



Final Cut Pro X

Manual del usuario

Apple Inc.

Copyright © 2014 Apple Inc. Todos los derechos reservados.

Los derechos del usuario con respecto al software están regulados en el presente contrato de licencia de software. El propietario o usuario autorizado de una copia válida del software Final Cut Pro puede reproducir esta publicación con el fin de aprender a usar dicho software, siempre que no se reproduzca o transmita ninguna parte de esta publicación para propósitos comerciales, como la venta de copias de esta publicación o el suministro de servicios de soporte pagados.

El logotipo de Apple es una marca comercial de Apple Inc., registrada en EE UU y en otros países. El uso del logotipo de Apple producido mediante el teclado (Opción + G) con fines comerciales sin el consentimiento previo por escrito de Apple puede ser una infracción de la marca comercial y constituir competencia desleal según las leyes federales y estatales.

En la realización de este manual se ha puesto el máximo cuidado para asegurar la exactitud de la información que en él aparece. Apple no se responsabiliza de los posibles errores de impresión o copia.

Nota: dado que Apple presenta con frecuencia nuevas versiones y actualizaciones del software del sistema, aplicaciones y sitios de Internet, es posible que las imágenes reproducidas en este manual difieran ligeramente de las que verá en la pantalla.

Apple

1 Infinite Loop
Cupertino, CA 95014
408-996-1010
www.apple.com

Apple, el logotipo de Apple, Aperture, Apple TV, Final Cut, Final Cut Pro, Finder, FireWire, GarageBand, iLife, iMovie, iPad, iPhone, iPhoto, iPod, iSight, iTunes, iWork, Keynote, Logic, Mac, Mac OS, OS X, QuickTime, y Xsan son marcas comerciales de Apple Inc., registradas en EE. UU. y en otros países.

Multi-Touch es una marca comercial de Apple Inc.

Adobe y Photoshop son marcas comerciales o marcas comerciales registradas de Adobe Systems Incorporated en EE. UU. y en otros países.

Intel, Intel Core y Xeon son marcas comerciales de Intel Corp. en EE. UU. y en otros países.

iOS es una marca comercial o una marca comercial registrada de Cisco en EE. UU. y en otros países, y se utiliza bajo licencia.

Thunderbolt y el logotipo de Thunderbolt son marcas comerciales de Intel Corporation en EE. UU. y en otros países.

El logotipo de YouTube es una marca comercial de Google Inc.

Las imágenes del rodaje de la película "Koffee House Mayhem" se proporcionan por cortesía de Jean-Paul Bonjour. "Koffee House Mayhem" © 2004 Jean-Paul Bonjour. Todos los derechos reservados. <http://www.jeanpaulbonjour.com>

Imágenes del Audi R8: Circuito cerrado con conductores provistos de equipo de seguridad. No intentar en vías públicas; cumpla siempre las leyes locales de tráfico. Las marcas comerciales de Audi se usan con la autorización de Audi of America, Inc.

El resto de las empresas y nombres de productos mencionados en el presente documento son marcas comerciales de sus respectivas empresas. La mención de productos de terceras partes tiene únicamente propósitos informativos y no constituye aprobación ni recomendación. Apple declina toda responsabilidad referente al uso o el funcionamiento de estos productos.

E019-2627-A

Contenido

- 10 **Capítulo 1: Novedades de Final Cut Pro**
- 10 Novedades de Final Cut Pro 10.1.2
- 11 Novedades de Final Cut Pro 10.1
- 13 Novedades en Final Cut Pro 10.0.6
- 15 Novedades en Final Cut Pro 10.0.3
- 16 Novedades en Final Cut Pro 10.0.1

- 17 **Capítulo 2: Nociones básicas sobre Final Cut Pro**
- 17 ¿Qué es Final Cut Pro?
- 18 ¿Qué son las bibliotecas?
- 19 Visión general del flujo de trabajo de Final Cut Pro
- 21 Visión general de la interfaz de Final Cut Pro
- 23 Archivos de contenido y clips

- 24 **Capítulo 3: Importar contenido**
- 24 Visión general de importar contenido
- 25 Si es su primera importación
- 25 Importar desde cámaras conectadas
 - 25 Importar desde cámaras basadas en archivos
 - 29 Importar clips extendidos
 - 32 Importar desde el iPhone, el iPad o el iPod touch
 - 34 Importar desde una cámara fotográfica digital
 - 35 Importar desde cámaras basadas en cinta
 - 37 Si no se reconoce su cámara
- 38 Importar desde otras aplicaciones
 - 38 Importar desde iMovie
 - 38 Importar desde iPhoto y Aperture
 - 39 Importar desde iTunes
 - 40 Importar desde Motion
- 40 Importar desde dispositivos
 - 40 Importar desde un disco duro
 - 43 Acceder a contenido en un archivo o en una imagen de disco
 - 44 Organizar archivos durante la importación
- 46 Importar mientras se graba
- 47 Tarjetas de memoria y cables
- 49 Formatos de contenido compatibles
- 50 Importar y ajustar archivos de vídeo REDCODE RAW

- 53 **Capítulo 4: Análisis de contenido**
- 53 Visión general del análisis de contenido
- 54 Opciones de análisis de vídeo e imágenes fijas
- 54 Opciones de análisis de audio

55	Analice sus contenidos
57	Ver palabras clave de análisis en los clips
59	Capítulo 5: Organizar la biblioteca
59	Visión general de organización de bibliotecas
60	Organizar proyectos, eventos y contenido
60	Crear un nuevo evento
60	Renombrar clips, eventos y proyectos
62	Ver y ordenar clips y proyectos
65	Combinar, dividir y ordenar eventos
66	Copiar o mover clips y proyectos de un evento a otro en la misma biblioteca
67	Duplicar proyectos y clips
67	Eliminar clips, eventos y proyectos
68	Organizar clips
68	Valorar clips como Favorito o Rechazado
70	Añadir palabras clave a los clips
73	Añadir o editar notas de clip y proyecto
75	Organizar los clips por funciones
75	Líneas coloreadas que marcan clips de evento
75	Buscar ítems mediante búsqueda, palabras clave y colecciones inteligentes
75	Buscar clips y proyectos en eventos
78	Guardar búsquedas como colecciones inteligentes
79	Organizar colecciones inteligentes y de palabras clave
80	Restaurar una biblioteca a partir de copias de seguridad automáticas
81	Capítulo 6: Reproducir y ojear contenido
81	Visión general de reproducir y ojear contenido
82	Reproducir contenidos
84	Ojear contenido
86	Reproducir y ojear contenido en el visor de eventos
87	Ver la reproducción en una segunda pantalla
88	Ver la reproducción en un monitor de vídeo externo
89	Controlar la calidad de reproducción y el rendimiento
90	Acerca de la renderización en segundo plano
91	Capítulo 7: Editar el proyecto
91	Visión general de edición
92	Crear y gestionar proyectos
92	Crear un proyecto nuevo
93	Abrir un proyecto existente
93	Modificar los ajustes de un proyecto
95	Guardar, realizar copia de seguridad y crear versiones de sus proyectos
95	Seleccionar clips e intervalos
95	Acerca de las selecciones y las cintas de celuloide
96	Seleccionar uno o más clips
98	Seleccionar un intervalo
101	Gestionar selecciones de varios intervalos en clips de evento
104	Añadir y eliminar clips
104	Visión general de adición de clips
105	Arrastrar clips a la línea de tiempo
106	Agregar clips al proyecto

106	Insertar clips al proyecto
109	Conectar clips para añadir planos de corte, títulos y efectos de sonido sincronizados
114	Sobrescribir partes del proyecto
115	Remplazar un clip del proyecto con otro clip
117	Añadir y editar imágenes fijas
119	Crear fotogramas congelados
120	Añadir clips usando el modo de solo vídeo o de solo audio
120	Eliminar clips del proyecto
121	Aislar clips en solo, desactivarlos y activarlos
122	Buscar el clip fuente de uno de los clips de la línea de tiempo
123	Ordenar clips en la línea de tiempo
129	Cortar y recortar clips
129	Visión general de recortar
129	Cortar clips con la herramienta Cortar
132	Extender o acortar un clip
137	Realizar ediciones Roll con la herramienta Acortar
139	Realizar ediciones Slip con la herramienta Acortar
142	Realizar ediciones Slide con la herramienta Acortar
144	Mostrar información detallada del recorte
144	Ver y navegar
144	Aplicación de zoom y desplazamiento sobre la línea de tiempo
146	Definir los ajustes de la línea de tiempo
149	Navegar por el proyecto
150	Navegar usando código de tiempo
151	Use el índice de la línea de tiempo para explorar, navegar y realizar búsquedas en el proyecto
155	Trabajar con marcadores
155	Visión general de marcadores
155	Añadir y eliminar marcadores
157	Editar, mover y explorar marcadores
159	Gestionar marcadores de capítulo y sus imágenes en miniatura
160	Corregir problemas de vídeo demasiado movido y efecto gelatina
164	Capítulo 8: Editar audio
164	Visión general del audio
165	Nociones básicas de edición de audio
165	Acerca de las ondas de audio
166	Acerca de los canales de audio y los componentes de audio
166	Formas de visualizar los clips de audio
169	Visualizar la ondas de audio a nivel de muestra de audio
170	Visualizar y corregir niveles de audio
172	Aplicar solo y silencio a clips de audio
173	Añadir audio
173	Añadir música y sonido
174	Grabar voces en off y otro audio
178	Editar clips o componentes de audio
178	Visión general de la edición de audio
180	Configurar canales de audio
183	Ajustar el volumen
185	Fundido de entrada/salida de audio
188	Balance del audio
192	Ejemplos de edición de audio multicanal

199	Utilizar funciones para organizar clips y exportar archivos de audio
199	Añadir y ajustar efectos de audio
199	Añadir efectos de audio
202	Ajustar efectos de audio
205	Ajustar efectos de audio utilizando fotogramas clave
212	Herramientas y técnicas de audio
212	Mejorar el audio
215	Sincronizar audio y vídeo
220	Correspondencia de ajustes de ecualización de audio
221	Conservar el tono al reprogramar clips
222	Capítulo 9: Añadir transiciones, títulos, efectos y generadores
222	Visión general de transiciones, títulos, efectos y generadores
223	Añadir y ajustar transiciones
223	Visión general de transiciones
224	Cómo se crean las transiciones
225	Definir los ajustes por omisión de las transiciones
225	Añadir transiciones al proyecto
228	Eliminar transiciones del proyecto
228	Ajustar las transiciones en la línea de tiempo
230	Ajustar transiciones en el inspector de transición y el visor
231	Ajustar transiciones con varias imágenes
232	Crear versiones especializadas de las transiciones en Motion
232	Añadir y ajustar títulos
232	Introducción a los títulos
233	Añadir títulos al proyecto
234	Ajustar títulos
238	Aplicar estilos de texto predefinidos
239	Eliminar títulos del proyecto
239	Buscar y remplazar texto en el proyecto
240	Ajustar efectos integrados
240	Visión general de efectos integrados
241	Redimensionar, trasladar y girar clips
242	Acortar clips
243	Recortar clips
245	Clips de desplazamiento panorámico y ampliación con el efecto Ken Burns
247	Inclinar la perspectiva de un clip
248	Trabajar con efectos integrados
254	Añadir y ajustar efectos de clip
254	Visión general de efectos de clip
254	Añadir efectos al proyecto
255	Ajustar efectos en Final Cut Pro
257	Cambiar el orden de los efectos de clip
258	Copiar efectos y atributos de un clip a otro clip
259	Copiar y pegar fotogramas clave
261	Desactivar o eliminar un efecto de un clip
262	Crear versiones especializadas de los efectos de vídeo en Motion
262	Añadir generadores
262	Visión general de generadores
263	Usar un marcador de posición
264	Usar un contador de código de tiempo

264	Usar una figura
265	Usar un fondo
266	Crear versiones especializadas de los generadores en Motion
266	Acerca de los temas
267	Usar controles en pantalla
267	Visión general de controles en pantalla
267	Mostrar u ocultar controles en pantalla
268	Ejemplos de controles en pantalla
272	Usar el editor de animación de vídeo
272	Visión general de editor de animación de vídeo
272	Ajustar efectos de vídeo utilizando fotogramas clave
279	Modificar grupos de fotogramas clave
280	Ajustar curvas de efecto mediante tiradores de fundido o animación con fotogramas clave
284	Capítulo 10: Edición avanzada
284	Agrupar clips con clips compuestos
284	Visión general de clips compuestos
286	Crear y desmontar clips compuestos
290	Gestionar clips compuestos
292	Añadir pistas
295	Ajustar con exactitud las ediciones con el editor de precisión
299	Crear divisiones
303	Realizar ediciones de tres puntos
303	Visión general de edición de tres puntos
305	Ejemplos de edición de tres puntos
309	Probar clips mediante audiciones
309	Visión general de audiciones
311	Crear audiciones para probar clips
312	Añadir y quitar clips de audiciones
314	Usar audiciones para probar clips en el proyecto
317	Reprogramar clips para crear efectos de velocidad
317	Visión general de reprogramación de clips
317	Cambiar la velocidad de un clip
322	Crear efectos de velocidad variable
324	Añadir transiciones entre segmentos de velocidad
327	Invertir o rebobinar clips
329	Cree repeticiones instantáneas
329	Crear jump-cut en fotogramas específicos
330	Crear un segmento de suspensión
331	Restaurar los clips reprogramados para que se reproduzcan a velocidad normal
332	Adaptar tamaños de fotograma y frecuencias de fotograma
336	Usar funciones para gestionar clips
336	Visión general de funciones
337	Ver y reasignar funciones
340	Crear funciones personalizadas y subfunciones
343	Ver clips por función en la línea de tiempo
345	Usar funciones para exportar plicas de contenido
345	Usar XML para transferir proyectos y eventos
346	Editar con clips Multicam
346	Introducción a la edición multicam
347	Flujo de trabajo de la edición multicam

348	Importar contenido de una edición Multicam
349	Asignar nombres de cámara y ángulos Multicam
350	Crear clips multicam en el explorador
354	Cortar y cambiar ángulos en el visor de ángulos
363	Sincronizar y ajustar ángulos y clips en el editor de ángulos
369	Editar clips Multicam en la línea de tiempo y el inspector
372	Sugerencias y pistas de la edición multicam
374	Capítulo 11: Incrustación y composición
374	Incrustación
374	Visión general de la incrustación
375	Utilizar croma
384	Utilizar claves de luminancia
389	Finalizar la clave
393	Composición
393	Visión general de Composición
393	Utilizar canales alfa
395	Utilizar los ajustes de Composición
397	Capítulo 12: Corrección de color
397	Visión general de la corrección de color
398	Analizar y equilibrar el color automáticamente
398	Visión general del equilibrio de color
398	Analizar el equilibrio de color de un clip
399	Equilibrar el color de un clip
400	Correspondencia automática de color entre clips
401	Ajustar el color manualmente
401	Visión general de la corrección de color manual
402	Corregir el color de toda la imagen
405	Delimitar un color específico utilizando una máscara de color
406	Delimitar áreas específicas usando máscaras de figura
409	Añadir máscaras de figura a una máscara de color
410	Aplicar varias correcciones de color
411	Añadir una transición entre correcciones de color
412	Guardar y aplicar preajustes de corrección de color
412	Activar o desactivar los ajustes de iMovie
413	Activar o desactivar el registro de procesamiento
414	Medir los niveles de vídeo
414	Visión general de los ámbitos de vídeo
414	Utilizar los ámbitos de vídeo
415	Opciones de visualización de supervisión de ondas
418	Opciones de visualización en el vectorscopio
419	Opciones de visualización del histograma
421	Capítulo 13: Compartir su proyecto
421	Visión general de compartir proyectos
422	Compartir proyectos, clips e intervalos
425	Formatos de exportación compatibles
426	Crear y modificar destinos para compartir
432	Modificar los atributos de compartir
435	Compartir funciones como archivos

438	Exportar el proyecto usando Compressor
439	Ver el estado de proyectos compartidos
441	Capítulo 14: Gestionar contenido, bibliotecas y archivos
441	Visión general de la gestión de contenido
442	Actualizar proyectos y eventos a Final Cut Pro 10.1
444	Gestionar los archivos de contenido
444	Ver la información de un clip
445	Localizar archivos de contenido fuente
446	Volver a enlazar clips con archivos de contenido
448	Consolidar proyectos, eventos y bibliotecas
449	Realizar una copia de seguridad de proyectos, eventos y bibliotecas
450	Gestionar archivos multimedia optimizados y proxy
454	Gestionar archivos de renderización
455	Ver las tareas en segundo plano
457	Gestionar bibliotecas
457	Visión general de la gestión de bibliotecas
457	Crear una biblioteca nueva
458	Abrir y cerrar bibliotecas
458	Copiar o mover ítems de una biblioteca a otra y de un disco duro a otro
460	Gestionar ubicaciones de almacenamiento
461	Crear y gestionar archivos de cámara
465	Soluciones a problemas habituales de gestión de contenidos
465	Iconos de alerta
466	Problemas habituales de gestión de contenidos
468	Capítulo 15: Preferencias y metadatos
468	Visión general de preferencias y metadatos
468	Preferencias de Final Cut Pro
468	Cambiar ajustes de preferencias
469	Preferencias General
469	Preferencias de edición
470	Preferencias de reproducción
472	Preferencias de importación
474	Preferencias de destinos
479	Trabajar con metadatos
479	Mostrar y modificar metadatos de clip
481	Modificar vistas de metadatos
483	Renombrar clips en lote
486	Capítulo 16: Funciones rápidas de teclado y gestos
486	Visión general de funciones rápidas de teclado y gestos Multi-Touch
486	Funciones rápidas de teclado
502	Gestos Multi-Touch
503	Personalizar funciones rápidas de teclado
503	Ver las funciones rápidas de teclado en el editor de comandos
506	Modificar funciones rápidas de teclado en el editor de comandos
507	Exportar e importar conjuntos de comandos en el editor de comandos
509	Glosario

Novedades de Final Cut Pro

1

Novedades de Final Cut Pro 10.1.2

Final Cut Pro 10.1.2 presenta nuevas funciones y mejoras que se detallan a continuación.

Mejoras en la gestión de contenidos

Las nuevas funciones aportan mayor flexibilidad y control de la gestión de los contenidos.

- Almacene contenido optimizado, proxy o renderizado fuera de la biblioteca, en una ubicación de su elección.
- Elimine fácilmente archivos optimizados, proxy y renderizados desde dentro de Final Cut Pro.
- Vea y establezca ubicaciones de almacenamiento para los contenidos, archivos de la caché y archivos de copia de seguridad de la biblioteca mediante el inspector de propiedades de la biblioteca.

Para obtener más información, consulte [Gestionar ubicaciones de almacenamiento](#) en la página 460, [Gestionar archivos multimedia optimizados y proxy](#) en la página 450 y [Gestionar archivos de renderización](#) en la página 454.

Mejoras en la organización

Final Cut Pro 10.1.2 proporciona herramientas de organización racionalizadas.

- Ahora puede optar por mostrar solo el contenido que no se usa en el explorador.
- Los indicadores de contenido multimedia usado funcionan ahora con clips compuestos, clips Multicam y clips sincronizados.
- Los eventos pueden ordenarse ahora en la lista Bibliotecas por fecha o por nombre.

Para obtener más información, consulte [Buscar clips y proyectos en eventos](#) en la página 75, [Líneas coloreadas que marcan clips de evento](#) en la página 75 y [Combinar, dividir y ordenar eventos](#) en la página 65.

Compatibilidad con imágenes de amplio rango dinámico de cámaras profesionales 4K

- El nuevo códec Apple ProRes 4444 XQ es la versión de máxima calidad de Apple ProRes para fuentes de imagen 4:4:4:4 (incluidos canales alfa), con una velocidad de datos muy elevada para conservar el detalle de los sensores actuales de imágenes digitales de máxima calidad. Consulte [Formatos de contenido compatibles](#) en la página 49 y [Formatos de exportación compatibles](#) en la página 425.
- Puede aplicar un espacio de color de emisión estándar (Rec. 709) en tiempo real a tomas de vídeo de margen dinámico alto y amplía gama de colores en cámaras ARRI, Blackmagic Design, Canon y Sony. Consulte [Activar o desactivar el registro de procesamiento](#) en la página 413.

Mejoras en los flujos de trabajo de audio

Acelere el flujo de trabajo de audio con estas mejoras:

- Ahora puede ajustar el volumen relativo o absoluto de un clip o selección de intervalos introduciendo un valor específico de dB. Consulte [Ajustar el volumen](#) en la página 183.

- Final Cut Pro 10.1.2 mejora la velocidad y la precisión de la sincronización de clips. Consulte [Sincronizar audio y vídeo](#) en la página 215.
- Las nuevas funciones de grabación de audio en directo incluyen una cuenta atrás automática y agrupación automática de varias tomas en audiciones. Consulte [Grabar voces en off y otro audio](#) en la página 174.
- El nuevo preajuste “Surround básico” simplifica el balance para audio con sonido surround. Consulte [Balance del audio](#) en la página 188.

Funciones de importación y exportación

- Exporte e importe bibliotecas enteras como archivos XML individuales con XML 1.4. Consulte [Usar XML para transferir proyectos y eventos](#) en la página 345.
- Cree palabras clave a partir de las etiquetas del Finder cuando importe contenido desde un dispositivo de almacenamiento. Consulte [Importar desde un disco duro](#) en la página 40 y [Organizar archivos durante la importación](#) en la página 44.
- Exporte rápidamente proyectos solo de cortes que tengan contenido XDCAM.

Otras características notables

- Ahora puede importar contenido arrastrándolo desde el Finder hasta el explorador (en lugar de al evento en la lista Bibliotecas). Consulte [Importar desde un disco duro](#) en la página 40.
- Deslizar un clip en la línea de tiempo funciona ahora como una edición Slide. Consulte [Ordenar clips en la línea de tiempo](#) en la página 123.
- Ahora puede dividir una audición. Consulte [Crear audiciones para probar clips](#) en la página 311.

Novedades de Final Cut Pro 10.1

Final Cut Pro 10.1 presenta numerosas mejoras y funciones nuevas, que se detallan a continuación.

Optimizaciones de rendimiento y para Mac Pro

Final Cut Pro 10.1 incorpora las siguientes mejoras de rendimiento:

- Optimización para aprovechar las múltiples GPU del nuevo Mac Pro.
- Salida HDMI y Thunderbolt para tamaños de fotograma de hasta 4K (UltraHD y DCI 4K)
- Reproducción y rendimiento de renderización mejorados, además de una apertura más rápida de aplicación y proyectos
- Mejor rendimiento al modificar o asignar palabras clave en gran número de clips al mismo tiempo
- Títulos, efectos y otro contenido multimedia seleccionado convertido a escala para proyectos de 4K

Gestión de proyectos y contenidos

Se han mejorado las herramientas de gestión de proyectos y contenidos para ofrecer:

- Mejor gestión de contenidos multimedia con la introducción de bibliotecas, una nueva forma de organizar múltiples eventos y proyectos en un contenedor único
- instantáneas de proyecto: copias de seguridad a la carta que le permiten volver rápidamente a la versión anterior de un proyecto concreto
- Almacenamiento de archivos multimedia en ubicaciones externas a la biblioteca de Final Cut Pro, haciendo el contenido accesible en carpetas de una amplia variedad de ubicaciones SAN
- Importación directa de archivos MTS/M2TS en Final Cut Pro

- Indicadores de intervalo de clips usados que muestran de un vistazo qué clips se encuentran ya en el proyecto
- Importación de fotos directa desde dispositivos iOS usando la ventana “Importación de contenido”
- Compatibilidad con metadatos de imagen fija vertical u horizontal

Para obtener más información, consulte [Visión general de organización de bibliotecas](#) en la página 59, [Visión general de la gestión de contenido](#) en la página 441 y [Visión general de edición](#) en la página 91.

Reproducción y efectos

Las notables mejoras en la interfaz de reproducción de Final Cut Pro y las nuevas y potentes funciones de aplicación de efectos fortalecerán su flujo de trabajo.

- Una mejor reprogramación le facilita más que nunca la definición de velocidades personalizadas, al poder introducir frecuencias de fotograma directamente en la interfaz. También puede crear saltos jump-cut en fotogramas específicos, reemplazar y reprogramar en un solo paso y reprogramar clips sin desplazar por ondulación la línea de tiempo. Para obtener más información, consulte [Visión general de reprogramación de clips](#) en la página 317.
- Un nuevo método de estabilización llamado InertiaCam ha sido optimizado para suavizar el material de vídeo que contenga movimientos de cámara como desplazamientos panorámicos y de zoom. El “Modo de trípode” crea el efecto de una cámara estática, igual que si estuviera acoplada a un trípode.
- Un algoritmo de flujo óptico mejorado acelera más que nunca las tareas de reprogramación y de adaptación de frecuencia. Además, para ordenadores Mac con dos GPU, el algoritmo de flujo óptico ahora utiliza ambas GPU, proporcionando un aumento de más del doble de velocidad que con una única GPU.
- Ahora es posible crear resoluciones de proyecto personalizadas para vídeo web, señalización digital y otros tamaños de fotograma distintos del estándar.
- Nuevos controles en el menú del visor permiten pasar de una mejor calidad de reproducción a un rendimiento de reproducción optimizado y viceversa. También hay un control que permite pasar del contenido proxy al contenido original u optimizado y viceversa.
- Además, ahora puede ver todos los píxeles de un fotograma de 2K en un MacBook Pro con pantalla Retina.

Edición

Las herramientas de edición mejoradas le dan más flexibilidad creativa que nunca.

- Las ediciones directas son ahora compatibles con todo tipo de clips. El nuevo comando “Unir clips” elimina los cortes de clips de la línea de tiempo recortados.
- Puede separar la parte de audio de los clips Multicam en la línea de tiempo para manipular audio y vídeo por separado. También puede efectuar ediciones de solo vídeo o solo audio en la línea de tiempo usando como fuente clips Multicam.
- Puede cortar cortes de audio en forma de corte en J o L de manera independiente del vídeo. Y ahora puede desplazar el audio en Roll mediante la creación de divisiones abiertas.
- Si no se selecciona ningún clip en la línea de tiempo, ahora se muestra un punto blanco en el cursor de reproducción para señalar el clip cuyos atributos se muestran en el inspector.
- Ahora es más fácil trasladar clips con transiciones.

Para obtener más información, consulte [Visión general de edición](#) en la página 91.

Compartir

Cuando llegue el momento de exportar el proyecto, dispondrá de varias opciones nuevas para compartir:

- Puede compartir vídeos terminados de 4K directamente en YouTube.
- Puede compartir vídeos directamente en los sitios web chinos para compartir vídeo Youku y Tudou.
- También puede recibir notificaciones sobre el estado de los ítems que haya compartido.

Para obtener más información, consulte [Visión general de compartir proyectos](#) en la página 421.

Audio

Se han añadido tiradores de fundido de audio en los distintos canales de audio de la línea de tiempo. Para obtener más información, consulte [Fundido de entrada/salida de audio](#) en la página 185.

Compatibilidad con terceros

Final Cut Pro 10.1 también incorpora varias opciones de compatibilidad con terceros:

- Los desarrolladores pueden usar una nueva API para personalizar las tareas de compartir.
- Se ha actualizado FXPlug 3 para que incluya la posibilidad de diseñar interfaces de efectos personalizados.
- La información de los parámetros de efectos, tipo de letra y tamaño de texto ahora se conserva en archivos XML.

Aplicación general

Ahora es posible ocultar el explorador para liberar un área mayor de la pantalla y así poder llevar a cabo tareas de gradación de color y otras operaciones que mejoran con la imagen de vídeo en tamaño más grande.

Novedades en Final Cut Pro 10.0.6

Final Cut Pro 10.0.6 incluye numerosas mejoras y funciones nuevas, que se detallan a continuación.

Edición de audio multicanal avanzada

Final Cut Pro agrupa automáticamente los canales de audio en *componentes de audio* conforme al modo en que los canales estén configurados para el clip. Ahora se puede ampliar la parte de audio de los clips para visualizar y editar los componentes de audio bajando incluso al nivel del canal individual. Se pueden editar componentes de audio de diversas maneras, incluida cualquiera de las siguientes:

- Ajustar el volumen o el balance
- Desactivar o eliminar intervalos dentro de un componente de audio para extraer rápidamente sonidos no deseados.
- Aplicar y ajustar efectos de audio.
- Añadir o eliminar componentes de audio de un clip Multicam.

Para obtener más información, consulte [Visión general de la edición de audio](#) en la página 178.

Compartir y exportar de forma racionalizada

Compartir el trabajo acabado es más fácil y flexible en Final Cut Pro 10.0.6. Los *Destinos* (conjuntos de ajustes de exportación preconfigurados) le permiten publicar rápidamente un proyecto o clip en un sitio web compartido, exportarlo para su visualización en el iPad o el iPhone, o grabarlo en un disco. Final Cut Pro incluye una variedad de destinos y también se pueden modificar y crear otros nuevos.

El flujo de trabajo simplificado y racionalizado incluye estas mejoras:

- Menús simplificados y consolidados que puede rellenar fácilmente con sus destinos personalizados
- Lotes de destinos reutilizables que le permiten compartir a múltiples formatos de salida y ubicaciones de una vez.
- Compartir automáticamente los metadatos de los proyectos y clips, con la capacidad de personalizar los metadatos que se comparten
- Compatibilidad con múltiples cuentas en sitios web para compartir vídeos, como YouTube
- Compartir y exportar más rápidamente usando la GPU y el procesamiento en segundo plano
- Compartir un intervalo seleccionado en un proyecto de la línea de tiempo o en un clip del explorador.

Para obtener más información, consulte [Visión general de compartir proyectos](#) en la página 421.

Importación unificada

Simplificada y más fácil de usar, la nueva ventana unificada "Importación de contenido" proporciona un lugar al que acudir para todas las necesidades de importación. Final Cut Pro 10.0.6 ofrece áreas dedicadas para cámaras y dispositivos conectados, tanto basados en archivos como en cinta, así como una nueva sección Favoritos a la que puede añadir las carpetas utilizadas frecuentemente para importación de archivos desde el disco duro o una unidad externa. Otras nuevas funciones de importación incluyen la visualización como lista para visualizar varias columnas de metadatos, selecciones de intervalos múltiples dentro de clips individuales de cámaras basadas en archivos, y unas completas herramientas de gestión de archivos.

Para obtener más información, consulte [Visión general de importar contenido](#) en la página 24.

Visores duales

El visor de eventos es un visualizador de vídeo independiente que aparece junto al visor principal para poder comparar planos para igualar acción y color. Con el visor de eventos y el visor abiertos, puede mostrar dos clips al mismo tiempo, uno del explorador y otro de la línea de tiempo, cada uno con su propia visualización de ámbito de vídeo.

Para obtener más información, consulte [Reproducir y ojear contenido en el visor de eventos](#) en la página 86.

Compatibilidad con REDCODE RAW (R3D) nativo

Final Cut Pro 10.0.6 proporciona compatibilidad nativa para archivos REDCODE RAW (R3D). Ahora puede importar archivos RED directamente, hacer ajustes RAW no destructivos y guardar dichos ajustes como metadatos, todo ello dentro de Final Cut Pro. Esto le permite aprovechar toda la latitud y el margen dinámico contenido en los archivos fuente REDCODE RAW.

Para obtener más información, consulte [Importar y ajustar archivos de vídeo REDCODE RAW](#) en la página 50.

Selecciones de intervalo mejoradas

Ahora los puntos de inicio y final de los clips del explorador permanecen en su sitio cuando se hace clic en otra parte. También puede crear múltiples selecciones de intervalo en uno o más clips.

Para obtener más información, consulte [Seleccionar un intervalo](#) en la página 98 e [Gestionar selecciones de varios intervalos en clips de evento](#) en la página 101.

Otras características notables

- Los marcadores de capítulos y las miniaturas de marcadores de capítulos le permiten preparar capítulos y sus representativas imágenes de fotograma póster directamente dentro de Final Cut Pro para su salida a DVD, disco Blu-ray, iTunes, QuickTime Player y dispositivos Apple.
- La nueva ventana “Pegar atributos” es una poderosa manera de transferir efectos específicos y otros ajustes entre clips.
- Ahora puede añadir fotogramas congelados rápida y fácilmente con un solo método abreviado de teclado.
- Titular ha mejorado considerablemente, incluyendo compatibilidad con la nueva función de marcadores de título de Motion.
- Los puntos de conexión flexibles mejoran el control manual sobre los clips conectados cuando se deslizan, trasladan o desplazan clips en la pista principal.
- La nueva arquitectura de clip compuesto hace los clips compuestos más fáciles de reutilizar en múltiples proyectos y ofrece rendimiento mejorado.
- Ahora puede importar y exportar archivos MXF usando módulos de terceros. Para ver una lista de los archivos de contenidos compatibles, consulte [Formatos de contenido compatibles](#) en la página 49.
- Final Cut Pro 10.0.6 ofrece compatibilidad mejorada con contenidos anamórficos.

Novedades en Final Cut Pro 10.0.3

Final Cut Pro 10.0.3 incluye importantes mejoras y funciones nuevas, que se detallan a continuación.

Edición Multicam

Ahora se pueden utilizar clips Multicam para editar material de planos multicámara u otros materiales sincronizados en tiempo real. Trabajar con clips Multicam en Final Cut Pro es un proceso fluido y flexible. Mientras el ángulo activo se reproduce en el Visor, se pueden ver también todos los ángulos reproduciéndose simultáneamente en el visor de ángulos y cortar y cambiar fácilmente entre ellos. Se pueden crear clips Multicam desde diversas fuentes de contenidos y modificar los clips Multicam existentes durante el proceso de edición.

Para obtener más información, consulte [Introducción a la edición multicam](#) en la página 346.

Salida de A/V

Ahora se puede conectar el ordenador a un monitor de vídeo externo para la salida de audio y vídeo (A/V). Además de mostrar el aspecto del vídeo y el audio en un monitor NTSC/PAL o de emisiones en HD, esta característica permite también probar la salida con equipos más sofisticados, como vectorscopios y monitores de ondas.

La salida de A/V está disponible solo con OS X Lion v10.7.2 o posterior, y requiere hardware y software de interfaz de vídeo compatible de otros fabricantes. Los dispositivos FireWire DV no son compatibles. Para obtener más información, contacte con el fabricante del dispositivo o diríjase a la página web de recursos de Final Cut Pro X en <http://www.apple.com/es/finalcutpro/resources>.

Para obtener más información, consulte [Ver la reproducción en un monitor de vídeo externo](#) en la página 88.

Volver a enlazar manualmente los clips con los archivos de contenidos

Ahora se pueden volver a enlazar manualmente los clips de eventos y de proyectos con los archivos de contenidos. Volver a enlazar manualmente proporciona mayor control sobre el flujo de trabajo de posproducción.

Para obtener más información, consulte [Volver a enlazar clips con archivos de contenido](#) en la página 446.

Otras características notables

- Los archivos de gráficos con capas, como los archivos de Adobe Photoshop (PSD), ahora se pueden editar de forma que cada capa aparece como un clip conectado en la línea de tiempo.
- Controles de incrustador avanzados disponibles desde ahora.
- Los controles de fotogramas clave se han mejorado en los editores de animación de audio y vídeo.

Novedades en Final Cut Pro 10.0.1

Final Cut Pro 10.0.1 incluye numerosas funciones nuevas, mejoras y cambios. A continuación le presentamos las características más significativas.

Funciones

Se pueden usar las nuevas etiquetas de metadatos de funciones para organizar los clips de los eventos y proyectos, controlar el aspecto de la línea de tiempo y exportar archivos de audio y vídeo independientes (también conocidos como *plicas de contenidos*) para su transmisión, mezclado de audio o posproducción. Por ejemplo, se pueden exportar funciones como plicas de contenidos en un archivo multipista combinado de QuickTime, o como archivos de audio y vídeo separados. Durante el proceso de exportación se puede asignar salida mono, estéreo o surround para los canales de audio.

Para obtener más información, consulte [Visión general de funciones](#) en la página 336 e [Preferencias de destinos](#) en la página 474.

Ubicaciones SAN (Storage area network)

Ahora se pueden añadir volúmenes de red como ubicaciones de almacenamiento para eventos y proyectos. Cuando elimine ubicaciones SAN en Final Cut Pro, otros usuarios de la red pueden trabajar con los eventos y proyectos almacenados en esas ubicaciones.

Importación y exportación XML

Final Cut Pro permite ahora la importación y exportación XML, de forma que puede transferir la información de su evento y proyecto desde y hacia sistemas y aplicaciones de terceros que no reconocen los proyectos y eventos de Final Cut Pro.

Para obtener más información, consulte [Usar XML para transferir proyectos y eventos](#) en la página 345.

Nociones básicas sobre Final Cut Pro

2

¿Qué es Final Cut Pro?



Final Cut Pro X es una revolucionaria aplicación para crear, editar y producir vídeo de la máxima calidad. Final Cut Pro combina edición digital de alto rendimiento y soporte nativo para prácticamente cualquier formato de vídeo, con funciones fáciles de usar y que ahorran tiempo, permitiéndole centrarse en el argumento.

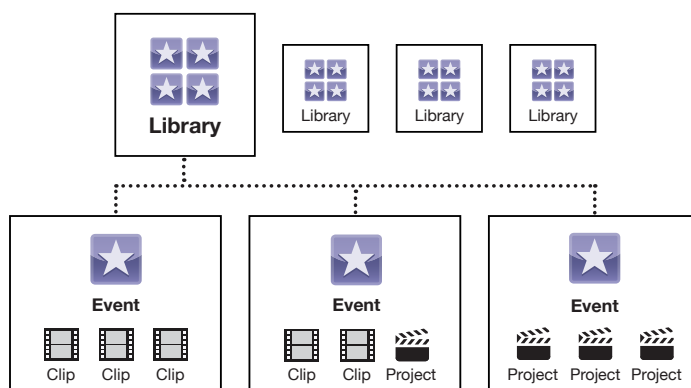
En Final Cut Pro puede:

- Editar todo, desde vídeo de definición estándar sin comprimir a HDV, DVCPRO HD y vídeo de alta definición sin comprimir, así como formatos basados en archivos, como AVC-Intra, AVCHD y XDCAM HD.
- Reproducir y ojear contenido independientemente de su resolución, de hasta 1920 x 1080, 2K, 4K e incluso 5K de resolución. También puede reproducir vídeo a pantalla completa o en una segunda pantalla.
- Montar los clips con facilidad usando la línea de tiempo “magnético”, que ajusta de manera fluida los clips alrededor del clip que está arrastrando, para eliminar separaciones, colisiones y problemas de sincronización.
- Editar con rapidez gracias al completo conjunto de herramientas profesionales de edición y recorte. Ajustar con exactitud las ediciones con el editor de precisión integrado.
- Hacer que Final Cut Pro analice su vídeo y solvente de forma no destructiva problemas comunes como temblor de cámara, zumbidos o ruidos excesivos. También puede hacer que Final Cut Pro detecte la presencia de personas o el tipo de plano, y que aplique automáticamente palabras clave como “Una persona” o “Plano general”.

- Organizar sus contenidos usando colecciones por palabras clave, que agrupan automáticamente los clips en función de sus palabras clave, y colecciones inteligentes, que agrupan automáticamente los clips en función de los criterios que especifique.
- Probar los clips en su proyecto usando audiciones (conjuntos de planos alternativos, efectos o tratamientos de texto) y seleccionar después el mejor clip para la edición.
- Crear clips compuestos para agrupar cualquier combinación de clips y anidar clips dentro de otros clips.
- Utilizar clips conectados y pistas para añadir planos de corte, títulos superpuestos y efectos de sonido al proyecto. Los clips conectados y las pistas permanecen siempre sincronizados.
- Añadir efectos especiales al vídeo, audio y fotos, y ajustarlos usando fotogramas clave y controles en pantalla. También puede cambiar la velocidad de un clip para crear efectos de cámara lenta y cámara rápida.
- Equilibrar e igualar automáticamente el color, o utilizar las herramientas de corrección del color para controlar con precisión el aspecto de los clips de su proyecto.
- Publicar su proyecto directamente en sitios web como YouTube y Facebook, o enviarlo a iTunes para que se sincronice con dispositivos Apple, como el iPhone, el iPad y Apple TV.

¿Qué son las bibliotecas?

En Final Cut Pro 10.1 o versiones posteriores, el trabajo se organiza en bibliotecas. Una biblioteca contiene varios eventos y proyectos en una misma ubicación. La primera vez que abre Final Cut Pro 10.1, se crea un archivo de biblioteca en la carpeta Vídeos. Cuando crea un nuevo proyecto o evento, este se incluye de manera automática en la biblioteca activa. La biblioteca realiza un seguimiento de los archivos de contenido, de sus decisiones de edición y de los metadatos asociados.



Puede tener varias bibliotecas abiertas al mismo tiempo y copiar eventos y proyectos de una biblioteca a otra fácilmente. Esto facilita y acelera tareas como mover contenido, metadatos y material creativo a otro sistema, y así disponer de mayor movilidad en el trabajo, trabajar con múltiples editores o gestionar la archivación. Puede abrir y cerrar bibliotecas como sea necesario, y así no tener demasiadas bibliotecas abiertas a la vez.

Los siguientes conceptos son importantes para comprender cómo trabajar con bibliotecas.

Contenido gestionado y externo

El contenido importado a una biblioteca específica se almacena dentro de ella y se denomina contenido *gestionado*. También es posible importar o copiar el contenido a cualquier ubicación en un volumen conectado y enlazarlo a la biblioteca como contenido *externo*. Distintos usuarios pueden acceder a este contenido externo de manera inmediata mediante un almacenamiento compartido.

Puede convertir el contenido gestionado en externo en cualquier momento si desea compartir su acceso, y el contenido externo puede ser recopilado como contenido gestionado dentro de la biblioteca para facilitar su transporte o archivación. Para obtener más información, consulte [Consolidar proyectos, eventos y bibliotecas](#) en la página 448.

Contenido generado

Todos los archivos renderizados, archivos optimizados, archivos proxy y archivos de análisis se consideran contenido *generado* porque el sistema los crea en segundo plano tras la importación del contenido original. Puede almacenar contenido generado dentro de su biblioteca de Final Cut Pro o en una ubicación externa que defina en el inspector de biblioteca. Por ejemplo, para organizar contenido con mayor eficacia en unas instalaciones de gran tamaño, puede colocar contenido generado en un SAN o en un dispositivo de almacenamiento independiente de la biblioteca. Para obtener más información, consulte [Gestionar ubicaciones de almacenamiento](#) en la página 460.

Para reducir el tamaño de la biblioteca y mover, copiar o archivar una biblioteca de forma más rápida, puede eliminar todo el contenido generado (archivos proxy, optimizados o renderizados) en un solo paso. Para obtener más información, consulte [Gestionar archivos multimedia optimizados y proxy](#) en la página 450 y [Gestionar archivos de renderización](#) en la página 454.

Nota: Por omisión, copiar un proyecto de una biblioteca a otra no copia los archivos proxy, optimizados o renderizados, ya que estos pueden ser regenerados rápidamente. Sin embargo, puede incluir el contenido proxy u optimizado al copiar un proyecto en otra biblioteca.

Visión general del flujo de trabajo de Final Cut Pro

Para ofrecerle una idea de las posibilidades, se describe a continuación el proceso global de montar una película con Final Cut Pro. No es necesario que realice cada paso, y podría realizar otros que no se describen. El flujo de trabajo no es necesariamente lineal. Podría, por ejemplo, realizar todo el proceso de editar y añadir efectos y, después, importar más contenido en el proyecto.

Importar el contenido en Final Cut Pro

Para utilizar Final Cut Pro, tiene que transferir sus contenidos (vídeo, audio e imágenes fijas) desde su dispositivo de grabación al ordenador o a un disco externo. Puede importar contenido desde muchas clases de cámaras y otros dispositivos, o desde otras aplicaciones, como iMovie.

Organizar los contenidos

Final Cut Pro organiza automáticamente el contenido importado en eventos. Un evento es similar a una carpeta que puede almacenar docenas, centenas o incluso miles de clips de vídeo, de audio e imágenes fijas, además de proyectos. En Final Cut Pro, los contenidos aparecen como clips, que enlazan con los archivos de contenido almacenados en un disco. Puede reorganizar los clips creando o renombrando eventos y trasladando clips entre eventos. Por ejemplo, podría crear un evento para todo el contenido grabado para un cliente específico.

Mientras revisa su material, puede fácilmente marcar clips como Favorito o Rechazado. Estas valoraciones hacen más fácil concentrarse en el mejor material. Final Cut Pro ofrece también útiles herramientas de organización, como colecciones por palabra clave y colecciones inteligentes.

Crear un proyecto y añadirle clips

Su proyecto es la película que crea usando clips de sus eventos y de los exploradores multimedia de Final Cut Pro. Empiece a crear su película añadiendo clips al línea de tiempo. Realice todas sus ediciones en el proyecto; los archivos de contenido original permanecen intactos (esto se conoce como *edición no destructiva*).

Organizar y editar los clips

Ahora su película puede realmente empezar a tomar forma. Para ensamblar un primer montaje, reordene y recorte los clips en la línea de tiempo. También puede probar diferentes clips utilizando audiciones. Utilice clips conectados y pistas para añadir planos de corte, títulos, música de fondo y efectos de sonido al proyecto. Cree clips compuestos para agrupar cualquier combinación de clips y anidar clips dentro de otros clips. Puede simplificar un proyecto complicado creando un clip compuesto independiente para cada sección principal.

Añadir efectos y transiciones

Añada efectos especiales de la amplia colección de efectos de audio y vídeo disponible en los exploradores multimedia de Final Cut Pro. Ponga en su película títulos y créditos, y aplique transiciones de audio o vídeo. Ajuste la velocidad de los clips para crear efectos de cámara lenta o rápida.

Para pulir más su proyecto, puede afinar los cortes y transiciones con el editor de precisión, añadir fotograma clave a efectos de audio y vídeo, corregir el color y combinar gráficos animados.

Compartir su película

Cuando su proyecto esté terminado, puede publicar la película en Internet directamente desde Final Cut Pro, así como enviarlo a iTunes, al iPhone, iPad o iPod, o a Apple TV. También puede grabarlo en un disco para entregarlo a otras personas.

Visión general de la interfaz de Final Cut Pro

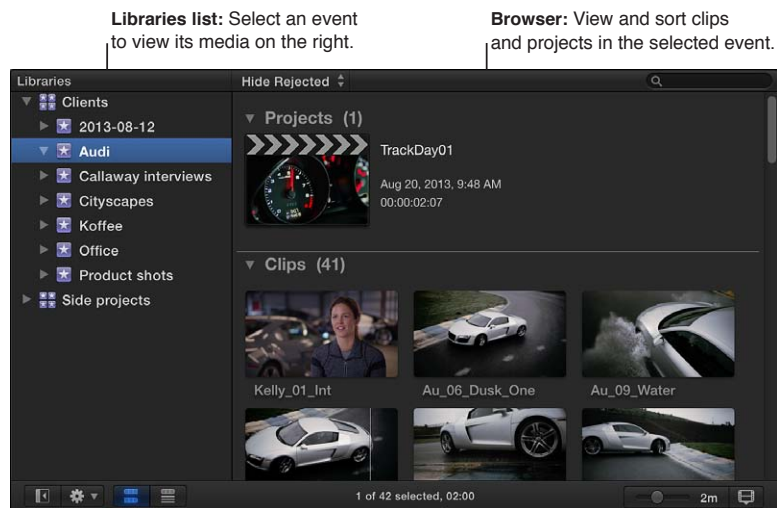
La ventana de Final Cut Pro tiene tres áreas principales:



Organizar los contenidos en la lista de bibliotecas y el explorador

El contenido importado está disponible en los eventos de su biblioteca. (Un evento es como una carpeta que contiene clips y proyectos.)

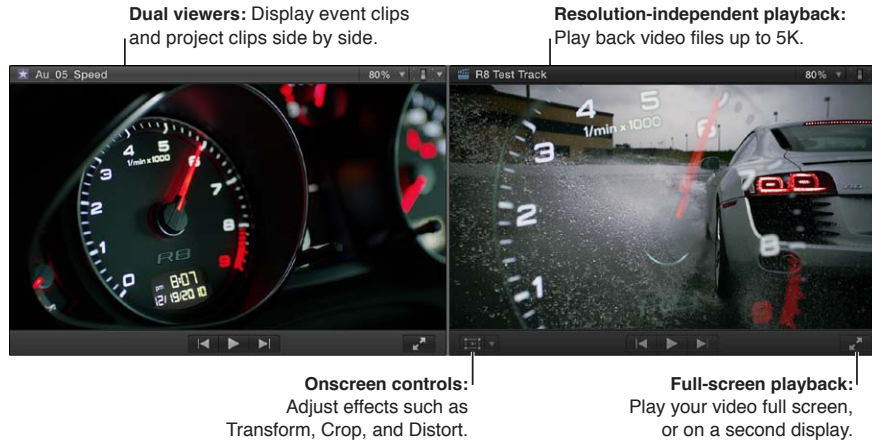
Cuando selecciona un evento en una biblioteca, sus clips y proyectos aparecen en el explorador a la derecha.



Puede reorganizar los contenidos como desee y en cualquier momento, y puede utilizar la lista de bibliotecas y el explorador para gestionar, valorar, ordenar y añadir palabras clave a sus contenidos importados. Para obtener más información, consulte [Visión general de organización de bibliotecas](#) en la página 59.

Reproducir clips y proyectos en el visor

El visor es donde se reproduce el vídeo, incluyendo clips y proyectos con resolución de hasta 1920 x 1080, 2K, 4K, e incluso 5K. Puede reproducir eventos, proyectos o clips individuales en visualización a pantalla completa o en una segunda pantalla. Con el visor de eventos, una visualización independiente que se puede mostrar junto al visor principal, puede ver dos clips al mismo tiempo: uno del explorador y otro de la línea de tiempo. Para obtener información sobre las formas de reproducir contenido, consulte [Reproducir contenidos](#) en la página 82.

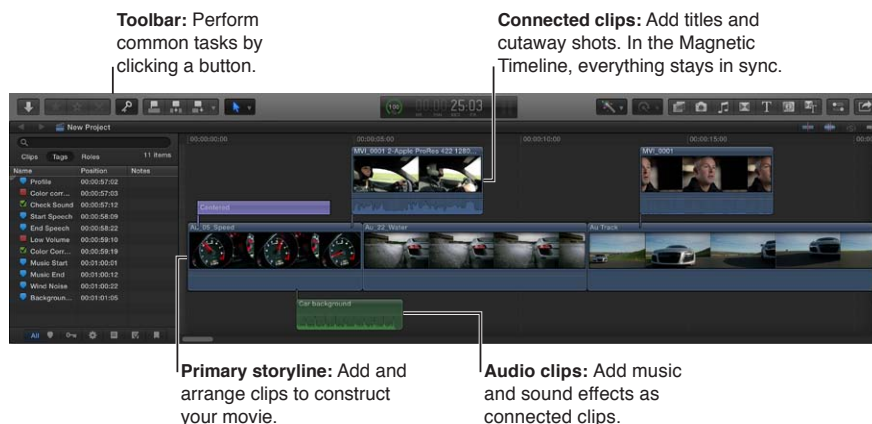


También puede utilizar controles en pantalla, superpuestos sobre el vídeo en el visor, para modificar los ajustes de una gran variedad de efectos y transiciones.

Editar el proyecto en la línea de tiempo magnético

La parte inferior de la ventana de Final Cut Pro contiene la línea de tiempo, en el que se crean las películas añadiendo y ordenando clips y haciendo todas las ediciones. La línea de tiempo de Final Cut Pro ajusta “magnéticamente” los clips para que coincidan alrededor de los clips que arrastre al lugar deseado. Si arrastra clips fuera de sitio, los clips circundantes se acercan para llenar el espacio.

Un proyecto de Final Cut Pro contiene toda la información para la película final, incluidas sus decisiones de edición y enlaces a todos los clips y eventos fuente. Para obtener más información sobre cómo editar un proyecto, consulte [Visión general de adición de clips](#) en la página 104 y [Ordenar clips en la línea de tiempo](#) en la página 123.

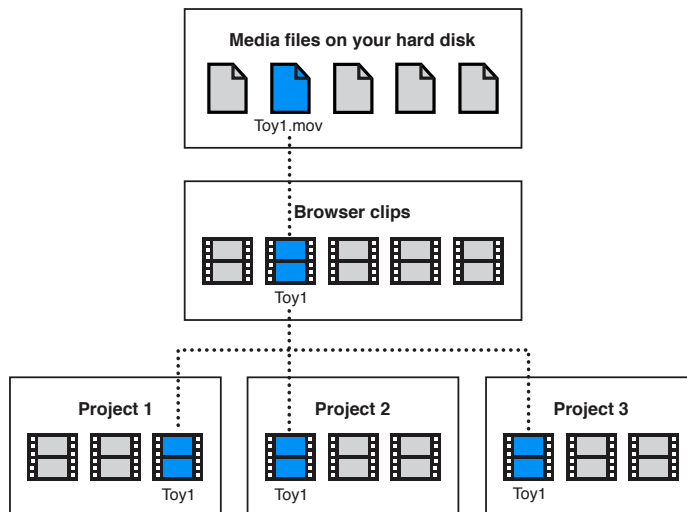


Archivos de contenido y clips

Después de importar contenido en la biblioteca de Final Cut Pro, aparecen clips en el explorador que representan los archivos de contenido original. Un evento grande puede incluir varios clips.

Los archivos de contenido son el material en bruto utilizado para crear el proyecto. Un archivo de contenido es un archivo de audio, vídeo, imagen fija o gráficos en su disco duro que contiene material transferido desde una videocámara o un dispositivo de grabación, o creado originalmente en el ordenador. Los archivos de contenido pueden incluir varios componentes de audio y vídeo. Debido a que los archivos de contenido, especialmente los de vídeo, tienden a ser bastante grandes, los proyectos que utilizan mucho material requieren un disco duro de alta capacidad, o varios.

Los clips representan los contenidos, pero no son los contenidos propiamente dichos. Los clips de un proyecto simplemente apuntan a (enlazan con) los archivos de contenidos originales del disco duro. Cuando se modifica un clip, no se modifica el archivo de contenido, sino únicamente la información del clip en el proyecto. Esto se conoce como *edición no destructiva*, porque todos los cambios y efectos que se apliquen a los clips en Final Cut Pro nunca afectan al contenido original. Los fragmentos de clip recortados o eliminados, se eliminan únicamente del proyecto, no de los clips originales de la biblioteca ni de los archivos de contenidos originales del disco duro.

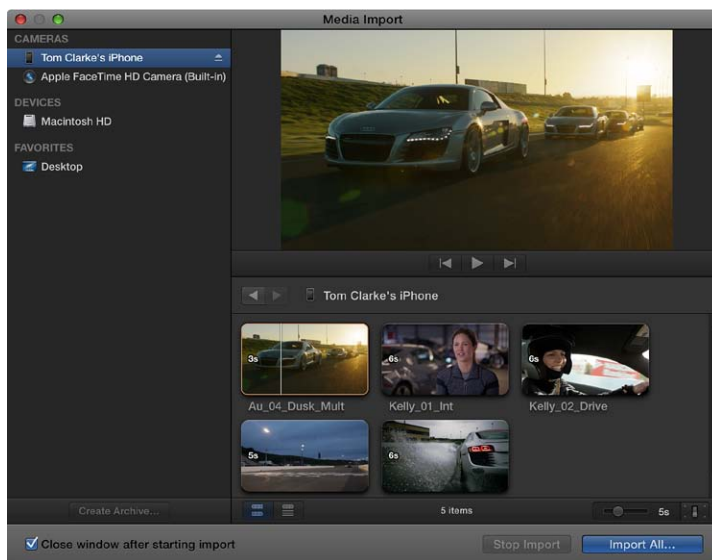


Importar contenido

3

Visión general de importar contenido

Importar contenido en Final Cut Pro es el primer paso para la realización de su película.



Con Final Cut Pro puede:

- Importar desde cámaras o dispositivos basados en archivos (sin cinta)
- Importar desde el iPhone, el iPad o el iPod touch
- Importar desde cámaras o dispositivos basados en cinta
- Importar desde iMovie
- Importar desde iPhoto y Aperture
- Importar desde iTunes
- Importar desde un disco duro
- Importar desde un archivo de cámara

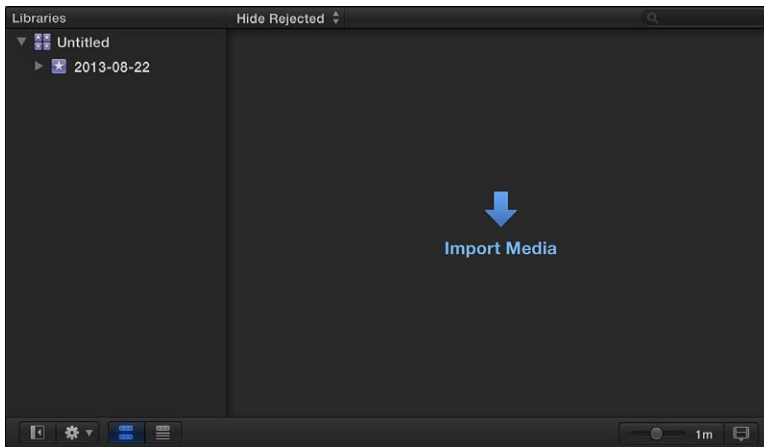
Durante la importación se asigna el contenido a un evento. También se puede transcódicar el contenido y analizar el contenido en busca de diversos problemas, como el balance de color, la presencia de personas y el tipo de toma, y problemas de audio.

Cuando se importan clips (vídeo, audio o imágenes fijas), Final Cut Pro asigna automáticamente una de cinco funciones por omisión a los componentes de audio y vídeo de cada clip: Vídeo, Títulos, Diálogo, Música y Efectos. Para obtener más información, consulte [Ver y reasignar funciones](#) en la página 337.

Si desea hacer rápidamente una copia de seguridad de sus contenidos (en lugar de tomarse el tiempo de importarlos), puede crear un archivo.

Si es su primera importación

La primera vez que abra Final Cut Pro, no dispone de contenidos, sino de una sola biblioteca que alberga un único evento. Puede usar el evento para importar rápidamente contenido de su disco duro o directamente de una cámara conectada y, a continuación, crear un proyecto para iniciar la edición.



Importar contenido en un evento vacío

- *Para importar archivos desde una cámara conectada o un disco duro:* Haga clic en el botón “Importar contenido” y siga las instrucciones para importar archivos desde una cámara conectada que utilice archivos, desde un disco duro, desde una cámara que utilice cinta o desde un archivo de cámara.
- *Para crear un nuevo proyecto:* Seleccione Archivo > Nuevo > Proyecto, y siga las instrucciones para crear proyectos nuevos.

Importar desde cámaras conectadas

Importar desde cámaras basadas en archivos

Las cámaras y videocámaras basadas en archivos pueden grabar vídeo, audio e imágenes fijas. Esta clase de dispositivos, que graban en soportes de almacenamiento basados en memoria flash, discos duros (HDD), etc., se suelen conectar al ordenador mediante un cable Thunderbolt o USB. Algunos dispositivos cuentan con tarjetas de memoria extraíbles que se pueden insertar en el ordenador.

Si un dispositivo basado en archivos cuenta con la característica de clips extendidos, se puede importar todo el contenido como un clip extendido.

Para comprobar si su cámara es compatible con Final Cut Pro, vaya a la página web “Cámaras compatibles con Final Cut Pro X” en <http://help.apple.com/finalcutpro/cameras/>.

Importar desde una cámara, videocámara o dispositivo basado en archivos

- 1 Realice una de las siguientes operaciones:
 - Conecte la cámara, videocámara o dispositivo al ordenador usando el cable suministrado con el dispositivo y enciéndalo.

Si utiliza una videocámara, ajústela al modo PC Connect. (El nombre de este modo de transferencia puede ser diferente en su dispositivo.) La videocámara puede ponerse automáticamente en modo “conexión” si la pone en modo reproducción cuando está conectada al ordenador. Para más información, consulte la documentación de la videocámara.

Nota: Conectar una videocámara DVD al Mac puede hacer que se abra la aplicación Reproductor de DVD. Si esto sucede, cierre Reproductor de DVD.

- Retire la tarjeta de memoria de la videocámara o dispositivo e insértela en la ranura para tarjetas del Mac (si dispone de una) o en un lector de tarjetas externo.

Para obtener más información sobre tarjetas de memoria, consulte [Tarjetas de memoria y cables](#) en la página 47.

Nota: Algunas cámaras requieren la descarga e instalación de un módulo de software adicional. Para obtener más información, consulte la documentación suministrada con la cámara.

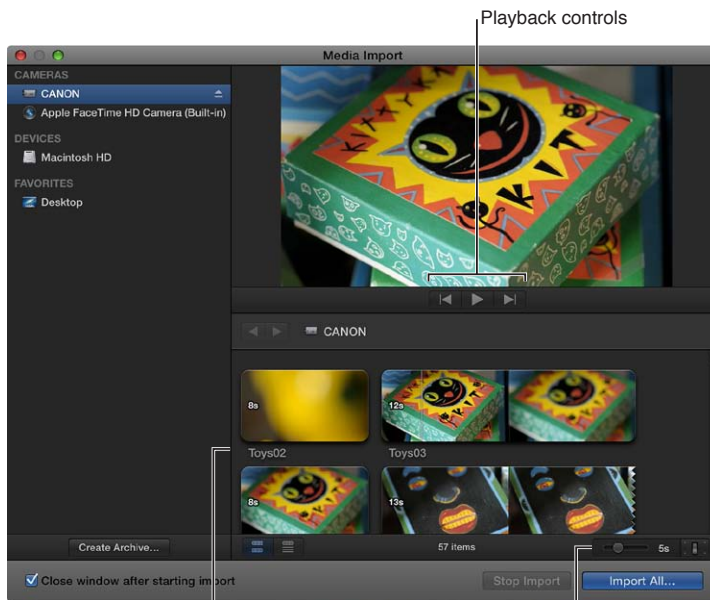
- 2 Para abrir la ventana “Importación de contenido”, realice una de las siguientes operaciones:

- Seleccione Archivo > Importar > Contenido (o pulse Comando + I).
- Haga clic en el botón “Importar contenido” situado en el extremo izquierdo de la barra de herramientas.



- 3 Si es necesario, seleccione su cámara, videocámara o dispositivo en la sección Cámaras situada a la izquierda.

La ventana “Importar contenido” muestra todo el contenido del dispositivo. En esta ventana puede previsualizar el contenido, ya sea reproduciéndolo usando los controles de reproducción u ojeándolo trasladando el puntero hacia delante y hacia atrás sobre una cinta de celuloide.



The media on the device appears here.

Change the way clips appear using these controls.

Nota: La mayoría de las cámaras digitales modernas pueden grabar imágenes fijas y vídeo indistintamente. En muchos casos, los clips de vídeo y las imágenes fijas de dichas cámaras aparecen unas al lado de otras en la ventana “Importar contenido”.

4 Realice una de las siguientes operaciones:

- *Para cambiar el dispositivo desde el que importar:* Haga clic en el dispositivo en la sección Cámaras.
- *Para cambiar la forma en que aparece el clip:* Haga clic en el botón “Apariencia del clip” en la esquina inferior derecha de la ventana “Importar contenido”.
- *Para cambiar entre la vista de cinta de celuloide y la vista de lista:* Haga clic en los botones “Visualización como lista” y “Vista de cinta de celuloide” de la parte inferior de la ventana “Importar contenido”. (Solo para cámaras basadas en archivos conectadas y archivos de cámara.)

Nota: Cuando selecciona un clip en la visualización como lista, aparece una tira de fotogramas para el clip seleccionado en la parte superior del explorador. La cinta de celuloide es completamente interactiva, proporcionando acceso a los puntos de inicio y final, marcadores y palabras clave.

- *Para ordenar los clips en la visualización como lista por datos como duración, fecha de creación, valoración, palabra clave, etc.:* Haga clic en la cabecera de la columna en la parte superior de la visualización como lista. Para obtener más información sobre la visualización como lista, consulte [Importar desde un disco duro](#) en la página 40.

- *Para añadir carpetas de contenidos utilizados frecuentemente a la sección Favoritos:* Arrástrelos desde la visualización como lista.

Para eliminar una carpeta de la sección Favoritos, haga Control + clic en la carpeta y seleccione “Eliminar de la barra lateral” en el menú de función rápida.

- *Para cerrar automáticamente la ventana “Importar contenido” cuando comience la importación:* Seleccione la opción “Cerrar ventana después de iniciar la importación”.
- *Para añadir una carpeta a la visualización como lista arrastrando, haga lo siguiente:* Arrastre la carpeta desde el Finder a la visualización como lista y explore su contenido en dicha visualización.

5 Realice una de las siguientes operaciones:

- *Para importar todos los clips:* Haga clic en “Importar todo”.
- *Para importar solo algunos de los clips:* Seleccione los clips que desea importar haciendo Comando + clic en cada uno y haga clic en “Importar selección”.

Consejo: Para seleccionar varios clips que estén juntos, puede arrastrar alrededor de ellos para abarcarlos con el rectángulo de selección.

- *Para importar partes de los clips:* Arrastre dentro de la cinta de celuloide para seleccionar el intervalo que desea y haga clic en “Importar selección”. También puede seleccionar varios intervalos en cada clip. Para obtener más información, consulte [Seleccionar un intervalo](#) en la página 98.

Consejo: También puede seleccionar un clip, pulsar la barra espaciadora para reproducirlo y pulsar o bien I para definir un punto de inicio o bien O para definir un punto final.

6 En la ventana que aparece, seleccione cómo desea organizar los contenidos importados en su biblioteca:

- *Para añadir los clips importados a un evento existente:* Seleccione “Añadir a evento existente” y seleccione el evento en el menú desplegable.
- *Para crear un nuevo evento:* Seleccione “Crear evento nuevo en” y use el menú desplegable para elegir la biblioteca en la cual desea crear el evento; a continuación, escriba un nombre (por ejemplo, “Boda de Juan y Eva”) en el campo de texto.

Para obtener más información sobre los eventos, consulte [Visión general de organización de bibliotecas](#) en la página 59.

Nota: Puede definir ubicaciones de almacenamiento para cada una de sus bibliotecas usando el inspector de propiedades de biblioteca. Para obtener más información, consulte [Gestionar ubicaciones de almacenamiento](#) en la página 460.

- 7 Si desea crear contenido proxy u optimizado, analizar el vídeo o analizar el audio, seleccione las casillas relevantes en las secciones Transcodificación, "Palabras clave", Vídeo y Audio.

Si no ajusta Final Cut Pro para analizar el contenido durante el proceso de importación, puede hacerlo más adelante (si es necesario) en el explorador.

Nota: Algunas opciones de importación solo están disponibles cuando importa archivos desde un dispositivo de almacenamiento. Para obtener más información, consulte [Organizar archivos durante la importación](#) en la página 44 e [Importar desde un disco duro](#) en la página 40.

- 8 Haga clic en Importar.

Por omisión, la ventana "Importar contenido" se cierra cuando hace clic en Importar. Ya puede comenzar a trabajar con sus clips en el explorador. Final Cut Pro importa el contenido en segundo plano.

Si ha seleccionado alguna opción en el paso anterior, Final Cut Pro transcodifica y optimiza los archivos cuando termina el proceso de importación. Puede ver el progreso de la importación y otras tareas en segundo plano en la ventana "Tareas en segundo plano".

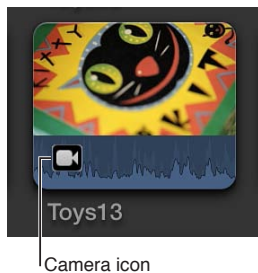
- 9 Cuando las tareas en segundo plano finalicen, desconecte la cámara, videocámara o dispositivo.

Puede crear un archivo a partir de su cámara o dispositivo basada en archivos o en cinta. Para obtener más información, consulte [Crear y gestionar archivos de cámara](#) en la página 461.

Volver a importar un clip

Hay dos situaciones que justifican volver a importar un clip:

- *Si el clip no se importó por completo:* Si cancela o sale de Final Cut Pro antes de que se termine una importación, aparecerá un icono de cámara en la esquina inferior izquierda del clip. Este icono indica que Final Cut Pro está usando el contenido de la cámara para reproducción (en lugar de utilizar el archivo de QuickTime que se crea durante la importación).



Para reproducir un clip con un icono de cámara, Final Cut Pro localiza el contenido en una cámara conectada o en un archivo de cámara conectada disponible. (Consulte [Acceder a contenido en un archivo o en una imagen de disco](#) en la página 43 para obtener más información). Si Final Cut Pro no puede localizar el contenido en una de estas ubicaciones, el clip se considerará sin conexión y mostrará el icono de alerta de "Cámara no encontrada".

- *Si el archivo de contenido original del clip no está disponible:* Si el archivo de contenido original de un clip es trasladado o eliminado, o el volumen en el que se encuentra está desconectado del ordenador, se muestra un icono de "Archivo no disponible" en el clip. Para restaurar el clip, puede volverlo a importar.

Consulte [Iconos de alerta](#) en la página 465 para obtener más información sobre los iconos de alerta.

Cuando vuelve a importar un clip, Final Cut Pro conecta automáticamente con la cámara o el archivo de cámara necesario. No es necesario montar manualmente un archivo de cámara antes de volver a importar.

1 Realice una de las siguientes operaciones:

- Conecte la cámara que contiene el clip al ordenador y enciéndala. Esto pondrá el clip en línea, pero todavía mostrará en icono de cámara en la esquina inferior izquierda.
- Inserte la tarjeta de memoria que contiene el clip en el ordenador o en el lector de tarjetas conectado.

Consulte [Tarjetas de memoria y cables](#) en la página 47 para obtener más información.

- Asegúrese de que el archivo de cámara que contiene el clip se encuentra en uno de los archivos de cámara de Final Cut Pro.

Consulte [Crear y gestionar archivos de cámara](#) en la página 461 para obtener más información.

2 En Final Cut Pro, realice una de las siguientes operaciones:

- *Para volver a importar un clip:* Seleccione el clip en el explorador.
- *Para volver a importar todos los clips de un evento:* Seleccione el evento en la lista de bibliotecas.

3 Seleccione Archivo > Importar > Reimportar desde cámara/archivo.

El clip o los clips se vuelven a importar.

Importar clips extendidos

Algunas videocámaras o dispositivos que tienen más de una ranura para tarjetas de memoria pueden grabar una toma en varias tarjetas de memoria. El plano resultante se llama *clip extendido*.

Una buena manera de importar un clip extendido en Final Cut Pro es conectar la cámara o el lector de tarjetas al sistema local y crear un archivo de cámara para cada tarjeta de memoria. Puede almacenar los archivos de cámara en su sistema local o en un dispositivo de almacenamiento externo hasta que esté preparado para importar el clip extendido. (Incluso si va a importar el clip extendido inmediatamente, es útil crear el archivo de cámara, así dispone de una copia de seguridad del material que conforma el clip extendido.) Después, cuando esté preparado para importar, puede montar todos los archivos de cámara e importar el clip extendido.

Crear un archivo de cámara para cada tarjeta de memoria

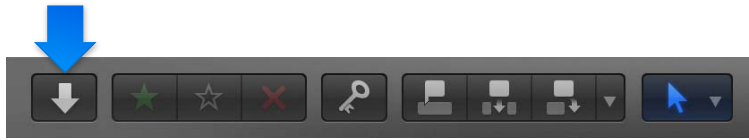
1 Conecte la cámara o videocámara al ordenador y enciéndala, o conecte el lector de tarjetas y la tarjeta al ordenador. Si va a guardar los archivos de cámara en un dispositivo de almacenamiento externo, conéctelo también.

Nota: Algunas cámaras requieren la descarga e instalación de módulo de software adicional. Para obtener más información, consulte la documentación suministrada con la cámara.

2 En Final Cut Pro, realice una de las siguientes operaciones:

- Seleccione Archivo > Importar > Contenido (o pulse Comando + I).

- Haga clic en el botón “Importar contenido” situado en el extremo izquierdo de la barra de herramientas.



Aparece la ventana “Importar contenido”.

- 3 Seleccione una tarjeta de memoria para archivar en la lista de cámaras de la izquierda.
- 4 Haga clic en el botón “Crear archivo comprimido” en la esquina inferior izquierda de la ventana.
- 5 En el campo “Crear archivo de cámara como”, escriba un nombre para el archivo.
- 6 Seleccione una ubicación para guardar el archivo en el menú desplegable Destino y haga clic en Aceptar.

Nota: Para proteger sus contenidos, le recomendamos que guarde su archivo en un disco o una partición diferente del que usa para almacenar los archivos de contenido usados con Final Cut Pro.

- 7 Repita los pasos 3 a 6 para crear archivos de cámara para cada una de las tarjetas de memoria que contengan una parte del clip extendido.

Consulte [Crear y gestionar archivos de cámara](#) en la página 461 para obtener más información sobre la creación de archivos de cámara.

Importar un clip extendido

- 1 Si el contenido que desea importar se encuentra en un dispositivo de almacenamiento externo o en una tarjeta de memoria, conecte el dispositivo al ordenador y enciéndalo.
- 2 Para abrir la ventana “Importación de contenido”, realice una de las siguientes operaciones:
 - Seleccione Archivo > Importar > Contenido (o pulse Comando + I).
 - Haga clic en el botón “Importar contenido” situado en el extremo izquierdo de la barra de herramientas.

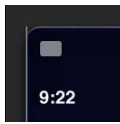


- 3 En la sección Dispositivos, en el lado izquierdo de la ventana “Importar contenido”, seleccione el disco duro del ordenador o el dispositivo de almacenamiento externo o la tarjeta de memoria que contenga los archivos de la cámara del clip expandido.
- 4 Use la visualización como lista de la parte inferior de la ventana para ir hasta los archivos de la cámara y abrirlos.

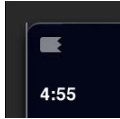
Importante: Si los archivos de cámara que componen el clip extendido no están todos disponibles, puede importar cada archivo de cámara por separado. Cada parte del clip extendido se importará en Final Cut Pro como un clip separado.

Si todas las partes del clip extendido están disponibles, todos los archivos de cámara montados muestran un clip con la misma duración. Aparece un icono en el clip extendido indicando que está completo.

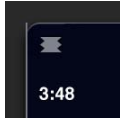
Si falta uno o más de los archivos de cámara, aparece un icono en el clip extendido para indicar qué parte del clip extendido está disponible (el principio, el centro o el final). Puede seleccionar cada archivo de cámara para ver los distintos iconos.



Indicates that all portions of the spanned clip are available.



Indicates that the beginning portion of the spanned clip is available.



Indicates that the middle portion of the spanned clip is available.



Indicates that the end portion of the spanned clip is available.

5 Haga clic en Todo para importar el clip extendido.

6 Seleccione cómo desea organizar los contenidos importados en la biblioteca:

- *Para añadir los contenidos importados a un evento existente:* Seleccione “Añadir a evento existente” y seleccione el evento en el menú desplegable.
- *Para crear un nuevo evento:* Seleccione “Crear evento nuevo en” y use el menú desplegable para elegir la biblioteca en la cual desea crear el evento; a continuación, escriba un nombre (por ejemplo, “Boda de Juan y Eva”) en el campo de texto.

Para obtener más información sobre los eventos, consulte [Visión general de organización de bibliotecas](#) en la página 59.

Nota: Puede definir ubicaciones de almacenamiento para cada una de sus bibliotecas usando el inspector de propiedades de biblioteca. Para obtener más información, consulte [Gestionar ubicaciones de almacenamiento](#) en la página 460.

7 Si desea crear contenido proxy u optimizado, analizar el vídeo o analizar el audio, seleccione las casillas pertinentes en las secciones Transcodificación, “Palabras clave”, Vídeo y Audio.

Si no ajusta Final Cut Pro para analizar el contenido durante el proceso de importación, puede hacerlo más adelante (si es necesario) en el explorador.

Nota: Algunas opciones de importación solo están disponibles cuando importa archivos desde un dispositivo de almacenamiento. Para obtener más información, consulte [Organizar archivos durante la importación](#) en la página 44 e [Importar desde un disco duro](#) en la página 40.

8 Haga clic en Importar.

Por omisión, la ventana “Importar contenido” se cierra cuando hace clic en Importar. Ya puede comenzar a trabajar con sus clips en el explorador. Final Cut Pro importa el contenido en segundo plano.

Si ha seleccionado alguna opción en el paso anterior, Final Cut Pro transcodifica y optimiza los archivos cuando termina el proceso de importación. Puede ver el progreso de la importación y otras tareas en segundo plano en la ventana “Tareas en segundo plano”.

Importar desde el iPhone, el iPad o el iPod touch

Importar contenido desde el iPhone, el iPad o el iPod touch es lo mismo que importarlo desde una cámara, videocámara o dispositivo basado en archivos.

Importar desde el iPhone, el iPad o el iPod touch

- 1 Conecte el iPhone, el iPad o el iPod touch al ordenador usando el cable del conector del Dock a USB suministrado con él. (Si se abre otra aplicación, ciérrela). A continuación, encienda el dispositivo y desbloquéelo.
- 2 En Final Cut Pro, realice una de las siguientes operaciones:
 - Seleccione Archivo > Importar > Contenido (o pulse Comando + I).
 - Haga clic en el botón "Importar contenido" situado en el extremo izquierdo de la barra de herramientas.



Aparece la ventana "Importar contenido".

- 3 Si es necesario, seleccione el iPhone, el iPad o el iPod touch en la sección Cámaras situada a la izquierda.

La ventana "Importar contenido" muestra todo el contenido del dispositivo. En esta ventana puede previsualizar el contenido, ya sea reproduciéndolo usando los controles de reproducción u ojeándolo trasladando el puntero hacia delante y hacia atrás sobre una cinta de celuloide.

También puede realizar alguna de las siguientes operaciones:

- *Para cambiar el dispositivo desde el que importar:* Haga clic en el dispositivo en la sección Cámaras.
- *Para cambiar la forma en que aparece el clip:* Haga clic en el botón "Apariencia del clip" en la esquina inferior derecha de la ventana "Importar contenido".
- *Para cambiar entre la vista de cinta de celuloide y la vista de lista:* Haga clic en los botones "Visualización como lista" y "Vista de cinta de celuloide" de la parte inferior de la ventana "Importar contenido". (Solo para cámaras basadas en archivos conectadas y archivos de cámara.)

Nota: Cuando selecciona un clip en la visualización como lista, aparece una tira de fotogramas para el clip seleccionado en la parte superior del explorador. La cinta de celuloide es completamente interactiva, proporcionando acceso a los puntos de inicio y final, marcadores y palabras clave.

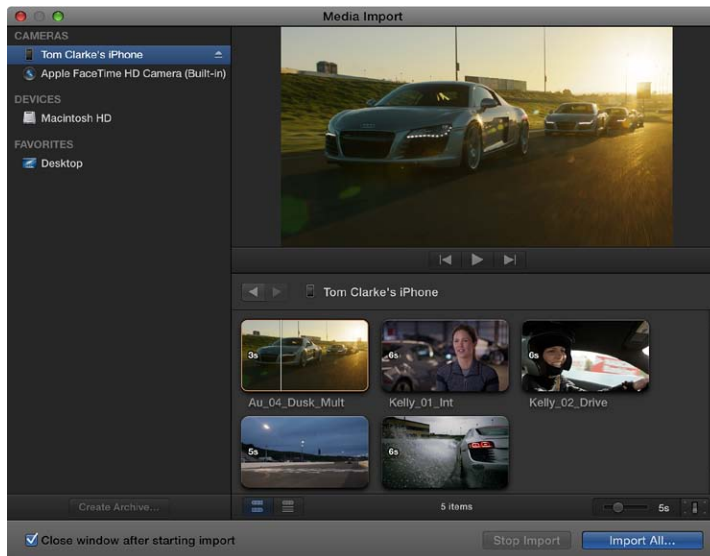
- *Para ordenar los clips en la visualización como lista por datos como duración, fecha de creación, valoración, palabra clave, etc.:* Haga clic en la cabecera de la columna en la parte superior de la visualización como lista. Para obtener más información sobre la visualización como lista, consulte [Importar desde un disco duro](#) en la página 40.

Consejo: Si su iPhone, iPad o iPod contiene a la vez clips de vídeo e imágenes fijas y desea ver unos u otras, haga clic en la cabecera de la columna "Tipo de archivo" para separar los clips de vídeo de las imágenes fijas.

- *Para añadir carpetas de contenidos utilizados frecuentemente a la sección Favoritos:* Arrástrelos desde la visualización como lista.

Para eliminar una carpeta de la sección Favoritos, haga Control + clic en la carpeta y seleccione "Eliminar de la barra lateral" en el menú de función rápida.

- Para cerrar automáticamente la ventana “Importar contenido” cuando comience la importación: Seleccione la opción “Cerrar ventana después de iniciar la importación”.
- Para añadir una carpeta a la visualización como lista arrastrando, haga lo siguiente: Arrastre la carpeta desde el Finder a la visualización como lista y explore su contenido en dicha visualización.



4 Realice una de las siguientes operaciones:

- Para importar todos los clips: Haga clic en “Importar todo”.
 - Para importar solo algunos de los clips: Seleccione los clips que desea importar haciendo Comando + clic en cada uno y haga clic en “Importar selección”.
- Consejo:** Para seleccionar varios clips que estén juntos, puede arrastrar alrededor de ellos para abarcarlos con el rectángulo de selección.
- Para importar partes de los clips: Arrastre dentro de la cinta de celuloide para seleccionar el intervalo que desea y haga clic en “Importar selección”. También puede seleccionar varios intervalos en cada clip. Para obtener más información, consulte [Seleccionar un intervalo](#) en la página 98.
- Consejo:** También puede seleccionar un clip, pulsar la barra espaciadora para reproducirlo y pulsar I para definir un punto de inicio o bien O para definir un punto final.

5 En la ventana que aparece, seleccione cómo desea organizar los contenidos importados en su biblioteca:

- Para añadir los clips importados a un evento existente: Seleccione “Añadir a evento existente” y seleccione el evento en el menú desplegable.
- Para crear un nuevo evento: Seleccione “Crear evento nuevo en” y use el menú desplegable para elegir la biblioteca en la cual desea crear el evento; a continuación, escriba un nombre (por ejemplo, “Boda de Juan y Eva”) en el campo de texto.

Para obtener más información sobre los eventos, consulte [Visión general de organización de bibliotecas](#) en la página 59.

Nota: Puede definir ubicaciones de almacenamiento para cada una de sus bibliotecas usando el inspector de propiedades de biblioteca. Para obtener más información, consulte [Gestionar ubicaciones de almacenamiento](#) en la página 460.

- 6 Si desea crear contenido proxy u optimizado, analizar el vídeo o analizar el audio, seleccione las casillas relevantes en las secciones Transcodificación, “Palabras clave”, Vídeo y Audio.

Si no ajusta Final Cut Pro para analizar el contenido durante el proceso de importación, puede hacerlo más adelante (si es necesario) en el explorador.

Nota: Algunas opciones de importación solo están disponibles cuando importa archivos desde un dispositivo de almacenamiento. Para obtener más información, consulte [Organizar archivos durante la importación](#) en la página 44 e [Importar desde un disco duro](#) en la página 40.

- 7 Haga clic en Importar.

Por omisión, la ventana “Importar contenido” se cierra cuando hace clic en Importar. Ya puede comenzar a trabajar con sus clips en el explorador. Final Cut Pro importa el contenido en segundo plano.

Si ha seleccionado alguna opción en el paso anterior, Final Cut Pro transcodifica y optimiza los archivos cuando termina el proceso de importación. Puede ver el progreso de la importación y otras tareas en segundo plano en la ventana “Tareas en segundo plano”.

- 8 Cuando las tareas en segundo plano finalicen, desconecte el iPhone, el iPad o el iPod touch.

Importar desde una cámara fotográfica digital

Puede importar vídeo e imágenes fijas desde cámaras fotográficas digitales. Los pasos siguientes explican cómo importar vídeo e imágenes fijas directamente en Final Cut Pro. También puede importar fotos en Aperture o iPhoto y acceder a ellas mediante el explorador de fotos de Final Cut Pro.

Para comprobar si su cámara es compatible con Final Cut Pro, vaya a la página web “Cámaras compatibles con Final Cut Pro X” en <http://help.apple.com/finalcutpro/cameras/>.

Importar clips de imágenes fijas y clips de vídeo desde una cámara fotográfica digital

- 1 Conecte la cámara al ordenador usando el cable suministrado con la cámara y enciéndala.

Si la cámara no aparece en el lado izquierdo de la ventana “Importar contenido” (ya sea en la sección Cámaras o en Dispositivos), retire la tarjeta de memoria de la cámara e insértela en la ranura para tarjetas del Mac (si dispone de una) o en un lector de tarjetas externo.

- 2 En el Finder, localice la carpeta DCIM dentro de la carpeta de la cámara y, a continuación, localice los archivos de imágenes fijas o de vídeo. Los archivos pueden estar en la carpeta DCIM o en otra carpeta que esté uno o dos niveles por debajo de ella. Las estructuras de dispositivos y archivos varían en función del modelo y del fabricante.

- 3 En Final Cut Pro, realice una de las siguientes operaciones:

- Seleccione Archivo > Importar > Contenido (o pulse Comando + I) y siga las instrucciones de [Importar desde un disco duro](#) en la página 40.
- Arrastre los archivos desde el Finder a un evento o al línea de tiempo en Final Cut Pro. Los archivos se importan usando los ajustes de importación que haya configurado en el panel de preferencias Importación. Consulte [Importar desde un disco duro](#) en la página 40.

Después de la importación, es posible que tenga archivos de audio separados que quiera utilizar para reemplazar la pista de audio del vídeo. Para ello, puede sincronizar automáticamente los clips de audio y vídeo.

Importar desde cámaras basadas en cinta

Puede importar contenido desde una videocámara o dispositivo basado en cinta. Para determinar qué clips desea importar (en lugar de importarlos todos), puede visualizarlos usando Final Cut Pro antes de importarlos.

Final Cut Pro permite la importación desde cintas en los siguientes formatos: DV (incluidos DVCAM, DVCPRO y DVCPRO50), DVCPRO HD y HDV.

Para comprobar si su cámara es compatible con Final Cut Pro, vaya a la página web “Cámaras compatibles con Final Cut Pro X” en <http://help.apple.com/finalcutpro/cameras/>.

Importar contenido desde una videocámara o dispositivo basado en cinta

- 1 Conecte la videocámara al ordenador usando el cable suministrado con ella y configure el dispositivo para control remoto a través de FireWire, si es necesario.

Si el ordenador no dispone de puerto FireWire pero tiene un puerto Thunderbolt, puede conectar el cable FireWire usando un adaptador de Thunderbolt a FireWire de Apple o una pantalla Apple Thunderbolt Display (que también tiene un puerto FireWire).

Nota: Para obtener los mejores resultados al importar desde una videocámara basada en cinta, se recomienda importar el vídeo usando la misma videocámara que se usó para grabarlo.

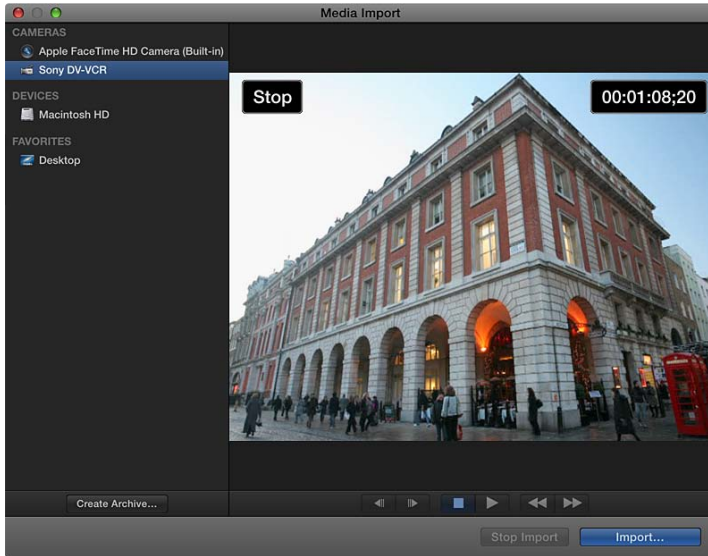
- 2 Encienda la videocámara y ajústela a modo VTR o VCR. (Este modo puede tener un nombre distinto en su cámara. Para más información, consulte la documentación de la videocámara.)
- 3 En Final Cut Pro, realice una de las siguientes operaciones:
 - Seleccione Archivo > Importar > Contenido (o pulse Comando + I).
 - Haga clic en el botón “Importar contenido” situado en el extremo izquierdo de la barra de herramientas.



Aparece la ventana “Importar contenido”.

- 4 Si tiene varios dispositivos conectados al ordenador, seleccione el dispositivo del que desea importar en la lista de cámaras de la izquierda.

La ventana "Importar contenido" muestra la imagen de la posición actual de la cinta.



- 5 Utilice los controles de reproducción (o use las teclas J, K y L) para posicionar la cinta en el punto desde el que desea comenzar a importar, y haga clic en Importar.
- 6 En la ventana que aparece, seleccione cómo desea organizar los contenidos importados en su biblioteca:
 - *Para añadir los clips importados a un evento existente:* Seleccione "Añadir a evento existente" y seleccione el evento en el menú desplegable.
 - *Para crear un nuevo evento:* Seleccione "Crear evento nuevo en" y use el menú desplegable para elegir la biblioteca en la cual desea crear el evento; a continuación, escriba un nombre (por ejemplo, "Boda de Juan y Eva") en el campo de texto.

Para obtener más información sobre los eventos, consulte [Visión general de organización de bibliotecas](#) en la página 59.

Nota: Puede definir ubicaciones de almacenamiento para cada una de sus bibliotecas usando el inspector de propiedades de biblioteca. Para obtener más información, consulte [Gestionar ubicaciones de almacenamiento](#) en la página 460.

- 7 Si desea crear contenido proxy u optimizado, analizar el vídeo o analizar el audio, seleccione las casillas relevantes en las secciones Transcodificación, "Palabras clave," Vídeo y Audio.

Si no ajusta Final Cut Pro para analizar el contenido durante el proceso de importación, puede hacerlo más adelante (si es necesario) en el explorador.

Nota: Algunas opciones de importación solo están disponibles cuando importa archivos desde un dispositivo de almacenamiento. Para obtener más información, consulte [Organizar archivos durante la importación](#) en la página 44 e [Importar desde un disco duro](#) en la página 40.

- 8 Haga clic en Importar.

Final Cut Pro comienza a importar inmediatamente desde la ubicación actual de la cinta. Continuará importando (y guardando el archivo de contenido resultante en el evento especificado) hasta que se produzca uno de los siguientes sucesos:

- Se alcanza el final de la cinta.
- El disco lleno en el que se importa está lleno.

- Detiene la sesión de importación haciendo clic en “Detener importación” o en Cerrar (para cerrar la ventana “Importar contenido”) o pulsando la tecla Esc.

El vídeo se reproduce mientras se importa. El vídeo tarda en importarse el mismo tiempo que en reproducirse a velocidad normal.

- 9 Cuando se haya importado la parte de vídeo que desea importar, haga clic en “Detener importación” (o pulsando la tecla Esc).

Si ha seleccionado alguna opción en el paso 8, Final Cut Pro transcodifica y optimiza los archivos cuando termina el proceso de importación. Puede ver el progreso de las tareas en segundo plano en la ventana “Tareas en segundo plano”.

- 10 Utilice los controles de importación para situar el vídeo en un punto desde el que desee comenzar a importar de nuevo y repita los pasos del 5 al 10.
- 11 Cuando haya terminado de importar, haga clic en Cerrar para cerrar la ventana “Importar contenido”.

También puede crear un archivo desde su dispositivo basado en cinta, grabando todo el contenido de la cinta de principio a fin y guardando el clip capturado como un archivo. Para obtener más información, consulte [Crear y gestionar archivos de cámara](#) en la página 461.

Si no se reconoce su cámara

Si ha conectado su cámara o dispositivo al ordenador pero la ventana “Importar contenido” no se abre, o Final Cut Pro no puede controlar el dispositivo, hay varias cosas que puede hacer para intentar establecer la conexión.

Comprobar el equipo y el sistema

- 1 Asegúrese de que está utilizando la configuración correcta del equipo:
 - Su cámara o videocámara deben ser compatibles con Final Cut Pro. Para ver una lista de dispositivos compatibles, vaya a la página web “Cámaras compatibles con Final Cut Pro X” en <http://help.apple.com/finalcutpro/cameras/>.
 - El dispositivo debe estar correctamente conectado al ordenador.
 - La videocámara debe estar ajustada en el modo de salida correcto. En algunas videocámaras se llama modo VTR o VCR, pero no todas las videocámaras usan la misma terminología, por lo que lo mejor es comprobar la documentación suministrada con el dispositivo. En algunas videocámaras es preciso ajustar la salida en modo DV o HDV, dependiendo de si el contenido es de definición estándar (DV) o alta (HDV).
 - Si está conectando una videocámara basada en cinta al ordenador, debería estar utilizando un cable FireWire (también llamado *IEEE 1394* o *i.LINK*), no un cable USB.
Consulte [Tarjetas de memoria y cables](#) en la página 47 para obtener más información.
 - Si va a importar clips de vídeo desde una cámara fotográfica u otro dispositivo con memoria flash, asegúrese de que el formato del archivo de vídeo es MPEG-2, MPEG-4 o AVCHD, todos los cuales son compatibles con Final Cut Pro.
 - Si su cámara fotográfica no es compatible con Final Cut Pro, intente importar el contenido como archivos, usando una ranura para tarjetas del ordenador Mac o un lector de tarjetas externo.
Consulte [Importar desde un disco duro](#) en la página 40 para obtener más información.
 - Si ha activado el cambio rápido de usuario, asegúrese de que nadie más está intentando usar la videocámara desde una cuenta distinta al mismo tiempo.

- 2 Si sigue sin poder importar contenido después de comprobar los elementos anteriores, pruebe lo siguiente:
 - Apague el dispositivo y vuelva a encenderlo.
 - Desconecte el cable, tanto del ordenador como del dispositivo, y vuelva a conectarlo.
 - Salga y vuelva a abrir Final Cut Pro.
 - Reinicie el ordenador.
 - Pruebe un cable diferente.
 - Pruebe a usar un ordenador diferente con Final Cut Pro instalado.
 - Si utiliza una videocámara basada en archivos, utilice el Finder para copiar el volumen montado a un disco local. A continuación, abra los archivos en Final Cut Pro de la misma manera que abre un archivo.

Nota: Cuando vea marcos rojos y un triángulo de alerta amarillo en un línea de tiempo o en un evento, Final Cut Pro le está avisando de que no se encuentra parte del proyecto o del evento. Para obtener más información, consulte [Iconos de alerta](#) en la página 465.

Importar desde otras aplicaciones

Importar desde iMovie

Puede mandar un proyecto de iMovie a Final Cut Pro. El proceso se inicia desde iMovie. El archivo del proyecto y el contenido usado en el proyecto se copian a la biblioteca de Final Cut Pro.

Para obtener más información, consulte la Ayuda de iMovie en <http://help.apple.com/imovie/mac>.

Nota: Si desea enviar un proyecto tráiler de iMovie, primero tiene que convertirlo en un proyecto de película estándar. Para obtener más información, consulte: Ayuda iMovie.

Nota: Si envía un proyecto de película desde iMovie hasta Final Cut Pro y este contiene un clip con el ajuste de audio “Bajar el volumen de otros clips”, este ajuste aparece en Final Cut Pro como el filtro Ganancia. Para obtener información acerca del ajuste de efectos de audio en Final Cut Pro, consulte [Ajustar efectos de audio](#) en la página 202.

Importar desde iPhoto y Aperture

Cuando se importan clips de fotos y vídeo desde iPhoto o Aperture en Final Cut Pro, el contenido se importa usando los ajustes de importación definidos en el panel de preferencias Importación. Para obtener más información, consulte [Importar desde un disco duro](#) en la página 40.

Importar clips de fotos y vídeo desde iPhoto o Aperture

- 1 En Final Cut Pro, realice una de las siguientes operaciones:
 - Seleccione Ventana > Visualizador multimedia > Fotos.
 - Haga clic en el botón Fotos de la barra de herramientas.



- 2 Si es necesario, vaya a la sección iPhoto o Aperture del explorador de fotos.



- 3 Para usar uno o más clips de fotos o vídeo en el proyecto, arrastre los ítems desde el explorador de fotos a un icono de evento de la lista de bibliotecas o a un proyecto en la línea de tiempo. Para seleccionar varios clips, puede hacer Comando + clic sobre ellos o arrastrar un rectángulo de selección alrededor de ellos.

También puede arrastrar clips de fotos o vídeo desde iPhoto o Aperture directamente a un evento en la lista de bibliotecas o a un proyecto en la línea de tiempo, sin usar el explorador de fotos.

Importar desde iTunes



Puede importar música y sonido desde su biblioteca de iTunes a Final Cut Pro.

Importar música y sonido desde iTunes

- 1 En Final Cut Pro, realice una de las siguientes operaciones:
 - Seleccione Ventana > Explorador multimedia > Música y sonido.
 - Haga clic en el botón "Música y sonido" de la barra de herramientas.



- 2 En el explorador de música y sonido, seleccione iTunes en el menú desplegable de la parte superior.

Consejo: Si la carpeta que busca no aparece, puede añadirla a la lista Fuente arrastrándola desde el Finder o desde el escritorio al explorador de música y sonido.
- 3 En la lista que aparece, busque la música o sonido que desea:
 - *Para buscar un ítem:* Escriba texto en el campo de búsqueda. Para filtrar la búsqueda, haga clic en el botón Filtro  y seleccione un filtro.
 - *Para previsualizar un ítem:* Haga doble clic en el ítem, o selecciónelo, y haga clic en el botón Reproducir .
 - *Para seleccionar más de un ítem:* Haga Comando + clic en cada ítem.
- 4 Arrastre el archivo o archivos de sonido a la línea de tiempo.

Nota: Para mejorar el rendimiento de la importación y la reproducción, Final Cut Pro transcodifica automáticamente todos los archivos de audio MP3 en archivos de audio WAV y conserva los archivos MP3 originales para uso futuro. Para obtener más información sobre dónde encontrar los archivos de contenido originales y transcodificados, consulte [Localizar archivos de contenido fuente](#) en la página 445.

Importar desde Motion

Puede crear y modificar efectos de vídeo, títulos, transiciones y generadores en Motion 5 para usarlos en Final Cut Pro. Cuando guarda una plantilla en Motion, es “publicada” y se pone disponible en su respectivo explorador multimedia en Final Cut Pro.

Consulte la información sobre las plantillas de Final Cut Pro X en la Ayuda Motion en <http://help.apple.com/motion>.

Para obtener más información, consulte:

- [Crear versiones especializadas de las transiciones en Motion](#) en la página 232
- [Crear versiones especializadas de los efectos de vídeo en Motion](#) en la página 262
- [Crear versiones especializadas de los generadores en Motion](#) en la página 266

Importar desde dispositivos

Importar desde un disco duro

Puede importar contenido (archivos de vídeo, audio, imágenes fijas y gráficos) desde el disco duro del ordenador, desde un dispositivo de almacenamiento externo conectado, desde una tarjeta de memoria insertada en la ranura para tarjetas del ordenador o en un lector de tarjetas, o desde un volumen anexo de red. Puede importar contenido usando la ventana “Importar contenido” o arrastrando archivos desde el Finder.

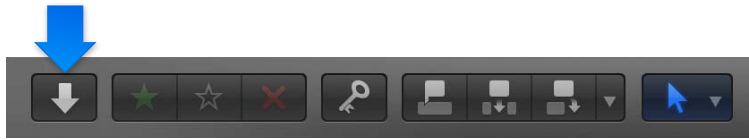
Cuando arrastra contenido desde el Finder a Final Cut Pro, el contenido se importa usando los ajustes de importación definidos en las preferencias de Final Cut Pro. Si no desea utilizar la ventana “Importación de contenido” para gestionar la importación, y si desea usar siempre los mismos ajustes de almacenamiento, transcodificación, palabras clave y análisis, una buena opción de importación es arrastrar archivos a Final Cut Pro. Para obtener más información, consulte [Preferencias de importación](#) en la página 472.

Nota: Algunos dispositivos basados en archivos permiten copiar el contenido grabado (con su estructura de directorios original) en una carpeta del disco duro del ordenador a través del Finder. Para importar contenido de esta manera, consulte [Acceder a contenido en un archivo o en una imagen de disco](#) en la página 43.

Importar contenido desde un disco duro usando la ventana “Importar contenido”

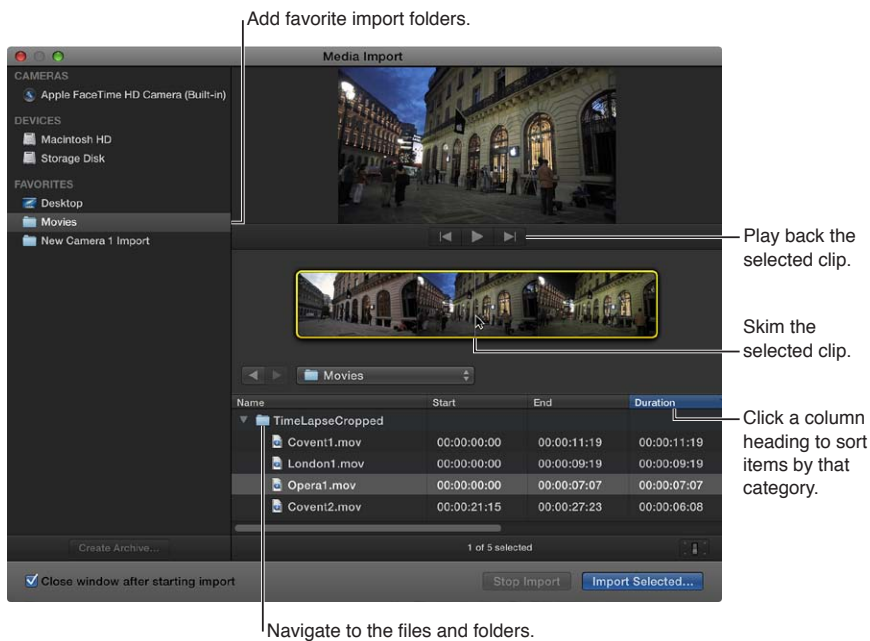
- 1 Si el contenido que desea importar se encuentra en un dispositivo de almacenamiento externo o en una tarjeta de memoria, conecte el dispositivo al ordenador y enciéndalo.
- 2 Para abrir la ventana “Importación de contenido”, realice una de las siguientes operaciones:
 - Seleccione Archivo > Importar > Contenido (o pulse Comando + I).

- Haga clic en el botón “Importar contenido” situado en el extremo izquierdo de la barra de herramientas.



- 3 En la sección Dispositivos, en el lado izquierdo de la ventana “Importar contenido”, seleccione el disco duro del ordenador o el dispositivo de almacenamiento externo o la tarjeta de memoria desde donde quiere importar el contenido.
- 4 Use la visualización como lista de la parte inferior de la ventana para ir hasta un archivo o carpeta y seleccionarlo. (Cuando importa desde un disco duro, son visibles cintas de celuloide solo para los clips individuales seleccionados.)

Consejo: Haga Comando + clic para seleccionar varios archivos o carpetas para su importación.



- 5 Realice una de las siguientes operaciones:

- *Para previsualizar el clip seleccionado:* Reprodúzcalo usando los controles de reproducción u ojúelo moviendo el puntero adelante y atrás sobre la cinta de celuloide.
- *Para cambiar el disco duro desde el que importar:* Seleccione el disco duro en la sección Dispositivos o seleccione la ubicación en la sección Favoritos.
- *Para ordenar los clips en la visualización como lista por datos como duración, fecha de creación, valoración, palabra clave, etc.:* Haga clic en la cabecera de la columna en la parte superior de la visualización como lista,
- *Para añadir carpetas de contenidos utilizados frecuentemente a la sección Favoritos:* Arrastre una carpeta desde la lista de la derecha a la sección Favoritos de la izquierda.
Para eliminar una carpeta de la sección Favoritos, haga Control + clic en la carpeta y seleccione “Eliminar de la barra lateral” en el menú de función rápida.
- *Para cerrar automáticamente la ventana “Importar contenido” cuando comience la importación:* Seleccione la opción “Cerrar ventana después de iniciar la importación”.

- *Para añadir una carpeta a la visualización como lista arrastrando, haga lo siguiente:* Arrastre la carpeta desde el Finder a la visualización como lista y explore su contenido en dicha visualización.
- 6 Cuando esté preparado para llevar a cabo la importación, haga clic en “Importar selección”.
- 7 En la ventana que aparece, seleccione cómo desea organizar los contenidos importados en su biblioteca:
- *Para añadir los clips importados a un evento existente:* Seleccione “Añadir a evento existente” y seleccione el evento en el menú desplegable.
 - *Para crear un nuevo evento:* Seleccione “Crear evento nuevo en” y use el menú desplegable para elegir la biblioteca en la cual desea crear el evento; a continuación, escriba un nombre (por ejemplo, “Boda de Juan y Eva”) en el campo de texto.

Para obtener más información sobre los eventos, consulte [Visión general de organización de bibliotecas](#) en la página 59.

- 8 Seleccione una ubicación para almacenar los archivos de contenido:
- *Para copiar los archivos en la biblioteca actual:* Seleccione “Copiar en la biblioteca” para duplicar los archivos y colocar las copias en la ubicación de almacenamiento de la biblioteca actual. Puede establecer la ubicación de almacenamiento de una biblioteca desde el inspector de propiedades de la biblioteca. Para obtener más información, consulte [Gestionar ubicaciones de almacenamiento](#) en la página 460.
- Nota:** El nombre de esta opción cambia a “Copiar en la ubicación de almacenamiento de la biblioteca: *nombre de la ubicación*” cuando la biblioteca actual está definida en una ubicación de almacenamiento externa.
- *Para enlazar los archivos a su ubicación actual:* Seleccione “Dejar los archivos en su ubicación”.
- Nota:** Si selecciona esta opción, Final Cut Pro crea *enlaces simbólicos*, que son archivos especiales que apuntan a los archivos de contenido. Si posteriormente copia o traslada clips entre eventos, Final Cut Pro copia o traslada solo los enlaces simbólicos (no los archivos de contenido original). Para reemplazar los enlaces simbólicos con los archivos de contenido fuente propiamente dichos, seleccione los eventos y haga clic en Archivo > Consolidar archivos de evento. Para obtener información sobre los archivos y los clips, consulte [Archivos de contenido y clips](#) en la página 23.
- 9 Si desea organizar su contenido, crear contenido proxy u optimizado, analizar el vídeo o analizar el audio, seleccione las casillas pertinentes en las secciones Transcodificación, “Palabras clave”, Vídeo y Audio.

Si no configura Final Cut Pro para que analice el contenido durante el proceso de importación, puede hacerlo más adelante (si es necesario) en el explorador.

- 10 Haga clic en Importar.

Por omisión, la ventana “Importar contenido” se cierra cuando hace clic en Importar. Ya puede comenzar a trabajar con sus clips en el explorador. Final Cut Pro importa el contenido en segundo plano.

Si ha seleccionado alguna opción en el paso anterior, Final Cut Pro comienza a transcodificar y optimizar los archivos cuando termina el proceso de importación. Puede ver el progreso de la importación y otras tareas en segundo plano en la ventana “Tareas en segundo plano”.

Si ha importado contenido desde un dispositivo externo y ha seleccionado que Final Cut Pro copie los archivos de contenido en un archivo de biblioteca (en lugar de simplemente enlazar con ellos en su ubicación original), puede desconectar el dispositivo cuando finalicen las tareas en segundo plano.

Impostar contenido arrastrando desde el Finder

Realice una de las siguientes operaciones:

- Seleccione un archivo, haga Comando + clic para seleccionar varios archivos o seleccione una carpeta de archivos, y arrástrelo desde el Finder al evento.

El clip o clips aparecen en el evento.

- Seleccione un archivo, haga Comando + clic para seleccionar varios archivos o seleccione una carpeta de archivos, y arrástrelo desde el Finder a una colección por palabra clave.

El clip o los clips aparecen en el evento y la palabra clave se añade automáticamente al clip o los clips.

Importante: Si ha seleccionado “De las etiquetas del Finder” y “De las carpetas” en la sección “Palabras clave” de las preferencias de importación de Final Cut Pro, se creará una colección por palabra clave para cada nombre de carpeta y cada etiqueta, y a los archivos correspondientes se les asignará dicha palabra clave.

- Seleccione un archivo o haga Comando + clic para seleccionar varios archivos y arrástrelos al proyecto en la línea de tiempo.

Los clips aparecen en la línea de tiempo y en el evento correspondiente.

El archivo o archivos se importan usando sus ajustes de importación por omisión.

Acceder a contenido en un archivo o en una imagen de disco

Si ha creado un archivo de cámara, puede usar el contenido del archivo de dos maneras:

- Puede conectar con el archivo de cámara, poniendo el contenido disponible para Final Cut Pro.
- Puede importar el contenido del archivo o importar contenido desde imágenes de disco archivadas previamente con la ventana “Registro y transferencia” de Final Cut Pro 7 o anterior. Al hacer esto, se crean copias del contenido en el disco local.

Algunos dispositivos basados en archivos permiten copiar el contenido grabado (con su estructura de directorios original) en una carpeta del disco duro del ordenador a través del Finder. Para importar contenido copiado de este modo (o importar a partir de imágenes de disco archivadas previamente con la ventana de registro y transferencia de Final Cut Pro 7 o anterior), siga las instrucciones de la sección “Importar contenido desde una imagen de disco”; a continuación.

Importar contenido desde un archivo de cámara

- 1 Para abrir la ventana “Importación de contenido”, realice una de las siguientes operaciones:

- Seleccione Archivo > Importar > Contenido (o pulse Comando + I).
- Haga clic en el botón “Importar contenido” situado en el extremo izquierdo de la barra de herramientas.



- 2 En la sección Dispositivos, en el lado izquierdo de la ventana “Importar contenido”, seleccione el disco duro del ordenador o el dispositivo de almacenamiento externo o la tarjeta de memoria desde donde quiere importar el contenido y, a continuación, use la lista de la parte inferior de la ventana para navegar por el archivo de cámara.

El archivo se conecta a Final Cut Pro y su contenido se muestra en la ventana “Importar contenido”.

- 3 Haga clic en el triángulo desplegable situado a la izquierda del icono de archivo de cámara para mostrar la lista de clips en el archivo, o haga doble clic en el archivo de cámara para abrirlo.
- 4 Para importar el contenido, consulte [Importar desde cámaras basadas en archivos](#) en la página 25.

Importar contenido desde una imagen de disco

- 1 En el Finder, haga doble clic en la imagen de disco (.dmg) para abrirla.
- 2 Para abrir la ventana "Importación de contenido" en Final Cut Pro, realice una de las siguientes operaciones:
 - Seleccione Archivo > Importar > Contenido (o pulse Comando + I).
 - Haga clic en el botón "Importar contenido" situado en el extremo izquierdo de la barra de herramientas.



- 3 Seleccione la imagen de disco en la sección Cámaras situada en el lado izquierdo de la ventana "Importar contenido".

Nota: Si la imagen del disco no tiene una estructura de archivos típica de una cámara de vídeo, en su lugar se muestra en la sección Dispositivos.

La imagen de disco se conecta a Final Cut Pro y su contenido se muestra en la ventana "Importar contenido".

- 4 Para importar el contenido, consulte [Importar desde cámaras basadas en archivos](#) en la página 25.

Organizar archivos durante la importación

Puede elegir la forma de organizar el contenido cuando lo importa a Final Cut Pro.

Puede copiar los archivos fuente en la biblioteca o enlazarlos en su ubicación actual. Si los archivos fuente tienen etiquetas del Finder o los nombres de las carpetas que contienen los archivos tienen nombres significativos, puede optar por que las etiquetas y los nombres de carpeta se asignen a los archivos en forma de palabras clave durante la importación.

Si la grabación original contiene planos de personas, puede hacer que Final Cut Pro analice la grabación durante la importación y que asigne palabras clave de la cantidad de personas que hay en cada plano y el tipo de plano que es.

Durante la importación, se crea una colección por palabra clave para cada palabra clave añadida a los clips. Seleccione una colección por palabra clave en la lista Bibliotecas para ver todos los clips que tienen esa palabra clave asignada.

Organizar los archivos durante la importación.

- 1 Para importar un archivo, seleccione Archivo > Importar > Contenido, desplácese hasta el archivo que desea importar, selecciónelo y haga clic en Importar.

Para obtener más información, consulte [Visión general de importar contenido](#) en la página 24.

- 2 En la ventana que aparece, seleccione cómo desea organizar los contenidos importados en su biblioteca:
 - *Para añadir los contenidos importados a un evento existente:* Seleccione "Añadir a evento existente" y seleccione el evento en el menú desplegable.

- *Para crear un nuevo evento:* Seleccione “Crear evento nuevo en” y use el menú desplegable para elegir la biblioteca en la cual desea crear el evento; a continuación, escriba un nombre (por ejemplo, “Boda de Juan y Eva”) en el campo de texto.

Para obtener más información sobre los eventos, consulte [Visión general de organización de bibliotecas](#) en la página 59.

3 En la sección Archivos, seleccione una opción de almacenamiento de archivos:

- *Copiar en la biblioteca:* esta opción duplica los archivos de contenido y coloca las copias en la ubicación de almacenamiento actual de la biblioteca.

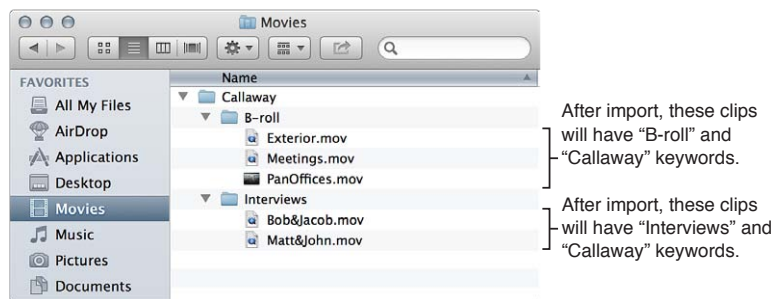
Nota: El nombre de esta opción cambia a “Copiar en la ubicación de almacenamiento de la biblioteca: *nombre de la ubicación*” cuando la biblioteca actual está definida en una ubicación de almacenamiento externa.

Puede definir la ubicación de almacenamiento para una biblioteca usando el inspector de propiedades de biblioteca. Para obtener más información, consulte [Gestionar ubicaciones de almacenamiento](#) en la página 460.

- *Dejar los archivos en su ubicación:* Esta opción enlaza los archivos de contenido originales con su ubicación actual. Si importa archivos con esta opción seleccionada, Final Cut Pro crea *enlaces simbólicos*, que son archivos especiales que apuntan hacia los archivos de contenido sin copiarlos. Cuando se mueve, se copia, o se hace copia de seguridad de eventos y proyectos que usan esos archivos, Final Cut Pro mueve o copia únicamente los enlaces simbólicos (no los archivos de contenido original). Si tras mover, copiar o hacer la copia de seguridad del proyecto o evento quiere reemplazar los enlaces simbólicos con los archivos de contenido original reales, seleccione los eventos y elija Archivo > Consolidar archivos de evento. Para obtener información sobre los archivos y los clips, consulte [Archivos de contenido y clips](#) en la página 23.

4 En la sección “Palabras clave”, seleccione cualquiera de las siguientes opciones:

- *De las etiquetas del Finder:* crea una palabra clave para cada etiqueta del Finder en los archivos que está importando. Además, se crea una colección por palabra clave para cada palabra clave. Para obtener más información sobre las etiquetas del Finder, consulte la ayuda de OS X (disponible en el menú Ayuda cuando el Finder está activo).
- *De las carpetas:* crea una palabra clave para cada nombre de carpeta y asigna dicha palabra a todos los archivos de la carpeta durante la importación. Además, se crea una colección por palabra clave para cada palabra clave.



- *Buscar personas:* Analiza clips de vídeo e imágenes fijas en busca del número de personas presentes y los tipos de tomas. Tras el análisis, alguna de las siguientes palabras clave se añadirá al clip: “Una persona”, “Dos personas”, Grupo, “Primer plano”, “Plano medio” y “Plano general” Además, se crea una colección por palabra clave para cada palabra clave. La opción “Consolidar resultados de búsquedas de personas” simplifica y resume todas las palabras clave de análisis de “buscar personas”. Si se realiza un análisis en busca de personas, se recomienda seleccionar también la opción “Crear colecciones inteligentes tras el análisis”. Para obtener más información, consulte [Visión general del análisis de contenido](#) en la página 53.

- 5 Si desea crear contenido proxy u optimizado, analizar el vídeo o analizar el audio, seleccione las casillas relevantes en las secciones Transcodificación, Vídeo y Audio.

Si no ajusta Final Cut Pro para analizar el contenido durante el proceso de importación, puede hacerlo más adelante (si es necesario) en el explorador.

- 6 Haga clic en Importar.

Por omisión, la ventana “Importar contenido” se cierra cuando hace clic en Importar. Ya puede comenzar a trabajar con sus clips en el explorador. Final Cut Pro importa el contenido en segundo plano.

Si ha seleccionado alguna opción en el paso anterior, Final Cut Pro transcodifica y optimiza los archivos cuando termina el proceso de importación. Puede ver el progreso de la importación y otras tareas en segundo plano en la ventana “Tareas en segundo plano”.

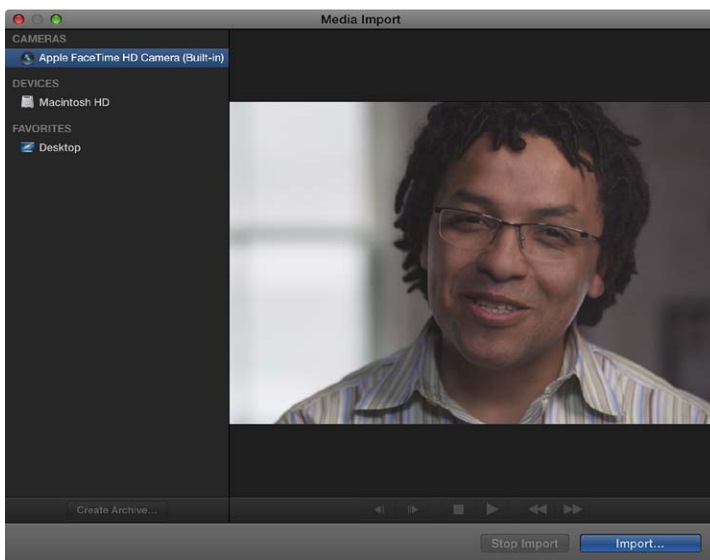
Importar mientras se graba

Puede grabar vídeo directamente en Final Cut Pro usando la cámara integrada del ordenador o una cámara iSight externa.

Grabar audio y vídeo en directo en Final Cut Pro

- 1 Realice una de las siguientes operaciones:
 - *Para grabar usando una cámara integrada:* Haga clic en el botón “Importar contenido” de la barra de herramientas.
 - *Para grabar usando una cámara iSight externa:* Conecte la cámara iSight al ordenador mediante un cable FireWire y haga clic en el botón “Importar contenido” de la barra de herramientas.
- 2 En la lista Cámaras del lado izquierdo de la ventana “Importar contenido”, seleccione la cámara de la que quiere importar.

Aparece una imagen en directo desde la cámara en la ventana “Importar contenido”.



- 3 Haga clic en Importar.
- 4 En la ventana que aparece, seleccione cómo desea organizar los contenidos importados en su biblioteca:
 - *Para añadir los clips importados a un evento existente:* Seleccione “Añadir a evento existente” y seleccione el evento en el menú desplegable.

- *Para crear un nuevo evento:* Seleccione “Crear evento nuevo en” y en el menú desplegable elija la biblioteca en la cual desea crear el evento; a continuación, escriba un nombre (por ejemplo, “Boda de Juan y Eva”) en el campo de texto.

Para obtener más información sobre los eventos, consulte [Visión general de organización de bibliotecas](#) en la página 59.

Nota: Puede definir ubicaciones de almacenamiento para cada una de sus bibliotecas usando el inspector de propiedades de biblioteca. Para obtener más información, consulte [Gestionar ubicaciones de almacenamiento](#) en la página 460.

- 5 Si desea crear contenido proxy u optimizado, analizar el vídeo o analizar el audio, seleccione las casillas relevantes en las secciones Transcodificación, “Palabras clave”, Vídeo y Audio.

Si no ajusta Final Cut Pro para analizar el contenido durante el proceso de importación, puede hacerlo más adelante (si es necesario) en el explorador.

Nota: Algunas opciones de importación solo están disponibles cuando importa archivos desde un dispositivo de almacenamiento. Para obtener más información, consulte [Organizar archivos durante la importación](#) en la página 44 e [Importar desde un disco duro](#) en la página 40.

- 6 Cuando esté preparado para empezar a grabar, haga clic en Importar.

La cámara comienza a grabar inmediatamente.

- 7 Cuando quiere dejar de grabar, haga clic en “Detener importación”.

Se crea un nuevo clip de vídeo. Puede hacer clic en Importar para comenzar a grabar de nuevo. Puede repetir este proceso tantas veces como sea necesario.

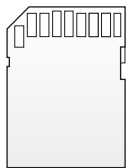
Consejo: También es posible capturar vídeo en directo con algunas cámaras de vídeo a través de un cable FireWire usando QuickTime X. Para obtener más información, consulte la Ayuda de QuickTime Player (disponible en el menú Ayuda cuando QuickTime Player está abierto).

Tarjetas de memoria y cables

Para importar contenido desde su dispositivo de grabación al ordenador, tiene que retirar la tarjeta de memoria del dispositivo e insertarla en el ordenador o en un lector de tarjetas de memoria. También puede conectar el dispositivo directamente al ordenador usando el cable adecuado. Después podrá importar el contenido de la tarjeta de memoria o del dispositivo usando la ventana “Importar contenido”. Para obtener más información, consulte [Importar desde un disco duro](#) en la página 40 y [Importar desde cámaras basadas en archivos](#) en la página 25.

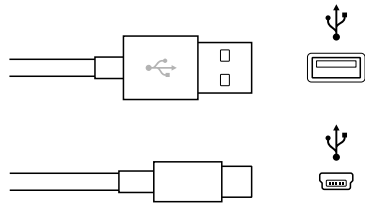
- *Tarjetas de memoria:* Muchas videocámaras y otros dispositivos basados en archivos graban el contenido en una tarjeta de memoria extraíble. Puede conectar un lector de tarjetas al ordenador y usarlo para transferir el contenido de la tarjeta de memoria al ordenador. Algunos ordenadores Mac incorporan una ranura para tarjetas SD (Secure Digital) o SDXC (SD de capacidad extendida) que permite a estos ordenadores leer y escribir datos en soportes SD insertados en la ranura. Si su Mac tiene una ranura para tarjetas, puede extraer la tarjeta de la cámara, insertarla en el Mac e importar los archivos.

Para obtener más información, vaya a http://support.apple.com/kb/ht3553?viewlocale=es_ES.

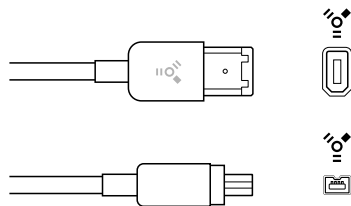


También puede conectar su dispositivo al ordenador usando un cable FireWire o USB. La clase de cable que necesita depende de la clase de dispositivo que utilice:

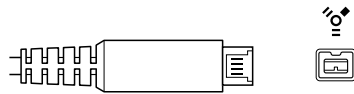
- *Dispositivo USB:* Utilice un cable USB para videocámaras basadas en archivos, cámaras fotográficas que graban vídeo y el iPhone, el iPad y el iPod touch. El cable USB debe tener al menos un conector compatible con el Mac (en la parte superior de la ilustración siguiente). El otro extremo del cable USB, el que se conecta al dispositivo de grabación, puede ser diferente (en la parte inferior de la ilustración siguiente).



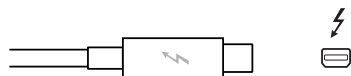
- *Dispositivo FireWire:* Para la mayoría de las videocámaras que graban en cinta, utilice un cable FireWire con un conector de 6 patillas en un extremo, que se conecta al Mac (en la parte superior de la ilustración siguiente) y un conector de 4 patillas en el otro extremo, que se conecta en la videocámara (en la parte inferior de la ilustración siguiente).



O tal vez tenga un cable FireWire 800, con un extremo diferente para conectar en la videocámara o en el ordenador.



- *Dispositivo Thunderbolt:* Los dispositivos que utilizan la [tecnología de E/S Thunderbolt](#) usan un conector que se conecta en el Mini DisplayPort del Mac y tiene el aspecto de este conector:



Si su dispositivo no se suministra con un cable y no está seguro de qué clase de dispositivo tiene, puede comprobar el logotipo situado junto a los puertos para cable del dispositivo, para ver si coinciden con el logotipo de USB o de FireWire, mostrados a continuación. En caso contrario, compruebe la documentación suministrada con el dispositivo.

Nota: No todos los ordenadores Mac incluyen un puerto FireWire. Compruebe la configuración de su sistema para confirmar que su Mac incluye compatibilidad con FireWire antes de intentar conectar una videocámara estándar (DV) o HDV.

Para comprobar si su cámara es compatible con Final Cut Pro, vaya a la página web “Cámaras compatibles con Final Cut Pro X” en <http://help.apple.com/finalcutpro/cameras/>.

Formatos de contenido compatibles

Puede importar y trabajar con los siguientes formatos de vídeo, audio e imágenes fijas en Final Cut Pro:

Formatos de vídeo

- Códec Apple Animation
- Códec Apple Intermediate
- Apple ProRes (todas las versiones)
- AVC-Intra
- AVCHD (incluidos AVCCAM, AVCHD Lite y NXCAM)
- DV (incluidos DVCAM, DVCPRO y DVCPRO50)
- DVCPRO HD
- H.264
- HDV
- iFrame
- Motion JPEG (solo OpenDML)
- MPEG IMX (D-10)
- REDCODE RAW (R3D)
- 4:2:2 de 10 bits sin comprimir
- 4:2:2 de 8 bits sin comprimir
- XAVC
- XDCAM HD/EX/HD422
- Formatos de QuickTime

Formatos de audio

- AAC
- AIFF
- BWF
- CAF
- MP3
- MP4
- WAV

Formatos de imagen fija

- BMP
- GIF
- JPEG
- PNG
- PSD (estático y en capas)
- RAW
- TGA
- TIFF

Formatos de contenedor

- 3GP
- AVI
- MP4
- MTS/M2TS
- MXF (requiere módulo de terceros)
- QuickTime

Para obtener información sobre los formatos a los que puede exportar una película, consulte [Formatos de exportación compatibles](#) en la página 425.

Importar y ajustar archivos de vídeo REDCODE RAW

Puede importar y trabajar con archivos REDCODE RAW (R3D) en Final Cut Pro.

Los archivos de vídeo en formato RAW requieren algunos pasos adicionales antes y después de la importación.

Después de importar los archivos R3D RAW, puede realizar ajustes de corrección de color no destructivos directamente dentro de Final Cut Pro.

Importar archivos REDCODE RAW (R3D)

1 Instale el módulo apropiado.

Para que Final Cut Pro reconozca los archivos R3D RAW, debe descargar e instalar el módulo correspondiente. Para obtener más información, vaya a <http://www.red.com>.

2 Importar el contenido.

Importante: Cuando importe el contenido, asegúrese de *quitar la selección* de las opciones “Crear contenido optimizado” y “Crear contenido proxy”, porque el trabajo de transcodificación que se realice durante la importación será descartado si modifica los ajustes RAW en el siguiente paso.

Para obtener más información sobre la importación de contenido, consulte [Importar desde cámaras basadas en archivos](#) en la página 25 y [Importar desde un disco duro](#) en la página 40. Para obtener más información sobre transcodificar contenido, consulte [Gestionar archivos multimedia optimizados y proxy](#) en la página 450.

Nota: Si importa archivos desde la cámara RED ONE, se recomienda que importe solo los archivos R3D RAW. La cámara RED ONE genera normalmente un conjunto de cuatro archivos de película de referencia QuickTime (.mov) por cada archivo R3D RAW. Si selecciona tanto el archivo R3D como las películas de referencia durante el proceso de importación, Final Cut Pro importa solo el archivo R3D. Si necesita importar una película de referencia, seleccione solo la película de referencia, no el archivo R3D.

3 Ajuste la configuración RAW (con Final Cut Pro o con una aplicación externa como REDCINE-X PRO).

Puede aplicar una corrección de color “one-light” no destructiva a los clips R3D RAW inmediatamente tras la importación, para proporcionar a su material un aspecto más acabado para edición y revisión.

Si tiene una producción profesional con necesidades de corrección de color sofisticadas, puede revisar estos ajustes RAW durante la etapa de acabado. Para obtener más información, consulte “Ajustar la configuración de RAW RED”, más adelante.

- 4 Si lo desea, genere contenido optimizado o proxy a partir de los archivos R3D RAW.

Para obtener más información, consulte “Transcodificar clips después de la importación” en [Gestionar archivos multimedia optimizados y proxy](#) en la página 450.

Para controlar si Final Cut Pro muestra en el visor contenidos optimizados, proxy u originales, y si la reproducción de vídeo está optimizada en su calidad o rendimiento, seleccione las opciones correspondientes en el menú desplegable “Opciones del visor” situado en la esquina superior derecha del visor. Para obtener más información, consulte [Controlar la calidad de reproducción y el rendimiento](#) en la página 89.

- 5 Añada los clips R3D RAW a su proyecto y edítelos como cualquier otro clip.

Ajustar la configuración de RAW RED

Puede ajustar los archivos REDCODE RAW (R3D) usando la ventana “Ajustes de RAW RED”:

Los metadatos sobre archivos REDCODE RAW (R3D) se pueden almacenar en dos ubicaciones:

- *Ajustes internos (incorporados)*: Se trata de información de metadatos grabada por la cámara e incorporada al archivo R3D RAW. Permanece siempre con el archivo. Estos ajustes de cámara se pueden sustituir con ajustes en el archivo RMD externo, pero nunca se sobrescriben. Puede restaurar estos ajustes de cámara eliminando cualquier archivo RMD existente o seleccionando “Ajustes originales de la cámara” en el menú desplegable “Restaurar a” de la ventana “Ajustes de RAW RED”.
- *Archivo RMD externo*: Es un archivo de metadatos externo con la extensión de archivo .RMD. Este archivo es creado por Final Cut Pro, REDCINE-X PRO o aplicaciones de software similares. Si ajusta la configuración de RAW RED en Final Cut Pro y ya existe un archivo RMD, el archivo existente es sobrescrito cuando se guardan los cambios. Los ajustes de cámara incorporados permanecen intactos.

- 1 Instale el módulo apropiado.

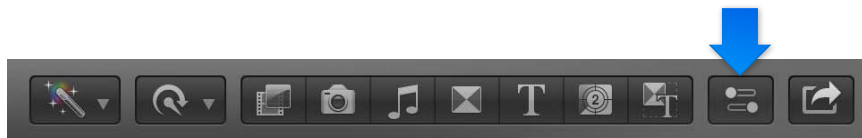
Para que Final Cut Pro reconozca los archivos R3D RAW, debe descargar e instalar el módulo correspondiente. Para obtener más información, vaya a <http://www.red.com>.

- 2 En el explorador o la línea de tiempo, seleccione el clip o clips que desea ajustar.

Nota: Los clips compuestos no se pueden ajustar.

- 3 Realice una de las siguientes operaciones:

- Seleccione Ventana > Mostrar inspector (o pulse Comando + 4).
- Haga clic en el botón Inspector de la barra de herramientas.



- 4 Haga clic en el botón Información situado en la parte superior del panel que aparece.

- 5 En el inspector de información, haga clic en el botón “Modificar ajustes de RAW RED”:

- 6 En la ventana “Ajustes de RAW RED”, modifique los ajustes.

Los cambios se guardan de forma no destructiva en un archivo de metadatos externo con la extensión .RMD, sobrescribiendo cualquier archivo RMD de metadatos existente. Al contrario que los efectos de vídeo que se aplican a un clip, estos ajustes se asocian al archivo (mediante el archivo de metadatos RMD). Los cambios que realice a estos ajustes se aplican a todas las copias del clip o clips seleccionados.

Nota: Final Cut Pro admite la tarjeta RED ROCKET, una tarjeta PCI que proporciona un incremento de rendimiento importante.

Para obtener más información sobre los archivos REDCODE RAW (R3D) y la tarjeta RED ROCKET, vaya a <http://www.red.com>.

Análisis de contenido

4

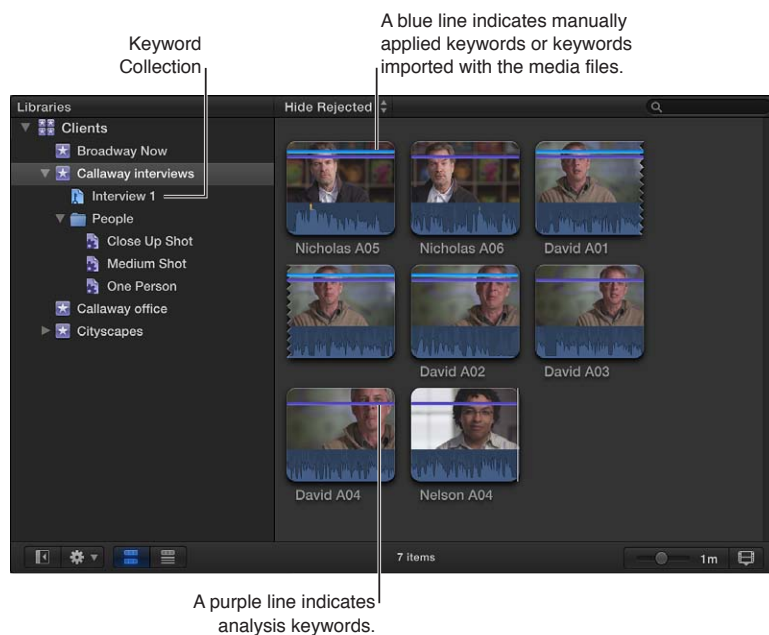
Visión general del análisis de contenido

Puede hacer que Final Cut Pro analice sus contenidos y corrija automáticamente problemas comunes que pueda hallar en sus vídeos, imágenes fijas y audio. Por ejemplo, puede equilibrar el color y eliminar el exceso de zumbido o intensidad.

También puede analizar clips para identificar su contenido. El análisis puede detectar el número de personas en un plano e identificar si se trata de un primer plano, un plano medio o un plano general. Esto es útil cuando necesita encontrar rápidamente un determinado tipo de clip al visualizar contenidos o editar un proyecto. Para ver unas listas completas de las opciones de análisis de audio y vídeo, consulte [Opciones de análisis de vídeo e imágenes fijas](#) en la página 54 y [Opciones de análisis de audio](#) en la página 54.

Puede analizar contenidos durante el proceso de importación o después de haberlos importado en Final Cut Pro. También puede configurar Final Cut Pro para que analice automáticamente los clips que arrastre directamente a la línea de tiempo de Final Cut Pro desde el Finder.

Tras determinados tipos de análisis, se añaden automáticamente palabras clave a los clips o a los intervalos de clips en función de los resultados del análisis. Por ejemplo, un clip donde aparecen varias personas puede tener asignadas las palabras clave Grupo y Plano medio. En el explorador, los clips que tienen palabras clave de análisis aparecen con una línea violeta en la parte superior. (Los clips con palabras clave añadidas manualmente o importadas desde nombres de carpetas o etiquetas del Finder presentan una línea azul en la parte superior. Para obtener más información, consulte [Añadir palabras clave a los clips](#) en la página 70.)



Nota: En este apartado se explican las opciones de análisis y corrección automática solo para los clips de evento. Para obtener información sobre la corrección de vídeos movidos y la distorsión por efecto gelatina en los clips de la línea de tiempo, consulte [Corregir problemas de vídeo demasiado movido y efecto gelatina](#) en la página 160.

Opciones de análisis de vídeo e imágenes fijas

Final Cut Pro proporciona opciones de análisis de vídeos e imágenes fijas que pueden equilibrar automáticamente el color del vídeo y detectar personas y ángulos de grabación en vídeos o imágenes fijas. Puede analizar vídeo durante su importación o analizar clips de vídeo en el explorador después de importarlo. Se añaden palabras clave de análisis a los clips o intervalos de clips basándose en los resultados del análisis.

Final Cut Pro proporciona las siguientes opciones de análisis de vídeo e imágenes fijas:

- *Analizar para equilibrar color:* Analiza clips de vídeo para detectar el equilibrio y el contraste del color. El color se equilibra automáticamente cuando se añade el clip a la línea de tiempo. Puede activar y desactivar los ajustes de color automáticos en cualquier momento.
 - *Eliminar pulldown:* Analiza clips de vídeo y elimina modelos pulldown.
- Importante:** Esta opción solo está disponible cuando se importa desde una cámara o dispositivo de cinta.
- *Buscar personas:* Analiza clips de vídeo e imágenes fijas en busca del número de personas presentes y los tipos de tomas. Tras el análisis, alguna de las siguientes palabras clave se añadirá a los clips o intervalos de clips: "Una persona", "Dos personas", "Grupo", "Primer plano", "Plano medio" y "Plano general"

Nota: Si realiza un análisis en busca de personas, le recomendamos que seleccione también la opción "Crear colecciones inteligentes tras el análisis" para que pueda localizar fácilmente clips con las palabras clave de "Buscar personas".

- *Consolidar resultados de búsqueda de personas:* Consolida todas las palabras clave del análisis "Buscar personas" en una palabra clave de tipo de toma y una palabra clave de personas por cada segmento de vídeo de 2 minutos. La palabra clave de tipo de toma elegida es la del tipo de toma más amplio, y la palabra clave de persona es la que representa el mayor número de personas. Por ejemplo, si un segmento de vídeo contiene las palabras clave "Plano medio", "Plano general", "Una persona" y Grupo, las palabras clave de análisis del segmento se reducirán a "Plano general" y Grupo durante la consolidación.
- *Crear colecciones inteligentes tras el análisis:* Crea una colección inteligente para cada palabra clave aplicada al analizar clips de vídeo e imágenes fijas para detectar la presencia de personas. Las colecciones inteligentes se listan en orden alfabético en una carpeta Personas dentro del evento en la lista de bibliotecas.

Cuando arrastra un archivo de contenidos desde el Finder a un evento de Final Cut Pro o a la línea de tiempo, la importación comienza automáticamente, sin mostrar una ventana de opciones de importación. Puede ajustar opciones de importación automáticas en el panel de preferencias de importación de Final Cut Pro.

Opciones de análisis de audio

Final Cut Pro proporciona opciones de análisis automático que pueden solucionar problemas comunes de audio, analizar y agrupar canales de audio y eliminar canales mudos. Puede analizar audio durante la importación o analizar clips de vídeo con problemas de audio en el explorador o en la línea de tiempo.

Final Cut Pro proporciona las siguientes opciones de análisis de audio:

- *Analizar y corregir problemas de audio:* Analiza el audio en busca de zumbido, ruido e intensidad. Final Cut Pro corrige automáticamente los problemas considerados graves (marcados en rojo) y señala los problemas considerados moderados (marcados en amarillo). Para obtener más información, consulte [Mejorar el audio](#) en la página 212.
- *Separar audio mono y agrupar audio estéreo:* Los canales de audio se analizan y se agrupan como mono dual o estéreo, en función del resultado del análisis. Los canales de audio corregidos automáticamente se marcan como “Seleccionados automáticamente”. Para obtener más información sobre canales de audio, consulte [Configurar canales de audio](#) en la página 180.
- *Eliminar canales mudos:* Se analizan los canales de audio y los canales mudos se eliminan automáticamente. Los clips que tenían canales eliminados se marcan como “Seleccionados automáticamente”. Para obtener más información sobre canales de audio, consulte [Configurar canales de audio](#) en la página 180.

Cuando arrastra un archivo de contenidos desde el Finder a un evento de Final Cut Pro o a la línea de tiempo, la importación comienza automáticamente, sin mostrar una ventana de opciones de importación. Puede ajustar opciones de importación automáticas en el panel de preferencias de importación de Final Cut Pro.

Analice sus contenidos

Puede analizar clips durante el proceso de importación, analizar clips del explorador tras la importación, o también configurar Final Cut Pro para que analice los clips automáticamente al arrastrarlos a un evento de Final Cut Pro o a la línea de tiempo.

Analizar clips durante la importación

- 1 Realice una de las siguientes operaciones:
 - *Para importar un archivo desde una cámara o videocámara compatible, iPad, iPhone, iPod u otro dispositivo:* Conecte el dispositivo al ordenador, encienda el dispositivo y seleccione Archivo > Importar > Contenido (o pulse Comando + I). En la ventana que aparece, seleccione el archivo que desea importar y haga clic en el botón Importar.
 - *Para importar un archivo desde una videocámara de cinta:* Conecte la videocámara al ordenador, encienda la videocámara y ajústela a modo VTR o VCR. A continuación, seleccione Archivo > Importar > Contenido (o pulse Comando + I) y haga clic en el botón Importar.
 - *Para importar un archivo desde una tarjeta de memoria:* Inserte la tarjeta de memoria en la ranura para tarjetas del Mac o en un lector de tarjetas conectado al ordenador, y seleccione Archivo > Importar > Contenido (o pulse Comando + I). En la ventana que aparece, seleccione el archivo que desea importar y haga clic en el botón Importar.
 - *Para importar un archivo ubicado en el disco duro o en un dispositivo de almacenamiento externo conectado:* Seleccione Archivo > Importar > Contenido (o pulse Comando + I). En la ventana que aparece, seleccione el archivo que desea importar y haga clic en el botón Importar.
 - *Para importar desde un archivo:* Seleccione Archivo > Importar > Contenido (o pulse Comando + I). En la ventana que aparece, seleccione el archivo a partir del cual desea realizar la importación, seleccione los archivos que desea importar y haga clic en el botón Importar.
- 2 En la ventana que aparece, seleccione cómo desea organizar los contenidos importados en su biblioteca:
 - *Para añadir los contenidos importados a un evento existente:* Seleccione “Añadir a evento existente” y seleccione el evento en el menú desplegable.

- *Para crear un nuevo evento:* Seleccione “Crear evento nuevo” y escriba un nombre (por ejemplo, “Boda de Juan y Eva”) en el campo de texto. Use el menú desplegable “Guardar en” para seleccionar el disco en el que desea almacenar el evento.

Para obtener más información sobre los eventos, consulte [Visión general de organización de bibliotecas](#) en la página 59.

- 3 Seleccione alguna de las opciones de análisis de audio y vídeo que desea aplicar.

Para ver descripciones de las opciones de análisis de audio y vídeo, consulte [Opciones de análisis de vídeo e imágenes fijas](#) en la página 54 y [Opciones de análisis de audio](#) en la página 54.

Final Cut Pro analizará los archivos en segundo plano, una vez se haya completado el proceso de importación.

- 4 Haga clic en Importar.

La importación puede tardar un rato, dependiendo de las opciones que haya seleccionado en el paso 3. Puede ver el estado de todos los procesos ejecutándose actualmente en segundo plano en la ventana “Tareas en segundo plano”.

Analizar clips después de la importación

- 1 Para seleccionar el clip que desea analizar, realice una de las siguientes operaciones:
 - Haga clic sobre el clip en el explorador. (Para seleccionar varios clips, puede hacer Comando + clic sobre ellos o arrastrar un rectángulo de selección alrededor de ellos.)
 - Pulse Control + clic sobre un clip de la línea de tiempo y seleccione “Mostrar en el explorador” en el menú de función rápida.
- 2 En el explorador, haga Control + clic en el clip o clips y seleccione “Analizar y corregir” en el menú de función rápida.
- 3 En la ventana que aparece, seleccione alguna, o todas, de las opciones de análisis de vídeo y de análisis de audio que desea aplicar y haga clic en Aceptar.

El proceso de transcodificación puede tardar un rato, dependiendo de las opciones de análisis que haya seleccionado. Puede ver el estado de todos los procesos ejecutándose actualmente en segundo plano en la ventana “Tareas en segundo plano”.

Analizar automáticamente archivos de contenidos al arrastrarlos a un evento o a la línea de tiempo

- 1 Seleccione Final Cut Pro > Preferencias.
- 2 En la ventana Preferencias, haga clic en Importar y seleccione las opciones de análisis de vídeo y audio que desea aplicar.

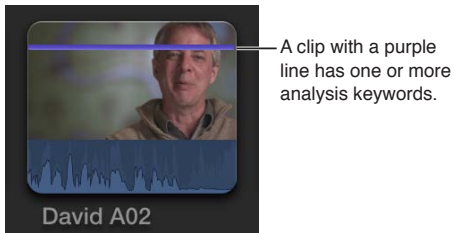
Para obtener más información, consulte [Preferencias de importación](#) en la página 472.

Cuando haya terminado, cierre la ventana Preferencias.

- 3 Para importar uno o más archivos, seleccione un archivo (o haga Comando + clic sobre varios archivos) en el Finder y arrastre la selección a un evento o a la línea de tiempo.

Ver palabras clave de análisis en los clips

Si analiza contenido para buscar personas, las palabras clave de análisis —como “Una persona” o “Primer plano”— se añaden automáticamente a los clips o los intervalos de clips. Los clips o intervalos con palabras clave de análisis están marcados con una línea violeta en el explorador.



Se pueden ver las palabras clave de análisis de un clip en varias ubicaciones de Final Cut Pro.

Ver palabras clave en la ventana de información de Skimmer

- 1 Seleccione Visualización > Mostrar información de Skimmer (o pulse Control + Y).
- 2 Ojee el clip en el explorador.

Las palabras clave, incluidas las de análisis, se muestran en la ventana de información de Skimmer cuando mantiene el puntero sobre el clip.



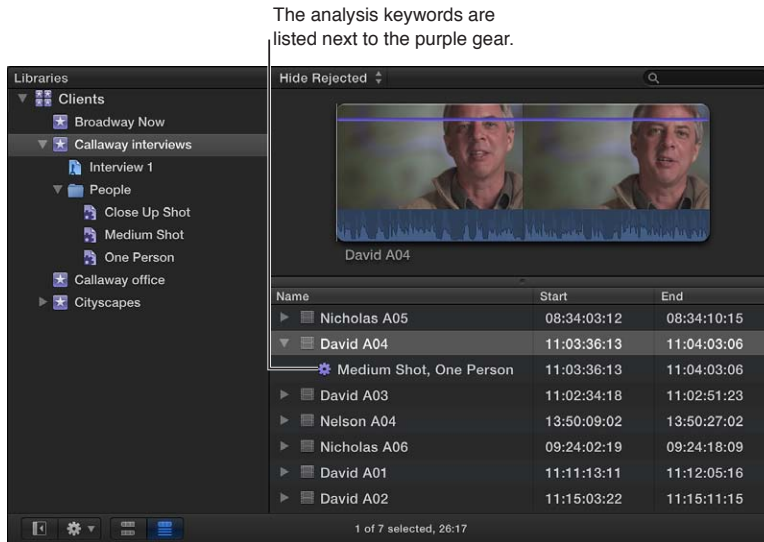
Para desactivar la información de Skimmer, seleccione Visualizar > Ocultar información de Skimmer (o pulse Control + Y).

Ver palabras clave en la visualización como lista del explorador

- 1 Haga clic en el botón “Visualización como lista”.



- 2 Para ver las palabras clave de un clip, haga clic en el triángulo desplegable situado junto al clip.



Ver los contenidos de una colección inteligente

Si eligió crear colecciones inteligentes después del análisis, los clips que tengan palabras clave de análisis se agrupan automáticamente en colecciones inteligentes dentro del evento de la lista de bibliotecas. Se crea una colección inteligente para cada palabra clave del análisis y se almacena en una carpeta Personas del evento.

- En la lista de bibliotecas, seleccione la colección inteligente de una palabra clave de análisis en un evento.

Los clips con esa palabra clave de análisis aparecen en el explorador. Por ejemplo, si selecciona la colección inteligente “Plano medio”, todos los clips del evento que tengan la palabra clave “Plano medio” aparecen en el explorador.



These clips contain the Medium Shot analysis keyword.

Organizar la biblioteca

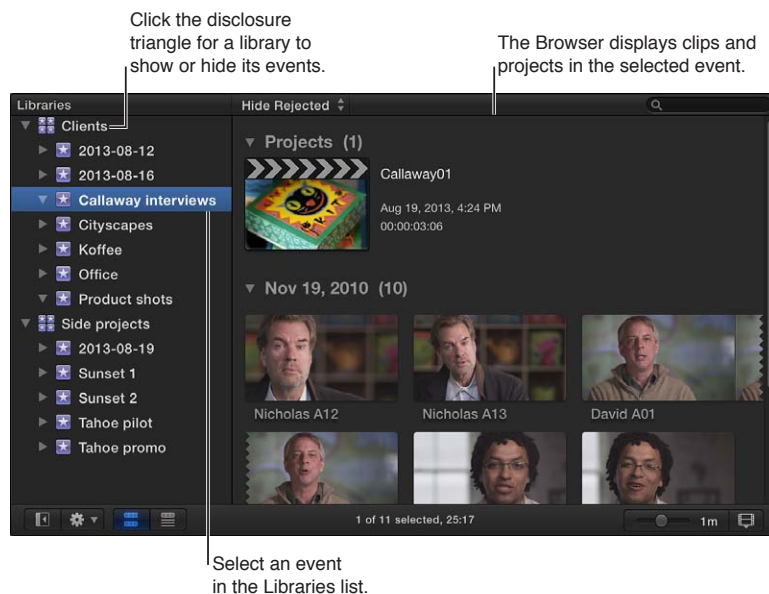
5

Visión general de organización de bibliotecas

Una biblioteca contiene varios eventos y proyectos en una misma ubicación. Cuando se importa vídeo, audio e imágenes fijas, o se graba directamente en Final Cut Pro, los archivos del contenido original (el material en bruto) aparecen como clips en uno o más eventos de la biblioteca. Un evento es similar a una carpeta que puede almacenar proyectos, además de docenas, centenas o incluso miles de clips de vídeo, de audio e imágenes fijas. Cada evento en la biblioteca hace referencia a contenido en el disco duro, y un archivo de base de datos controla en qué lugar se encuentra cada elemento.

A medida que su biblioteca crezca, puede renombrar, copiar, trasladar y eliminar sus clips, eventos y proyectos como sea necesario. Puede tener varias bibliotecas abiertas al mismo tiempo y copiar eventos y proyectos de una de estas bibliotecas a otra fácilmente. Puede abrir y cerrar las bibliotecas según considere necesario. Para obtener más información sobre la gestión de múltiples bibliotecas, consulte [Visión general de la gestión de bibliotecas](#) en la página 457.

Cuando se selecciona un evento en la biblioteca, los contenidos que aloja aparecen como clips en el explorador. En el explorador se seleccionan clips o fragmentos de clips para trabajar con ellos. Se pueden ordenar los clips del explorador por fecha de creación, así como por fecha de importación, rollo, escena, duración del clip y tipo de archivo.



Al importar vídeo en un evento nuevo, se le pone nombre al evento. Poniendo a los eventos nombres significativos, como “Boda de los López 2013”, puede organizar todos sus contenidos para que sean fácilmente accesibles. Puede organizar las bibliotecas de otras formas, e incluso puede ocultar la lista de bibliotecas para tener más sitio para trabajar. La lista de bibliotecas es también el hogar de las colecciones por palabras clave y de las colecciones inteligentes de Final Cut Pro, que proporcionan una potente manera de organizar sus contenidos usando palabras clave y filtros de búsqueda persistentes.

Organizar proyectos, eventos y contenido


Crear un nuevo evento

Tras importar los archivos de contenido original en Final Cut Pro, es posible que necesite crear eventos adicionales para organizar los contenidos. Por ejemplo, tras importar contenido grabado para una producción, quizá decida dividir el contenido en distintos eventos definidos según categorías útiles, como localizaciones de filmación, escenas, episodios, etc.

Crear un evento nuevo en la biblioteca

- 1 Si no ve la lista de bibliotecas, haga clic en el botón situado en la esquina inferior izquierda del explorador.



- 2 Si tiene más de una biblioteca, seleccione la  en la cual desea crear un evento nuevo.
- 3 Seleccione Archivo > Nuevo evento (o pulse Opción + N).
- 4 En la ventana que aparece, escriba el nombre del evento, use el menú desplegable Biblioteca para elegir una que albergue el evento y haga clic en Aceptar (o pulse Retorno).

Si desea incluir un proyecto nuevo sin título, seleccione la opción “Crear proyecto nuevo”. Para personalizar los ajustes del proyecto nuevo, haga clic en “Usar ajustes personalizados”. Para obtener más información, consulte [Modificar los ajustes de un proyecto](#) en la página 93.

El nuevo evento aparece en la biblioteca seleccionada.

- 5 Traslade clips desde otros eventos al nuevo evento, si fuera necesario.

Renombrar clips, eventos y proyectos

Puede renombrar clips en el explorador, en el índice de la línea de tiempo o en el inspector de información en cualquier momento. Puede renombrar proyectos en el explorador y en los ajustes del proyecto.

Renombrar un clip solo afecta a esa instancia del clip. Por ejemplo, si añade un clip desde el explorador a la línea de tiempo, copia clips entre eventos o copia clips dentro de la línea de tiempo, cada una de esas instancias (copias) del clip es independiente de las otras y puede tener su propio nombre.

A medida que un proyecto evoluciona, es posible que desee renombrar un evento para que refleje con más precisión los clips que contiene. Puede renombrar eventos en la lista de bibliotecas.

Importante: Al renombrar un clip en Final Cut Pro no se renombra el archivo de contenido original del clip en el disco.

Renombrar un clip o un proyecto en el explorador

- Para renombrar un clip o proyecto en la vista de cinta de celuloide: Haga clic en el nombre del clip o proyecto y escriba un nuevo nombre.
- Para renombrar un clip o proyecto en la vista de lista: Haga clic en el nombre del clip o proyecto, pulse Retorno y escriba un nuevo nombre.

También puede renombrar un proyecto en los ajustes del proyecto. Para obtener más información, consulte [Modificar los ajustes de un proyecto](#) en la página 93.

Renombrar un evento

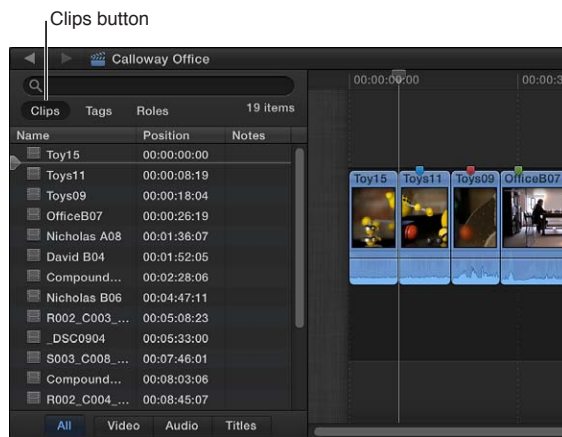
- 1 En la lista de bibliotecas, seleccione el evento cuyo nombre desea cambiar.
- 2 Realice una de las siguientes operaciones:
 - Haga clic en el nombre del evento y escriba un nuevo nombre.
 - Pulse Retorno y escriba un nuevo nombre.

Renombrar un clip en el índice de la línea de tiempo

- 1 Para abrir el índice de la línea de tiempo, haga clic en el botón “Índice de la línea de tiempo” situado en la esquina inferior izquierda de la ventana principal de Final Cut Pro (o pulse Mayúsculas + Comando + 2).



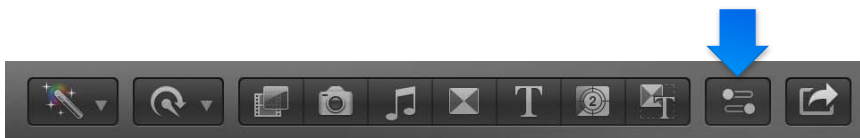
- 2 Haga clic en el botón Clips situado en la parte superior del índice de la línea de tiempo.



- 3 Haga clic en el campo Nombre de un clip y escriba un nuevo nombre.

Renombrar un clip en el inspector de información

- 1 Seleccione un clip en el explorador o en la línea de tiempo.
- 2 Para abrir el inspector de información, haga clic en el botón Inspector de la barra de herramientas (que se muestra debajo) y haga clic en el botón Información de la parte superior del panel que aparece.

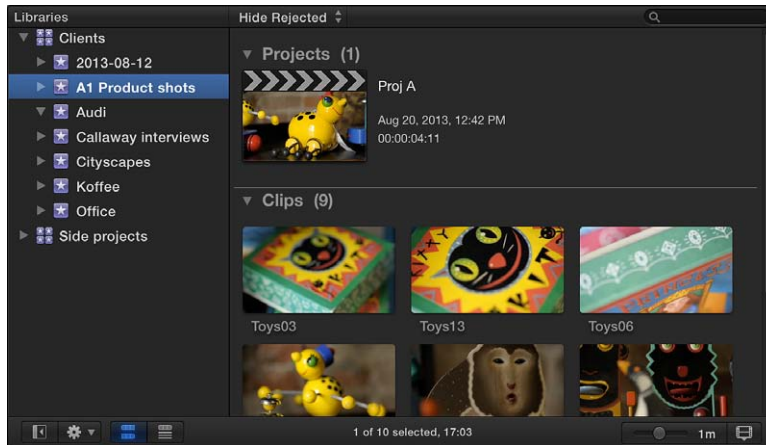


- 3 En la sección Nombre del inspector de información, haga clic en el campo Nombre y escriba un nombre nuevo.

Ver y ordenar clips y proyectos

Puede mostrar los clips y proyectos en el explorador en dos visualizaciones:

- *Vista de cinta de celuloide:* Muestra los clips del evento seleccionado como una serie de imágenes en miniatura conectadas. Los proyectos aparecen como imágenes en miniatura con el diseño de una claqueta superpuesta. La vista de cinta de celuloide es útil cuando quiere localizar visualmente sus clips y proyectos.



- *Visualización como lista:* Muestra una lista de los clips y proyectos con información y ajustes de archivo asociados. Use esta vista cuando desee ver u ordenar los clips y proyectos por datos como las duración, fecha de creación, valoración, palabra clave, etc. Cuando selecciona un clip en la visualización como lista, aparece una cinta de celuloide para el clip seleccionado en la parte superior del explorador. La cinta de celuloide del clip es completamente interactiva, proporcionando acceso a los puntos de inicio y final, marcadores y palabras clave.



