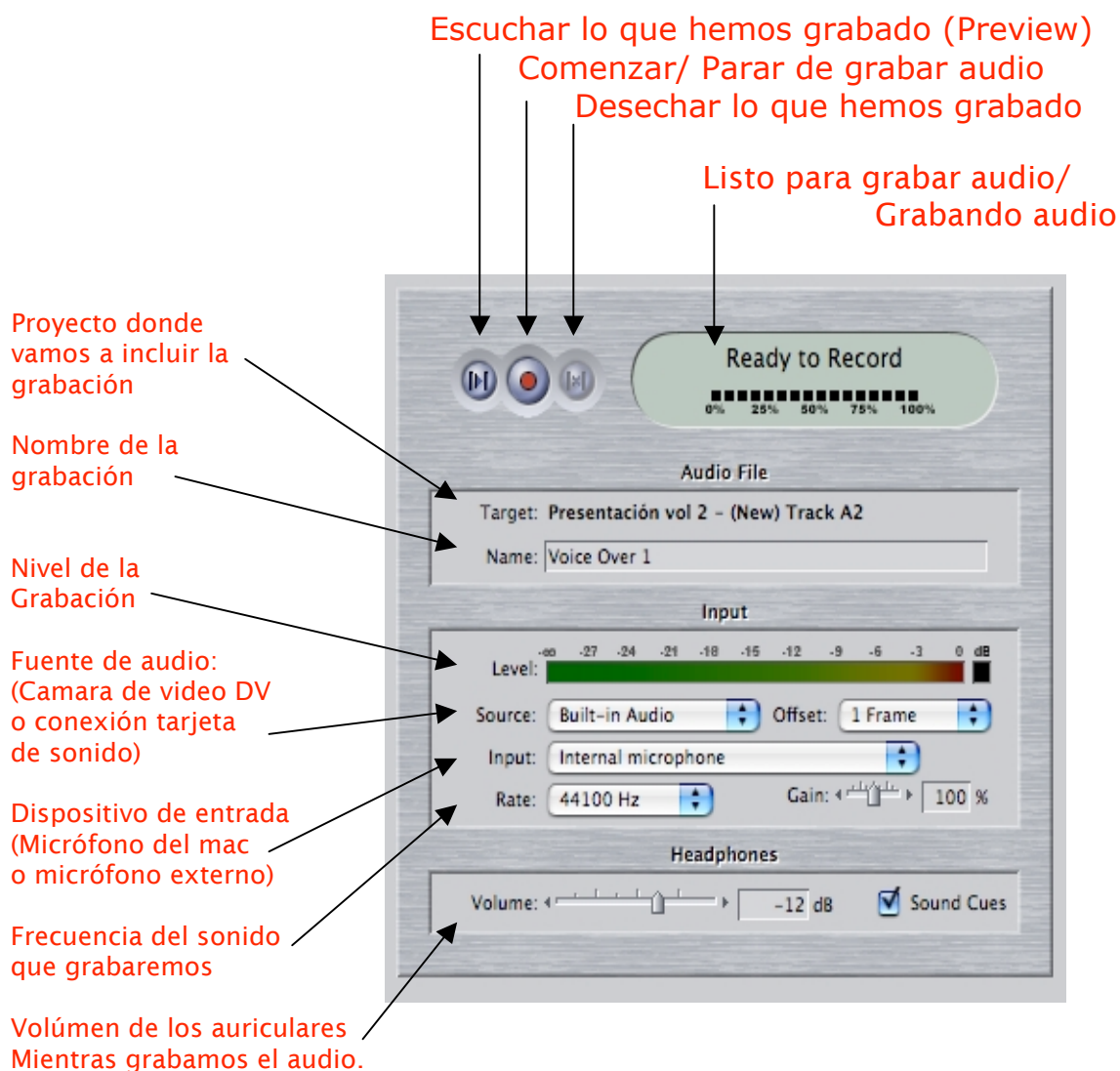


Figura 14: La herramienta Voice Over de FCP

En la figura 14 vemos el aspecto general de **Voice Over**, el usuario tiene en todo momento control del proceso de grabación del audio.

-FX Builder:

Editor de secuencias con programación y acotación de tiempos de transiciones, filtros y demás. Esta utilidad es de uso profesional.(No disponible en Final Cut Express)

-Render Manager

Mientras editamos nuestra película, muchas veces necesitamos renderizar nuestro trabajo para poder comprobar si nuestra edición nos satisface.

Generalmente, en todos los programas de edición de vídeo existe esta función, ya que a veces necesitamos crear un “borrador” de nuestra película, realizando una serie de “Secuencias virtuales”

Render Manager nos mostrará en qué carpetas guardamos esos archivos virtuales y el espacio en Megabytes o Gigabytes que ocupan en nuestro disco duro o disco de trabajo. (No disponible en Final Cut Express)

-Analyze File/Clip

Cuando en la **Línea de Tiempo** o en el **Almacén de Materiales**, seleccionamos una secuencia de vídeo (**Clip**) o una fotografía (**File**), por ejemplo, esta función nos desglosa en un cuadro de diálogo los parámetros y valores que vemos en la figura 15.



The image shows a screenshot of the 'Analyze File/Clip' dialog box in Final Cut Pro. The dialog box is divided into several sections, each with a different background color and a corresponding arrow pointing to a specific track in the timeline. The sections are: 1. A green-bordered box at the top containing general file information. 2. A blue-bordered box containing video track details. 3. A red-bordered box containing audio track details. 4. A green-bordered box at the bottom containing timecode information. The timeline in the background shows three tracks: Video 1 (V1), Audio 1 (A1), and Audio 2 (A2), all containing a clip named 'Mi Película'.

Filename (Nombre del archivo / clip): Mi película
Duration (Duración) : 00:04:00:06
Average Data Rate (Kilobits por segundo): 3703k/sec
Audio Shape (Canales de audio que utiliza): Ch 1 + Ch 2

Video Track 1 (Pista de vídeo 1)
(Espacio que ocupa la pista 1 de vídeo) (824.9 MB)
Duration (Duración): 00:04:00:06
Frame Size (Tamaño en Píxeles de cada fotograma):720 x 576
Color Depth (Profundidad de colores): 24-bit Color
Codec (Compresor de vídeo utilizado): DV - PAL at Most Quality
Frame Rate (Fotogramas por segundo): 25.00 fps
Average Data Rate (Kilobits por segundo de película y kilobits por segundo por cada fotograma): 3515k/sec (141k/frame)

Audio Track 1 (Pista de audio 1)(Stereo, 44.0 MB)
Duration (Duración): 00:04:00:06
Average Data Rate(Kilobits por segundo de audio): 188k/sec
Format (Formato del sonido): 16-bit, Stereo
Sampling Rate (Frecuencia de muestreo): 48.000 khz

Timecode Track Source TC
(Tiempo marcado en la cámara de vídeo o fuente de vídeo)
Timecode (Codigo de Tiempo): 00:04:14:10
Reel (Rollo de cinta): 001-B

Figura 15: Interpretación del desplegable Analyze
Esta utilidad es nos proporciona toda la información que podamos necesitar sobre nuestros materiales de trabajo (No disponible en Final Cut Express)

-Conform 25 to 24.

Como se explicó al principio de este manual, la norma de televisión europea precisaba 25 imágenes por segundo.

Nos referimos a la norma **PAL**.

Sin embargo , por exigencias internas de imagen de algunos países que usan esta norma , los trabajos para videodifusión o cinematográficos son requeridos a que tengan un número par para su producción,por esta razón esta herramienta hace que un segundo de secuencia **PAL DE 25fps**, pase a tener 24fps.

Para utilizar este conversor es necesario aplicar la herramienta marcando con nuestro ratón la secuencia en el **Almacén de Materiales**.

Esta opción también es de aplicación profesional.(No disponible en Final Cut Express)

-Create Master Clips

Cuando se importa un proyecto desde **iMovie** o desde otra versión anterior de **Final Cut Express** o **Pro** esta utilidad hace que las secuencias de vídeo se adapten a la versión de FCP o Final Cut Express que estemos usando.

Para aplicar esta herramienta se ha de marcar el clip o secuencia con el ratón en el **Almacén de Materiales**.

-Long Frames: Mark/Clear

Este comando identificará los fotogramas que tienen "Saltos" o su duración ha sufrido una variación en el código de tiempo standard (25 fotogramas por segundo).

Estos errores se producen en la filmación o en la transportación de las imágenes a Final Cut.

Un fotograma insertado de más o de menos puede afectar a la estabilidad del programa o la edición.

Por otra parte, a veces nosotros podemos alargar un fotograma más o menos de la cuenta para crear un efecto de imagen. (Ejemplo: Cámara Lenta o Rápida), es en este caso particular cuando esta herramienta nos marcará ese/esos clips y nosotros los tendremos localizados.

Con la variante **Mark** señalaremos la secuencia y con **Clear** borraremos la marca que hemos realizado.

(No disponible en Final Cut Express)

-Remove advanced Pulldown

La activación de esta función está basada en la captura de imágenes desde una cámara **miniDV** que utiliza el formato de imagen 2:3:3:2 a 23,98fps (en la norma **PAL**),o 29,97fps (en la norma **NTSC**), introduce en las secuencias un fotograma que consideraremos “redundante” y que pasará desapercibido a nuestros ojos pero que ayudará a crear la norma estándar **PAL** (25fps) y **NTSC** (30fps).

Esta función, en esencia, es la opuesta a **Conform 25 to 24**. (No disponible en Final Cut Express).

-Windows:

En este desplegable seleccionaremos las ventanas que podremos abrir en el escritorio de FCP para trabajar con mayor comodidad. En **Windows** podemos crear nuestro escritorio de Final Cut Personalizado, ya que todos los que editan vídeo trabajan si cabe con el mismo programa pero con un orden distinto en las herramientas.

Windows está disponible como una función standard en muchos programas de diseño, aunque puede venir con otros nombres, como: Desktop, Canvas, View...

Encontramos un comando muy utilizado en Final Cut, que es **Arrange**, o sea, ordenar nuestro escritorio para...

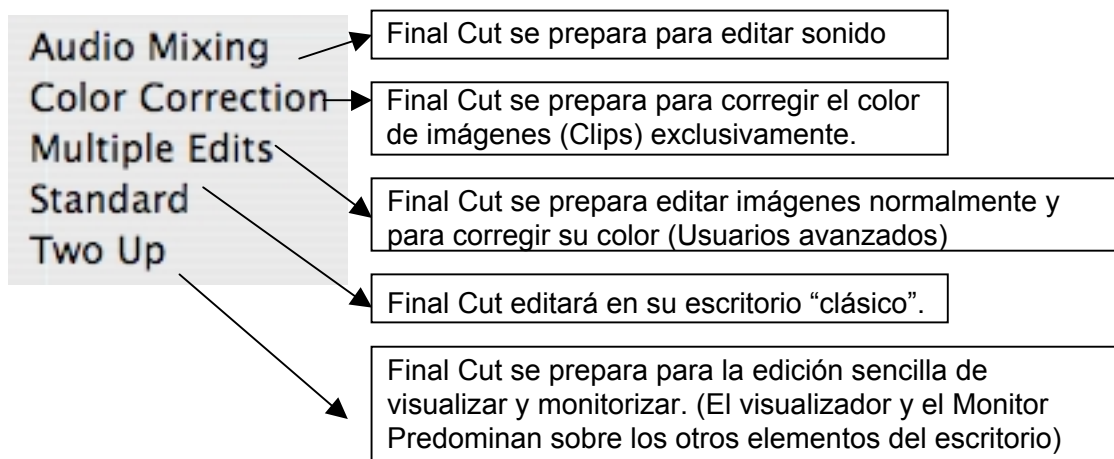


Figura 16: Ordenando nuestro escritorio con Arrange.

La ventaja que tenemos con este desplegable es que nosotros le podemos asignar la forma en la cual el programa editará y ahorraremos tiempo en la colocación del escritorio.

En Final Cut podemos modificar a voluntad el tamaño de la/las ventana/s del escritorio.

Cuando en el escritorio de FCP aparezca un elemento de trabajo, **Windows** lo confirmara con el símbolo (✓).

Básicamente los elementos que aparecerán marcados son los que aparecen en la figura 17:

Minimize Send Behind Arrange	Minimize: Minimizar una ventana del escritorio. Send Behind: Enviar al fondo una ventana del escritorio. Arrange: Ordenar mi escritorio para hacer...
✓ Tool Palette ✓ Viewer ✓ Canvas ✓ Tool Bench ✓ Timeline ✓ Audio Meters	Tool Palette: Herramientas a la vista Viewer: Visualizador a la vista Canvas: Monitor a la vista Tool Bench: Corrector de imagen a la vista Timeline: Línea de Tiempo a la vista Audio Meters: Audio-medidores a la vista
✓ Browser Effects Favorites Export Queue	Browser: Almacén de materiales a la vista Effects: Almacén de efectos está oculto Favorites: Almacén de efectos favoritos oculto. Export Queue: Exportar los parámetros del proyecto que queremos que estén en otros trabajos o carpetas del disco duro.
Canvas: Presentación vol 2 Viewer: Slug Browser Bin: Título6 Timeline: Presentación vol Tool Bench	Canvas: En el monitor vemos el proyecto... Viewer: El visualizador nos muestra... Browser: El almacén de materiales activado Bin: La carpeta que suministra imágenes es... Timeline: La línea de tiempo nos enseña el proyecto... Tool Bench: Corrector de imágenes activo

Figura 17: El desplegable Windows.

-Help:

El elemento común a todos los programas es el apartado llamado **Help** o **Ayuda**.

FCP cuenta en su desplegable de ayuda con :

-Final Cut Pro HD/ Express help:

Contiene el completísimo **Manual Final Cut**, en formato **Adobe Acrobat**. (En Inglés)

-Late Breaking News:

Nos muestra las últimas novedades de la versión del programa que estamos usando.

-How to search:

Aparece una página en Acrobat (En Inglés) que nos dará una orientación de como obtener ayuda en el uso del programa y respuestas a dudas más comunes.

-New Features:

Aparece una página en Acrobat (En Inglés) que nos informa de las últimas novedades exclusivas de Final Cut Express.

-Using FX Script:

Aparece una página en Acrobat (En Inglés) que nos dará una orientación de como usar la herramienta FX Builder exclusiva de Final Cut Pro.

-Create Support Profile:

Con esta utilidad podremos enviar un informe a Apple Computer especificando si Final Cut Pro o Express tienen algún error en su funcionamiento.

Gracias a este informe de los usuarios se mejora el programa en sus futuras versiones.

En informe se envía vía internet a Apple.

2.2.2. El Almacén de Materiales (Browser)

El **Almacén de Materiales** lo encontraremos en el modo de vista **Standard** en la parte superior derecha:



Figura 18: Dónde Localizar el Almacén de Materiales

Este es el punto de partida de la edición de vídeo con FCP, en el **Almacén de Materiales** encontraremos las imágenes y sonidos que vamos a montar para nuestra película a esta parte la llamamos **Proyecto** y se activa mediante una pequeña pestaña en la parte superior. (Figura19)

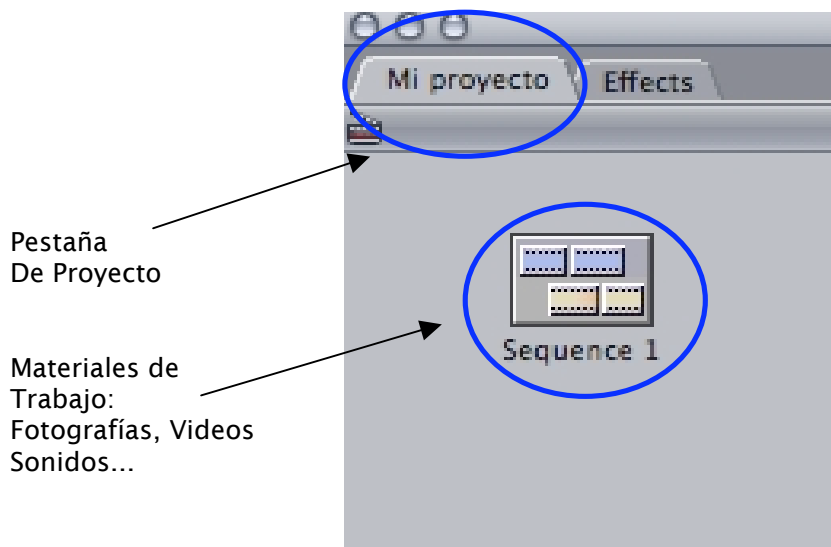


Figura 19: La Activación de Proyecto en el Almacén de Materiales

Igualmente, podremos hallar importantes efectos de video o audio como :**Filtros de Video, Transiciones, Filtros de Audio, Efectos de Video, Efectos de Audio y Video Generadores** .Se activa mediante una pequeña pestaña en la parte superior llamada **Effects**.



Figura 20: Activando la ventana Efectos en el Almacén de Materiales

Para acceder al **Almacén de Materiales** en su parte **Proyecto** o en su parte de **Efectos (Effects)** basta con hacer "Click" con el puntero en una de las dos pestañas.

Los elementos se guardan en este "depósito" donde podemos recurrir a ellos siempre que los necesitemos.

Podemos ver estos materiales de tres formas diferentes:

- Vista como una lista (View as a List)
- Vista con iconos pequeños (View as Small Icons)
- Vista con icónos medianos (View as Medium Icons)
- Vista con iconos grandes (View as Large Icons)
- Alinear, colocar y ordenar todos los elementos (Arrange)

Para poder ajustar cómo queremos ver el **Almacén de Materiales** basta con colocar el cursor encima del elemento y abrir el cuadro de diálogo con nuestro ratón.

El cuadro al que se hace referencia tiene este aspecto :

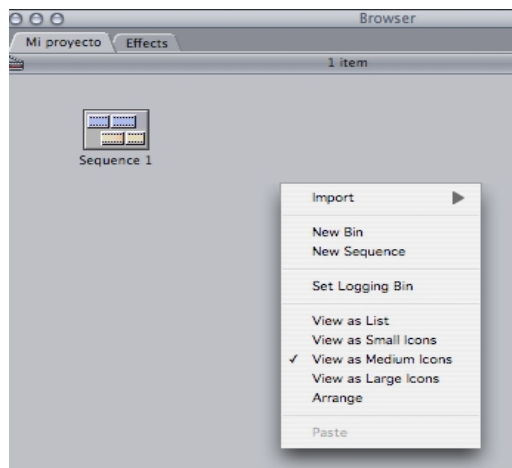


Figura 21: Ajustando el tamaño de nuestros materiales.

Los símbolos que aparecen en el **Almacén de Materiales** nos ayudan a identificar el elemento que queremos añadir a nuestra película. La Figura 22 nos da una idea de lo mucho de que se puede disponer en dicho lugar.

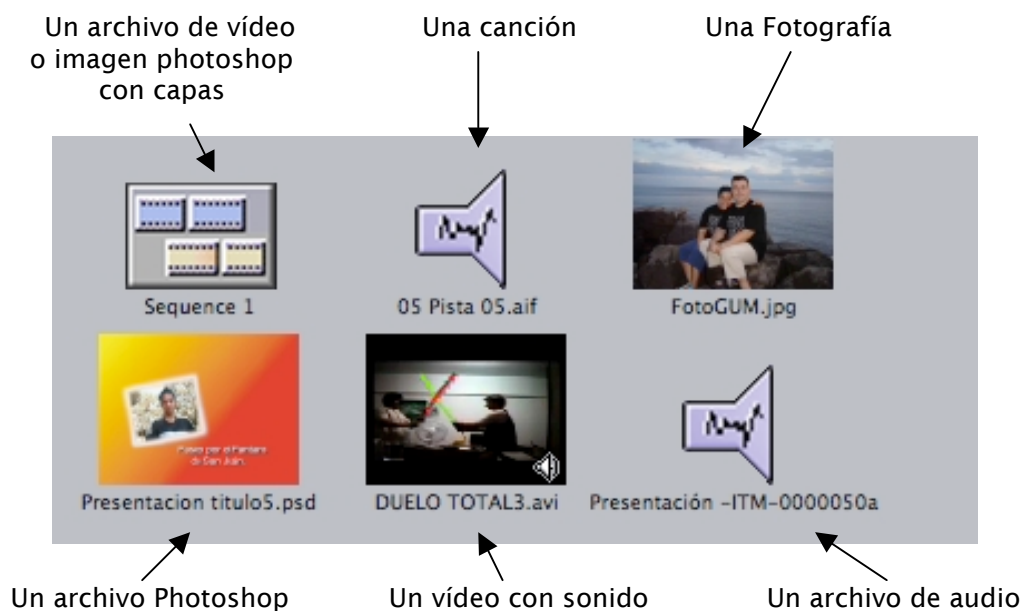


Figura 22: Diferentes archivos que pueden contenerse en el Almacén de Materiales.

Si accedemos a la pestaña **Effects** nos encontraremos con una gran cantidad de materiales que podremos usar en nuestra película:

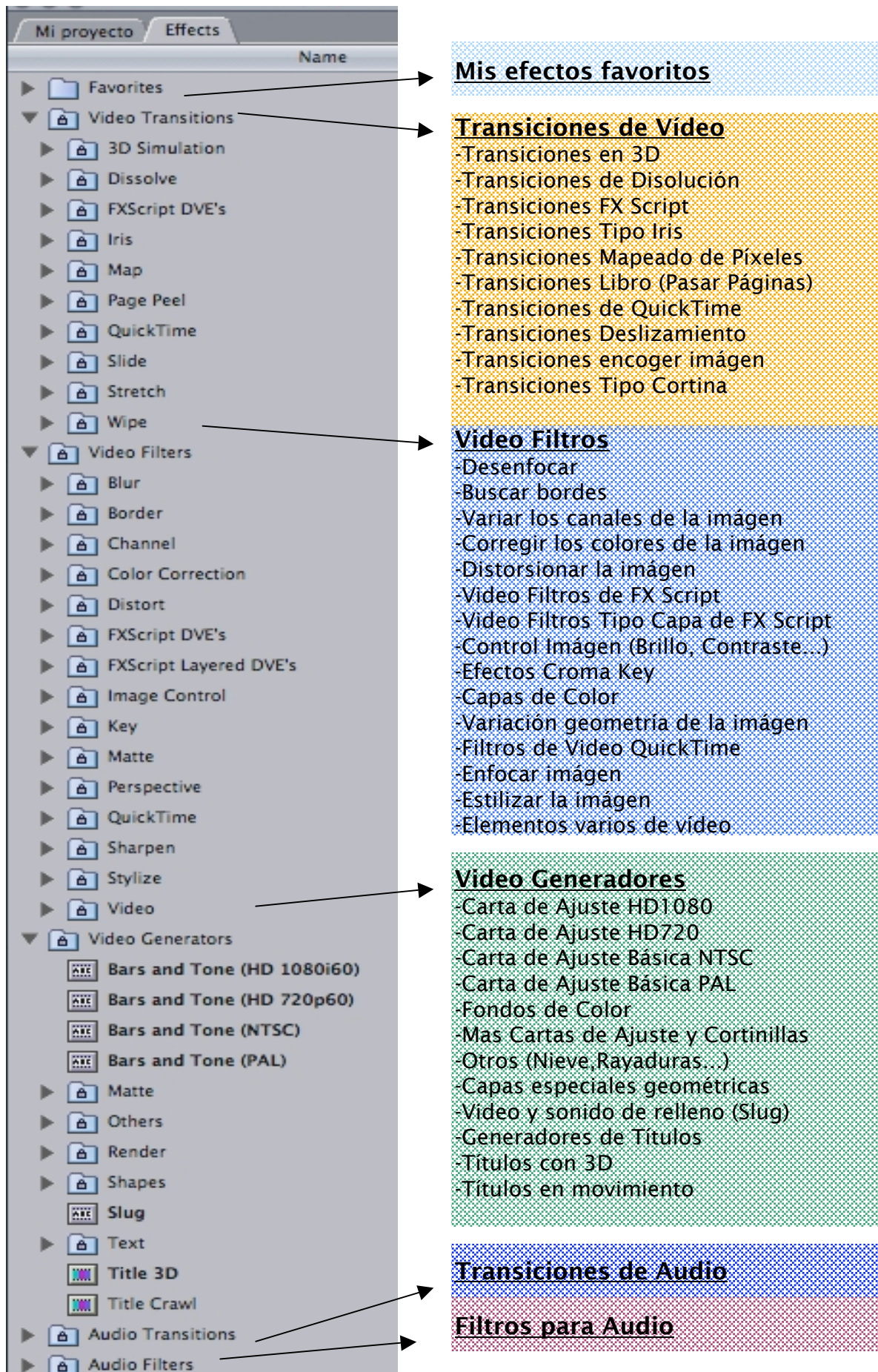


Figura 23: Las herramientas de trabajo de la pestaña Effects

La anterior Figura nos da una idea general de lo rico que es Final Cut en su colección de efectos y filtros. Ciertamente, sin embargo, que algunos no están disponibles en la versión Express del programa, pero a pesar de ello, las dos versiones trabajan con elementos que podríamos llamar “**más comunes**” de forma idéntica.

Por ejemplo: La transición **Dissolve**, está presente prácticamente en todas las producciones de vídeo y está incluida en los dos programas.

2.2.3 El Visualizador (Viewer)

Esta ventana se utiliza para ver y editar las imágenes y el sonido que incluiremos en nuestra película.

Su uso se complementa con la **Línea de Tiempo**, ya que el usuario tiene control en todo tiempo de cómo están actuando los materiales, efectos, transiciones y demás que estamos empleando. Lo encontraremos a la derecha del **Almacén de Materiales** y a la izquierda del **Monitor**. (Figura 24)



Figura 24: Dónde ubicar el visualizador

El **Visualizador** y el **Monitor** son prácticamente idénticos, así que buena parte del aprendizaje del primero nos capacitará para el manejo del segundo. Aquí se explica como usarlo de una forma muy básica.

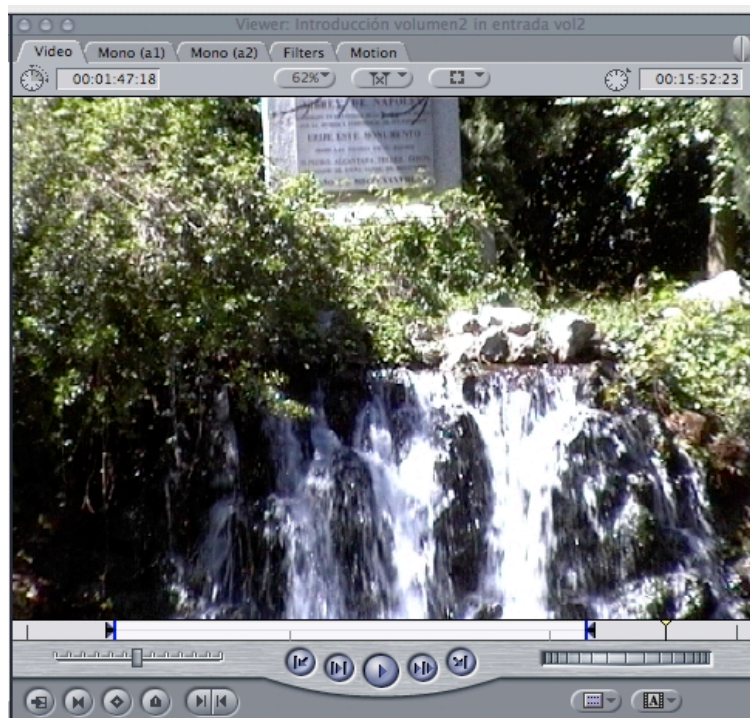


Figura 25: Un vistazo al visualizador

El **Visualizador** se compone de las siguientes partes:

-Panel de controles del elemento*:

A través de estos controles podremos avanzar/retroceder/reproducir/parar lo que vamos a incluir en nuestra película.

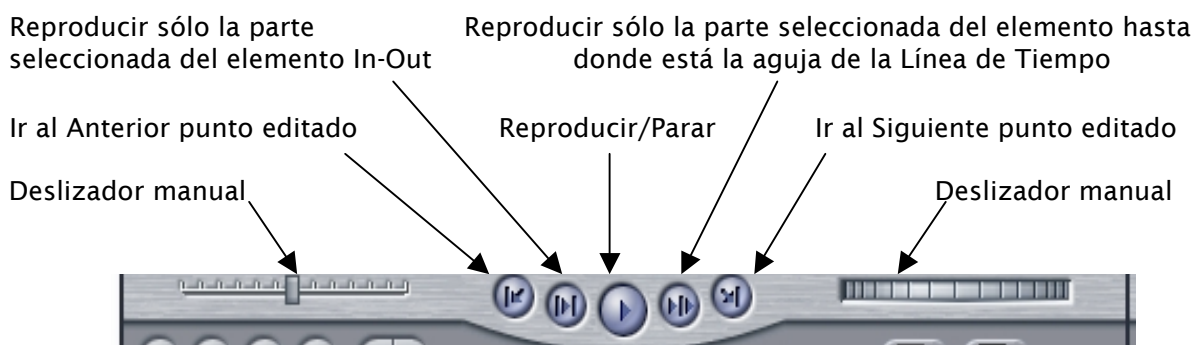


Figura 27: Panel de Controles del Visualizador

**(Entiéndase la palabra "elemento" a partir de ahora como : Archivo de Película, Archivo de Audio, Fotografía, Título o cualquiera cosa que se pueda incluir en la película que estamos montando.)*

-Controles de entrada y salida del elemento*.(In-Out)

Gracias a estos marcadores, tomaremos la parte de la secuencia de video o sonido que nos interese incluir en nuestra película.

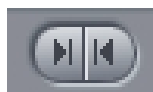


Figura 28: Botones In-Out

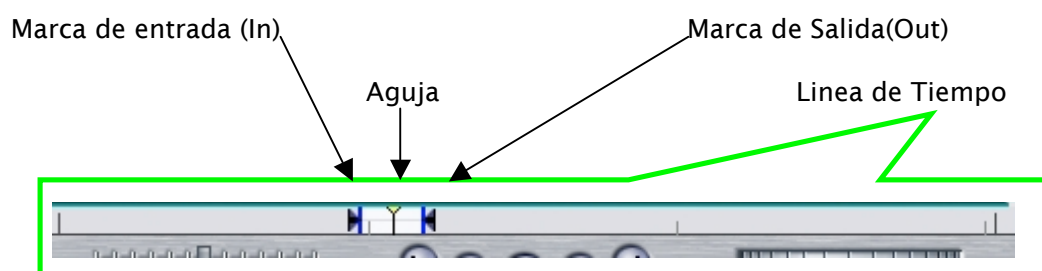


Figura 29: Las marcas In-Out

-Zoom para ver el elemento* más cerca o más lejos.

Nos servirá para ver con mayor o menor tamaño la secuencia de vídeo o sonido que nos interese incluir en nuestra película. El Zoom no afecta al material con que estemos trabajando , nos dará solamente una referencia.

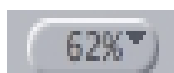


Figura 30: Selector de Zoom

-Activador de "Reja"

Este botón al ser activado, coloca sobre la imagen dos líneas en forma de aspa (x) que la abrazan y nos dan la posibilidad de modificar su tamaño o darle movilidad a la imagen o título en el que estemos trabajando.

La **Reja** puede alterar el tamaño y la posición de la imagen en la película a diferencia del boton Selector de **Zoom**.



Figura 31:Activador de Reja (Wireframe)



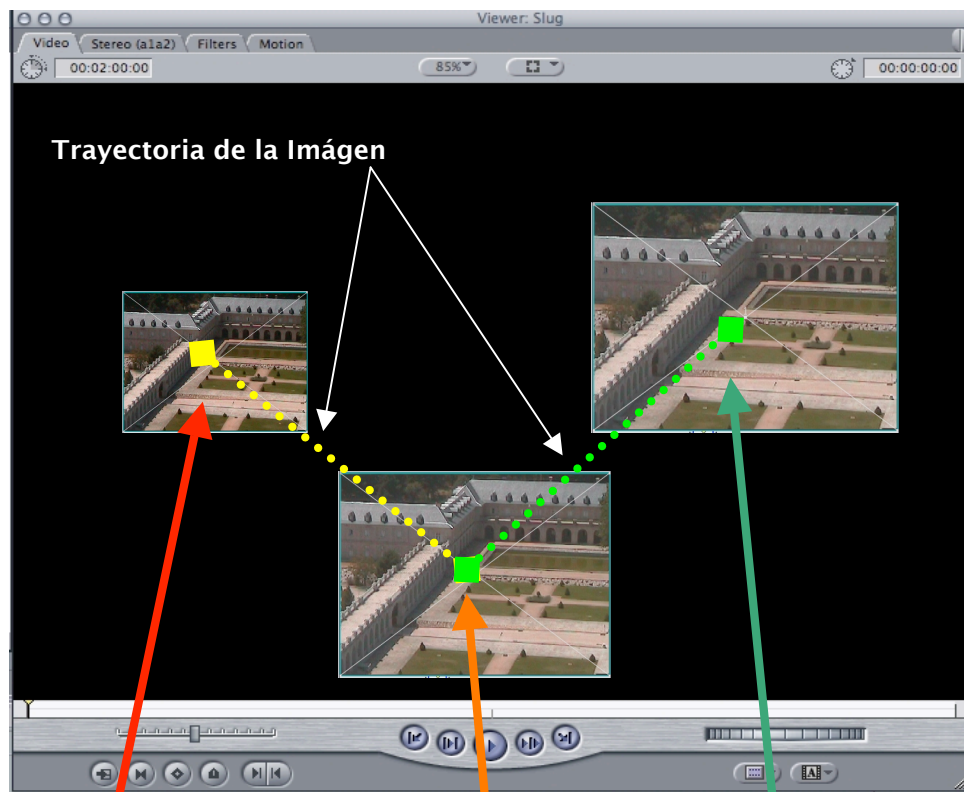
Figura 32:Imagen encerrada en la Reja (Wireframe)

-Marcador de movimiento o curva (Add Motion Keyframe)

Cuando se pulsa este botón, se marca en nuestro elemento un punto de movimiento en un tiempo determinado. Es inseparable de la Reja y juntos nos permiten crear el dinamismo en la imagen.



Figura 33: Botón Marcador de Movimiento



Marca de Movimiento 1

Marca de Movimiento 2

Marca de Movimiento 3

Figura 34: Creando una imagen o Título en Movimiento

El botón marcador de movimiento se puede aplicar a cualquier elemento que queramos incluir en nuestra película: Secuencia de Vídeo, Fotografía, Capa de Photoshop, Título... con el fin de dotarlo de movilidad.

Inspirado en el principio vectorial, esta función permite controlar la velocidad del movimiento en el tiempo de entrada "In" y el tiempo de Salida "Out" e incluso podemos crear trayectorias curvas llamadas "Bezier"

-Muesca temporal (Add Marker)

Al activar este botón , añadimos una marca en la película que hemos de incluir y que nos sirve de orientación para saber cuál o cuáles son los puntos importantes del material que vamos a incorporar a nuestra película.
La marca es una forma de señalar nuestros elementos, de esta forma sabemos qué parte , por ejemplo, es importante y cuál no lo es.



Figura 35: Botón Muesca Temporal

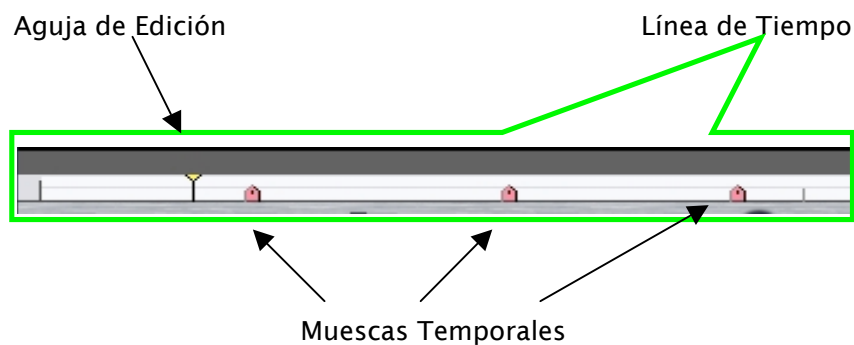


Figura 36: Dónde encontrar las muescas temporales.

-Botón de Mostrar el Fotograma Principal (Show Match Frame)

Al emplear este Botón en el **Visualizador**, la **Aguja de Edición** se desplaza en la línea de tiempo al fotograma que tenemos en el **Monitor**. De esta forma, acudimos al clip original y podemos volver a trabajar en él por si hubiera algo que corregir o añadir.

Es importante recordar que esta función sólo es efectiva cuando la aguja de edición se encuentra entre los puntos de entrada y salida (**In-Out**) de la secuencia.



Figura 37: Botón Mostrar Fotograma Principal

-Cronómetros de duración del elemento* y código de tiempo

El Cronómetro nos da la referencia de duración de la Película/Secuencia/fotografía/sonido/Título/Efecto/Transición, que hemos de montar y el fotograma al que corresponde.

El **Código de tiempo (Timecode)** se lee de izquierda a derecha y se interpreta como: Hora, Minuto, Segundo y Fotograma

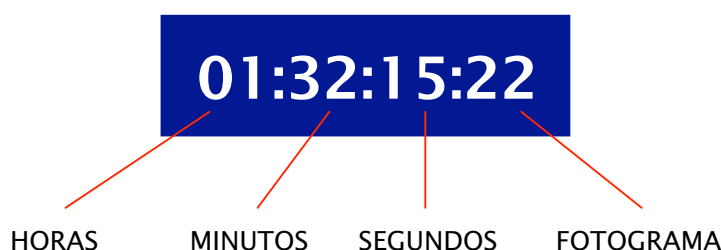


Figura 38: Cómo se lee el Código de Tiempo (Timecode)

Explicado este primer punto, encontramos los **Cronómetros** en la parte superior del visualizador a izquierda y derecha. El de la izquierda nos muestra la duración del clip que estamos empleando (Tiempo In-Out) Y el de la derecha nos da la marca de tiempo según el clip completo.

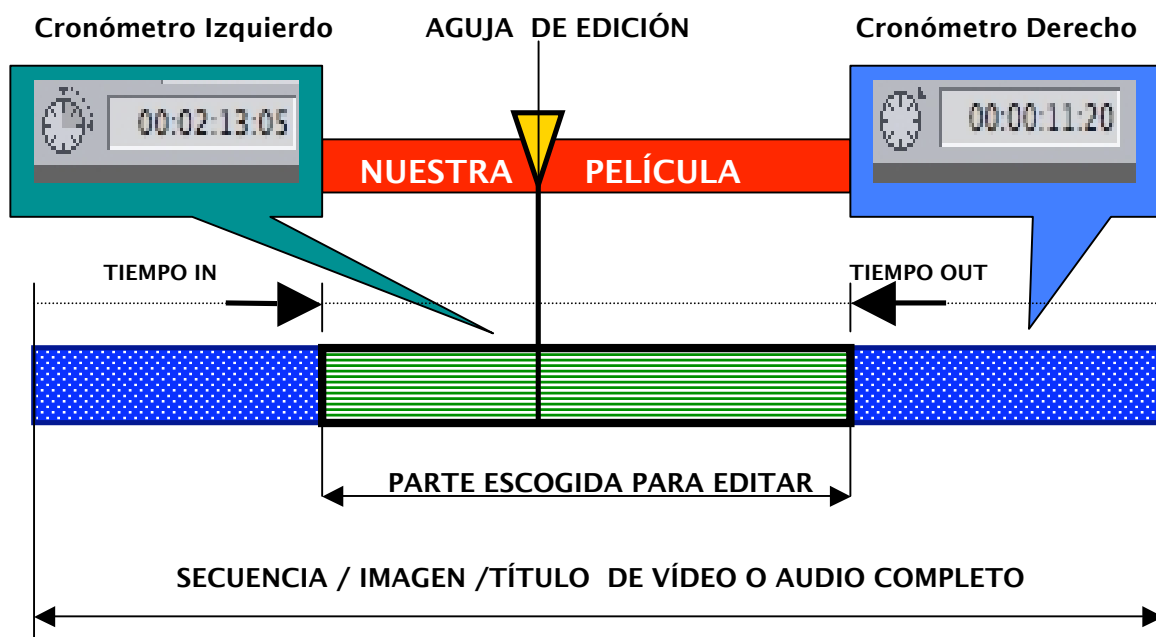


Figura 39: Qué indican los Cronómetros

-Pestañas de herramientas aplicadas

Cada vez que empleemos alguna herramienta en el elemento* que vamos a incluir en nuestra película, aparecerá en forma de pestaña o solapa. De esta forma controlamos y acudimos a cada una de las modificaciones que hemos hecho a la secuencia de video o audio original para modificarla si hiciera falta.

Estas Pestañas son comunes a todas las ventanas del Escritorio de Final Cut.

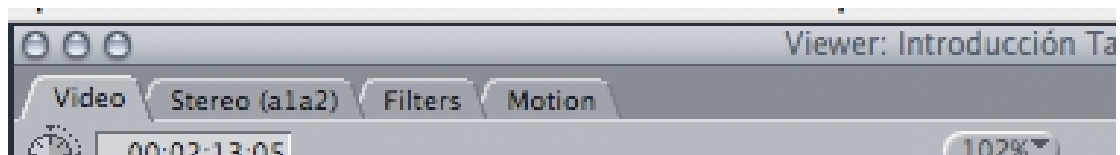


Figura 40: Las Pestañas de herramientas aplicadas

En el ejemplo de la Figura 40, se pueden leer en las pestañas: Vídeo, Estéreo a1 a2, Filtros y Motion

Para Interpretarlo desglosamos pestaña a pestaña así:

-Vídeo: Nos muestra el elemento* con el que trabajamos en ese instante. Podremos verlo y reproducirlo/ pararlo/ retrasarlo o marcarlo.

-Stereo a1 a2: Nos dice que el sonido del elemento* es en estéreo, es decir que tiene un canal izquierdo y uno derecho, y que está ubicado en las pistas de la línea de tiempo denominadas a1 y a2. Si en lugar de estéreo fuera monoaural, es decir con un sólo canal, las pestañas pondrían mono a1 y mono a2.

-Filters: Si el elemento* tiene algún filtro de vídeo o audio aquí podremos ver cuál es y modificarlo a voluntad.

-Motion: Si el elemento* ha sido “animado” o dotado de movimiento con la Reja, aquí podremos controlar la trayectoria, ángulo y velocidad de dicho movimiento.

Pueden aparecer algunas pestañas más, pero las más corrientes son éstas.

2.2.4 La Línea de Tiempo (Timeline)

La ventana de referencia más característica de todo programa de edición de Vídeo es la **Línea de Tiempo** o **Timeline**.

La **Línea de Tiempo (Timeline)** muestra la película que estamos montando o editando.

Se encuentra normalmente en la mitad inferior del escritorio y ocupa el mayor espacio en lo que a espacio se refiere.



Figura 41: Dónde Ubicar la Línea de Tiempo (Timeline)

En la **Línea de Tiempo** las secuencias de imagen y de sonido se extienden cada una por su lineal, ocupando el orden: Vídeo arriba, Sonido abajo.

En todo momento, podemos apreciar cómo la película que estamos montando evoluciona. Mientras añadimos a nuestro metraje toda clase de modificaciones, la **Línea de Tiempo** se encarga de mostrarnos en qué lugar y tiempo estamos modificando una secuencia visual, o un sonido.

La **Línea de Tiempo** se compone de las siguientes partes:

-Pestañas de Proyecto:

Estas pequeñas solapas nos dirán que proyecto estamos trabajando.

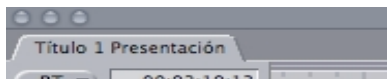


Figura 42:Pestañas de Proyecto en la Línea de Tiempo

-Escala de Tiempo:

Con esta “regla” medimos la duración de las secuencias de imagen y sonido. Esta regla se puede calibrar para cambiar su medida.

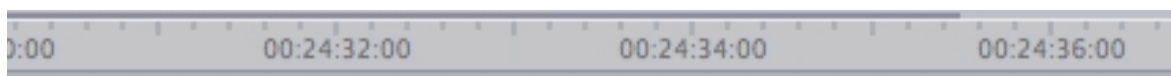


Figura 43:La Escala de Tiempo

-Aguja de Edición

Este marcador nos indica qué momento de nuestra película estamos viendo en el **monitor**. Se apoya sobre la **Escala de Tiempo** y tiene un **cronómetro** que nos da una lectura de la hora, minuto, segundo y fotograma que estamos editando

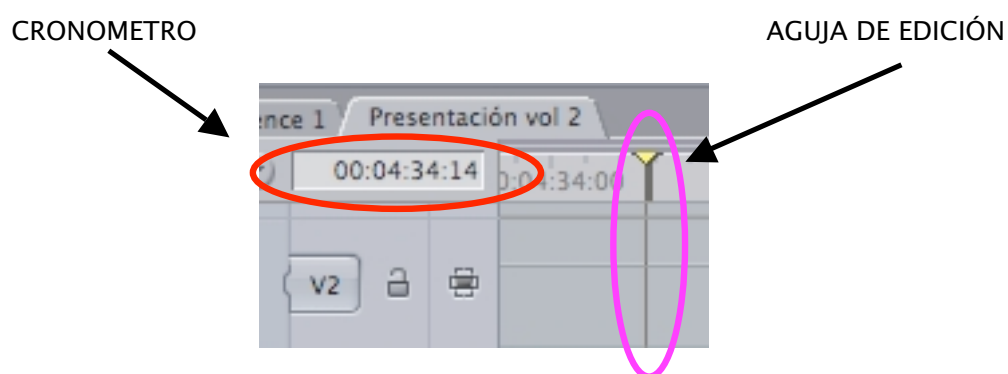


Figura 44: La Aguja de Edición y su Cronómetro.

Final Cut tiene varias Agujas de edición, cada una se corresponde con su ventana, con la excepción de la de la **Línea de Tiempo** que se muestra en el **monitor**.

La **Aguja** se puede mover a voluntad pinchando sobre ella con el ratón y desplazándola a izquierda o derecha; O bien, usando en el teclado las flechas de dirección (←) o (→)

Conforme previsualizamos nuestra película en el **Monitor** la **Aguja** se moverá.

Muchos editores de vídeo emplean un tipo hardware auxiliar, conectado al Mac a través del puerto USB llamado “rueda” o “dispositivo controlador” (Shuttle, en Inglés) tiene forma circular y permite desplazar la **Aguja** de una forma más eficaz, si cabe.

-Pistas de Vídeo:

Aquí se ubican las secuencias de vídeo, efectos y transiciones importadas desde el **Almacén de Materiales** o desde el **Visualizador**.



Figura 45: El Almacén de Materiales y el Visualizador vierten sobre la Línea de Tiempo sus contenidos.

Final Cut Pro puede generar hasta 99 lineales o **Pistas de Vídeo**.

Las imágenes que se depositan en las **Pistas de Vídeo** son reflejadas en el **Monitor**. Al poder añadir más lineales, en éstos podemos ubicar toda clase de elementos de vídeo que necesitemos incorporar a nuestra película



Figura 46: La Línea de Tiempo muestra su trabajo en el Monitor

Para poder añadir/quitar **Pistas de Vídeo** basta con hacer click con el botón derecho del ratón* en el lineal de video y se abrirá un pequeño cuadro de diálogo donde nos da la opción de aumentar o disminuir (**Add Track-Delete Track**) **Pistas de Vídeo** o volver a colocar la **Línea de Tiempo** en su forma original (**Reset Panel**).

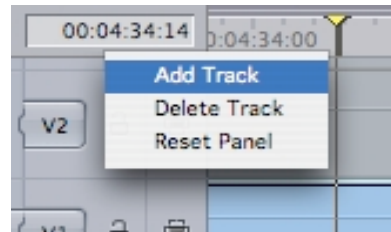


Figura 47:Añadir/quitar pistas de Video desde la Línea de Tiempo

Otra opción para realizar esta operación es acudir a la **Barra de Tareas** y seleccionar:

Sequence>Insert/Delete Tracks

Al acudir a esta secuencia , se abre un cuadro de diálogo que nos pregunta cuántas **Pistas de Vídeo o Audio** queremos añadir y si las queremos añadir encima o debajo de la que estemos trabajando en ese momento:

CUADRO DE DIÁLOGO DE INSERTAR PISTAS

CONFIRMAR
INSERTAR UN Nº XX
DE PISTAS DE
VIDEO

ANTES DE LA PISTA DE VIDEO
PRINCIPAL

DESPUES DE LA ULTIMA PISTA
DE VIDEO EN LINEA DE TIEMPO

CONFIRMAR
INSERTAR UN Nº XX
DE PISTAS DE
AUDIO

ANTES DE LA PISTA DE AUDIO
PRINCIPAL

DESPUES DE LA ULTIMA PISTA
DE AUDIO EN LINEA DE TIEMPO

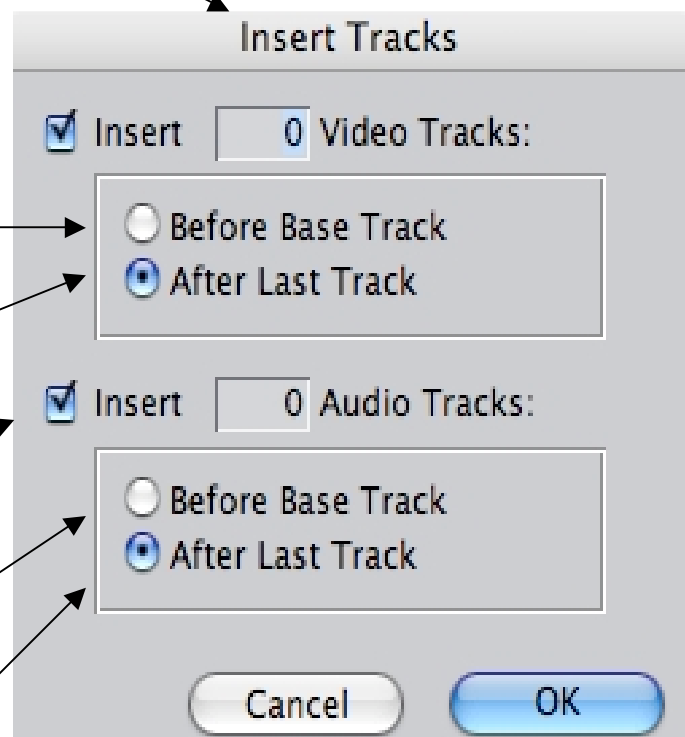


Figura 48:Añadir Pistas de Video o Audio desde la Barra de Tareas

Las **Pistas de Video** también gozan de dos opciones que permiten bloquearlas o hacerlas invisibles.