Alternar entre la vista de cinta de celuloide y la vista de lista

Realice una de las siguientes operaciones:

- Haga clic en el botón “Vista de cinta de celuloide” de la esquina inferior izquierda del explorador.

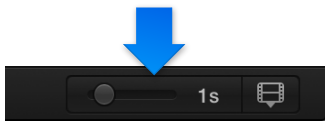


- Haga clic en el botón “Vista como lista” de la esquina inferior izquierda del explorador.



Personalizar la visualización como cinta de celuloide

- Para ajustar el tiempo representado por cada miniatura de una cinta de celuloide de un clip: En la esquina inferior derecha del explorador, arrastre el regulador Duración.



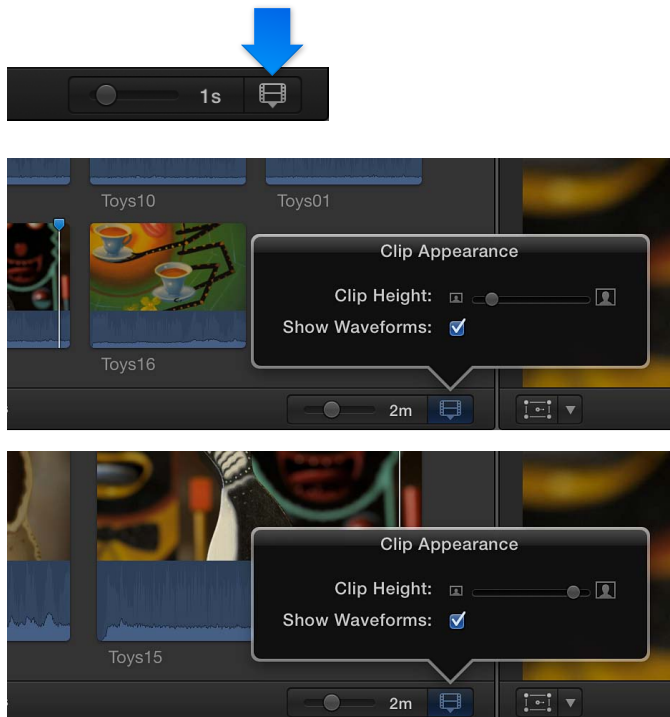
Slider set to 5 seconds



Slider set to 30 seconds

Al ajustar el regulador duración se expande o contrae la cantidad de detalle que se muestra en la cinta de celuloide de cada clip. Cuanto mayor es la duración de cada miniatura, menos miniaturas se muestran en cada clip y más clips se muestran en el explorador.

- *Para ajustar la altura de la cinta de celuloide:* En la esquina inferior derecha del explorador, haga clic en el botón “Apariencia del clip” y arrastre el regulador “Altura del clip”.



- *Para activar y desactivar las ondas:* En la esquina inferior derecha del explorador, haga clic en el botón “Apariencia del clip” y anule la selección de la casilla “Mostrar ondas”.



Cuando las ondas están activadas, aparecen en la parte inferior de la cinta de celuloide de cada clip, aumentando la altura de todos los clips del explorador.

Personalizar la visualización como lista

- Para seleccionar el tipo de información que se muestra en las columnas de la visualización como lista, así como para personalizar las propias columnas: En el explorador, haga Control + clic en una cabecera de columna y seleccione una opción de categoría en el menú de función rápida.
- Para reordenar las columnas en la visualización como lista: En el explorador, arrastre la cabecera de una columna para trasladar la columna a una nueva posición.
- Para clasificar los clips por una categoría en la visualización como lista: Haga clic en una cabecera de columna en el explorador para ordenar los clips por esa categoría.
- Para ver las palabras clave y la valoración de un ítem en la visualización como lista: Haga clic en el triángulo desplegable a la izquierda del nombre del clip.

Name	Start
▶ OfficeB02	00:00:00:00
▼ OfficeB07	00:00:00:00
★ Favorite	00:00:00:00
🏷 Office setting	00:00:00:00

Si aparece un triángulo desplegable a la izquierda de un clip en la visualización como lista, quiere decir que a ese ítem se le ha aplicado una palabra clave, una valoración o ambas.

Ordenar y agrupar clips y proyectos en el explorador

Puede ordenar los clips y proyectos del explorador en un orden que le facilite su localización visual.

- 1 En la lista de bibliotecas, seleccione el evento cuyos ítems desea ordenar.
- 2 Realice una o ambas de las siguientes operaciones:
 - Para agrupar los clips por categoría: Seleccione "Agrupar clips por" en el menú desplegable Acción bajo la lista de bibliotecas y seleccione una categoría en el submenú. En el mismo submenú, seleccione el orden de clasificación Ascendente o Descendente.
 - Para establecer el orden de clasificación de los clips y proyectos en el evento sin agruparlos: Seleccione "Agrupar por" en el menú desplegable Acción bajo la lista de bibliotecas y seleccione una categoría en el submenú.

Nota: Puede agrupar los clips y establecer su orden de clasificación de forma independiente.

Restablecer a su estado por omisión el orden de clasificación en el explorador

- 1 En la lista de bibliotecas, seleccione el evento que contiene los ítems cuyo orden de clasificación desea restablecer.
- 2 En el menú desplegable Acción bajo la lista de bibliotecas, seleccione Agrupar clips por > Ninguno, y Ordenar clips por > Ascendente.

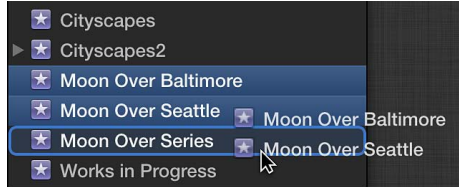
Combinar, dividir y ordenar eventos

Se pueden fusionar (combinar) dos o más eventos en la biblioteca (por ejemplo, si los contenidos y proyectos que hay en ellos están muy estrechamente relacionados). Si encuentra que un evento se está volviendo demasiado grande y difícil de gestionar, puede dividirlo en varios eventos.

También puede ordenar los eventos de la lista Bibliotecas por nombre y por fecha.

Fusionar varios eventos

- 1 En la lista Bibliotecas, realice una de las siguientes operaciones:
 - Arrastre a un nuevo evento uno o más eventos que desee combinar.



- Seleccione los eventos que desea fusionar y elija Archivo > Fusionar eventos.

Final Cut Pro combina los eventos seleccionados en uno solo en la biblioteca. Los archivos de contenido fuente correspondientes permanecen en sus ubicaciones originales: tanto si están en el archivo de biblioteca como enlazados desde carpetas externas.

- 2 Seleccione el evento fusionado y escriba un nuevo nombre.

Dividir un evento en varios

- 1 Cree los nuevos eventos que necesite.
- 2 Arrastre los clips y proyectos que desea reubicar del evento original a los nuevos eventos.

Los archivos de contenido fuente correspondientes permanecen en sus ubicaciones originales: tanto si están en el archivo de biblioteca como enlazados desde carpetas externas.

Ordenar eventos por nombre o por fecha

- 1 Realice una de las siguientes operaciones:
 - *Para ordenar los eventos por nombre:* Seleccione Visualización > Ordenar eventos por > Nombre.
 - *Para ordenar los eventos por fecha:* Seleccione Visualización > Ordenar eventos por > Fecha.
- 2 Para modificar el orden de clasificación, realice una de las siguientes operaciones:
 - *Para establecer un orden ascendente:* Seleccione Visualización > Ordenar eventos por > Ascendente.
Esta opción ordena los eventos por orden alfabético o cronológico.
 - *Para establecer un orden descendente:* Seleccione Visualización > Ordenar eventos por > Descendente.
Esta opción ordena los eventos por orden alfabético o cronológico inverso.

Copiar o mover clips y proyectos de un evento a otro en la misma biblioteca

Puede copiar y trasladar clips y proyectos desde un evento a otro.

Para obtener más información acerca del traslado de clips, proyectos y eventos a otras bibliotecas, consulte [Copiar o mover ítems de una biblioteca a otra y de un disco duro a otro](#) en la página 458.

Copiar o mover clips o proyectos a un evento distinto dentro de la misma biblioteca

- 1 En la lista de bibliotecas, seleccione el evento que contiene los clips o proyectos que desea copiar.
- 2 En el explorador, seleccione los clips o proyectos que desea copiar o trasladar.

Nota: No es posible seleccionar clips y proyectos a la vez.

3 Realice una de las siguientes operaciones:

- *Para copiar los ítems:* Con la tecla Opción pulsada, arrastre los ítems de un evento a otro, comenzando primero a arrastrar y pulsando después la tecla Opción mientras arrastra.
- *Para trasladar los ítems:* Arrastre los ítems de un evento al otro.

El evento al que copia o traslada los clips puede ser reordenado en la biblioteca.

Duplicar proyectos y clips

La duplicación de proyectos y clips es una técnica fundamental en su flujo de trabajo de edición. Por ejemplo, puede duplicar un proyecto simplemente para trabajar sobre una nueva versión de él.

La duplicación de proyectos que contengan clips compuestos o clips Multicam puede requerir el uso del comando “Duplicar como instantánea”. El comando “Duplicar como instantánea” le permite volver rápidamente a la versión anterior de un proyecto, creando en realidad una copia de seguridad autosuficiente que incluye los clips compuestos o clips Multicam “principales” enlazados. Los cambios que realice en otras instancias de los clips compuestos o Multicam no afectarán a las versiones de la instantánea, de modo que el proyecto queda protegido de posibles cambios por error. Para obtener información sobre clips compuestos y Multicam, consulte [Visión general de clips compuestos](#) en la página 284 y [Introducción a la edición multicam](#) en la página 346.

Duplicar proyectos y clips

- 1 En la lista de bibliotecas, seleccione el evento que contiene los clips o proyectos que desea copiar.
- 2 En el explorador, seleccione los clips o proyectos que desea copiar.

Nota: No es posible seleccionar clips y proyectos a la vez.

- 3 Seleccione Edición > Duplicar (o pulse Comando + D).

Los ítems duplicados aparecerán en el explorador junto a los originales.

Duplicar proyectos como instantáneas

El comando “Duplicar como instantánea” crea una copia autosuficiente de un proyecto que contiene sus clips compuestos o Multicam. En concreto, la duplicación de un proyecto como instantánea realiza copias de los clips compuestos o los clips Multicam “principales” y los integra en el proyecto de forma que cualquier cambio en otras instancias de los clips no afectan a la instantánea. Para obtener más información, consulte [Visión general de clips compuestos](#) en la página 284 e [Introducción a la edición multicam](#) en la página 346.

- 1 En la lista de bibliotecas, seleccione el evento que contiene el proyecto que desea duplicar como instantánea.
- 2 En el explorador, seleccione el proyecto que desea copiar.
- 3 Seleccione Edición > Duplicar proyecto como instantánea (o pulse Mayúsculas + Comando + D).

El proyecto duplicado aparece en el explorador con la palabra “instantánea” y la fecha y hora añadidas al nombre del proyecto.

Eliminar clips, eventos y proyectos

Puede eliminar los clips y proyectos no deseados. También puede eliminar un evento entero de la biblioteca para liberar espacio de almacenamiento. Cuando elimina un clip o proyecto de un evento, o un evento entero, Final Cut Pro traslada los archivos de contenido originales a la papelera. Existe una excepción: el contenido que está en uso en otros proyectos de la biblioteca siempre permanece en ella.

Nota: Las bibliotecas deben contener al menos un evento.

Eliminar clips o proyectos de un evento, o eliminar un evento entero

- 1 En la lista de bibliotecas, seleccione el evento que desea eliminar o del que desea eliminar clips.
- 2 Realice una de las siguientes operaciones:
 - *Para eliminar ítems del evento:* Seleccione los clips o proyectos que desea eliminar y seleccione Archivo > Trasladar a la papelera (o pulse Comando + Suprimir).

Nota: No es posible seleccionar clips y proyectos a la vez.

 - *Para eliminar el evento entero:* Seleccione Archivo > Trasladar evento a la papelera (o pulse Comando + Suprimir).

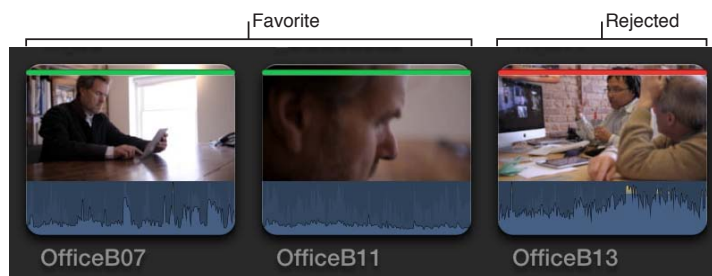
Los ítems seleccionados se eliminan. Para eliminar permanentemente del disco duro los archivos de contenido original, vacíe la papelera.

ADVERTENCIA: Una vez vaciada la papelera, los clips eliminados y todos sus archivos de contenido original asociados no podrán restaurarse.

Organizar clips

Valorar clips como Favorito o Rechazado

Si sus clips contienen secciones que no le gustan o que tal vez nunca utilizará en un proyecto (porque están desenfocadas, por ejemplo), puede marcarlas como Rechazado. Puede valorar fácilmente los clips que le gustan y los que no mientras los revisa. Cuando esté preparado para crear un proyecto o para reproducir un clip para un cliente, se puede centrar en su mejor material seleccionando mostrar solo los clips que ha marcado como Favorito. También puede eliminar los archivos de contenido original de los clips rechazados para liberar espacio en su disco duro.



Valorar clips

- 1 En el explorador, seleccione un intervalo, un clip o varios clips que desea valorar.
- 2 Realice una de las siguientes operaciones:
 - *Si le gusta la selección:* Pulse la tecla F o haga clic en el botón Favorito de la barra de herramientas.



En el explorador aparece una línea verde en la parte superior de los fotogramas que ha marcado como Favorito.



- *Si no le gusta la selección:* Pulse la tecla Suprimir o haga clic en el botón Rechazar de la barra de herramientas.



Aparece una línea roja en la parte superior de los fotogramas que ha marcado como Rechazado.

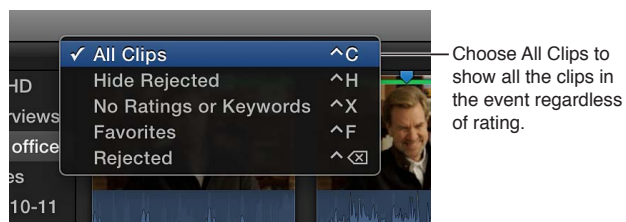


Nota: Si seleccionó "Ocultar rechazados" en el menú desplegable Filtro de la parte superior del explorador, los clips marcados como Rechazados desaparecen de la visualización.

Eliminar las valoraciones de los clips

- 1 Asegúrese de que los clips con los que quiere trabajar aparecen en el explorador.

Tal vez tenga que seleccionar una nueva opción, como "Todos los clips," en el menú desplegable Filtro de la esquina superior izquierda del explorador, de forma que estén visibles todos los clips a los que necesita acceder.



- 2 En el explorador, seleccione los clips cuya valoración desea eliminar y pulse la tecla U o haga clic en el botón "Borrar valoración" de la barra de herramientas.



Las líneas verdes o rojas sobre los clips, desaparecen.

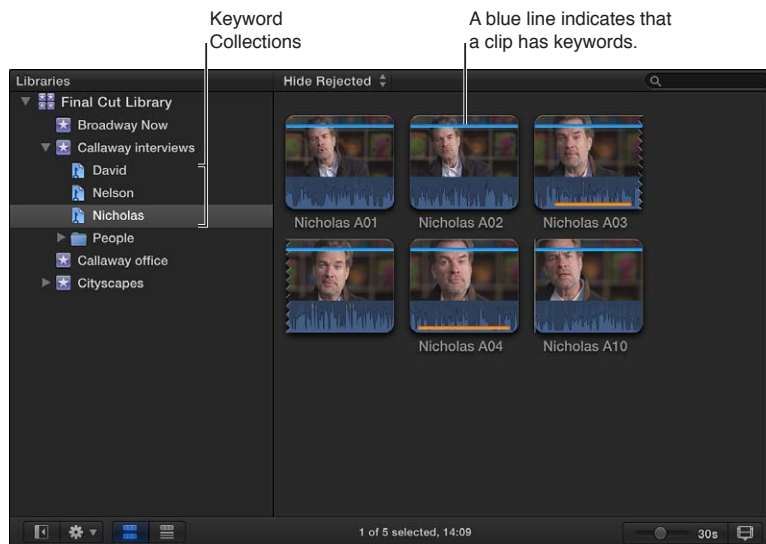


Nota: Una línea naranja a lo largo de la parte inferior de un clip de evento indica que el clip está siendo usado en el proyecto actual (abierto en la línea de tiempo). Para activar o desactivar esta visualización, seleccione Visualización > Mostrar intervalos de contenido usados.

Añadir palabras clave a los clips

Puede asignar palabras clave a los clips para ayudarle a localizar rápidamente los clips que necesita para hacer su película. Después de asignar una palabra clave a un clip o a un intervalo de clips, éstos quedan marcados con una línea azul en el explorador. (Los clips que tengan palabras clave de análisis, que se asignan automáticamente tras determinados tipos de análisis, están marcados con una línea violeta. Para obtener más información, consulte [Visión general del análisis de contenido](#) en la página 53.)

Además, cuando se asigna una palabra clave a un clip o intervalo de clips, aparece una colección por palabra clave en la lista de bibliotecas. Una colección por palabra clave contiene punteros (alias) que enlazan a los clips etiquetados con una palabra clave específica. Por ejemplo, si asigna la palabra clave “Pedro” a todos los clips que contienen a Pedro, podrá posteriormente seleccionar la colección por palabra clave llamada Pedro en la lista de bibliotecas para ver todos los clips que contienen la palabra clave “Pedro” en el explorador.

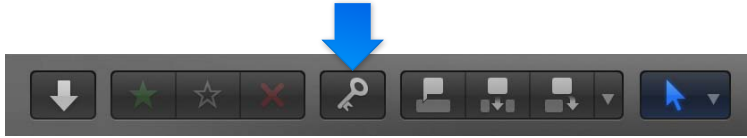


Puede asignar una o más palabras clave a un intervalo dentro de un clip, a un clip entero o a un grupo de clips de un evento.

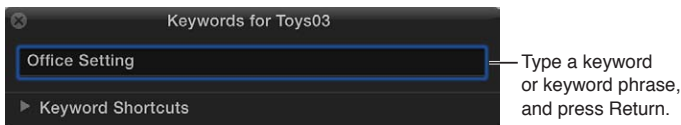
Nota: Si ha usado carpetas de proyecto en la biblioteca de proyectos en versiones anteriores de Final Cut Pro X y ha actualizado esos proyectos a Final Cut Pro 10.1, estos tendrán palabras clave que reflejen los nombres de esas carpetas de proyecto.

Asignar palabras clave con el editor de palabras clave

- 1 En el explorador, seleccione un intervalo o uno o más clips a los que desee añadir palabras clave.
- 2 Para abrir el editor de palabras clave, haga clic en el botón “Palabras clave” de la barra de herramientas.

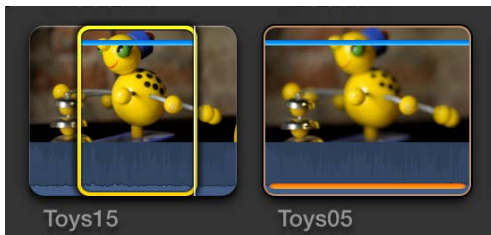


- 3 En la parte superior del editor de palabras clave, escriba la palabra o frase clave que desea asignar a la selección y pulse Retorno.



- 4 Repita el paso 3 para cada palabra o frase clave que desee añadir a la selección.

Aparece una línea azul sobre la selección en el explorador, indicando que se le han aplicado palabras clave.



- 5 Cuando haya terminado de añadir palabras clave, cierre el editor de palabras clave.

Asignar palabras clave usando funciones rápidas de teclado

Para añadir palabras o frases clave a los clips usando funciones rápidas de teclado, primero tiene que asignar las palabras o frases clave a las funciones rápidas de teclado.

- 1 Si el editor de palabras clave no está abierto, haga clic en el botón “Palabras clave” de la barra de herramientas.



- 2 En el editor de palabras clave, haga clic en el triángulo desplegable a la izquierda de “Funciones rápidas de palabras clave”.
- 3 Escriba una palabra o frase clave en cada campo de función rápida y pulse Retorno.

Para reasignar una función rápida de teclado, seleccione el texto de la función rápida en el campo y escriba la nueva palabra clave.



Enter keywords or a keyword phrase here to assign them to keyboard shortcuts.

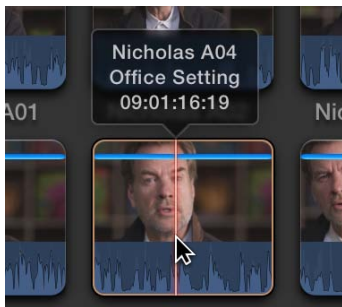
- 4 Para usar una función rápida de teclado, seleccione un intervalo o uno o más clips a los que desee añadir palabras clave y pulse Control y la tecla del número correspondiente (del 1 al 9).

Ver las palabras clave asignadas a los clips

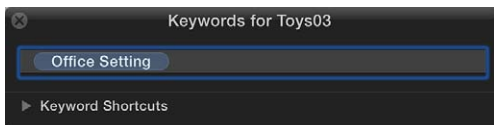
- Para identificar rápidamente los clips que tienen palabras clave: Seleccione un evento en la lista de bibliotecas.

Los clips que tienen una o más palabras clave aparecen en el explorador marcados con una línea azul en la parte superior.

- Para ver todas las palabras clave asignadas a un clip: Seleccione Visualización > Mostrar información de Skimmer (o pulse Control + Y) y ojee el clip en el explorador.



También puede ver las palabras clave de un clip seleccionándolo en el explorador y haciendo clic en el botón "Palabras clave" de la barra de herramientas. Las palabras clave asignadas al clip se muestran en el editor de palabras clave.



- Para ver todos los clips que tengan una palabra clave específica: Seleccione una colección por palabra clave en la lista de bibliotecas.

Los clips con esa palabra clave aparecen en el explorador.

Eliminar todas las palabras clave de una selección

- 1 En el explorador, seleccione un intervalo o uno o más clips de los que desee eliminar las palabras clave.

Una línea azul sobre los clips indica las partes de estos que tienen palabras clave asignadas.

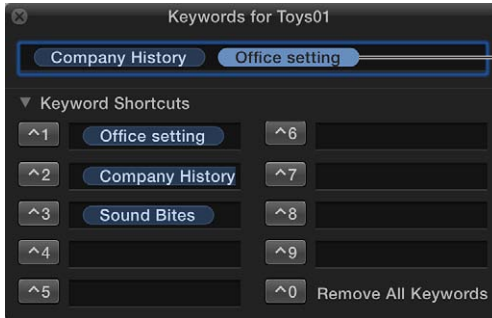
- 2 Seleccione Marcar > Eliminar todas las palabras clave (o pulse Control + 0).

Eliminar un subgrupo de palabras clave de una selección

- 1 En el explorador, seleccione un intervalo o uno o más clips de los que desee eliminar las palabras clave específicas.

Una línea azul sobre los clips indica las partes de estos que tienen palabras clave asignadas. Cada palabra clave asignada a un clip también se muestra en la vista de lista.

- 2 Haga clic en el botón "Palabras clave" de la barra de herramientas para abrir el editor de palabras clave, seleccione la o las palabras clave que desea eliminar y pulse Suprimir.



Select the keyword or keywords that you want to remove from the selection, and press Delete.

Añadir o editar notas de clip y proyecto

Mientras revisa sus clips y proyectos, puede añadir y editar anotaciones sobre ellos en el explorador (o, en el caso de los clips de la línea de tiempo, en el índice de la línea de tiempo). Puede encontrar esos ítems más tarde introduciendo el texto de la nota en el campo de búsqueda del explorador o del índice de la línea de tiempo, o en el campo Texto de la ventana Filtro. Para obtener información acerca de la búsqueda de texto, consulte [Buscar clips y proyectos en eventos](#) en la página 75.

Nota: Puede añadir notas a cada instancia de un clip o proyecto. Por ejemplo, si copia clips o proyectos entre eventos o bibliotecas, añada un clip en el explorador o la línea de tiempo, o copie clips dentro de la línea de tiempo, y cada una de las instancias (copias) de ese clip o proyecto será independiente de las demás.

Añadir o editar notas de clip y proyecto en el explorador

- 1 Haga clic en el botón "Vista como lista" de la esquina inferior izquierda del explorador.



- 2 Seleccione el clip o proyecto para el que quiere añadir o editar notas.

Nota: Las notas se aplican a los clips y proyectos en su conjunto, no a selecciones de intervalo.

- 3 Haga clic en el campo Notas para el clip y escriba o edite las notas para ese clip.

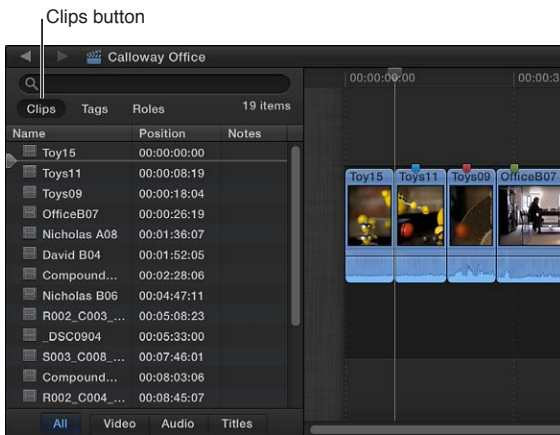
Start	End	Duration	Content Created	Notes
00:00:00:00	00:00:12:01	00:00:12:01	Nov 19, 2010 1:11:02 PM	Good Take
00:00:00:00	00:00:08:10	00:00:08:10	Nov 19, 2010 1:11:41 PM	
00:00:00:00	00:00:13:17	00:00:13:17	Nov 19, 2010 1:12:08 PM	

Añadir o editar notas de clip en el índice de la línea de tiempo

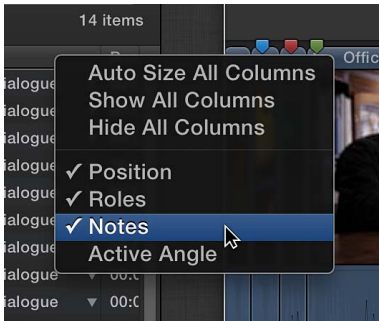
- 1 Para abrir el índice de la línea de tiempo, haga clic en el botón “Índice de la línea de tiempo” situado en la esquina inferior izquierda de la ventana principal de Final Cut Pro (o pulse Mayúsculas + Comando + 2).



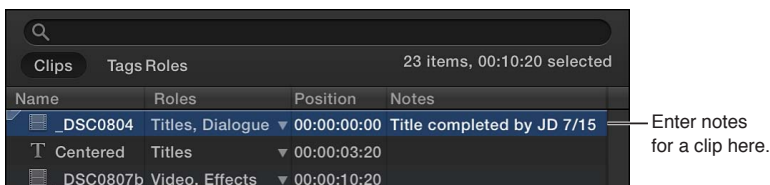
- 2 Para abrir el panel Clips, haga clic en el botón Clips situado en la parte superior del índice de la línea de tiempo.



- 3 Si la columna Notas no es visible en el panel Clips, haga Control + clic sobre una cabecera de columna y seleccione Notas en el menú de función rápida.



- 4 Haga clic en el campo Notas para el clip y escriba o edite las notas para ese clip.



Organizar los clips por funciones

Puede organizar los clips por funciones, que son etiquetas de texto de metadatos asignadas a los clips.

Cuando se importan clips (vídeo, audio o imágenes fijas), Final Cut Pro asigna automáticamente una de cinco funciones por omisión a los componentes de audio y vídeo de cada clip: Vídeo, Títulos, Diálogo, Música y Efectos. También puede crear funciones y subfunciones personalizadas y asignarlas a los clips.

Puede ver y reasignar funciones en el explorador, el índice de la línea de tiempo o el inspector de información. Por ejemplo, podría identificar fácilmente todos sus clips de diálogo y reproducirlos aisladamente del resto de clips de audio. Consulte [Ver y reasignar funciones](#) en la página 337.

Líneas coloreadas que marcan clips de evento

Se muestran líneas de colores en los clips e intervalos del explorador para ayudarle a distinguir rápidamente si están marcados como favoritos o como rechazados, si tienen palabras clave asignadas o si se están usando en el proyecto actual.

Color:	Descripción	Más información
	Una línea verde indica que ha marcado un clip como favorito.	Consulte Valorar clips como Favorito o Rechazado en la página 68.
	Una línea roja indica que ha marcado un clip como rechazado.	Consulte Valorar clips como Favorito o Rechazado en la página 68.
	Una línea azul indica que un clip tiene palabras clave importadas con un archivo de contenido o que se le han asignado palabras clave manualmente.	Consulte Añadir palabras clave a los clips en la página 70.
	Una línea violeta indica que un clip tiene una o más palabras clave de análisis.	Consulte Ver palabras clave de análisis en los clips en la página 57.
	Una línea naranja a lo largo de la parte inferior de un clip de evento indica que el clip se está usando en el proyecto que está actualmente abierto en la línea de tiempo.	Consulte Visión general de adición de clips en la página 104. Para activar o desactivar esta visualización, seleccione Visualización > Mostrar intervalos de contenido usados.

Buscar ítems mediante búsqueda, palabras clave y colecciones inteligentes

Buscar clips y proyectos en eventos

En Final Cut Pro se pueden buscar contenidos de dos maneras:

- *Filtrar rápidamente clips haciendo lo siguiente:* Usar el menú desplegable Filtro del explorador para localizar rápidamente clips individuales por valoración, o la ausencia de valoraciones y palabras clave.

- *Buscar usando una combinación de criterios en la ventana Filtro:* Usar la ventana Filtro para realizar búsquedas complejas de clips y proyectos, también conocido *búsquedas ponderadas*. Puede buscar por una amplia variedad de criterios: el nombre del clip o del proyecto, la valoración, el tipo de contenido, el contenido multimedia utilizado, si tiene movimiento excesivo, las palabras clave, la presencia de personas, la información de formato, la fecha, las funciones y el tipo de ítem (audición, clip sincronizado, clip compuesto, clip Multicam, gráfico con capas o proyecto).

Filtrar clips rápidamente por valoración

Use el menú desplegable Filtro del explorador para buscar clips rápidamente por valoración.


- 1 En la lista de bibliotecas, seleccione uno o más eventos en los que desea buscar.
- 2 Seleccione una opción en el menú desplegable Filtro de la parte superior del explorador.

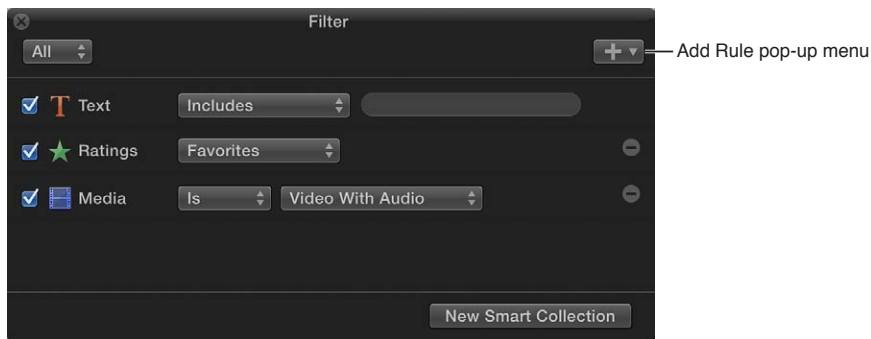


- *Todos los clips:* Muestra todos los clips del evento.
- *Ocultar rechazados:* Muestra todos los clips o selecciones de intervalo excepto los que haya valorado como Rechazados.
- *Sin valoraciones ni palabras clave:* Muestra solo los clips o selecciones de intervalo sin valoraciones ni palabras clave.
- *Favoritos:* Muestra solo los clips o selecciones de intervalo que ha calificado como Favorito.
- *Rechazado:* Muestra solo los clips o selecciones de intervalo que ha calificado como Rechazado.


Buscar clips y proyectos por una combinación de criterios

La ventana Filtro permite combinar varios criterios de búsqueda. Por ejemplo, puede buscar clips o proyectos de vídeo que contengan el texto “exterior” o “plano general” en sus metadatos.

- 1 En la lista de bibliotecas, seleccione el evento o carpeta en que desea buscar.
- 2 Haga clic en el botón Filtro  en la parte superior del explorador.
- 3 En la ventana Filtro, seleccione criterios de búsqueda, o reglas, en el menú desplegable “Añadir regla”.



- *Texto*: Buscar clips o proyectos por su nombre o por las notas aplicadas en la visualización como lista. Puede añadir múltiples reglas de Texto para buscar usando más de una palabra o frase, así como excluir de la búsqueda palabras o frases específicas.
- *Valoraciones*: Buscar clips basándose en la valoración (Favorito o Rechazado) asignada a ellos.
- *Tipo de contenido*: Buscar clips cuyos archivos de contenido original sean de un tipo específico, como vídeo, audio o imágenes fijas.
- *Tipo*: Encontrar ítems que coincidan con uno de los siguientes tipos: audición, clip sincronizado, clip compuesto, clip Multicam, gráfico con capas o proyecto.
- *Contenido multimedia utilizado*: Encuentre clips en función de si se están usando o no en un proyecto, un clip compuesto o un clip sincronizado.
- *Estabilización*: Buscar vídeos que Final Cut Pro haya identificado como demasiado movidos.
- *Palabras clave*: Buscar clips por cualquiera de las palabras clave que les haya asignado. Puede seleccionar una o más palabras clave por las que buscar.
- *Personas*: Buscar vídeos que Final Cut Pro ha detectado que contienen personas. Las opciones incluyen "Una persona", "Dos personas", "Grupo", "Primer plano", "Plano medio" y "Plano general".
- *Información de formato*: Buscar clips o proyectos usando la información de formato, como la frecuencia de fotogramas de vídeo o el número de escena.
- *Fecha*: Buscar clips o proyectos ya sea por la fecha de creación del ítem o por la fecha en que el contenido se importó en Final Cut Pro.
- *Funciones*: Buscar clips por sus funciones asignadas.

Para eliminar una regla, haga clic en el botón Eliminar  a la derecha de la regla. Para excluir una regla de la búsqueda sin eliminarla, anule la selección de la casilla situada a la izquierda de la regla.

4 Puede afinar más su búsqueda seleccionando ítems en los menús desplegables de las reglas que ha añadido.

5 Realice una de las siguientes operaciones:

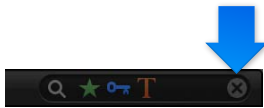
- *Para especificar que un ítem debe coincidir con al menos uno de los criterios o palabras clave*: Seleccione Cualquiera en el menú desplegable de la esquina superior derecha de la ventana Filtro.
- *Para especificar que un ítem debe coincidir con todos los criterios o palabras clave*: Seleccione Todos en el menú desplegable de la esquina superior derecha.

Los ítems que coincidan con los criterios de búsqueda se muestran en el explorador, y aparecen iconos indicando el estado de la búsqueda a la derecha del botón Filtro en la parte superior del explorador.



Si lo desea, puede guardar sus resultados de búsqueda como una colección inteligente, que recopila automáticamente ítems basándose en los criterios de búsqueda.

Para borrar una búsqueda ponderada, haga clic en el botón Restablecer, a la derecha de los iconos de estado de búsqueda en la esquina superior derecha del explorador.



Buscar clips o proyectos por nombre y notas

Puede usar el campo de búsqueda para encontrar rápidamente clips o proyectos por su nombre y notas (aplicadas en la visualización en lista) sin tener que abrir la ventana Filtro.

- 1 En la lista de bibliotecas, seleccione uno o más eventos en los que desea buscar.
- 2 En el campo de búsqueda, introduzca el nombre del clip o proyecto, o las notas aplicadas al clip que busca.



Localizar clips mediante búsquedas y filtros

Realizar una búsqueda ponderada y, a continuación, filtrar los resultados en el explorador por valoración, es una potente manera de buscar clips rápidamente. Es también el mejor método para buscar clips específicos que no ha valorado y compararlos con los que sí ha valorado.

- 1 En la lista de bibliotecas, seleccione el evento o carpeta en que desea buscar.
- 2 Busque clips usando una combinación de criterios de búsqueda, tal como se ha descrito anteriormente en “Buscar clips y proyectos por una combinación de criterios”.

Son embargo, no aplique ningún filtro de valoración usando la ventana Filtro.

- 3 Use el menú desplegable Filtro, tal como se ha descrito anteriormente en “Filtrar clips rápidamente por valoración”, para filtrar rápidamente los clips por valoración.
- 4 Repita el paso 3 hasta que encuentre los clips que busca.

Guardar búsquedas como colecciones inteligentes

Cuando se buscan clips o proyectos en un evento usando la ventana Filtro, se pueden guardar los resultados creando una nueva colección inteligente que reúne a los ítems que cumplen con el criterio de búsqueda. En el momento en que se añada al evento un nuevo ítem que cumpla el criterio de búsqueda de la colección inteligente, el nuevo ítem se añadirá automáticamente a la misma.

Los clips y proyectos que aparecen en colecciones inteligentes no son duplicados. Las colecciones inteligentes filtran los ítems de un evento para ayudarle a centrarse en los ítems que necesita usar para una tarea específica.

Crear una colección inteligente basada en criterios de búsqueda

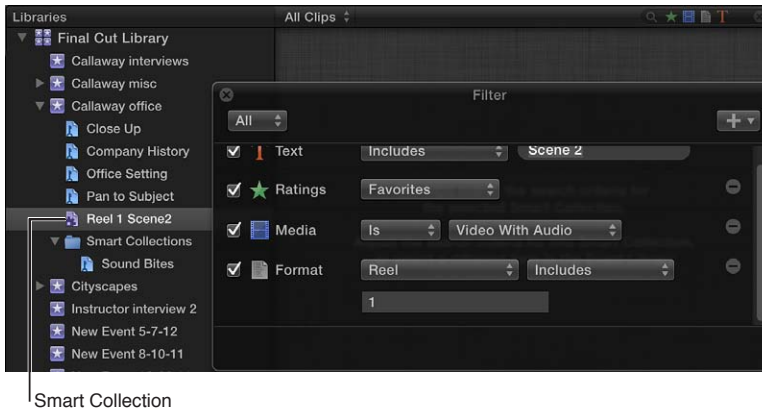
- 1 En la lista de bibliotecas, seleccione un evento.
- 2 Use la ventana Filtro para buscar clips o proyectos basándose en criterios especificados.
- 3 En la ventana Filtro, haga clic en el botón “Nueva colección inteligente”.
Aparece una nueva colección inteligente sin título en el evento.
- 4 Escriba un nombre para la colección inteligente y pulse Retorno.

Cuando añada ítems al evento que coincidan con los criterios de búsqueda de la colección inteligente, se añadirán a esta automáticamente.

Cambiar los contenidos de una colección inteligente

- 1 En la lista de bibliotecas, haga doble clic en la colección inteligente cuyos contenidos desea cambiar.

Aparece la ventana Filtro para la colección inteligente.



- 2 Revise los criterios de búsqueda en la ventana Filtro.
- 3 Cuando haya terminado de especificar criterios de búsqueda, cierre la ventana Filtro.

Nota: La modificación de la valoración o las palabras clave de un clip de forma que ya no cumpla con los criterios de búsqueda de una colección inteligente, supone que el clip ya no aparecerá en la colección inteligente.

Eliminar una colección inteligente

- En la lista de bibliotecas, seleccione la colección inteligente que desea eliminar y seleccione Archivo > Eliminar colección inteligente (o pulse Comando + Suprimir).

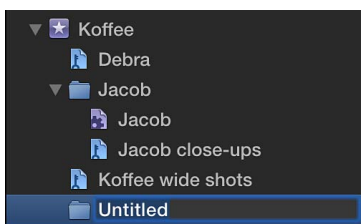
La colección inteligente se elimina de la biblioteca, pero esto no afecta a sus ítems asociados (los clips y proyectos que aparecían en ella).

Organizar colecciones inteligentes y de palabras clave

Puede organizar las colecciones por palabras clave y las colecciones inteligentes en eventos mediante carpetas.

Organizar colecciones con carpetas

- 1 En la lista de bibliotecas, seleccione el evento que contiene las colecciones que quiere organizar y seleccione Archivo > Nueva carpeta.
- 2 Escriba un nombre para la nueva carpeta que aparece dentro del evento y pulse Retorno.



- 3 Seleccione las colecciones inteligentes y las colecciones por palabra clave que desea organizar y arrástrelas a la nueva carpeta.

Puede mostrar y ocultar el contenido de la carpeta haciendo clic en el triángulo desplegable a la izquierda del nombre de la carpeta.


Restaurar una biblioteca a partir de copias de seguridad automáticas

Por omisión, Final Cut Pro realiza copias de seguridad automáticas cada 15 minutos. Las copias de seguridad incluyen la parte de la base de datos que corresponde solo a las bibliotecas, no a los archivos de contenido. Las copias de seguridad se guardan con la hora y la fecha en el nombre de archivo.

Por omisión, Final Cut Pro guarda las copias de seguridad en la carpeta “Final Cut Pro Backups”, dentro de la carpeta Vídeos, pero puede cambiar su ubicación usando el inspector de propiedades de la biblioteca. Para obtener más información, consulte [Gestionar ubicaciones de almacenamiento](#) en la página 460.

Final Cut Pro elimina automáticamente las copias de seguridad de la biblioteca que tengan varios días de antigüedad.

Restaurar desde la copia de seguridad de una biblioteca

- 1 En la lista de bibliotecas, seleccione la biblioteca  que desea restaurar.
- 2 Seleccione Archivo > Abrir biblioteca > Desde copia de seguridad.
- 3 En el menú desplegable “Restaurar desde”, seleccione la copia de seguridad de una fecha y hora concretas, o haga clic en Otro para navegar hasta un archivo de copia de seguridad distinto y abrirlo.

La copia de seguridad se añade como biblioteca en la lista de bibliotecas.

Nota: Las copias de seguridad son archivos de biblioteca estándar de Final Cut Pro, así que puede abrirlas haciendo doble clic sobre ellas en el Finder. Para obtener más información, consulte [Visión general de la gestión de bibliotecas](#) en la página 457.

Reproducir y ojear contenido

6

Visión general de reproducir y ojear contenido

Final Cut Pro facilita la visualización y escucha de los contenidos, ya se encuentren en el explorador o la línea de tiempo. Sus características de previsualización dinámica le permiten encontrar rápidamente lo que necesita sin distraerse de la tarea en cuestión.

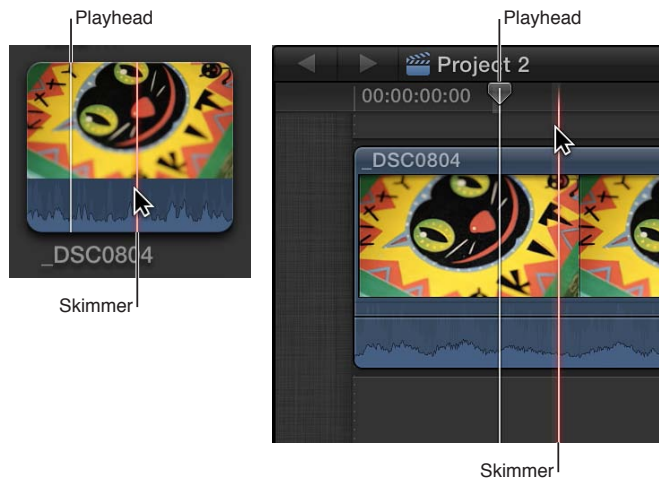
Para previsualizar y reproducir contenidos en Final Cut Pro se utilizan dos herramientas:

- El *cursor de reproducción* marca la posición actual en la línea de tiempo o en el explorador. Puede mover el cursor de reproducción arrastrándolo o haciendo clic en otra área de la línea de tiempo o del explorador. El cursor de reproducción se usa para *arrastrar* o reproducir desde su posición actual.

El cursor de reproducción aparece como una línea gris vertical que permanece fija en el sitio a menos que la mueva o haga clic en otra parte.

- El *Skimmer* permite previsualizar clips en la línea de tiempo y el explorador sin afectar a la posición del cursor de reproducción. El Skimmer se usa para *ojear*, o moverse libremente sobre los clips para reproducir en la posición y a la velocidad del cursor.

El Skimmer aparece como una línea vertical rosa mientras se mueve el puntero sobre el área que se está ojeando. Si tiene activado el ajuste automático, el Skimmer se vuelve naranja cuando se fija en una posición.



Cuando el arrastre está activado, se puede ojear para ver que hay en otros clips, pero se mantiene la posición del cursor de reproducción en la línea de tiempo. Si tanto el cursor de reproducción como el Skimmer están presentes en el mismo clip, el Skimmer se convierte en la posición por omisión para reproducción o edición.

Cuando el arrastre está desactivado o el Skimmer no está presente en un clip, el cursor de reproducción asume la posición por omisión.

Reproducir contenidos

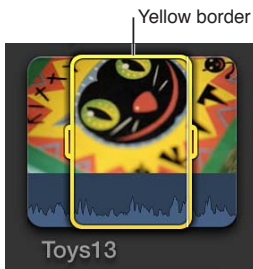
Puede reproducir proyectos y clips en Final Cut Pro. Entre las opciones de reproducción están: reproducir desde el principio, reproducir desde un punto determinado, reproducir en bucle y reproducir a diferentes velocidades. También se puede reproducir vídeo en vista de pantalla completa.

Para controlar si Final Cut Pro muestra en el visor contenidos optimizados, proxy u originales, y si la reproducción de vídeo está optimizada en su calidad o rendimiento, seleccione las opciones correspondientes en el menú desplegable "Opciones del visor" situado en la esquina superior derecha del visor. Para obtener más información, consulte [Controlar la calidad de reproducción y el rendimiento](#) en la página 89.

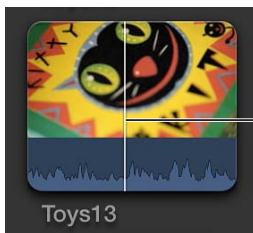
Reproducir clips de audio y vídeo

- *Para reproducir un proyecto o un clip desde el principio:* Seleccione el proyecto o clip y elija Visualización > Reproducción > Reproducir desde el principio (o pulse Control + Mayúsculas + I).
- *Para reproducir una sección de un proyecto, clips seleccionados o un intervalo de fotogramas desde el principio:* Seleccione el proyecto, los clips o todo o parte de un clip y seleccione Visualización > Reproducción > Reproducir selección, o pulse la barra espaciadora.

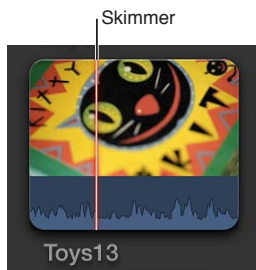
Cuando selecciona un clip o una parte de un clip o proyecto, el área seleccionada se marca con un borde amarillo.



- *Para reproducir un proyecto o un clip desde un punto específico:* En el explorador o en la línea de tiempo, haga clic en un punto de un proyecto o dentro de un clip donde quiere que comience (o traslade el cursor de reproducción a ese punto en la línea de tiempo) y pulse la barra espaciadora o haga clic en el botón Reproducir ► del visor (o pulse L).



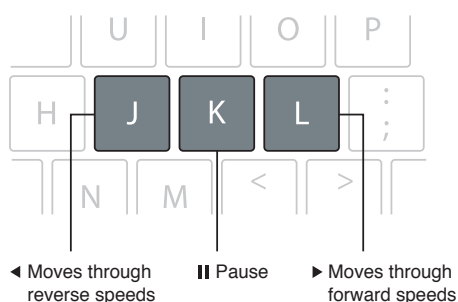
- *Para reproducir desde la posición del cursor de reproducción o del Skimmer:* Seleccione Visualización > Reproducción > Reproducir desde el cursor, o pulse Mayúsculas + Apóstrofo (').



- *Para detener la reproducción:* Pulse la barra espaciadora.

Uso de las teclas J, K y L para reproducción

Puede utilizar las teclas J, K y L del teclado para reproducir un proyecto o un clip. La reproducción comienza en la ubicación del cursor de reproducción (en un proyecto) o del Skimmer (en un clip). También puede utilizar las teclas J, K y L para controlar un dispositivo de reproducción de vídeo.



Puede usar estas teclas para acelerar la reproducción hasta a 32x la velocidad normal.

- *Para comenzar la reproducción hacia adelante a velocidad normal (1x):* Pulse L.
- *Para comenzar la reproducción hacia atrás a velocidad normal (1x):* Pulse J.
- *Para poner en pausa la reproducción:* Pulse K.
- *Para doblar la velocidad de reproducción actual:* Pulse L o J dos veces.
- *Para invertir inmediatamente la dirección de reproducción:* Pulse J para reproducir hacia atrás o L para reproducir hacia adelante.
- *Para mover el cursor de reproducción de fotograma en fotograma:* Mantenga pulsada la tecla K y pulse J o L.
- *Para mover el cursor de reproducción a la mitad de velocidad:* Mantenga pulsada la tecla K y mientras mantiene pulsada J o L.

Cuando se usan funciones rápidas de teclado para controlar un dispositivo (como una cámara o una videocámara), la velocidad de reproducción hacia adelante (L) y hacia atrás (J) puede diferir dependiendo del equipo de vídeo.

Reproducir contenido en bucle

Puede activar la reproducción en bucle, de forma que un proyecto o clip (o cualquier parte de ellos) se reproduzca en un bucle continuo.

- 1 Para activar la función bucle, seleccione Visualización > Reproducción > Reproducción en bucle (o pulse Comando + L).


2 Realice una de las siguientes operaciones:

- *Para reproducir en bucle el proyecto completo:* Haga clic en la línea de tiempo para activarla y pulse la barra espaciadora.
- *Para reproducir un clip en bucle en el explorador:* Seleccione el clip y pulse la barra espaciadora.
- *Para reproducir en bucle una parte de un clip o proyecto:* Seleccione un intervalo en el clip del explorador o la línea de tiempo, o seleccione un clip de la línea de tiempo, y seleccione Visualización > Reproducción > Selección, o pulse la barra espaciadora.

Reproducir vídeo en visualización a pantalla completa

1 Abra un proyecto en la línea de tiempo o seleccione un clip en el explorador, y posicione el cursor de reproducción donde desea que comience el vídeo.

2 Realice una de las siguientes operaciones:

- Seleccione Visualización > Reproducción > Reproducir a pantalla completa (o pulse Mayúsculas + Comando + F).
- Haga clic en el botón “Reproducir a pantalla completa”  bajo el visor.

El ítem se reproduce en visualización de pantalla completa comenzando en la posición del cursor de reproducción.

Consejo: Puede usar todas las teclas de función rápida para la reproducción durante la reproducción a pantalla completa, incluidas J, K y L, entre otras. Para ver una lista completa de las funciones rápidas disponibles, consulte [Reproducción/Navegación](#) en la página 496.

3 Para salir de la visualización a pantalla completa, pulse la tecla Esc (Escape).

Cuando se reproducen clips, los fotogramas bajo el cursor de reproducción o el Skimmer se reproducen en el visor. Si necesita comparar dos clips simultáneamente, puede usar el visor de eventos, un visor independiente para reproducir únicamente clips de evento. El visor de eventos aparece a la izquierda del visor principal. Para obtener más información, consulte [Reproducir ojear contenido en el visor de eventos](#) en la página 86.

Ojear contenido

Puede ojear rápidamente el vídeo y audio para previsualizarlo, para buscar un plano en particular o para realizar una edición. Cuando el arrastre está activado y mueve el puntero adelante y atrás sobre un clip en el explorador o en la línea de tiempo, el contenido bajo el puntero se reproduce en el visor.

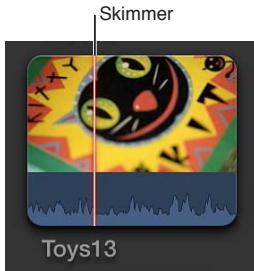
También puede utilizar las herramientas de edición Cortar, Acortar y “Selección de intervalo” para ojear clips en la línea de tiempo o en el editor de precisión.

Mientras edita en Final Cut Pro, tal vez el arrastre le distraiga cuando mueve el puntero de una ubicación a otra. Puede desactivar todo el arrastre (o solo el de audio).

Ojear clips

- Mueva el puntero adelante o atrás sobre un clip en el explorador o en la línea de tiempo.

El Skimmer (una línea rosa vertical) indica exactamente dónde está el puntero mientras ojea, y los fotogramas correspondientes se muestran en el visor.



Consejo: También puede pulsar la barra espaciadora en cualquier momento para reproducir a partir de la posición del Skimmer.

Ojea clips con herramientas de edición

Puede ojea clips cuando utiliza las herramientas de edición Cortar, Acortar y "Selección de intervalo" en la línea de tiempo o en el editor de precisión. Las herramientas se comportan como Skimmer cuando mueve el puntero sobre un clip.

- 1 Seleccione un clip en la línea de tiempo o abra el editor de precisión.
- 2 Seleccione una de las herramientas de edición Cortar, Acortar o "Selección de intervalo" en el menú desplegable Herramientas de la barra de herramientas.



- 3 Mueva la herramienta adelante y atrás sobre un clip.

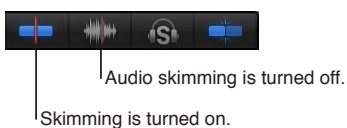
Cuando se utiliza una herramienta de edición como Skimmer, puede ojea y añadir marcadores a los clips bajo clips conectados en la línea de tiempo.



Activar y desactivar el arrastre

- *Para activar y desactivar el arrastre:* Haga clic en el botón Arrastre, seleccione Visualización > Arrastre, o pulse S.
- *Para activar y desactivar el arrastre de audio:* Haga clic en el botón Arrastre, seleccione Visualización > Arrastre de audio, o pulse Mayúsculas + S.

Cuando el arrastre está activado, los botones de arrastre aparecen en azul.



Nota: Cuando el arrastre está desactivado, todavía puede ojear con las herramientas de edición Cortar, Acortar o “Selección de intervalo”.

Ojear audio para clips individuales o componentes de audio

Puede activar el arrastre de clip para limitar el arrastre de audio a un clip individual. Esto es útil si tiene un clip conectado en la línea de tiempo y quiere ojearlo sin además oír el audio del clip de la pista principal.

Importante: El arrastre de audio debe activarse también para poder usar esta función.

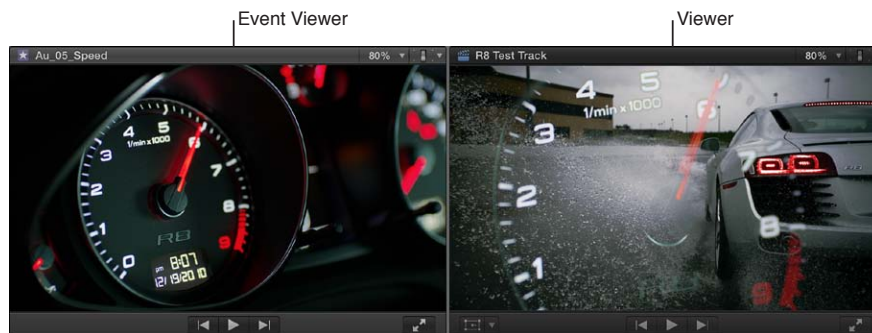
También puede usar el arrastre de clip para ojear y escuchar un componente de audio individual al editar clips que muestran componentes de audio expandidos. Si el arrastre de clip está desactivado, oírás audio combinado para todos los componentes del clip mientras ojea.

Consejo: Para ver los componentes de audio expandidos, seleccione el clip en la línea de tiempo y elija Clip > Expandir componentes de audio (o pulse Control + Opción + S).

- Para activar o desactivar el arrastre de clip, seleccione Visualización > Arrastre de clip (o pulse Opción + Comando + S).

Reproducir y ojear contenido en el visor de eventos

A veces se necesitan dos visores para poder reproducir y ojear clips de evento independientemente de los clips de la línea de tiempo. El visor de eventos es un visualizador de vídeo independiente que aparece junto al visor principal. Con el visor de eventos y el visor principal abiertos, puede mostrar dos clips al mismo tiempo, uno en el explorador y otro en la línea de tiempo.



El visor de eventos se utiliza solo para reproducir clips del explorador. Al igual que en el visor principal, se pueden mostrar ámbitos de vídeo, canales de color, zonas de seguridad de título y acción, y ángulos de Multicam (con el visor de eventos ajustado para mostrar ángulos). Los controles de ajuste y reproducción son idénticos en el visor principal y en el visor de eventos. Otras operaciones relacionadas con visores (incluidos los controles en pantalla y los efectos integrados) se realizan con el visor principal.

La interfaz de visor dual se deriva de los sistemas lineales basados en cinta, que incluían dos monitores, uno para *fuentes* y otro para *grabación*. El monitor fuente era para previsualizar clips fuente y realizar selecciones en ellos. El monitor de grabación era para reproducir el programa editado.

Abrir el visor de eventos

- Seleccione Ventana > Mostrar visor de eventos (o pulse Control + Comando + 3).

Para cerrar el visor de eventos, seleccione Ventana > Ocultar visor de eventos (o pulse Control + Comando + 3).

Nota: Si utiliza ámbitos de vídeo con el visor de eventos, es posible que encuentre útil mostrar los ámbitos bajo la imagen del vídeo en lugar de en el lado izquierdo (por omisión). Para mostrar los ámbitos debajo de la imagen de vídeo, seleccione “Disposición vertical” en el menú desplegable Ajustes del visor de eventos. Para obtener más información, consulte [Utilizar los ámbitos de vídeo](#) en la página 414.

Ver la reproducción en una segunda pantalla

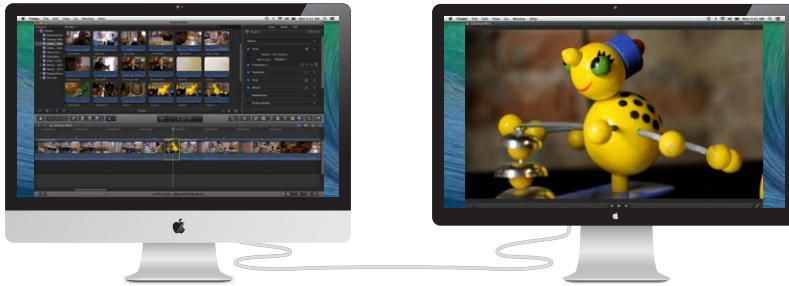
Si tiene una segunda pantalla conectada al ordenador, puede mostrar el visor en la segunda pantalla para reproducir vídeo, o el explorador en la segunda pantalla para ver los clips de un evento, ampliando así el espacio de trabajo de la ventana principal de Final Cut Pro.

Mostrar el visor en una segunda pantalla

- 1 Conecte una segunda pantalla (un segundo monitor de ordenador conectado a la tarjeta de vídeo PCI) y asegúrese de que está conectado a la alimentación y encendido.
- 2 En Final Cut Pro, seleccione Ventana > Mostrar visores en segunda pantalla.

El visor aparece en la segunda pantalla. Todas las funciones del visor (incluidos los controles en pantalla) están ahora disponibles en la segunda pantalla.

Nota: Si el visor de eventos también está visible, ambos visores aparecen en la segunda pantalla.



- 3 Para devolver el visor a la ventana principal de Final Cut Pro, seleccione Ventana > Mostrar visores en pantalla principal.

Mostrar la lista de bibliotecas y el explorador en una segunda pantalla

- 1 Conecte una segunda pantalla (un segundo monitor de ordenador conectado a la tarjeta de vídeo PCI) y asegúrese de que está conectado a la alimentación y encendido.
- 2 En Final Cut Pro, seleccione Ventana > Mostrar eventos en segunda pantalla.

La lista de bibliotecas y el explorador aparecen en la segunda pantalla. Todas las funciones de eventos (incluyendo características de selección, marcadores, palabras clave, etc.) están ahora disponibles en la segunda pantalla.



Para devolver la lista de bibliotecas y el explorador a la ventana principal de Final Cut Pro, seleccione Ventana > Mostrar eventos en pantalla principal.

Ver la reproducción en un monitor de vídeo externo

Final Cut Pro incluye una opción “Salida de A/V” para enviar audio y vídeo desde el ordenador a un monitor de vídeo externo. La función “Salida de A/V” muestra el aspecto que tendrá el vídeo y cómo sonará el audio en un monitor NTSC/PAL, HD o 4K. Además, esta función le permite probar la salida con dispositivos externos sofisticados, como vectorscopios y supervisores de ondas.

Para la salida NTSC o PAL se necesita software y hardware de interfaz de vídeo de terceros compatible. La salida 4K requiere una interfaz de vídeo de terceros o un Mac que admita 4K con una salida HDMI. Los dispositivos FireWire DV no son compatibles. Para obtener más información sobre el software y los dispositivos de terceros, contacte con el fabricante del dispositivo o diríjase a la página web de recursos de Final Cut Pro X en <http://www.apple.com/es/finalcutpro/resources>.

Ver la reproducción en un monitor externo con una interfaz de vídeo de terceros

- 1 Instale el hardware y software de interfaz de vídeo conforme a las instrucciones del fabricante.
- 2 Conecte un monitor de vídeo externo a la interfaz de vídeo y asegúrese de que el monitor y todos los dispositivos externos están conectados a la alimentación y encendidos.
- 3 Para seleccionar un dispositivo de salida de A/V, elija Final Cut Pro > Preferencias (o pulse Comando + coma), haga clic en Reproducción y elija el monitor externo en el menú desplegable “Salida de A/V”.
- 4 En Final Cut Pro, seleccione Ventana > Salida de A/V.

El contenido del visor aparece en el monitor de transmisión. Las funciones del visor (como los controles en pantalla y las superposiciones de título seguro y acción segura) solo pueden verse en Final Cut Pro.

Nota: El vídeo y el audio están sincronizados a nivel de fotograma de vídeo (no de muestra de audio).



Para desactivar la salida de A/V, seleccione Ventana > Salida de A/V.

Ver la reproducción en un monitor externo con HDMI

Si utiliza Final Cut Pro 10.1 o una versión posterior en un Mac que admita 4K y tenga un puerto HDMI, puede reproducir vídeo 4K o HD 1080 en un monitor de vídeo externo conectado al puerto HDMI.

Para obtener una lista de ordenadores Mac compatibles, vaya a http://support.apple.com/kb/HT6057?viewlocale=es_ES.

- 1 Utilice un cable HDMI para conectar el monitor de vídeo externo (HDMI) al puerto HDMI del Mac y asegúrese de que el monitor esté conectado a la alimentación y encendido.
- 2 Para configurar el monitor HDMI, seleccione el menú Apple > Preferencias del Sistema y haga clic en Pantallas.
- 3 En el panel de preferencias Pantallas, ajuste el monitor HDMI como pantalla secundaria.

- 4 Seleccione Ajustada y, en la lista que aparece, seleccione 4096 x 2160, 3840 x 2160, 1080i o 1080p.
Nota: Puede que deba pulsar la tecla Opción mientras hace clic en Ajustada para ver más resoluciones para el monitor HDMI.
- 5 Para seleccionar el monitor en Final Cut Pro, elija Final Cut Pro > Preferencias (o pulse Comando + coma), haga clic en Reproducción y elija el monitor HDMI en el menú desplegable "Salida de A/V".
- 6 En Final Cut Pro, seleccione Ventana > Salida de A/V.

El contenido del visor aparece en el monitor HDMI. Las funciones del visor (como los controles en pantalla y las superposiciones de título seguro y acción segura) solo pueden verse en Final Cut Pro.

Nota: El vídeo y el audio están sincronizados a nivel de fotograma de vídeo (no de muestra de audio).



Para desactivar la salida de A/V, seleccione Ventana > Salida de A/V.

Controlar la calidad de reproducción y el rendimiento

Existen dos ajustes que afectan a la calidad y el rendimiento del vídeo que se reproduce en el visor: el ajuste Calidad y el ajuste Multimedia. Ambos se encuentran en el menú desplegable "Opciones del visor" situado en la esquina superior derecha del mismo.

Definir la calidad de reproducción

En la sección Calidad del menú desplegable "Opciones del visor", seleccione una de las siguientes opciones:

- **Mejor calidad:** Elija esta opción para mostrar los fotogramas de vídeo a resolución completa en el visor. Puede que este ajuste reduzca el rendimiento de la reproducción en vídeo de alta calidad y gran tamaño de fotograma.
- **Rendimiento óptimo:** Elija esta opción para mostrar vídeo en el visor a una resolución reducida. Reducir el tamaño del contenido mantiene el rendimiento de la reproducción incluso en archivos de contenido muy grandes.

Seleccionar el tipo de contenido de reproducción

En la sección Multimedia del menú desplegable "Opciones del visor", seleccione una de las siguientes opciones:

- **Optimizado/original:** Elija esta opción para usar contenido optimizado (en formato Apple ProRes 422) para su reproducción. Si no hay disponible contenido optimizado, Final Cut Pro usa el contenido original para reproducción.

- **Proxy:** Elija esta opción para utilizar contenido proxy de calidad media (convertido a la mitad de resolución) en lugar de contenido de resolución completa para reproducción. Seleccionando esta opción se aumenta la velocidad de la reproducción pero la calidad del vídeo es menor. En Final Cut Pro, el contenido proxy está en formato Apple ProRes 422 Proxy.

Puede utilizar el inspector de información para determinar si existen archivos optimizados o de contenido proxy para un clip determinado. Para obtener más información, consulte [Ver la información de un clip](#) en la página 444. Si selecciona Proxy en el menú desplegable “Opciones del visor” y no existe ningún archivo de contenido proxy, se muestra un icono de alerta de que falta el archivo proxy en el visor.

Importante: Si utiliza contenido proxy para reproducir, asegúrese de volver al contenido optimizado/original antes de compartir el proyecto. Con ello se garantiza la calidad más alta del archivo exportado. Para obtener más información, consulte [Compartir proyectos, clips e intervalos](#) en la página 422.

Para obtener más información acerca de contenido optimizado y proxy, consulte [Gestionar archivos multimedia optimizados y proxy](#) en la página 450.

Acerca de la renderización en segundo plano

La renderización es el proceso de crear archivos renderizados temporales de vídeo y audio para segmentos del proyecto que Final Cut Pro no puede reproducir en tiempo real. Cuando añade efectos, transiciones, generadores, títulos y otros ítems que requieren renderización para una reproducción de alta calidad, aparece el indicador de la renderización (una barra naranja) debajo de la regla de la parte superior de la línea de tiempo.



Por omisión, la renderización comienza en segundo plano 5 segundos después de que deje de trabajar y mover el puntero en Final Cut Pro. La renderización en segundo plano continúa mientras trabaja en otra aplicación. Puede desactivar la renderización en segundo plano o definir este ajuste en las preferencias de Final Cut Pro.

También es posible controlar manualmente la renderización de un proyecto o parte del mismo y puede eliminar archivos de renderización de uno o varios proyectos, eventos o bibliotecas para liberar espacio de almacenamiento. Para obtener más información, consulte [Gestionar archivos de renderización](#) en la página 454.

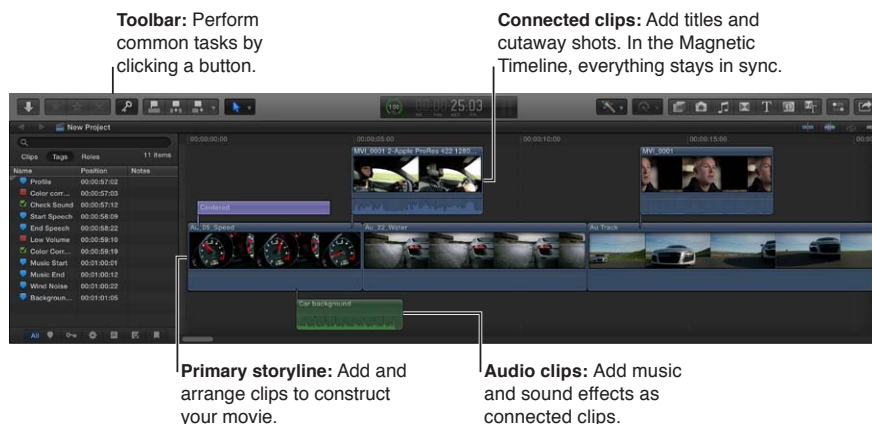
Editar el proyecto

7

Visión general de edición

El término *edición de vídeo* se refiere tanto de manera general a las etapas del flujo de trabajo de un proyecto, como a tareas manuales muy específicas que se realizan en los clips sobre la línea de tiempo del proyecto.

- **Crear un proyecto:** Para crear una película en Final Cut Pro, primero tiene que crear un *proyecto*, que proporciona un registro de sus decisiones de edición y de los contenidos que utiliza. Consulte [Crear un proyecto nuevo](#) en la página 92.
- **Seleccionar y añadir clips a la línea de tiempo:** Añadir clips al proyecto y ordenarlos es un paso fundamental en la creación de películas con Final Cut Pro. Puede mover los clips en la línea de tiempo para reordenarlos. Consulte [Visión general de adición de clips](#) en la página 104, [Ordenar clips en la línea de tiempo](#) en la página 123 y [Visión general del audio](#) en la página 164.
- **Cortar y recortar clips:** Final Cut Pro proporciona una gran variedad de herramientas para ajustar los puntos de inicio y fin de los clips en la línea de tiempo y para controlar el ritmo de un plano al siguiente. Consulte [Visión general de recortar](#) en la página 129.
- **Ajustar el proyecto aún más y perfeccionarlo:** Final Cut Pro proporciona muchas herramientas de edición avanzada que facilitan la obtención de acabados de gran calidad para la película. Consulte los temas de la sección de edición avanzada.
- **Añadir efectos y corrección de color:** El retoque de acabados incluye la aplicación de efectos visuales y la corrección de color. Consulte [Visión general de transiciones, títulos, efectos y generadores](#) en la página 222 y [Visión general de la corrección de color](#) en la página 397.



Crear y gestionar proyectos

Crear un proyecto nuevo

Para crear una película en Final Cut Pro, primero tiene que crear un *proyecto*, que proporciona un registro de sus decisiones de edición y de los contenidos que utiliza. Después, se añaden clips a la línea de tiempo del proyecto y se editan.

Cuando cree un proyecto de Final Cut Pro tiene que hacer lo siguiente:

- Asigne un nombre al proyecto.
- Especifique el evento en el cual almacenar el proyecto.

A menudo, los proyectos se almacenan en aquellos eventos que albergan el contenido usado para generar el proyecto. Cuando arrastra contenido desde el Finder o un explorador multimedia de Final Cut Pro hasta la línea de tiempo, ese contenido se ubica automáticamente en el mismo evento que el proyecto.

De forma opcional, también puede ajustar el código de tiempo inicial y definir las propiedades de vídeo, audio y renderización para el proyecto.

Después de crear un proyecto, tiene que añadirle clips desde un evento de la biblioteca.

Nota: Si está creando un proyecto y todavía no ha importado contenido en Final Cut Pro, debería hacerlo. Para obtener más información, consulte [Visión general de importar contenido](#) en la página 24.

Iniciar un proyecto

- 1 Si no ve la lista de bibliotecas, haga clic en el botón situado en la esquina inferior izquierda del explorador.



- 2 En la lista de bibliotecas, seleccione el evento en el que desea crear el proyecto.
- 3 Seleccione Archivo > Nuevo proyecto (o pulse Comando + N).
- 4 En la ventana que aparece, escriba un nombre para el proyecto en el campo Nombre.
- 5 Si desea almacenar el proyecto en un evento distinto del que está seleccionado, elija otro evento en el menú desplegable Eventos.

Si arrastra archivos de contenido desde el Finder directamente a la línea de tiempo del proyecto o añada contenidos al proyecto desde uno de los exploradores multimedia, dicho contenido se almacena automáticamente en el mismo evento que el proyecto.

- 6 Si desea una mayor personalización de sus ajustes, haga clic en "Usar ajustes personalizados".

Nota: Final Cut Pro muestra los ajustes automáticos por omisión, pero retiene los ajustes que utilizó la última vez, por lo que este paso puede resultar innecesario.

- 7 Si desea que el código temporal de su proyecto comience en un valor distinto de 00:00:00:00, introduzca un código de tiempo inicial en el campo "Código de tiempo inicial".
- 8 Si desea realizar cambios en las propiedades de audio y vídeo del proyecto, seleccione Personalizado y utilice los menús desplegables.

A menos que tenga un requerimiento específico para el proyecto que está creando, es mejor dejar seleccionado "Ajustar según el primer clip de vídeo" Para obtener más información sobre ajustes del proyecto, consulte [Modificar los ajustes de un proyecto](#) en la página 93.

9 Haga clic en Aceptar.

El nuevo proyecto aparece en el explorador con el nombre que le dio en el paso 4.

Ahora ya puede añadir clips desde el explorador y comenzar a editar su proyecto de otras maneras, añadiendo títulos, efectos especiales, música de fondo, efectos de sonido y mucho más.

Puede cambiar en cualquier momento las propiedades del proyecto. Para obtener más información, consulte [Modificar los ajustes de un proyecto](#) en la página 93.

Abrir un proyecto existente

Puede abrir en cualquier momento un proyecto existente.

Abrir un proyecto

- 1 Si no ve la lista de bibliotecas, haga clic en el botón situado en la esquina inferior izquierda del explorador.



- 2 En la lista de bibliotecas, seleccione el evento que contiene el proyecto que desea abrir.
- 3 Localice el proyecto que desea abrir y haga doble clic en él.

Nota: Puede que sea necesario desplazarse arriba hasta el principio del evento para ver el proyecto.

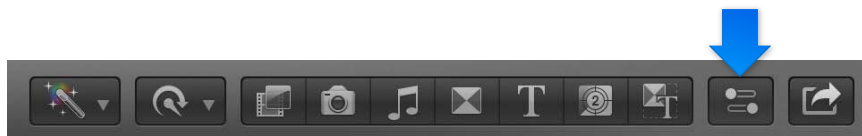
Modificar los ajustes de un proyecto

A medida que el proyecto evolucione, tal vez desee renombrarlo o cambiar sus ajustes.

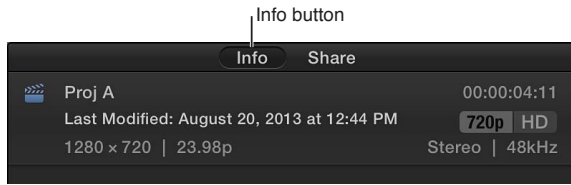
En la mayoría de los casos, Final Cut Pro gestiona automáticamente los ajustes del proyecto basándose en las propiedades del primer clip que le añade, pero puede cambiar casi todos los ajustes de un proyecto existente. Si debe modificar los ajustes del proyecto, seleccione los ajustes de vídeo y audio del proyecto basándose en cómo tiene previsto compartir la película final con su audiencia.

Cambiar los ajustes de un proyecto

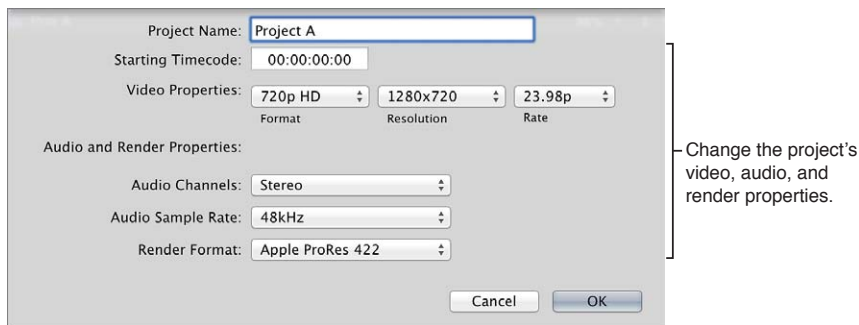
- 1 En la lista de bibliotecas, seleccione el evento que contiene el proyecto que desea modificar y después seleccione el proyecto (o haga doble clic sobre él para abrirlo en la línea de tiempo).
- 2 Realice una de las siguientes operaciones:
 - Seleccione Ventana > Propiedades del proyecto (o pulse Comando + J).
 - Haga clic en el botón Inspector de la barra de herramientas.



- Haga clic en el botón Información situado en la parte superior del panel que aparece.



- Haga clic en el botón "Modificar ajustes".
- En la ventana que aparece, cambie los ajustes como corresponda.



Nombre del proyecto

- *Nombre del proyecto:* Escriba un nombre para el proyecto.

Código de tiempo inicial

- *Código de tiempo inicial:* Si desea que el código temporal de su proyecto comience en un valor distinto de 00:00:00:00, introduzca un valor de código de tiempo inicial.

Código de tiempo Drop-Frame

- *Drop-Frame:* Seleccione la opción para activar el código de tiempo Drop-Frame (esta opción aparece solo para contenidos de 29,97 y 59,94 fps).

En los códigos de tiempo *Non-Drop Frame*, el contador de código de tiempo cuenta a una frecuencia constante sin perder ningún número de la cuenta. El código de tiempo Non-Drop Frame está disponible como opción de visualización para todas las frecuencias de fotogramas.

En el código de tiempo *Drop-Frame*, los fotogramas 0 y 1 se omiten en el primer segundo de cada minuto, salvo si el número de minuto sea divisible por 10.

Propiedades de vídeo

- *Formato:* Seleccione el formato de vídeo (un método específico de codificación de vídeo).
- *Resolución:* Seleccione el tamaño de fotograma del vídeo. Los tamaños de fotograma disponibles varían en función del formato. Para introducir un tamaño de fotograma arbitrario, seleccione Personalizado en el menú desplegable Formato.
- *Frecuencia:* Seleccione los fotogramas por segundo (fps).

Nota: A menos que la línea de tiempo está completamente vacío, no puede cambiar la frecuencia de fotogramas de un proyecto existente.

Propiedades de audio y renderización

- *Canales de audio:* Seleccione si el audio se presenta como sonido surround multicanal o como estéreo.

- *Frecuencia de muestreo de audio*: Seleccione la frecuencia de muestreo de audio para el proyecto (el número de veces que una señal es medida, o muestreada, por segundo). Una frecuencia de muestreo más elevada produce audio de mayor calidad y archivos de mayor tamaño, y una frecuencia de muestreo menor produce audio de calidad más baja y archivos de menor tamaño. La frecuencia de muestreo elegida depende del material original con el que se esté trabajando y el destino final del audio.
- *Formato de renderización*: Seleccione el códec a utilizar para la renderización en segundo plano del proyecto.

6 Haga clic en Aceptar.

Guardar, realizar copia de seguridad y crear versiones de sus proyectos

Final Cut Pro guarda automáticamente todos los cambios que realice mientras trabaja en un proyecto, lo que significa que nunca tiene que guardar los cambios manualmente. Además, puede deshacer todos los cambios realizados desde la última vez que salió y volvió a abrir Final Cut Pro seleccionando Edición > deshacer (o pulsando Comando + Z).

Puede crear varias versiones de un proyecto duplicándolo. Para obtener más información, consulte [Duplicar proyectos y clips](#) en la página 67.

Los cambios que realice a un clip de un proyecto no afectan al archivo original del clip. Por lo tanto, si ha realizado muchos cambios a un clip pero desea empezar de nuevo, puede restaurar fácilmente el clip a su estado original añadiendo una nueva copia del mismo (ubicada en un evento de la biblioteca) al proyecto.

Además, Final Cut Pro realiza copias de seguridad automáticas de su biblioteca cada 15 minutos. Las copias de seguridad incluyen la parte de la base de datos que corresponde solo a las bibliotecas, no a los archivos de contenido. Las copias de seguridad se guardan con la hora y la fecha en el nombre de archivo. Para obtener más información, consulte [Restaurar una biblioteca a partir de copias de seguridad automáticas](#) en la página 80.

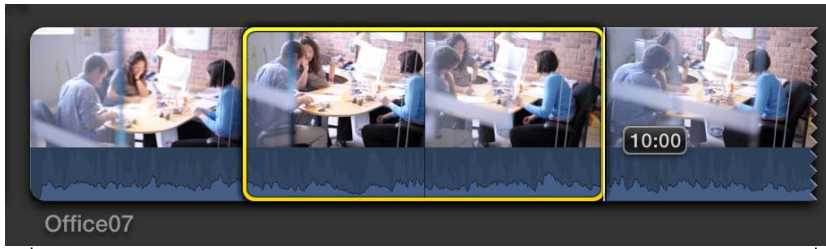
Seleccionar clips e intervalos

Acerca de las selecciones y las cintas de celuloide

La elección de qué elementos desea incluir en su película es un paso fundamental en la edición de un proyecto de vídeo. En Final Cut Pro deberá indicar mediante la *selección* sobre qué clips o fragmentos de clips desea realizar el trabajo. Final Cut Pro ofrece una gama de potentes herramientas para que la acción de seleccionar se lleve a cabo de forma rápida y precisa, incluso trabajando con *cintas de celuloide*, que son series conectadas de imágenes en miniatura. Los clips de vídeo aparecen como tiras de fotogramas en la línea de tiempo (donde se crean proyectos) y en el explorador (donde se muestra el contenido original). Una sola cinta de celuloide podría representar varios segundos de vídeo abarcando cientos de fotogramas de vídeo (imágenes individuales). Los clips solo de audio aparecen como ondas de audio, mostrando el cambio en el volumen del audio a lo largo del tiempo.

Cuando añade clips del explorador a un proyecto de la línea de tiempo, puede añadir uno o varios clips completos, o bien puede añadir un intervalo comprendido en un clip. A continuación podrá perfeccionar los clips de forma individual en la línea de tiempo, añadiéndoles efectos de vídeo, por ejemplo, o insertando transiciones entre ellos.

Se puede ajustar la apariencia de las cintas de celuloide en el explorador y en la línea de tiempo, de forma que sea más fácil hacer selecciones. Por ejemplo, expandir la anchura de una tira de fotogramas (mostrando duraciones más cortas por miniatura) ayuda a realizar selecciones más precisas.



Filmstrip expanded in the Browser for precise selections

También puede ajustar el aspecto de la cinta de celuloide en la línea de tiempo para facilitar su visualización y seleccionar ondas de audio.



Filmstrip appearance changed for easy viewing and selection of audio waveforms

Seleccionar uno o más clips

Los clips representan a los archivos de vídeo, audio e imagen y le permiten manipular su contenido en Final Cut Pro sin alterar los archivos propiamente dichos. Para añadir clips al proyecto, reordenarlos o recortarlos, es necesario seleccionarlos primero. Se puede seleccionar un solo clip o varios a la vez.



La selección de varios clips le permitirá moverlos como si se tratara de un grupo dentro del proyecto o de un evento a otro. También es útil si se han hecho ajustes en un clip y se desean pegar los mismos ajustes en otros clips.

Seleccionar un clip completo

Realice una de las siguientes operaciones:

- Haga clic una vez en el clip.
- Mueva el Skimmer (o el cursor de reproducción) sobre un clip y pulse X.

Nota: Esto efectuará una selección de intervalo que coincide con los límites del clip.

- En el explorador, pulse la tecla flecha arriba o flecha abajo para trasladar la selección a un clip vecino.
- En el explorador, con la tecla Opción pulsada, arrastre desde el punto inicial del clip hasta el final.
- En la línea de tiempo, mueva el Skimmer (o el cursor de reproducción si el arrastre está desactivado) sobre el clip que desea seleccionar y pulse la tecla C. Este método selecciona el clip en la pista principal.

Los clips conectados y las pistas permanecen adjuntos a los clips en la pista principal y aparecen encima y debajo de ella. Para seleccionar un clip conectado, o una pista principal, con este método abreviado de teclado, sitúe el puntero sobre el clip conectado y pulse la tecla C. Para obtener más información, consulte [Conectar clips para añadir planos de corte, títulos y efectos de sonido sincronizados](#) en la página 109 y [Añadir pistas](#) en la página 292.

Aparecerá un borde amarillo alrededor del clip, indicando que está seleccionado.



Nota: La selección de un clip en la línea de tiempo (como se muestra arriba) es distinta de la selección de un intervalo: el segundo dispone de unos *tiradores de intervalo* visiblemente reconocibles, que sirven para ajustar el principio y el fin de la selección. Todas las selecciones del explorador son en realidad selecciones de intervalo (con puntos de inicio y de fin ajustables).

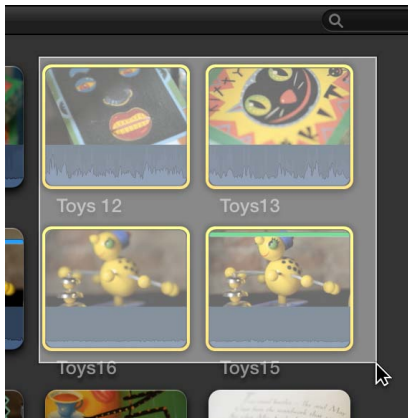
Seleccionar varios clips en el explorador o la línea de tiempo

- *Para seleccionar varios clips individuales:* Mantenga pulsada la tecla Comando mientras hace clic en los clips que desea seleccionar.

Nota: Hacer Comando + clic en un clip del explorador que contenga selecciones de intervalo preexistentes selecciona dichos intervalos en vez del clip completo.

- *Para seleccionar todos los clips e intervalos del explorador o la línea de tiempo:* Haga clic en el explorador o la línea de tiempo para activarlo y seleccione Edición > Seleccionar todo (o pulse Comando + A).

- *Para seleccionar varios clips arrastrando:* Arrastre un rectángulo de selección sobre los clips de la línea de tiempo o de los eventos que desea seleccionar.



Anular la selección clips en el explorador o la línea de tiempo

- *Para anular la selección de un solo clip seleccionado:* Haga Comando + clic en el clip o haga clic fuera de él (o seleccione un clip distinto).
- *Para anular la selección de varios clips seleccionados:* Mantenga pulsada la tecla Comando mientras hace clic en los clips que no desea seleccionar.
- *Para anular la selección de todos los clips e intervalos:* Seleccione Edición > Seleccionar > Ninguno (o pulse Mayúsculas + Comando + A).
- *Para anular la selección de todos los clips y quitar todos los intervalos seleccionados en el explorador:* Pulse Opción + X.

Seleccionar un intervalo

En lugar de seleccionar clips completos, se puede seleccionar un intervalo dentro de cualquier clip de la línea de tiempo o del explorador. En la línea de tiempo también se puede seleccionar un intervalo que abarque varios clips. Se pueden recortar selecciones de intervalos, marcarlos con valoraciones y palabras clave, y modificarlos de otras formas. Se pueden ajustar los puntos de inicio y final de la selección del intervalo arrastrando cualquiera de sus lados. También puede crear múltiples selecciones de intervalo en uno o más clips del explorador.



Nota: Esta ilustración muestra la selección de un intervalo en la línea de tiempo. Las selecciones de intervalo en el explorador tienen tiradores de intervalo directos.

Seleccionar un intervalo

Realice una de las siguientes operaciones:

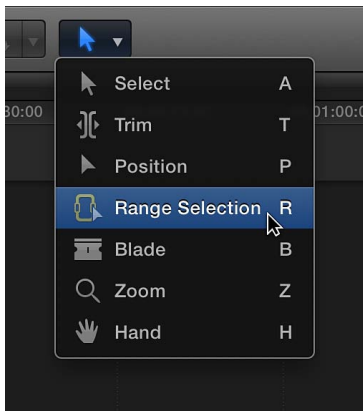
- En el explorador, arrastre por uno de los clips (cinta de celuloide).


Aparece un borde amarillo alrededor del intervalo seleccionado.

Si la cinta de celuloide transcurre sobre dos líneas, puede seleccionar un intervalo simplemente extendiendo el arrastre a través del salto prosiguiendo con la selección. Al alcanzar el borde el puntero saltará a la línea siguiente.

Consejo: En el explorador, manteniendo pulsada la tecla Opción, arrastre por uno de los clips (cinta de celuloide) que contenga intervalos existentes para remplazarlos por uno nuevo.

- En la línea de tiempo, seleccione "Selección de intervalo" en el menú desplegable Herramientas en la barra de herramientas (o pulse R).



El puntero cambia a la herramienta "Selección de intervalo" .

Para seleccionar un intervalo, arrastre la herramienta "Selección de intervalo" por uno o varios clips en la línea de tiempo. Para ajustar los puntos de inicio y fin de la selección de intervalo arrastre los tiradores de cualquiera de los lados del intervalo.

Consejo: Para activar temporalmente la herramienta "Selección de intervalo", mantenga pulsada la tecla R. Al dejar de pulsar la tecla R la herramienta vuelve a ser la que estaba activa anteriormente.



- Use las teclas I u O para definir los puntos inicial y final de la selección de intervalo. Para obtener más información, consulte las siguientes instrucciones:
- En el explorador o la línea de tiempo, mueva el Skimmer (o el cursor de reproducción) sobre un clip y pulse la tecla X.

Final Cut Pro establece los puntos de inicio y fin de la selección de intervalo en el principio y el final del clip.

Consejo: Para usar el método de la tecla X en clips conectados o clips de una pista conectada, coloque el puntero sobre el clip y pulse X.

- Haga Comando + clic sobre una línea indicadora coloreada que aparece en la parte superior del clip.

Estas líneas son indicadoras de una de las siguientes opciones: Favorito (verde), Rechazado (rojo), palabras clave aplicadas manualmente (azul) o palabras clave de análisis (violeta).

Definir el punto inicial o final de un intervalo

- *Para definir el punto inicial:* Sitúe el Skimmer (o el cursor de reproducción si el arrastre está desactivado) en el lugar donde desea que empiece la selección, y elija Marcar > Ajustar principio del intervalo (o pulse la tecla I).

Para eliminar el punto inicial del intervalo, pulse Opción + I.

- *Para definir el punto final:* Sitúe el Skimmer (o el cursor de reproducción si el arrastre está desactivado) en el lugar donde desea que termine el intervalo, y elija Marcar > Ajustar fin del intervalo (o pulse la tecla O).

Para eliminar el punto final del intervalo, pulse Opción + O.

- *Para definir el punto inicial o final del intervalo mientras está reproduciendo un clip del proyecto:* Pulse la barra espaciadora para comenzar la reproducción y, a continuación, pulse las teclas I u O cuando desee establecer el punto inicial o final.

Consejo: En el explorador, puede pulsar Mayúsculas + Comando + I y Mayúsculas + Comando + O para definir diversos intervalos durante la reproducción.

Si está usando las herramientas Cortar, Acortar o “Selección de intervalo” en la línea de tiempo o el editor de precisión, puede utilizar las teclas I u O para definir puntos de inicio y fin en un clip conectado o una pista, además de en clips *subyacentes* a los clips conectados y las pistas. Ponga el puntero directamente sobre un clip y pulse I para definir el punto inicial de una selección, u O para definir el punto final.

Extender o acortar la selección del intervalo

- *Para ajustar el punto en el que empieza o acaba un intervalo:* Arrastre el límite izquierdo o derecho del borde de selección amarillo.
- *Para restablecer los puntos de inicio y fin de un intervalo dentro del mismo clip de evento o proyecto:* Desplace el Skimmer y pulse I u O.

Consejo: Asimismo, puede pulsar las teclas I u O durante la reproducción de un clip.

- *Para extender o acortar un intervalo dentro de un clip de evento:* Sitúe el Skimmer sobre el fotograma en el que desea que comience o termine el intervalo y, manteniendo pulsada la tecla Mayúsculas, haga clic (o arrastre).
- *Para extender o acortar un intervalo usando código de tiempo:* Seleccione Modificar > Cambiar duración (o pulse Control + D) e introduzca una nueva duración. (Este método funciona únicamente con selecciones de un solo intervalo.)

La selección del intervalo se alargará o acortará como corresponda.

Si necesita usar el Skimmer y no aparece, puede activar el arrastre en cualquier momento.

Definir varios intervalos en clips de evento durante la reproducción

Es posible definir varios intervalos en clips del explorador durante la reproducción.

- 1 Reproduzca un clip de evento.
- 2 Mientras se reproduce el clip, realice cualquiera de las siguientes operaciones:
 - *Para añadir el punto inicial de un intervalo:* Pulse Mayúsculas + Comando + I.
 - *Para añadir el punto final de un intervalo:* Pulse Mayúsculas + Comando + O.

Nota: Para definir múltiples intervalos en un mismo clip, repita estas funciones rápidas de teclado al lo largo de su reproducción.

Ajustar la selección de intervalo de modo que coincida con los límites del clip

- Mueva el Skimmer (o el cursor de reproducción) sobre un clip y pulse X.

La selección de intervalo que Final Cut Pro establece va desde el punto inicial del clip hasta el final. Todos los intervalos preexistentes quedarán eliminados.

Borrar intervalos

Es posible eliminar uno o varios intervalos en el explorador o la línea de tiempo.

Nota: Esta operación no afecta el contenido del clip ni en el explorador ni en la línea de tiempo.

- *Para eliminar un intervalo individual en un evento:* Con la tecla opción pulsada, haga clic sobre el intervalo.
- *Para eliminar un intervalo en la línea de tiempo:* Haga clic fuera del intervalo o seleccione un intervalo distinto.
- *Para borrar uno o más intervalos en el explorador o la línea de tiempo:* Seleccione el intervalo o los intervalos y haga clic en Marcar > Borrar intervalos seleccionados (o pulse Opción + X).

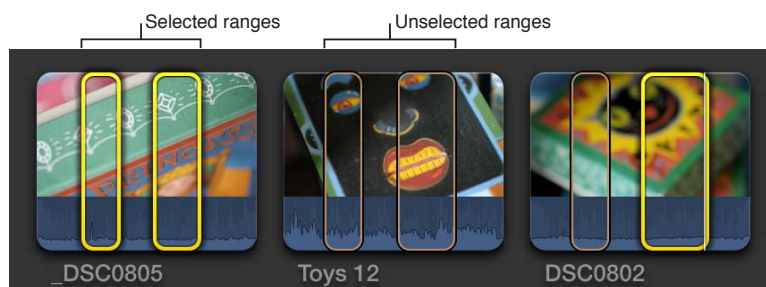
Nota: Los intervalos seleccionados tienen un grueso borde amarillo. Los intervalos no seleccionados (disponibles solo en el explorador) tiene un fino borde naranja.

- *Para eliminar todos los intervalos de un evento:* Seleccione Edición > Seleccionar todo (o pulse Comando + A) para seleccionar todos los intervalos del evento actual y, a continuación, Marcar > Borrar intervalos seleccionados (o pulse Opción + X).

Gestionar selecciones de varios intervalos en clips de evento

En el explorador se pueden definir múltiples intervalos dentro de uno o varios clips, y se pueden seleccionar y quitarles la selección a los intervalos después de haberlos definido. Por ejemplo, puede definir varios intervalos en un clip de evento largo y después anular la selección de algunos de ellos antes de añadirlos todos a la vez en la línea de tiempo.

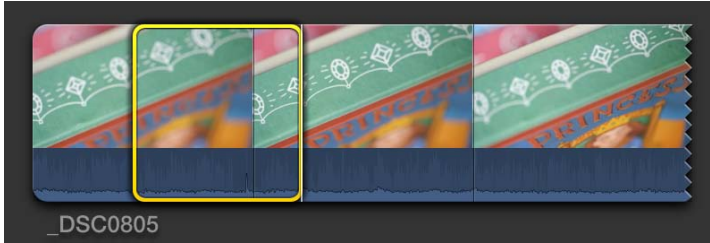
Nota: Los intervalos seleccionados tienen un grueso borde amarillo. Los intervalos no seleccionados tienen un fino borde naranja. Los comandos de edición actúan solo sobre las selecciones amarillas.



Nota: Los comandos descritos en esta sección requieren que el explorador sea la parte de la interfaz de Final Cut Pro que está activa. Puede activar el explorador desplazando el puntero sobre él o haciendo clic en él. Cuando el explorador está activo tiene el fondo de un color gris más claro.

Definir varios intervalos en un clip de evento

- 1 En el explorador, seleccione un intervalo dentro de un clip.



- 2 Para definir un intervalo adicional, realice una de las siguientes operaciones:

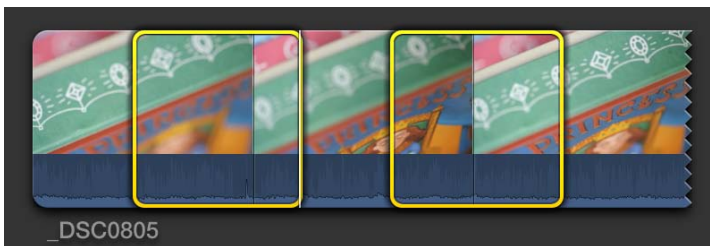
- Manteniendo la tecla Comando pulsada, arrastre una sección distinta del clip.
- Desplace el Skimmer (o el cursor de reproducción) hasta el fotograma en el que desee que empiece el intervalo adicional y pulse Mayúsculas + Comando + I. Desplace el Skimmer o el cursor de reproducción hasta el fotograma en el que desee que termine y pulse Mayúsculas + Comando + O.

Nota: Estas funciones rápidas de teclado también funcionan durante la reproducción, así que podrá definir intervalos adicionales durante el visionado.

- Con la tecla Opción pulsada, arrastre sobre o dentro de los intervalos existentes para reemplazarlos con uno nuevo.
- Haga Comando + clic sobre una línea indicadora coloreada que aparece en la parte superior del clip.

Estas líneas son indicadoras de una de las siguientes opciones: Favorito (verde), Rechazado (rojo), palabras clave aplicadas manualmente (azul) o palabras clave de análisis (violeta).

La selección de intervalo adicional aparecerá en el clip.

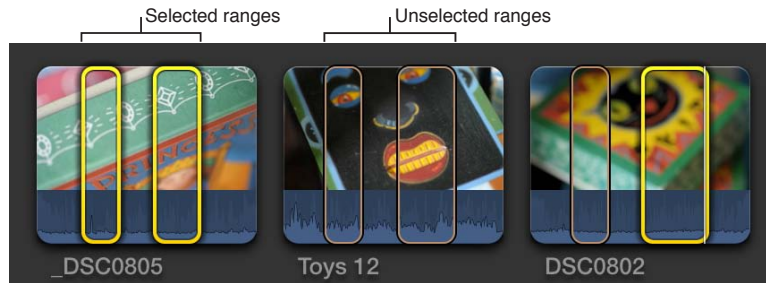


Para eliminar una selección de intervalo, haga clic sobre ella mientras mantiene la tecla Opción pulsada.

Seleccionar y anular la selección de intervalos y clips en un evento

Es posible definir, seleccionar o anular la selección de varios intervalos a la vez dentro de clips de evento o dentro de los eventos.

Importante: Los comandos de edición actúan solo sobre las selecciones amarillas. Los comandos de edición ignoran los intervalos de color naranja (no seleccionados).



- *Para seleccionar un único intervalo:* Haga clic en el intervalo.
- *Para seleccionar o anular la selección de un intervalo:* Manteniendo la tecla Comando pulsada, haga clic en el intervalo.
- *Para seleccionar todos los intervalos de un clip:* Haga clic en un área del clip que no tenga intervalo.
- *Para seleccionar todos los intervalos y clips del evento actual:* Seleccione Edición > Seleccionar todo (o pulse Comando + A).

Los intervalos (y todos los clips sin intervalos) quedarán seleccionados con un borde amarillo.

- *Para anular la selección de todos los intervalos y clips del evento actual:* Seleccione Edición > No seleccionar nada (o pulse Mayúsculas + Comando + A).

Los intervalos cambian a color naranja.

Eliminar intervalos en clips de un evento

Es posible eliminar del evento actual un único intervalo, varios intervalos o todos los intervalos.

- *Para eliminar un intervalo individual en un evento:* Con la tecla opción pulsada, haga clic sobre el intervalo.
- *Para eliminar intervalos seleccionados en un evento:* Seleccione los intervalos que desea eliminar y haga clic en Marcar > Borrar intervalos seleccionados (o pulse Opción + X).
- *Para eliminar todos los intervalos de un evento:* Seleccione Edición > Seleccionar todo (o pulse Comando + A) para seleccionar todos los intervalos del evento actual y, a continuación, Marcar > Borrar intervalos seleccionados (o pulse Opción + X).

Navegar entre las selecciones de un evento

- *Para ir al principio de la selección de intervalo:* Seleccione Marcar > Ir a > Principio del intervalo (o pulse Mayúsculas + I).

Repita este comando para ir al principio de la selección de intervalo anterior, o al principio del clip.

- *Para ir al fin de la selección de intervalo:* Seleccione Marcar > Ir a > Fin del intervalo (o pulse Mayúsculas + O).

Repita este comando para ir al fin de la selección de intervalo siguiente, o al final del clip.

- *Para seleccionar el clip anterior (o sus intervalos):* Pulse la tecla flecha arriba.
Para añadir a esa selección, pulse Mayúsculas + flecha arriba.
- *Para seleccionar el clip siguiente (o sus intervalos):* Pulse la tecla flecha abajo.
Para añadir a esa selección, pulse Mayúsculas + flecha abajo.

Añadir y eliminar clips

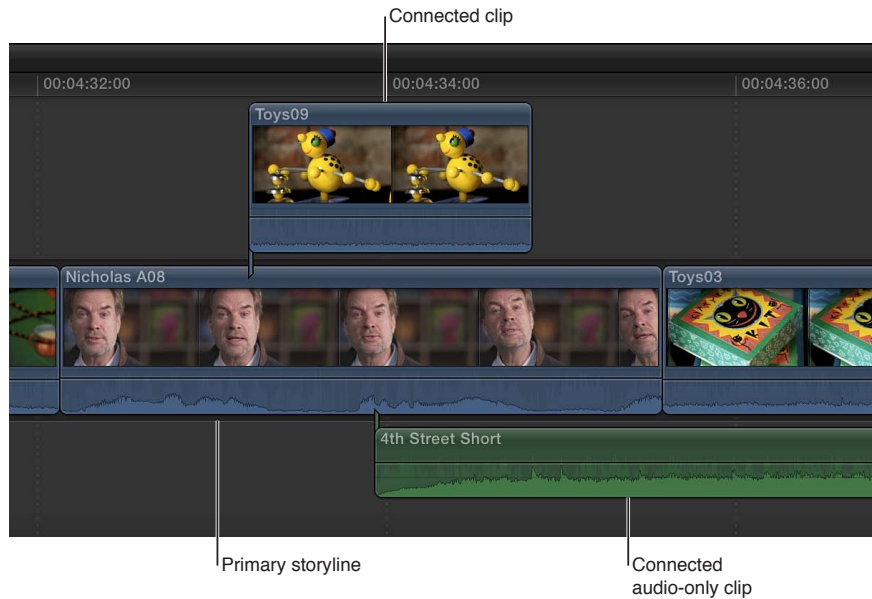
Visión general de adición de clips

El proyecto de realizar una película se construye añadiendo clips a la línea de tiempo en un orden cronológico. Para adaptarse a su estilo o necesidades de edición particulares, podrá elegir entre una gran variedad de herramientas y técnicas de incorporación de clips. Puede cambiar el orden de los clips en la línea de tiempo en cualquier momento.

Final Cut Pro hace posible editar proyectos sin tener que preocuparse de conservar la conexión o la sincronización entre clips. Por ejemplo, cuando arrastra un clip a la línea de tiempo, Final Cut Pro lo reordena automáticamente para que incluya el nuevo clip sin perjudicar el trabajo realizado con el resto de material. Esto ocurre con todos los tipos de clip: vídeo, audio, títulos, generadores, imágenes fijas, etc.

Puede utilizar clips de varios eventos en un solo proyecto. Asimismo, puede añadir clips de los exploradores de contenido de Final Cut Pro y también del Finder. La eliminación de clips en la línea de tiempo no afecta los clips o archivos del explorador, los exploradores multimedia o el Finder.

Los clips conectados y las pista permanecen adjuntos a los clips y sincronizados con ellos en la pista principal hasta que los traslade o los elimine expresamente.



En el explorador, una línea naranja a lo largo de la parte inferior de un clip de evento indica que el clip está siendo usado en el proyecto actual (abierto en la línea de tiempo). Para activar o desactivar esta visualización, seleccione Visualización > Mostrar intervalos de contenido usados.

An orange line along the bottom of an event clip indicates it is being used in the current project.



Arrastrar clips a la línea de tiempo

Es posible añadir clips a la línea de tiempo arrastrándolos desde el explorador, desde un explorador multimedia de Final Cut Pro (como el explorador de fotos o de generadores) o desde el Finder.

Arrastrar clips desde el explorador o un explorador multimedia

- 1 Realice una de las siguientes operaciones:
 - En la lista de bibliotecas, seleccione un evento que contenga los clips que desea añadir a su proyecto.
 - Abra el explorador multimedia donde se encuentra el material que desea añadir al proyecto.
- 2 Arrastre uno o varios clips, desde el explorador o un explorador multimedia, a la línea de tiempo.

En función del lugar de la línea de tiempo al que arrastre los clips, su acción efectuará uno de estos tipos de edición: agregar, insertar, conectar o reemplazar. Final Cut Pro ajusta automáticamente los clips adyacentes para que encajen alrededor de los clips que haya arrastrado.

Consejo: Puede añadir los clips al proyecto uno a uno si lo desea, o quizá le resulte más fácil añadir varios a la vez y después reordenarlos en la línea de tiempo.

Arrastrar archivos desde el Finder

- 1 Coloque las ventanas en la pantalla de modo que pueda ver la ventana principal de Final Cut Pro y los archivos en el Finder.
- 2 Arrastre los archivos del Finder a la línea de tiempo.

En función del lugar de la línea de tiempo al que arrastre los clips, su acción efectuará uno de estos tipos de edición: agregar, insertar, conectar o reemplazar.

Nota: Si añade clips a la línea de tiempo desde un explorador multimedia de Final Cut Pro o el Finder, en realidad está importando el contenido al evento asociado al evento que contiene el proyecto actual. En estas circunstancias Final Cut Pro aplicará a los nuevos clips la optimización y los ajustes de análisis por omisión. Es posible definir los procesos de optimización y análisis por omisión en las preferencias de Final Cut Pro.

Si añade imágenes fijas a la línea de tiempo, estas tendrán por omisión una duración de 4 segundos. Puede modificar la duración por omisión en las preferencias de Final Cut Pro.

Agregar clips al proyecto

Una forma sencilla de añadir un clip al proyecto es *agregarlo*, un tipo de edición que sirve para añadir uno o más clips al final de un proyecto o una pista.

Agregar clips al proyecto en la línea de tiempo

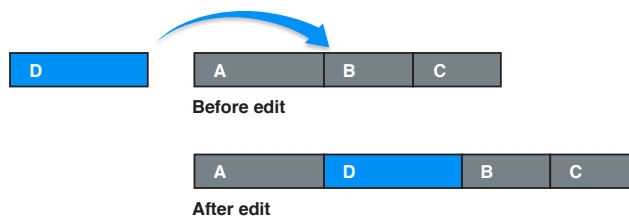
- 1 Seleccione uno o más clips en el explorador.
- 2 Para añadir los clips a la línea de tiempo, realice una de las siguientes operaciones:
 - Seleccione Edición > Agregar a la pista (o pulse E).
 - Haga clic en el botón Agregar de la barra de herramientas.



Si no hay nada seleccionado, el clip aparece al final de la pista principal en la línea de tiempo. Si hay una pista seleccionada, el clip aparece al final de la misma.

Insertar clips al proyecto

Una edición de *inserción* coloca el clip fuente de forma que todos los clips situados tras el punto de inserción son movidos hacia delante en la línea de tiempo para dejar sitio para el clip que se está añadiendo. No se elimina ningún clip del proyecto. Una edición de inserción alarga el proyecto en la duración del clip insertado.



Quizá utilice las ediciones de inserción cuando desee añadir un nuevo plano al principio o a la mitad del proyecto. También puede usar una edición de inserción para interrumpir la acción en un clip existente con la acción del clip que insertará. La acción en el clip original se reanudará tras el clip insertado.

Nota: Puede usar la edición de tres puntos para crear ediciones de inserción. Para obtener más información, consulte [Visión general de edición de tres puntos](#) en la página 303.

Insertar clips del explorador en la línea de tiempo

- 1 Seleccione uno o más clips en el explorador.
- 2 Desplace el cursor de reproducción al punto correspondiente en la pista principal o en una pista seleccionada (o realice una selección de intervalo) donde desee insertar el clip.

3 Realice una de las siguientes operaciones:

- Seleccione Edición > Insertar (o pulse W).

Nota: Si usa la función rápida de teclado y el Skimmer está presente en la línea de tiempo, la edición se efectuará en la posición del Skimmer.

- Haga clic en el botón Insertar de la barra de herramientas.



El clip aparece en la línea de tiempo y todos los clips posteriores al punto de inserción se desplazan hacia delante. Si el Skimmer no está presente, los clips se insertarán en la posición del cursor de reproducción. Si efectúa una edición de inserción a la mitad de un clip existente en la línea de tiempo, ese clip queda cortado en el punto de inserción y su segunda mitad se desplaza al final del clip insertado, junto con el resto de material situado a la derecha del punto de inserción.

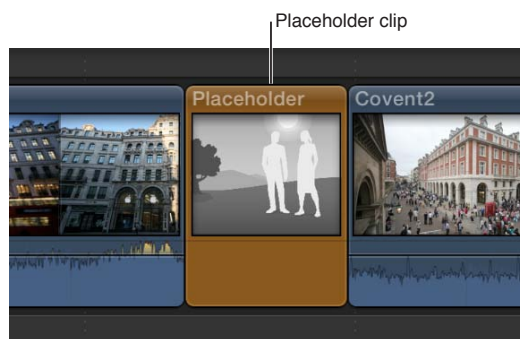
Insertar un clip de intervalo o un clip marcador de posición en la línea de tiempo

En ocasiones es necesario reservar espacio en la línea de tiempo para un clip del que aún no dispone. Final Cut Pro ofrece dos posibles soluciones al problema: figuras de marcación de posición o un clip en blanco y mudo denominado *clip de intervalo* cuya duración puede ajustarse como convenga.

- 1 Desplace el cursor de reproducción al punto correspondiente en la pista principal o en una pista seleccionada (o realice una selección de intervalo) donde desee insertar el clip de intervalo o el clip marcador de posición.
- 2 Realice una de las siguientes operaciones:

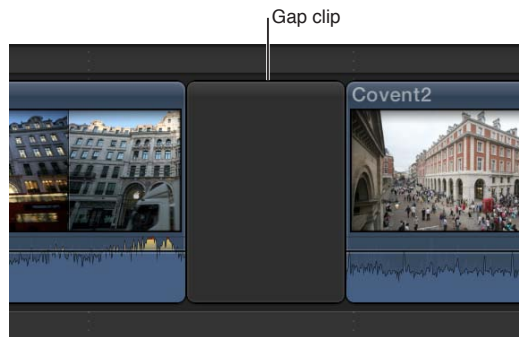
- *Para insertar un clip marcador de posición:* Seleccione Edición > Insertar generador > Marcador de posición (o pulse Opción + Comando + W).

Final Cut Pro inserta figuras grises de marcación de posición que puede personalizar. Para obtener más información, consulte [Usar un marcador de posición](#) en la página 263. Puede ajustar la duración de los clips marcadores de posición como sea necesario.



- *Para insertar un clip de intervalo:* Seleccione Edición > Insertar generador > Separación (o pulse Opción + W).

Final Cut Pro inserta un clip en blanco (que contiene vídeo en blanco y audio mudo) que puede ajustar a cualquier duración. (El término para esto en la industria del cine (en inglés) es *slug*.)



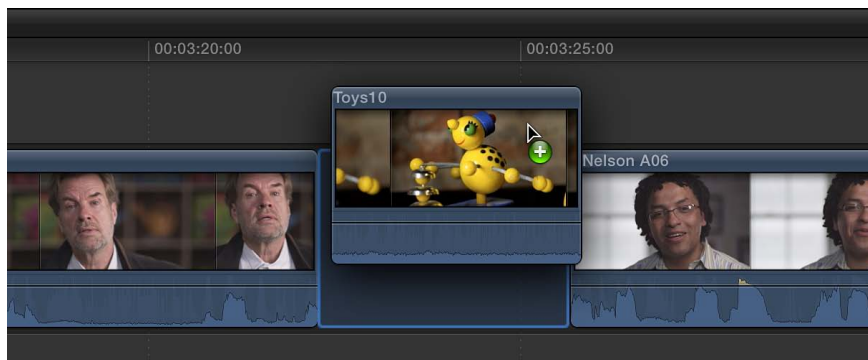
Nota: El color del clip de intervalo viene determinado por el color de fondo actual de Final Cut Pro. Para ajustar el color de fondo, seleccione una de las opciones del menú “Fondo del reproductor” en el panel Reproducción de la ventana Preferencias de Final Cut Pro. Si desea utilizar un color distinto, tenga en cuenta la posibilidad de usar un generador sólido.

El clip aparece en la línea de tiempo y todos los clips posteriores al punto de inserción se desplazan hacia delante (hacia la derecha).

Insertar clips arrastrándolos desde el explorador, un explorador multimedia o el Finder

Puede insertar clips entre los clips de la línea de tiempo arrastrándolos desde el explorador, otro explorador multimedia de Final Cut Pro o el Finder.

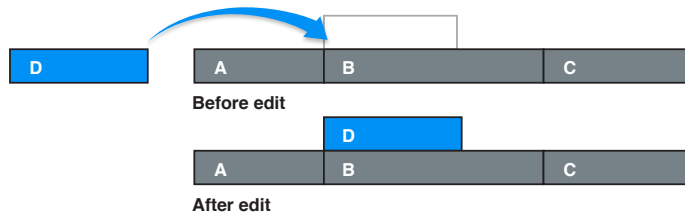
- Arrastre el clip que desea insertar a un punto de edición (entre dos clips) de la línea de tiempo.



El clip aparece en la línea de tiempo y todos los clips posteriores al punto de inserción se desplazan hacia delante (hacia la derecha).

Conectar clips para añadir planos de corte, títulos y efectos de sonido sincronizados

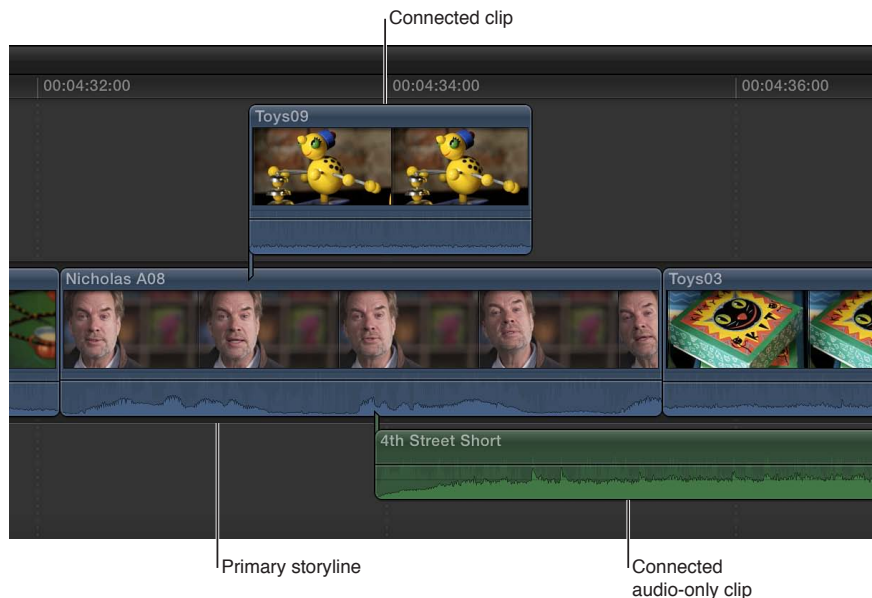
Es posible adjuntar unos clips a otros clips en la línea de tiempo. Los clips conectados permanecen adjuntos y sincronizados hasta que sean movidos o eliminados expresamente.



Estas son algunas de las utilidades de los clips conectados:

- *Planos de corte*: Añada un plano de corte conectándolo a un clip de vídeo en la línea de tiempo.
- *Superponer títulos*: Añade un título o un tercio inferior a un clip de vídeo o intervalo.
- *Localizar efectos de sonido y música de fondo*: Sincronice clips de audio con los clips de la pista principal. Los clips permanecerán sincronizados incluso si mueve los clips de la pista principal.

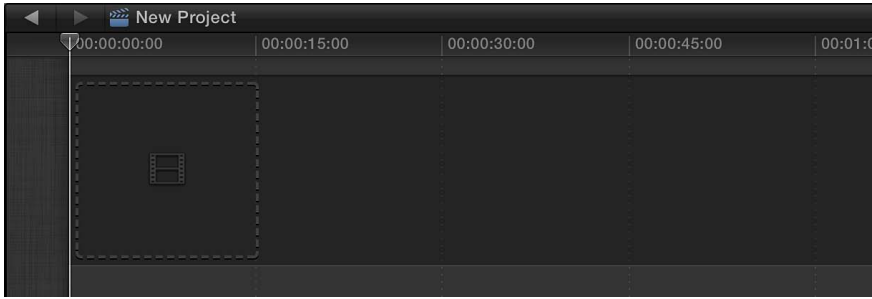
Cuando usa el comando de menú, la función rápida de teclado o el botón de la barra de herramientas Conectar, los clips de vídeo (azules) se conectan por encima de la pista principal y los clips de audio (verdes) lo hacen por debajo de ella:



Nota: Puede usar la edición de tres puntos para crear ediciones de conexión. Para obtener más información, consulte [Visión general de edición de tres puntos](#) en la página 303.

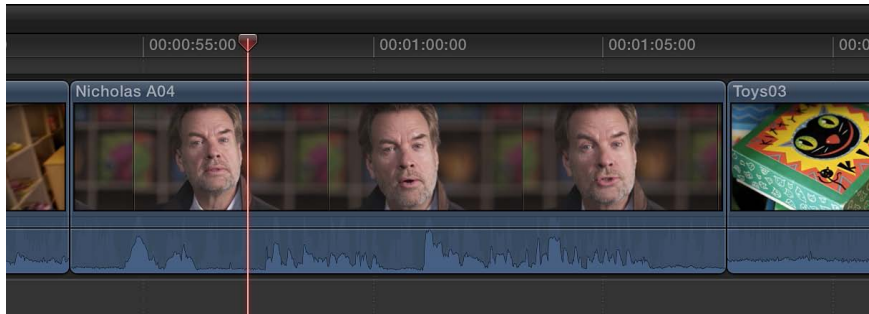
Conectar clips en la línea de tiempo

- 1 Si el proyecto está vacío, añada clips al área de color gris oscuro de la pista principal en la línea de tiempo para construir la secuencia inicial.



Los clips de la pista principal hacen de cimientos sobre los que conectar (adjuntar) otros clips para desarrollar el proyecto. Las ediciones de conexión son ligeramente distintas de aquellos tipos de edición que no añaden clips a la pista principal. Si realiza una edición de conexión en un línea de tiempo vacío, Final Cut Pro añadirá primero a la pista principal un clip de intervalo y adjuntará el clip nuevo a él.

- 2 Seleccione uno o más clips, o un intervalo, en el explorador.
- 3 Realice una de las siguientes operaciones para indicar dónde desea conectar el clip fuente seleccionado:
 - Sitúe el cursor de reproducción sobre el fotograma del clip en la pista principal.
 - Haga una selección de intervalo en la pista principal.



- 4 Para conectar los clips seleccionados a los clips de la pista principal, realice una de las siguientes operaciones:
 - Seleccionar Edición > Conectar con pista principal (o pulse Q).
Nota: Si usa la función rápida de teclado y el Skimmer está presente en la línea de tiempo, el clip se conectará en la posición del Skimmer.
 - Haga clic en el botón Conectar de la barra de herramientas.



- Arrastre los clips al área gris encima o debajo de la pista principal.

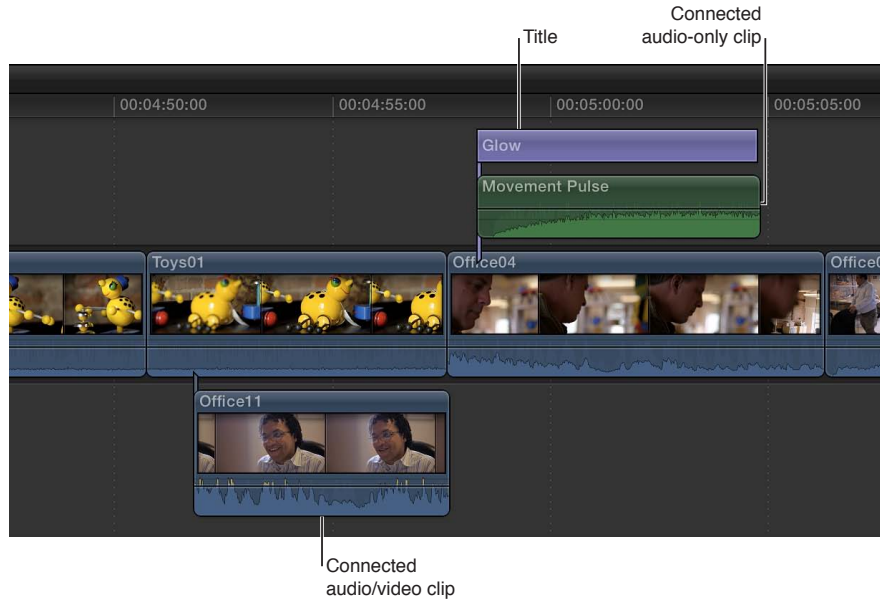
El primer fotograma de la selección de origen se conecta al clip de la pista principal en la posición del cursor de reproducción o del Skimmer. Si arrastra la selección a la línea de tiempo, el primer fotograma de la selección de origen se conecta a la pista principal en el punto en el que suelte el botón del ratón.



Al reordenar, mover, desplazar o eliminar clips en la pista principal, cualquier clip conectado a ellos se moverá (o se eliminará) junto con los de la pista principal.



Cuando conecta clips arrastrándolos, tiene la opción de poner los clips de vídeo *debajo* de la pista principal, o de poner los clips de audio *encima* de la pista principal.



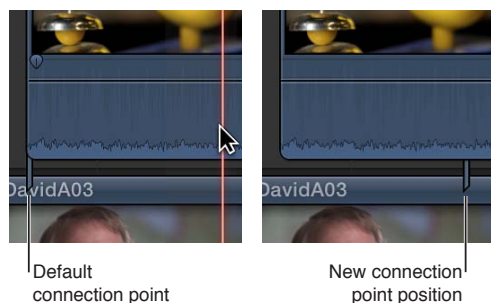
Nota: En Final Cut Pro, si conecta clips, los clips de vídeo situados más arriba tapan los clips que están debajo de ellos. La excepción a esta norma la constituyen los clips con algún tipo de ajuste de transparencia, incrustación o composición. Para obtener más información, consulte [Visión general de Composición](#) en la página 393. Los clips de audio nunca interfieren en el resultado del vídeo, ni siquiera cuando se colocan encima de clips de vídeo en la línea de tiempo.

Ajustar el punto de conexión de un clip conectado

Por omisión, los clips y las pistas se conectan a la pista principal en el primer fotograma, pero es posible mover el "punto de conexión" de un clip o de una pista. Esto resulta de utilidad cuando desea conectar un fotograma o una muestra de audio específicos de la pista o el clip conectado, con un fotograma o muestra de audio específicos de la pista principal.

- Mantenga pulsadas las teclas Comando y Opción y haga clic sobre el clip conectado (o sobre el borde gris de la pista), en el lugar en el que desea situar el punto de conexión.

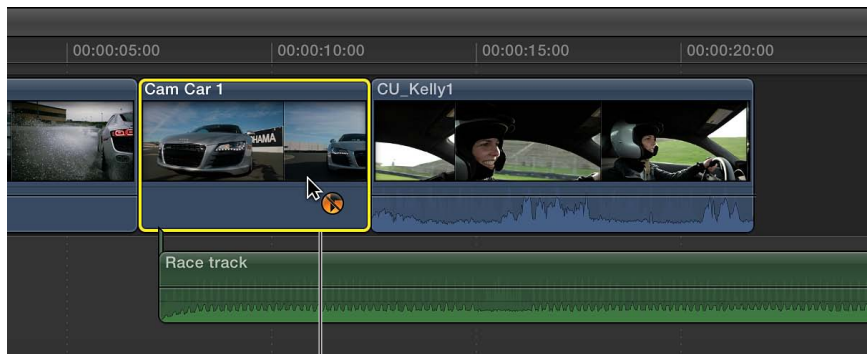
El punto de conexión se moverá al lugar en el que haya hecho clic.



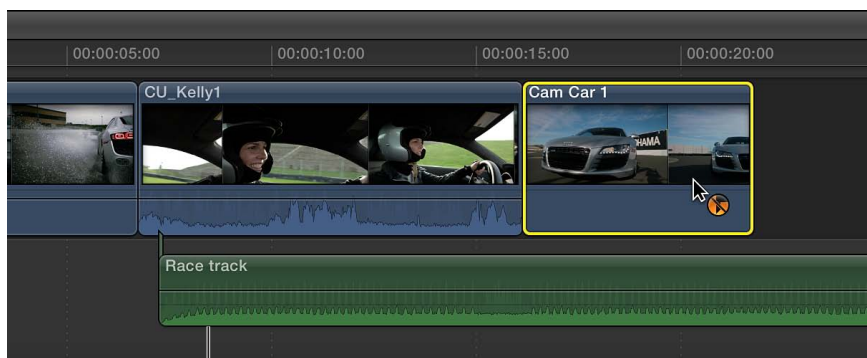
Mover, recortar o eliminar clips de la pista principal sin afectar a los clips conectados

Si desea mover o recortar clips de la pista principal, pero dejando a su vez los clips conectados donde están, puede mantener pulsada la tecla acento grave (`) mientras realiza la edición, y así conservará los tiempos y la posición de los clips conectados.

- *Para mover un clip sin afectar a los clips conectados:* Mientras mantiene pulsada la tecla acento grave (`), arrastre el clip a otro lugar de la línea de tiempo (usando, o bien la herramienta Seleccionar, o bien la herramienta Posición).



Hold down the Grave Accent (`) key and drag the clip.



The connected clip remains in place.

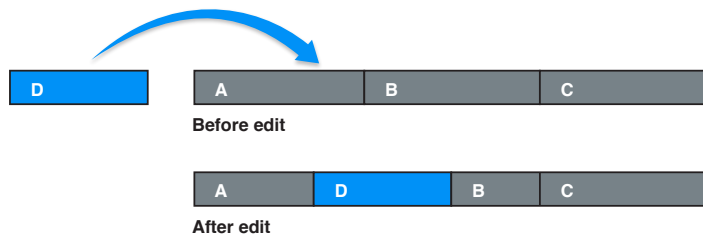
- *Para recortar un clip sin afectar a los clips conectados:* Mientras mantiene pulsada la tecla acento grave (`) recorte el clip con uno de los métodos de edición disponibles: Ripple, Roll, Slip o Slide.
- *Para eliminar un clip sin afectar a los clips conectados:* Mientras mantiene pulsada la tecla de acento grave (`), seleccione el clip y pulse Suprimir (o pulse Opción + Comando + Suprimir).
Para obtener más información acerca de la eliminación de clips e intervalos que contengan clips conectados, consulte [Eliminar clips del proyecto](#) en la página 120.
- *Para cambiar a un clip alternativo en una audición sin afectar a los clips conectados:* Mientras mantiene pulsada la tecla acento grave (`) seleccione la alternativa que desee en la ventana Audición.
Para obtener más información, consulte [Usar audiciones para probar clips en el proyecto](#) en la página 314.

En todos los casos, el clip o los clips conectados permanecen exactamente en la misma posición, conservando sus tiempos.

Si elimina clips o intervalos vinculados a pistas y clips conectados *sin* mantener pulsada la tecla acento grave (`), se aplicarán reglas especiales. Para obtener más información, consulte [Eliminar clips del proyecto](#) en la página 120.

Sobrescribir partes del proyecto

En una edición *sobrescribiendo*, uno o varios clips fuente reemplazan cualquier clip de la pista principal o de una pista seleccionada, empezando en el punto inicial de una selección de intervalo, o en la posición del cursor de reproducción o del Skimmer. Ningún elemento del clip es desplazado, por lo que la duración del proyecto permanece inalterada.



Sobrescribir contenido no es lo mismo que reemplazarlo. La acción de sobrescribir funciona únicamente con selecciones de intervalo, no con clips enteros, y no está condicionada por los límites del clip. Use la edición sobrescribiendo cuando desee reemplazar contenido comprendido en un espacio de tiempo específico, en lugar de planos concretos.

Nota: Puede usar la edición de tres puntos para crear ediciones sobrescribiendo. Para obtener más información, consulte [Visión general de edición de tres puntos](#) en la página 303.

Sobrescribir clips de la línea de tiempo con clips del explorador

- 1 Seleccione uno o más clips en el explorador.

Si se han seleccionado varios clips fuente, estos aparecerán en la línea de tiempo en el orden en que se hayan seleccionado.

- 2 Para definir en qué lugar de la línea de tiempo desea que se empiece a sobrescribir con el nuevo clip, realice una de las siguientes operaciones en la pista principal o en una pista seleccionada:
 - Coloque el cursor de reproducción.
 - Seleccione un intervalo que comprenda uno o varios clips de la línea de tiempo.

Nota: El comando de sobrescribir ignora la selección de clips completos en la línea de tiempo. Si no selecciona un intervalo en la línea de tiempo, Final Cut Pro colocará el inicio del clip con el que se sobrescribe en el lugar donde esté el cursor de reproducción o el Skimmer.

- 3 Seleccione Edición > Sobrescribir (o pulse D).

El clip fuente aparece en la pista principal y sobrescribe los clips que abarque su duración.

Nota: Si usa la función rápida de teclado y el Skimmer está presente en la línea de tiempo, la edición se efectuará en la posición del Skimmer.

Para sobrescribir desde el cursor de reproducción hacia atrás, de forma que el punto *final* del clip con el que se sobrescribe (en lugar de su punto *inicial*) quede alienado con la posición objetivo, pulse Mayúsculas + D.

Reemplazar un clip del proyecto con otro clip

Es posible reemplazar clips del proyecto con clips que se encuentren en el explorador, en otros exploradores de contenido de Final Cut Pro o en el Finder. En contraste con la edición sobrescribiendo, la sustitución funciona sobre clips enteros de la línea de tiempo, y puede modificar la duración del proyecto.



Las opciones de reemplazo incluyen el uso del inicio o el fin del clip fuente, reprogramar el clip fuente para que se ajuste a la duración del clip de la línea de tiempo, además de crear o añadir audiciones de manera automática.

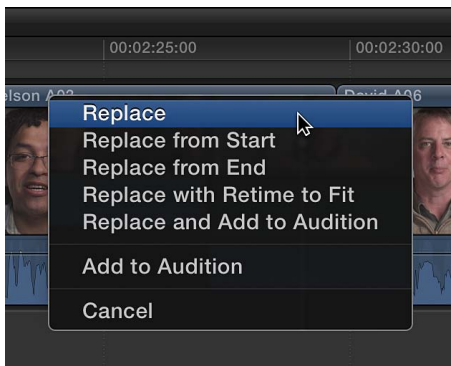
Reemplazar un clip de la línea de tiempo con uno o varios clips arrastrándolos

- 1 Realice una de las siguientes operaciones para hacer una selección de origen:
 - Seleccione un clip o un intervalo en el explorador.
 - Seleccione un ítem de contenido en uno de los exploradores de contenido de Final Cut Pro o el Finder.
- 2 Arrastre la selección de origen sobre el clip de la línea de tiempo que desea sustituir.

El clip objetivo en la línea de tiempo se resalta con un contorno blanco.



- 3 Suelte el botón del ratón y elija una opción del menú de función rápida:



- *Reemplazar*: El clip objetivo queda sustituido por la selección de clip fuente. La duración queda determinada por la duración de la selección de clip fuente. Si la selección de clip fuente y el clip objetivo tienen duraciones distintas, los clips siguientes se desplazan.
- *Reemplazar desde el principio*: El clip objetivo queda sustituido por la selección de clip fuente, empezando desde el principio de la selección de origen. La duración queda determinada por la duración del clip de la línea de tiempo.
- *Reemplazar desde el final*: El clip objetivo queda sustituido por la selección de clip fuente, empezando desde el final de la selección de origen. La duración queda determinada por la duración del clip de la línea de tiempo.
- *Reemplazar con "Reprogramar para ajustar"*: El clip objetivo queda sustituido por la selección de clip fuente completa, reprogramada para que se ajuste a la duración del clip de la línea de tiempo.
- *Reemplazar y añadir a audición*: El clip objetivo queda sustituido por una audición que tiene la selección de clip fuente como opción seleccionada y el clip objetivo como opción alternativa. La duración queda determinada por la selección de clip fuente. Si el clip fuente y el clip objetivo tienen duraciones distintas, los clips siguientes se desplazan.
- *Añadir a audición*: El clip objetivo queda sustituido por una audición que tiene el clip objetivo como opción seleccionada y la selección de clip fuente como opción alternativa.
- *Cancelar*: La edición reemplazando se cancela.

La selección de clip fuente aparece en la línea de tiempo, en lugar del clip original.



The source clip selection appears in the Timeline.

Nota: En los casos "Reemplazar desde el principio" y "Reemplazar desde el final", si la selección de clip fuente resulta ser una selección de intervalo de duración inferior a la del clip objetivo y hay suficiente contenido adicional, Final Cut Pro extenderá la duración de la selección de origen para que coincida con la del clip objetivo. La duración de la pista resultante no varía.

Reemplazar un clip de la línea de tiempo usando funciones rápidas de teclado

- 1 En el explorador, seleccione el clip o intervalo fuente.
- 2 En la línea de tiempo, seleccione el clip que desea sustituir.

Nota: Se requiere que sea la selección de un clip completo, no de un intervalo. Para obtener más información, consulte [Acerca de las selecciones y las cintas de celuloide](#) en la página 95.

- 3 Realice una de las siguientes operaciones:

- *Para realizar una edición de sustitución estándar*: Pulse Mayúsculas + R.

El clip objetivo queda sustituido por la selección de clip fuente. La duración queda determinada por la duración de la selección de clip fuente. Si la selección de clip fuente y el clip objetivo tienen duraciones distintas, los clips siguientes se desplazan.

- *Para realizar una edición “Reemplazar desde el principio”:* Pulse Opción + R.

El clip objetivo queda sustituido por el clip fuente, empezando desde el principio del clip fuente. La duración queda determinada por la duración del clip de la línea de tiempo.

Nota: En el caso “Reemplazar desde el principio”, si la selección de clip fuente resulta ser una selección de intervalo de duración inferior a la del clip objetivo y hay suficiente contenido adicional, Final Cut Pro extenderá la duración de la selección de origen para que coincida con la del clip objetivo. La duración de la pista resultante no varía.

La selección de clip fuente aparece en la línea de tiempo, en lugar del clip original.

Añadir y editar imágenes fijas

En los proyectos de Final Cut Pro, puede añadir y editar una variedad de formatos de imagen fija, fotos y archivos gráficos incluidos.

Añadir una imagen fija a la línea de tiempo

Puede añadir imágenes fijas a su proyecto desde el explorador o el explorador de fotos.

- *Para añadir una imagen fija desde el explorador:* Importe la imagen fija a un evento y, a continuación, seleccione la imagen completa o una parte de ella y arrástrela desde el explorador a la línea de tiempo.

Nota: Una vez importada la imagen fija, esta funciona en Final Cut Pro de la misma manera que cualquier otro clip. Puede usar cualquiera de las técnicas descritas en este capítulo para añadir clips de imagen fija a la línea de tiempo.

- *Para añadir una imagen fija desde el explorador de fotos:* Abra el explorador de fotos, seleccione una imagen fija y arrástrela directamente a la línea de tiempo.

La duración inicial por omisión de las selecciones de intervalo en imágenes fijas es de 4 segundos, pero puede cambiar este ajuste en el panel Edición de las Preferencias de Final Cut Pro.

No hay límite para la duración de un clip de imagen fija. Para ajustar la duración de un clip de imagen fija en la línea de tiempo, utilice cualquiera de las técnicas de recorte descritas en este capítulo. Para ajustar la duración de varios clips de imagen fija a la vez, selecciónelos y elija Modificar > Cambiar duración (o pulse Control + D)

Añadir archivos gráficos con capas a la línea de tiempo

Puede añadir a la línea de tiempo archivos gráficos con capas creados con otra aplicación de edición de imagen, como, por ejemplo, archivos PSD de Adobe Photoshop.

- 1 Importe el archivo gráfico con capas a un evento.

Importante: Si el archivo gráfico con capas tiene un fondo transparente, asegúrese de que el formato de renderización del proyecto está definido como Apple ProRes 4444 para que se conserve la transparencia durante la renderización. Consulte [Modificar los ajustes de un proyecto](#) en la página 93.

- 2 En el explorador, haga Control + clic en la imagen con capas y seleccione “Abrir en la línea de tiempo” en el menú de función rápida.

Cada capa aparece en la línea de tiempo como un clip conectado que puede editar del mismo modo que se edita cualquier otro clip. Por ejemplo, puede animar las capas con un fundido de entrada o de salida.

Layered graphics image in the Viewer



Clips representing individual layers



La duración por omisión de un archivo gráfico con capas es de un minuto. Para ajustar la duración de una de las capas en la línea de tiempo, utilice cualquiera de las técnicas de recorte descritas en este capítulo. Para ajustar la duración de todas las capas, selecciónelas y elija **Modificar > Cambiar duración** (o pulse **Control + D**)

Para obtener más información acerca de la creación de archivos gráficos con capas para Final Cut Pro, visite http://support.apple.com/kb/HT5152?viewlocale=es_ES.

Editar una imagen fija con una aplicación externa de edición de imagen

Es posible modificar una imagen fija con una aplicación externa de edición de imagen y ver esos cambios automáticamente en el clip en Final Cut Pro.

- 1 Para añadir un clip de imagen fija a la línea de tiempo, siga los pasos indicados anteriormente.
- 2 Para localizar el archivo fuente multimedia del clip en el Finder, pulse **Mayúsculas + Comando + R**.
- 3 Abra el archivo de contenido fuente en la aplicación externa de edición de imagen.
- 4 En la aplicación de edición de imagen, modifique la imagen y guarde los cambios.
- 5 Vuelva a Final Cut Pro.

Los cambios aparecerán automáticamente en el clip de imagen fija de Final Cut Pro.

También puede crear fotogramas congelados de sus clips de vídeo. Para obtener más información, consulte [Crear fotogramas congelados](#) en la página 119.

Crear fotogramas congelados

Puede crear clips de fotograma congelado a partir de cualquier clip de vídeo de manera sencilla. Los clips de fotograma congelado mantienen quieto un fotograma, deteniendo la acción en pantalla durante un tiempo.

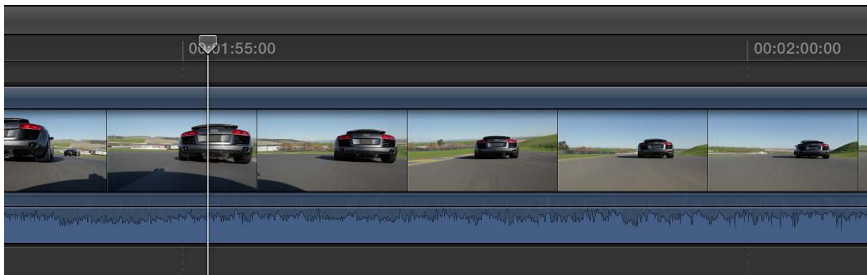
Se pueden crear clips de fotograma congelado a partir de los clips de la línea de tiempo o del explorador. Si crea un clip de fotograma congelado a partir del explorador, este se adjunta a la pista principal en la posición del cursor de reproducción como un clip conectado.

Puede crear fotogramas congelados sobre la marcha, durante la reproducción o mientras navega a un fotograma específico de cualquier clip.

Nota: Un clip de fotograma congelado conserva todos los atributos que se le habían aplicado al clip fuente, como ajustes y efectos.

Crear un clip de fotograma congelado

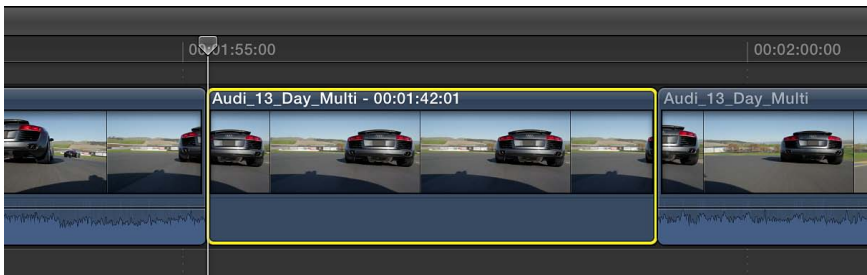
- 1 En la línea de tiempo o el explorador, realice una de las siguientes operaciones:
 - Desplace el Skimmer o el cursor de reproducción al fotograma que desea congelar.
 - Comience a reproducir el clip.



- 2 Seleccione Edición > Añadir fotograma congelado (o pulse Opción + F).

El fotograma congelado se añadirá al proyecto de una manera u otra en función de si fue creado a partir de la línea de tiempo o del explorador.

- *Si ha creado el fotograma congelado a partir de un clip de la línea de tiempo:* Se insertará un clip de fotograma congelado nuevo en la posición del Skimmer o del cursor de reproducción en la línea de tiempo.
- *Si ha creado el fotograma congelado a partir de un clip del explorador:* Se adjuntará como clip conectado un clip de fotograma congelado nuevo en la posición del cursor de reproducción en la línea de tiempo.



Cambiar la duración por omisión de los clips de fotograma congelado

Los clips de fotograma congelado tienen la misma duración por omisión que los clips de imagen fija: 4 segundos. Puede modificar la duración por omisión en las preferencias de Final Cut Pro.

- 1 Seleccione Final Cut Pro > Preferencias (o pulse Comando + Coma) y haga clic en el botón Edición de la parte superior de la ventana.
- 2 Ajustar el regulador de valor de las imágenes fijas.

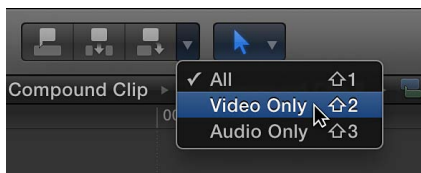
Si no desea crear un clip distinto para los fotogramas congelados, puede crear un segmento de suspensión mediante el menú desplegable Reprogramar. Para obtener más información, consulte [Crear un segmento de suspensión](#) en la página 330.

Añadir clips usando el modo de solo vídeo o de solo audio

Por omisión, cuando añade clips de un evento a la línea de tiempo, todos los componentes de vídeo y audio del clip se incluyen en la edición. Sin embargo, también es posible añadir únicamente la parte de vídeo, o únicamente la parte de audio, de los clips de evento a la línea de tiempo, aunque dichos clips contengan a la vez vídeo y audio.

Realizar ediciones de solo vídeo o de solo audio

- 1 Para configurar el modo de edición, realice una de las siguientes operaciones:
 - *Para añadir solo el vídeo de la selección a la línea de tiempo:* Seleccione “Solo vídeo” en el menú desplegable Edición en la barra de herramientas (o pulse Mayúsculas + 2).



- *Para añadir solo el audio de la selección a la línea de tiempo:* Seleccione “Solo audio” en el menú desplegable Edición en la barra de herramientas (o pulse Mayúsculas + 3).

Los botones de edición de la barra de herramientas cambian de aspecto para indicar el modo seleccionado:



- 2 Añada los clips a la línea de tiempo como lo haría normalmente.

El clip de solo vídeo o solo audio aparecerá en la línea de tiempo.

Para volver al modo por omisión (vídeo y audio), seleccione Todo en el menú desplegable Edición de la barra de herramientas (o pulse Mayúsculas + 1).

Eliminar clips del proyecto

Al eliminar clips de un proyecto en la línea de tiempo, el contenido fuente de los eventos, los exploradores de contenido de Final Cut Pro y el Finder no se ve afectado.

Eliminar clips o intervalos de la línea de tiempo

- 1 En la línea de tiempo, seleccione los clips o el intervalo que desea eliminar.
- 2 Seleccione Edición > Eliminar (o pulse la tecla Suprimir).

Los clips seleccionados o fragmentos de clips se eliminarán de la línea de tiempo y cualquier clip que se encuentre a la derecha de la selección se desplazará para cerrar el hueco resultante.

Para deshacer la eliminación inmediatamente, seleccione Edición > Deshacer (o pulse Comando + Z).

Nota: Normalmente, si selecciona un clip completo de la línea de tiempo (por ejemplo, con la tecla C) o un intervalo que comprende un clip completo (por ejemplo, con la tecla X), y lo elimina, todos sus clips conectados o pistas también se eliminan. Sin embargo, es posible eliminar un clip sin que sus clips conectados se vean afectados si mantiene pulsada la tecla acento grave (`) mientras pulsa la tecla Suprimir. Para obtener más información, consulte “Mover, recortar o eliminar clips de la pista principal sin afectar a los clips conectados” en [Conectar clips para añadir planos de corte, títulos y efectos de sonido sincronizados](#) en la página 109. Además, si elimina un intervalo que comprende una parte de clip que incluya una pista o clip conectado, estos elementos conectados no se eliminan, sino que pasan al clip más cercano en la pista principal.

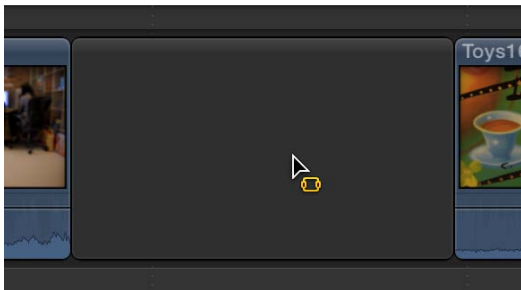
Eliminar clips o intervalos sin que la duración total y los tiempos del proyecto se vean afectados

Si desea eliminar clips de la línea de tiempo manteniendo a la vez la duración total y los tiempos del proyecto, puede reemplazar clips con clips de intervalo. Este método evita las ediciones con desplazamiento.

- 1 Seleccione los clips o el intervalo que desea eliminar.



- 2 Seleccione Edición > Reemplazar por separación (o pulse Mayúsculas + Suprimir).
Final Cut Pro sustituirá la selección en la línea de tiempo por un clip de intervalo.



Nota: Este método conserva los clips conectados. Cuando reemplaza un clip con un clip de intervalo, cualquier clip conectado se adjuntará al clip de intervalo resultante.

Aislar clips en solo, desactivarlos y activarlos

En ocasiones, puede resultar útil comparar cómo queda una secuencia al reproducirla con ciertos clips o sin ellos. En Final Cut Pro, puede reproducir en un instante el audio de un clip excluyendo el audio de otros. Esta función, llamada *solo*, funciona desactivando el audio en todos los clips de la línea de tiempo que no están seleccionados. También puede desactivar (en vez de eliminar) clips específicos para que durante la reproducción sean invisibles y mudos. Los clips desactivados no aparecerán en el material resultante. Volverlos a activar es igual de fácil.

Poner ítems seleccionados en solo

Cuando desea concentrarse en un subgrupo de clips de la línea de tiempo de modo aislado, puede seleccionarlos y ponerlos en solo.

- 1 En la línea de tiempo, seleccione los clips que desea aislar.
- 2 Realice una de las siguientes operaciones:
 - Seleccione Clip > Solo (o pulse Opción + S).
 - Haga clic en el botón Solo, situado en la esquina superior derecha de la línea de tiempo.



Cuando está activado, el botón Solo se vuelve de color amarillo, y los clips que no forman parte del solo aparecen en blanco y negro para poder identificar fácilmente los clips en solo, enmarcados a su vez por un contorno amarillo.

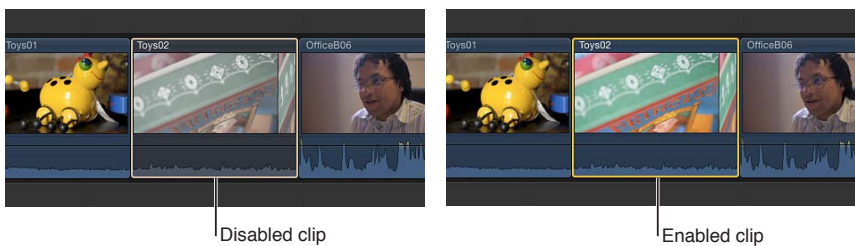


- 3 Para desactivar el solo, vuelva a hacer clic en el botón Solo.

Desactivar y reactivar uno o varios clips

- 1 Seleccione uno o más clips en la línea de tiempo.
- 2 Seleccione Clip > Desactivar (o pulse V).

Los clips desactivados aparecen atenuados en la línea de tiempo y durante la reproducción son invisibles y mudos.



- 3 Para reactivar los clips desactivados, selecciónelos en la línea de tiempo y seleccione Clip > Activar (o pulse V).

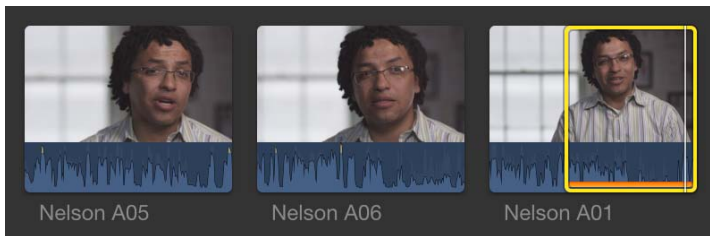
Buscar el clip fuente de uno de los clips de la línea de tiempo

Podrá encontrar en un instante el evento original de cada clip de la línea de tiempo de ese proyecto. Esto resulta muy útil especialmente cuando desea duplicar un clip del proyecto o añadirlo a otro proyecto.

Buscar y mostrar el clip de evento fuente de un clip de la línea de tiempo

- 1 En la línea de tiempo, seleccione el clip cuyo clip de evento fuente desea localizar.
- 2 Realice una de las siguientes operaciones:
 - Seleccione Clip > Mostrar en el explorador (o pulse Mayúsculas + F).
 - Pulse Control + clic sobre el clip y seleccione “Mostrar en el explorador” en el menú desplegable.

Aparece un borde de selección alrededor del clip o intervalo fuente en el explorador y la posición del cursor de reproducción en el clip fuente corresponde con la posición del cursor de reproducción en el clip de la línea de tiempo. Una línea naranja a lo largo de la parte inferior de un clip fuente indica que el clip está siendo usado en el proyecto actual (abierto en la línea de tiempo).



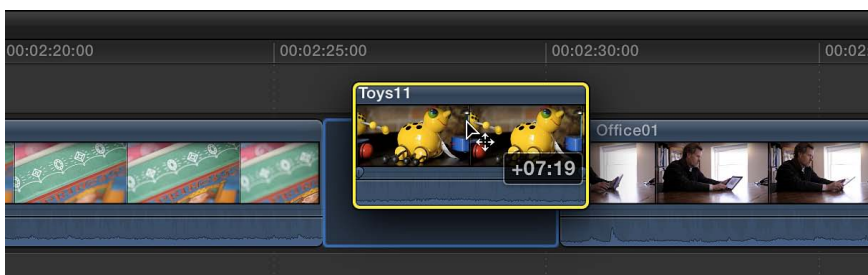
Ordenar clips en la línea de tiempo

En Final Cut Pro puede colocar y reordenar los clips de un proyecto como desee. Si añade o mueve un clip en la línea de tiempo arrastrándolo, Final Cut Pro también moverá otros clips para hacerle sitio. Existen otras técnicas de reordenación como, por ejemplo, mover los clips de forma numérica introduciendo un valor de código de tiempo, deslizarlos utilizando funciones rápidas de teclado, sobrescribirlos con la herramienta Posición y desplazarlos verticalmente desde la pista principal o hasta él.

Mover clips arrastrándolos horizontalmente

- En la línea de tiempo, seleccione uno o más clips y arrástrelos a una nueva ubicación dentro del proyecto.

Al arrastrar los clips, verá en la línea de tiempo un contorno que corresponde a la selección e indica su nueva posición. Cuando suelte el botón del ratón, el clip (o clips) recolocado aparecerá en la nueva posición. Final Cut Pro desplaza los clips (y sus clips conectados) en la línea de tiempo para hacerle sitio a los clips que ha recolocado y cerrar el hueco dejado por ellos. Asimismo, puede arrastrar los clips verticalmente dentro y fuera de la pista principal.



Nota: Este método de traslado horizontal de clips es, a efectos prácticos, el equivalente a la edición de orden aleatorio en Final Cut Pro 7, aunque más sencillo.

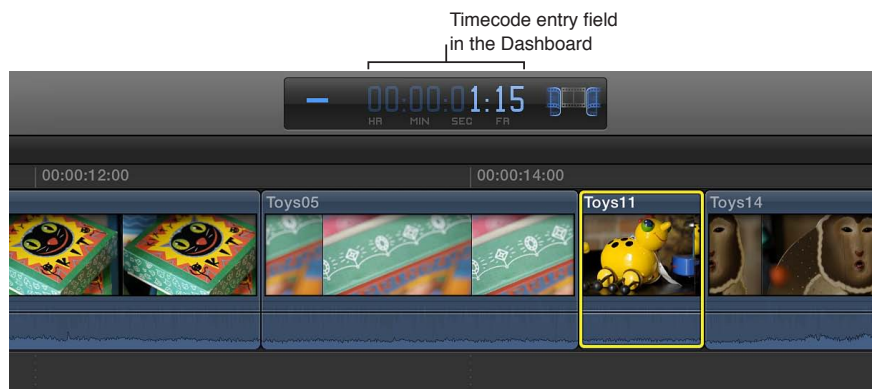
Mover clips introduciendo un valor de código de tiempo

Puede recolocar clips específicos de la línea de tiempo indicando cuánto tiempo desea que se muevan.

- 1 Seleccione uno o más clips en la línea de tiempo.
- 2 Realice una de las siguientes operaciones:
 - *Para mover los clips hacia delante:* Pulse la tecla signo más (+) e introduzca la duración en código de tiempo que corresponde al traslado.
 - *Para mover los clips hacia atrás:* Pulse la tecla guión (-) e introduzca la duración en código de tiempo que corresponde al traslado.

Nota: Para obtener más información y recomendaciones acerca de la introducción de código de tiempo, consulte [Navegar usando código de tiempo](#) en la página 150.

El campo de introducción de código de tiempo (con números azules) aparece en el tablero de control de la barra de herramientas al escribir.



- 3 Pulse Retorno.

Los clips se moverán hacia delante o hacia atrás el valor de tiempo que haya introducido. Los clips adyacentes se recortarán para adaptarse al cambio de posición de ese clip. Si prefiere rellenar las secciones vacías de la pista con un clip de intervalo, seleccione la herramienta Posición pulsando P antes de escribir un valor de código de tiempo.



The clip moves forward or back by the duration you entered.

Adjacent clips are trimmed to accommodate the change in the clip's position.

Nota: Mover clips especificando un código de tiempo es similar a hacer una edición Slide. Para obtener más información, consulte [Realizar ediciones Slide con la herramienta Acortar](#) en la página 142.

Deslizar clips usando funciones rápidas de teclado

La función de deslizar en Final Cut Pro le permite mover ítems específicos en pequeña medida, como fotogramas y subfotogramas (en clips de solo audio conectados).

- 1 Seleccione uno o más clips en la línea de tiempo.
- 2 Para deslizar los clips, realice una de las siguientes operaciones:
 - Para mover la selección un fotograma hacia la izquierda: Pulse Coma (,).
 - Para mover la selección 10 fotogramas hacia la izquierda: Pulse Mayúsculas + Coma (,).
 - Para mover la selección un fotograma hacia la derecha: Pulse Punto (.)
 - Para mover la selección 10 fotogramas hacia la derecha: Pulse Mayúsculas + Punto (.)
- 3 Si desea deslizar los clips de audio conectados uno o varios subfotogramas, realice una de las siguientes operaciones:
 - Para mover la selección un subfotograma hacia la izquierda: Pulse Opción + Coma (,).
 - Para mover la selección 10 subfotogramas hacia la izquierda: Pulse Opción + Mayúsculas + coma (,).
 - Para mover la selección un subfotograma hacia la derecha: Pulse Opción + Punto (.)
 - Para mover la selección 10 subfotogramas hacia la derecha: Pulse Opción + Mayúsculas + punto (.)

Para obtener más información sobre subfotogramas, consulte [Visualizar la ondas de audio a nivel de muestra de audio](#) en la página 169.

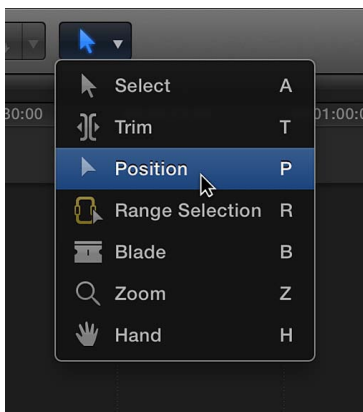
El clip deslizado se muestra en la nueva posición en la línea de tiempo. Los clips adyacentes se recortarán para adaptarse al cambio de posición de ese clip. Si prefiere rellenar las secciones vacías de la pista con un clip de intervalo, seleccione la herramienta Posición pulsando P antes de deslizar clips.

Nota: Deslizar clips en la línea de tiempo es similar a hacer una edición Slide. Para obtener más información, consulte [Realizar ediciones Slide con la herramienta Acortar](#) en la página 142.

Sobrescribir clips con la herramienta Posición

Puede mover clips arrastrándolos sobre la línea de tiempo para sobrescribir otros. Esto le permite colocar clips con precisión sin que otros clips se desplacen para hacer sitio.

- 1 Seleccione la herramienta Posición en el menú desplegable Herramientas de la barra de herramientas (o pulse P).



El puntero cambia al icono de la herramienta Posición .

Consejo: Para pasar temporalmente a la herramienta Posición, mantenga la tecla P pulsada. Al dejar de pulsar la tecla P la herramienta vuelve a ser la que estaba activa anteriormente.

- 2 Seleccione el clip que desea mover.



- 3 Arrastre el clip por la línea de tiempo hasta su nueva posición.



El clip trasladado sobrescribirá cualquier clip que se encuentre en su nueva ubicación. Un clip de intervalo rellenará la sección de la línea de tiempo que ha quedado vacía.

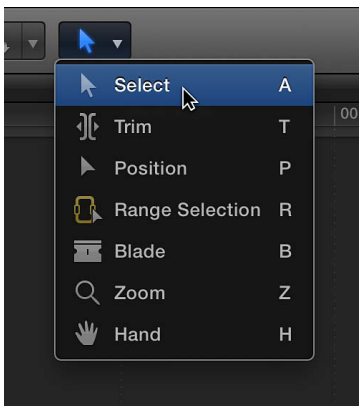
Nota: Si prefiere mover clips hacia la izquierda o la derecha en la línea de tiempo *sin* que quede un intervalo en blanco, puede realizar una edición Slide.