-El Candado:

Bloquea el contenido de la Pista para que no pueda ser alterado.

-El Interruptor:

Hace que la Pista se “encienda” o “apague” a los ojos del editor. De esta forma, una pista “apagada”

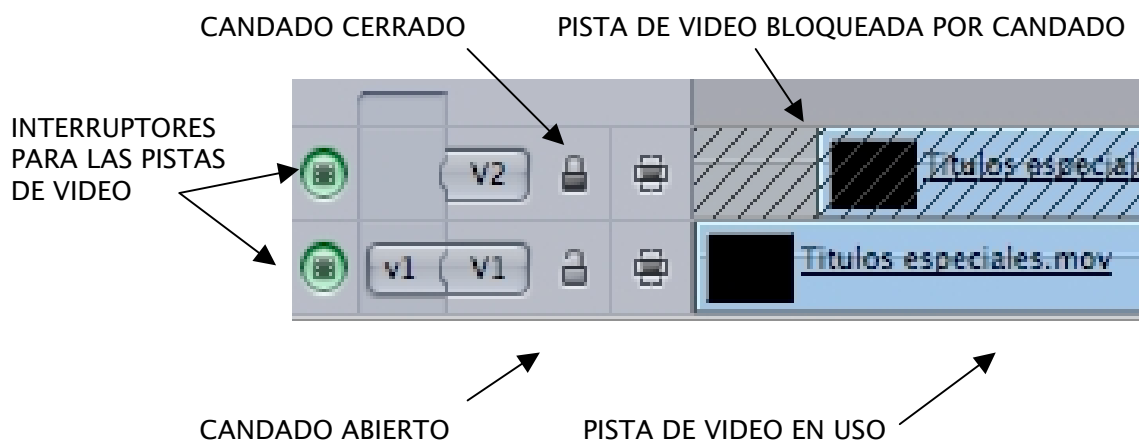


Figura 49: El Candado y el Interruptor en la Línea de Tiempo

La **Línea de Tiempo** tiene además otros controles de ajuste y visión. Sin dejar de ser importantes, desde luego, forman parte del proceso de preparación a la hora de montar nuestra película.

Es por así decirlo como el ejemplo similar a conducir un coche. Primero se asegura uno de su confort y seguridad, luego de que los espejos estén bien y por último arrancar y circular

En Final Cut tenemos algo parecido, sobre todo en la **Línea de Tiempo**. Cada usuario la ajusta a su conveniencia, para poder trabajar con mayor efectividad y comodidad.

Estos controles y funciones vienen mostrados en la Figura 50, y dónde se pueden encontrar. Se explican algunos:

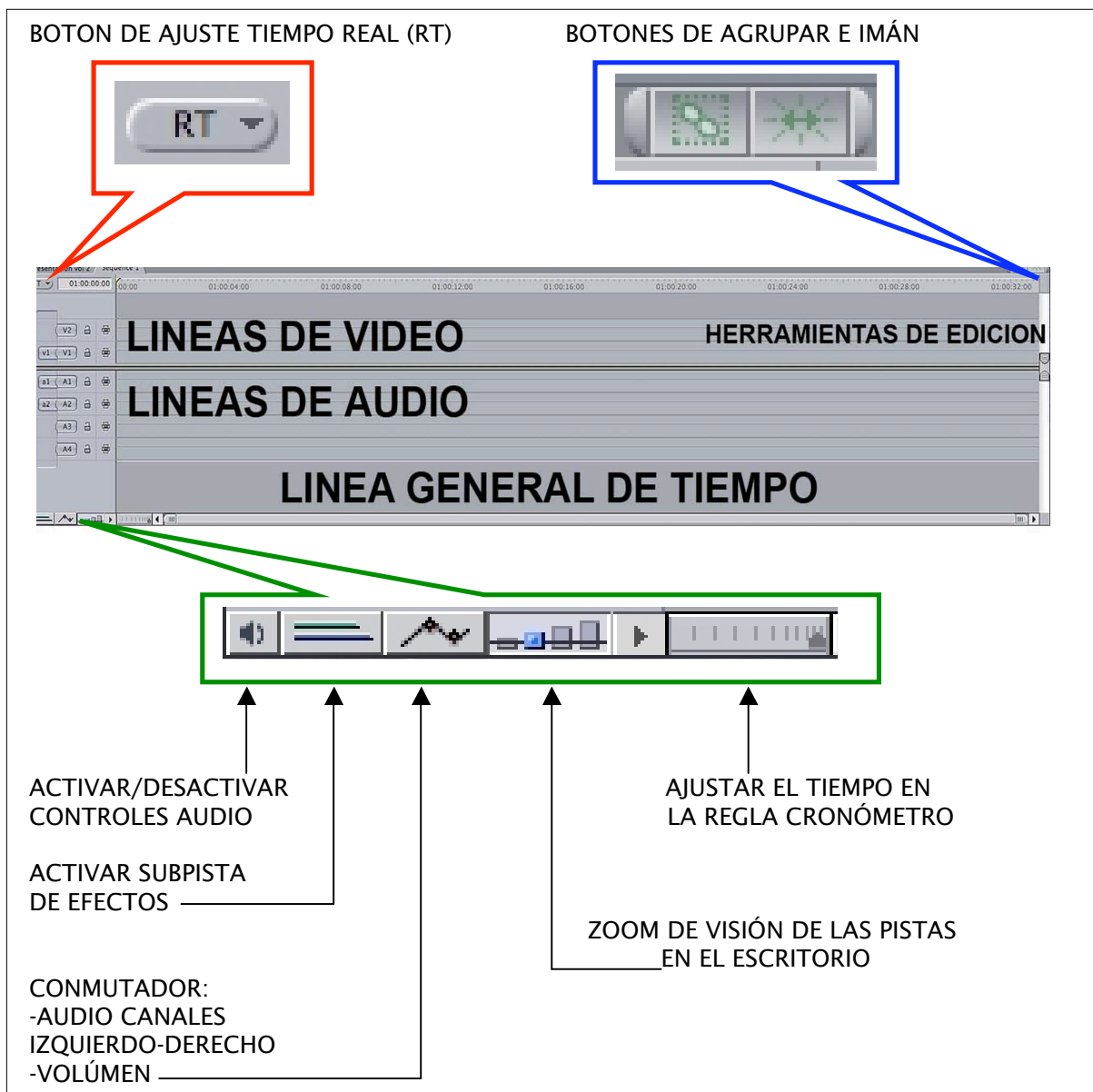


Figura 50: Controles de Ajuste y Visión en la Línea de Tiempo.

-Boton de Ajuste Tiempo Real (RT)

Como ya se ha escrito antes, Final Cut dispone de un potente motor de trabajo capaz de hacer que el programa no necesite “renderizar” la película constantemente.

Este motor se llama **RT**, siglas del Inglés Tiempo Real (**Real Time**) siendo el objetivo final: La Previsualización en el **Monitor** de Final Cut del resultado de nuestro trabajo..

El Objetivo de **Apple** es: Evitar que el usuario tenga que utilizar un hardware externo para ayudarle en la tarea de “renderizado”. de su película.

De esta forma, los programas para macintosh dedicados a la edición de Vídeo y DVD exprimen al máximo el microprocesador, memoria y recursos del equipo para que esto sea una realidad.

En el lenguaje común de los editores de vídeo se dice la expresión: *-Yo trabajo en Tiempo Real-* Esto indica dos cosas: Primero: Que tiene un equipo con un potentísimo hardware que le permite editar sus películas sin pararse a renderizar,ó; Segundo: Que tiene una aplicación de edición de vídeo, capaz de renderizar como si tuviera un hardware muy potente y su equipo de trabajo es relativamente “normal”.

Si su caso es el Segundo , entonces Final Cut satisfará con creces este aspecto, ya que los portátiles iBookG4 o PowerbookG4 trabajan con esta aplicación habitualmente que ayuda a muchos editores de video, adelantando su trabajo fuera de su puesto de edición habitual. Y esto es un gran adelanto tecnológico traducido en ahorro de tiempo y comodidad al editar.



Figura 51: Ajustes Real Time desde la línea de tiempo.

Volviendo al tema principal ,este botón de ajuste le dará al programa la orden de trabajar en dos modos: **Safe RT** y **Unlimited RT** y visualizar en cuatro modos distintos: Reproducir los fotogramas principales (**Play Base Layer Only**) y Ajustar la calidad de la imagen de salida del **Monitor: High**(Alta), **Medium** (Media), **Low** (Baja) .

-Modo Safe RT: Seleccionando esta opción hacemos que Final Cut trabaje sin renderizar muchos de los efectos y filtros que apliquemos a nuestra película. De esta forma agilizamos la edición y el mac trabaja con cierta libertad para poder

-Modo Unlimited RT:

Al escoger esta opción permitimos a Final Cut Express reproducir todos los efectos que hemos aplicado a nuestra película mientras estamos editando, sin necesidad de renderizar.

Se emplea generalmente cuando nuestro mac es sobrepasado en su capacidad de hardware de renderizar efectos y filtros, aún así se necesita un hardware muy potente para emplear esta cualidad.

Si seleccionamos esta opción y nuestro Mac no está preparado para realizar todo el flujo de trabajo, aparecerá un mensaje que nos advertirá de la imposibilidad de nuestro equipo de trabajar a ese nivel de esfuerzo.

Aunque parece una contradicción, en realidad no lo es, puesto que hay películas que tienen realmente muy pocos efectos añadidos y por tanto no suponen una gran carga para el microprocesador y la memoria del Mac.

-Play Base Only:

Cuando esta opción es seleccionada Final Cut ignora completamente todos los efectos que hayamos añadido a nuestra película.

Cuando seleccionamos **Safe RT** conjuntamente con **Play Based Only** reproducimos nuestro trabajo sin ver realmente los efectos que hemos aplicado hasta que decidimos renderizar.

-PlayBack Video Quality:

Escogeremos en este apartado cómo queremos ir visualizando en el **monitor** la película que estamos “montando”.

Tenemos las tres opciones de calidad de reproducción: **High**(Alta), **Medium** (Media), **Low** (Baja) . Para trabajar con mayor soltura se recomienda usar la calidad Baja hasta finalizar nuestro montaje. De esta forma no tendremos que renderizar mucho y aceleraremos enormemente nuestro trabajo.

-Zoom de Visión de Pistas en el Escritorio

Presionando en uno de los pequeños rectángulos contenidos en este cuadro hacemos que **Las Pistas de Vídeo y Audio** aumenten su tamaño o lo disminuyan.

Se emplea este recurso para comodidad del editor a la hora de organizar su escritorio.

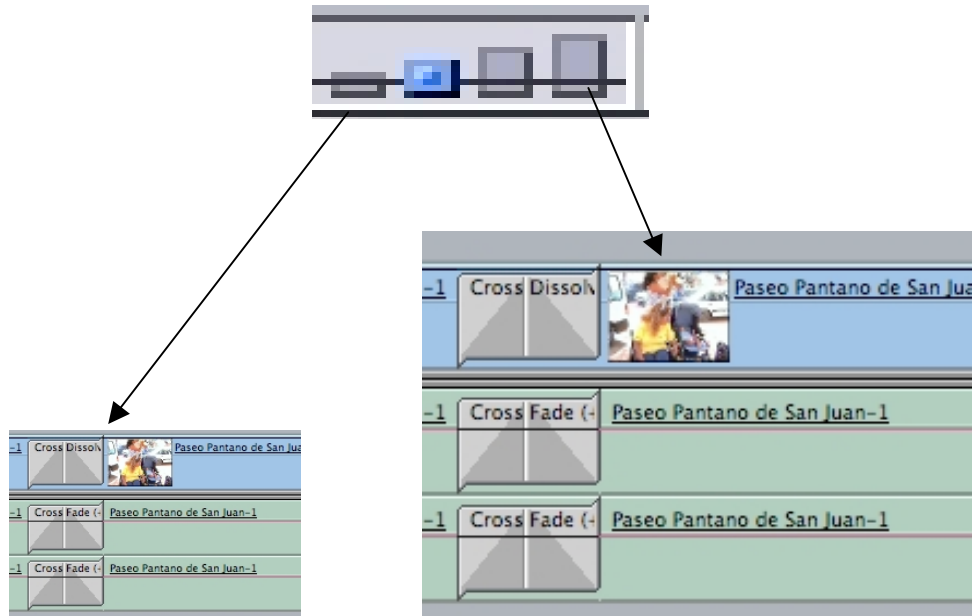


Figura 52: Cómo actúa el Zoom de Visión de Pistas

-Botones Agrupar e Imán

El uso de estos controles en **La Línea de Tiempo** es muy habitual, ya que estos afectan directamente a la condición de **Las Pistas de Vídeo y Audio** entre sí:

-Imán:

Como su propio nombre indica, su misión es la de atraer Los clips de Vídeo y Audio para que en la línea de tiempo no queden huecos vacíos.

-Agrupar/Desagrupar

Cuando se activa esta función, Los **Clips de Vídeo y Audio** se unen como “un todo” y se trabaja con ellos (Figura 53) conjuntamente esto se denomina Agrupar. Por contra, Desagrupar es cuando podemos trabajar con la imagen y el sonido de forma independiente.

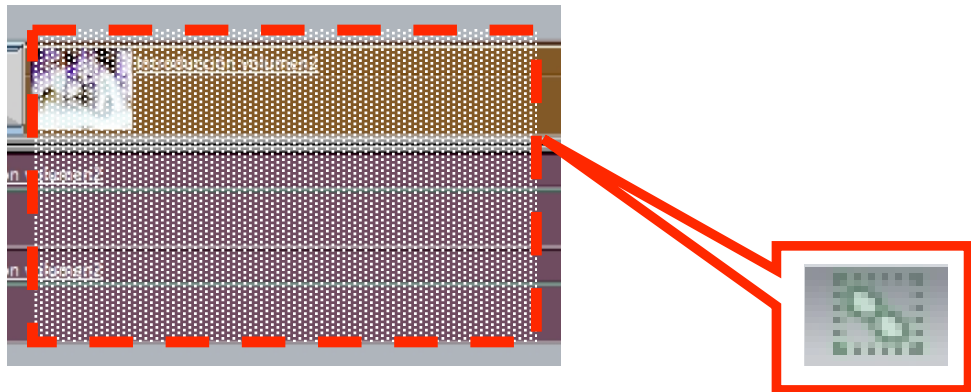


Figura 53: Clips de Vídeo y Audio Agrupados

2.2.5 Las Herramientas de edición

Esta pequeña paleta con herramientas está ubicada en el escritorio “standard” de Final Cut en la parte inferior derecha, junto al control de volúmen .



Figura 54: Dónde Ubicar las herramientas de edición.

Aquí podemos encontrar útiles para trabajar con **La Línea de Tiempo**. Las herramientas que comprende esta ventana son de aplicación directa con el puntero del mouse, es decir, cuando accionamos cualquiera de ellas la flecha del puntero toma la forma de la que hayamos seleccionado.

En la Figura 55 se describe qué herramientas están comprendidas dentro de esta paleta.

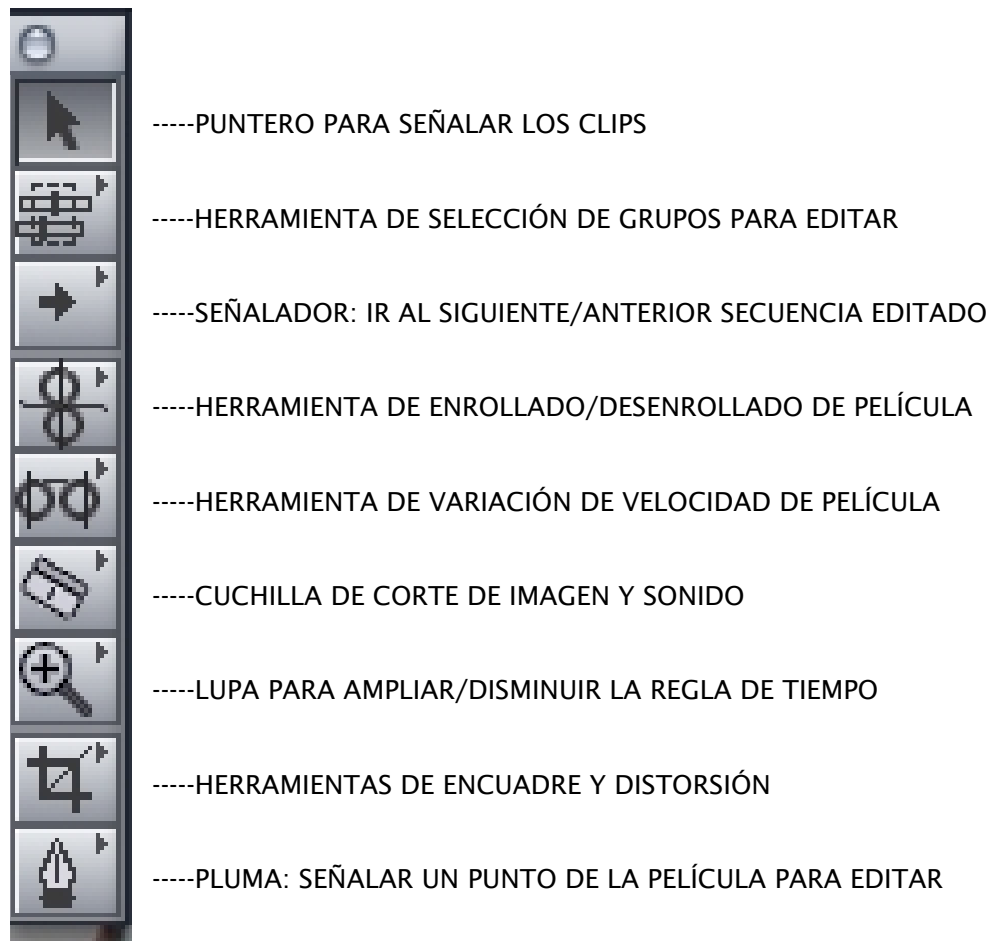


Figura 55: La Paleta de Herramientas de Edición.

Exceptuando la primera de las herramientas, **El Puntero**, todas las demás tienen un pequeño desplegable con varias variantes.

Las tres herramientas en el aprendizaje básico de Final Cut uso son: **El Puntero**, **La Cuchilla**, y por último **La Pluma** .

-El Puntero

Esta herramienta siempre está activada por defecto, su utilidad es básicamente la de señalar y marcar cualquier elemento del programa, ya bien sea para activarlo, ya bien sea para incluirlo en algo.

-La Cuchilla

Su misión es cortar clips, al aplicarla sobre cualquier punto de nuestra película, esta actúa realizando un corte visible al usuario por una línea de color negro sobre el clip.

El corte que realiza tiene la precisión de los valores del **Código de Tiempo (Time Code)** ,es decir: Hora, Minuto, Segundo y Fotograma.

Cuando en **La Línea de Tiempo** hemos utilizado el botón **Agrupar/Desagrupar** el corte lo realiza según sea la condición de este.

Si está situado en **Agrupar** la incisión se hará sobre la imagen y el sonido a la vez, pero si por el contrario está en la situación **Desagrupar** sólo cortará el clip donde tengamos situada nuestra **cuchilla**.

Los elementos cortados por la cuchilla mostrarán marcas rojas en forma de triángulo (▶ ◀) sobre el punto donde se aplicó esta herramienta.

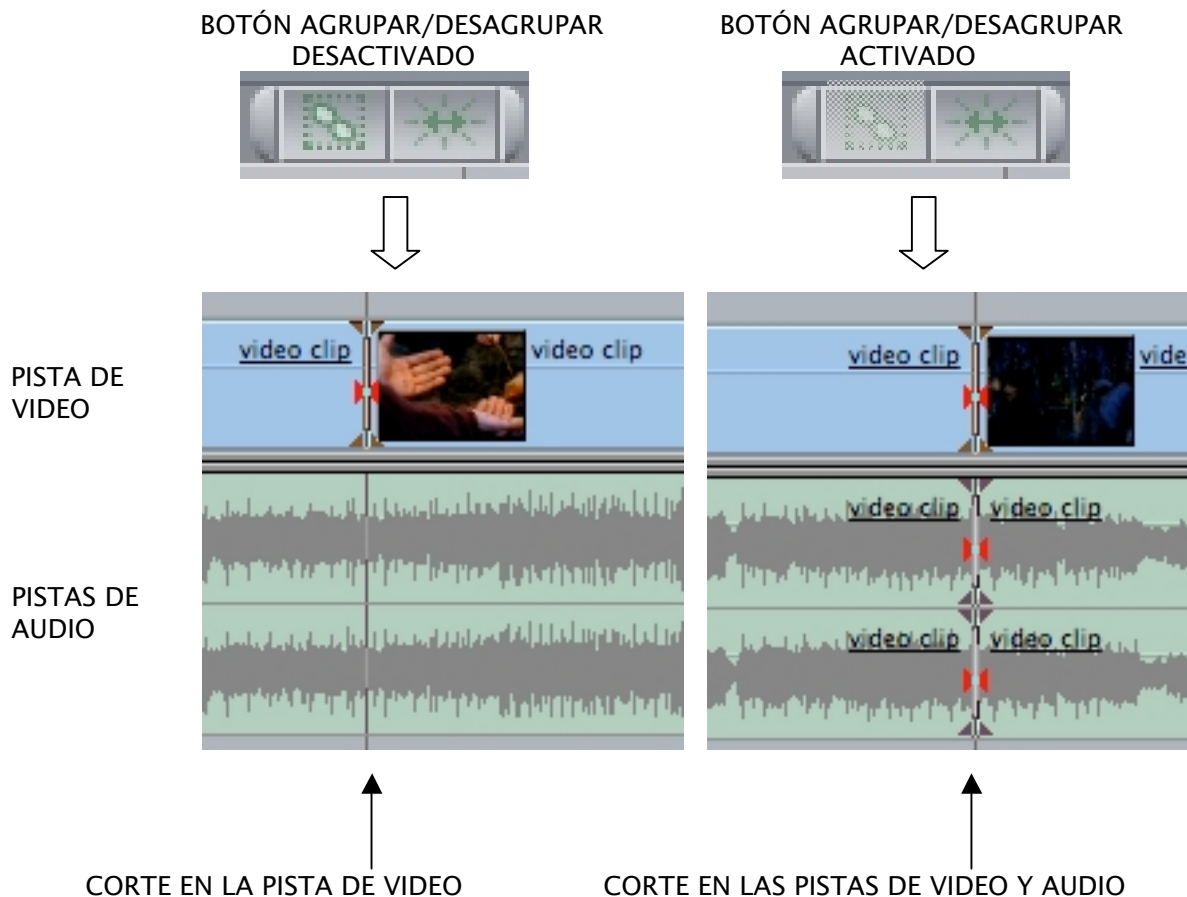


Figura 56: Corte a una pista o de un grupo con la cuchilla

-La Pluma:

Muy utilizada sobre todo en **Las Pistas de Audio**, gracias a este útil marcamos un punto en la pista y variamos un valor en “forma” de curva.

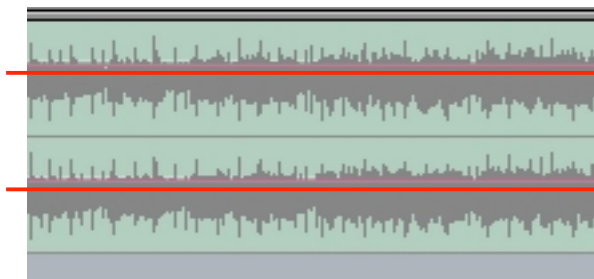
Para utilizar **La Pluma** debemos saber qué curva vamos a modificar y qué implica esa variación.

Tomemos como ejemplo en una gráfica convencional una línea recta. El valor vertical, el cual llamamos (y) representa el volumen del audio en decibelios, y el valor horizontal, el cual llamamos (X) representa el tiempo en segundos.