Para volver a la herramienta Seleccionar (por omisión), selecciónela en el menú desplegable Herramientas de la barra de herramientas (o pulse A).

Arrastrar clips desde la pista principal o hasta ella

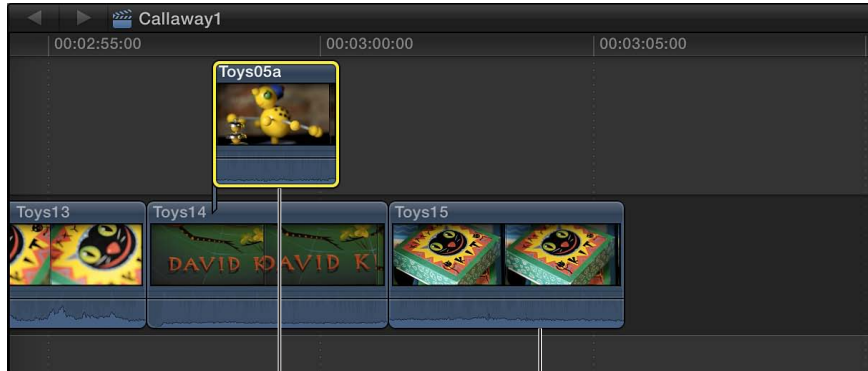
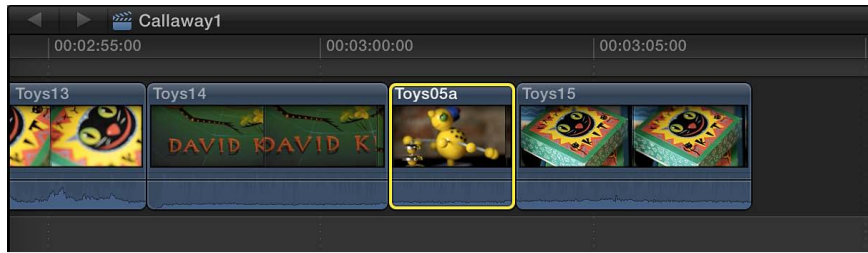
Puede arrastrar clips desde la pista principal y hasta ella. Esta técnica emplea ediciones Ripple, lo cual afectará a la duración total del proyecto. Al trasladar un clip fuera de la pista principal, este se convierte en, o bien un clip conectado individual, o bien parte de un pista conectada.

- 1 Si la herramienta Seleccionar no es la herramienta activa, selecciónela en el menú desplegable Herramientas de la barra de herramientas (o pulse A).



- 2 Seleccione uno o más clips (ya sean clips de la pista principal o clips conectados).
- 3 Realice una de las siguientes operaciones:

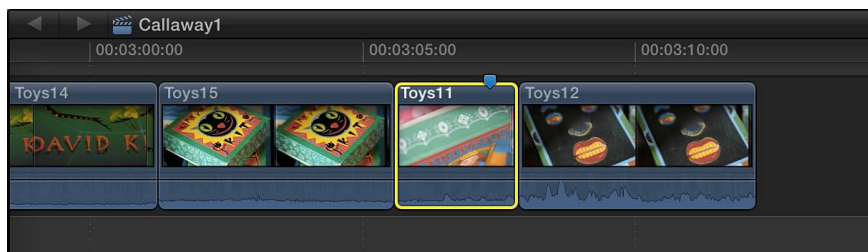
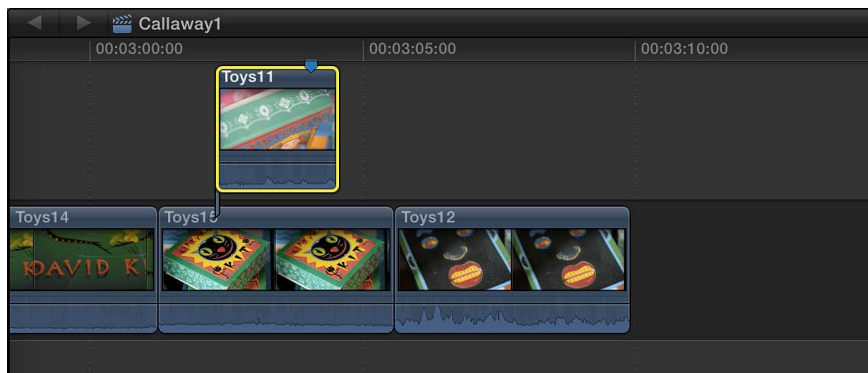
- *Para mover clips fuera de la pista principal:* Arrastre los clips desde la pista principal hasta su nueva posición como clips conectados (encima o debajo de la pista principal).
Los clips siguientes en la pista principal se desplazan hacia la izquierda para cerrar el hueco que han dejado los que había movido.



Drag the clip to its new position as a connected clip.

Subsequent clips ripple left to close the gap.

- *Para mover clips a la pista principal:* Arrastre los clips desde su posición como clips conectados a un punto de edición entre dos clips dentro de la pista principal.
El resultado es de hecho una edición de inserción: los que eran anteriormente clips conectados se insertan en la pista principal y los clips siguientes se desplazan a la derecha para dejar sitio a los nuevos.



Nota: Puede arrastrar clips desde la pista principal y hasta ella siempre y cuando estos no tengan clips conectados. Si hay un clip conectado, deberá moverlo o eliminarlo primero, o bien usar los comandos “Eleva de la pista principal” o “Grabar encima de la pista principal”.

Mover clips desde la pista principal o hasta ella sin causar desplazamientos en el proyecto

Puede mover clips desde la pista principal o hasta ella sin que esto afecte a la duración total del proyecto.

- 1 Seleccione los clips que desea mover.



- 2 Realice una de las siguientes operaciones:

- *Para mover clips seleccionados desde la pista principal hasta clips conectados en la misma posición de la línea de tiempo:* Seleccione Edición > Elevar de la pista principal (o pulse Comando + Opción + Flecha arriba).



Las secciones vacías de la pista principal se rellenarán con clips de intervalo si es necesario.

- *Para mover clips conectados seleccionados hasta la pista principal:* Seleccione Edición > Grabar encima de la pista principal (o pulse Comando + Opción + Flecha abajo).

En función de la cantidad de material solapado en el clip conectado, el comando “Grabar encima de la pista principal” creará una división, o bien sobrescribirá cualquier clip de vídeo que se encuentre en la nueva posición y convertirá el componente de audio del clip sobrescrito en un clip conectado. El comando “Grabar encima de la pista principal” no está disponible para clips de solo audio.

Nota: El comando “Grabar encima de la pista principal” funciona solo en clips conectados individuales. Para usar este comando en el clip de una pista conectada, primero muévelo fuera de la pista.

Puede obtener los mismos resultados arrastrando clips con la herramienta Posición.

Cortar y recortar clips

Visión general de recortar

Una vez tenga ensamblados más o menos todos los clips en orden cronológico en la línea de tiempo, comienza el ajuste fino del punto de montaje (o del punto de edición) entre cada par de clips contiguos. Siempre que se hace más corto o más largo un clip de un proyecto, se ajusta el clip. Sin embargo, generalmente se refiere a los ajustes de precisión de cualquier duración entre un fotograma hasta varios segundos. Si se ajustan las duraciones de los clips en cantidades mucho mayores, todavía se está acortando, pero ya no en la fase de ajuste fino de la edición.

En Final Cut Pro, puede usar una variedad de técnicas para recortar clips de la línea de tiempo y puntos de edición, incluidas las ediciones Ripple, Roll, Slip y Slide.

Independientemente de cómo se acorte o se hagan otras ediciones en Final Cut Pro, el material subyacente no se toca nunca. Los fragmentos de clip recortados o eliminados, se eliminan únicamente del proyecto, no de los clips originales de la biblioteca ni de los archivos de contenidos originales del disco duro.

Consejo: Puede usar la visualización doble del visor mientras recorta puntos de edición en la línea de tiempo. Para obtener más información, consulte [Mostrar información detallada del recorte](#) en la página 144.

Cortar clips con la herramienta Cortar

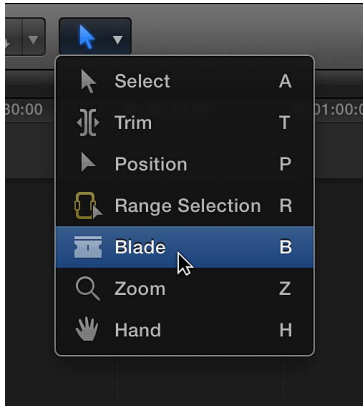
Una vez añadidos los clips a la línea de tiempo, puede cortarlos fácilmente para ajustar sus duraciones o eliminar secciones no deseadas.

La edición más básica es el *montaje directo*. El término proviene del proceso de edición cinematográfica en el que se corta la cinta de celuloide con una cuchilla y se pega el nuevo “clip” con pegamento.

Cada vez que corta un clip en el proyecto, este se divide en dos clips. Puede cortar los clips uno a uno o varios a la vez.

Cortar un clip en la línea de tiempo

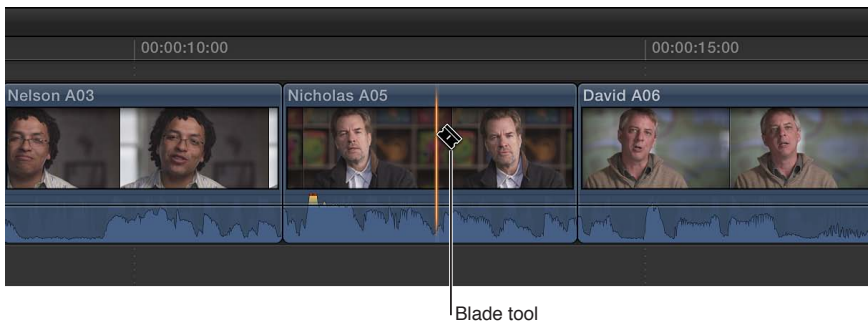
- 1 Seleccione la herramienta Cortar en el menú desplegable Herramientas de la barra de herramientas (o pulse B).



El puntero se convierte en el icono de la herramienta Cortar .

Consejo: Para pasar temporalmente a la herramienta Cortar, mantenga la tecla B pulsada. Al dejar de pulsar la tecla B la herramienta vuelve a ser la que estaba activa anteriormente.

- 2 Mueva el Skimmer al fotograma del clip donde desea realizar el corte, y haga clic.



Consejo: También puede cortar clips durante la reproducción el proyecto. Para cortar clips sobre la marcha, pulse Comando + B en cualquier momento durante la reproducción del proyecto.

Un punto de edición aparecerá en forma de línea punteada en el lugar donde haya hecho clic y el clip se dividirá en dos. La línea punteada indica una *edición directa*, en la cual el contenido multimedia a un lado u otro del punto de edición es continuo.



Para eliminar una edición directa, realice una de las siguientes operaciones:

- Seleccione uno o ambos lados del punto de edición directa y elija Acortar > Unir clips (o pulse Eliminar).
- Seleccione los clips a cada lado de las ediciones directas y elija Acortar > Unir clips.

Cortar todos los clips de una vez

Puede usar el comando "Cortar todo" para cortar todos los clips y clips conectados de la pista principal simultáneamente por la posición del Skimmer o el cursor de reproducción.

- 1 En la línea de tiempo, desplace el Skimmer al fotograma por el que desea realizar el corte.
- 2 Seleccione Acortar > Cortar todo (o pulse Mayúsculas + Comando + B).

Todos los clips se cortarán por el Skimmer.

Cortar varios clips seleccionados a la vez

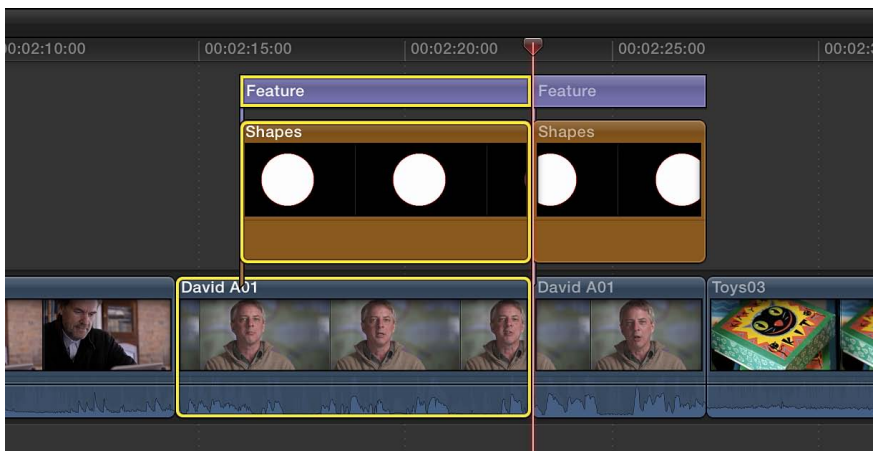
Puede usar el comando Cortar para cortar simultáneamente determinados clips y clips conectados de la pista principal.

- 1 En la línea de tiempo, seleccione los clips que desea cortar.
- 2 Mueva el Skimmer al fotograma donde desea realizar el corte.



- 3 Seleccione Acortar > Cortar (o pulse Comando + B).

Los clips seleccionados se cortarán por la posición del Skimmer.



Nota: Si no realiza una selección, el comando solo se ejecutará en el clip de la pista principal.

Extender o acortar un clip

Puede recortar un clip en el proyecto ajustando su punto de inicio y de fin.

El tipo de recorte por omisión en Final Cut Pro es un *desplazamiento por eliminación y unión*, que ajusta el punto de inicio o el punto final de un clip sin dejar un vacío en la línea de tiempo. El cambio en la duración del clip desplaza el resto, moviendo todos los clips siguientes hacia delante o atrás en la línea de tiempo.




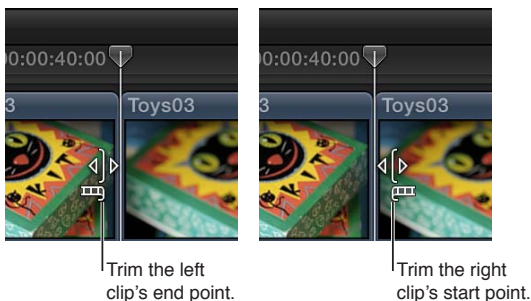
De forma similar, si se elimina un clip de la línea de tiempo, los clips siguientes se desplazan más adelante para cerrar el hueco. Las ediciones Ripple afectan al clip recortado, a la posición de todos los clips siguientes y a la duración total del proyecto.

Puede usar la visualización doble del visor mientras recorta puntos de edición en la línea de tiempo. Esta visualización muestra una de manera más detallada cada lado del punto de edición. Para obtener más información, consulte [Mostrar información detallada del recorte](#) en la página 144.

Arrastrar puntos de edición con la herramienta Seleccionar

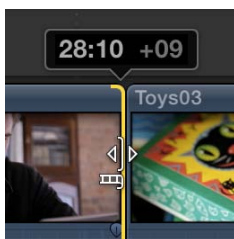
- 1 En la línea de tiempo, mueva el puntero al punto de inicio o de fin del clip que desea recortar.

La flecha del puntero se convierte en el icono de recorte . El aspecto del icono de recorte cambia para indicar si la acción afectará al punto de fin del clip izquierdo o al punto de inicio del clip derecho.



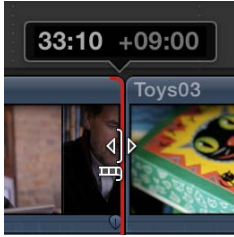
- 2 Arrastre el punto de edición en la dirección en la que desea recortar el clip.

Al arrastrar, el clip se acorta o se extiende. Campos numéricos de código de tiempo indican la duración del clip y la cantidad de tiempo que está moviendo el punto de edición.



Todos los clips situados a la derecha de la edición se desplazan como corresponde.

Cuando extiende un clip hasta su límite de duración máxima en cualquier dirección, su borde se volverá de color rojo.



Introducir la nueva duración de un clip mediante código de tiempo

Puede cambiar la duración total de uno o varios clips seleccionados introduciendo un valor de código de tiempo.

- 1 Seleccione uno o más clips en la línea de tiempo.
- 2 Realice una de las siguientes operaciones:
 - Seleccione Modificar > Cambiar duración (o pulse Control + D).
 - Haga doble clic en el centro del tablero de control situado en la barra de herramientas.

El campo de introducción de código de tiempo aparecerá en el tablero de control.



- 3 Introduzca una nueva duración para el clip seleccionado.

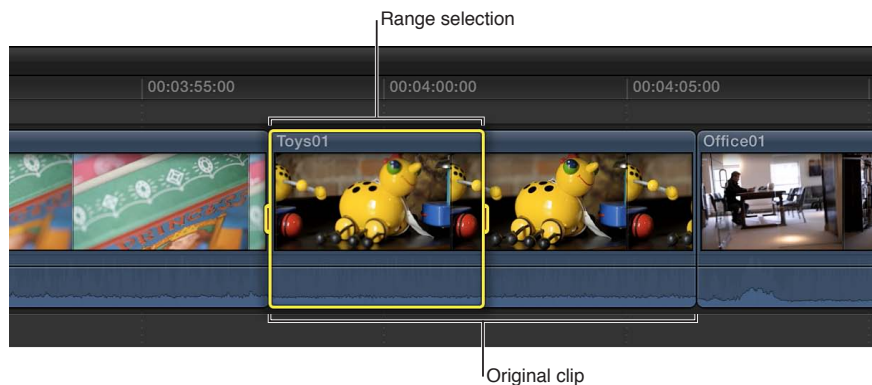
Final Cut Pro mueve el punto de fin del clip a la duración que ha introducido y desplaza los clips siguientes de la línea de tiempo como corresponda.

Para obtener más información sobre la introducción de valores de código de tiempo, consulte [Navegar usando código de tiempo](#) en la página 150.

Nota: Si ha introducido una duración mayor que el contenido disponible en el clip, Final Cut Pro extiende la duración a su límite máximo.

Acortar hasta una selección

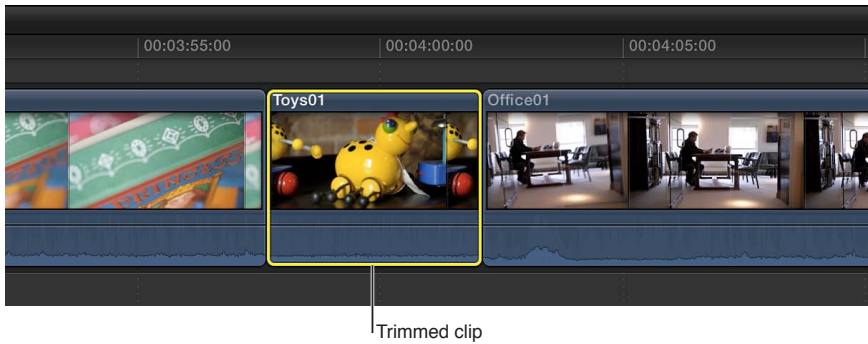
- 1 En la línea de tiempo, seleccione la parte del clip que desea conservar.



Para obtener más información acerca de la selección de intervalos, consulte [Seleccionar un intervalo](#) en la página 98.

2 Seleccione Acortar > Acortar hasta la selección.

Final Cut Pro recorta los puntos de inicio y fin de la selección de intervalo.



Las secciones no deseadas se eliminan del clip y del proyecto, y los clips siguientes se desplazan dentro del proyecto como corresponde.

Deslizar puntos de edición usando funciones rápidas de teclado

Puede ajustar con precisión el punto de inicio y de fin de un clip utilizando funciones rápidas de teclado. Es posible mover el punto de edición uno o varios fotogramas y, además, mover los puntos de edición de clips de audio conectados (que no se encuentren en la pista principal) subfotograma a subfotograma.

1 En la línea de tiempo, seleccione el punto de inicio o fin del clip que desea recortar.



2 Para mover el punto de edición, realice una de las siguientes operaciones:

- Para mover el punto de edición un fotograma hacia la izquierda: Pulse Coma (,).
- Para mover el punto de edición 10 fotogramas hacia la izquierda: Pulse Mayúsculas + Coma (,).
- Para mover el punto de edición un fotograma hacia la derecha: Pulse Punto (.)
- Para mover el punto de edición 10 fotogramas hacia la derecha: Pulse Mayúsculas + Punto (.)

3 Si desea deslizar el punto de edición de clips de audio conectados uno o varios subfotogramas, realice una de las siguientes operaciones:

- Para mover el punto de edición un subfotograma hacia la izquierda: Pulse Opción + Coma (,).
- Para mover el punto de edición 10 subfotogramas hacia la izquierda: Pulse Opción + Mayúsculas + coma (,).
- Para mover el punto de edición un subfotograma hacia la derecha: Pulse Opción + Punto (.)
- Para mover el punto de edición 10 subfotogramas hacia la derecha: Pulse Opción + Mayúsculas + punto (.)

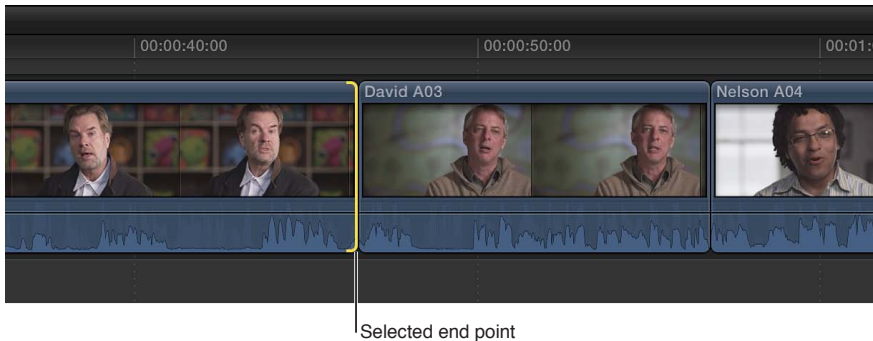
Para obtener más información sobre subfotogramas, consulte [Visualizar la ondas de audio a nivel de muestra de audio](#) en la página 169.

El clip quedará recortado y la línea de tiempo se actualizará como corresponde.

Mover puntos de edición hasta el cursor de reproducción

Puede ajustar puntos de edición específicos en la línea de tiempo, ya sea con una edición Ripple o Roll, mediante funciones rápidas de teclado.

- 1 En la línea de tiempo, seleccione el punto de edición que desea ajustar.



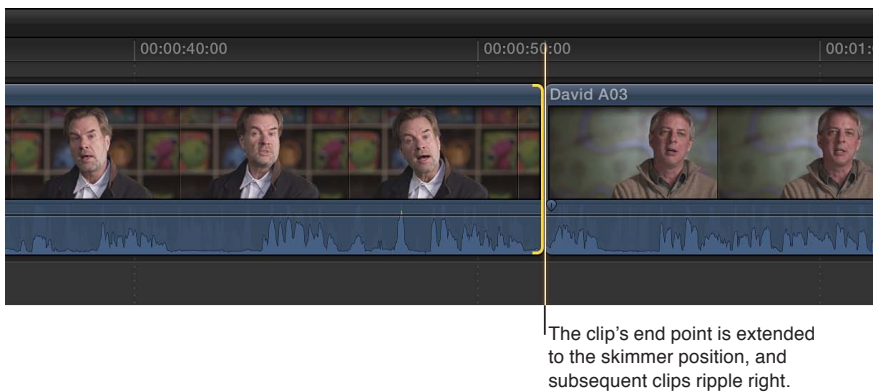
Nota: Para realizar una edición Roll, seleccione ambos lados del punto de edición con la herramienta Acortar.

- 2 Sitúe el cursor de reproducción o el Skimmer en el lugar de la línea de tiempo al que desea trasladar el punto de edición.



- 3 Seleccione Acortar > Extender edición (o pulse Mayúsculas + X).

El punto de edición se extiende (o se acorta) hasta la posición del cursor de reproducción o el Skimmer.

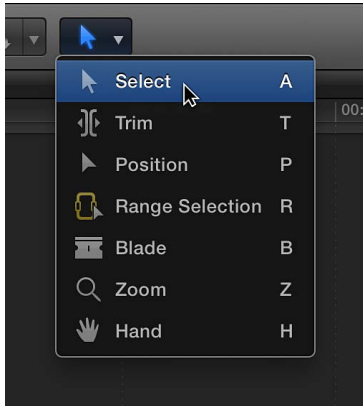


En el ejemplo anterior, si había seleccionado el punto final de un clip, los clips siguientes de la línea de tiempo se desplazarán como corresponda. Si había seleccionado ambos lados del punto de edición con la herramienta Acortar, el clip derecho se acorta (con una edición Roll) y ningún clip se desplaza.

Recortar puntos de edición utilizando código de tiempo

Es posible acortar clips de forma numérica introduciendo valores de código de tiempo.

- 1 Si la herramienta Seleccionar no es la herramienta activa, selecciónela en el menú desplegable Herramientas de la barra de herramientas (o pulse A).



- 2 En la línea de tiempo, seleccione el punto de inicio o fin del clip que desea acortar.
- 3 Para recortar el punto de edición, realice una de las siguientes operaciones:
 - *Para mover el punto de edición hacia delante:* Pulse la tecla signo más (+), introduzca la duración en código de tiempo que corresponde al recorte, y pulse Retorno.
 - *Para mover el punto de edición hacia atrás:* Pulse la tecla signo menos (-), introduzca la duración en código de tiempo que corresponde al recorte, y pulse Retorno.

El campo de introducción de código de tiempo (con números azules y el signo más o menos) aparece en el tablero de control de la barra de herramientas al escribir.



El clip se acorta o se extiende según la cantidad de tiempo que haya introducido y los clips siguientes de la línea de tiempo se desplazan como corresponda.

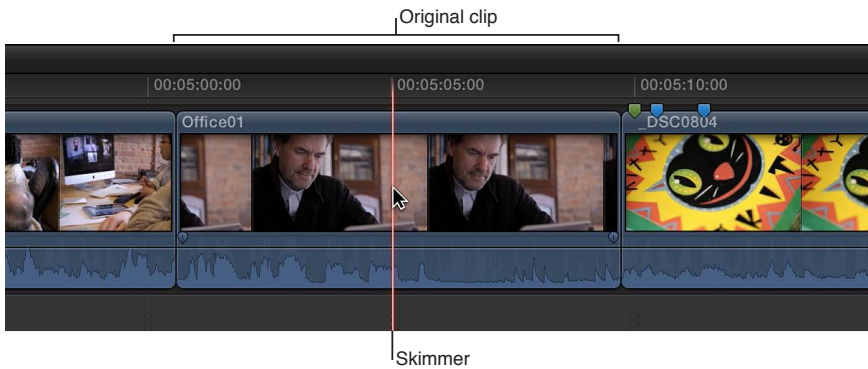
Nota: No es posible utilizar esta función para extender un clip más allá de su duración máxima.

Para obtener más información y recomendaciones acerca de la introducción de código de tiempo, consulte [Navegar usando código de tiempo](#) en la página 150.

Cortar el principio o el final de un clip por el cursor de reproducción

Puede que algunos de sus clips de vídeo tengan secciones al principio o al final que no desee incluir en el proyecto. Resulta muy sencillo recortar esos intervalos con un solo comando, incluso durante la reproducción del proyecto. No es necesario que seleccione nada. Este tipo de edición a veces se denomina de inicio y fin, o *cabeza y cola*.

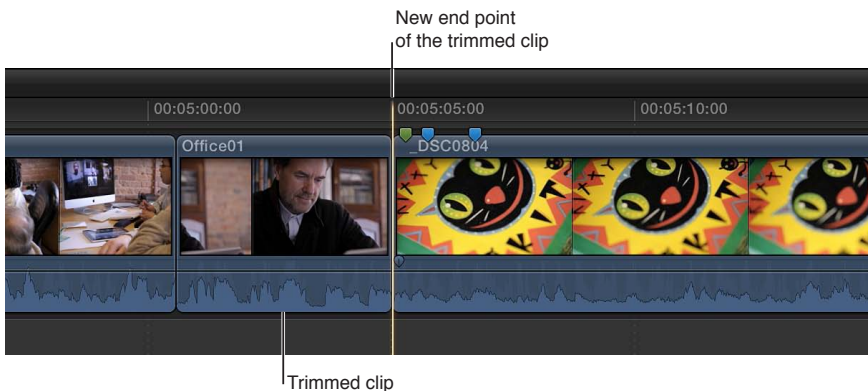
- 1 En la línea de tiempo, sitúe el cursor de reproducción o el Skimmer en el fotograma por el cual desea cortar el clip.



- 2 Realice una de las siguientes operaciones:

- *Para recortar el principio del clip:* Seleccione Acortar > Corte de inicio, o pulse Opción + Acento grave (`).
- *Para recortar el final del clip:* Seleccione Acortar > Corte de final, o pulse Opción + Más (+).
- *Para recortar el punto de edición más cercano al cursor de reproducción:* Seleccione Acortar > Acortar hasta el cursor de reproducción, o pulse Opción + barra invertida (\).

El clip se recortará hasta la posición del cursor de reproducción (o el Skimmer), y la línea de tiempo se actualizará como corresponda.

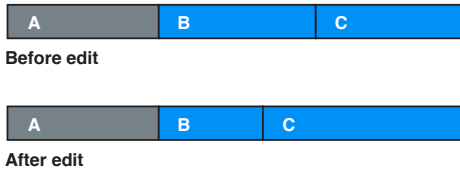


En el caso de clips conectados o pistas, Final Cut Pro recortará el clip seleccionado. Si no se ha seleccionado nada, Final Cut Pro recortará el clip situado más arriba.

Realizar ediciones Roll con la herramienta Acortar

La edición Roll ajusta simultáneamente los puntos de inicio y fin de dos clips adyacentes. Si está satisfecho con la ubicación de dos clips en la línea de tiempo, pero desea cambiar el punto en el que ocurre el corte, puede usar la herramienta Acortar para desplazar el punto de edición entre ellos. Como resultado, ninguno de los clips se moverá en la línea de tiempo; únicamente se mueve el punto de edición que hay entre ambos. Esto no afecta a ningún otro clip del proyecto.

Cuando realiza una edición Roll, la duración total del proyecto se mantiene igual, aunque la duración de ambos clips sí que cambia. Uno se alarga y el otro se acorta para compensar.

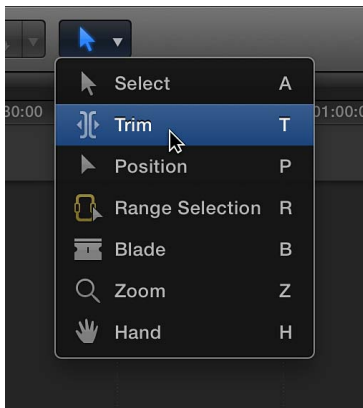


En el ejemplo anterior, el clip B se acorta mientras que el clip C se alarga, pero la suma de la duración de ambos se mantiene igual.

Puede usar la visualización doble del visor mientras recorta puntos de edición en la línea de tiempo. Esta visualización muestra una de manera más detallada cada lado del punto de edición. Para obtener más información, consulte [Mostrar información detallada del recorte](#) en la página 144.

Desplazar un punto de edición

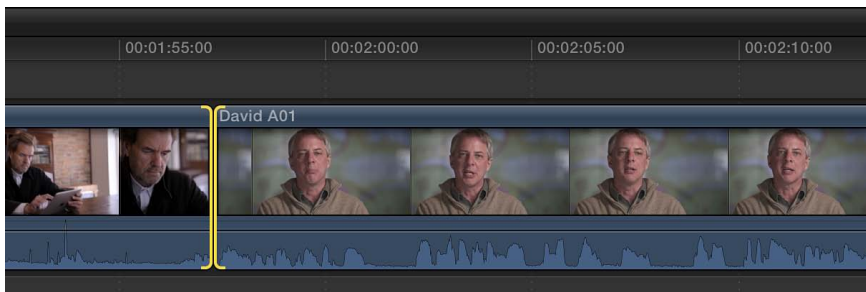
- 1 Seleccione la herramienta Acortar en el menú desplegable de la barra de herramientas (o pulse T).



El puntero cambia al icono de la herramienta Acortar

Consejo: Para pasar temporalmente a la herramienta Acortar, mantenga la tecla T pulsada. Al dejar de pulsar la tecla T la herramienta vuelve a ser la que estaba activa anteriormente.

- 2 En la línea de tiempo, haga clic en el centro del punto de edición que desea desplazar para que ambos lados de dicho punto queden seleccionados.



- 3 Realice una de las siguientes operaciones:
 - Arrastre el punto de edición a izquierda o derecha.

- Pulse la tecla signo más (+) o signo menos (-) seguida de la duración en código de tiempo que desea sumarle o restarle a la edición actual y, a continuación, pulse Retorno.

El campo de introducción de código de tiempo (con números azules) aparece en el tablero de control de la barra de herramientas al escribir.

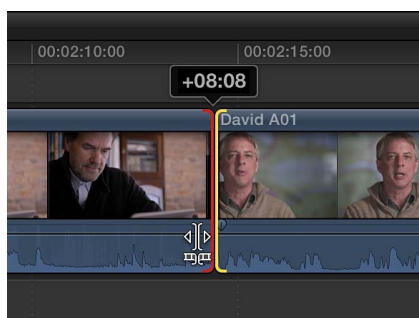
Para obtener más información sobre la introducción de valores de código de tiempo, consulte [Navegar usando código de tiempo](#) en la página 150.

- Sitúe el cursor de reproducción o el Skimmer en el punto en la línea de tiempo al que desea mover el punto de edición y, a continuación, seleccione Acortar > Extender edición (o pulse Mayúsculas + X).

El punto de edición se desplazará a su nueva ubicación. La suma de la duración de ambos clips permanece sin variaciones.



Si no puede desplazar el punto de edición más allá y uno de sus lados aparece de color rojo, es que ha llegado al final del contenido de uno de los dos clips.

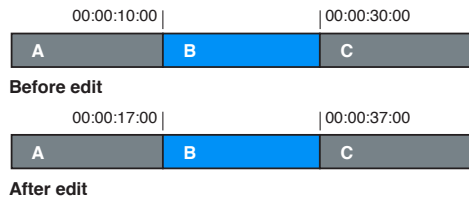


Realizar ediciones Slip con la herramienta Acortar

Realizar una edición Slip no varía la posición ni la duración de un clip en la línea de tiempo, pero sí que cambia el fragmento de clip que aparece en ella. Una edición Slip le permite modificar los puntos de inicio y fin de un clip simultáneamente.

Cuando sitúa clips en la línea de tiempo de modo que sus puntos de edición coincidan con golpes de música u otros puntos fijos de sincronización dentro de la película, es necesario mantener su posición para respetar esa alineación. Este tipo de casos limitan las posibilidades de ajuste de un clip, ya que no permiten modificar su duración ni trasladarlo a otro lugar de la línea de tiempo. La única opción es mover los puntos de inicio y fin del clip simultáneamente, manteniendo fijas la posición y duración del mismo.

La parte del clip que se ve en el proyecto cambia, pero su posición en la línea de tiempo permanece igual. Los clips de alrededor no se ven afectados y la duración global del proyecto permanece sin variaciones.



En el ejemplo anterior, la edición Slip modifica los puntos de inicio y fin del clip B, pero no su duración o posición dentro de la línea de tiempo. Al reproducir el proyecto, se muestra un fragmento distinto del contenido del clip B.

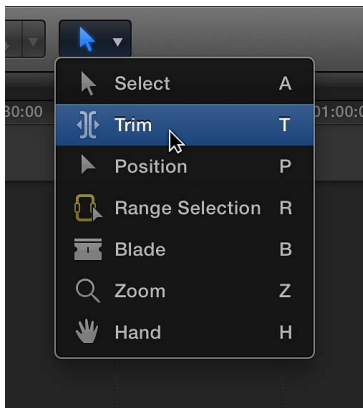
Nota: Para poder realizar la edición Slip en un clip, este debe mostrar tiradores de contenido a ambos lados, lo que significa que dispone de suficiente contenido adicional tanto al principio como al final. Si tiene problemas con la edición Slip, compruebe que el clip dispone de tiradores de contenido a ambos lados. Puede hacer doble clic en un punto de edición cualquiera para ver o ajustar sus tiradores de contenido en el editor de precisión.

Si no dispone de tiradores de contenido, considere la posibilidad de usar la herramienta Posición como alternativa. Para obtener más información sobre la herramienta Posición, consulte [Ordenar clips en la línea de tiempo](#) en la página 123.

Para conseguir una visualización más precisa en la edición de clips contiguos, puede activar la opción “Mostrar información detallada del recorte” en las preferencias de Final Cut Pro. En la edición Slip, la visualización doble del visor muestra los puntos de inicio y fin del clip que está deslizando. Para obtener más información, consulte [Mostrar información detallada del recorte](#) en la página 144.

Deslizar un clip en la línea de tiempo con la edición Slip

- 1 Seleccione la herramienta Acortar en el menú desplegable de la barra de herramientas (o pulse T).



El puntero cambia al icono de la herramienta Acortar

Consejo: Para pasar temporalmente a la herramienta Acortar, mantenga la tecla T pulsada. Al dejar de pulsar la tecla T la herramienta vuelve a ser la que estaba activa anteriormente.

2 Arrastre un clip hacia la izquierda o la derecha.

Al arrastrarlo, un campo de código de tiempo indica la cantidad de tiempo que está moviendo los puntos de inicio y de fin. Las selecciones con borde amarillo en los puntos de inicio y fin indican que se trata de una edición Slip.

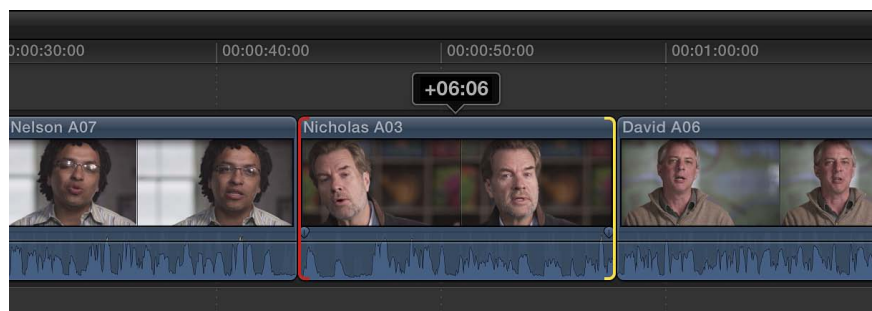


Al soltar el botón del ratón, el clip deslizado aparece en la línea de tiempo con un punto de inicio y un punto de fin nuevos.

Con la selección actual, también puede deslizar el clip mediante funciones rápidas de teclado realizando una de las siguientes operaciones:

- Deslizar los puntos de inicio y fin (un fotograma o 10) a izquierda o derecha.
- Introduzca una cantidad de tiempo para deslizar el clip a izquierda o derecha.

Nota: Al arrastrar, si cualquiera de los dos puntos (inicio o fin) se vuelve de color rojo, significa que ha llegado al final del contenido disponible para ese extremo del clip.



Realizar ediciones Slide con la herramienta Acortar

Realizar una edición Slide le permite trasladar la posición de un clip en la línea de tiempo a un lugar entre otros dos clips sin generar un hueco. El contenido y la duración del clip permanecen inalterados; lo único que varía es su posición en la línea de tiempo. Cuando desplaza un clip, los clips adyacentes se alargan o acortan para adaptarse al cambio de posición. La suma de la duración de esos tres clips se mantiene inalterada, y la duración total del proyecto también.



Before edit



After edit

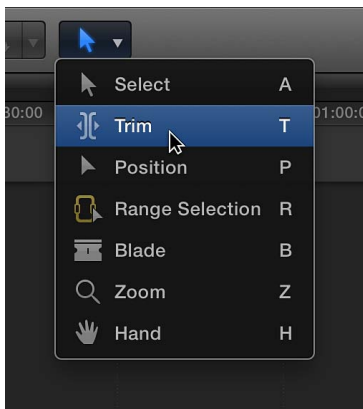
Nota: Para colocar un clip entre otros dos mediante la edición Slide, los clips anterior y posterior deberán tener tiradores de contenido, es decir, contenido adicional disponible más allá del punto de edición. Puede hacer doble clic en un punto de edición cualquiera para ver o ajustar sus tiradores de contenido en el editor de precisión.

Si no dispone de tiradores de contenido, considere la posibilidad de usar la herramienta Posición ▶ como alternativa. Para obtener más información sobre la herramienta Posición, consulte [Ordenar clips en la línea de tiempo](#) en la página 123.

Para conseguir una visualización más precisa en la edición de clips contiguos, puede activar la opción “Mostrar información detallada del recorte” en las preferencias de Final Cut Pro. Para la edición Slide, la visualización doble del visor muestra los dos puntos de edición que está ajustando: el punto final del clip anterior y el punto inicial del posterior. Para obtener más información, consulte [Mostrar información detallada del recorte](#) en la página 144.

Deslizar un clip en la línea de tiempo con la edición Slide

- 1 Seleccione la herramienta Acortar en el menú desplegable de la barra de herramientas (o pulse T).



El puntero cambia al icono de la herramienta Acortar ¶.

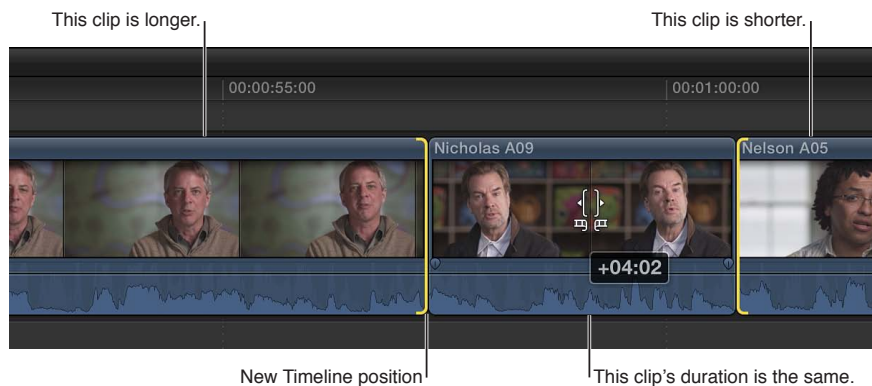
Consejo: Para pasar temporalmente a la herramienta Acortar, mantenga la tecla T pulsada. Al dejar de pulsar la tecla T la herramienta vuelve a ser la que estaba activa anteriormente.

- 2 Con la tecla Opción pulsada, arrastre el clip a izquierda o derecha.

Selecciones en amarillo de los clips vecinos indicarán que se trata de una edición Slide.



Al arrastrarlo, un campo de código de tiempo indica la cantidad de tiempo que está moviendo el clip en la línea de tiempo.



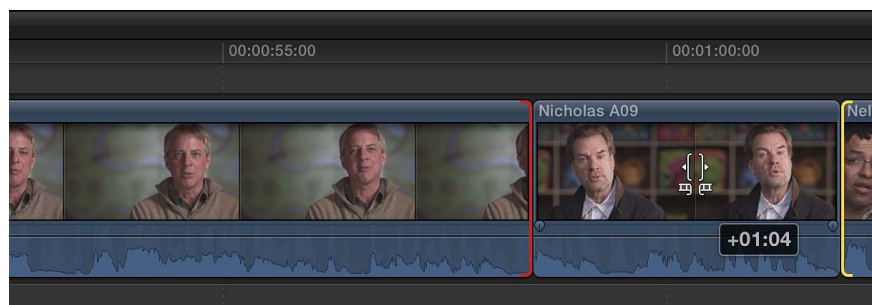
Al soltar el botón del ratón, el clip trasladado aparece en su nueva posición dentro de la línea de tiempo. Los clips adyacentes se recortarán para adaptarse al cambio de posición de ese clip.

Con la selección actual, también puede deslizar el clip mediante funciones rápidas de teclado realizando una de las siguientes operaciones:

- Deslizarlo (un fotograma o 10) a izquierda o derecha.
- Introduzca una cantidad de tiempo para deslizar el clip a izquierda o derecha.

Para obtener más información, consulte [Ordenar clips en la línea de tiempo](#) en la página 123.

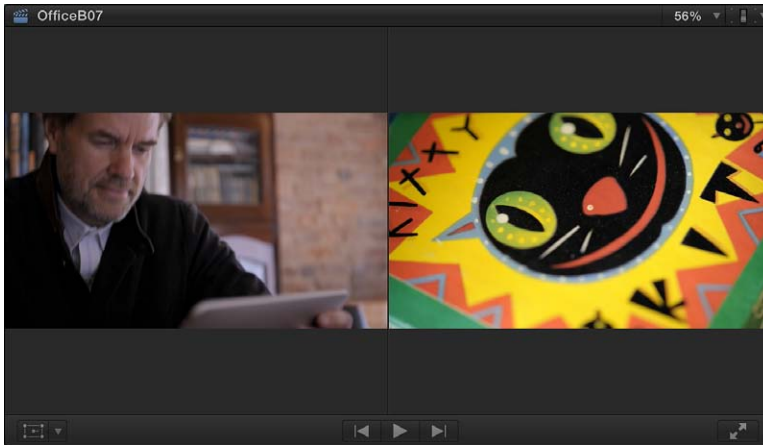
Nota: Al arrastrar, si cualquiera de los puntos de edición se vuelve de color rojo, significa que ha llegado al final del contenido disponible para ese extremo del clip.



Nota: También puede hacer ediciones Slide introduciendo un valor de código de tiempo para mover clips o deslizando clips con funciones rápidas de teclado. Para obtener más información, consulte [Ordenar clips en la línea de tiempo](#) en la página 123.

Mostrar información detallada del recorte

Para conseguir una visualización más precisa en la edición de clips contiguos o conectados, puede activar la opción “Mostrar información detallada del recorte” en las preferencias de Final Cut Pro. Por ejemplo, para realizar un sencillo desplazamiento por eliminación y unión, la visualización doble del visor muestra el punto final del clip izquierdo y el punto de inicio del clip derecho.



Esta visualización está disponible en las ediciones Ripple, Roll, Slip y Slide, además de en el recorte mediante el editor de precisión.

Activar la información detallada del recorte

- 1 Seleccione Final Cut Pro > Preferencias, o pulse Comando + Coma (,).
- 2 Haga clic en Edición.
- 3 En la sección de la línea de tiempo, marque la casilla “Mostrar información detallada del recorte”.

La visualización doble aparecerá en el visor en el momento en que utilice un método de edición compatible con ella, o cuando recorte mediante el editor de precisión.

Consejo: Puede usar la tecla Opción para pasar a la visualización detallada del recorte sobre la marcha. Si la información detallada del recorte está activada, pulse la tecla Opción para desactivarla. Si la información detallada del recorte está desactivada, pulse la tecla Opción para pasar de la visualización del punto final del clip izquierdo a la visualización del punto inicial del clip derecho.

Ver y navegar

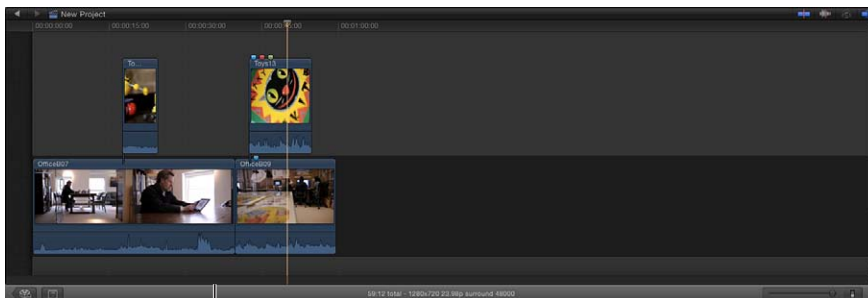
Aplicación de zoom y desplazamiento sobre la línea de tiempo

La capacidad de ver el proyecto y de llegar a cualquier punto de él es fundamental para llevar a cabo una edición y argumentación eficaces. Existen muchas maneras de ajustar la visualización de la línea de tiempo. El aprendizaje de funciones rápidas de teclado facilita el ahorro de tiempo.

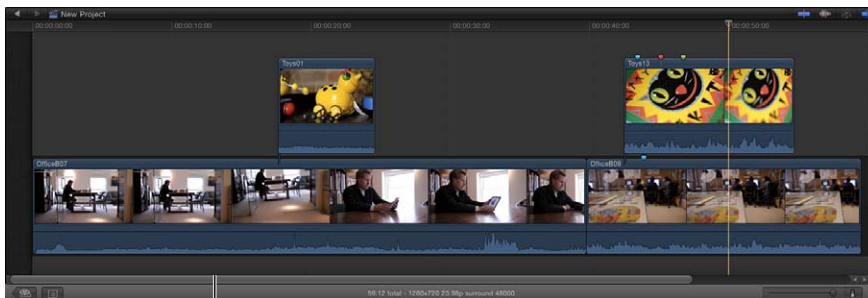
Ajustar todos los contenidos de la línea de tiempo al tamaño de la ventana

Tanto si ha aplicado el zoom para acercarse a un clip individual, como si lo ha hecho para alejarse al máximo y todos los clips del proyecto aparecen en el extremo izquierdo de la línea de tiempo, podrá cambiar la visualización rápidamente para que todos los clips se ajusten a la parte visible de la línea de tiempo y no sea necesario desplazarse sobre ella.

- Seleccione Visualización > Ajustar a la ventana (o pulse Mayúsculas + Z).



Before choosing Zoom to Fit



After choosing Zoom to Fit

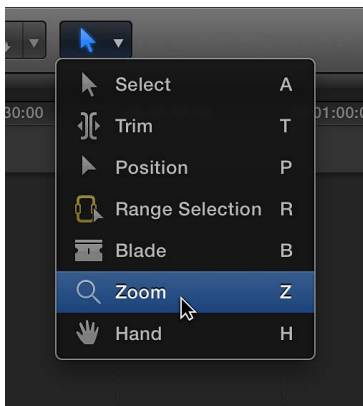
Acercarse a la línea de tiempo y alejarse de ella mediante el regulador Zoom

- Para acercarse a la línea de tiempo: Arrastre el regulador Zoom a la derecha, o pulse Comando + Signo más (+).
- Para alejarse de la línea de tiempo: Arrastre el regulador Zoom a la izquierda, o pulse Comando + Signo menos (-).



Acercarse a la línea de tiempo y alejarse de ella mediante la herramienta Zoom

- 1 Seleccione la herramienta Zoom del menú desplegable Herramientas en la barra de herramientas (o pulse Z).



El puntero cambia al icono de la herramienta Zoom .

Consejo: Para pasar temporalmente a la herramienta Zoom, mantenga la tecla Z pulsada. Al dejar de pulsar la tecla Z la herramienta vuelve a ser la que estaba activa anteriormente.

2 Realice una de las siguientes operaciones:

- *Para acercarse a la línea de tiempo:* Haga clic en la sección de la línea de tiempo a la que desea acercarse. (También puede arrastrar el puntero sobre un área de la línea de tiempo para acercarse solo a ella.)

Haga clic varias veces para seguir acercándose.

- *Para alejarse de la línea de tiempo:* Con la tecla Opción pulsada, haga clic en la sección de la línea de tiempo de la que desea alejarse.

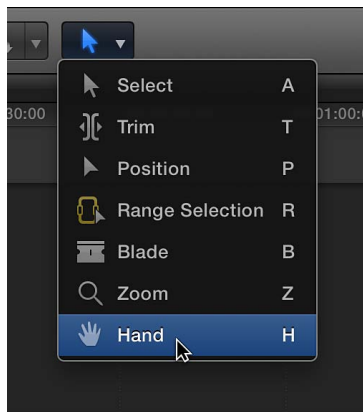
Haga Opción + clic varias veces para seguir acercándose.

Desplazarse sobre una línea de tiempo con zoom aplicado para acercarse

1 Aplique zoom a la línea de tiempo hasta que solo vea una parte del proyecto.

2 Realice una de las siguientes operaciones:

- Arrastre a izquierda o derecha el regulador situado bajo la línea de tiempo.
- Arrastre arriba o abajo el regulador situado a la derecha de la línea de tiempo.
- Seleccione la herramienta Mano en el menú desplegable de la barra de herramientas (o pulse H), y arrástrela sobre la línea de tiempo.



Consejo: Para pasar temporalmente a la herramienta Mano, mantenga la tecla H pulsada. Al dejar de pulsar la tecla H la herramienta vuelve a ser la que estaba activa anteriormente.

Definir los ajustes de la línea de tiempo

En Final Cut Pro, resulta muy sencillo ajustar las opciones de visualización de la línea de tiempo.

Por ejemplo, puede mostrar clips con o sin cintas de celuloide de vídeo u ondas de audio.

Asimismo, puede cambiar la altura vertical de los clips, o el tamaño de las cintas de celuloide o las ondas de audio, en relación a las miniaturas de vídeo que aparecen en la cinta de cada clip de la línea de tiempo. También puede mostrar solo las etiquetas de clip.

La función del ajuste automático le permite realizar tareas como, por ejemplo, hacer coincidir un clip de vídeo con uno de audio, o alinear el cursor de reproducción con un marcador determinado, de manera rápida y sencilla. Cuando el ajuste automático está activado, los ítems que mueva sobre la línea de tiempo parecerán saltar, o “acoplarse”, directamente a determinados puntos de ella. Esto ayuda a alinear rápidamente las ediciones con otros ítems del proyecto.

El ajuste automático afecta a las funciones de muchas de las herramientas de edición de Final Cut Pro, incluidas las herramientas Seleccionar, Acortar, Posición, "Selección de intervalo" y Cortar. Hay distintos elementos que pueden disparar el ajuste automático en la línea de tiempo:

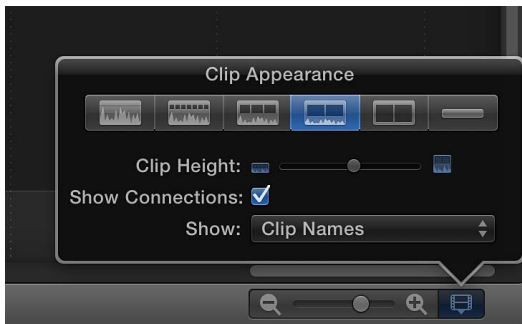
- Límites del clip (puntos de inicio y fin)
- El cursor de reproducción y el Skimmer
- Marcadores
- Fotogramas clave
- Selección de intervalos

Ajustar el aspecto y la altura del clip

- 1 Haga clic en el botón "Apariencia del clip" situado en la esquina inferior derecha de la línea de tiempo.



Aparece la ventana "Apariencia del clip".



- 2 Realice una de las siguientes operaciones:

- *Para mostrar los clips con solo ondas de audio grandes:* Haga clic en el botón "Apariencia del clip" situado más a la izquierda (o pulse Control + Opción + 1).



- *Para mostrar los clips con ondas de audio grandes y cintas de celuloide pequeñas:* Haga clic en el segundo botón "Apariencia del clip" desde la izquierda (o pulse Control + Opción + 2).



- *Para mostrar los clips con ondas de audio y cintas de celuloide de vídeo del mismo tamaño:* Haga clic en el tercer botón "Apariencia del clip" desde la izquierda (o pulse Control + Opción + 3).



- *Para mostrar los clips con ondas de audio pequeñas y cintas de celuloide grandes:* Haga clic en el tercer botón "Apariencia del clip" desde la derecha (o pulse Control + Opción + 4).



- *Para mostrar los clips con solo cintas de celuloide grandes:* Haga clic en el segundo botón "Apariencia del clip" desde la derecha (o pulse Control + Opción + 5).



- *Para mostrar solo las etiquetas de clip:* Haga clic en el botón "Apariencia del clip" situado más a la derecha (o pulse Control + Opción + 6).



Consejo: Para aumentar el tamaño de las ondas de audio para los clips de la línea de tiempo, pulse Opción + Control + Flecha arriba. Para reducir el tamaño de las ondas de audio para los clips de la línea de tiempo, pulse Opción + Control + Flecha abajo.

- 3 Para ajustar la altura vertical de los clips en la línea de tiempo, arrastre el regulador de altura de clip hacia la izquierda para reducir su altura, o a la derecha para aumentarla.
- 4 Para activar o desactivar las líneas de conexión de los clips conectados y las pistas, marque o desmarque la casilla "Mostrar conexiones".
- 5 Para ajustar la visualización de las etiquetas de clip, seleccione una opción del menú desplegable Mostrar:
 - *Para ver los clips por nombre:* Seleccione "Nombres de clip".
 - *Para ver los clips por función:* Seleccione "Función de clip".
 - *Para ver los clips Multicam por el nombre del ángulo de vídeo activo y del ángulo de audio activo:* Seleccione "Ángulos o nombres de clip".

Activar o desactivar el ajuste automático

Aunque el ajuste automático resulta de gran utilidad, también puede ser un estorbo cuando está intentando mover un clip a solo unos cuantos fotogramas de varios marcadores y límites de clip y no desea que se acople automáticamente a ninguno de esos puntos. Afortunadamente, es posible activar o desactivar el ajuste automático en cualquier momento, incluso mientras se está arrastrando un clip.

Realice una de las siguientes operaciones:

- Seleccione Visualización > Ajuste automático (o pulse N).

Una marca de verificación indica que el ajuste automático está activado. Puede pulsar N para activar o desactivar el ajuste automático mientras está arrastrando un clip.

- Haga clic en el botón "Ajuste automático" situado en la esquina superior derecha de la línea de tiempo.



Cuando el ajuste automático está activado, el botón "Ajuste automático" aparece en azul.

Consejo: Para activar o desactivar el ajuste automático temporalmente, mantenga pulsada la tecla N. Al dejar de pulsar la tecla N, el ajuste automático vuelve a su estado anterior.

Navegar por el proyecto

La posibilidad de saltar en el acto a cualquier punto de la línea de tiempo es una de las ventajas de usar un entorno de edición no lineal. Final Cut Pro proporciona distintos métodos para navegar por el proyecto de forma rápida y sencilla.

También puede usar una visualización en texto de la línea de tiempo para navegar y buscar dentro del proyecto. Para obtener más información, consulte [Use el índice de la línea de tiempo para explorar, navegar y realizar búsquedas en el proyecto](#) en la página 151.

Puede usar las teclas J, K y L para reproducir el proyecto con velocidades o direcciones distintas. Para obtener más información, consulte [Reproducir contenidos](#) en la página 82.


Navegar ojeando, haciendo clic o arrastrando

- *Para navegar hasta un fotograma ojeando el proyecto:* Mueva el Skimmer a izquierda y derecha sobre los clips en la línea de tiempo para verlos rápidamente en el visor.
- *Para desplazar el cursor de reproducción hasta un fotograma del proyecto:* Mueva el cursor de reproducción haciendo clic o arrastrando sobre la regla situada en la parte superior de la línea de tiempo, o haciendo clic en el fondo de la línea de tiempo.

Consejo: Para evitar que el cursor de reproducción se mueva mientras selecciona un clip en la línea de tiempo, pulse la tecla Opción mientras hace clic.

Navegar fotograma a fotograma


Para facilitar la búsqueda de fotogramas específicos dentro de un clip, puede recorrer la cinta de celuloide fotograma a fotograma, en lugar de ojearlo.

- 1 En la línea de tiempo o el explorador, mueva el puntero  sobre una cinta de celuloide y haga clic.
- 2 Realice una de las siguientes operaciones:
 - *Para moverse hacia atrás en incrementos de un fotograma:* Seleccione Marcar > Anterior > Fotograma (o pulse la tecla flecha izquierda).
 - *Para moverse hacia delante en incrementos de un fotograma:* Seleccione Marcar > Siguiente > Fotograma (o pulse la tecla flecha derecha).

Navegar por subfotogramas

Es posible navegar por los clips a través de subfotogramas. Un subfotograma tiene 1/80 parte de la duración de un fotograma de vídeo y es, por lo tanto, una unidad de referencia más precisa a la hora de ver o editar ondas de audio a las que se les ha aplicado zoom para acercarlas a nivel de muestra.

Nota: No es posible editar vídeo a nivel de subfotograma.

- 1 En la línea de tiempo o en el explorador, mueva el puntero  sobre un clip y haga clic.
- 2 Realice una de las siguientes operaciones:
 - *Para moverse hacia atrás en incrementos de un subfotograma:* Pulse Comando + flecha izquierda.
 - *Para moverse hacia adelante en incrementos de un subfotograma:* Pulse Comando + flecha derecha.

Nota: Puede cambiar la visualización del tiempo en el tablero de control para que muestre los subfotogramas. Para obtener más información, consulte [Preferencias de edición](#) en la página 469.

Navegar saltando

Use las siguientes técnicas para mover el cursor de reproducción rápidamente de un punto a otro de la línea de tiempo.

- *Para ir al punto de edición siguiente:* Seleccione Marcar > Siguiente > Edición (o pulse la tecla flecha abajo), o bien haga clic en el botón “Edición siguiente” ► situado bajo el visor.
- *Para ir al punto de edición anterior:* Seleccione Marcar > Anterior > Edición (o pulse la tecla flecha arriba), o bien haga clic en el botón “Edición anterior” ◀ situado bajo el visor.
- *Ir al principio del proyecto:* Seleccione Marcar > Ir a > Principio (o pulse la tecla Inicio).
- *Ir al final del proyecto:* Seleccione Marcar > Ir a > Fin (o pulse la tecla Fin).
- *Para ir al marcador siguiente:* Seleccione Marcar > Siguiente > Marcador, o pulse Control + Apóstrofo (').
- *Para ir al marcador anterior:* Seleccione Marcar > Anterior > Marcador, o pulse Control + Cedilla (ç).

Para obtener más información sobre marcadores, consulte [Visión general de marcadores](#) en la página 155.

Navegar usando código de tiempo

El código de tiempo es una señal grabada con el vídeo que identifica de manera única cada fotograma. Cuando reproduce un clip en el explorador, su señal de código de tiempo aparece en el tablero de control, en el centro de la barra de herramientas de Final Cut Pro, con el siguiente formato:



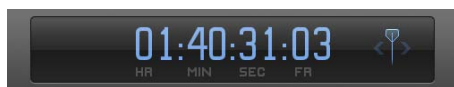
El código de tiempo permite la ejecución de diferentes funciones en Final Cut Pro, incluyendo la reproducción de la línea de tiempo, la sincronización de ítems en clips de audio y vídeo, y la incorporación de clips, así como su recorte y traslado. Asimismo, el código de tiempo le permite navegar por los proyectos mediante la línea de tiempo y ver la duración de clips, selecciones de intervalo y proyectos.

Navegar introduciendo código de tiempo

Para mover el cursor de reproducción a una nueva ubicación de la línea de tiempo realice cualquiera de las siguientes operaciones:

- *Para mover el cursor de reproducción a una ubicación específica de la línea de tiempo:* Haga clic una vez en el centro del tablero de control (o pulse Control + P), introduzca el nuevo valor en código de tiempo y pulse Retorno.

Por ejemplo, para mover el cursor de reproducción a 01:40:31:03, pulse Control + P, introduzca “1403103” y, a continuación, pulse Retorno.



- *Para mover el cursor de reproducción una duración de código de tiempo:* Asegúrese de que no haya ningún clip seleccionado, y pulse la tecla signo más (+) o signo menos (-), introduzca el número de fotogramas, segundos, o minutos que desea mover el cursor de reproducción y pulse Retorno.

Por ejemplo, si escribe "+1612" y pulsa Retorno, el cursor de reproducción se moverá hacia delante 16 segundos y 12 fotogramas.



Los nuevos valores de código de tiempo aparecen en el tablero de control al escribirlos. Al pulsar Retorno, el cursor de reproducción se mueve a la nueva ubicación en la línea de tiempo.

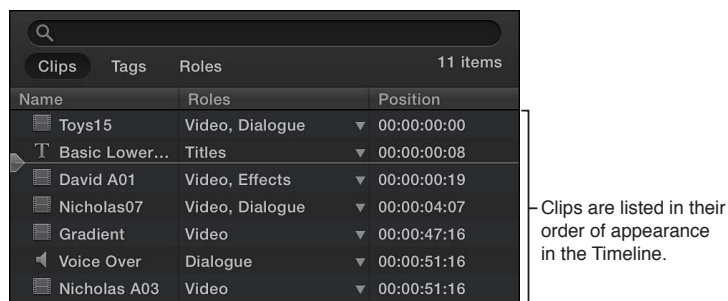
A continuación se detallan algunas recomendaciones para la introducción de valores de código de tiempo:

- No es necesario que introduzca los caracteres de separación (dos puntos). Final Cut Pro los añade automáticamente tras cada conjunto de dos dígitos. Por ejemplo, si escribe "01221419," Final Cut Pro lo interpreta como 01:22:14:19 (1 hora, 22 minutos, 14 segundos y 19 fotogramas).
- Si los campos de más a la izquierda son ceros, no es necesario que los introduzca. Por ejemplo, si escribe "1419," Final Cut Pro lo interpreta como 00:00:14:19. Si escribe "253407," Final Cut Pro lo interpreta como 00:25:34:07.
- Si los campos de más a la derecha son ceros, puede sustituirlos por puntos. Por ejemplo, para moverse al código de tiempo 00:00:03:00, escriba "3." (3 y un punto). Para moverse a 03:00:00:00, escriba "3..." (3 y tres puntos). En lugar del punto, también puede utilizar la coma, los dos puntos, o el punto y coma.

Nota: Puede cambiar la visualización del tiempo en el tablero de control para mostrar el código de tiempo, el código de tiempo y los subfotogramas, solo fotogramas, o solo segundos. Para obtener más información, consulte [Preferencias de edición](#) en la página 469.

Use el índice de la línea de tiempo para explorar, navegar y realizar búsquedas en el proyecto

El índice de la línea de tiempo proporciona una visualización de los clips y *etiquetas* (varios tipos de marcadores y palabras clave) usados en el proyecto, en la línea de tiempo. Puede filtrar fácilmente el índice de la línea de tiempo para mostrar solo los ítems que desea ver.



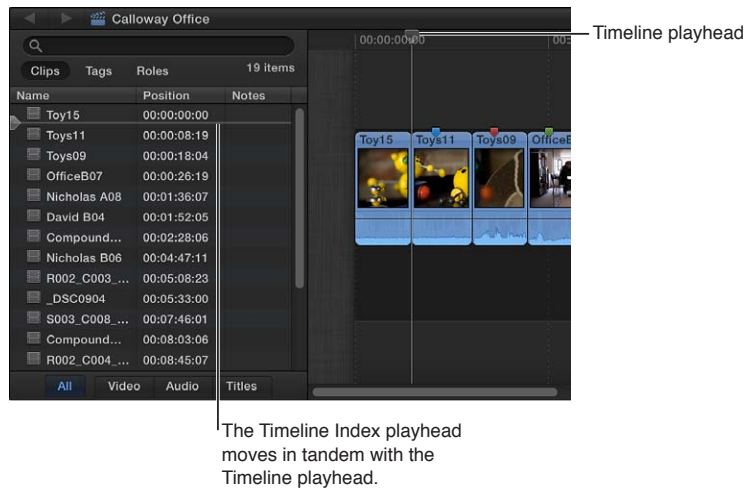
También puede usar el índice de la línea de tiempo para navegar por la línea de tiempo. El cursor del índice de la línea de tiempo aparece en la lista de ítems. Al reproducir un proyecto, el cursor de reproducción se desplaza hacia abajo en la lista de ítems del índice de la línea de tiempo. Cuando selecciona un ítem en el índice de la línea de tiempo, el cursor se mueve automáticamente al principio de ese ítem.

Mostrar u ocultar el índice de la línea de tiempo

- Haga clic en el botón del “Índice de la línea de tiempo”, situado en la esquina inferior izquierda de la ventana principal de Final Cut Pro (o pulse Mayúsculas + Comando + 2).



El índice de la línea de tiempo aparece en la esquina inferior izquierda de la ventana de Final Cut Pro.



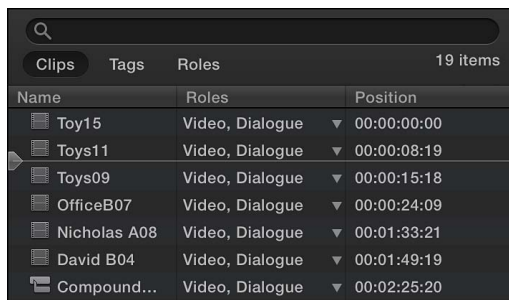
Ver una lista de ítems en el índice de la línea de tiempo

- 1 Si el índice de la línea de tiempo no está abierto, haga clic en el botón “Índice de la línea de tiempo” situado en la esquina inferior izquierda de la ventana principal de Final Cut Pro (o pulse Mayúsculas + Comando + 2).



- 2 Realice una de las siguientes operaciones:

- *Para ver una lista de los clips usados en la línea de tiempo, por orden cronológico:* Haga clic en el botón Clips situado en la parte superior.

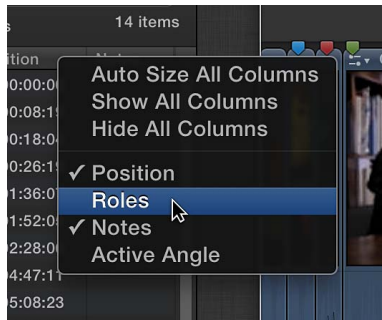


Puede realizar alguna de las siguientes operaciones:

- Renombrar clips.
- Ver una lista de clips por código de tiempo en la columna Posición.

- Ver, reasignar y editar funciones en la columna Funciones.
- Ver y añadir notas en la columna Notas.
- Ver los ángulos activos de los clips Multicam en la columna “Ángulo activo”.

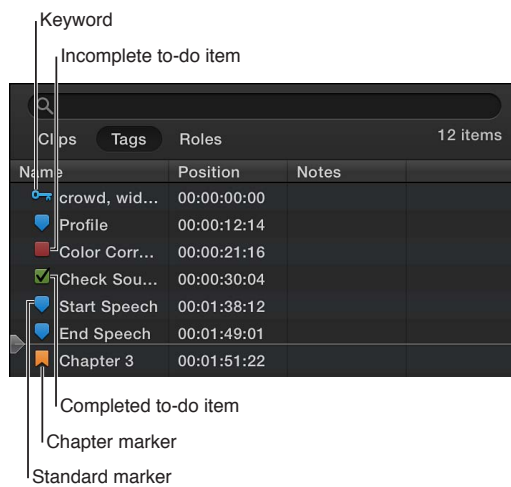
Puede especificar las columnas que desea mostrar pulsando Control + clic en la cabecera de una columna y eligiendo una opción del menú de función rápida.



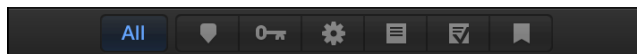
Puede especificar los ítems que se muestran haciendo clic en el botón Todo, Vídeo, Audio o Títulos, situado en la parte inferior del índice de la línea de tiempo.



- Para ver una lista de todas las etiquetas de clip usadas en la línea de tiempo, por orden cronológico: Haga clic en el botón Etiquetas situado en la parte superior.

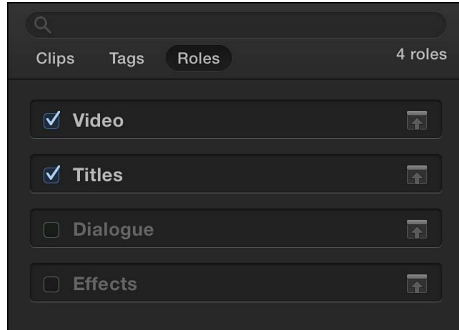


Se muestran por omisión todas las etiquetas. Puede especificar los ítems que se muestran haciendo clic en uno de los botones situados en la parte inferior del índice de la línea de tiempo. Puede mostrar marcadores, palabras clave, palabras clave de análisis, tareas no completadas, tareas completadas y marcadores de capítulo.



Nota: Las tareas son tipos de marcadores.

- Para ver una lista de los clips de la línea de tiempo por orden cronológico: Haga clic en el botón Funciones situado en la parte superior.



Seleccione el nombre de una función en la lista para resaltar todos los clips de la línea de tiempo que tengan asignada esa función. Seleccione o anule la selección de las casillas situadas al lado de las funciones que desea activar o desactivar en la línea de tiempo. Al anular la selección de una casilla, no podrá ver u oír los clips con esa función asignada cuando reproduzca el proyecto. Para obtener más información, consulte [Ver clips por función en la línea de tiempo](#) en la página 343.

Modificar un marcador de tarea

En el índice de la línea de tiempo, puede cambiar el estado de un marcador de tarea de no completada a completada.

- 1 Si el índice de la línea de tiempo no está abierto, haga clic en el botón “Índice de la línea de tiempo” situado en la esquina inferior izquierda de la ventana principal de Final Cut Pro (o pulse Mayúsculas + Comando + 2).




- 2 Haga clic en la casilla del marcador de tarea.
 - Si el marcador estaba en rojo (una tarea no completada), se volverá verde (completada).
 - Si el marcador estaba en verde (una tarea completada), se volverá rojo (no completada).

Buscar ítems en el índice de la línea de tiempo

- 1 Si el índice de la línea de tiempo no está abierto, haga clic en el botón “Índice de la línea de tiempo” situado en la esquina inferior izquierda de la ventana principal de Final Cut Pro (o pulse Mayúsculas + Comando + 2).



- 2 Haga clic en Clips para buscar clips, o en Etiquetas para buscar etiquetas.
- 3 Introduzca un término de búsqueda en el campo  situado en la parte superior del índice de la línea de tiempo.

Puede buscar clips, palabras clave y marcadores (incluidas las tareas).

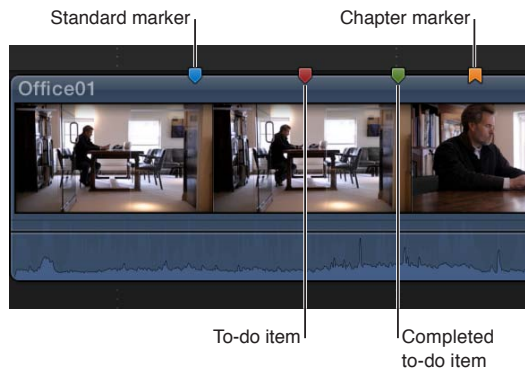
Consejo: Con la línea de tiempo activa, seleccione Edición > Buscar (o pulse Comando + F). El índice de la línea de tiempo se abrirá con el campo de búsqueda activo y listo para que se introduzca el término de búsqueda.

Trabajar con marcadores

Visión general de marcadores

Los marcadores son puntos de referencia que puede colocar entre clips para ubicar, identificar, comentar y navegar a fotogramas concretos. Durante la edición, los marcadores resultan de gran utilidad para sincronizar dos o más clips con un punto determinado. Por ejemplo, puede usar un marcador para etiquetar el fotograma en el que se muestra un portazo y así acoplar un efecto de sonido a ese marcador. Es posible usar marcadores para señalar una ubicación específica en un clip con notas de edición u otra información descriptiva. Cuando añade marcadores de capítulo a puntos específicos del proyecto, los espectadores pueden usarlos para ir rápidamente a esos puntos en la película una vez haya sido exportada o grabada en un disco DVD o Blu-ray. También se pueden usar marcadores para la gestión de tareas.

Los marcadores se clasifican en marcadores estándar (azul), marcadores de capítulo (naranja), tareas (rojo) y tareas completadas (verde).



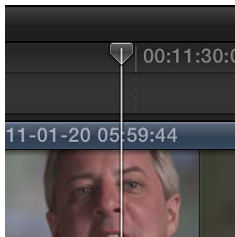
El trabajo con marcadores es idéntico al trabajo con clips en el explorador, o al trabajo con clips en la línea de tiempo.

Añadir y eliminar marcadores

Añadir y eliminar marcadores resulta muy sencillo. Si añade marcadores a clips en el explorador, estos serán visibles tanto en la visualización como cinta de celuloide como en la visualización como lista. Al añadir clips con marcadores a la línea de tiempo, estos serán visibles tanto en la línea de tiempo como en el índice de la línea de tiempo.

Añadir un marcador a un clip en el explorador o en el la línea de tiempo

- 1 Para especificar el lugar en el que desea añadir un marcador, realice una de las siguientes operaciones:
 - Ojee hasta encontrar la ubicación.
 - Reproduzca el clip, y cuando el cursor de reproducción alcance la ubicación en la que desea incluir un marcador, pulse la barra espaciadora para detener la reproducción.



Para obtener más información acerca de la colocación del Skimmer y el cursor de reproducción, consulte [Navegar por el proyecto](#) en la página 149.

2 Realice una de las siguientes operaciones:

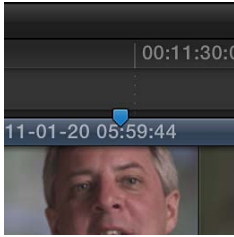
- *Para añadir un marcador:* Seleccione Marcar > Marcadores > Añadir marcador (o pulse M).

Consejo: Para añadir marcadores sobre la marcha, solo deberá pulsar M durante la reproducción de un clip.

- *Para añadir un marcador y mostrar su información:* Seleccione Marcar > Marcadores > Añadir marcador y modificar (o pulse Opción + M).

Añadir un marcador con este método automáticamente muestra la información del marcador.

El marcador aparece en la parte superior del clip en el explorador o la línea de tiempo.



Nota: Los marcadores de clips de evento también aparecen en la cinta de celuloide con visualización como lista y en la lista de texto.



Eliminar un marcador

Realice una de las siguientes operaciones:

- Navegue hasta un marcador y seleccione Marcar > Marcadores > Eliminar marcador (o pulse Control + M).
- Seleccione uno o varios clips y, a continuación, Marcar > Marcadores > Eliminar marcadores de la selección.
- Haga doble clic en un marcador para abrir su ventana y, a continuación, haga clic en el botón Eliminar.
- Haga Control + clic en el marcador que desea eliminar y seleccione "Eliminar marcador" en el menú de función rápida.

Editar, mover y explorar marcadores

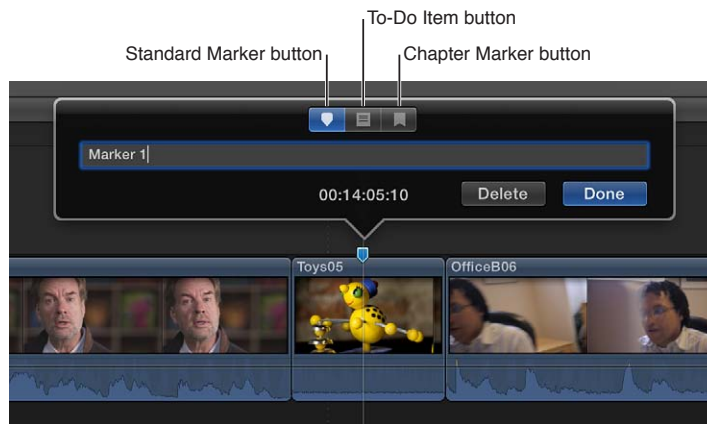
Puede ver y editar la información del marcador y mover los marcadores dentro de un mismo clip o a un clip distinto.

Editar la información del marcador y cambiar el tipo de marcador

Por omisión, los marcadores nuevos son marcadores estándar de color azul y texto de marcación de posición. Es posible modificar el texto en cualquier momento, y también cambiar el tipo de marcador a otros tipos, como marcadores de capítulo, tareas y tareas completadas.

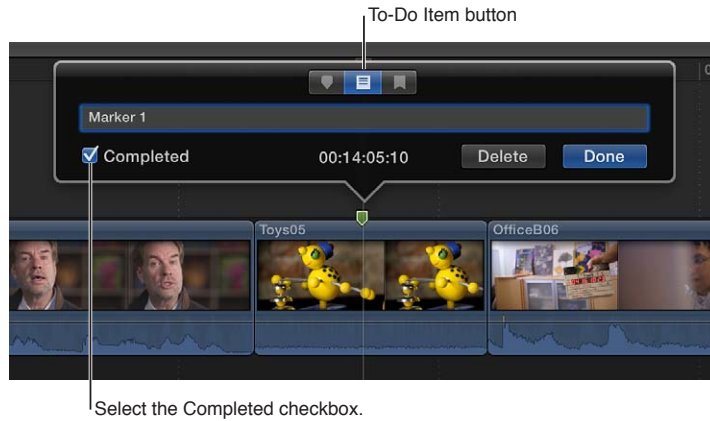
- 1 Para ver la información de un marcador, realice una de las siguientes operaciones:
 - Seleccione el marcador y, a continuación, seleccione Marcar > Marcadores > Modificar marcador (o pulse Mayúsculas + M).
 - Pulse Control + clic sobre el marcador y seleccione "Modificar marcador" del menú de función rápida.
 - Haga doble clic sobre el marcador.

La información del marcador aparece encima de él.



- 2 Para modificar el marcador, realice una de las siguientes operaciones:
 - *Para cambiar el texto descriptivo del marcador:* Escriba el texto nuevo en el campo de texto. (El texto se selecciona automáticamente cuando aparece la información del marcador, de modo que no es necesario volverlo a seleccionar.)
 - *Para cambiar el marcador a marcador de capítulo:* Haga clic sobre el botón "Marcador de capítulo".
El marcador se convierte en un marcador de capítulo color naranja. Para obtener más información, consulte [Gestionar marcadores de capítulo y sus imágenes en miniatura](#) en la página 159.
 - *Para cambiar el marcador a tarea:* Haga clic sobre el botón "Tarea".
El marcador se vuelve rojo.
 - *Para indicar que una tarea se ha completado:* Marque la casilla Completado.

El marcador se vuelve verde.



- *Para cambiar el marcador a marcador estándar:* Haga clic sobre el botón “Marcador estándar”. El marcador se vuelve azul.

3 Haga clic en Aceptar.

Mover o copiar un marcador

Puede mover o copiar marcadores con los conocidos comandos de Mac para Cortar, Copiar y Pegar.

1 Haga Control + clic en el marcador que desea mover o copiar y elija una opción del menú de función rápida.

- *Para mover el marcador:* Seleccione “Cortar marcador”.
- *Para copiar el marcador:* Seleccione “Copiar marcador”.

2 Coloque el Skimmer o el cursor de reproducción en el lugar al que desea mover o en el que desea copiar el marcador.

3 Seleccione Edición > Pegar (o pulse Comando + V).

El marcador aparece en la nueva ubicación.

Deslizar un marcador fotograma a fotograma

1 Haga clic sobre un marcador para seleccionarlo.

2 Realice una de las siguientes operaciones:

- *Para deslizar el marcador un fotograma a la derecha:* Seleccione Marcar > Marcadores > Deslizar el marcador hacia la derecha, o pulse Control + Punto (.).
- *Para deslizar el marcador un fotograma a la izquierda:* Seleccione Marcar > Marcadores > Deslizar el marcador hacia la izquierda, o pulse Control + Coma (,).

Moverse entre marcadores

Puede moverse rápidamente de un marcador a otro en la línea de tiempo o el explorador.

- *Para ir al marcador siguiente:* Seleccione Marcar > Siguiente > Marcador, o pulse Control + Apóstrofo (').
- *Para ir al marcador anterior:* Seleccione Marcar > Anterior > Marcador, o pulse Control + Cedilla (ç).

Gestionar marcadores de capítulo y sus imágenes en miniatura

Los marcadores de capítulo son una función estándar en DVD, discos Blu-ray y podcasts. Puede añadir marcadores de capítulo al proyecto para que cuando comparta la película terminada, los espectadores puedan usarlos para ir rápidamente a esos puntos en la película. Entre las aplicaciones y dispositivos que reconocen los marcadores de capítulo de Final Cut Pro durante su reproducción, se incluyen iTunes, iPod, iPhone, iPad, Apple TV, QuickTime Player, DVD Player y la mayoría de reproductores estándar de DVD y Blu-ray.

Los marcadores de capítulo facilitan a los espectadores el avance a otras secciones que deseen ver. También son compatibles con Compressor, la aplicación de transcodificación profesional de Apple, y con otras aplicaciones de grabación de DVD y Blu-ray que permiten crear una lista o menú de capítulos navegable, como un índice de capítulos. Incluso en proyectos sencillos sin menús (como los podcasts), los marcadores de capítulo proporcionan a los espectadores y oyentes la posibilidad de pasar rápidamente a través de las secciones de un programa mediante los botones Anterior y Siguiente de su aplicación o dispositivo de reproducción.

Una *miniatura de marcador de capítulo* es una imagen fija que representa un capítulo determinado. Final Cut Pro le permite elegir un fotograma de vídeo específico del clip o la pista que está marcando, como la imagen en miniatura del marcador de capítulo. En aplicaciones o dispositivos de reproducción compatibles, las imágenes en miniatura del marcador de capítulo representan a sus capítulos correspondientes.

Crear un marcador de capítulo

- 1 Añada un marcador a un clip de la línea de tiempo en el cual desee que comience un capítulo. Por omisión, Final Cut Pro crea un marcador estándar color azul.
- 2 Para cambiarlo a marcador de capítulo, haga doble clic sobre el marcador y, cuando aparezca su información, haga clic en el botón "Marcador de capítulo".



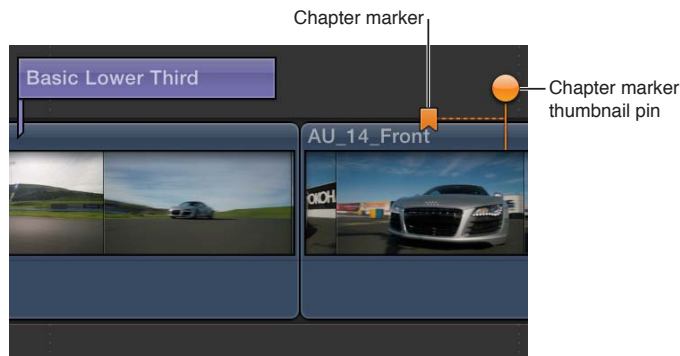
El marcador se convierte en un marcador de capítulo color naranja.

Definir la imagen en miniatura del marcador de capítulo

Una vez configurado el marcador de capítulo, puede elegir un fotograma de vídeo adecuado que represente a ese capítulo concreto.

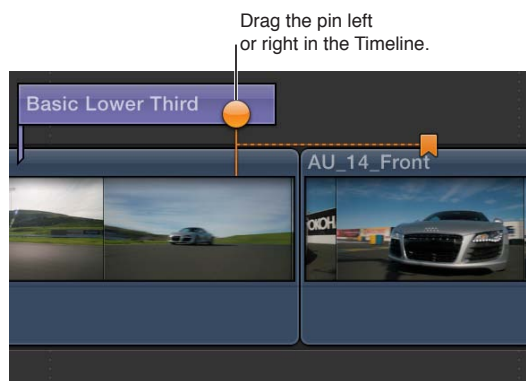
- 1 Haga clic en el marcador de capítulo una vez sobre la línea de tiempo para seleccionarlo.

El marcador se ampliará ligeramente para indicar que ha sido seleccionado, y aparecerá una chincheta de miniatura del marcador de capítulo a la derecha del marcador seleccionado. Por omisión, el indicador para la miniatura de marcación de capítulo aparece 11 fotogramas después del marcador de capítulo.



- 2 Para definir el fotograma de vídeo que desea para la imagen de la miniatura de marcación de capítulo, arrastre el indicador a derecha o izquierda sobre la línea de tiempo.

Al arrastrar, el visor muestra el fotograma de vídeo correspondiente.



Nota: La imagen en miniatura de marcación de capítulo es la imagen compuesta a partir de esa ubicación en la línea de tiempo e incluye títulos o cualquier otra imagen superpuesta.

Si el marcador de capítulo está en la pista principal, podrá arrastrar el indicador de la miniatura de marcación de capítulo incluso hasta el principio o el final de la misma pista principal. Si el marcador de capítulo está en una pista conectada, podrá arrastrar el indicador de la miniatura de marcación de capítulo hasta el principio o el final de dicha pista conectada.

Para obtener más información sobre cómo compartir la película terminada, consulte [Visión general de compartir proyectos](#) en la página 421.

Corregir problemas de vídeo demasiado movido y efecto gelatina

Es posible suavizar el material demasiado movido de un clip mediante la corrección de la estabilización, del efecto gelatina, o de ambos.

La función de estabilización en Final Cut Pro reduce el movimiento de la cámara en el vídeo de modo que las partes movidas se reproduzcan con más suavidad. En cualquier momento, puede desactivar la estabilización de cualquier clip para que se reproduzca tal como fue grabado originalmente.

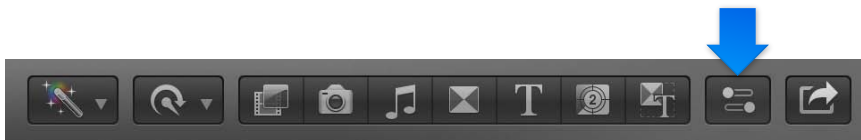
Muchas videocámaras y cámaras fotográficas incluyen sensores de imagen de tecnología CMOS que realizan una exposición progresiva de la imagen que están grabando, en lugar de instantánea. Como consecuencia, si la cámara se mueve mucho durante la grabación, o si está grabando a cámara rápida, puede ocurrir que la imagen se distorsione. Esto causa que la imagen se tambalee o se tuerza. Final Cut Pro dispone de una función para el efecto gelatina que ayuda a reducir esta distorsión del movimiento.

Corregir un clip demasiado movido o con distorsión por efecto gelatina

- 1 Si el clip aún no se encuentra en el proyecto, añádalo a la línea de tiempo y selecciónelo.

Nota: Estas operaciones actúan sobre selecciones de clip completo, no en selecciones de intervalo. Para obtener resultados de máxima calidad y rapidez, aísle la sección problemática cortando el clip con la herramienta Cortar sobre la línea de tiempo. A continuación, aplique la corrección solo al material de vídeo que la necesita.

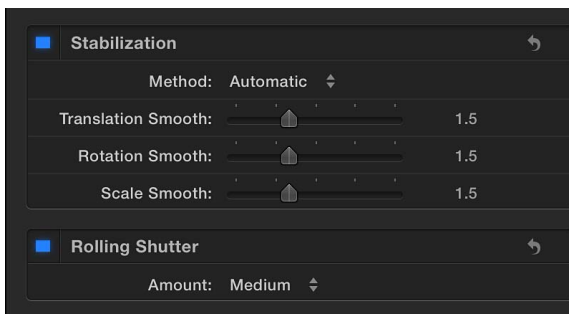
- 2 Para abrir el inspector de vídeo, haga clic en el botón Inspector de la barra de herramientas (que se muestra debajo) y haga clic en el botón Vídeo de la parte superior del panel que aparece.



- 3 En el inspector de vídeo, realice cualquiera de las siguientes operaciones:

- *Para reducir el movimiento:* Marque la casilla Estabilización.
- *Para reducir la distorsión por efecto gelatina:* Marque la casilla “Efecto gelatina”.

Al activar las funciones Estabilización o “Efecto gelatina”, sus casillas se vuelven de color azul.



- 4 Para ver la corrección, reproduzca el clip en la línea de tiempo.

Para desactivar las funciones Estabilización o “Efecto gelatina” en un clip, anule la selección de sus casillas correspondientes.

Puede afinar las correcciones ajustando los parámetros de estabilización o de cantidad de efecto gelatina.

Definir los ajustes de estabilización

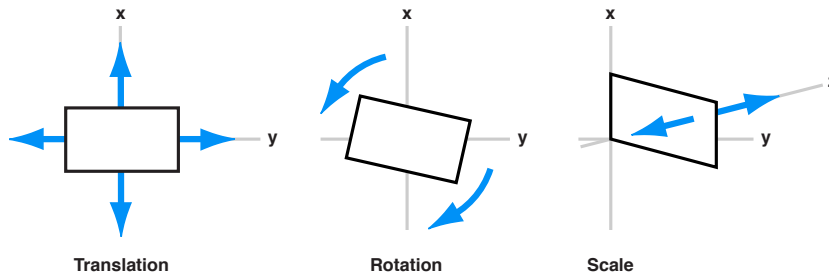
Es posible ajustar el nivel de corrección que se aplica mediante la función de estabilización.

La función de estabilización tiene dos fases independientes:

- Cuando aplica la función de estabilización sobre un clip, Final Cut Pro analiza los píxeles de fotogramas sucesivos para determinar la dirección del movimiento de la cámara.

- Durante la reproducción y la renderización, Final Cut Pro utiliza los datos del análisis de movimiento para aplicar un efecto de transformación a cada fotograma, compensando así el movimiento de cámara.

Use cualquiera de los tres reguladores de parámetros de estabilización que se encuentran en el inspector de vídeo para controlar la estabilidad del plano. Cuando aplica la estabilización sobre un clip, los tres parámetros están definidos por omisión con un valor medio de 2,5. Se puede ajustar cada parámetro con un valor de entre 0,0 y 5,0. Un valor de 0,0 desactiva ese parámetro, mientras que un valor de 5,0 aplica la máxima transformación posible. Cuanto mayor sea cada parámetro, más compensación de movimiento de cámara se aplicará sobre ese eje.



- 1 Seleccione un clip en la línea de tiempo y abra el inspector de vídeo.
- 2 Mueva el puntero sobre el ítem de Estabilización en el inspector y haga clic en Mostrar para ver los ajustes de estabilización.
- 3 Realice una de las siguientes operaciones:
 - Para ajustar el movimiento a izquierda, derecha arriba y abajo de un plano (ejes x e y): Arrastre el regulador "Conversión suave".
 - Para ajustar la rotación alrededor del punto central de la imagen: Arrastre el regulador "Rotación suave".
 - Para ajustar el movimiento hacia delante o atrás de la cámara o la lente (eje z): Arrastre el regulador "Escala suave".

Por ejemplo, si desea eliminar el movimiento horizontal, vertical y de giro, deberá ajustar los parámetros "Conversión suave" y "Rotación suave" a un valor superior a 0. Es posible que necesite realizar distintas pruebas para comprobar qué valores estabilizan mejor el plano.

- 4 Como optativa, seleccione un método de estabilización distinto en el menú desplegable Método:
 - *Automático*: Permite a Final Cut Pro elegir el método de estabilización más adecuado.
 - *InertiaCam*: Aplica una estabilización optimizada para material de vídeo que contenga movimientos de cámara como desplazamientos panorámicos y ampliación. Utilice el regulador Suavizado para ajustar la cantidad de efecto InertiaCam.

Nota: Cuando selecciona la opción InertiaCam, Final Cut Pro analiza el material de vídeo y, si determina que es compatible con él, también ofrece la casilla "Modo de trípode". Seleccione la casilla para crear el efecto de una cámara estática montada sobre un trípode.
 - *SmoothCam*: Aplica el método de estabilización por omisión descrito anteriormente, permitiéndole ajustar los parámetros de conversión, rotación y escala.

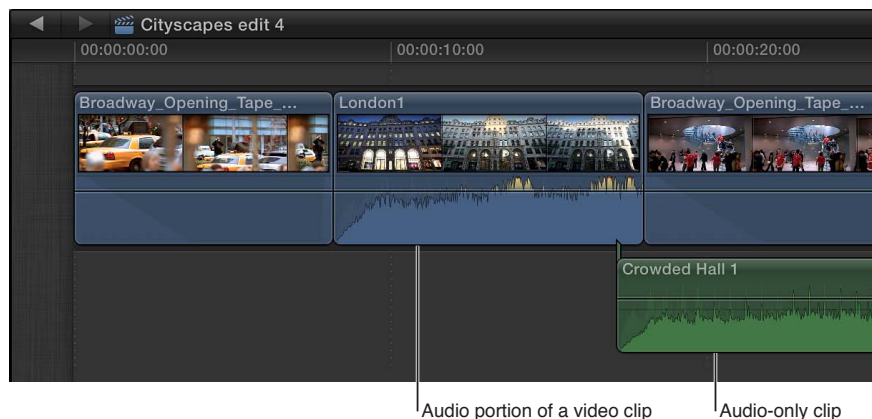
Nota: Cuando un clip está demasiado movido (por ejemplo con una panorámica excesiva), es posible que la estabilización del clip provoque la aparición de franjas negras en los bordes del vídeo.

Para evitar las franjas negras, puede hacer lo siguiente:

- Reducir los valores de los parámetros “Conversión suave”, “Rotación suave” y “Escala suave”.
- Cortar o recortar el clip en la línea de tiempo para eliminar las secciones que contienen mayor temblor. (Puede localizar estas secciones con movimiento excesivo mediante el panel Etiquetas del índice de la línea de tiempo. Haga clic en las etiquetas “Demasiado movido” para seleccionar los intervalos correspondientes en la línea de tiempo.)
- Recortar los bordes del vídeo estabilizado para eliminar las barras negras.

Visión general del audio

Final Cut Pro tiene muchas funciones diseñadas para facilitar el proceso y la edición del audio. Por ejemplo, puede analizar y mejorar automáticamente el audio para resolver problemas como ruido o zumbidos, añadir efectos a los clips, sincronizar clips de vídeo y audio automáticamente y armonizar el audio entre dos clips.



Puede realizar los siguientes cambios a los clips o a los componentes de audio de un clip:

- *Editar varios canales de audio:* Puede expandir la parte de audio de los clips para mostrar y editar los componentes de audio bajando incluso al nivel del canal individual. Esto permite aplicar diferentes efectos a diferentes componentes o canales, y simplifica el proceso de realizar recortes de sonido rápidos u otros ajustes. Consulte [Visión general de la edición de audio](#) en la página 178.
- *Ajustar el volumen:* Ajuste rápidamente el volumen de un clip directamente en la línea de tiempo o en el inspector de audio. Consulte [Ajustar el volumen](#) en la página 183.
- *Ajustar el balance del audio:* Aproveche las ventajas de los preajustes integrados de balance, tanto para sonido estéreo como surround. Consulte [Balance del audio](#) en la página 188.
- *Añadir efectos de audio:* Añada a los clips efectos de Audio Units, efectos de Logic o efectos personalizados incluidos con Final Cut Pro, como reverberación. Consulte [Añadir efectos de audio](#) en la página 199.
- *Añadir fotogramas clave para automatizar volumen y efectos:* Varíe el volumen o los ajustes de efectos mientras el clip se reproduce. Consulte [Ajustar efectos de audio utilizando fotogramas clave](#) en la página 205.
- *Aplicar un fundido de entrada/salida de audio:* Aplique un fundido de entrada al principio de un clip o componente de audio, o de salida al final de él, con tiradores de fundido fáciles de usar. Consulte [Fundido de entrada/salida de audio](#) en la página 185.

En Final Cut Pro se utilizan las mismas para edición de vídeo y para editar los clips de audio. Las siguientes funciones de edición se explican en otras partes de la Ayuda Final Cut Pro:

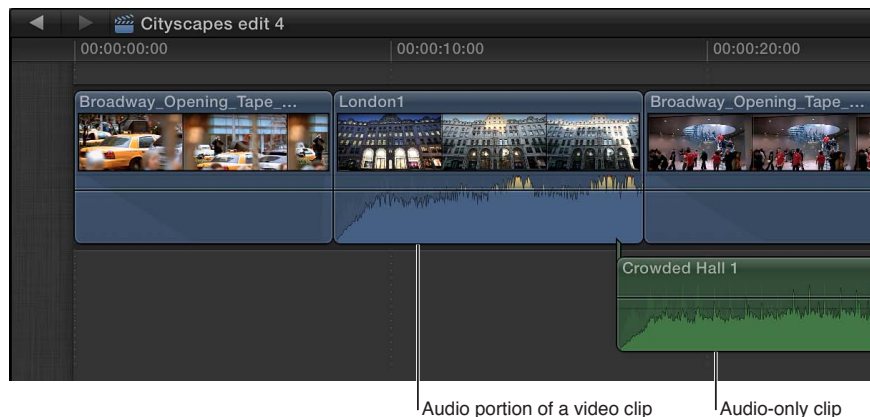
- *Cambiar el modo de edición:* Ajustar el modo de edición de un clip a solo vídeo o solo audio. Consulte [Añadir clips usando el modo de solo vídeo o de solo audio](#) en la página 120.
- *Añadir marcadores a los clips:* Añadir marcadores para señalar puntos de referencia específicos dentro de un clip de audio. Consulte [Visión general de marcadores](#) en la página 155.
- *Recortar el audio:* Hacer ediciones de precisión a la onda de audio, por ejemplo, para extraer un sonido no deseado de la grabación. Consulte [Visión general de recortar](#) en la página 129.
- *Añadir fundidos de audio:* Crear una transición suave al conectar dos ondas de audio independientes. Consulte [Añadir transiciones al proyecto](#) en la página 225.
- *Usar clips compuestos:* Los clips compuestos permiten combinar clips de vídeo y de audio en un solo clip compuesto. Desde el punto de vista del audio, los clips compuestos permiten aplicar el mismo efecto o mejora de audio a un grupo de clips, similar a aplicar un ajuste o efecto a la mezcla global. Consulte [Visión general de clips compuestos](#) en la página 284.
- *Exportar audio:* Puede exportar su proyecto como un archivo de audio con sonido mono, estéreo o surround. También puede exportar contenido por función. Consulte [Visión general de compartir proyectos](#) en la página 421.

Nociones básicas de edición de audio

Acerca de las ondas de audio

Las ondas de audio son representaciones visuales del sonido real. Las ondas de audio aparecen en los clips de las siguientes formas:

- Como la porción inferior de un clip de vídeo, en color azul
- Como una parte separada o un clip solo de audio, en color verde



La amplitud y la longitud de las ondas de audio cambian en función del volumen y la duración del sonido subyacente. Un sonido corto y elevado, como un golpe de percusión, tiene una onda aguda, en pico, mientras que el ruido de bajo nivel de la multitud tiene una onda más baja y uniforme. Estas propiedades facilitan la búsqueda de puntos de edición específicos al recortar clips o crear fotogramas clave.

En Final Cut Pro, las ondas de audio cambian en función del nivel de volumen del clip o de los efectos aplicados. La onda aparece más grande cuando el volumen es alto y más pequeña cuando el volumen es bajo.

Los clips de audio se editan en la línea de tiempo escuchando primero el audio de un clip mediante reproducción y arrastre, y aplicando después cambios al clip, usando la onda como referencia.

Acerva de los canales de audio y los componentes de audio

Los archivos de audio pueden contener un solo canal de audio o varios. Los canales normalmente se corresponden con entradas de micrófono durante la grabación o con altavoces para salida multicanal. Por ejemplo, un archivo de audio estéreo normalmente contiene canales izquierdo y derecho que coinciden con lo que se oye por los altavoces izquierdo y derecho durante la reproducción.

Final Cut Pro agrupa automáticamente los canales en *componentes de audio* conforme al modo en que los canales estén configurados para el clip. Se puede expandir la parte de audio de los clips para visualizar y editar los componentes de audio bajando incluso al nivel del canal individual. A continuación se pueden realizar ajustes de volumen o balance independientes o aplicar y añadir fotograma clave a diferentes efectos de audio para cada componente. Para obtener más información, consulte [Visión general de la edición de audio](#) en la página 178.

El número de componentes de audio que se ven corresponde al número de canales configurados en el clip fuente.

Nota: Muchos populares formatos de archivos de audio digital, como AAC y MP3, usan archivos estéreo *intercalados*, que no contienen canales izquierdo y derecho separados. Los clips estéreo con canales izquierdo y derecho intercalados aparecen como un solo componente de audio en el inspector de audio y en la línea de tiempo. Si se cambia la configuración de canales del clip de Estéreo a “Mono dual”, los canales aparecen como dos componentes de audio separados.



Para obtener más información sobre cómo configurar canales de audio, consulte [Configurar canales de audio](#) en la página 180.

Formas de visualizar los clips de audio

Cuando trabaje con ondas de audio en la línea de tiempo, puede acercar o alejar o cambiar la apariencia del clip para hacer la onda más alta o más corta.

Final Cut Pro incluye también varias maneras de visualizar y trabajar con el audio y el vídeo dentro de los clips. Se puede:

- Expandir un clip para visualizar y editar los componentes de audio bajando incluso al nivel del canal individual.
- Expandir un clip para ver audio y vídeo por separado.

- Separar el audio de un clip de vídeo para trabajar en el audio y en el vídeo como clips independientes.
- Cambiar la apariencia del fondo de un clip para mostrar ondas de referencia, que facilitan ver las ondas de audio cuando el volumen disminuye.

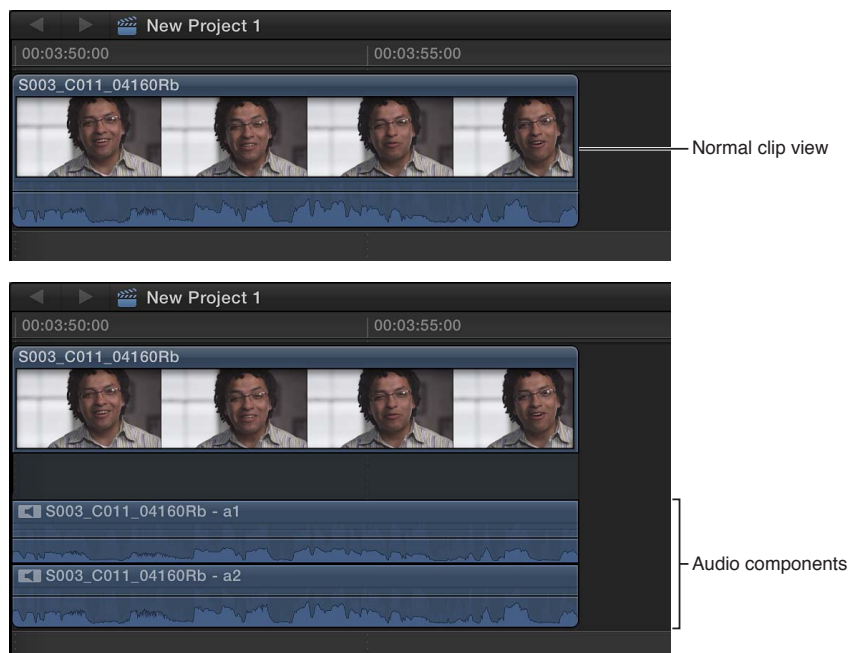
Mostrar componentes de audio expandidos

Puede expandir la parte de audio de los clips de Final Cut Pro para visualizar y editar los componentes de audio.

Puede mostrar componentes de audio expandidos para clips sincronizados, clips Multicam y clips compuestos.

Realice una de las siguientes operaciones:

- Seleccione el clip en la línea de tiempo y elija Clip > Expandir componentes de audio (o pulse Control + Opción + S).
- Haga doble clic en la parte de audio del clip en la línea de tiempo mientras mantiene pulsada la tecla Opción.



Contraer componentes de audio

Realice una de las siguientes operaciones:

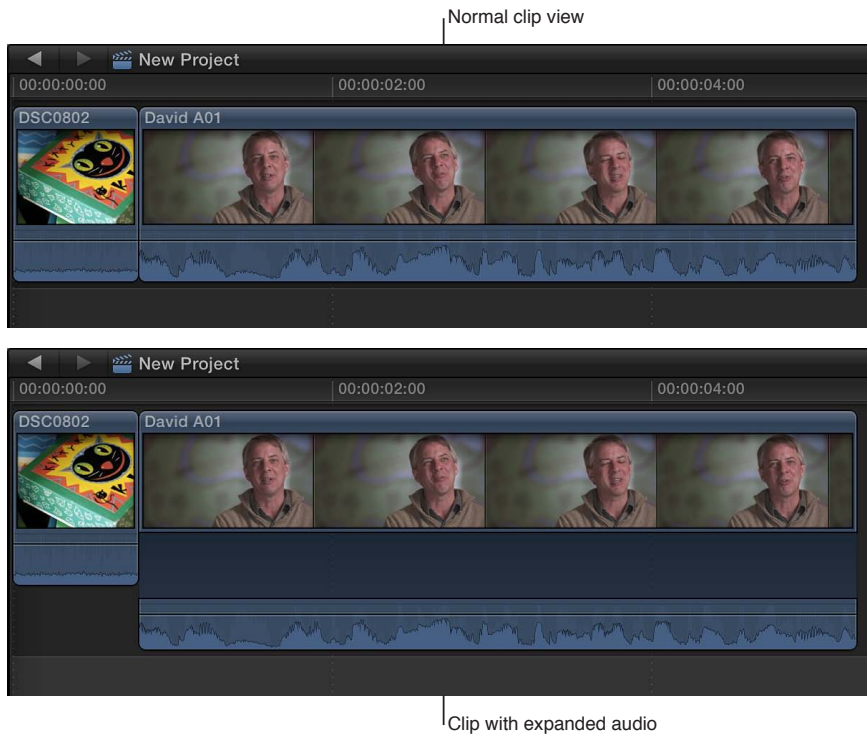
- Seleccione el clip o uno de sus componentes de audio en la línea de tiempo y seleccione Clip > Contraer componentes de audio (o pulse Control + Opción + S).
- Haga doble clic en cualquiera de los componentes de audio en la línea de tiempo mientras mantiene pulsada la tecla Opción.

Mostrar el audio y el vídeo expandidos

Puede visualizar el audio y el vídeo por separado en el mismo clip en la línea de tiempo expandiendo los clips que tengan audio y vídeo. Esto puede ser útil si necesita ampliar la parte de audio para hacer ediciones.

Nota: Si crea una división de forma que las partes de audio se solapan, no verá claramente las ondas solapadas a menos que elija mostrar el audio expandido para los clips divididos.

- *Para expandir un solo clip:* Haga doble clic en la onda de audio del clip.
- *Para expandir un clip o clips seleccionados en la línea de tiempo:* Seleccione Clip > Expandir audio/ vídeo (o pulse Control + S).
- *Para expandir todos los clips en la línea de tiempo:* Seleccione Visualización > “Expandir clips de audio/vídeo” y seleccione si para todos los clips o para los clips divididos.



Cuando se muestra el audio expandido, las partes de audio y vídeo del clip permanecen ligadas la una a la otra. Para crear un clip de audio conectado independiente, separe el audio. También puede utilizar el editor de precisión para ver una visualización separada de las partes de audio y vídeo del clip.

Contraer el audio y el vídeo

Puede contraer el audio/vídeo expandido de un solo clip, de varios clips o de todos los clips de la línea de tiempo.

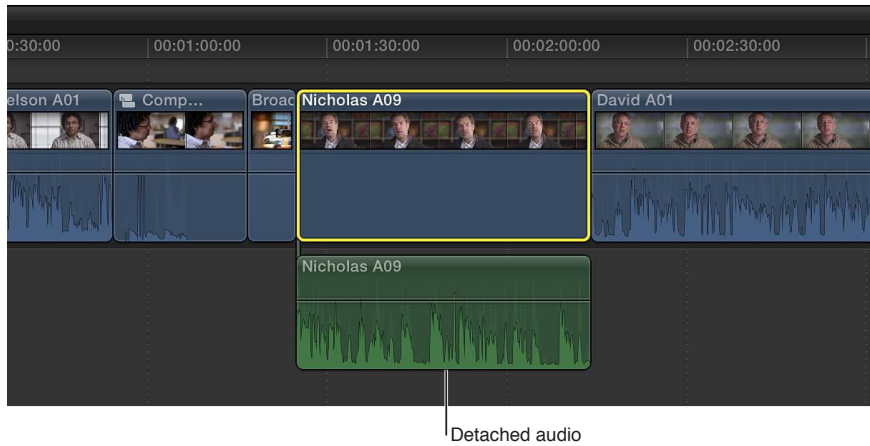
- *Para contraer un solo clip:* Haga doble clic en la onda de audio del clip.
- *Para contraer un clip o clips seleccionados en la línea de tiempo:* Seleccione Clip > Contraer audio/ vídeo (o pulse Control + S).
- *Para contraer todos los clips expandidos en la línea de tiempo:* Seleccione Visualización > Contraer todos los clips.

Separar el audio del vídeo

Por omisión, Final Cut Pro importa el audio y el vídeo de la misma fuente en un clip. Puede separar fácilmente el audio del vídeo de un clip de vídeo para poder editar el audio por separado en la línea de tiempo.

- Seleccione el clip en la línea de tiempo y seleccione Clip > Separar audio.

Aparece un nuevo clip de audio como un clip conectado debajo del clip de vídeo.



Para volver a adjuntar un clip de audio a su clip de vídeo original, tiene que crear un clip compuesto.

Mostrar u ocultar ondas de referencia

Una onda de referencia muestra la máxima resolución visual posible para la onda de audio real. Al no tener en cuenta los cambios en la intensidad sonora, las ondas de referencia permiten ver los detalles del sonido con más claridad.

- 1 Seleccione Final Cut Pro > Preferencias, y haga clic en Edición.
- 2 Seleccione la opción "Mostrar ondas de referencia."



Cuando la onda real cambia de forma (por ejemplo, cuando disminuye porque el nivel de volumen de un clip es bajo), su onda de referencia siendo visible en su totalidad para tener una referencia más sencilla al editar.

Consejo: Puede colocar cualquier clip con audio encima o debajo de la pista principal en la línea de tiempo. Si el clip contiene vídeo y se coloca bajo la pista principal, el vídeo puede ser oscurecido por el vídeo de la pista principal, pero el audio se reproducirá. Si coloca el clip encima de la pista principal, se reproducirá el audio y el vídeo también (en lugar del vídeo de la pista principal).

Visualizar las ondas de audio a nivel de muestra de audio

Para realizar una edición todavía más precisa, puede ampliar los clips de audio hasta el nivel de muestra de audio. Las muestras de audio presentan la onda de audio a una fracción de segundo (por ejemplo, 1/48,000 para el audio grabado a una frecuencia de muestreo de 48 kHz). La resolución de edición con precisión de muestra solo está disponible para los clips de audio conectados (es decir, clips de audio que no están en la pista principal) o para clips compuestos que solo contienen audio.

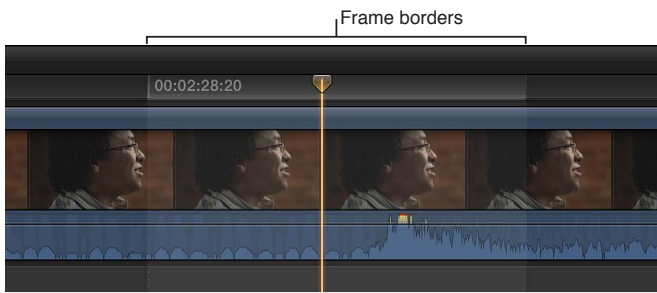
Consejo: Como referencia al trabajar con vídeo, puede ver subfotogramas (1/80 de la duración de un fotograma de vídeo) en la visualización de la línea de tiempo en el tablero de control. En el panel General de la ventana Preferencias de Final Cut Pro, seleccione la opción de subfotograma en el menú desplegable “Visualización del tiempo”:

Zoom en muestras de audio

- 1 Seleccione Visualización > Zoom en muestras (o pulse Opción + Z).
- 2 Seleccione el clip en la línea de tiempo.
- 3 Acerque la imagen hasta que el clip muestre la onda dentro de los bordes de un fotograma de vídeo.




Puede seguir acercando para tener un detalle más cercano de la onda.



- 4 Realice ediciones del clip o ajustes a los efectos de audio usando fotogramas clave.

Para desactivar la ampliación hasta muestras de audio, seleccione Visualización > Zoom en muestras (o pulse Opción + Z).

Navegar por subfotogramas

- 1 En la línea de tiempo o en el explorador, mueva el puntero  sobre un clip y haga clic.
- 2 Realice una de las siguientes operaciones:
 - *Para moverse hacia atrás en incrementos de un subfotograma:* Pulse Comando + flecha izquierda.
 - *Para moverse hacia adelante en incrementos de un subfotograma:* Pulse Comando + flecha derecha.

Visualizar y corregir niveles de audio

Los medidores de audio le permiten ver y rastrear los niveles de audio de los clips en Final Cut Pro y le avisan si un clip o sección de clip en particular alcanza niveles de pico, lo que puede producir distorsión audible.

El número de medidores de audio que vea depende de cuántos canales estén configurados para el clip que está reproduciendo. Por ejemplo, cuando se reproduce un clip surround en el explorador se muestran seis medidores de audio surround, pero si arrastra el mismo clip a un proyecto estéreo en la línea de tiempo, Final Cut Pro automáticamente remezcla el sonido surround en estéreo y solo se muestran dos medidores de audio. Para obtener más información, consulte [Configurar canales de audio](#) en la página 180.

Cuando un clip de audio se aproxima a los niveles de pico durante la reproducción, el color del nivel cambia de verde a amarillo.

Cuando un clip de audio supera los niveles de pico, el color del nivel cambia de amarillo a rojo y el indicador de pico se ilumina en rojo para el canal o canales correspondientes. Los indicadores de pico se restauran cuando se detiene y se vuelve a iniciar la reproducción.

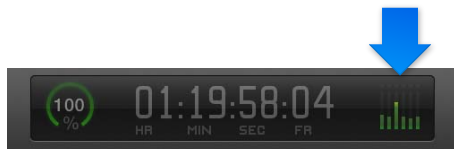
Para evitar que el volumen del clip supere los niveles de pico, ajuste el volumen. Aunque el nivel adecuado para un clip depende de la mezcla global deseada, es importante asegurarse de que el nivel combinado para todos los clips simultáneos no excede 0 dB durante las partes más fuertes.

Final Cut Pro incluye dos medidores, un pequeño icono de medidor de audio en el Dashboard en la barra de herramientas y un panel de medidores de audio más grande.

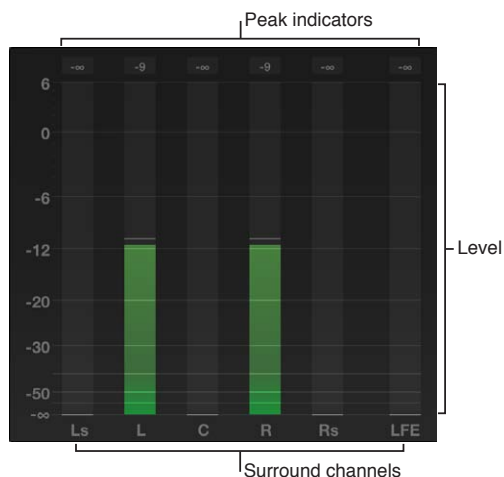
Mostrar u ocultar los medidores de audio

Para abrir los medidores de audio, realice una de las siguientes operaciones:

- Seleccione Ventana > Mostrar medidores de audio.
- Haga clic en el icono del medidor de audio del tablero de control, situado en la barra de herramientas.



Puede arrastrar los bordes de los medidores para obtener una vista expandida con información adicional.



Para ocultar los medidores de audio, seleccione Ventana > Ocultar medidores de audio, o haga clic en el icono del medidor de audio del tablero de control, situado en la barra de herramientas.

Restaurar y corregir niveles de pico

- Seleccione el clip en la línea de tiempo, reajuste el nivel y vuelva a reproducir el clip para probar los picos.

En la línea de tiempo y el explorador, la sección o secciones de onda de un clip se vuelve amarilla cuando un nivel se acerca a los niveles de pico, y roja cuando un nivel supera los 0 dB.

Aplicar solo y silencio a clips de audio

La función de solo desactiva temporalmente la reproducción del audio de todos los clips de la línea de tiempo excepto el de los seleccionados. Es especialmente útil en la edición de audio si tiene más de un clip de audio apilados en la línea de tiempo (diálogo y música de fondo, por ejemplo) pero necesita escuchar y editar solo algunos.

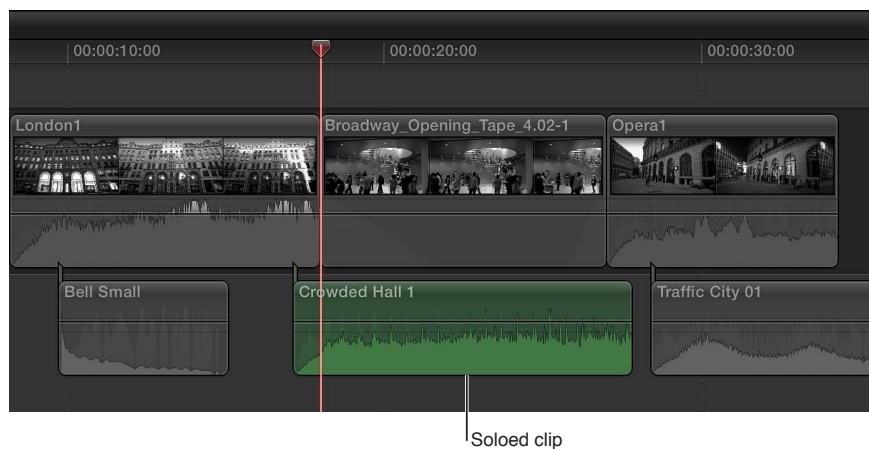
También puede silenciar clips desactivándolos. Los clips desactivados son tanto invisibles como mudos, y no aparecerán en ninguna salida.

Aislar clips en la línea de tiempo

- 1 Seleccione uno o más clips en la línea de tiempo.
- 2 Realice una de las siguientes operaciones:
 - Seleccione Clip > Solo (o pulse Opción + S).
 - Haga clic en el botón Solo en la línea de tiempo.



El clip aislado aparece resaltado, mientras que los otros clips aparecen atenuados.



Para desactivar el aislamiento, haga clic en el botón Solo, o seleccione Clip > Solo (o pulse Opción + S) de nuevo.

Desactivar clips

- 1 Seleccione uno o más clips en la línea de tiempo.

Nota: Si los clips seleccionados contienen tanto vídeo como audio y desea silenciar solo el audio, seleccione Clip > "Separar audio" y seleccione la parte de audio separada solamente.
- 2 Seleccione Clip > Desactivar (o pulse V).

Los clips desactivados son mudos y aparecen atenuados en la línea de tiempo.

- 3 Para reactivar los clips desactivados, selecciónelos en la línea de tiempo y seleccione Clip > Activar (o pulse V).

Se pueden aislar clips de vídeo en Final Cut Pro. Para obtener más información, consulte [Aislar clips en solo, desactivarlos y activarlos](#) en la página 121.

Añadir audio

Añadir música y sonido

Puede añadir archivos de música y sonido directamente al proyecto desde la biblioteca de iTunes u otras fuentes.

Final Cut Pro incluye también un número de efectos sonoros Foley integrados y de otros tipos, que se pueden insertar como clips de audio conectados.

Si tiene un clip que contiene tanto audio como vídeo, puede cambiar el modo de edición a audio solo para insertar solo la parte de audio del clip.



Añadir música y sonido a un proyecto en la línea de tiempo

- 1 Haga clic en el botón “Música y sonido” de la barra de herramientas.



- 2 En el explorador de música y sonido, seleccione una carpeta de origen en el menú desplegable de la parte superior. Por ejemplo, seleccione iTunes para explorar su colección de iTunes.

Consejo: Si la carpeta que busca no aparece, puede añadirla a la lista Fuente arrastrándola desde el Finder o desde el escritorio al explorador de música y sonido.

- 3 En la lista de sonido que aparece, busque la música o sonido que desea:
 - *Para buscar un ítem:* Escriba texto en el campo de búsqueda. Para filtrar la búsqueda, haga clic en el botón Filtro  y seleccione un filtro.
 - *Para previsualizar un ítem:* Haga doble clic en el ítem, o selecciónelo, y haga clic en el botón Reproducir .
 - *Para seleccionar más de un ítem:* Haga Comando + clic en cada ítem.
- 4 Arrastre el archivo o archivos de sonido a la línea de tiempo.

Nota: Para mejorar el rendimiento de la importación y la reproducción, Final Cut Pro transcodifica automáticamente todos los archivos de audio MP3 en archivos de audio WAV y conserva los archivos MP3 originales para uso futuro. Para obtener más información sobre dónde encontrar los archivos de contenido originales y transcodificados, consulte [Localizar archivos de contenido fuente](#) en la página 445.

Grabar voces en off y otro audio

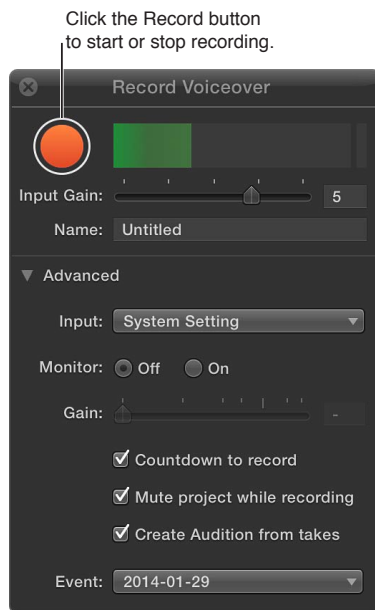
Es fácil grabar una voz en off u otro audio en directo en Final Cut Pro desde fuentes de entrada como micrófonos externos o integrados.

Por omisión, Final Cut Pro incluye una cuenta atrás automática cuando graba y, también agrupa automáticamente varias tomas en audiciones para que pueda previsualizar rápidamente las grabaciones y elegir la mejor. Los archivos de audio grabados aparecen en el explorador y como clips conectados en la línea de tiempo.

Grabar audio en directo

- 1 Sitúe el cursor de reproducción donde desee empezar la grabación en la línea de tiempo.
- 2 Seleccione Ventana > Grabar voz en off.

Consejo: Para comenzar a grabar inmediatamente sin hacer ajustes, pulse Opción + Mayúsculas + A y vaya al paso 7.



- 3 Para ajustar el nivel de entrada del micrófono, realice una de las siguientes operaciones:
 - Arrastre el regulador “Ganancia de entrada” hacia la derecha para aumentar el nivel de entrada o hacia la izquierda para disminuirlo.
 - Escriba un valor en dB en el campo “Ganancia de entrada”.

Use el medidor de audio para asegurarse de que el volumen no sobrepasa los niveles de pico (marcados en rojo), ya que podría provocar una distorsión audible.

Nota: Si el regulador “Ganancia de entrada” está atenuado para un determinado dispositivo de entrada, ajuste la ganancia del dispositivo en sí o en su utilidad de software (si la hubiere).

- 4 Para asignar un nombre al clip de voz en off, haga clic en el campo Nombre y escriba el que desee.
- 5 Para especificar otros ajustes de voz en off, haga clic en el triángulo desplegable Avanzado y elija una de las opciones siguientes:
 - *Para cambiar el dispositivo de entrada o el número de canales de entrada (mono o estéreo):* Seleccione una opción en el menú desplegable Entrada. La opción por omisión de “Ajuste del sistema” utiliza el primer canal del dispositivo de entrada actualmente seleccionado en el panel de preferencias Sonido de OS X.

Consejo: Si va a grabar siempre con un dispositivo concreto o en un canal en particular de un dispositivo de audio multicanal, elija esa pareja de dispositivo/canal en el menú desplegable Entrada en lugar de en "Ajuste del sistema". Final Cut Pro recuerda este ajuste e indica en el menú desplegable Entrada si el dispositivo está disponible.

- *Para escuchar la entrada del micrófono mientras graba:* Ajuste Monitor en Activado. El audio del micrófono se reproduce desde el dispositivo de salida actualmente seleccionado en el panel de preferencias Sonido de OS X. No hay ninguna señal de entrada cuando la supervisión está desactivada.

Consejo: Para escuchar una mezcla en vivo del audio del micrófono y el de un proyecto, ajuste Monitor en Activado y anule la selección de la casilla "Silenciar proyecto durante la grabación" situada en la parte inferior.

- *Para ajustar el nivel de supervisión:* Arrastre el regulador Ganancia hacia la derecha para aumentar el nivel de supervisión o hacia la izquierda para disminuirlo (o escriba un valor en SB en el campo Ganancia).

Nota: Si selecciona el micrófono integrado, el regulador Ganancia se pone a cero de forma automática para evitar el acople de los altavoces integrados cuando la supervisión está activada. Para evitar el acople, utilice auriculares o altavoces externos colocados lejos del micrófono.

- *Para desactivar la cuenta atrás automática antes de grabar:* Anule la selección de la casilla "Cuenta atrás para grabar".
- *Para eliminar el silenciamiento de audio del proyecto mientras graba:* Anule la selección de la casilla "Silenciar proyecto durante la grabación".
- *Para desactivar la agrupación automática de varias tomas de voz en off en audiciones:* Anule la selección de la casilla "Crear audición a partir de las tomas".
- *Para cambiar dónde se guarda la grabación:* Seleccione un evento de la biblioteca actual en el menú desplegable Evento.

6 Para comenzar a grabar, pulse el botón Grabar (o pulse Opción + Mayúsculas + A).

7 Para detener la grabación, haga clic en el botón Grabar (o pulse la barra espaciadora u Opción + Mayúsculas + A).

Las grabaciones de audio se adjuntan a la pista principal en la posición del cursor de reproducción.

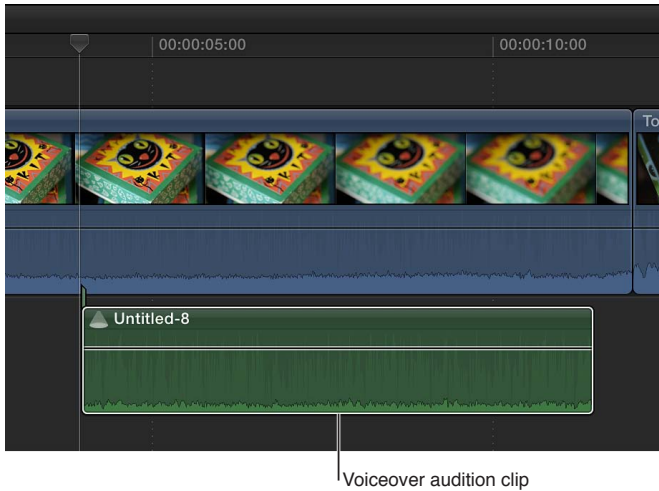


Grabar varias tomas de voz en off

Es posible grabar varias versiones, o “tomas” de grabaciones de voz en off para la misma sección de su proyecto. Por omisión, Final Cut Pro crea una audición a partir de todas las tomas que grabe. Tras finalizar la grabación, puede revisar las distintas tomas en la audición o elegir la que desee usar.

- 1 Para grabar la primera toma de voz en off, siga las instrucciones que se indican a continuación.
- 2 Sin mover el cursor de reproducción, haga clic en el botón Grabar (o pulse Opción + Mayúsculas + A) para grabar otra toma para la misma sección del proyecto.
- 3 Para detener la grabación, haga clic de nuevo en el botón Grabar (o pulse la barra espaciadora u Opción + Mayúsculas + A).

Por omisión, Final Cut Pro crea una audición que contiene ambas grabaciones.

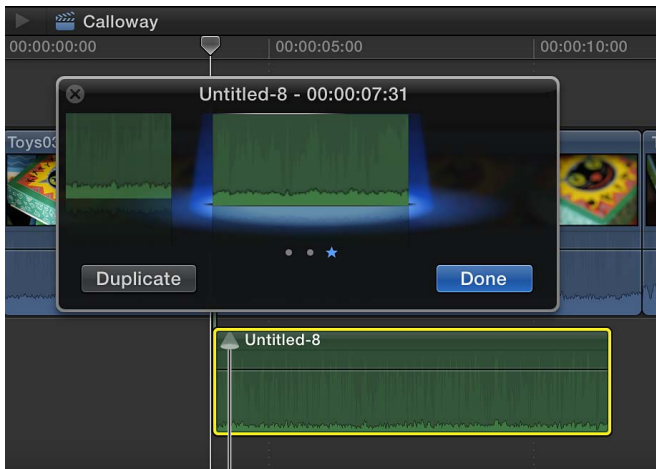


Para añadir otra toma a la audición, repita los pasos 2 y 3. Cada nueva toma que grabe se añadirá a la audición.

Para obtener más información sobre audiciones, consulte [Añadir y quitar clips de audiciones](#) en la página 312.

Previsualizar y seleccionar una toma de voz en off

- 1 En la línea de tiempo, seleccione la audición que contenga las tomas de voz en off que desea revisar y ábrala haciendo clic en **Clip > Audición > Abrir** (o pulsando **Y**).



Click to preview different voiceover takes, then select one to use.

- 2 En la ventana de la audición, seleccione la toma y pulse la barra espaciadora (o pulse **Control + Comando + Y**) para reproducirla.
- 3 Una vez que decida la toma que desea usar, asegúrese de que está seleccionada bajo el foco y haga clic en **Aceptar**.
- 4 Si ha tomado la decisión y desea finalizar la audición, seleccione **Clip > Audición > Finalizar audición** (o pulse **Opción + Mayúsculas + Y**).

La audición se disolverá, dejando el clip de voz en off en la línea de tiempo.

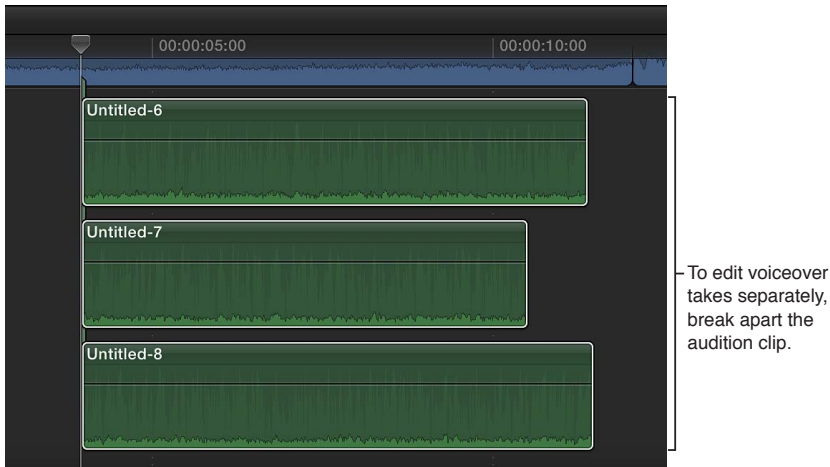
Para obtener más información sobre la previsualización de audiciones, consulte [Usar audiciones para probar clips en el proyecto](#) en la página 314.

Combinar audio de varias tomas

Por omisión, una audición le permite elegir una sola toma de voz en off para utilizarla en el proyecto. Si desea combinar partes de dos tomas distintas en una toma “compuesta”, puede dividir la audición en clips de audio independientes que puede editar y combinar de acuerdo con sus necesidades.

- 1 Seleccione una audición en la línea de tiempo y, a continuación, elija **Clip > Desmontar ítems del clip** (o pulse **Mayúsculas + Comando + G**).

Final Cut Pro reemplaza la audición seleccionada en la línea de tiempo por las grabaciones individuales que componían la audición.

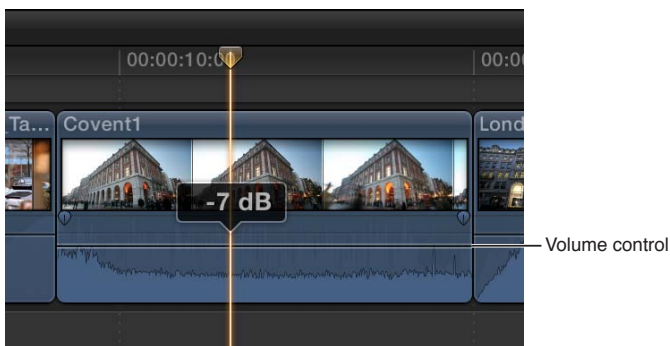


- 2 Edite los clips según sea necesario.

Editar clips o componentes de audio

Visión general de la edición de audio

Final Cut Pro incluye herramientas de edición de clips de audio o varios canales de audio. La edición de audio se realiza de varias maneras, que se detallan a continuación.



Edición de audio a nivel de clip

Puede hacer ajustes de audio y ediciones a clips completos. A este nivel, los ajustes de audio y los efectos se aplican al clip entero, incluyendo los canales de audio dentro del clip. Final Cut Pro conserva los ajustes que realice en los canales de audio individuales. Esto significa que si reduce el volumen de un solo canal pero aumenta el volumen de todo el clip, el volumen del canal individual también es aumentado, pero conserva la proporción con el volumen de los otros canales del clip.

Si el contenido original solo contiene uno o dos canales de audio, o está editando un clip solo de audio, probablemente solo necesitará hacer ajustes y ediciones a este nivel.

Edición de audio multicanal avanzada

Final Cut Pro agrupa automáticamente los canales en *componentes de audio* conforme al modo en que los canales estén configurados para el clip. Se puede expandir la parte de audio de los clips para mostrar y editar los componentes de audio bajando incluso al nivel del canal individual. Esto permite aplicar diferentes efectos a diferentes componentes y simplifica el proceso de realizar recortes de sonido rápidos a una entrada de un solo micrófono u otros ajustes de precisión.

Importante: Muchos formatos de archivo de audio digital, como AAC y MP3, usan archivos estéreo *intercalados*, que no contienen canales izquierdo y derecho separados. Estos archivos aparecen como un solo componente de audio a menos que se cambie la configuración de canales del clip.

Tenga en cuenta lo siguiente al editar componentes de audio en Final Cut Pro:

- La configuración de los canales de audio de los clips se visualiza y cambia en el inspector de audio. Puede cambiar el nombre de los componentes de audio, añadir o eliminar componentes de audio y configurar los canales en formato mono, estéreo y surround. Consulte [Configurar canales de audio](#) en la página 180.
- Con la herramienta “Selección de intervalo” (la herramienta de edición por omisión), se pueden seleccionar intervalos rápidamente dentro de un componente de audio para dirigirse al audio que desea editar.
- Puede editar componentes de audio para clips sincronizados, clips Multicam y clips compuestos.
- Puede editar componentes de audio de la misma manera que edita clips completos. Se puede:
 - Ojear componentes individuales cuando están activados el arrastre de clip y el arrastre de audio. Consulte [Ojear contenido](#) en la página 84.
 - Ajustar el volumen de un componente. Consulte [Ajustar el volumen](#) en la página 183.
 - Silenciar el audio de un componente desactivando todo o parte del mismo. Esta es la manera más rápida de eliminar sonidos no deseados de un componente. Consulte [Aislar clips en solo, desactivarlos y activarlos](#) en la página 121.
 - Utilice tiradores de fundido para aplicar un fundido de entrada al principio de un componente de audio, o de salida al final de él. Consulte [Fundido de entrada/salida de audio](#) en la página 185.
 - Balancear el sonido para componentes individuales. Consulte [Balance del audio](#) en la página 188.
 - Asignar una función, como Diálogos, Música o Efectos a un componente en el inspector de información (o utilizando el menú Modificar cuando el clip que contiene el componente de audio está en la línea de tiempo). Consulte [Utilizar funciones para organizar clips y exportar archivos de audio](#) en la página 199.
 - Añadir o ajustar efectos de audio para componentes individuales. Consulte [Añadir efectos de audio](#) en la página 199 o [Ajustar efectos de audio](#) en la página 202.
 - Ajustar efectos de audio para componentes individuales utilizando fotogramas clave. Consulte [Ajustar efectos de audio utilizando fotogramas clave](#) en la página 205.

Para ver ejemplos de flujos de trabajo de edición de audio multicanal, consulte [Ejemplos de edición de audio multicanal](#) en la página 192.

Configurar canales de audio

Final Cut Pro asigna una configuración del canal por omisión para los clips de audio cuando se importan o añaden a un proyecto. Puede cambiar la configuración del canal si, por ejemplo, desea convertir un clip de diálogo estéreo en dos canales mono.

Final Cut Pro agrupa automáticamente los canales en *componentes de audio* conforme al modo en que los canales estén configurados para el clip. Para obtener más información, consulte [Acerva de los canales de audio y los componentes de audio](#) en la página 166.

Además de cambiar la configuración del canal puede ver y escuchar componentes de audio, añadirlos o eliminarlos de un clip, y renombrarlos.

Cambiar la configuración del canal

El número de opciones de canal que puede configurar depende de cuántos canales haya en el clip fuente o en el clip compuesto. Puede configurar canales en varios formatos, incluidos:

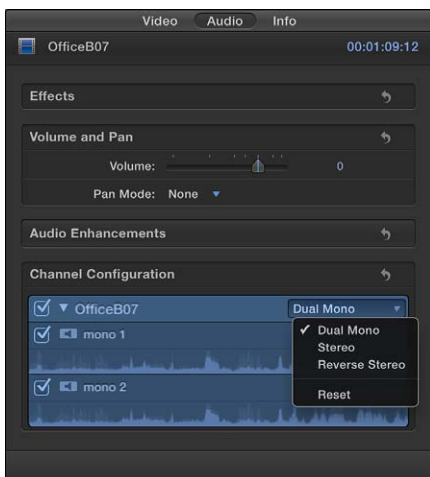
- *Mono*: Un solo canal. En una configuración de sonido surround, puede asignar un canal mono a cualquier canal surround.
- *Estéreo*: Canales izquierdo y derecho.
- *Surround 5.1*: Canales izquierdo, derecho, surround izquierdo, surround derecho y efectos de baja frecuencia (subwoofer de graves).
- *Surround 7.1*: Canales izquierdo, derecho, surround izquierdo, surround derecho, izquierdo trasero, izquierdo derecho y efectos de baja frecuencia (subwoofer de graves).

Si configura más de seis canales surround, Final Cut Pro ajusta automáticamente la mezcla de canales a surround 5.1 durante la reproducción.

Importante: Al cambiar la configuración del canal se restauran todos los ajustes y ediciones realizadas a los componentes de audio, incluidos los efectos aplicados, los intervalos desactivados, los ajustes de fotograma clave y los nombres personalizados.

- 1 Seleccione el clip en la línea de tiempo.
- 2 En la sección “Configuración del canal” del inspector de audio, seleccione una opción en el menú desplegable Canales.

Los canales aparecen en el inspector de audio como componentes de audio independientes, cada uno con su propia onda.



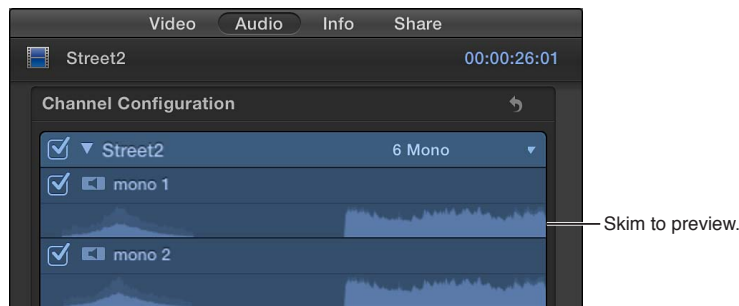
Si tiene un clip con canales surround y quiere asignar un canal mono a un canal surround específico, seleccione la onda del canal mono y seleccione un canal surround en el menú desplegable Canales.

Nota: Para cambiar la configuración del canal de un clip compuesto, primero quite la selección de la opción “Usar disposición del clip del evento” en el menú desplegable Canales y, a continuación, seleccione otra configuración.

Para restaurar una configuración, haga clic en el botón Restaurar ↶.

Visualizar u escuchar un componente de audio

- 1 Seleccione el clip en la línea de tiempo.
- 2 En la sección “Configuración del canal” del inspector de audio, haga clic en el triángulo desplegable junto al nombre del clip para mostrar sus componentes de audio y ojee sobre un componente o reproduzca usando la barra espaciadora o las teclas J, K y L.



Añadir o eliminar un componente de audio

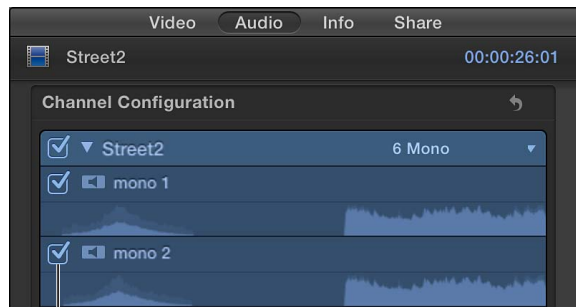
Puede añadir o eliminar componentes de audio de un clip. Por ejemplo, es posible que desee eliminar componentes no utilizados de un clip, o añadir componentes desde ángulos inactivos al ángulo activo de un clip Multicam.

Por omisión, todos los componentes de audio activos de un clip aparecen como seleccionados en el inspector de audio y están organizados en el mismo orden cuando el clip se expande para mostrar los componentes de audio en la línea de tiempo. Para obtener más información sobre la visualización de los componentes de audio, [Formas de visualizar los clips de audio](#) en la página 166.

Cuando se elimina un componente de audio, aparece atenuado en el inspector de audio, pero es eliminado del orden de componentes del clip en la línea de tiempo.

- 1 Seleccione el clip en la línea de tiempo.
- 2 En la sección “Configuración del canal” del inspector de audio haga clic en el triángulo desplegable junto al nombre del clip para mostrar sus componentes de audio.
- 3 Realice una de las siguientes operaciones:
 - *Para eliminar un componente:* Anule la selección de la casilla situada junto a la onda de un componente.

- *Para añadir un componente:* Seleccione la casilla situada junto a la onda de un componente.

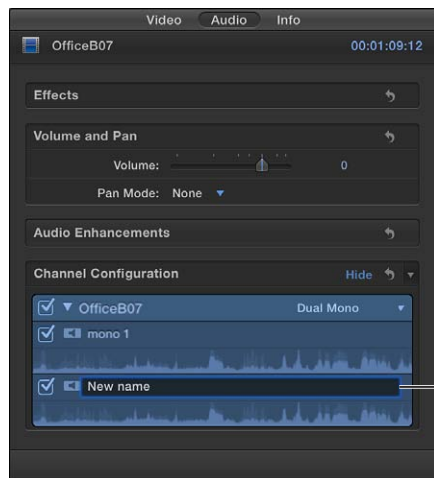


Select to add or remove an audio component.

Renombrar un componente

Realice una de las siguientes operaciones:

- *En la sección "Configuración del canal" del inspector de audio:* Haga clic en el triángulo desplegable junto al nombre del clip para mostrar sus componentes de audio y, a continuación, haga doble clic en el nombre de un componente y escriba un nombre nuevo.



Type a new audio component name in the field.

- *En un clip de la línea de tiempo que muestra sus componentes de audio expandidos:* Haga Control + clic en el componente de audio, seleccione "Renombrar componente" en el menú de función rápida y escriba un nuevo nombre.

Para obtener más información sobre la visualización de los componentes de audio, [Formas de visualizar los clips de audio](#) en la página 166.

Importante: Si posteriormente cambia la configuración del canal, todos los nombres de componentes personalizados son restaurados al nombre original.

También puede seleccionar una configuración del canal al exportar funciones como plicas de audio para mezclado o posproducción. Para obtener más información, consulte [Utilizar funciones para organizar clips y exportar archivos de audio](#) en la página 199. Si selecciona una configuración de canal de archivo de exportación diferente de la de sus archivos fuente, los canales se exportan de las siguientes maneras:

- *Origen estéreo exportado como surround:* Los canales izquierdo y derecho se exportan a los canales izquierdo y derecho del archivo surround.

- *Fuente surround exportada como estéreo*: La fuente surround se exporta como una mezcla estéreo (canal izquierdo y derecho).
- *Fuente estéreo o surround exportado como mono*: La fuente estéreo o surround se exporta como una mezcla mono (un canal).

Ajustar el volumen

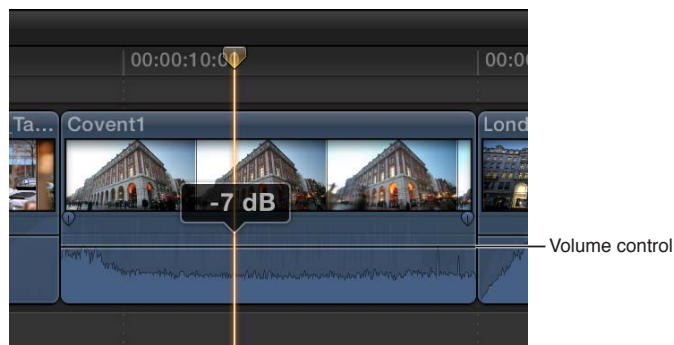
Puede ajustar los niveles de volumen de los clips de audio desde el explorador, la línea de tiempo, el inspector de audio o el menú Modificar. Los ajustes de volumen que realice en el inspector de audio o en el menú Modificar se aplican a la selección completa. Para hacer ajustes más precisos, puede crear fotogramas clave en el clip y, a continuación, hacer ajustes a puntos entre los fotogramas clave. Consulte [Ajustar efectos de audio utilizando fotogramas clave](#) en la página 205.

Puede asegurarse de que el volumen no excede los niveles de pico, lo que puede producir distorsión audible, usando los medidores de audio.

Ajustar el volumen en la línea de tiempo

- Arrastre el control de volumen (la línea horizontal a lo largo de la onda de audio) arriba o abajo.

A medida que arrastra, aparece la lectura del nivel en dB y la onda cambia de forma para reflejar sus ajustes.

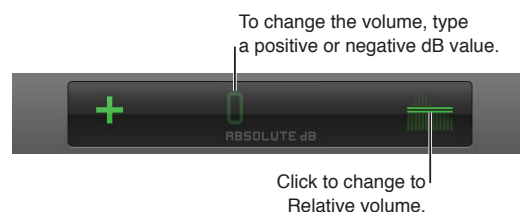


Si ajusta el volumen entre dos fotogramas clave, la línea del volumen se inclina para mostrar el cambio del volumen entre dos fotogramas clave.

Ajustar el volumen desde el menú Modificar o desde el teclado

- 1 Seleccione uno o más clips de audio o clips de vídeo con audio en la línea de tiempo.
- 2 Realice una de las siguientes operaciones:
 - *Para ajustar el volumen en incrementos de +1 o -1 dB*: Seleccione Modificar > Ajustar volumen, y elija Arriba o Abajo, o pulse Control + signo igual (=) o Control + guion (-).
 - *Para ajustar el volumen usando un valor absoluto en dB*: Elija Modificar > Ajustar volumen > Absoluto (o pulse Control + Opción + L).

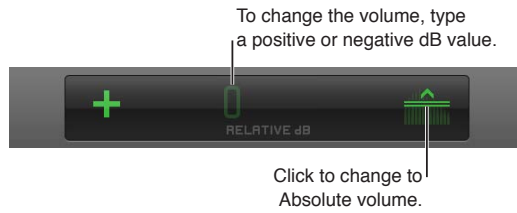
El tablero de control muestra los cambios indicando dB absolutos.



Escriba un valor positivo o negativo para cambiar el volumen absoluto. El volumen de toda la selección está ajustado a un nivel de un dB y se borran todos los ajustes de fotogramas clave.

- Para ajustar el volumen usando un valor relativo en dB: Elija Modificar > Ajustar volumen > Relativo (o pulse Control + L).

El tablero de control muestra los cambios indicando dB relativos.



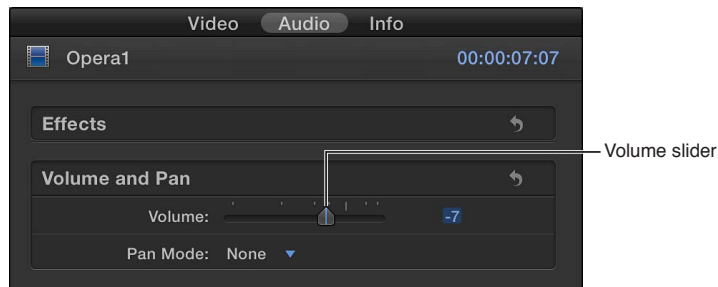
Escriba un valor positivo o negativo para cambiar el volumen relativo. El volumen se ajusta en la misma proporción en toda la selección, manteniendo cualquier fundido y otros ajustes de fotogramas clave.

Si se seleccionan varios clips, el volumen se ajusta para todos los clips.

Ajustar el volumen en el inspector de audio

- 1 Seleccione uno o más clips de audio o clips de vídeo con audio en el explorador o la línea de tiempo.
- 2 En el inspector de audio, realice una de las siguientes operaciones:
 - Introduzca un valor en el campo Volumen.
Si se han seleccionado varios clips, el volumen de todos los clips se ajusta al valor introducido.
 - Arrastre el regulador Volumen a la derecha para aumentar el volumen o a la izquierda para disminuirlo.

Si se han seleccionado varios clips, el volumen de todos los clips se ajusta en relación al volumen original del clip.

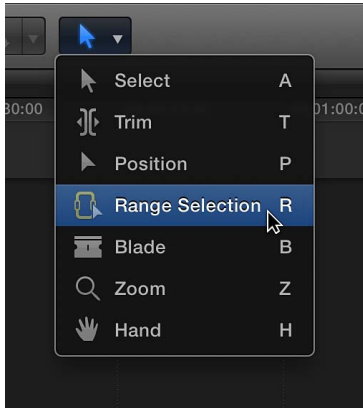



Ajustar el volumen automáticamente a lo largo de un área seleccionada

Para realizar ajustes del volumen de un clip en la línea de tiempo, puede utilizar la herramienta "Selección de intervalo" para añadir automáticamente fotogramas clave a lo largo de un intervalo seleccionado.

- 1 Seleccione el clip en la línea de tiempo.

- 2 Seleccione “Selección de intervalo” en el menú desplegable Herramientas en la barra de herramientas (o pulse R).




El puntero cambia al icono de la herramienta “Selección de intervalo” .

- 3 Arrastre por el área en la que desea ajustar el volumen.
- 4 Ajuste el volumen dentro del intervalo arrastrando el control horizontal arriba y abajo.

Los fotogramas clave se crean automáticamente a lo largo de los puntos de ajuste dentro del intervalo.

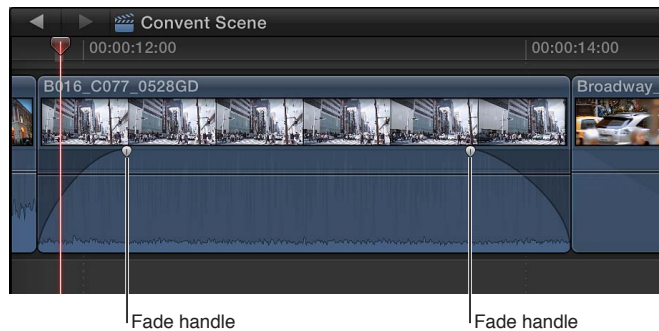
Restaurar todos los ajustes de volumen

- 1 Seleccione un clip de audio o un clip de vídeo con audio en el explorador o la línea de tiempo.
- 2 Haga clic en el botón Restaurar  en la sección “Volumen y balance” del inspector de audio.

Fundido de entrada/salida de audio

Hay varias maneras de crear fundidos de entrada o salida en la parte de audio de un clip o en un componente de audio en Final Cut Pro:

- *Fundidos automáticos durante las transiciones:* Cuando añade una transición a un clip de vídeo con audio adjunto, Final Cut Pro aplica automáticamente un fundido de transición al audio. Si el audio es separado o expandido del vídeo, el audio no se ve afectado por la transición de vídeo. Consulte [Añadir transiciones al proyecto](#) en la página 225.
- *Fundidos:* Al recortar la onda de audio en los clips, puede aplicar un fundido al punto de edición. Consulte [Visión general de recortar](#) en la página 129.
- *Tiradores de fundido:* Puede crear rápidamente fundidos de entrada y de salida en la parte de audio de un clip o en un componente de audio de la línea de tiempo utilizando los tiradores de fundido que aparecen en las esquinas superior izquierda o superior derecha de la onda de audio al situar el puntero sobre el clip.



También puede cambiar la forma del fundido seleccionando una de las diversas opciones predefinidas. Al cambiar la forma del fundido cambia también el sonido del mismo.

Nota: Los fundidos creados mediante tiradores de fundido anulan los fundidos creados por una transición.

Crear un fundido usando tiradores de fundido

- Arrastre el tirador de fundido al punto del clip en el que desea que comience o termine el fundido.

Los tiradores de fundido del principio de un clip crean un fundido de entrada, mientras que los tiradores de fundido al final de un clip crean un fundido de salida.

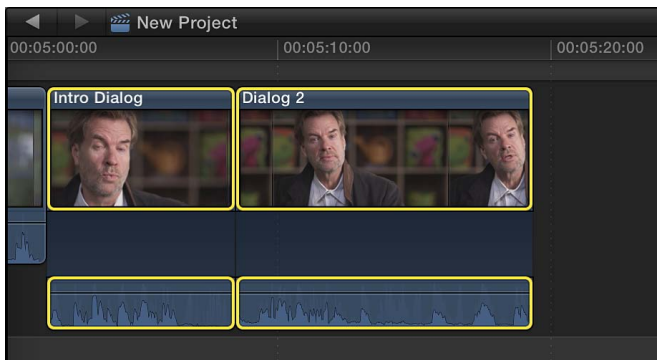


Los fundidos complementan los ajustes de volumen que haya realizado a un clip. Por ejemplo, si anteriormente ajustó el volumen más bajo al principio de un clip, el fundido de entrada aumenta el volumen desde el silencio ($-\infty$ dB) hasta el nivel de volumen que haya especificado.

Crear un fundido manualmente usando tiradores de fundido

- 1 Seleccione dos clips adyacentes en la línea de tiempo y seleccione Clip > Expandir audio/vídeo (o pulse Control + S).

Los clips aparecen expandidos.

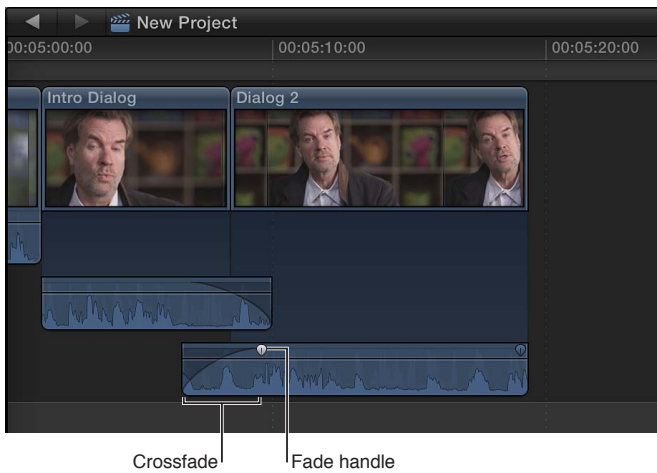


- 2 Arrastre el punto final del primer clip hacia la derecha y el punto inicial del segundo clip hacia la izquierda, de forma que las partes de audio de los clips se solapen.

Nota: Asegúrese de ajustar el solape de audio a la longitud que desea.



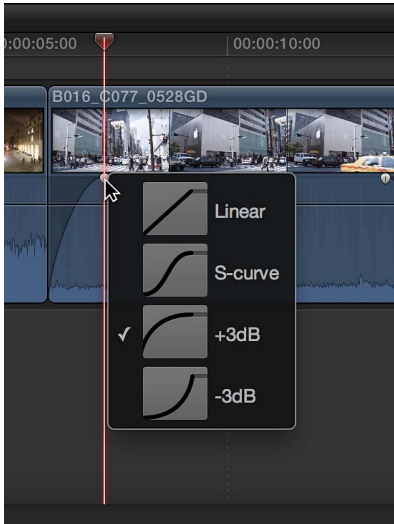
- 3 Arrastre el tirador de fundido de cada clip a los puntos en que desea que comience y termine el fundido.



Para cambiar la forma del fundido para cada clip, siga las instrucciones a continuación.