Esta gráfica se interpretaría de la siguiente forma:
El volúmen de mi película está a 3dB de volúen durante durante 6 segundos.

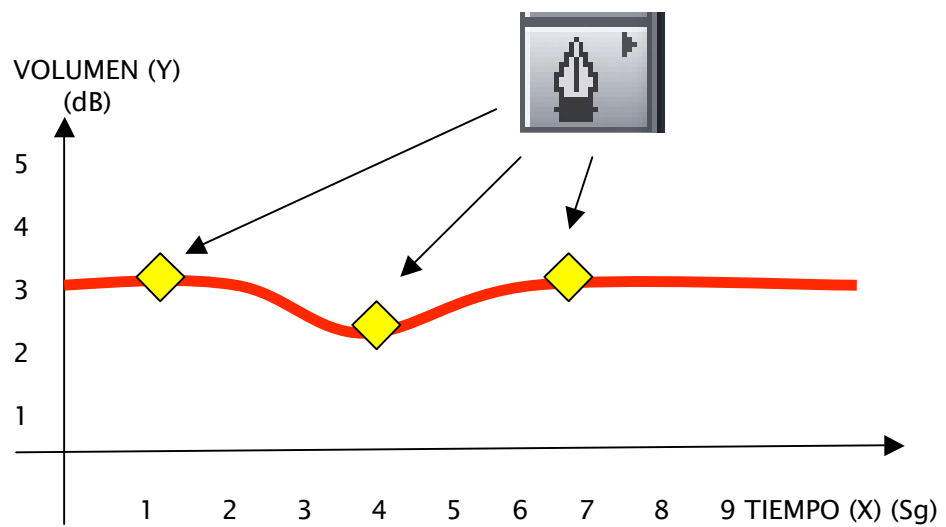
Ahora mira la similitud con Final Cut:



La **Pluma** marcará un punto o varios puntos donde el volúmen bajará o subira.

Figura 57: Cómo interpretar las líneas para aplicar la Pluma.

Si en la gráfica anterior aplicáramos la pluma 3 veces y arrastráramos los puntos que generamos podríamos tener una forma así:



Este gráfico de ejemplo se interpreta así: Nuestro volumen en decibelios comienza en 3, cuando la película llega a 4 segundos, baja a 2 y de ahí vá subiendo progresivamente a 3 cuando la película llega a 7 segundos.

Nuevamente la similitud con Final Cut es muy clara, la misma línea de volumen con los mismos puntos donde hemos aplicado **La Pluma**.

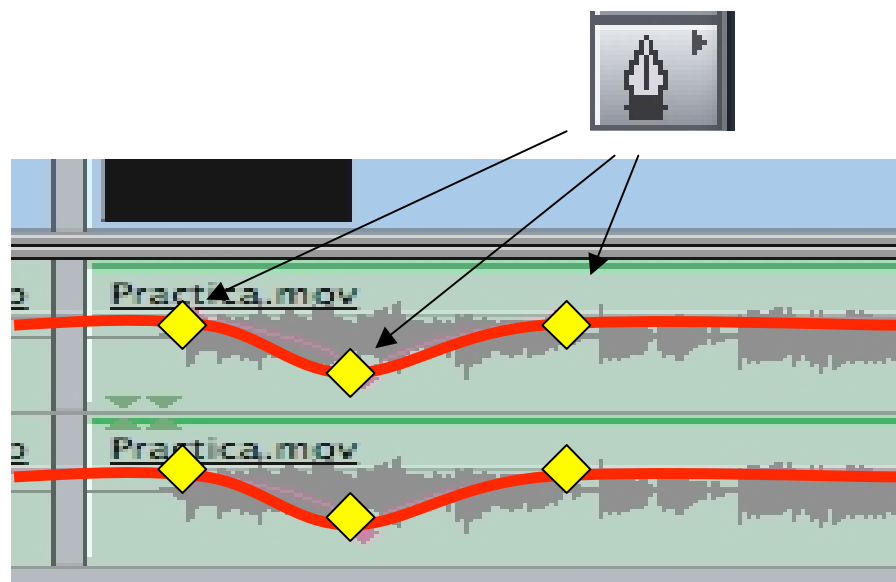


Figura 58: El resultado de aplicar la Pluma.

2.2.6. El Monitor o Ventana del Lienzo (Canvas)

El resultado final de nuestra película se muestra en esta ventana.

El **Monitor** tiene prácticamente el mismo aspecto que el **Visualizador** con la salvedad de algunos controles que en Final Cut Express no están incluidos.

*(Los botones de control son prácticamente idénticos, así que para no repetir los mismos conceptos, se aconseja repasar nuevamente **El Visualizador**)*

Como este manual aplica principios básicos , el monitor al que haremos referencia será el de Final Cut Express.

El **Monitor** muestra el resultado de las operaciones que realicemos en **La Línea de Tiempo**.

Lo ubicaremos en la esquina superior derecha (Figura 59).



Figura 59: Dónde ubicar el Monitor.

Más adelante se explicará cómo **El Monitor** es capaz de editar imágenes a través de un procedimiento que se llama **:Arrastrar y Soltar**.

3.- Primer paso de montaje: Crear un Proyecto y La Captura Básica o Sencilla.

3.1- ¿Que es la Captura?

La Captura es la adquisición de secuencias, imágenes y sonido para trabajar con ellas en Final Cut.

3.2-¿ Que tipos de Captura existen ?

Fundamentalmente existen dos:

-Captura Digital:

Cuando inyectamos las secuencias , imágenes y sonido a través de un dispositivo digital, como por ejemplo: Una cámara de Fotos Digital, Una Videocámara Digital (DV, mini DV, HD, HD Pro...), A través de un lector de Compact Disc de audio y por último , importando un archivo desde el disco duro del Macintosh.

La Captura Digital se realiza mediante un puerto **Firewire** o **USB**. Y tiene la gran ventaja de que trabaja con 500 o más líneas de resolución de imagen.

-Captura Analógica:

Se realiza inyectando las secuencias , imágenes y sonido siendo su fuente un dispositivo analógico que, conectado al Macintosh a través de un hardware especial de captura analógica convierte la señal en formato digital.

Final Cut trabaja con señales digitales, así que es necesaria esta conversión.

Existen varias fuentes analógicas que proporcionan material para trabajar con Final Cut : Un video VHS, una cámara de vídeo 8mm o Hi8 de Sony, una cámara VHSC...

Lo más normal o corriente es que estos dispositivos provean su señal a través de cables **RCA**.

Los terminales **RCA** tienen tres colores standard para su identificación:

- Amarillo: Señal Analógica de Vídeo (Imágen)
- Blanco : Señal de Audio en Mono
Canal Izquierdo en Estéreo (L) Left.
- Rojo: Canal Derecho en Estéreo (R) Right.

En España , contrariamente a lo que se usa en algunos países de Europa, se conoce poco un formato de vídeo analógico de mayor resolución de imagen llamado **SVHS** (léase Súper-VHS) desarrollado por marcas como JVC, Panasonic, Phillips o Thomson, entre otras.

Este formato está presente en muchos aparatos reproductores de vídeo o cámaras y su resolución de imagen es de aproximadamente 420 líneas, en comparación con la del VHS convencional que es de unas 200.
Su cable de conexión sólo porta imagen, así que precisa conexiones de audio **RCA**.

3.3 Cómo Crear un Proyecto en Final Cut y Organizarlo.

Los elementos* que importemos en Final Cut se acumularán en **El Almacén de Materiales**, donde estarán a nuestra disposición para editarlos.

Cuando conectamos una Video Cámara (*Vamos a usar como ejemplo principal una cámara formato miniDV, que es la más extendida para el uso doméstico actualmente*) esta vierte sus imágenes sobre Final Cut dándole un código de Tiempo (**Timecode**) .

Esta valiosísima información contiene la duración de las secuencias que hemos filmado , las pausas o cortes que hemos hecho y la fecha cuándo fueron filmadas (Por si fuera necesario saber cuándo se obtuvo el material con el que estamos trabajando).

Bien, pues llegados a este punto, haremos lo siguiente para crear nuestro proyecto:

1º-Encendemos el Mac , y creamos en nuestro escritorio dos carpetas: “*Mi película*” y “*Capturas*”

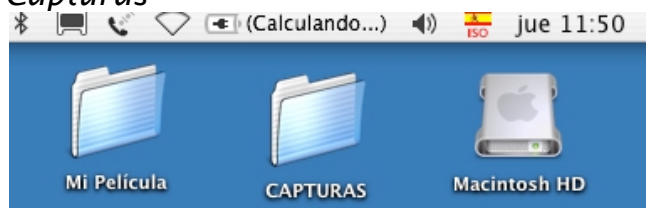


Figura 60

2º-Conectamos el cable **Firewire** de la Vídeo Cámara al Mac. Encenderla en la posición de Reproducción de Imágenes. (Play..., o similar)

3º-Iniciamos Final Cut Pro o Express.

4º- Crearemos un Proyecto nuevo , para ello accederemos a la **Barra de Tareas** y buscaremos el comando:

File > New Project

El **Almacén de Materiales** mostrará una carpeta con el nombre: *Secuence1*(*Secuencia 1*) y la pestaña superior: *Untitled Project 1* (*Proyecto sin Título 1*)

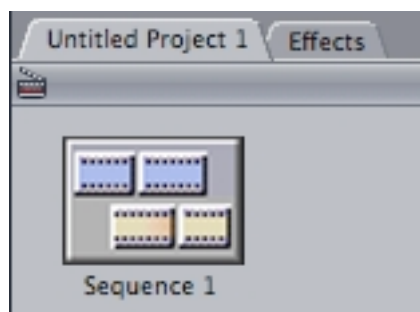


Figura 61

Pinchamos prolongádamente en la carpeta *secuence1* y cambiamos este nombre por el de las imágenes que vamos a introducir en ella, por ejemplo: *Video Marcos Vidal*.

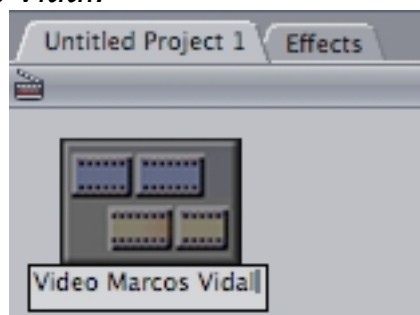


Figura 62

5º- Ahora, damos un nombre al proyecto de nuestra película, , para ello accederemos a la **Barra de Tareas** y buscaremos el comando:

File > Save Project

Guardamos el Proyecto en la carpeta “Mi Película” que hemos creado en el Escritorio y lo guardamos llamándolo por ejemplo: Video Marcos Vidal Finalizamos la creación del proyecto salvándolo pulsando **Save**.

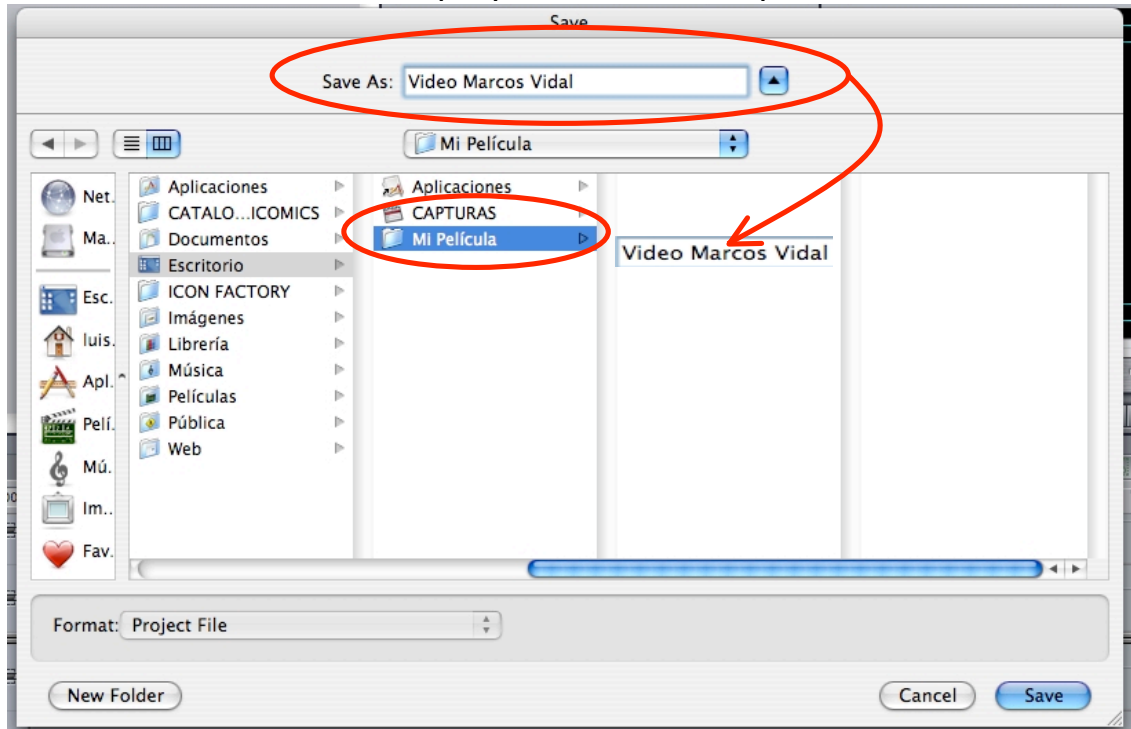


Figura 63: Cómo guardar un proyecto Final Cut

6º- Una vez creado nuestro proyecto , debemos decirle al programa en qué lugar vamos a realizar el almacenamiento de imágenes, para ello accedemos a través de la **Barra de tareas** a los comandos:

Final Cut Express > System Settings > Scratch Disks

Por defecto la primera línea estará activada, aquí debemos decirle a Final Cut que introduzca las capturas en la carpeta “Capturas” que hemos creado en el Escritorio, para ello lo seleccionamos pinchando con el puntero en el botón llamado “Set”

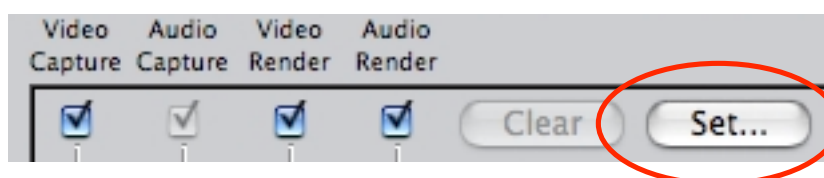


Figura 64: Cómo ubicar nuestras capturas con Final Cut

Buscaremos la carpeta “Capturas” y la ruta que aparecerá será más o menos así:

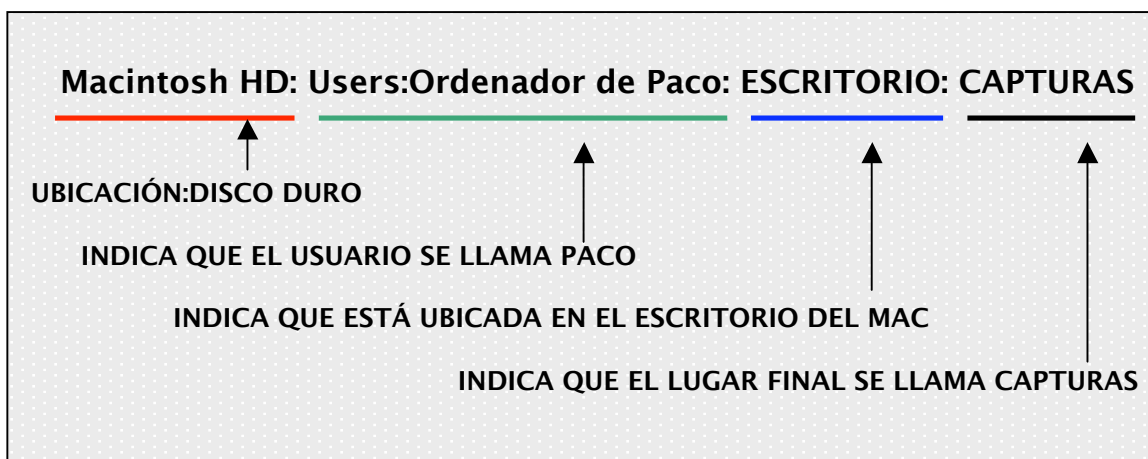


Figura 65: La Ruta que nos lleva al lugar donde estará el material capturado

Otra opción que debemos considerar es desactivar el Límite de Captura. Final Cut trae por defecto seleccionada en la casilla :**Limit to Capture XX minutes** .

Si si queremos tener libertad en dicho tiempo de captura debemos dejar sin marcar la opción, ahora si sabemos exáctamente cuánto tiempo hemos de capturar podemos incluso decir que el límite sean , por ejemplo 45 minutos, despues de activarla casilla, claro.



Figura 66: Desactivando el Limite de Captura

Ya sabemos cómo se va a llamar nuestro proyecto , o película, conocemos su ubicación dentro del Mac y también dónde estarán los materiales que capturemos.

Ahora ya estamos listos para **Capturar** las imágenes.

Si somos ordenados y disciplinados a la hora de archivar nuestros materiales y proyectos, la edición con Final Cut será más rápida y la preocupación no será dónde se encuentran nuestros materiales, si no la propia de montar y crear nuestra película.

Los Proyectos realizados en Final Cut generan un archivo especial que es identificable en el **Finder** o en la carpeta de destino por ser similar al ícono del programa.

3.4. Cómo Capturar imágenes para editar en Final Cut

Una vez acabados los pasos preliminares , con nuestra Video Cámara encendida y el programa funcionando haremos lo siguiente:

1º- Acceder a la **Barra de Tareas** y buscar el comando:

File > Capture...

2º- Aparecerá la **Ventana de Captura** que tiene este aspecto y controles:



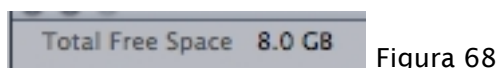
Figura 67: La Ventana de Captura de Final Cut.

Por ser este un manual de Aprendizaje muy básico, sólomente se explicará la **Captura Libre**.

1º-¿Qué elementos debemos comprobar ?

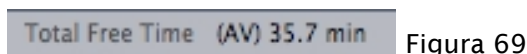
a) Saber cuánto espacio en el Disco Duro tenemos para editar.

*(Mira el indicador **Total Free Space**)*



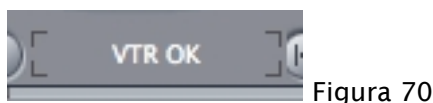
b) Conocer el tiempo máximo de película que podremos calcular.

*(Mira el indicador **Total Free Time**)*



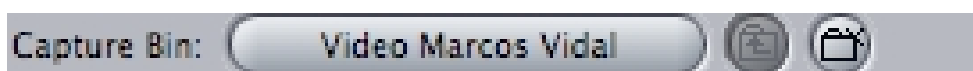
c)Cerciorarse que la cámara está correctamente conectada.

*(Bajo los Controles de Video Cámara debe aparecer un indicativo con la expresión: **VTR OK**)*



d) Comprobar que el material que se va a capturar tiene el mismo nombre que la secuencia existente en el **Almacén de Materiales**.

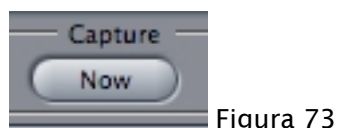
(En nuestro ejemplo viene con el nombre:Video Marcos Vidal)



2º -Una vez realizado este “chequeo” accionamos la tecla **Reproducir** (▶) disponible en los **Controles de la Video Cámara**



3º- A continuación pulsamos el control **Now** (Ahora) de captura.



4º.-Comienza la Captura. Para detenerla bastará con pulsar **ESC**.

Muy Importante:

Puede aparecer un mensaje de advertencia indicando que no hay suficiente espacio en el disco de arranque, este mensaje debe ser ignorado, y continuar con la captura presionando OK..



Figura 74: Advertencia sobre el disco de arranque

5º- El metraje capturado aparecerá en el **Almacén de Materiales** con el nombre "*Untitled*" (sin nombrar) con el dibujo de un pequeño altavoz, indicando que la secuencia de video porta tambien sonido.

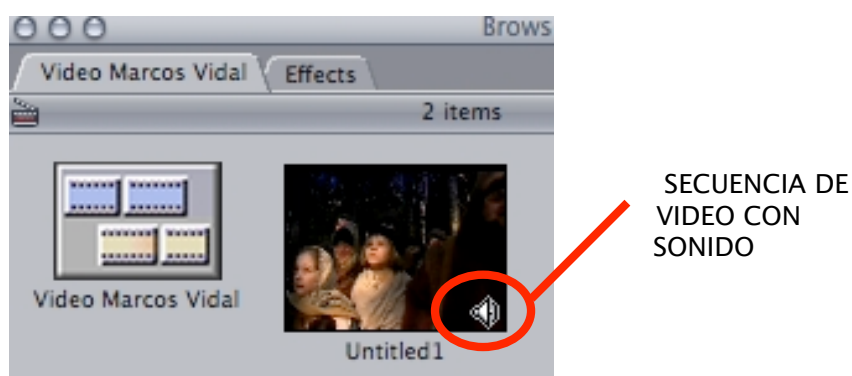


Figura 75: Una secuencia de Video con Audio incluido

6º- Presionando unos segundos con el puntero en “Untitled” hasta que salga el cuadro de cambio de nombre y renombramos la escena escribiendo, por ejemplo :*Canción*.

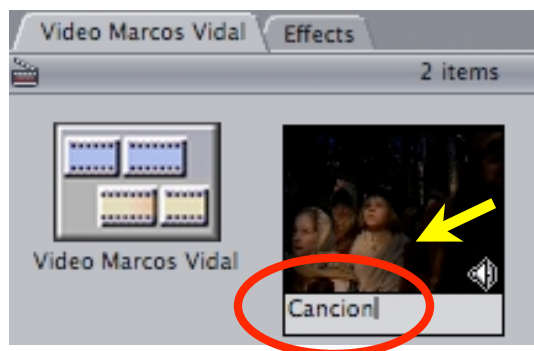


Figura 76: Cómo cambiar el nombre de una secuencia

A Partir de ahora , todas las capturas que hagamos llevarán el indicativo *Cancion*, mas un número de orden: *Canción_01*, *Canción_02*... Hasta que decidamos crear un nuevo contenedor Bin , o carpeta de contenido.

3.5.-¿Qué es un Contenedor Bin?

Un contenedor Bin es un carpeta que está dentro del **Almacén de Materiales** y que nos permite organizar cualquier elemento* que podamos incluir en nuestra película.

Para crear esta carpeta basta solo con presionar el botón derecho de nuestro ratón sobre el **Almacén de Materiales** y escoger la opción **New Bin**.

Final Cut nos dará la opción automáticamente de darle a este contenedor un nombre.

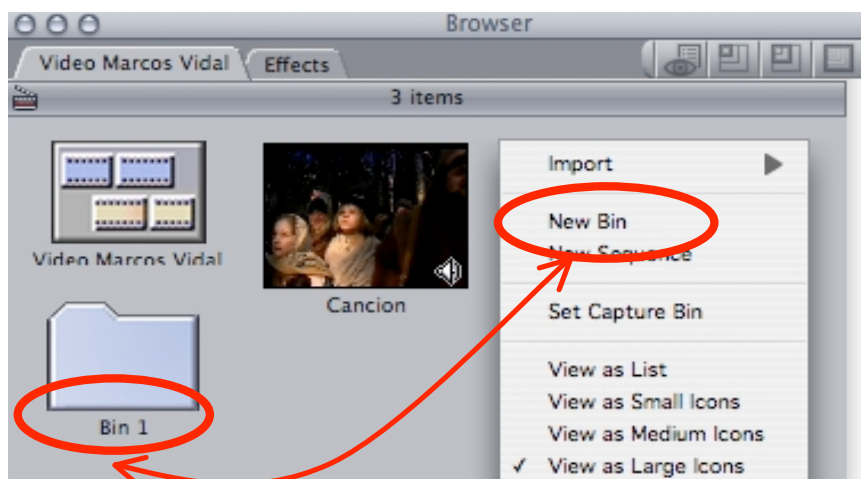


Figura 77: Cómo crear una contenedor Bin

Para los que se inician en Final Cut, un buen patrón para organizar sus materiales es crear tantos contenedores Bin como tipo de elementos dispongamos, es decir : Un contenedor para Videos, uno para Canciones, uno para Fotografías, por ejemplo.