Cambiar la forma del fundido al usar tiradores de fundido

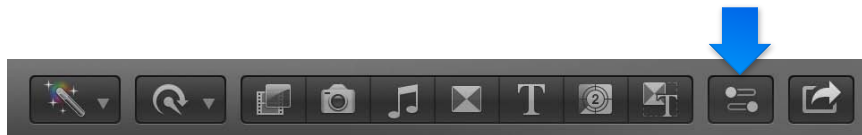
- Haga Control + clic en un tirador de fundido y seleccione una opción de fundido en el menú de función rápida.



- *Lineal*: Mantiene una velocidad de cambio constante durante toda la duración del fundido.
- *Curva S*: Entrada y salida atenuada del fundido, con el punto medio en 0 dB.
- *+3dB*: Comienza rápidamente y después desciende lenta y gradualmente hasta el final. Es el ajuste más útil para fundidos rápido.
- *-3dB*: Comienza lentamente y después se mueve rápidamente hasta el final. Es el ajuste por omisión y el mejor para mantener un volumen natural al fundir dos clips adyacentes.

Cambiar la forma del fundido de un fundido de transición

- 1 Seleccione una transición en la línea de tiempo y realice una de las siguientes operaciones:
 - Seleccione Ventana > Mostrar inspector (o pulse Comando + 4).
 - Haga clic en el botón Inspector de la barra de herramientas.



- 2 En la sección "Fundido de audio" del inspector de transición, seleccione una opción de fundido en los menús desplegables "Tipo de fundido de entrada" y "Tipo de fundido de salida":
 - *Lineal*: Mantiene una velocidad de cambio constante durante toda la duración del fundido.
 - *Curva S*: Entrada y salida atenuada del fundido, con el punto medio en 0 dB.
 - *+3dB*: Comienza rápidamente y después desciende lenta y gradualmente hasta el final. Es el ajuste más útil para fundidos rápido.
 - *-3dB*: Comienza lentamente y después se mueve rápidamente hasta el final. Es el ajuste por omisión y el mejor para mantener un volumen natural al fundir dos clips adyacentes.

Balance del audio

El balance de audio le permite distribuir el sonido por el espectro estéreo surround para crear efectos especiales o de balance. Por ejemplo, puede colocar más sonido en el canal derecho de un clip estéreo o menos sonido en el canal central de un clip surround.

Final Cut Pro incluye un decodificador integrado de sonido surround que le permite elegir entre varios modos de balance estéreo y surround preajustados que puede aplicar a los clips desde el inspector de audio. Utilizando los preajustes de modo de balance puede recrear dinámicamente campos de sonido surround a partir de contenido original estéreo.

Nota: Para mostrar canales surround en los medidores de audio, asegúrese de ajustar el audio y las propiedades de renderización del proyecto a surround antes de proceder a la decodificación de contenido estéreo en canales surround. Para obtener más información, consulte [Modificar los ajustes de un proyecto](#) en la página 93.

Cuando cambia el modo de balance en el inspector de audio, el ajuste se aplica a toda la selección. Para realizar ajustes más precisos, puede añadir fotogramas clave usando el editor de animación de audio o el inspector de audio, y hacerles ajustes posteriormente en el inspector de audio.

Balance de audio para estéreo

- 1 Seleccione el clip de audio.
- 2 En el inspector de audio, seleccione “Estéreo izquierda/derecha” en el menú desplegable “Modo balance”.
- 3 Mueva el sonido a izquierda o derecha realizando una de las siguientes operaciones:
 - Escriba un valor en el campo “Nivel de balance”.
 - Arrastre el regulador “Nivel de balance” a izquierda o derecha.

Balance de audio para sonido surround

- 1 Seleccione el clip de audio.
- 2 En el inspector de audio, seleccione una de las siguientes opciones en el menú desplegable “Modo balance”:
 - *Surround básico:* Coloca la señal en sus canales por omisión, con una señal de estéreo en los canales derecho e izquierdo y una señal mono en el canal central. El ajuste del regulador “Nivel de balance” distribuye partes de la señal entre otros canales y puede ajustarse desde -100 (canales izquierdos) hasta 100 (canales derechos).
 - *Crear espacio:* Distribuye la señal por el espectro surround, con más señal en los canales central y delanteros derecho e izquierdo. Este ajuste es útil para hacer una mezcla surround de uso general desde cualquier fuente estéreo. El regulador “Nivel de balance” se puede ajustar entre 0 (sin efecto) hasta 100 (campo surround total).
 - *Diálogo:* Envía más señal al canal central del espectro surround forma que el sonido directo está en el centro mientras el sonido ambiente se distribuye por los otros canales. La mejor aplicación de este ajuste es para las voces en off y otros clips de diálogo. El regulador “Nivel de balance” se puede ajustar entre 0 (sin efecto) hasta 100 (todo el sonido al canal central).
 - *Música:* Distribuye una señal de mezcla estéreo de forma uniforme por todo el espectro surround. La mejor aplicación de este ajuste es convertir música estéreo en una mezcla surround. El regulador “Nivel de balance” se puede ajustar entre 0 (sin efecto) hasta 100 (campo surround total).
 - *Ambiente:* Distribuye el sonido por todo el espectro surround con más señal hacia los canales surround y menos señal en los canales frontales y central. Este ajuste es útil para efectos como el ruido de la multitud u otros entornos de exterior. El regulador “Nivel de balance” se puede ajustar entre 0 (sin efecto) hasta 100 (campo surround total).
 - *Círculo:* Balancea el sonido en un círculo alrededor del espectro surround como una abeja zumbando alrededor del oído del oyente. El regulador “Nivel de balance” ajusta la dirección al oyente en grados (de -180 a 180).

- *Girar*: Balancea el sonido alrededor del espectro surround como si el oyente estuviese girando en círculo. El regulador “Nivel de balance” ajusta la rotación del oyente en grados (de -180 a 180).
- *De atrás adelante*: Balancea el sonido desde atrás hacia adelante a lo largo del espectro surround. El regulador “Nivel de balance” se puede ajustar entre -100 (atrás) hasta 100 (delante).
- *De surround izquierdo a frontal derecho*: Balancea el sonido desde el surround izquierdo al frontal derecho a lo largo del espectro surround. El regulador “Nivel de balance” se puede ajustar entre -100 (surround izquierdo) hasta 100 (frontal derecho).
- *De surround derecho a frontal izquierdo*: Balancea el sonido desde el surround derecho al frontal izquierdo a lo largo del espectro surround. El regulador “Nivel de balance” se puede ajustar entre -100 (surround derecho) hasta 100 (frontal izquierdo).

3 Si desea ajustar el nivel de balance, realice una de las siguientes operaciones:

- Escriba un valor en el campo “Nivel de balance”.
- Arrastre el regulador “Nivel de balance” a izquierda o derecha.

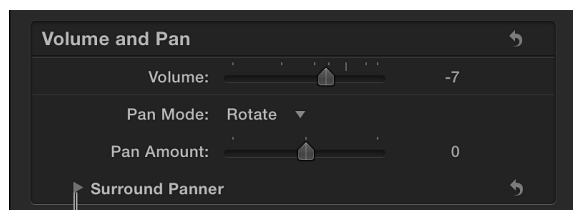
Los ajustes de “Nivel de balance” varían según el modo de balance elegido.

Ajustar el sonido surround con el “Control de balance surround”

En el inspector de audio puede utilizar el “Control de balance surround” para cambiar el campo sonoro surround o hacer ajustes avanzados utilizando reguladores.

Utilizando el “Control de balance surround” puede cambiar los niveles de balance moviendo un control que representa dónde parecería originarse el sonido en una configuración real de altavoces de sonido surround.

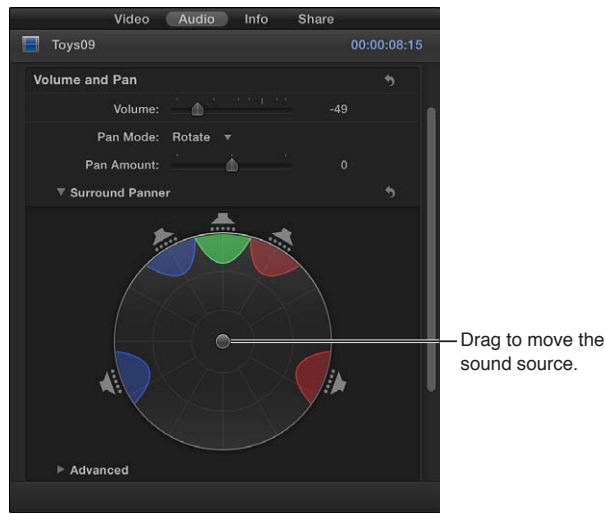
- 1 Seleccione un preajuste surround en el menú desplegable “Modo balance”.
- 2 Para abrir el “Control de balance surround”, haga clic en el triángulo desplegable junto a “Control de balance surround” en la sección “Volumen y balance” del inspector de audio.



Click to display the Surround Panner.

- 3 Realice una de las siguientes operaciones:

- *Para realizar ajustes en el "Control de balance surround"*: Arrastre el control dentro del campo surround para balancear acercando o alejando de cualquiera de los canales surround (izquierdo, central, derecho, surround izquierdo o surround derecho) representados por los iconos de los altavoces. Haga clic en un icono de altavoz para activarlo o desactivarlo.



Para devolver el control a la posición central, haga doble clic sobre el.

- *Para realizar ajustes avanzados*: Haga clic en el triángulo desplegable Avanzado bajo el "Control de balance surround" y arrastre los reguladores a izquierda o derecha para cualquiera de los siguientes parámetros:
 - *Original/descodificado*: Ajusta el balance entre las señales original y descodificada. El regulador se puede ajustar entre -100 (solo señal original) y 100 (solo señales central y surround descodificadas). En el 0 la señal se balancea uniformemente entre las señales original y descodificada.
 - *Ambiental/directo*: Ajusta el balance entre las señales central y surround descodificada. El regulador se puede ajustar entre -100 (solo señal surround) y 100 (solo señal central). En el 0 la señal se balancea uniformemente entre las señales central y surround.
 - *Anchura surround*: Especifica cuánta separación (en dB) hay entre las señales surround descodificadas. A 0 dB, hay una separación completa entre las señales central y surround, pero cada señal surround es mono. Para aumentar el efecto estéreo en los canales surround izquierdo y derecho, puede aumentar el valor del parámetro. Esto también produce que parte de la señal se desvíe del canal central a los canales surround.
 - *Canal LFE*: Ajusta la señal de los efectos de baja frecuencia (subwoofer) entre -1 (no se envía señal al canal LFE) y 1 (toda la señal se envía al canal LFE). Cuando el regulador está centrado en 0, la señal se distribuye uniformemente entre los cinco canales y el canal LFE.
 - *Rotación*: Hace girar todas las señales surround a izquierda y derecha de forma circular. Cuando el regulador está en el extremo derecho o izquierdo (-180 grados o 180 grados, respectivamente), la señal surround se gira hacia el canal central y la señal central se gira hacia los canales surround. A 0 grados (el centro del regulador) no hay rotación.
 - *Extensión estéreo*: Ajusta la cantidad de efecto estéreo desde los canales izquierdo y derecho a los altavoces central y surround.

- *Atenuar/contraer*: Ajusta la forma en que se implementa el efecto de balance. En el 0, las señales fuente son atenuadas (lo que significa que las señales del canal original se hacen más fuertes y suaves pero realmente no se desvían a otros canales). En el 100, las señales fuente se contraen (lo que significa que las señales del canal original no se modifican en volumen, sino que se trasladan a los otros canales en la dirección del balance).
- *Balance central*: Ajusta el balance entre las señales central y surround. El regulador se puede ajustar entre -100 (toda la señal central se envía a los canales surround) y 100 (todas las señales surround se envían al canal central). En el 0 la señal se balancea uniformemente entre los canales central y surround.

Cuando se realizan ajustes en los parámetros avanzados, el “Modo balance” indica que ha sido editado.

Restaurar los ajustes de balance

- *Para restaurar un modo de balance editado*: Seleccione otro preajuste en el menú desplegable “Modo balance”. El regulador “Nivel de balance” no se ve afectado.
- *Para restaurar los ajustes solo en el “Control de balance surround”*: Haga clic en el botón Restaurar ↶ en la sección “Control de balance surround” del inspector de audio.
- *Para restaurar todos los ajustes*: Haga clic en el botón Restaurar ↶ en la parte superior de la sección “Volumen y balance” del inspector de audio.

Puede supervisar los niveles de los canales de sonido estéreo y surround utilizando los medidores de audio.

Ejemplos de edición de audio multicanal

A continuación tiene algunos ejemplos de flujos de trabajo de edición de audio multicanal en Final Cut Pro.

Ejemplo: Eliminar ruido no deseado de un componente de audio específico

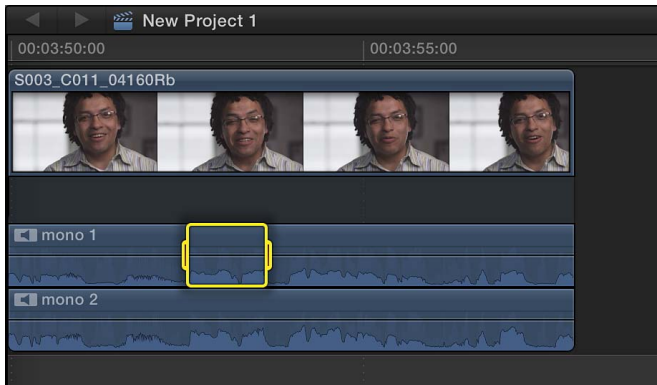
Nota: Para ojear audio para un componente de audio, asegúrese de que estén activados el arrastre de clip y el arrastre de audio. Para obtener más información, consulte [Ojear contenido](#) en la página 84.

- 1 Seleccione un clip en la línea de tiempo y elija Clip > Expandir componentes de audio (o pulse Control + Opción + S).



- 2 Ojee o reproduzca el componente de audio para buscar el lugar específico en el que se produce el ruido.

- 3 Arrastre dentro del componente para seleccionar el intervalo en el que se produce el ruido.

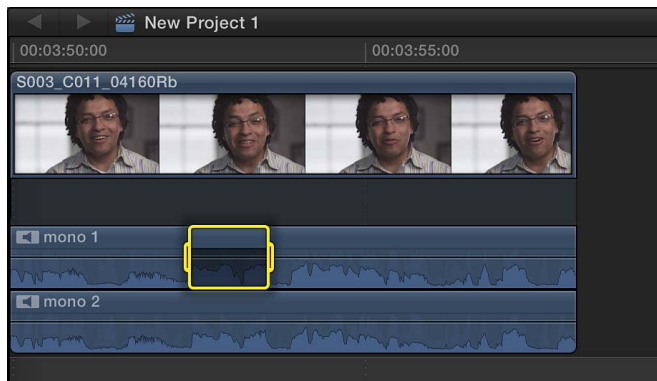


- 4 Realice una de las siguientes operaciones:

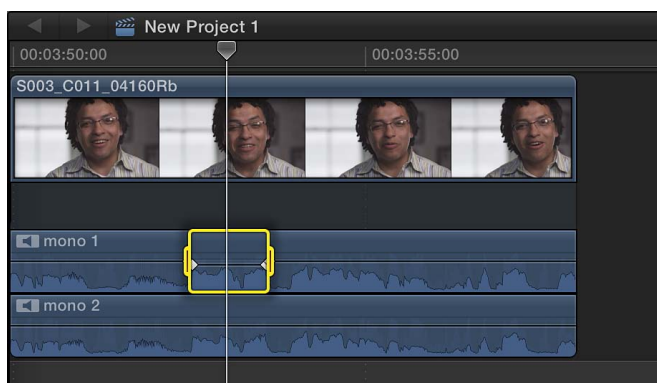
- *Para desactivar el fragmento del componente en el que se produce el ruido:* Pulse la tecla V (o pulse la tecla suprimir).

Al desactivar un intervalo seleccionado se silencia todo el sonido del intervalo. Para desenumudecer (activar) el intervalo, pulse la tecla V (o pulse Comando + Z).

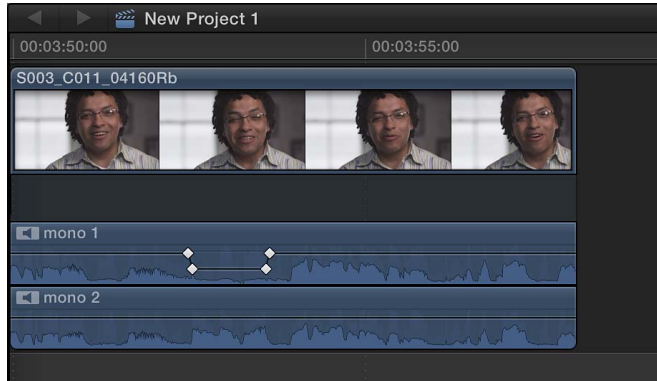
Nota: Al desactivar un intervalo en un componente de audio, se puede disponer de los tiradores de fundido a cada lado del intervalo desactivado. Para obtener más información acerca de los tiradores de fundido, consulte [Fundido de entrada/salida de audio](#) en la página 185.



- *Para ajustar el volumen dentro de un intervalo:* Arrastre el control horizontal arriba o abajo.



Los fotogramas clave se crean automáticamente a lo largo de los puntos de ajuste dentro del intervalo.




- 5 Reproduzca el clip para oír los ajustes.
- 6 Para contraer los componentes de audio después de completar los ajustes, seleccione Clip > Contraer componentes de audio (o pulse Control + Opción + S).

Ejemplo: Recortar audio dentro de un componente de audio

- 1 Seleccione un clip en la línea de tiempo y elija Clip > Expandir componentes de audio (o pulse Control + Opción + S).



- 2 Sitúe el puntero en el borde del componente de audio que desea recortar.
El puntero cambia al icono de la herramienta Acortar .
- 3 Arrastre para recortar esa sección.
La sección recortada se desactiva (silenciando todo el sonido en esa sección) y aparece atenuada en la línea de tiempo.

Para deshacer el recorte, pulse Comando + Z.




- 4 Reproduzca el clip para oír los ajustes.
- 5 Para contraer los componentes de audio después de completar los ajustes, seleccione Clip > Contraer componentes de audio (o pulse Control + Opción + S).

Ejemplo: Hacer una edición Roll a todos los componentes de audio

- 1 Seleccione un clip en la línea de tiempo y elija Clip > Expandir componentes de audio (o pulse Control + Opción + S).

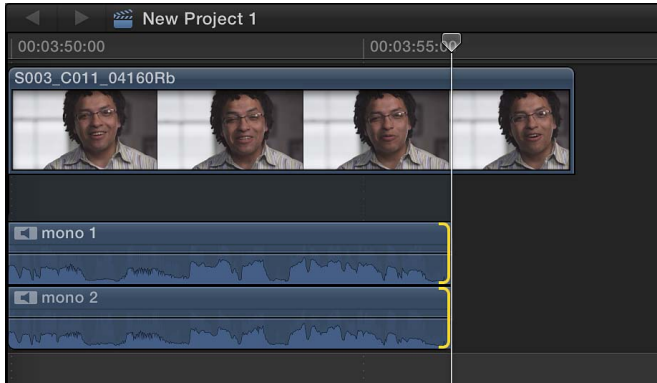


- 2 Sitúe el puntero en el borde del fragmento de audio del clip al que desea hacer la edición Roll. El puntero cambia al icono de la herramienta Acortar .

- 3 Mantenga pulsada la tecla Mayúsculas y arrastre para hacer retroceder el punto de edición para el fragmento de audio del clip.

El punto de edición es movido a la nueva ubicación, cortando el audio al final del clip. La parte de vídeo del clip no se ve afectada.

Para deshacer la edición, pulse Comando + Z.



- 4 Reproduzca el clip para oír los ajustes.
- 5 Para contraer los componentes de audio después de completar los ajustes, seleccione Clip > Contraer componentes de audio (o pulse Control + Opción + S).

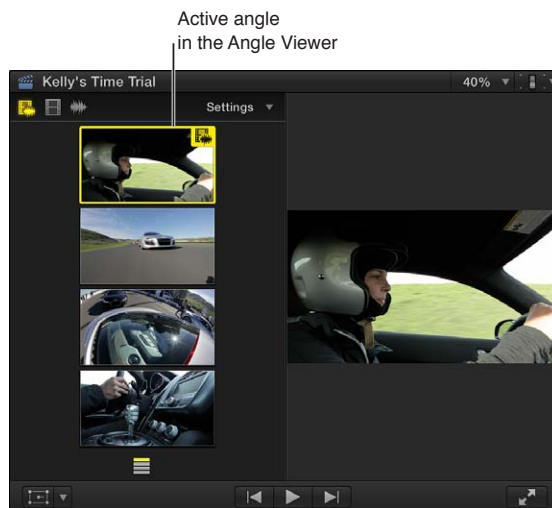
Ejemplo: Añadir o eliminar componentes de audio de un clip Multicam

Cuando crea un clip Multicam que contiene varios componentes de audio, puede usar el visor de ángulos o el inspector de audio para añadir componentes de audio de ángulos inactivos al ángulo activo. Esto facilita añadir audio desde diferentes clips fuente del clip Multicam manteniendo el ángulo de vídeo activo. También puede eliminar componentes de audio del ángulo activo para eliminar audio no deseado o no utilizado.

Antes de empezar, puede hacer ajustes a la configuración del canal de los componentes de audio de los clips fuente en el explorador utilizando el inspector de audio. Para obtener más información, consulte [Configurar canales de audio](#) en la página 180.

- 1 Arrastre un clip Multicam desde el explorador a la línea de tiempo.
- 2 Para abrir el visor de ángulos, realice una de las siguientes operaciones:
 - Seleccione Ventana > Visualización del visor > Mostrar ángulos (o pulse Mayúsculas +Comando + 7).
 - Seleccione "Mostrar ángulos" en el menú desplegable "Opciones del visor" situado en la esquina superior derecha del visor.

El ángulo activo aparece resaltado en amarillo.



- 3 Para activar el cambio de solo audio en el visor de ángulos, haga clic en el botón derecho de modo de cambio en la esquina superior izquierda.

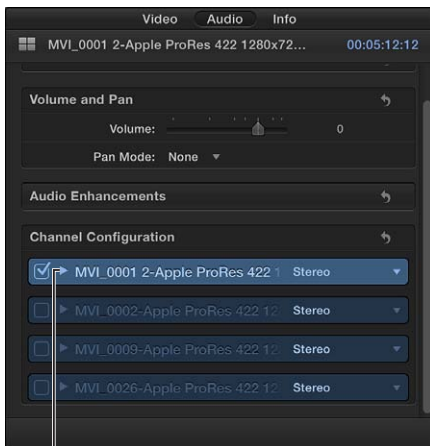


- 4 Para abrir el inspector de audio, realice una de las siguientes operaciones:
- Seleccione Ventana > Mostrar inspector (o pulse Comando + 4), y haga clic en el botón Audio de la parte superior del panel Inspector.
 - Haga clic en el botón Inspector de la barra de herramientas (que se muestra debajo) y haga clic en el botón Audio de la parte superior del panel Inspector.



El audio correspondiente al ángulo activo en el visor de ángulo aparece resaltado en la sección "Configuración del canal" del inspector de audio.

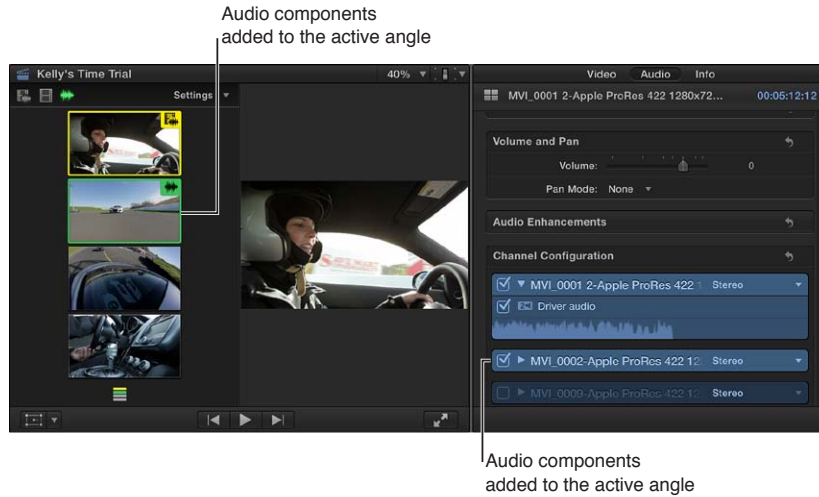
- 5 Para mostrar los componentes de audio para el ángulo activo, haga clic en el triángulo desplegable junto al nombre del clip fuente del ángulo activo.



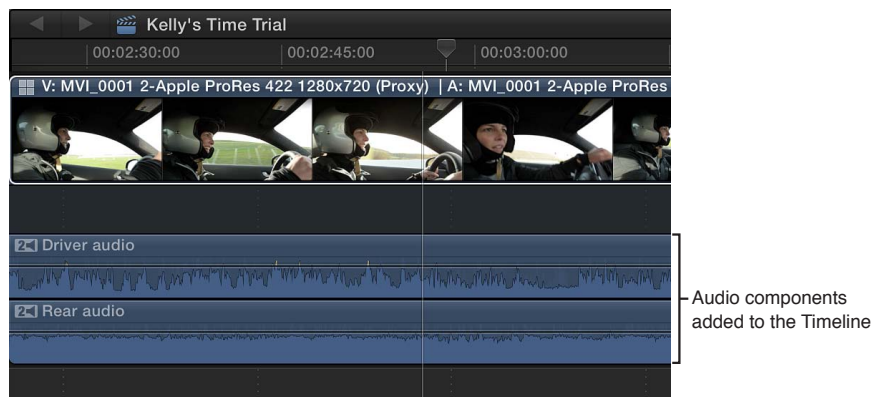
Click to reveal audio components for the active angle.

- 6 Para añadir componentes de audio desde ángulos inactivos, realice una de las siguientes operaciones:
- *En el visor de ángulos:* Mantenga pulsadas las teclas Comando y Opción y haga clic en un ángulo o ángulos inactivos.
 - *En el inspector de audio:* Seleccione la opción situada junto a cada componente de audio que desea añadir.

En este ejemplo, el ángulo cuyo audio ha añadido está resaltado en verde en el visor de ángulos, y los componentes de audio que ha añadido están resaltados en el inspector de audio.



Los componentes de audio añadidos aparecen también en el orden de componentes del clip Multicam en la línea de tiempo. (Para mostrar los componentes de audio expandidos, seleccione Clips > Expandir componentes de audio, o pulse Control + Opción + S).



- 7 Para eliminar un componente de audio del ángulo activo, realice una de las siguientes operaciones:
- *En el visor de ángulos:* Mantenga pulsadas las teclas Comando y Opción y haga clic en el ángulo (resaltado en verde) cuyo audio desea eliminar.
 - *En el inspector de audio:* Anule la selección de la opción situada junto al componente de audio que desea eliminar.

Cuando un componente es eliminado, aparece atenuado en el inspector de audio y el ángulo ya no aparece resaltado en verde en el visor de ángulos. El componente desaparece también del orden de componentes del clip Multicam en la línea de tiempo.

Utilizar funciones para organizar clips y exportar archivos de audio

Final Cut Pro asigna una función de audio (Diálogos, Música o Efectos) a la parte de audio de todos los clips al importarlos.

Las asignaciones de funciones facilitan la organización de los clips por tipo de audio, pero su ventaja más potente es la facilidad con la que puede exportar archivos independientes (llamados *plicas de contenido*) desde Final Cut Pro para todos los clips de diálogos, música o efectos. Este proceso es utilizado a menudo al entregar plicas que cumplan especificaciones de difusión o al transferir plicas para mezclado o postproducción.

Puede utilizar funciones para los siguientes flujos de trabajo:

- *Reasignar funciones*: Puede ver y reasignar funciones de clip en el índice de la línea de tiempo, el explorador, el inspector de información o en el menú Modificar. También puede ver y reasignar una función para un componente de audio en el inspector de información (o utilizando el menú Modificar cuando el clip que contiene el componente de audio está en la línea de tiempo). Consulte [Ver y reasignar funciones](#) en la página 337. También puede crear funciones y subfunciones personalizadas para organizar mejor sus clips.
- *Ver y organizar clips por función*: En el índice de la línea de tiempo puede organizar los clips por función, activar y desactivar las funciones y resaltar o minimizar los clips para su visualización en la línea de tiempo. Por ejemplo, podría identificar fácilmente todos sus clips de diálogo y reproducirlos aisladamente del resto de clips de audio. Consulte [Ver clips por función en la línea de tiempo](#) en la página 343.
- *Exportar plicas de contenido*: Puede exportar funciones como plicas de contenidos en un archivo multipista combinado de QuickTime, o como archivos de audio y vídeo separados. Durante el proceso de exportación se puede asignar salida mono, estéreo o surround para los canales de audio. Consulte [Visión general de compartir proyectos](#) en la página 421.

Añadir y ajustar efectos de audio

Añadir efectos de audio

Además de las funciones de mejora de audio integradas de Final Cut Pro, puede aprovechar los efectos Audio Units (AU) de 64 bits integrados en OS X, o de terceros, para las tareas de procesamiento de audio.

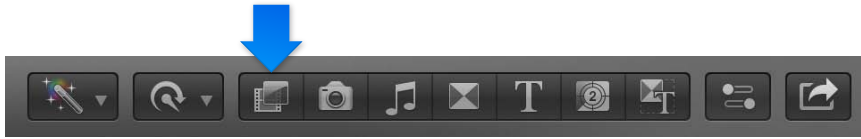
Final Cut Pro también incorpora una amplia gama de efectos de audio personalizados y profesionales de Logic, que son efectos de procesamiento de señal digital (DSP) y procesadores usados para dar color y forma tonal a las grabaciones de audio existentes y a las fuentes de audio, en tiempo real.

Algunas de las opciones de procesamiento más comunes incluyen reducción de ruido, corrección de tono, EQ, procesadores dinámicos y reverberaciones. Otras funciones avanzadas incluyen retardos, modulaciones, distorsiones, refuerzo de graves y procesadores y utilidades de alteración del tiempo. Algunos efectos personalizados incluidos con Final Cut Pro combinan varios efectos para crear un entorno de sonido particular, como, por ejemplo, el de una catedral.

Puede añadir efectos a clips individuales o a un clip compuesto. Una vez añadida un efecto, puede modificar sus ajustes usando el inspector de audio.

Añadir efectos de audio a un clip

- 1 Haga clic en el botón Efectos de la barra de herramientas.



- 2 En el explorador de efectos, seleccione un efecto de audio y realice una de las siguientes operaciones para ayudarle a hacer la selección.
 - *Para previsualizar cómo suena el efecto usando el audio del clip seleccionado actualmente en la línea de tiempo:* Mueva el puntero sobre las miniaturas de efectos de audio.
 - *Para previsualizar cambiando el control principal del efecto:* Mantenga pulsada la tecla Opción mientras mueve el puntero sobre una miniatura de efecto de audio.
 - *Para filtrar la lista de efectos que aparece:* Escriba texto en el campo de búsqueda del explorador de efectos.
- 3 Realice una de las siguientes operaciones:
 - Arrastre el efecto a un clip de audio (o a un clip de vídeo con audio) en la línea de tiempo.
 - Haga doble clic en el icono del efecto para aplicarlo al clip seleccionado.

El efecto aparece en la sección Efectos del inspector de audio y en el editor de animación de audio. Ahora puede ajustar el efecto.

Desactivar un efecto de un clip

Tras aplicar un efecto de audio a un clip, puede desactivar el efecto (pero conservar sus ajustes) en el inspector de audio o en el editor de animación de audio.

- 1 Seleccione el clip con el efecto en la línea de tiempo.
- 2 Realice una de las siguientes operaciones:
 - En la sección Efectos del inspector de audio, seleccione el efecto y haga clic en su casilla azul.
 - En el editor de animación de audio, seleccione el efecto y haga clic en su casilla verde.

Eliminar un efecto de un clip

Tras aplicar un efecto de audio a un clip, puede eliminar el efecto del clip en el inspector de audio o en el editor de animación de audio.

- 1 Seleccione el clip con el efecto en la línea de tiempo.
- 2 Realice una de las siguientes operaciones:
 - En la sección Efectos del inspector de audio, seleccione el efecto y pulse Suprimir.
 - En el editor de animación de audio, seleccione el efecto y pulse Suprimir.

Cambiar el orden de los efectos

Tras aplicar efectos de audio a un clip, puede cambiar el orden en que aparecen en el inspector de audio o en el editor de animación de audio.

- 1 En la línea de tiempo, seleccione un clip al que haya añadido efectos.
- 2 Realice una de las siguientes operaciones:
 - En la sección Efectos del inspector de audio, arrastre un efecto arriba o abajo.
 - En el editor de animación de audio, arrastre un efecto arriba o abajo.

Copiar todos los efectos de un clip en otro clip

Puede copiar efectos y sus ajustes desde un clip a otro. Esto puede ser especialmente útil si ha realizado ajustes a los efectos en un clip que desea conservar y utilizar con otros clips.

- 1 Seleccione un clip en la línea de tiempo y seleccione Edición > Copiar (o pulse Comando + C).
- 2 Seleccione el clip o los clips a los que quiere aplicar los efectos y elija Edición > Pegar efectos (o pulse Opción + Comando + V).

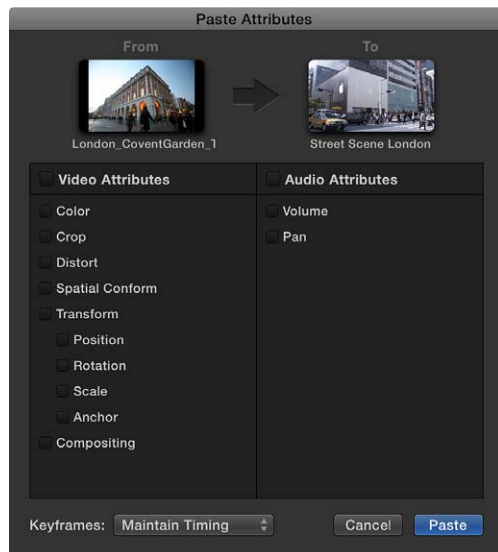
Si un clip tiene aplicado más de un efecto, todos los efectos y sus ajustes se aplican al otro clip.

Copiar atributos seleccionados de un clip a otro clip

Puede copiar los atributos de audio, como los ajustes y efectos, de un clip a otro. Por ejemplo, puede copiar los ajustes de balance o los efectos que haya añadido a un clip, incluidos los ajustes de fotograma clave.

Esta función le permite seleccionar qué atributos del clip desea aplicar.

- 1 Seleccione un clip en la línea de tiempo y seleccione Edición > Copiar (o pulse Comando + C).
- 2 Seleccione el clip o los clips a los que quiere aplicar los atributos y seleccione Edición > Pegar atributos (o pulse Mayúsculas + Comando + V).
- 3 Realice una de las siguientes operaciones:
 - *Para aplicar todos los atributos de audio del clip fuente:* Seleccione la opción "Atributos de audio".
 - *Para aplicar atributos individuales:* Seleccione la casilla o casillas para cada atributo que desea aplicar.
 - *Si realiza ajustes de fotograma clave al clip fuente:* Seleccione "Mantener tiempos" o "Ajustar a lo ancho" en el menú desplegable "Fotogramas clave". Si selecciona "Ajustar a lo ancho", Final Cut Pro ajusta los fotogramas clave en el tiempo para que igualar la duración del clip de destino.



- 4 Haga clic en Pegar.

Para obtener más información sobre el uso de los efectos de Logic incluidos con Final Cut Pro, consulte la Referencia de efectos de Logic en Final Cut Pro X en <http://help.apple.com/finalcutpro-logic/effects/mac> (en inglés).

Ajustar efectos de audio

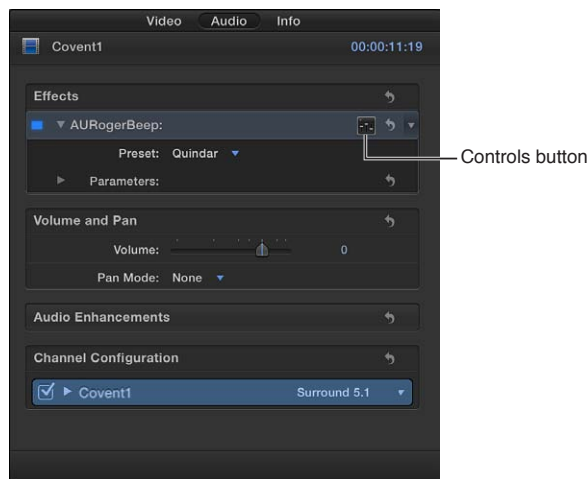
Puede ajustar los parámetros de un efecto utilizando controles en el inspector de audio o en la ventana del efecto.

Si utiliza efectos Audio Units o efectos de Logic, puede mostrar una interfaz expandida abriendo la ventana del efecto.

Para obtener más información sobre el uso de los efectos de Logic incluidos con Final Cut Pro, consulte la Referencia de efectos de Logic en Final Cut Pro X en <http://help.apple.com/finalcutpro-logiceffects/mac> (en inglés).

Ajustar un efecto de audio

- 1 En la línea de tiempo, seleccione el clip con el efecto que desea ajustar.
- 2 Localice el efecto en la sección Efectos del inspector de audio.



- 3 Para ver los parámetros de un efecto, realice una de las siguientes operaciones:
 - Haga clic en el botón Controles (a la derecha del nombre del efecto) para mostrar una ventana más grande con controles avanzados.
 - Haga clic en el triángulo desplegable junto a Parámetros para mostrar controles en el inspector de audio.

Consejo: Puede ajustar efectos a lo largo del tiempo usando fotogramas clave en el inspector de audio o en el editor de animación de audio.

- 4 Seleccione parámetros del efecto y modifique sus ajustes como sea necesario. Puede previsualizar sus ajustes usando el Skimmer o reproduciendo el clip en la línea de tiempo.

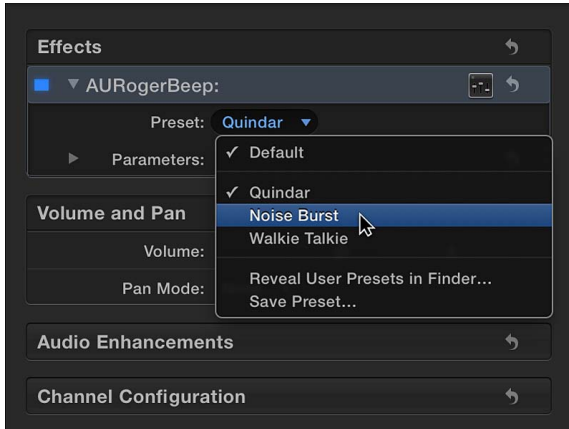
Para devolver los valores del efecto a sus ajustes por omisión, haga clic en el botón Restaurar  del efecto.

Usar preajustes del efecto

Muchos efectos de Audio Units y de Logic incluyen preajustes integrados hechos a medida para configuraciones o entornos específicos, como preajustes de reverberación que simulan la acústica de una pequeña habitación o una gran catedral. Los preajustes facilitan la previsualización y la aplicación de efectos rápida.

- 1 Localice el efecto en la sección Efectos del inspector de audio.

- 2 Seleccione un preajuste en el menú desplegable Preajuste.



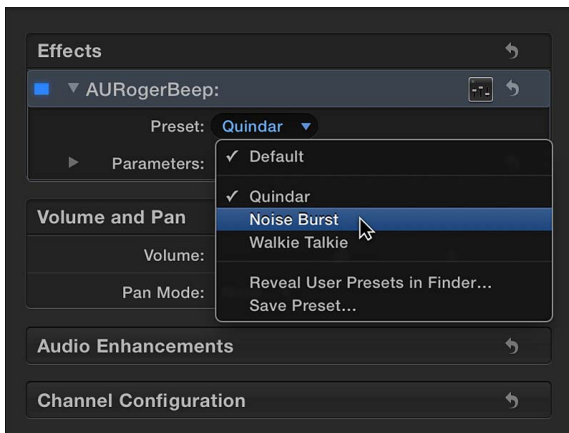
Puede previsualizar sus preajustes usando el Skimmer o reproduciendo el clip en la línea de tiempo.

Para devolver el efecto a sus ajustes predeterminados, seleccione “Por omisión” en el menú desplegable Preajuste.

Editar y guardar preajustes personalizados

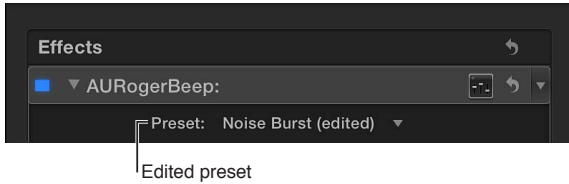
Puede editar parámetros preajustados ajustando los controles del efecto. Si desea conservar sus cambios, puede guardarlos como un preajuste personalizado.

- 1 Localice el efecto en la sección Efectos del inspector de audio.
- 2 Seleccione un preajuste en el menú desplegable Preajuste.

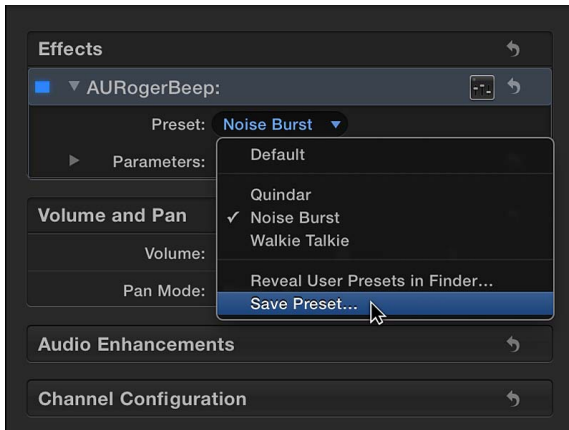


- 3 Para ver los parámetros de un efecto, realice una de las siguientes operaciones:
 - Haga clic en el botón Controles (a la derecha del nombre del efecto) para mostrar una ventana más grande con controles avanzados.
 - Haga clic en el triángulo desplegable junto a Parámetros para mostrar controles en el inspector de audio.
- 4 Seleccione parámetros del efecto y modifique sus ajustes como sea necesario. Puede previsualizar sus ajustes usando el Skimmer o reproduciendo el clip en la línea de tiempo.

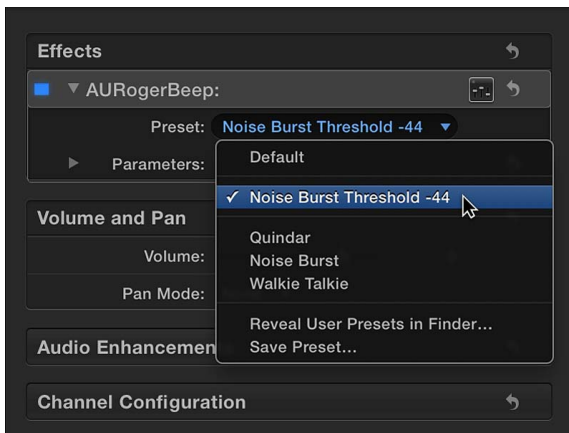
Cuando ajusta los parámetros de un preajuste, el menú desplegable Preajuste indica que el preajuste ha sido editado.



- 5 Para guardar un preajuste editado, seleccione "Guardar preajuste" en el menú desplegable Preajuste y escriba un nombre para él.



Los preajustes guardados aparecen en el menú desplegable Preajuste.

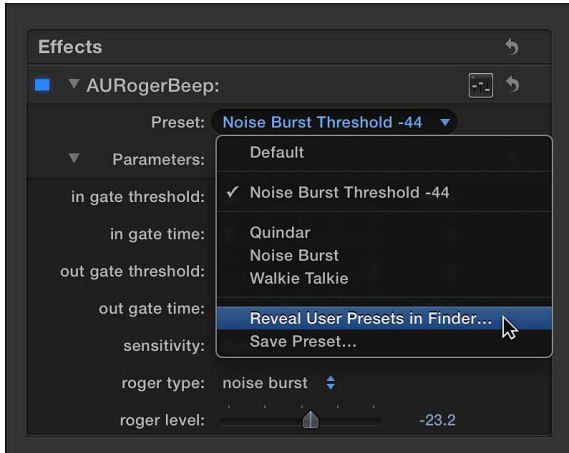


Para devolver el efecto a sus ajustes predeterminados, seleccione "Por omisión" en el menú desplegable Preajuste.

Eliminar preajustes personalizados

- 1 Localice el efecto en la sección Efectos del inspector de audio.

- 2 Seleccione “Mostrar preajustes de usuario en el Finder” en el menú desplegable Preajuste.



- 3 Seleccione el preajuste o los preajustes que desea eliminar en la ventana del Finder y arrástrelos a la papelera.

Después de eliminar un preajuste personalizado, ya no aparece en el menú Preajuste.

Ajustar efectos de audio utilizando fotogramas clave

Con Final Cut Pro, puede utilizar fotogramas clave para crear cambios simples de audio a lo largo del tiempo, como hacer un fundido de entrada o salida del volumen o de un efecto a mitad de un clip.

Los fotogramas clave se colocan en puntos específicos de un clip para cambiar el valor del parámetro de una mejora de audio o de un efecto en esos puntos. Por ejemplo, se pueden poner fotogramas clave en puntos específicos para el volumen o para un efecto como la reverberación o la distorsión.

Puede definir fotogramas clave para ajustar el volumen de un clip directamente en la línea de tiempo o en el inspector de audio. Para ver los fotogramas clave en la línea de tiempo para todos los otros efectos, tiene que mostrar el editor de animación de audio.

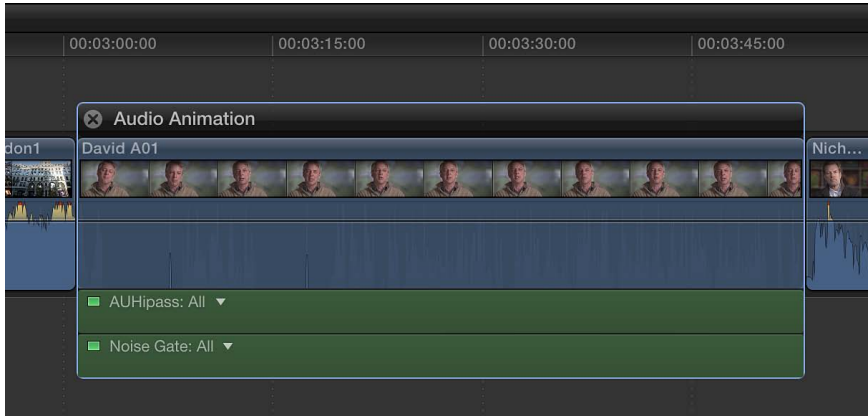
Para obtener información sobre los fotogramas clave para clips de vídeo, consulte [Ajustar efectos de vídeo utilizando fotogramas clave](#) en la página 272.

Añadir fotogramas clave a un clip

- 1 Realice una de las siguientes operaciones:
 - Seleccione el clip en la línea de tiempo y seleccione Clip > Mostrar animación de audio (o pulse Control + A).
 - Pulse Control + clic sobre el clip en la línea de tiempo y seleccione “Mostrar animación de audio” en el menú de función rápida.

Si está añadiendo fotogramas clave solo para ajustes de volumen, vaya al paso 4.

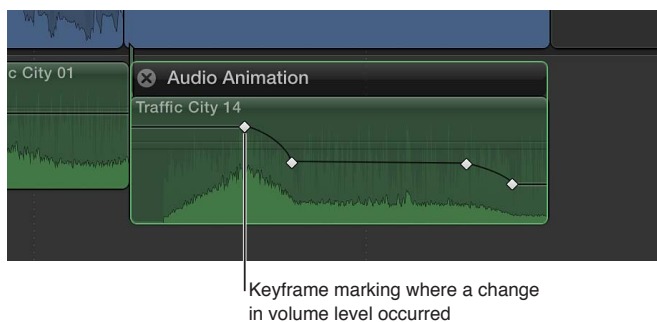
Cada efecto del editor de animación de audio tiene un área separada para añadir fotogramas clave.



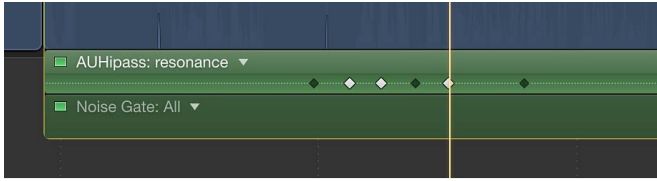
Algunos efectos tienen más de un parámetro y le permiten añadir fotogramas clave a parámetros individuales por separado. Aparecen en el editor de animación de audio con un triángulo junto al nombre del efecto o en el inspector de audio como controles de parámetro adicionales.

- 2 Seleccione el efecto para el que desea añadir fotogramas clave en el editor de animación de audio o en la sección Efectos del inspector de audio.
- 3 Realice una de las siguientes operaciones:
 - *Para ver los parámetros expandidos en el editor de animación de audio:* Haga clic en el triángulo para seleccionar un parámetro individual en el menú desplegable, o seleccione Todos para ver todos los fotogramas clave.
 - *Para ver los parámetros expandidos en el inspector de audio:* Haga clic en el triángulo desplegable junto a Parámetros para el efecto.
- 4 Realice una de las siguientes operaciones para cada parámetro de efecto:
 - *En el editor de animación de audio (o en el clip de audio solo para volumen):* Con la tecla Opción pulsada, haga clic (o pulse Opción + K) en un punto en el control de efecto horizontal donde quiera añadir un fotograma clave.

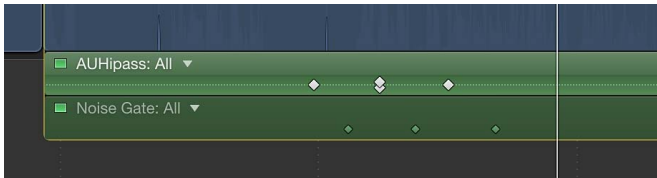
Los fotogramas clave para ajuste de volumen aparecen como rombos blancos.



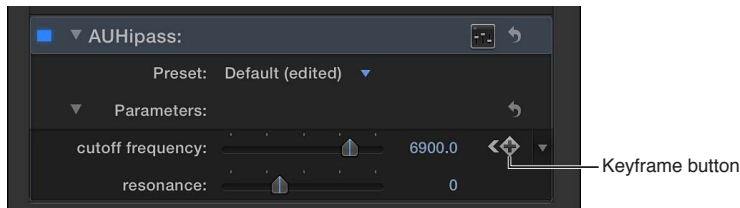
Para efectos con más de un parámetro, los fotogramas clave para el parámetro seleccionado aparecen como rombos blancos, mientras que los fotogramas clave para otros parámetros aparecen grises.



Los fotogramas clave aparecen como rombos blancos para todos los parámetros cuando selecciona Todos en el menú desplegable de efectos. Los rombos dobles indican que ha añadido un fotograma clave para más de un parámetro en ese punto.

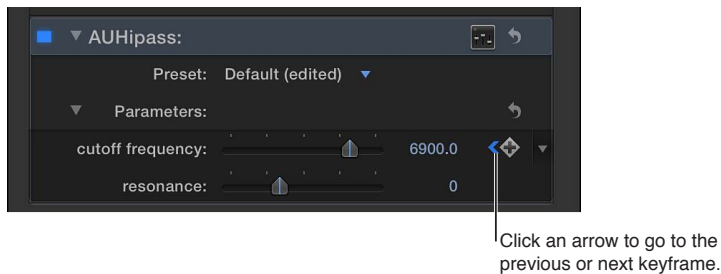


- *En el inspector de audio:* Sitúe el cursor de reproducción en la línea de tiempo en el punto en el que desea añadir un fotograma clave y haga clic en el botón “Fotograma clave” (o pulse Opción + K).



Una vez añadido un fotograma clave, el botón “Fotograma clave” cambia a amarillo, indicando que el cursor de reproducción está situado sobre ese fotograma clave.

Cuando desplaza el cursor de reproducción en la línea de tiempo, aparecen flechas junto al botón “Fotograma clave” en el inspector de audio para indicar qué lado del cursor de reproducción tiene fotogramas clave. Para ir al fotograma clave anterior, haga clic en la flecha izquierda o pulse Opción + Cedilla (ç). Para ir al fotograma clave siguiente, haga clic en la flecha derecha o pulse Opción + Apóstrofo (').



5 Añada los fotogramas clave necesarios.

Consejo: Después de añadir un fotograma clave, puede añadir otro automáticamente moviendo el cursor de reproducción en la línea de tiempo y ajustando después el parámetro del efecto (o el regulador Volumen si el fotograma clave es de volumen) en el inspector de audio.

Añadir fotogramas clave automáticamente a lo largo de un área seleccionada

Para realizar ajustes del volumen de un clip en la línea de tiempo, puede utilizar la herramienta "Selección de intervalo" para añadir automáticamente fotogramas clave a lo largo de un intervalo seleccionado.

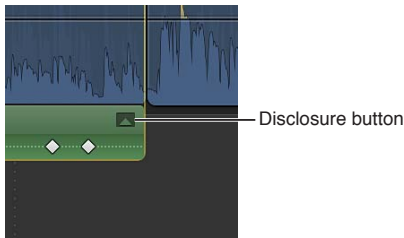
Si un efecto aparece en el editor de animación de audio con un botón desplegable, puede usar la herramienta Seleccionar o "Selección de intervalo" para añadir fotogramas clave a lo largo de un área seleccionada.

1 Realice una de las siguientes operaciones:

- Seleccione el clip en la línea de tiempo y seleccione Clip > Mostrar animación de audio (o pulse Control + A).
- Pulse Control + clic sobre el clip en la línea de tiempo y seleccione "Mostrar animación de audio" en el menú de función rápida.

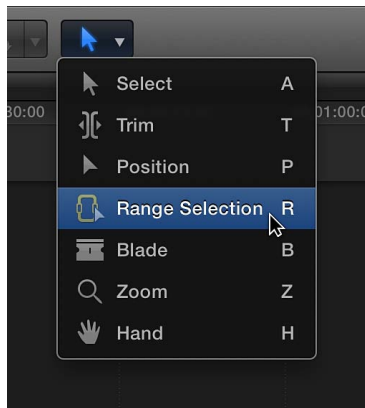
Si está añadiendo fotogramas clave solo para ajustes de volumen, vaya al paso 3.

2 Seleccione un efecto y haga clic en el botón desplegable para expandirlo en el editor de animación de audio.



3 En la línea de tiempo, realice una de las siguientes operaciones:

- *Si solo está ajustando el volumen:* Seleccione "Selección de intervalo" en el menú desplegable Herramientas en la barra de herramientas (o pulse R).



El puntero cambia al icono de la herramienta "Selección de intervalo" .

- *Si está ajustando un efecto en el editor de animación de audio:* Elija Seleccionar o "Selección de intervalo" en el menú desplegable Herramientas de la barra de herramientas (o pulse A para Seleccionar o R para "Selección de intervalo").

4 Arrastre por el área en la que desea ajustar el volumen o el efecto.



5 Ajuste el volumen o el efecto dentro del intervalo arrastrando el control horizontal del efecto arriba o abajo.



Los fotogramas clave se crean automáticamente a lo largo de los puntos de ajuste dentro del intervalo.



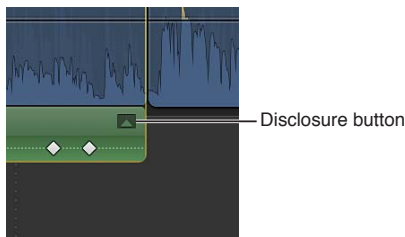
Ajustar fotogramas clave en el editor de animación de audio

Puede desplazar los fotogramas clave a izquierda o derecha en el editor de animación de audio. Si un efecto aparece con un botón desplegable, puede expandir la visualización del efecto y trasladar fotogramas clave arriba o abajo para cambiar el valor del parámetro.

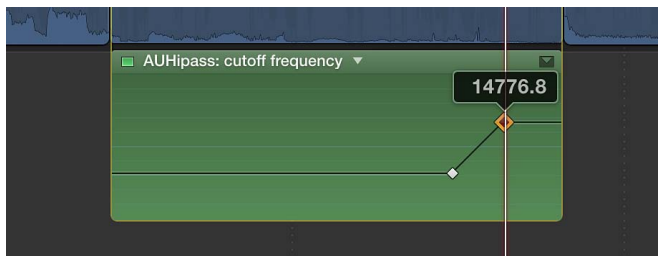
- 1 Seleccione un fotograma clave.
- 2 Realice una de las siguientes operaciones:
 - Para cambiar su posición en el tiempo, arrastre un fotograma clave a izquierda o derecha. A medida que arrastra, aparece el valor del código de tiempo.



- Si un efecto aparece con un botón desplegable, haga clic en el botón (o haga doble clic en el efecto) para expandir la visualización del efecto.



Con la visualización del efecto expandida puede arrastrar el fotograma clave arriba o abajo para cambiar el valor del parámetro del efecto.



Para añadir otro fotograma clave, con la tecla Opción pulsada, haga clic (o pulse Opción + K) en un punto en el control de efecto donde quiere añadir el fotograma clave. Para añadir un fotograma clave y cambiar el valor del parámetro del efecto al mismo tiempo, con la tecla Opción pulsada, haga clic mientras arrastra el control del efecto arriba o abajo.

Ajustar fotogramas clave en el inspector de audio

Para muchos efectos, el valor del parámetro de los fotogramas clave individuales se ajusta usando el inspector de audio.

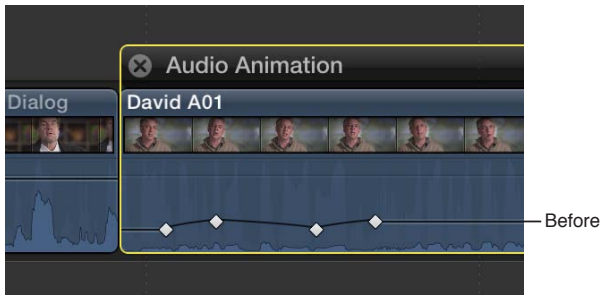
- 1 Seleccione un fotograma clave o sitúe el cursor de reproducción en un fotograma clave y ajuste el valor del parámetro en el inspector de audio.
- 2 Para cambiar el valor en el siguiente fotograma clave, vaya al siguiente fotograma clave y vuelva a ajustar el valor.

Ajustar todos los fotogramas clave a la vez en el editor de animación de audio

- Mantenga pulsadas las teclas Comando y Opción y arrastre arriba o abajo un fotograma clave o el control del efecto.

Todos los fotogramas clave se ajustan en la misma magnitud, conservando la forma original creada por los ajustes de los fotogramas clave.

Sin embargo, si “aplana” la curva arrastrando al máximo arriba o abajo en el gráfico, los valores de fotograma clave permanecerán en ese estado plano con todos sus fotogramas clave compartiendo el mismo valor.



Visualizar solo un efecto a la vez en el editor de animación de audio

Puede contraer el editor de animación de audio para visualizar solo un efecto a la vez. Esto puede ser útil si tiene varios efectos aplicados a un clip y quiere conservar espacio en la pantalla.

- 1 Seleccione Clip > Aplicar solo a animación (o pulse Mayúsculas + Control + V).
- 2 En el editor de animación de audio, haga clic en el triángulo junto al nombre del efecto mostrado para seleccionar un efecto en el menú desplegable.

Nota: Cuando “Aplicar solo a animación” está activado, no puede eliminar efectos en el editor de animación de audio.

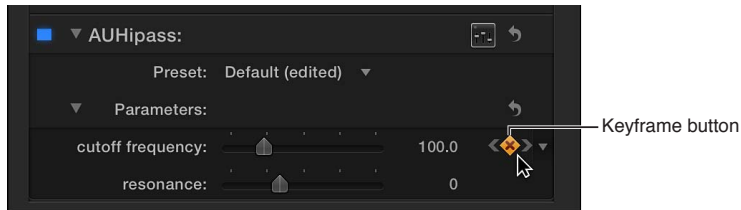
Para desactivar “Aplicar solo a animación”, seleccione Clip > Aplicar solo a animación (o pulse Control + Mayúsculas + V).

Eliminar fotogramas clave

Realice una de las siguientes operaciones:


- Seleccione un fotograma clave en el editor de animación de audio y pulse Opción + Mayúsculas + Suprimir.

- Vaya a un fotograma clave en el inspector de audio y haga clic en el botón “Fotograma clave”.



Ocultar animación de audio

Realice una de las siguientes operaciones:

- Seleccione el clip en la línea de tiempo y seleccione Clip > Ocultar animación de audio (o pulse Control + A).
- Haga clic en el botón Cerrar  en la esquina superior izquierda del editor de animación de audio.
- Pulse Control + clic sobre el clip en la línea de tiempo y seleccione “Ocultar animación de audio” en el menú de función rápida.

Además de las tareas descritas anteriormente, puede manipular varios fotogramas clave de forma simultánea. Esto funciona del mismo modo tanto en fotogramas clave de audio como en fotogramas clave de vídeo. Consulte [Modificar grupos de fotogramas clave](#) en la página 279.

Puede también copiar fotogramas clave específicos entre distintos atributos o distintos clips. Consulte [Copiar y pegar fotogramas clave](#) en la página 259.

Herramientas y técnicas de audio

Mejorar el audio

Final Cut Pro incorpora una selección de potentes herramientas para analizar y mejorar las partes de audio de los clips. Por ejemplo:

- *Intensidad*: Mejora la señal de audio principal y la hace más uniforme.
- *Eliminación de ruido de fondo*: Reduce el ruido de fondo.
- *Eliminación de zumbido*: Reduce el ruido del zumbido eléctrico común tanto a 50 como a 60 Hz.

Puede analizar el audio y ajustar la intensidad, el ruido de fondo y el zumbido usando el inspector de mejoras de audio. También puede analizar y corregir problemas de audio al importar un clip.

La sección “Mejoras de audio” del inspector de audio incluye también:

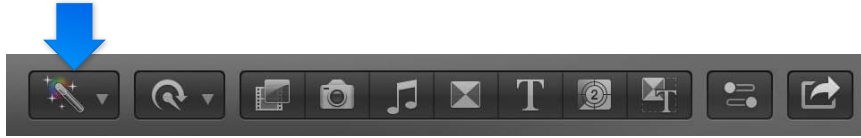
- *Ecualización*: Mejora las frecuencias altas (agudas), medias o bajas (graves).

Todas las mejoras están diseñadas para corregir los problemas de audio más comunes automáticamente o con unos mínimos ajustes.

Nota: Cuando se importa un clip, la función de analizar y corregir audio solo corrige problemas de audio graves. Si el clip contiene problemas moderados, aparecen en amarillo junto a “Análisis de audio” en la sección “Mejoras de audio” del inspector de audio después de importar los clips. Para corregir estos, tiene que mejorar automáticamente el audio en el inspector de mejoras de audio.

Analizar audio

- 1 Seleccione un clip de audio o un clip de vídeo con audio en la línea de tiempo.
- 2 Para analizar el audio, realice una de las siguientes operaciones:
 - Seleccione Ventana > Ir a > Mejoras de audio (o pulse Comando + 8).
 - Seleccione "Mostrar mejoras de audio" en el menú desplegable Mejoras de la barra de herramientas.



- En el inspector de audio, haga clic botón del inspector de mejoras de audio (▶) junto a "Análisis de audio" en la sección "Mejoras de audio". (El botón cambia de color si se ha realizado algún ajuste.)

Aparece el inspector de mejoras de audio. Después del análisis, aparecen indicadores junto a cada mejora para mostrar los resultados:

- Una señal roja indica problemas graves.
- Un triángulo de advertencia amarillo indica problemas potenciales.
- Una marca de comprobación verde indica Correcto.

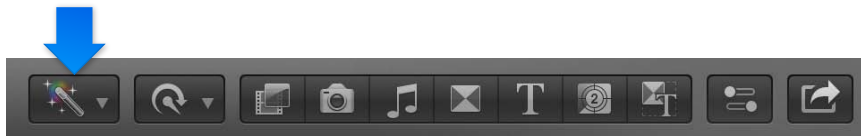
- 3 Para cerrar el inspector de mejoras de audio, haga clic en el botón Atrás (◀).

Puede cambiar los ajustes de mejora de forma manual o automática para corregir cualquier problema.

Mejorar automáticamente el audio

Puede mejorar automáticamente el audio para analizarlo y corregir la intensidad, el ruido de fondo y el zumbido.

- 1 Seleccione un clip de audio o un clip de vídeo con audio en la línea de tiempo.
- 2 Realice una de las siguientes operaciones:
 - Seleccione Modificar > Mejora automática de audio.
 - Seleccione "Mejora automática de audio" en el menú desplegable Mejoras de la barra de herramientas.



- Haga clic en el botón "Mejora automática" en la parte inferior del inspector de mejoras de audio.

- 3 Para cerrar el inspector de mejoras de audio, haga clic en el botón Atrás (◀).

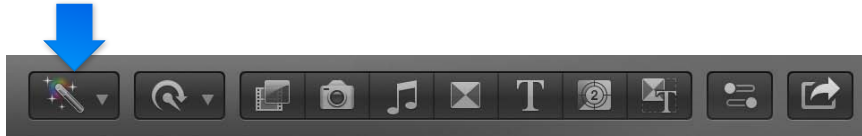
Después del análisis, una marca de comprobación verde junto a una mejora indica que el clip se ha analizado para esa mejora. Aparecen detalles si se aplicó automáticamente una corrección.

Una casilla azul aparece junto a cada mejora que se activó para aplicar una corrección. Anule la selección de la casilla para desactivar una mejora.

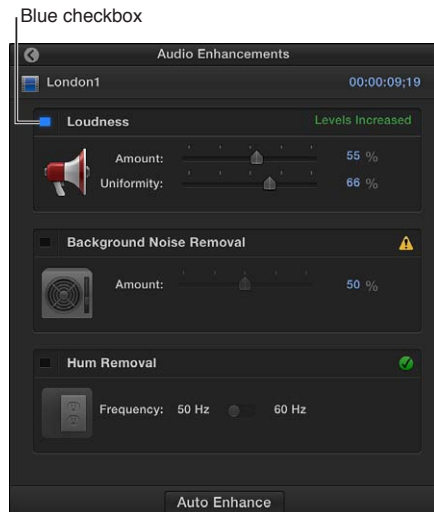
Aplicar mejoras manualmente

Después de analizar el audio puede ajustar las mejoras manualmente.

- 1 Seleccione un clip de audio o un clip de vídeo con audio en la línea de tiempo.
- 2 Para mostrar el inspector de mejoras de audio, realice una de las siguientes operaciones:
 - Seleccione Ventana > Ir a > Mejoras de audio (o pulse Comando + 8).
 - Seleccione “Mostrar mejoras de audio” en el menú desplegable Mejoras de la barra de herramientas.



- En el inspector de audio, haga clic botón del inspector de mejoras de audio junto a “Análisis de audio” en la sección “Mejoras de audio”. (Después de realizar ajustes el botón cambia de color.)
- 3 Para activar una mejora, haga clic en este icono o seleccione su casilla (cuando la mejora está activada, su casilla es azul).

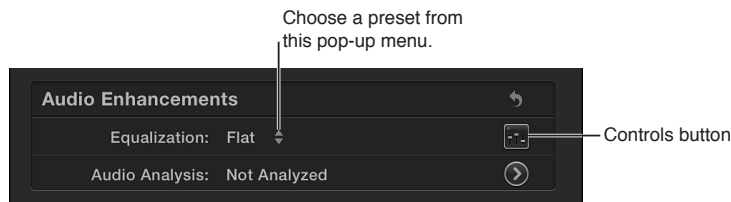


- 4 Si es preciso, realice una de las siguientes operaciones:
 - *Para cambiar los ajustes de Intensidad:* Arrastre los reguladores de porcentaje de Cantidad y Uniformidad. El regulador Cantidad aumenta o disminuye la intensidad global (compresión) del clip, mientras que el regulador Uniformidad aumenta o disminuye el margen dinámico afectado.
 - *Para cambiar el porcentaje de “Eliminación de ruido de fondo”:* Arrastre el regulador Cantidad.
 - *Para eliminar el zumbido:* Seleccione 50 Hz o 60 Hz para “Eliminación de zumbido”.
- 5 Para cerrar el inspector de mejoras de audio, haga clic en el botón Atrás .

Ajustar la ecualización

- 1 Seleccione el clip en la línea de tiempo.

- 2 En la sección “Mejoras de audio” del inspector de audio seleccione un preajuste de Ecuación en el menú desplegable Ecuación, o haga clic en el botón Controles para hacer ajustes manuales.



Si desea que un clip suene como otro clip, puede hacer corresponder el audio.

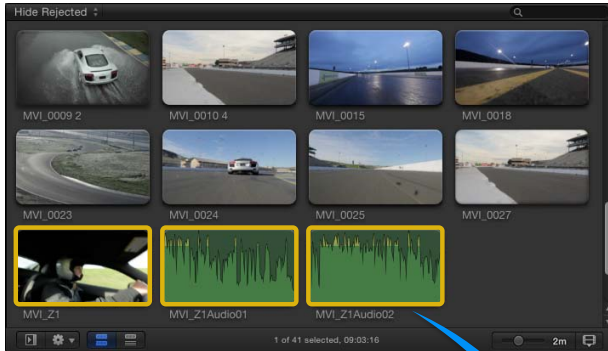
Sincronizar audio y vídeo

Final Cut Pro puede analizar y sincronizar automáticamente los clips de vídeo y de audio de su proyecto.

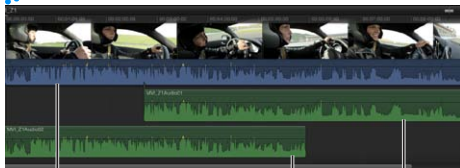
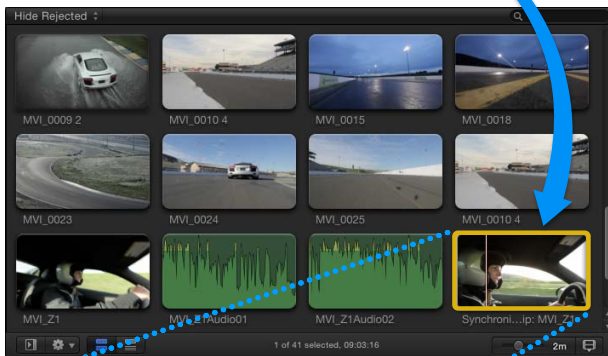
Por ejemplo, si selecciona dos clips de vídeo y tres clips de audio procedentes de diferentes orígenes que se grabaron todos durante la misma toma, Final Cut Pro analiza y sincroniza automáticamente los clips en un nuevo clip en el explorador. Final Cut Pro analiza los clips buscando puntos de sincronización como marcadores añadidos, código de tiempo, fecha de creación del archivo y contenido de audio. Si no se encuentra ningún punto de sincronización, los clips se sincronizan en sus respectivos puntos de inicio.

Para realizar un control más preciso del proceso de sincronización, puede emplear ajustes personalizados para definir varios parámetros distintos.

Selected clips in the Browser



New clip containing synchronized clips



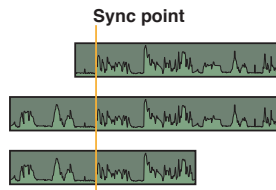
Primary storyline
for the synchronized clip

Connected
clips

Sincronizar clips automáticamente

- 1 En el explorador, seleccione los clips de audio o vídeo que desea sincronizar.
- 2 Realice una de las siguientes operaciones:
 - Seleccione Clip > Sincronizar clips (o pulse Opción + Comando + G).
 - Pulse Control + clic sobre la selección y seleccione "Sincronizar clips" en el menú de función rápida.
- 3 En la ventana que aparece, escriba el nombre del clip sincronizado en el campo "Nombre del clip sincronizado".
- 4 Utilice el menú desplegable "En el evento" para seleccionar el evento en el que desea crear el nuevo clip sincronizado.
- 5 Para sincronizar clips mediante datos de ondas de audio, seleccione "Usar audio para la sincronización".

Esta opción realiza ajustes de sincronización de precisión usando ondas de audio.



Nota: Algunas grabaciones de audio no son adecuadas para usarlas con esta función. Seleccionar esta opción puede conllevar largos tiempos de procesamiento durante los cuales Final Cut Pro no está disponible para edición.

- 6 Si no se muestran los ajustes automáticos, haga clic en “Usar ajustes automáticos”.

Se muestran los ajustes automáticos.



Nota: Se muestran los ajustes automáticos por omisión, pero si el último clip sincronizado creado usó ajustes personalizados, se mostrarán dichos ajustes.

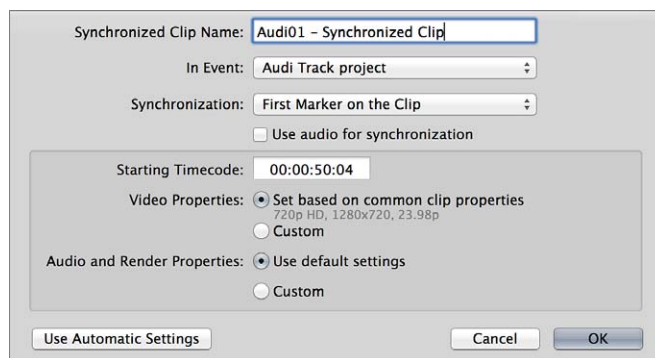
- 7 Haga clic en Aceptar.

Final Cut Pro crea un nuevo clip sincronizado en el evento que haya especificado.

Sincronizar clips usando ajustes personalizados

- 1 En el explorador, seleccione los clips de audio o vídeo que desea sincronizar.
- 2 Realice una de las siguientes operaciones:
 - Seleccione Clip > Sincronizar clips (o pulse Opción + Comando + G).
 - Pulse Control + clic sobre la selección y seleccione “Sincronizar clips” en el menú de función rápida.
- 3 En la ventana que aparece, escriba el nombre del clip sincronizado en el campo “Nombre del clip sincronizado”.
- 4 Utilice el menú desplegable “En el evento” para seleccionar el evento en el que desea crear el nuevo clip sincronizado.
- 5 Para mostrar los ajustes personalizados, haga clic en “Usar ajustes personalizados”.

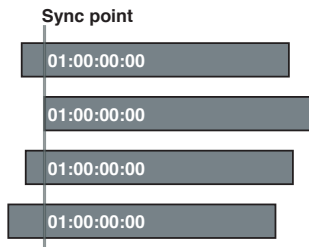
Aparecerán los ajustes personalizados.



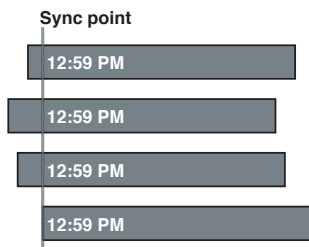
Nota: Se muestran los ajustes automáticos por omisión, pero si el último clip sincronizado creado usó ajustes personalizados, se mostrarán dichos ajustes.

6 En el menú desplegable Sincronización, elija la forma en que se van a sincronizar los clips:

- *Automático*: Final Cut Pro sincroniza los clips automáticamente.
- *Código de tiempo*: Final Cut Pro sincroniza los clips de acuerdo con el código de tiempo registrado en los clips. Si ha grabado código de tiempo en los clips, seleccione esta opción. Es el método de sincronización de clips más rápido y más preciso en lo que a fotogramas se refiere.



- *Creación del contenido*: Final Cut Pro sincroniza los clips de acuerdo con la información de fecha y hora registrada por la cámara de vídeo o el dispositivo de grabación de vídeo.

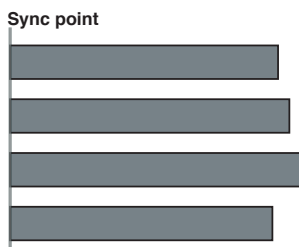


El método "Creación del contenido" puede sincronizar los clips con una precisión de un segundo (ya que, en la mayoría de las videocámaras, la unidad de fecha y hora más pequeña es un segundo). Si opta por este método de sincronización, considere la opción de llevar a cabo cualquiera de las siguientes tareas para que la sincronización sea precisa en lo que se refiere a fotogramas:

- Seleccione "Usar audio para la sincronización". (Consulte el paso 7). Final Cut Pro utiliza los datos de creación de contenido como punto de partida y luego perfecciona aún más la sincronización.
- Ajuste manualmente la sincronización. (Consulte el apartado "Ajustar o deslizar un clip sincronizado de forma manual" que se encuentra más adelante).

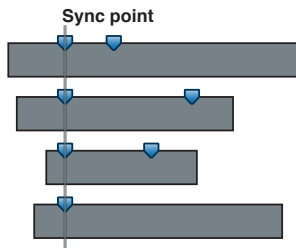
Nota: En cualquier momento, puede cambiar la fecha y hora de creación de contenido de los clips fuente en el explorador. Solo tiene que seleccionar uno o más clips y seleccionar Modificar > Ajustar la fecha y la hora de creación del contenido.

- *Inicio del primer clip*: Final Cut Pro utiliza el primer fotograma de cada clip como punto de sincronización.



Consejo: El método según inicio del primer clip resulta de utilidad cuando desea usar selecciones de intervalo específicas solo de sus clips fuente. En el explorador, añada palabras clave o la valoración de favorito a los intervalos que desea usar y, a continuación, filtre o busque los clips. Cuando crea un clip sincronizado, Final Cut Pro utiliza solo el contenido que se muestra en la visualización filtrada.

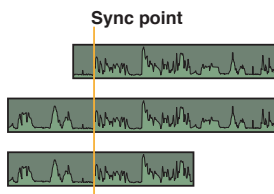
- **Primer marcador del clip:** Final Cut Pro utiliza el primer marcador de cada clip como punto de sincronización.



Consejo: Con este método, puede usar el primer marcador para definir una región que puede afinarse utilizando la opción “Usar audio para la sincronización” (descrita en el paso siguiente). Dicho de otro modo, no necesita colocar el marcador de manera exacta, solo lo suficientemente cerca para que la función de sincronización automática de audio pueda sincronizar el resto de los clips.

- 7 Para sincronizar clips mediante datos de ondas de audio, seleccione “Usar audio para la sincronización”.

Esta opción realiza ajustes de sincronización de precisión usando ondas de audio.



Nota: Algunas grabaciones de audio no son adecuadas para usarlas con esta función. Seleccionar esta opción puede conllevar largos tiempos de procesamiento durante los cuales Final Cut Pro no está disponible para edición.

- 8 Si desea que el código de tiempo de un clip sincronizado empiece por un valor distinto del código de tiempo más temprano que aparece en los clips seleccionados (valor por omisión), escriba un valor en el campo “Código de tiempo inicial”.
- 9 Si desea cambiar las propiedades de vídeo del clip sincronizado, seleccione Personalizar en la sección “Propiedades de vídeo” y cambie los ajustes como considere necesario.

Nota: Por omisión, Final Cut Pro analiza los clips seleccionados y configura estos ajustes de acuerdo con las propiedades de clip más habituales entre los clips.

- 10 Si desea cambiar los ajustes de audio o renderización del clip sincronizado, seleccione Personalizar en la sección “Propiedades audio y renderización”, y cambie los ajustes como considere necesario.
- 11 Haga clic en Aceptar.

Final Cut Pro crea un nuevo clip sincronizado en el evento que definió.

Ajustar o deslizar un clip sincronizado de forma manual

Es posible que necesite ajustar un clip sincronizado (por ejemplo, deslizando la sincronía). Puede hacerlo abriendo el contenido del clip sincronizado en la línea de tiempo.

- 1 Seleccione un clip en el explorador o en la línea de tiempo.
- 2 Realice una de las siguientes operaciones:
 - Elija Clip > Abrir en la línea de tiempo.
 - Pulse Control + clic sobre el clip sincronizado y seleccione "Abrir en la línea de tiempo" en el menú de función rápida.

La línea de tiempo mostrará los contenidos del clip.

- 3 Realice ajustes en el contenido del clip sincronizado
El contenido del clip sincronizado incluye un clip en la pista principal y uno o varios clips conectados. Puede ajustar o deslizar la sincronización arrastrando los clips conectados hacia la izquierda o derecha para cambiar los puntos en que se conectan con el clip de la pista principal. Para obtener más información, consulte [Conectar clips para añadir planos de corte, títulos y efectos de sonido sincronizados](#) en la página 109.
- 4 Cuando termine, haga clic en la flecha izquierda de la esquina superior izquierda de la línea de tiempo para guardar los cambios y cerrar el contenido del clip sincronizado.

Los clips sincronizados se muestran en el explorador. Los clips originales no se ven afectados. Para ver fácilmente todos los clips sincronizados, puede crear una colección inteligente que utilice la categoría de búsqueda por tipo ajustada en Sincronizado como uno de los criterios de búsqueda. Para obtener más información, consulte [Guardar búsquedas como colecciones inteligentes](#) en la página 78.

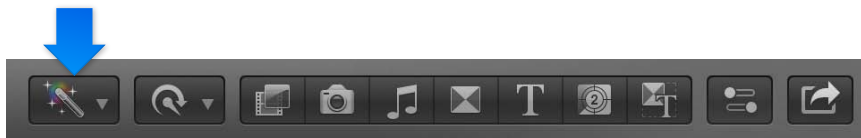
Si el clip sincronizado contiene canales de audio que no se usan, puede desactivarlos. Consulte [Configurar canales de audio](#) en la página 180.

Correspondencia de ajustes de ecualización de audio

La función "Correspondencia de audio" usa ecualización (EQ) para permitirle hacer corresponder el sonido de un clip seleccionado con otro clip. Esto es particularmente útil cuando tiene varios clips de audio grabados en diferentes entornos pero quiere que los clips suenen todos de forma similar.

Correspondencia de audio

- 1 Seleccione el clip o los clips que desea cambiar en la línea de tiempo.
- 2 Realice una de las siguientes operaciones:
 - Seleccione Modificar > Correspondencia de audio.
 - Seleccione Correspondencia en el menú desplegable Ecualización de la sección "Mejoras de audio" del inspector de audio.
 - Seleccione "Correspondencia de audio" en el menú desplegable Mejoras de la barra de herramientas.



- 3 Haga clic para seleccionar el clip cuyo sonido desea hacer corresponder.

4 Haga clic en “Aplicar correspondencia”

Una vez haya hecho corresponder un clip, puede modificar los ajustes de la sección “Mejoras de audio” del inspector de audio.

Eliminar la correspondencia de audio

- 1 Seleccione el clip en la línea de tiempo.
- 2 En la sección “Mejoras de audio” del inspector de audio, seleccione un ajuste de ecualización diferente en el menú desplegable Ecualización.

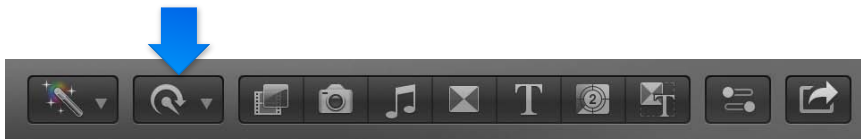
Para eliminar toda la ecualización, seleccione el ajuste Uniforme.

Conservar el tono al reprogramar clips

Por omisión, Final Cut Pro conserva el tono al reprogramar clips con el fin de que el tono no suene más alto cuando el clip es más rápido o más bajo cuando el clip es más lento. Puede activar o desactivar esta función antes o después de que un clip haya sido reprogramado.

Activar o desactivar “Conservar tono”

- 1 En la línea de tiempo, seleccione un clip completo, o un intervalo dentro del clip, cuya velocidad planea cambiar.
- 2 Seleccione “Conservar tono” en el menú desplegable Reprogramar de la barra de herramientas.



Una marca de comprobación a la izquierda del nombre del comando indica que “Conservar tono” está activado. Para desactivarlo, seleccione “Conservar tono” de nuevo.

Añadir transiciones, títulos, efectos y generadores

9

Visión general de transiciones, títulos, efectos y generadores

En sus proyectos, puede añadir efectos especiales a vídeo, audio y fotos fácilmente.



Final Cut Pro incorpora distintos tipos de efectos y controles:

- *Transiciones*: Añada un efecto entre clips para controlar cómo queda el cambio de un clip a otro. Consulte [Visión general de transiciones](#) en la página 223.
- *Títulos*: Utilícelos para añadir texto en cualquier punto del proyecto. Consulte [Introducción a los títulos](#) en la página 232.
- *Efectos*: Utilícelos para aplicar una gran variedad de matices a los clips de vídeo y de audio: desde efectos más sutiles (añadir un efecto de película granulada o de color al vídeo, o un ecualizador gráfico al audio), a menos sutiles (añadir unas ondulaciones acuáticas o una perspectiva de ojo de insecto al vídeo, o aplicar un cambio de tono drástico al audio). Existen dos tipos principales de efectos:
 - *Efectos integrados*: Use estos efectos estándar para redimensionar, trasladar, girar, acortar, inclinar, recortar o aplicar el efecto de ampliación Ken Burns a un clip de vídeo. Estos efectos ya están disponibles en cada uno de los clips de la línea de tiempo, solo deberá ajustarlos. Consulte [Visión general de efectos integrados](#) en la página 240.
 - *Efectos de clip*: Utilice estos efectos para editar los clips de audio y vídeo, ya sea con el fin de corregir errores como de crear aspectos y sonidos sorprendentes. Consulte [Visión general de efectos de clip](#) en la página 254.
- *Generadores*: Añada un elemento especial a los proyectos, como un clip marcador de posición, un generador de código de tiempo o un temporizador cuenta atrás, o bien añádales colores, diseños y fondos animados. Consulte [Visión general de generadores](#) en la página 262.

- *Controles en pantalla:* Personalice muchos de sus efectos a través de los controles en pantalla. Consulte [Visión general de controles en pantalla](#) en la página 267.
- *Animación de vídeo:* Varíe los ajustes de un efecto mientras el clip se está reproduciendo. Consulte [Visión general de editor de animación de vídeo](#) en la página 272.

Puede añadirle efectos a cualquier clip en la línea de tiempo. Una vez los efectos se hayan añadido (o, en el caso de los efectos integrados, ajustado), puede personalizarlos utilizando los controles en un inspector, los controles en pantalla en el visor y los controles en el editor de animación de vídeo o el editor de animación de audio. También puede probar las diferentes versiones de un efecto utilizando audiciones.

La mayoría de efectos y generadores se pueden abrir en Motion, una aplicación de Apple diseñada para que funcione con Final Cut Pro, con la cual podrá personalizarlos y guardar sus versiones especializadas.

Nota: Si está usando una transición, título, efecto o generador creado en Motion que utiliza un módulo de terceros, y este no está instalado en su sistema Final Cut Pro, es posible que la renderización del proyecto no se complete o se complete incorrectamente. Para comprobar si esta es la causa, abra la plantilla en Motion; si hay elementos sin conexión verá un cuadro de diálogo de advertencia. Para obtener más información acerca de cómo abrir una plantilla en Motion, consulte [Crear versiones especializadas de las transiciones en Motion](#) en la página 232, [Crear versiones especializadas de los efectos de vídeo en Motion](#) en la página 262, o [Crear versiones especializadas de los generadores en Motion](#) en la página 266.

Añadir y ajustar transiciones

Visión general de transiciones

Puede añadir disoluciones y otros efectos de transición entre los clips de un proyecto para hacerlo más interesante.

Las transiciones rempazan un plano por otro durante el tiempo que se especifique; al terminar un plano, este se reemplaza por otro. Existen tres transiciones de vídeo que ocurren a lo largo del tiempo: fundidos, disoluciones y barridos.

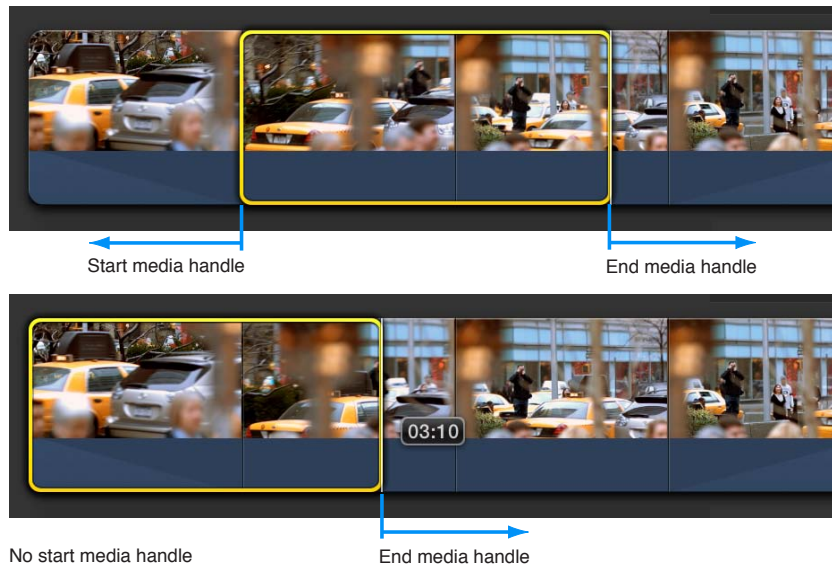
Puede añadir transiciones de solo audio a sus ediciones de audio en una pista conectada. Estas transiciones pueden realizarse con un fundido de entrada, un fundido de salida, o un fundido encadenado.

Nota: Cuando se añade una transición a un clip de vídeo con audio adjunto, un fundido de transición se aplica al audio de manera automática. Si el audio es separado o expandido del vídeo, el audio no se ve afectado por la transición de vídeo.

Cómo se crean las transiciones

Las transiciones requieren que se solape el vídeo de los clips que hay a cada lado del punto de edición. Una transición de un segundo necesita un segundo de vídeo del final del clip izquierdo y un segundo de vídeo del comienzo del clip derecho. Cuando aplica una transición a un punto de edición, Final Cut Pro intentará utilizar vídeo adicional de cada uno de los clips para que se solape. Estos fragmentos adicionales (sin uso) se conocen como *tiradores de contenido*. La siguiente imagen muestra un clip con tiradores de contenido en cada extremo, y el comienzo de un clip sin vídeo adicional y sin tirador de contenido.

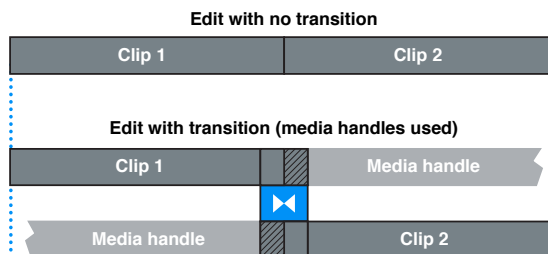
Clip selected in the Browser



Es posible que el vídeo sin tirador de contenido no sea adecuado para realizar una transición. Por ejemplo, se indicará en el proyecto si el vídeo incluye material inutilizable, como un plano pizarra.

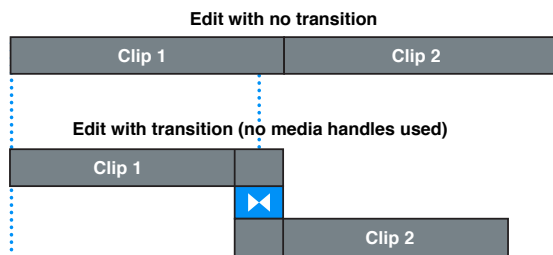
Puede ajustar la duración por omisión de las transiciones. Consulte [Definir los ajustes por omisión de las transiciones](#) en la página 225.

La siguiente ilustración muestra cómo se crean las transiciones cuando los clips de cada lado del punto de edición contienen tiradores de contenido. La transición se sitúa de manera que abarque ambos clips; cada mitad de la transición se solapa con cada uno de los clips. El contenido sin uso del extremo de cada clip se agrega para llenar la transición. La duración total del proyecto queda inalterada.



Si un clip, o ambos, no tiene suficiente contenido extra (tiradores de contenido) para generar una transición que tenga la duración establecida por omisión, se ofrece la posibilidad de solapar contenido del proyecto con el que se pueda crear la transición.

Final Cut Pro utilizará el contenido disponible como tirador y solapará el vídeo necesario para crear la transición. A continuación, esta ilustración muestra cómo se crea una transición sin tiradores de contenido. Se solapan los dos clips y la transición se sitúa sobre la zona solapada. En realidad se realiza una edición de desplazamiento por eliminación y unión, por lo que la duración total del proyecto disminuye.



Definir los ajustes por omisión de las transiciones

Puede definir la transición que se utilizará por omisión con la función rápida de teclado Comando + T. Asimismo, puede ajustar la duración por omisión de las transiciones.

Definir la transición por omisión

- 1 Haga clic en el botón Transiciones de la barra de herramientas.



- 2 Haga Control + clic en una transición y seleccione "Usar por omisión" en el menú de función rápida.

Definir la duración por omisión

Puede ajustar la duración por omisión de las transiciones en las preferencias de Final Cut Pro.

- 1 Seleccione Final Cut Pro > Preferencias, o pulse Comando + Coma (,) y haga clic en Edición.
- 2 Utilice el regulador Duración para ajustar el valor de la duración en segundos de todas las transiciones que añada a la línea de tiempo.

Puede ajustar la duración de una transición después de haberla añadido a la línea de tiempo.

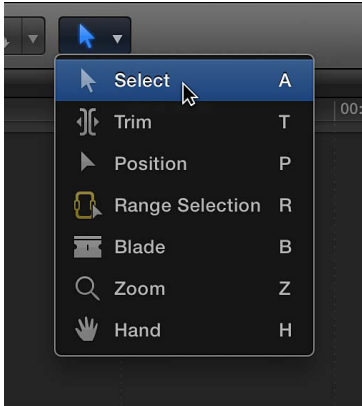
Nota: Algunas transiciones tienen una duración fija, por lo que este ajuste no les afecta.

Añadir transiciones al proyecto

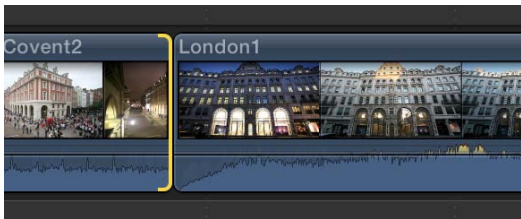
Existen distintos métodos para añadir transiciones a un proyecto. Una vez haya añadido una transición, podrá ajustar sus parámetros. También puede modificar el efecto de transición en Motion.

Añadir una disolución

- 1 Elija la herramienta Seleccionar en el menú desplegable Herramientas situado en la barra de herramientas (que se muestra debajo) y haga clic en el borde de un clip (un punto de edición), en la línea de tiempo.



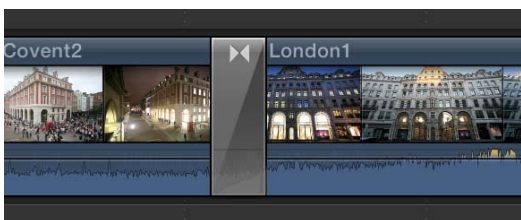
Se resaltarán el borde de un clip, o ambos bordes del mismo.



Nota: Si selecciona un clip completo en la línea de tiempo, en vez de únicamente un punto de edición, las transiciones se añaden a cada extremo del clip seleccionado.

- 2 Seleccione Edición > Añadir disolución (o pulse Comando + T).

La disolución se inserta con la opción "Aplicar transiciones usando". Para obtener más información, consulte [Definir los ajustes por omisión de las transiciones](#) en la página 225. Si el clip de vídeo contiene audio adjunto, se aplicará un fundido de transición al audio.



Añadir o modificar una transición con el explorador de transiciones

- 1 Haga clic en el botón Transiciones de la barra de herramientas.



2 Seleccione una transición.

Desplace el puntero sobre las miniaturas de la transición para ver una muestra de cómo quedará. Además, puede escribir texto en el campo de búsqueda para filtrar la lista de transiciones que aparecen.

3 Realice una de las siguientes operaciones:

- *Para aplicar la transición en un punto de edición:* Arrastre la transición a ella.
- *Para reemplazar una transición existente dentro del proyecto.* Arrastre la transición a ella.

Consejo: También puede seleccionar primero el punto de edición, y después hacer doble clic en una transición dentro del explorador de transiciones para aplicarla.

La transición se añade a la edición con la opción "Aplicar transiciones usando". Para obtener más información, consulte [Definir los ajustes por omisión de las transiciones](#) en la página 225. Si el clip de vídeo contiene audio adjunto, se aplicará un fundido de transición al audio.

Añadir un fundido de audio automático

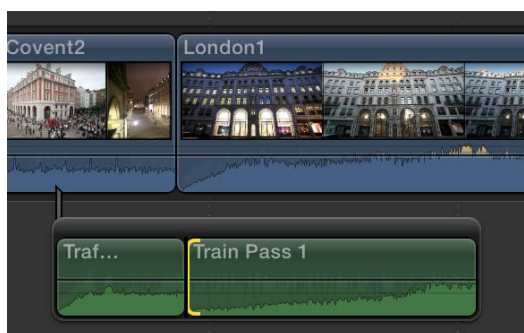
Cuando un clip de vídeo contiene audio adjunto, al aplicar una transición al vídeo, automáticamente se aplica un fundido de transición al audio. Si el audio es separado o expandido del vídeo, el audio no se ve afectado por la transición de vídeo. Siga los pasos para añadir un fundido de audio entre clips de audio separados que forman parte de una pista conectada.

1 Cree una pista de solo audio que esté conectada a la pista principal.

Para obtener información acerca de la creación de pistas, consulte [Añadir pistas](#) en la página 292.

2 Con la herramienta Seleccionar, haga clic en el borde de un clip (un punto de edición) en la pista.

Se resaltará el borde de un clip, o ambos bordes del mismo.



Nota: Si selecciona un clip completo en la pista, en vez de únicamente un punto de edición, las transiciones se añaden a cada extremo del clip seleccionado.

3 Para insertar un fundido, seleccione Edición > Añadir disolución (o pulse Comando + T).

El fundido se inserta con la opción "Aplicar transiciones usando". Para obtener más información, consulte [Definir los ajustes por omisión de las transiciones](#) en la página 225. Puede configurar los ajustes de los fundidos de entrada y de salida en el inspector de transición.

Copiar una transición a otros puntos de edición a través del menú Editar

1 Seleccione una transición en la línea de tiempo y elija Edición > Copiar (o pulse Comando + C).

2 Con la herramienta Seleccionar, haga clic en el borde de un clip (un punto de edición) en la línea de tiempo y elija Edición > Pegar (o pulse Comando + V).

Nota: Si copia una transición a un punto de edición que ya tenía una, esta se sobrescribe.

Copiar una transición a otros puntos de edición arrastrándola

- Seleccione una transición en la línea de tiempo, pulse la tecla Opción y arrastre la transición a otro punto de edición.

Nota: Si copia una transición a un punto de edición que ya tenía una, esta se sobrescribe.

Eliminar transiciones del proyecto

Es muy fácil eliminar una transición y restaurar el punto de edición a un simple corte.

Eliminar una transición

- 1 Seleccione una o más transiciones en la línea de tiempo.
- 2 Pulse Suprimir.

Se borrarán las transiciones seleccionadas y sus puntos de edición se convertirán en simples cortes.

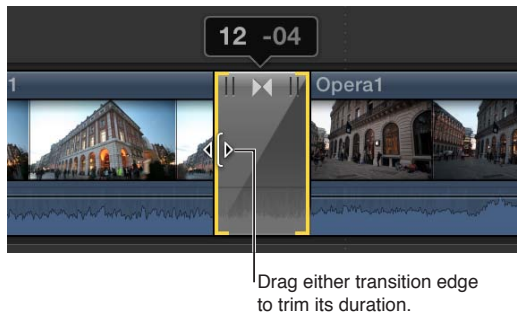
Importante: Si se borra una transición que utilizaba superposición total, el punto de edición se sitúa en el centro de la transición eliminada, y no en su ubicación original anterior a la aplicación de dicha transición. Puede utilizar la opción Edición > Deshacer para eliminar la transición y devolver los clips a su duración original. Para obtener más información, consulte [Cómo se crean las transiciones](#) en la página 224.

Ajustar las transiciones en la línea de tiempo

Es posible ajustar la duración de una transición y desplazarla en la línea de tiempo. También puede recortar cualquiera de los clips que se encuentran bajo la transición.

Cambiar la duración de la transición

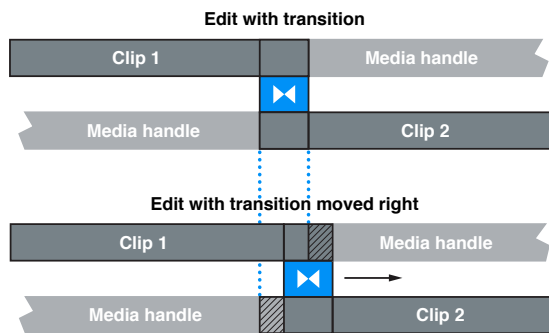
- 1 Seleccione una transición en la línea de tiempo.
- 2 Realice una de las siguientes operaciones:
 - Seleccione Modificar > Cambiar duración (o pulse Control + D), introduzca la duración (se muestra en el tablero de control de la barra de herramientas) y pulse Retorno.
 - Arrastre un extremo de la transición lejos de su centro para alargarla, o hacia su centro para acortarla.



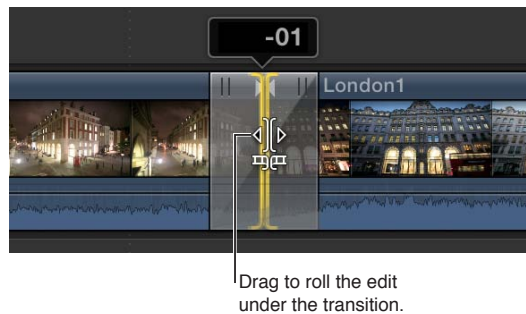
La transición mantiene su punto central y recorta de manera equitativa ambos extremos, mostrando el número de fotogramas que se han sumado a su duración, o restado de ella.

Desplazar la transición

Desplazar una transición, de hecho, mueve la edición que hay bajo la misma, añadiendo contenido a uno de los clips subyacentes y quitando contenido del otro. La duración total del proyecto no se ve afectada. Además, la transición solo puede moverse si existe suficiente material de tirador de contenido disponible para el clip que se desea ampliar.



- 1 Seleccione una transición en la línea de tiempo.
- 2 Arrastre el icono de acortar la transición situado en la zona central superior de la misma.



La edición bajo la transición se mueve, de modo que un clip se amplía y el otro se acorta. Aparece un número que muestra la cantidad de fotogramas que se desplaza la transición hacia la izquierda (cifra en negativo) o hacia la derecha (cifra en positivo).

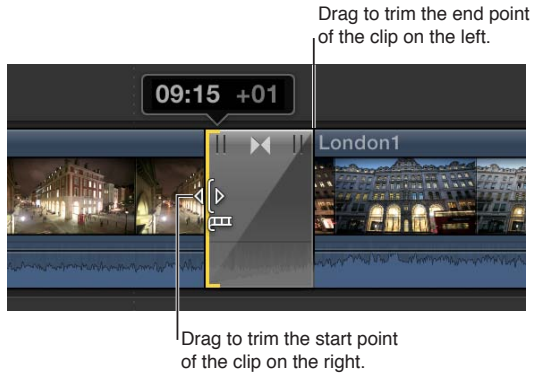
También puede utilizar el editor de precisión para desplazar la transición.

Recortar un clip bajo una transición

La transición incorpora iconos que facilitan el recorte del clip izquierdo o derecho sin que la misma transición se vea afectada.

- 1 Seleccione una transición en la línea de tiempo.

- 2 Arrastre uno de los iconos de recorte situados en la zona superior izquierda o superior derecha de la transición.



Arrastrar el icono de recorte superior izquierdo ajusta el punto de inicio del clip, y arrastrar el icono de recorte superior derecho ajusta el punto de final del mismo. Aparece un número que muestra la cantidad de fotogramas que se añaden a la duración del clip (cifra en negativo), o se restan de ella (cifra en positivo). Recortar el clip no afecta a la duración de la transición, pero sí que afecta a la duración del proyecto.

También puede utilizar el editor de precisión para recortar los clips bajo una transición.

Ajustar transiciones en el inspector de transición y el visor

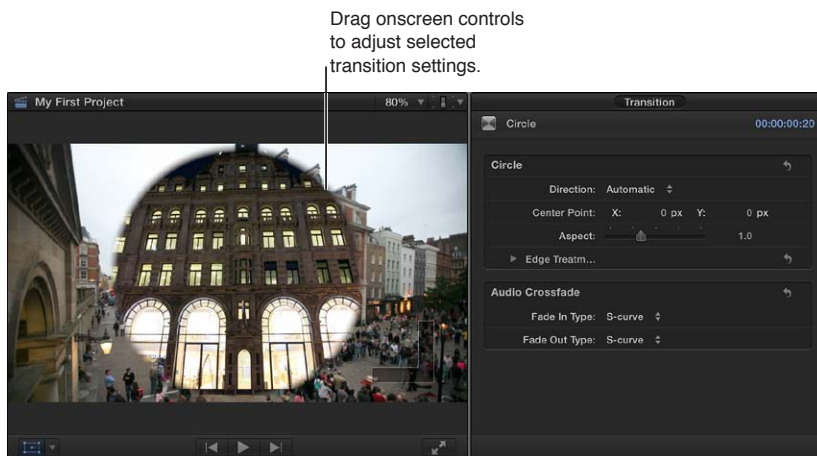
Puede ajustar una transición utilizando los controles del inspector de transición y del visor.

Ajustar una transición con el inspector de transición y el visor

- 1 Si el inspector de transición no está visible, seleccione Ventana > Mostrar inspector (o pulse Comando + 4).
- 2 En la línea de tiempo, seleccione la transición que desea ajustar.

Para este ejemplo, use la transición de círculo.

El visor muestra todos los ajustes que puede realizar en pantalla arrastrando los tiradores. El inspector de transición muestra los demás parámetros de que dispone para hacer otros ajustes. Además, algunas transiciones tienen un recuadro de imagen para que pueda seleccionar uno de los fotogramas de vídeo disponibles como parte de la transición.



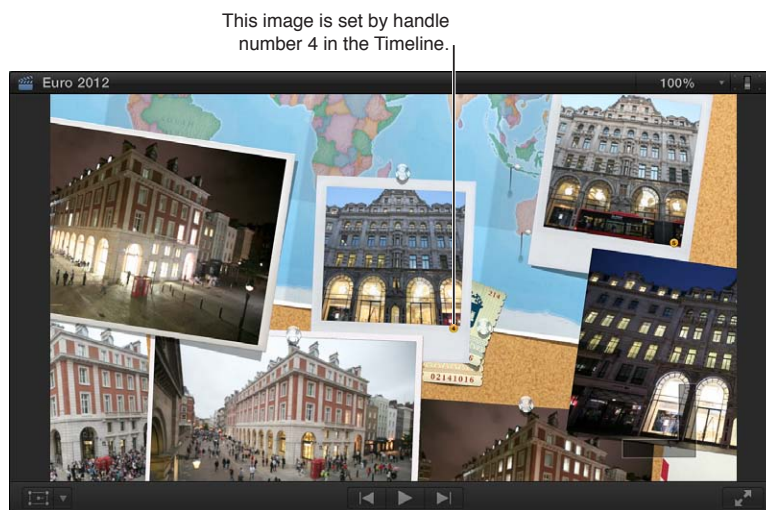
En el ejemplo anterior, puede arrastrar el círculo blanco en el visor (un control en pantalla) para posicionar el centro del barrido de círculo y el cuadrado, y así definir la anchura del borde (en este caso, su suavidad). El inspector de transición incluye un ajuste para la proporción del barrido de círculo y el tratamiento de su borde (incluido el color del borde si se elige un borde duro).

Además, muchas de las transiciones tienen parámetros que puede animar usando fotogramas clave. Por ejemplo, puede hacer que el centro de la transición de círculo se mueva durante la reproducción del clip.

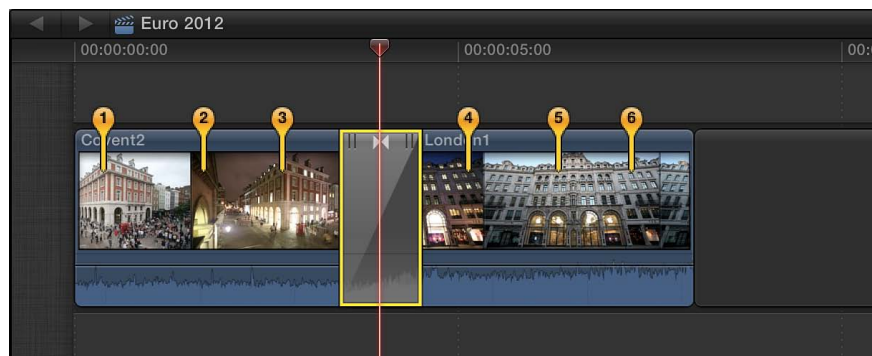
Para obtener más información acerca del ajuste de fundidos de audio en el inspector de transición, consulte [Fundido de entrada/salida de audio](#) en la página 185.

Ajustar transiciones con varias imágenes

Varias transiciones incluyen áreas repletas de imágenes fijas que provienen de los clips a ambos lados de la transición. Por ejemplo, esta es la transición "Panorámica extremo derecho" (una de las del "Tablón de anuncios").



Las áreas están numeradas y corresponden a puntos numerados de alrededor de la transición en la línea de tiempo.



Ajustar transiciones con puntos numerados

- 1 Seleccione en la línea de tiempo la transición con puntos numerados.
- 2 Desplace el cursor de reproducción sobre la transición hasta que vea un área con el mismo número que uno de los tiradores numerados de la línea de tiempo.

- 3 Arrastre el tirador numerado para seleccionar la imagen con la que llenar el área.
- 4 Continúe hasta que haya seleccionado imágenes para todas las áreas.

Crear versiones especializadas de las transiciones en Motion

Muchas de las transiciones fueron creadas utilizando Motion, una aplicación de Apple diseñada para trabajar con Final Cut Pro. Puede abrir estas transiciones en Motion, modificarlas y guardar los cambios como un nuevo archivo de transición que aparecerá en el explorador de transiciones.

Importante: Para instalar Motion 5 en el ordenador, siga los pasos que se indican a continuación.

Modificar una transición en Motion

- 1 Haga clic en el botón Transiciones de la barra de herramientas.



- 2 En el explorador de transiciones, haga Control + clic en la transición que desea modificar y seleccione "Abrir una copia en Motion" en el menú de función rápida.

Motion se abrirá y aparecerá el proyecto de la transición.

- 3 Modifique el proyecto de la transición.

Para obtener más información, consulte la Ayuda de Motion en <http://help.apple.com/motion>.

- 4 Seleccione Archivo > Guardar como (o pulse Mayúsculas + Comando + S), introduzca un nombre para esta nueva transición (denominada Plantilla en Motion), asígnela a una categoría (o cree una categoría nueva), elija un tema (si es necesario) y haga clic en Publicar.

Nota: Si selecciona Archivo > Guardar, la transición se guarda con el mismo nombre y la palabra "copia" añadida al final.

Añadir y ajustar títulos

Introducción a los títulos

Los títulos son una parte fundamental de las películas, ya que proporcionan un marco de apoyo importante (como los créditos de apertura y de cierre) y transmiten nociones de tiempo y fecha a lo largo del filme. Los títulos, en especial los del tercio inferior de la pantalla, también se utilizan en documentales y en vídeos divulgativos para transmitir datos sobre los sujetos o los productos que retratan. También puede añadir notas y marcadores de posición dentro del proyecto mientras lo edita. Los subtítulos son un elemento primordial en las películas grabadas originalmente en otro idioma.

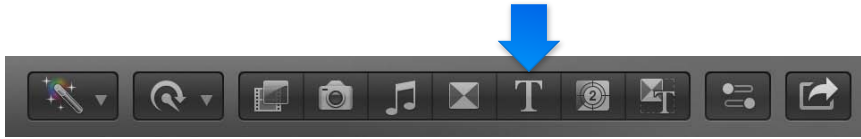
Puede crear títulos y créditos en Final Cut Pro con efectos de títulos. Los títulos son clips sintetizados (similares a los generadores) que se crean desde Final Cut Pro. Los clips de títulos no se remiten a ningún contenido del disco duro. Cuando añade un título como clip conectado directamente sobre otro clip, el clip subyacente aparece como fondo del título, ahorrándole la necesidad de realizar más tareas de composición para crear ese efecto.

Añadir títulos al proyecto

Puede añadir títulos a los clips de su proyecto utilizando el explorador de títulos. Una vez añadida el texto, puede modificar el estilo de texto del título.

Añadir un título a un clip del proyecto

- 1 Arrastre el cursor de reproducción en la línea de tiempo al punto donde desea añadir el título.
- 2 Haga clic en el botón Títulos de la barra de herramientas (o pulse Comando + 5).



- 3 Realice una de las siguientes operaciones:
 - *Para añadir un título del explorador de títulos:* Haga doble clic sobre el título. Se añadirá un clip de título en la posición del cursor de reproducción.
 - *Para añadir un título básico:* Seleccione Edición > Conectar título > Título básico (o pulse Control + T). Se añadirá un clip de título llamado "Título básico" (sin ningún efecto o animación) en la posición del cursor de reproducción.
 - *Para añadir un título de tercio inferior básico:* Seleccione Edición > Conectar título > Tercio inferior básico (o pulse Control + Mayúsculas + T). Se añadirá un clip de título de tercio inferior básico llamado "Tercio inferior básico" (sin ningún efecto o animación) en la posición del cursor de reproducción.

El clip de título se conecta al clip en la pista principal en la posición del cursor de reproducción. Visualmente, el título se superpone sobre el clip en la pista principal en la posición del cursor de reproducción. Si el cursor de reproducción no se encuentra encima de un clip, el título se superpone sobre el fondo por omisión.

Añadir un título como clip en la pista principal

Existen dos formas de añadir un título como clip en la pista principal. Puede insertar un clip de título en el punto de edición entre dos clips, o bien reemplazar un clip existente por un clip de título en la pista principal.

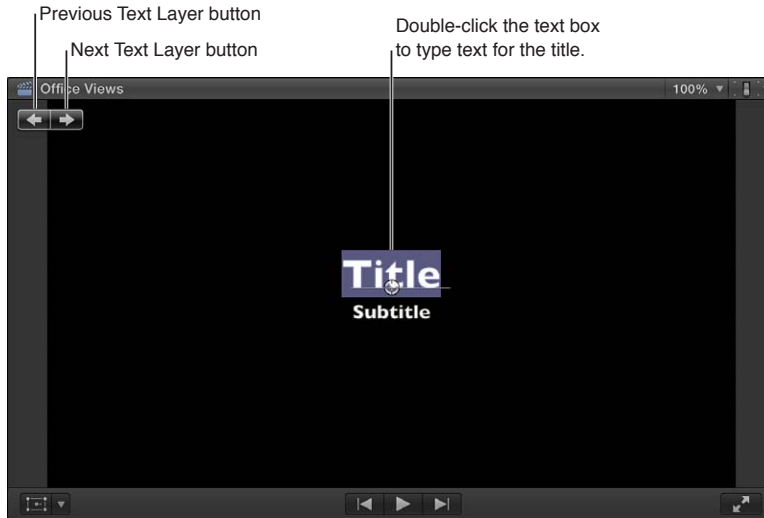
- *Para añadir un título entre clips en la línea de tiempo:* Arrastre un título desde el explorador de títulos al punto de edición entre los clips donde desea que aparezca el clip de título.
- *Para reemplazar un clip existente en la línea de tiempo por un clip de título:* Arrastre un título desde el explorador de títulos hasta el clip de la línea de tiempo que desea reemplazar, y seleccione Reemplazar en el menú de función rápida.

Introduzca el texto del título

Una vez añadida un clip de título al proyecto en la línea de tiempo, podrá escribir el texto del título en el visor.

- 1 Seleccione un clip de título en la línea de tiempo.
- 2 Coloque el cursor de reproducción sobre el clip de título seleccionado.

- 3 En el visor, haga doble clic sobre el texto del título y escriba el texto que desea introducir en el título.



- 4 Para seleccionar un objeto de texto distinto, realice una de las siguientes operaciones:
 - Haga clic en el botón “Capa de texto anterior” o “Capa de texto siguiente”.
 - Haga doble clic sobre un objeto de texto distinto.
- 5 Escriba el texto nuevo que sea necesario.
- 6 Para salir de la edición, pulse Comando + Retorno.

Nota: Los botones “Capa de texto anterior” y “Capa de texto siguiente” también son compatibles con los marcadores de edición de texto de Motion. Para obtener más información, consulte la Ayuda de Motion en <http://help.apple.com/motion>.

Ajustar títulos

Puede editar el texto en el visor y personalizar el aspecto del texto de un título con los inspectores de título y de vídeo. Por ejemplo, puede ajustar la opacidad de un título o modificar el tipo de letra, la alineación, el color, el resplandor y el sombreado del texto.

Editar texto de título

- 1 Haga doble clic sobre un clip de título en la línea de tiempo.
- 2 Realice una de las siguientes operaciones:
 - Haga doble clic sobre un objeto de texto en el visor.
 - Seleccione el texto en el inspector de texto.
- 3 Edite el texto.
- 4 Para salir de la edición, pulse Comando + Retorno.

Ajustar la posición de un título en la pantalla

- 1 Seleccione un clip de título en la línea de tiempo.
- 2 Coloque el cursor de reproducción sobre el clip de título seleccionado.
- 3 Realice una de las siguientes operaciones:
 - En el visor, arrastre el objeto de texto a su nueva posición.

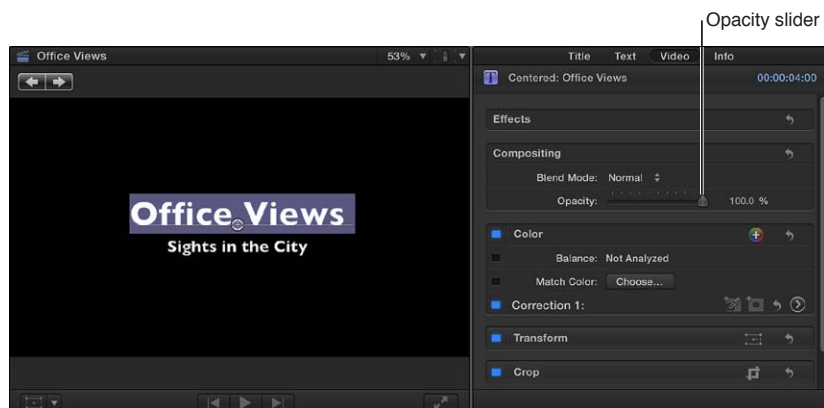
- Haga doble clic sobre el objeto de texto y arrastre el botón de posición a la nueva posición.



Ajustar la opacidad de un clip de título

Si coloca un título sobre un clip existente, es posible ajustar la transparencia del clip de título.

- 1 Haga doble clic sobre un clip de título en la línea de tiempo.
- 2 Seleccione Ventana > Mostrar inspector (o pulse Comando + 4), y haga clic en el botón Vídeo de la parte superior del panel que aparece.



- 3 En la sección Composición, defina los ajustes de opacidad.
- 4 Para salir de la edición de texto, pulse Comando + Retorno.

Nota: También puede hacer que el ajuste de opacidad de un título se establezca como fotograma clave.

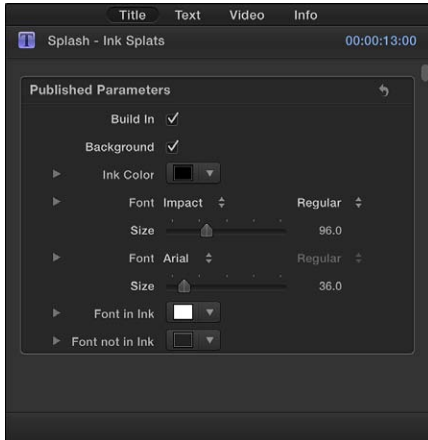
Definir los ajustes de un título

Puede modificar los ajustes de un título utilizando el inspector de título.

Puede crear y modificar títulos en Motion 5 para usarlos en Final Cut Pro. Cuando guarda una plantilla de título en Motion, puede elegir los parámetros que se van a publicar en el inspector de títulos en Final Cut Pro. Por ello, los parámetros que puede ajustar en el inspector de títulos son diferentes para cada título.

Consulte la información sobre las plantillas de Final Cut Pro X en la Ayuda Motion en <http://help.apple.com/motion>.

- 1 Seleccione un clip de título en la línea de tiempo.
- 2 Seleccione Ventana > Mostrar inspector (o pulse Comando + 4), y haga clic en el botón Título de la parte superior del panel que aparece.



- 3 Defina los ajustes disponibles como desee.

Nota: También puede hacer que muchos de los ajustes de los inspectores de título y de texto se establezcan como fotograma clave.

Modificar el estilo de texto de un título

Es posible modificar el estilo de texto de un título.

- 1 Haga doble clic sobre un clip de título en la línea de tiempo.

El título aparece en el visor y el texto en el primer objeto de texto del clip seleccionado.

Nota: Para modificar un objeto de texto distinto en el mismo título, selecciónelo en el visor.

- 2 Seleccione Ventana > Mostrar inspector (o pulse Comando + 4).



- 3 Defina los ajustes disponibles según sea necesario en las secciones siguientes.

Nota: Para mostrar los controles en cada una de las secciones, es posible que tenga que desplazarse hacia abajo en el inspector de texto y hacer doble clic en cada nombre de sección.

- **Básico:** ajusta los controles básicos de tipo de letra: tipo de letra, tamaño, alineación, espaciado entre caracteres y espaciado entre líneas.

- *Cara*: ajusta el color del texto, la opacidad y el difuminado.
- *Contorno*: ajusta el color del contorno del texto, la opacidad, el difuminado y la anchura.
- *Resplandor*: ajusta el color del resplandor del texto, la opacidad, el difuminado y el radio.
- *Sombreado*: ajusta el color del sombreado del texto, la opacidad, la distancia y el ángulo.

4 Para salir de la edición, pulse Comando + Retorno.

Nota: También puede hacer que muchos de los ajustes de los inspectores de título y de texto se establezcan como fotograma clave.

Ajustar varios objetos de texto a la vez en un clip de título

Puede modificar los ajustes de más de un objeto de texto a la vez.

- 1 Seleccione un clip de título en la línea de tiempo.
- 2 Coloque el cursor de reproducción sobre el clip de título seleccionado.
- 3 En el visor, realice una de las siguientes operaciones:
 - Mantenga pulsada la tecla Comando y seleccione los objetos de texto que desea modificar.
 - Arrastre para seleccionar los objetos de texto que desea modificar.
- 4 Seleccione Ventana > Mostrar inspector (o pulse Comando + 4).
- 5 Defina los ajustes disponibles como desee.

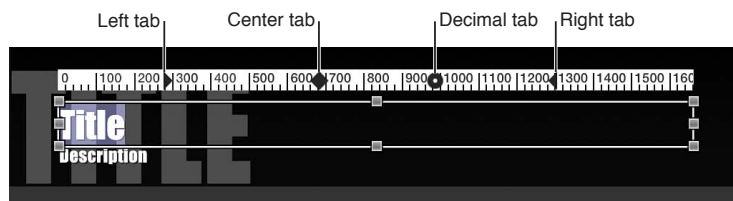
Utilizar la regla para ajustar la disposición y alinear los objetos de texto en párrafos

Tanto el texto creado en Motion como algunos títulos del explorador de títulos pueden contener texto en párrafos. Puede utilizar la regla y los tabuladores para controlar la disposición del texto en párrafo. Para obtener más información, consulte la Ayuda de Motion en <http://help.apple.com/motion>.

- 1 Haga doble clic en un objeto de texto en párrafo en el visor.
- 2 En el visor, haga clic en el botón “Mostrar regla”.

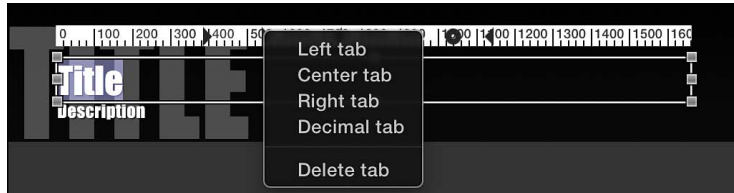
Nota: El botón “Mostrar regla” aparece solo cuando se edita un objeto de texto en párrafo.

Una regla aparecerá en el visor, encima del objeto de texto en párrafo. Los tabuladores en la regla muestran cómo el texto tabulado se alinearán dentro del texto seleccionado.



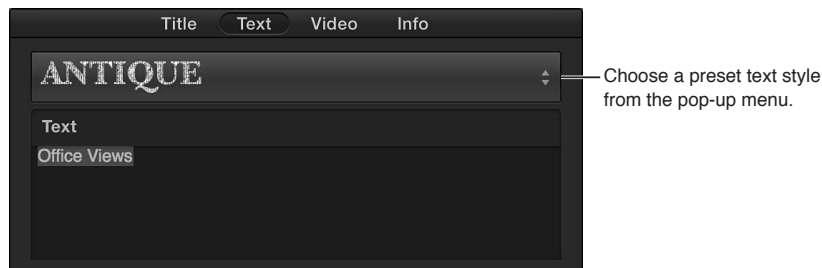
- 3 Realice una de las siguientes operaciones:
 - *Para añadir una tabulación:* Haga clic en la regla.
 - *Para cambiar el tipo de tabulación que se ha añadido al hacer clic en la regla:* Pulse Control + clic en la regla y elija uno de los tipos de tabulación del menú de función rápida.
 - *Para mover una tabulación:* Arrástrela a otra posición en la regla.
 - *Para borrar una tabulación:* Arrástrela fuera de la regla.

- *Para cambiar una tabulación a otro tipo de tabulación:* Pulse Control + clic en la tabulación y elija uno de los tipos de tabulación del menú de función rápida.



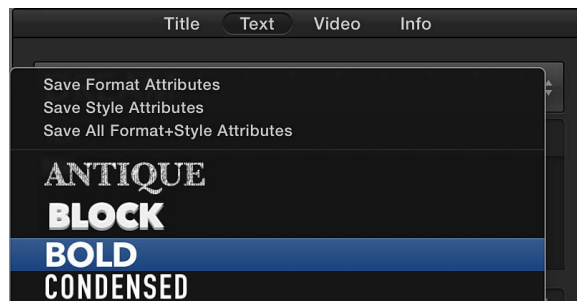
Aplicar estilos de texto predefinidos

Final Cut Pro se suministra con un grupo de estilos de texto predefinidos que puede aplicar al texto. Un estilo de texto es un grupo de ajustes de estilo. También puede crear sus propios estilos personalizados y guardarlos como preajustes. Para aplicar estilos de texto predefinidos, utilice el menú desplegable situado en la parte superior del inspector de texto.



Aplicar estilos de texto predefinidos a títulos

- 1 Haga doble clic sobre un clip de título en la línea de tiempo.
El título aparece en el visor y el texto en el primer objeto de texto del clip seleccionado.
- 2 Seleccione Ventana > Mostrar inspector (o pulse Comando + 4) y haga clic en el botón Texto de la parte superior del panel que aparece.
- 3 Haga clic en el menú desplegable de la parte superior del inspector de texto y elija un estilo de texto.

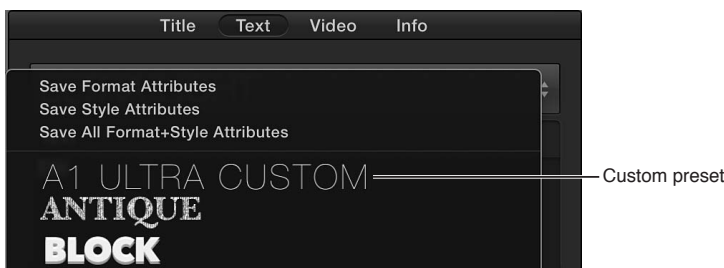


El estilo de texto se aplica al texto seleccionado.

Guardar y aplicar estilos de texto predefinidos

- 1 Haga doble clic sobre un clip de título en la línea de tiempo.
El título aparece en el visor y el texto en el primer objeto de texto del clip seleccionado.
- 2 Seleccione Ventana > Mostrar inspector (o pulse Comando + 4) y haga clic en el botón Texto de la parte superior del panel que aparece.

- Realice los cambios que desee en el tipo o el estilo de letra en el inspector de texto.
Para obtener más información, consulte “Modificar el estilo de texto de un título” en Adjust titles.
- Elija una de las siguientes opciones en el menú desplegable de la parte superior del inspector de texto.
 - Guardar atributos de formato*: guarda controles básicos de letra, como tipo de letra, tamaño, alineación, espaciado entre caracteres y espaciado entre líneas.
 - Guardar atributos de estilo*: guarda efectos como el color del texto, color del contorno, resplandor, sombreado, etc.
 - Guardar atributos de formato+estilo*: guarda tanto los atributos de formato como los de estilo.
- En la ventana “Guardar preajuste en biblioteca”, escriba el nombre del nuevo preajuste personalizado.
El estilo de texto personalizado se guarda y se muestra en orden alfabético en la parte superior del inspector de texto.



- Para aplicar el nuevo preajuste a otro título, seleccione el título en la línea de tiempo y elija el preajuste en el menú de la parte superior del inspector de texto.

Eliminar títulos del proyecto

Es posible eliminar un título del proyecto en cualquier momento.

Eliminar un título

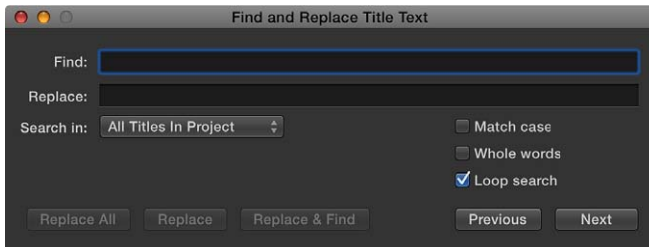
- En la línea de tiempo, seleccione el título que desea eliminar y, a continuación, pulse Suprimir.

Buscar y reemplazar texto en el proyecto

Si el proyecto contiene una misma palabra o frase varias veces que se repite en títulos de clips diferentes, por ejemplo, nombres propios, de empresa o de cargos, puede buscar esa palabra o frase concreta y modificar rápidamente cada una de sus repeticiones.

Buscar y reemplazar texto de título

- Seleccione Edición > Buscar y reemplazar texto de título.
- En la ventana “Buscar y reemplazar texto de título” que aparece, escriba en el campo de búsqueda el texto que desea encontrar.



- En el campo Reemplazar, escriba el texto con el que desea reemplazar el texto que está buscando.

- 4 Para especificar dónde buscar, realice una de las siguientes operaciones:
- *Para buscar texto en el clip de título seleccionado:* Elija "Título seleccionado" en el menú desplegable "Buscar en".
Esta opción resulta de utilidad para buscar en clips de título que tienen mucho texto, como los créditos.
 - *Para buscar texto entre todos los clips de título del proyecto:* Elija "Todos los títulos del proyecto" en el menú desplegable "Buscar en".
- 5 Realice una de las siguientes operaciones:
- *Para hacer coincidir las mayúsculas y minúsculas del texto de búsqueda:* Seleccione la opción "Coincidir mayúsculas/minúsculas".
 - *Para encontrar palabras completas en vez de un conjunto de letras entre las palabras:* Seleccione la opción "Palabras completas".
 - *Para hacer que la búsqueda vuelva a empezar desde el inicio del ítem en el que se busca una vez haya llegado al final:* Seleccione la opción "Búsqueda de bucle".
- 6 Realice una de las siguientes operaciones:
- *Para reemplazar de una vez el texto en todos los casos en que aparece:* Haga clic en el botón "Reemplazar todo".
 - *Para reemplazar el texto únicamente en este caso:* Haga clic en el botón "Reemplazar".
 - *Para reemplazar el texto en este caso y encontrar el siguiente lugar en que aparece:* Haga clic en el botón "Reemplazar y buscar".
 - *Para pasar hacia delante y hacia atrás por los casos en los que aparece el texto de búsqueda:* Haga clic en los botones Anterior y Siguiente.

Ajustar efectos integrados

Visión general de efectos integrados

Final Cut Pro incluye varios efectos de vídeo que forman parte de la línea de tiempo de cada clip y a los que se puede acceder directamente desde el visor: solo deberá seleccionarlos y ajustarlos. Puede utilizarlos para:

- Crear una imagen compuesta a partir de distintos clips
- Reposicionar o volver a montar un clip jugando con la ampliación de la imagen
- Recortar un clip para eliminar elementos no deseados, como micrófonos o material de iluminación que aparezca accidentalmente en el vídeo
- Configurar un efecto Ken Burns para darle vida a las imágenes fijas (y también a los clips de vídeo)

Es posible utilizar más de un efecto integrado a la vez. Por ejemplo, puede utilizar Transformación para reducir el tamaño y la posición de la imagen, Acortar para eliminar un fragmento del clip, y Distorsión para darle un aspecto inclinado al vídeo.

Es posible animar cualquiera de estos efectos, de modo que vayan cambiando durante la reproducción del clip. Por ejemplo, puede contraer una imagen y moverla fuera de la pantalla. Para configurar una animación, deberá modificar los ajustes en dos o más puntos del clip. Al reproducir el clip, Final Cut Pro creará transiciones animadas suaves entre los puntos.

Redimensionar, trasladar y girar clips

El efecto integrado Transformación le permite redimensionar, trasladar y girar una imagen. Este efecto se usa generalmente en un clip colocado sobre el clip de la pista principal, el cual se convierte en el fondo del clip redimensionado. También se suele utilizar para ampliar la imagen de un clip, permitiéndole cambiar el montaje de un plano si es necesario.

Ajustar el efecto Transformación

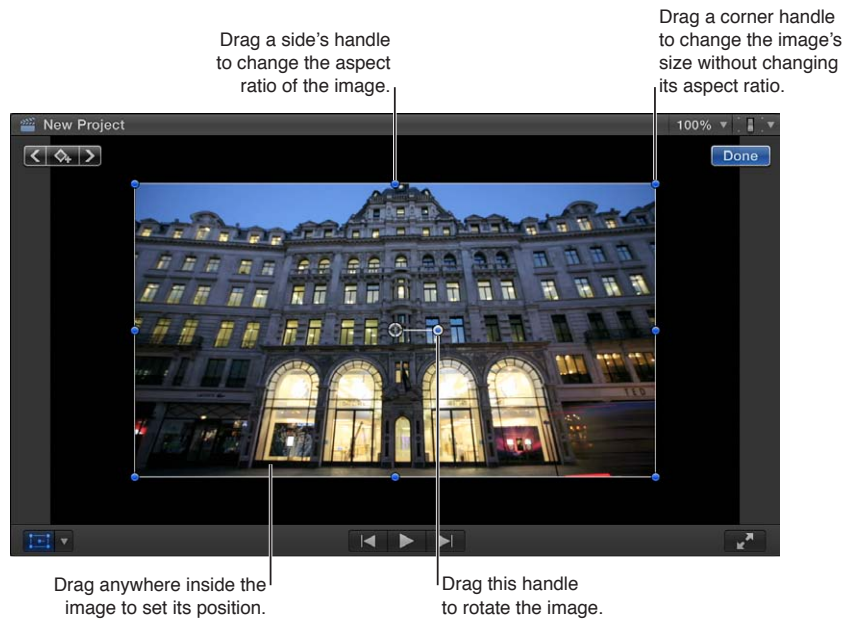
Los controles del visor y del inspector de vídeo le permitirán ajustar este efecto. Sin embargo, algunos de los controles se encuentran en el primero, y otros en el segundo.

- 1 Seleccione un clip en la línea de tiempo.
- 2 Para acceder a los controles del efecto Transformación, realice una de las siguientes operaciones:
 - Seleccione Transformación en el menú desplegable de la esquina inferior izquierda del visor (o pulse Mayúsculas + T).



- Pulse Control + clic en el visor y elija Transformación en el menú de función rápida.
- 3 Para ajustar el efecto con los controles en pantalla:
 - *Tiradores azules en cada esquina:* Arrástrelos para ajustar el tamaño de la imagen manteniendo su proporción actual.
 - *Tiradores azules a la mitad de cada lado:* Arrástrelos para ajustar de manera independiente el tamaño vertical u horizontal de la imagen, cambiando la proporción de la misma.
Nota: Estos controles no están disponibles en el inspector de vídeo.
 - *Círculo blanco en el centro:* Muestra el punto de anclado de la rotación. Arrastre cualquier punto de la imagen para ajustar la posición de la misma.
 - *Tirador azul que se extiende desde el círculo central:* Arrástrelo para girar la imagen.

Consejo: Para mayor precisión al girar la imagen, arrastre el tirador de rotación más lejos del punto de anclado del centro.



- 4 Utilice los controles del efecto Transformación en el inspector de vídeo como se indica a continuación:
 - *Posición X e Y:* Utilícelas para mover la imagen hacia izquierda y derecha (X) o hacia arriba y abajo (Y).
 - *Rotación:* Use esta función para girar la imagen alrededor de su punto de anclado.
 - *Escala:* Use esta función para modificar el tamaño de la imagen.
 - *Ancla X e Y:* Utilícelas para mover el punto central de la imagen. Esto define el punto alrededor del cual gira la imagen.

Nota: Este control no está disponible en los controles en pantalla.
- 5 Cuando haya terminado de ajustar el efecto y ya no necesite los controles en pantalla, haga clic en Aceptar.

Puede animar el efecto y hacer que aparezca sobre un fondo. Para obtener detalles sobre cómo trabajar con efectos integrados, consulte [Trabajar con efectos integrados](#) en la página 248.

Acortar clips

El efecto Acortar le permite recortar de forma independiente cada uno de los bordes de la imagen, dándole un aspecto de ventana. Este efecto, que se combina a menudo con el efecto Transformación, se usa generalmente en un clip colocado sobre el clip de la pista principal, el cual se convierte en el fondo del clip recortado.

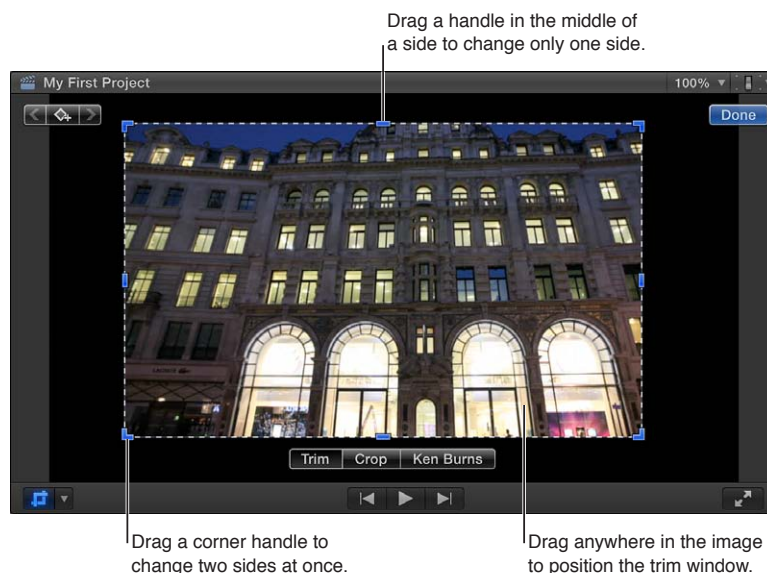
Ajustar el efecto Acortar

- 1 Seleccione un clip en la línea de tiempo.
- 2 Para acceder a los controles del efecto Acortar, realice una de las siguientes operaciones:

- Seleccione Recortar en el menú desplegable de la esquina inferior izquierda del visor (o pulse Mayúsculas + C).



- Pulse Control + clic en el visor y elija Recortar en el menú de función rápida.
- 3 Haga clic en el botón Acortar situado en la parte inferior del visor.
 - 4 Para ajustar el efecto con los controles en pantalla:
 - *Tiradores azules en cada esquina:* Arrástrelos para ajustar la posición los dos lados de la ventana de recorte a la vez.
 - *Tiradores azules a la mitad de cada lado:* Arrástrelos para ajustar de forma independiente la posición de cada lado.
 - *Cualquier lugar dentro de la ventana:* Arrastre cualquier punto de la ventana para ajustar la posición de la misma.



- 5 Si desea ajustar los bordes del área de recorte de forma individual desde el inspector de vídeo, use los controles del efecto Acortar.
- 6 Cuando haya terminado de ajustar el efecto y ya no necesite los controles en pantalla, haga clic en Aceptar.

Puede animar el efecto y hacer que aparezca sobre un fondo. Para obtener detalles sobre cómo trabajar con efectos integrados, consulte [Trabajar con efectos integrados](#) en la página 248.

Recortar clips

El efecto Recortar facilita la eliminación de porciones de la imagen no deseadas. La imagen recortada se amplía automáticamente para llenar la pantalla.

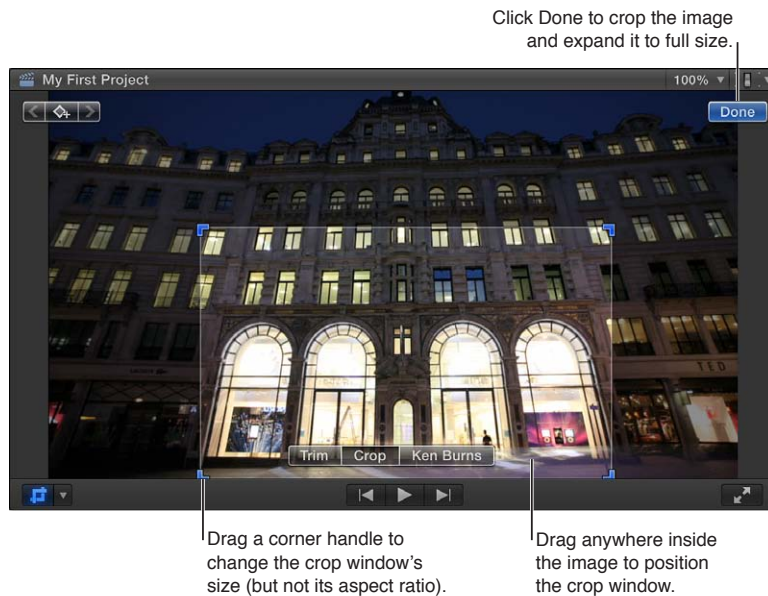
Ajustar el efecto Recortar

- 1 Seleccione un clip en la línea de tiempo.

- 2 Para acceder a los controles del efecto Recortar, realice una de las siguientes operaciones:
 - Seleccione Recortar en el menú desplegable de la esquina inferior izquierda del visor (o pulse Mayúsculas + C).



- Pulse Control + clic en el visor y elija Recortar en el menú de función rápida.
- 3 Haga clic en el botón Recortar situado en la parte inferior del visor.
- 4 Para ajustar el efecto con los controles en pantalla:
 - *Tiradores azules en cada esquina*: Arrástrelos para ajustar el recorte de esa esquina. La imagen recortada mantiene siempre su proporción original.
 - *Cualquier lugar dentro de la ventana*: Arrastre cualquier punto de la ventana recortada para ajustar la posición de la misma.



- 5 Si desea ajustar los bordes del área de recorte de forma individual desde el inspector de vídeo, use los controles del efecto Recortar.

Nota: Aunque puede usar estos controles para modificar la proporción de la ventana de recorte, la proporción de la imagen final coincidirá con la de la imagen original, con el contenido sobrante recortado de manera que la imagen final cumpla con los parámetros de proporción originales.

- Haga clic en Aceptar para aplicar el recorte y verá que la imagen se amplía para llenar la pantalla.



Puede animar el efecto, creando una ilusión de desplazamiento panorámico y ampliación como si la cámara se moviera (que en realidad funcionaría como un efecto Ken Burns manual). Para obtener detalles sobre cómo trabajar con efectos integrados, consulte [Trabajar con efectos integrados](#) en la página 248.

Clips de desplazamiento panorámico y ampliación con el efecto Ken Burns

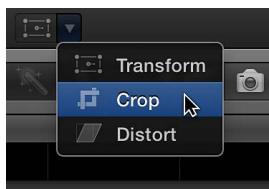
El efecto Ken Burns crea un efecto de desplazamiento panorámico y de ampliación a partir de las posiciones de inicio y fin que defina. El efecto Ken Burns es en realidad un efecto Recorte con dos ajustes de recorte, uno al principio del clip y otro al final.

Puede personalizar más el efecto Ken Burns controlando la suavidad de la animación. El movimiento aplicado a un clip al crear un efecto Ken Burns se suaviza automáticamente para obtener una aceleración lenta al inicio de la animación, y una desaceleración lenta hacia el final hasta que el clip se detiene. Esto simula los efectos de fricción e inercia que ocurren en la realidad. En software de efectos visuales, este truco se conoce como salida lenta y entrada lenta.

Por omisión, una animación Ken Burns ejecuta estas dos operaciones de suavización (salida lenta y entrada lenta), pero es posible personalizar el efecto para limitarlo a solo salida, solo entrada, o para que efectúe un movimiento lineal sin simular inercia o fricción.

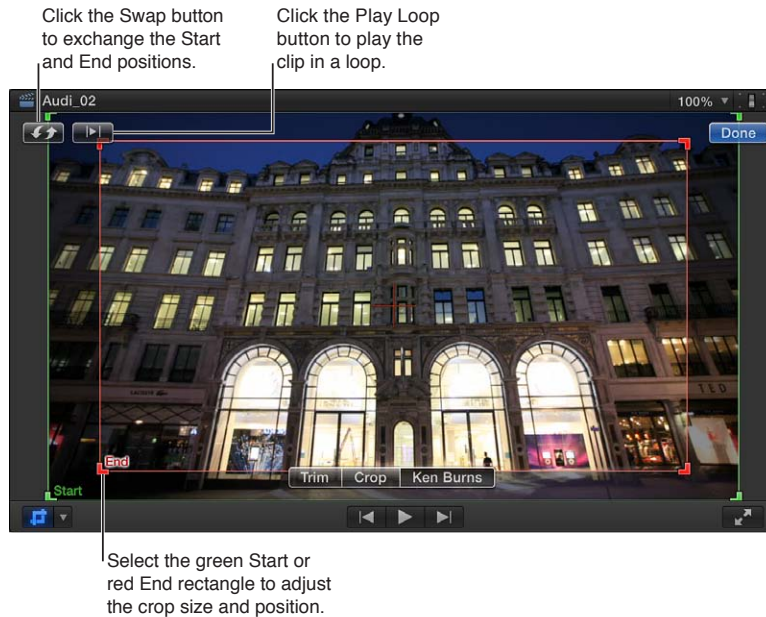
Ajustar el efecto Ken Burns

- Seleccione un clip en la línea de tiempo.
- Para acceder a los controles del efecto Ken Burns, realice una de las siguientes operaciones:
 - Seleccione Recortar en el menú desplegable de la esquina inferior izquierda del visor (o pulse Mayúsculas + C).



- Pulse Control + clic en el visor y elija Recortar en el menú de función rápida.
- Haga clic en el botón Ken Burns situado en la parte inferior del visor.

Aparecen dos rectángulos en el visor: un rectángulo verde que define la posición y el tamaño para el inicio del clip, y un rectángulo rojo que define la posición y el tamaño para el final.



Los ajustes por omisión del inicio y el fin generan una pequeña ampliación hacia el centro de la imagen.

- 4 Para elegir la parte de la imagen que aparece al principio del efecto, arrastre los tiradores verdes para cambiar el tamaño de recorte de la imagen y, a continuación, arrastre la ventana para fijar su posición.
- 5 Para seleccionar la parte de la imagen que aparecerá al final del efecto, arrastre los tiradores rojos para modificar el tamaño de recorte de la imagen y, a continuación, arrastre la ventana para establecer su posición.

También aparece una flecha superpuesta que indica la dirección en la que se mueve la imagen al reproducir el clip.

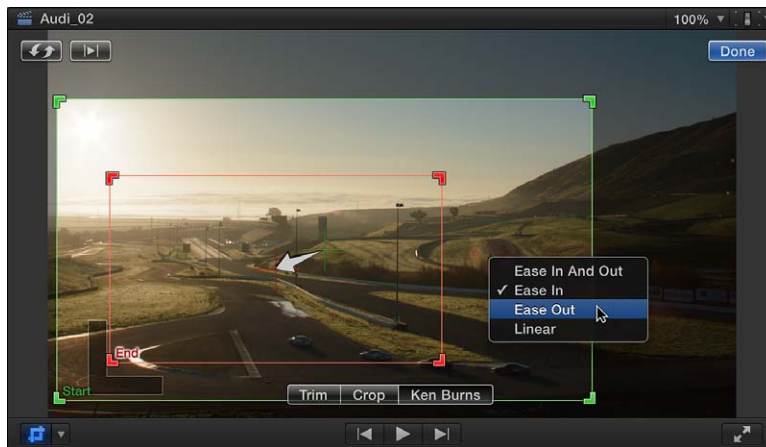
- 6 Para que el clip con el efecto se reproduzca en bucle, haga clic en el botón "Reproducción en bucle".
- 7 Para intercambiar las posiciones de inicio y fin, haga clic en el botón Intercambio.
- 8 Haga clic en Aceptar.

Personalizar la suavidad de una animación Ken Burns

Por omisión, una animación Ken Burns ejecuta las dos operaciones de suavización (salida lenta y entrada lenta), pero es posible personalizar el efecto.

- 1 En la línea de tiempo, seleccione un clip al que se le haya aplicado el efecto Ken Burns.
- 2 En el visor, haga Control + clic en cualquier punto de la imagen y elija una de las opciones del menú de función rápida:
 - *Entrada lenta y salida lenta*: Aplica el efecto de suavización del movimiento al principio y al final de la animación.
 - *Entrada lenta*: Limita el efecto de suavización del movimiento al final de la animación.
 - *Salida lenta*: Limita el efecto de suavización del movimiento al principio de la animación.

- *Lineal*: Elimina todos los efectos de suavización del movimiento.



Consejo: Use el efecto Recorte e intercale fotogramas clave para crear un efecto de estilo Ken Burns de recorrido más complejo.

Para obtener detalles sobre cómo trabajar con efectos integrados, consulte [Trabajar con efectos integrados](#) en la página 248.

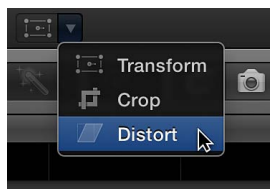
Inclinar la perspectiva de un clip

El efecto Distorsión es similar al efecto Transformación, pero con él puede arrastrar las distintas esquinas de forma independiente, lo que le permite crear un aspecto inclinado u otorgarle una perspectiva 3D a la imagen.

Nota: El efecto Distorsión altera la forma del vídeo pero no lo traslada. Para mover el vídeo a una posición distinta, use el efecto Transformación.

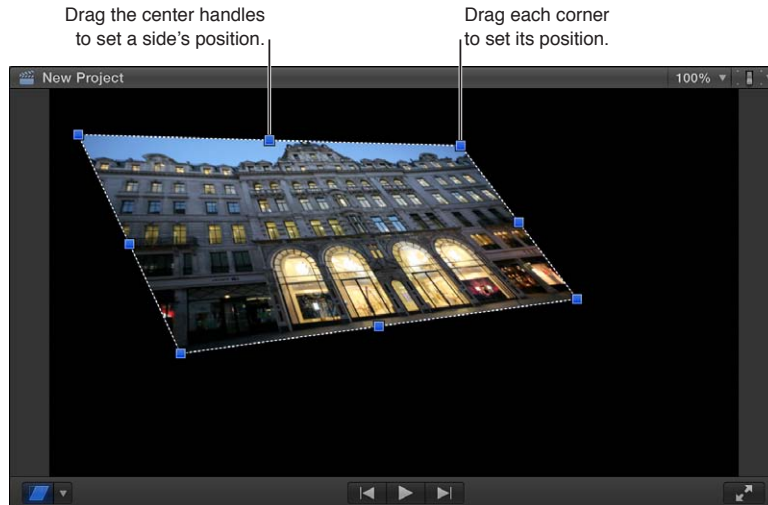
Ajustar el efecto Distorsión

- 1 Seleccione un clip en la línea de tiempo.
- 2 Para acceder a los controles del efecto Distorsión, realice una de las siguientes operaciones:
 - Seleccione Distorsión en el menú desplegable de la esquina inferior izquierda del visor (o pulse Opción + D).



- Pulse Control + clic en el visor y elija Distorsión en el menú de función rápida.
- 3 Para ajustar el efecto con los controles en pantalla:
 - *Tiradores azules en cada esquina:* Arrástrelos para ajustar la posición de cada esquina, dándole una perspectiva 3D a la imagen al simular que unas partes de ella están más cerca del espectador que otras.
 - *Tiradores azules a la mitad de cada lado:* Arrástrelos para ajustar la posición de cada lado. Puede crear un aspecto inclinado arrastrándolos en la misma dirección que su borde (en lugar de hacia el centro o en dirección opuesta al centro).

- *Cualquier lugar dentro de la ventana:* Arrastre cualquier punto de la ventana para ajustar la posición de la misma.



- 4 Si desea ajustar cada esquina de forma individual desde el inspector de vídeo, use los controles del efecto Distorsión.
- 5 Cuando haya terminado de ajustar el efecto y ya no necesite los controles en pantalla, haga clic en Aceptar.

Puede animar el efecto y hacer que aparezca sobre un fondo. Para obtener detalles sobre cómo trabajar con efectos integrados, consulte [Trabajar con efectos integrados](#) en la página 248.

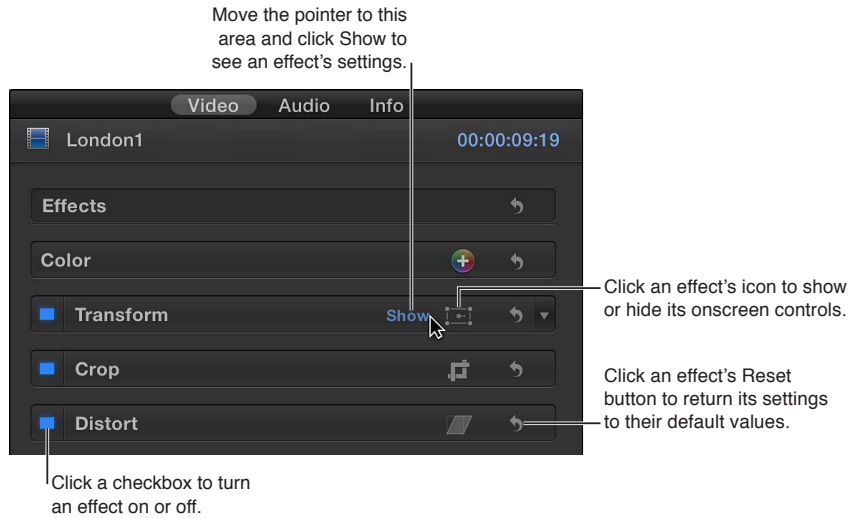
Trabajar con efectos integrados


A continuación se detallan las diferentes maneras de trabajar con efectos integrados.

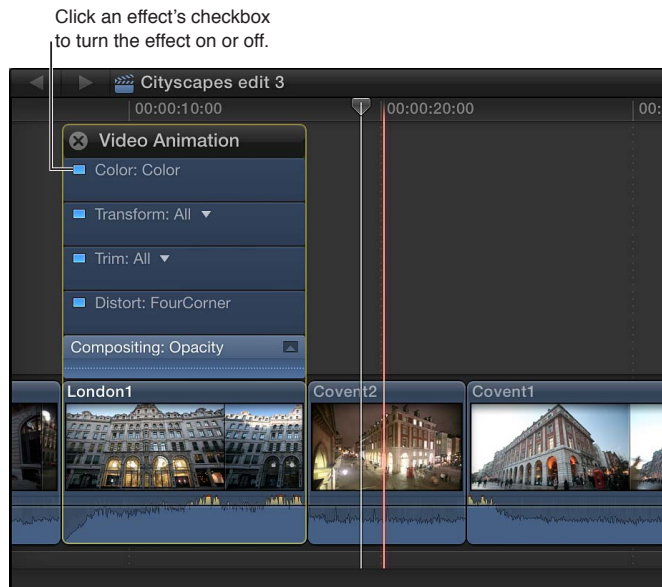
Desactivar o restaurar el efecto

- 1 Seleccione el clip con el efecto en la línea de tiempo.
- 2 Realice una de las siguientes operaciones:
 - *Para desactivar el efecto y conservar sus ajustes:* Desmarque la casilla azul que aparece junto al efecto utilizado (Transformación, Recortar o Distorsión) en el inspector de vídeo.

Puede volver a marcar la casilla para activar el efecto, de modo que resulta muy sencillo comparar cómo quedaría el clip con o sin él.



- Para devolver el estado por omisión de todos los valores de ese efecto: Haga clic en el botón Restaurar .
- Para desactivar el efecto en el editor de animación de vídeo seleccionando Clip > Mostrar animación de vídeo (o pulsando Control + V) y desmarque la casilla que aparece junto al efecto que desea desactivar.



Animar efectos integrados

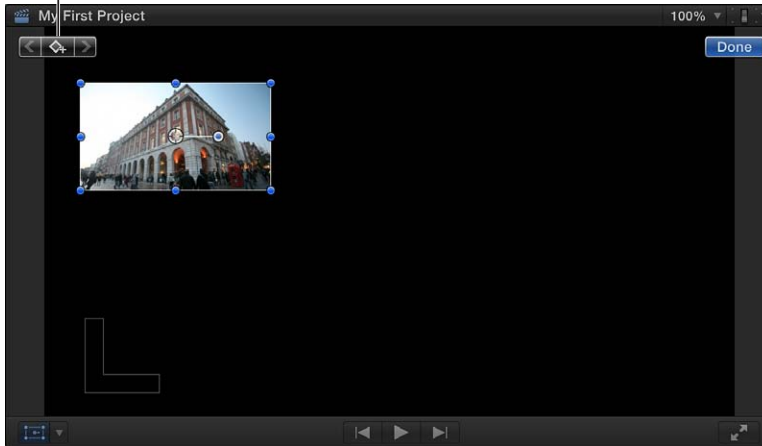
Utilice fotogramas clave para ir cambiando los ajustes de un efecto mientras reproduce el clip. Esto es válido para todos los efectos integrados excepto el efecto Ken Burns.

- 1 Seleccione un clip en la línea de tiempo.
- 2 Seleccione el efecto que desea animar en el menú desplegable que aparece en la esquina inferior izquierda del visor.

Para este ejemplo, seleccione Transformación (o pulse Mayúsculas + T).

- 3 Sitúe el cursor de reproducción de la línea de tiempo en el inicio del clip.
- 4 Ajuste los controles en pantalla del efecto para establecer la posición de inicio.
- 5 Haga clic en el botón "Añadir fotograma clave" situado en la parte superior del visor.

Click the Add Keyframe button to add the first keyframe to the animation.