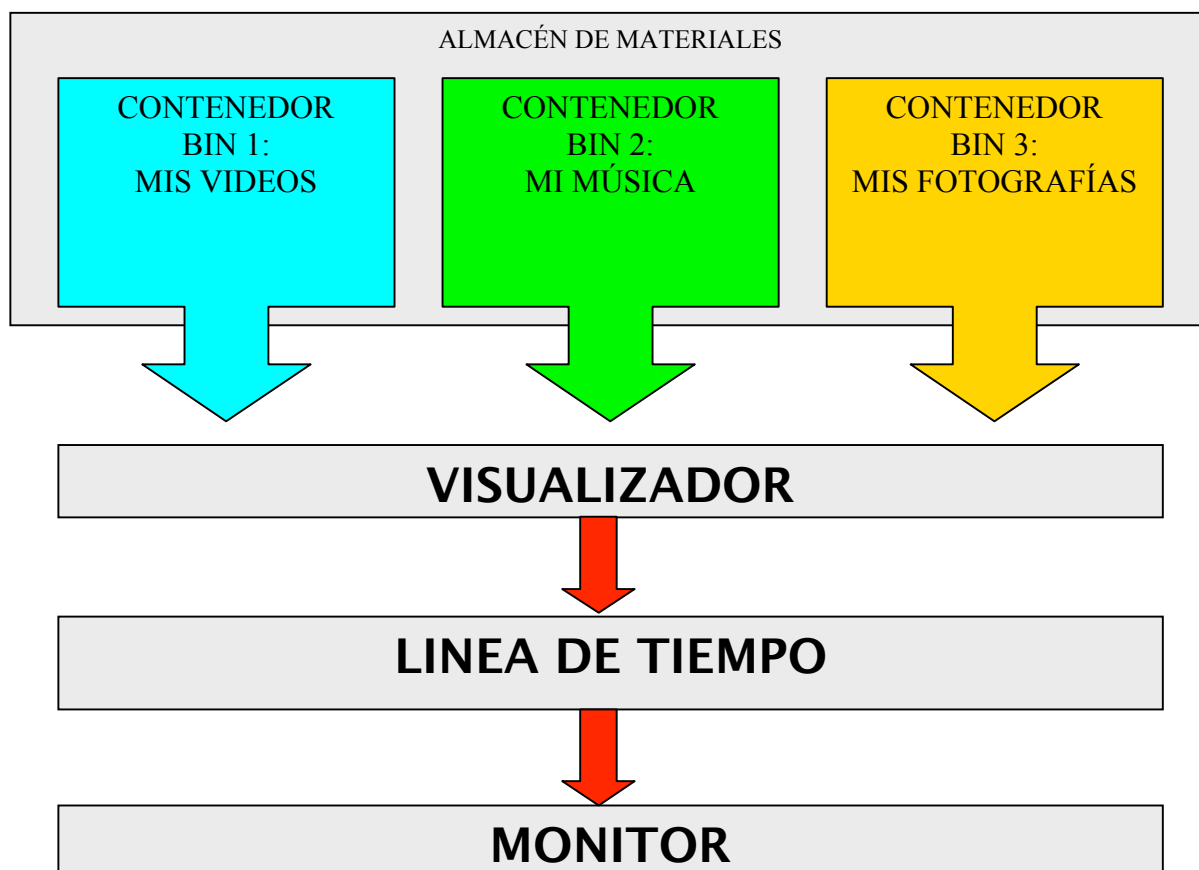


Figura 78: Creando diferentes contenedores Bin.

Cierto es, sin embargo que Final Cut permite otra forma de edición , muy sencilla que consiste en arrastrar nuestros elementos* desde **El Almacén de Materiales** pasando por **El Visualizador** y llevándolo a destino en **El Monitor**, donde aparece una pantalla especial de edición que ordena a **La Línea de Tiempo** a montar la película. De esta forma lo tenemos todo ordenado y sabemos que al importar un elemento* podremos almacenarlo en cada contenedor y luego será más fácil localizarlo.

3.6.- Cómo importar otros elementos a Final Cut.

Como se ha hecho referencia en el apartado anterior, los contenedores **Bin** pueden acoger imágenes y Música.

El **Almacén de Materiales** puede actuar como el escritorio de nuestro Mac, es decir , nosotros podemos mover los elementos que incluyamos en él donde deseemos que sean almacenados.

Teniendo pues esta ventaja, para realizar las importaciones seguiremos estas instrucciones:

-Para importar un elemento* simple:

File >Import > Files...

-Para importar una carpeta con elementos* usaremos los comandos :

File > Import >Folder

-Para importar un proyecto realizado con **iMovie** (versión 3 o superior)

File >Open : Buscar y Abrir el Nombre del Proyecto iMovie

3.7.- ¿Con qué clase o extensiones de archivo trabaja bien Final Cut?

Final Cut puede importar muchos tipos de archivos, pero para establecer una norma o patrón a los que principian en el manejo del programa tendremos en cuenta lo siguiente:

A) Si es archivo de **Vídeo**:

Final Cut soporta y trabaja muy bien los archivos **.mov** de quicktime, y los DV que provienen de una cámara digital.

Por contra ,las extensiones **.avi** o **.divx** dan bastantes problemas , así que es mejor optar por los arriba indicados.

Hay que tener en cuenta que Apple se mueve con el estándar QuickTime , diseñado para mac , pero otro tipo de extensiones diseñadas para PC no tienen los mismos codecs de compresión de imagen ni medida, por lo que resulta bastante problemático trabajar con ellas.

B) Si es archivo de **Audio**:

Para trabajar con archivos de sonido , la mejor y más aconsejada opción es **AIFF**, que al igual que **.mov**, es un estándar diseñado por Apple.

Aunque **.wav** es reconocido , es preferible evitarlo , así como **.mp3**, ya que sobre todo el último le exige al programa renderizar constantemente el trabajo.

C) Si es archivo de **Imágen**:

Aquí el programa muestra una flexibilidad mayor que en las dos anteriores.

Uno de los mejores aliados de Final Cut es **Adobe Photoshop**, ya que podemos importar imágenes con el formato **.PSD** incluyendo todas sus capas disponibles por separado en la **Línea de Tiempo**.

Aquí se incluye una lista de las extensiones importables por Final Cut:

- BMP
- FlashPix
- GIF
- JPEG/JFIF
- Mac Paint (PNTG)
- Photoshop (PSD)
- PICS
- PICT
- PNG
- QuickTime Image File (QTIF)
- SGI
- TARGA (TGA)
- TIFF

Después de haber explicado a grandes rasgos cómo crear un **Proyecto**, la **Captura e Importación** ya estamos capacitados para el siguiente paso: La Edición de Imágenes.

4.- Segundo paso de montaje: La edición de imágenes.

Después de haber recopilado todo el material necesario , ya estamos listos para iniciar el montaje de la película.

Ahora, todo lo que podamos necesitar para trabajar lo tenemos organizado en el **Almacén de Materiales**.

4.1- Del Almacén de Materiales al Visualizador.

El procedimiento a seguir pasa primero por llevar nuestros elementos al **Visualizador**.

Una vez allí marcamos lo que vamos a seleccionar y lo que no estableciendo los puntos **In-Out**.

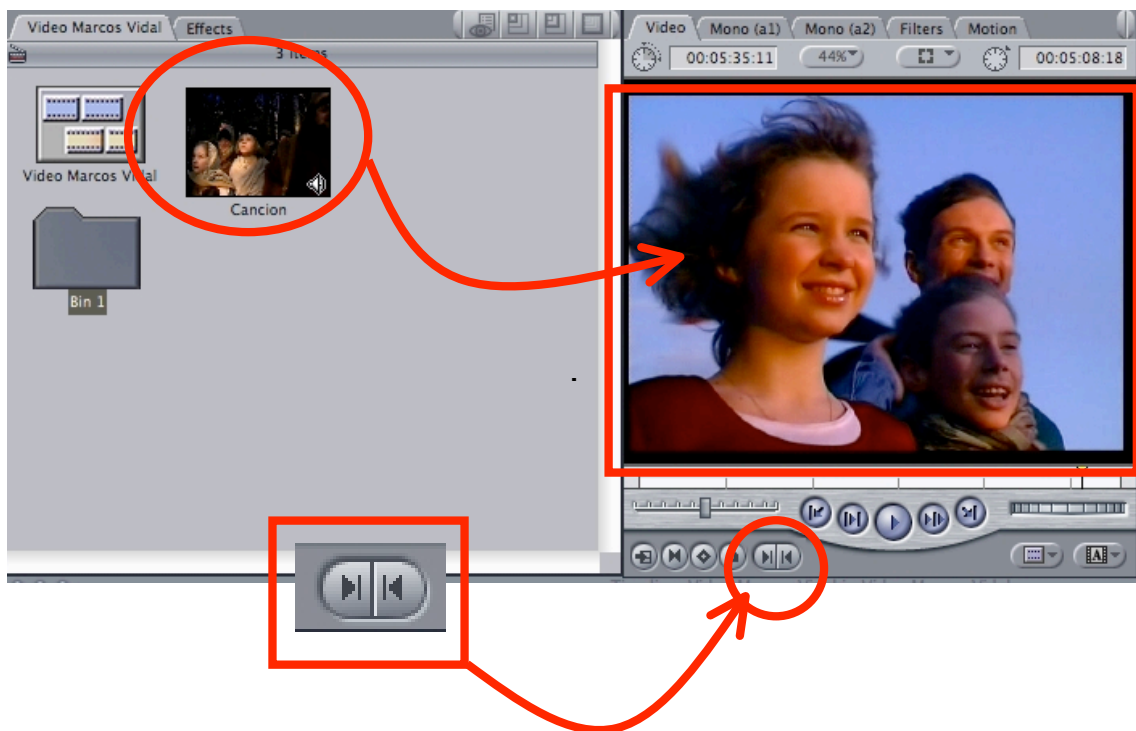


Figura 79: Llevando una secuencia de vídeo al Visualizador

4.2 Del Visualizador a la Línea de Tiempo

Con nuestros marcadores estableciendo un punto de entrada y uno de salida en el **Visualizador** , es momento de llevar nuestra selección a la línea de tiempo.

Para hacerlo basta con arrastrar la imagen del **Visualizador** al lineal de vídeo disponible en la **Línea de Tiempo**:

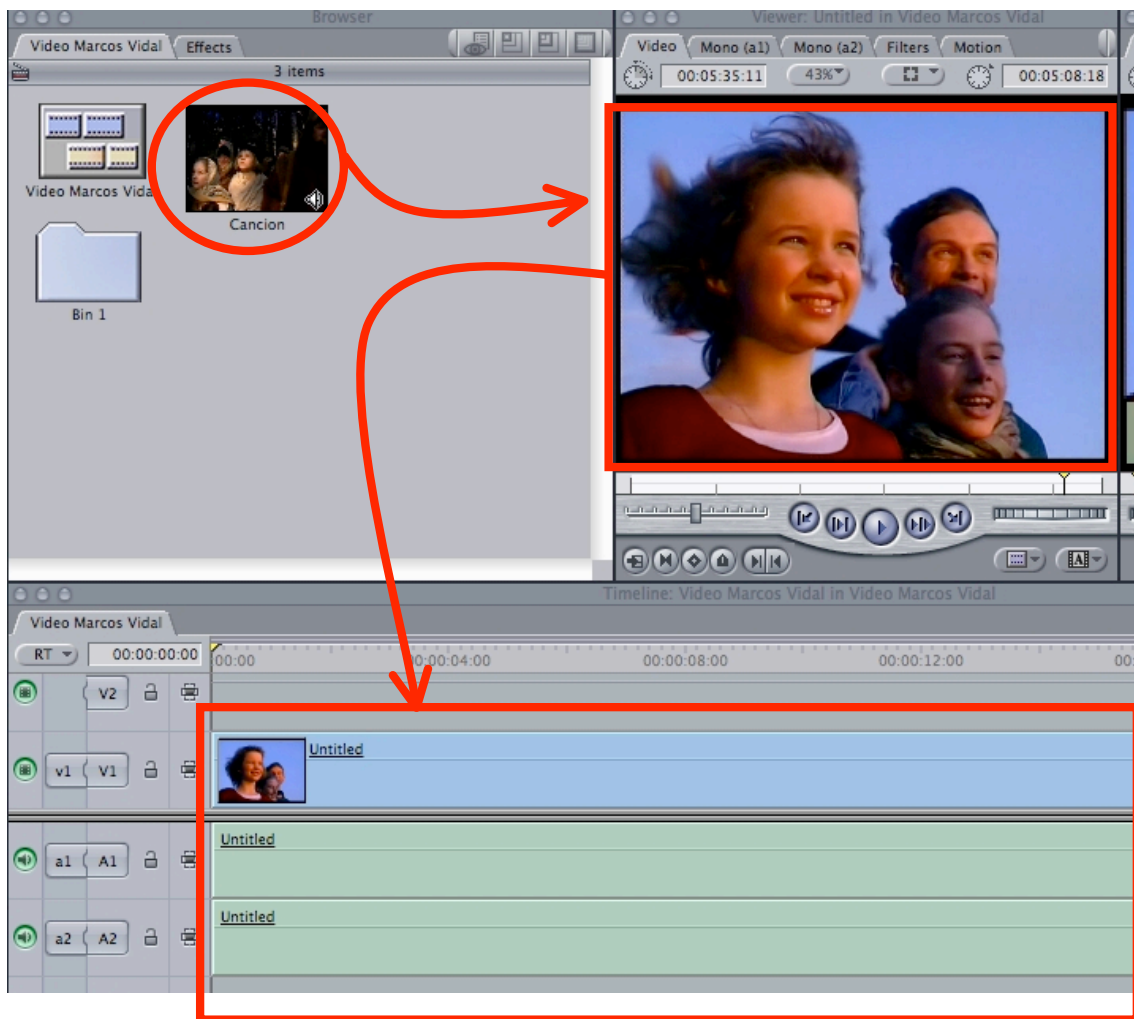


Figura 80: Llevando una Secuencia de Video del Visualizador a La Línea de Tiempo

Cada vez que hagamos este proceso , entre corte y corte seleccionado pueden quedar espacios libres, para evitar esto , al momento que depositemos la secuencia en la **Línea de Tiempo** llevamos la **Aguja de Edición** justo donde está el hueco y accionamos en **La Barra de Tareas** el comando:

Sequence > Close Gap

Estos “huecos” que quedan entre secuencia y secuencia son interpretados por Final Cut como “pantalla en negro” y como “silencio sonoro” .

En la medida de lo posible se han de evitar , para que al finalizar el montaje de la película no nos den “sorpresas”.

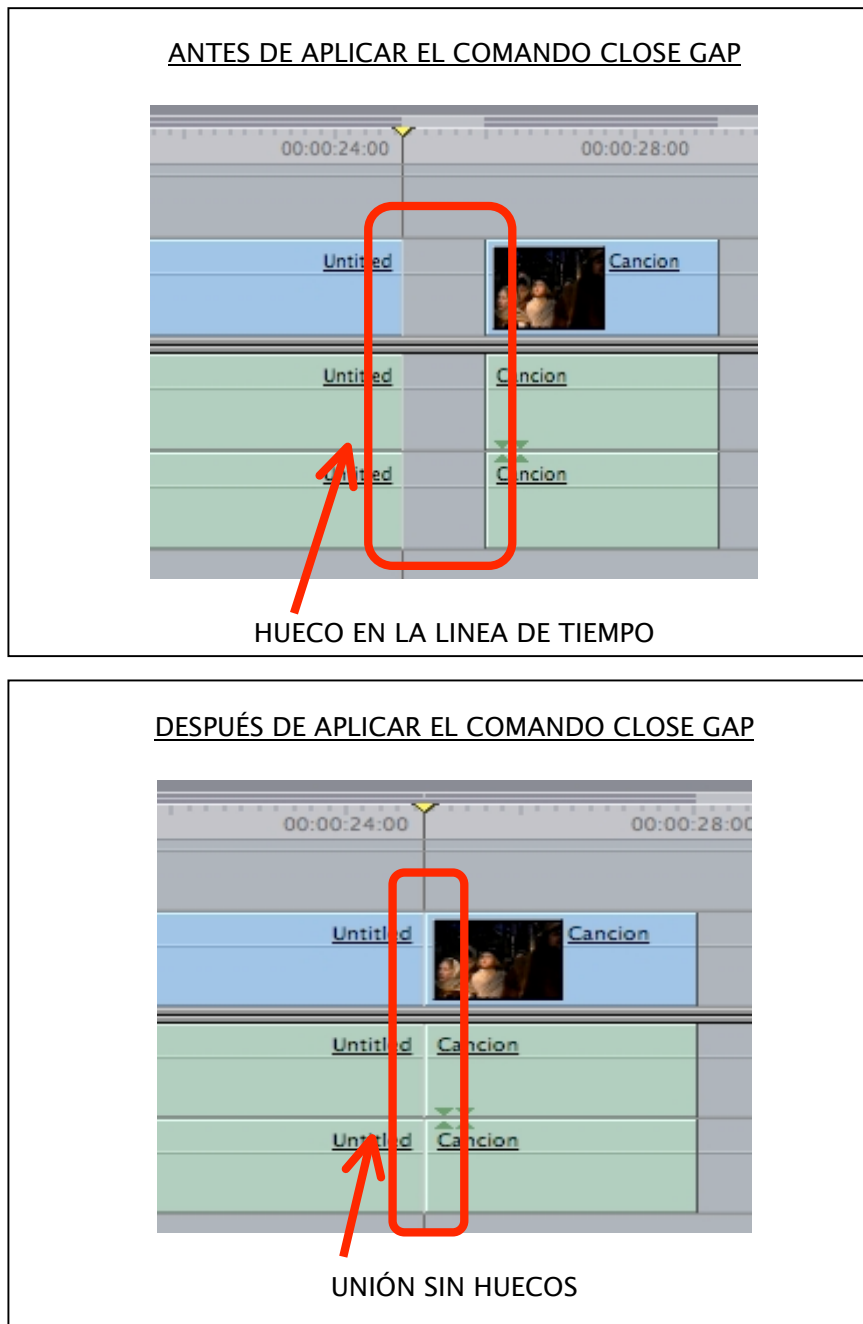


Figura 81: Los “Huecos” en la Línea de Tiempo

4. 3.- Añadiendo Transiciones a nuestra película

¿Qué es una transición?

Una transición de Vídeo o Audio es un efecto Visual o Sonoro que se utiliza para unir una secuencia con la siguiente que vamos a editar.

Final Cut tiene una biblioteca de **Transiciones** ubicada en el **Almacén de Materiales**.

Esta colección comprende las más conocidas y populares **Transiciones** que podemos visualizar en el cine o la televisión.

Apple ha diseñado sus propias transiciones, aunque Final Cut también añade algunas de otros desarrolladores de software.

Dentro del abanico de las **Transiciones** que podemos encontrar están las más sencillas , como la **Disolución** o más complicadas , como las **3D**.

Sea como fuere, la aplicación de **Transiciones** en la edición es relativamente fácil , siguiendo unos sencillos pasos.

4.3.1.-Como aplicar correctamente una Transición

Antes de aprender cómo vamos a aplicar las **Transiciones** en Final Cut hay que observar un principio básico:

Toda transición requiere de un tiempo de entrada y de salida

Para poder aplicar bien una transición , esta necesita tomar parte del metraje de las dos secuencias que unamos.

En la Figura 82 tenemos representadas la secuencia **A** y la secuencia **B**. Para unir las con una **Transición** esta tomará una porción de las dos secuencias, de esta forma tendremos un tiempo de entrada y uno de salida.

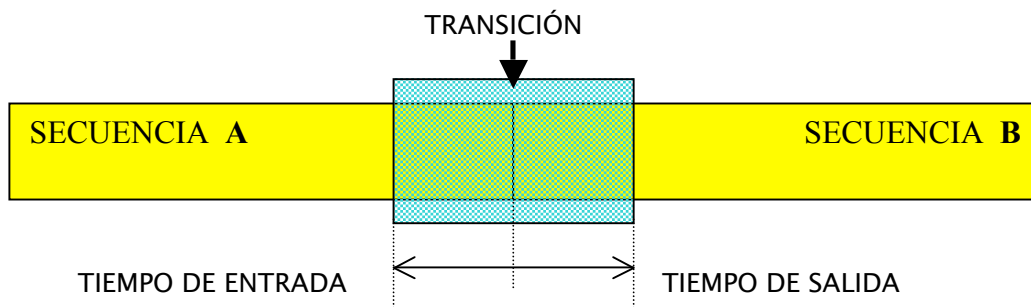


Figura 82: El Tiempo de entrada y salida en una Transición. Las **Transiciones** tienen un dibujo determinado en Final Cut , que muestran por su forma el tiempo de entrada y el de salida.

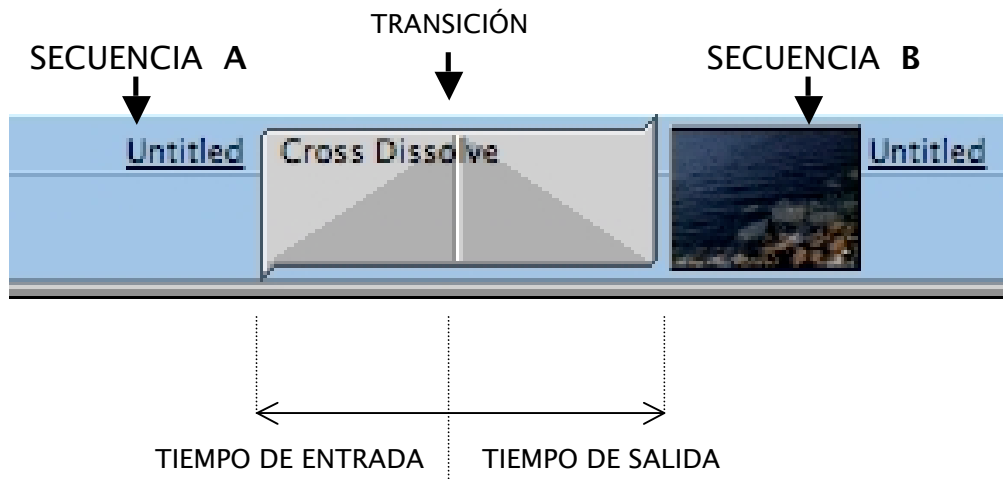
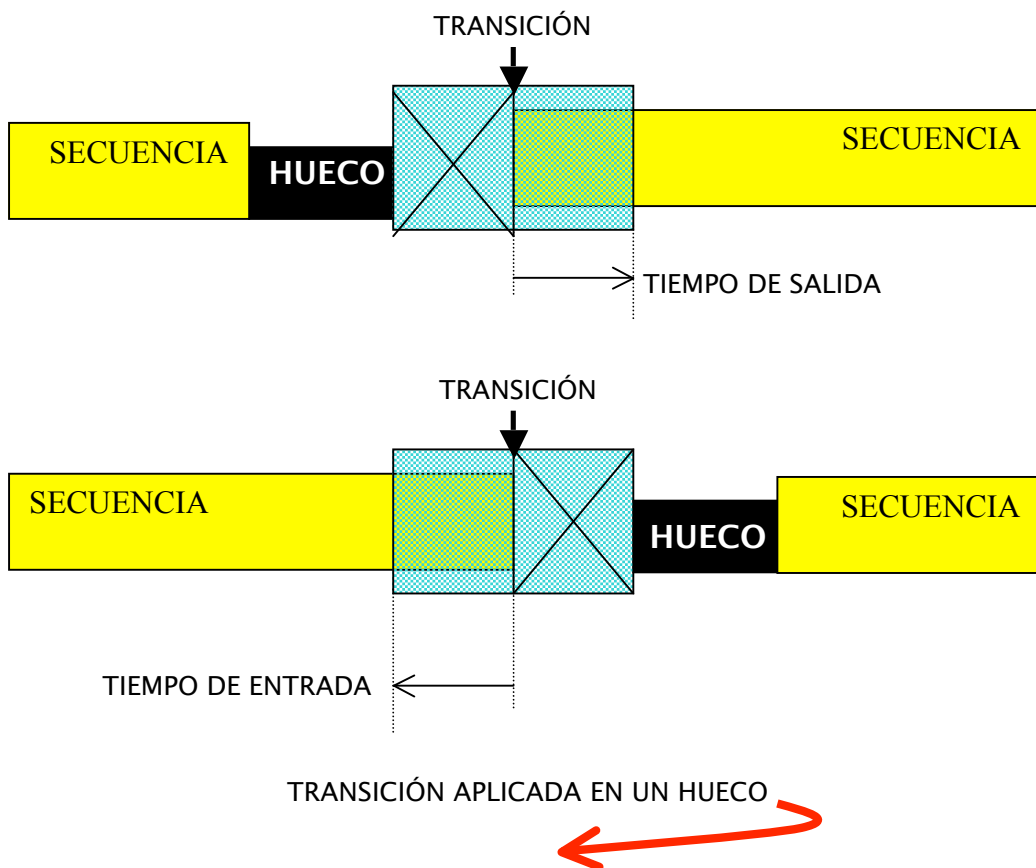


Figura 83: Qué aspecto tiene una Transición.

Cuando no existe el tiempo de entrada o de salida, la **Transición** no está completa y sólo se mostrará a medias.