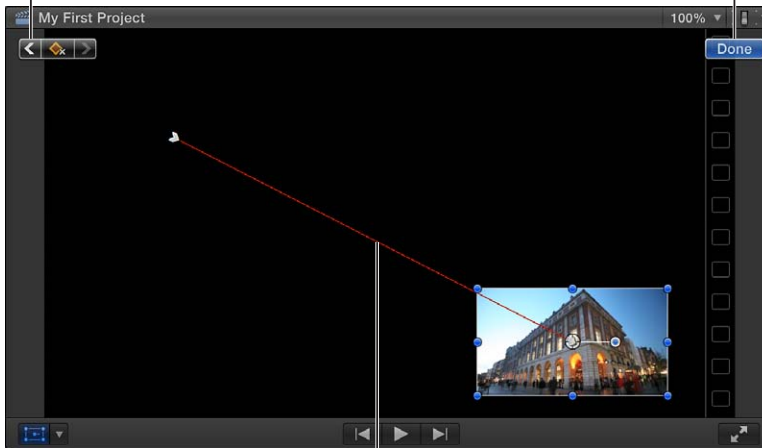


- 6 Desplace el cursor de reproducción al final del clip.
- 7 Ajuste los controles del efecto para establecer la posición de fin.

Automáticamente se añadirá un fotograma clave. Además, en los efectos Transformación, aparecerá una línea que indica el recorrido de la imagen.

Click the Left Arrow button to jump back to the first keyframe.

Click Done when you are finished creating the animation.



The red line shows the path of the image's center.

- 8 Para terminar, haga clic en Aceptar en la esquina superior derecha del visor.

Cuando reproduzca el clip, el vídeo se moverá suavemente entre los fotogramas clave, creando un efecto animado. Es posible añadir varios fotogramas clave desplazando el cursor de reproducción a una nueva posición y modificando los controles del efecto. Para obtener más información sobre cómo trabajar con fotogramas clave, consulte [Visión general de editor de animación de vídeo](#) en la página 272.

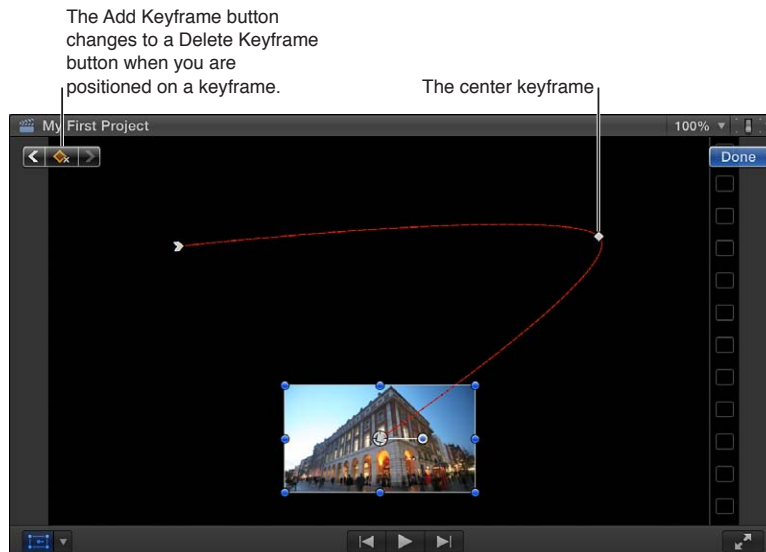
Suavizar fotogramas clave de posición

Es posible modificar la forma de la ruta de un clip en el visor ajustando fotogramas clave específicos para *suavizarlos*. Esto añade un conjunto de tiradores de Bézier que permiten crear formas intrincadas y complejas para disponer de más control sobre el recorrido que sigue el movimiento del clip. También puede eliminar las curvas y los tiradores usados para crearlas, ajustando un fotograma clave de forma *lineal*.

- 1 En el visor, seleccione un clip al que se le hayan aplicado fotogramas clave.
Para aprender a añadir fotogramas clave a un clip, consulte la sección anterior “Animar efectos integrados”.
- 2 Haga clic en el botón Transformación para mostrar la posición de los fotogramas clave.
- 3 Pulse Control + clic en un fotograma clave cualquiera y seleccione una opción en el menú de función rápida:
 - *Para convertir el fotograma clave en un fotograma clave suavizado*: Seleccione Suavizar. Aparecerán tiradores de Bézier, y podrá arrastrarlos para controlar la forma que tiene la curva de la ruta.
 - *Para convertir el fotograma clave en un punto de vértice*: Seleccione Lineal. Se eliminan los tiradores de Bézier del fotograma clave, y este se convierte en un punto de vértice.

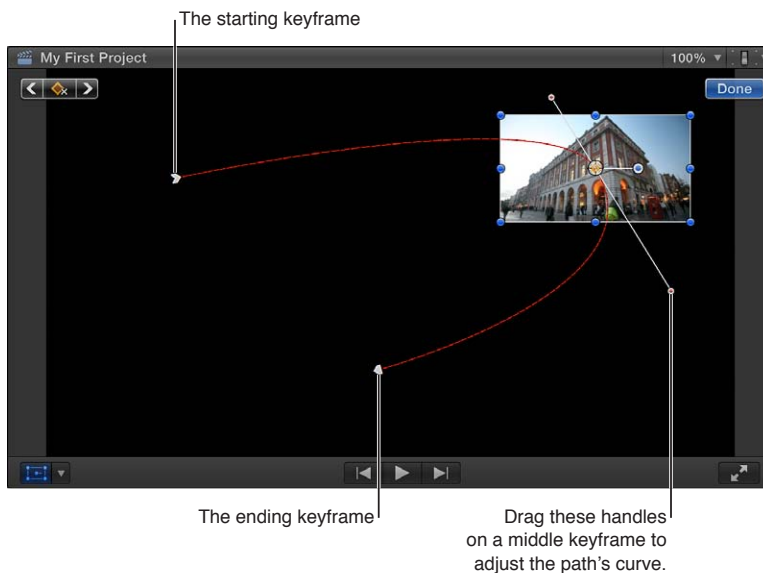
Ajustar la ruta de animación del efecto Transformación

Las animaciones del efecto Transformación tienen controles adicionales en el fotograma clave que puede utilizar para afinar la definición de la ruta de animación. Para mostrarlas, es necesario crear primero un efecto sencillo de tres esquinas.



- 1 Seleccione un clip en la línea de tiempo y sitúe el cursor de reproducción al principio.
- 2 Seleccione Transformación en el menú desplegable de la esquina inferior izquierda del visor (o pulse Mayúsculas + T), y arrastre los controles en pantalla para reducir el tamaño de la imagen y colocarla en la esquina superior izquierda.
- 3 Haga clic en el botón “Añadir fotograma clave”.
- 4 Desplace el cursor de reproducción de la línea de tiempo a la mitad del clip.

- 5 Use los controles en pantalla del efecto Transformación para mover la imagen a la esquina superior derecha.
Se añadirá un fotograma clave automáticamente, y aparecerá una línea roja para indicar cuál es la ruta de animación hasta este momento.
- 6 Desplace el cursor de reproducción al final del clip.
- 7 Use los controles en pantalla del efecto Transformación para mover la imagen al centro de la parte inferior.
Se añade un fotograma clave y la línea roja se extiende hasta el nuevo punto.
El primer y el último fotograma tienen flechas de color blanco.
- 8 Para pasar de un fotograma clave a otro, haga clic en los cuadrados blancos que aparecen a lo largo de la línea roja.
Por omisión, la línea roja indica una ruta suave (se puede ver por la curva que dibuja).
- 9 Para controlar la curva de la ruta, haga clic en el fotograma clave inicial o central, y arrastre los tiradores de la curva.



- 10 Haga Control + clic en un fotograma clave y seleccione una opción en el menú de función rápida.
 - *Lineal*: Crea rutas directas, no curvas, que entren o salgan de ese fotograma.
 - *Suave*: Crea rutas curvas que entren o salgan de ese fotograma, proporcionando un movimiento más natural.
 - *Eliminar punto*: Elimina ese fotograma clave.
 - *Bloquear punto*: Evita que ese fotograma clave se modifique. Al activarlo, este cambia a "Desbloquear punto".
 - *Desactivar punto*: Ignora ese fotograma clave, pero lo conserva en su lugar por si desea utilizarlo más tarde. Al activarlo, este cambia a "Activar punto".

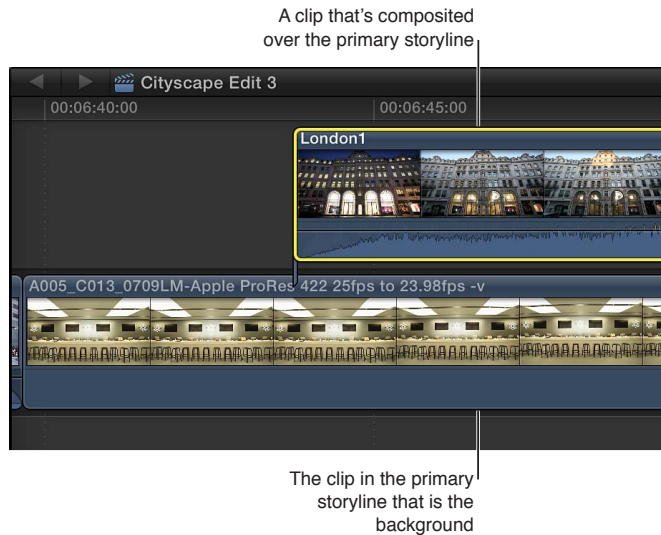
Componer efectos sobre un fondo

A menudo, la aplicación de los efectos Transformación, Acortar y Distorsión causan que el tamaño de la imagen sea inferior a su tamaño completo y los espacios vacíos queden en negro. Puede reemplazar el espacio en negro con un fondo, colocando el clip transformado sobre un clip de fondo, llamado *composición*.

Realice una de las siguientes operaciones:

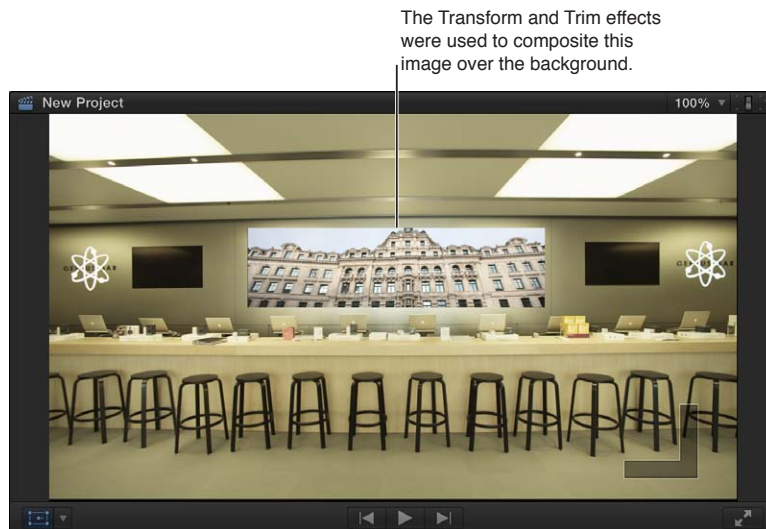
- Añada un clip a la línea de tiempo como clip conectado y, a continuación, añádale el efecto a ese clip.

Esta operación coloca ese clip encima del clip de la pista principal, que se convierte automáticamente en el fondo del efecto.



- Si el clip ya se encuentra en la pista principal, arrástrelo encima de la pista principal, posicionándolo sobre el clip que desea que quede como fondo.

Como resultado obtendrá una imagen compuesta.



Para obtener más información sobre cómo trabajar con clips conectados, consulte [Añadir pistas](#) en la página 292. Para obtener más información sobre la composición de clips, consulte [Visión general de Composición](#) en la página 393.

Añadir y ajustar efectos de clip

Visión general de efectos de clip

Además de los efectos integrados, Final Cut Pro incluye una amplia gama de efectos de vídeo que puede aplicar a los clips de vídeo de su proyecto. Muchos de estos efectos modifican el aspecto del vídeo, ya sea aplicando un desenfoque o resplandor, o una distorsión más intensa. Algunos de estos efectos pueden cubrir sobreimpresiones de videocámara o de código de tiempo. También existe un efecto para conseguir la incrustación de un clip de vídeo sobre otro.

Final Cut Pro también incorpora gran variedad de efectos de audio que puede aplicar a los clips de audio del proyecto. Muchos de estos efectos modifican el sonido del audio, ya sea generando un eco sutil, o una distorsión de tono más intensa.

Una vez haya añadido un efecto, podrá ajustar sus parámetros. Algunos efectos disponen de pocos ajustes, mientras que otros proporcionan un conjunto exhaustivo de parámetros que le permitirán ejercer gran control sobre su resultado. Incluso es posible crear una animación a partir de los efectos, haciendo que sus ajustes varíen durante la reproducción del clip.

Puede aplicar varios efectos a los clips y superponerlos. Sin embargo, el orden en que aplique los efectos influirá en el aspecto final del vídeo.

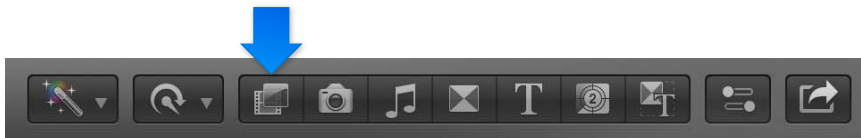
Además, puede abrir y editar en Motion muchos de los efectos de vídeo, lo cual le permite crear versiones especializadas y usarlas en sus proyectos.

Añadir efectos al proyecto

Puede añadir efectos a los clips del proyecto mediante el explorador de efectos.

Añadir un efecto a un clip del proyecto

- 1 Seleccione un clip en la línea de tiempo y haga clic en el botón Efectos de la barra de herramientas.



- 2 En el explorador de efectos, seleccione un efecto utilizando una de las siguientes operaciones para seleccionarlo:
 - *Para previsualizar cómo quedará el efecto con el vídeo del clip seleccionado actualmente en la línea de tiempo:* Desplace el puntero sobre las miniaturas del efecto de vídeo.
 - *Para previsualizar cambiando el control principal del efecto:* Mantenga pulsada la tecla Opción mientras mueve el puntero sobre una miniatura de efecto de vídeo.
 - *Para filtrar la lista de efectos que aparece:* Escriba texto en el campo de búsqueda del explorador de efectos.
- 3 Realice una de las siguientes operaciones:
 - Arrastre el efecto al clip de la línea de tiempo en el que desea aplicarlo.
 - Haga doble clic en la miniatura del efecto para aplicarlo al clip seleccionado.

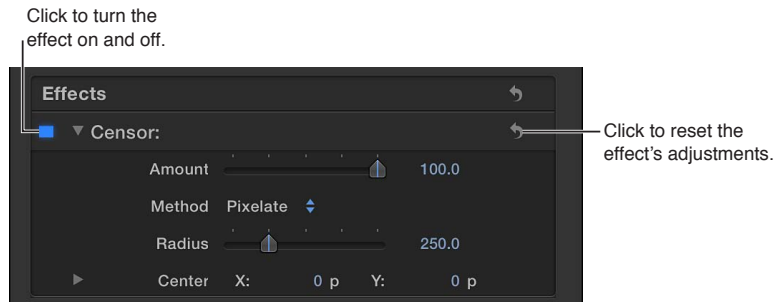
Ahora puede ajustar el efecto.

Ajustar efectos en Final Cut Pro

La mayoría de efectos disponen de uno o más parámetros que puede ajustar mediante el inspector de vídeo, el inspector de audio, el visor, el editor de animación de vídeo o el editor de animación de audio. También puede controlar cómo se aplica el efecto sobre el clip: ya sea de forma gradual o constante.

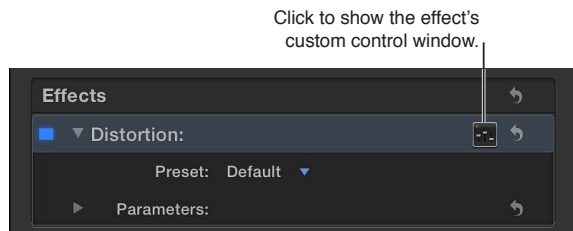
Ajustar un efecto en el inspector de vídeo y el visor

- 1 En la línea de tiempo, seleccione el clip con el efecto que desea ajustar.
- 2 Localice el efecto en el inspector de vídeo o el inspector de audio.




En el ejemplo anterior, se muestran varios ajustes para el efecto Censor. Muchos de los efectos tienen también ajustes que aparecen en el visor, llamados controles en pantalla.

Consejo: Para los efectos de audio, puede hacer clic en el botón Controles (situado a la derecha del nombre del efecto) para mostrar una ventana de controles personalizados.



- 3 Seleccione parámetros del efecto y modifique sus ajustes como sea necesario.

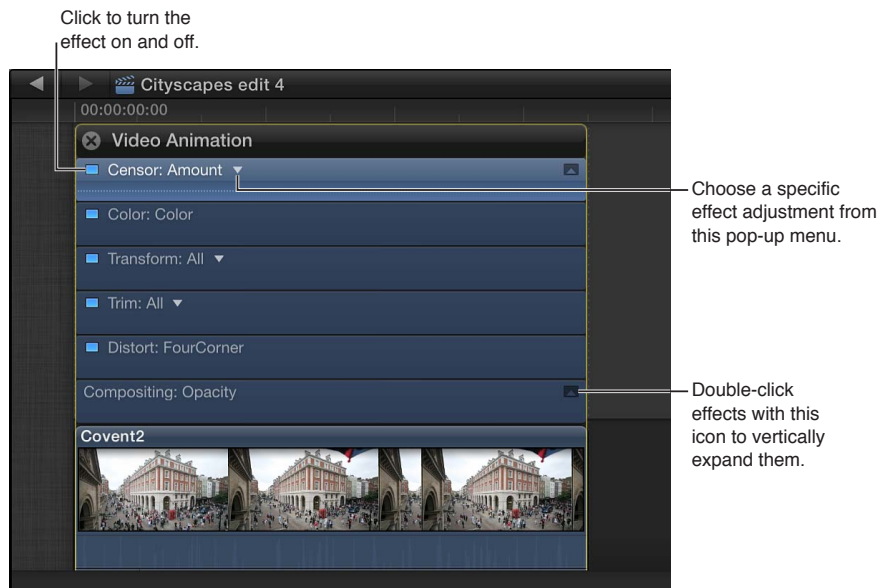
Para devolver los valores del efecto a sus ajustes por omisión, puede hacer clic en el botón Restaurar de ese efecto .

Ajustar un efecto en el editor de animación de vídeo

Se pueden ajustar muchos de los parámetros de un efecto a través del editor de animación de vídeo. Además, puede definir estos parámetros para que su entrada o salida sea gradual, permitiendo que la configuración del efecto se vaya aplicando de forma progresiva.

- 1 Seleccione el clip con el efecto de vídeo en la línea de tiempo.
- 2 Seleccione Clip > Mostrar animación de vídeo (o pulse Control + V).

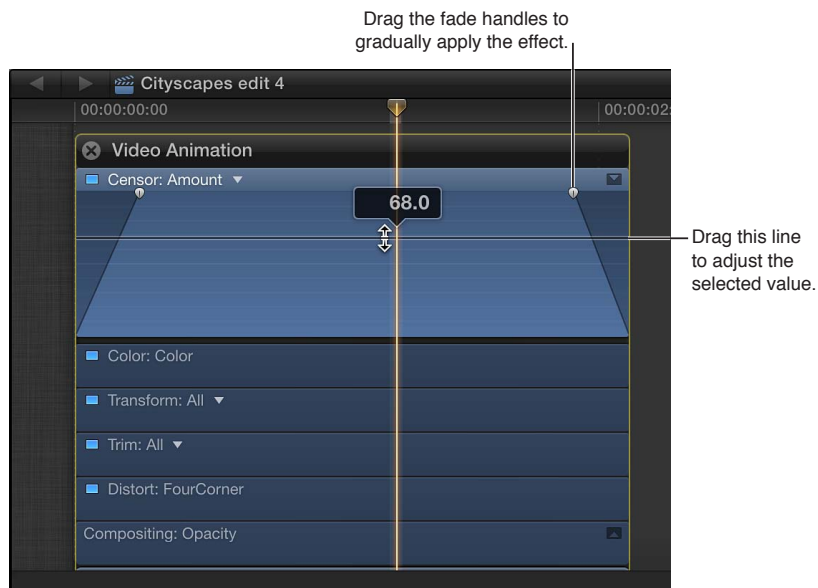
El efecto aparece como una de las animaciones del editor de animación de vídeo, encima del clip. Puede hacer clic en su casilla correspondiente para activar o desactivar el efecto. Los efectos que disponen de más de un atributo configurable también ofrecen un menú desplegable en el que elegir el atributo que desea mostrar y ajustar.



- 3 Para expandir verticalmente el área de ajuste del efecto, seleccione un ajuste de efecto específico en el menú desplegable (si dispone de él), y haga doble clic.

Esto solo se aplica a los ajustes de efecto que tienen un valor único. Si el ajuste se puede expandir, aparecerá un icono en el lado derecho de la sección del efecto.

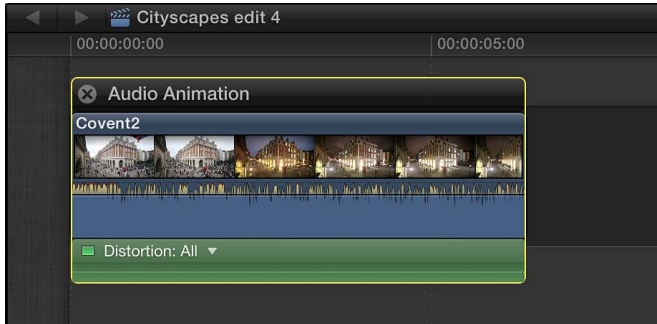
- 4 Para que el ajuste de efecto entre en el clip o salga de él de forma gradual, arrastre los tiradores de cada lado del efecto.



También puede arrastrar la línea horizontal hacia arriba o hacia abajo para controlar el ajuste de efecto seleccionado (en el ejemplo anterior, Cantidad). También aparecerá cualquier fotograma que añada.

Mostrar los efectos de audio aplicados a un clip

- 1 Seleccione el clip con el efecto de audio en la línea de tiempo.
- 2 Seleccione Clip > Mostrar animación de audio (o pulse Control + A).



El efecto de audio aparece como una de las animaciones del editor de animación de audio. Puede activar o desactivar el efecto haciendo clic su casilla verde.

Cambiar el orden de los efectos de clip

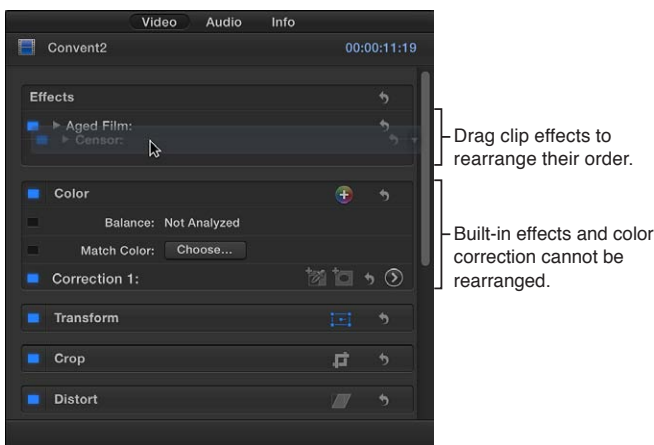
Puede aplicar varios efectos de clip a un clip de la línea de tiempo. El orden en que los aplique puede influir en el resultado final. Por ejemplo, al aplicar el efecto Artefactos, que por omisión añade círculos blancos aleatorios al vídeo, antes del efecto "Papel antiguo", los círculos también parecen de papel antiguo; si se aplica después del efecto "Papel antiguo", los círculos se quedarán de color blanco.

Puede cambiar fácilmente el orden de los efectos de clip en el inspector de vídeo, el inspector de audio, el editor de animación de vídeo o el editor de animación de audio.

Nota: No es posible cambiar el orden de los efectos integrados o la corrección de color.

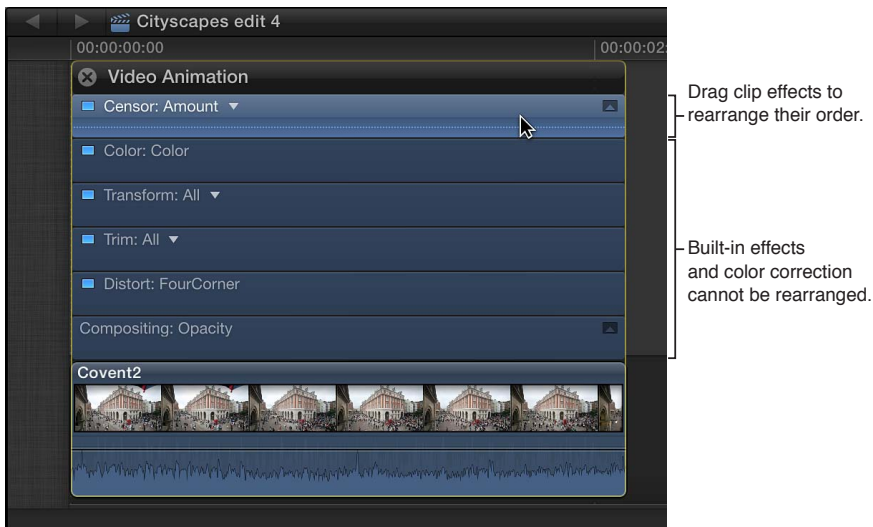
Cambiar el orden de los efectos de clip de vídeo o audio mediante el inspector de vídeo o de audio

- 1 Seleccione un clip en la línea de tiempo al que se le hayan aplicado varios efectos de clip de audio o vídeo, y realice una de las siguientes operaciones:
 - *Para ver los efectos de vídeo:* Abra el inspector de vídeo.
 - *Para ver los efectos de audio:* Abra el inspector de audio.
- 2 En el inspector de vídeo o el inspector de audio, arrastre los efectos para cambiar su orden.



Cambiar el orden de los efectos de clip de vídeo o audio mediante el editor de animación de vídeo o de audio

- 1 Seleccione un clip en la línea de tiempo al que se le hayan aplicado varios efectos de clip de audio o vídeo, y realice una de las siguientes operaciones:
 - *Para ver los efectos de vídeo:* Seleccione Clip > Mostrar animación de vídeo (o pulse Control + V).
 - *Para ver los efectos de audio:* Seleccione Clip > Mostrar animación de audio (o pulse Control + A).
- 2 En el editor de animación de vídeo o el editor de animación de audio, arrastre los efectos para cambiar su orden.



Copiar efectos y atributos de un clip a otro clip

Final Cut Pro ofrece dos maneras distintas de copiar efectos de un clip a otro. El comando “Pegar atributos” le permite copiar de un clip a otro atributos seleccionados, proporcionándole un control más específico sobre efectos, ajustes y fotogramas clave. El comando “Pegar efectos” le permite copiar todos los efectos de un clip a otro y es la manera más rápida de copiar efectos y atributos.

Asimismo, puede copiar y pegar fotogramas clave individuales de un parámetro a otro. Consulte [Copiar y pegar fotogramas clave](#) en la página 259.

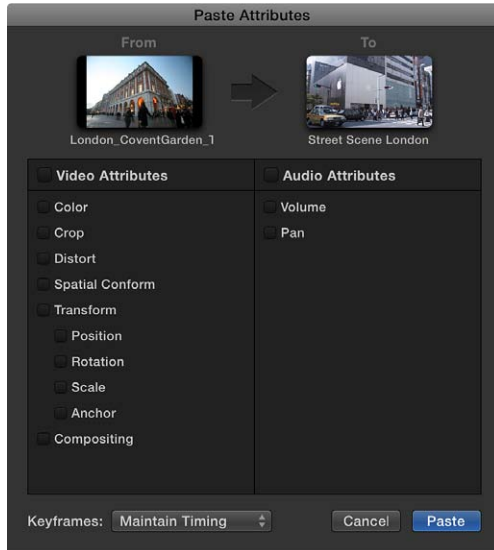
Copiar atributos seleccionados de un clip a otro clip

Puede copiar los atributos de un clip, como los ajustes y efectos, de un clip a otro. Por ejemplo, puede copiar los ajustes de recorte de vídeo, los ajustes de balance de audio, o cualquier otro efecto que haya añadido a un clip, incluidos los ajustes de fotograma clave.

La función “Pegar atributos” le permite seleccionar qué atributos del clip desea aplicar.

- 1 Seleccione un clip en la línea de tiempo y seleccione Edición > Copiar (o pulse Comando + C).
- 2 Seleccione el clip o los clips a los que quiere aplicar los atributos y seleccione Edición > Pegar atributos (o pulse Mayúsculas + Comando + V).
- 3 Realice una de las siguientes operaciones:
 - *Para aplicar todos los atributos de audio o vídeo del clip fuente:* Seleccione la casilla “Atributos de vídeo” o “Atributos de audio”.

- *Para aplicar atributos individuales:* Seleccione la casilla o casillas para cada atributo que desea aplicar.



- 4 Si había realizado ajustes de fotograma clave en el clip fuente, seleccione o bien “Mantener tiempos”, o bien “Ajustar a lo ancho”, en el menú desplegable “Fotogramas clave”. Si selecciona “Ajustar a lo ancho”, Final Cut Pro ajusta los fotogramas clave en el tiempo para que igualar la duración del clip de destino.
- 5 Haga clic en Pegar.

Copiar todos los efectos de un clip en otro clip

- 1 En la línea de tiempo, seleccione el clip del cual que desea copiar sus efectos y, a continuación, Edición > Copiar (o pulse Comando + C).
- 2 Seleccione el clip o los clips a los que quiere aplicar los efectos y elija Edición > Pegar efectos (o pulse Opción + Comando + V).

Se aplicarán todos los efectos del clip fuente y sus ajustes en el clip destino. Para disponer de más control sobre atributos específicos, siga las instrucciones de la sección anterior “Copiar atributos seleccionados de un clip a otro clip”.

Copiar y pegar fotogramas clave

Es posible copiar y pegar fotogramas clave individuales de un parámetro a otro. Esto le permite mover o duplicar un efecto concreto (o parte de un efecto) de un clip a otro. Por ejemplo, puede copiar y pegar un efecto de corrección de color o un ajuste de filtro de audio.

También puede mover o copiar fotogramas clave de un parámetro a otro dentro del mismo clip. Por ejemplo, puede copiar los fotogramas clave del punto central de un efecto caleidoscopio y pegarlos en el punto central de un efecto de difuminado radial para que ambos tengan rutas idénticas.

Incluso puede copiar y pegar fotogramas clave dentro de un mismo parámetro, lo cual permite crear un patrón repetido, o mover una animación desde el principio de un clip hasta un punto de más adelante en el tiempo.

Los fotogramas clave pueden copiarse a partir de cualquier parámetro, incluidos los parámetros en efectos de clip (como opacidad, posición y volumen de audio), parámetros en efectos aplicados a partir del explorador de efectos (como difuminado gaussiano o ecualización de canal) e incluso parámetros de título publicados. Cualquier fotograma que permita ser seleccionado también podrá ser cortado, copiado y pegado.

Nota: Hay fotogramas clave de ciertos parámetros que solo pueden ser pegados a un parámetro similar. Puede pegar, por ejemplo, fotogramas clave de volumen de audio de la animación de volumen de un clip a la de otro clip, pero no puede pegar esos fotogramas a la animación de opacidad de un clip.

Los fotogramas clave siempre se pegan de modo que su inicio coincida con la posición del cursor de reproducción o el Skimmer y, además, se requiere que haya un parámetro específico seleccionado antes de elegir el comando Pegar. Si el cursor de reproducción o el Skimmer no se encuentran situados sobre el clip seleccionado, no se pegará ningún fotograma clave.

Nota: Los fotogramas clave pegados reemplazan cualquier fotograma clave aplicado al parámetro destino dentro del intervalo de tiempo en el que se pegan. Los fotogramas clave de fuera del intervalo de tiempo sobre el que se pega no se ven afectados. Por ejemplo, si selecciona un intervalo de fotogramas clave de opacidad que cubre un intervalo de 5 segundos y los pega al nuevo ajuste de opacidad de otro clip, los fotogramas de dentro de los 5 segundos que empiezan en el cursor de reproducción o el Skimmer se reemplazan con los fotogramas copiados. Todos los fotogramas clave de antes o de después de ese intervalo permanecen igual.

Copiar o mover fotogramas clave de un clip a otro

- 1 Seleccionar el clip en la línea de tiempo que contiene los fotogramas clave que desea copiar.
- 2 Para mostrar el parámetro específico a partir del cual desea copiar, realice una de las siguientes operaciones:
 - *Para mostrar el editor de animación de vídeo:* Seleccione Clip > Mostrar animación de vídeo (o pulse Control + V).
 - *Para mostrar el editor de animación de audio:* Seleccione Clip > Mostrar animación de audio (o pulse Control + A).

- 3 Haga doble clic sobre el gráfico del parámetro que contiene los fotogramas clave que desea copiar.

El gráfico se expande, revelando fotogramas clave colocados a lo largo de una curva.

Nota: Algunos parámetros le permiten seleccionar fotogramas clave sin expandir el gráfico.

- 4 Con la tecla Mayúsculas pulsada, haga clic sobre los fotogramas clave que desee copiar o arrastre un rectángulo de selección que los rodee.

Los fotogramas clave seleccionados se resaltan en amarillo.

- 5 Realice una de las siguientes operaciones:
 - *Para duplicar los fotogramas clave:* Seleccione Edición > Fotogramas clave > Copiar (o pulse Opción + Mayúsculas + C).
 - *Para mover los fotogramas clave:* Seleccione Edición > Fotogramas clave > Cortar (o pulse Opción + Mayúsculas + X).

Los fotogramas clave se copian al Portapapeles.

- 6 Seleccione el clip en el que desea pegar los fotogramas clave y active la visualización del editor de animación de vídeo o editor de animación de audio para ese clip.

- 7 Haga clic en el nombre o gráfico del fotograma clave de aquel parámetro en el que desea pegar fotogramas clave.

El gráfico queda resaltado al seleccionarlo.

- 8 Sitúe el cursor de reproducción o el Skimmer en el fotograma en el que desea que empiecen los fotogramas clave nuevos.

- 9 Seleccione Edición > Fotogramas clave > Pegar (o pulse Opción + Mayúsculas + V).

Los fotogramas clave se añaden al parámetro seleccionado.

Copiar o mover fotogramas clave de un parámetro a otro

- 1 En el editor de animación de vídeo o editor de animación de audio, seleccione los fotogramas clave que desea copiar.

Pulse Mayúsculas + clic para seleccionar varios fotogramas clave o arrastre un rectángulo de selección alrededor de los que desea seleccionar.

- 2 Realice una de las siguientes operaciones:

- *Para duplicar los fotogramas clave:* Seleccione Edición > Fotogramas clave > Copiar (o pulse Opción + Mayúsculas + C).
- *Para mover los fotogramas clave:* Seleccione Edición > Fotogramas clave > Cortar (o pulse Opción + Mayúsculas + X).

- 3 Seleccione el parámetro en el que desea pegar los fotogramas clave.

Si la función “Aplicar solo a animación” está activada, haga clic en el menú desplegable del parámetro y seleccione el gráfico del parámetro en el que desea copiar o al que desea mover los fotogramas clave. Para obtener más información acerca de la función “Aplicar solo a animación”, consulte [Ajustar efectos de vídeo utilizando fotogramas clave](#) en la página 272.

Nota: Hay fotogramas clave de ciertos parámetros que solo pueden ser pegados a un parámetro similar. Puede pegar, por ejemplo, fotogramas clave de volumen de audio de la animación de volumen de un clip a la de otro clip, pero no puede pegar esos fotogramas a la animación de opacidad de un clip.

- 4 Sitúe el cursor de reproducción o el Skimmer en el fotograma en el que desea que empiecen los fotogramas clave que tiene intención de pegar.

- 5 Seleccione Edición > Fotogramas clave > Pegar (o pulse Opción + Mayúsculas + V).

Los fotogramas clave se añaden al parámetro seleccionado.

Desactivar o eliminar un efecto de un clip

Cuando aplica un efecto a un clip, puede desactivar ese efecto (y conservar sus ajustes) o bien eliminarlo del clip.

Desactivar un efecto de un clip

- 1 Seleccione el clip con el efecto en la línea de tiempo.

- 2 Realice una de las siguientes operaciones:

- Seleccione Clip > Mostrar animación de vídeo (o pulse Control + V) para ver los efectos de vídeo, o seleccione Clip > Mostrar animación de audio (o pulse Control + A) para ver los efectos de audio; a continuación seleccione el efecto y haga clic en su casilla.
- Seleccione el efecto en el inspector de vídeo o en el inspector de audio y haga clic en su casilla azul.

Ahora el efecto no se aplica en el vídeo o el audio. Puede volver a marcar la casilla para activar el efecto de nuevo con sus ajustes intactos.

Eliminar un efecto de un clip

- 1 Seleccione el clip con el efecto en la línea de tiempo.
- 2 Realice una de las siguientes operaciones:
 - Seleccione Clip > Mostrar animación de vídeo (o pulse Control + V) para ver los efectos de vídeo, o seleccione Clip > Mostrar animación de audio (o pulse Control + A) para ver los efectos de audio; a continuación seleccione el efecto y pulse suprimir.
 - Seleccione el efecto en el inspector de vídeo o en el inspector de audio y pulse Suprimir.

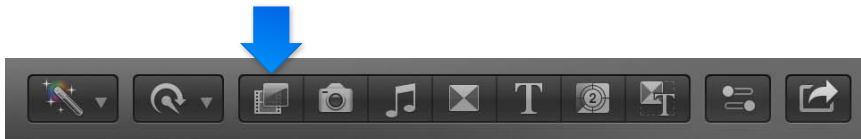
Crear versiones especializadas de los efectos de vídeo en Motion

Muchos de los efectos de vídeo que se proporcionan fueron creados utilizando Motion, una aplicación de Apple diseñada para trabajar con Final Cut Pro. Puede abrir cualquiera de estos efectos en Motion, modificarlo y guardar los cambios como un nuevo efecto, que aparecerá en el explorador de efectos.

Importante: Para instalar Motion 5 en el ordenador, siga los pasos que se indican a continuación.

Modificar un efecto de vídeo en Motion

- 1 Haga clic en el botón Efectos de la barra de herramientas.



- 2 En el explorador de efectos, haga Control + clic en el efecto que desea modificar y seleccione "Abrir una copia en Motion" en el menú de función rápida.
Motion se abrirá y aparecerá el proyecto del efecto.
- 3 Modifique el proyecto del efecto.
Para obtener más información, consulte la Ayuda de Motion en <http://help.apple.com/motion>.
- 4 Seleccione Archivo > Guardar como (o pulse Mayúsculas + Comando + S), introduzca un nombre para este nuevo efecto (denominado Plantilla en Motion), asígnelo a una categoría (o cree una categoría nueva), elija un tema (si es necesario) y haga clic en Publicar.

Nota: Si selecciona Archivo > Guardar, el efecto se guarda con el mismo nombre y la palabra "copia" añadida al final.

Añadir generadores

Visión general de generadores

Final Cut Pro incluye varios clips de vídeo, llamados *generadores*, que puede emplear en el proyecto para distintos propósitos. Por ejemplo, puede utilizar generadores para añadir los elementos siguientes:

- *Contenido marcador de posición:* Si al proyecto le falta contenido que aún no se haya grabado o entregado, puede añadir un clip marcador de posición. El generador marcador de posición le permite añadir un clip a la línea de tiempo con un contorno que represente de manera apropiada el contenido que falta. Consulte [Usar un marcador de posición](#) en la página 263.
- *Contador de código de tiempo:* Puede añadir al proyecto un clip de código de tiempo generado para superponer un contador de tiempo sobre el proyecto completo, o una parte. Consulte [Usar un contador de código de tiempo](#) en la página 264.

- *Clip de figura*: Puede elegir de entre una amplia variedad de figuras si desea añadir elementos gráficos al proyecto. Consulte [Usar una figura](#) en la página 264.
- *Clip de fondo de uso general*: Final Cut Pro incluye varios fondos fijos y animados sobre los que puede superponer títulos o efectos de incrustación. Consulte [Usar un fondo](#) en la página 265.

Todos los generadores se añaden como clip en el proyecto, con la duración que tienen por omisión. Se puede cambiar su duración y su posición del mismo modo que cualquier otro clip de vídeo de la línea de tiempo.

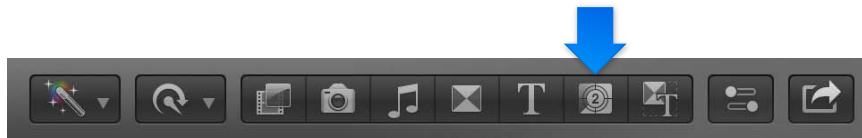
Nota: Los clips de generador no aparecen en el explorador de efectos.

Usar un marcador de posición

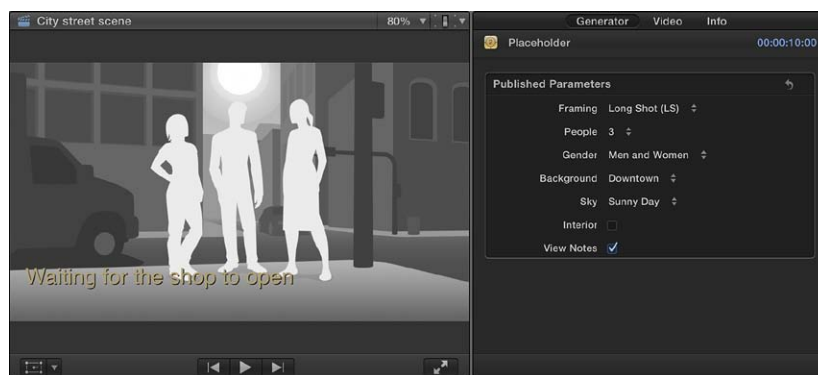
Los marcadores de posición generados resultan de utilidad en muchas ocasiones en las que desea rellenar un hueco en el proyecto con algo que proporcione una pista sobre lo que incluirá el contenido final. Puede configurar clips marcador de posición para que representen una amplia variedad de planos estándar, como un primer plano, un plano grupal, un plano general, etc.

Insertar y configurar un clip marcador de posición

- 1 Arrastre el cursor de reproducción en la línea de tiempo al punto donde desea añadir el clip marcador de posición.
- 2 Realice una de las siguientes operaciones:
 - Seleccione Edición > Insertar generador > Marcador de posición (o pulse Opción + Comando + W).
 - Abra el explorador de generadores haciendo clic en el botón Generadores de la barra de herramientas y, a continuación, haga doble clic sobre la miniatura llamada “Marcador de posición”.



- 3 Seleccione el clip marcador de posición en la línea de tiempo.
- 4 Configure el plano que representará el clip mediante los ajustes del inspector de generador.



- 5 Seleccione “Ver notas” para añadir un área de texto en el visor en la que escribir el texto que corresponda a este clip.

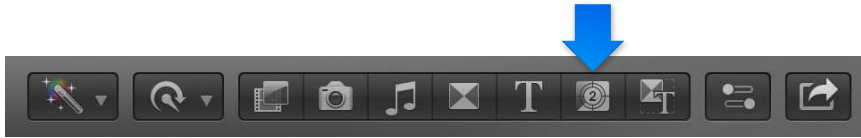
Si prefiere rellenar el hueco de la línea de tiempo con un clip en blanco, puede insertar un *clip de intervalo*. Para obtener más información, consulte [Insertar clips al proyecto](#) en la página 106.

Usar un contador de código de tiempo

Cuando envía el proyecto para que sea revisado, marcarlo con código de tiempo sobreimpreso resulta de utilidad para que el revisor pueda referir sus comentarios sobre fragmentos del proyecto de manera precisa.

Insertar y configurar un contador de código de tiempo

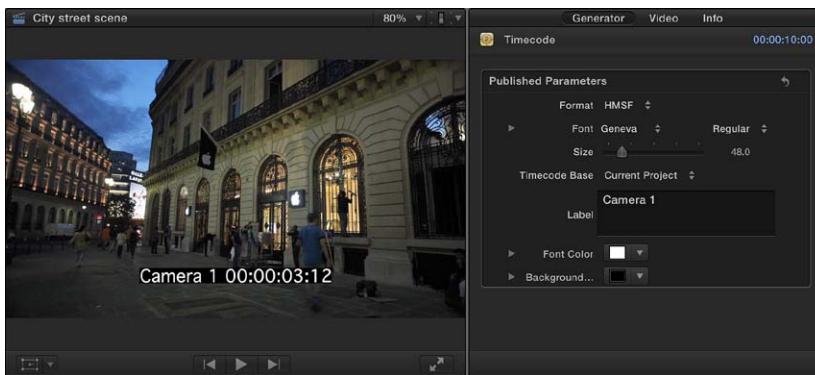
- 1 Abra el explorador de generadores haciendo clic sobre el botón Generadores de la barra de herramientas.



- 2 Arrastre el generador de código de tiempo sobre la pista principal.

Normalmente el clip generador de código de tiempo se coloca al principio del proyecto, pero puede colocarlo en cualquier lugar donde desee que aparezca y ajustar su duración para que coincida con la duración del proyecto.

- 3 Configure los ajustes del código de tiempo en el inspector de generador.



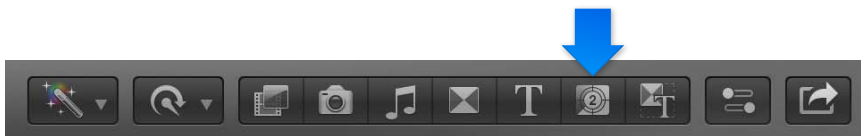
Puede hacer clic en el botón Restablecer  si desea restaurar el generador a sus ajustes por omisión.

Usar una figura

Puede configurar el generador de figuras para que inserte varios tipos de figura, como una estrella, un rombo, una flecha o un corazón. Estas se suelen utilizar encima de la pista principal para añadir un elemento gráfico al proyecto que se pueda animar.

Insertar y configurar una figura

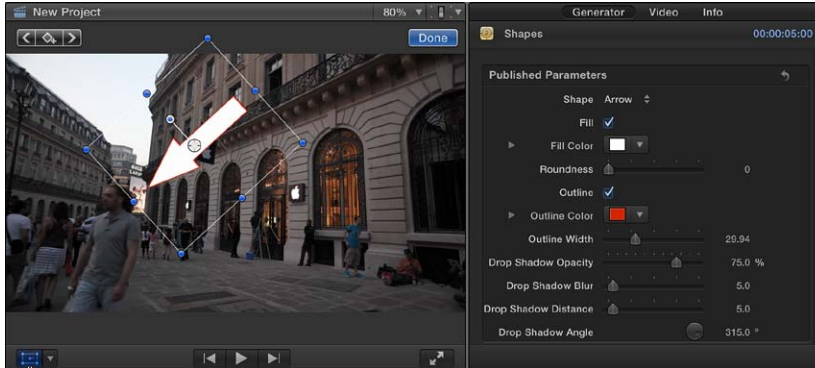
- 1 Abra el explorador de generadores haciendo clic sobre el botón Generadores de la barra de herramientas.



- 2 Arrastre el generador de figuras encima de la pista principal para colocarlo sobre el clip de vídeo en el que desea que aparezca la figura.

La figura por omisión es un círculo blanco.

- 3 Seleccione la figura que desea utilizar en el menú desplegable Figura del inspector de generador.
- 4 Defina el color de relleno, el color y la anchura del contorno, y el sombreado de la figura.
Puede hacer clic en el botón Restablecer ↺ si desea restaurar el generador a sus ajustes por omisión.
- 5 Para cambiar el tamaño, la posición y la rotación de la figura, utilice los efectos integrados Transformación o Distorsión.



Use the Transform effect to change the size, position, and rotation of the shape.

Utilizando estos efectos se puede también animar la figura. Por ejemplo, puede hacer que una flecha siga a una persona a través de una habitación.

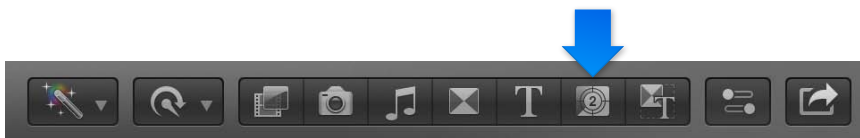
- 6 Para que la figura quede parcialmente transparente, selecciónela en la línea de tiempo y ajuste sus parámetros de opacidad en el inspector de vídeo.

Usar un fondo

Muchos de los generadores proporcionan un fondo general sobre el cual puede colocar efectos integrados, títulos, claves y clips con un canal alfa. Algunos tienen colores sólidos y otros, en cambio, presentan texturas como la madera o la piedra. Algunos generadores incluso tienen movimiento animado, de modo que proporcionan un fondo más interesante.

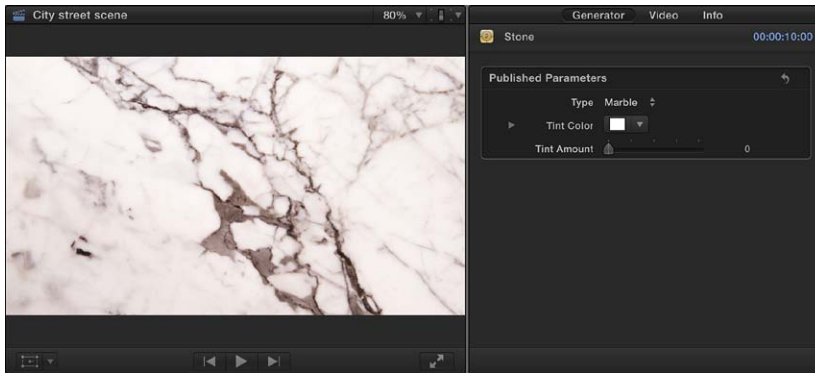
Insertar y configurar un clip de fondo

- 1 Arrastre el cursor de reproducción en la línea de tiempo al punto donde desea añadir el clip de fondo.
- 2 Abra el explorador de generadores haciendo clic sobre el botón Generadores de la barra de herramientas.



- 3 En el explorador de generadores, haga doble clic sobre la miniatura del fondo que desea utilizar.
- 4 Seleccione el clip de fondo en la línea de tiempo.

- 5 Configure el fondo (si es necesario) ajustando las opciones del inspector de generador.



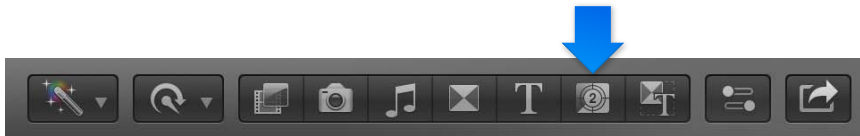
Crear versiones especializadas de los generadores en Motion

Muchos de los generadores disponibles fueron creados utilizando Motion, una aplicación de Apple diseñada para trabajar con Final Cut Pro. Para personalizar los generadores aún más, puede abrirlos en Motion, modificarlos y guardar los cambios como un archivo nuevo, que aparecerá en el explorador de generadores.

Importante: Para instalar Motion 5 en el ordenador, siga los pasos que se indican a continuación.

Modificar un generador o un fondo en Motion

- 1 Abra el explorador de generadores haciendo clic sobre el botón Generadores de la barra de herramientas.



- 2 En el explorador de generadores, haga Control + clic en una miniatura y seleccione "Abrir una copia en Motion" en el menú de función rápida.
Motion se abrirá y aparecerá el proyecto del clip.
- 3 Modifique el proyecto del clip.
Para obtener más información, consulte la Ayuda de Motion en <http://help.apple.com/motion>.
- 4 Seleccione Archivo > Guardar como (o pulse Mayúsculas + Comando + S), introduzca un nombre para este nuevo generador y haga clic en Guardar.

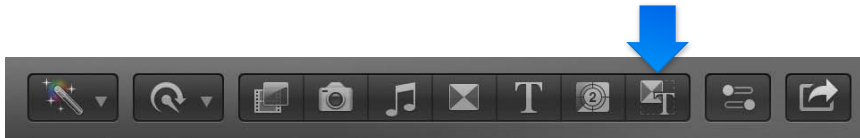
Nota: Si selecciona Archivo > Guardar, el generador se guarda con el mismo nombre y la palabra "copia" añadida al final.

Acerca de los temas

Final Cut Pro incluye una variedad de generadores, transiciones y títulos agrupados en *temas*. Los generadores, transiciones y títulos de cada tema utilizan figuras y colores relacionados, lo cual produce una estética distinta para cada tema.

Los nombres de los temas (por ejemplo, Cuadros, Cómic o Documental) sugieren elementos que se utilizan en ese tema o el tipo de proyecto para el que ese tema sería apropiado. Cada tema puede contener varios generadores y transiciones de vídeo, así como títulos.

Para acceder al explorador de temas, haga clic sobre el botón Temas de la barra de herramientas.



Para obtener más información sobre generadores de vídeo, consulte [Visión general de generadores](#) en la página 262.

Para obtener más información sobre transiciones de vídeo, consulte [Visión general de transiciones](#) en la página 223.

Para obtener más información sobre títulos, consulte [Introducción a los títulos](#) en la página 232.

Usar controles en pantalla

Visión general de controles en pantalla

Muchos efectos, transiciones y otras funciones disponen de controles en pantalla, que se superponen al vídeo en el visor y facilitan el ajuste de varios parámetros. En muchos casos los controles en pantalla son un duplicado de los controles de los inspectores, pero, en otros, son distintos y ofrecen la única manera de ajustar un parámetro en particular.

Los controles pueden realizar funciones tan sencillas como definir el centro de un efecto “Ojo de pez” o tan complejas como definir el diámetro, la anchura y la posición de un efecto Degradado.

Esta sección examina los distintos tipos de controles en pantalla que encontramos en efectos de clip y transiciones. Los controles en pantalla también están disponibles en otras funciones de Final Cut Pro, incluyendo las siguientes:

- *Efectos integrados*: Los controles en pantalla se usan ampliamente en la realización de efectos integrados. Consulte [Visión general de efectos integrados](#) en la página 240.
- *Incrustación de croma*: Para configurar un incrustador de croma se utilizan controles en pantalla especializados. Consulte [Utilizar croma](#) en la página 375.
- *Corrección de color*: Las correcciones de color pueden incorporar controles en pantalla que sirven para crear máscaras de color y de figura. Consulte [Visión general de la corrección de color manual](#) en la página 401.

Mostrar u ocultar controles en pantalla

Los controles en pantalla de las transiciones aparecen al seleccionar una transición. Los controles en pantalla de los efectos de clip aparecen al seleccionar un efecto, o también cuando el cursor de reproducción se coloca sobre un clip o título de la línea de tiempo que contenga un efecto de vídeo aplicado. Además, es posible hacer que se muestren los controles en pantalla, o se oculten.

Nota: Los controles en pantalla siempre están ocultos mientras reproduce un clip en la línea de tiempo.

Mostrar u ocultar los controles en pantalla de una transición

- *Para mostrar los controles en pantalla de una transición*: Seleccione la transición en la línea de tiempo.
- *Para ocultar los controles en pantalla de una transición*: Anule la selección de la transición en la línea de tiempo.

Mostrar u ocultar los controles en pantalla de un efecto de clip

- *Para mostrar los controles en pantalla del efecto:* Coloque el cursor de reproducción sobre un clip que contenga el efecto, o bien seleccione el clip con ese efecto en la línea de tiempo y a continuación seleccione el efecto en el editor de animación de vídeo o en el inspector de vídeo.
- *Para ocultar los controles en pantalla del efecto:* Anule la selección del clip con el efecto en la línea de tiempo, o bien anule la selección de ese efecto en el editor de animación de vídeo o en el inspector de vídeo.

Nota: Si un clip contiene varios efectos que dispongan de controles en pantalla, solo aparecerán los controles del efecto situado más arriba cuando el cursor de reproducción se coloque sobre el clip.

Ejemplos de controles en pantalla

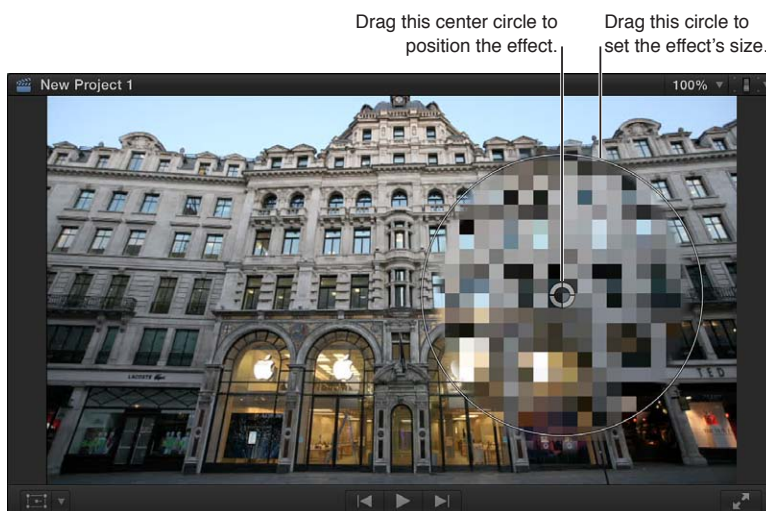
A continuación se muestran varios ejemplos de los controles en pantalla que podría utilizar cuando trabaja con efectos de clip y transiciones. Muchos otros efectos de clip y transiciones usan los mismos controles o controles similares; los ejemplos pretenden ofrecer información general sobre cómo utilizarlos.

Cuando consulte los ejemplos a continuación, recuerde lo siguiente:

- Estos ejemplos se da por supuesto que ya está familiarizado con la aplicación de efectos de clip en los clips de la línea de tiempo.
- Es posible aplicar varios efectos de clip a un mismo clip, sin embargo, para el propósito de estos ejemplos, es preferible aplicar cada efecto de clip en un clip distinto de la línea de tiempo, o bien eliminar el efecto de clip antes de aplicar uno nuevo.
- Estos ejemplos también dan por supuesto que está familiarizado con la función de añadir transiciones con el fin de editar puntos de la línea de tiempo.
- La mayoría de efectos y transiciones tienen ajustes adicionales en el inspector de vídeo o el inspector de transición.

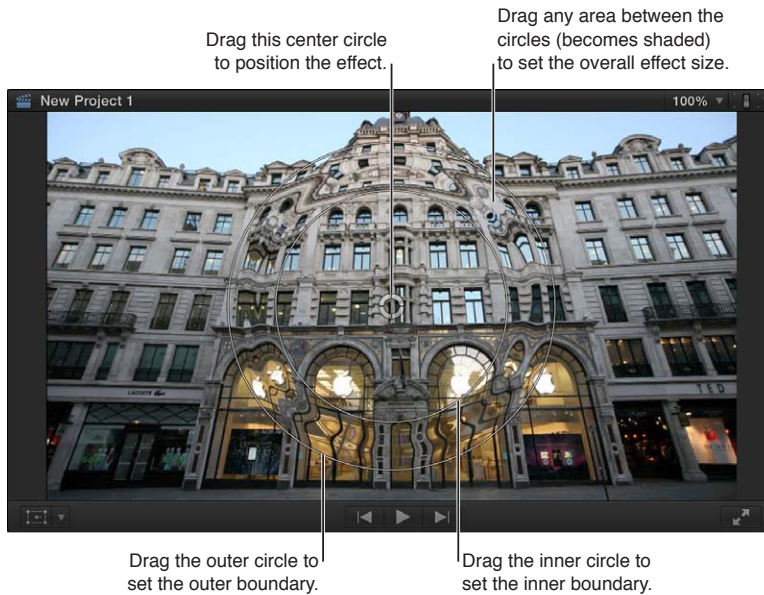
Ejemplo: Usar controles en pantalla para aplicar un efecto Censor

- 1 Abra el explorador de efectos y arrastre el efecto Censor a un clip de la línea de tiempo.
- 2 Para ajustar los controles en pantalla del efecto, realice cualquiera de las siguientes operaciones:
 - *Para posicionar el efecto:* Arrastre el círculo central.
 - *Para definir el tamaño del efecto:* Arrastre el círculo exterior.



Ejemplo: Usar controles en pantalla para aplicar un efecto "Gota de agua"

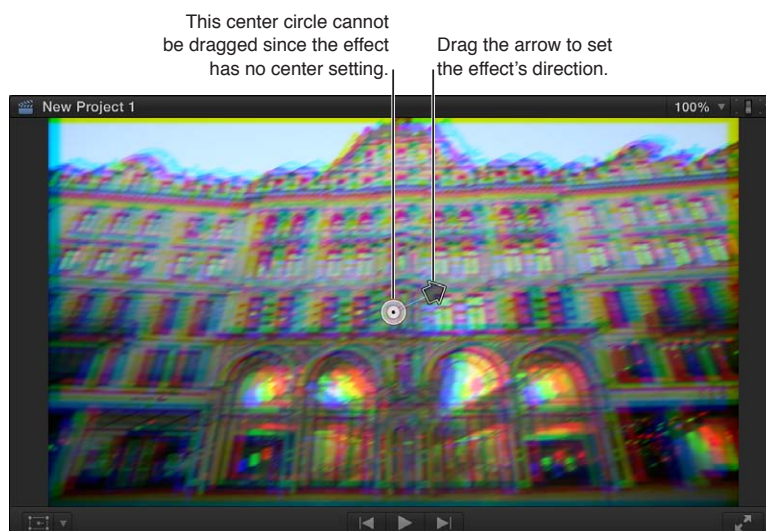
- 1 Abra el explorador de efectos y arrastre el efecto "Gota de agua" a un clip de la línea de tiempo.
- 2 Para ajustar los controles en pantalla del efecto, realice cualquiera de las siguientes operaciones:
 - Para posicionar el efecto: Arrastre el círculo central.
 - Para definir el límite exterior del efecto: Arrastre el círculo exterior.
 - Para definir el límite interior del efecto: Arrastre el círculo interior.
 - Para definir el tamaño general del efecto: Arrastre cualquier área situada entre el círculo interior y el exterior. Aparecerá una zona sombreada cuando el puntero se sitúe sobre esa área.



Ejemplo: Usar controles en pantalla para aplicar un efecto Prisma

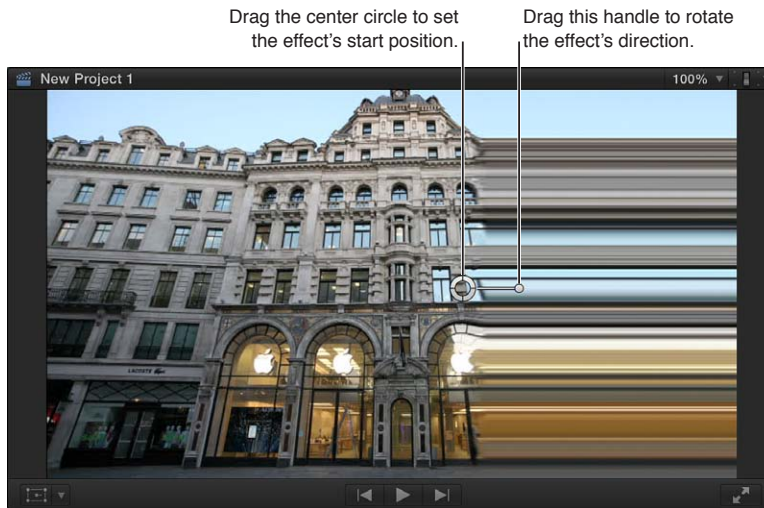
- 1 Abra el explorador de efectos y arrastre el efecto Prisma a un clip de la línea de tiempo.
- 2 Arrastre la flecha para ajustar la dirección del efecto.

Como a este efecto no se le puede configurar el centro, el círculo central no se puede arrastrar.



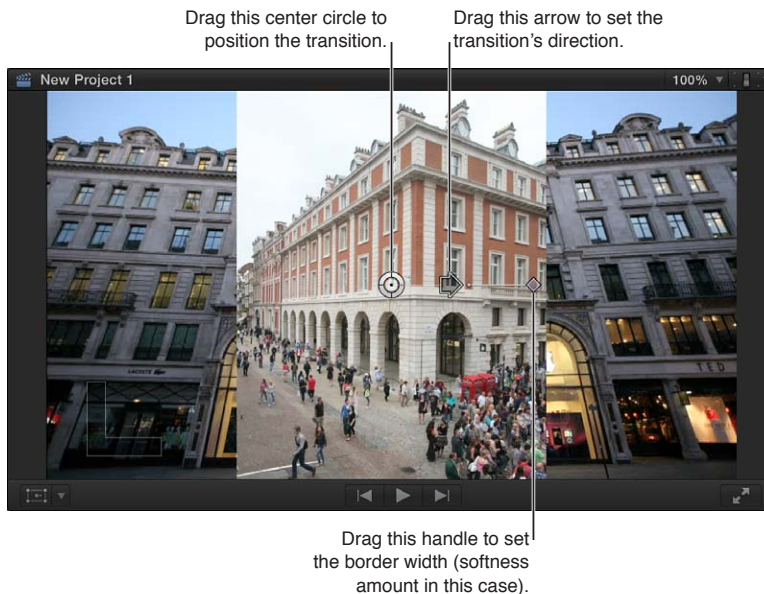
Ejemplo: Usar controles en pantalla para aplicar un efecto Abrasión

- 1 Abra el explorador de efectos y arrastre el efecto Abrasión a un clip de la línea de tiempo.
- 2 Para ajustar los controles en pantalla del efecto, realice cualquiera de las siguientes operaciones:
 - *Para posicionar el efecto:* Arrastre el círculo central.
 - *Para definir la dirección del efecto:* Arrastre el tirador de rotación.



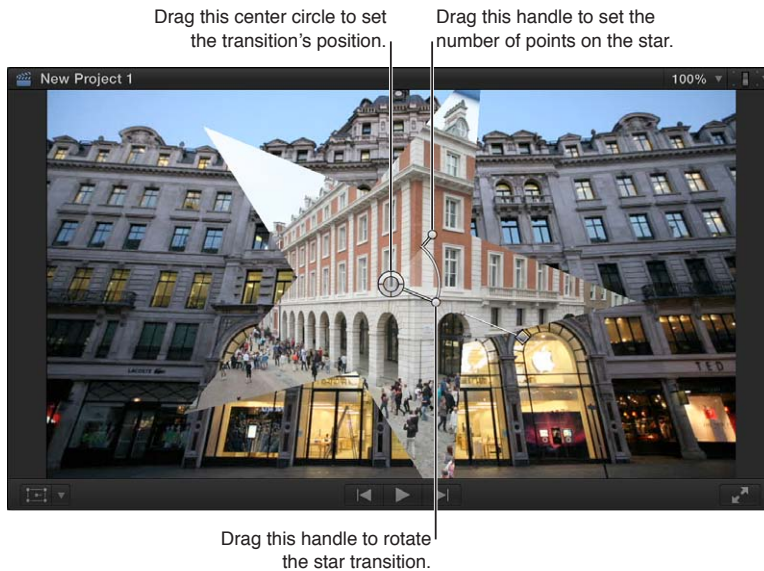
Ejemplo: Usar controles en pantalla para aplicar una transición Centro

- 1 Abra el explorador de transiciones y arrastre la transición Centro a un punto de edición de la línea de tiempo.
- 2 Para ajustar los controles en pantalla de la transición, realice cualquiera de las siguientes operaciones:
 - *Para posicionar la transición:* Arrastre el círculo central.
 - *Para definir la dirección de la transición:* Arrastre la flecha.
 - *Para definir la anchura del borde de de la transición (en este caso, la suavidad):* Arrastre el tirador exterior hacia el círculo central, o lejos de él.



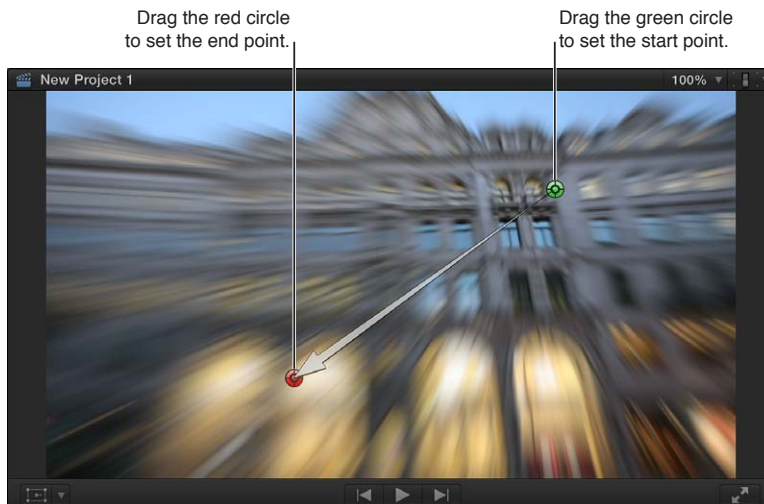
Ejemplo: Usar controles en pantalla para aplicar una transición Estrella

- 1 Abra el explorador de transiciones y arrastre la transición Estrella a un punto de edición de la línea de tiempo.
- 2 Para ajustar los controles en pantalla de la transición, realice cualquiera de las siguientes operaciones:
 - *Para posicionar la transición:* Arrastre el círculo central.
 - *Para definir el número de puntas de la estrella:* Arrastre el tirador largo.
 - *Para girar la estrella:* Arrastre el tirador corto.



Ejemplo: Usar controles en pantalla para aplicar una transición "Zoom y balance"

- 1 Abra el explorador de transiciones y arrastre la transición "Zoom y balance" a un punto de edición de la línea de tiempo.
- 2 Para ajustar los controles en pantalla de la transición, realice cualquiera de las siguientes operaciones:
 - *Para definir el punto inicial de la transición:* Arrastre el círculo verde.
 - *Para definir el punto final de la transición:* Arrastre el círculo rojo.



Usar el editor de animación de vídeo

Visión general de editor de animación de vídeo

Con Final Cut Pro, puede crear sencillos cambios de transcurso temporal en el vídeo, como hacer un fundido de vídeo de invisible a visible al principio de la película. O bien puede realizar sofisticados y precisos ajustes de transcurso temporal a muchos parámetros específicos de efectos de vídeo, transiciones, rutas de movimiento, etc.

En Final Cut Pro, se usan los fotogramas clave y los tiradores de fundido del editor de animación de vídeo para conseguir que los efectos vayan cambiando durante la reproducción.

La palabra *fotograma clave* procede del flujo de trabajo tradicional de la industria de animación, en la que solo los fotogramas importantes (los de referencia) de una secuencia animada se dibujaban para esbozar el movimiento de un personaje a lo largo del tiempo. Una vez determinados los fotogramas clave, otro artista dibujaba todos los fotogramas intermedios.

Con Final Cut Pro, puede definir los parámetros de valores específicos en momentos específicos (que se representan con fotogramas clave) y Final Cut Pro efectuará de forma automática e inmediata la tarea intermedia de calcular todos los valores entre los fotogramas clave. Por ejemplo, para animar un parámetro como el ajuste de rotación o de escala necesitará crear en el clip por lo menos dos fotogramas clave. Final Cut Pro calcula el valor de los ajustes entre los fotogramas clave, creando así un movimiento suave en el transcurso de esos cambios de ajuste.

Es posible configurar fotogramas clave y animar efectos de vídeo y de audio en Final Cut Pro, incluso con parámetros propios de cada efecto y propiedades específicas de cada clip. Para obtener más información sobre la creación de fotogramas clave en audio, consulte [Ajustar efectos de audio utilizando fotogramas clave](#) en la página 205.

Ajustar efectos de vídeo utilizando fotogramas clave

Los fotogramas clave se colocan en puntos específicos de un clip para cambiar el valor del parámetro en esos puntos.

Por ejemplo, si desea que un clip de su proyecto reproduzca un fundido a negro, deberá configurar dos fotogramas clave de opacidad en dos momentos distintos: uno con un valor de 100 (completamente visible) y otro con un valor de 0 (completamente transparente). Final Cut Pro se ocupa de interpolar los valores entre 100 y 0, creando un fundido a negro gradual.

Puede configurar fotogramas clave en la línea de tiempo o bien en el inspector de vídeo. Para ver los fotogramas clave en la línea de tiempo, es necesario mostrar el editor de animación de vídeo de ese clip.

En los efectos integrados de Final Cut Pro aparecen controles adicionales para los fotogramas clave. Consulte [Trabajar con efectos integrados](#) en la página 248.

Para obtener información sobre los fotogramas clave para clips de audio, consulte [Ajustar efectos de audio utilizando fotogramas clave](#) en la página 205.

Añadir fotogramas clave

1 Realice una de las siguientes operaciones:

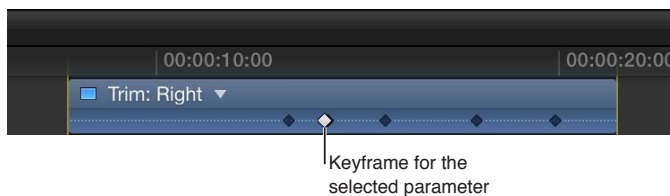
- Seleccione un clip en la línea de tiempo y seleccione Clip > Mostrar animación de vídeo (o pulse Control + V).
- Pulse Control + clic sobre un clip de la línea de tiempo y seleccione "Mostrar animación de vídeo" en el menú de función rápida.

Cada efecto del editor de animación de vídeo tiene un área separada para añadir fotogramas clave.

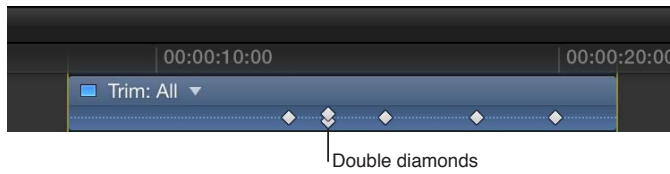


Algunos efectos tienen más de un parámetro y le permiten añadir fotogramas clave a parámetros individuales por separado. Aparecen en el editor de animación de vídeo con un triángulo junto al nombre del efecto o en el inspector de vídeo como controles de parámetro adicionales.

- 2 Seleccione el efecto para el que desea añadir fotogramas clave en el editor de animación de vídeo o en la sección Efectos del inspector de vídeo.
- 3 Realice una de las siguientes operaciones:
 - *Para ver los parámetros expandidos en el editor de animación de vídeo:* Haga clic en el triángulo para seleccionar un parámetro individual en el menú desplegable, o seleccione Todos para añadir fotogramas clave a todos los parámetros.
 - *Para ver los parámetros expandidos en el inspector de vídeo:* Cuando coloque el puntero sobre el efecto, haga clic en Mostrar.
- 4 Realice una de las siguientes operaciones para cada efecto:
 - *En el editor de animación de vídeo:* Con la tecla Opción pulsada, haga clic (o pulse Opción + K) en un punto en el control de efecto horizontal donde quiera añadir el fotograma clave. Los fotogramas clave del parámetro que ha elegido aparecerán como rombos blancos, mientras que los fotogramas clave de los demás parámetros del efecto aparecerán en gris.

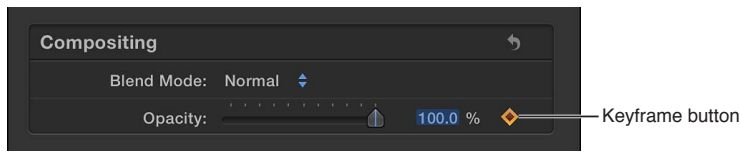


Si elige ver todos los parámetros en el editor de animación de vídeo, los fotogramas clave aparecerán como rombos blancos para todos los parámetros. Los rombos dobles indican que ha añadido un fotograma clave para más de un parámetro en ese punto.

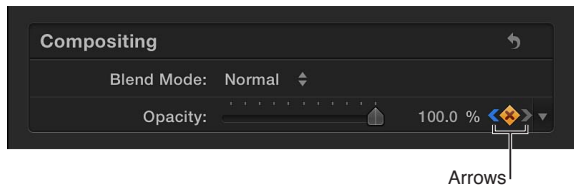


- En el inspector de vídeo: Sitúe el cursor de reproducción en la línea de tiempo en el punto en el que desea añadir un fotograma clave y haga clic en el botón “Fotograma clave” (o pulse Opción + K).

Una vez añadido un fotograma clave, el botón “Fotograma clave” cambia a amarillo, indicando que el cursor de reproducción está situado sobre ese fotograma clave.



Cuando desplaza el cursor de reproducción en la línea de tiempo, aparecen flechas junto al botón “Fotograma clave” en el inspector de vídeo para indicar qué lado del cursor de reproducción tiene fotogramas clave. Para ir al fotograma clave anterior, haga clic en la flecha izquierda o pulse Opción + Cedilla (ç). Para ir al fotograma clave siguiente, haga clic en la flecha derecha o pulse Opción + Apóstrofo (').



5 Añada los fotogramas clave necesarios.

Consejo: Después de añadir un fotograma clave, puede añadir otro automáticamente moviendo el cursor de reproducción en la línea de tiempo y ajustando después el valor del parámetro del efecto en el inspector de vídeo.

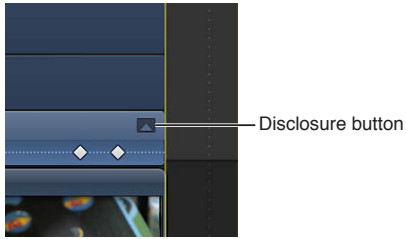
Añadir fotogramas clave automáticamente a lo largo de un área seleccionada

Si un efecto aparece en el editor de animación de vídeo con un botón desplegable, puede usar la herramienta Seleccionar o “Selección de intervalo” para añadir automáticamente fotogramas clave a lo largo de un área seleccionada.

1 Realice una de las siguientes operaciones:

- Seleccione un clip en la línea de tiempo y seleccione Clip > Mostrar animación de vídeo (o pulse Control + V).
- Pulse Control + clic sobre un clip y seleccione “Mostrar animación de vídeo” en el menú de función rápida.

- 2 Seleccione un efecto y haga clic en el botón desplegable para expandirlo en el editor de animación de vídeo.



- 3 En la línea de tiempo, elija Seleccionar, o bien "Selección de intervalo", en el menú desplegable Herramientas de la barra de herramientas (o pulse A para Seleccionar o R para "Selección de intervalo").
- 4 Arrastre por el área del editor de animación de vídeo en la que desea configurar el efecto.
Consejo: Para dejar de seleccionar un intervalo, haga clic en cualquier lugar del fondo de la línea de tiempo.



- 5 Ajuste el efecto dentro del intervalo arrastrando el control horizontal del efecto arriba o abajo.



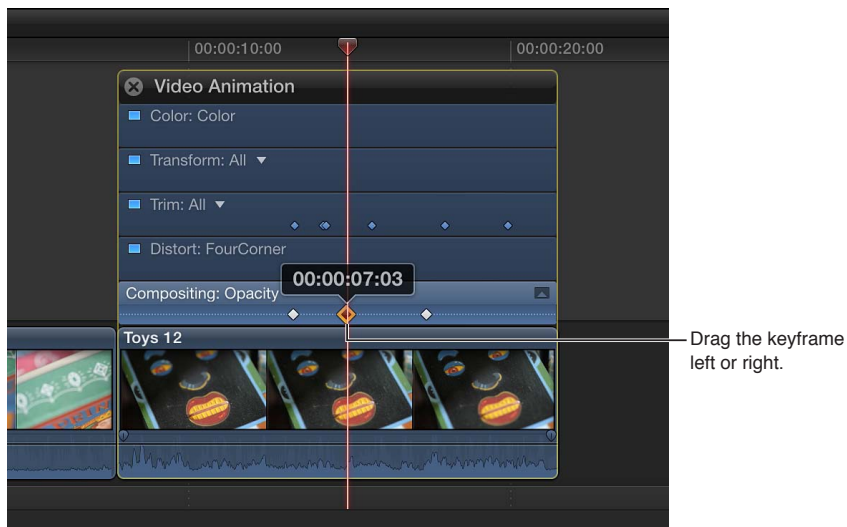
Los fotogramas clave se crean automáticamente a lo largo de los puntos de ajuste dentro del intervalo.



Ajustar fotogramas clave en el editor de animación de vídeo

Puede desplazar los fotogramas clave a izquierda o derecha en el editor de animación de vídeo. Si un efecto aparece con un botón desplegable, puede expandir la visualización del efecto y trasladar fotogramas clave arriba o abajo para cambiar el valor del parámetro.

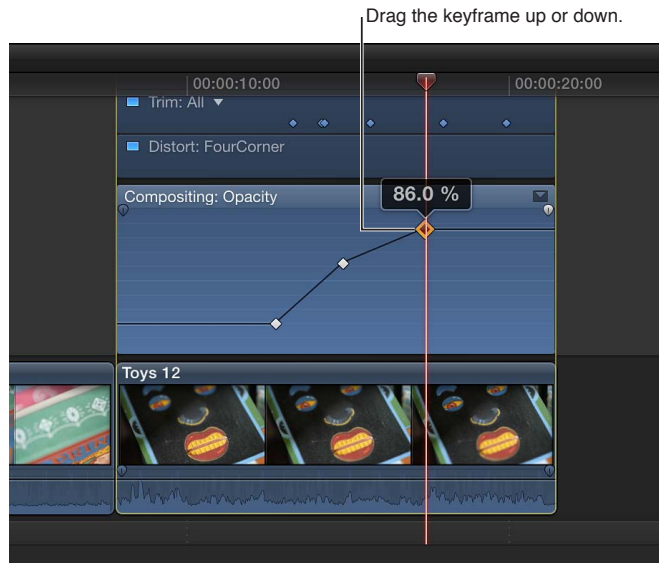
- 1 Seleccione un fotograma clave.
- 2 Realice una de las siguientes operaciones:
 - Para cambiar su posición en el tiempo, arrastre un fotograma clave a izquierda o derecha. A medida que arrastra, aparece el valor del código de tiempo.



- Si un efecto aparece con un botón desplegable, haga clic en el botón (o haga doble clic en el efecto) para expandirlo.



Con el efecto expandido puede arrastrar el fotograma clave arriba o abajo para cambiar el valor del parámetro del efecto.



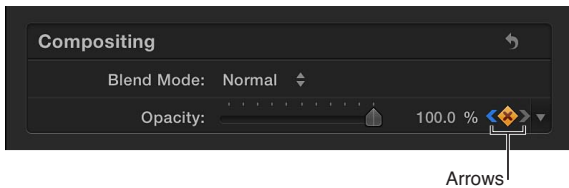
Para añadir otro fotograma clave, con la tecla Opción pulsada, haga clic (o pulse Opción + K) en un punto en el control de efecto donde quiere añadir el fotograma clave. Para añadir un fotograma clave y cambiar el valor del parámetro del efecto al mismo tiempo, con la tecla Opción pulsada, haga clic mientras arrastra el control del efecto arriba o abajo.

Si un efecto aparece con un botón desplegable en el editor de animación de vídeo, también podrá realizar un fundido de entrada o de salida de los efectos de vídeo, o cambiar la forma de la curva del efecto entre los fotogramas clave.

Ajustar fotogramas clave en el inspector de vídeo

Para muchos efectos, el valor del parámetro de los fotogramas clave individuales se ajusta usando el inspector de vídeo.

Cuando desplaza el cursor de reproducción en la línea de tiempo, aparecen flechas junto al botón "Fotograma clave" en el inspector de vídeo para indicar qué lado del cursor de reproducción tiene fotogramas clave. Para ir al fotograma clave anterior, haga clic en la flecha izquierda o pulse Opción + Cedilla (ç). Para ir al fotograma clave siguiente, haga clic en la flecha derecha o pulse Opción + Apóstrofo (').

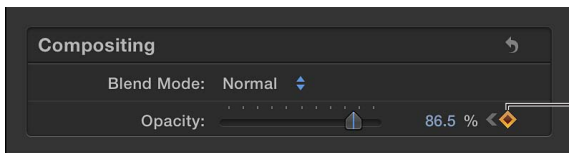


- 1 Seleccione un fotograma clave o sitúe el cursor de reproducción en un fotograma clave y ajuste el valor del parámetro en el inspector de vídeo.
- 2 Para cambiar el valor en el siguiente fotograma clave, vaya al siguiente fotograma clave y vuelva a ajustar el valor.

Eliminar fotogramas clave

Realice una de las siguientes operaciones:

- Seleccione un fotograma clave en el editor de animación de vídeo y pulse Opción + Mayúsculas + Suprimir.
- Vaya a un fotograma clave en el inspector de vídeo y haga clic en el botón "Fotograma clave".



After navigating to a keyframe, click the Keyframe button to delete the keyframe.

Visualizar solo un efecto a la vez en el editor de animación de vídeo

Puede contraer el editor de animación de vídeo para visualizar solo un efecto a la vez. Esto puede ser útil si tiene varios efectos aplicados a un clip y quiere conservar espacio en la pantalla.

- 1 Seleccione Clip > Aplicar solo a animación (o pulse Mayúsculas + Control + V).
- 2 En el editor de animación de vídeo, haga clic en el triángulo junto al nombre del efecto mostrado para seleccionar un efecto en el menú desplegable.

Nota: Cuando "Aplicar solo a animación" está activado, no puede eliminar efectos en el editor de animación de vídeo.

Para desactivar "Aplicar solo a animación", seleccione Clip > Aplicar solo a animación (o pulse Control + Mayúsculas + V).

Ocultar la animación de vídeo de un clip

Realice una de las siguientes operaciones:

- Seleccione el clip en la línea de tiempo y seleccione Clip > Ocultar animación de vídeo (o pulse Control + V).
- Haga clic en el botón Cerrar (X) en la esquina superior izquierda del editor de animación de vídeo.
- Pulse Control + clic sobre el clip en la línea de tiempo y seleccione "Ocultar animación de vídeo" en el menú de función rápida.

Modificar grupos de fotogramas clave

Existen muchas formas de modificar fotogramas clave con las que puede crear animaciones sencillas o complejas. Aparte de modificar fotogramas clave individuales tal como se ha detallado en la sección anterior, también puede modificar grupos de fotogramas clave, curvas de efecto (los segmentos de línea entre fotogramas clave) o el conjunto completo de fotogramas clave de un parámetro concreto, además de poder efectuar todos estos cambios con gran precisión.

Seleccionar y modificar varios fotogramas clave

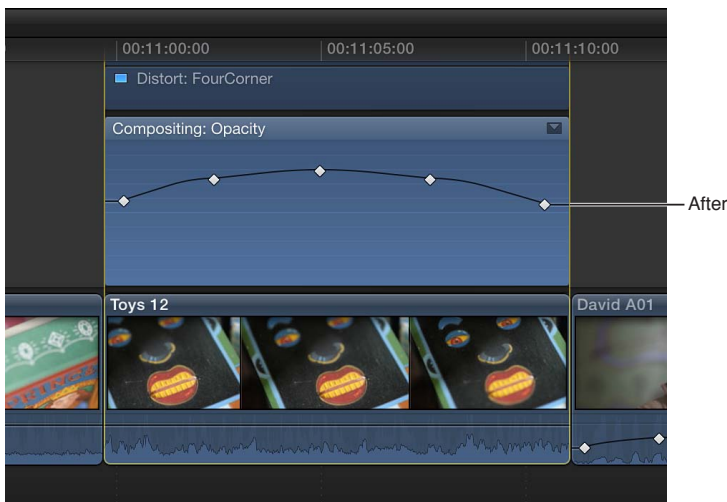
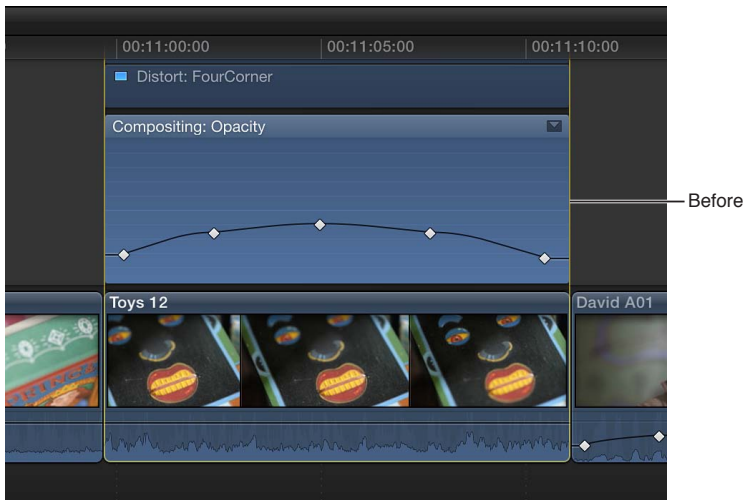
- 1 Para seleccionar varios fotogramas clave en el editor de animación de vídeo, el editor de animación de audio o directamente en el cuerpo del clip (en fotogramas clave a nivel de audio), realice una de las siguiente operaciones:
 - Pulse Mayúsculas + clic en más de un fotograma clave.
Se seleccionarán todos los fotogramas clave intermedios. No es posible seleccionar fotogramas clave que no sean adyacentes.
 - Arrastre un rectángulo de selección que rodee los fotogramas clave que desea seleccionar.
Nota: En el editor de animación de vídeo, o el editor de animación de audio, puede seleccionar un intervalo arrastrando con la herramienta Seleccionar o la herramienta "Selección de intervalo". Para seleccionar un intervalo de fotogramas clave que se muestra en el cuerpo del clip (como fotogramas clave de audio) deberá utilizar la herramienta "Selección de intervalo".
- 2 Para modificar los fotogramas clave seleccionados, realice una de las siguientes operaciones:
 - *Para mover el grupo a una ubicación en el tiempo distinta:* Arrastre horizontalmente cualquiera de los fotogramas clave individuales.
 - *Para cambiar el valor de todos los fotogramas clave:* Arrastre verticalmente cualquiera de los fotogramas clave individuales.
Al arrastrarlos, los distintos valores de fotograma clave se mantienen relativos entre ellos; sin embargo, si "aplana" la curva arrastrando al máximo arriba o abajo en el gráfico, los valores de fotograma clave permanecerán en ese estado plano con todos sus fotogramas clave compartiendo el mismo valor.
 - *Para aplicar a los valores relativos un aumento de 1:* Pulse Opción + flecha arriba.
 - *Para aplicar a los valores relativos una reducción de 1:* Pulse Opción + flecha abajo.
 - *Para mover ambos fotogramas clave atrás en el tiempo 1 fotograma:* Pulse Coma (,).
 - *Para mover ambos fotogramas clave adelante en el tiempo 1 fotograma:* Pulse Punto (.).

Consejo: También puede modificar dos fotogramas clave cualquiera simultáneamente seleccionado el segmento de línea que hay entre ellos y, a continuación, realizando cualquiera de los pasos descritos anteriormente.

Ajustar todos los fotogramas clave de una curva

- En el editor de animación de vídeo, el editor de animación de audio o directamente en el cuerpo del clip (en fotogramas clave a nivel de audio), mantenga pulsadas las teclas Comando y Opción y, a continuación, arrastre o un fotograma clave, o bien una curva arriba o abajo.

Todos los fotogramas clave se ajustan en la misma magnitud, conservando la forma original de la curva. Sin embargo, si “aplana” la curva arrastrando al máximo arriba o abajo en el gráfico, los valores de fotograma clave permanecerán en ese estado plano con todos sus fotogramas clave compartiendo el mismo valor.



Puede también copiar fotogramas clave específicos entre distintos atributos o distintos clips. Consulte [Copiar y pegar fotogramas clave](#) en la página 259.

Ajustar curvas de efecto mediante tiradores de fundido o animación con fotogramas clave

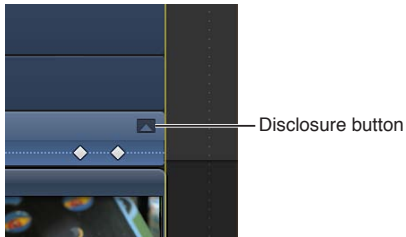
Algunos efectos del editor de animación de vídeo incluyen tiradores de fundido que le permiten ajustar el tiempo que tarda un efecto en completar un fundido de entrada o salida. Por ejemplo, puede usar tiradores de fundido para ajustar cuánto tiempo tarda un efecto de opacidad en completar su fundido de entrada, cuánto tarda en completar su fundido ascendente desde negro, o cuánto tarda en completar su fundido a negro.

Además, puede mover los fotogramas clave arriba o abajo y así crear una curva para el parámetro del efecto, y cambiar la forma de la curva (interpolación) entre un fotograma clave y otro.

Crear un fundido o una curva de efecto suaviza la transición de modo que los cambios del efecto parezcan más naturales al reproducir el clip.

Modificar un efecto usando tiradores de fundido

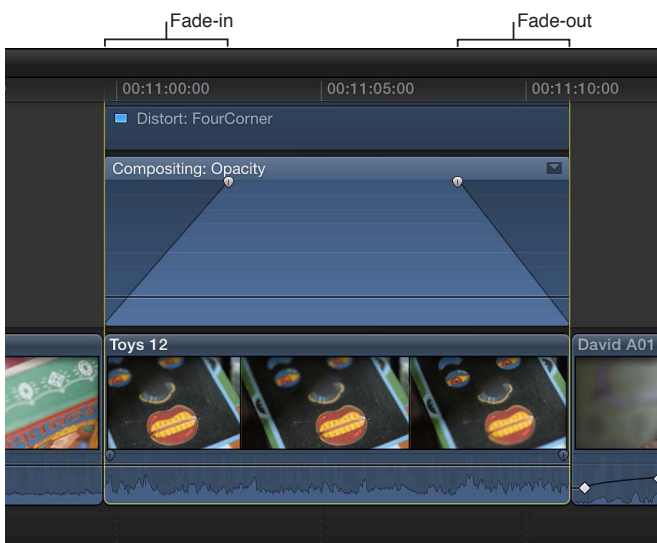
- 1 Haga clic en el botón desplegable para expandir el efecto en el editor de animación de vídeo.



Nota: Si un efecto no dispone de botón desplegable, no tiene tiradores de fundido.

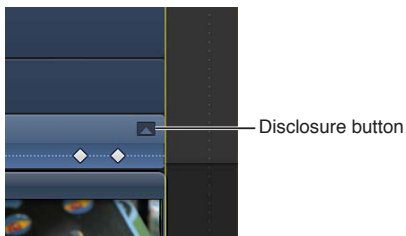
- 2 Arrastre el tirador de fundido al punto del clip en el que desea que comience o termine el fundido.

Los tiradores de fundido del principio de un clip crean un fundido de entrada, mientras que los tiradores de fundido al final de un clip crean un fundido de salida.



Modificar un efecto usando fotogramas clave

- Haga clic en el botón desplegable para expandir el efecto en el editor de animación de vídeo y realice cualquiera de las siguientes operaciones:



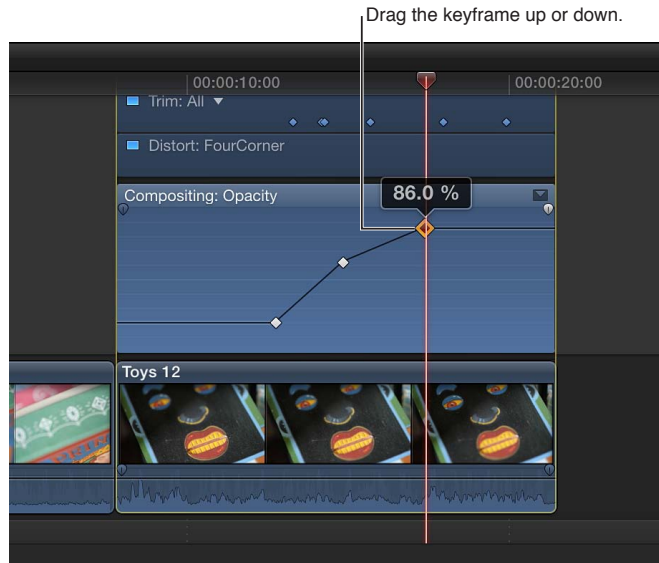
Nota: Si un efecto no dispone de botón desplegable, no podrá mover los fotogramas clave arriba o abajo.

- *Para añadir un fotograma clave:* Con la tecla Opción pulsada, haga clic (o pulse Opción + K) en un punto en el control de efecto donde quiera añadir el fotograma clave.

Consejo: Para añadir un fotograma clave y cambiar el valor del parámetro del efecto al mismo tiempo, con la tecla Opción pulsada, haga clic mientras arrastra el control del efecto arriba o abajo.

- Para cambiar el valor del parámetro del efecto en un fotograma clave concreto: Seleccione un fotograma clave y arrástrelo arriba o abajo.

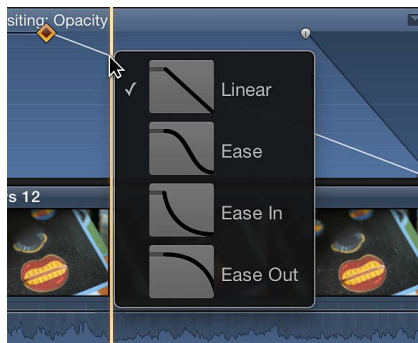
Consejo: Para ajustar valores con mayor precisión, mantenga pulsada la tecla Comando mientras arrastra el fotograma clave arriba o abajo.



Modificar la forma de la curva (interpolación) entre fotogramas clave

Realice una de las siguientes operaciones:

- Con la tecla Comando pulsada, arrastre la línea horizontal que hay entre los fotogramas para crear una curva.
- Haga Control + clic en la línea entre los fotogramas clave y seleccione una opción de curva en el menú de función rápida.



- *Lineal:* Mantiene una velocidad de cambio constante durante toda la duración del fundido.
- *Atenuación:* Atenúa la entrada y salida del fundido estableciendo el punto medio entre los valores de inicio y fin.
- *Entrada lenta:* Empieza rápidamente desde el valor de inicio y después se mueve lentamente hacia el valor de fin.
- *Salida lenta:* Empieza lentamente desde el valor de inicio y después se mueve rápidamente hacia el valor de fin.

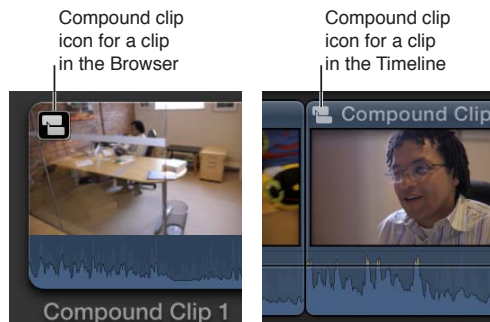
Nota: Únicamente es posible cambiar la forma de la curva entre fotogramas clave en los efectos de vídeo. Solo para el volumen de audio, se puede modificar la forma de la curva de los fundidos que se hayan creado mediante tiradores de fundido, pero no si se crearon mediante fotogramas clave. Consulte [Fundido de entrada/salida de audio](#) en la página 185.

Agrupar clips con clips compuestos

Visión general de clips compuestos

Con Final Cut Pro, puede crear *clips compuestos*, lo que le permite agrupar cualquier combinación de clips en la línea de tiempo o el explorador de eventos y anidar unos clips dentro de otros.

Los clips compuestos pueden contener componentes de clips de audio y vídeo, clips y otros clips compuestos. A efectos prácticos, cada clip compuesto puede considerarse un miniproyecto, con sus propiedades del proyecto propias y diferenciadas. Los clips compuestos funcionan igual que otros clips: se pueden añadir al proyecto, recortarlos, reprogramarlos y añadirles efectos y transiciones. Aparecerán iconos en los clips compuestos del explorador y la línea de tiempo.

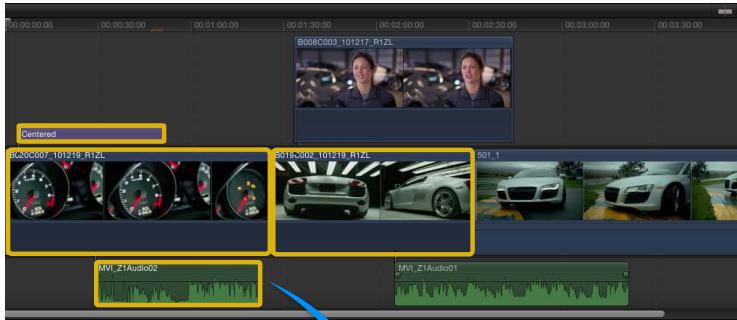


Los clips compuestos tienen multitud de usos. Se puede:

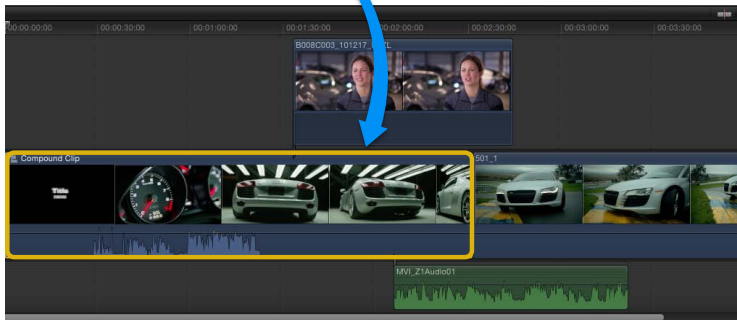
- Simplificar un proyecto complicado creando un clip compuesto independiente para cada sección principal.
- Sincronizar un clip de vídeo con uno o más clips de audio y combinarlos en un clip compuesto, para evitar que se pierda la sincronización involuntariamente.
- Abrir cualquier clip, editar su contenido en la línea de tiempo y cerrarlo a continuación.
- Cree rápidamente un clip compuesto que contenga los clips de un evento, basándose en el orden de clasificación en el explorador.
- Usar un clip compuesto para crear una sección de un proyecto con unos ajustes diferentes de los del proyecto principal.

El siguiente diagrama muestra cómo se podría simplificar un proyecto en la línea de tiempo utilizando clips compuestos:

Selected clips in the Timeline

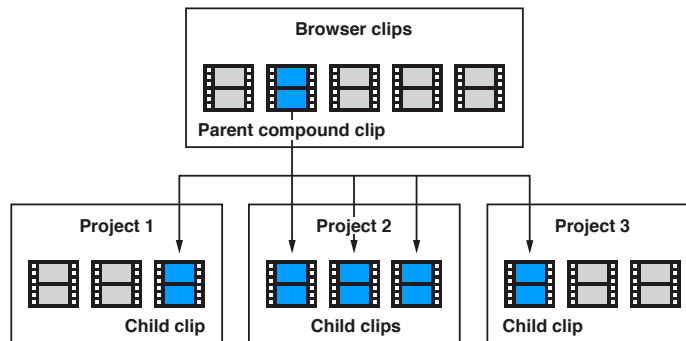


New compound clip



Los clips compuestos tienen las siguientes características:

- Los clips compuestos se crean en el explorador o en la línea de tiempo.
- Cada clip compuesto en la línea de tiempo tiene un clip compuesto “principal” en el explorador.



- Cuando edita los contenidos de cualquier clip compuesto, en realidad está editando el *clip compuesto principal del explorador*. Todos los clips secundarios heredarán cualquier cambio que realice en el clip compuesto principal. Por ejemplo, si elimina un clip de título de los contenidos de un clip compuesto principal, el clip de título también se eliminará de todos sus clips secundarios.

Puede crear un clip compuesto independiente de un clip compuesto ya existente. Por ejemplo, puede tener un clip compuesto con una secuencia de título estándar para su serie de televisión o podcast. Puede crear instancias del clip compuesto únicas (independientes) para cada episodio sin que otras instancias de la secuencia de título se vean afectadas.

También puede crear una instantánea de todo el proyecto. Las instantáneas de proyecto son versiones de copia de seguridad autosuficientes que incluyen clips compuestos o Multicam principales. La duplicación de un proyecto como instantánea realiza copias de los clips compuestos o los clips Multicam principales y los integra en el proyecto de forma que cualquier cambio en otras instancias de los clips no afecta a la instantánea. Para obtener más información, consulte [Duplicar proyectos y clips](#) en la página 67.

Nota: Los clips compuestos en Final Cut Pro X proporcionan toda la funcionalidad de la función de secuencia anidada de Final Cut Pro 7, añadiendo mayor flexibilidad y facilidad de uso.

Crear y desmontar clips compuestos

Puede crear un clip compuesto a partir de clips existentes en la línea de tiempo o el explorador, o bien crear un nuevo clip compuesto vacío en el explorador y añadirle clips en la línea de tiempo. También puede descomponer un clip compuesto en sus distintas partes en la línea de tiempo de modo que los ítems ya no estén agrupados.

Crear un clip compuesto a partir de clips existentes

- 1 Seleccione uno o varios clips en la línea de tiempo o el explorador.

Los clips seleccionados pueden ser cualquier combinación de clips contiguos o no contiguos, clips compuestos, clips de la pista principal o clips conectados.

- 2 Realice una de las siguientes operaciones:

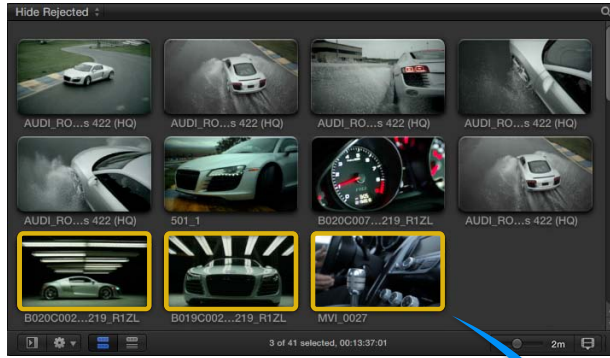
- Seleccione Archivo > Nuevo clip compuesto (o pulse Opción + G).
- Pulse Control + clic sobre la selección y seleccione “Nuevo clip compuesto” en el menú de función rápida.

Nota: Cuando añade un clip compuesto a la línea de tiempo o crea un clip compuesto a partir de clips existentes en la línea de tiempo, está creando una relación directa y activa entre el clip compuesto principal en el explorador y el clip compuesto secundario en la línea de tiempo. Si el clip principal aún no existe en el explorador, Final Cut Pro lo crea automáticamente. Cuando edita los contenidos de un clip compuesto (por ejemplo, recortándolo o añadiéndole efectos a clips albergados en el clip compuesto) en realidad está editando todas las instancias de ese clip compuesto, incluido el clip compuesto principal en el explorador.

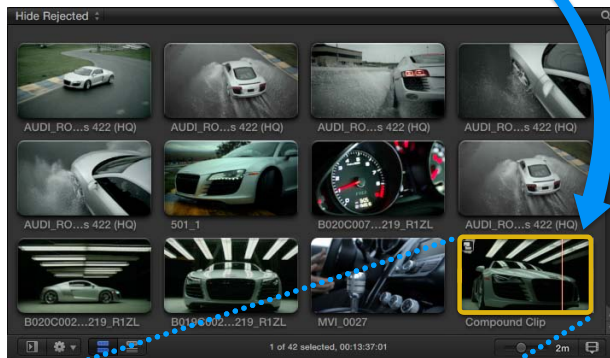
La forma de agrupación de los clips dentro del clip compuesto varía en función de dónde los haya seleccionado:

- *Si ha seleccionado los clips en un evento:* Final Cut Pro crea un clip compuesto nuevo en el evento (aparte de los clips seleccionados) y coloca duplicados de los clips seleccionados de manera horizontal en el clip compuesto nuevo, en el orden en que han sido seleccionados. (Para obtener más información acerca de la creación de un clip compuesto en el explorador, consulte “Crear un clip compuesto vacío,” a continuación.)

Selected clips in the Browser



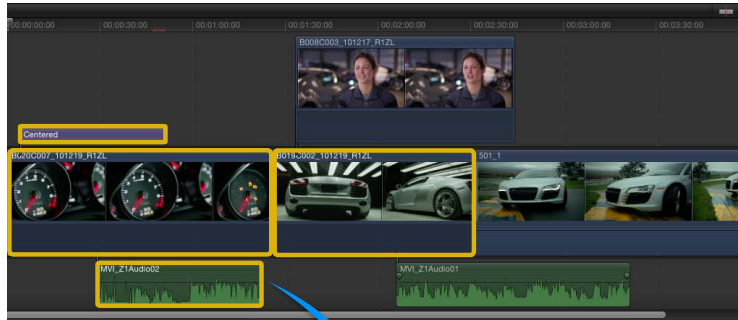
New compound clip



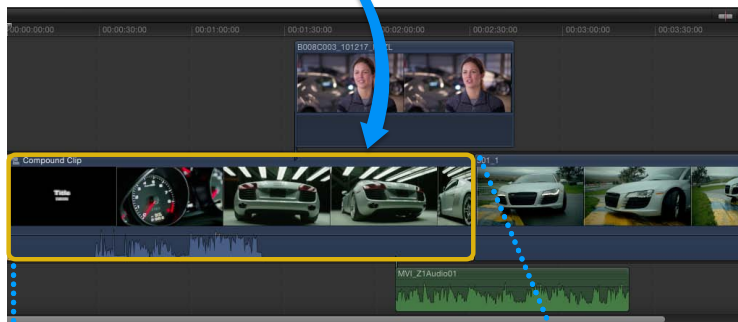
Compound clip contents

- Si ha seleccionado los clips en la línea de tiempo: Final Cut Pro coloca los clips seleccionados en el clip compuesto nuevo siguiendo exactamente su disposición en la línea de tiempo. El nuevo clip compuesto hereda el tamaño y la frecuencia de fotogramas de la línea de tiempo actual.

Selected clips in the Timeline



New compound clip



Compound clip contents

Crear un clip compuesto independiente de un clip compuesto existente

- 1 Seleccione un clip compuesto en la línea de tiempo.
- 2 Seleccione Clip > Nuevo clip principal de referencia.

Final Cut Pro crea un nuevo clip compuesto principal en el explorador. Este comando rompe la relación entre el clip compuesto seleccionado en la línea de tiempo y su clip compuesto principal original (y, además, todos los clips secundarios del clip principal original, en todos los proyectos).

Nota: También puede seleccionar varios clips en el paso 1 y Final Cut Pro creará uno o varios clips principales, en función de las referencias de clip principal existentes.

Crear un clip compuesto vacío

Puede crear clips compuestos nuevos y vacíos para después añadirles clips. Cada clip compuesto se puede considerar como un miniproyecto, con sus propiedades del proyecto propias y diferenciadas.

- 1 En una de las bibliotecas, seleccione un evento al que desee añadirle el clip compuesto.

2 Seleccione Archivo > Nuevo clip compuesto.

En la ventana que aparece, escriba el nombre del clip compuesto en el campo Nombre.

3 Haga clic en "Usar ajustes personalizados" para personalizar aún más los ajustes del clip compuesto.

Nota: Final Cut Pro muestra los ajustes automáticos por omisión, pero recordará los ajustes que utilizó la última vez, por lo que este paso puede ser innecesario.

4 Por omisión, Final Cut Pro define el campo "Código de tiempo inicial" con el valor mínimo posible de código de tiempo en los clips seleccionados. Si desea que el código temporal del clip compuesto comience en un valor distinto, introduzca ese código de tiempo inicial en el campo "Código de tiempo inicial".

5 Para definir los ajustes de vídeo, audio y renderización, haga clic en Personalizar. A menos que tenga un requerimiento específico para el clip compuesto que está creando, es mejor dejar seleccionadas las opciones "Ajustar según el primer clip de vídeo" y "Usar ajustes por omisión".

6 Haga clic en Aceptar.

El nuevo clip compuesto aparece en el evento.

Editar contenidos de un clip estándar en la línea de tiempo

Puede editar los contenidos de un clip estándar.

- Seleccione un clip en el explorador o la línea de tiempo, y elija Clip > Abrir en la línea de tiempo.

La línea de tiempo mostrará los contenidos del clip. La mayoría de clips estándar incluyen un componente de vídeo, un componente de audio, o ambos. No es posible editar los contenidos de estos componentes de vídeo y audio.

Puede añadir material a los contenidos de este clip (añadiéndole clips a esta línea de tiempo). Para cerrar este clip, navegue a un nivel más arriba en el historial de la línea de tiempo.

Nota: Como Final Cut Pro realiza una edición no destructiva, cualquier cambio que haga en los contenidos de un clip estándar o compuesto no afectará a los archivos de contenido fuente correspondientes, los cuales permanecen inalterados en el disco duro del ordenador. Para obtener información sobre la diferencia entre archivos de contenido y clips, consulte [Archivos de contenido y clips](#) en la página 23.

Desmontar ítems del clip

Puede desmontar un clip compuesto o estándar para convertir sus contenidos en clips individuales dentro de la línea de tiempo.

- Seleccione un clip compuesto o estándar en la línea de tiempo y, a continuación, elija Clip > Desmontar ítems del clip (o pulse Mayúsculas + Comando + G).

Final Cut Pro reemplaza el clip seleccionado en la línea de tiempo por los ítems individuales que lo componían.

Si había seleccionado un clip compuesto, sus contenidos retornan a los clips originales que antes formaban el clip compuesto. Sin embargo, el clip compuesto principal permanece en el explorador.

Si el clip seleccionado es un clip estándar, sus contenidos aparecen como clips individuales en la línea de tiempo. La mayoría de clips estándar incluyen un componente de vídeo, un componente de audio, o ambos. El audio aparecerá como un clip conectado.

Gestionar clips compuestos

Existen diversas maneras de gestionar y editar clips compuestos. Por ejemplo, puede abrir clips compuestos (y editar las partes que los componen) en una línea de tiempo separada. Puede navegar arriba o abajo por los distintos niveles del clip compuesto. También puede abrir y editar un clip compuesto a desde dentro de un evento.

Nota: Cuando edita los contenidos de un clip compuesto (por ejemplo, recortándolo o añadiéndole efectos a clips albergados en el clip compuesto) en realidad está editando todas las instancias de ese clip compuesto, incluido el clip compuesto principal en el explorador. Todos los clips secundarios de todos los proyectos heredarán cualquier cambio que realice en las distintas partes del clip compuesto. Estos cambios pueden incluir clips añadidos o eliminados, ajustes de recorte y efectos de vídeo o audio como corrección de color, reprogramación de velocidad de clip, etc. Por ejemplo, si elimina un clip de título de los contenidos de un clip compuesto principal, el clip de título también se eliminará de todos sus clips compuestos secundarios.

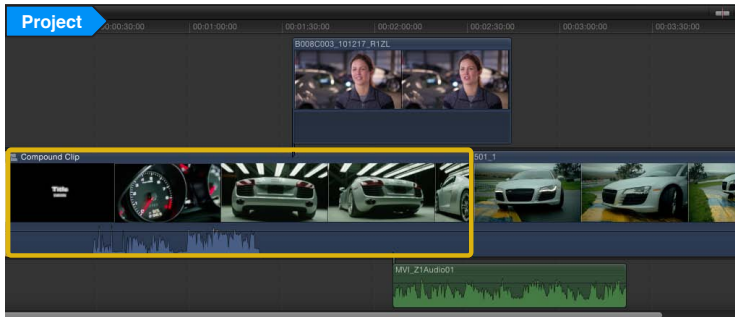
Abrir un clip compuesto para su edición

Realice una de las siguientes operaciones:

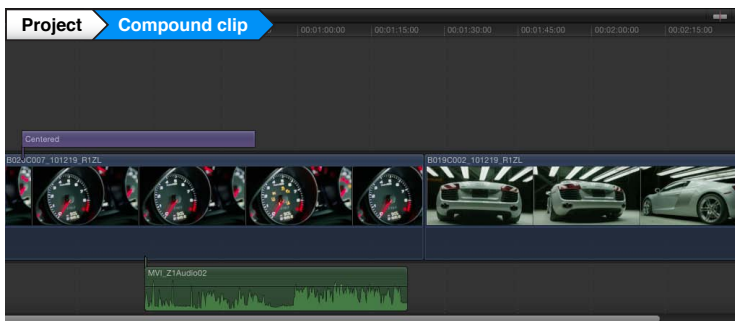
- Seleccione un clip compuesto en el explorador o la línea de tiempo, y elija Clip > Abrir en la línea de tiempo.
- Haga doble clic sobre el fragmento de vídeo de un clip compuesto en la línea de tiempo o el explorador.
- Haga clic en el icono de clip compuesto situado en la esquina superior izquierda de un clip compuesto en la línea de tiempo.

El clip compuesto se abrirá en una nueva visualización de la línea de tiempo, con sus contenidos listos para la edición.

Compound clip in a project in the Timeline



Compound clip opened in a new Timeline view



Nota: Como Final Cut Pro realiza una edición no destructiva, cualquier cambio que haga en los contenidos de un clip estándar o compuesto no afectará a los archivos de contenido fuente correspondientes, los cuales permanecen inalterados en el disco duro del ordenador. Para obtener información sobre la diferencia entre archivos de contenido y clips, consulte [Archivos de contenido y clips](#) en la página 23.

Navegar por los niveles de clip compuesto mediante comandos de menú y funciones rápidas de teclado

Puede navegar arriba o abajo entre los distintos niveles de un clip compuesto.

- *Para moverse hacia delante (bajar un nivel):* Seleccione Visualización > Avanzar en el historial de la línea de tiempo, o pulse Comando + Cedilla (ç).
- *Para moverse hacia atrás (subir un nivel):* Seleccione Visualización > Retroceder en el historial de la línea de tiempo, o pulse Comando + Acento agudo (').

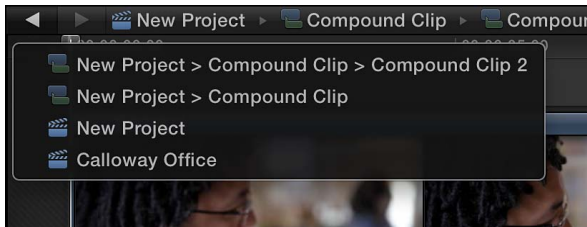
Navegar por los niveles de clip compuesto mediante los botones de flecha

Realice una de las siguientes operaciones:

- Haga clic en las flechas izquierda y derecha situadas en la esquina superior izquierda de la línea de tiempo.



- Haga clic y mantenga pulsada la flecha derecha o izquierda de la esquina superior izquierda de la línea de tiempo, y seleccione un nivel en el menú desplegable.



La flecha izquierda de hecho cierra el clip compuesto actual y abre su clip principal, de modo que el nivel superior es el proyecto o evento que contiene dicho clip compuesto. Si no se dispone de historial navegable, las flechas derecha e izquierda aparecerán atenuadas.

Asegurarse de que todos los contenidos de un clip compuesto aparecen en la película

Cuando edita los contenidos de un clip compuesto, Final Cut Pro indica el límite del clip conectado con un área gris oscuro, tramada, a la izquierda del punto de inicio del clip y a la derecha del punto de fin del mismo.

Si añade clips a los contenidos de un clip compuesto, cualquier parte de cualquier clip que se extienda por el área gris oscuro no aparecerá en el proyecto.



Any clips in the dark gray, cross-hatched area do not appear in your final movie.

Si desea que el material del clip nuevo aparezca en el proyecto, realice una de las siguientes operaciones para hacerle sitio al nuevo material.

- Reduzca la duración total de los otros clips del clip compuesto. Por ejemplo, podría recortar uno o varios clips de dentro del clip compuesto.
- Cierre el clip compuesto para navegar a un nivel más arriba, y amplíe la duración total del clip principal (la "carcasa" del clip compuesto) en la línea de tiempo.

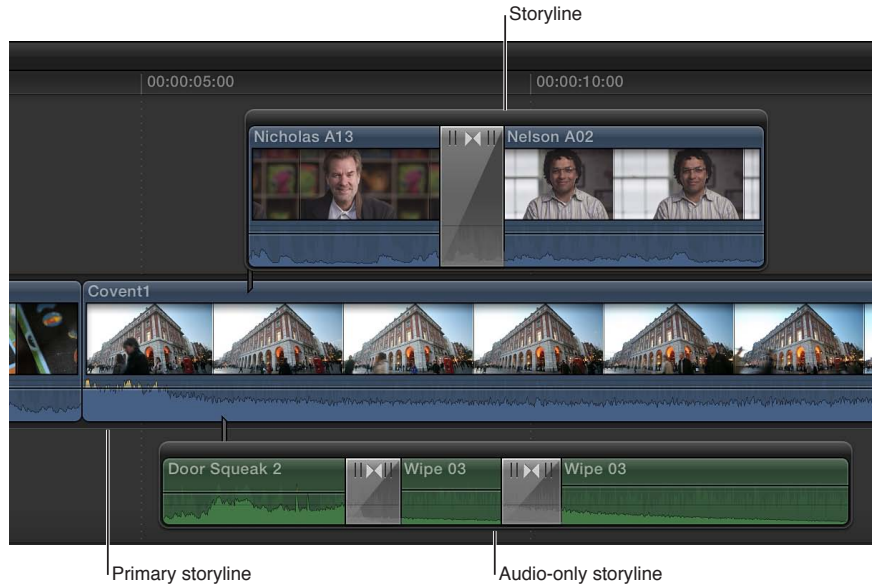
Para obtener más información, consulte [Visión general de recortar](#) en la página 129.

Añadir pistas

Las pistas son secuencias de clips conectados a la pista principal. Estas combinan la comodidad de los clips conectados con la precisión y las posibilidades de edición de la pista principal.

Se pueden usar las pistas por los mismos motivos que los clips conectados (como crear planos de corte, componer títulos y otros gráficos, y añadir efectos de sonido y música).

La única ventaja de las pistas es la capacidad de editar una secuencia de clips conectados dentro del contexto de los otros clips de la línea de tiempo. Por ejemplo, se pueden añadir transiciones de disolución a una serie de títulos superpuestos en una pista y después ajustar la temporización de los títulos para que coincidan con los clips de la pista principal. Al igual que los clips conectados, las pistas pueden contener tanto vídeo como audio, o pueden ser solo de vídeo o solo de audio. Para obtener más información sobre clips conectados, consulte [Conectar clips para añadir planos de corte, títulos y efectos de sonido sincronizados](#) en la página 109.



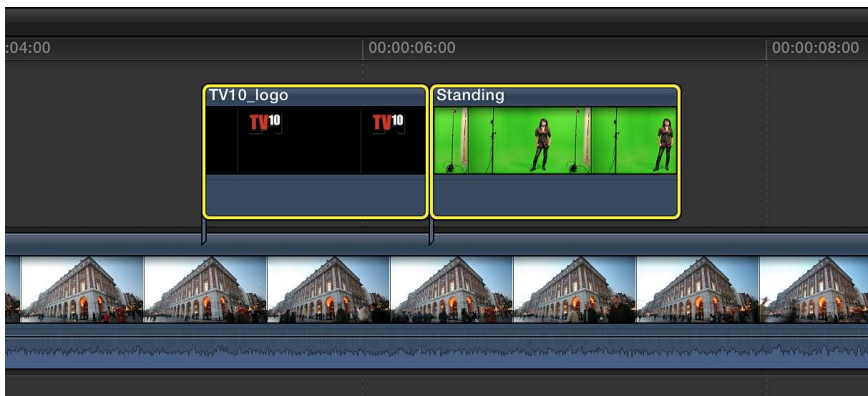
Las pistas se editan con los mismos métodos que se usan para editar la pista principal. Se puede:

- **Añadir clips:** Arrastre clips a la pista para añadirlos, o use los comandos estándar para agregar, insertar, remplazar y sobrescribir.
- **Añadir transiciones, títulos, efectos y generadores:** Añada efectos a una pista arrastrándolos o usando cualquiera de los comandos o funciones rápidas de teclado estándar.
Nota: Al aplicar una transición a un clip conectado a la pista principal, automáticamente se crea una pista para ese clip.
- **Acortar clips:** Use en una pista cualquiera de las ediciones de recorte disponibles, como Ripple, Roll, Slip y Slide. También puede acortar o mover clips dentro de las pistas introduciendo valores de código de tiempo.
- **Cree divisiones:** Defina puntos de inicio y fin de audio y vídeo separados en un clip individual para crear divisiones (cortes en L y cortes en J) en una pista.

Crear o desmontar pistas

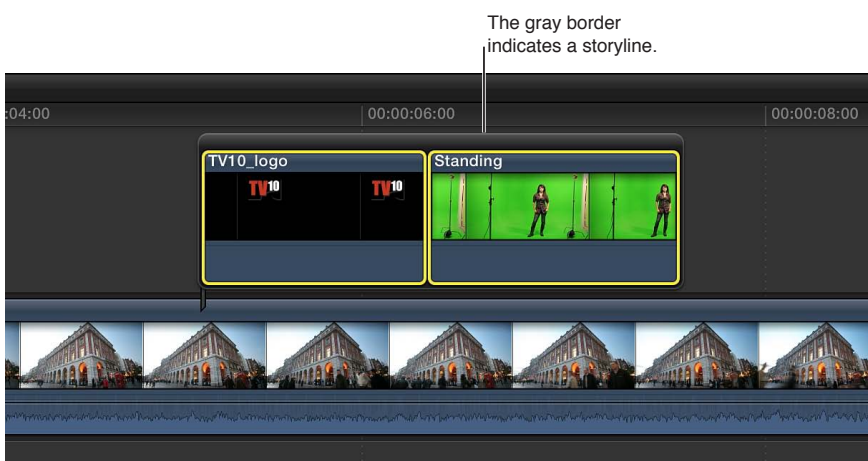
Resulta muy sencillo crear pistas a partir de clips conectados existentes.

1 En la línea de tiempo, seleccione dos o más clips conectados.



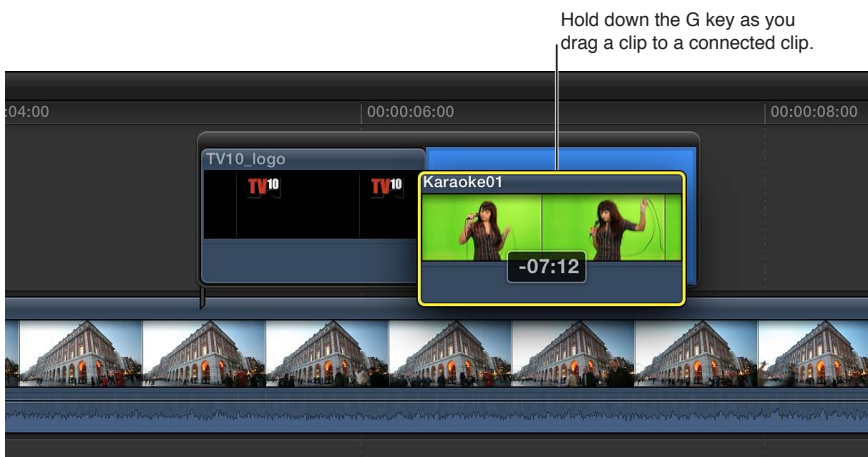
2 Seleccione Clip > Crear pista (o pulse Comando + G).

Aparece un borde gris alrededor de los clips, que indica que se trata de una pista.



Nota: Si los clips conectados originales no son contiguos, Final Cut Pro inserta un clip de intervalo para llenar el hueco entre ellos.

También puede crear una pista manteniendo la tecla G pulsada mientras arrastra un clip a un clip conectado de modo que sus límites se toquen:

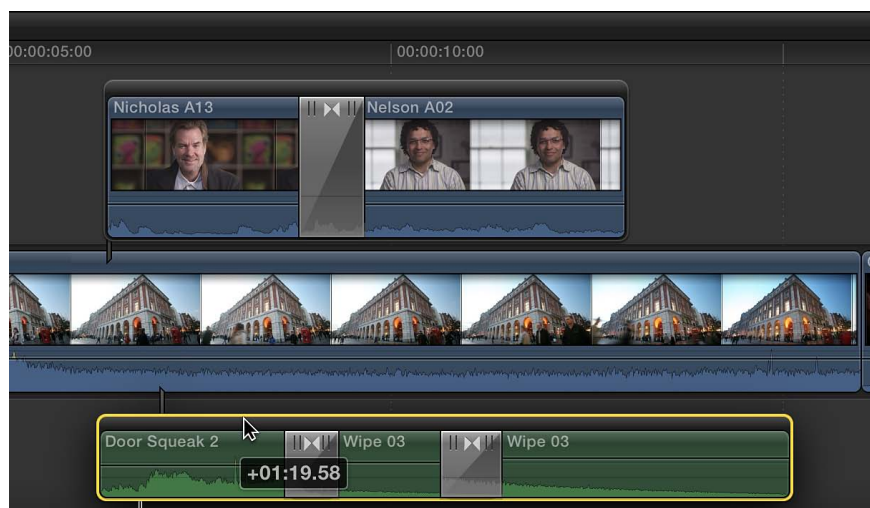


- 3 Para volver a convertir una pista en los clips que lo componen, realice una de las siguientes operaciones:
- Seleccione la pista (haciendo clic en el borde gris) y, a continuación, seleccione **Clip > Desmontar ítems del clip** (o pulse Mayúsculas + Comando + G).
 - Arrastre la pista a la pista principal.

Seleccionar y mover pistas

Puede seleccionar o mover pistas enteras como si fueran clips estándar o clips compuestos. Estos tienen las mismas propiedades de conexión que los clips conectados.

- *Para seleccionar una pista entera:* Haga clic en el borde gris de la pista.
- *Para mover una pista arrastrándolo:* Haga clic en el borde gris de la pista y arrástrelo a izquierda o derecha para conectarlo a un punto distinto a lo largo de la pista principal.



Drag the storyline left or right.

- *Para mover una pista con valores de código de tiempo o funciones rápidas de teclado:* Use las mismas técnicas que emplea para los clips estándar.



Para obtener más información, consulte [Ordenar clips en la línea de tiempo](#) en la página 123.

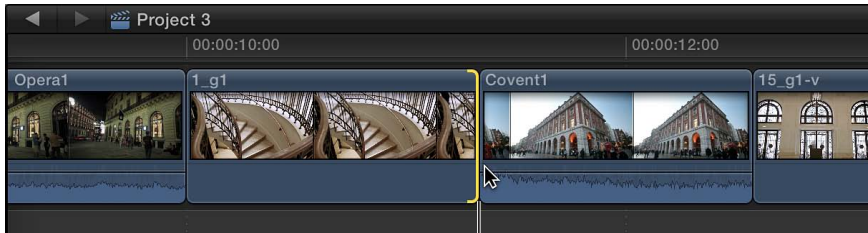
Ajustar con exactitud las ediciones con el editor de precisión

Puede afinar el punto de edición entre dos clips en la línea de tiempo utilizando el editor de precisión, ya que proporciona una visualización ampliada de los clips a cada lado del punto de edición, además de mostrar los fragmentos de cada clip que no están en uso. Puede acortar o extender el final de un clip y el principio del siguiente, ya sea simultáneamente o por separado. Mientras efectúa los cambios, puede ver al instante cómo las ediciones afectan al corte o la transición de un clip al siguiente.

Puede usar la visualización doble del visor mientras recorta puntos de edición en la línea de tiempo. Para obtener más información, consulte [Mostrar información detallada del recorte](#) en la página 144.

Ajustar el punto de edición entre clips con el editor de precisión

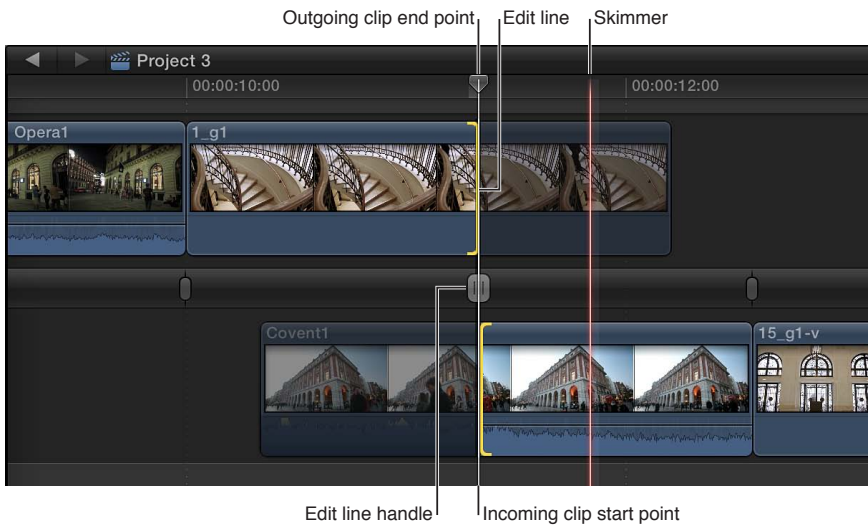
- 1 Elija la herramienta Seleccionar  o la herramienta Acortar  del menú desplegable Herramientas en la barra de herramientas y haga doble clic en el punto de edición que desea recortar en la línea de tiempo.



Double-click the edit point you want to trim.

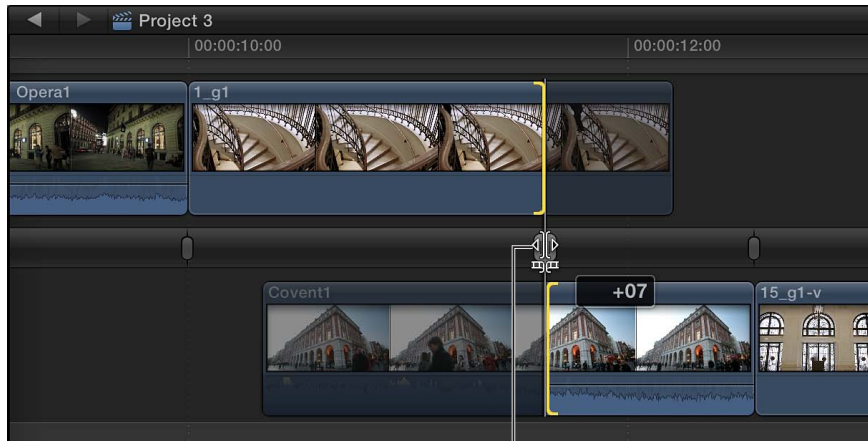
Aparecerá el editor de precisión, ofreciendo una visualización ampliada de los planos de entrada y salida. El punto de edición queda representado por una línea vertical en el centro del editor de precisión. El clip de salida y los clips anteriores a él aparecen en la parte superior de la pista. El clip de entrada y los clips siguientes a él aparecen en la parte inferior.

Los fragmentos atenuados de los clips situados a derecha e izquierda de la línea de edición corresponden al contenido que no está en uso pero sí disponible para efectuar recortes (se denominan *tiradores de contenido*). Puede ojear estas áreas para ver y reproducir el contenido y ayudarle a decidir por dónde recortar.



- 2 Para ajustar el punto de edición, realice una de las siguientes operaciones:

- Desplace la línea de edición situada en el centro del editor de precisión arrastrando su tirador a izquierda o derecha.

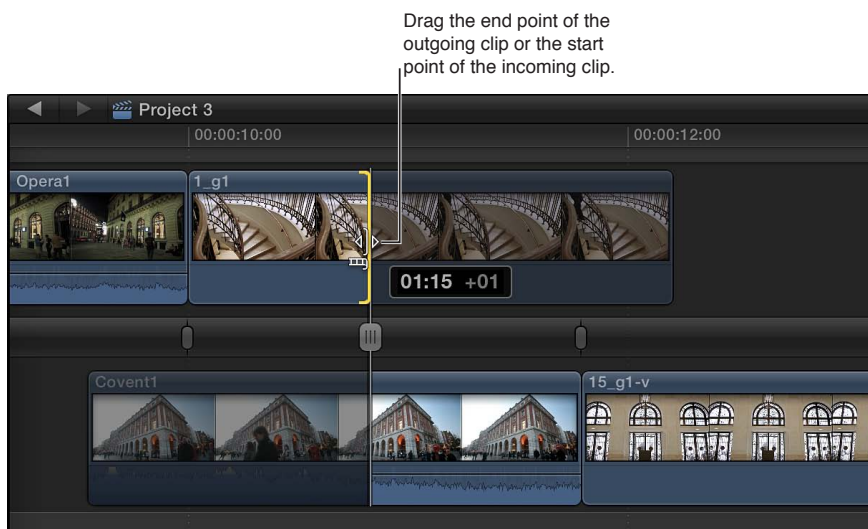


Drag the edit line handle left or right.

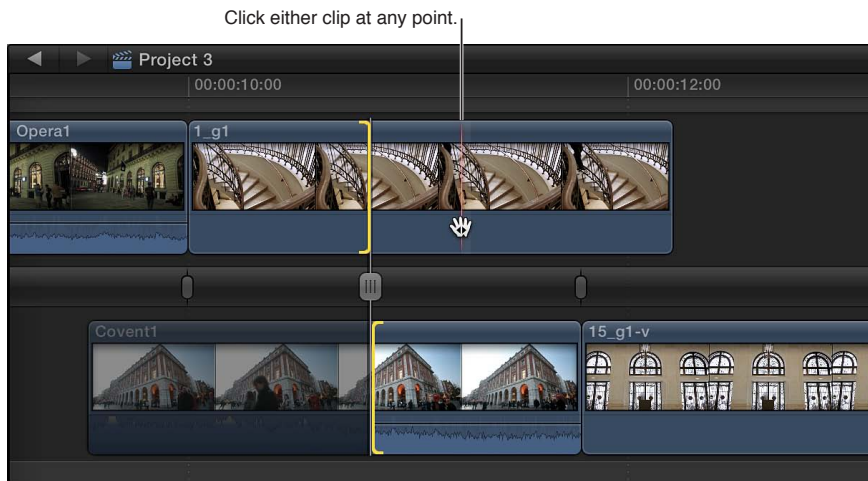
El desplazamiento de la línea de edición entera efectúa una edición Roll.

- Arrastre el punto final del clip de salida o el punto inicial del clip de entrada. Esto efectúa una edición Ripple.

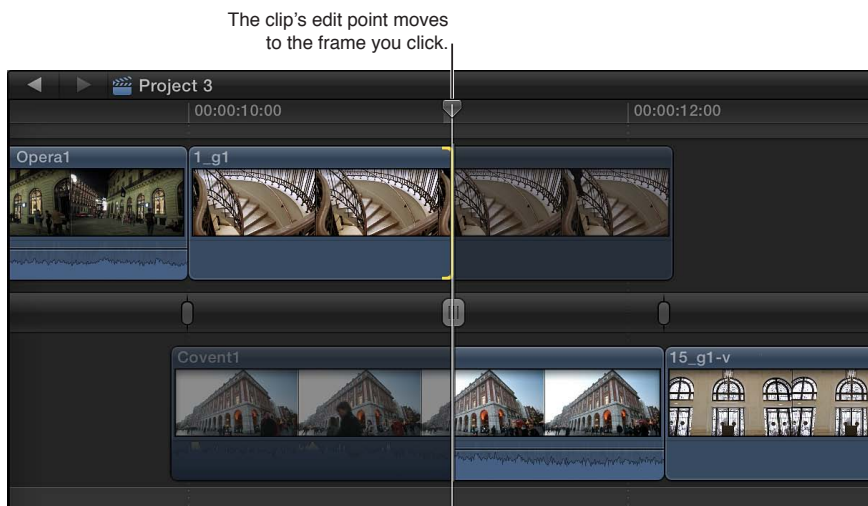
Nota: Puede arrastrar la línea de edición o los puntos de edición individuales siempre y cuando disponga de tiradores de contenido. Cuando extiende un clip hasta su límite de duración máxima en cualquier dirección, su borde se volverá de color rojo.



- Siga ojeando y haga clic sobre cualquier punto del clip de salida o el clip de entrada.



El punto de edición del clip se ajusta al fotograma en el que haya hecho clic. Esto equivale a una edición Ripple.



También puede introducir un valor de código de tiempo para ajustar el punto de edición de forma numérica. Si selecciona el punto final del clip saliente o el punto inicial de clip entrante, se efectúa una edición Ripple. En caso contrario, se efectúa una edición Roll.

- 3 Para navegar hasta otro punto de edición, realice una de las siguientes operaciones:
 - *Para ir directamente a un punto de edición:* Haga clic en el otro punto de edición.
 - *Para ir al punto de edición siguiente o anterior:* Pulse la tecla flecha arriba o flecha abajo.
- 4 Para cerrar el editor de precisión, realice una de las siguientes operaciones:
 - Haga doble clic en el punto de edición actual o pulse la tecla Esc (Escape).
 - Haga clic en el botón "Cerrar editor de precisión" situado en la esquina inferior derecha de la línea de tiempo.

Crear divisiones

Final Cut Pro permite ajustar puntos inicial y final independientes para el audio y el vídeo de un clip individual. Estas ediciones, denominadas *divisiones*, pueden usarse en multitud de situaciones: en escenas de diálogo, en cortes a material B-roll ilustrativo durante una entrevista, o en la transición de una escena a otra.

Se puede usar una división para introducir el sonido de un nuevo plano o escena antes de pasar al vídeo de dicho plano o escena. A la inversa, se puede utilizar una división para extender el audio de un plano al plano siguiente. Por ejemplo, podría realizar un corte a partir de un clip en el que aparece una persona hablando para incorporar la imagen de una persona escuchando, mientras el audio del primer clip continúa.

La técnica de división obtiene como resultado clips en forma de L y de J con audio que se extiende hacia la izquierda o la derecha. Se conocen como *cortes en L* y *cortes en J*.

Nota: Cuando efectúe divisiones en un proyecto, es recomendable que seleccione Visualización > Expandir clips de audio/vídeo > Para divisiones (de modo que aparezca una marca de verificación al lado de la opción de menú). Este ajuste le proporciona una visualización más precisa de todas sus divisiones.

Crear una división arrastrando

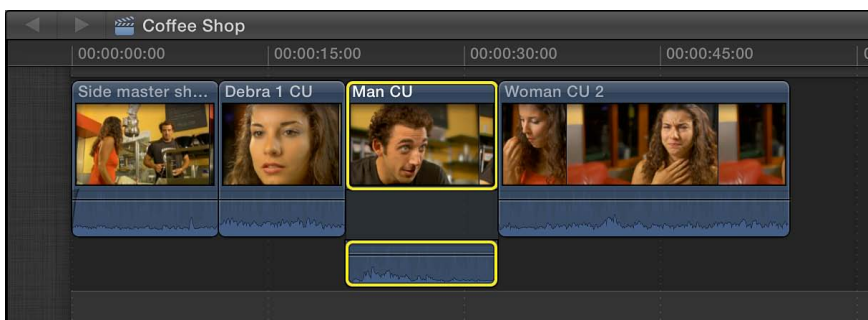
Para crear una división, es necesario extender el audio de un clip hasta un clip vecino. En este ejemplo, el audio del primer plano del hombre se extiende hasta el primer plano de la mujer para crear un corte en J.

- 1 Añada clips a la línea de tiempo en el orden en el que desea que aparezcan en la película.



- 2 Para mostrar por separado el audio del clip que desea editar, realice una de las siguientes operaciones:
 - En la línea de tiempo, seleccione el clip cuyo audio desea expandir y, a continuación, Clip > Expandir audio/vídeo (o pulse Control + S).
 - Haga doble clic sobre la onda de audio del clip.

Los fragmentos de audio y vídeo del clip aparecen como componentes separados que puede modificar de manera individual. Todavía siguen enlazados y permanecerán sincronizados.



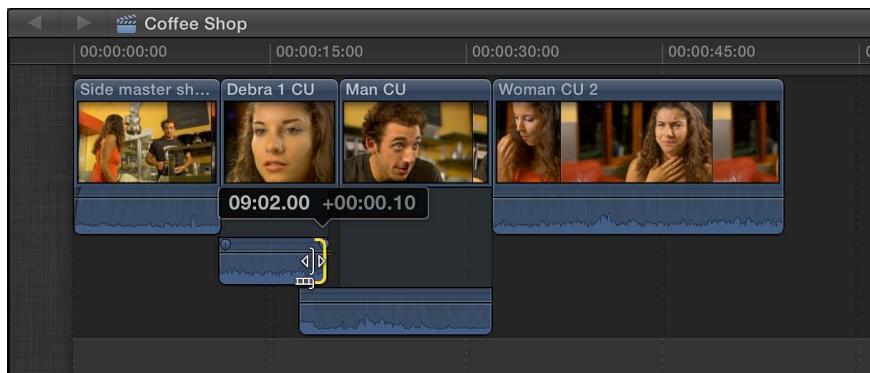
- 3 Arrastre el punto inicial (borde izquierdo) del fragmento de vídeo del clip hacia la derecha, efectuando en realidad un recorte con edición Ripple.

El ejemplo a continuación muestra el punto inicial del vídeo del primer plano del hombre siendo arrastrado hacia la derecha.

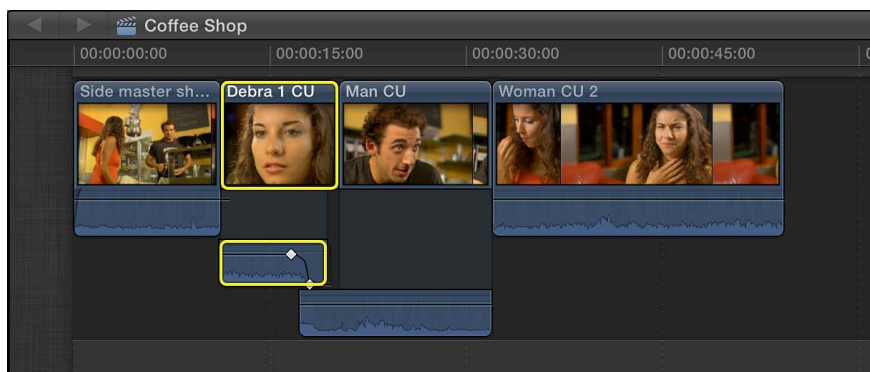


Esto crea una división en forma de J, con el punto inicial del audio solapándose con el clip que lo precede.

- 4 Para completar la división, muestre por separado el audio para el clip precedente, y realice una de las siguientes operaciones:
 - Arrastre el punto final del clip precedente hacia la izquierda de modo que los dos clips de audio ya no estén solapados.



- Ajuste el nivel de audio (fundido) de cualquiera de los clips para que el audio solapado suene de manera natural.



- 5 Si desea desactivar la visualización de audio por separado para "limpiar" los clips afectados, realice una de las siguientes operaciones:
 - Seleccione Visualización > Contraer todos los clips.

- Seleccione el clip en la línea de tiempo y, a continuación, Clip > Contraer audio/vídeo (o pulse Control + S).
- Haga doble clic sobre la onda de audio del clip.

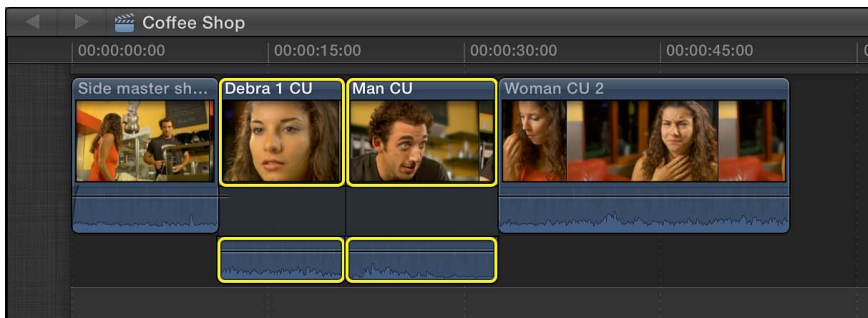


Cuando reproduzca esta sección de la línea de tiempo, oirá al hombre empezar a hablar antes de que el vídeo corte al primer plano de él. De este modo, puede usar divisiones para realizar una edición que fluya de manera continua de un plano al siguiente.

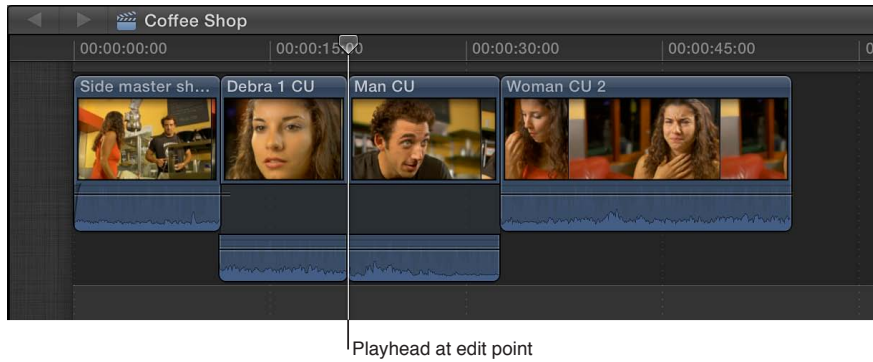
Crear una división usando funciones rápidas de teclado

Puede crear divisiones de manera sencilla utilizando las funciones rápidas de teclado. En este ejemplo, el audio del primer plano del hombre se extiende hasta el primer plano de la mujer para crear un corte en J.

- 1 Confirme que los dos clips adyacentes disponen de suficiente material en los tiradores de contenido. Si no es así, recorte los clips (acórtelos) para crear los tiradores de contenido.
- 2 Para la expansión (mostrar el audio por separado) de los dos clips adyacentes, realice una de las siguientes operaciones:
 - En la línea de tiempo, seleccione los clips cuyo audio desea expandir y a continuación, elija Clip > Expandir audio/vídeo (o pulse Control + S).
 - Haga doble clic sobre la onda de audio del clip.



3 Mueva el cursor de reproducción hasta el punto de edición situado entre los dos clips.

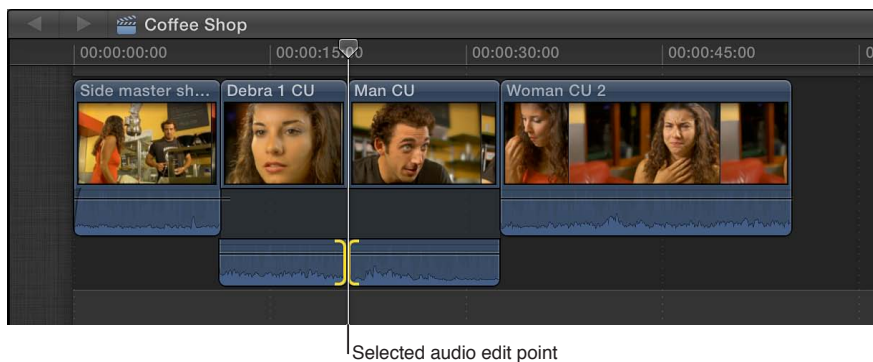


Para asegurarse de que el cursor de reproducción está en la posición exacta, utilice funciones rápidas de teclado:

- Para mover el cursor de reproducción al punto de edición anterior: Pulse Cedilla (ç) o la tecla de flecha arriba.
- Para mover el cursor de reproducción al punto de edición siguiente: Pulse la tecla apóstrofo (') o la tecla flecha abajo.

4 Realice una de las siguientes operaciones:

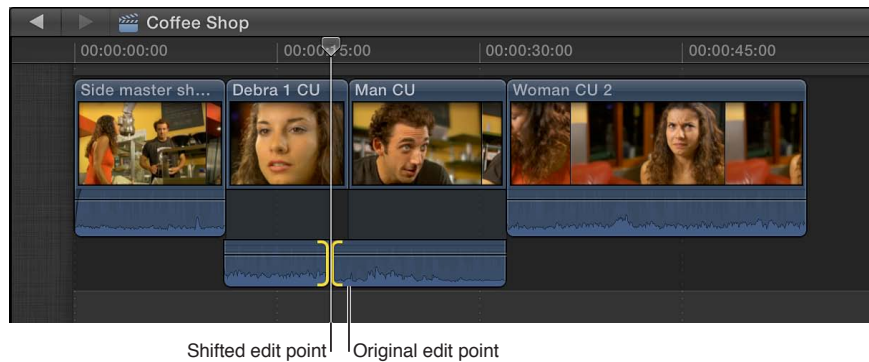
- Para seleccionar ambos lados del punto de edición de audio: Pulse Mayúsculas + O volada (°).
- Para seleccionar ambos lados del punto de edición de vídeo: Pulse O volada (°).



5 Para mover el punto de edición de vídeo o de audio mediante Roll, realice una de las siguientes operaciones:

- Para deslizar el punto de edición a izquierda o derecha: Pulse coma (,) o punto (.), respectivamente.
- Para deslizar el punto de edición 10 fotogramas a izquierda o derecha: Pulse Mayúsculas + coma (,) o Mayúsculas + punto (.), respectivamente.
- Para sumar o restar a partir de la edición actual usando código de tiempo: Pulse signo más (+) o signo menos (-) seguido de la duración en código de tiempo y pulse Retorno.

El campo de introducción de código de tiempo (con números azules) aparece en el tablero de control de la barra de herramientas a medida que se escribe. Para obtener más información sobre la introducción de valores de código de tiempo, consulte [Navegar usando código de tiempo](#) en la página 150.



Cuando reproduzca esta sección de la línea de tiempo, oirá al hombre empezar a hablar antes de que el vídeo corte al primer plano de él. De este modo, puede usar divisiones para realizar una edición que fluya de manera continua de un plano al siguiente.

Realizar ediciones de tres puntos

Visión general de edición de tres puntos

La edición de tres puntos le permite usar puntos de inicio y fin en el explorador y la línea de tiempo para especificar la duración de un clip y su ubicación en la línea de tiempo. La edición de tres puntos se denomina así porque solo se necesitan tres puntos para determinar el fragmento de clip fuente a utilizar y el lugar donde situarlo en la línea de tiempo. Final Cut Pro deduce automáticamente el cuarto punto de edición. El resultado de la edición depende de qué tres puntos están definidos en el explorador y la línea de tiempo: dos puntos iniciales y un punto final, o un punto inicial y dos finales.

Puede usar la edición de tres puntos con los siguientes tipos de edición:

- Insertar
- Conectar
- Sobrescribir

Con cada uno de estos tipos de edición, también puede efectuar ediciones de tres puntos *al revés*, en las cuales el punto final (en vez del inicial) se alinea con la posición del Skimmer o del cursor de reproducción, ya sea en el explorador o en la línea de tiempo. También puede realizar dos ediciones de dos puntos en las que los puntos de inicio y fin se deduzcan a partir de la posición del Skimmer y la duración del clip.

Para efectuar ediciones de tres puntos, es importante saber realizar selecciones y usar el Skimmer y el cursor de reproducción. Para obtener más información sobre realizar selecciones, consulte [Seleccionar un intervalo](#) en la página 98 y [Seleccionar uno o más clips](#) en la página 96. Para obtener más información sobre la colocación del Skimmer y el cursor de reproducción, consulte [Visión general de reproducir y ojear contenido](#) en la página 81.

La edición de tres puntos básica tiene tres etapas:

Etapa 1: Definir los puntos de edición de la selección de origen en el explorador

Especifique qué parte de un clip desea situar en la línea de tiempo. Para ello, deberá definir sus puntos de inicio y fin. Si desea definir solo un punto inicial en el explorador, coloque el Skimmer (o el cursor de reproducción) en el punto en el que desea que comience la edición. En este caso, el punto final queda determinado por los puntos de inicio y fin definidos en la línea de tiempo o por el final del clip. Asimismo, puede seleccionar varios clips en el explorador, y la duración total de su contenido fuente será lo que determine los puntos inicial y final.

Etapa 2: Definir puntos de edición en una pista de la línea de tiempo

Especifique dónde desea que aparezca el clip en la línea de tiempo, definiendo los puntos de inicio y fin en la pista principal o en una pista conectada. Si ambos puntos, el inicial y el final, están definidos sobre la línea de tiempo, estos puntos de edición determinarán la duración de la misma, independientemente de la duración establecida en el explorador. Si no se han definido los puntos de inicio y fin en la línea de tiempo, Final Cut Pro usa la posición del Skimmer para determinar el punto inicial de la edición. Si el Skimmer no está presente, Final Cut Pro empleará la posición del cursor de reproducción.


Importante: Salvo en algunas excepciones, la edición de tres puntos requiere que se efectúen selecciones de intervalo (en vez de selecciones de clip).


Etapa 3: Añadir el clip fuente o la selección a la línea de tiempo

Elija insertar, conectar, o bien escribir.

Importante: Los puntos de inicio y fin en la línea de tiempo siempre tienen prioridad sobre los puntos de inicio y fin definidos en el explorador. Esto significa que si define a la vez un punto inicial y un punto final en la línea de tiempo, estos determinarán la duración de la edición, independientemente de los puntos definidos en el explorador. Esto le permite limitar su edición a una sección específica de la línea de tiempo.

Existen algunos elementos clave que hay que tener en cuenta al realizar ediciones de tres puntos.

Puntos de edición definidos	Resultados
<ul style="list-style-type: none">• Puntos inicial y final de la selección de origen en el explorador• Punto inicial destino en la línea de tiempo	El punto inicial de la selección de origen en el explorador se alinea con el punto inicial destino en la línea de tiempo, y la duración de la edición queda determinada por los puntos de inicio y fin de la selección de origen del explorador.
<ul style="list-style-type: none">• Punto inicial de la selección de origen en el explorador• Puntos inicial y final en la línea de tiempo	El punto inicial de la selección de origen en el explorador se alinea con el punto inicial destino en la línea de tiempo, y la duración de la edición queda determinada por los puntos de inicio y fin destino de la línea de tiempo. Nota: Esta edición requiere una selección de intervalo en la línea de tiempo. Puede usar la herramienta “Selección de intervalo”  o las teclas I y O para este efecto. Para obtener más información acerca de la selección de intervalos, consulte Seleccionar un intervalo en la página 98.
<ul style="list-style-type: none">• Puntos inicial y final de la selección de origen en el explorador• Punto final destino en la línea de tiempo	El punto final de la selección de origen en el explorador se alinea con el punto final destino en la línea de tiempo, y la duración de la edición queda determinada por los puntos de inicio y fin de la selección de origen del explorador. Esto se conoce como edición “al revés”. Utilice este método cuando desee asegurarse de que un clip termina en un punto específico del proyecto.

Puntos de edición definidos	Resultados
<ul style="list-style-type: none"> • Punto final de la selección de origen en el explorador • Puntos inicial y final en la línea de tiempo 	<p>El punto final de la selección de origen en el explorador se alinea con el punto inicial destino en la línea de tiempo, y la duración de la edición queda determinada por los puntos de inicio y fin destino de la línea de tiempo.</p> <p>Esto se conoce como edición “al revés”. Utilice este método cuando desee asegurarse de que un clip termina en un punto específico del proyecto.</p> <p>Nota: Esta edición requiere una selección de intervalo en la línea de tiempo. Puede usar la herramienta “Selección de intervalo”  o las teclas I y O para este efecto. Para obtener más información acerca de la selección de intervalos, consulte Seleccionar un intervalo en la página 98.</p>

Ejemplos de edición de tres puntos

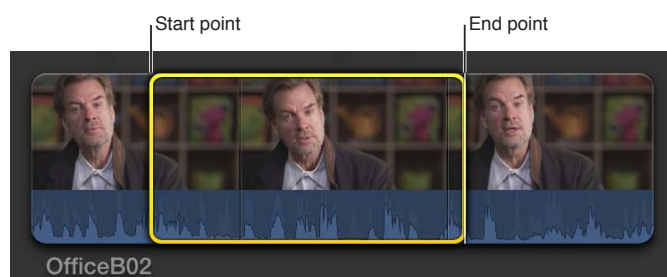
En Final Cut Pro, puede realizar una edición de gran precisión combinando tres (o, en ocasiones, dos) puntos de edición definidos en el explorador y la línea de tiempo. Para obtener más información, consulte [Visión general de edición de tres puntos](#) en la página 303.