Si al editar no tenemos presente la eliminación de los “huecos”, al aplicar las **Transiciones**, Final Cut la mostrará incompleto este efecto.



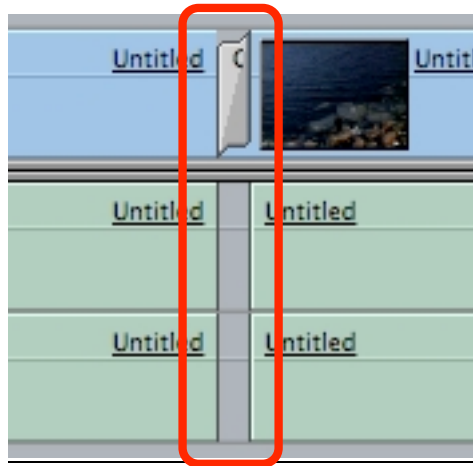


Figura 84: Esquemas de una Transición aplicada con huecos.

Existe una excepción, cuando aplicamos la **Transición** usando la **Línea de Tiempo**, la secuencia entrará o saldrá mostrando en el monitor la pantalla en negro.

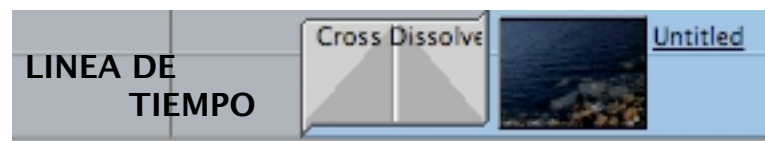


Figura 85: Una Transición con el tiempo de entrada en la Línea de Tiempo

Las **Transiciones** son modificables, y el editor, a su juicio, puede aplicarlas en la película al momento que crea oportuno.

Cierto es, sin embargo, que el exceso de **Transiciones** pueden romper el ritmo del guión que estamos plasmando e incluso cansar al espectador.

Por lo tanto, hay un momento idóneo para cada corte y para cada **Transición**; Practicando con nuestros montajes y visualizando muchas películas de forma “técnica” podremos adquirir la destreza de saber cómo aplicarlas.

4.3.2 Aplicando Transiciones.

Ahora, vamos a “destapar” el **Almacén de Materiales** donde se guardan todas las **Transiciones** que podremos aplicar a nuestra Película.

La pestaña **Effects** del **Almacén de Materiales** nos muestra el contenedor **Video Transitions**. Al pinchar con el puntero sobre el se despliega todo el contenido.

Contenido organizado por el tipo de **Transición** y por el efecto que aplican.

Para transportar una **Transición** desde el **Almacén de Materiales** hasta la **Línea de Tiempo** basta con arrastrarla hasta la juntura de las dos secuencias que vamos a transicionar.

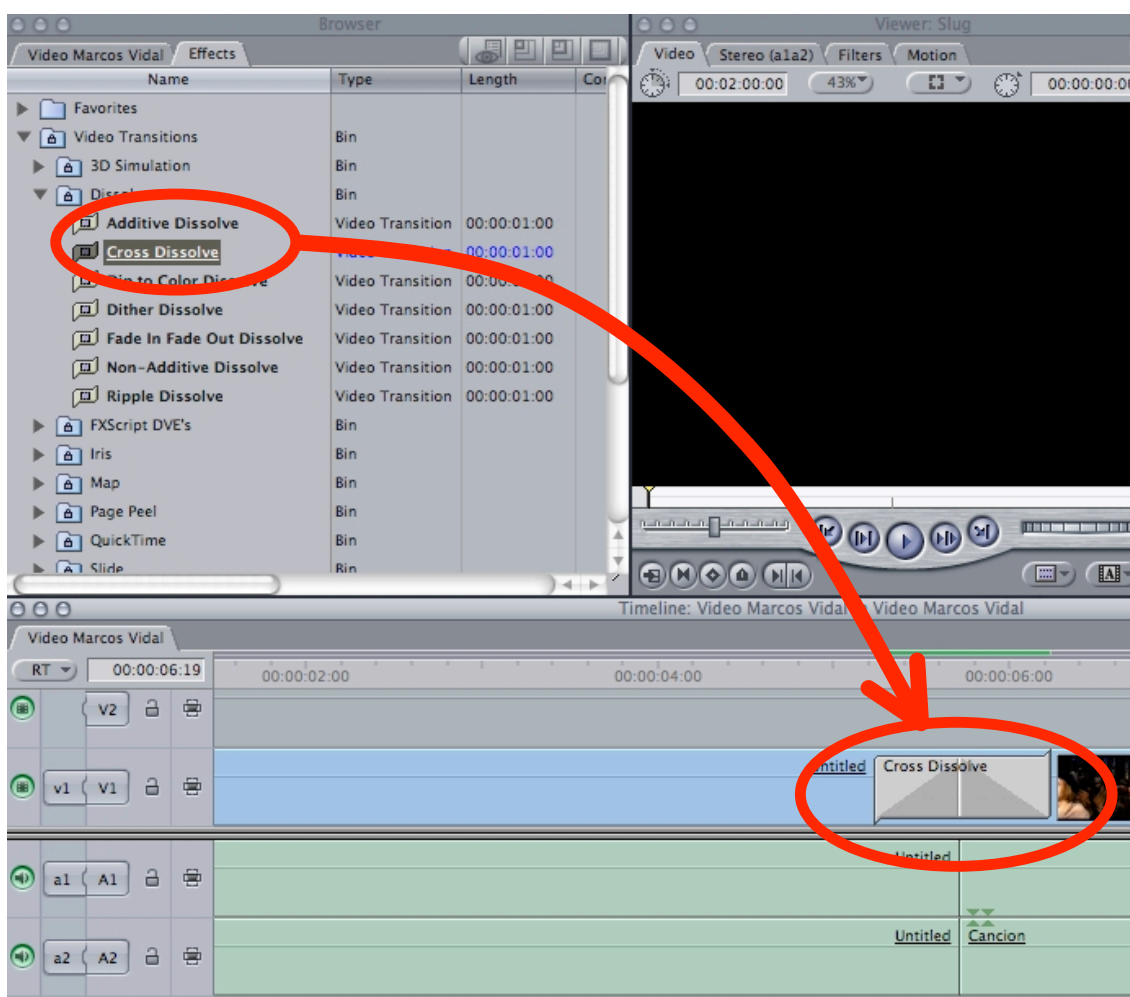


Figura 86: Cómo se aplica una Transición

Una vez aplicada la **Transición** podremos visualizarla en el **Monitor** accionando el botón de reproducción (▶) del mismo.

4.3.3. Modificando las Transiciones.

Las **Transiciones** en Final Cut se pueden modificar;
Para realizar las variaciones seguiremos los siguientes pasos:

A) En la **Línea Tiempo**:

- 1°-Colocamos el **Puntero** en uno de los bordes de la **Transición**.
- 2°- El **Puntero** cambiará su aspecto , mostrando ahora la apariencia de cambio de tamaño (► || ◀) .
- 3°- Variamos el tamaño de la **Transición** arrastrando el **Puntero**.
- 4°-Observamos como la **Transición** cambia de tamaño.
- 5°-Mientras variamos la duración, aparecerá un reloj con un **Código de Tiempo**, esto nos dará una referencia de la nueva duración que está tomando la **Transición**.

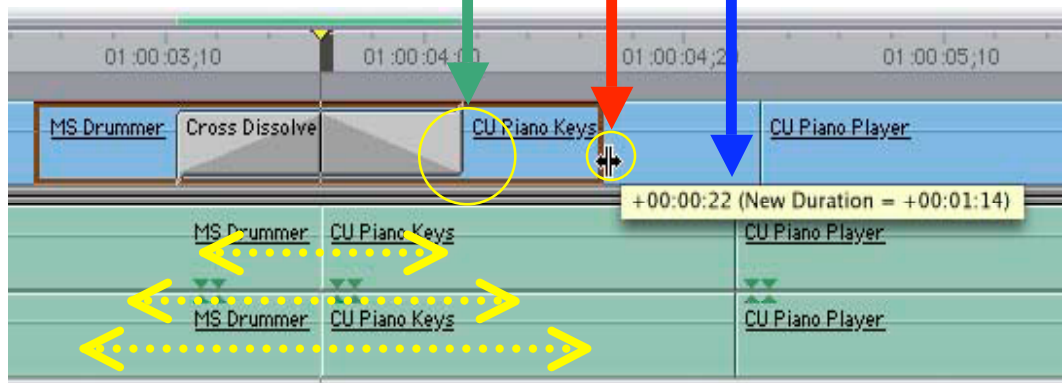


Figura 87: Cambiar la duración de una Transición desde la Línea de Tiempo.

Importante:

Al modificar la duración de una Transición siempre se ha de tener en cuenta disponer del suficiente metraje para no solapar 3 secuencias, cuando el objetivo es transicionar sólo 2 secuencias.

B) Cambiar la duración de forma numérica:

1º- Hacemos click con el **Puntero** sobre la **Transición**.

2º- En la Barra de Tareas seleccionamos :

Modify > Duration...

3º-Aparecerá un cuadro de Diálogo llamado **Duration** , donde se ofrece la posibilidad de cambiar el valor numérico del tiempo.

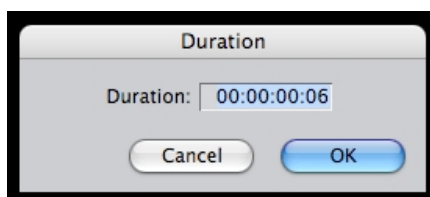


Figura 88: Cuadro de Diálogo de cambio de duración.

C) Modificaciones en el **Visualizador**.

A veces puede suceder que la **Transición** no quede a nuestro gusto, es decir, no es suficiente con cambiar su duración temporal, sino que nos gustaría variar en sí el efecto visual. Muchas de las **Transiciones** que Final Cut incluye son modificables de esta forma, para proceder al cambio deseado , debemos acudir al **Visualizador**.

Al hacer doble click sobre la **Transición** con el puntero, el **Visualizador** nos muestra el desarrollo , duración y alteraciones posibles la Figura 89 nos muestra estos controles:

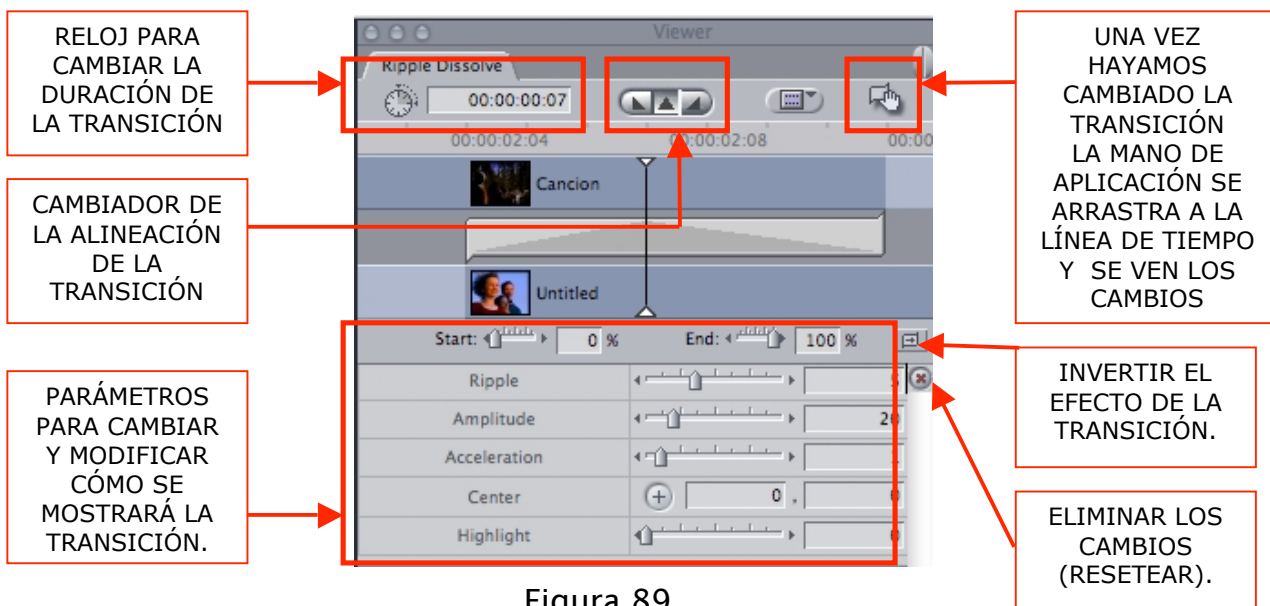


Figura 89

4. 4.-Aplicando Filtros Audio/Vídeo a las Secuencias.

¿ Qué son los Filtros de Audio / Vídeo ?

Los Filtros de Audio y Vídeo son alteraciones en la imagen y sonido que se aplican a las secuencias de nuestra película, con la intención de añadir efectos visibles y audibles para enriquecerla.

La Aplicación de estos efectos especiales crean diferentes sensaciones visuales y sonoras, el cine y la televisión emplean estos modificadores para crear ambientes o para que el espectador disfrute aún más de la imagen, sin contar, que estos Filtros muchas veces arreglan y componen escenas y sonidos que pueden tener “defectos” de origen.

El **Almacén de Materiales** , en su pestaña **Effects**, es la “despensa” que contiene estos Filtros , con los nombres en Inglés: **Video Filters** y **Audio Filters**.

Aplicarlos es tan sencillo como las **Transiciones**:

1º-Escogemos el Filtro que vamos a Aplicar en el **Almacén de Materiales**.

2º-Arrastramos el **Filtro de Vídeo** al lineal de Vídeo (valga la redundancia) y el **Filtro de Sonido** al lineal de Audio .

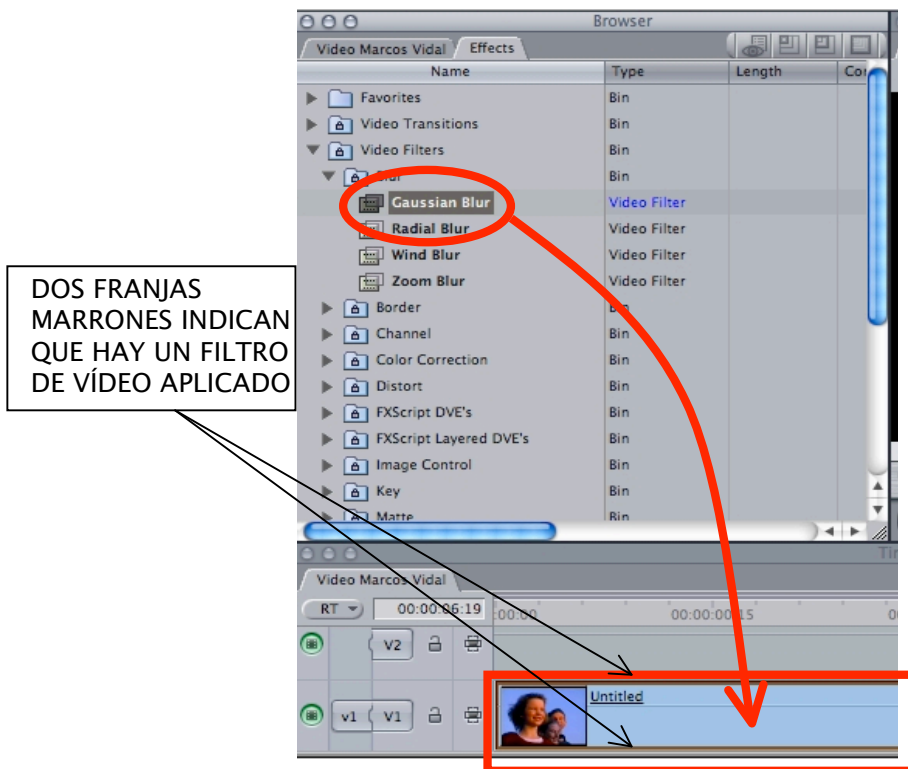


Figura 90: Cómo aplicar un Filtro a una Secuencia

3º-Después de aplicar el **Filtro** hacemos doble click con el **Puntero** en la secuencia donde lo hemos aplicado.Esto es necesario, porque los **Filtros**, por norma general, deben ser ajustados.

4º-Accedemos ahora al **Visualizador**, concretamente a su pestaña llamada **Filters** , donde los Filtros que hemos aplicado aparecen reflejados por su nombre en un desplegable.

5º-Al pinchar en el **Filtro** que deseemos modificar, aparecerán los controles que nos permitan variarlo al gusto del editor. Aunque sea de imagen o de sonido.

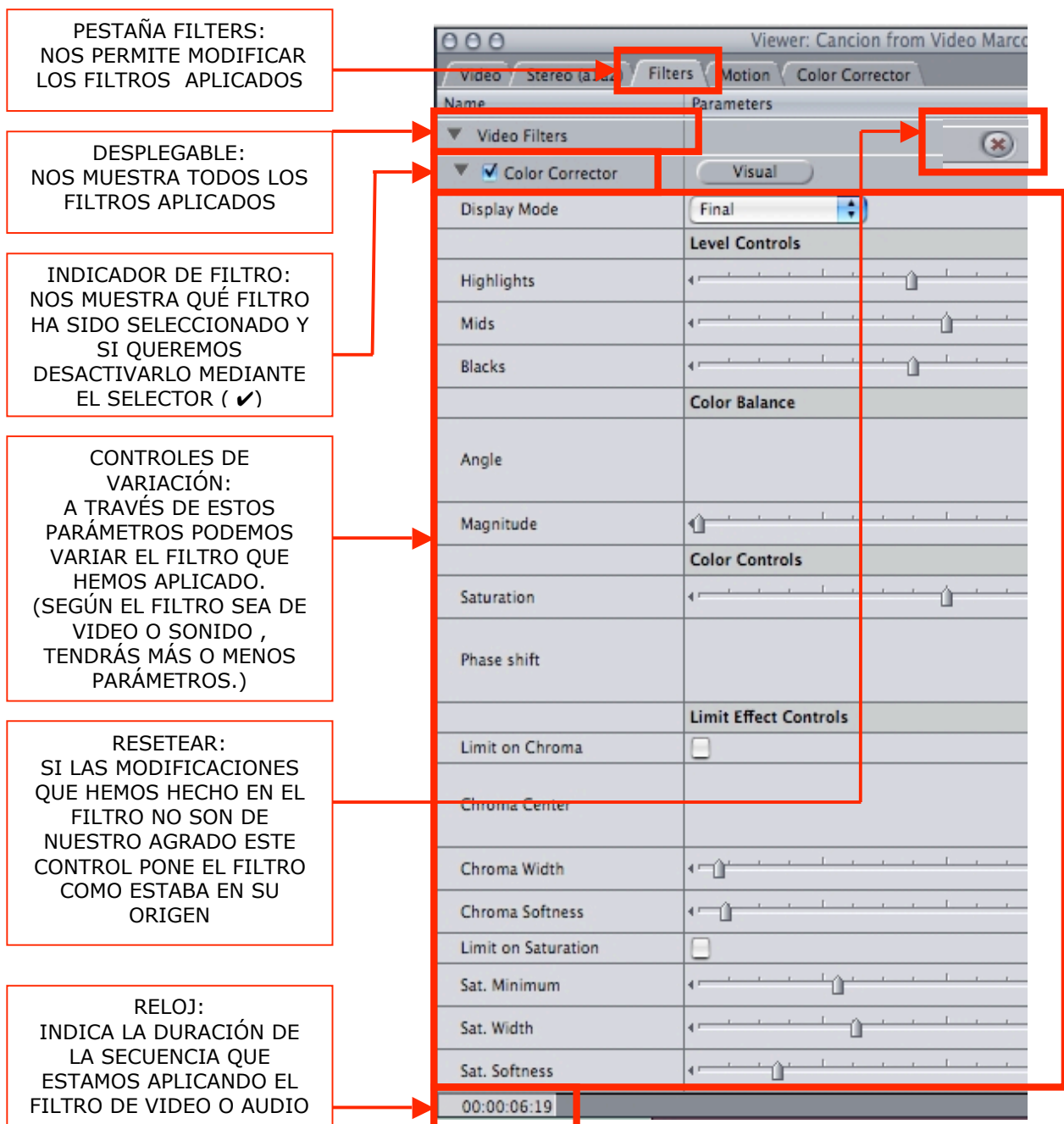


Figura 91: Los Parámetros variables de un Filtro en el Visualizador.

4. 5. Cómo aplicar Títulos Estáticos y Dinámicos a nuestra Película

¿Qué es un **Título**?

Un **Título** es una impresión escrita en la imagen que puede añadirse estática o en movimiento (Dinámica)

Existen dos clases de **Títulos**: Los **Títulos** propamente dichos y los **Títulos de Crédito** .

Los primeros son meras referencias escritas que aparecen en la película en un momento dado , bien para indicar o nombrar algo , bien para reproducir un diálogo (En cuyo caso los llamamos **Subtítulos**).

Los segundos son aquellos que revelan la autoría de la película.

Final Cut posee un titulador sencillo de usar, e incluso en las dos versiones, la **Express** y la **Pro**, viene incorporada una excelente herramienta de titulación llamada **Boris Calligraphy**, que mejora aún al titulador estándar.

Final Cut puede crear **Títulos** de las siguientes formas:

-1°-Crawl : Genera una línea de texto que se mueve horizontalmente a lo largo de toda la imagen. Variable de izquierda a derecha, según se desee.

-2°-Lower 3rd: Genera texto en el tercio inferior de la imagen, es de uso común en la televisión , donde se emplea en entrevistas y demás programas, para presentar a una persona, lugar u objeto.

-3°-Outline Text: Genera un texto estático con dos pequeñas bandas, una superior y otra inferior. Esta opción permite variar el texto de muchas formas.

-4°-Scrolling Text: Para crear caracteres en movimiento

-5°-Text: Caracteres sencillos.

-6°-Typewriter: Los caracteres uno a uno en forma de máquina de escribir

-7-Title 3D: Caracteres sencillos o en 3 dimensiones creados con **Boris Calligraphy**.

-8°-Title Crawl: Caracteres que aparecen con movimiento horizontal de izquierda a derecha o viceversa creados con **Boris Calligraphy**.

Todos estamos familiarizados con la titulación de imágenes, nos hemos acostumbrado a visualizar estos elementos en el cine y en la televisión, así que imitando y practicando a los profesionales, podremos adquirir la capacidad y destreza necesarias para crear **Títulos** muy originales.

4.5.1.-Cómo titular a través del Almacén de Materiales.

1º-Acudimos al **Almacén de Materiales** en su pestaña llamada **Effects**.

2º- A continuación accedemos a la carpeta **Video Generators**.

3º-Escogemos la clase de Título que vamos a aplicar.

4º-Arrastramos el **Título** hasta un lineal de Video que esté vacío y justo en el lugar donde queremos que el **Título** aparezca.

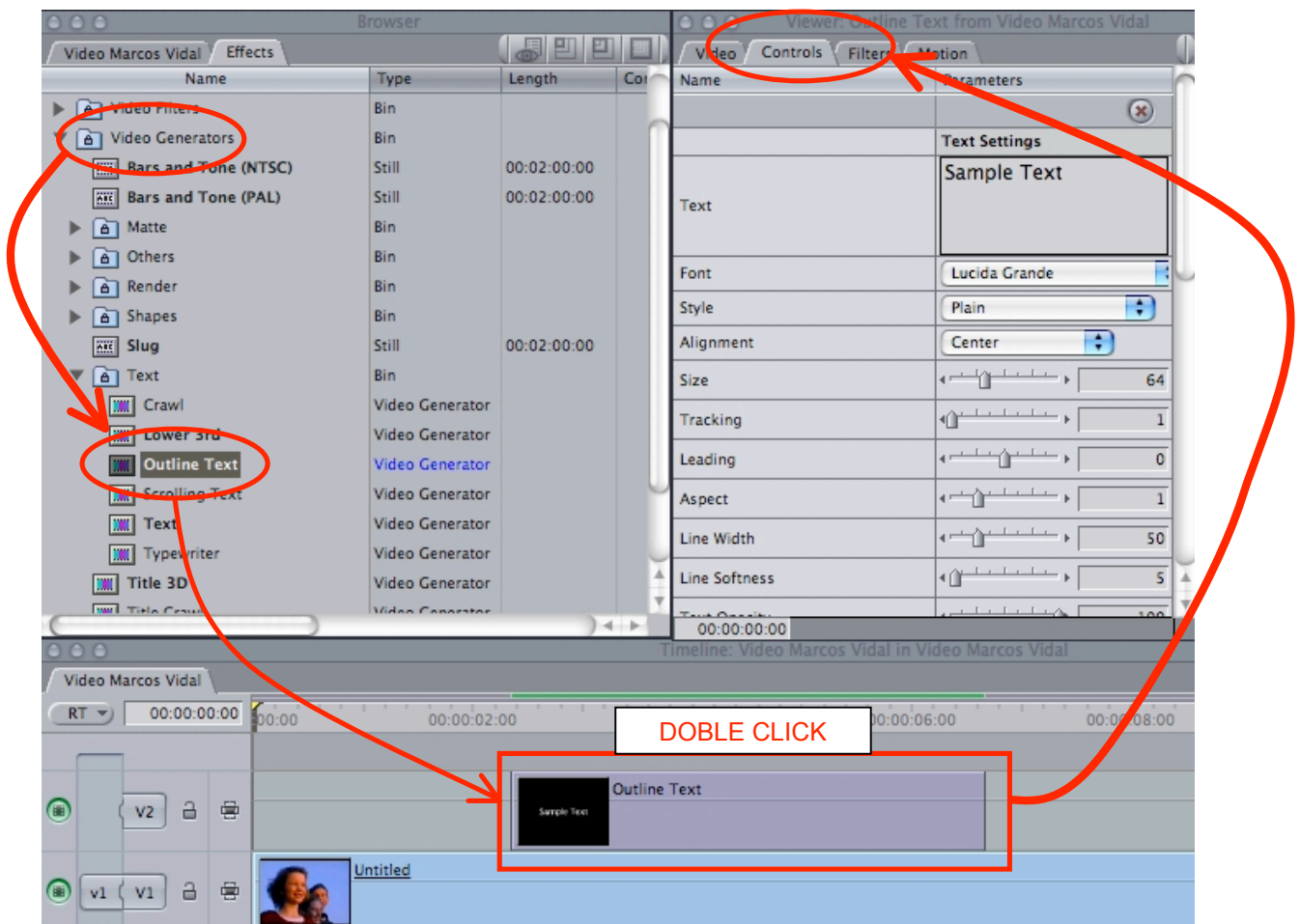


Figura 92: Como aplicar un Título desde el Almacén de Materiales

5º-Hacemos doble click en el Título y Ajustamos sus parámetros del en la pestaña **Controls** que está incluida en el **Visualizador**.

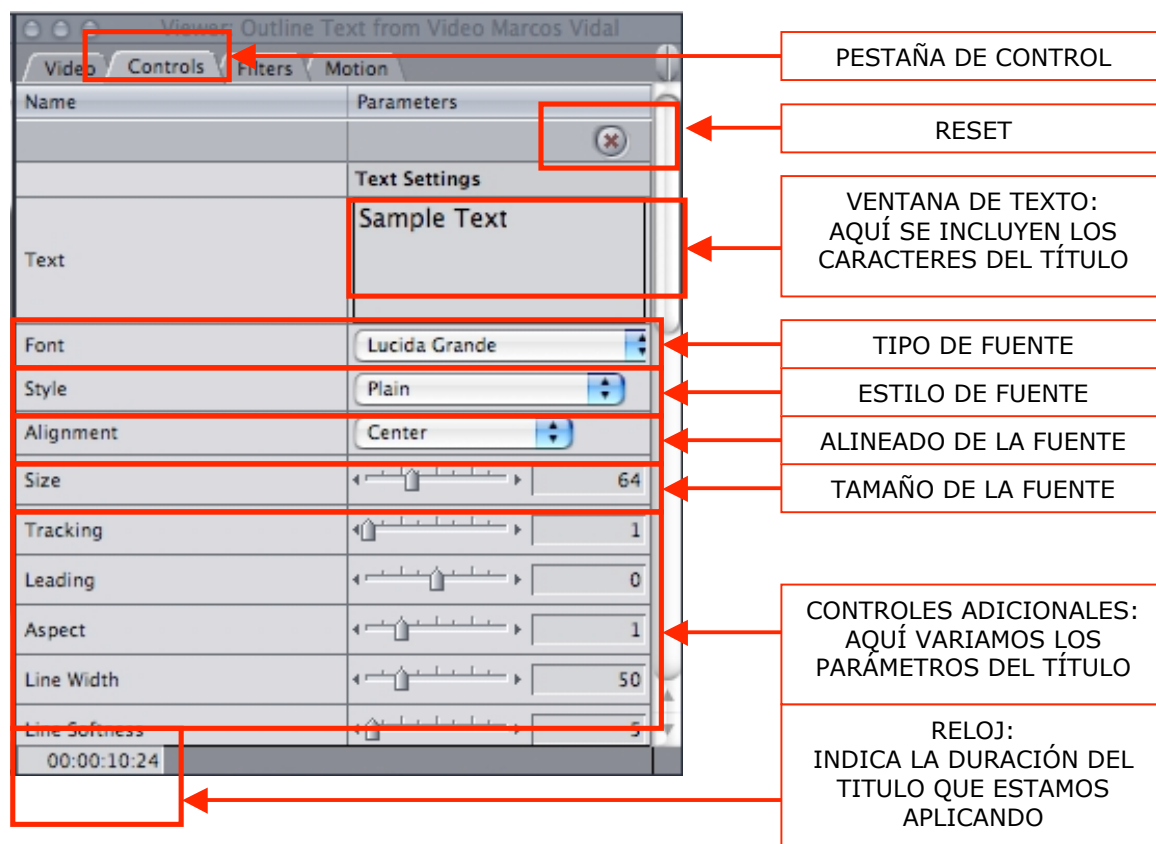


Figura 93: Los ajustes y controles de Título en el Visualizador

4.5.2 Como Titular con **Boris Calligraphy**

Para emplear esta herramienta , se siguen idénticos pasos que en la anterior forma con la salvedad de que en el **Almacén de Materiales** escogemos del contenedor **Video Generators** las dos formas posibles de titular con **Boris Calligraphy: Title 3D** y **Title Crawl**.

Al hacer doble click con el **Puntero** en el **Título** que hemos aplicado en la **Línea de Tiempo**, la pestaña **Controls** del **Visualizador** mostrará en su cuadro "Text" el siguiente gráfico:



Figura 94.

Donde se nos invita a hacer click con nuestro **Puntero** si queremos acceder a la paleta de opciones de **Boris Calligraphy**.

Accedemos a esta ventana y nos encontramos el siguiente cuadro de composición de Textos y variación de forma de los mismos:

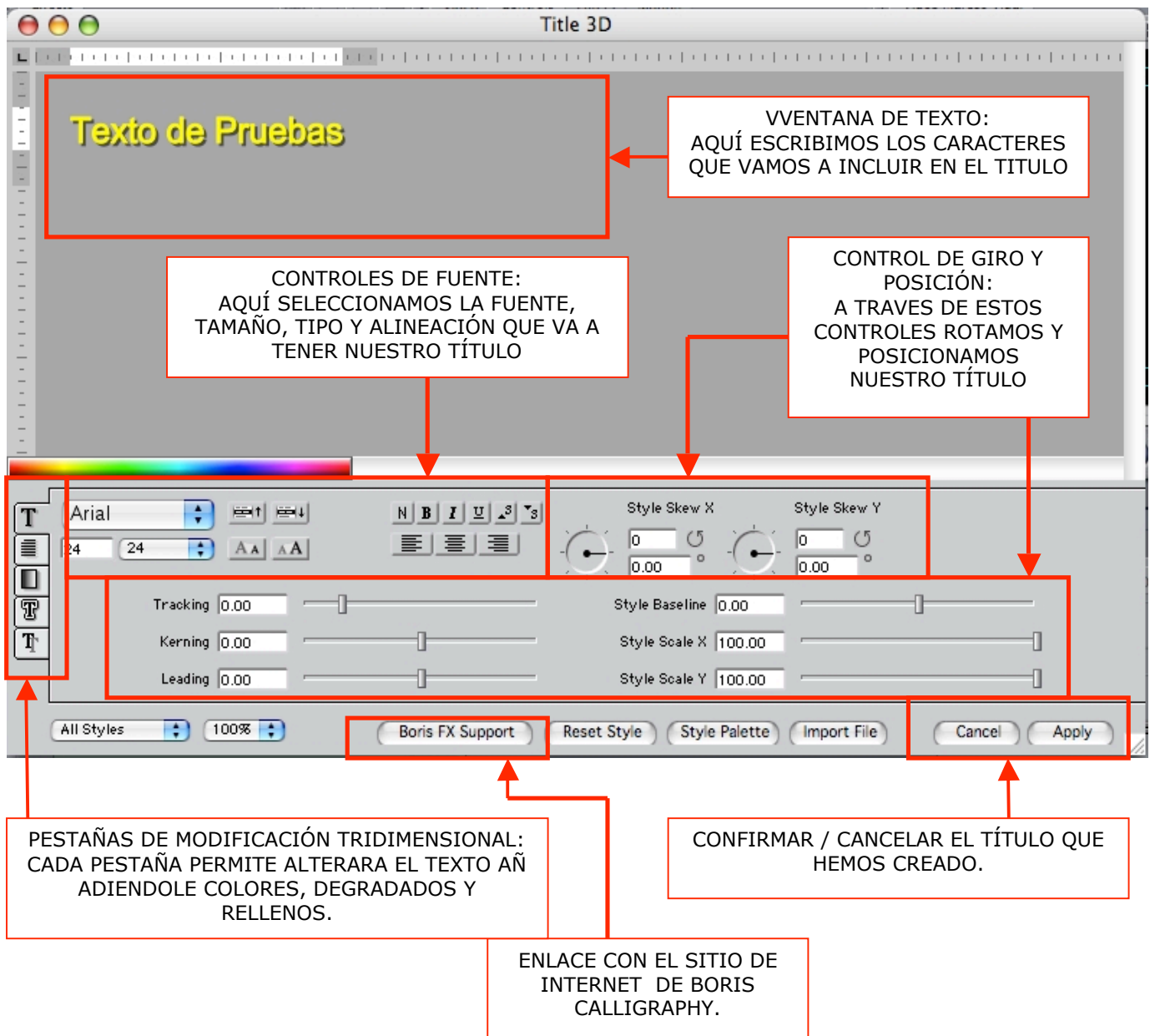


FIGURA 95: La ventana de composición de Boris Calligraphy.

Los **Títulos** que creamos tienen el valor de Secuencias de Vídeo sin sonido, y por defecto vienen con el fondo transparente. Accediendo al cambio de sus parámetros podemos variar muchos matices y detalles de los mismos, para enriquecerlos y armonizarlos con la secuencia.

Igualmente, los títulos pueden ser desplazados por curvas usando la **Reja** e indicándoles movimiento.

4.5.3 Algunos consejos para Titular con Final Cut

El video digital **DV** ha sido diseñado para trabajar en la medida de lo posible en **Tiempo Real**. Final Cut tiene problemas para mostrar cierto tipo de fuentes.

Apple, en su manual oficial da estos consejos para asegurarte que puedas crear buenos títulos.

1º-Utiliza para tus películas las fuentes que tengan la denominación **San Serif** como por ejemplo:

- Arial
- Futura
- Gil Sans
- Helvetica
- Impact
- etc.

2º-Utilizar siempre las fuentes en “Negrita” (Bold)

3º-Evitar usar el Blanco o el Negro como fuente de color de los caracteres.

4º-Evitar usar fuentes con un tamaño (Size) menor de 25.

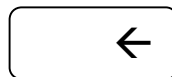
5º-Reduce la opacidad de la fuente al 90%.

4. 6. Como eliminar Transiciones, Filtros y Títulos.

Para eliminar una Transición:

- 1º-Movemos el **Puntero** hacia la **Linea de Tiempo**.
- 2º-Marcamos la **Transición** que vamos a eliminar con un “click”.
- 3º- Presionamos la tecla **Delete**, de nuestro teclado:

TECLA DELETE



Para eliminar un Filtro:

- 1º-Marcamos el Filtro a eliminar en la pestaña **Effects** del **Visualizador**.
- 2º-Presionamos la tecla **Delete** de nuestro teclado

Para eliminar un Título :

- 1º-Movemos el **Puntero** hacia la **Linea de Tiempo**.
- 2º-Marcamos la **Título** que vamos a eliminar con un “click”.
- 3º- Presionamos la tecla **Delete**, de nuestro teclado

4. 7. Arrastrar y Soltar: La otra Forma de Edición con Final Cut

Final Cut pro puede montar secuencias de una forma relativamente más sencilla que en los procedimientos antes explicados.

Esta fórmula llamada **Arrastrar y Soltar** resulta cómoda y es muy útil a la hora de no complicarnos en el montaje sencillo de escenas.

La Figura 96 nos ilustra esta forma de edición, llamada **Arrastrar y Soltar**.

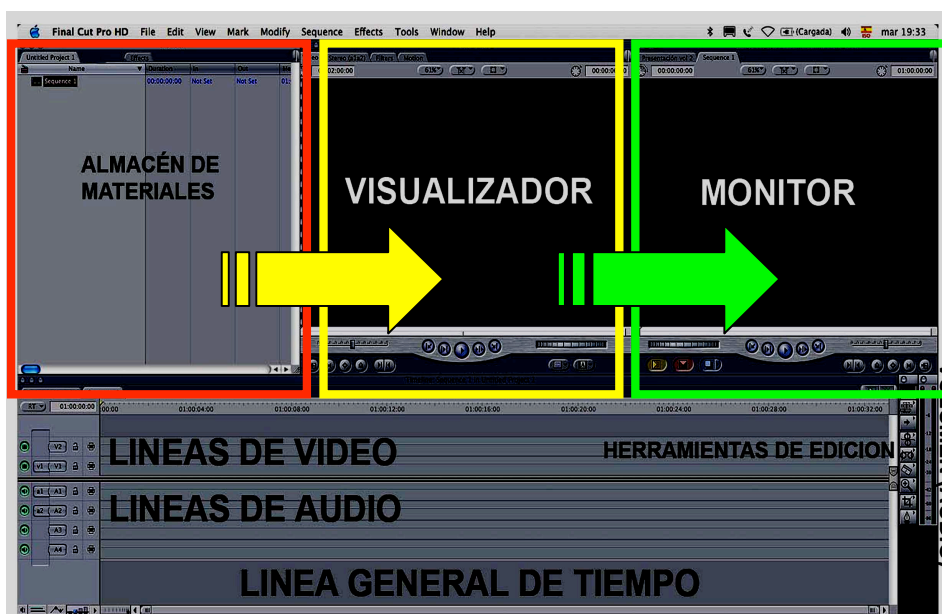


Figura 96.

El proceso **Arrastrar y Soltar** genera en **El Monitor** una pantalla de color especial que tiene diversas opciones de montaje para nuestra película.

El Procedimiento a seguir para editar de esta forma es el siguiente:

1º-Con nuestro puntero **Arrastramos** la secuencia desde **El Almacén de Materiales** al **Visualizador**.

2º- En el **Visualizador** escogemos la parte de esa secuencia que vamos a necesitar montar en nuestra película, para acerlo marcamos los puntos **In-Out** (como ya se ha hecho referencia anteriormente).

3º- Una vez hayamos escogido el metraje que nos interesa incluir en nuestra película, pinchamos con el **puntero** en el **Visualizador** y arrastramos la imagen al **Monitor**, donde finalmente escogeremos la opción de montaje **Soltando** la imagen que hemos elegido.

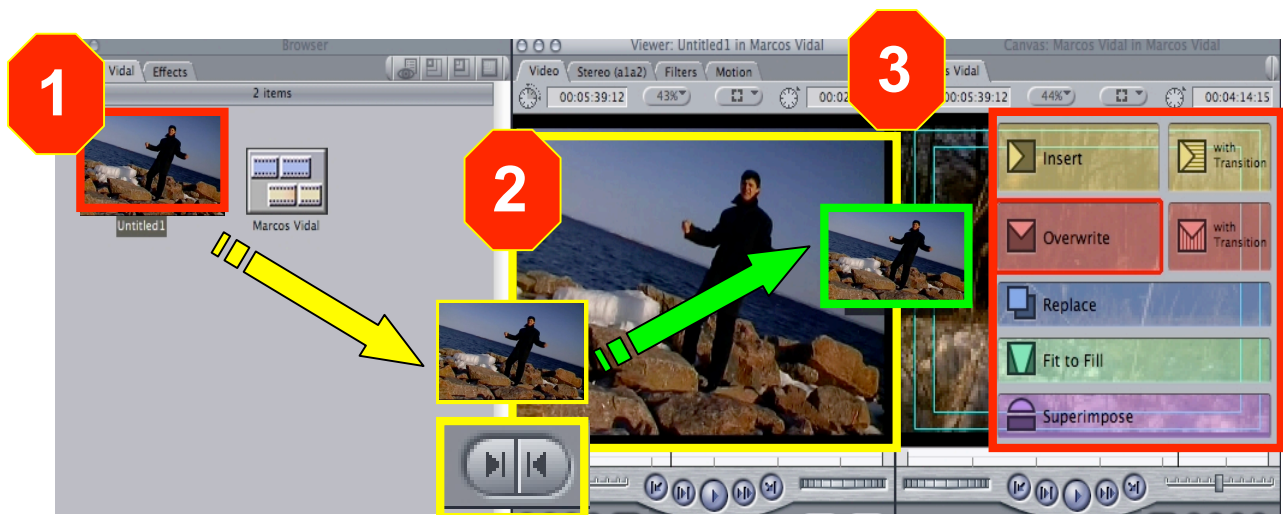
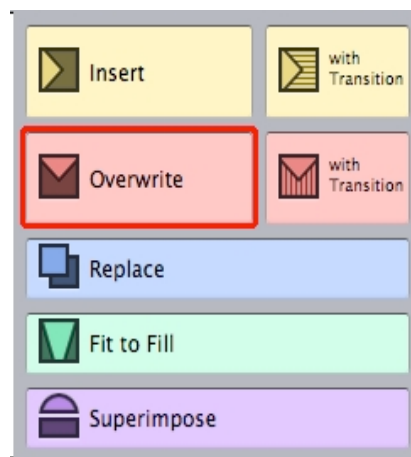


Figura 97: Procedimiento de Arrastrar y Soltar.

El cuadro de color que aparece en el **Monitor** nos da las opciones de montaje mas comunes.

Estas opciones permiten el montaje de la siguiente forma:



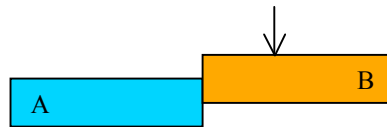
Importante:

Allí donde se encuentre la **Aguja de Edición** el procedimiento de **Arrastrar y Soltar** montará la secuencia o secuencias que queramos añadir a nuestra película.

Para conocer la situación de la **Aguja de Edición** es necesario no perder de vista la **Línea de Tiempo** o el **Monitor** , que nos darán su situación exacta.

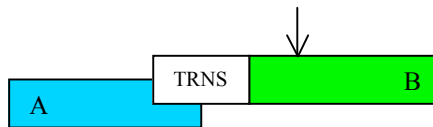
-Insert:

Junta dos secuencias de forma simple



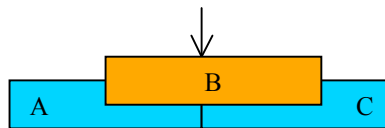
-Insert with Transition:

Junta dos secuencias y en la unión añade una **Transición** predeterminada (Dissolve)



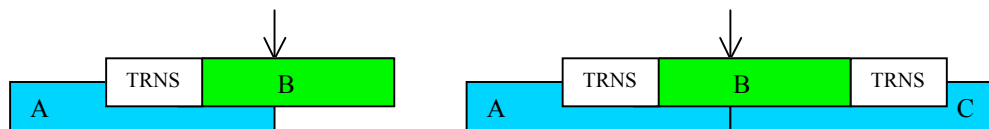
-Overwrite:

Inserta una secuencia nueva sobrescribiendo o solapando a la o las que cae.



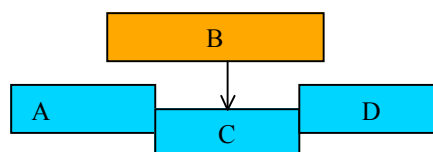
-Overwrite with Transition:

Inserta una secuencia nueva sobrescribiendo o solapando a la o las que cae y además añade una o dos **Transiciones** (Según el caso) .



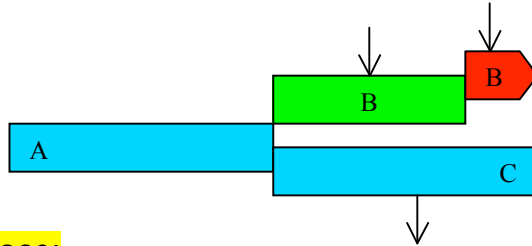
-Replace:

Sustituye un clip por otro y los une sin variar su duración.



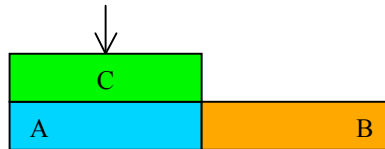
-Fit to Fill:

Sustituye un clip por otro, pero si el que eliminamos tiene mayor o menor duración, el que implantamos adapta su velocidad temporal lo que sea necesario para igualar al que hemos sustituido.



-Superimpose:

Añade una secuencia nueva en el siguiente **Lineal de Vídeo** vacío y respeta la duración del primer clip que aparezca en la **Línea de Tiempo**.



4. 8. Renderizar y Guardar el Proyecto

El último aspecto importante en la **Edición** con Final Cut es el de **Renderizar** y **Guardar** nuestro Proyecto.

Como ya se dijo en la página 11 de este manual, **Renderizar** es la tarea que nos permitirá ver cómo evoluciona nuestro trabajo y de paso, descargamos trabajo a la memoria nuestro Mac.

Cuando una secuencia necesita **Render** aparece en la **Línea de Tiempo** una franja de color.

COLORES DE RENDERIZADO

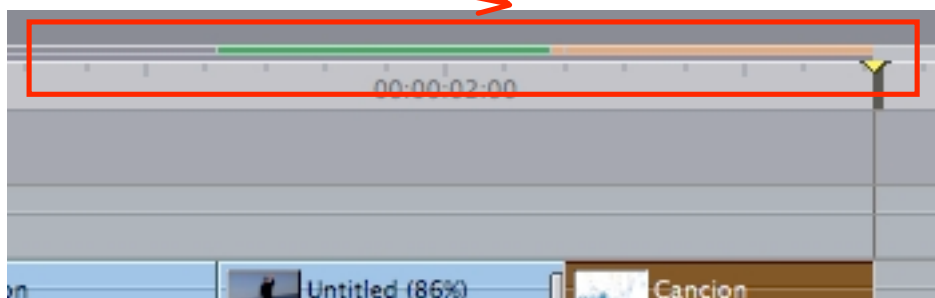


Figura 98: Los colores de Renderizado que aparecen en la Línea de Tiempo

Las franjas de color significan lo siguiente

----- **Rojo: Es necesario Renderizar**

----- **Amarillo oscuro: Es preferible Renderizar antes continuar el montaje ya que algunos elementos no se reproducirían.**

----- **Amarillo claro: Es Recomendable Renderizar.**

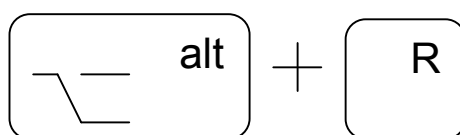
----- **Verde claro: El montaje se puede Previsualizar a baja calidad**

----- **Verde oscuro: El montaje se puede Previsualizar con calidad media**

----- **Naranja: El Montaje se puede Previsualizar con los efectos que hemos añadido**

----- **Gris Azulado: Color por defecto de la Línea de Tiempo, mientras este color aparezca no es necesario Renderizar.**

Un consejo para los que no desean forzar sus Mac y trabajar con rapidez es que siempre que apliquen un efecto o cualquier **Filtro** que precise de un **Renderizado** antes o después emplear las teclas:



Igualmente lee esta regla de oro:

Es altamente recomendado que al añadir cualquier elemento a nuestra línea de tiempo, ya bien sea **Filtro**, **Transición**, **Efecto** u otro similar a nuestra película, procedamos a guardar el proyecto constantemente. Para trabajar con orden y descargar trabajo a nuestro Mac.

Para ello se accede mediante **La Barra de Tareas** de Final cut a los comandos:

File > Save Project

5.- Tercer paso de montaje: Exportando nuestra película.

Ahora, después de la larga tarea de editar , llega el momento de **Exportar** nuestro trabajo a un soporte para poder verlo y disfrutarlo.

Si nuestro objetivo es “colgar” nuestra película en el ciberespacio , Final Cut puede preparar nuestra “obra de arte” apta para Internet, con un formato adecuado para ser transefrido y descargado en la red.

Ahora Bien, si nuestra producción va a parar a un soporte como un disco **DVD**, Final Cut cuenta con una familia de parientes que nos ayudarán a llevar a cabo este empeño: **iDVD** y **DVD Studio Pro**.