A continuación se detallan varios ejemplos de cómo efectuar ediciones de tres puntos.

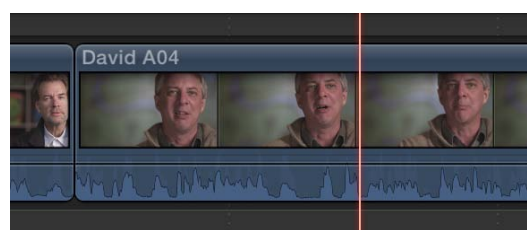
Ejemplo: Efectuar una edición de tres puntos

La forma más sencilla de realizar una edición de tres puntos es especificar los puntos de inicio y fin de la selección de origen en el explorador y, a continuación, especificar el punto de inicio en el proyecto colocando el Skimmer (o el cursor de reproducción) en la línea de tiempo.

- 1 Defina los puntos inicial y final de la selección de origen en el explorador.



- 2 En la línea de tiempo, sitúe el Skimmer (o el cursor de reproducción si el Skimmer no está presente) en la ubicación del proyecto en la que desea que comience el clip (el punto inicial destino).



Position the skimmer at the location in the project where you want the clip to start.

- 3 Para añadir la selección de origen al proyecto mediante una edición sobrescribiendo, pulse D.



The new clip starts where the skimmer was positioned.

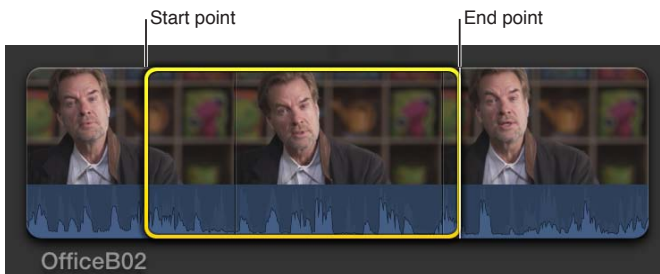
El fragmento de la selección de origen entre los puntos inicial y final aparecerá en la línea de tiempo, empezando desde la posición del Skimmer.

Al definir solo tres puntos (los puntos inicial y final de la selección de origen en el explorador y el punto inicial destino en la línea de tiempo) dispone de un control total sobre la edición.

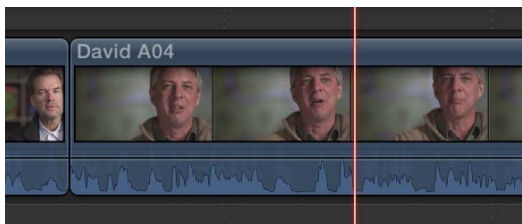
Ejemplo: Efectuar una edición de tres puntos al revés

Es posible realizar una edición de tres puntos definiendo los puntos inicial y final de la selección de origen en el explorador, y un punto final destino (en vez de un punto inicial destino) en la línea de tiempo. Esto se conoce como editar un clip "al revés". Puede utilizar este método cuando desee asegurarse de que un clip concreto termina en un punto específico del proyecto o coincide con un golpe de música. En la edición resultante, el punto final del contenido en la selección del explorador se alinea con el punto final que defina en la línea de tiempo, y el resto de la selección de origen aparece a su izquierda.

- 1 Defina los puntos inicial y final de la selección de origen en el explorador.



- 2 En la línea de tiempo, sitúe el Skimmer (o el cursor de reproducción si el Skimmer no está presente) en la ubicación del proyecto en la que desea que termine el clip.



Position the skimmer at the location where you want the clip to end.

- 3 Realice una de las siguientes operaciones:
 - Para efectuar una edición al revés de la selección mediante una conexión: Pulse Mayúsculas + Q.
 - Para efectuar una edición al revés de la selección sobrescribiendo: Pulse Mayúsculas + D.

La selección de origen se incorpora al proyecto de modo que el punto final del contenido de selección de origen se alinee con el punto final que haya definido en la línea de tiempo.



The new clip ends where the skimmer was positioned.

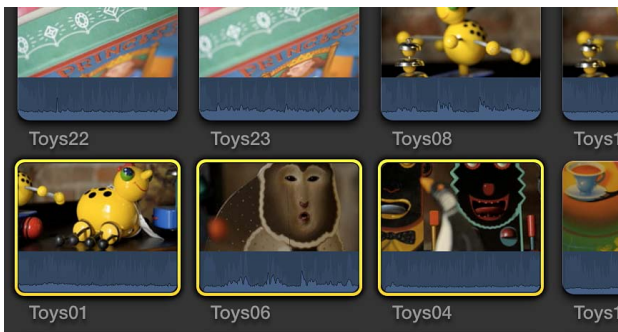
El resto del clip habrá sobrescrito cualquier material que se encontrara a la izquierda del punto final, con la duración definida por los puntos de inicio y fin de la selección del explorador.

Ejemplo: Efectuar una edición de tres puntos con varios clips

Se puede realizar una edición de tres puntos con varios clips a la vez.

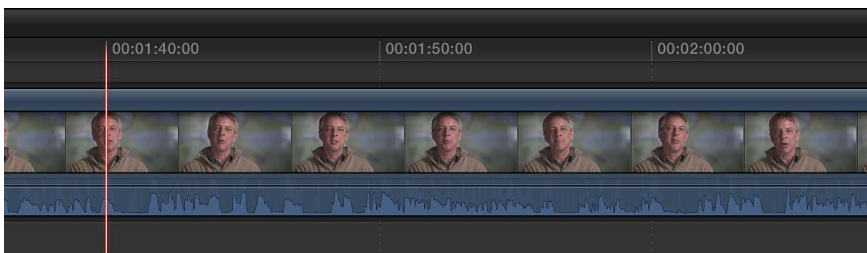
- 1 En el explorador, seleccione dos o más clips. (No seleccione un intervalo comprendido en un clip.)

Para obtener información sobre la selección de múltiples clips, consulte [Seleccionar uno o más clips](#) en la página 96.



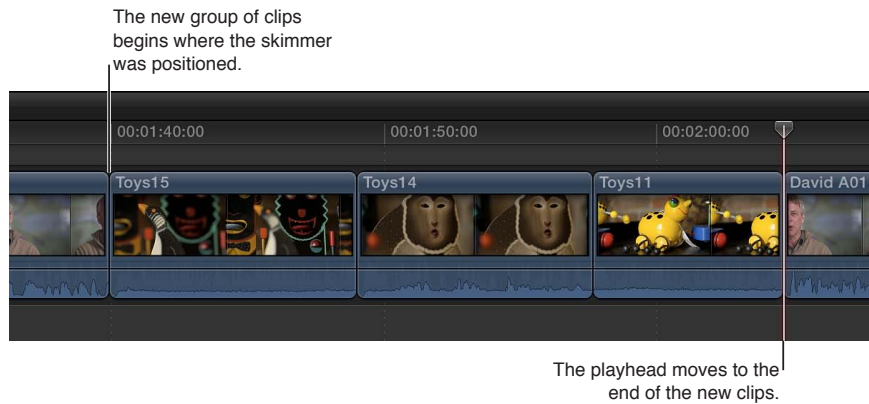
Three clips are selected to be placed in the storyline. No range selection is set.

- 2 En la línea de tiempo, defina un punto de inicio destino colocando el Skimmer en la posición en la que desea que comience el clip o grupo de clips.



Position the skimmer at the location where you want the group of clips to begin.


- 3 Para añadir los clips seleccionados al proyecto con una edición sobrescribiendo, pulse D.



Se incorporará al proyecto el grupo completo de clips seleccionados en el explorador.

Nota: Los clips se añaden en el orden en el que los había seleccionado.

Al utilizar una edición sobrescribiendo, cualquier ítem de clip que se encuentre en el proyecto quedará sobrescrito por los clips seleccionados en el explorador, a lo largo de la duración correspondiente a los clips del explorador.

También puede realizar una edición de tres puntos que implique a varios clips en la línea de tiempo. Para seleccionar un intervalo a través de múltiples clips en la línea de tiempo, use la herramienta "Selección de intervalo"  o las teclas I y O. Para obtener más información acerca de la selección de intervalos, consulte [Seleccionar un intervalo](#) en la página 98.

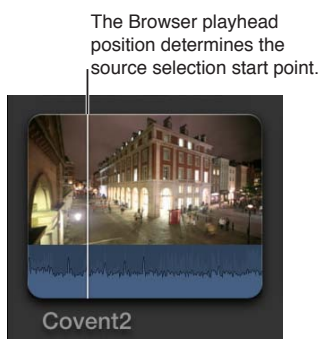
Ejemplo: Efectuar una edición de dos puntos

Es posible realizar una edición sin seleccionar nada, ni en el explorador, ni en la línea de tiempo. Esto se denomina *edición de dos puntos*. En este caso, Final Cut Pro actúa sobre el clip actual en el explorador a partir de la posición del Skimmer o del cursor de reproducción hasta el final del clip, y en la línea de tiempo del proyecto a partir de la posición del Skimmer o del cursor de reproducción en adelante.

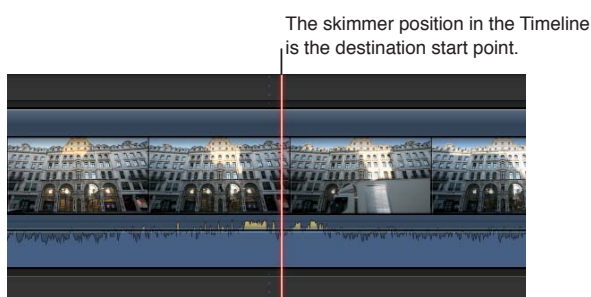
Asimismo, puede realizar ediciones de dos puntos al revés, en las cuales Final Cut Pro actúa en el clip actual en el explorador y en la línea de tiempo del proyecto a partir de la posición del Skimmer o del cursor de reproducción hacia atrás.

En ambos casos, la duración de la edición queda determinada por la posición del Skimmer o del cursor de reproducción y el final del clip en el explorador.

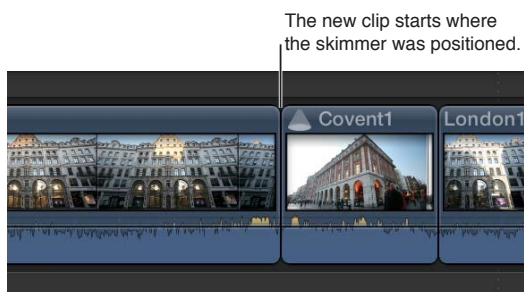
- 1 Para especificar un punto inicial en la selección de origen en el explorador, mueva el Skimmer o el cursor de reproducción a la posición en la que desea que comience la edición (pero no seleccione nada).



- 2 Para especificar un punto inicial destino en la línea de tiempo, mueva el Skimmer o el cursor de reproducción a la posición en la que desea que comience la edición (pero no seleccione nada).



- 3 Para añadir el clip al proyecto con una edición sobrescribiendo, pulse D. El nuevo clip empieza desde la posición del Skimmer.

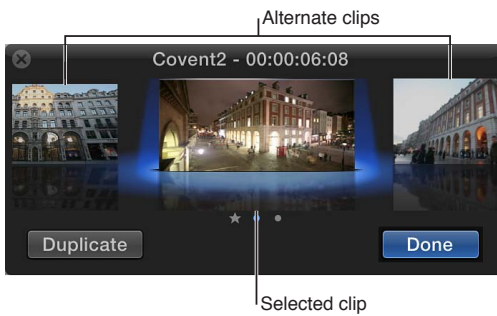


Probar clips mediante audiciones

Visión general de audiciones

En Final Cut Pro puede organizar clips relacionados en conjuntos, llamados *audiciones*, a partir de los cuales podrá elegir el clip que desea utilizar. Se puede crear una audición compuesta de distintos clips para probar varias tomas o se puede crear una audición compuesta de varias versiones del mismo clip para previsualizar distintos efectos.

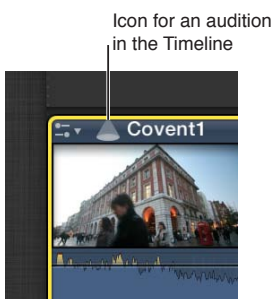
La tira de fotogramas de una audición muestra el clip seleccionado actualmente, llamado *selección*. Nos referimos a todos los demás clips de la audición como a *alternativas*. Puede abrir una audición para ver el clip seleccionado y sus alternativas.



Las audiciones le permiten conservar sus ediciones alternativas sin que otros clips de la línea de tiempo se vean afectados. Cuando no está evaluando los clips de una audición, esta funciona como un clip individual. Puede recortar una audición, aplicar transiciones entre audiciones y otros clips y añadir palabras clave y marcadores. Puede dejar que la audición contenga los clips alternativos durante el tiempo que sea necesario.

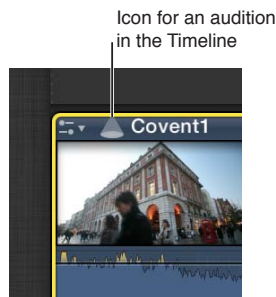
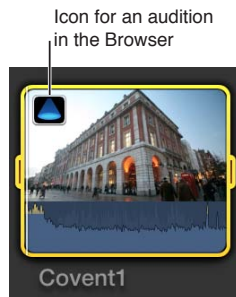
Después de revisar los clips en la audición y decidir cuál de ellos queda mejor en el proyecto, puede finalizar la audición, lo cual la disuelve y deja el clip seleccionado como clip individual en la línea de tiempo. La selección retiene tanto la posición de la audición en la línea de tiempo, como todas sus palabras clave y marcadores.

Nota: Las audiciones aparecen en el explorador y en la línea de tiempo como clips con un icono de audición en la esquina superior izquierda.



Crear audiciones para probar clips

Puede crear audiciones en el explorador y después añadirlas a la línea de tiempo, o bien crearlas directamente en la línea de tiempo. Cuando crea audiciones en la línea de tiempo, puede agrupar clips relacionados, o bien agrupar varias versiones de un mismo clip (por ejemplo, para probar diversos tratamientos de efecto o títulos de tercio inferior básico).



Crear audiciones en el explorador

- Seleccione los clips que desea incluir en la audición y, a continuación, elija Clip > Audición > Crear (o pulse Comando + Y).

Crear audiciones en la línea de tiempo

- *Para crear una audición a partir de clips relacionados:* Arrastre un clip o grupo de clips desde el explorador hasta un clip de la línea de tiempo, y elija una opción de audición en el menú de función rápida.

Si elige “Añadir a audición”, se creará una audición con el clip que se encuentra actualmente en la línea de tiempo como la versión seleccionada. Si elige “Reemplazar y añadir a audición”, el clip que está arrastrando será la versión seleccionada.

Importante: Si el clip de la línea de tiempo actual tiene aplicada una transición y la selección para la nueva audición carece de contenido suficiente para ella, esta se acortará o se eliminará.

- *Para crear una audición con una versión duplicada del clip, incluyendo los efectos aplicados:* Seleccione un clip en la línea de tiempo y haga clic en Clip > Audición > Duplicar como audición.

Se creará una audición que contiene el clip seleccionado y una versión duplicada que incluye todos los efectos aplicados al original.

- *Para crear una audición con una versión duplicada del clip original, sin incluir los efectos aplicados:* Seleccione un clip en la línea de tiempo y haga clic en Clip > Audición > Duplicar a partir del original (o pulse Mayúsculas + Comando + Y).

Se creará una audición que contiene el clip seleccionado y una versión duplicada que no incluye ninguno de los efectos aplicados.

- *Para crear una audición con una versión duplicada del clip original, incluyendo los efectos y atributos de otro clip:* Seleccione un clip en la línea de tiempo que tenga los atributos que desea copiar, y haga clic en Edición > Copiar (o pulse Comando + C). A continuación, seleccione el clip que desea convertir en audición y haga clic en Clip > Audición > Duplicar y pegar efectos (o pulse Opción + Comando + Y).

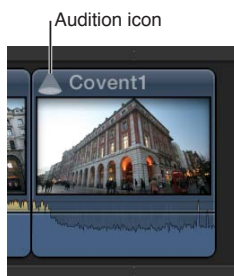
Se creará una audición que contiene el clip seleccionado y una versión duplicada que incluye todos los efectos y atributos copiados del primer clip.

Abrir una audición

Una vez creada la audición, resulta sencillo abrirla y renovar sus contenidos.

Realice una de las siguientes operaciones:

- Seleccione Clip > Audición > Abrir (o pulse Y).
- Haga clic en el icono Audición.



Aparecerá la ventana Audición y podrá previsualizar los clips para elegir una selección.

Desmontar una audición

Puede desmontar una audición para convertir su contenido en clips individuales dentro de la línea de tiempo.

- Seleccione una audición en la línea de tiempo y, a continuación, elija Clip > Desmontar ítems del clip (o pulse Mayúsculas + Comando + G).

Final Cut Pro reemplaza la audición seleccionada en la línea de tiempo por los ítems individuales que la componían.

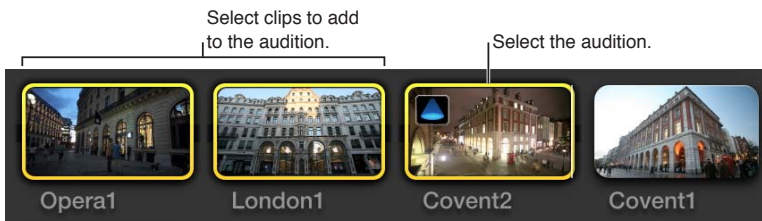
También es posible desmontar clips compuestos, pistas y clips estándar. Para obtener más información, consulte [Crear y desmontar clips compuestos](#) en la página 286 y [Añadir pistas](#) en la página 292.

Añadir y quitar clips de audiciones

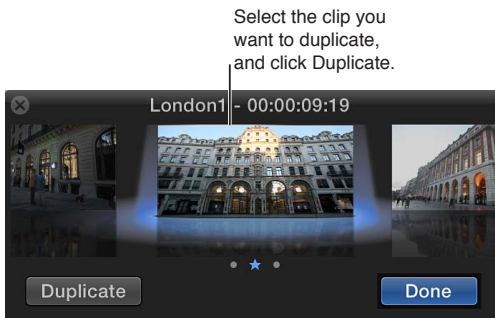
Cuando monta audiciones para probar diversos clips o versiones de un clip con distintos efectos, puede añadir y eliminar clips en cualquier momento. En el explorador y la línea de tiempo, puede añadir clips nuevos además de duplicarlos dentro de una misma audición. Una vez la audición en la línea de tiempo contiene los clips que desea probar, puede usarla para previsualizar clips o efectos en el proyecto.

Añadir clips a una audición en el explorador

- *Para añadir clips nuevos a una audición en el explorador:* Seleccione la audición y los clips que desea añadirle y, a continuación, Clip > Audición > Crear (o pulse Comando + Y).



- *Para duplicar un clip dentro de una audición en el explorador:* Haga clic en el icono situado en la esquina superior izquierda de la audición para abrir la ventana Audición, seleccione el clip que desea duplicar y haga clic en Duplicar.



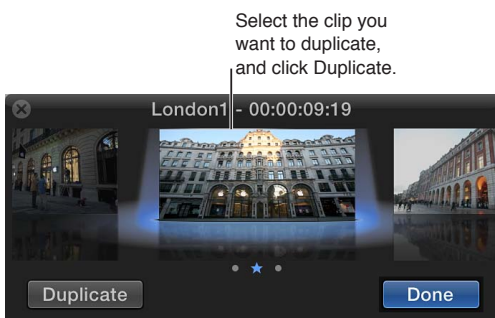
Una nueva versión del clip seleccionado aparece en la ventana Audición.

Añadir clips nuevos a una audición en la línea de tiempo

- *Para añadir un nuevo clip a una audición y mantener el clip actual de la línea de tiempo como selección:* Arrastre un clip desde el explorador hasta la audición en la línea de tiempo, y seleccione "Añadir a audición" en el menú de función rápida.
- *Para añadir un nuevo clip a una audición de modo que este sea la selección:* Arrastre un clip desde el explorador hasta la audición en la línea de tiempo, y seleccione "Reemplazar y añadir a audición" en el menú de función rápida.

Importante: Si el clip de la línea de tiempo actual tiene aplicada una transición y la selección para la nueva audición carece de contenido suficiente para ella, esta se acortará o se eliminará.

- *Para duplicar un clip dentro de una audición:* Haga clic en el icono Audición situado en la esquina superior izquierda de la audición para abrir la ventana Audición, seleccione el clip que desea duplicar y haga clic en Duplicar (o pulse Mayúsculas +Comando + Y).



Una nueva versión del clip seleccionado aparece en la ventana Audición.

- *Para añadir un duplicado de la versión original de la selección de una audición, incluyendo los efectos y atributos de otro clip:* Seleccione un clip en la línea de tiempo que tenga los atributos que desea copiar, y haga clic en Edición > Copiar (o pulse Comando + C). A continuación, seleccione la audición y haga clic en Clip > Audición > Duplicar y pegar efectos (o pulse Opción +Comando + Y).

Eliminar un clip de una audición

- 1 Para abrir la audición que contiene el clip que desea eliminar, haga clic sobre el icono situado en la esquina superior izquierda de la audición.
- 2 En la ventana Audición, seleccione el clip que desea eliminar y, a continuación, pulse Suprimir.

El clip se eliminará de la audición.

Usar audiciones para probar clips en el proyecto

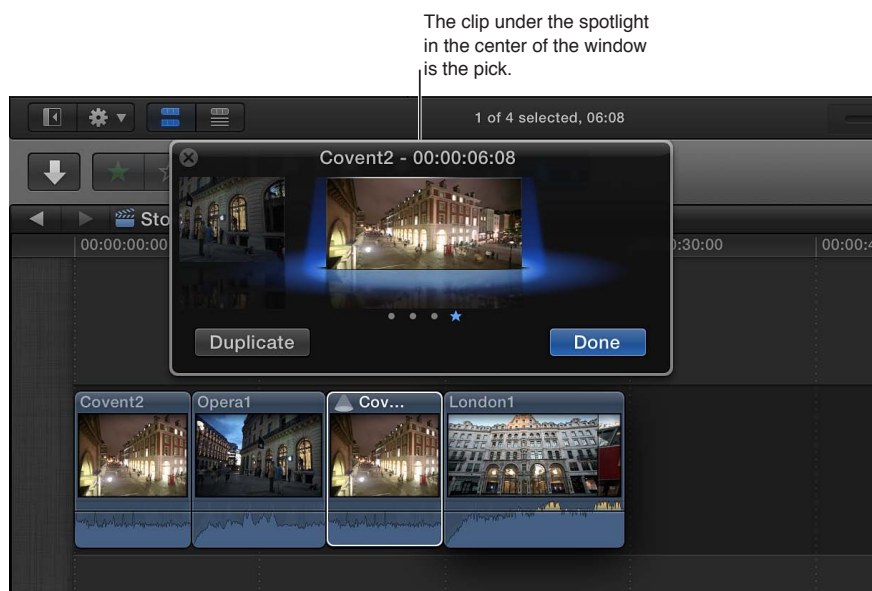
Es posible crear una audición para probar clips dentro de ella y decidir cuál es el que queda mejor en el proyecto. Aunque el flujo de trabajo de las audiciones puede variar de un proyecto a otro, el proceso general es siempre el mismo. Deberá crear una audición que contenga un conjunto de distintas alternativas de tomas, efectos o tratamientos de texto y, a continuación, elegir el mejor clip para la edición y marcarlo como la selección. Una vez tomada la decisión correspondiente deberá finalizar la audición, lo cual la disuelve y deja en la línea de tiempo la versión seleccionada.

En función del flujo de trabajo, puede que desee probar los clips dentro de las audiciones e ir las finalizando sobre la marcha, o puede que prefiera dejarlas en la línea de tiempo con la intención de mostrarle las distintas alternativas a un cliente.

Nota: Puede usar comandos de audición únicamente con una sola audición seleccionada cada vez. Dicho de otro modo, no es posible finalizar varias audiciones seleccionadas al mismo tiempo.

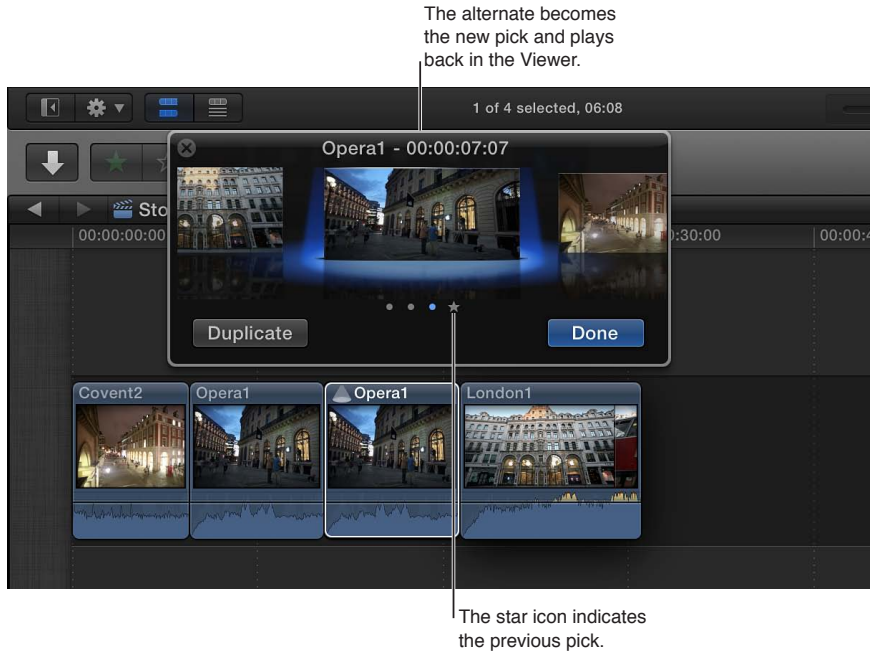
Revisar clips dentro de una audición en la línea de tiempo

- 1 En la línea de tiempo, seleccione la audición que contenga los clips que desea revisar y ábrala haciendo clic en Clip > Audición > Abrir (o pulsando Y).



- 2 En la ventana Audición, haga clic para marcar la versión seleccionada y pulse la barra espaciadora (o Control + Comando Y) para reproducirla.

- 3 Para reproducir un clip alternativo en el visor, seleccione uno de los clips situados a derecha o izquierda de la versión seleccionada (o pulse las teclas flecha derecha o flecha izquierda).



Consejo: Para moverse rápidamente entre los clips alternativos y reproducirlos, seleccione una audición cerrada en la línea de tiempo, pulse la barra espaciadora y, a continuación, Control + flecha izquierda para reproducir los clips situados a la izquierda de la selección actual, o Control + flecha derecha para reproducir los que están a su derecha.

- 4 Una vez decida con qué clip se queda, asegúrese de que está seleccionado bajo el foco y haga clic en Aceptar.
- 5 Si está seguro de su decisión y desea finalizar la audición, seleccione Clip > Audición > Finalizar audición (o pulse Opción + Mayúsculas + Y).

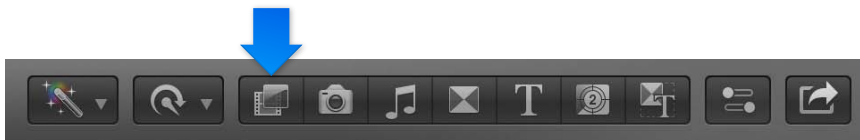
Se disolverá la audición y la selección quedará fijada en la línea de tiempo. El clip elegido como selección retiene todas las palabras clave y los marcadores asignados a la audición.

Probar distintos efectos en un clip de la línea de tiempo

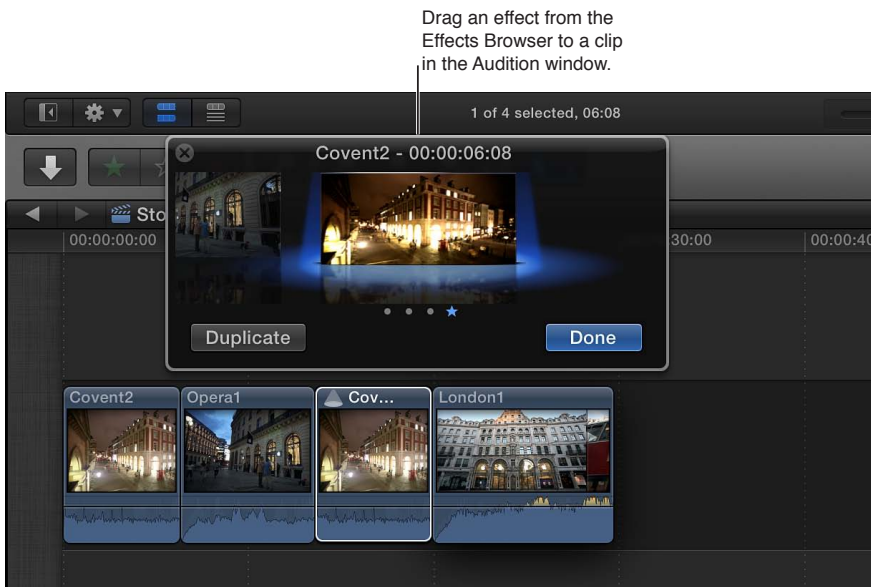
Puede probar distintos efectos en un clip de la línea de tiempo creando una audición y añadiendo efectos individuales a los duplicados de un mismo clip. Esta técnica le permite visualizar cada efecto en relación a los clips que preceden o siguen a la audición en la línea de tiempo.

- 1 En la línea de tiempo, seleccione el clip sobre el que desea probar los distintos efectos.
- 2 Seleccione Clip > Audición > Duplicar como audición (o pulse Opción + Y).
- 3 Repita el paso 2 para cada uno de los efectos que desea probar.
- 4 Para abrir la ventana Audición, haga clic en el icono situado en la esquina superior izquierda de la audición (o pulse Y).

- 5 Para abrir el explorador de efectos, haga clic en el botón Efectos de la barra de herramientas (o pulse Comando + 5).



- 6 En la ventana Audición, seleccione la versión del clip sobre la que desea aplicar el efecto.
- 7 En el explorador de efectos, seleccione el efecto que desea probar y arrástrelo al clip de la ventana Audición.



- 8 Repita los pasos 6 y 7 hasta que haya terminado de aplicar todos los efectos que desea probar.
- 9 Revise el resultado que tiene cada efecto en el clip en la línea de tiempo seleccionando un clip a la derecha o la izquierda de la versión seleccionada.



Consejo: Para moverse rápidamente entre los clips alternativos y reproducirlos, pulse Control + flecha izquierda para reproducir los clips situados a la izquierda de la selección actual, o Control + flecha derecha para reproducir los que están a su derecha.

- 10 Una vez haya decidido con qué efecto se queda, seleccione el clip de ese efecto en la ventana Audición y haga clic en Aceptar.
- 11 Si está seguro de su decisión y desea finalizar la audición, seleccione Clip > Audición > Finalizar audición (o pulse Opción + Mayúsculas + Y).

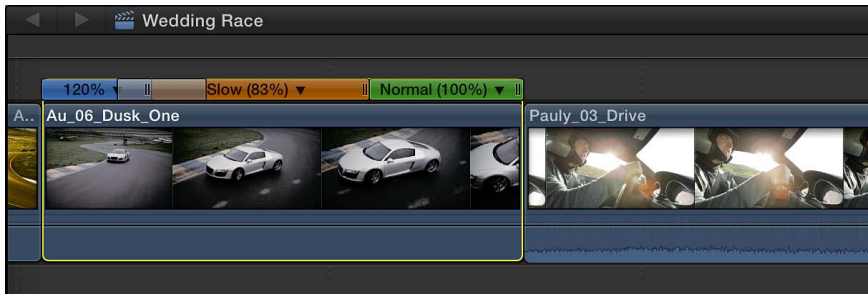
La audición se disuelve, dejando el clip con el efecto elegido aplicado a él en la línea de tiempo.

Consejo: Para ahorrar tiempo Final Cut Pro duplica automáticamente un clip de la línea de tiempo y le aplica un efecto si mantiene pulsada la tecla Control mientras arrastra el efecto desde el explorador de efectos hasta el clip en la línea de tiempo. También puede aplicar un efecto en cada uno de los clips de una audición, si mantiene pulsada las teclas Opción y Control mientras arrastra el efecto desde el explorador de efectos hasta la audición en la línea de tiempo. En ambos casos, deberá empezar a arrastrar el efecto desde el explorador de efectos y entonces pulsar las teclas mientras lo añade al clip.

Reprogramar clips para crear efectos de velocidad

Visión general de reprogramación de clips

Puede ajustar los parámetros de velocidad de un clip mediante la creación de efectos de cámara rápida o lenta. También puede invertir un clip, rebobinar uno de sus segmentos, aplicar efectos de velocidad variable (también conocidos como *rampa de velocidad*) a una selección de clip y crear repeticiones instantáneas o jump-cut (saltos de montaje). Por omisión, Final Cut Pro mantiene el tono de audio en cualquier ajuste de velocidad, pero es posible desactivar esta función para acentuar el efecto de velocidad.



En Final Cut Pro no es posible aplicar cambios de velocidad a imágenes fijas, generadores, títulos y temas.

Cambiar la velocidad de un clip

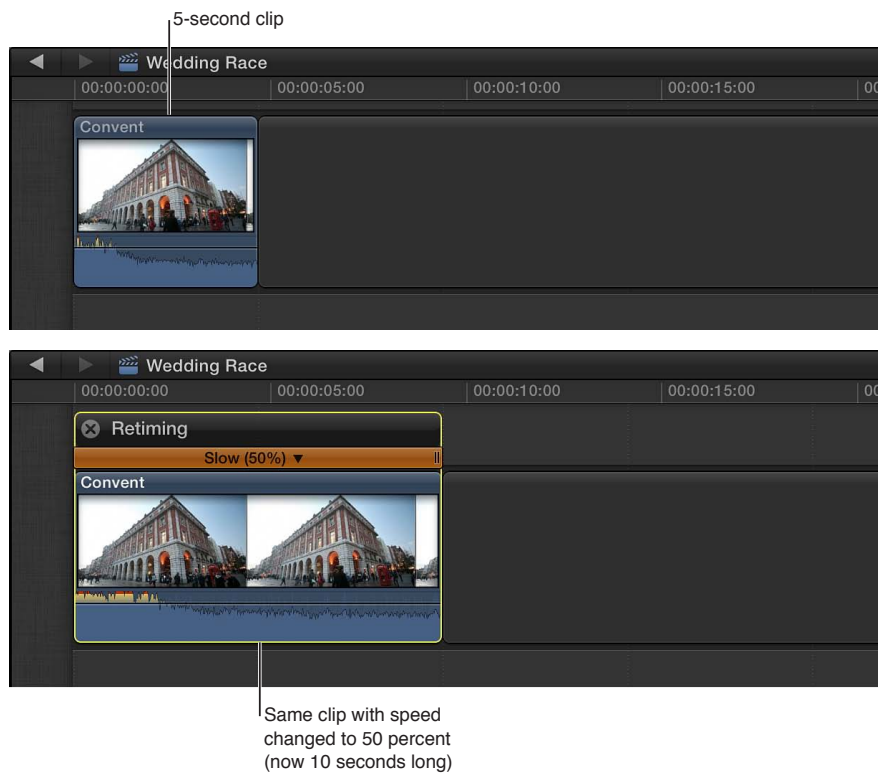
En Final Cut Pro puede efectuar cambios de velocidad constantes o variables en clips a la vez que mantiene el tono de audio.

Nota: Los ajustes de velocidad se aplican solo en una instancia específica del clip seleccionado. No se aplicarán en el archivo de contenido fuente de ese clip en el disco. Para crear un archivo de contenido con los efectos de velocidad aplicados, exporte el clip como película de QuickTime. Para obtener más información, consulte [Compartir proyectos, clips e intervalos](#) en la página 422.

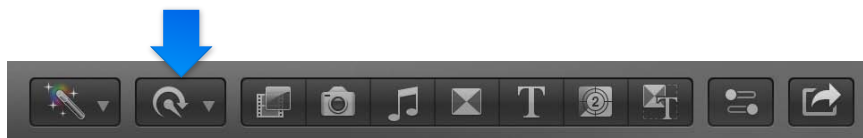
Aplicar un cambio de velocidad constante

La aplicación de un cambio de velocidad constante en una selección de intervalo o en un clip entero altera la velocidad de reproducción de esa selección según un porcentaje uniforme. Por ejemplo, aplicar a la selección un ajuste de velocidad del 25 % hace que esta se reproduzca a cámara lenta.

Los cambios de velocidad constante también suelen alterar la duración del clip. Por omisión, si un cambio de velocidad constante provoca que la duración de un clip se incremente o se reduzca, todos los clips siguientes se desplazan hacia delante o hacia atrás. Si cambia la velocidad a 50%, la duración del clip se duplica y los clips siguientes se mueven hacia la derecha; si cambia la velocidad a 200%, la duración del clip se reduce a la mitad y los clips siguientes se desplazan hacia la izquierda. Por ejemplo, si define que un clip de 5 segundos se reproduzca al 50 % de su velocidad, Final Cut Pro añadirá fotogramas al clip de modo que su duración se incremente a 10 segundos y su reproducción sea más lenta. Si aumenta la velocidad del clip a 200%, Final Cut Pro eliminará fotogramas y el clip se reproducirá en solo 2,5 segundos.

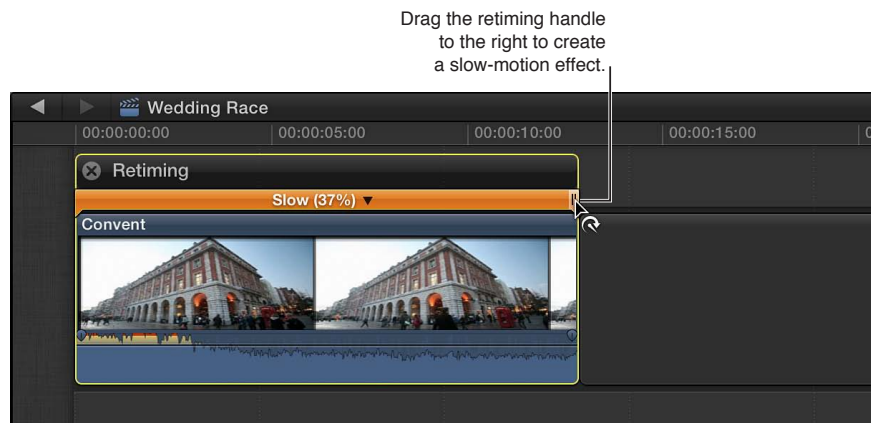


- 1 En la línea de tiempo, seleccione un intervalo, un clip completo, o un grupo de clips cuya velocidad planea cambiar.
- 2 Realice una de las siguientes operaciones:
 - *Para aplicar un preajuste de velocidad:* Elija Lento o Rápido en el menú desplegable Reprogramar de la barra de herramientas (que se muestra a continuación), y seleccione una velocidad en el submenú.

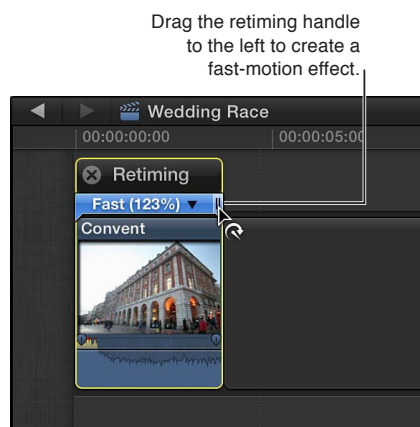


- *Para aplicar un ajuste de velocidad manual:* Elija “Mostrar el editor de reprogramación” en el menú desplegable Reprogramar (o pulse Comando + R) para mostrar el editor encima de la selección de la línea de tiempo, y arrastre el tirador de reprogramación.

Si arrastra el tirador de reprogramación hacia la derecha, la velocidad de la selección se reduce, la duración de la selección aumenta, y la barra de encima de la selección en la línea de tiempo se vuelve naranja.



Si arrastra el tirador de reprogramación hacia la izquierda, la velocidad de la selección aumenta, la duración de la selección se reduce, y la barra de encima de la selección en la línea de tiempo se vuelve azul.



- *Para aplicar un ajuste de velocidad personalizado:* Seleccione Personalizada en el menú desplegable Reprogramar y, en la ventana “Velocidad personalizada” que se abre, seleccione una dirección (hacia delante o hacia atrás) e introduzca una velocidad o duración.

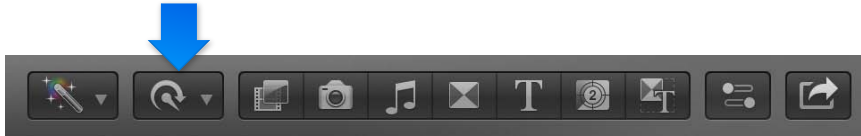
Aplicar un cambio de velocidad constante sin que la secuencia se desplace con ondulación

Además, es posible crear cambios de velocidad que no provoquen que los clips descendentes se desplacen con ondulación. En este caso, si ralentiza un clip (lo cual normalmente alarga su duración), este permanece con su duración actual, pero se verá un fragmento más corto de la acción. Por ejemplo, si ralentiza a 50 % un plano de 5 segundos que muestra el lanzamiento y la captura de una pelota, verá el lanzamiento (lentamente), pero como la acción no durará el doble, el clip se terminará antes de la captura de la pelota.

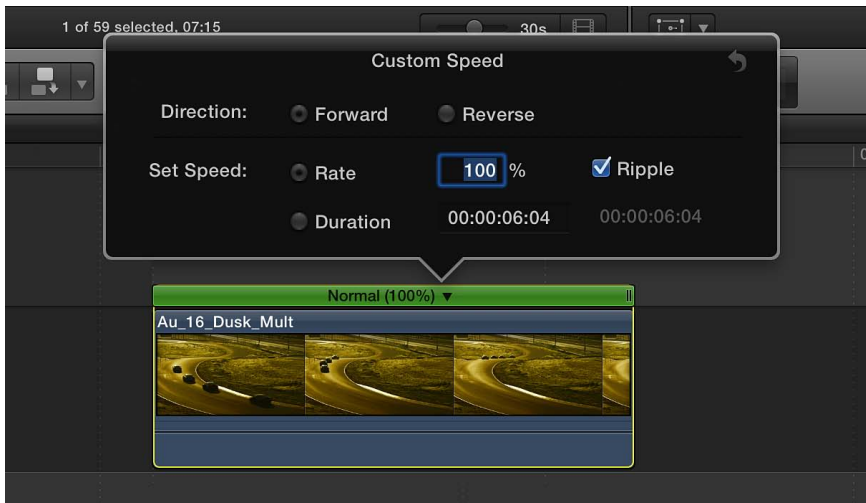
Nota: Si hay una separación a la derecha del clip que se está ralentizando, su duración se ampliará para cubrir ese hueco.

Cuando un clip se acelera, su duración se acorta y se llena con una separación el espacio que queda entre el clip cambiado y el resto del proyecto.

- 1 En la línea de tiempo, seleccione un intervalo, un clip completo, o un grupo de clips cuya velocidad planea cambiar.
- 2 Seleccione Personalizada en el menú desplegable Reprogramar de la barra de herramientas.



- 3 Seleccione una dirección (hacia delante o hacia atrás), desmarque la casilla “Eliminar/unir” y escriba un porcentaje en el campo Velocidad.



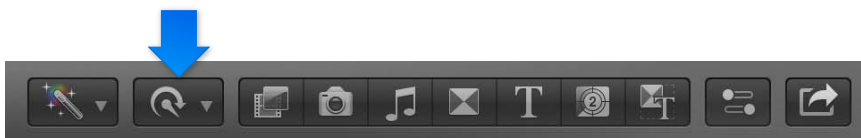
- 4 Pulse Retorno.

El efecto de velocidad se aplicará al clip manteniendo el resto del proyecto en su lugar.

Conservar el tono de audio en clips reprogramados

Por omisión, la configuración de Final Cut Pro define que se mantenga el tono de audio en un clip que ha sido reprogramado. Sin embargo, si desea acentuar el efecto de ajuste de reprogramación permitiendo que el tono cambie de acuerdo con el ajuste de reprogramación, puede desactivar esta función.

- 1 En la línea de tiempo, seleccione un intervalo, un clip completo, o un grupo de clips cuya velocidad planea cambiar.
- 2 Seleccione “Conservar tono” en el menú desplegable Reprogramar de la barra de herramientas.

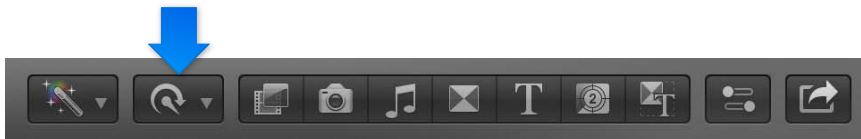


Una marca de comprobación a la izquierda del nombre del comando indica que “Conservar tono” está activado. Vuelva a seleccionar “Conservar tono” para desactivarlo.

Adaptar la velocidad de un clip para que coincida con la velocidad del proyecto

Si ha aplicado efectos de velocidad con la cámara, es posible que la velocidad nativa del contenido fuente no coincida con la velocidad nativa del contenido fuente del resto de clips del proyecto en la línea de tiempo. Sin embargo, puede modificar el clip con velocidad nativa distinta para que coincida con el resto de clips de la línea de tiempo.

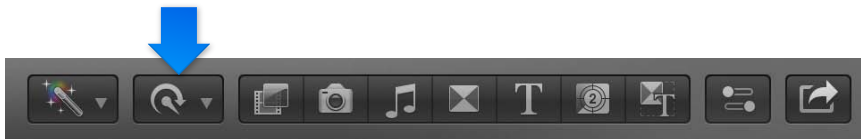
- 1 En la línea de tiempo, seleccione el clip cuya velocidad desea cambiar para adaptarlo al resto de clips del proyecto.
- 2 Seleccione “Velocidad automática” en el menú desplegable Reprogramar de la barra de herramientas.



Suavizar un clip a cámara lenta mediante preajustes de calidad de vídeo

Para suavizar el movimiento aparente de un clip que se reproduce a cámara lenta, puede aplicar un fundido de fotogramas o un análisis de flujo óptico en el clip reprogramado.

- 1 En la línea de tiempo, seleccione un intervalo, un clip completo, o un grupo de clips cuya calidad de vídeo planea cambiar.
- 2 Seleccione un ajuste de calidad de vídeo en el menú desplegable Reprogramar de la barra de herramientas.



- *Normal*: El ajuste por omisión. Los fotogramas se duplican y no se aplica ningún fundido de fotogramas al clip a cámara lenta. No se requiere renderización.
- *Fundido de fotogramas*: Añade fotogramas intermedios para fundir píxeles individuales de fotogramas vecinos. Los clips a cámara lenta que se crean con el fundido de fotogramas parecen reproducirse de forma más suave que los que se se crean con el ajuste Normal (duplicación). Se requiere renderización.
- *Flujo óptico*: Añade fotogramas intermedios mediante un algoritmo de flujo óptico, que analiza el clip para determinar el movimiento direccional de los píxeles y así extraer fragmentos de los nuevos fotogramas basados en el análisis de flujo óptico. Solo se analiza el fragmento de clip que se utiliza en el proyecto (el contenido situado entre los puntos inicial y final del clip). Se requiere renderización.

Nota: Cuanto más movimiento contenga un clip, más tardará en completarse el análisis y la renderización.

Crear efectos de velocidad variable

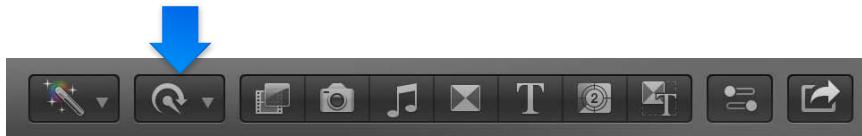
Además de realizar cambios de velocidad constante, puede crear efectos de velocidad variable en los que la velocidad de reproducción de un clip cambia de forma dinámica. Por ejemplo, un clip puede empezar a cámara lenta, acelerar a cámara rápida y después volver a desacelerar hasta la velocidad normal. Puede crear cambios de velocidad variable identificando intervalos de un clip como segmentos de velocidad, cada uno con su ajuste de velocidad constante propio. Los segmentos de velocidad pueden definirse con cualquier valor de velocidad, hacia delante o hacia atrás, y pueden crearse cambios abruptos entre los segmentos de velocidad o transiciones graduales (también llamadas *rampas*).

Nota: No es posible crear transiciones suaves entre un segmento de velocidad definido a velocidad hacia delante y otro definido a velocidad hacia atrás (y viceversa).

Aplicar un cambio de velocidad variable predefinido

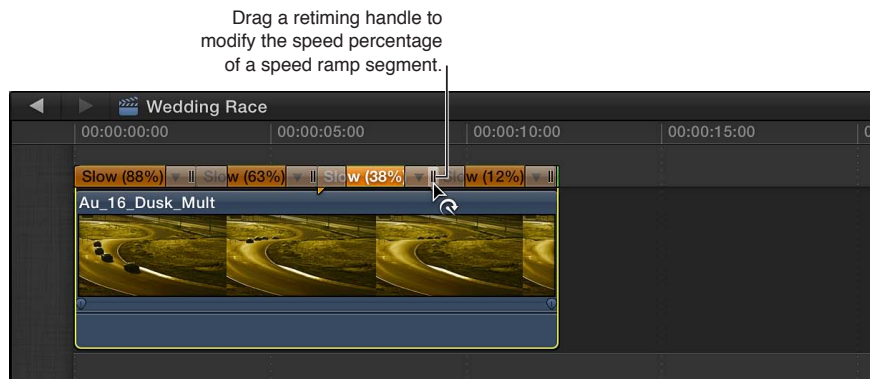
Es posible aplicar cambios de velocidad variable predefinidos que dividan el clip de forma automática en distintos segmentos de velocidad.

- 1 En la línea de tiempo, seleccione un intervalo dentro de un clip, o bien un clip completo, en el que planea aplicar el efecto de rampa de velocidad.
- 2 Realice una de las siguientes operaciones:
 - *Para reducir la rampa de velocidad:* Seleccione Rampa de velocidad > “hasta 0%” en el menú desplegable Reprogramar de la barra de herramientas.



- *Para aumentar la rampa de velocidad:* Seleccione Rampa de velocidad > “desde 0%” en el menú desplegable Reprogramar de la barra de herramientas.

La selección se segmenta en cuatro partes con distintos porcentajes de velocidad, creando un efecto de rampa. Si se requiere mayor precisión, puede arrastrar manualmente cualquiera de los cuatro tiradores de reprogramación para ajustar la velocidad que desee.



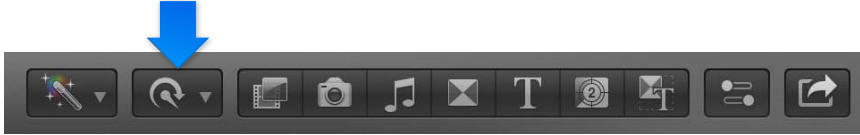
Puede modificar las transiciones entre segmentos para controlar la rapidez de transición entre un segmento y el siguiente. Para obtener más información, consulte [Añadir transiciones entre segmentos de velocidad](#) en la página 324.

Cambiar el fotograma final de un segmento de velocidad

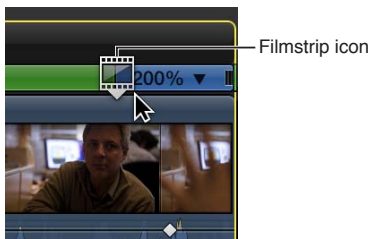
Puede cambiar el fotograma final de un segmento de velocidad en la línea de tiempo.

Al arrastrar el tirador de reprogramación de un segmento de velocidad, está ajustando la velocidad del segmento, no acortándolo. El comando “Cambiar fotograma de origen final” le permite recortar el punto final (fotograma final) de un segmento.

- 1 En la línea de tiempo, seleccione un clip que tenga segmentos de velocidad.
- 2 Seleccione “Mostrar el editor de reprogramación” en el menú desplegable Reprogramar en la barra de herramientas (o pulse Comando + R).



- 3 Haga doble clic en la transición entre dos segmentos de velocidad en el editor de reprogramación de la línea de tiempo.
- 4 En la ventana “Velocidad de transición”, haga clic en el botón Editar.
Aparecerá un icono de cinta de celuloide sobre el fotograma final del segmento de velocidad.
- 5 Para cambiar el fotograma final, arrastre el icono de cinta de celuloide a izquierda o derecha.

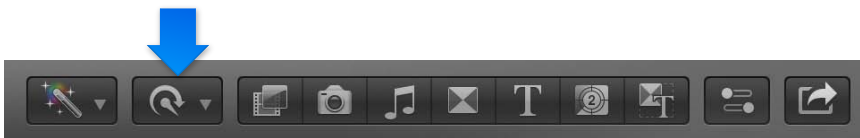


Al arrastrar, el visor muestra el fotograma final actual.

Crear cambios de velocidad variable personalizados

Puede dividir un clip en segmentos de forma manual, y asignarle a cada segmento su ajuste de velocidad propio.

- 1 En la línea de tiempo, sitúe el cursor de reproducción o el Skimmer en el fotograma en el cual desea que comience un nuevo segmento de velocidad.
- 2 Seleccione “Velocidad de corte” en el menú Reprogramar en la barra de herramientas (o pulse Mayúsculas + B).



El editor de reprogramación aparece encima del clip (si no aparecía anteriormente) y el clip se divide en dos segmentos de velocidad.



3 Para definir la velocidad de los segmentos recién creados, realice una de las siguientes operaciones:

- Haga doble clic sobre el editor de reprogramación situado encima de uno de los segmentos de velocidad. A continuación, en la ventana “Velocidad personalizada”, defina una nueva velocidad seleccionando la velocidad o la duración, e introduzca el porcentaje de velocidad o de duración. Haga clic en cualquier punto fuera de la ventana “Velocidad personalizada” para cerrarla.
- Arrastre el borde derecho del segmento de velocidad en el editor de reprogramación para cambiar la velocidad del segmento.

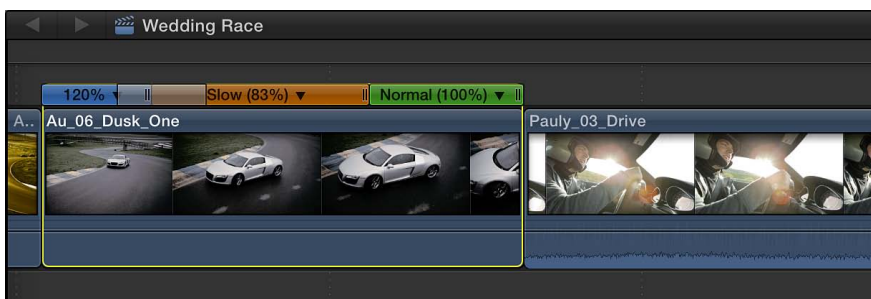
4 Para crear y modificar segmentos de velocidad adicionales, repita los pasos 1 a 3.

Puede modificar las transiciones entre los segmentos para ajustar la suavidad con que se pasa de una velocidad a otra. Para obtener más información, consulte [Añadir transiciones entre segmentos de velocidad](#) en la página 324.

Añadir transiciones entre segmentos de velocidad

Cuando dos segmentos de velocidad adyacentes están definidos para que se reproduzcan a velocidades distintas, puede controlar la suavidad con la que el vídeo cambia de una velocidad de reproducción a otra. En los casos en los que no haya transición entre los segmentos, la reproducción pasará de de una velocidad a otra de golpe. Al añadir una transición entre los segmentos es posible crear un efecto más gradual, o de rampa. También puede controlar la rapidez con la que esa transición se desarrolla.

Cuando aplica efectos que crean automáticamente segmentos de velocidad en un clip (como rampa de velocidad, repetición instantánea o suspensión), las transiciones se añaden de forma automática entre los segmentos recién creados. Aparece una transición con aspecto de franja sombreada a cada lado del borde entre segmentos de velocidad.

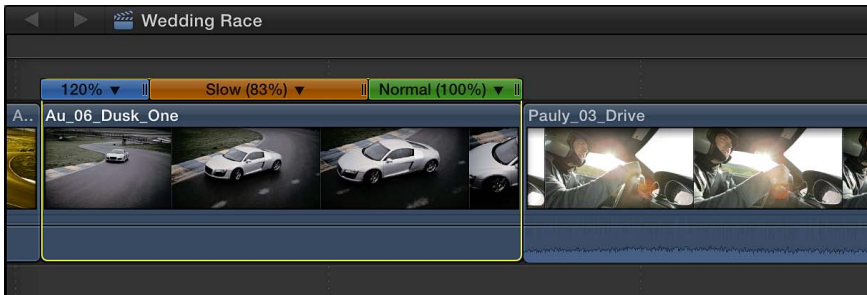


Cuando crea segmentos de velocidad manualmente, puede añadir transiciones de velocidad de forma individual, o bien añadirlas a todos los segmentos de velocidad de un clip de una sola vez.

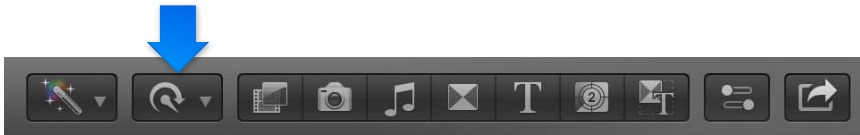
Nota: No es posible añadir transiciones entre segmentos en reproducción hacia delante y segmentos en reproducción hacia atrás (o viceversa).

Añadir transiciones entre todos los segmentos de velocidad de un clip

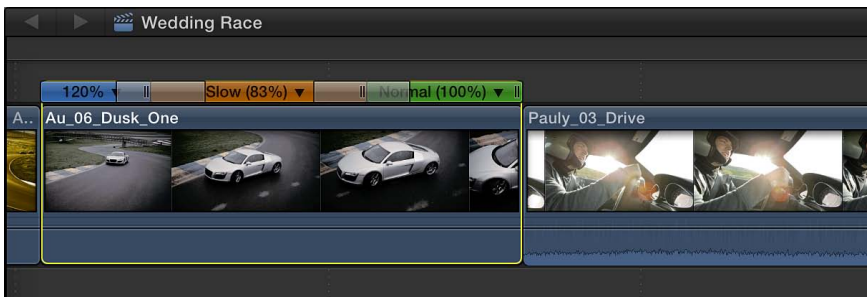
- 1 En la línea de tiempo, seleccione un clip que tenga segmentos de velocidad.



- 2 Seleccione "Transición de velocidad" en el menú desplegable Reprogramación de la barra de herramientas, de forma que aparezca una marca de verificación junto al ítem del menú.

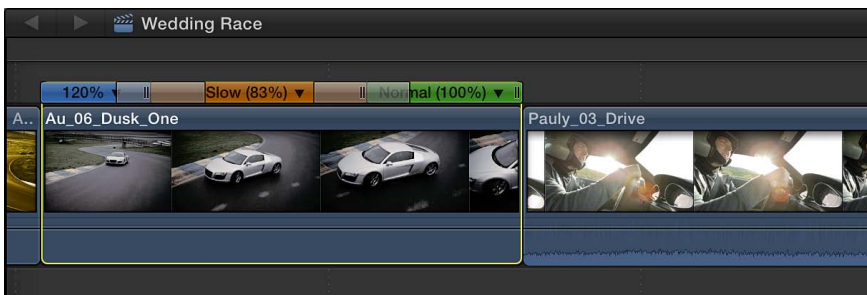


Se añadirán las transiciones a los límites entre segmentos de velocidad de forma automática.

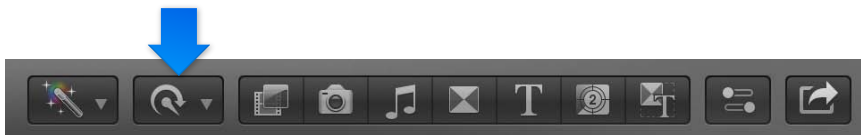


Eliminar transiciones de todos los segmentos de velocidad de un clip

- 1 En la línea de tiempo, seleccione un clip que tenga transiciones de velocidad.



- 2 Anule la selección en “Transición de velocidad,” en el menú desplegable Reprogramar de la barra de herramientas, de forma que desaparezca la marca de verificación.

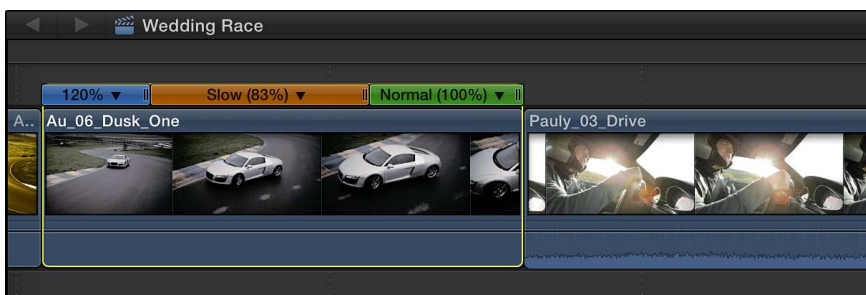


Se eliminarán las transiciones de todos los segmentos de velocidad del clip.

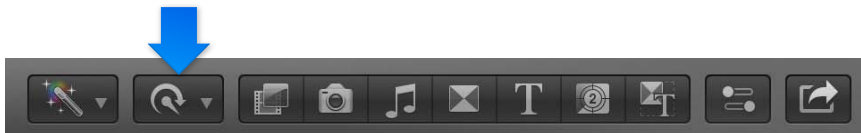
Eliminar transiciones de velocidad individuales

Para añadir transiciones entre ciertos segmentos de velocidad en un clip y no en otros, deberá activar la opción “Transición de velocidad” en el menú desplegable Reprogramar y, a continuación, eliminar las transiciones que no desea.

- 1 En la línea de tiempo, seleccione un clip que tenga segmentos de velocidad.

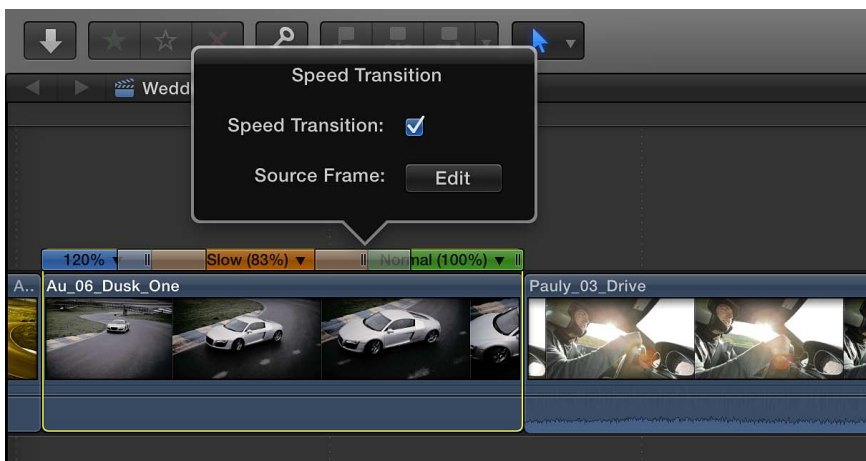


- 2 Seleccione “Transición de velocidad” en el menú desplegable Reprogramación de la barra de herramientas, de forma que aparezca una marca de verificación junto al ítem del menú.



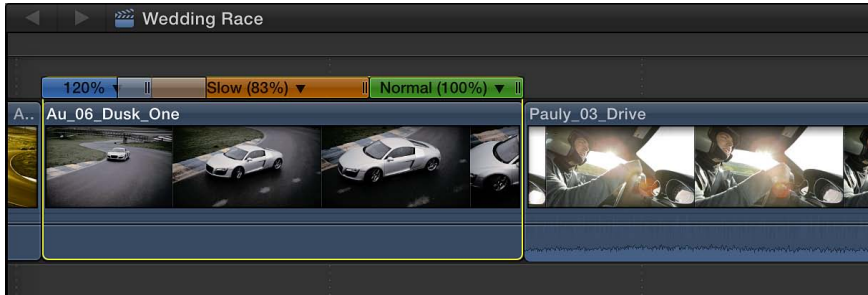
Se añadirán transiciones a todos los segmentos de velocidad del clip.

- 3 Para eliminar una transición entre segmentos de velocidad, haga doble clic sobre el último fotograma del segmento de velocidad de salida en el editor de reprogramación.



- 4 Anule la selección de la opción “Transición de velocidad” en la ventana de velocidad de transiciones y, a continuación, haga clic fuera de la ventana para cerrarla.

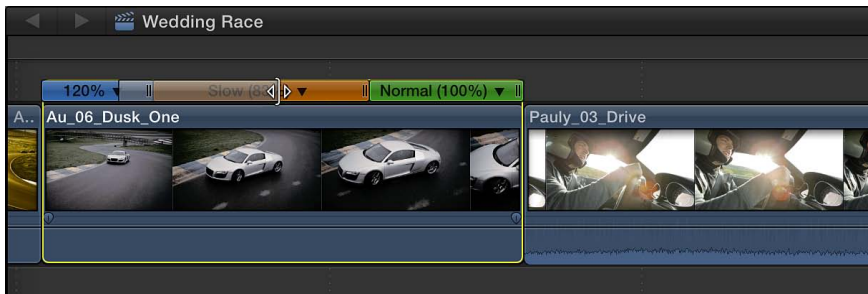
La transición quedará eliminada.



Cambiar la duración de una transición de velocidad

Tras aplicar una transición de velocidad, puede cambiar su duración. Cuanto más corta sea la transición, más rápidas serán las rampas de velocidad de un valor al siguiente. Cuanto más larga sea la transición, más lenta será la rampa.

- 1 En la línea de tiempo, seleccione un clip que tenga una transición de velocidad.
- 2 Si el editor de reprogramación no está visible, seleccione “Mostrar el editor de reprogramación” en el menú desplegable Reprogramar (o pulse Comando + R).
- 3 Arrastre el borde izquierdo o derecho de la franja sombreada en el editor de reprogramación.



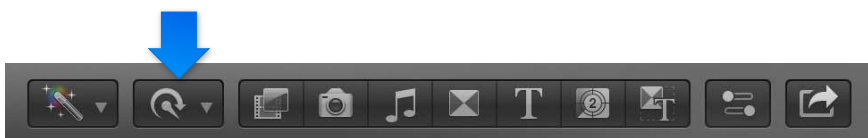
Invertir o rebobinar clips

Además de cambiar la velocidad de un clip, también puede añadirle efectos direccionales:

- *Invertir*: Invierte el orden de los fotogramas del clip de modo que el último fotograma se reproduzca primero.
- *Rebobinar*: Agrega un duplicado de la selección de intervalo o el clip como segmento, lo rebobina a una velocidad multiplicada x1, x2, x3 o x4 y después vuelve a reproducir el segmento de clip original hacia delante a velocidad normal.

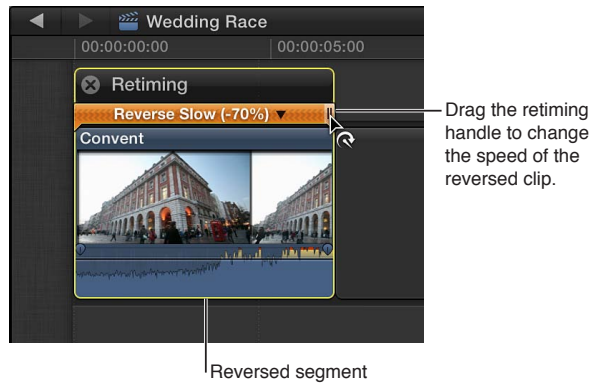
Invertir un clip

- 1 En la línea de tiempo, seleccione un intervalo, un clip completo, o un grupo de clips cuyo contenido planea invertir.
- 2 Seleccione “Invertir clip” en el menú desplegable Reprogramar de la barra de herramientas.



La barra verde con flechas que apuntan a la izquierda encima de la selección de la línea de tiempo indica que el clip se ha invertido.

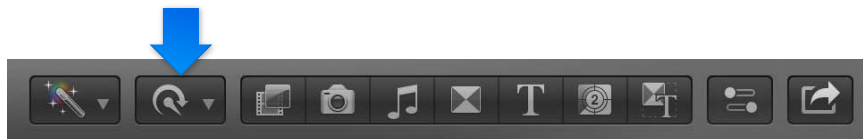
- 3 Si desea ajustar la velocidad del clip invertido, arrastre el tirador de reprogramación hacia la izquierda para aumentar la velocidad o la derecha para reducirla.



- 4 Para ver el efecto invertido, reproduzca el clip o la selección invertida.

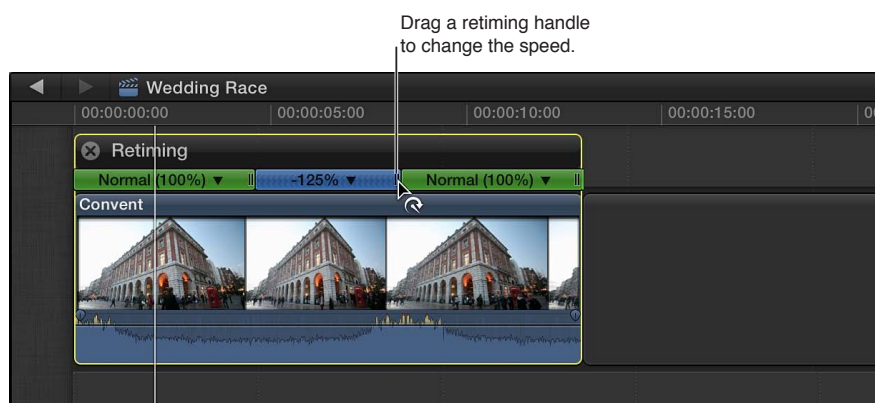
Rebobinar una selección de intervalo o clip

- 1 En la línea de tiempo, seleccione un intervalo, un clip completo, o un grupo de clips cuyo contenido planea rebobinar.
- 2 Elija Rebobinar en el menú desplegable Reprogramar de la barra de herramientas (que se muestra a continuación), y seleccione una velocidad en el submenú.



Se duplica la selección, se añade al final de la selección original y a continuación se invierte de acuerdo a la velocidad elegida. Un duplicado adicional de la selección de la línea de tiempo sigue a la sección invertida y se reproduce hacia delante a la velocidad original de la selección.

- 3 Si desea ajustar la velocidad de la sección rebobinada o de las secciones que preceden o siguen a la sección rebobinada, arrastre el tirador de reprogramación de la sección a izquierda para aumentarla, o a derecha para reducirla.



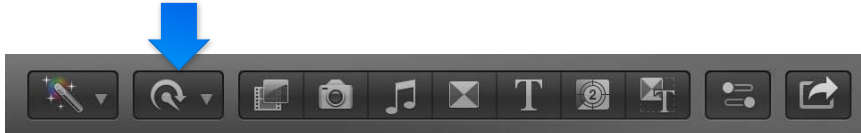
- 4 Reproduzca el clip para revisar el efecto de rebobinado.

Cree repeticiones instantáneas

Puede aplicar una repetición instantánea en una selección de intervalo dentro de un clip, o en un clip completo. Final Cut Pro duplica el intervalo o clip, agregando los fotogramas duplicados al final de la selección como un segmento nuevo. A continuación podrá modificar la velocidad del segmento nuevo para obtener el efecto de repetición instantánea que desee.

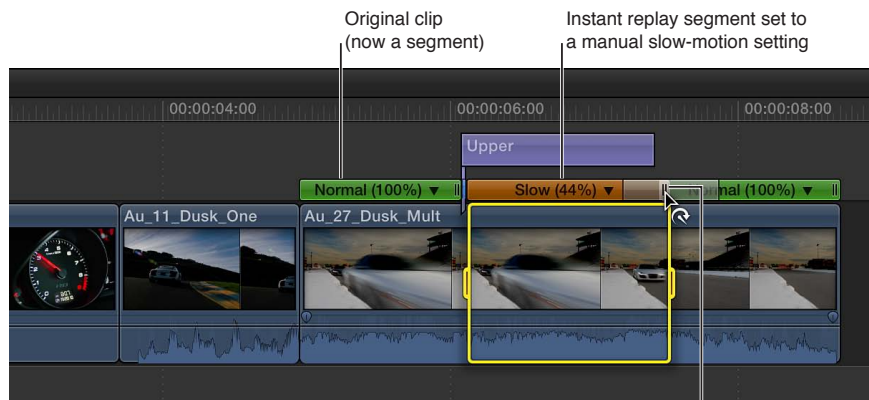
Crear una repetición instantánea

- 1 En la línea de tiempo, seleccione un intervalo o un clip completo cuyos contenidos desee emplear para crear una repetición instantánea.
- 2 Seleccione "Repetición instantánea" en el menú desplegable Reprogramar de la barra de herramientas.



Un duplicado del intervalo o clip se agrega al final de la selección y se reproduce hacia delante a la velocidad original de la selección. (Por omisión, la repetición instantánea está configurada para que se reproduzca a una velocidad del 100 %.)

- 3 Si desea ajustar la velocidad del segmento de repetición instantánea, arrastre el tirador de reprogramación hacia la izquierda para aumentar la velocidad o la derecha para reducirla.



Drag the retiming handle to change the speed of the instant replay segment.

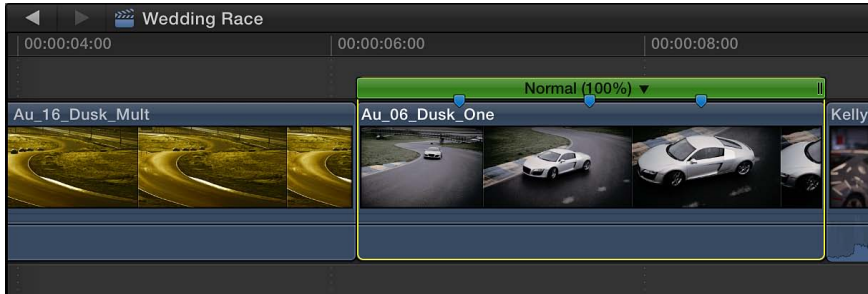
- 4 Para ver el efecto de repetición instantánea, reproduzca la selección original y el segmento de repetición instantánea.

Crear jump-cut en fotogramas específicos

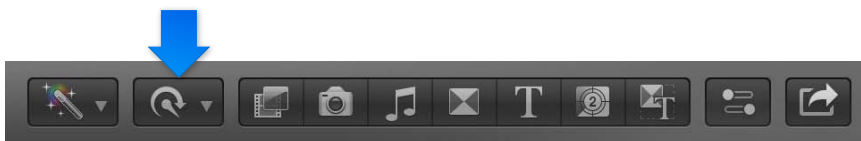
Para comprimir el tiempo de un clip largo sin reproducirlo a alta velocidad, puede crear varios jump-cut para saltar periódicamente por encima de un número específico de fotogramas. Por ejemplo, si tiene un plano de 10 segundos de una persona que camina por un pasillo, en vez de reproducir los 10 segundos completos, puede crear diversos jump-cut cada dos segundos que salten 30 fotogramas cada uno, de modo que la acción ocurra en la mitad de tiempo.

Acelerar un clip con jump-cut

- 1 En la línea de tiempo, seleccione el clip que desea acelerar y añada un marcador en cada uno de los fotogramas en los que desea que se efectúe un jump-cut.



- 2 Elija "Añadir jump-cut en marcadores" en el menú desplegable Reprogramar de la barra de herramientas (que se muestra a continuación), y seleccione un número de fotogramas en el submenú.



Puede saltar 3, 5, 10, 20 o 30 fotogramas.



Crear un segmento de suspensión

En Final Cut Pro, puede suspender un fotograma concreto para crear una imagen fija, deteniendo la acción en la pantalla momentáneamente. Por omisión, Final Cut Pro añade un fotograma fijo de 2 segundos, llamado *segmento de suspensión*, en la posición del Skimmer o del cursor de reproducción, pero puede cambiar la duración del segmento de suspensión en cualquier momento.

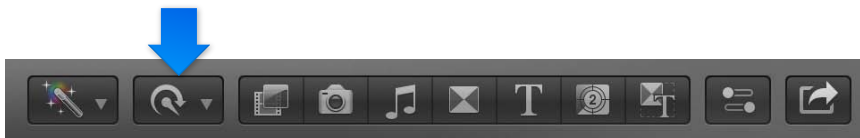
Como alternativa, puede crear clips de fotograma congelado individuales en Final Cut Pro. Una diferencia clave entre los fotogramas congelados y los segmentos de suspensión es que estos últimos permanecen como parte del clip original y se puede ajustar su duración dentro del clip. Para obtener más información, consulte [Crear fotogramas congelados](#) en la página 119.

Importante: Añadir un segmento de suspensión a un clip incrementa su duración.

Crear un segmento de suspensión de imagen fija

- 1 En la línea de tiempo, realice una de las siguientes operaciones:
 - Seleccione el clip con el fotograma que desea suspender y mueva el Skimmer o el cursor de reproducción a ese fotograma.
 - Seleccione un intervalo dentro de un clip en la línea de tiempo.

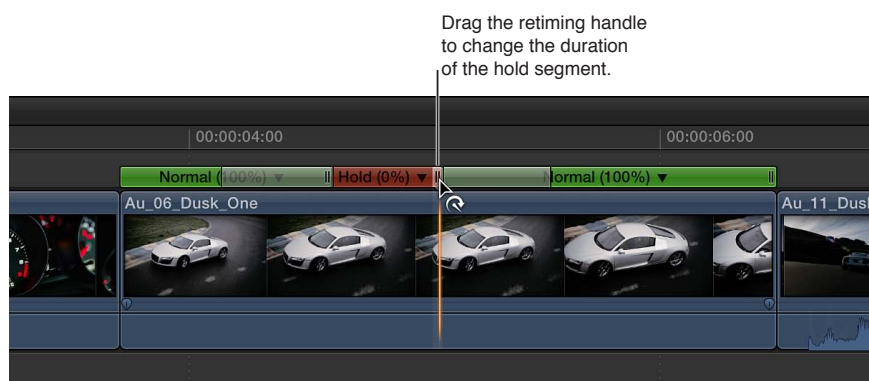
- 2 Seleccione Suspensión en el menú desplegable Reprogramar en la barra de herramientas (o pulse Mayúsculas + H).



Si había seleccionado un clip, un segmento de suspensión de 2 segundos se añadirá al clip en la posición del Skimmer o del cursor de reproducción.

Si había seleccionado un intervalo, un segmento de suspensión se crea con la misma duración del intervalo. El fotograma usado como fotograma fijo es el primero (el de más a la izquierda) del intervalo.

- 3 Si desea ajustar la duración del segmento de suspensión, arrastre el tirador de reprogramación del segmento hacia la derecha para aumentar la velocidad o la izquierda para reducirla.



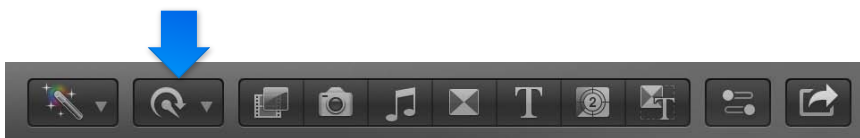
- 4 Para ver el efecto del segmento de suspensión, reproduzca el clip en la línea de tiempo.

Restaurar los clips reprogramados para que se reproduzcan a velocidad normal

Puede restaurar una selección de intervalo o un clip para reproducirlo a velocidad normal (100%) en cualquier momento. Restaurar la velocidad elimina al mismo tiempo todos los efectos direccionales y suspensiones aplicados a la selección.

Restaurar un intervalo o un clip para que se reproduzca hacia delante al 100 %

- 1 En la línea de tiempo, seleccione un intervalo, un clip completo, o un grupo de clips cuya velocidad planea restaurar a la original.
- 2 Seleccione Normal 100 % en el menú desplegable Reprogramar en la barra de herramientas (o pulse Mayúsculas + N).



Adaptar tamaños de fotograma y frecuencias de fotograma

Final Cut Pro gestiona los ajustes del proyecto de manera automática. Esto significa que puede trabajar con varios tipos de contenido multimedia de distintos tamaños de fotograma (lo que también se conoce como *resolución*) y distintas frecuencias de fotograma en un mismo proyecto. Cuando añade el primer clip de vídeo al proyecto, Final Cut Pro automáticamente configura el formato, tamaño de fotograma y frecuencia de fotograma de todo el proyecto basándose en las propiedades de ese primer clip (o, dicho de forma más precisa, en las propiedades del archivo de contenido fuente del clip).

Puede modificar los ajustes del proyecto en cualquier momento, y también controlar, clip a clip, cómo Final Cut Pro adapta la frecuencia y el tamaño de fotograma de un clip individual para que coincida con los ajustes del proyecto. Toda la información del proyecto en esta sección se aplica de igual manera a los clips compuestos, los cuales también pueden tener sus propios ajustes del proyecto.

Puede añadir clips entrelazados a proyectos progresivos (no entrelazados) y clips progresivos a proyectos entrelazados. Para añadir un clip entrelazado a un proyecto progresivo, consulte las instrucciones a continuación. Final Cut Pro acepta clips progresivos en proyectos entrelazados de forma automática.

A continuación se detallan algunos elementos a tener en cuenta cuando se trabaja con varios formatos y tamaños de fotograma:

- Seleccione las propiedades de vídeo y audio del proyecto basándose en cómo tiene previsto compartir la película final con su audiencia. Por ejemplo, si está editando un proyecto con contenido de formatos variados y piensa compartirlo como 1080p HD, debería definir las propiedades del vídeo del proyecto a 1080p HD.
- Si no sabe con certeza cuál será el formato final de distribución, la decisión más importante que puede tomar antes de crear el proyecto es la elección de la frecuencia de fotograma del proyecto. Resulta sencillo cambiar el formato y tamaño de fotograma del proyecto en cualquier momento, pero cambiar la frecuencia de fotograma puede provocar que todos los puntos de edición del proyecto se desplacen en el tiempo.
- Si dispone de un clip que coincida con las propiedades de vídeo y audio del formato con el que planea compartir el proyecto, añádalo al proyecto primero. Final Cut Pro crea automáticamente ajustes de proyecto que coincidan. Esto le ahorrará tiempo evitando que tenga que cambiar los ajustes del proyecto más tarde.

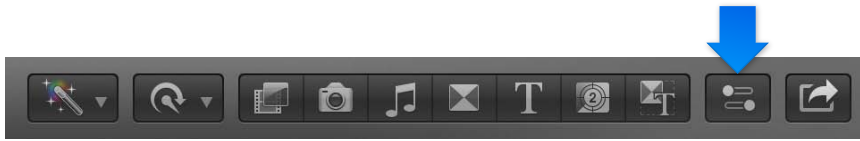
Consejo: Si el primer clip que ha añadido al proyecto es un clip de audio o de imagen fija, Final Cut Pro le pedirá que elija las propiedades de vídeo del proyecto. Cancele la edición, añada un clip de vídeo cuyo archivo de contenido fuente tenga las propiedades que requiere para el proyecto, y a continuación añada el otro clip sin vídeo.

Elegir un método de adaptación de tamaño de fotograma

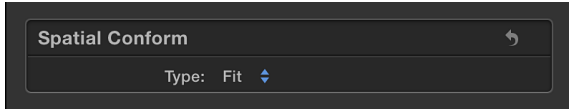
Puede elegir el modo en que Final Cut Pro modifica el tamaño de fotograma de un clip para que coincida con los ajustes de tamaño de fotograma del proyecto. Por ejemplo, puede hacer que Final Cut Pro cambie el tamaño de fotograma del clip para que se ajuste a la dimensión más larga de las dimensiones de fotograma del proyecto, llene el fotograma completo del proyecto (lo cual generalmente provoca recortes), o deje el fotograma del clip tal como está.

- 1 Añada un clip a la línea de tiempo con un tamaño de fotograma que no coincida con los ajustes de tamaño de fotograma actual del proyecto (resolución).
- 2 Seleccione el clip en la línea de tiempo.

- 3 Para abrir el inspector de vídeo, haga clic en el botón Inspector de la barra de herramientas (que se muestra debajo) y haga clic en el botón Vídeo de la parte superior del panel que aparece.



- 4 Elija un método de adaptación de tamaño de fotograma del menú desplegable Tipo en la sección "Adaptación espacial" del inspector de vídeo.

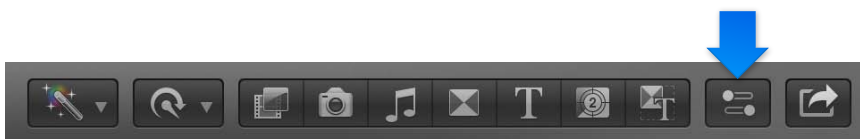


- *Ajustar*: El ajuste por omisión. Ajusta el clip al ajuste de tamaño de fotograma del proyecto sin recortar el clip de vídeo. Aparecerán franjas negras a los lados de los fotogramas que no coincidan con el tamaño de fotograma del proyecto (resolución). En el caso de que se trate de un clip definición estándar (SD) en un proyecto de alta definición (HD), Final Cut Pro aumentará a escala el clip SD para que se ajuste al tamaño de fotograma HD del proyecto. En el caso de un clip HD en un proyecto SD, Final Cut Pro reducirá a escala el clip HD para que se ajuste al tamaño de fotograma SD del proyecto.
- *Relleno*: Hace que el clip de vídeo rellene el tamaño de fotograma del proyecto. En el caso de que se trate de un clip definición estándar (SD) en un proyecto de alta definición (HD), Final Cut Pro aumentará a escala el clip SD para que se ajuste al tamaño de fotograma HD del proyecto. Se requerirá recorte a lo largo de la dimensión más larga del clip para permitir que la dimensión más corta rellene la pantalla. En el caso de un clip HD en un proyecto SD, Final Cut Pro reducirá a escala el clip HD para que se ajuste al tamaño de fotograma SD del proyecto. Se requerirá recorte a lo largo de la dimensión más corta del clip para permitir que la dimensión más larga rellene la pantalla.
- *Ninguna*: Deja el tamaño de fotograma del clip igual. Si el tamaño de fotograma del clip es mayor que el del proyecto, el clip aparecerá recortado. Si el tamaño de fotograma del clip es menor que el del proyecto, unas franjas negras rodearán al clip.

Elegir un método de adaptación de frecuencia de fotograma

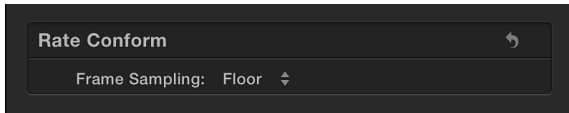
Cuando una frecuencia de fotograma varía con respecto a la del proyecto, Final Cut Pro emplea un método de muestreo de fotogramas para cambiar la frecuencia de fotograma de modo que coincida con la del proyecto. Puede elegir el método de muestreo de fotogramas usará Final Cut Pro para modificar la frecuencia de fotograma del clip. El método que elija dependerá de la importancia que le dé a la eliminación de temblor visual y artefactos visuales.

- 1 Añada un clip a la línea de tiempo con una frecuencia de fotograma que no coincida con los ajustes de frecuencia de fotograma actual del proyecto.
- 2 Seleccione el clip en la línea de tiempo.
- 3 Para abrir el inspector de vídeo, haga clic en el botón Inspector de la barra de herramientas (que se muestra debajo) y haga clic en el botón Vídeo de la parte superior del panel que aparece.



- 4 Elija un método de adaptación de frecuencia de fotograma del menú desplegable “Muestreo de fotograma” en la sección “Adaptación de frecuencia” del inspector de vídeo.

Nota: Si el clip seleccionado tiene la misma frecuencia de fotograma que los ajustes del proyecto, la sección “Adaptación de frecuencia” no aparecerá en el inspector de vídeo.



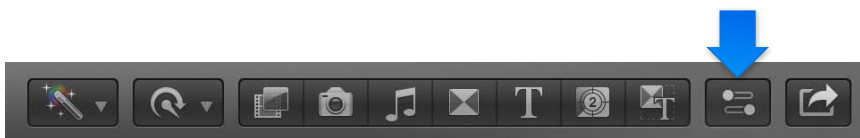
- *Suelo:* El ajuste por omisión. Final Cut Pro interrumpe su cálculo en el entero menor más cercano a la frecuencia de fotograma del proyecto para hacer que la frecuencia de fotograma del clip coincida con ella.
- *Elemento más cercano:* Final Cut Pro redondea su cálculo en el entero más cercano a la frecuencia de fotograma del proyecto para hacer que la frecuencia de fotograma del clip coincida con ella. La opción “Elemento más cercano” reduce los artefactos visuales a costa de un cierto temblor visual. Se requiere renderización.
- *Fundido de fotogramas:* Crea fotogramas intermedios para fundir píxeles individuales de fotogramas vecinos. Los clips a cámara lenta que se crean con el fundido de fotogramas parecen reproducirse de forma más suave que los que se se crean con el ajuste Suelo o “Elemento más cercano”. Este ajuste proporciona una mayor reducción del temblor visual, pero puede que vea algunos artefactos visuales. Se requiere renderización.
- *Flujo óptico:* Un tipo de fundido de fotogramas que utiliza un algoritmo de flujo óptico para crear nuevos fotogramas intermedios. Final Cut Pro analiza el clip para determinar el movimiento direccional de los píxeles y así extraer fragmentos de los nuevos fotogramas basados en el análisis de flujo óptico. La elección de la opción “Flujo óptico” produce una mayor reducción del temblor visual, y Final Cut Pro dedica una cantidad de tiempo significativa a la corrección de artefactos visuales.

Añadir un clip entrelazado a un proyecto no entrelazado (progresivo)

Algunos formatos de vídeo usan un método de exploración que divide un fotograma de vídeo en dos campos, cada uno de los cuales consta de las líneas alternas pares e impares exploradas en momentos distintos.

Si desea añadir un clip entrelazado a un proyecto progresivo, puede hacer que Final Cut Pro elimine el entrelazado del clip para que se reproduzca a plena resolución, libre de rayas dentadas alternantes asociadas a los clips entrelazados en proyectos progresivos.

- 1 Realice una de las siguientes operaciones:
 - En el explorador, seleccione los clips entrelazados que desea añadir al proyecto progresivo.
 - En la línea de tiempo, seleccione los clips entrelazados que ha añadido al proyecto progresivo.
- 2 Para abrir el inspector de información, haga clic en el botón Inspector de la barra de herramientas (que se muestra debajo) y haga clic en el botón Información de la parte superior del panel que aparece.



- 3 En el inspector Información, seleccione “Vista de ajustes” en el menú desplegable “Vista de metadatos”.

- 4 Marque la casilla Desentrelazar.

Nota: Seleccionar el ajuste Desentrelazar provoca que la frecuencia de fotograma de los clips seleccionados se duplique. Por ejemplo, si los clips entrelazados originales tienen una frecuencia de fotograma de 29,97 fps, los clips desentrelazados tendrán una frecuencia de 59,94 fps. Recuerde esto al elegir los ajustes de vídeo y audio del proyecto.

Consejo: Para confirmar la ausencia de artefactos entrelazados, puede pulsar las teclas flecha izquierda y flecha derecha para pasar por los clips en la línea de tiempo fotograma a fotograma.

- 5 Para mostrar fotogramas a resolución completa durante la reproducción, seleccione “Mejor calidad” en el menú desplegable “Opciones del visor” en la esquina superior derecha del visor.

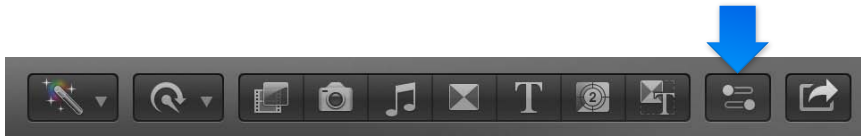
Los clips ahora se reproducen y funcionan como clips progresivos. En función de la configuración específica de su ordenador, puede que la renderización en segundo plano sea necesaria.

Ajustar material anamórfico

Algunas videocámaras y dispositivos de grabación filman con una proporción panorámica de 16:9 pero graban datos con una proporción de 4:3. A veces la etiqueta de metadatos que especifica la reproducción del vídeo a 16:9 se ha perdido o es incorrecta. En Final Cut Pro, puede definir esta etiqueta de forma que el vídeo se reproduzca correctamente con una proporción panorámica de 16:9..

Nota: Esta opción solo es aplicable (y solo aparece en) formatos de definición estándar (SD).

- 1 En el explorador o la línea de tiempo, seleccione los clips SD cuyo ajuste anamórfico desea ajustar.
- 2 Para abrir el inspector de información, haga clic en el botón Inspector de la barra de herramientas (que se muestra debajo) y haga clic en el botón Información de la parte superior del panel que aparece.



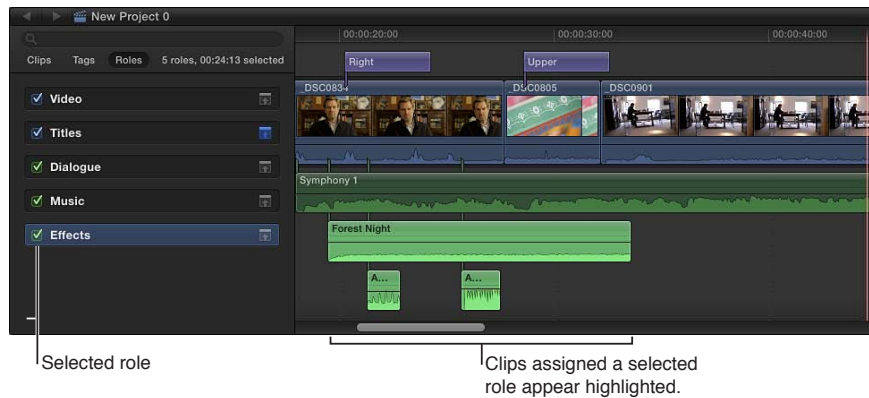
- 3 Seleccione “Vista de ajustes” en el menú desplegable “Vista de metadatos”, en la parte inferior del inspector de información.
- 4 En el menú desplegable “Invalidación anamórfica”, seleccione Panorámica.

Los clips ahora se reproducen y funcionan con la proporción panorámica de 16:9.

Usar funciones para gestionar clips

Visión general de funciones

Las funciones son etiquetas de texto de metadatos que se asignan a los clips en el explorador o la línea de tiempo y proporcionan una manera flexible y potente de gestionar el flujo de trabajo de edición. Se pueden usar funciones en Final Cut Pro para organizar los clips de los eventos y proyectos, controlar el aspecto de la línea de tiempo y exportar archivos de audio y vídeo independientes (también conocidos como *plicas de contenidos*) para su distribución, mezclado de audio o posproducción.



Cuando se importan clips (vídeo, audio o imágenes fijas), Final Cut Pro analiza los metadatos de clip existentes para asignar una de cinco funciones por omisión a los componentes de audio y vídeo de cada clip: Vídeo, Títulos, Diálogo, Música y Efectos. Por ejemplo, si un archivo de contenido fuente tiene una etiqueta de metadatos de iTunes como "género", Final Cut Pro asigna la función Música al clip resultante. Final Cut Pro asigna las funciones Vídeo y Diálogo a los clips que contienen vídeo y audio.

Puede utilizar funciones para los siguientes flujos de trabajo:

- *Reasignar funciones:* Puede ver y reasignar funciones de clip en el índice de la línea de tiempo, el explorador, el inspector de información o el menú Modificar. Consulte [Ver y reasignar funciones](#) en la página 337. También puede crear funciones y subfunciones personalizadas para organizar mejor sus clips.
- *Ver los clips por función:* En el índice de la línea de tiempo puede organizar los clips por función, activar y desactivar las funciones y resaltar o minimizar los clips para su visualización en la línea de tiempo. Por ejemplo, podría identificar fácilmente todos sus clips de diálogo y reproducirlos aisladamente del resto de clips de audio. Consulte [Ver clips por función en la línea de tiempo](#) en la página 343.
- *Exportar plicas de contenido:* Puede exportar funciones como plicas de contenido en un archivo multipista combinado de QuickTime, o como archivos de audio y vídeo separados. Durante el proceso de exportación se puede asignar salida mono, estéreo o surround para los canales de audio. Consulte [Preferencias de destinos](#) en la página 474.

Ver y reasignar funciones

Puede ver y cambiar las funciones asignadas a los clips en el explorador, el índice de la línea de tiempo, el inspector de información o el menú Modificar.

Recuerde lo siguiente cuando utilice funciones:

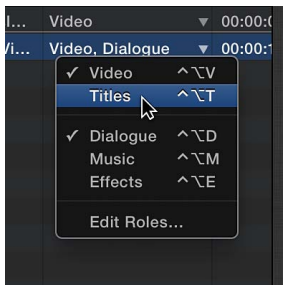
- Cada clip debe tener al menos una función asignada (clips con audio y vídeo siempre tienen una función audio y una función vídeo asignadas). Las imágenes fijas tienen asignada la función vídeo por omisión, pero puede crear una función personalizada (imagen fija) y asignársela a ellas.
- Las funciones de vídeo no pueden asignarse a clips de solo audio, y las funciones de audio no pueden asignarse a los clips de solo vídeo.
- Las funciones pueden ser asignadas a los componentes de audio o vídeo de un clip, pero no a un clip de intervalo o a un fragmento de clip.
- Puede ver y reasignar la función de un componente de audio en el inspector de información (o utilizando el menú Modificar cuando el clip que contiene el componente de audio está en la línea de tiempo).
- Puede asignar distintas funciones a cada una de las instancias de un clip. Por ejemplo, si añade un clip desde el explorador a la línea de tiempo, copia clips entre eventos o copia clips dentro de la línea de tiempo, cada una de esas instancias (copias) del clip es independiente de las otras.

Ver y reasignar funciones en el explorador

- 1 En el explorador, en la visualización como lista, seleccione uno o más clips.

Nota: Si la columna Funciones no es visible en el explorador, haga Control + clic sobre una cabecera de columna y seleccione Funciones en el menú de función rápida.

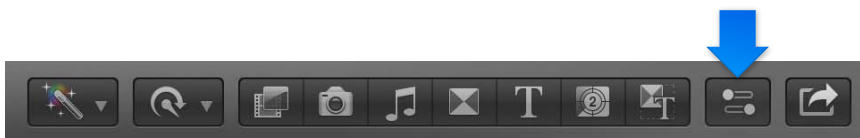
- 2 En la columna Funciones, haga clic en la función asignada a un clip para ver el listado del menú de función rápida con las funciones disponibles.



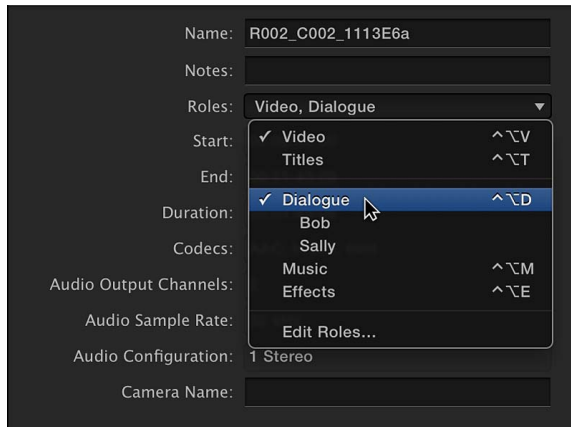
- 3 Para cambiar las asignaciones de función de los clips seleccionado, elija las funciones correspondientes en el menú de función rápida.

Ver y reasignar funciones en el inspector de información

- 1 Seleccione uno o más clips del explorador o la línea de tiempo.
- 2 Para abrir el inspector de información, haga clic en el botón Inspector de la barra de herramientas (que se muestra debajo) y haga clic en el botón Información de la parte superior del panel que aparece.



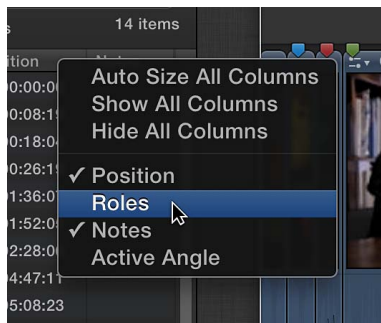
- 3 En el inspector de información, haga clic en el menú desplegable Funciones para ver las funciones disponibles.



- 4 Para cambiar las asignaciones de función de los clips seleccionado, elija las funciones correspondientes en el menú desplegable Funciones.

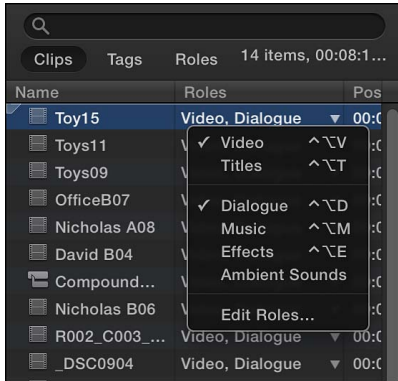
Ver y reasignar funciones en el índice de la línea de tiempo

- 1 Para abrir el índice de la línea de tiempo, haga clic en el botón "Índice de la línea de tiempo" situado en la esquina inferior izquierda de la ventana principal de Final Cut Pro (o pulse Mayúsculas + Comando + 2).
- 2 Para abrir el panel Clips, haga clic en el botón Clips situado en la parte superior del índice de la línea de tiempo.
- 3 Si la columna Funciones no es visible en el panel Clips, haga Control + clic sobre una cabecera de columna y seleccione Funciones en el menú de función rápida.



- 4 Seleccione uno o más clips en el panel Clips.

- 5 Para cambiar las asignaciones de función de los clips seleccionado, haga clic en la función asignada y elija las funciones correspondientes en el menú de función rápida.



Ver y reasignar funciones con el menú Modificar

- 1 Seleccione uno o más clips del explorador o la línea de tiempo.
- 2 Seleccione Modificar > "Asignar funciones" y seleccione una función del submenú.

Aparece una marca de verificación junto a la función que haya elegido.

Ver y reasignar la función de un componente de audio

- 1 Seleccione un clip en la línea de tiempo y elija Clip > Expandir componentes de audio (o pulse Control + Opción + S).



- 2 Seleccione un componente de audio.
- 3 Para cambiar la asignación de la función del componente seleccionado, realice una de las siguientes operaciones:
 - Seleccione Modificar > "Asignar funciones" y seleccione una función del submenú.
Aparece una marca de verificación junto a la función que haya elegido.
 - Abra el inspector de información y elija una función distinta en el menú desplegable Funciones.
Aparece una marca de verificación junto a la función que haya elegido.

Para obtener más información sobre componentes de audio, consulte [Acerva de los canales de audio y los componentes de audio](#) en la página 166.

Ver y reasignar funciones en clips compuestos

Los clips compuestos reflejan las funciones de los clips originales que integran el clip compuesto. Puede ver y reasignar las funciones de clips dentro de un clip compuesto, pero no puede asignarle funciones al clip compuesto propiamente dicho.

- 1 Seleccione un clip compuesto en el explorador o la línea de tiempo.
- 2 Para ver las funciones asignadas o asignarle una a cada clip que integra el clip compuesto, use los métodos siguientes:
 - *Columna Funciones en el explorador en la visualización como lista:* Siga las instrucciones descritas anteriormente en “Ver y reasignar funciones en el explorador”.
 - *Menú desplegable Funciones en el inspector Información:* Siga las instrucciones descritas anteriormente en “Ver y reasignar funciones en el inspector de información”.
 - *Columna Funciones en el panel Clips del índice de la línea de tiempo:* Siga las instrucciones descritas anteriormente en “Ver y reasignar funciones en el índice de la línea de tiempo”.
 - *Comando “Asignar funciones”:* Siga las instrucciones descritas anteriormente en “Ver y reasignar funciones con el menú Modificar”.

Cuando asigna una función a un clip compuesto (el contenedor), dicha función se asigna a cada clip dentro del clip compuesto. Si desea asignar distintas funciones a clips específicos dentro del clip compuesto, puede abrir el clip compuesto para su edición y así asignar funciones por separado a los clips que lo integran.

Para obtener más información sobre clips compuestos, consulte [Visión general de clips compuestos](#) en la página 284.

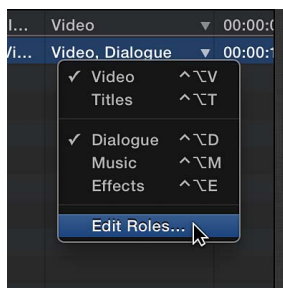
Crear funciones personalizadas y subfunciones

Puede crear funciones personalizadas y subfunciones además de las cinco funciones disponibles por omisión (Video, Títulos, Diálogo, Música y Efectos).

Importante: Cree funciones personalizadas y subfunciones con cuidado. Las funciones personalizadas (y sus nombres) no pueden editarse o eliminarse de la lista de funciones. Sin embargo, puede cambiar las asignaciones de función de los clips en cualquier momento.

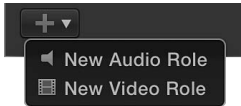
Crear funciones personalizadas

- 1 Para abrir el editor de funciones, realice una de las siguientes operaciones:
 - Seleccione Modificar > Editar funciones.
 - En el explorador en visualización como lista o en el panel Clips del índice de la línea de tiempo, haga clic en una función de la columna Funciones y elija “Editar funciones” en el menú de función rápida.

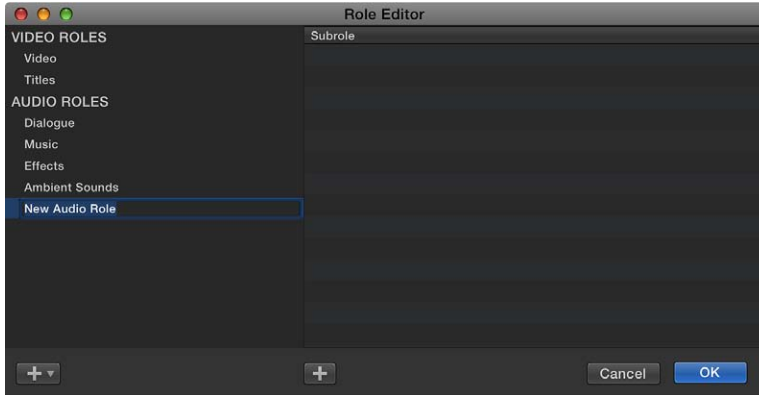


- Con un clip seleccionado en el explorador o la línea de tiempo, abra el inspector de información y elija “Editar funciones” en el menú desplegable Funciones.

- 2 Elija el tipo de función en el menú desplegable “Añadir función” situado en la esquina inferior izquierda de la ventana “Editor de funciones”:

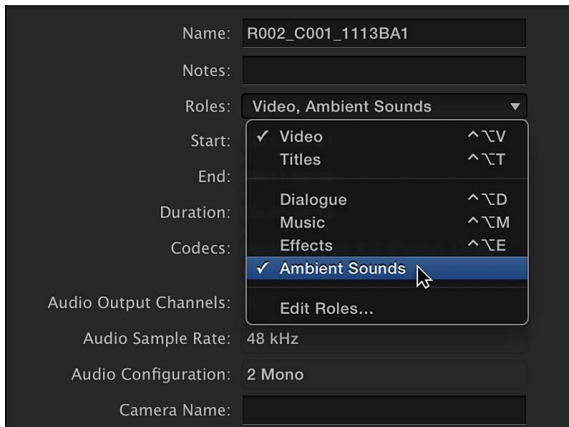


La nueva función aparece en la parte inferior de la columna Función.



- 3 Escriba un nombre para la función nueva.

Una vez creada la nueva función, esta aparecerá en la lista de funciones para que pueda asignársela a cualquier clip.

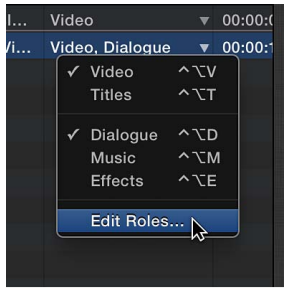


Crear subfunciones

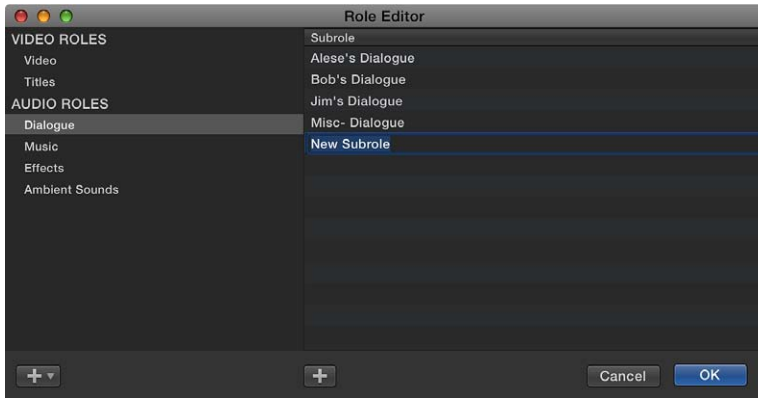
Las subfunciones le permiten organizar funciones dentro de funciones; por ejemplo, puede crear una subfunción “Efecto Foley” dentro de la función Efectos, o una subfunción “Subtítulos en español” dentro de la función Títulos.

- 1 Para abrir el editor de funciones, realice una de las siguientes operaciones:
 - Seleccione Modificar > Editar funciones.

- En el explorador en visualización como lista o en el panel Clips del índice de la línea de tiempo, haga clic en una función de la columna Funciones y elija “Editar funciones” en el menú de función rápida.

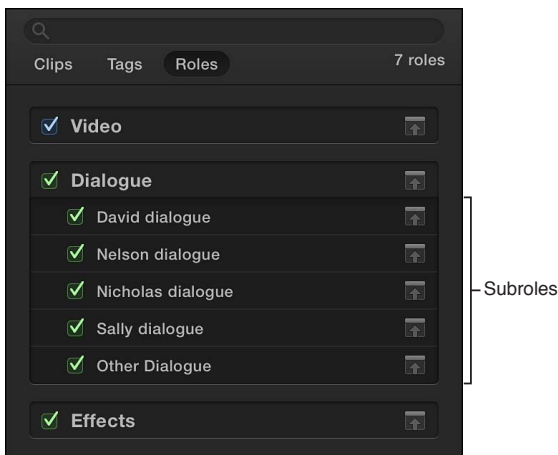


- Con un clip seleccionado en el explorador o la línea de tiempo, abra el inspector de información y elija “Editar funciones” en el menú desplegable Funciones.
- 2 Seleccione una función en la columna Función y haga clic en el botón “Añadir subfunción” (con un signo más) situado bajo la columna Subfunción.



- 3 Escriba un nombre para la subfunción.

La nueva subfunción permanece en la lista Subfunciones y aparece bajo su función principal en todas las listas de funciones dentro de Final Cut Pro. Al asignar subfunciones a clips en la línea de tiempo, estas también aparecerán dentro del índice de la línea de tiempo.



Ver clips por función en la línea de tiempo

Puede usar el panel Funciones de la línea de tiempo para ver y reproducir clips por función en la línea de tiempo.

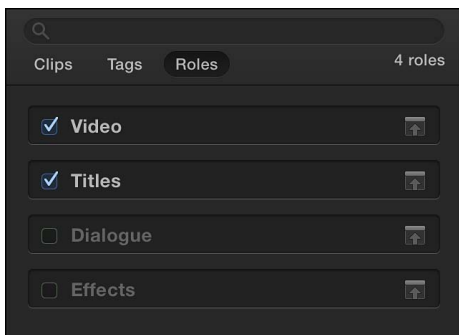
Todos los clips de vídeo y audio se organizan según las funciones por omisión, es decir, Vídeo, Títulos, Diálogo, Música o Efectos, o según una función personalizada o una subfunción que haya creado. Puede desactivar las funciones para suspender la reproducción de todos los clips que tengan esas funciones asignadas. Por ejemplo, podría desactivar todas las funciones excepto Diálogo para reproducir solo los clips de diálogo, y después activar la función Música para escuchar la banda sonora de la película junto con el diálogo.

Las funciones le sirven como una potente herramienta para organizar y previsualizar clips antes de exportarlos como archivos para su emisión o posproducción de audio.

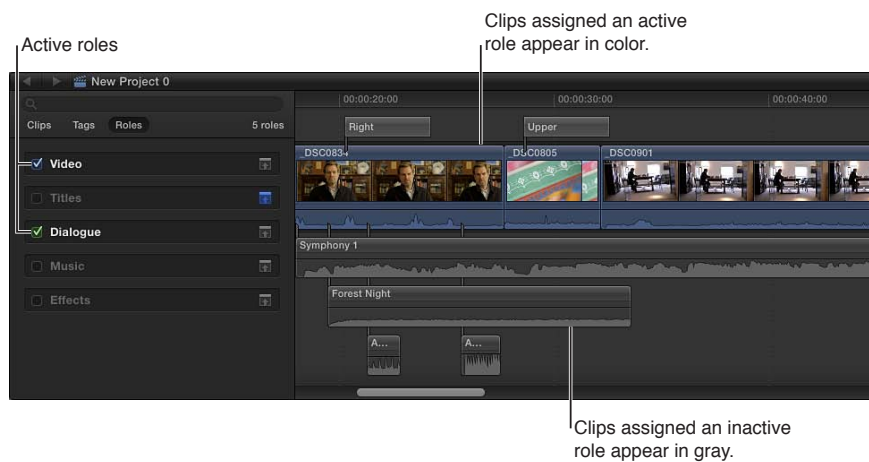
Nota: Activar o desactivar funciones en el índice de la línea de tiempo no afecta a los ajustes de exportación o de clip en el explorador, la línea de tiempo o los inspectores.

Activar o desactivar funciones

- 1 En el índice de la línea de tiempo, haga clic en el botón Funciones.
- 2 En el panel Funciones, seleccione las casillas junto a las funciones o subfunciones que desea activar. Anule la selección de las casillas junto a las funciones o subfunciones que desea desactivar.



Las funciones activas aparecen de color en la línea de tiempo, y las inactivas aparecen en gris. Si desactiva todas las funciones de vídeo o audio, los fragmentos de clip de audio y vídeo correspondientes también aparecerán en gris.

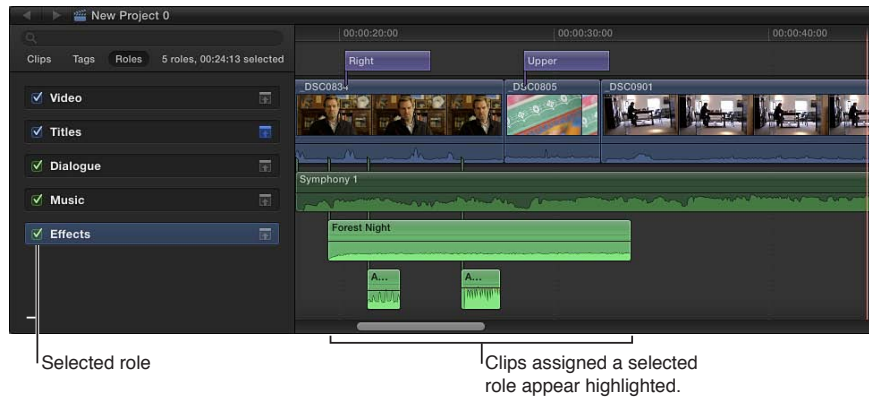


- 3 Para previsualizar clips por función, reproduzca el proyecto. Solo se reproducirán los clips con funciones activas asignadas.

Resaltar funciones en la línea de tiempo

- 1 En el índice de la línea de tiempo, haga clic en el botón Funciones.
- 2 En el panel Funciones, haga clic en el nombre de la función que desea resaltar.

Los clips con esta función asignada se resaltan en la línea de tiempo. Esto incluye los clips activos (en color) y los inactivos (en gris).

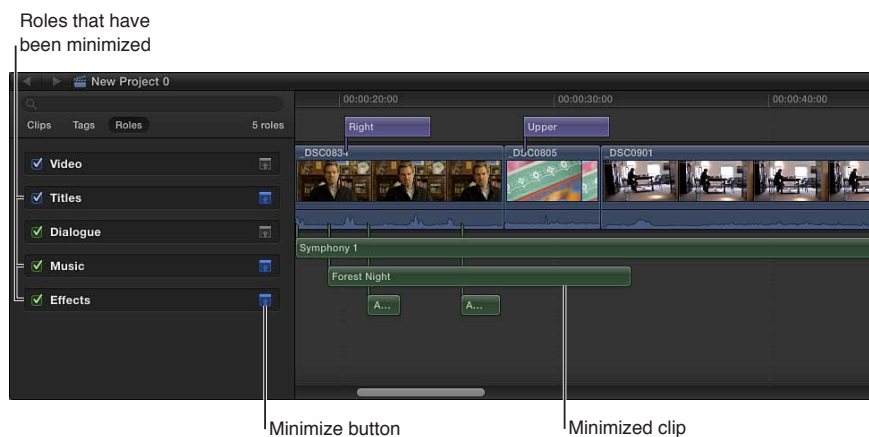


Consejo: Para resaltar más de una función a la vez, pulse Mayúsculas + clic para seleccionar ítems contiguos y Comando + clic para seleccionar ítems no contiguos.

Minimizar clips por función

Para hacer espacio para poder ver y trabajar con clips en la línea de tiempo, puede minimizarlos mediante la asignación de una función concreta. Los clips minimizados aparecen en la línea de tiempo a tamaño reducido.

- 1 En el índice de la línea de tiempo, haga clic en el botón Funciones.
- 2 En el panel Funciones, haga clic en el botón Minimizar junto a la función cuyos clips desea minimizar.



También puede personalizar la visualización de clips en la línea de tiempo cambiando el aspecto y la altura del clip, y elegir si ver los clips por nombre o por función. Consulte [Definir los ajustes de la línea de tiempo](#) en la página 146.

Usar funciones para exportar plicas de contenido

Cuando exporte su trabajo, puede usar las funciones para definir los detalles de los archivos de contenido de salida. Este proceso es utilizado a menudo al entregar archivos que cumplan especificaciones de difusión o al transferir plicas de contenido para mezclado o posproducción.

Puede exportar funciones en un archivo multipista combinado de QuickTime, o como archivos de audio y vídeo separados. Durante el proceso de exportación se puede asignar salida mono, estéreo o surround para los canales de audio.

Para obtener más información, consulte [Compartir funciones como archivos](#) en la página 435.

Usar XML para transferir proyectos y eventos

Final Cut Pro puede importar y exportar archivos XML (Extensible Markup Language). Puede usar documentos XML (archivos de texto ASCII normal con elementos etiquetados) para transferir los detalles de sus bibliotecas, eventos, proyectos y clips entre Final Cut Pro y aplicaciones, dispositivos y herramientas de gestión de contenido de terceros que no reconozcan documentos y archivos de Final Cut Pro.

Las opciones de importación y exportación XML están descritas detalladamente en la documentación del desarrollador de XML de Final Cut Pro. Para obtener más información, visite la página de Aplicaciones Apple en el sitio web para Desarrolladores Apple en <http://developer.apple.com/appleapplications> (en inglés).

Importar XML en Final Cut Pro

Puede generar archivos XML con otras aplicaciones e importarlos a Final Cut Pro. Cuando importa un archivo XML, Final Cut Pro genera clips, eventos, proyectos y una biblioteca, en función del contenido de dicho archivo.

- 1 En Final Cut Pro, seleccione Archivo > Importar > XML.
- 2 Navegue hasta el archivo XML que desea importar y haga clic en Importar.

Final Cut Pro procesa el archivo XML y genera los correspondientes clips, eventos, proyectos y biblioteca en función del contenido de dicho archivo.

Consejo: También puede importar archivos XML haciendo doble clic sobre ellos en el Finder o arrastrándolos al icono de la aplicación Final Cut Pro.

Exportar XML en Final Cut Pro

Puede exportar eventos y proyectos como archivos XML.

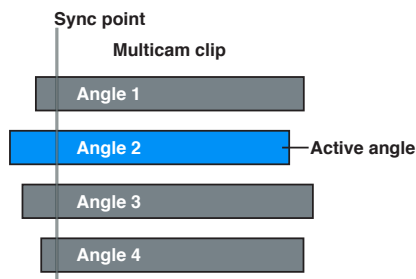
- 1 En Final Cut Pro, seleccione una biblioteca o elija uno o varios eventos, proyectos o clips que desee exportar como archivos XML.
Para exportar el proyecto abierto actualmente en la línea de tiempo, haga clic en ella para activarla.
- 2 Seleccione Archivo > Exportar XML.
- 3 En la ventana que aparece, navegue a una carpeta del disco duro en la que desea guardar los archivos XML y haga clic en Guardar.

Editar con clips Multicam

Introducción a la edición multicam

Se puede utilizar Final Cut Pro para editar material de planos multicámara u otros materiales sincronizados en tiempo real. Por ejemplo, si grabó un concierto en vivo o una boda con cuatro cámaras distintas, puede sincronizar el material de cada cada ángulo de cámara en un único clip Multicam y cortar entre los ángulos en tiempo real.

Los ángulos en un clip Multicam se sincronizan mediante un único *punto de sincronización* común, un fotograma que puede reconocer (de manera visual o audible) en cada uno de los ángulos que está sincronizando. Cuando añade un clip Multicam a la línea de tiempo, el ángulo que aparece en el visor al reproducir el proyecto se llama *ángulo activo*. Mientras el ángulo activo se reproduce en el Visor, se pueden ver también todos los ángulos reproduciéndose simultáneamente en el visor de ángulos y cortar y cambiar fácilmente entre ellos.

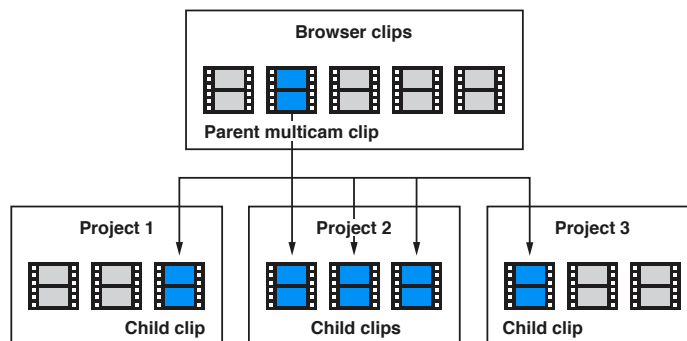


Trabajar con clips Multicam en Final Cut Pro es un proceso fluido y flexible. En cualquier momento, puede añadir ángulos o eliminarlos de un clip Multicam, además de ajustar la sincronización entre ellos.

También puede agrupar material no relacionado para su edición de montaje en tiempo real (como en el caso de vídeos musicales). Por ejemplo, si está editando un vídeo musical, puede añadir varios ángulos de visuales abstractos y cortarlos en puntos específicos de la música. Puede incluso usar fotos (de una cámara fija) en un clip Multicam. Si la información de fecha y hora (de creación del contenido) coincide con los contenidos de los otros ángulos, las fotos se ajustarán automáticamente en su duración de modo que "rellenen" el ángulo.

Los clips Multicam tienen las siguientes características:

- Solo puede crear clips Multicam en el explorador, a partir de clips de evento existentes.
- Puede editar y ajustar clips Multicam en el editor de ángulos, que tiene un aspecto parecido a la línea de tiempo.
- Cuando añade un clip Multicam a la línea de tiempo, está creando una relación directa y activa entre el clip Multicam "principal" en el explorador y el "secundario" en la línea de tiempo.



- Al abrir cualquier clip Multicam en el editor de ángulos (ya sea desde el explorador o la línea de tiempo), en realidad está abriendo el *clip Multicam principal del explorador*. Todos los clips secundarios de todos los proyectos heredarán cualquier cambio que realice en su clip Multicam principal en el editor de ángulos. Estos cambios incluyen ajustes de sincronización o recorte, reprogramación de velocidad de clip, efectos de vídeo o audio como la corrección de color y ángulos añadidos o eliminados. Por ejemplo, si elimina un ángulo de un clip Multicam principal, ese ángulo también se eliminará de todos sus clips secundarios. Para obtener más información sobre el editor de ángulos, consulte [Sincronizar y ajustar ángulos y clips en el editor de ángulos](#) en la página 363.

Consejo: Puede crear una copia de seguridad de tipo “instantánea” de todo el proyecto para protegerlo frente a daños accidentales. Las instantáneas de proyecto son versiones de copia de seguridad autosuficientes que incluyen clips Multicam o compuestos principales. La duplicación de un proyecto como instantánea realiza copias de los clips Multicam o los clips compuestos principales y los integra en el proyecto de forma que cualquier cambio en otras instancias de los clips no afecta a la instantánea. Para obtener más información, consulte [Duplicar proyectos y clips](#) en la página 67.

Flujo de trabajo de la edición multicam

El proceso de creación de un proyecto Multicam se detalla a continuación. Los procesos se presentan en orden cronológico aproximado, pero puede reorganizarlos de modo que se adapten a su flujo de trabajo.

Filmar un evento con varias cámaras y grabar su información de sincronización correspondiente

Una filmación multicámara usa varias cámaras para grabar el mismo sujeto o evento desde distintos ángulos y distancias.

Para los proyectos Multicam, es buena idea definir la fecha, la hora y la zona horaria en la videocámara o dispositivo de grabación antes de filmar el material para el proyecto. Esto proporcionará información útil a Final Cut Pro durante el proceso automático de creación de un clip Multicam.

En la filmación multicámara profesional, cada videocámara o VTR recibe el mismo código de tiempo desde un generador de código de tiempo maestro, o bien puede ajustar la sincronización del generador de código de tiempo de cada cámara antes de la filmación. Si utiliza videocámaras de consumo general, las cuales no permiten código de tiempo externo, deberá grabar una indicación visible o audible, como un golpe de claqueta o un flash, en todas las cámaras. Puede usar esta indicación para sincronizar los ángulos de los clips Multicam.

Como puede utilizar la función sofisticada de sincronización automática de audio en Final Cut Pro para asegurarse de que la sincronización Multicam se realiza con precisión, tiene sentido grabar el audio de cada cámara y dispositivo de grabación en su producción Multicam. (Las grabaciones claras de audio proporcionan mejores resultados.)

Importar contenido de una edición Multicam

Aunque la importación de contenido en proyectos Multicam es igual a la importación en cualquier otro proyecto, hay ciertos pasos que puede seguir durante la importación para ayudarle a optimizar el flujo de trabajo Multicam.

Asignar nombres de cámara y ángulos Multicam

Puede usar las etiquetas de metadatos “Nombre de la cámara” y “Ángulo de cámara” para automatizar y organizar el flujo de trabajo Multicam. Se recomienda (pero no es obligatorio) aplicar estas etiquetas a los clips de evento antes de crear un clip Multicam.

Crear clips Multicam

Deberá crear clips Multicam a partir de clips de evento seleccionados (de forma parecida a como crea audiciones y clips compuestos en el explorador). Tanto si lo hace de manera manual o deja que Final Cut Pro lo haga de manera automática, la creación de un clip Multicam incluye tres pasos fundamentales:

- Crear ángulos (que contengan uno o más clips cada uno).
- Ordenar los clips dentro de cada ángulo.
- Sincronizar los ángulos mediante un punto de sincronización común.

Si sabe qué tipo de metadatos tiene el contenido fuente, puede crear clips Multicam con métodos manuales incluso más rápido que con los métodos automáticos. Para obtener más información, consulte [Asignar nombres de cámara y ángulos Multicam](#) en la página 349 y [Crear clips multicam en el explorador](#) en la página 350.

Cortar y cambiar ángulos en el visor de ángulos

Una vez creado el clip Multicam, puede ver todos los ángulos simultáneamente en el visor de ángulos mientras pasa de un ángulo a otro o lo corta en tiempo real. Puede cortar y cambiar vídeo y audio al mismo tiempo o de forma independiente. Por ejemplo, puede utilizar el audio del ángulo 1 mientras cambia el vídeo entre los ángulos 1 y 4.

Sincronizar y ajustar ángulos en el editor de ángulos

En cualquier momento, puede abrir clips Multicam en el editor de ángulos para ajustar la sincronización y el orden de ángulos, o para añadir o eliminar ángulos. También puede utilizar el editor de ángulo para hacer ediciones de los clips individuales incluidos en un clip Multicam, como por ejemplo, recortar, hacer correcciones de color, añadir transiciones, etc.

Editar clips Multicam en la línea de tiempo

Es posible cambiar un ángulo Multicam por otro directamente en la línea de tiempo o el inspector, sin tener que abrir el visor de ángulos. Aunque los clips Multicam tienen ciertas propiedades únicas, puede editarlos en la línea de tiempo del mismo modo que lo haría con cualquier otro clip.

Importar contenido de una edición Multicam

Cuando importa contenido para un proyecto Multicam, puede darle un nombre a la videocámara o dispositivo de grabación basado en archivos. Final Cut Pro usa esta etiqueta de “Nombre de la cámara” para ordenar los clips fuente dentro de un clip Multicam durante el proceso automático de creación de un clip Multicam.

Si prevé que tendrá clips Multicam con varios ángulos, seleccione la opción “Utilizar contenido proxy” en las preferencias de reproducción para mantener un rendimiento óptimo durante la edición Multicam. Puede generar las versiones proxy de sus clip necesarias durante el proceso de importación.

Si solo dispone de unos cuantos ángulos en su edición Multicam, puede realizar versiones optimizadas del contenido durante la importación, mediante el códec Apple ProRes 422. O, si lo prefiere, puede seleccionar la opción “Crear contenido optimizado para clips Multicam” en las preferencias de reproducción para generar contenido optimizado de forma automática cada vez que crea un clip Multicam. Para obtener más información, consulte [Preferencias de reproducción](#) en la página 470.

Darle un nombre a la cámara

Las instrucciones a continuación describen cómo añadir la propiedad “Nombre de la cámara” cuando importa contenido de un dispositivo basado en archivos conectado. También puede añadir la propiedad “Nombre de la cámara” más tarde.

- 1 Conecte la cámara o dispositivo de grabación al ordenador.
- 2 En Final Cut Pro, seleccione Archivo > Importar > Contenido (o pulse Comando + I).
- 3 En la ventana de importación de contenido, seleccione la videocámara o dispositivo de grabación en la lista de dispositivos de la izquierda, si no está seleccionado de antemano.
- 4 Vuelva a hacer clic sobre él e introduzca un nombre.

Final Cut Pro usa el nombre introducido como la propiedad de metadatos “Nombre de la cámara” para todos los clips que importe con ese dispositivo.

Nota: La mayoría de videocámaras y dispositivos de grabación modernos (incluidos todos los dispositivos iOS) graban con una etiqueta “ID de cámara”. Final Cut Pro importa los metadatos de “ID de cámara” automáticamente al importar a partir de un dispositivo basado en archivos y utiliza esta información para construir ángulos Multicam automáticamente.

Asignar nombres de cámara y ángulos Multicam

Las propiedades “Ángulo de cámara” y “Nombre de la cámara” son etiquetas de metadatos flexibles que puede usar para organizar su flujo de trabajo Multicam.

Aunque puede asignar metadatos a clips en cualquier momento, tiene más sentido asignar las etiquetas “Ángulo de cámara” y “Nombre de la cámara” *antes* de usar clips para crear clips Multicam. La etiqueta “Ángulo de cámara” puede ayudarle a determinar y rastrear qué clips aparecen en qué ángulos. La etiqueta “Nombre de la cámara” puede ser aplicada durante la importación y resulta de utilidad en gran variedad de casos, como en la corrección de color.

Final Cut Pro le permite crear clips Multicam automáticamente o manualmente. Si usa el método automático de creación de ángulos en el clip Multicam, Final Cut Pro buscará los metadatos en los clips seleccionados siguiendo este orden:

- Metadatos de ángulo de cámara
- Metadatos de nombre de la cámara
- Metadatos de ID de cámara

Nota: La etiqueta “ID de cámara” se genera en la mayoría de videocámaras o dispositivos de grabación modernos (incluidos todos los dispositivos iOS). Final Cut Pro importa los metadatos de “ID de cámara” automáticamente cuando importa a partir de un dispositivo basado en archivos.

Final Cut Pro usa los metadatos “Ángulo de cámara”, “Nombre de la cámara” e “ID de cámara” para colocar los clips en el ángulo correcto. Si no encuentra esta información, Final Cut Pro crea un ángulo individual para cada uno de los clip seleccionados.

Asignar nombres y ángulos de cámara a clips seleccionados

Realice una de las siguientes operaciones:

- Seleccione uno o varios clips en el explorador o la línea de tiempo, abra el inspector de información, e introduzca texto en el campo “Ángulo de cámara” o “Nombre de la cámara”.
- Con el explorador en visualización como lista, introduzca texto en la columna “Ángulo de cámara” o “Nombre de la cámara” para cualquier clip.

Nota: Si usa el método automático de creación de ángulos, Final Cut Pro utiliza todas las etiquetas de “Ángulo de cámara” de los clips seleccionados para nombrar los ángulos resultantes en el clip Multicam. Si no hay ninguna etiqueta de ángulo de cámara presente, Final Cut Pro utilizará los metadatos de “Nombre de la cámara”, Nombre (nombre de clip) o “ID de la cámara” para nombrar los ángulos. Puede renombrar ángulos en el editor de ángulos. Para obtener más información, consulte [Sincronizar y ajustar ángulos y clips en el editor de ángulos](#) en la página 363.

Crear clips multicam en el explorador

Crear clips Multicam es parecido a crear audiciones y clips compuestos en el explorador. Los clips Multicam pueden construirse a partir de contenidos fuente diversos (distintos formatos, frecuencias de fotograma, etc.). Es posible tener varios clips en cualquiera de los ángulos de un clip Multicam.

Puede hacer que Final Cut Pro cree clips Multicam automáticamente, o bien puede crearlos de forma manual.

Si sabe qué tipo de metadatos tiene el contenido Multicam, puede crear clips Multicam con métodos manuales incluso más rápido que con los métodos automáticos. Los métodos automáticos utilizan una sofisticada tecnología de sincronización de audio automática para garantizar que la sincronización se realiza con precisión (pero a costa de tiempo de procesamiento). Es preferible desactivar la opción “Usar audio para la sincronización” cuando no sea necesaria. Por ejemplo, si ha grabado código de tiempo con precisión en cada clip, Final Cut Pro puede crear el clip Multicam automáticamente sin la opción de sincronización de audio.

Crear un clip Multicam automáticamente

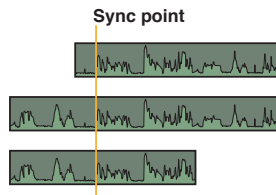
- 1 En el explorador, seleccione los clips que desea incluir en el clip Multicam.
- 2 Realice una de las siguientes operaciones:
 - Seleccione Archivo > Nuevo clip Multicam.
 - Pulse Control + clic sobre la selección y seleccione “Nuevo clip Multicam” en el menú de función rápida.
- 3 En la ventana que aparece, escriba el nombre del clip Multicam en el campo Nombre.
- 4 Utilice el menú desplegable “En evento” para seleccionar el evento en el que desea crear el clip Multicam nuevo.
- 5 Si los ajustes automáticos Multicam no se muestran, haga clic en “Usar ajustes automáticos”. Los ajustes automáticos Multicam aparecerán.



Nota: Los ajustes automáticos se muestran por omisión, pero si el último clip Multicam creado había utilizado ajustes personalizados, se mostrarán dichos ajustes.

- 6 Para sincronizar ángulos automáticamente mediante datos de ondas de audio, seleccione “Usar audio para la sincronización”.

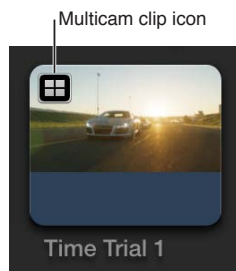
Esta opción realiza ajustes de sincronización precisa usando ondas de audio en cada ángulo. Se trata de la misma tecnología de sincronización de audio que se utiliza para sincronizar automáticamente clips reunidos en un clip compuesto.



Nota: Algunas grabaciones de audio no son adecuadas para usarlas con esta función. Seleccionar esta opción puede conllevar largos tiempos de procesamiento durante los cuales Final Cut Pro no está disponible para edición.

- 7 Haga clic en Aceptar.

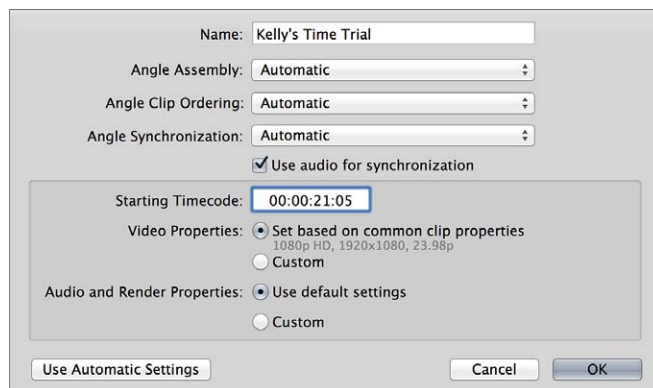
Final Cut Pro crea un nuevo clip Multicam en el evento y coloca duplicados de los clips seleccionados en el nuevo clip Multicam.



Crear un clip Multicam con ajustes personalizados

- 1 En el explorador, seleccione los clips que desea incluir en el clip Multicam.
- 2 Realice una de las siguientes operaciones:
 - Seleccione Archivo > Nuevo clip Multicam.
 - Pulse Control + clic sobre la selección y seleccione "Nuevo clip Multicam" en el menú de función rápida.
- 3 En la ventana que aparece, escriba el nombre del clip Multicam en el campo Nombre.
- 4 Si los ajustes personalizados Multicam no se muestran, haga clic en "Usar ajustes personalizados"

Aparecerán los ajustes personalizados.



Nota: Los ajustes automáticos se muestran por omisión, pero si el último clip Multicam creado había utilizado ajustes personalizados, se mostrarán dichos ajustes.

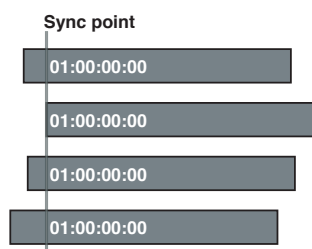
- 5 En el menú desplegable “Composición de ángulo”, seleccione el modo de creación de ángulos en el clip Multicam.
- *Automático*: Final Cut Pro crea los ángulos automáticamente.
 - *Ángulo de cámara*: Final Cut Pro crea ángulos en el clip Multicam en función de la propiedad “Ángulo de cámara” de los clips seleccionados.
 - *Nombre de la cámara*: Final Cut Pro crea ángulos en el clip Multicam en función de la propiedad “Nombre de la cámara” de los clips seleccionados.
 - *Clips*: Final Cut Pro crea un ángulo diferente para cada clip seleccionado y utiliza la propiedad Nombre de cada clip para nombrar el ángulo.

- 6 En el menú desplegable “Orden de clips de ángulo”, seleccione cómo se ordenan los ángulos dentro del clip Multicam:
- *Automático*: Final Cut Pro ordena los clips de cada ángulo de forma automática. Si hay más de un clip por ángulo, Final Cut Pro inserta clips de intervalo entre los clips como sea necesario para obtener los tiempos y espacios correctos.
 - *Código de tiempo*: Final Cut Pro ordena los clips de cada ángulo de acuerdo con el código de tiempo registrado en los clips. Si ha grabado código de tiempo en los clips, seleccione esta opción. Es el método de ordenación de clips más rápido y más preciso en lo que a fotogramas se refiere.
 - *Creación del contenido*: Final Cut Pro ordena los clips de cada ángulo de acuerdo con la información de fecha y hora registrada por la cámara de vídeo o el dispositivo de grabación de vídeo.

El método “Creación del contenido” puede posicionar los clips con una precisión de un segundo (ya que, en la mayoría de las videocámaras, la unidad de fecha y hora más pequeña es un segundo). Si opta por este método de ordenar clips, considere la posibilidad de hacer que el clip Multicam sea preciso en lo que a fotogramas se refiere seleccionando “Usar audio para la sincronización” (descrita en el paso 8) o sincronizando manualmente los ángulos en el editor de ángulo.

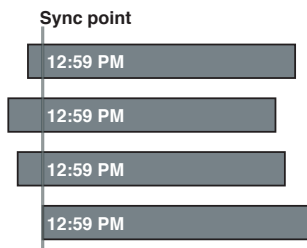
Nota: En cualquier momento, puede cambiar la fecha y hora de creación de contenido de los clips fuente en el explorador. Solo tiene que seleccionar uno o más clips y seleccionar Modificar > Ajustar la fecha y la hora de creación del contenido.

- 7 En el menú desplegable “Sincronización de ángulo”, seleccione cómo se sincronizan los ángulos dentro del clip Multicam:
- *Automático*: Final Cut Pro sincroniza los ángulos automáticamente (utilizando uno o varios de los métodos siguientes).
 - *Código de tiempo*: Final Cut Pro sincroniza los ángulos de acuerdo con el código de tiempo registrado en los clips. Para obtener más información sobre la grabación de código de tiempo, consulte [Flujo de trabajo de la edición multicam](#) en la página 347.

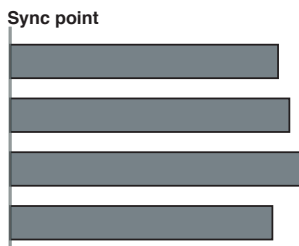


- *Creación del contenido*: Final Cut Pro sincroniza los ángulos de acuerdo con la información de fecha y hora registrada por la cámara de vídeo o el dispositivo de grabación de vídeo.

Nota: En cualquier momento, puede cambiar la fecha y hora de creación de contenido de los clips fuente en el explorador. Solo tiene que seleccionar uno o más clips y seleccionar Modificar > Ajustar la fecha y la hora de creación del contenido.

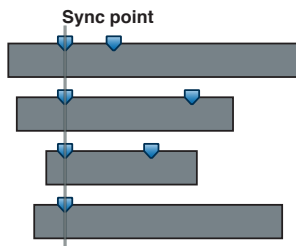


- *Inicio del primer clip:* Final Cut Pro utiliza el primer fotograma de cada ángulo como punto de sincronización.



Consejo: El método según inicio del primer clip resulta de utilidad cuando desea usar selecciones de intervalo específicas solo de sus clips fuente. En el explorador, añada palabras clave o la valoración de favorito a las selecciones de intervalo que desea usar y, a continuación, filtre o busque los clips. Cuando crea un clip Multicam, Final Cut Pro utiliza solo el contenido que se muestra en la visualización filtrada.

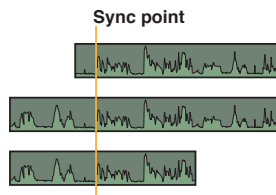
- *Primer marcador en el ángulo:* Final Cut Pro utiliza el primer marcador de cada ángulo como punto de sincronización.



Consejo: Con este método, puede usar el primer marcador para definir una región que puede afinarse utilizando la opción "Usar audio para la sincronización" (descrita a continuación). Dicho de otro modo, no necesita colocar el marcador de manera exacta, solo lo suficientemente cerca para que la función de sincronización de audio puede sincronizar el resto de los ángulos.

- 8 Para sincronizar ángulos automáticamente mediante datos de ondas de audio, seleccione "Usar audio para la sincronización".

Esta opción realiza ajustes de sincronización precisa usando ondas de audio en cada ángulo. Se trata de la misma tecnología de sincronización de audio que se utiliza para sincronizar automáticamente clips reunidos en un clip compuesto.



Nota: Algunas grabaciones de audio no son adecuadas para usarlas con esta función.

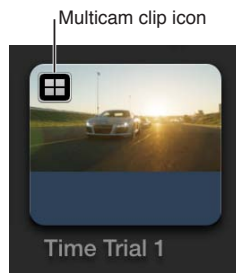
Seleccionar esta opción puede conllevar largos tiempos de procesamiento durante los cuales Final Cut Pro no está disponible para edición.

- 9 Si desea que el código de tiempo de un clip Multicam empiece por un valor distinto del código de tiempo más temprano que aparece en los clips seleccionados (valor por omisión), escriba un valor en el campo "Código de tiempo inicial".
- 10 Si desea cambiar los ajustes de las propiedades de vídeo, seleccione Personalizar en la sección de propiedades de vídeo y cambie los ajustes como considere.

Nota: Por omisión, Final Cut Pro analiza los clips seleccionados y configura estos ajustes de acuerdo con las propiedades de clip más comunes entre esos clips..

- 11 Si desea cambiar los ajustes de audio o renderización, seleccione Personalizar en la sección de propiedades de audio y renderización, y cambie los ajustes como considere.
- 12 Haga clic en Aceptar.

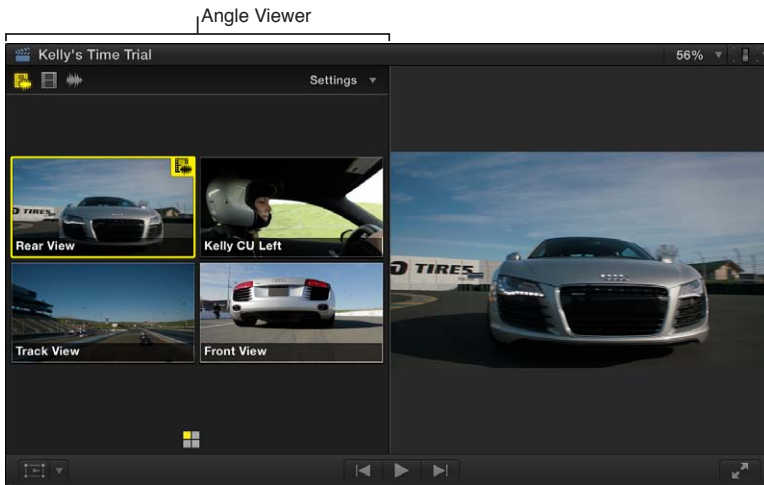
Final Cut Pro crea un nuevo clip Multicam en el evento y coloca duplicados de los clips seleccionados en el nuevo clip Multicam.



Cortar y cambiar ángulos en el visor de ángulos

Una vez creado el clip Multicam, puede ver todos los ángulos simultáneamente en el visor de ángulos mientras pasa de un ángulo a otro o lo corta en tiempo real. Esto le permite cortar una película entera como si lo estuviera haciendo en vivo, y después afinar sus ediciones en la línea de tiempo del mismo modo que con cualquier otro proyecto.

El visor de ángulos es a la vez un modo de visualización y una interfaz interactiva para realizar cortes rápidos y cambiar decisiones durante la reproducción de los clips y proyectos Multicam. Los ángulos aparecen en bloques de 2, 4, 9, o 16.



Reproducir un clip Multicam en el visor de ángulos

1 Para abrir el visor de ángulos, realice una de las siguientes operaciones:

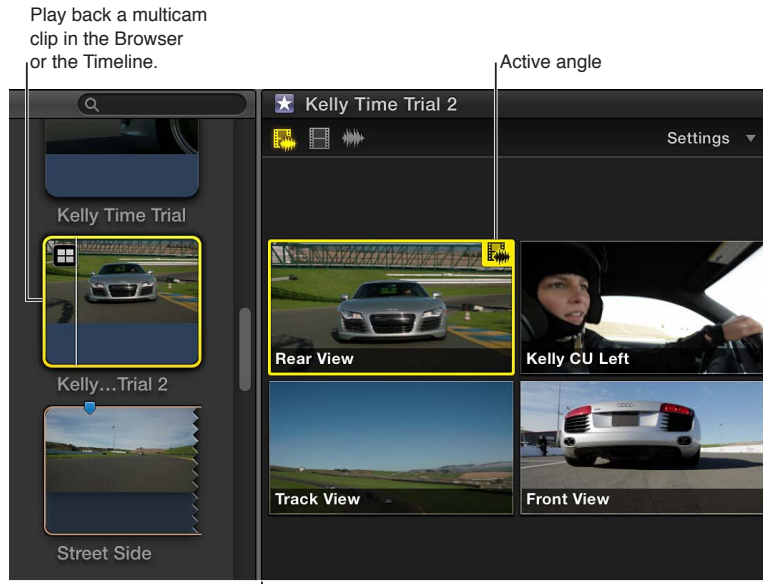
- Seleccione Ventana > Visualización del visor > Mostrar ángulos (o pulse Mayúsculas +Comando + 7).
- Seleccione "Mostrar ángulos" en el menú desplegable "Opciones del visor" situado en la esquina superior derecha del visor.

Si está viendo un clip Multicam en el explorador, tiene la opción de mostrar el visor de eventos junto al visor. Para mostrar ángulos Multicam en el visor de eventos, realice una de las siguientes operaciones:

- Seleccione Ventana > Visualización del visor de eventos > Mostrar ángulos.
- Seleccione "Mostrar ángulos" en el menú desplegable de "Opciones del visor" situado en la esquina superior derecha del visor de eventos.

2 Use el Skimmer o el cursor de reproducción para reproducir un clip Multicam en el explorador o la línea de tiempo.

El visor de ángulos aparece en la parte superior de la ventana de Final Cut Pro.

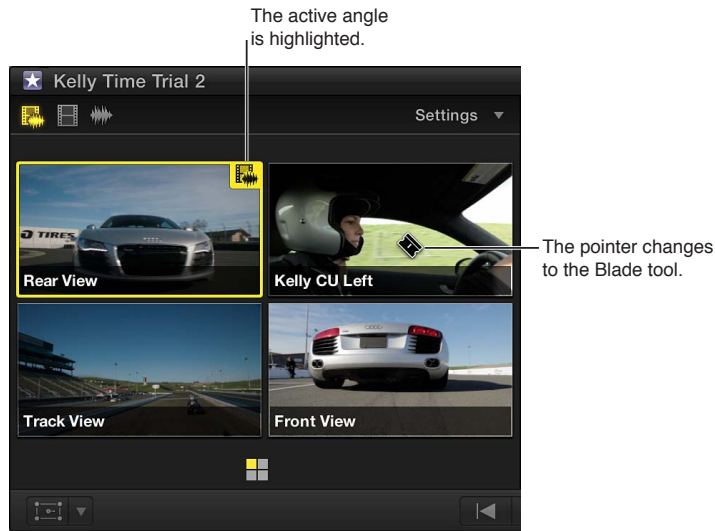


Cortar y cambiar ángulos en el visor de ángulos

Puede cortar y cambiar ángulos sobre la marcha (durante la reproducción del proyecto), o bien ojear hasta puntos específicos de la línea de tiempo y a continuación cortar y cambiar. También puede usar una combinación de ambos métodos.

- 1 Para abrir el visor de ángulos, seleccione Ventana > Visualización del visor > Mostrar ángulos (o pulse Mayúsculas + Comando + 7).
- 2 Añada el clip Multicam que desea cortar y cambiar a la línea de tiempo.
Nota: La función de cortar y cambiar solo funciona sobre clips de la línea de tiempo.
- 3 Realice una de las siguientes operaciones:
 - Sitúe el cursor de reproducción y pulse la barra espaciadora para reproducir el clip Multicam.
 - Ojee a través de la línea de tiempo hasta el fotograma que desea cortar y cambiar por otro.
- 4 En el visor de ángulos, mueva el puntero sobre el ángulo por el cual desea cambiarlo.

Al mover el puntero sobre los ángulos en el visor de ángulos, este cambia a la herramienta Cortar, indicando que un corte (y cambio) se efectuará cuando haga clic.



5 Realice una de las siguientes operaciones:

- *Para cortar y cambiar:* Haga clic sobre el ángulo por el que desea cambiarlo. (O pulse cualquier tecla de número para cortar y cambiar al ángulo correspondiente del bloque actual. Por ejemplo, pulse 5 para cortar y cambiar al ángulo 5 del bloque actual.)

En la línea de tiempo, el clip Multicam actual queda cortado por la posición del cursor de reproducción. La sección del clip a la derecha del cursor de reproducción se reemplaza por una nueva instancia del clip, con el ángulo sobre el que ha hecho clic como ángulo activo. Un punto de edición directa especial aparece en la línea de tiempo, en la posición del cursor de reproducción. Para obtener más información, consulte [Editar clips Multicam en la línea de tiempo y el inspector](#) en la página 369.

- *Para cambiar:* Haga Opción + clic sobre el ángulo por el que desea cambiarlo. (O mantenga pulsada la tecla Opción y pulse una tecla numérica cualquiera para cambiar al ángulo correspondiente en el bloque actual. Por ejemplo, pulse Opción + 5 para cambiar al ángulo 5 del bloque actual.)

Nota: El puntero se convierte en el icono de una mano apuntando cuando mantiene pulsada la tecla Opción, indicando que se trata de una edición de solo cambio.

En la línea de tiempo, el clip Multicam bajo el cursor de reproducción cambia para mostrar el ángulo que ha convertido en ángulo activo.

En cualquier caso, el visor pasará al ángulo que haya seleccionado. El ángulo activo se resalta en amarillo, azul o verde, en función del modo de cambio que esté utilizando. Para obtener más información, consulte "Cambiar vídeo o audio por separado" a continuación.

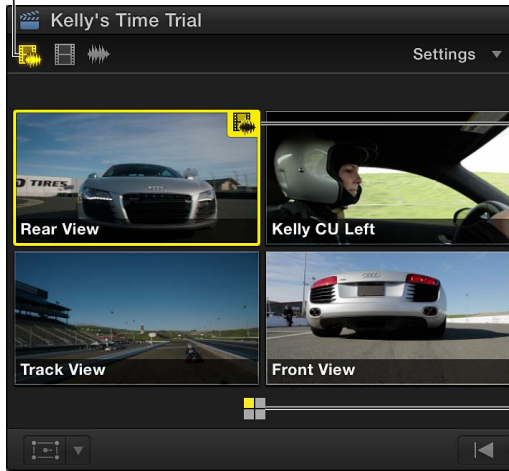
Cambiar vídeo o audio por separado

Por omisión, Final Cut Pro cambia el vídeo y el audio de un clip Multicam al mismo tiempo. Sin embargo, puede ajustar Final Cut Pro para que cambie audio y vídeo por separado.

- 1 Para abrir el visor de ángulos, seleccione Ventana > Visualización del visor > Mostrar ángulos (o pulse Mayúsculas + Comando + 7).
- 2 Para modificar el modo de cambio, realice una de las siguientes operaciones:

- *Para activar el cambio de vídeo y audio:* Haga clic en el botón izquierdo de modo de cambio, situado en la esquina superior izquierda del visor de ángulos. Este es el ajuste por omisión.

Click to enable video and audio switching.



Yellow highlighting indicates that both the active video and the active audio are contained in one clip.

The bank switcher shows the active angle.

- *Para activar el cambio de solo vídeo:* Haga clic en el botón central de modo de cambio. Solo se cambiará el vídeo. El audio del ángulo original permanecerá activo.

Click to enable video-only switching.



- *Para activar el cambio de solo audio:* Haga clic en el botón derecho de modo de cambio. Solo se cambiará el audio. El vídeo del ángulo original permanecerá activo.

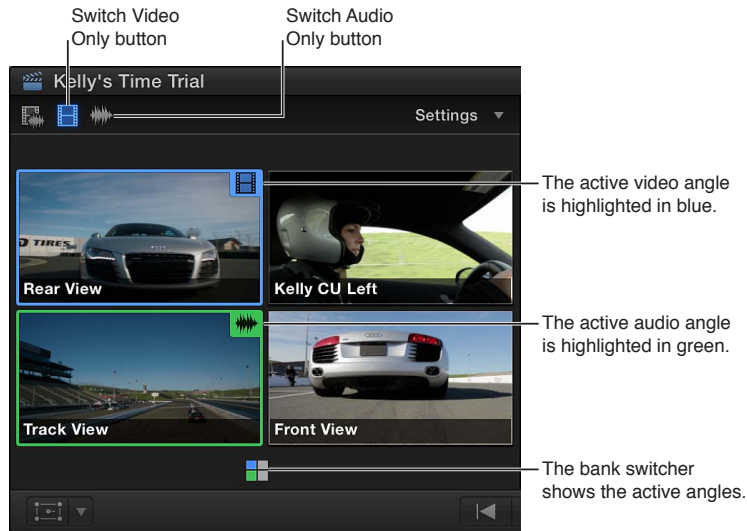
Click to enable audio-only switching.



3 Realice una de las siguientes operaciones:

- *Para cortar y cambiar:* Haga clic en un ángulo del visor de ángulos.
- *Para cambiar:* Pulse Opción + clic en un ángulo del visor de ángulos.

Si había seleccionado el modo de cambio de solo vídeo o solo audio, se resaltará el ángulo de vídeo activo de color azul y el ángulo de audio activo de color verde.



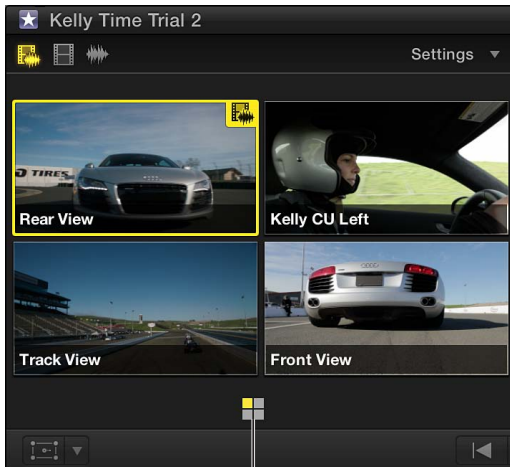
Consejo: Con el cambio de solo audio activado, puede añadir al ángulo activo componentes de audio desde los ángulos inactivos, o eliminar componentes de audio del ángulo activo. Simplemente, pulse Comando + Opción + clic sobre un ángulo inactivo para añadir su audio al ángulo activo. O pulse Comando + Opción + clic sobre un ángulo activo para eliminar su audio. Para obtener más información, consulte “Ejemplo: Añadir o eliminar componentes de audio de un clip Multicam” en [Ejemplos de edición de audio multicanal](#) en la página 192.

Ver y explorar bloques de ángulos

En función de la visualización del visor de ángulos que haya elegido, puede mostrar 2, 4, 9 o 16 ángulos a la vez. Estos conjuntos de ángulos se denominan *bloques*. El conmutador de bloques en Final Cut Pro es una herramienta eficaz que facilita la visualización y navegación en bloques de ángulos al trabajar con un clip Multicam.

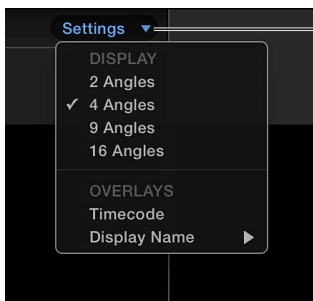
- 1 Para abrir el visor de ángulos, seleccione Ventana > Visualización del visor > Mostrar ángulos (o pulse Mayúsculas + Comando + 7).
- 2 Coloque el Skimmer o el cursor de reproducción sobre un clip Multicam en el explorador o la línea de tiempo.

El conmutador de bloques aparecerá como una retícula de cuadros en la parte inferior del visor de ángulos. El ángulo actualmente activo está resaltado en color amarillo, azul o verde.



The bank switcher shows the number of angles and which is active.

- 3 En el menú desplegable Ajustes (en la esquina superior derecha del visor de ángulos), seleccione el número de ángulos que desea mostrar en cada bloque.

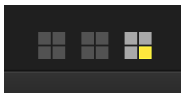


Settings pop-up menu in the upper-right corner of the Angle Viewer

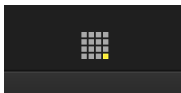
Si el número de ángulos del clip Multicam excede el ajuste actual de visualización en el visor de ángulos, Final Cut Pro crea bloques adicionales y los muestra aparte como retículas de cuadros.

A continuación se detallan algunos ejemplos de distintas combinaciones de bloques de ángulos:

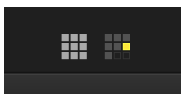
- Tres bloques de cuatro ángulos cada uno, con el último ángulo del tercer bloque como ángulo activo, y el tercer bloque como bloque visualizado actualmente:



- Un bloque de 16 ángulos, con el último ángulo como ángulo activo:



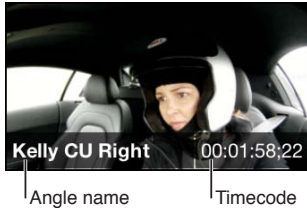
- Un bloque de 9 ángulos y otro bloque de 7, con el primer bloque como bloque visualizado actualmente:



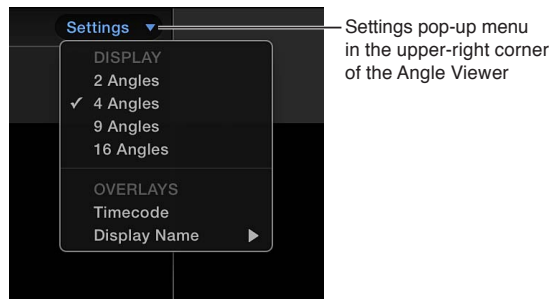
- 4 Para navegar por los bloques de ángulos, realice una de las siguientes operaciones:
 - *Para mostrar los ángulos de un bloque en el visor de ángulos:* Haga clic en el icono del conmutador de bloques de ese bloque.
 - *Para mostrar el bloque anterior:* Pulse Opción + Mayúsculas + Punto y coma (;).
 - *Para mostrar el bloque siguiente:* Pulse Opción + Mayúsculas + Apóstrofo (').

Mostrar superposiciones en el visor de ángulos

Para cada ángulo que aparece en el visor de ángulos, puede ver las superposiciones de vídeo mostrando el código de tiempo junto con el nombre del clip o el nombre del ángulo.



- 1 Para abrir el visor de ángulos, seleccione Ventana > Visualización del visor > Mostrar ángulos (o pulse Mayúsculas + Comando + 7).
- 2 Para elegir una opción de visualización, realice una de las siguientes operaciones:
 - *Para mostrar el código de tiempo de los clips de cada ángulo:* Seleccione “Código de tiempo” en el menú desplegable Ajustes situado en la esquina superior derecha del visor de ángulos. (Vuelva a seleccionar “Código de tiempo” para desactivar su visualización.)

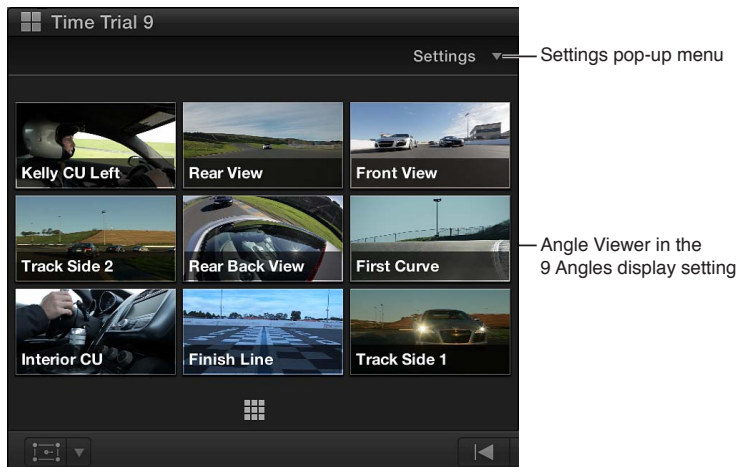


- *Para mostrar los nombres de los clips de cada ángulo:* En el menú desplegable Ajustes, seleccione Nombre mostrado > Clip.
- *Para mostrar el nombre de cada ángulo:* En el menú desplegable Ajustes, seleccione Nombre mostrado > Ángulo.
- *Para desactivar la visualización de los nombres:* En el menú desplegable Ajustes, seleccione Nombre mostrado > Ninguno.

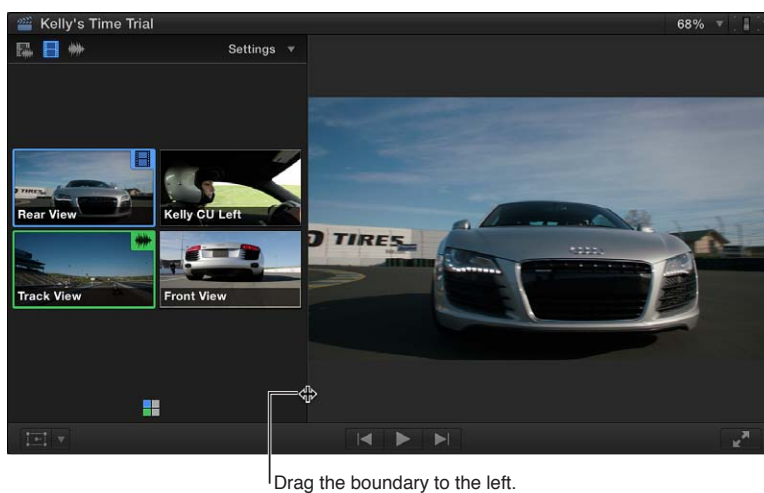
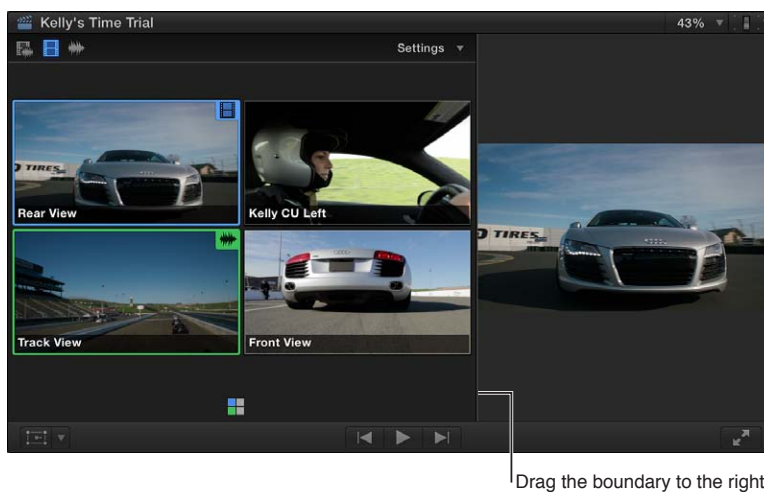
Ajustar la visualización del visor de ángulos

Es posible ajustar la visualización del visor de ángulos para que se adapte a sus necesidades.

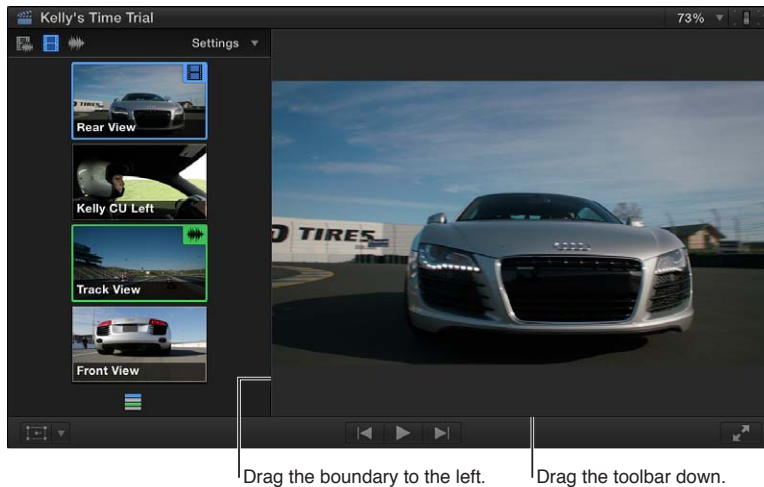
- Para ajustar el número de ángulos en el visor de ángulos: En el menú desplegable Ajustes, situado en la esquina superior derecha del visor de ángulos, seleccione 2, 4, 9 o 16 ángulos.



- Para ajustar el tamaño del visor de ángulos en el visor principal: Arrastre el límite que los separa.



- *Para convertir el visor de ángulos en una columna vertical:* Arrastre el límite a la izquierda, y luego arrastre la barra de herramientas de Final Cut Pro hacia abajo para expandir el cuadrante del visor verticalmente. (Esta visualización como columna vertical solo está disponible cuando se muestran 2 y 4 ángulos.)



Sincronizar y ajustar ángulos y clips en el editor de ángulos

En cualquier momento, puede abrir clips Multicam en el editor de ángulos para ajustar la sincronización y el orden de ángulos, definir el ángulo de supervisión, o añadir o eliminar ángulos.

Nota: Al abrir cualquier clip Multicam en el editor de ángulos (ya sea desde el explorador o la línea de tiempo), en realidad está abriendo el clip Multicam *principal* del explorador de eventos. Los cambios que realice en el editor de ángulos se propagan a todos los clips secundarios de ese clip Multicam, en todos los proyectos. Para obtener más información, consulte [Crear clips multicam en el explorador](#) en la página 350.

Puede usar el editor de ángulos para editar los clips individuales dentro de un clip Multicam (de forma similar a cuando edita los contenidos de un clip compuesto). La gran cantidad de cambios que puede realizar en el editor de ángulos incluyen ediciones básicas y recortes, como también efectos que normalmente añadiría en la línea de tiempo, por ejemplo, correcciones de color y transiciones.

Puede copiar y pegar clips en el editor de ángulos. Los clips se pegan de manera secuencial como edición sobrescribiendo, y únicamente en el ángulo de supervisión.

Consejo: Antes de editar clips Multicam en el editor de ángulos, duplíquelos en el explorador para mantener limpias las copias de seguridad.

No se permite cortar y cambiar ángulos en el visor de ángulos. Tampoco se permite conectar clips, aislar clips en solo, usar el editor de precisión, utilizar la opción “Eliminar/unir” o usar los comandos “Separar audio” y “Desmontar ítems del clip”.

Abrir un clip Multicam en el editor de ángulos

Realice una de las siguientes operaciones:

- Haga doble clic en un clip multicam del explorador.
- Pulse Control + clic en un clip Multicam del explorador o de la línea de tiempo y seleccione “Abrir en el editor de ángulo” en el menú de función rápida.

El editor de ángulos se abrirá en la zona de la línea de tiempo, en la parte inferior de la ventana de Final Cut Pro. Aunque es similar a la línea de tiempo, el editor de ángulos proporciona una interfaz separada para la edición de ángulos y clips dentro de clips Multicam. Cada ángulo del clip Multicam aparece en una fila distinta en el editor de ángulos.



The Angle Editor appears in the Timeline area.

Definir la supervisión de vídeo y audio en el editor de ángulos

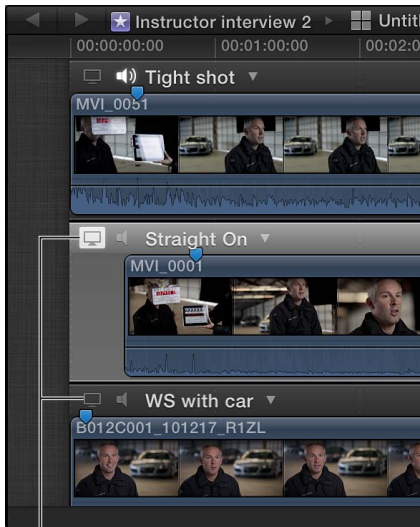
En el editor de ángulos, puede definir cualquiera de los ángulos para que sea el *ángulo de supervisión*. Este es el ángulo que verá en el visor cuando el clip Multicam se reproduzca en el editor de ángulos. También puede supervisar el audio de cualquier número de ángulos a la vez.

Deberá utilizar el ángulo de supervisión para sincronizar ángulos en el editor de ángulos. El ángulo de supervisión *no* es lo mismo que el ángulo activo (el cual se muestra en la línea de tiempo). No se permite cortar y cambiar ángulos en el visor de ángulos.

Nota: Ajustar el ángulo de supervisión correcto es importante para los dos comandos de sincronización que se describen más adelante en esta sección: “Sincronizar con ángulo de supervisión” y “Sincronizar ángulo con ángulo de supervisión”.

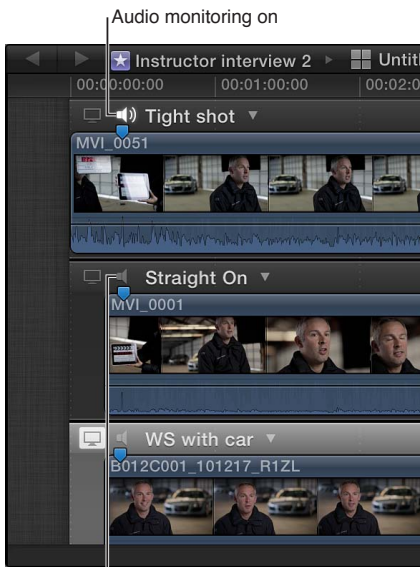
- 1 Para abrir el editor de ángulos, realice una de las siguientes operaciones:
 - Haga doble clic en un clip multicam del explorador.
 - Pulse Control + clic en un clip Multicam del explorador o de la línea de tiempo y seleccione “Abrir en el editor de ángulo” en el menú de función rápida.
- 2 Para definir un ángulo como ángulo de supervisión, realice una de las siguientes operaciones:
 - Haga clic en el icono del monitor de vídeo situado a la izquierda del ángulo.
 - Seleccione “Ajustar ángulo de supervisión” en el menú desplegable situado junto al nombre de ángulo.
 - Pulse Mayúsculas + V mientras ojea el ángulo.

El icono del monitor de vídeo se vuelve blanco, y el ángulo completo se resalta de color gris claro. El ángulo se reproduce en el visor al reproducir el clip Multicam en el editor de ángulos. Solo puede haber un ángulo de supervisión de vídeo a la vez.



Click to set the monitoring angle.

- 3 Para activar la supervisión de audio de un ángulo, realice una de las siguientes operaciones:
 - Haga clic en el icono del monitor de audio una vez. (Para desactivar la supervisión de audio, vuelva a hacer clic en el icono.)
 - Seleccione “Supervisar audio” en el menú desplegable situado junto al nombre de ángulo. (Para desactivar la supervisión de audio, vuelva a seleccionar “Supervisar audio”)
 - Pulse Mayúsculas + A mientras ojea el ángulo. (Para desactivar la supervisión de audio, vuelva a pulsar Mayúsculas + A.)



Audio monitoring off

Los ajustes de supervisión no afectan a ninguno de los ángulos activos. Simplemente hacen variar la reproducción en el visor mientras trabaja en el editor de ángulos.

Consejo: Puede usar la supervisión de audio para llevar un control exhaustivo de la sincronización de ángulos individuales en un clip Multicam. Abra el clip en el editor de ángulos y desactive la supervisión de audio para dos o más ángulos de una misma vez. Inmediatamente oírás si los ángulos están sincronizados o si necesita ajustarlos más.

Ajustar manualmente la sincronización de un clip Multicam

Una de las funciones principales del editor de ángulos es proporcionar una manera fácil de corregir ángulos mal sincronizados en clips Multicam. Las instrucciones a continuación describen cómo sincronizar ángulos mediante la ubicación de puntos de sincronización para luego arrastrarlos hasta que se alineen.

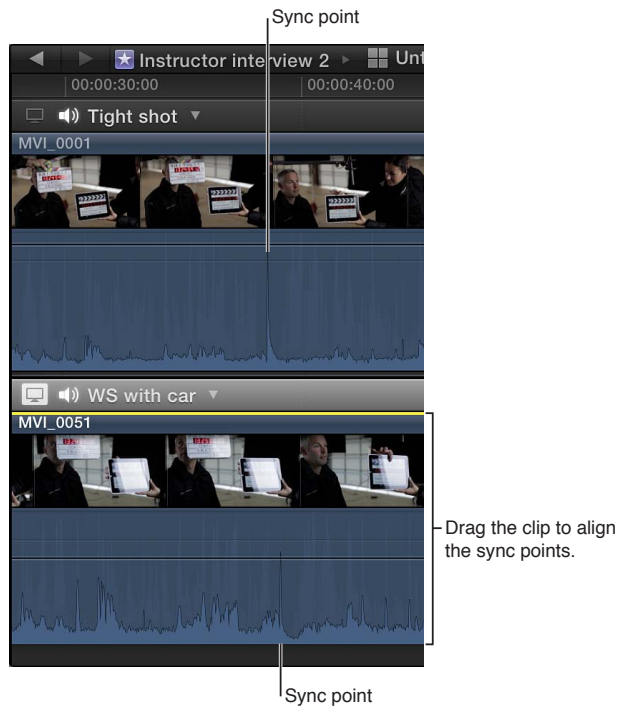
- 1 Para abrir el editor de ángulos, realice una de las siguientes operaciones:
 - Haga doble clic en un clip multicam del explorador.
 - Pulse Control + clic en un clip Multicam del explorador o de la línea de tiempo y seleccione "Abrir en el editor de ángulo" en el menú de función rápida.
- 2 Busque un punto de sincronización en uno de los ángulos mal sincronizados ojeando por el ángulo en el editor de ángulos.

Mientras va arrastrando, el ángulo se muestra en el lado izquierdo del visor (en lugar del visor de ángulos). Los puntos de sincronización podrían ser indicaciones de vídeo o audio (como el cierre de una claqueta o un portazo).

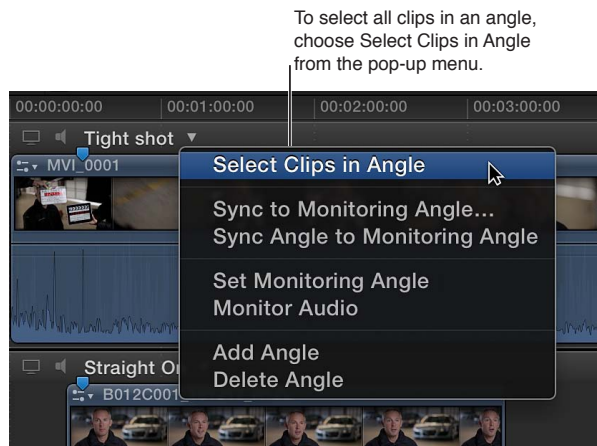
- 3 Ubique el punto de sincronización correspondiente en uno o más ángulos que desee sincronizar con el ángulo original.

Para simplificar este proceso, puede añadir marcadores en los puntos de sincronización para guiarse visualmente y proporcionar puntos de acople.

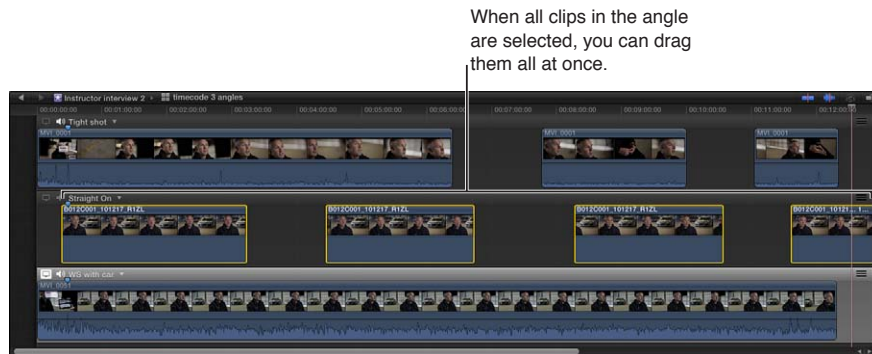
- 4 Arrastre los clips a izquierda o derecha por las filas del editor de ángulos de manera que los puntos de sincronización se alineen verticalmente.



Si un ángulo contiene más de un clip, puede seleccionarlos fácilmente en el ángulo para moverlos a la vez. Para este efecto, seleccione “Ajustar ángulo de supervisión” en el menú desplegable situado junto al nombre de ángulo.



A continuación podrá arrastrar los clips a izquierda o derecha para moverlos todos exactamente en la misma medida.



Ajustar automáticamente la sincronización de un clip Multicam

Las instrucciones a continuación describen dos métodos automáticos de sincronización de ángulos en un clip Multicam.

- 1 Para abrir el editor de ángulos, realice una de las siguientes operaciones:
 - Haga doble clic en un clip multicam del explorador.
 - Pulse Control + clic en un clip Multicam del explorador o de la línea de tiempo y seleccione “Abrir en el editor de ángulo” en el menú de función rápida.
- 2 En el ángulo mal sincronizado, haga clic en el menú desplegable a la derecha del nombre de ángulo y elija una de las siguientes opciones:
 - *Sincronizar con ángulo de supervisión*: Esta opción abre una visualización doble en el visor, mostrando el fotograma en la posición del Skimmer a la izquierda y el fotograma en la posición del cursor de reproducción del ángulo de supervisión a la derecha. En el ángulo mal sincronizado, ojee hasta un fotograma y haga clic para sincronizar el ángulo con la posición del cursor de reproducción. Todos los clips del ángulo se moverán juntos para alinear el fotograma en el que ha hecho clic con el cursor de reproducción. Para cerrar la visualización doble en el visor, haga clic en Aceptar.

- *Sincronizar con ángulo de supervisión:* Esta opción compara las ondas de audio del ángulo seleccionado con las ondas del ángulo de supervisión, y entonces mueve los clips del ángulo seleccionado para sincronizarlos con los del de supervisión. Se trata de la misma tecnología de sincronización de audio que se utiliza para analizar y sincronizar automáticamente clips reunidos en un clip compuesto.

Si selecciona clips en uno o más ángulos antes de seleccionar esta opción, el nombre del comando en el menú desplegable cambia a “Sincronizar selección con ángulo de supervisión”. Al seleccionar esta opción, Final Cut Pro mueve todos los clips seleccionados para sincronizarlos con los del ángulo de supervisión. Si hay algo seleccionado en el ángulo de supervisión, esta opción no estará disponible.

ADVERTENCIA: Esta opción no desplaza los clips hacia delante. Si los clips se mueven a una posición en la línea de tiempo que ya estaba ocupada por otros clips, los clips movidos sobrescriben los existentes.

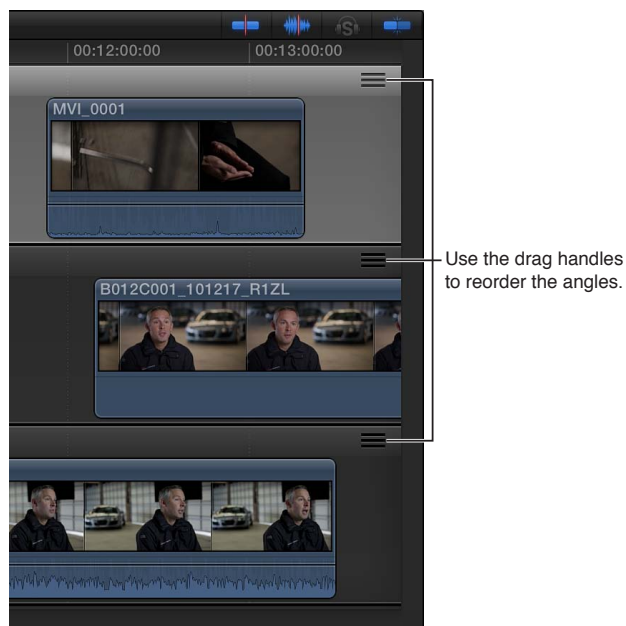
Nota: Algunas grabaciones de audio no son adecuadas para usarlas con esta función. Seleccionar esta opción puede conllevar largos tiempos de procesamiento durante los cuales Final Cut Pro no está disponible para edición.

Ajustar el orden de los ángulos en un clip Multicam

Puede ajustar el orden en que los ángulos aparecen en el visor de ángulos y el editor de ángulos.

Nota: Si ya había iniciado una edición Multicam de un clip Multicam en la línea de tiempo, cambiar el orden de ángulo no afectará a qué ángulo ha sido seleccionado para cada edición de corte y cambio.

- 1 Para abrir el editor de ángulos, realice una de las siguientes operaciones:
 - Haga doble clic en un clip multicam del explorador.
 - Pulse Control + clic en un clip Multicam del explorador o de la línea de tiempo y seleccione “Abrir en el editor de ángulo” en el menú de función rápida.
- 2 En el lado derecho del editor de ángulos, use los tiradores de arrastre para arrastrar las filas de ángulo arriba o abajo para reordenarlas.



Los ángulos en el editor de ángulos y el visor de ángulos cambiarán para ocupar su nueva ordenación.

Añadir, eliminar o renombrar ángulos en un clip Multicam

1 Para abrir el editor de ángulos, realice una de las siguientes operaciones:

- Haga doble clic en un clip multicam del explorador.
- Pulse Control + clic en un clip Multicam del explorador o de la línea de tiempo y seleccione "Abrir en el editor de ángulo" en el menú de función rápida.

2 Realice una de las siguientes operaciones:

- *Para eliminar un ángulo:* Seleccione "Eliminar ángulo" en el menú desplegable situado a la derecha del nombre de ángulo.

El ángulo se elimina del editor de ángulos, el visor de ángulos, y de todos los clips secundarios del clip Multicam.

Importante: Eliminar un ángulo activo afecta a las ediciones de los proyectos. El ángulo eliminado se reemplaza por relleno negro en todos los proyectos.

- *Para añadir un ángulo:* Seleccione "Añadir ángulo" en el menú desplegable situado a la derecha del nombre de ángulo.

Un ángulo nuevo vacío aparece en el editor de ángulos y el visor de ángulos.

- *Para renombrar un ángulo:* A la izquierda del editor de ángulos, haga clic sobre el nombre del ángulo que desea renombrar. Cuando el texto quede resaltado, escriba el nombre nuevo.

El nombre nuevo aparecerá en el editor de ángulos y (si están activadas las superposiciones) en el visor de ángulos.

Editar clips Multicam en la línea de tiempo y el inspector

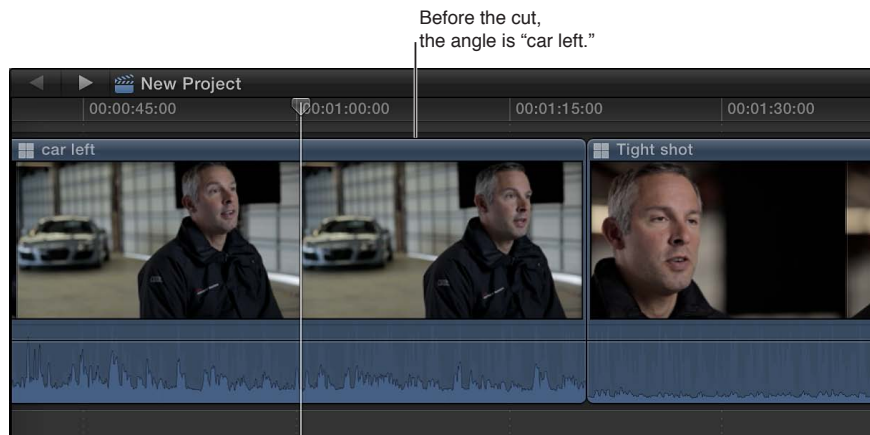
Es posible cambiar ángulos de clip Multicam por otro directamente en la línea de tiempo o el inspector de información, sin tener que abrir el visor de ángulos.

Los clips Multicam funcionan generalmente en la línea de tiempo como cualquier clip estándar. Asimismo, puede añadir efectos de audio y vídeo, transiciones y marcadores; adjuntar clips conectados; y aplicar efectos de reprogramación. Puede aplicar divisiones a clips Multicam y editarlos en el editor de precisión. Puede anidar clips Multicam en clips compuestos y pistas.

Sin embargo, los clips Multicam también tienen características únicas en la línea de tiempo:

- Puede mostrar los nombres de los ángulos activos de audio y vídeo en el clip Multicam de la línea de tiempo.

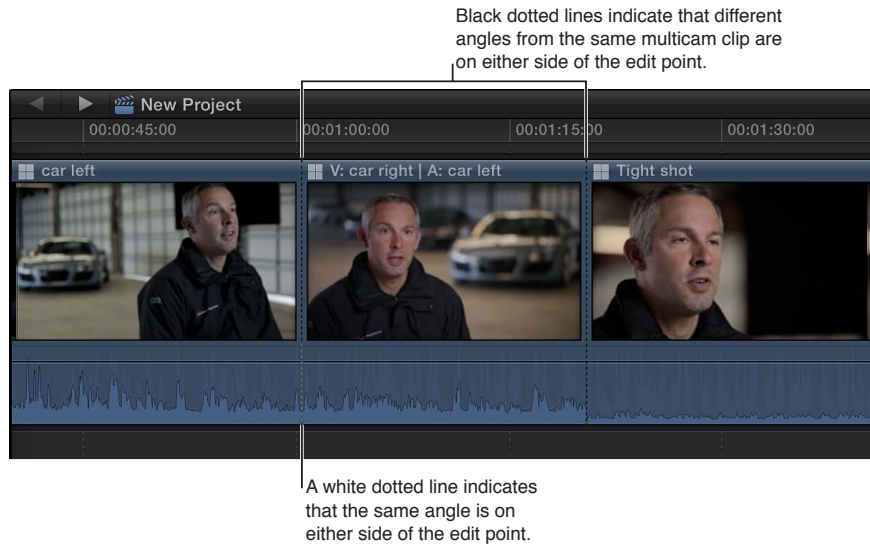
- Los puntos de edición de corte y cambio aparecen como líneas punteadas en la línea de tiempo. Esto se conoce como edición directa (en la que un punto de edición en el que el contenido de vídeo o audio a cada lado de la edición es continuo). En el caso de la edición Multicam, las ediciones directas indican que el contenido a cada lado del punto de edición proviene del mismo clip Multicam. Una línea negra punteada indica que distintos ángulos del mismo clip Multicam se encuentran a un lado u otro del punto de edición.



A through edit point appears
at the playhead position.

Standard edit point

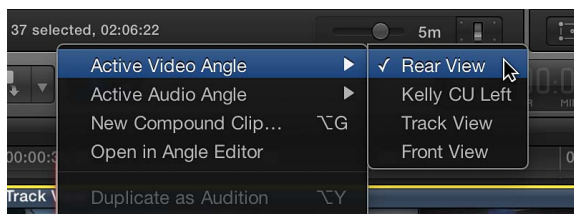
En el caso de los cortes y cambios de solo vídeo o solo audio, el punto de edición puede mezclarse (con líneas punteadas blancas y negras a la vez). Por ejemplo, cuando corta y cambia solo vídeo, verá una línea punteada negra para el vídeo y una línea punteada blanca para el audio.



- Cuando mueve el puntero sobre una edición directa Multicam, este se convierte en la herramienta Acortar, indicando que la edición será una edición Roll (porque cualquier otro tipo de edición rompería la relación entre los clips a cada lado del punto de edición de corte y cambio en la línea de tiempo).
- Muchas ediciones (como divisiones, marcadores, clips conectados y efectos de reprogramación) permanecen en su lugar en un clip Multicam en la línea de tiempo incluso después de haber cambiado el ángulo. Sin embargo, algunas operaciones de edición están asociadas directamente con el ángulo específico y no se retienen tras cambiar el ángulo:
 - Efectos de vídeo y audio
 - Fotogramas clave (incluido el volumen y el balance de audio)
 - Asignación de funciones

Cambiar ángulos en la línea de tiempo

- 1 En la línea de tiempo, haga Control + clic en clip Multicam que desea cambiar.
- 2 Realice una de las siguientes operaciones:
 - *Para cambiar el ángulo de vídeo:* Seleccione “Ángulo de vídeo activo” en el menú de función rápida y elija en el submenú el ángulo que desea cambiar.



- *Para cambiar el ángulo de audio:* Seleccione “Ángulo de audio activo” en el menú de función rápida y elija en el submenú el ángulo que desea cambiar.

El clip cambia al ángulo de vídeo o audio que ha elegido.

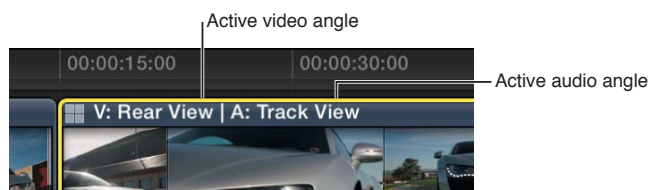
Cambiar ángulos en el inspector

Cambiar ángulos en el inspector le permite cambiarlos de una vez para varios clips Multicam seleccionados.

- 1 Seleccione uno o más clips Multicam que desee cambiar.
- 2 Abra el inspector de información.
- 3 En el inspector de información, realice una de las siguientes operaciones:
 - *Para cambiar el ángulo de vídeo:* En el menú desplegable “Ángulo de vídeo activo”, elija el ángulo por el que desea hacer el cambio.
 - *Para cambiar el ángulo de audio:* En el menú desplegable “Ángulo de audio activo”, elija el ángulo por el que desea hacer el cambio.

Mostrar los nombres de los ángulos de vídeo y audio activos en la línea de tiempo

Puede hacer que Final Cut Pro muestre los nombres de los ángulos de vídeo y audio activos en el clip Multicam en la línea de tiempo, con el formato siguiente: V: nombre del ángulo de vídeo | A: nombre del ángulo de audio.



- Haga clic en el botón Apariencia situado en la esquina inferior derecha de la línea de tiempo y seleccione “Ángulos o nombres de clip” en el menú desplegable Mostrar.

Eliminar puntos de edición directa Multicam

- *Para eliminar una edición directa Multicam individual:* Selecciónela y pulse Eliminar.
- *Para eliminar varias ediciones directas a la vez:* Seleccione los puntos de edición (o seleccione los clips a cada lado de las ediciones directas) y elija Acortar > Unir clips.

Sugerencias y pistas de la edición multicam

Las siguientes recomendaciones le ayudarán a mejorar el flujo de trabajo en la edición Multicam.

- Defina la fecha, la hora y la zona horaria en la videocámara o dispositivo de grabación antes de filmar el material para el proyecto. Esto proporcionará información útil a Final Cut Pro durante el proceso automático de creación de un clip Multicam.

Nota: En cualquier momento, puede cambiar la fecha y hora de creación de contenido de los clips fuente en el explorador. Solo tiene que seleccionar uno o más clips y seleccionar Modificar > Ajustar la fecha y la hora de creación del contenido.

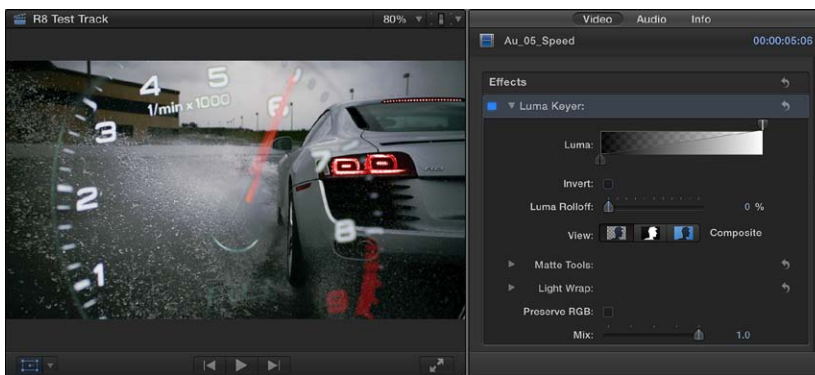
- Como puede utilizar la función sofisticada de sincronización automática de audio en Final Cut Pro para asegurarse de que la sincronización Multicam se realiza con precisión, tiene sentido grabar el audio de cada cámara y dispositivo de grabación en su producción Multicam. (Las grabaciones claras de audio proporcionan mejores resultados.)
- Antes de editar clips Multicam en el editor de ángulos, duplíquelos en el explorador para mantener limpias las copias de seguridad.
- Para comprobar exhaustivamente la sincronización de ángulos individuales en un clip Multicam, abra el clip en el editor de ángulos y active la supervisión de audio para dos o más ángulos a la vez. Inmediatamente oírás si los ángulos están sincronizados o si necesita ajustarlos más.

- Si el rendimiento se convierte en un problema mientras está trabajando en un proyecto Multicam, realice una de las siguientes operaciones:
 - Configure Final Cut Pro para que utilice contenido proxy seleccionando Proxy en la sección Contenido del menú desplegable “Opciones del visor” (en la esquina superior derecha del visor). La reproducción proxy le permite reproducir más ángulos a la vez. Para usar la reproducción proxy, es necesario que disponga de versiones proxy del contenido, o deberá crear versiones proxy. Para obtener más información, consulte [Gestionar archivos multimedia optimizados y proxy](#) en la página 450.
 - Asegúrese de que la opción “Crear contenido optimizado para clips Multicam” está seleccionada en las preferencias de reproducción. Para obtener más información, consulte [Preferencias de reproducción](#) en la página 470. Esta opción transcodifica vídeo al formato códec Apple ProRes 422 (Proxy), que proporciona un mejor rendimiento durante la edición Multicam. Esta opción está activada por omisión. Si el formato de cámara original se puede editar con buen rendimiento, es posible anular la selección de esta casilla.
 - Asegúrese de que el disco duro que almacena los clips Multicam fuente es lo suficientemente rápido para reproducir el contenido de una sola vez. Puede comprobar el rendimiento del disco duro seleccionando Final Cut Pro > Preferencias y marcando la opción “Avisar si se pierden fotogramas debido al rendimiento del disco duro”. Para averiguar si hay otros motivos que provoquen problemas de reproducción, seleccione “Avisar si se pierden fotogramas durante la reproducción”.
- Puede usar fotos (de una cámara fija) en un clip Multicam. Si la información de fecha y hora (de creación del contenido) coincide con los contenidos de los otros ángulos, las fotos se ajustarán automáticamente en su duración de modo que “rellenen” el ángulo.

Incrustación

Visión general de la incrustación

Hay veces en que necesita combinar dos clips para crear una imagen con bits de ambos. Una forma común de combinar dos clips es usar un proceso de *incrustación*, en el que el vídeo del clip superior, o en primer plano, es procesado para eliminar un color o un valor de luminancia en áreas del vídeo y después se combina con el clip inferior, o en segundo plano.



Por ejemplo, la incrustación le permite grabar un clip de vídeo de una persona en pie frente a un fondo verde y sustituir ese verde con una escena de calle, haciendo que parezca que la persona está de pie en la calle.

Este tipo de incrustación se consigue usando uno o dos efectos incrustadores de Final Cut Pro:

- *Incrustador*: Este efecto de incrustación de croma de uso general está optimizado para incrustación en pantalla azul o verde, pero puede incrustar cualquier intervalo de color que seleccione. Consulte [Utilizar croma](#) en la página 375.
- *Incrustador de luminancia*: Está diseñado para generar transiciones basadas en la luminosidad de la imagen; seleccione eliminar las áreas blancas o negras y si las áreas grises deben o no ser parcialmente transparentes. Consulte [Utilizar claves de luminancia](#) en la página 384.

Además de estos efectos de incrustación, es posible que necesite usar una máscara, un efecto de posicionamiento y corrección de color para asegurar que el vídeo en primer plano tenga un aspecto natural al incrustarlo sobre el fondo. Para obtener más información, consulte [Finalizar la clave](#) en la página 389.

Otra manera de combinar dos clips es que el clip del primer plano tenga un canal alfa o de máscara que defina qué partes del clip en primer plano conservar y cuáles sustituir con el clip del fondo. Esto es común cuando se trabaja con logotipos generados con ordenador o con gráficos animados. Para obtener más información, consulte [Visión general de Composición](#) en la página 393.

Utilizar croma

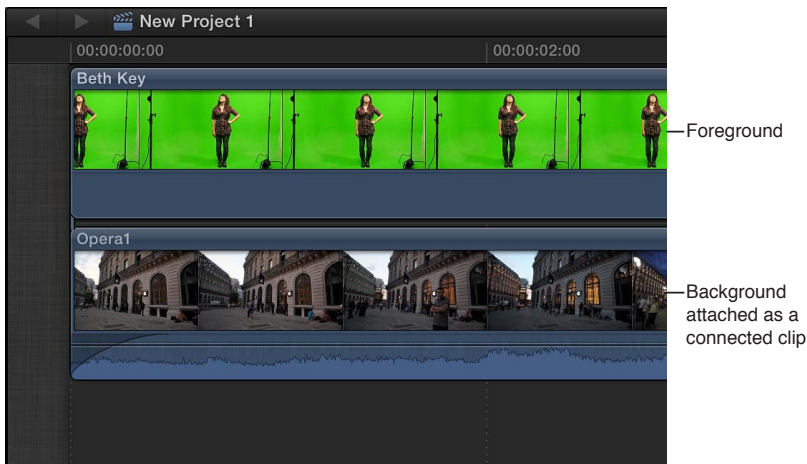
Una parte exigente de la creación de un buen croma es rodar el vídeo del croma y, en particular, usar un buen fondo bien iluminado que proporcione un color uniforme para su eliminación. Hay disponibles una amplia variedad de opciones de fondos de croma especializados, desde pintura croma que incluye aditivos altamente reflectantes hasta tejidos u hojas de papel croma. Además, es importante utilizar la mejor cámara a la que se pueda acceder y evitar el uso de formatos de vídeo de alta compresión, como DV o MPEG-2.

Para los ejemplos siguientes, esta mujer se incrustará sobre una escena de calle. Los soportes de iluminación se gestionarán en [Finalizar la clave](#) en la página 389.



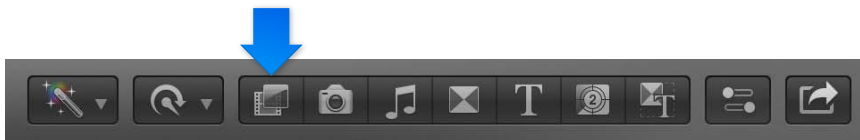
Aplicar el efecto croma

- 1 En la línea de tiempo, añada el clip de primer plano (el clip del croma con el color que desea eliminar) a la pista principal.
- 2 Arrastre el clip de fondo (el clip sobre el que desea superponer el croma) de forma que esté conectado *debajo* del clip de primer plano en la pista principal.



Para obtener más información sobre clips conectados, consulte [Conectar clips para añadir planos de corte, títulos y efectos de sonido sincronizados](#) en la página 109.

- 3 Seleccione el clip de primer plano en la línea de tiempo y haga clic en el botón Efectos de la barra de herramientas.



Consejo: Para conseguir los mejores resultados, posicione el cursor de reproducción en un punto dentro del clip de primer plano que muestre la mayor cantidad de color a incrustar.

- 4 En el explorador de efectos, seleccione el efecto Incrustador.

Consejo: Escriba “incrustador” en el campo de búsqueda del explorador de efectos para encontrar rápidamente el efecto Incrustador.

- 5 Realice una de las siguientes operaciones:

- Arrastre el efecto al clip de primer plano de la línea de tiempo al que desea aplicarlo.
- Haga doble clic en la miniatura del efecto para aplicarlo al clip seleccionado.

El efecto Incrustador analiza automáticamente el vídeo para detectar un color verde o azul dominante y se autoconfigura para eliminar ese color. Si el resultado no es correcto o desea mejorarlo, puede ajustar el efecto croma.

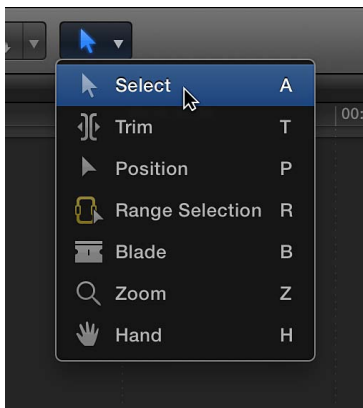
Ajustar el efecto croma

En los pasos siguientes se da por supuesto que ha aplicado un efecto croma.

- 1 En la línea de tiempo, seleccione el clip de primer plano con el efecto Incrustador y abra el inspector de vídeo.

Aparecen controles para modificar y mejorar el efecto Incrustador.

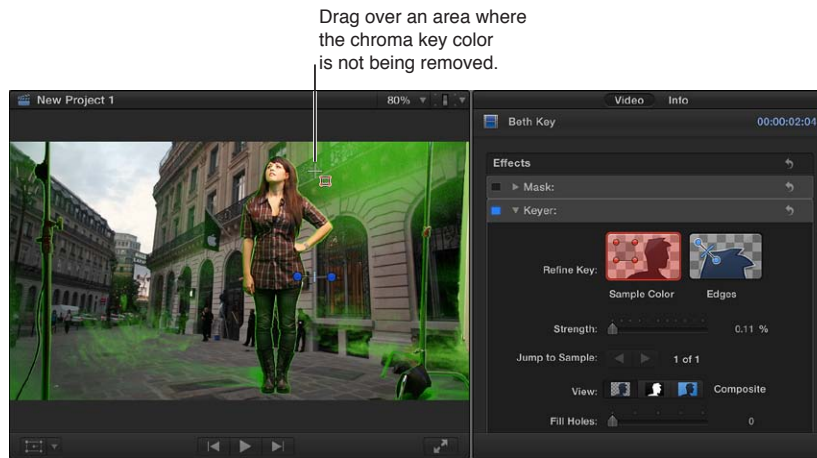
- 2 Si la herramienta Seleccionar no es la herramienta activa, selecciónela en el menú desplegable Herramientas de la barra de herramientas (o pulse A).



- 3 Para mejorar el efecto usando los controles del Visor, utilice los controles “Mejorar tonalidad” e Intensidad para realizar alguna de las siguientes operaciones:

- *Para identificar áreas del clip de primer plano que todavía puedan mostrar algo de color de croma:* Haga clic en la imagen miniatura “Color de muestra” en el inspector de vídeo y trace un rectángulo en el Visor sobre el área en la que hay que eliminar el color del croma.

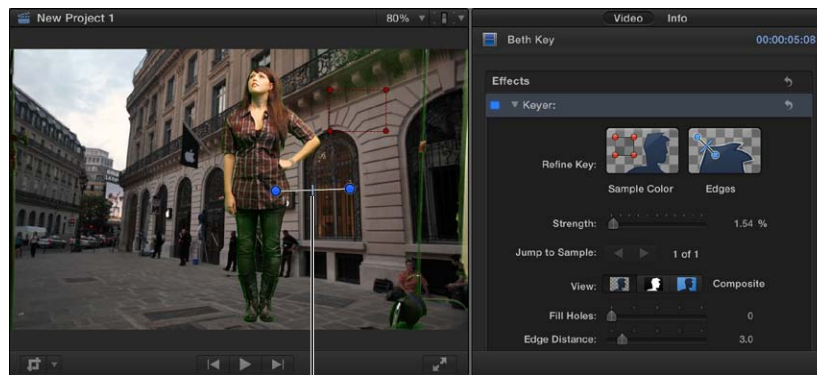
Nota: Por omisión, el efecto Incrustador aplica eliminación por dispersión, lo que produce que aparezcan como gris los márgenes residuales del color de la pantalla de fondo azul o verde que convierte en transparente. Para ver el color original, ajuste el parámetro “Nivel de dispersión” al 0%.



Para mejorar el efecto, puede arrastrar el rectángulo para ajustar su posición o arrastrar sus esquinas para cambiar su tamaño, y puede arrastrar rectángulos adicionales sobre cualesquiera otras áreas que sigan mostrando el color del croma.

Consejo: Seleccione Transición (el botón central) en el área visualización del inspector de vídeo para ver la máscara que el incrustador de croma está creando. Esto facilita la visión de las áreas que no se están incrustando bien.

- Para afinar las áreas problemáticas, como los cabellos y los reflejos: Haga clic en la imagen miniatura Bordes en el inspector de vídeo, trace una línea a través del área problemática en el Visor (con un extremo en el área a conservar y el otro en el área a eliminar) y arrastre el tirador de la línea para ajustar la suavidad del borde.



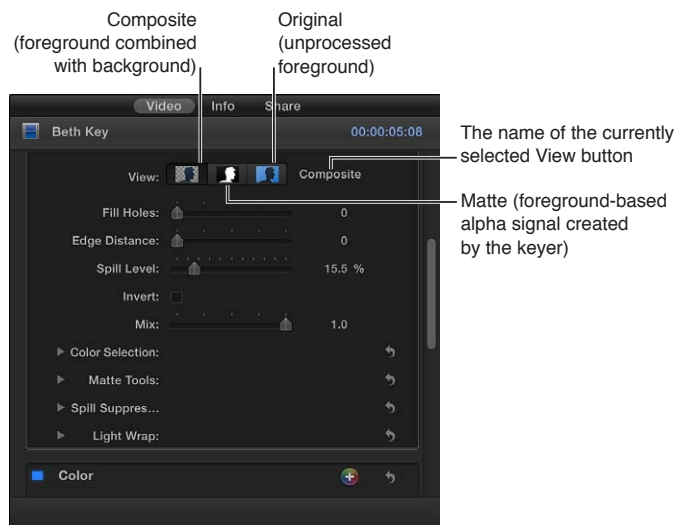
Drag to set the edge softness.

Puede utilizar las siguientes funciones rápidas de teclado para trabajar directamente en el Visor:

- Para hacer un ajuste “Color de muestra”: Trace un rectángulo mientras mantiene pulsada la tecla Mayúsculas.
- Para hacer un ajuste Bordes: Trace un línea mientras mantiene pulsada la tecla Comando.
- Para eliminar una ajuste “Color de muestra” o Bordes: Haga clic en un rectángulo “Color de muestra” o en una línea Bordes mientras mantiene pulsada la tecla Opción, o seleccione el control y pulse la tecla Suprimir.

- Para seleccionar un color diferente si el efecto Incrustador selecciona un color incorrecto: Ajuste el parámetro Intensidad a 0 (para anular el muestreo inicial automático de color). A continuación, utilice “Color de muestra” para seleccionar el color a eliminar. Seleccione Compuesto (el botón izquierdo) en el área Visualización para ver el clip de primer plano combinado con el clip de fondo.
- Para ajustar la intensidad con que el Incrustador iguala un color de la imagen en primer plano con el color por omisión del croma: Utilice el regulador Intensidad para ajustar la tolerancia (transparencia principal) del muestreo automático del efecto Incrustador. El valor por omisión es 100%. Reduciendo este valor se estrecha el intervalo de color muestreado, produciendo menos transparencia en la imagen incrustada. Aumentando el valor de Intensidad se expande el intervalo de color muestreado, produciendo una mayor transparencia en la imagen incrustada. El parámetro Intensidad es útil para recuperar áreas de detalle semitransparentes, como cabellos, humo o reflejos.

4 Para ayudar al ajuste fino del efecto, utilice las opciones de Visualización:



- *Compuesto*: Muestra la imagen compuesta final, con el sujeto del primer plano incrustado sobre el clip de fondo. Esta es la visualización por omisión.
- *Transición*: Muestra la máscara, o canal alfa, en escala de grises que se está generando con el proceso de incrustación. Las áreas blancas son sólidas (el vídeo de primer plano es opaco), las áreas negras son transparentes (el primer plano no se ve en absoluto), y las diversas sombras de gris indican diversos niveles de transparencia (el vídeo de fondo se puede ver mezclado con el vídeo de primer plano). Visualizar la máscara hace más fácil encontrar orificios no deseados en el efecto o áreas que no son lo suficientemente transparentes.
- *Original*: Muestra la imagen de primer plano original, sin efecto.

5 Para refinar más la máscara, utilice los controles siguientes:

- *Rellenar espacios*: Aumentar el valor de este parámetro añade solidez a las regiones de transparencia marginal de un efecto. Este control es útil si está satisfecho con los bordes del efecto pero tiene espacios no deseados en el interior que no puede eliminar mediante el parámetro Intensidad sin estropear los bordes.
- *Distancia de bordes*: Permite ajustar la distancia al borde del sujeto incrustado a la que alcanza el efecto del parámetro “Rellenar espacios”. Reducir el valor de este parámetro lleva el área rellena de la máscara más cerca del borde del sujeto, sacrificando translucidez en los bordes. Aumentar el valor de este parámetro aleja del borde el área rellena de la máscara. Demasiada distancia al borde puede producir una translucidez indeseada en partes del sujeto que deberían ser sólidas.

- 6 Para suprimir cualquier rastro del color de fondo que aparece (se dispersa) en la imagen de primer plano, ajuste el control "Nivel de dispersión".
- 7 Para invertir la operación de incrustación, conservando el color de fondo y eliminando la imagen de primer plano, seleccione Invertir.
- 8 Para mezclar el efecto incrustado con el efecto sin incrustar, ajuste el control Mezcla.

Para obtener información sobre cómo realizar ajustes de croma avanzados, consulte las instrucciones siguientes.

Realizar ajustes de croma avanzados

Los siguientes controles están disponibles para su uso en situaciones dificultosas de incrustación o para afinar problemas específicos:

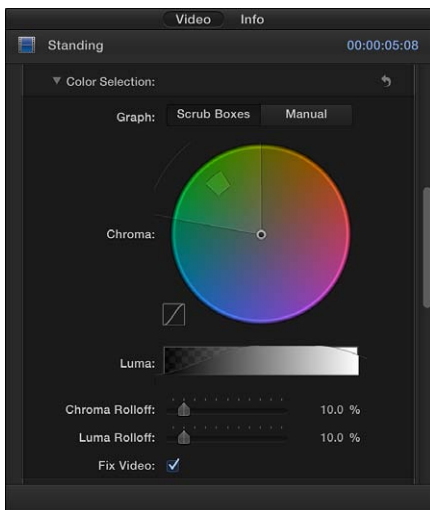
- *Selección de color:* Estos controles están destinados a ser usados después de comenzar a crear una clave usando muestreo automático o las herramientas "Color de muestra" y Bordes. (No obstante, puede prescindir de estas herramientas y crear una clave utilizando el modo Manual, que se describe más adelante.) Los controles gráficos Croma y Luminancia proporcionan una manera detallada de refinar el intervalo de matiz, saturación y luminosidad que define la máscara incrustada.
- *Herramientas de transición:* Estos controles sirven para para refinar la transición de transparencia generada por el anterior conjunto de parámetros. Estos parámetros no alteran el intervalo de valores muestreados para crear la máscara incrustada. En lugar de eso, alteran la máscara generada por los controles básicos y avanzados del efecto Incrustador, permitiéndole contraer, expandir, suavizar o invertir la máscara para conseguir una mejor composición.
- *Luz envolvente:* Estos controles sirven para mezclar los valores de color y luminosidad de la capa de fondo de la composición con la capa incrustada de primer plano. Utilizando estos controles, puede simular la interacción de la luz ambiental con el sujeto incrustado, haciendo que parezca como si la luz del fondo envolviera los bordes de un sujeto.

En los pasos siguientes se da por supuesto que ha aplicado un efecto croma.

- 1 En la línea de tiempo, seleccione el clip de primer plano con el efecto Incrustador y abra el inspector de vídeo.

Aparecen controles para modificar y mejorar el efecto Incrustador.

- 2 Haga clic en "Selección de color" para que aparezcan los siguientes controles:



- **Gráfico:** Ofrece dos opciones para definir cómo se utilizan los gráficos ajustables de los controles de Cromo y Luminancia para afinar un efecto:
 - **Cuadros de arrastre:** Seleccione para limitar los controles de Cromo y Luminancia para ajustar la suavidad (transparencia de los bordes) en la máscara que está creando. En este modo, no puede ajustar manualmente la tolerancia (transparencia principal), que se determina por el muestreo automático del efecto Incrustador más los rectángulos de “Color de muestra” que haya añadido en el Visor. (Para aumentar la tolerancia de la máscara, añada más rectángulos de “Color de muestra” o ajuste el regulador Intensidad.)
 - **Manual:** Seleccione para utilizar los controles de Cromo y Luminancia para ajustar la suavidad (transparencia de los bordes) y la tolerancia (transparencia principal) en la máscara que está creando. Asegúrese de que el regulador Intensidad está ajustado en un valor mayor de 0 antes de cambiar al modo Manual; en caso contrario, los controles de Cromo y Luminancia estarán desactivados. Cuando cambia al modo Manual, las herramientas “Mejorar tonalidad” e Intensidad son desactivadas, pero las muestras que haya hecho con estos controles siguen contribuyendo a la máscara.

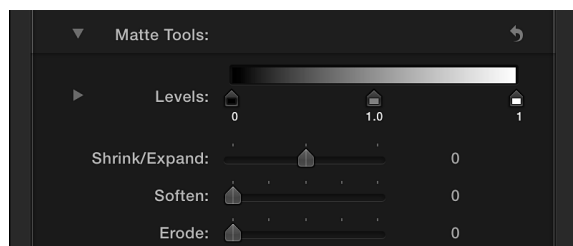
Importante: Cuando cambia al modo Manual, es mejor no volver a cambiar al modo “Cuadros de arrastre”. Para obtener los mejores resultados, comience incrustando una imagen utilizando las herramientas “Color de muestra” y Bordes en el modo “Cuadros de arrastre.” Cambie después al modo Manual si siente que es necesario refinar su máscara utilizando los controles de Cromo y Luminancia. Sin embargo si vuelve a cambiar al modo “Cuadros de arrastre”, puede sufrir combinaciones inesperadas de valores muestreados adicionalmente y con fotograma clave difíciles de controlar.
 - **Croma:** Arrastre los dos gráficos de este control de rueda de colores para ajustar el intervalo aislado de matiz y saturación que ayuda a definir la máscara incrustada. El modo seleccionado determina qué gráficos de la rueda de color son ajustables. El gráfico exterior controla la suavidad (transparencia de los bordes) en la máscara que está creando, y se puede ajustar tanto en el modo “Cuadros de arrastre” como en el Manual. El gráfico interior controla la tolerancia (transparencia principal), y solo es ajustable en el modo Manual. Arrastre uno de los lados de cualquier gráfico para expandir o contraer el borde del gráfico, que se añade o sustrae del intervalo de matiz y saturación que contribuyen a la clave. En el modo Manual, también puede arrastrar dentro del gráfico de tolerancia para ajustar su posición global en la rueda de color. A la izquierda de la rueda de color, un pequeño gráfico muestra la pendiente de la rotación de croma, la suavidad relativa e los bordes de la máscara en las regiones más afectadas por el control de Croma. Al arrastrar el regulador “Rotación de croma” (descrito a continuación) se modifica la forma de esta pendiente.
- Consejo:** Es posible ampliar y desplazarse por el control de Croma para ajustar con más precisión los gráficos. Para ampliar el control de Croma, mueva el puntero sobre la rueda de color manteniendo pulsada la tecla Z, arrastre hacia la izquierda para alejar o a la derecha para acercar. Para desplazarse por el control de Croma, mantenga pulsada la tecla H y arrastre en la rueda de color en la dirección en que desee moverlo. Para restaurar el zoom y volver a centrar al control de Croma, mueva el puntero sobre el control de Croma y pulse Mayúsculas + Z.

- *Luminancia:* Arrastre los tiradores ajustables de esta gradación de escala de grises para modificar el intervalo aislado del canal de luminancia (el intervalo de luminosidad y oscuridad) que también ayuda a definir la máscara incrustada. Los tiradores superiores (que aparecen solo en el modo Manual) ajustan la tolerancia (transparencia principal) de la contribución del canal de luminancia a la clave. Los tiradores inferiores ajustan la suavidad (transparencia de los bordes) de la contribución del canal de luminancia a la clave. El modo Gráfico controla qué tiradores son ajustables. En el modo “Cuadros de arrastre” solo puede ajustar los tiradores de suavidad inferiores, que modifican el intervalo de luminosidad y oscuridad que afecta a la transparencia de los bordes de la máscara. En el modo Manual también puede ajustar los tiradores de tolerancia superiores, que modifican la transparencia principal dentro del canal de luminancia de la máscara. Por omisión, la pendiente de los lados izquierdo y derecho del gráfico de Luminancia tiene una ligera curva en S. Puede modificar la forma de la curva ajustando el regulador “Rotación de luminancia” (descrito a continuación).

Nota: Los tiradores de suavidad de luminancia pueden extenderse hasta sobrepasar los límites exteriores del control de luminancia. Esto se debe a la precisión de coma flotante del efecto Incrustador y es un comportamiento esperado. Para descubrir y mover los tiradores fuera de los límites, arrastre la línea de pendiente del gráfico de Luminancia.

- *Rotación de croma:* Utilice este regulador para ajustar la linealidad de la pendiente de la rotación de croma (que se muestra en el pequeño gráfico a la izquierda del control de Croma). “Rotación de croma” modifica la suavidad de la máscara alrededor de los bordes de las regiones más afectadas por el control Croma. Reducir este valor hace más lineal la pendiente del gráfico, lo que suaviza los bordes de la máscara. Aumentar este valor hace más empinada la pendiente del gráfico, lo que hace más nítidos los bordes de la máscara.
- *Rotación de luminancia:* Utilice este regulador para ajustar la linealidad de la pendiente de la rotación de luminancia (los extremos de la curva de luminancia con forma de campana mostrada en el control Luminancia). “Rotación de luminancia” modifica la suavidad de la máscara alrededor de los bordes de las regiones más afectadas por el control Luminancia. Reducir este valor hace que la pendiente entre los tiradores superiores e inferiores del control de Luminancia sea más lineal, lo que aumenta la suavidad de los bordes de la máscara. Aumentar este valor hace la pendiente más empinada, agudiza los bordes de la máscara y los hace más abruptos.
- *Corregir vídeo:* Seleccione esta opción para aplicar suavizado de subpíxel a los componentes de croma de la imagen, reduciendo los bordes dentados resultantes de incrustar contenido comprimido utilizando submuestreo de croma 4:2:0, 4:1:1 o 4:2:2. Aunque está seleccionada por omisión, se puede anular la selección de esta opción si el suavizado de subpíxel degrada la calidad de sus claves.

3 Haga clic en “Herramientas de transición” para que aparezcan los siguientes controles:

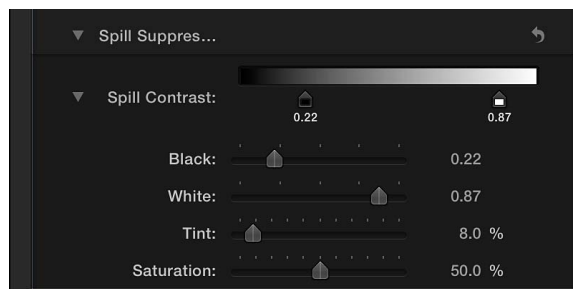


- *Niveles*: Utilice esta gradación de escala de grises para modificar el contraste de la máscara incrustada arrastrando los tres tiradores que ajustan el punto negro, el punto blanco y el sesgo (la distribución de los valores de gris entre el punto negro y el punto blanco). Ajustar el contraste de una máscara puede ser útil para manipular áreas translúcidas de la clave para hacerlas más sólidas (disminuyendo el punto blanco) o más translúcidas (aumentando el punto negro). Arrastrar el tirador de Sesgo hacia la derecha erosiona las regiones translúcidas de la clave, mientras que arrastrarlo hacia la izquierda las hace más sólidas.
- *Blanco, Negro, Sesgo*: Haga clic en el triángulo desplegable de la fila Niveles para mostrar reguladores para los parámetros Blanco, Negro y Sesgo. Estos reguladores, que reflejan los ajustes de los tiradores Niveles descritos anteriormente, le permiten añadir fotogramas clave a los tres parámetros de Niveles (mediante el botón “Añadir fotograma clave” a la derecha de cada regulador). Añadir fotogramas clave a los parámetros Blanco, Negro y Sesgo puede producir una clave mejor, una que se adapta a las condiciones cambiantes de la pantalla verde o azul.
- *Contraer/Expandir*: Utilice este regulador para manipular el contraste de la máscara para actuar simultáneamente sobre la translucidez y el tamaño de la máscara. Arrastre el regulador a la izquierda para hacer más translúcidas las regiones translúcidas y simultáneamente contraer la máscara. Arrastre el regulador a la izquierda para hacer más translúcidas las regiones translúcidas y simultáneamente contraer la máscara.
- *Suavizar*: Utilice este regulador para desenfocar la máscara incrustada, suavizando los bordes en una proporción uniforme.
- *Erosión*: Arrastre este regulador para aumentar gradualmente la transparencia desde el borde de la parte sólida hacia el interior.

4 Haga clic en “Supresión de dispersión” para que aparezcan los siguientes controles:

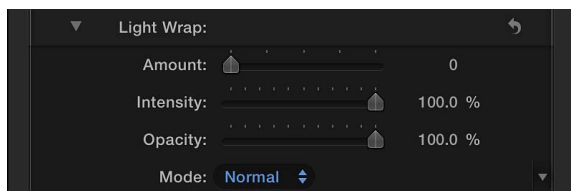


- *Contraste de dispersión*: Utilice esta gradación de escala de grises para ajustar el contraste del color que se está suprimiendo, utilizando tiradores de punto blanco y negro (y los reguladores correspondientes). Modificar el contraste de dispersión puede reducir el margen gris alrededor de un sujeto de primer plano. El tirador de “Punto negro” (en el lado izquierdo del control de gradación) aclara el margen del borde que sea demasiado oscuro para una composición con éxito. El tirador de “Punto blanco” (en el lado derecho del control de gradación) oscurece el margen del borde que sea demasiado claro. Dependiendo de cuánta dispersión sea neutralizada por el regulador “Nivel de dispersión”, estos controles pueden tener un efecto mayor o menor sobre el sujeto.



- *Blanco, Negro:* Haga clic en el triángulo desplegable de la fila “Contraste de dispersión” para mostrar reguladores para los parámetros de punto blanco y negro. Estos reguladores, que reflejan los ajustes de los tiradores “Contraste de dispersión” descritos anteriormente, le permiten añadir fotogramas clave a los parámetros “Punto blanco” y “Punto negro” (mediante el botón “Añadir fotograma clave” a la derecha de cada regulador).
- *Tinte:* Utilice este regulador para restaurar el color natural del sujeto incrustado de primer plano. Debido a que los controles de “Supresión de dispersión” eliminan la dispersión del verde o el azul desaturando el sutil margen y reflejo azul o verde del sujeto, el regulador Tinte le permite añadir matices para restaurar el color natural del sujeto. Exagerar este parámetro produce un sobretintado del sujeto con la supresión del color complementario del matiz (magenta en el caso del verde y naranja en el caso del azul).
- *Saturación:* Utilice este regulador para variar el intervalo de matices introducido por el regulador Tinte (cuando el regulador Tinte se utiliza a niveles moderados).

5 Haga clic en “Luz envolvente” para que aparezcan los siguientes controles:



- *Cantidad:* Utilice este regulador para controlar el efecto de luz envolvente general, ajustando cuánto se extiende la luz envolvente dentro del primer plano.
- *Intensidad:* Utilice este regulador para ajustar los niveles de gamma para aclarar u oscurecer la interacción de los valores del borde envuelto con el sujeto de primer plano incrustado.
- *Opacidad:* Utilice este regulador para atenuar el efecto de luz envolvente más o menos.
- *Modo:* Utilice este menú desplegable para seleccionar el método de composición que mezcla los valores del fondo muestreado con los bordes del sujeto incrustado. Hay cinco modos:
 - *Normal:* Mezcla uniformemente los valores claros y oscuros de la capa de fondo con los bordes de la capa de primer plano incrustada.
 - *Aclarar:* Compara los píxeles solapados de las capas de primer plano y de fondo, y conserva la más clara de las dos. Es bueno para crear un efecto de luz envolvente selectivo.
 - *Pantalla:* Superpone las partes más claras de la capa del fondo sobre las áreas envueltas de la capa de primer plano incrustada. Es bueno para crear un efecto de luz envolvente agresivo.
 - *Superponer:* Combina la capa del fondo con las áreas envueltas de la capa de primer plano incrustada, de forma que las partes oscuras superpuestas se vuelven más oscuras, las partes claras, más claras, y los colores se intensifican.
 - *Luz intensa:* Similar al modo compuesto Superponer, excepto porque los colores son silenciados.

Animar el efecto croma

Para compensar las condiciones cambiantes en el clip de primer plano, puede hacer ajustes “Color de muestra” y Bordes en múltiples puntos del clip.

En los pasos siguientes se da por supuesto que ha aplicado un efecto croma.

- 1 Sitúe el cursor de reproducción de la línea de tiempo en el inicio del clip.
- 2 Utilice “Color de muestra” y Bordes (descritos anteriormente) para crear un buen croma.

- 3 Desplace el cursor de reproducción de la línea de tiempo a un punto más adelante en el clip en el que las condiciones de iluminación o del fondo cambien, dando como resultado que el croma no sea aceptable.
- 4 Utilice “Color de muestra” y Bordes para crear de nuevo un buen croma.
- 5 Para añadir ajustes adicionales en otras posiciones del cursor de reproducción, repita los pasos 3 y 4 como sea necesario.
- 6 Para desplazar el cursor de reproducción entre cada punto de ajuste que añada, utilice las flechas “Ir a muestra”.

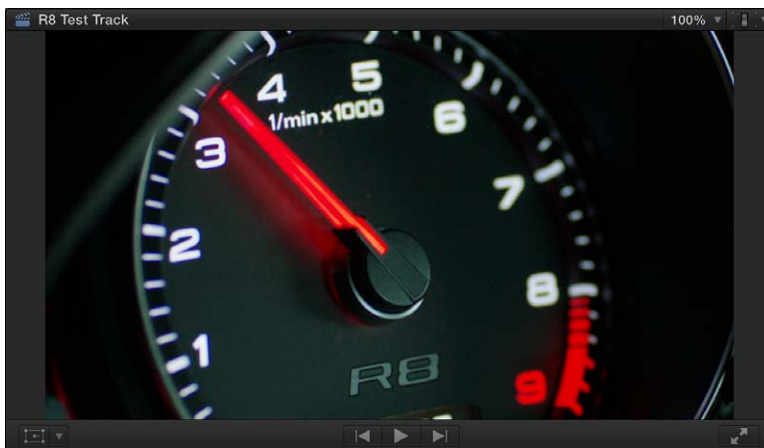
Cuando reproduzca el clip, los ajustes “Color de muestra” y Bordes cambian suavemente de un punto de muestra al siguiente. Para tener un control todavía mayor, puede añadir fotogramas clave para la mayoría de los otros ajustes de la sección Incrustador del inspector de vídeo. Para obtener más información sobre cómo trabajar con fotogramas clave, consulte [Visión general de editor de animación de vídeo](#) en la página 272.

Nota: Los fotogramas clave para los gráficos de croma y luminancia de los controles de “Selección de color” aparecen solo en el inspector de vídeo y no en el editor de animación de vídeo de la línea de tiempo.

Utilizar claves de luminancia

Las claves de luminancia proporcionan una manera de componer un clip de primer plano sobre un clip de fondo basándose en los niveles de luminancia del vídeo. Esto suele ser de mayor utilidad para imágenes fijas, como una imagen de un logotipo sobre un fondo negro o gráficos generados por ordenador.

En los siguientes ejemplos, esta imagen de un velocímetro se incrustará sobre una escena de un coche en el exterior, creando un aspecto reflejado.



Aplicar el efecto de clave de luminancia

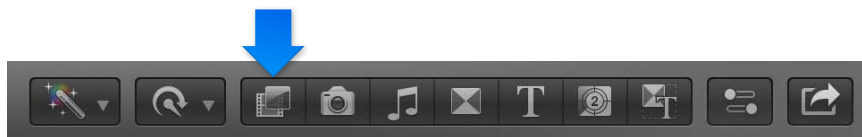
- 1 En la línea de tiempo, desplace el cursor de reproducción al punto del clip de fondo (el clip sobre el que desea superponer el clip con la clave de luminancia) en el que desea que comience la clave.

- 2 En el explorador, seleccione la parte del clip de primer plano (el clip de la clave de luminancia con el blanco o el negro que desea eliminar) que desea incrustar sobre el fondo y seleccione Edición > Conectar con pista principal (o pulse Q).



Para obtener detalles sobre cómo conectar clips de esta forma, consulte [Conectar clips para añadir planos de corte, títulos y efectos de sonido sincronizados](#) en la página 109.

- 3 Seleccione el clip de primer plano en la línea de tiempo y haga clic en el botón Efectos de la barra de herramientas.



- 4 En el explorador de efectos, seleccione el efecto "Incrustador de luminancia".
Consejo: Escriba "incrustador" en el campo de búsqueda del explorador de efectos para encontrar rápidamente el efecto "Incrustador de luminancia".
- 5 Realice una de las siguientes operaciones:
 - Arrastre el efecto al clip de primer plano de la línea de tiempo al que desea aplicarlo.
 - Haga doble clic en la miniatura del efecto para aplicarlo al clip seleccionado.

El efecto "Incrustador de luminancia" se autoconfigura automáticamente para eliminar el vídeo negro. Si la clave resultante no es correcto o desea mejorarla, puede ajustar el efecto de clave de luminancia.

Ajustar el efecto de clave de luminancia

En los pasos siguientes se da por supuesto que ha aplicado un efecto "Incrustador de luminancia".

- 1 En la línea de tiempo, seleccione el clip con el efecto "Incrustador de luminancia".
- 2 Abra el inspector de vídeo.

La sección Efectos del inspector de vídeo muestra los parámetros disponibles para ajustar el efecto “Incrustador de luminancia”.



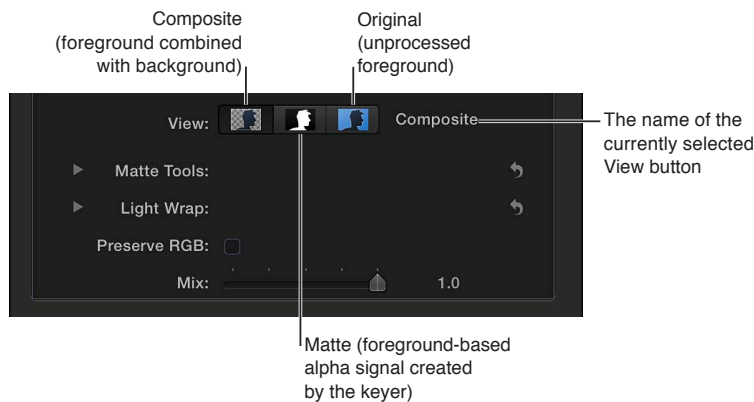
- 3 Para invertir la clave y eliminar del fondo las áreas blancas en lugar de las negras, seleccione Invertir.
- 4 Para ajustar los valores blanco y negro del clip, arrastre los tiradores de cualquier extremo de la imagen miniatura del control de gradación.

Por omisión, estos tiradores están ajustados para proporcionar una clave lineal en la que el nivel de luminancia controla de forma lineal la transparencia del primer plano; 100 % blanco es completamente opaco, 0 % negro es completamente transparente y 25 % gris conserva el 25 % de la imagen de primer plano. Arrastrando los controles blanco y negro cambian los valores que producen un vídeo de primer plano completamente opaco o completamente transparente.

- 5 Para ajustar la suavidad de los bordes, ajuste el control “Rotación de luminancia”

Los valores altos hacen los bordes más duros, eliminando las transparencias parciales, mientras que los valores bajos aprovechan la ventaja de los suavizados que los bordes puedan tener.

- 6 Para ayudar al ajuste fino del efecto, utilice las opciones de Visualización:



- *Compuesto*: Muestra la imagen compuesta final, con el sujeto del primer plano incrustado sobre el clip de fondo. Esta es la visualización por omisión.
- *Transición*: Muestra la máscara, o canal alfa, en escala de grises que se está generando con el proceso de incrustación. Las áreas blancas son sólidas, las áreas negras son transparentes y las zonas variables de gris indican niveles variables de transparencia. Visualizar el canal alfa hace más fácil encontrar orificios no deseados en la clave o áreas que no son lo suficientemente transparentes.
- *Original*: Muestra la imagen original, sin clave.

- 7 Para dejar visualmente intacto el texto o los gráficos ligeramente dentados de la imagen, de los que se podrían mejorar los bordes, seleccione “Conservar RGB”.
- 8 Para mezclar el efecto incrustado con el efecto sin incrustar, ajuste el control Mezcla.

Para obtener información sobre cómo realizar ajustes de clave de luminancia avanzados, consulte las instrucciones siguientes.

Realizar ajustes de clave de luminancia avanzados

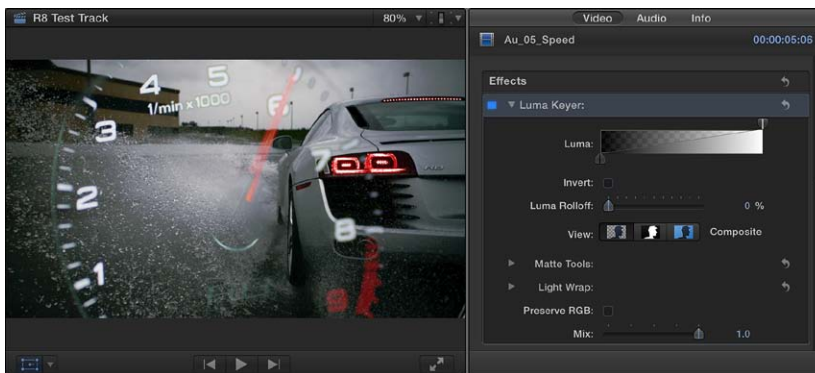
Los siguientes controles están disponibles para su uso en situaciones dificultosas de incrustación o para afinar problemas específicos:

- *Herramientas de transición:* Estos controles sirven para refinar la transición de transparencia generada por el anterior conjunto de parámetros. Estos parámetros no alteran el intervalo de valores muestreados para crear la máscara incrustada. En lugar de eso, alteran la máscara generada por los controles básicos y avanzados del efecto Incrustador, permitiéndole contraer, expandir, suavizar o invertir la máscara para conseguir una mejor composición.
- *Luz envolvente:* Estos controles sirven para mezclar los valores de color y luminosidad de la capa de fondo de la composición con la capa incrustada de primer plano. Utilizando estos controles, puede simular la interacción de la luz ambiental con el sujeto incrustado, haciendo que parezca como si la luz del fondo envolviera los bordes de un sujeto.

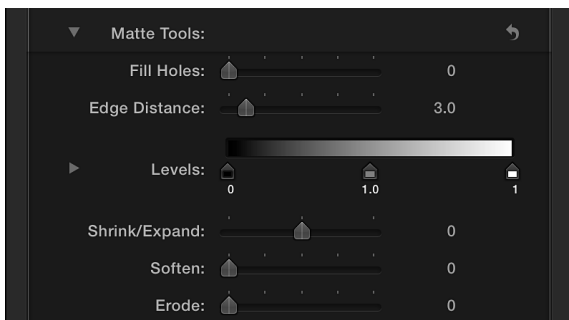
En los pasos siguientes se da por supuesto que ha aplicado el efecto de clave de luminancia.

- 1 En la línea de tiempo, seleccione el clip con el efecto “Incrustador de luminancia”.
- 2 Abra el inspector de vídeo.

La sección Efectos del inspector de vídeo muestra los parámetros disponibles para ajustar el efecto “Incrustador de luminancia”.

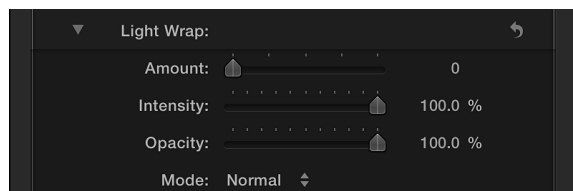


- 3 Haga clic en “Herramientas de transición” para que aparezcan los siguientes controles:



- *Rellenar espacios*: Aumentar el valor de este parámetro añade solidez a las regiones de transparencia marginal de un efecto. Este control es útil si está satisfecho con los bordes del efecto pero tiene espacios no deseados en el interior que no puede eliminar mediante el parámetro "Rotación de luminancia" sin estropear los bordes.
- *Distancia de bordes*: Permite ajustar la distancia al borde del sujeto incrustado a la que alcanza el efecto del parámetro "Rellenar espacios". Reducir el valor de este parámetro lleva el área rellena de la máscara más cerca del borde del sujeto, sacrificando translucidez en los bordes. Aumentar el valor de este parámetro aleja del borde el área rellena de la máscara, introduciendo potencialmente zonas de translucidez no deseadas dentro de partes del sujeto que deberían ser sólidas.
- *Niveles*: Utilice esta gradación de escala de grises para modificar el contraste de la máscara incrustada arrastrando los tres tiradores que ajustan el punto negro, el punto blanco y el sesgo (la distribución de los valores de gris entre el punto negro y el punto blanco). Ajustar el contraste de una máscara puede ser útil para manipular áreas translúcidas de la clave para hacerlas más sólidas (disminuyendo el punto blanco) o más translúcidas (aumentando el punto negro). Arrastrar el tirador de Sesgo hacia la derecha erosiona las regiones translúcidas de la clave, mientras que arrastrarlo hacia la izquierda las hace más sólidas.
- *Blanco, Negro, Sesgo*: Haga clic en el triángulo desplegable de la fila Niveles para mostrar reguladores para los parámetros Blanco, Negro y Sesgo. Estos reguladores, que reflejan los ajustes de los tiradores Niveles descritos anteriormente, le permiten añadir fotogramas clave a los tres parámetros de Niveles (mediante el botón "Añadir fotograma clave" a la derecha de cada regulador). Añadir fotogramas clave a los parámetros Blanco, Negro y Sesgo puede producir una clave mejor, una que se adapta a las condiciones cambiantes de la pantalla verde o azul.
- *Contraer/Expandir*: Utilice este regulador para manipular el contraste de la máscara para actuar simultáneamente sobre la translucidez y el tamaño de la máscara. Arrastre el regulador a la izquierda para hacer más translúcidas las regiones translúcidas y simultáneamente contraer la máscara. Arrastre el regulador a la derecha para hacer más sólidas las regiones translúcidas y simultáneamente expandir la máscara.
- *Suavizar*: Utilice este regulador para desenfocar la máscara incrustada, suavizando los bordes en una proporción uniforme.
- *Erosión*: Arrastre este regulador para aumentar gradualmente la transparencia desde el borde de la parte sólida hacia el interior.

4 Haga clic en "Luz envolvente" para que aparezcan los siguientes controles:



- *Cantidad*: Utilice este regulador para controlar el efecto de luz envolvente general, ajustando cuánto se extiende la luz envolvente dentro del primer plano.
- *Intensidad*: Utilice este regulador para ajustar los niveles de gamma para aclarar u oscurecer la interacción de los valores del borde envuelto con el sujeto de primer plano incrustado.
- *Opacidad*: Utilice este regulador para atenuar el efecto de luz envolvente más o menos.
- *Modo*: Utilice este menú desplegable para seleccionar el método de composición que mezcla los valores del fondo muestreado con los bordes del sujeto incrustado. Hay cinco modos:

- *Normal*: Mezcla uniformemente los valores claros y oscuros de la capa de fondo con los bordes de la capa de primer plano incrustada.
- *Aclarar*: Compara los píxeles solapados de las capas de primer plano y de fondo, y conserva la más clara de las dos. Es bueno para crear un efecto de luz envolvente selectivo.
- *Pantalla*: Superpone las partes más claras de la capa del fondo sobre las áreas envueltas de la capa de primer plano incrustada. Es bueno para crear un efecto de luz envolvente agresivo.
- *Superponer*: Combina la capa del fondo con las áreas envueltas de la capa de primer plano incrustada, de forma que las partes oscuras superpuestas se vuelven más oscuras, las partes claras, más claras, y los colores se intensifican.
- *Luz intensa*: Similar al modo compuesto Superponer, excepto porque los colores son silenciados.

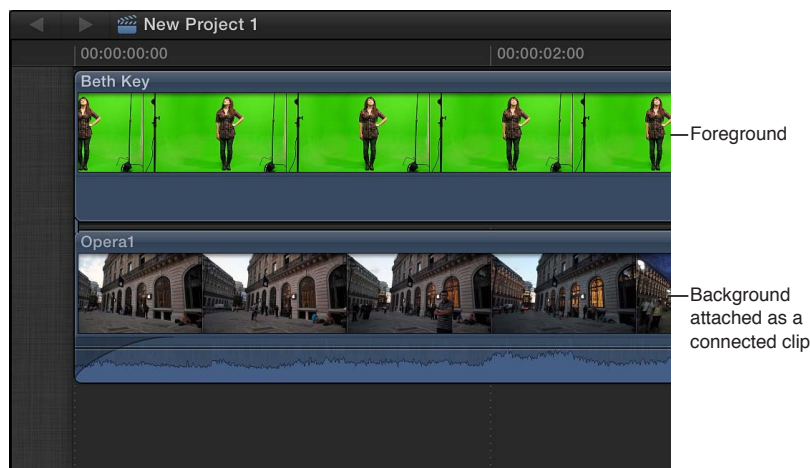
Finalizar la clave

Con frecuencia la imagen de primer plano tendrá objetos que no desea que aparezcan en la salida compuesta. Podría tratarse de elementos de la producción, como brazos de micrófonos, soportes de focos, o los bordes del del fondo del croma. Además, tal vez necesite redimensionar o reposicionar el objeto de primer plano para que se ajuste mejor al fondo. Como paso final, puede utilizar el corrector de color para ajustar el primer plano para que se corresponda con el aspecto del fondo.

Final Cut Pro incluye efectos que puede utilizar para estos propósitos.

Utilizar el efecto Máscara

- 1 En la línea de tiempo, desplace el cursor de reproducción al punto del clip de fondo (el clip sobre el que desea superponer el clip con el croma) en el que desea que comience la clave.
- 2 En el explorador, seleccione la parte del clip de primer plano (el clip del croma con el color que desea eliminar) que desea incrustar sobre el fondo y seleccione Edición > Conectar con pista principal (o pulse Q).



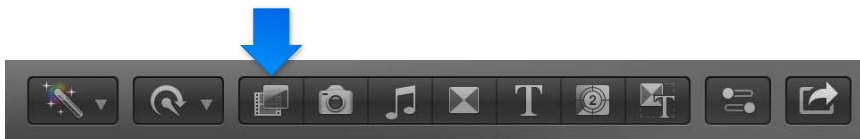
Para obtener detalles sobre cómo conectar clips de esta forma, consulte [Conectar clips para añadir planos de corte, títulos y efectos de sonido sincronizados](#) en la página 109.

- 3 Seleccione el clip de primer plano.



En el ejemplo anterior, se tienen que eliminar los soportes de focos.

- 4 Haga clic en el botón Efectos de la barra de herramientas.

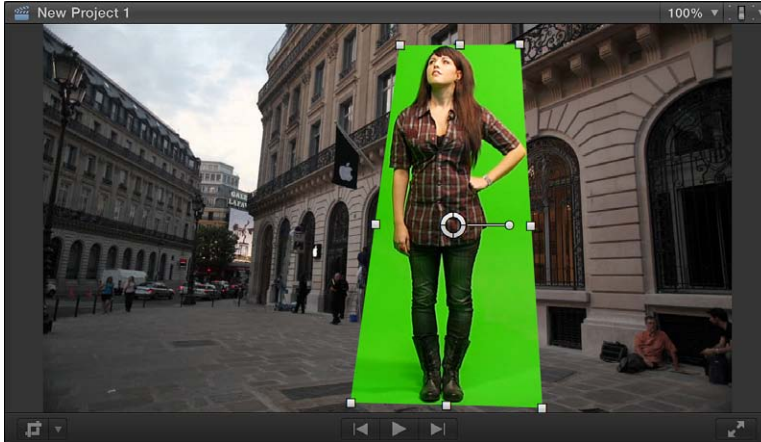


- 5 En el explorador de efectos, haga doble clic en el efecto Máscara para aplicarlo al clip de primer plano seleccionado.

Consejo: Escriba "máscara" en el campo de búsqueda del explorador de efectos para encontrar rápidamente el efecto de máscara.



- Ajuste las cuatro esquinas de la máscara para recortar los objetos que desea eliminar, en este caso, los soportes de focos.



Al ajustar la máscara, asegúrese de dejar sombras y otros detalles que puedan ayudar a hacer el efecto más realista posteriormente.

- Aplique el efecto incrustador adecuado al clip de primer plano.



El primer plano se combina sobre el fondo.

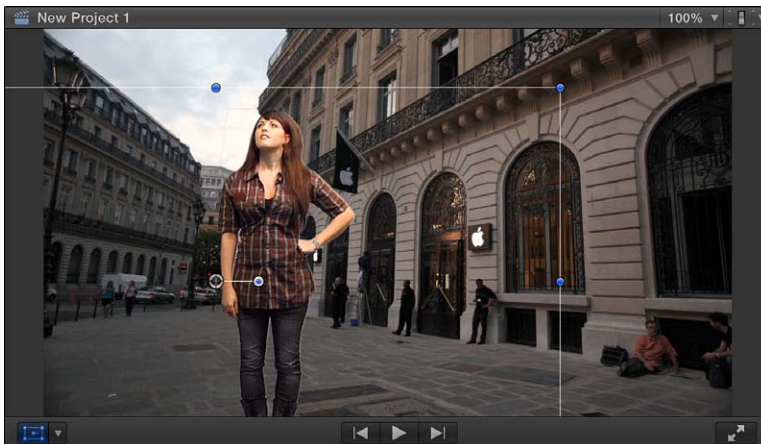
Utilice Transformación para colocar la imagen de primer plano

En los pasos siguientes se da por supuesto que ya ha configurado un efecto pero tiene que reposicionar la imagen de primer plano.



- 1 Seleccione el clip de primer plano en la línea de tiempo.
- 2 En la esquina inferior izquierda del Visor, seleccione Transformación en el menú desplegable y traslade la imagen a la posición que desee. En el ejemplo anterior, seguramente querría trasladar a la mujer hacia la izquierda.

También puede redimensionar la imagen.



- 3 Haga clic en Aceptar en el Visor cuando haya terminado de reposicionar la imagen de primer plano.

Composición

Visión general de Composición

Composición hace referencia a combinar partes de dos o más clips de vídeo en una sola imagen.



Hay varias formas de combinar imágenes de vídeo en Final Cut Pro:

- *Transiciones:* Todas las transiciones de vídeo implican combinar el final de un clip con el inicio de un segundo clip, lo que da como resultado una combinación de los dos clips apareciendo simultáneamente durante la transición.
- *Incrustación:* Todas las incrustaciones implican la composición de una imagen de primer plano sobre una imagen de fondo.
- *Canales alfa:* Muchos clips de vídeo generados por ordenador tienen un canal alfa (una máscara integrada) que define con precisión las áreas del clip que son compuestas sobre un clip de fondo. Esto no requiere configuración de la clave y generalmente funciona automáticamente. Muchos efectos, como Transformación y Distorsión, generadores, como Figuras y “Código de tiempo”, y los títulos utilizan canales alfa.
- *Composición:* Cada clip de vídeo de la línea de tiempo cuenta con un conjunto de ajustes de Composición. Estos se utilizan cuando quiere combinar clips sin utilizar los efectos de clave.

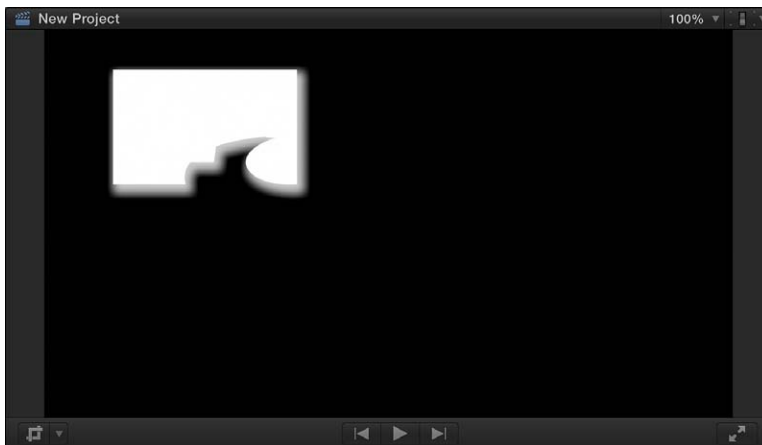
Utilizar canales alfa

Los canales alfa proporcionan una sencilla manera de componer una imagen sobre otra. Utilizando una aplicación como Motion, una aplicación de Apple diseñada para trabajar con Final Cut Pro, puede crear imágenes fijas y clips de vídeo que tengan canales alfa. Se puede pensar en los canales alfa como si tuvieran un incrustador integrado; cuando se utilizan los efectos de clave se crea una máscara que se utiliza de la misma manera que se utiliza para composición un clip con canal alfa.

A continuación puede ver un ejemplo de un clip con un canal alfa, mostrando la imagen que llena el canal alfa.



A continuación puede ver la imagen del canal alfa; las áreas blancas definen las áreas de vídeo compuestas sobre el fondo. Las áreas grises (que definen la sombra en este ejemplo) definen partes de la imagen parcialmente transparentes.

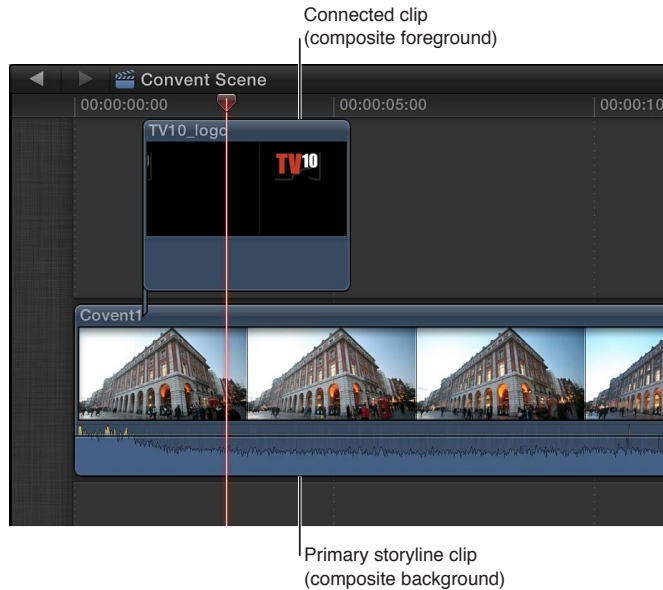


Este es el aspecto que tiene la composición final sobre un clip de fondo.



Utilizar un clip con un canal alfa

- 1 Sitúe el cursor de reproducción de la línea de tiempo donde quiera añadir el clip con canal alfa.
- 2 Seleccione el clip que tiene un canal alfa en el explorador y seleccione Edición > Conectar con pista principal (o pulse Q).
- 3 Para ver los clips compuestos sitúe el cursor de reproducción dentro del clip que se acaba de añadir a la pista principal en el paso anterior.



El clip se compone sobre el clip de vídeo de la pista principal, con el canal alfa controlando la opacidad de su clip.

También puede utilizar los tiradores de fundido de los ajustes de Opacidad para activar y desactivar la disolución del clip de primer plano.

Utilizar los ajustes de Composición

Los ajustes de Composición ofrecen una amplia variedad de opciones para combinar dos imágenes. Puede hacer un ajuste sencillo para combinar uniformemente dos imágenes o puede seleccionar entre los ajustes que utilizan el contenido de vídeo para determinar cómo combinar las imágenes.

Utilizar el ajuste de Opacidad

- 1 Sitúe el cursor de reproducción de la línea de tiempo donde quiera añadir un clip sobre la pista principal.
- 2 Seleccione el clip que va a añadir en el explorador y seleccione Edición > Conectar con pista principal (o pulse Q).
- 3 Para ver los clips compuestos sitúe el cursor de reproducción dentro del clip que se acaba de añadir.

Por omisión, el nuevo clip oscurece completamente el clip de la pista principal.

- 4 Para hacer el nuevo clip parcialmente transparente, selecciónelo en la línea de tiempo y ajuste el control de Opacidad en la sección Composición del inspector de vídeo.

Cuanto más cerca de 0 % ajuste Opacidad, más transparente se vuelve el clip sobre la pista principal. Adicionalmente, puede utilizar los tiradores de fundido del editor de animación de vídeo para activar y desactivar la disolución del clip compuesto, o para añadir fotogramas clave para que el valor de opacidad cambie en puntos específicos.

Seleccionar un modo de mezcla

- 1 Sitúe el cursor de reproducción de la línea de tiempo donde quiera añadir un clip sobre la pista principal.
- 2 Seleccione el clip que va a añadir en el explorador y seleccione Edición > Conectar con pista principal (o pulse Q).
- 3 Para ver los clips compuestos sitúe el cursor de reproducción dentro del clip que se acaba de añadir.

Por omisión, el nuevo clip oscurece completamente el clip de la pista principal.

- 4 Seleccione una opción en el menú desplegable "Modo de mezcla" en la sección Composición del inspector de vídeo.

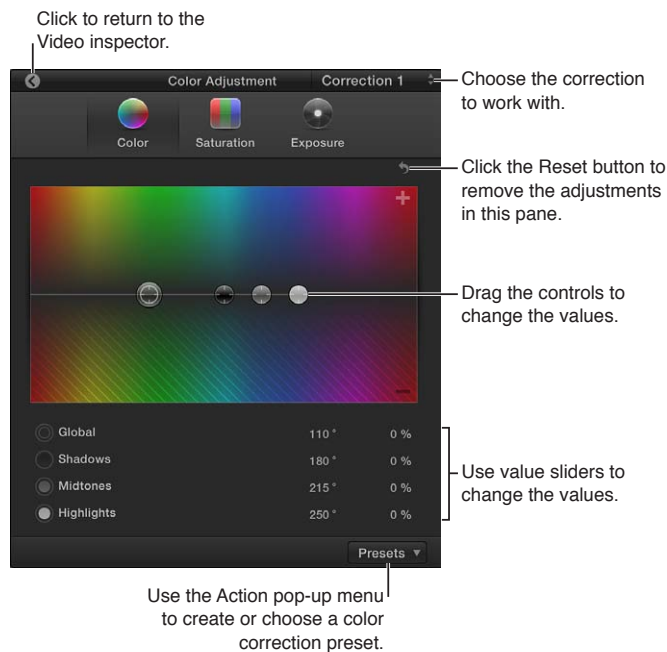
Hay muchos ajustes de modo de mezcla entre los que elegir; el correcto a utilizar depende del contenido del vídeo y de la clase de aspecto que esté buscando. Además, puede ajustar el control Opacidad para hacer más sutil el ajuste del modo de mezcla.

Visión general de la corrección de color

En cualquier flujo de trabajo de posproducción, la corrección de color suele ser uno de los últimos pasos en el acabado de un programa editado. Existen numerosas razones para corregir el color de su material:

- Asegurarse de que los elementos clave de su programa, como los tonos de piel, tienen el aspecto que deben tener.
- Equilibrar todos los planos de una escena para que se correspondan.
- Corregir los errores de equilibrio de color y exposición
- Conseguir un aspecto, como hacer las escenas más frías o cálidas.
- Crear contraste o efectos especiales manipulando los colores y la exposición.

Las herramientas de corrección de color de Final Cut Pro le proporcionan un control preciso sobre el aspecto de cada clip de su proyecto, incluidas las imágenes fijas, permitiéndole ajustar el equilibrio de color, los niveles de sombras, los niveles de tonos medios y los niveles de las zonas claras de cada uno de sus clips.



Final Cut Pro incluye también varias herramientas automáticas que puede utilizar para equilibrar y hacer corresponder rápidamente el color de los clips. Se puede:

- *Equilibrar colores automáticamente:* Con un clic, neutralice las dominantes de color y maximice el contraste de la imagen. Consulte [Visión general del equilibrio de color](#) en la página 398.

- *Armonizar automáticamente el color y el aspecto de un clip:* Con dos clics, haga corresponder el aspecto de color de uno o más clips con el del clip que seleccione. Consulte [Correspondencia automática de color entre clips](#) en la página 400.
- *Ajustar manualmente el color, la saturación y la exposición:* Corrija manualmente el color general del clip, o utilice máscaras de color o figura para limitar una corrección a un intervalo de color en particular o a un área de la imagen. Puede incluso añadir varias correcciones de color manuales a un clip. Consulte [Visión general de la corrección de color manual](#) en la página 401.
- *Guardar ajustes de corrección de color y aplicarlos a otros clips:* Guarde los ajustes de corrección de color de un clip y aplíquelos a otros clips del proyecto o de otros proyectos. Consulte [Guardar y aplicar preajustes de corrección de color](#) en la página 412.

Aunque estas funciones son independientes unas de otras (puede activar o desactivar cualquiera de ellas para ver su efecto) el orden en que las utilice importa. En general, debería usar estas funciones en el orden: equilibrar color, correspondencia de color y (si es necesario) corrección de color manual.

Final Cut Pro incluye también varios ámbitos de vídeo que puede utilizar al corregir manualmente el vídeo. Los ámbitos hacen posible supervisar con precisión los niveles de luminancia y croma de sus clips de vídeo.

Analizar y equilibrar el color automáticamente

Visión general del equilibrio de color

Final Cut Pro incluye una función de equilibrio de color automático. Cuando utiliza la función de equilibrar color, Final Cut Pro muestrea las áreas más claras y más oscuras del canal de luminancia de la imagen y ajusta las sombras y los puntos de luz de la imagen para neutralizar las dominantes de color. Además, Final Cut Pro ajusta la imagen para maximizar su contraste, de forma que el plano ocupe el intervalo de luminancia más amplio disponible.

El fotograma de vídeo utilizado como fotograma clave depende de si ya ha sido analizado el color del clip:

- *Si el color del clip ya ha sido analizado, ya sea durante la importación o estando en el explorador:* El proceso de análisis extrae información de equilibrio de color del clip completo. Tanto si añade una parte del clip o el clip entero a un proyecto, la función de equilibrar color selecciona el fotograma dentro del clip del proyecto que está más cercano al equilibrio correcto. Esto significa que si añade varios clips parciales desde el mismo clip del explorador al proyecto, cada clip es equilibrado basándose en información de análisis para su propia sección de contenido.
- *Si no se ha analizado el color del clip y equilibra su color:* Puede determinar el fotograma clave para un clip seleccionado en la línea de tiempo moviendo el cursor de reproducción hasta ese fotograma del clip. Si el cursor de reproducción se encuentra en otro clip diferente o ha seleccionado un clip en el explorador, se utiliza el fotograma medio del clip.

Analizar el equilibrio de color de un clip

Para equilibrar automáticamente el color de un clip, Final Cut Pro utiliza un solo fotograma del clip como referencia y calcula una corrección para él que luego es aplicada a todo el clip. Analizar el equilibrio de color de un clip permite a Final Cut Pro seleccionar un fotograma representativo como fotograma clave del equilibrio de color del clip.

Puede hacer que el equilibrio de color de un clip sea analizado al importarlo, ya sea al importar desde una cámara, al importar un archivo o al arrastrar un clip directamente a la línea de tiempo desde una ventana del Finder. También puede analizar el equilibrio de color de un clip en cualquier momento en el explorador.

Analizar el equilibrio de color un clip puede tardar desde unos segundos para los clips más cortos hasta un minuto o más para los clips más largos. El proceso de análisis dura más si se analizan también los problemas de estabilización o la presencia de personas.

Después de haber analizado el equilibrio de color de un clip, puede activar o desactivar en cualquier momento la corrección del equilibrio de color. Por omisión, la corrección del equilibrio de color está *desactivada* para los clips del explorador y *activada* para los clips de la línea de tiempo, si no han sido analizados. Para obtener información sobre cómo activar y desactivar la corrección del equilibrio de color, ya sea en el explorador o en la línea de tiempo, consulte [Equilibrar el color de un clip](#) en la página 399.

Analizar el equilibrio de color durante la importación

- 1 Seleccione Archivo > Importar > Contenido (o pulse Comando + I).
- 2 Seleccione los archivos a importar y seleccione “Analizar para equilibrar color” en la sección Vídeo de la ventana.
- 3 Haga clic en Importar.

Los archivos se importan y se analizan en busca de problemas de equilibrio de color.

Analizar el equilibrio de color de los clips arrastrados a la línea de tiempo desde el Finder

- 1 Seleccione Final Cut Pro > Preferencias, o pulse Comando + Coma (,).
- 2 En la ventana de Preferencias de Final Cut Pro, haga clic en el botón Importar y seleccione “Analizar para equilibrar color” en la sección Vídeo.

A partir de ahora, todos los clips que arrastre directamente a la línea de tiempo desde el Finder son analizados.

Nota: Cuando cambie este ajuste en la ventana Preferencias, el ajuste se cambia en todas las otras ventanas con una opción “Analizar para equilibrar color”.

Analizar el equilibrio de color de clips del explorador

Cuando se analiza el equilibrio de color de los clips del explorador, los clips analizados durante la importación se omiten.

- 1 Seleccione uno o varios clips en el explorador.
- 2 Realice una de las siguientes operaciones:
 - Seleccione Modificar > Analizar y corregir.
 - Haga Control + clic en uno de los clips seleccionados y elija “Analizar y corregir” en el menú de función rápida.
- 3 En la ventana que aparece, seleccione “Analizar para equilibrar color” en la sección Vídeo y haga clic en Aceptar.

Equilibrar el color de un clip

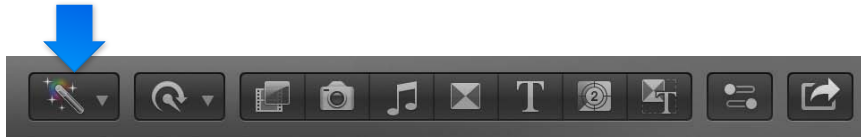
Los clips de Final Cut Pro tienen un ajuste Equilibrio que activa y desactiva la corrección automática del equilibrio de color, ya se encuentre el clip en el explorador o en la línea de tiempo. El fotograma utilizado como fotograma clave puede ser un fotograma seleccionado durante el análisis del equilibrio de color, el fotograma en el que se encuentra el cursor de reproducción o el fotograma medio. Para obtener más información, consulte [Visión general del equilibrio de color](#) en la página 398.

Activar y desactivar la corrección del equilibrio de color de un clip

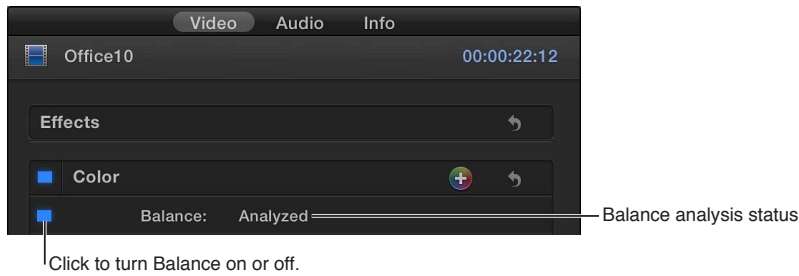
- 1 Seleccione uno o varios clips en la línea de tiempo o el explorador.

2 Realice una de las siguientes operaciones:

- Seleccione Modificar > Equilibrar color (o pulse Opción + Comando + B).
- Seleccione “Equilibrar color” en el menú desplegable Mejoras de la barra de herramientas.



- En la sección Color del inspector de vídeo seleccione o anule la selección de la opción Equilibrio.



Correspondencia automática de color entre clips

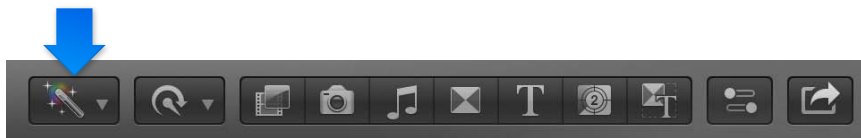
Su proyecto probablemente utiliza vídeo procedente de una amplia variedad de fuentes. La función “Correspondencia de color” facilita la asegurar que todas las escenas que tienen lugar en la misma ubicación tienen el mismo aspecto.

Igualar el color entre clips

1 Seleccione en la línea de tiempo uno o más clips que desee ajustar.

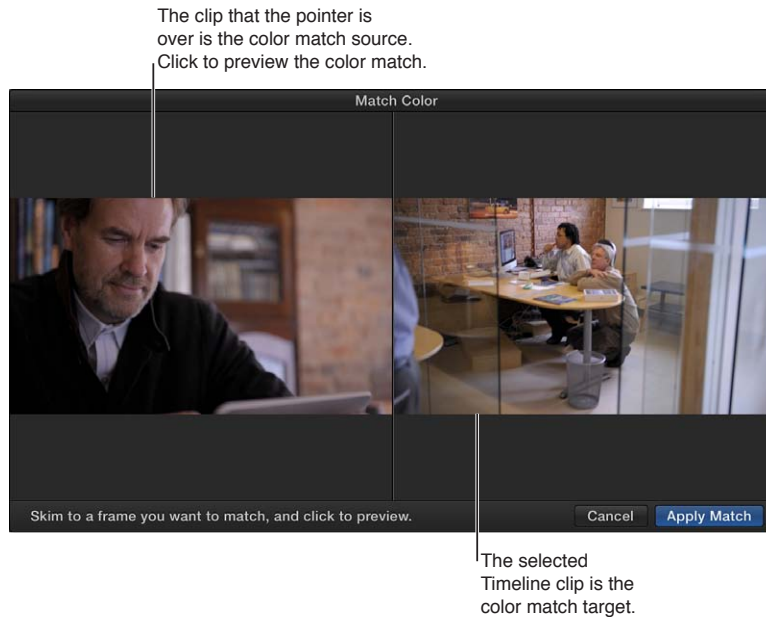
2 Realice una de las siguientes operaciones:

- Seleccione Modificar > Correspondencia de color (o pulse Opción + Comando + M).
- Seleccione “Correspondencia de color” en el menú desplegable Mejoras de la barra de herramientas.



- En la sección Color del inspector de vídeo haga clic en el botón Seleccionar junto a “Correspondencia de color”.

El visor cambia para mostrar el fotograma del control de reproducción de la línea de tiempo a la derecha y el fotograma sobre el que está el puntero a la izquierda.



- 3 Ojee algún clip en la línea de tiempo o el explorador para encontrar un fotograma con el aspecto de color que desea igualar, y haga clic para previsualizar ese aspecto aplicado al clip seleccionado.

Puede hacer clic en diversos clips hasta que encuentre el aspecto que desea.

Consejo: Tal vez desee importar una imagen fija que tiene el aspecto que desea, incluso aunque no esté relacionada con su proyecto, para poder igualar su apariencia de color.

- 4 Para aceptar el aspecto actual haga clic en “Aplicar correspondencia” en la ventana “Correspondencia de color”.

El Visor vuelve a su configuración normal y los clips seleccionados en la línea de tiempo cambian al nuevo aspecto.

Activar o desactivar las correcciones de correspondencia de color

Puede desactivar las correcciones de correspondencia de color aplicadas a un clip. Esto es útil para ver la diferencia entre el clip original y el clip corregido.

- 1 En la línea de tiempo, seleccione un clip con correcciones de correspondencia de color aplicadas.
- 2 Haga clic en la opción “Correspondencia de color” en la sección Color del inspector de vídeo.

Ajustar el color manualmente

Visión general de la corrección de color manual

Final Cut Pro incluye una potente herramienta de corrección manual del color que puede utilizar para realizar una amplia variedad de efectos de mejora o corrección de color:

- *Aplicar una corrección de color a toda la imagen:* Ajuste el tinte de color, la saturación de color y la exposición para todo el clip. Consulte [Corregir el color de toda la imagen](#) en la página 402.

- *Seleccionar un color específico para corregir en la imagen:* Por ejemplo, seleccione un objeto brillantemente coloreado, como una camiseta o un coche, y utilice los ajustes de corrección de color para silenciar o cambiar un color. Consulte [Delimitar un color específico utilizando una máscara de color](#) en la página 405.
- *Seleccionar un área de la imagen para corregir:* Arrastre una o más máscaras de figura y seleccione si la corrección se aplica al interior o al exterior de las máscaras. Puede incluso hacer que la posición de las máscaras cambie mientras el clip se reproduce. Consulte [Delimitar áreas específicas usando máscaras de figura](#) en la página 406.

También puede aplicar varias correcciones de color a un solo clip y utilizar máscaras de figura en combinación con una máscara de color. Por ejemplo, podría utilizar una corrección para establecer el aspecto de color general, una segunda para delimitar y alterar un color específico, y una tercera para delimitar un color o área definida por una máscara de figura. Consulte [Aplicar varias correcciones de color](#) en la página 410 y [Añadir máscaras de figura a una máscara de color](#) en la página 409.

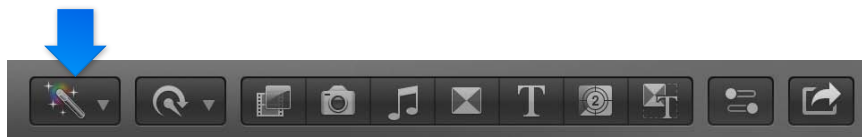
Puede hacer ajustes manuales de color utilizando el tablero de colores.

Corregir el color de toda la imagen

El tablero de colores se utiliza para ajustar manualmente el color, la saturación y la exposición de un clip.

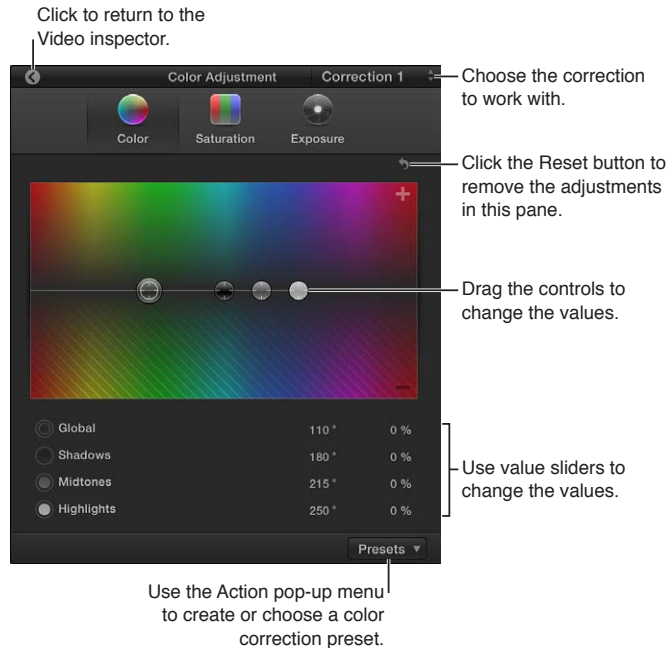
Corregir manualmente el color de la imagen de todo el clip

- 1 Seleccione un clip en la línea de tiempo y realice una de las siguientes operaciones:
 - Seleccione Ventana > Ir a > Tablero de colores (o pulse Comando + 6).
 - Seleccione “Mostrar tablero de colores” en el menú desplegable Mejoras de la barra de herramientas.



- Haga clic en el botón “Tablero de colores” (🎨) en la sección Color del inspector de vídeo. (Después de realizar ajustes en el tablero de colores, el botón cambia de color.)

- Haga clic en la esquina superior izquierda de un clip en la línea de tiempo y seleccione “Ajuste de color” en el menú desplegable.



2 Si al clip se le han aplicado varias correcciones, seleccione la corrección que desea ajustar en el menú desplegable Corrección de la esquina superior derecha del tablero de colores.

3 Para añadir o eliminar un tinte de color, haga clic en Color (o pulse Control + Comando + C) y arrastre los controles del panel Color.

- *Para ajustar el tinte para toda la imagen:* Arrastre el control Global (el control gris grande).
- *Para ajustar el tinte en las áreas oscuras de la imagen:* Arrastre el control Sombras (el control negro).
- *Para ajustar el tinte en los tonos medios:* Arrastre el control “Tonos medios” (el control gris pequeño).
- *Para ajustar el tinte en las áreas más luminosas de la imagen:* Arrastre el control “Puntos de luz” (el control blanco).

Arrastrar los controles hacia arriba añade el color al vídeo y arrastrarlos hacia abajo sustrae el color (realmente, añadiendo el color opuesto). Arrastrando los controles a izquierda y derecha se selecciona el color a añadir o sustraer.

También puede seleccionar el control e introducir valores numéricamente usando el regulador de valor correspondiente.

Consejo: Para mover arriba o abajo el control del tablero de colores seleccionado, pulse la tecla flecha arriba o flecha abajo. En el panel de color, también puede utilizar la tecla flecha izquierda o flecha derecha para mover el control seleccionado a izquierda o derecha.

4 Para ajustar el nivel de croma del clip, haga clic en Saturación (o pulse Control + Comando + S) y arrastre los controles del panel Saturación.

- *Para ajustar la saturación para toda la imagen:* Arrastre el control Global a la izquierda.
- *Para ajustar la saturación en las áreas oscuras de la imagen:* Arrastre el control Sombras.
- *Para ajustar la saturación en los tonos medios:* Arrastre el control “Tonos medios”.
- *Para ajustar la saturación en las áreas más luminosas de la imagen:* Arrastre el control “Puntos de luz”.

Arrastrar los controles hacia arriba aumenta el nivel de croma y arrastrarlos hacia abajo lo disminuye. Estos controles no se mueven a izquierda y derecha.

También puede seleccionar el control e introducir valores numéricamente usando el regulador de valor correspondiente.

5 Para ajustar el nivel de luminancia del clip, haga clic en Exposición (o pulse Control + Comando + E) y arrastre los controles del panel Exposición.

- *Para ajustar la exposición para toda la imagen:* Arrastre el control Global a la izquierda.
- *Para ajustar la exposición en las áreas oscuras de la imagen:* Arrastre el control Sombras.
- *Para ajustar la exposición en los tonos medios (similar a un control gamma):* Arrastre el control "Tonos medios".
- *Para ajustar la exposición en las áreas más luminosas de la imagen:* Arrastre el control "Puntos de luz".

Arrastrar los controles hacia arriba aumenta el nivel de luminancia y arrastrarlos hacia abajo lo disminuye. Estos controles no se mueven a izquierda y derecha.

También puede seleccionar el control e introducir valores numéricamente usando el regulador de valor correspondiente.

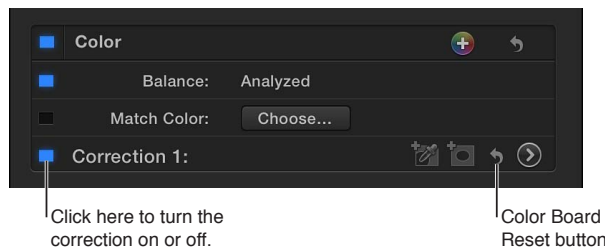
Puede utilizar el editor de comandos para asignar una función rápida de teclado para activar y desactivar las correcciones de color mientras realiza ajustes en el tablero de colores, y asignar funciones rápidas de teclado a muchas otras funciones del tablero de colores. Para obtener más información, consulte [Ver las funciones rápidas de teclado en el editor de comandos](#) en la página 503.

Restaurar y desactivar las correcciones de color del tablero de colores

1 En la línea de tiempo, seleccione el clip cuyas correcciones de color desea eliminar.

2 En el tablero de colores, realice una de las siguientes operaciones:

- *Para restaurar el control actualmente seleccionado a su estado neutral:* Pulse Suprimir.
- *Para restaurar todos los controles de un panel a su estado neutral:* Haga clic en el botón Restaurar ↶ en la esquina superior derecha del panel.
- *Para restaurar los tres paneles del tablero de colores a su estado neutral:* En la sección Color del inspector de vídeo haga clic en el botón Restaurar ↶ a la derecha del ajuste Corrección.



- *Para desactivar las correcciones del tablero de colores sin restaurarlas:* En la sección Color del inspector de vídeo anule la selección de la casilla de la corrección.

Activar y desactivar las correcciones facilita la visualización rápida del efecto de los ajustes.

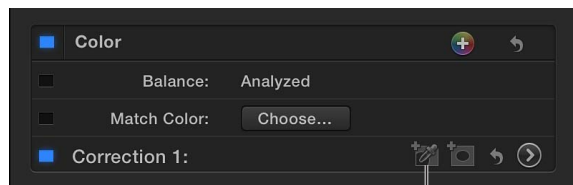
Delimitar un color específico utilizando una máscara de color

Una máscara de color aísla un color en particular de la imagen. Puede aplicar una máscara de color a un clip para corregir un color específico o para excluir ese color de las correcciones del resto de la imagen, o para ambas cosas. Por ejemplo, podría silenciar una camiseta de brillantes colores en el fondo que distrae la atención del sujeto principal de un clip.

El uso de una máscara de color para controlar la corrección de color le permite seleccionar un color y ajustarlo de forma independiente (reducirlo, reforzarlo o cambiarlo) o ajustar todo excepto ese color (por ejemplo, añadir un tinte o reducir los niveles de brillo o croma).

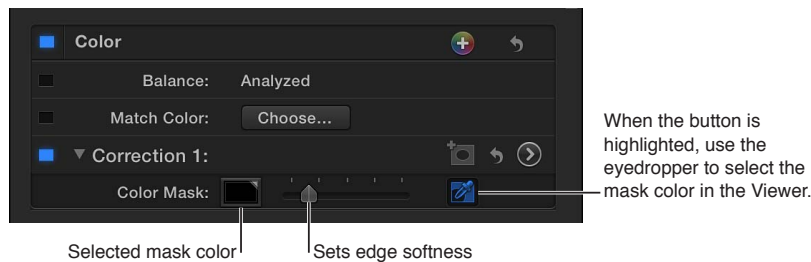
Añadir una máscara de color a una corrección de color

- 1 En la línea de tiempo, seleccione un clip con un color que desee silenciar o reforzar.
- 2 Haga clic en el botón "Añadir máscara de color" en la sección Color del inspector de vídeo.



Click here to add a color mask.

Aparece la sección "Máscara de color":

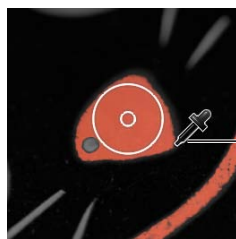


When the button is highlighted, use the eyedropper to select the mask color in the Viewer.

Selected mask color

Sets edge softness

- 3 En el Visor, sitúe el cuentagotas en un color de la imagen que desee aislar y arrastre para seleccionar el color.



Drag to select the color to mask.

Mientras arrastra aparecen dos círculos concéntricos. El tamaño del círculo exterior determina el intervalo de variaciones en el color seleccionado que se incluyen en la máscara de color. A medida que cambia el tamaño del círculo exterior, la imagen se vuelve monocroma excepto para el color que está seleccionando. Puede arrastrar un nuevo círculo de selección tantas veces como desee para intentar obtener mejores resultados.

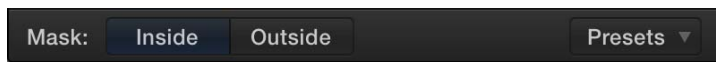
Nota: Cuando deja de arrastrar, la imagen vuelve a su aspecto original, pero verá los efectos de la máscara de color que ha creado en cuanto comience a hacer ajustes en el tablero de colores. A continuación puede volver al inspector de vídeo y utilizar el cuentagotas para hacer ajustes a la máscara de color.

- 4 Para cambiar el intervalo de variaciones de color incluidas en la máscara, realice cualquiera de las siguientes operaciones:
 - *Para añadir tonos de color:* Mantenga pulsada la tecla Mayúsculas, sitúe el cuentagotas en un color que desee añadir a la máscara y arrastre para seleccionar el color.
 - *Para sustraer tonos de color:* Mantenga pulsada la tecla Opción, sitúe el cuentagotas en un color que desee eliminar de la máscara y arrastre para seleccionar el color.

- 5 Para ajustar los bordes de la máscara de color, arrastre el regulador Suavidad.

Para que el Visor muestre temporalmente la máscara de color, mantenga pulsada la tecla Opción y arrastre el control Suavidad: blanco indica áreas de máscara completamente opacas, negro indica áreas fuera de la máscara, y los niveles de gris indican áreas de máscara transparentes.

- 6 Para modificar los ajustes de corrección de color para esta máscara de color, haga clic en el botón "Tablero de colores" (🎨) en el inspector de vídeo. (Después de realizar ajustes en el tablero de colores, cambia el color del botón.)
- 7 Realice una de las siguientes operaciones:
 - *Para aplicar una corrección de color al color seleccionado:* Haga clic en Interior.



- *Para aplicar una corrección de color a todo excepto al color seleccionado:* Haga clic en Exterior.

Puede hacer correcciones tanto al área interior como a la exterior de la máscara; de hecho, cada área tiene su conjunto completo de controles del tablero de colores. Por ejemplo, podría seleccionar "Máscara interior" y mejorar el color delimitado y, a continuación, seleccionar "Máscara exterior" para oscurecer todo lo demás.

- 8 Ajuste los controles del tablero de colores para crear el efecto que desea.

Para obtener más información sobre cómo trabajar con el tablero de colores, consulte [Corregir el color de toda la imagen](#) en la página 402.

Para limitar el área de la imagen afectada por una máscara de color puede añadir una máscara de figura. Para obtener más información, consulte [Añadir máscaras de figura a una máscara de color](#) en la página 409.

Delimitar áreas específicas usando máscaras de figura

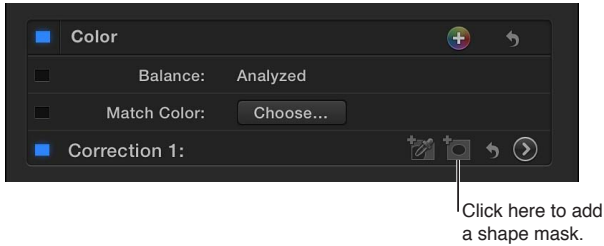
Una máscara de figura define un área en la imagen de forma que puede aplicar correcciones de color tanto dentro del área como fuera de ella. Por ejemplo, si desea enfatizar el rostro de un sujeto oscureciendo el área alrededor de la cara.

Puede añadir varias máscaras de figura para definir varias áreas, y también puede animar las figuras para que sigan un área mientras una cámara hace una panorámica o un objeto se mueve mientras el clip se reproduce.

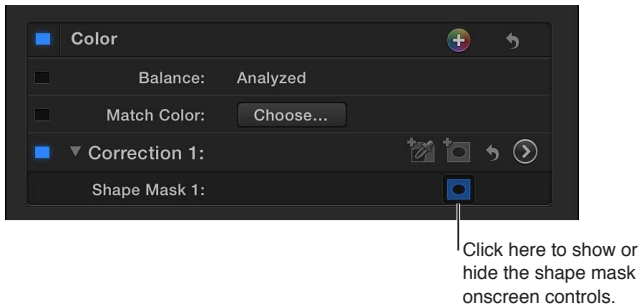
Añadir una máscara de figura

- 1 En la línea de tiempo, seleccione un clip con un área cuyo color desee silenciar o reforzar.

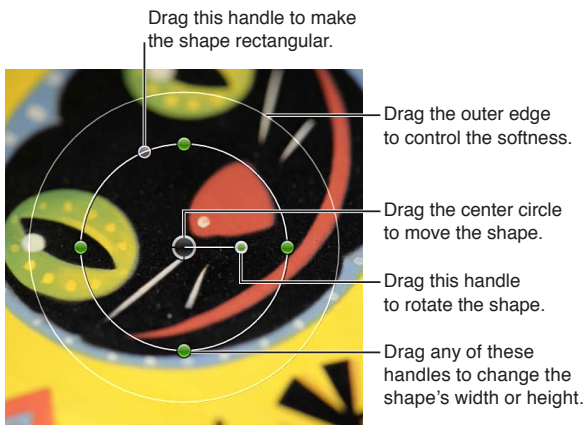
2 Haga clic en el botón “Añadir máscara de figura” en la sección Color del inspector de vídeo.



Aparece un área de máscara de figura.

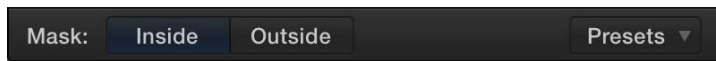


3 Para ajustar la forma por omisión que aparece en el visor, realice una de las siguientes operaciones:



- *Para posicionar la figura:* Arrastre el centro.
- *Para ajustar la altura o la anchura de la figura:* Arrastre cualquiera de los cuatro tiradores situados en los puntos cada 90 grados (arriba, abajo, izquierda o derecha) del círculo interior. Puede mantener pulsada la tecla Mayúsculas mientras arrastra para forzar que todos los lados cambien de tamaño proporcionalmente.
- *Para controlar la redondez de la figura:* Arrastre el tirador situado a la izquierda del tirador superior del círculo interior.
- *Para girar la figura:* Arrastre el tirador de rotación (expandiendo desde el centro).
- *Para controlar la suavidad del borde de la figura:* Arrastre el círculo exterior. Acercar el círculo exterior al círculo interior crea un borde duro y una transición abrupta a las correcciones que aplique, mientras que arrastrar el círculo exterior lejos del círculo interior crea un borde más suave y una transición más gradual.
- *Para ocultar los controles de la máscara:* Haga clic en los controles en pantalla de la máscara de figura en el área “Máscara de figura” de la sección Color del inspector de vídeo.

- 4 Para modificar los ajustes de corrección de color para esta máscara de figura, haga clic en el botón "Tablero de colores" (🎨) en el inspector de vídeo. (Después de realizar ajustes en el tablero de colores, cambia el color del botón.)
- 5 Realice una de las siguientes operaciones:
 - *Para aplicar una corrección de color a la figura seleccionada:* Haga clic en Interior.



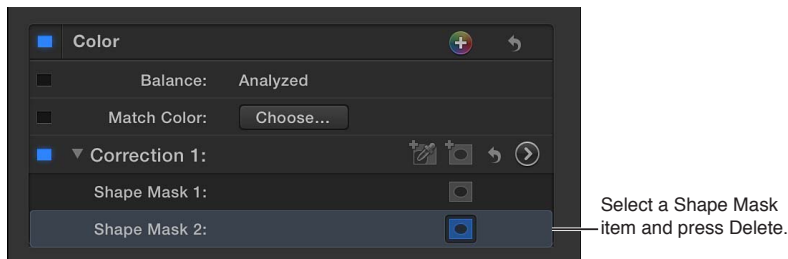
- *Para aplicar una corrección de color a todo excepto al área de la figura:* Haga clic en Exterior.

Puede hacer correcciones tanto al área interior como a la exterior de la máscara; de hecho, cada área tiene su conjunto completo de controles del tablero de colores. Por ejemplo, podría seleccionar "Máscara interior" y mejorar el área de la figura y, a continuación, seleccionar "Máscara exterior" para oscurecer todo lo demás.

- 6 Ajuste los controles del tablero de colores para crear el efecto que desea.
Para obtener más información sobre cómo trabajar con el tablero de colores, consulte [Corregir el color de toda la imagen](#) en la página 402.
- 7 Para añadir figuras adicionales a la corrección, vuelva a hacer clic en el botón "Añadir máscara de figura" del área de corrección de color del inspector de vídeo.
Aparece otra figura por omisión en el Visor y la figura original es atenuada. Puede seleccionar y seguir configurando la figura original haciendo clic en su centro.

Eliminar una máscara de figura

- 1 En el inspector de vídeo, seleccione el ítem "Máscara de figura" que desea eliminar.



- 2 Pulse Suprimir.

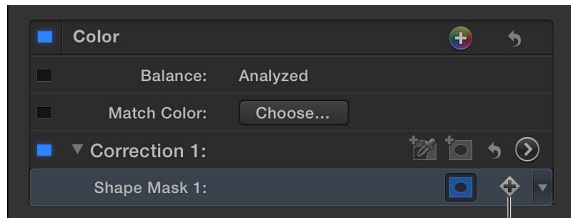
Nota: Si elimina todas las máscaras de figura de la corrección, las correcciones de "Máscara interior" se aplican a toda la imagen.

Animar una máscara de figura

Puede utilizar fotogramas clave para animar una máscara de figura de forma que siga el movimiento de un objeto de la pantalla.

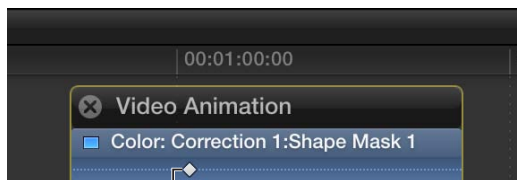
- 1 Para añadir una máscara de figura siga las instrucciones de "Añadir una máscara de figura", más atrás.
- 2 En la línea de tiempo sitúe el control de reproducción en el clip con la máscara de figura en el fotograma en el que desea que la figura comience a moverse.
- 3 Sitúe la máscara de figura en su posición de inicio en el visor.

- 4 En el inspector de vídeo, haga clic en el botón “Fotograma clave”.



Click here to add a keyframe.

Se añade un fotograma clave en la posición del cursor de reproducción. Puede verlo en la línea de tiempo pulsando Control + V para abrir el editor de animación de vídeo. El fotograma clave aparece en la sección Color como un rombo en la posición del cursor de reproducción.



Keyframe indicator

- 5 Mueva el control de reproducción al siguiente punto del clip en el que desee definir la posición de la máscara de figura, reposicione la máscara de figura y añada el segundo fotograma clave.
- 6 Para reposicionar la máscara de figura a lo largo del clip, continúe añadiendo fotogramas clave hasta que haya definido el movimiento de la figura que desea.

Cuando haya añadido todos los fotogramas clave puede reproducir el clip para ver si la máscara de figura se mueve entre ellos. Para obtener más información sobre cómo trabajar con fotogramas clave, consulte [Visión general de editor de animación de vídeo](#) en la página 272.

Añadir máscaras de figura a una máscara de color

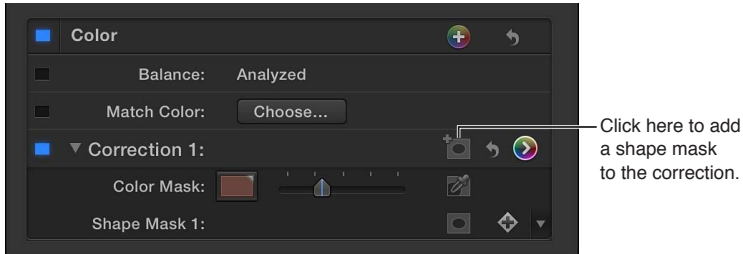
Con frecuencia, cuando crea una máscara de color resultan afectadas por ella más áreas del vídeo de las que quería. Por ejemplo, puede haber un coche rojo en el lado izquierdo de la pantalla cuyo color quiere corregir y una señal de stop a la derecha que no quiere que resulte afectada. En esta situación, puede añadir una o más máscaras de figura para restringir la máscara de color a las áreas definidas por las máscaras de figura.

Añadir una máscara de figura a una máscara de color

- 1 Seleccione un clip en la línea de tiempo y utilice el inspector de vídeo para añadirle una máscara de color.
- 2 Aplique una corrección de color utilizando el tablero de colores y observe las áreas del vídeo a las que no desea que afecte la máscara de color.

Para obtener más información sobre cómo trabajar con el tablero de colores, consulte [Corregir el color de toda la imagen](#) en la página 402.

- 3 En el inspector de vídeo haga clic en el botón “Añadir máscara de figura” en la corrección que tiene la máscara de color.



- 4 Ajuste la máscara de figura de modo que se solape con la parte de la máscara de color que desea utilizar.
- 5 Para modificar los ajustes de corrección de color haga clic en el botón “Tablero de colores” en el inspector de vídeo. (Después de realizar ajustes en el tablero de colores, cambia el color del botón.)
- 6 Realice una de las siguientes operaciones:
 - Para hacer ajustes de corrección de color que se apliquen solo a las áreas de solape entre la máscara de color y la máscara de figura: Seleccione “Máscara interior”, en la parte inferior del tablero de colores.
 - Para hacer ajustes de corrección de color que se apliquen fuera de las áreas de solape entre la máscara de color y la máscara de figura: Seleccione “Máscara exterior”.

Si es necesario, puede añadir máscaras de figura adicionales, e incluso animarlas.

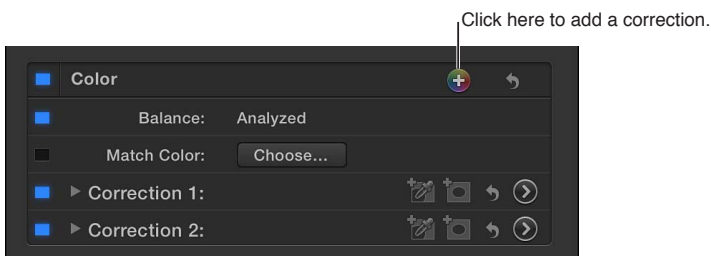
Aplicar varias correcciones de color

Puede aplicar varias correcciones de color a un solo clip para resolver problemas específicos. Por ejemplo, puede tener una corrección de color que silencie una camiseta naranja brillante y una segunda que mejore el verde del césped.

Las máscaras de color se crean basándose en los colores originales del clip. Por ejemplo, si la primera corrección de color elimina todo el croma del clip, la segunda corrección de color todavía puede crear una máscara de color basada en un color presente originalmente en el clip.

Aplicar varias correcciones de color a un clip

- 1 Seleccione un clip en la línea de tiempo.
- 2 Para añadir un ítem de corrección de color adicional, haga clic en el botón “Añadir corrección” en el inspector de vídeo.



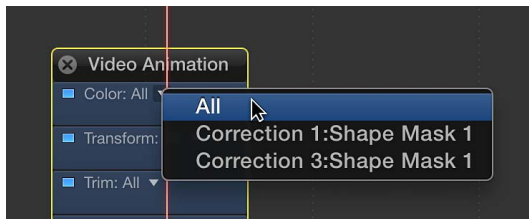
Por omisión, la sección Color contiene el primer ítem de corrección manual de color (“Corrección 1”) junto con los ítems Equilibrio y “Correspondencia de color”. Los ítems de corrección de color que añada se llamarán “Corrección 2”, “Corrección 3” y así sucesivamente. Cada ítem de corrección tiene su propio botón “Tablero de colores” (haciendo clic en uno de ellos se abre el tablero de colores con los ajustes de esa corrección). También puede seleccionar una corrección en el tablero de colores usando el menú desplegable de la esquina superior derecha.

Nota: Si ha aplicado varias correcciones a un clip, puede arrastrarlas en el inspector de vídeo para cambiar su orden. Reorganizar el orden de proceso puede ofrecer resultados diferentes.

Ver los fotogramas clave de corrección de color en la línea de tiempo

Si un clip tiene varias correcciones con máscaras de figura animadas, puede ver los fotogramas clave de la máscara de figura de una corrección en el editor de animación de vídeo, situado sobre el clip en la línea de tiempo.

- 1 En la línea de tiempo, seleccione un clip que tenga varias correcciones de color con máscaras de figura animadas aplicadas.
- 2 Seleccione Clip > Mostrar animación de vídeo (o pulse Control + V).
- 3 Seleccione la corrección de color que desea ver en el menú desplegable Color:
 - *Para ver una composición de todos los fotogramas clave de todas las correcciones:* Seleccione la corrección y, si contiene varias máscaras de figura, seleccione la que desea.



- *Para ver fotogramas clave de una máscara de figura específica de una corrección:* Seleccione la corrección y, si contiene varias máscaras de figura, seleccione la que desea.

Cuando selecciona una corrección específica, como “Corrección 2”, ve sus fotogramas clave en blanco y los fotogramas clave de las otras correcciones en gris oscuro.

Añadir una transición entre correcciones de color

Puede hacer que un clip de vídeo cambie de una corrección de color a otra utilizando una transición. Por ejemplo, si desea que en una escena se resalten gradualmente los dos personajes principales, puede utilizar una transición para realizar una disolución entre el clip normal y el clip con máscaras de figura y una corrección de color aplicada que oscurece la imagen fuera de las máscaras.

Importante: Asegúrese de que esté seleccionado “Contenido disponible” en el menú desplegable “Aplicar transiciones usando” del panel Edición de las preferencias de Final Cut Pro. Para obtener más información sobre este ajuste, consulte [Cómo se crean las transiciones](#) en la página 224.

Configurar un clip para cambiar transiciones

- 1 Cambie temporalmente a la herramienta Cortar manteniendo pulsada la tecla B.
- 2 En la línea de tiempo, haga clic en un clip de vídeo en el punto en el que desea cambiar entre correcciones de color.

El clip se divide en dos clips.

- 3 Aplique una corrección de color diferente a cada clip.

También puede dejar un clip sin corrección y aplicar una corrección de color al otro. La corrección de color podría ser un tinte exagerado, un cambio de exposición o cualquier otro ajuste evidente.

- 4 Seleccione el punto de edición entre los dos clips y pulse Comando + T para insertar una disolución.

Al reproducir el clip, una corrección de color se disuelve en la otra al pasar el punto de edición.


Guardar y aplicar preajustes de corrección de color

Con Final Cut Pro, puede guardar los ajustes de corrección de color de un clip como un preajuste, lo que facilita aplicar dichos ajustes a otros clips del mismo proyecto o de otros.


Final Cut Pro incluye varios preajustes que puede utilizar además de los que cree.

Nota: Los preajustes de corrección de color guardan solo los ajustes actuales de Color, Saturación y Exposición. No guardan los ajustes de máscara, incluido si tiene seleccionado “Máscara interior” o “Máscara exterior”.

Guardar un preajuste de corrección de color

- 1 En la línea de tiempo, seleccione un clip que tenga el aspecto de corrección de color que desea guardar y abra el tablero de colores.
- 2 Seleccione “Guardar preajuste” en el menú desplegable Acción  ▼ de la esquina inferior derecha de la ventana “Tablero de colores”.
- 3 Escriba un nombre para el preajuste y pulse Aceptar.

Aplicar un preajuste de corrección de color

- 1 Seleccione un clip en la línea de tiempo y abra el tablero de colores.
- 2 Seleccione un preajuste en el menú desplegable Acción  ▼ de la esquina inferior derecha de la ventana “Tablero de colores”.

Los ajustes del preajuste se aplican a la selección. Después de aplicar el preajuste puede modificar los ajustes usando el tablero de colores.

Activar o desactivar los ajustes de iMovie

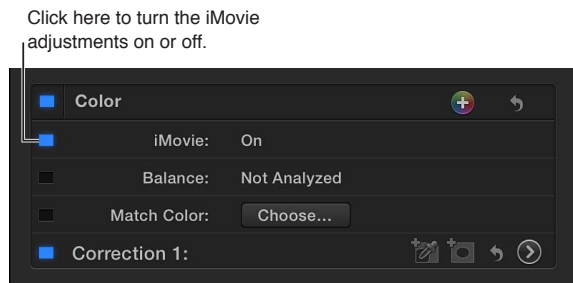
Al editar un proyecto en iMovie, puede ajustar varios atributos del vídeo, como la exposición, el brillo y la saturación, en el explorador de proyectos. Si importa un proyecto de iMovie con estos ajustes en Final Cut Pro, los ajustes se conservan y aparecen en el área Color del inspector de vídeo como un ítem de iMovie.

Aunque no se pueden modificar los ajustes añadidos en iMovie, sí se puede elegir si se aplican al clip o no.

Nota: Los ajustes de vídeo realizados a los clips en el explorador de iMovie no se conservan y no aparecen en Final Cut Pro.

Activar o desactivar los ajustes de iMovie de un clip

- En la línea de tiempo, seleccione un clip con ajustes de iMovie aplicados y seleccione o anule la selección de la casilla iMovie en el área Color del inspector de vídeo.



Nota: Los ajustes de iMovie aparecen solo en la línea de tiempo, no en el explorador.

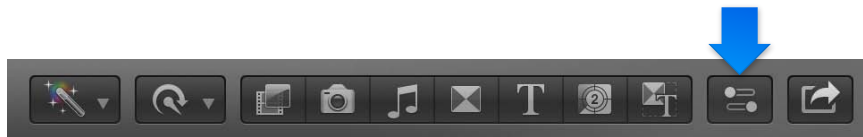
Para obtener más información sobre cómo importar proyectos de iMovie, consulte [Importar desde iMovie](#) en la página 38.

Activar o desactivar el registro de procesamiento

Muchas cámaras modernas tienen un *registro* o una opción de grabación de *amplio margen dinámico* que proporciona más puntos f de latitud de exposición en la imagen. Puede aplicar procesamiento de registro a esta grabación y darle la apariencia de una emisión estándar. Algunas cámaras incrustan metadatos en el archivo multimedia que permite a Final Cut Pro activar automáticamente el procesamiento de registro apropiado. Muchas cámaras no incrustan estos metadatos y, algunas veces, simplemente se pierden los metadatos si se transcodifica el material. En cualquier caso, puede cambiar este ajuste en todo momento.

Activar o desactivar el procesamiento de registro de un clip

- 1 Seleccione un clip grabado con la opción de registro.
- 2 Para abrir el inspector de información, haga clic en el botón Inspector de la barra de herramientas (que se muestra debajo) y haga clic en el botón Información de la parte superior del panel que aparece.



- 3 En el inspector Información, seleccione “Vista de ajustes” en el menú desplegable “Vista de metadatos”.
- 4 En el menú desplegable “Registrar procesamiento”, elija una opción para convertir la apariencia de la grabación:
 - *Ninguno*: desactiva el procesamiento de registro.
 - *ARRI Log C*: aplica linealización ARRI Log C con la asignación de tono estándar.
 - *ARRI Log C (3DLUT)*: utiliza 3DLUT incrustado en el contenido para crear un aspecto personalizado.
 - *Película BMD*: aplica la linealización adecuada para la Blackmagic Cinema Camera y la Blackmagic Pocket Cinema Camera.
 - *Película BMD 4K*: aplica la linealización adecuada para la Blackmagic Production Camera 4K.

- *Canon Log*: aplica la linealización adecuada para Canon Log.
- *Sony S-Log2*: aplica la linealización adecuada y la asignación de tonos 709(800%) MLUT para grabación de metraje con el ajuste S-Log2/S-Gamut para cámaras Sony como la F5 y la F55.
- *Sony S-Log3*: aplica la linealización y la asignación de tonos 709(800%) MLUT adecuadas para grabación de metraje con el ajuste S-Log3/S-Gamut3.Cine para cámaras Sony como la F5 y la F55.

Nota: Final Cut Pro muestra adecuadamente el contenido Apple ProRes capturado con la opción de grabación Log C de la cámara ARRI ALEXA e importado con Final Cut Pro X 10.0.8 o posterior. Si se importó contenido Log C en una versión anterior de Final Cut Pro X, el procesamiento Log C está desactivado por omisión para ese contenido.

Medir los niveles de vídeo

Visión general de los ámbitos de vídeo

Las instalaciones de transmisión tienen límites en cuanto a los valores máximos de luminancia y croma admisibles para la transmisión. Si un programa de vídeo excede estos límites, puede aparecer distorsión en forma de colores que se entremezclan, blancos y negros del programa lavados o la señal de la imagen mezclándose con la de audio y produciendo distorsión audible. En todos estos casos, superar los niveles de la señal estándar puede producir una transmisión de una calidad insuficiente. Mientras corrige el color de los clips de su proyecto, puede usar los ámbitos de vídeo de Final Cut Pro para asegurarse de que los niveles de luminancia y croma de su vídeo permanecen dentro de los parámetros considerados de *transmisión segura*, o aceptables para la transmisión.

Incluso si su proyecto no está destinado a la transmisión, el uso de los ámbitos de vídeo es una parte importante de su flujo de trabajo. Si los monitores que utiliza no reproducen el color con precisión o si ha estado trabajando durante un tiempo con los mismos clips, puede estar acostumbrado a ver una dominante de color o negros que no son del todo correctos. Los ámbitos de vídeo proporcionan mediciones exactas de los niveles de croma y luminancia de sus clips para que pueda tomar decisiones informadas sobre ajustar la corrección de color de Final Cut Pro.

Final Cut Pro proporciona los siguientes ámbitos de vídeo:

- Supervisión de ondas
- Vectorscopio
- Histograma

Utilizar los ámbitos de vídeo

Por omisión, los ámbitos de vídeo aparecen a la izquierda de la imagen de vídeo en el visor y en el visor de eventos. Cada visor muestra un solo ámbito a la vez.

Abrir un ámbito

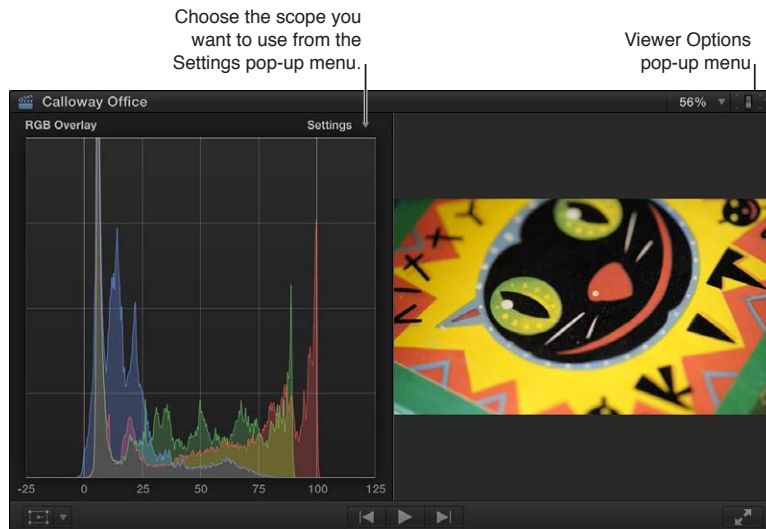
1 Realice una de las siguientes operaciones:

- *Para abrir un ámbito de vídeo en el visor:* Seleccione Ventana > Visualización del visor > Mostrar ámbitos de vídeo (o pulse Comando + 7).
- *Para abrir un ámbito de vídeo en el visor de eventos:* Seleccione Ventana > Visualización del visor de eventos > Mostrar ámbitos de vídeo.

Tanto en el visor como en el visor de eventos puede también seleccionar “Mostrar ámbitos de vídeo” en el menú desplegable de opciones del visor, en la esquina superior derecha.

Puede utilizar los mismos comandos para cerrar el ámbito de vídeo.

- 2 Seleccione el ámbito a mostrar en la sección superior del menú desplegable Ajustes.

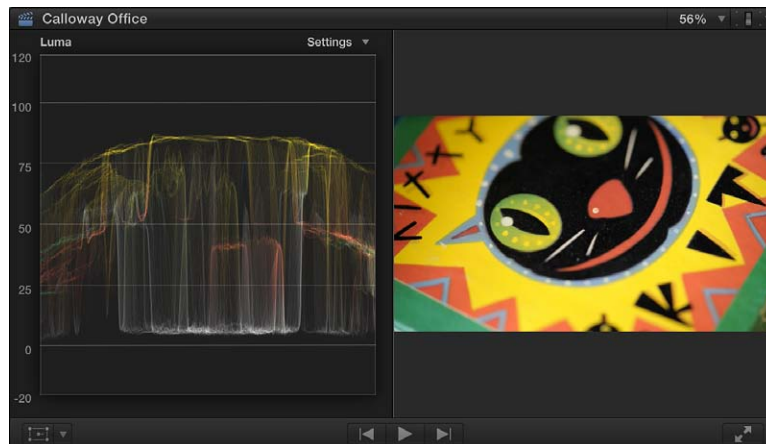


- 3 Después de seleccionar un ámbito, seleccione las opciones de visualización en la sección inferior del menú desplegable Ajustes.

Nota: Puede encontrar útil mostrar los ámbitos debajo de la imagen de vídeo en el visor de eventos. Para ello, seleccione “Disposición vertical” en el menú desplegable Ajustes del visor de eventos. Para obtener más información, consulte [Reproducir y ojear contenido en el visor de eventos](#) en la página 86.

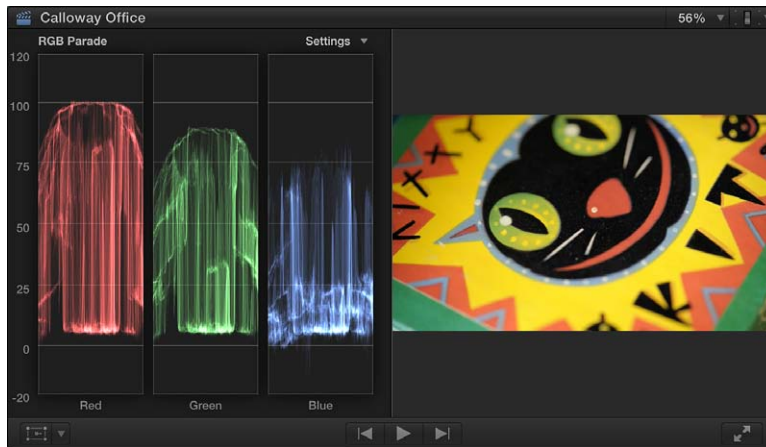
Opciones de visualización de supervisión de ondas

La supervisión de ondas muestra los niveles relativos de luminancia y croma del clip que se está examinando. Estos valores se muestran de izquierda a derecha, reflejando la distribución relativa de los niveles de luminancia y croma de izquierda a derecha en la imagen. Los picos y los valles de las ondas mostradas corresponden a zonas claras y oscuras de la imagen. Las ondas se tintan también para corresponderse con el color de los ítems del vídeo.



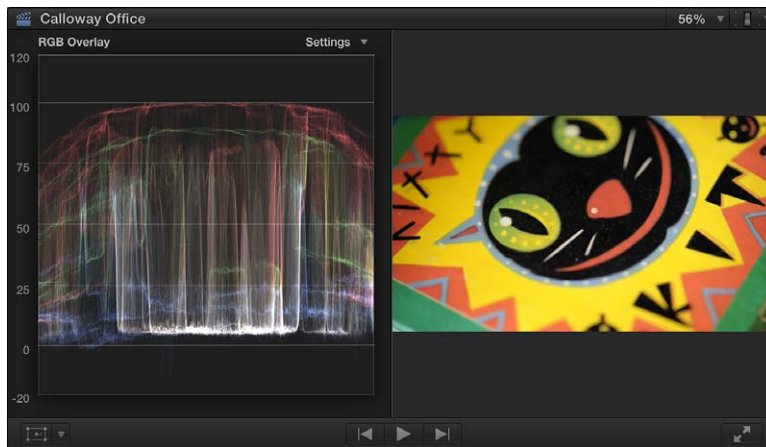
El menú desplegable Ajustes de la esquina superior derecha de la supervisión de ondas ofrece una variedad de opciones de visualización:

- *Combinación RGB*: Presenta tres visualizaciones de onda juntas que muestran el vídeo como tres componentes rojo, verde y azul separados. Las ondas están tintadas en rojo, verde y azul para que pueda identificarlas fácilmente.



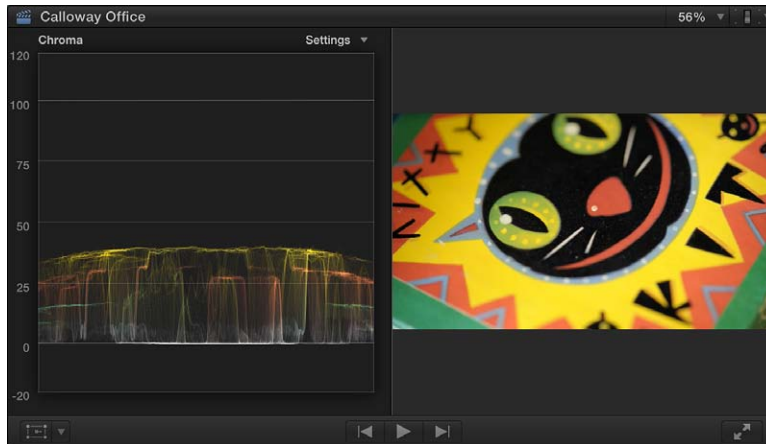
La visualización en combinación RGB es útil para comparar los niveles relativos de rojo, verde y azul entre dos clips. Si un clip tiene más azul que otro, la supervisión de ondas muestra una onda azul elevada para el clip con más azul y una onda azul deprimida para el otro clip.

- *Superposición RGB*: Combina ondas para los componentes de color rojo, verde y azul en una visualización.

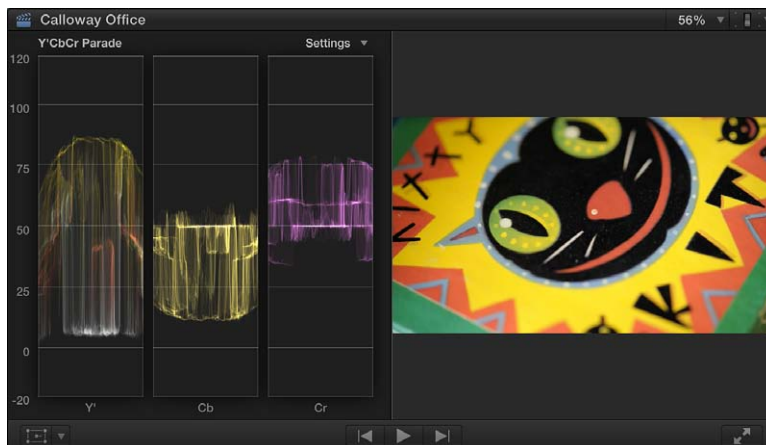


- *Rojo*: Muestra solo el canal del color rojo.
- *Verde*: Muestra solo el canal del color verde.
- *Azul*: Muestra solo el canal del color azul.
- *Luminancia*: Muestra solo el componente de luminancia del vídeo.

- *Croma*: Muestra solo el componente de croma del vídeo y se tinte para corresponder con los colores del vídeo.



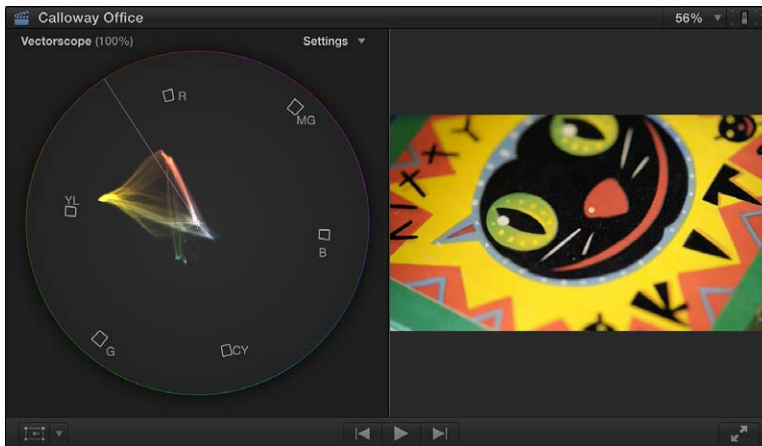
- *Combinación Y'CbCr*: Presenta tres visualizaciones de onda juntas para los componentes separador de luminancia, Cb (el canal de diferencia de color azul) y Cr (el canal de diferencia de color rojo). Las ondas son tintadas de blanco (para luminancia), magenta (para Cb) y amarillo (para Cr) de forma que pueda identificar fácilmente la onda de cada componente.