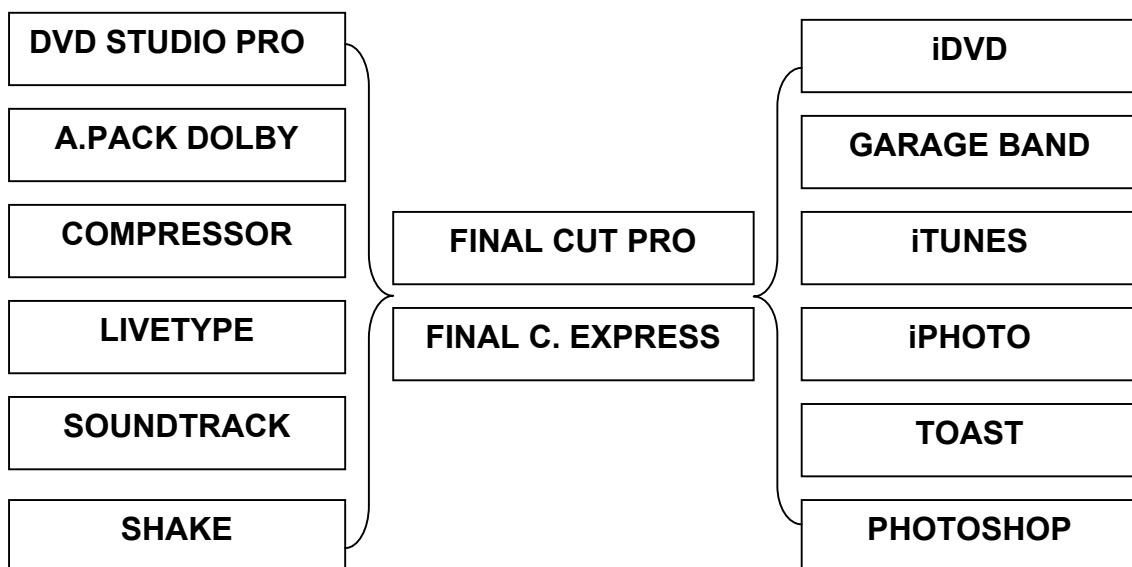


Figura 99: La “Familia” de programas próxima a Final Cut.

Por ser este un manual de aprendizaje básico, exportaremos nuestro trabajo a **iDVD** , ya que su funcionamiento dentro del paquete **iLife** es sencillo y muy intuitivo.

En la actualidad , el formato de vídeo doméstico **VHS** ha dado paso al **DVD**, por esa razón este manual está orientado a este soporte.

5.1 Exportar una imagen estática (Still)

Para extraer un fotograma de la **Línea de Tiempo**, se siguen los siguientes pasos:

1º-Se lleva la **Aguja de Edición** arrastrándola de izquierda a derecha al fotograma deseado.

2º-Se aplica el comando desde **La Barra de Tareas**:

File >Export >Using QuickTime Conversion

3º-Escogemos en el cuadro de diálogo **Save As**:

-Format: Still Image

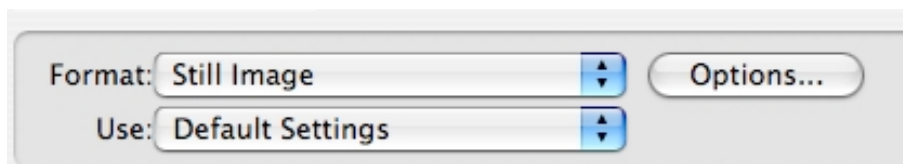


Figura 100

-Options...:

Format: Escogemos aquí la extensión de archivo

Frames per Second: Fotogramas por segundo (25 fps-PAL)

Options: Para realizar algunos ajustes en el tipo de archivo.

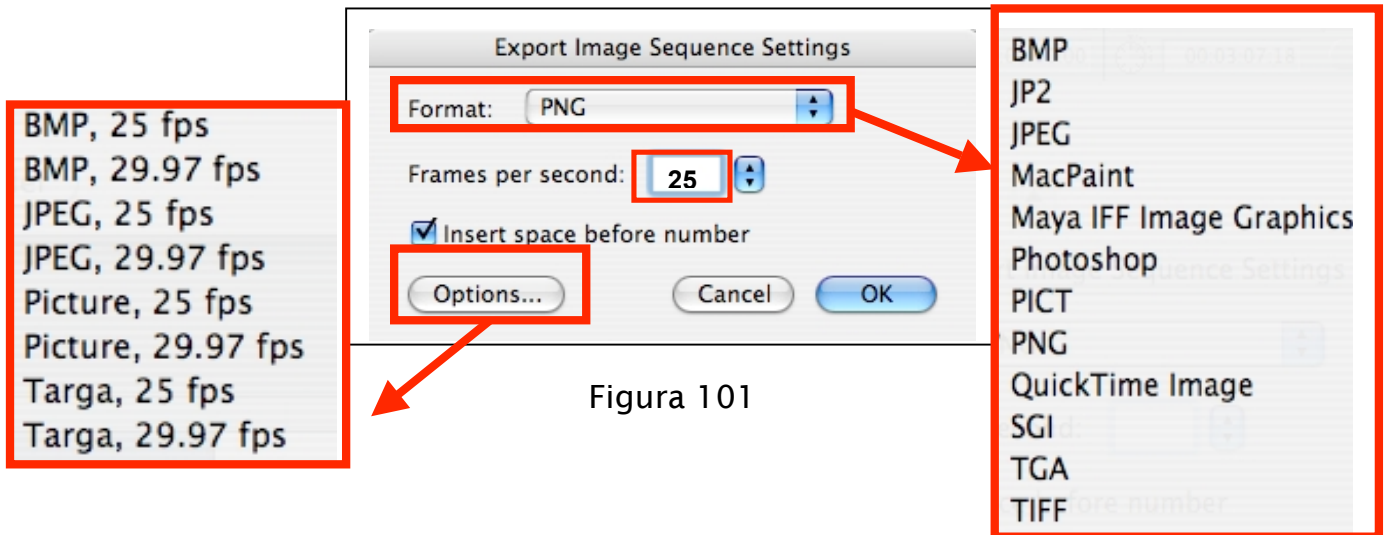


Figura 101

-Save As: Añadimos un nombre para nuestra imagen estática y presionamos finalmente **Save**.



Figura 102

5. 2 Cómo Exportar la Película a DVD utilizando iDVD

Los Discos **DVD** (del Inglés: *Digital Versatile Disk*) de 4,7 Gb , permiten grabar 1 hora de video a calidad excelente y 2 horas de vídeo a una calidad buena.

Actualmente, se están comercializando ya los discos de doble cara **DL** (del inglés: *Dual Layer*) Estos discos permiten grabar dos horas de video a calidad excelente y 4 horas de vídeo a calidad buena.

La aplicación **iDVD4** trabaja bien con 1 hora y media de película, más allá de eso, realiza una compresión que hace que la imagen pierda calidad. Es de prever que en futuras versiones del programa esto mejore.

Hasta la salida al público general del sistema operativo **Mac OsX 10.4 Tiger** no podremos disfrutar del codec de compresión **H.264**, que incorporado en **QuickTime** hará que nuestros vídeos tengan una calidad de imagen mucho mejor que la actual.

Dicho esto , vamos a regresar a Final Cut. Ya hemos concluído nuestra película , está **Renderizada** y la hemos visionado en el **Monitor**, está a nuestro agrado :

1º-Nos situamos ahora en el **Reloj** de la **Línea de Tiempo**, buscamos que la **Aguja de Edición** esté en **=00 : 00 : 00 : 00=** para ello alteramos el valor que tenga el **Reloj** si fuese necesario:

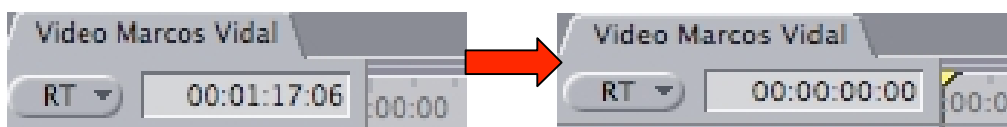


Figura 103: Puesta a cero del Reloj

2º-Ahora insertamos en el **Reloj** el tiempo donde estará el **Primer Capítulo** del **DVD**. Hacemos Click con el **Puntero** , el valor numérico del **Reloj** actual **=00 : 00 : 00 : 00=** se torna azul claro, (Lo que significa que puede ser cambiado) y escribimos el nuevo valor numérico colocando por ejemplo **=00 : 01 : 00 : 00= 1 minuto** Pulsamos la tecla **Enter (↵)** del teclado ,La **Aguja de Edición** se desplazará a la marca de 1 minuto en la **Línea de Tiempo**.

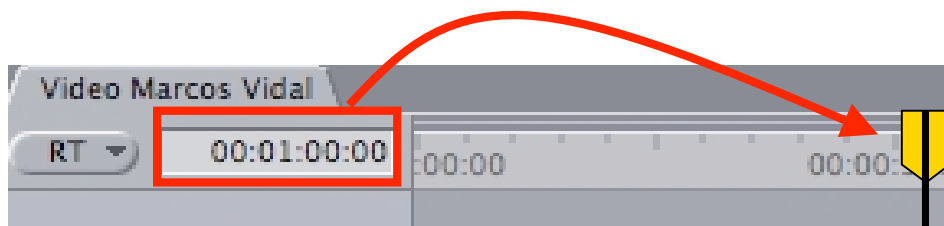


Figura 104: Insertar un tiempo para marcar nuestro capítulo

3º- Pulsamos la tecla **M** del teclado y aparece en la regla de la **Línea de Tiempo** una marca de color verde claro.

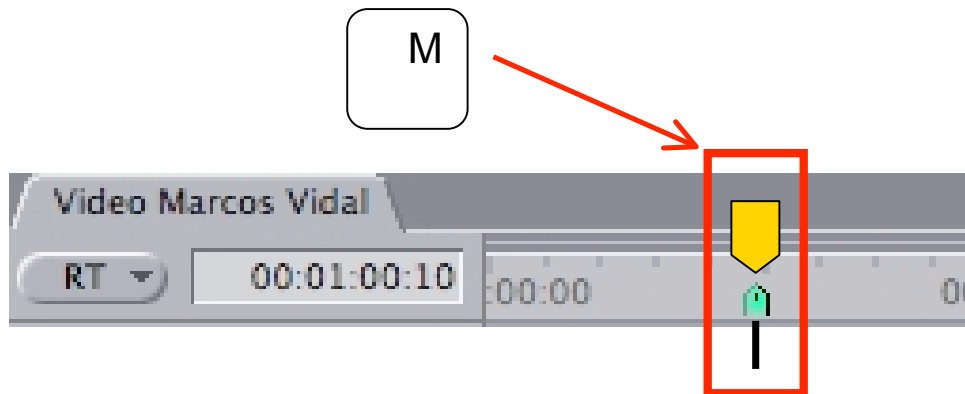


Figura 105: Insertando una Marca con el comando M

4º-Ahora vamos a definir esa marca de capítulo , para ello accedemos a la **Barra de tareas** y seleccionamos:

Mark > Markers > Edit...

5º- Aparece el cuadro de diálogo **Edit Marker** aquí debemos añadir los siguientes valores:

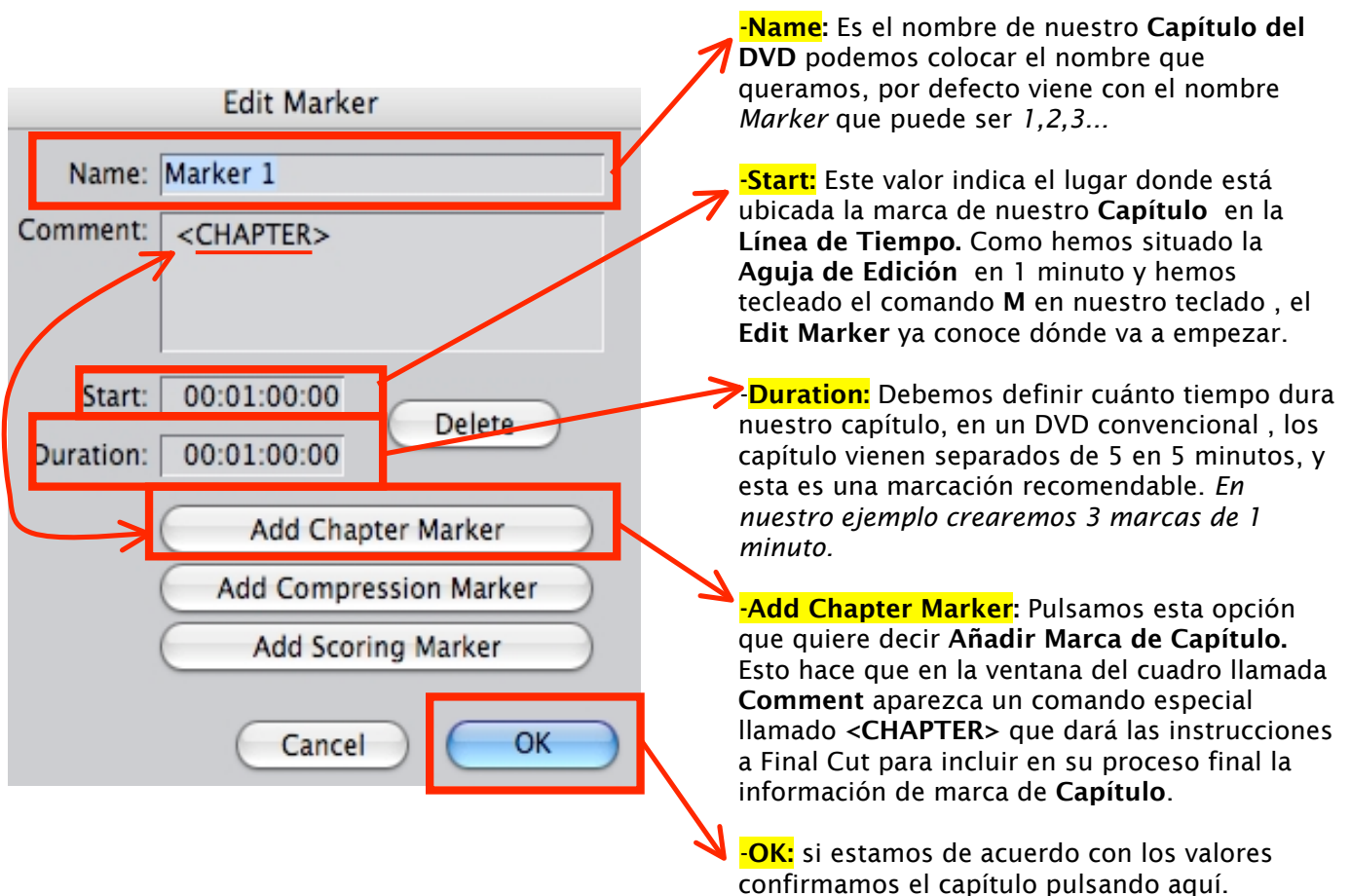


Figura 106

6º- Haremos estas operaciones anteriores tantas veces como **Capítulos** queramos añadir.

7º-Si miramos la **Línea de Tiempo** aparecen 3 marcas de color con una línea verde, esto indica que la película esta acotada ya por **Capítulos** , es tiempo ahora de proceder a **Exportar**.

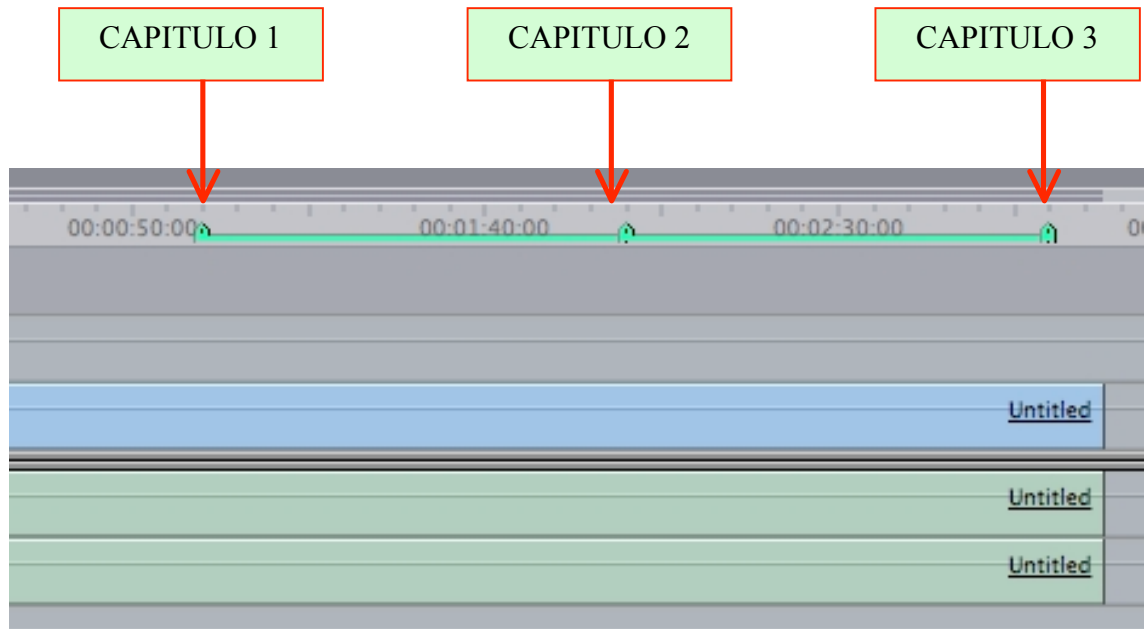


Figura 107.

8º- Aplicamos el comando desde **La Barra de Tareas**:

File >Export >Using QuickTime Movie...

9º- En el cuadro de **Exportación** debemos dar un nombre a nuestra película rellenando **Save as:** y además seleccionar los siguientes valores:

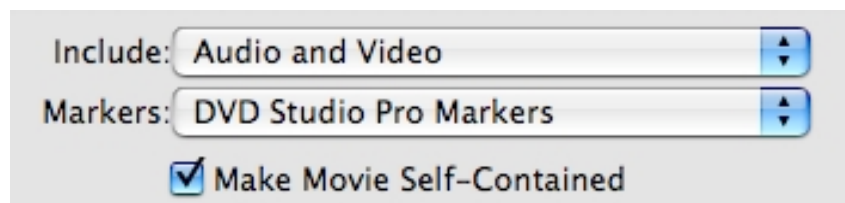


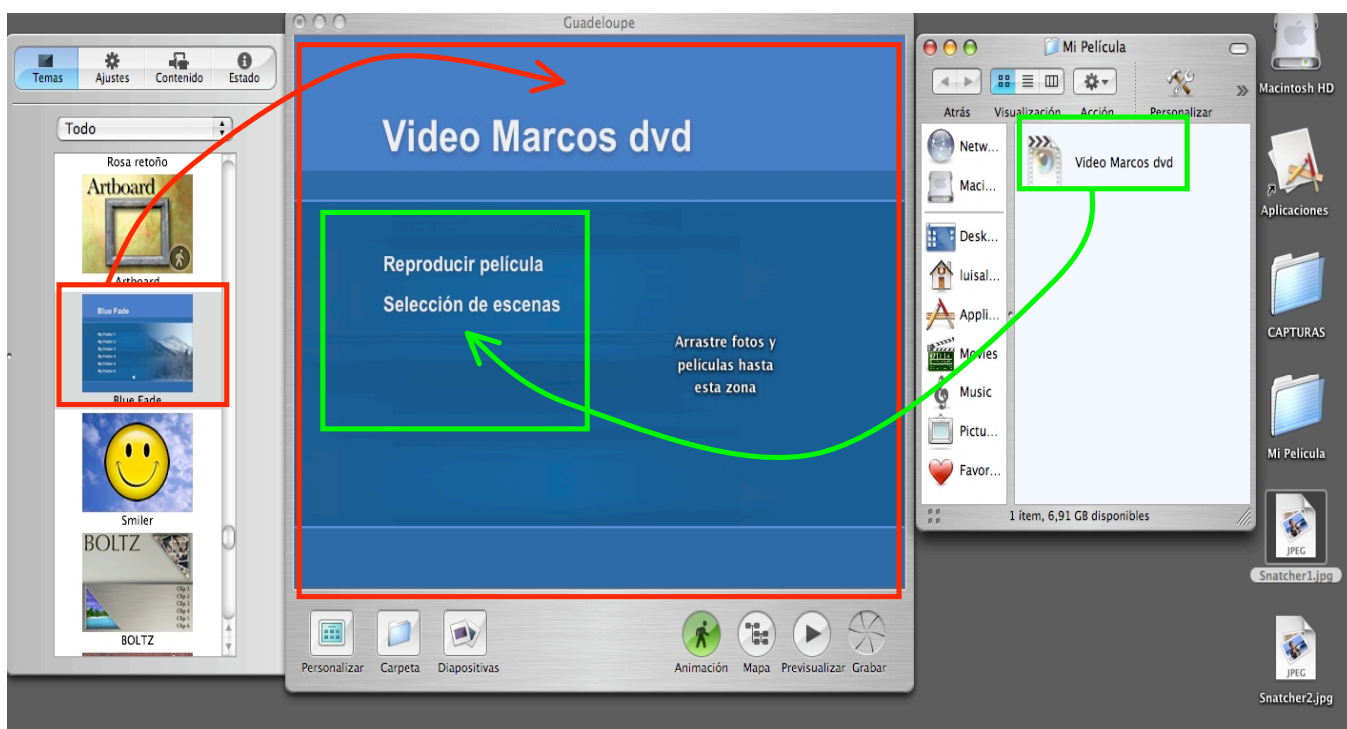
Figura 108.

10º-Pulsamos **Save** y esperamos a que Final Cut precese y comprima toda la película para DVD. El archivo será procesado con calidad DV, es necesario comprobar que se dispone de bastante espacio en el Disco Duro.

11º-Nuestra Película ya está completada y exportada en una carpeta, el nombre que hayamos dado a nuestra producción será el que tome el título de DVD.

Abrimos ya la aplicación **iDVD** y tenemos a mano la película que hemos creado en el **Finder**.

12º-En **iDVD** escogemos el menú que queramos editar e incluimos nuestra película, **pero no en la zona donde incluya el mensaje** : **“Arrastre fotos y películas hasta esta zona”**, ya que este es un espacio reservado para añadir animaciones, películas y fotos sólo para el menú.



13º- Si hemos exportado algún **Fotograma** (ver página 82) o hemos realizado una pequeña película de 30 segundos, podemos llevarla al cuadro **“Arrastre fotos y películas hasta esta zona”** desde el Finder o la Carpeta donde las hayamos guardado. De esta forma enriqueceremos aún más el menú de nuestro **DVD**.

14º- Al **Previsualizar** el disco que estamos creando , nos daremos cuenta como ha creado automáticamente el título: **Selección de escenas**. Al acceder aquí podremos comprobar como los **Capítulos** que hemos creado aparecen con sus nombres.

15º- Una vez concluído todo el proceso , ya podemos grabar nuestro disco **DVD** en nuestra grabadora **Superdrive** pulsando el control **Grabar**.

5. 3 Otros formatos de exportación

Muchos editores al mismo tiempo que realizan sus películas en calidad **DV**, desean enviar por mail o “colgar” en una página web una parte o toda la película que han creado.

Final Cut Pro puede **Exportar** archivos para ser publicados en internet, o bien para ser introducidos en un **CD-ROM** simplemente para incluir una película en un documento .

La *Motion Picture Experts Group (M.P.E.G)* ha creado un estándar de producción de vídeo que es el patrón de distribución actual de producciones para el público general .

Cuando **Exportemos** nuestra película, es imperativo considerar dos aspectos: En qué medio será distribuída y qué calidad va a tener. Atendiendo a esto, y como el sistema operativo que empleamos es **Mac Os** , consideraremos su estandar de video: **QuickTime**.

Medio	Codificación	Calidad
Internet	MPEG-4	Buena, pero sacrificando calidad en pro de su tamaño en Mb
VCD	MPEG-1	Calidad de cinta VHS, se distribuye en CD-Rom
DVD	MPEG-2	Calidad muy buena comparable al formato DV de Vídeo. Distribuídos en discos DVD Video

Existen muchos formatos de compresión de vídeo, uno muy popular en la actualidad es el **DivX**, que comprime las películas con una calidad excelente , y puede incluir bastantes minutos en un **CD-ROM**. Aunque existen ya reproductores en el mercado , el **DivX** se sale del estandar básico, Final Cut no puede trabajar con este formato en la actualidad.

5. 4 Apuntes finales

Las posibilidades de creatividad con Final Cut Pro y Final Cut Express son ilimitadas, conforme Apple va desarrollando las nuevas versiones de este software, aumenta notoriamente la calidad de los vídeos y el ahorro de tiempo a la hora de editarlos.

Este manual ha pretendido dar nociones muy básicas para iniciar a aquellos que en un primer momento temían usar este programa. Hay mucho más que descubrir sobre Final Cut y este manual se queda muy corto, pero como decía un personaje animado de la televisión: *“No se vayan todavía , aún hay más...”*

El aprendizaje de **Final Cut Pro** y **Final Cut Express** no ha hecho más que empezar...