- *IRE*: Muestra el intervalo de vídeo en unidades IRE.
- *Milivoltios*: Muestra el intervalo de vídeo en milivoltios.
- *Guías*: Activa o desactiva la retícula y los valores numéricos de la supervisión de ondas.
- *Monocromo*: Atenúa y desatura la visualización de ámbito para evitar distracciones visuales y problemas de percepción de color en su paquete de acabado de color.
- *Brillo*: Ajusta la luminosidad u oscuridad relativa da la visualización del ámbito.

Opciones de visualización en el vectorscopio

El vectorscopio muestra la distribución del color en su imagen en una escala circular. El color de su vídeo se representa mediante una serie de puntos conectados que caen en alguna parte dentro de esta escala. El ángulo alrededor de la escala representa el matiz mostrado, con objetivos que indican los colores primarios rojo, verde y azul y los colores secundarios amarillo, cian y magenta. La distancia desde el centro de la escala al anillo exterior representa la saturación del color que se muestra. El centro de la escala representa saturación cero, y el anillo exterior representa saturación máxima.



El vectorscopio le muestra, de un vistazo, el matiz y la intensidad de los diversos colores de su imagen. Una vez aprenda a identificar los colores de sus clips usando el vectorscopio podrá ver más fácilmente dónde difieren las dos imágenes y corregirlas para que se correspondan el máximo posible.

El menú desplegable Ajustes de la esquina superior derecha del vectorscopio ofrece una variedad de opciones de visualización:

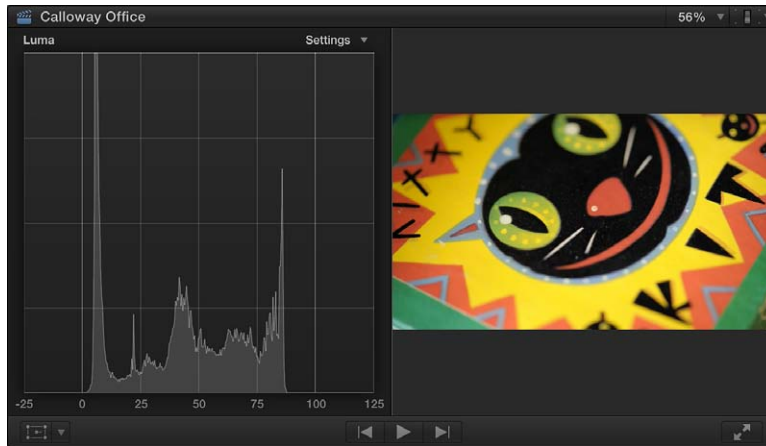
- **100%:** Define el nivel de croma de referencia para los objetivos de la barra de color (los cuadrados que representan cada color en una señal de prueba de barras de color estándar) al 100 por ciento de saturación de croma. Utilice esta cuando su material original utilice barras de color al 100 % como referencia.
- **133%:** Define el nivel de croma de referencia para los objetivos de la barra de color al 75 por ciento de saturación de croma. Utilice esta cuando su material original utilice barras de color al 75 % como referencia.
- **Vector:** Utiliza una referencia de matiz de croma normal, con el rojo casi en lo más alto.
- **Mark3:** Utiliza una referencia de matiz de croma girada 90 grados, con el rojo en el lado derecho.
- **Mostrar/ocultar indicador de tono de piel:** Muestra u oculta la línea diagonal que representa la fase de croma del tono de la piel humana, que está entre los objetivos de las barras de color amarilla y roja.
- **Monocromo:** Atenúa y desatura la visualización de ámbito para evitar distracciones visuales y problemas de percepción de color en su paquete de acabado de color.
- **Brillo:** Ajusta la luminosidad u oscuridad relativa da la visualización del ámbito.

Opciones de visualización del histograma

El histograma proporciona un análisis estadístico de la imagen calculando el número de píxeles de cada nivel de color o luminancia y creando un gráfico que muestra el número de píxeles en cada porcentaje de luminancia o color. Cada incremento de la escala de izquierda a derecha representa un porcentaje de luminancia o color, y la altura de cada segmento del gráfico Histograma muestra el número de píxeles que corresponden a ese porcentaje.

El menú desplegable Ajustes de la esquina superior derecha del histograma ofrece una variedad de opciones de visualización:

- *Luminancia*: Muestra solo el componente de luminancia del vídeo. La altura del gráfico en cada paso de la escala representa el número de píxeles en la imagen en ese porcentaje de luminancia, relativo a todos los otros valores. Por ejemplo, si una imagen tiene pocos puntos de luz, el histograma muestra un gran grupo de valores en los tonos medios.

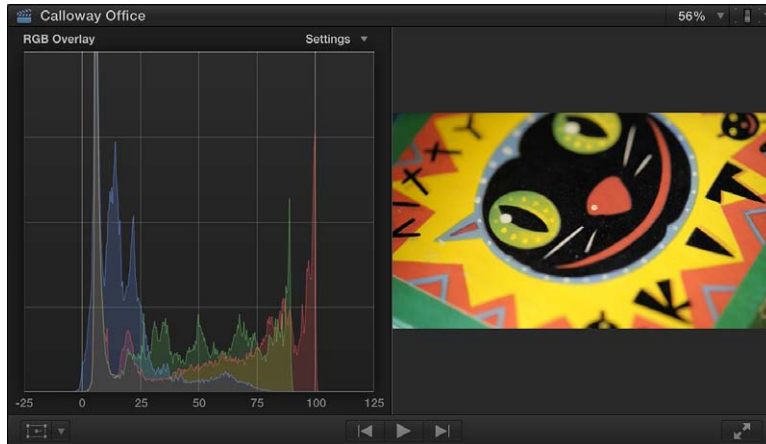


Utilizando la visualización del histograma de luminancia puede comparar rápidamente la luminancia de dos planos para poder ajustar sus sombras, tonos medios y puntos de luz para que se correspondan al máximo.

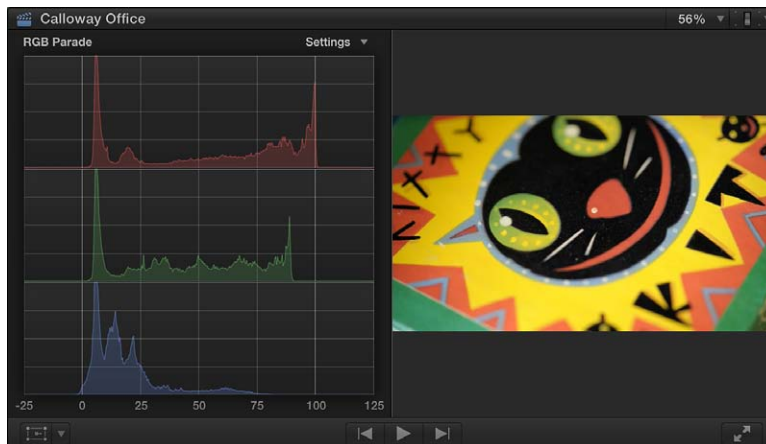
La forma del gráfico también le ayuda a determinar la cantidad de contraste de una imagen. Una imagen de bajo contraste tiene un amontonamiento concentrado de valores próximos al centro del gráfico. Por comparación, una imagen de alto contraste tiene una distribución de valores más amplia a lo largo de toda la anchura del gráfico.

- *Superposición RGB*: Combina ondas para los componentes de color rojo, verde y azul en una visualización. Si la imagen que se está examinando tiene niveles iguales para dos o más colores, verá el color combinado:
 - Los niveles iguales de verde y azul aparecen como cian.
 - Los niveles iguales de verde y rojo aparecen como amarillo.
 - Los niveles iguales de rojo y azul aparecen como magenta.

- Los niveles iguales de rojo, verde y azul aparecen como gris.



- *Combinación RGB*: Presenta tres gráficos que muestran el video como componentes rojo, verde y azul separados. Las ondas están tintadas en rojo, verde y azul para que pueda identificarlas fácilmente.



Puede usar la visualización de combinación RGB para comparar la distribución relativa de cada canal de color a lo largo del intervalo tonal de la imagen. Por ejemplo, las imágenes con una dominante de color roja tienen, o bien un gráfico rojo notablemente más fuerte, o bien gráficos azul y verde más débiles.

- *Rojo*: Muestra solo el canal del color rojo.
- *Verde*: Muestra solo el canal del color verde.
- *Azul*: Muestra solo el canal del color azul.
- *Brillo*: Ajusta la luminosidad u oscuridad relativa de la visualización del ámbito.

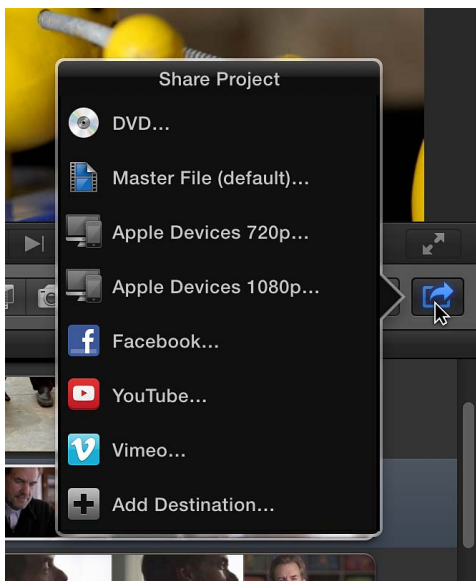
Compartir su proyecto

13

Visión general de compartir proyectos

Final Cut Pro proporciona diversos *destinos*, o ajustes de exportación preconfigurados, que puede utilizar para crear la salida de su proyecto o clip. Por ejemplo, puede exportar un clip o un proyecto como película QuickTime, exportarlo para su visualización en dispositivos Apple como el iPhone y el iPad, publicarlo en sitios web como Facebook y YouTube, o grabarlo en un disco. También tiene la posibilidad de guardar un fotograma de la película o exportar una secuencia de imágenes. Cada una de estas opciones utiliza un destino distinto.

Cuando se abre Final Cut Pro por primera vez, aparece un conjunto de destinos por omisión en el submenú Compartir del menú Archivo y en el menú desplegable Compartir.



Los detalles sobre cada destino del ajuste por omisión se relacionan en la tabla a continuación.

Destino	Usar para
DVD	Grabar el proyecto en un disco DVD de definición estándar (SD).
Archivo maestro (por omisión)	Exportar el proyecto como archivo de película de QuickTime.
Dispositivos Apple 720p	Exportar archivos para el iPhone y el iPod.
Dispositivos Apple 1080p	Exportar archivos para el iPad.
Facebook	Publicar el proyecto en una cuenta de cualquiera de estos sitios.
YouTube	
Vimeo	

Puede añadir destinos o reemplazar el conjunto de destinos por omisión por sus propios destinos personalizados fácilmente. Por ejemplo, si desea guardar un fotograma de la película como un archivo de Photoshop, tiene que añadir el destino “Guardar fotograma actual” al conjunto y especificar que el destino de exportación sea un archivo de Photoshop. Puede crear y modificar destinos en el panel Destinos de las preferencias de Final Cut Pro.

También se puede crear un conjunto de destinos para exportar de una sola vez varios tipos de salidas. Para obtener más información, consulte [Crear y modificar destinos para compartir](#) en la página 426.

El destino por omisión es el “Archivo maestro”. Puede realizar la acción de compartir con ese destino pulsando Comando + E. Para cambiar el destino por omisión (y que este se active mediante esa función rápida de teclado), consulte [Crear y modificar destinos para compartir](#) en la página 426.

Para una mayor personalización de la salida, se puede usar Compressor, la aplicación profesional de transcodificación. Para obtener más información, consulte [Exportar el proyecto usando Compressor](#) en la página 438.

Compartir proyectos, clips e intervalos

Se puede compartir un proyecto entero, un clip entero, o un fragmento de un proyecto o de un clip (indicado con una selección de intervalo). Para compartir puede utilizar uno de los destinos integrados proporcionados con Final Cut Pro o un destino personalizado que cree en el panel Destinos de las preferencias de la aplicación. Para obtener más información, consulte [Preferencias de destinos](#) en la página 474.

También se pueden compartir las funciones de un proyecto, exportando cada función como una plica de contenidos independiente. Si desea exportar las mismas funciones de otro proyecto o clip más adelante, puede guardar los ajustes como un preajuste.

Puesto que la transcodificación requerida para crear el archivo compartido se realiza en segundo plano, puede seguir trabajando en sus proyectos de Final Cut Pro después de compartir. (Tenga en cuenta que los cambios que realice a un proyecto una vez empezado el proyecto de transcodificación, no se reflejan en los archivos de salida.)

Para obtener información sobre formatos de salida, consulte [Formatos de exportación compatibles](#) en la página 425.

Compartir un proyecto, clip o intervalo

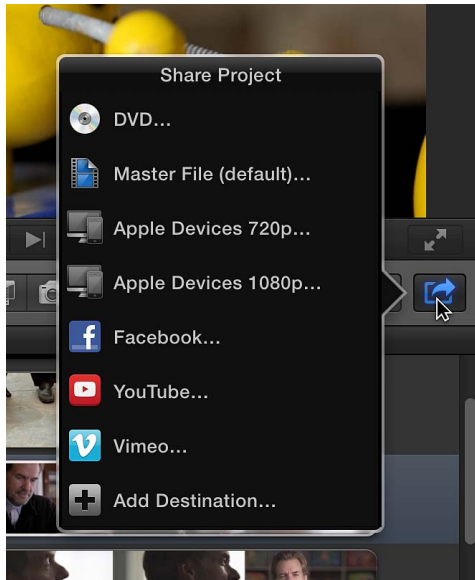
- 1 Realice una de las siguientes operaciones:
 - Seleccionar un proyecto o clip en el explorador.
 - Seleccione un intervalo en un proyecto de la línea de tiempo o en un clip del explorador.

Nota: Para compartir solo una parte del proyecto, deberá realizar una selección de intervalo. Una selección de clip no resulta suficiente. Por ejemplo, puede usar las teclas I u O para definir los puntos inicial y final del intervalo.
- 2 Si está compartiendo un proyecto que está definido para utilizar contenido proxy para la reproducción, ábralo en la línea de tiempo y seleccione “Optimizado/original” en el menú desplegable “Opciones del visor” en la esquina superior derecha del visor.

Con ello se garantiza la calidad más alta del archivo exportado. Cuando selecciona este ajuste, Final Cut Pro emplea contenido optimizado para crear el archivo compartido. Si no existe contenido optimizado, se utiliza el contenido original.

3 Realice una de las siguientes operaciones:

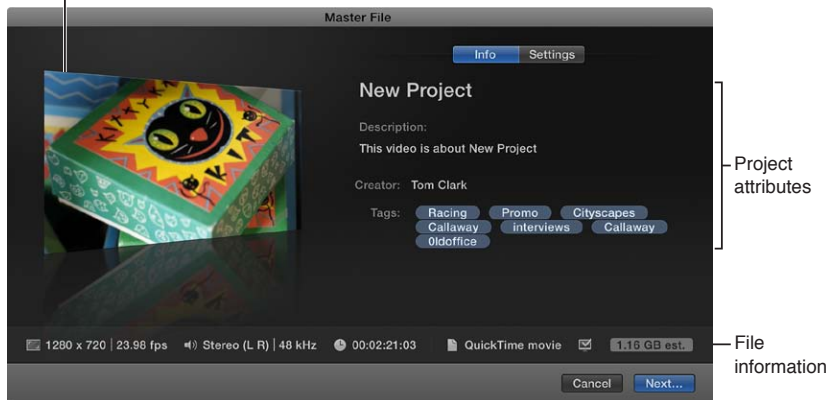
- Seleccione Archivo > Compartir y elija un destino en el submenú.
- Haga clic en el botón Compartir de la barra de herramientas y seleccione un destino.



Importante: Si el destino que desea usar no se muestra en el menú, tendrá que añadirlo manualmente al conjunto de destinos. Consulte [Preferencias de destinos](#) en la página 474.

4 En la ventana Compartir que aparece, realice una de las siguientes operaciones:

Move the pointer over the image to skim the video.



- Mueva el puntero sobre la imagen para ojear el vídeo.
- En el panel Información de la derecha, visualice y modifique atributos del clip o proyecto, como el título o la descripción.

Para obtener más información, consulte [Modificar los atributos de compartir](#) en la página 432. Todos los atributos asociados con el clip o el proyecto se incluyen en el archivo de salida.

Importante: Por omisión, el campo del título muestra el nombre del clip o del proyecto. Cambiar el título no cambia el nombre del clip o del proyecto, que es el nombre utilizado para el archivo exportado.

- En la parte inferior de la ventana, visualice información sobre el archivo que se exportará, incluidos tamaño y velocidad de fotogramas, canales de audio y frecuencia de muestreo, duración, tipo de archivo de salida y tamaño de archivo.

Para algunos destinos también se puede ver una lista de dispositivos que reproducirán el archivo exportado. Para ver los dispositivos compatibles, mueva el puntero sobre el icono Compatibilidad de la esquina inferior derecha.



- 5 Para ver los ajustes del destino, haga clic en Ajustes:

Los ajustes para el destino se muestran en el panel Ajustes. Si es preciso, modifique los ajustes del destino.

Nota: Si se modifican los ajustes del destino, los cambios se guardan como ajustes por omisión para el destino. Para obtener más información, consulte [Preferencias de destinos](#) en la página 474.

- 6 Haga clic en Compartir o en Siguiente.

El botón que se ve cambia dependiendo del destino elegido. Si hace clic en Siguiente, siga las instrucciones para completar el proceso de compartir.

Puede supervisar el progreso de la transcodificación en la ventana “Tareas en segundo plano”; y puede seguir trabajando en Final Cut Pro mientras el archivo se transcodifica.

Una vez completada la transcodificación, se mostrará una notificación. Se pueden visualizar y localizar proyectos compartidos en el inspector Compartir. Para obtener más información, consulte [Ver el estado de proyectos compartidos](#) en la página 439.

Nota: Si se añadieron marcadores de capítulo al proyecto, se colocan miniaturas de marcadores de capítulo en las ubicaciones apropiadas cuando se comparte en formatos de disco (disco DVD y Blu-ray) y MV4, QuickTime y MP4 (para su reproducción usando iTunes, QuickTime Player y dispositivos Apple). Para obtener más información, consulte [Gestionar marcadores de capítulo y sus imágenes en miniatura](#) en la página 159.

Formatos de exportación compatibles

Puede exportar a diversos formatos de forma nativa usando el destino para compartir “Archivo maestro”. Para obtener información sobre la exportación, consulte [Compartir proyectos, clips e intervalos](#) en la página 422. Es posible exportar a formatos adicionales usando los ajustes de Compressor. Para obtener más información, consulte [Exportar el proyecto usando Compressor](#) en la página 438.

Destino “Archivo maestro”

Puede exportar a los siguientes formatos usando el destino para compartir “Archivo maestro”:

- Apple Intermediate Codec
- Apple ProRes (todas las versiones)
- DV (incluidos DVCAM, DVCPRO y DVCPRO50)
- DVCPRO HD
- H.264
- HDV
- MPEG IMX (D-10)
- 4:2:2 de 10 bits sin comprimir
- 4:2:2 de 8 bits sin comprimir
- XDCAM HD/EX/HD422

Ajuste de Compressor

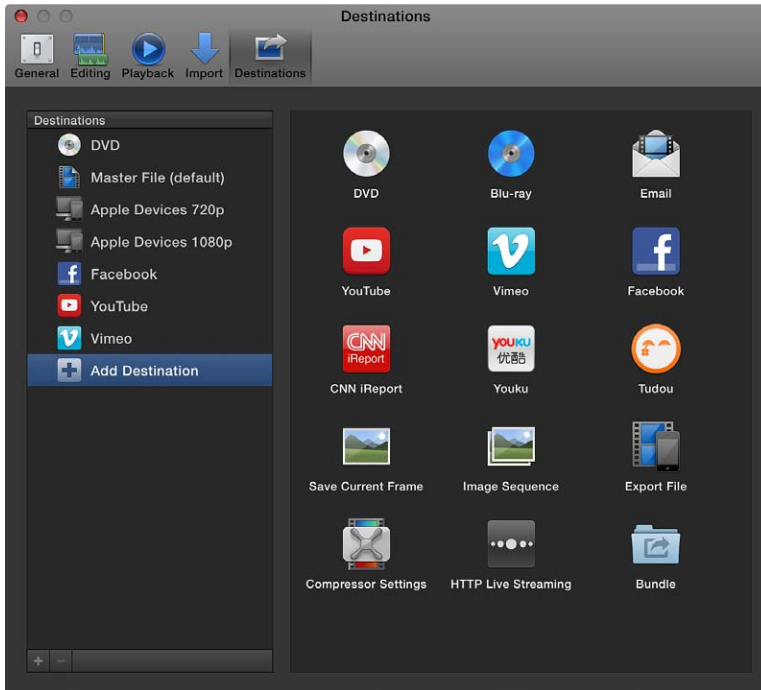
Puede exportar a los siguientes formatos usando el ajuste de Compressor:

- Códec Apple Animation
- AVC-Intra (requiere un módulo de terceros)
- Formatos de QuickTime

Nota: Algunos de los formatos de exportación indicados pueden no estar disponibles en función del formato de los archivos de contenido originales.

Crear y modificar destinos para compartir

En el panel Destinos de la ventana de preferencias de Final Cut Pro, puede modificar los destinos existentes, añadir nuevos, eliminarlos y crear paquetes de destinos, que permiten exportar varios tipos de salida de una sola vez. También se puede volver al conjunto de destinos por omisión que había disponible cuando se abrió por primera vez Final Cut Pro.

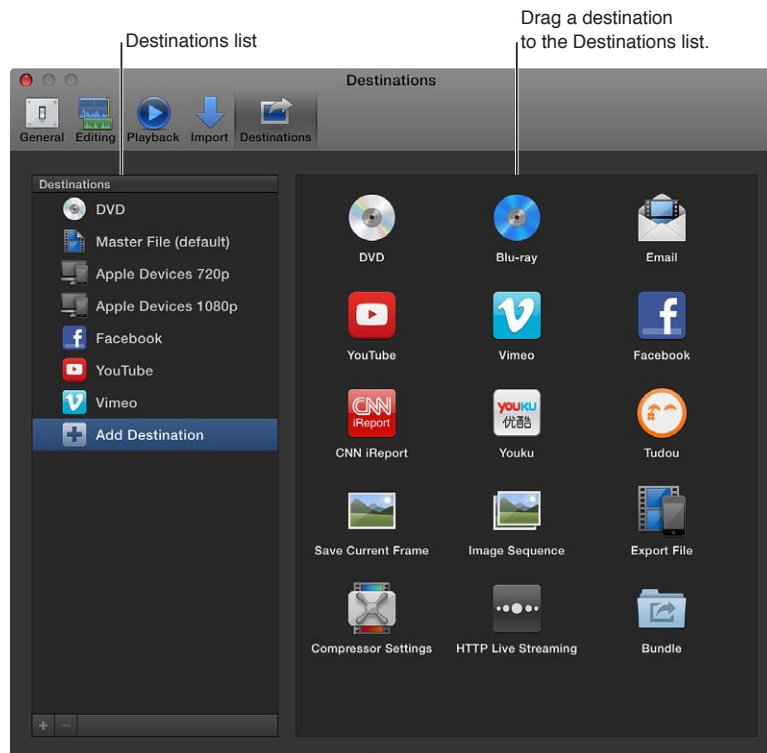


Para obtener información sobre cómo compartir proyectos y clips desde Final Cut Pro, consulte [Visión general de compartir proyectos](#) en la página 421.

Crear un nuevo destino

- 1 Realice una de las siguientes operaciones:
 - Seleccione Archivo > Compartir > Añadir destino.
 - Seleccione Final Cut Pro > Preferencias, haga clic en el botón Destinos de la parte superior de la ventana y, si es necesario, seleccione "Añadir destino" en la lista Destinos de la izquierda.
 - Seleccione un clip o proyecto, haga clic en el botón Compartir de la barra de herramientas y seleccione "Añadir destino" en el menú desplegable.
- 2 En el panel Destinos de la ventana de Preferencias, realice una de las siguientes operaciones:

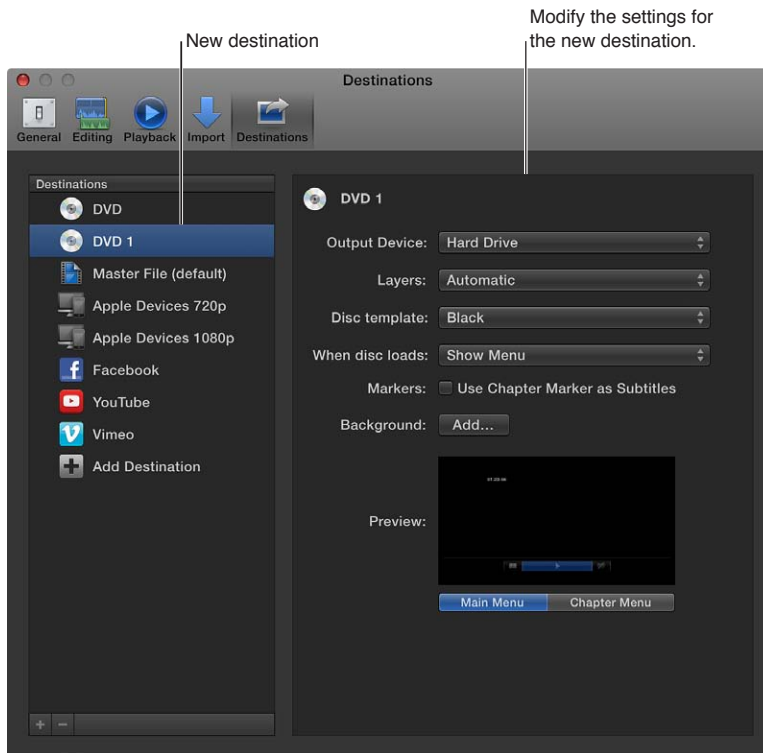
- Arrastre un destino desde el área de la derecha a la lista Destinos de la izquierda (o haga doble clic en un destino de la derecha).



- Pulse Control + clic en un destino de la lista Destinos y seleccione Duplicar en el menú de función rápida.

El nuevo destino aparece seleccionado en la lista de la izquierda, y los ajustes para el destino aparecen a la derecha.

3 Seleccione los ajustes que desea para el nuevo destino.



Para ver descripciones de los controles de cada destino, consulte [Preferencias de destinos](#) en la página 474.

A continuación se ofrecen una serie de consejos para configurar los distintos tipos de destino:

- *Si selecciona un destino web:* Introduzca el nombre de usuario y la contraseña en la ventana que aparece y haga clic en Aceptar. Dependiendo del destino que esté configurando, puede que necesite verificar su cuenta o dispositivo. Para ello, siga las instrucciones que se muestran en la pantalla.

Si selecciona la opción “Guardar esta contraseña en mi llavero”, su nombre de usuario y la contraseña se guardarán para evitar tener que introducirlos cada vez que comparta el destino.

- *Si selecciona el destino “Ajustes de Compressor”:* En la ventana que aparecerá, seleccione un ajuste de Compressor y haga clic en Aceptar. Los ajustes que se muestran incluyen los ajustes de Compressor que se proporcionan con Final Cut Pro, así como los que haya añadido.

Importante: Solo puede usar el destino “Ajustes de Compressor” si tiene instalado Compressor o alguien le proporciona un ajuste de Compressor.

Puede ajustar el destino en cualquier momento. Por ejemplo, puede escribir un nuevo nombre o usar los controles de la derecha para cambiar los ajustes del destino. Cuando se personaliza un destino, los cambios se guardan automáticamente.

Modificar destinos existentes

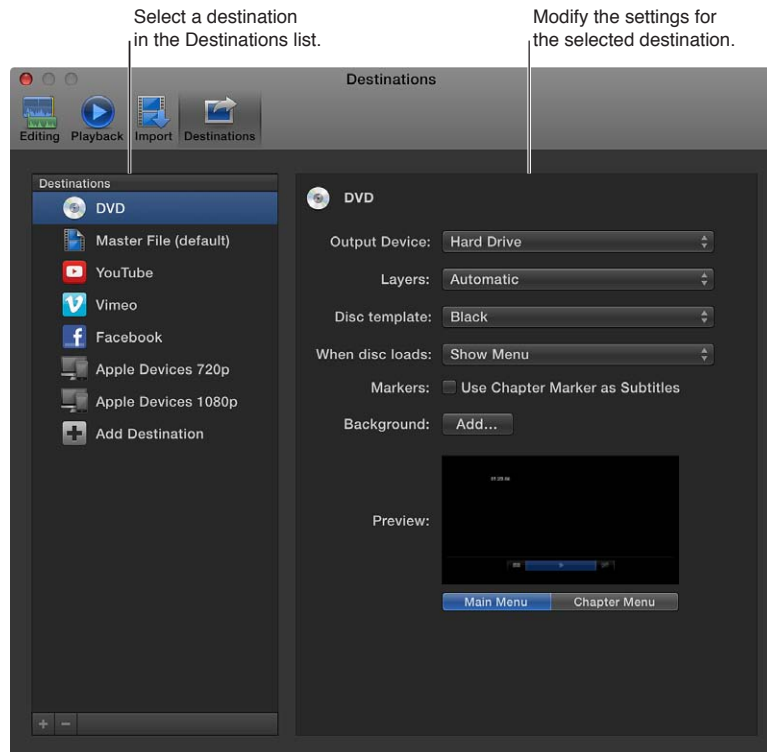
Nota: También se pueden modificar los ajustes de un destino existente al compartir un proyecto o clip. Para obtener más información, consulte [Compartir proyectos, clips e intervalos](#) en la página 422.

1 Seleccione Final Cut Pro > Preferencias, y haga clic en Destinos.

Aparece el panel Destinos, con una lista de destinos en el lado izquierdo.

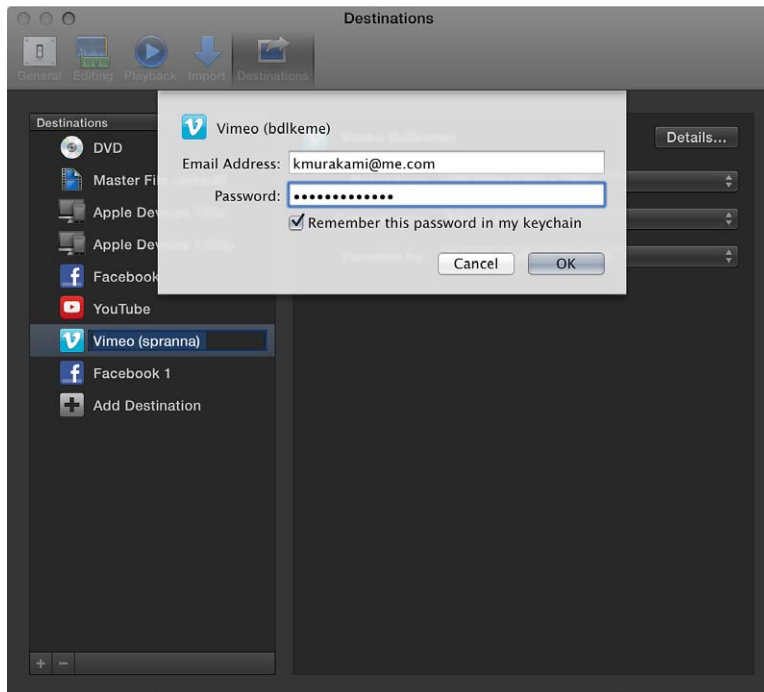
2 Realice una de las siguientes operaciones:

- *Para cambiar los ajustes de un destino:* Seleccione un destino y modifique sus ajustes a la derecha.



- *Para utilizar una cuenta web distinta:* Seleccione un destino web y haga clic en el botón Detalles situado a la derecha del nombre de cuenta. En la ventana que aparecerá, escriba un nuevo nombre de cuenta y la contraseña y haga clic en Aceptar. Siga las instrucciones que se muestren en pantalla para verificar su identidad y activar el dispositivo y haga clic en Aceptar.

Para tener varias cuentas disponibles para el mismo destino web, cree instancias adicionales para el destino web, introduzca el otro nombre de cuenta y la contraseña y haga clic en Aceptar.



- *Para restaurar un destino a sus ajustes originales:* Pulse Control + clic en un destino de la lista Destinos y seleccione "Restaurar ajustes originales" en el menú de función rápida. Los ajustes del destino se restauran a sus valores originales y se guardan automáticamente.
- *Para renombrar un destino:* Haga doble clic en un destino de la lista de la izquierda y escriba un nombre nuevo.
- *Para cambiar el orden de los destinos en la lista:* Arrastre un destino a una ubicación diferente dentro de la lista Destinos.

Para obtener descripciones de los controles de cada destino, consulte [Preferencias de destinos](#) en la página 474.

Cuando se modifican los destinos, los cambios se guardan automáticamente.

Crear un paquete de destinos

Los paquetes facilitan la creación de varios tipos de salida en un solo paso. Un paquete contiene un conjunto de destinos. Cuando comparte un clip o proyecto usando el paquete, se produce automáticamente un archivo de salida para cada destino del paquete.

- 1 En el panel Destinos de la ventana de Preferencias, seleccione "Añadir destino" en la lista Destinos y, a continuación, haga doble clic en el destino Paquete (o arrástrelo desde el área de la derecha a la lista de destinos de la izquierda).

Aparece un paquete vacío en la lista Destinos.

- 2 Para añadir destinos al paquete, arrastre hasta él destinos existentes de la lista Destinos, o seleccione "Añadir destino" y arrastre destinos desde el área de la derecha hasta el paquete.

Consejo: Para crear rápidamente un paquete con destinos de la lista Destinos, seleccione uno o más destinos en ella, haga Control + clic en la lista Destinos y seleccione "Nuevo paquete a partir de la selección" en el menú de función rápida.

Eliminar un destino

Realice una de las siguientes operaciones:

- Pulse Control + clic en un destino de la lista Destinos y seleccione Eliminar en el menú de función rápida.
- Seleccione un destino de la lista Destinos y pulse Suprimir.
- Seleccione un destino de la lista Destinos y haga clic en el botón Eliminar (-) debajo de la lista.

Asignar un destino por omisión

Una vez que haya definido el destino por omisión, podrá compartir rápidamente con ese destino pulsando Comando + E. Si selecciona un clip en el explorador, se compartirá ese clip; si la línea de tiempo está activa, se compartirá el proyecto. Por omisión, esta función rápida está asignada al destino "Archivo maestro". Puede cambiar esto para que la función rápida de teclado realice la acción de compartir con cualquier otro destino (o paquete de destinos) que elija.

- Haga Control + clic en el que desea que sea el destino o paquete por omisión y seleccione "Usar por omisión" en el menú de función rápida.

Al nombre del nuevo destino por omisión se le añade "(por omisión)".

Volver al conjunto de destinos por omisión incluido con Final Cut Pro

- Pulse Control + clic en la lista Destinos y seleccione "Restaurar destinos por omisión" en el menú de función rápida.

Los destinos personalizados se eliminan y aparece el conjunto de destinos por omisión. Para ver una lista de los destinos por omisión, consulte [Visión general de compartir proyectos](#) en la página 421.

Compartir destinos entre usuarios de Final Cut Pro

- *Para exportar destinos desde su copia de Final Cut Pro:* Arrastre uno o más destinos desde la lista Destinos del panel Destinos de las Preferencias de Final Cut Pro a una ubicación en el Finder.

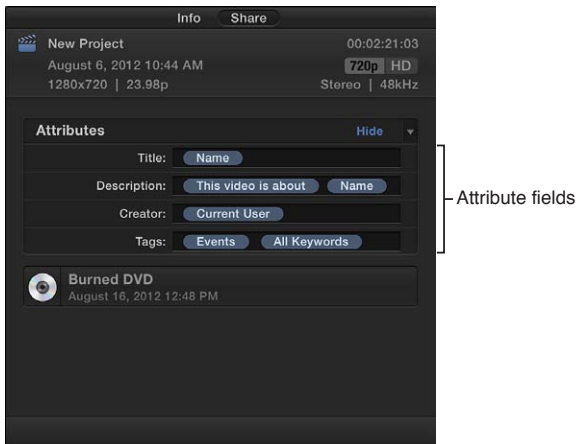
Al archivo de destino se le añade la extensión .fcpxdest.

- *Para importar destinos en su copia de Final Cut Pro:* Arrastre un archivo de destino desde una ubicación del Finder a la lista Destinos.

El destino añadido aparece en la lista Destinos, en el submenú Compartir del menú Archivo y en el menú desplegable que aparece cuando se hace clic en el botón Compartir de la barra de herramientas.

Modificar los atributos de compartir

Los atributos de compartir son metadatos de proyecto y clip que se incluyen con los archivos exportados. Puede visualizar y modificar los atributos de compartir en el inspector Compartir.

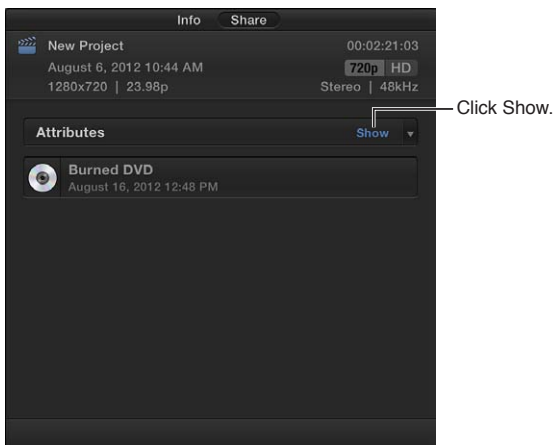


Mostrar y modificar atributos de compartir para un clip o proyecto

- 1 Seleccione un clip o proyecto.
- 2 Para abrir el inspector Compartir haga clic en el botón Inspector de la barra de herramientas (que se muestra debajo) y haga clic en el botón Compartir de la parte superior del panel que aparece.

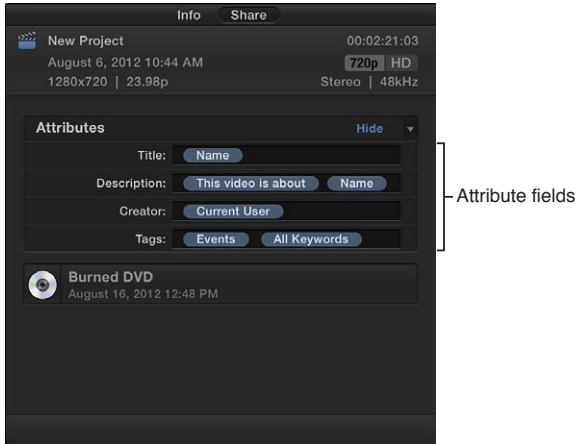


- 3 Si no se muestran los atributos de la selección, mueva el puntero sobre Atributos y haga clic en Mostrar.



- 4 Escriba nuevo texto en un campo de atributo.

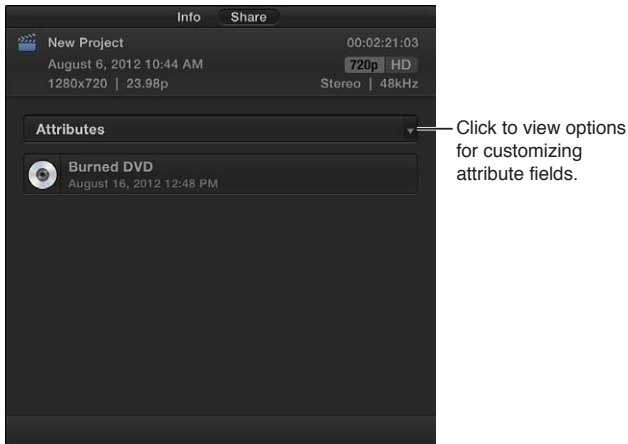
Si escribe una palabra o frase que ha sido definida como atributo, el atributo (una palabra o frase en una burbuja azul) aparece cuando termine de escribir.



Modificar los campos de atributos que se muestran en el inspector Compartir

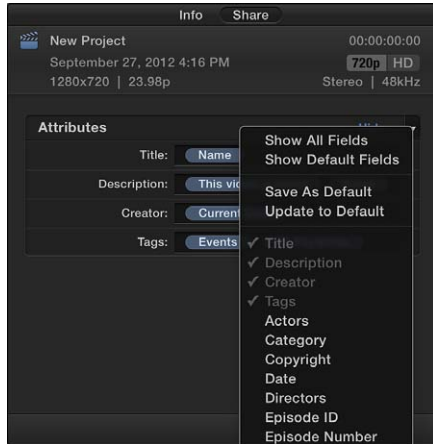
- 1 Seleccione un clip o proyecto.
- 2 Abra el inspector Compartir.

El inspector Compartir contiene un menú desplegable que puede utilizar para personalizar campos de atributo.



- 3 Usando el menú desplegable Atributos, realice una de las siguientes operaciones:
 - *Para añadir un campo de atributo:* Seleccione el nombre del campo (de forma que haya una marca de verificación junto a él).

Los campos con una marca de verificación se muestran en el inspector Compartir y se exportan con el clip o proyecto.



Fields that are shown in the Share inspector have a checkmark.

- *Para eliminar un campo de atributo:* Seleccione el nombre del campo (de forma que no haya una marca de verificación junto a él).
- *Para mostrar solo los campos de atributos por omisión de Final Cut Pro:* Seleccione "Mostrar campos por omisión".

Al seleccionar esta opción se muestran únicamente los campos Título, Descripción, Creador y Etiquetas.

Importante: Los campos por omisión no se pueden eliminar.

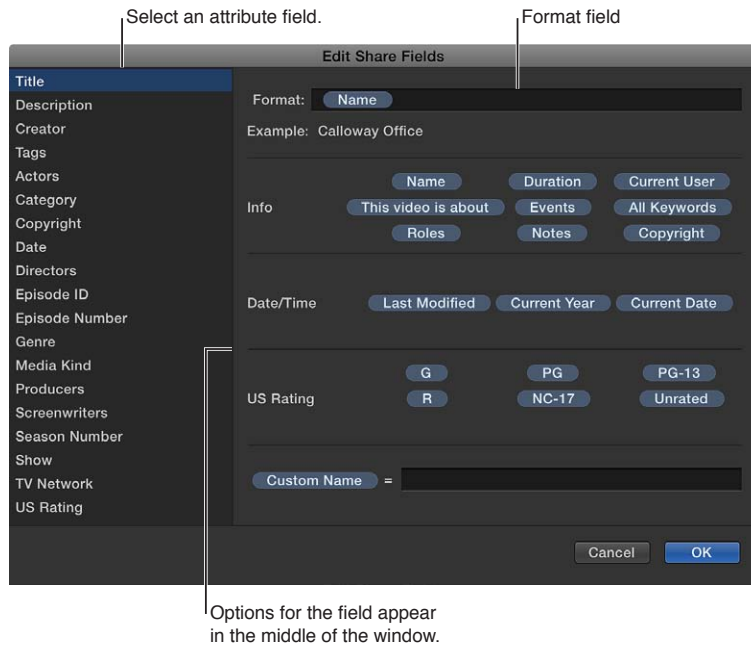
- *Para guardar los campos de atributos seleccionados como conjunto por omisión:* Seleccione "Guardar como ajuste por omisión".
- *Para visualizar su conjunto por omisión de campos de atributos:* Seleccione "Actualizar a ajuste por omisión".

Modificar los atributos mostrados automáticamente en un campo del inspector Compartir

Se pueden ajustar los atributos que aparecen automáticamente en un campo de atributo.

- 1 En el inspector Compartir, seleccione "Editar campos Compartir" en el menú desplegable Atributos.
- 2 En la ventana "Editar campos Compartir" seleccione un campo de atributo en la lista de la izquierda.

Los atributos asignados al campo seleccionado aparecen en el campo Formato.



3 Para editar el campo de atributo seleccionado, realice alguna de las siguientes acciones:

- *Para añadir un atributo:* Arrastre un atributo (una palabra o frase en una burbuja azul) desde el centro de la ventana al campo Formato. También puede escribir el nombre del atributo en el campo.
- *Para añadir texto:* Escriba una palabra o frase en el campo Formato en la parte superior de la ventana.
- *Para crear un nombre de atributo personalizado:* Introduzca una palabra o frase en el campo "Nombre personalizado" de la parte inferior de la ventana y arrastre el atributo "Nombre personalizado" al campo Formato.

Consejo: Puesto que el atributo de nombre personalizado aparece en el campo Formato como "Nombre personalizado", puede usarlo para frases o sentencias largas y seguir viendo fácilmente los otros atributos y el texto del campo Formato.

- *Para eliminar un atributo o texto:* Seleccione el atributo o el texto y pulse Suprimir.

A medida que añade y elimina atributos, el ejemplo (bajo el campo Formato) muestra los cambios.

4 Cuando haya terminado, haga clic en Aceptar.

Compartir funciones como archivos

Puede compartir las funciones de un proyecto exportado cada función como una plica de contenidos independiente. Si desea exportar las mismas funciones de otro proyecto o clip más adelante, puede guardar los ajustes como un preajuste.

Compartir funciones como archivos separados

Se pueden exportar una o más de las funciones de un proyecto o clip como plicas de contenidos. Por ejemplo, se pueden exportar los diálogos, música y efectos de sonido como archivos de contenidos separados, asignando funciones a diálogos, música y efectos de sonido y después exportando las funciones. Se pueden exportar las funciones como un archivo multipista combinado de QuickTime o como archivos separados de audio o vídeo, y se les puede asignar salida mono, estéreo o surround para los canales de audio. Para obtener más información, consulte [Visión general de funciones](#) en la página 336.

1 Realice una de las siguientes operaciones:

- Seleccionar un proyecto o clip en el explorador.
- Seleccione un intervalo en un proyecto de la línea de tiempo o en un clip del explorador.

2 Seleccione Archivo > Compartir > Archivo maestro (o haga clic en el botón Compartir de la barra de herramientas y elija “Archivo maestro”).

Nota: También puede seleccionar otro destino que haya creado basado en el destino “Archivo maestro” o “Exportar archivo”.

3 Haga clic en el botón Ajustes y después especifique los siguientes ajustes (que estarán disponibles en función de su contenido fuente):

- *Formato:* Seleccione un formato de masterización (“Vídeo y audio”, “Solo vídeo” o “Solo audio”).
- *Códec de vídeo:* El códec fuente se muestra por omisión. Dependiendo de los contenidos originales, puede seleccionar otro códec.
- *Resolución:* La resolución (basada en el material original) se proporciona. Dependiendo de los contenidos originales, puede seleccionar otra resolución.
- *Formato de archivo de audio:* El formato fuente se muestra por omisión. Dependiendo de los contenidos originales, puede seleccionar otro formato de audio.
- *Incluir marcadores de capítulo:* Seleccione la opción para incluir marcadores de capítulos con el archivo (o archivos) exportados.
- *Abrir con:* Seleccione lo que desea que suceda cuando finalice la exportación.

4 En el menú desplegable “Funciones como”, seleccione cómo desea que se exporten las funciones.

Nota: Las opciones disponibles en este menú desplegable cambian en función de lo que haya seleccionado en los menús desplegables Formato y “Formato de archivo de audio”.

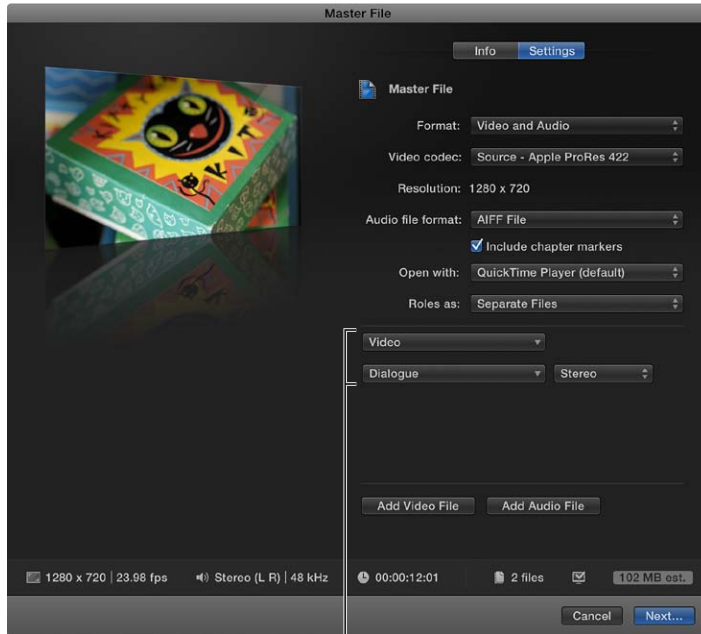
- *Película QuickTime:* Exporta todas las funciones del proyecto como una única película QuickTime.
Si selecciona esta opción, sátese el paso 5.
- *Vídeo QuickTime multipista:* Exporta las funciones que especifique como una única película QuickTime.
- *Archivos separados:* Exporta cada una de las funciones de audio o vídeo que especifique como un archivo separado.
- *Vídeo solo como archivos separados:* Exporta cada una de las funciones de vídeo que especifique como un archivo separado.
- *Audio solo como archivos separados:* Exporta cada una de las funciones de audio que especifique como un archivo separado.

5 Si desea añadir o eliminar funciones, realice cualquiera de las siguientes operaciones:

- *Para añadir una función a los archivos de exportación:* Haga clic en el botón “Añadir archivo de vídeo” o el botón “Añadir archivo de audio” y seleccione una función en el menú desplegable que aparece.

Si está añadiendo una función de audio también puede seleccionar el formato de canal para la función (Mono, Estéreo o Surround). Para obtener más información, consulte [Configurar canales de audio](#) en la página 180.

- *Para eliminar una función de los archivos de exportación:* Mueva el puntero sobre la función que desea eliminar y haga clic en el botón Eliminar (-) que aparece a la derecha del menú desplegable.



These roles will be exported.

- 6 Haga clic en Siguiente, introduzca la información del archivo en la ventana que aparece y haga clic en Guardar.

Puede supervisar el progreso de la transcodificación en la ventana “Tareas en segundo plano”; y puede seguir trabajando en Final Cut Pro mientras el archivo se transcodifica.

Una vez completada la transcodificación, se mostrará una notificación. Se pueden visualizar y localizar proyectos compartidos en el inspector Compartir. Para obtener más información, consulte [Ver el estado de proyectos compartidos](#) en la página 439.

Crear y modificar preajustes personalizados

Si ha creado una lista personalizada de funciones para compartir, puede guardarla como un preajuste.

- 1 Configure sus opciones de compartir usando las instrucciones proporcionadas en “Compartir funciones como archivos separados”, anteriormente.
- 2 En el menú desplegable “Funciones como”, realice una de las siguientes operaciones:
 - *Para guardar un nuevo preajuste:* Seleccione “Guardar como”, escriba un nombre para el preajuste y haga clic en Guardar.
 - *Para guardar los cambios en un preajuste existente:* Seleccione el preajuste, efectúe los cambios que desee y haga clic en Guardar.
 - *Para guardar un preajuste modificado como un nuevo preajuste:* Seleccione el preajuste, efectúe los cambios que desee, elija “Guardar como”, escriba un nombre para el preajuste y haga clic en Guardar.

- *Para renombrar un preajuste:* Seleccione el preajuste, elija Renombrar, escriba un nuevo nombre para el preajuste y haga clic en Guardar.

Los preajustes personalizados que cree aparecerán en el menú desplegable “Funciones como”

Los preajustes personalizados se guardan en /Users/*nombreusuario*/Library/Application Support/ProApps/Export Presets/. Para acceder a ellos rápidamente, seleccione “Mostrar preajustes de usuario en el Finder” en el menú desplegable “Funciones como”.

Eliminar preajustes personalizados

Puede eliminar los preajustes personalizados que ya no necesite.

- 1 Seleccione un clip o proyecto, haga clic en el botón Compartir de la barra de herramientas y elija “Archivo maestro”.
- 2 En la ventana Compartir, haga clic en el botón Ajustes, y en el menú desplegable “Funciones como”, seleccione el preajuste personalizado que desea eliminar.

Los preajustes personalizados se muestran en el menú desplegable.

Cuando seleccione un preajuste aparecerá una marca de verificación junto a su nombre.

- 3 En el menú desplegable “Funciones como”, seleccione Eliminar.

Exportar el proyecto usando Compressor

Los destinos disponibles en Final Cut Pro proporcionan muchas opciones para exportar proyectos y clips. Si necesita más opciones, puede usar Compressor, la aplicación profesional de transcodificación diseñada para trabajar directamente con Final Cut Pro, para crear ajustes de exportación altamente personalizados. Por ejemplo, puede utilizar los controles de redimensionamiento y reprogramado de Compressor para hacer ajustes de tamaño y frecuencia de fotogramas de alta calidad en sus archivos de salida.

Importante: Para exportar con Compressor es necesario que tenga instalado Compressor 4.1. Compressor 4.1 se vende por separado.

Enviar el proyecto a Compressor

- 1 Seleccione un proyecto o clip en el explorador, o bien un intervalo en un proyecto o clip.
- 2 Seleccione Archivo > Enviar a Compressor.

Nota: El comando “Enviar a Compressor” aparece atenuado si Compressor no está instalado en el mismo ordenador que Final Cut Pro.

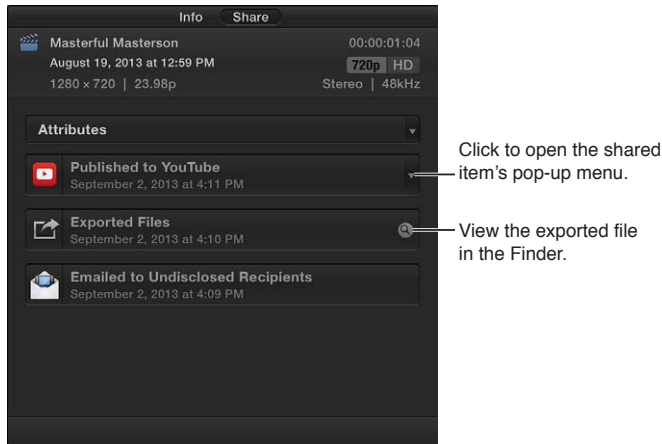
Compressor se abre con un nuevo lote que contiene una tarea con el archivo de contenido del clip o proyecto.

- 3 Configure la función haciendo clic en “Añadir archivos de salida” y siguiendo las instrucciones, para después hacer clic en “Iniciar lote”.

Para obtener más información, sobre cómo configurar tareas y ajustes, consulte la Ayuda de Compressor en <http://help.apple.com/compressor>.

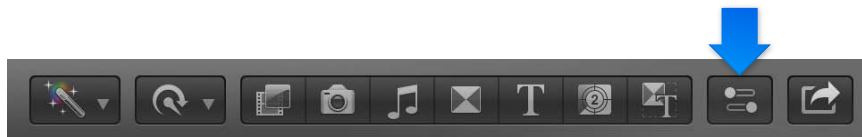
Ver el estado de proyectos compartidos

El inspector Compartir muestra cuándo y dónde se ha compartido un proyecto o clip. Si comparte su proyecto o clip con un destino web, también puede usar el inspector Compartir para ir a ese sitio web, enviar un mensaje de correo que incluya la URL en la que se ha compartido el vídeo o eliminar el vídeo del sitio web. Si comparte un proyecto o clip usando el destino "Archivo maestro" (o cualquier otro destino personalizado que haya creado basándose en el destino "Archivo maestro"), podrá encontrar el archivo compartido en el Finder.

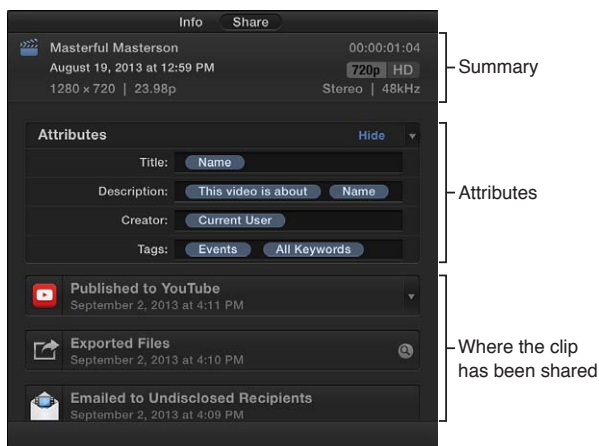


Abrir el inspector Compartir

- 1 En la lista de bibliotecas, seleccione el evento que contenga el clip o proyecto compartido que desea inspeccionar.
- 2 En el explorador, seleccione el clip o proyecto compartido que desea inspeccionar.
- 3 Para abrir el inspector Compartir haga clic en el botón Inspector de la barra de herramientas (que se muestra debajo) y haga clic en el botón Compartir de la parte superior del panel que aparece.



Aparece un resumen de la información del proyecto o clip en la parte superior de la ventana, los atributos compartidos en el centro, y la información acerca del lugar en el que aparece el proyecto o clip compartido en la parte inferior.



Puede realizar cualquiera de las tareas siguientes en el inspector Compartir:

- Haga clic en el icono de la lupa para mostrar los archivos exportados en el Finder.
- Haga clic en el menú desplegable del ítem compartido para acceder a más opciones, como visitar el sitio web de dicho ítem o enviar un enlace a un amigo por correo electrónico.

Visitar el sitio web en el que se ha compartido un proyecto o clip

- En el inspector Compartir, seleccione Visitar en el menú desplegable del ítem compartido.

Nota: No todos los ítems compartidos tienen un menú desplegable.

Crear un mensaje de correo para comunicar que se ha compartido un proyecto o clip con un sitio web

- 1 En el inspector Compartir, seleccione “Recomendar a un amigo” en el menú desplegable del ítem compartido.
- 2 En Mail, complete el mensaje que se ha creado y haga clic en Enviar.

El mensaje de correo incluye un enlace al sitio web en el que se ha compartido el proyecto o clip.

Localizar un proyecto o clip compartido en el Finder

En el inspector Compartir, realice una de las siguientes operaciones:

- *Si el proyecto o clip se ha compartido una vez y solo se muestra un ítem compartido:* Haga clic en el icono de la lupa.
- *Si el proyecto o clip se ha compartido dos o más veces:* Haga clic en Mostrar para ver los ítems compartidos y haga clic en el icono de la lupa para el ítem que desea localizar.

Para obtener más información sobre archivos compartidos, consulte [Localizar archivos de contenido fuente](#) en la página 445.

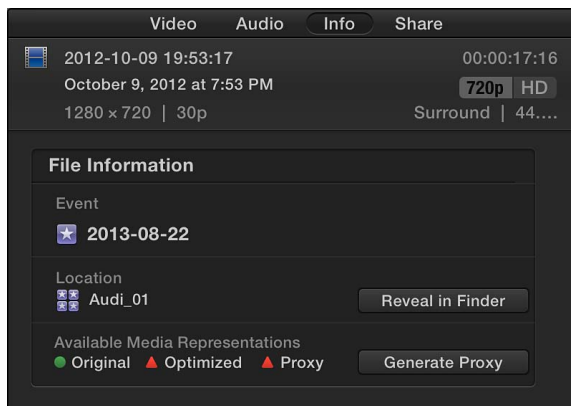
Gestionar contenido, bibliotecas y archivos

14

Visión general de la gestión de contenido

Final Cut Pro le proporciona herramientas potentes y flexibles para gestionar sus archivos multimedia.

La primera vez que abre Final Cut Pro, este crea automáticamente un archivo de biblioteca en la carpeta Películas. Puede importar contenido multimedia en el archivo de biblioteca o acceder a sus archivos multimedia en otras ubicaciones mediante Final Cut Pro. La base de datos de la biblioteca de Final Cut Pro registra sus decisiones de edición, los metadatos asociados y todos sus eventos, proyectos y clips (además de todos los archivos multimedia optimizados o renderizados). La base de datos de la biblioteca también controla todos los archivos de contenido fuente (archivos de vídeo, audio o imagen fija), estén almacenados en el archivo de biblioteca de Final Cut Pro o en otras ubicaciones. A medida que su biblioteca crezca, puede renombrar, copiar, trasladar y eliminar sus clips, eventos y proyectos como sea necesario.



Puede usar varias bibliotecas y eventos para organizar el contenido y los proyectos de una forma que se adapte a su flujo de trabajo. Por ejemplo, copiar o trasladar eventos es útil si desea trabajar en un proyecto en otro Mac que tenga Final Cut Pro instalado o si desea liberar espacio en el disco duro de su ordenador. Utilice otras herramientas de gestión de contenido multimedia como el comando Consolidar para realizar copias de seguridad y gestionar el almacenamiento compartido.

A continuación se detallan varias tareas comunes en la gestión de contenido multimedia:

- Transcodificación de los archivos de contenido original a formatos optimizados o proxy que son de alta calidad y es fácil trabajar con ellos. Consulte [Gestionar archivos multimedia optimizados y proxy](#) en la página 450.
- Realizar copias de seguridad. Consulte [Realizar una copia de seguridad de proyectos, eventos y bibliotecas](#) en la página 449.
- Consolidar archivos de contenido fuente en una ubicación. Consulte [Consolidar proyectos, eventos y bibliotecas](#) en la página 448.

- Localizar archivos de contenido fuente. Consulte [Localizar archivos de contenido fuente](#) en la página 445.
- Volver a enlazar clips con archivos de contenidos Consulte [Volver a enlazar clips con archivos de contenido](#) en la página 446.
- Gestionar varias bibliotecas, incluso copiar y trasladar ítems entre bibliotecas. Consulte [Visión general de la gestión de bibliotecas](#) en la página 457.
- Crear archivos de cámara para guardar los contenidos de su cámara o videocámara como copias de seguridad disponibles inmediatamente en cualquier ordenador. Consulte [Crear y gestionar archivos de cámara](#) en la página 461.

Importar contenido de cámaras, un disco de almacenamiento externo u otro dispositivo también se considera generalmente una forma de gestión de contenido. Consulte [Visión general de importar contenido](#) en la página 24.

Actualizar proyectos y eventos a Final Cut Pro 10.1

Final Cut Pro 10.1 incluye algunos cambios fundamentales que le permitirán acelerar su trabajo próximamente. En Final Cut Pro 10.1, los eventos y los proyectos se organizan dentro de bibliotecas (para más información, consulte [¿Qué son las bibliotecas?](#) en la página 18). Para trabajar con proyectos y eventos creados en versiones anteriores de Final Cut Pro X, deberá actualizarlos a la versión 10.1. Puede actualizar los proyectos y eventos existentes al abrir Final Cut Pro 10.1 por primera vez, o también puede hacerlo más tarde.

Para obtener más información, consulte Final Cut Pro X 10.1: Preguntas frecuentes sobre bibliotecas en http://support.apple.com/kb/HT5958?viewlocale=es_ES.

Importante: Es recomendable hacer una copia de seguridad de sus archivos antes de actualizarlos al nuevo formato de manera permanente. Tras la actualización de sus proyectos y eventos a Final Cut Pro 10.1, estos no podrán ser utilizados con versiones anteriores de Final Cut Pro. Hacer una copia de seguridad de su versión actual de la aplicación Final Cut Pro le permitirá trasladar sus archivos a otro Mac y continuar trabajando con ellos utilizando la versión 10.0.9 de Final Cut Pro si lo desea. Para obtener más información acerca de la realización de copias de seguridad de sus archivos y la aplicación Final Cut Pro, consulte “Final Cut Pro X 10.1: Cómo realizar una copia de seguridad de los archivos importantes antes de actualizar la aplicación” en el sitio web http://support.apple.com/kb/HT5550?viewlocale=es_ES y visite el sitio web de soporte técnico de Final Cut Pro en <http://www.apple.com/es/support/finalcutpro>.

Al actualizar proyectos y eventos, Final Cut Pro efectúa las siguientes operaciones:

- Por cada volumen conectado que contenga carpetas que se llamen “Proyectos de Final Cut” o “Eventos de Final Cut”, Final Cut Pro crea una biblioteca nueva con el mismo nombre que el del volumen. Los proyectos y eventos existentes se trasladan a la biblioteca nueva.
- Recopila los proyectos de cada volumen conectado en un evento nuevo llamado “Proyectos actualizados” y coloca dicho evento en una biblioteca recién creada para ese volumen.
- Crea palabras clave para las carpetas de proyecto. Si tenía carpetas de proyecto en la “Biblioteca de proyectos” antes de la actualización, los nombres de esas carpetas se asignan como palabras clave a los proyectos que hay dentro de ellas.
- Copia todos los clips compuestos o clips Multicam de otros volúmenes a la biblioteca actual. Todo esto hace que la nueva biblioteca sea autosuficiente.

- Crea una carpeta llamada Final Cut External Media en cada volumen que albergue contenido de eventos que haya sido enlazado a un evento o proyecto de otro volumen. Tras la actualización, puede usar el comando Consolidar para copiar el contenido enlazado al mismo volumen que alberga el evento que lo enlaza.
- Pregunta si desea trasladar los archivos de proyectos y eventos antiguos a la papelera una vez se haya completado la actualización. Si decide trasladarlos a la papelera y necesita volver a usarlos por algún motivo, es posible restaurarlos a su ubicación original con el siguiente comando del Finder: Archivo > Sacar de la papelera. Sin embargo, después de haber vaciado la papelera, los archivos de proyectos y eventos eliminados no se pueden restaurar.

Nota: Los archivos de contenido multimedia no se trasladan nunca a la papelera ni se eliminan.

Seleccionar opciones para actualizar proyectos y eventos

Si tiene proyectos y eventos existentes en Final Cut Pro, se le ofrecen distintas opciones para actualizarlos al abrir Final Cut Pro 10.1 por primera vez.

En la ventana que aparece, seleccione una de las siguientes opciones:

- **Actualizar todo:** Haga clic en “Actualizar todo” para permitir que Final Cut Pro organice los proyectos y eventos existentes en bibliotecas. Esta es la opción más sencilla. Los proyectos y eventos de cada volumen se combinan en una única biblioteca para ese volumen. Tras la actualización, quizá desee organizar las bibliotecas y eventos para que se adapten a su método personal de trabajo. Para obtener más información, consulte [Visión general de organización de bibliotecas](#) en la página 59.
- **Actualizar más tarde:** Si no ha decidido cómo proceder, puede posponer la actualización. Cuando seleccione esta opción, se creará una biblioteca nueva. Puede empezar a utilizar Final Cut Pro 10.1 inmediatamente para crear eventos y proyectos nuevos. Siempre puede actualizar los eventos y proyectos en otro momento si selecciona Archivo > Actualizar proyectos y eventos.
- **Localizar:** Si ha estado utilizando ubicaciones SAN en un volumen Xsan, puede hacer clic en Localizar para navegar a las carpetas de ubicación SAN y actualizarlas. Puede seleccionar un volumen, una ubicación SAN o cualquier carpeta que contenga una carpeta Final Cut Projects o Final Cut Events y actualizarlos. Esto crea una biblioteca nueva al lado de la carpeta donde se ubicaban los proyectos y eventos originales. Se puede hacer esta actualización manual en cualquier momento; por ejemplo, puede ocurrir que una ubicación SAN no esté conectada en el momento en que abra Final Cut Pro 10.1 por primera vez.

Durante el proceso de actualización, Final Cut Pro le pregunta si desea trasladar las versiones antiguas de los proyectos y eventos actualizados a la papelera. Si decide hacerlo y necesita volver a usarlos por algún motivo (por ejemplo, si tiene varios usuarios en su sistema que no hayan realizado la actualización), es posible restaurarlos a su ubicación original abriendo la papelera, seleccionando los archivos y haciendo clic en Archivo > Sacar de la papelera. Sin embargo, después de haber vaciado la papelera, los proyectos y eventos eliminados no se pueden restaurar.

Nota: Para las ubicaciones SAN no es posible utilizar el comando “Sacar de la papelera”.

Actualizar proyectos y eventos manualmente

Existen varias circunstancias en las que podría necesitar actualizar eventos y proyectos tras la actualización inicial, como en los casos siguientes:

- Eventos y proyectos de volúmenes que no estaban conectados durante la actualización inicial, o eventos y proyectos en ubicaciones SAN
- Eventos y proyectos que no estaban almacenados a nivel de raíz en los volúmenes conectados

- Proyectos, eventos o conjuntos de eventos que no estaban en línea en caso de usar la aplicación Event Manager X de Intelligent Assistance
- Todos los proyectos y eventos, si hizo clic en “Actualizar más tarde” cuando se le presentaron las opciones de actualización

Puede actualizar estos proyectos y eventos en cualquier momento.

- 1 Si es necesario, conecte los volúmenes que contengan los proyectos y eventos que desea actualizar y, a continuación, abra Final Cut Pro.
- 2 Seleccione Archivo > Actualizar proyectos y eventos.
- 3 Cuando aparezca la ventana de actualización, haga clic en una de las opciones de actualización descritas anteriormente en “Seleccionar opciones para actualizar proyectos y eventos”.

Puede renombrar las bibliotecas y arrastrar eventos de una biblioteca a otra. También puede crear bibliotecas nuevas a partir de una colección de eventos. Para obtener más información, consulte [Crear una biblioteca nueva](#) en la página 457 e [Copiar o mover ítems de una biblioteca a otra y de un disco duro a otro](#) en la página 458.

Durante el proceso de actualización, Final Cut Pro no copia automáticamente el contenido de un volumen a otro (con el fin de evitar las copias innecesarias). Por lo tanto, para empezar con buen pie tras la actualización, se recomienda consolidar los archivos de contenido fuente para cada una de las bibliotecas en una ubicación lógica de su disco duro o red. Para obtener más información, consulte [Consolidar proyectos, eventos y bibliotecas](#) en la página 448.)

Gestionar los archivos de contenido

Ver la información de un clip

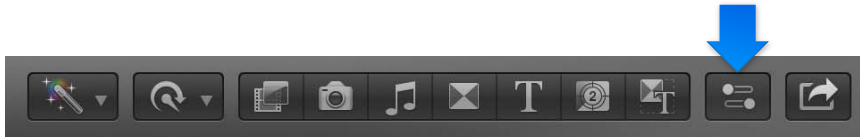
El inspector de información proporciona un resumen de la información de un clip. En él se puede ver información de estado sobre el archivo de contenido original de un clip, incluida su ubicación, las representaciones del contenido disponibles para el archivo, el evento en el que se encuentra el clip y el evento al que el clip referencia.



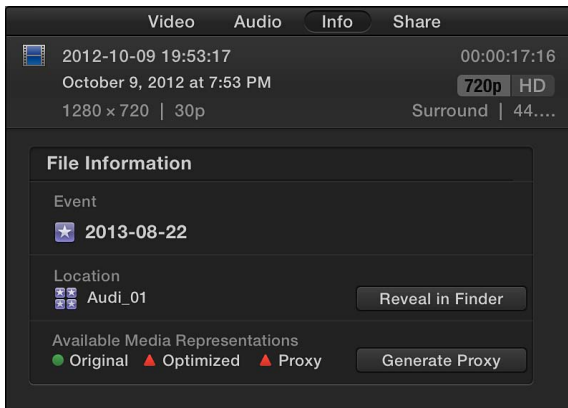
Ver la información de un clip

- 1 Seleccione un clip en el explorador o la línea de tiempo.

- 2 Para abrir el inspector de información, haga clic en el botón Inspector de la barra de herramientas (que se muestra debajo) y haga clic en el botón Información de la parte superior del panel que aparece.



- 3 En el inspector de información, desplácese hacia abajo para ver la sección de información de archivo.



Para obtener información sobre el uso de contenidos optimizados o proxy para la reproducción, consulte [Controlar la calidad de reproducción y el rendimiento](#) en la página 89. Para obtener información más general acerca de los contenidos optimizados y proxy, consulte [Gestionar archivos multimedia optimizados y proxy](#) en la página 450.

Localizar archivos de contenido fuente

Puede encontrar el archivo de contenido fuente (en el disco duro) de cualquier clip de la biblioteca.

Localizar el archivo de contenido fuente de un clip de evento

- 1 Si no ve la lista de bibliotecas, haga clic en el botón situado en la esquina inferior izquierda del explorador.



- 2 En la lista de bibliotecas, seleccione el evento que contiene el clip.
- 3 Seleccione el clip en el explorador.
- 4 Seleccione Archivo > Mostrar en el Finder (o pulse Mayúsculas + Comando + R).
Se abre una ventana del Finder con el archivo de contenido fuente seleccionado.

También puede encontrar el evento fuente de cualquier clip de la línea de tiempo rápidamente. Para obtener más información, consulte [Buscar el clip fuente de uno de los clips de la línea de tiempo](#) en la página 122.

Volver a enlazar clips con archivos de contenido

En Final Cut Pro, los clips representan los contenidos, pero no son los archivos de contenido propiamente dichos. Final Cut Pro registra automáticamente los enlaces entre los clips y los archivos de contenido. Sin embargo, es posible que en alguna ocasión deba volver a enlazar manualmente los clips con los archivos de contenido.

Un escenario corriente en el que hay que volver a enlazar es cuando los archivos de contenido hayan sido modificados o vueltos a crear fuera de su copia de Final Cut Pro. Por ejemplo, si envía archivos fuera para aplicar corrección de color, es posible que deba volver a enlazar los clips del evento a las versiones de los archivos con la corrección de color aplicada cuando las reciba.

Otro caso que puede requerir volver a enlazar manualmente es que se hayan perdido archivos de contenido. Por ejemplo, si se trasladan o renombran archivos enlazados externamente en el Finder, o se traslada un evento o un proyecto a una ubicación diferente, será necesario volver a enlazar los clips del evento o proyecto (que aparecen como fotogramas rojos con triángulos de alerta amarillos) con los archivos.

En cualquiera de estos casos, al volver a enlazar manualmente se consigue que los clips de Final Cut Pro se conecten a los archivos correctos en el disco duro. Los metadatos de los clips vueltos a enlazar permanecen inalterados.

Los nuevos (vueltos a enlazar) archivos pueden tener diferente resolución y códec que los archivos originales, pero deben ser del mismo tipo de contenido. (Dicho de otro modo, no se puede volver a enlazar un clip de vídeo con un archivo de audio.) Los archivos vueltos a enlazar deben tener también la misma frecuencia de fotogramas y canales de audio similares que los archivos originales.

Los nuevos (vueltos a enlazar) archivos pueden ser también versiones recortadas de los archivos originales, pero deben ser lo suficientemente largos como para cubrir todos los clips relacionados con los archivos.

Cuando se vuelven a enlazar clips con archivos de contenido del disco duro, todas las instancias de clips en la biblioteca actual (incluidos los de otros proyectos o eventos) se actualizan para enlazar con los nuevos archivos de contenido. En otras palabras, si se ha utilizado un clip en varios proyectos o eventos, cada uno de dichos proyectos o eventos se vuelve a enlazar con el nuevo archivo de contenido.

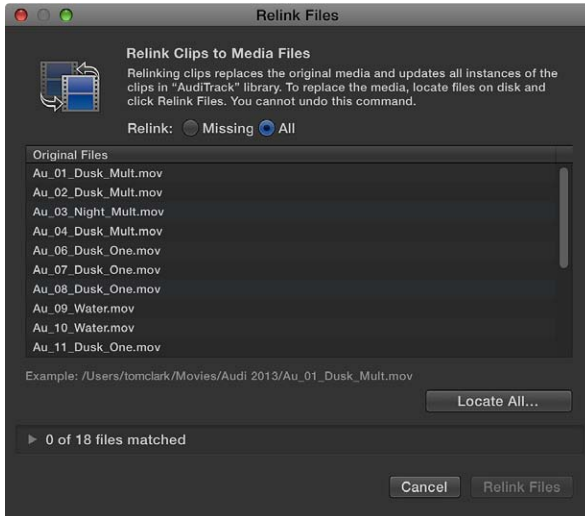
Nota: No es posible deshacer el comando “Volver a enlazar archivos”.

Volver a enlazar clips con archivos de contenido

- 1 Realice una de las siguientes operaciones:
 - En el explorador la línea de tiempo, seleccione los clips o proyectos que contengan los clips que desea volver a enlazar.
 - En la lista de bibliotecas, seleccione un evento o una biblioteca completa que contenga los clips que desea volver a enlazar.
 - En la línea de tiempo, seleccione los clips que desea volver a enlazar.
- 2 Seleccione Archivo > Volver a enlazar archivos.

Aparece la ventana “Volver a enlazar archivos”. Por omisión, esta ventana muestra únicamente clips o eventos no encontrados.

3 Si desea mostrar todos los ítems en la selección, haga clic en Todos.

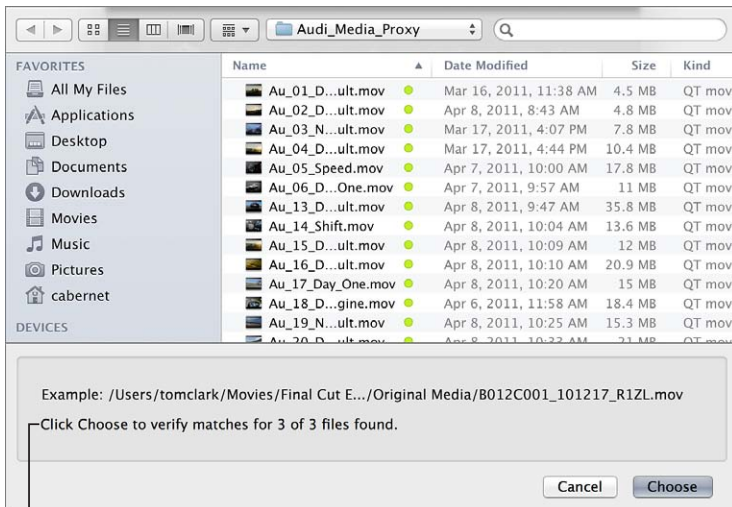


4 Realice una de las siguientes operaciones:

- *Para localizar todos los archivos coincidentes:* Haga clic en “Localizar todo”.
- *Para localizar algunos de los archivos coincidentes:* Seleccione ítems en la lista y haga clic en “Localizar selección”.

5 En la ventana que aparece, navegue hasta uno de los archivos con los que desea enlazar o hasta la carpeta que lo contiene.

El texto en la parte inferior de la ventana indica cuántas coincidencias potenciales con ítems de la lista original se han hallado (basándose solo en los nombres de archivo).



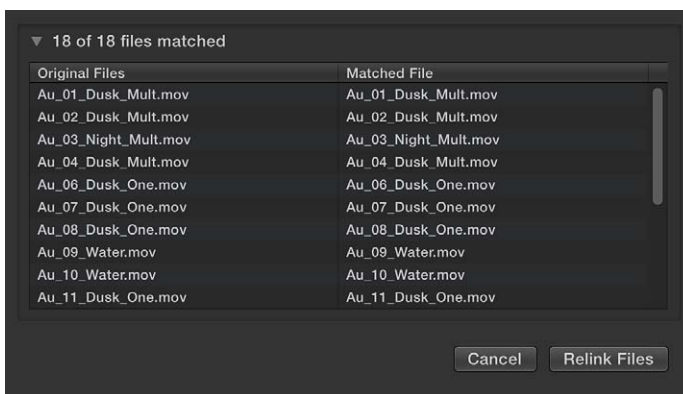
Text indicates how many matches were found.

Nota: Final Cut Pro identifica las coincidencias basándose en la proximidad en la estructura de directorios y en los nombres de archivo relacionados. Por ejemplo, si los archivos originales estaban en dos carpetas adyacentes, Final Cut Pro busca en carpetas adyacentes a la carpeta que contiene el archivo seleccionado y vuelve a enlazar todos los archivos coincidentes en la ruta relativa. Si los archivos originales se llamaban Archivo1, Archivo2, Archivo3 y así sucesivamente, y ha seleccionado volver a conectar con un archivo llamado Archivo1_A, Final Cut Pro busca archivos llamados Archivo2_A, Archivo3_A y así sucesivamente, para volver a enlazar con los restantes ítems de la lista.

6 Haga clic en Seleccionar.

Final Cut Pro analiza los archivos para confirmar que todos los atributos (además del nombre de archivo) coinciden con los ítems de la selección original. Los resultados del análisis se muestran bajo la lista de archivos originales (por ejemplo, “3 de 3 archivos coincidentes”).

7 Haga clic en el triángulo desplegable situado junto a los resultados del análisis para mostrar una lista de los archivos antiguos (a la izquierda) y los nuevos archivos coincidentes (a la derecha).



Si un archivo se considera coincidente de forma incorrecta, selecciónelo en la lista y pulse Suprimir. El ítem vuelve a ser colocado en la lista original en la parte superior de la ventana “Volver a enlazar archivos”.

Los ítems sin coincidencias permanecen en la lista original anterior. Puede continuar localizándolas si las selecciona y repite los pasos del 4 al 6.

8 Para enlazar los clips del evento con los nuevos archivos de contenido, haga clic en “Volver a enlazar archivos”.

Todos los clips coincidentes (incluidos los de otros proyectos o eventos) se actualizan para enlazar con los nuevos archivos de contenido.

Consolidar proyectos, eventos y bibliotecas

Durante la creación de un proyecto, podría utilizar archivos de contenido de una variedad de ubicaciones, incluido el ordenador local y dispositivos de almacenamiento externos. Si el contenido usado en un proyecto, un evento o una biblioteca se encuentra en varias carpetas o varios discos duros, puede consolidarlo en una sola ubicación (en un dispositivo de almacenamiento). Este proceso facilita la archivación y el acceso de otros usuarios al contenido (si se utiliza almacenamiento compartido, por ejemplo).

El comando Consolidar coloca los archivos en la ubicación de almacenamiento actual de la biblioteca. Puede ver y establecer ubicaciones de almacenamiento para el contenido, los archivos de la caché y los archivos de copia de seguridad de la biblioteca mediante el inspector de propiedades de la biblioteca. Para obtener más información, consulte [Gestionar ubicaciones de almacenamiento](#) en la página 460.

El comando Consolidar sigue las normas siguientes:

- Cuando consolida archivos *fuera de* una biblioteca hacia una carpeta externa, los archivos se eliminan.
- Cuando consolida archivos *dentro de* una biblioteca desde una carpeta externa, o de una carpeta externa a otra, los archivos se copian.

Estas normas evitan la aparición de enlaces rotos de otras bibliotecas.

Nota: Si el contenido ya es externo, y no hay otras bibliotecas que lo utilicen, puede eliminar manualmente el contenido original tras la consolidación, para ahorrar espacio de almacenamiento.

Recopilar los archivos de contenido fuente de una biblioteca, evento o proyecto en una sola ubicación

- 1 Si no ve la lista de bibliotecas, haga clic en el botón situado en la esquina inferior izquierda del explorador.



- 2 Para seleccionar los archivos que desea consolidar, realice una de las siguientes operaciones:
 - Seleccione una biblioteca en la lista Bibliotecas.
 - Seleccione uno o más eventos en la lista de bibliotecas.
 - Seleccione un evento en la lista de bibliotecas y, a continuación, seleccione uno o más proyectos en el explorador.
- 3 Seleccione Archivo > Consolidar [ítem].
- 4 En la ventana que aparecerá, confirme la biblioteca en la que desea consolidar los archivos.
- 5 Si desea incluir contenido optimizado o proxy, seleccione las casillas correspondientes en la ventana que aparecerá.
- 6 Haga clic en Aceptar.

Final Cut Pro copia el contenido en la ubicación de almacenamiento actual de la biblioteca. Para ver o cambiar las ubicaciones de almacenamiento de la biblioteca, consulte [Gestionar ubicaciones de almacenamiento](#) en la página 460.

Si aparece un mensaje informando de que no hay nada que consolidar, quiere decir que todos sus archivos de contenido están ya consolidados en una ubicación, en un dispositivo de almacenamiento.

Nota: Si ha personalizado efectos, transiciones, títulos, generadores o temas de Final Cut Pro tiene que hacer copia de seguridad manualmente y mover la carpeta Motion Templates a la carpeta Películas. Del mismo modo, debe realizar un seguimiento de los efectos de terceros y moverlos de forma manual, ya que estos no se gestionan en la biblioteca de Final Cut Pro.

Realizar una copia de seguridad de proyectos, eventos y bibliotecas

Realizar copias de seguridad de su trabajo y su contenido de manera periódica es una parte esencial del flujo de trabajo. Algunas personas hacen copia de seguridad diariamente o semanalmente; otras, cuando se termina un proyecto. Para proteger sus contenidos, le recomendamos que realice copia de seguridad en una partición o dispositivo de almacenamiento diferente del que está usando para almacenar los archivos de contenido usados con Final Cut Pro.

Final Cut Pro proporciona herramientas tanto automáticas como manuales que le permiten:

- Realizar una copia de seguridad de proyectos, eventos y bibliotecas de forma manual. Consulte [Copiar o mover ítems de una biblioteca a otra y de un disco duro a otro](#) en la página 458.
- Activar copias de seguridad automáticas de la parte de la base de datos correspondiente a las bibliotecas de Final Cut Pro. Consulte [Restaurar una biblioteca a partir de copias de seguridad automáticas](#) en la página 80 y [Gestionar ubicaciones de almacenamiento](#) en la página 460.
- Efectuar copias de seguridad de los proyectos duplicándolos como instantánea. Consulte [Duplicar proyectos y clips](#) en la página 67.
- Recopilar los archivos de contenido fuente de una biblioteca, evento o proyecto en una sola ubicación. Consulte [Consolidar proyectos, eventos y bibliotecas](#) en la página 448.

Importante: Cuando importa contenido en Final Cut Pro, puede seleccionar la opción “Dejar los archivos en su ubicación” para enlazar los archivos en su ubicación actual en vez de copiarlos a la biblioteca. En ese caso, Final Cut Pro crea *enlaces simbólicos*, que son archivos especiales que apuntan a los archivos de contenido. Cuando copia o traslada clips entre eventos, Final Cut Pro copia o traslada solo los enlaces simbólicos (no los archivos de contenido original). Para reemplazar los enlaces simbólicos con los archivos de contenido fuente propiamente dichos, seleccione los eventos y haga clic en Archivo > Consolidar archivos de evento. Para obtener información sobre los archivos y los clips, consulte [Archivos de contenido y clips](#) en la página 23.

Nota: Si ha personalizado efectos, transiciones, títulos, generadores o temas de Final Cut Pro tiene que hacer copia de seguridad manualmente y mover la carpeta Motion Templates a la carpeta Películas. Del mismo modo, debe realizar un seguimiento de los efectos de terceros y moverlos de forma manual, ya que estos no se gestionan en la biblioteca de Final Cut Pro.

Gestionar archivos multimedia optimizados y proxy

Final Cut Pro puede reproducir contenidos de muchos formatos diferentes. Para obtener una lista completa, consulte [Formatos de contenido compatibles](#) en la página 49. Final Cut Pro ofrece también opciones para transcodificar los contenidos (convirtiéndolos a un formato diferente o cambiando sus ajustes) a fin de adecuarlos para su edición.

- *Crear contenido optimizado:* Esta opción transcodifica vídeo al formato de códec Apple ProRes 422, que proporciona mejor rendimiento durante la edición, tiempos de renderización más rápidos y mejor calidad de color para composición. Si el formato de cámara original se puede editar con buen rendimiento, esta opción aparece atenuada.
- *Crear contenido proxy:* Esta opción crea archivos proxy de vídeo e imágenes fijas. El vídeo se transcodifica al formato de códec Apple ProRes 422 Proxy, que proporciona archivos de alta calidad útiles para la edición sin conexión con el tamaño de fotogramas, la velocidad de fotogramas y las proporciones originales. Final Cut Pro crea versiones proxy de calidad media (a mitad de resolución) que aumentan el rendimiento de la edición. Los archivos proxy de vídeo suelen ocupar considerablemente menos espacio de almacenamiento que los archivos optimizados, lo que le permite trabajar en un ordenador portátil en lugar de uno de escritorio con bastante más memoria y potencia de procesamiento. Las imágenes fijas se transcodifican tanto a archivos JPEG (si el archivo original no tiene información de canal alfa) como a archivos PNG (si el archivo tiene información de canal alfa). Los archivos proxy de imágenes fijas facilitan un procesamiento y una renderización más rápidos cuando la imagen original es muy grande.

Nota: Para conseguir mejor rendimiento en importación y reproducción, Final Cut Pro transcodifica automáticamente todos los archivos de audio MP3 en archivos de audio WAV. Al transcodificar archivos, Final Cut Pro siempre conserva el contenido original para uso futuro.

Puede crear contenido proxy y optimizado durante el proceso de importación, o usando el explorador, después de que el contenido haya sido importado. También se puede crear un archivo proxy para un clip usando el inspector de información. Una vez finalizada la transcodificación, los archivos optimizados y proxy se almacenan en la biblioteca de Final Cut Pro o en una ubicación externa que puede definir en el inspector de la biblioteca. Para obtener más información, consulte [Gestionar ubicaciones de almacenamiento](#) en la página 460.

Para controlar si Final Cut Pro muestra en el visor contenidos optimizados, proxy u originales, y si la reproducción de vídeo está optimizada en su calidad o rendimiento, seleccione las opciones correspondientes en el menú desplegable "Opciones del visor" situado en la esquina superior derecha del visor. Para obtener más información, consulte [Controlar la calidad de reproducción y el rendimiento](#) en la página 89.

Importante: Si utiliza contenido proxy para la reproducción, asegúrese de volver al contenido optimizado/original antes de compartir el proyecto. Con ello se garantiza la calidad más alta del archivo exportado. Para obtener más información, consulte [Compartir proyectos, clips e intervalos](#) en la página 422.

Crear archivos optimizados y proxy durante la importación

Durante la importación, Final Cut Pro crea un archivo alias que apunta al archivo de contenido en su ubicación original o bien crea una copia del archivo de contenido original. Una vez importados los archivos, se realiza en segundo plano la transcodificación, optimización y análisis de los mismos.

1 Realice una de las siguientes operaciones:

- *Para importar un archivo desde un dispositivo de almacenamiento o de grabación compatible basado en archivos o desde el ordenador:* Conecte el dispositivo al ordenador, enciéndalo, seleccione Archivo > Importar > Contenido (o pulse Comando + I), desplácese hasta el contenido que desea importar, selecciónelo y haga clic en Importar.
- *Para importar un archivo desde una videocámara de cinta:* Conecte el dispositivo al ordenador, encienda el dispositivo y ajústelo a modo VTR o VCR. A continuación, seleccione Archivo > Importar > Contenido, y haga clic en Importar.
- *Para importar desde un archivo:* Seleccione Archivo > Importar > Contenido. Seleccione un archivo de cámara en la lista de la izquierda, haga clic en "Abrir archivo", desplácese hasta los archivos que desea importar y haga clic en Importar.

Para obtener más información, consulte [Visión general de importar contenido](#) en la página 24.

2 En la ventana que aparece, seleccione cómo desea organizar los contenidos importados en su biblioteca:

- *Para añadir los contenidos importados a un evento existente:* Seleccione "Añadir a evento existente" y elija el evento en el menú desplegable.
- *Para crear un nuevo evento:* Seleccione "Crear evento nuevo en" y use el menú desplegable para elegir la biblioteca en la cual desea crear el evento; a continuación, escriba un nombre (por ejemplo, "Boda de Juan y Eva") en el campo de texto.

Para obtener más información sobre los eventos, consulte [Visión general de organización de bibliotecas](#) en la página 59.

3 Seleccione una ubicación para almacenar los archivos de contenido:

- *Para copiar los archivos en la biblioteca actual:* Seleccione “Copiar en la biblioteca” para duplicar los archivos y colocar las copias en la ubicación de almacenamiento de la biblioteca actual. Puede definir ubicaciones de almacenamiento para cada una de sus bibliotecas usando el inspector de propiedades de biblioteca. Para obtener más información, consulte [Gestionar ubicaciones de almacenamiento](#) en la página 460.

- *Para enlazar los archivos a su ubicación actual:* Seleccione “Dejar los archivos en su ubicación”.

Nota: Si selecciona esta opción, Final Cut Pro crea *enlaces simbólicos*, que son archivos especiales que apuntan a los archivos de contenido. Si posteriormente copia o traslada clips entre eventos, Final Cut Pro copia o traslada solo los enlaces simbólicos (no los archivos de contenido original). Para reemplazar los enlaces simbólicos con los archivos de contenido fuente propiamente dichos, seleccione los eventos y haga clic en Archivo > Consolidar archivos de evento. Para obtener información sobre los archivos y los clips, consulte [Archivos de contenido y clips](#) en la página 23.

4 Seleccione una o ambas opciones de transcodificación.

Final Cut Pro transcodificará los archivos en segundo plano, una vez se haya completado el proceso de importación.

5 Haga clic en Importar.

La importación puede tardar un rato, dependiendo de la opción que haya seleccionado en el paso 3. Puede ver el estado de todos los procesos ejecutándose actualmente en segundo plano en la ventana “Tareas en segundo plano”.

Crear archivos optimizados y proxy tras la importación

- 1 Haga Control + clic en uno o más clips del explorador y seleccione “Transcodificar contenido” en el menú de función rápida.
- 2 En la ventana que aparece, seleccione la opción “Crear contenido optimizado”, la opción “Crear contenido proxy” o ambas, y haga clic en Aceptar.

Nota: Si el formato de cámara original se puede editar con buen rendimiento, la opción “Crear contenido optimizado” aparece atenuada.

El proceso de transcodificación puede tardar un rato, en función de las opciones que haya seleccionado. Puede ver el estado de todos los procesos ejecutándose actualmente en segundo plano en la ventana “Tareas en segundo plano”.

Nota: Los archivos de audio MP3 de proyectos creados con versiones de Final Cut Pro anteriores a la 10.0.4 e pueden transcodificar manualmente en archivos de audio WAV usando este proceso.

Crear archivos optimizados y proxy al arrastrar contenido para importarlo

Cuando se arrastra contenido desde el Finder a un evento o a la línea de tiempo de Final Cut Pro, es automáticamente organizado, transcodificado y analizado basándose en los ajustes de importación especificados en las preferencias de Final Cut Pro.

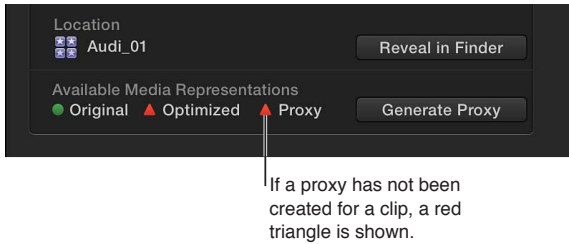
- 1 Para especificar los ajustes de importación, seleccione Final Cut Pro > Preferencias, haga clic en Importación y elija los ajustes de importación que desea aplicar al contenido.

Para obtener más información sobre los ajustes de importación, consulte [Preferencias de importación](#) en la página 472.

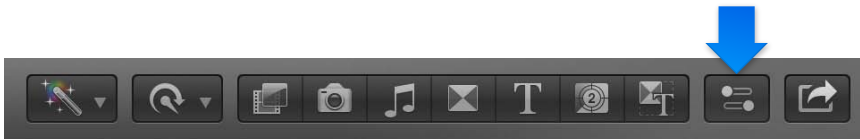
- 2 Para importar uno o más archivos, seleccione un archivo (o pulse Comando + clic en varios archivos) en el Finder y arrastre la selección a la línea de tiempo o a un evento de la lista Bibliotecas.

Generar un archivo proxy desde el inspector de información

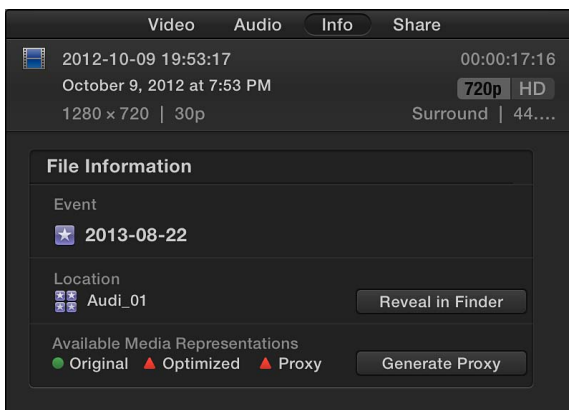
Puede crear un archivo proxy de un clip mediante el inspector de información. Puede comprobar si tiene el archivo proxy de un clip visualizando la información del clip en el inspector de información. Si el archivo que está viendo en el inspector de información no tiene un archivo proxy, verá un triángulo rojo.



- 1 Seleccione un clip en el explorador.
- 2 Para abrir el inspector de información, haga clic en el botón Inspector de la barra de herramientas (que se muestra debajo) y haga clic en el botón Información de la parte superior del panel que aparece.



- 3 Desplácese hacia abajo hasta la sección "Información del archivo" del inspector de información y haga clic en el botón "Generar proxy".



Se crea el archivo proxy y aparece un círculo verde junto al ítem proxy en la sección "Representaciones multimedia disponibles"; que indica que el archivo proxy para ese clip está disponible.

Para controlar si Final Cut Pro muestra el contenido proxy en el visor, seleccione una opción en el menú desplegable "Opciones del visor" en la esquina superior derecha del visor. Para obtener más información, consulte [Controlar la calidad de reproducción y el rendimiento](#) en la página 89.

Eliminar archivos optimizados o proxy

Es posible eliminar archivos de contenido optimizado o proxy en cualquier momento, independientemente de su lugar de almacenamiento. Los archivos de contenido originales no se suprimen, por lo que puede volver a generar archivos optimizados y proxy a partir del contenido original.

- 1 Realice una de las siguientes operaciones:
 - *Para eliminar archivos optimizados o proxy de uno o varios proyectos:* En el explorador, seleccione uno o más proyectos.
 - *Para eliminar archivos optimizados o proxy de uno o varios eventos:* En la lista Bibliotecas, seleccione uno o varios eventos de la misma biblioteca.
 - *Para eliminar archivos optimizados o proxy de una biblioteca:* Seleccione una biblioteca en la lista Bibliotecas.
- 2 Seleccione Archivo > Eliminar archivos de [ítem] generados.
- 3 En la ventana que aparecerá, seleccione cualquiera de las siguientes opciones:
 - Eliminar contenidos optimizados
 - Eliminar contenidos proxy
- 4 Haga clic en Aceptar.

Los archivos seleccionados se eliminan del dispositivo de almacenamiento.

Nota: El comando “Eliminar archivos de la biblioteca generados” es exclusivo entre los comandos de gestión de contenido de Final Cut Pro en el sentido de que afecta a contenido externo así como a contenido gestionado (en la biblioteca).

Gestionar archivos de renderización

La renderización es el proceso de crear archivos de renderización de vídeo y audio temporales para segmentos del proyecto que Final Cut Pro no puede reproducir en tiempo real. Cuando añade efectos, transiciones, generadores, títulos y otros ítems, es necesario renderizarlos para poder reproducirlos con alta calidad.

En la línea de tiempo, se muestra un indicador de renderización naranja encima de los clips que necesitan renderización.



Por omisión, la renderización en segundo plano comienza 5 segundos después de que deje de trabajar y mover el puntero en Final Cut Pro y continúa mientras trabaja con otra aplicación. Puede desactivar la renderización en segundo plano o configurar este ajuste en las preferencias de Final Cut Pro. También es posible comenzar la renderización manualmente de un proyecto o parte de él.

Los archivos de renderización se almacenan en la biblioteca de Final Cut Pro o en una ubicación externa que puede definir en el inspector de la biblioteca. Para obtener más información, consulte [Gestionar ubicaciones de almacenamiento](#) en la página 460.

A lo largo del tiempo, estos archivos se pueden acumular y ocupar espacio en disco. Si desea liberar espacio de almacenamiento, puede eliminar archivos de renderización no utilizados de los eventos seleccionados o eliminar todos los archivos de renderización de los proyectos o eventos seleccionados. También puede eliminar todos los archivos de renderización de una biblioteca concreta. Los archivos de contenido originales no se suprimen, por lo que puede volver a generar archivos de renderización a partir del contenido original.

Renderizar total o parcialmente un proyecto

En la línea de tiempo, las áreas de un proyecto que necesitan renderizarse tienen un indicador naranja.

Realice una de las siguientes operaciones:

- *Para renderizar una parte de un proyecto:* En la línea de tiempo, seleccione el clip o los clips que desea renderizar y elija Modificar > Renderizar selección (o pulse Control + R).

Nota: La selección debe ser una selección de clips, no una selección de intervalos.

- *Para renderizar todas las partes de un proyecto que lo necesitan:* Seleccione Modificar > Renderizar todo (o pulse Control + Mayúsculas + R).

Final Cut Pro renderiza las partes del proyecto que ha especificado y elimina el correspondiente indicador naranja. Puede ver el progreso de la renderización en la ventana "Tareas en segundo plano".

Eliminar archivos de renderización de un proyecto

- 1 Seleccione uno o más proyectos en el explorador.
- 2 Seleccione Archivo > Eliminar archivos del proyecto generados.
- 3 En la ventana que aparecerá, seleccione "Eliminar archivos de renderización" y haga clic en Aceptar.

Eliminar archivos de renderización de un evento

- 1 En la lista de bibliotecas, seleccione uno o más eventos en la misma biblioteca.
- 2 Seleccione Archivo > Eliminar archivos del evento generados.
- 3 En la ventana que aparecerá, seleccione "Eliminar archivos de renderización".
- 4 Seleccione si desea eliminar los archivos de renderización no usados o todos los archivos de renderización y, a continuación, haga clic en Aceptar.

Nota: Si opta por eliminar todos los archivos de renderización de un evento, también se suprimirán todos los archivos de renderización del proyecto de dicho evento.

Eliminar archivos de renderización de una biblioteca

- 1 Seleccione una biblioteca en la lista Bibliotecas.
- 2 Seleccione Archivo > Eliminar archivos de la biblioteca generados.
- 3 En la ventana que se abre, seleccione "Eliminar archivos de renderización".
- 4 Seleccione si desea eliminar los archivos de renderización no usados o todos los archivos de renderización y, a continuación, haga clic en Aceptar.

Ver las tareas en segundo plano

Muchas tareas de Final Cut Pro se realizan en segundo plano:

- Importación
- Transcodificación

- Optimización y análisis de audio y vídeo
- Renderización
- Compartir

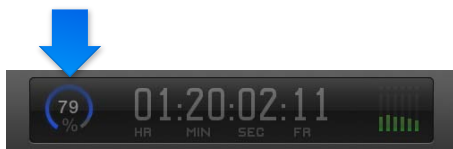
Final Cut Pro gestiona automáticamente las tareas en segundo plano, así que no hay que hacer nada para iniciarlas o ponerlas en pausa. Si desea ver el progreso de cualquiera de los procesos en segundo plano, puede abrir la ventana “Tareas en segundo plano.” En la ventana se muestran las tareas en ejecución y un porcentaje de su terminación.

Importante: Si utiliza activamente Final Cut Pro mientras se están ejecutando tareas en segundo plano, éstas serán puestas en pausa. Las tareas se reanudan cuando deja de utilizar Final Cut Pro.

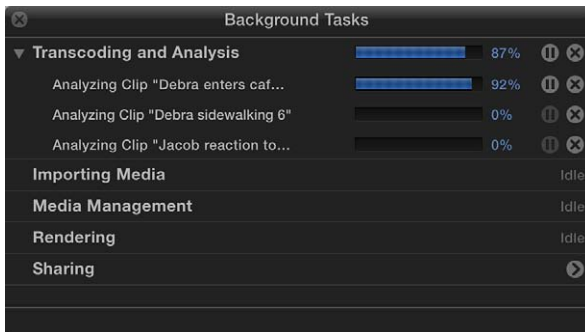
Ver las tareas que se están ejecutando en segundo plano

1 Realice una de las siguientes operaciones:

- Seleccione Ventana > Tareas en segundo plano (o pulse Comando + 9).
- En la barra de herramientas, haga clic en el botón “Tareas en segundo plano.”



2 Para ver las tareas que se están ejecutando en cada sección, haga clic en un triángulo desplegable.



Poner en pausa o reanudar una tarea en la ventana “Tareas en segundo plano”

- Haga clic en el botón Pausa (⏸) o en el botón Reanudar (▶).

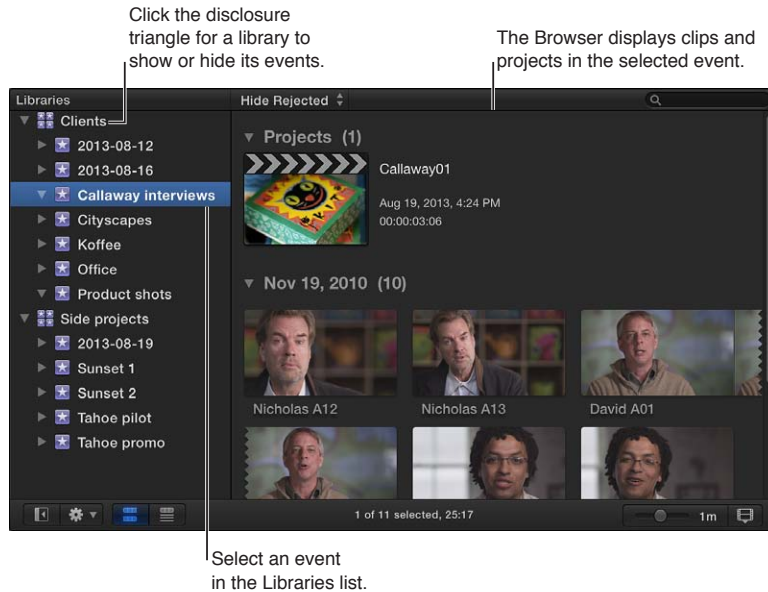
Cancelar una tarea en la ventana “Tareas en segundo plano”

- Haga clic en el botón Cancelar (⌫).

Gestionar bibliotecas

Visión general de la gestión de bibliotecas

Final Cut Pro le permite trabajar con varias bibliotecas. Resulta muy fácil copiar eventos y proyectos de una biblioteca a otra, lo cual facilita y ahorra tiempo al trasladar contenido, metadatos y trabajo creativo a otro sistema, para que pueda editarlo en un ordenador portátil, colaborar con otros editores o archivar sus proyectos y contenidos. Puede abrir y cerrar bibliotecas como sea necesario, y así no tener demasiadas bibliotecas abiertas a la vez.



También puede gestionar ubicaciones de almacenamiento de los archivos de contenido, los archivos de la caché y las copias de seguridad de las bases de datos biblioteca por biblioteca. Para obtener más información, consulte [Gestionar ubicaciones de almacenamiento](#) en la página 460.

Crear una biblioteca nueva

Puede crear bibliotecas nuevas (vacías) o crear bibliotecas a partir de eventos existentes. Por ejemplo, puede seleccionar varios eventos y copiarlos todos a una única biblioteca nueva seleccionando Archivo > Copiar eventos en la biblioteca > Nueva biblioteca.

Crear una biblioteca

- 1 Si no ve la lista de bibliotecas, haga clic en el botón situado en la esquina inferior izquierda del explorador.



- 2 Realice una de las siguientes operaciones:
 - *Para crear una biblioteca vacía:* Seleccione Archivo > Nueva > Biblioteca, y vaya a una ubicación de su disco duro en la que desee guardar la biblioteca.
 - *Para crear una biblioteca a partir de eventos existentes:* Seleccione uno o varios eventos de una biblioteca existente, y haga clic en Archivo > Copiar eventos en la biblioteca.

La biblioteca nueva aparecerá en la lista de bibliotecas.

Abrir y cerrar bibliotecas

Puede abrir y cerrar bibliotecas como sea necesario en la visualización como lista de bibliotecas, y así no tener demasiadas bibliotecas abiertas a la vez.


El comando “Cerrar biblioteca” es especialmente importante si desea desconectar un disco duro externo que contenga una biblioteca abierta.

Consejo: Para abrir bibliotecas concretas al abrir Final Cut Pro, pulse Opción + clic en el icono de aplicación de Final Cut Pro en el Dock, a continuación, seleccione una o varias bibliotecas en la lista y haga clic en Seleccionar. Para seleccionar más de una biblioteca: Haga Comando + clic en las bibliotecas de la lista.

Abrir o cerrar bibliotecas en la lista de bibliotecas

- 1 Si no ve la lista de bibliotecas, haga clic en el botón situado en la esquina inferior izquierda del explorador.



- 2 Realice una de las siguientes operaciones:
 - *Para abrir una biblioteca existente:* Seleccione Archivo > “Abrir biblioteca” y elija una biblioteca del submenú, o haga doble clic sobre una biblioteca en el Finder.
 - *Para cerrar una biblioteca:* Seleccione la biblioteca  en la lista de bibliotecas y elija Archivo > Cerrar biblioteca.

Copiar o mover ítems de una biblioteca a otra y de un disco duro a otro

Puede copiar o mover clips, proyectos o eventos enteros de una biblioteca a otra en el mismo disco duro o en discos duros distintos. Cuando *copia* un ítem de una biblioteca a otra, los archivos correspondientes se duplican en el disco que contiene la biblioteca de recepción. Cuando *mueve* un ítem de una biblioteca a otra, los archivos correspondientes se trasladan de un archivo de biblioteca al otro en el disco.

Para obtener más información acerca de copiar y mover ítems entre eventos de una misma biblioteca, consulte [Copiar o mover clips y proyectos de un evento a otro en la misma biblioteca](#) en la página 66.

A continuación se describen distintas maneras de usar esta función para mejorar su flujo de trabajo:

- Use varias bibliotecas en el mismo disco duro para organizar un gran número de proyectos activos y contenidos.
- Trabaje en su proyecto y archivos de contenido desde un Mac distinto que tenga Final Cut Pro instalado.
- Realice copias de seguridad del proyecto y sus archivos de contenido en un disco duro, un volumen de red u otro sistema de almacenamiento.
- Permita que diversos usuarios accedan al contenido de una carpeta externa o almacenamiento compartido.
- Libere espacio en el disco duro de su ordenador.

Nota: Si ha personalizado efectos, transiciones, títulos, generadores o temas de Final Cut Pro tiene que hacer copia de seguridad manualmente y mover la carpeta Motion Templates a la carpeta Películas. Del mismo modo, debe realizar un seguimiento de los efectos de terceros y moverlos de forma manual, ya que estos no se gestionan en la biblioteca de Final Cut Pro.


Copiar clips, proyectos o eventos de una biblioteca a otra

1 En la lista de bibliotecas, seleccione el evento que desea copiar, o seleccione el evento que contiene los clips o proyectos que desea copiar.

2 Si está copiando clips o proyectos, selecciónelos en el explorador.

Nota: No es posible seleccionar clips y proyectos a la vez.

3 Realice una de las siguientes operaciones:

- *Si la biblioteca que desea copiar está presente en la lista de bibliotecas:* Arrastre los ítems a la biblioteca. Si está copiando un evento, arrástrelo al icono de la biblioteca . Si está copiando clips y proyectos, arrástrelos al icono de un evento específico.
- *Si la biblioteca que desea copiar no está presente en la lista de bibliotecas:* Realice una de las siguientes operaciones:
 - Seleccione Archivo > "Abrir biblioteca" para abrirla en el submenú y siga las instrucciones detalladas anteriormente.
 - Seleccione Archivo > "Copiar [ítem] en la biblioteca" y elija la biblioteca en el submenú, o seleccione "Nueva biblioteca" para crear una biblioteca nueva y elija una ubicación para ella.

Si su selección abarca contenido optimizado o proxy, aparecerá una ventana con más opciones. Seleccione las casillas que desee para la copia del contenido optimizado o proxy y haga clic en Aceptar.


Trasladar clips, proyectos o eventos de una biblioteca a otra

1 En la lista de bibliotecas, seleccione el evento que desea mover, o seleccione el evento que contiene los clips o proyectos que desea trasladar.

2 Si está trasladando clips o proyectos, selecciónelos en el explorador.

Nota: No es posible seleccionar clips y proyectos a la vez.

3 Realice una de las siguientes operaciones:

- *Si la biblioteca a la que desea trasladar los ítems está presente en la lista de bibliotecas:* Con la tecla Comando pulsada, arrastre clips de una biblioteca a otra, comenzando primero a arrastrar y pulsando después la tecla Comando mientras arrastra. Si está copiando un evento, arrástrelo al icono de la biblioteca . Si está copiando clips y proyectos, arrástrelos al icono de un evento específico.
- *Si la biblioteca a la que desea trasladar los ítems no está presente en la lista de bibliotecas:* Realice una de las siguientes operaciones:
 - Seleccione Archivo > "Abrir biblioteca" para abrirla en el submenú y siga las instrucciones detalladas anteriormente.
 - Seleccione Archivo > "Trasladar [ítem] a la biblioteca" y elija la biblioteca en el submenú, o seleccione "Nueva biblioteca" para crear una biblioteca nueva y elija una ubicación para ella.

Si su selección abarca contenido optimizado o proxy, aparecerá una ventana con más opciones. Seleccione las casillas que desee para la copia del contenido optimizado o proxy y haga clic en Aceptar.

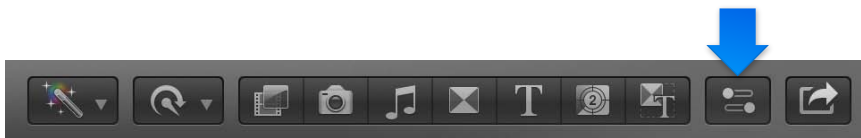
Importante: Cuando importa contenido en Final Cut Pro, puede seleccionar la opción “Dejar los archivos en su ubicación” para enlazar los archivos en su ubicación actual en vez de copiarlos a la biblioteca. En ese caso, Final Cut Pro crea *enlaces simbólicos*, que son archivos especiales que apuntan a los archivos de contenido. Cuando copia o traslada clips entre eventos, Final Cut Pro copia o traslada solo los enlaces simbólicos (no los archivos de contenido original). Para reemplazar los enlaces simbólicos con los archivos de contenido fuente propiamente dichos, seleccione los eventos y haga clic en Archivo > Consolidar archivos de evento. Para obtener información sobre los archivos y los clips, consulte [Archivos de contenido y clips](#) en la página 23.

Gestionar ubicaciones de almacenamiento

Puede definir las ubicaciones de almacenamiento de cada biblioteca. Puede ver y definir ubicaciones de almacenamiento para el contenido, los archivos de la caché y los archivos de copia de seguridad de las bibliotecas mediante el inspector de propiedades de la biblioteca. Puede almacenar estos archivos en la biblioteca o en carpetas externas de su elección. Asimismo, es posible agrupar todos los archivos como contenido gestionado dentro de la biblioteca para facilitar su transporte o archivación. Consulte [¿Qué son las bibliotecas?](#) en la página 18 para obtener más información acerca del contenido gestionado y externo.

Ver y definir ubicaciones de almacenamiento de la biblioteca

- 1 Seleccione una biblioteca en la lista Bibliotecas.
- 2 Para abrir el inspector de propiedades de la biblioteca, realice una de las siguientes operaciones:
 - Seleccione Archivo > Propiedades de la biblioteca (o pulse Control + Comando + J).
 - Haga clic en el botón Inspector de la barra de herramientas (mostrado abajo).



El inspector muestra los ajustes de las ubicaciones de almacenamiento de la biblioteca seleccionada. La sección “Ubicaciones de los contenidos multimedia” muestra una lista de dispositivos de almacenamiento de la biblioteca seleccionada, incluyendo la cantidad total de contenido original, optimizado y proxy almacenado en cada dispositivo. (Este es el contenido que se importó o generó previamente para la biblioteca seleccionada).

- 3 Para ver o cambiar ajustes de las ubicaciones de almacenamiento, haga clic en “Modificar ajustes”. Se muestra una ventana con tres menús desplegables que puede utilizar para ajustar las ubicaciones de almacenamiento. Por omisión, los archivos de contenido y de la caché se almacenan en la biblioteca, mientras que las copias de seguridad de la base de datos de la biblioteca se guarda en la carpeta Vídeos.
- 4 Para cambiar una ubicación de almacenamiento, elija Seleccionar en el menú desplegable apropiado, desplácese hasta una carpeta para la nueva ubicación de almacenamiento y haga clic en Seleccionar.
 - *Contenido*: establece la ubicación de los archivos importados, los archivos proxy y optimizados, y los archivos consolidados.
 - *Caché*: establece la ubicación de los archivos de renderización, los archivos de análisis, las imágenes en miniatura y los archivos de ondas de audio.
 - *Copias de seguridad*: establece la ubicación de las copias de seguridad de la base de datos de la biblioteca.

Si no desea que Final Cut Pro haga una copia de seguridad de la biblioteca, seleccione “No guardar” en el menú desplegable “Copias de seguridad”.

Nota: Por omisión, Final Cut Pro hace copias de seguridad de la biblioteca automáticamente cada 15 minutos. Las copias de seguridad incluyen la parte de la base de datos que corresponde solo a las bibliotecas, no a los archivos de contenido. Las copias de seguridad se guardan con la hora y la fecha en el nombre de archivo. Para abrir una copia de seguridad de una hora y fecha específicas y añadirla a la lista de bibliotecas actual en Final Cut Pro, seleccione Archivo > Abrir biblioteca > Desde copia de seguridad. Para obtener más información, consulte [Restaurar una biblioteca a partir de copias de seguridad automáticas](#) en la página 80.

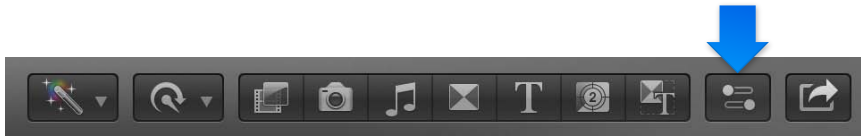
- 5 Cuando termine de ajustar las ubicaciones de almacenamiento, haga clic en Aceptar.

Final Cut Pro utiliza las nuevas ubicaciones de almacenamiento para futuras importaciones de archivos de contenido, archivos de la caché y copias de seguridad.

Importante: Los archivos de copia de seguridad y de contenido original permanecen en sus ubicaciones. Si ha cambiado la ubicación de almacenamiento de la caché, Final Cut Pro le ofrece la posibilidad de trasladar los archivos de renderización activos existentes y otros archivos de la caché (como imágenes en miniatura o archivos de onda de audio) a una nueva ubicación.

Consolidar archivos de contenido de una biblioteca

- 1 Seleccione una biblioteca en la lista Bibliotecas.
- 2 Para abrir el inspector de propiedades de la biblioteca, realice una de las siguientes operaciones:
 - Seleccione Archivo > Propiedades de la biblioteca (o pulse Control + Comando + J).
 - Haga clic en el botón Inspector de la barra de herramientas (mostrado abajo).



- 3 En el inspector de propiedades de la biblioteca, haga clic en Consolidar.
- 4 Si desea incluir contenido optimizado o proxy, seleccione las casillas correspondientes en la ventana que aparecerá y haga clic en Aceptar.

Final Cut Pro copia el contenido en el archivo de biblioteca seleccionado o en una ubicación de almacenamiento externa. Para ver o cambiar ubicaciones de almacenamiento de bibliotecas, consulte las instrucciones anteriores.

Para obtener más información sobre la consolidación de archivos de contenido [Consolidar proyectos, eventos y bibliotecas](#) en la página 448.

Crear y gestionar archivos de cámara

Puede crear un archivo de cámara (una copia de seguridad) de los contenidos de su cámara o videocámara. (Tenga en cuenta que no puede hacer un archivo con una señal de vídeo en directo, como la producida por una cámara iSight.) Para proteger sus contenidos, le recomendamos que guarde su archivo en un disco o una partición diferente del que usa para almacenar los archivos de contenido usados con Final Cut Pro.

Puesto que puede importar contenido en Final Cut Pro desde un archivo, archivar los contenidos del dispositivo puede ser útil si desea:

- Vaciar rápidamente el contenido de la cámara o videocámara para poder grabar más contenido inmediatamente, en lugar de esperar a importarlo en Final Cut Pro, que puede tardar un tiempo.

- Importar los contenidos archivados en varios ordenadores sin tener que conservarlos en la videocámara.
- Conservar un archivo navegable, de almacenamiento “casi en línea”, de los contenidos de una cámara sin tener que importar los contenidos en Final Cut Pro

Consulte [Acceder a contenido en un archivo o en una imagen de disco](#) en la página 43 para obtener información acerca de cómo importar contenidos en Final Cut Pro desde un archivo de cámara.

Archivar el contenido de una cámara o videocámara basada en archivo

- 1 Si desea guardar el archivo en un dispositivo de almacenamiento externo, conéctelo al ordenador.
- 2 Conecte la cámara o videocámara al ordenador usando el cable suministrado con ella y enciéndala.

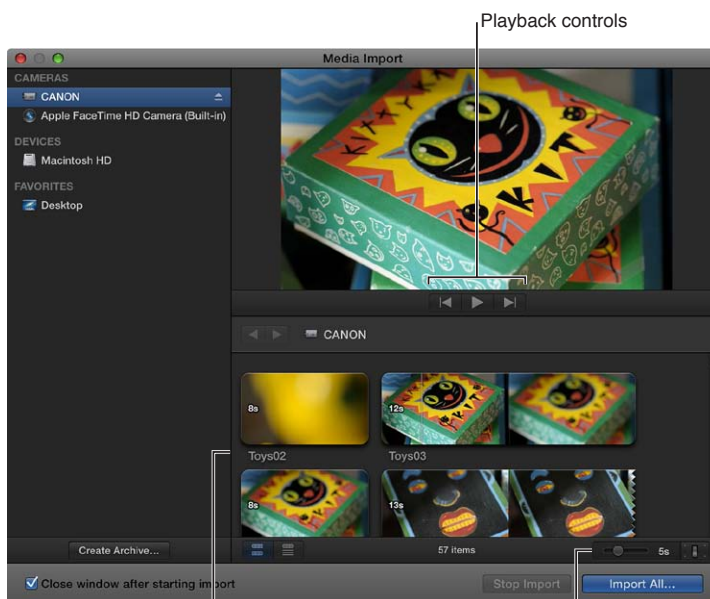
Si utiliza una videocámara, ajústela al modo PC Connect. El nombre de este modo de transferencia puede ser diferente en su dispositivo. La videocámara puede ponerse automáticamente en modo “conexión” si la pone en modo reproducción cuando está conectada al ordenador. Para más información, consulte la documentación de la videocámara.

Nota: Conectar una videocámara DVD al Mac puede hacer que se abra la aplicación Reproductor de DVD. Si esto sucede, cierre Reproductor de DVD.

- 3 En Final Cut Pro, haga clic en el botón “Importar contenido” situado en el extremo izquierdo de la barra de herramientas (o pulse Comando + I).



- 4 En la ventana “Importar contenido” que aparece, seleccione el dispositivo cuyo contenido desea archivar en la lista de cámaras de la izquierda.



The media on the device appears here.

Change the way clips appear using these controls.

- 5 Haga clic en el botón “Crear archivo comprimido” en la esquina inferior izquierda de la ventana.
- 6 En el campo “Crear archivo de cámara como”, escriba un nombre para el archivo.
- 7 Seleccione una ubicación para guardar el archivo en el menú desplegable Destino y haga clic en Aceptar.

Nota: Se recomienda que guarde su archivo en un disco o una partición diferente del que usa para almacenar los archivos de contenido usados con Final Cut Pro.

El archivo de cámara se almacena en el disco duro. Puede montar el archivo como si fuera una videocámara basada en archivo y navegar por su contenido, o importar el contenido del archivo de cámara en Final Cut Pro. Para obtener más información, consulte [Acceder a contenido en un archivo o en una imagen de disco](#) en la página 43.

Archivar el contenido de una cámara o videocámara basada en cinta

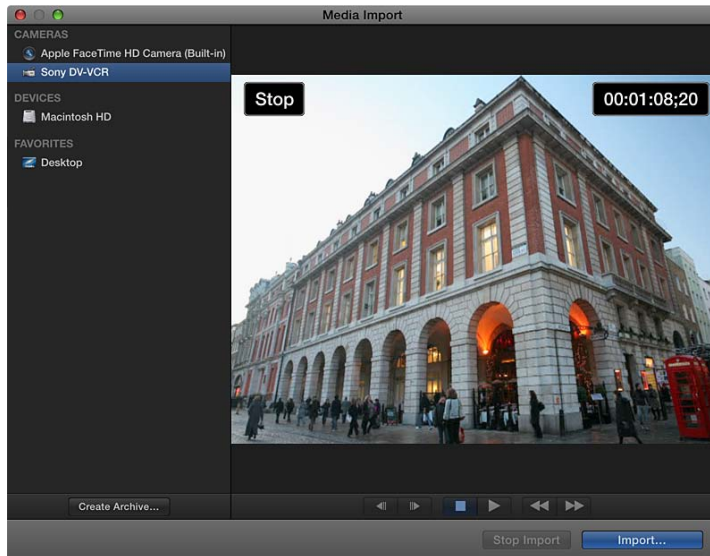
- 1 Si desea guardar el archivo en un dispositivo de almacenamiento externo, conéctelo al ordenador.
- 2 Conecte la cámara o videocámara al ordenador usando el cable suministrado con ella y enciéndala.

Si utiliza una videocámara, ajústela al modo PC Connect. El nombre de este modo de transferencia puede ser diferente en su dispositivo. La videocámara puede ponerse automáticamente en modo “conexión” si la pone en modo reproducción cuando está conectada al ordenador. Para más información, consulte la documentación de la videocámara.

- 3 En Final Cut Pro, realice una de las siguientes operaciones:
 - Seleccione Archivo > Importar > Contenido (o pulse Comando + I).
 - Haga clic en el botón “Importar contenido” situado en el extremo izquierdo de la barra de herramientas.



- 4 En la ventana “Importar contenido” que aparece, seleccione el dispositivo cuyo contenido desea archivar en la lista de cámaras de la izquierda.



- 5 Haga clic en el botón “Crear archivo comprimido” en la esquina inferior izquierda de la ventana.
- 6 En el campo “Crear archivo de cámara como”, escriba un nombre para el archivo.
- 7 Seleccione una ubicación para guardar el archivo en el menú desplegable Destino y haga clic en Aceptar.

Nota: Para proteger sus contenidos, le recomendamos que guarde su archivo en un disco o una partición diferente del que usa para almacenar los archivos de contenido usados con Final Cut Pro.

Final Cut Pro comienza a archivar desde la ubicación actual de la cinta. Continuará archivando hasta que se produzca alguno de los hechos siguientes:

- Se alcanza el final de la cinta.
- Detiene el proceso de archivo haciendo clic en “Detener importación” o en Cerrar (para cerrar la ventana “Importar contenido”).

El archivo de cámara se almacena en el disco duro. Puede montar el archivo como si fuera una videocámara basada en archivo y navegar por su contenido, o importar el contenido del archivo de cámara en Final Cut Pro. Para obtener más información, consulte [Acceder a contenido en un archivo o en una imagen de disco](#) en la página 43.

Trasladar o copiar un archivo de cámara

- 1 En el Finder, seleccione el archivo de cámara que desea trasladar o copiar.
- 2 Realice una de las siguientes operaciones:
 - *Para trasladar el archivo de cámara en el disco local:* Arrastre el archivo de cámara a una nueva ubicación.
 - *Para copiar el archivo de cámara en el disco local:* Mantenga pulsada la tecla Opción y arrastre el archivo de cámara a una nueva ubicación en el disco local.
 - *Para copiar el archivo de cámara a un dispositivo de almacenamiento externo:* Arrastre el archivo de cámara a una ubicación en el dispositivo de almacenamiento externo.

Eliminar un archivo de cámara

Los archivos de cámara son muy pequeños en comparación con otros archivos de contenido y a menudo no merece la pena eliminarlos. No obstante, se puede eliminar un archivo de cámara en cualquier momento.

- 1 En el Finder, seleccione el archivo de cámara.
- 2 Mantenga pulsada la tecla Control y seleccione “Trasladar a la papelera” en el menú desplegable que aparece.
- 3 Haga Control + clic o haga clic y mantenga pulsado el ratón en el icono de la papelera del Dock, y seleccione “Vaciar papelera” en el menú desplegable.




Importante: Al vaciar la papelera se elimina de forma permanente el archivo de cámara.

Soluciones a problemas habituales de gestión de contenidos




Iconos de alerta

Cuando vea marcos rojos y un triángulo de alerta amarillo en la línea de tiempo o en un evento, Final Cut Pro le está avisando de que no se encuentra parte del proyecto o del evento. Hay muchas razones por las que pueden no encontrarse clips, eventos, archivos de contenido y efectos: trasladar proyectos, eventos y archivos entre ordenadores, y gestionar activamente su contenido mediante el Finder, son dos razones comunes.





Final Cut Pro eventos y clips

Icono	Alerta	Descripción
	Evento no encontrado	El contenido de evento no está disponible. Puede ver esta alerta si ha trasladado un evento a la papelera, si ha trasladado un evento a otra ubicación, si ha trasladado un proyecto a otra ubicación o si ha trasladado los contenidos de otro proyecto.
	Clip no encontrado	Un clip usado en un proyecto o evento de Final Cut Pro no está disponible. Puede ver esta alerta si ha trasladado el clip a la papelera, si ha trasladado un clip (o evento), si ha trasladado un proyecto a otra ubicación o si ha consolidado los contenidos de otro proyecto.
	Cámara no encontrada	Una cámara que contiene archivos usados en Final Cut Pro no está conectado al sistema. Para evitar recibir esta alerta, cree una copia del contenido al importarlo. Consulte Organizar archivos durante la importación en la página 44.

Archivos de contenido

Icono	Alerta	Descripción
	Archivo no encontrado	Un archivo no está disponible en el Finder. Puede ver esta alerta si ha trasladado o renombrado un archivo en el Finder, si ha trasladado un evento o proyecto a otra ubicación o si ha consolidado los contenidos de otro proyecto.
	Archivo modificado	Un archivo de contenido ha sido modificado por una aplicación distinta de Final Cut Pro.
	Archivo proxy no encontrado	Un archivo proxy creado por Final Cut Pro no está en la ubicación esperada en el Finder. Consulte Gestionar archivos multimedia optimizados y proxy en la página 450.

Final Cut Pro efectos

Icono	Alerta	Descripción
	Efecto no encontrado	Un efecto de Final Cut Pro no se encuentra.
	Generador no encontrado	Un generador de Final Cut Pro no se encuentra.
	Título no encontrado	Un título de Final Cut Pro no se encuentra.
	Transición no encontrada	Una transición de Final Cut Pro no se encuentra.

Problemas habituales de gestión de contenidos

Esta sección describe problemas habituales de gestión de contenidos y sus soluciones.

Si importa un archivo directamente desde un disco duro y cambia el nombre en el Finder

Verá una alerta de archivo no encontrado si traslada o renombra un archivo en el Finder.

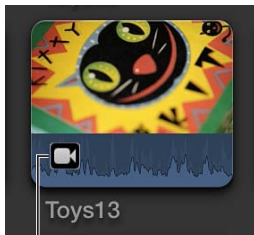


Si ha renombrado el archivo, realice una de las siguientes operaciones:

- En el Finder, vuelva a cambiar el nombre por el nombre usado en el explorador.
- Salga de Final Cut Pro y vuelva a abrirlo. El archivo se volverá a enlazar al clip al abrir Final Cut Pro.

Si canceló una importación

Si canceló una importación y no importó el clip entero, el clip tendrá un icono de cámara en su esquina inferior izquierda.



Camera icon

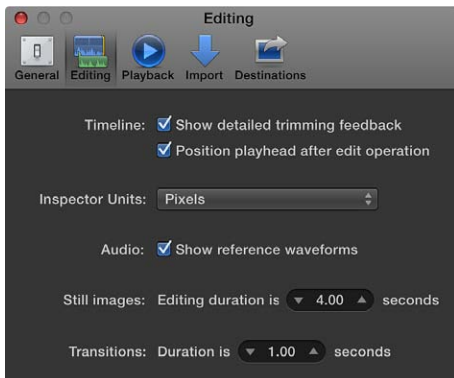
- Siga las instrucciones de “Reimportar un clip” en [Importar desde cámaras basadas en archivos](#) en la página 25.

Si su cámara DSLR no es reconocida por Final Cut Pro

- Siga las instrucciones de [Importar desde una cámara fotográfica digital](#) en la página 34.

Visión general de preferencias y metadatos

En Final Cut Pro, se pueden modificar los ajustes de preferencias para especificar cómo se importan los contenidos originales en la aplicación, cómo se reproducen los clips y cómo se editan los clips en la línea de tiempo.



También se puede ver y modificar la información asociada con un clip, que se conoce como los *metadatos* del clip. Los metadatos incluyen información sobre los archivos de contenidos originales de un clip, así como información añadida al clip, como notas. Para obtener más información, consulte [Mostrar y modificar metadatos de clip](#) en la página 479.

Preferencias de Final Cut Pro

Cambiar ajustes de preferencias

Las preferencias modifican el modo en que se comportan las funciones de Final Cut Pro. La mayoría de los ajustes de preferencias se pueden activar o desactivar en cualquier momento. En las secciones siguientes se describen en detalle las preferencias de Final Cut Pro.

Abrir las preferencias de Final Cut Pro

- Seleccione Final Cut Pro > Preferencias (o pulse Comando + Coma) y haga clic en el botón de uno de los paneles de la parte superior de la ventana para abrirlo.

Copiar preferencias de Final Cut Pro entre ordenadores

Se pueden copiar ajustes de preferencias de Final Cut Pro en otro Mac que tenga instalado Final Cut Pro con el fin de que los ajustes sean iguales en ambos ordenadores.

- 1 Busque el archivo de ajustes de preferencias en la siguiente ubicación:

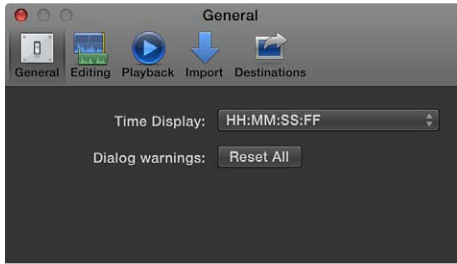
`/Usuarios/nombre de usuario/Biblioteca/Preferencias/com.apple.FinalCut.plist`

- 2 Copie el archivo de ajustes de preferencias en la misma ubicación en el otro Mac.

Si es necesario, sobrescriba la versión existente del archivo en esa ubicación, si hay alguna.

Preferencias General

Las preferencias General son ajustes básicos de Final Cut Pro.



Visualización del tiempo

- *Visualización del tiempo:* Use este menú desplegable para seleccionar el modo de tiempo para Final Cut Pro. Los cambios en este ajuste afectan a la visualización del tiempo (para la posición del Skimmer o del cursor de reproducción) en el tablero de control, situado en el centro de la barra de herramientas, así como para las operaciones de recorte y navegación en Final Cut Pro. Dispone de las siguientes opciones:
 - Visualización del código de tiempo
 - Visualización del código de tiempo incluyendo subfotogramas
 - Duración en fotogramas
 - Duración en segundos

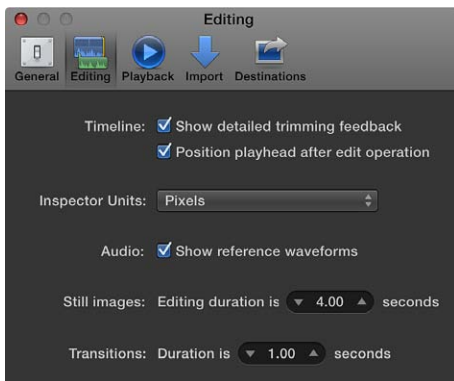
Advertencias de diálogos

- *Restablecer todo:* Haga clic en este botón para restablecer todas las advertencias de diálogos que haya descartado si seleccionó la casilla “No volver a recordármelo”.

Nota: Para obtener información sobre las copias de seguridad de la biblioteca, consulte [Restaurar una biblioteca a partir de copias de seguridad automáticas](#) en la página 80 y [Gestionar ubicaciones de almacenamiento](#) en la página 460.

Preferencias de edición

Editar preferencias afecta a editar comportamientos en Final Cut Pro.



Línea de tiempo

- *Mostrar información detallada del recorte:* Seleccione esta opción para mostrar la visualización doble en el Visor para obtener una información más precisa sobre un punto de edición que involucre dos clips contiguos. Por ejemplo, para una sencilla edición Ripple o Roll, esta visualización muestra el punto final del clip izquierdo y el punto de inicio del clip derecho.

- *Colocar el cursor de reproducción después de la operación de edición:* Seleccione esta opción para que el cursor de reproducción se posicione automáticamente en la línea de tiempo al final de su última edición. Por ejemplo, si inserta un clip entre dos clips de la línea de tiempo, el cursor de reproducción se posiciona automáticamente entre el clip insertado y el clip que le sigue.

Unidades del inspector

- *Unidades del inspector:* Use este menú desplegable para seleccionar cómo se muestran los valores en los controles del inspector para los efectos Transformación, Recortar y Distorsión.
 - *Píxeles:* Seleccione este ajuste para mostrar los valores como píxeles.
 - *Porcentajes:* Seleccione este ajuste para mostrar los valores como porcentajes.

Audio

- *Mostrar ondas de referencia:* Seleccione esta opción para cambiar la apariencia de fondo de la porción de audio de un clip para mostrar ondas de referencia. Una onda de referencia muestra la máxima resolución visual posible de la onda de audio real. Al no tener en cuenta la intensidad sonora, las ondas de referencia permiten ver la forma del sonido con más claridad. Cuando la onda real cambia de forma (por ejemplo, disminuye cuando el nivel de volumen de un clip es bajo), puede seguir viendo su onda de referencia en su totalidad para tener una referencia más sencilla al editar.

Imágenes fijas

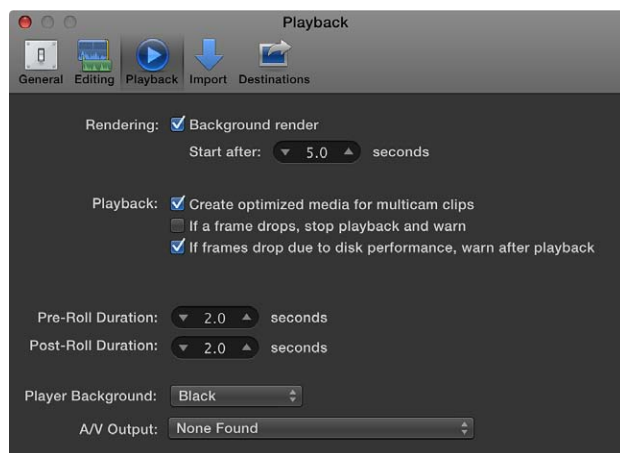
- *Duración de la edición: x segundos:* Use este regulador de valor para ajustar la duración por omisión de la edición de clips de imágenes fijas y fotogramas congelados, en segundos.

Transiciones

- *Duración: x segundos:* Use este regulador de valor para ajustar la duración por omisión de las transiciones, en segundos.

Preferencias de reproducción

Las preferencias de Reproducción afectan al rendimiento de reproducción y renderización en Final Cut Pro.



Nota: Para obtener más información sobre cómo controlar la calidad y el rendimiento de la reproducción, incluido el cambio entre contenido original u optimizado y contenido proxy, consulte [Controlar la calidad de reproducción y el rendimiento](#) en la página 89.

Renderización

- *Renderización en segundo plano:* Seleccione esta opción para activar las operaciones de renderización de Final Cut Pro cuando el sistema está inactivo.

- *Iniciar tras:* Use este regulador de valor para ajustar el tiempo que el sistema tiene que estar inactivo, en segundos, antes de que Final Cut Pro comience a renderizar en segundo plano.

Reproducción

- *Crear contenido optimizado para clips Multicam:* Seleccione esta opción para transcodificar automáticamente vídeo de clip Multicam al códec Apple ProRes 422, que proporciona mejor rendimiento durante la edición y tiempos de renderización más rápidos.
- *Si se pierde un fotograma, detener la reproducción y avisar:* Seleccione esta opción para que Final Cut Pro le avise cuando se pierdan fotogramas durante la reproducción.
- *Si se pierden fotogramas debido al rendimiento del disco, avisar tras la reproducción:* Seleccione esta opción para que Final Cut Pro le avise si se pierden fotogramas específicamente a causa del rendimiento del disco duro.

Duración Pre-Roll

- *Duración Pre-Roll:* Use este regulador de valor para ajustar el tiempo de reproducción antes de una audición o antes de la posición del Skimmer o del cursor de reproducción al usar el comando "Reproducir desde el cursor".

Duración Post-Roll

- *Duración Post-Roll:* Use este regulador de valor para ajustar el tiempo de reproducción después de una audición o después de la posición del Skimmer o del cursor de reproducción al usar el comando "Reproducir desde el cursor".

Fondo del reproductor

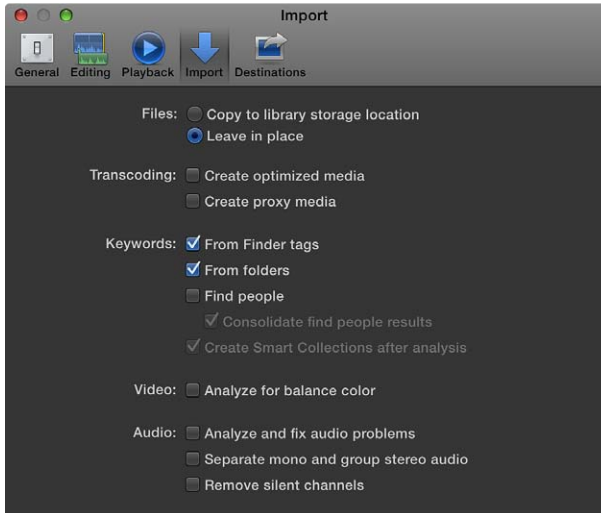
- *Fondo del reproductor:* Use este menú desplegable para seleccionar un fondo para el visor. El color elegido será visible en caso de clips parcial o completamente transparentes y de clips que no llenen por completo el fotograma.

Salida de A/V

- *Salida de A/V:* Use este menú desplegable para seleccionar un dispositivo o monitor de audio/vídeo externo para salida. La salida de A/V requiere hardware y software de interfaz de vídeo de otros fabricantes, y solo está disponible con OS X Lion v10.7.2 o posterior. Para obtener más información, consulte [Ver la reproducción en un monitor de vídeo externo](#) en la página 88.

Preferencias de importación

Cuando se importan contenidos en Final Cut Pro usando la ventana “Importar contenido”, se pueden personalizar los ajustes de importación cada vez que se importan archivos. Sin embargo, si se arrastran contenidos directamente desde el Finder a Final Cut Pro, Final Cut Pro usa los ajustes de importación seleccionados en el panel Importar de la ventana de Preferencias de Final Cut Pro.



Archivos

Seleccione una ubicación para almacenar los archivos de contenido:

- *Copiar en la ubicación de almacenamiento de la biblioteca:* Esta opción duplica los archivos de contenido y coloca las copias en la ubicación de almacenamiento de bibliotecas actual. Puede definir ubicaciones de almacenamiento para cada una de sus bibliotecas usando el inspector de propiedades de biblioteca. Para obtener más información, consulte [Gestionar ubicaciones de almacenamiento](#) en la página 460.
- *Dejar en su ubicación:* Si importa archivos con esta opción seleccionada, Final Cut Pro crea *enlaces simbólicos*, que son archivos especiales que apuntan hacia los archivos de contenido sin copiarlos. Cuando se mueve, se copia, o se hace copia de seguridad de eventos y proyectos que usan esos archivos, Final Cut Pro mueve o copia únicamente los enlaces simbólicos (no los archivos de contenido original). Si tras mover, copiar o hacer la copia de seguridad del proyecto o evento quiere reemplazar los enlaces simbólicos con los archivos de contenido original reales, seleccione los eventos y elija Archivo > Consolidar archivos de evento. Para obtener información sobre los archivos y los clips, consulte [Archivos de contenido y clips](#) en la página 23.

Transcodificación

- *Crear contenido optimizado:* Esta opción transcodifica vídeo al códec Apple ProRes 422, que proporciona mejor rendimiento durante la edición, tiempos de renderización más rápidos y mejor calidad de color para composición. Si el formato de cámara original se puede editar con buen rendimiento, esta opción aparece atenuada.

- *Crear contenido proxy*: Esta opción transcodifica vídeo al códec Apple ProRes 422 Proxy, que proporciona archivos de alta calidad útiles para la edición sin conexión. Los archivos proxy de vídeo pueden utilizar considerablemente menos espacio de disco, a menudo suficiente para permitirle trabajar en un ordenador portátil en lugar de uno de escritorio que tiene considerablemente más memoria y potencia de proceso. Esta opción transcodifica imágenes fijas tanto a archivos JPEG (si el archivo original no tiene información de canal alfa) como a archivos PNG (si el archivo tiene información de canal alfa).

Para obtener más información, consulte [Gestionar archivos multimedia optimizados y proxy](#) en la página 450.

Nota: Para controlar si Final Cut Pro muestra en el visor contenido optimizado, proxy u original, y si la reproducción de vídeo está optimizada en su calidad o rendimiento, seleccione las opciones correspondientes en el menú desplegable “Opciones del visor” situado en la esquina superior derecha del visor. Para obtener más información, consulte [Controlar la calidad de reproducción y el rendimiento](#) en la página 89.

Palabras clave

- *De las etiquetas del Finder*: Crea una colección por palabra clave para cada etiqueta del Finder asignada a los archivos que está importando. Si los archivos que se importan tienen etiquetas, seleccione esta opción para mantener la organización por etiquetas existente en el Finder. Para obtener más información sobre las etiquetas del Finder, consulte la ayuda de OS X (disponible en el menú Ayuda cuando el Finder está activo).

Nota: Solo en el caso de los archivos REDCODE RAW, las colecciones por palabra clave están basadas en etiquetas asignadas a la carpeta que los contiene.

- *De las carpetas*: Crea una colección por palabra clave para cada carpeta de los archivos que está importando. Seleccione esta opción para mantener la organización de archivos que existe en el Finder. (Tenga en cuenta que aunque las colecciones por palabra clave no aparecen en una jerarquía en la lista Bibliotecas, a cada archivo de una carpeta se le asigna una palabra por cada carpeta que lo contiene, ya se trate de uno, dos o más niveles por debajo de dicha carpeta).
- *Buscar personas*: Analiza clips de vídeo en busca de personas y tipos de planos. Tras el análisis, alguna de las siguientes palabras clave se añadirá al clip: “Una persona”, “Dos personas”, Grupo, “Primer plano”, “Plano medio” y “Plano general”. La opción “Consolidar resultados de búsquedas de personas” simplifica y resume todas las palabras clave de análisis de “buscar personas”. Para obtener más información, consulte [Opciones de análisis de vídeo e imágenes fijas](#) en la página 54. Si se realiza un análisis en busca de personas, se recomienda seleccionar también la opción “Crear colecciones inteligentes tras el análisis”.
- *Crear colecciones inteligentes tras el análisis*: Crea colecciones inteligentes para cada palabra clave aplicada cuando los clips de vídeo son analizados en busca de problemas de estabilización o la presencia de personas. Las colecciones inteligentes aparecen en una carpeta dentro del evento.

Vídeo

- *Analizar para equilibrar color*: Analiza clips de vídeo y detecta problemas de dominante de color y contraste. El color se equilibra automáticamente cuando se arrastra el clip al línea de tiempo. Se puede corregir el equilibrio de color de un clip de un evento activando Balance en la sección Color del inspector de vídeo.

Puede desactivar los ajustes de color automáticos en cualquier momento para mostrar los colores que se grabaron originalmente.

Audio

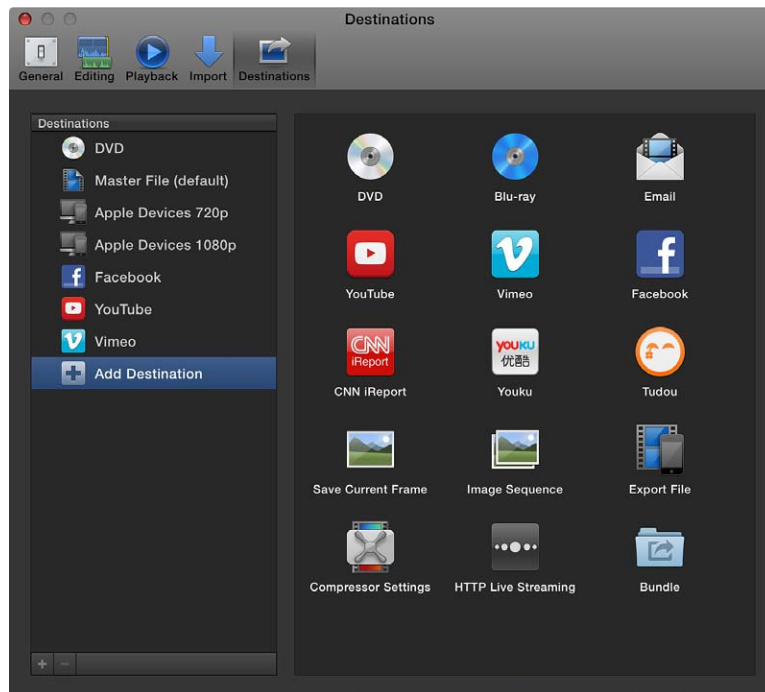
- *Analizar y corregir problemas de audio:* Analiza el audio y corrige automáticamente zumbidos, ruidos e intensidad. Puede desactivar las correcciones de audio automáticas en cualquier momento; después de hacerlo, el audio se reproducirá como se grabó originalmente.
- *Separar audio mono y agrupar audio estéreo:* Analiza y agrupa canales de audio como mono dual o estéreo, dependiendo del resultado del análisis. Para obtener más información sobre canales de audio, consulte [Configurar canales de audio](#) en la página 180.
- *Eliminar canales mudos:* Se analizan los canales de audio y los canales mudos se eliminan automáticamente.

Nota: Se puede recuperar la configuración de audio original tras la importación. Consulte [Configurar canales de audio](#) en la página 180.

Preferencias de destinos

Los destinos para compartir se modifican en el panel Destinos de la ventana Preferencias de Final Cut Pro. Los destinos de la lista Destinos (en el lado izquierdo del panel Destinos) aparecen también en el submenú Compartir del menú Archivo y en el menú desplegable que aparece cuando se hace clic en el botón Compartir de la barra de herramientas.

Cuando se abre Final Cut Pro por primera vez, aparece un conjunto de destinos por omisión en la lista Destinos, pero se pueden añadir otros destinos y personalizar los existentes. Para ver los destinos que se pueden añadir, seleccione “Añadir destino” en la lista Destinos. Cuando se selecciona un destino en la lista Destinos, sus ajustes aparecen a la derecha.



Los ajustes disponibles para cada destino se describen a continuación. Para obtener información sobre cómo añadir y modificar destinos, consulte [Crear y modificar destinos para compartir](#) en la página 426.

DVD y Blu-ray

Use estos destinos para grabar su proyecto o clip en un disco DVD de definición estándar (SD) o en un disco compatible con Blu-ray, o para crear un archivo de imagen de disco (.img) que puede copiar en una unidad externa o grabar en un disco más adelante.

Nota: El destino Blu-ray no aparece por omisión. Para añadirlo a la lista Destinos, consulte [Crear y modificar destinos para compartir](#) en la página 426.

Los destinos DVD y Blu-ray incluyen los siguientes ajustes:

- *Dispositivo de salida:* Muestra los dispositivos de salida del sistema adecuados, incluidas las unidades ópticas y el disco duro del ordenador.

Puede usar su disco duro para crear un archivo de imagen de disco (.img) que puede copiar en una unidad externa o grabar en un disco más adelante.

- *Capas:* Muestra las capas disponibles en el soporte de destino.
 - *Automático:* Detecta automáticamente el tipo de disco que se puede utilizar.
 - *Una capa:* Identifica el disco como de una sola capa. Se puede usar esta opción para forzar que un disco de doble capa sea tratado como un disco de una capa.
 - *Doble capa:* Identifica el disco como de doble capa. Se puede usar esta opción para forzar que la imagen en disco sea formateada para un disco de doble capa cuando se selecciona “Disco duro” como dispositivo de salida.

Importante: Dependiendo de la longitud del proyecto, seleccionar “Doble capa” cuando se usa un disco de una capa puede producir un error al grabar el disco.

- *Plantilla de disco:* Muestra las plantillas de disco disponibles.
- *Cuando el disco se cargue:* Muestra la acción automática que se realiza al ejecutar el disco.
 - *Mostrar menú:* Muestra el menú principal.
 - *Reproducir película:* Comienza a reproducir la película inmediatamente.
- *Marcadores:* No disponible para Blu-ray cuando se utiliza un dispositivo de salida AVCHD. Seleccione la opción para incluir texto de marcadores de capítulo como subtítulos en el disco de salida. Los usuarios pueden navegar entre los marcadores de capítulo pulsando el botón de capítulo siguiente o capítulo anterior en el reproductor de DVD o Blu-ray. Para obtener más información sobre marcadores de capítulo, consulte [Gestionar marcadores de capítulo y sus imágenes en miniatura](#) en la página 159.
- *Bucle:* Disponible solo para Blu-ray. Seleccione esta opción para añadir un icono de bucle al menú.
- *Fondo:* Haga clic en el botón Añadir para añadir un gráfico de fondo.
- *Gráfico de logotipo:* Disponible solo para Blu-ray. Haga clic en el botón Añadir para añadir un gráfico de logotipo.
- *Gráfico de título:* Disponible solo para Blu-ray. Haga clic en el botón Añadir para añadir un gráfico de título.
- *Previsualizar:* Haga clic en “Menú principal” para previsualizar el menú principal; haga clic en “Menú de capítulos” para previsualizar el menú de capítulos.

Correo electrónico

Use este destino para enviar por correo electrónico el proyecto o clip usando Mail, el programa de correo electrónico de Apple. El destino “Correo electrónico” crea automáticamente un mensaje de correo electrónico que incluye el archivo exportado.

Nota: El destino “Correo electrónico” no aparece por omisión. Para añadirlo a la lista Destinos, consulte [Crear y modificar destinos para compartir](#) en la página 426.

El destino “Correo electrónico” incluye los siguientes ajustes:

- *Resolución:* Seleccione una resolución en el menú desplegable.
- *Compresión:* Seleccione “Mejor calidad” si desea la compresión de mayor calidad posible; seleccione “Codificación más rápida” si está dispuesto a sacrificar calidad por procesamiento más rápido.

YouTube, Vimeo, Facebook, CNN iReport, Youku y Tudou

Use estos destinos para publicar el proyecto o clip en su cuenta de YouTube, Vimeo, Facebook, CNN iReport, Youku o Tudou.

Nota: Los destinos CNN iReport, Youku y Tudou no aparecen por omisión en el menú Compartir. Para añadirlos a la lista Destinos, consulte [Crear y modificar destinos para compartir](#) en la página 426.

Importante: Si tiene dos o más cuentas para el mismo sitio web, deberá crear un destino independiente para cada cuenta. Después de introducir la información de la cuenta, el nombre del destino se añade con el nombre de la cuenta entre paréntesis; por ejemplo, “YouTube (*minombre-deusuario*).” Si lo desea, puede renombrar el destino con un nombre más descriptivo.

Los destinos web incluyen los siguientes ajustes:

- *Iniciar sesión:* La primera vez que vea un destino web, aparecerá una ventana para introducir la información de su cuenta. Si introduce su nombre de cuenta y contraseña, y selecciona la opción “Guardar esta contraseña en mi llavero”, no tendrá que volver a introducir el nombre de cuenta y contraseña. Para obtener instrucciones detalladas, consulte [Crear y modificar destinos para compartir](#) en la página 426.

Después de la configuración inicial, puede hacer clic en el botón “Iniciar sesión” de los ajustes del destino para reintroducir o cambiar la información de su cuenta.

- *Resolución:* Seleccionar la resolución por omisión para el destino. Si el destino se utiliza con un clip o proyecto que tiene una resolución inferior a la seleccionada, la resolución cambia para ajustarse a la del clip o proyecto.
- *Compresión:* Seleccione “Mejor calidad” si desea la compresión de mayor calidad posible; seleccione “Codificación más rápida” si está dispuesto a sacrificar calidad por procesamiento más rápido.
- *Visible por:* Seleccione un ajuste de privacidad para la película compartida. Los ajustes de privacidad que aparecen en el menú cambian en función del destino web (YouTube, Vimeo, Facebook, etc.) que está modificando.

Importante: Cuando proporciona la contraseña para una cuenta de Youku, deberá introducir su contraseña y a continuación anular la selección del campo de contraseña (pulsando la tecla Tabulador o haciendo clic en otro punto de la ventana). Si no realiza esta acción, Youku no recibirá la información de su cuenta.

- *Categoría:* Elija la categoría en la que aparecerá la película. Las opciones de categoría varían en función del destino web que está modificando.

“Guardar fotograma actual” y “Exportar secuencia de imágenes”

Use estos destinos para guardar una imagen fija de cualquier fotograma de vídeo de su proyecto o para guardar un conjunto de archivos de imagen fija numerados secuencialmente.

Nota: Los destinos “Guardar fotograma actual” y “Secuencia de imágenes” no aparecen por omisión. Para añadir cualquiera de ellos a la lista Destinos, consulte [Crear y modificar destinos para compartir](#) en la página 426.

Los destinos “Guardar fotograma actual” y “Secuencia de imágenes” incluyen los siguientes ajustes:

- *Exportar*: Seleccione un formato de archivo para el archivo exportado.
- *Ajustar tamaño de la imagen conservando las proporciones*: Seleccione esta opción para ajustar el tamaño del archivo de salida para usar píxeles cuadrados y mantener las proporciones originales (lo que da como resultado un aumento o disminución en el número de píxeles verticales y horizontales).

La opción afecta solo a proyectos con formatos que usan píxeles no cuadrados, como los formatos PAL y NTSC. Si la opción no está seleccionada (el ajuste por omisión), el archivo de salida usa la misma proporción de píxel y tiene el mismo número de píxeles horizontales y verticales que el vídeo original.

Exportar archivo

Nota: Este destino se usa como base para tres de los destinos del conjunto por omisión: “Archivo maestro”, “Dispositivos Apple 720p” y “Dispositivos Apple 1080p”. Cuando se crean y modifican destinos en las Preferencias de Final Cut Pro, a este destino se le llama “Exportar archivo”.

Use este destino para exportar el proyecto o clip como un archivo de película con vídeo y audio, como un archivo de vídeo (sin audio) o como un archivo de audio (sin vídeo). Este destino se utiliza para exportar archivos para dispositivos Apple, ordenadores y alojamiento web.

Se puede personalizar el destino “Exportar archivo” seleccionando una de varias resoluciones, dependiendo del dispositivo de reproducción previsto. Por ejemplo, seleccione resolución 1280 x 720 para el iPhone y el iPod, y resolución 1920 x 1080 para el iPad. También se pueden exportar una o más de las funciones usadas en el proyecto en uno o más archivos, también conocidos como plicas de contenidos.

El destino “Exportar archivo” incluye los siguientes ajustes:

- *Formato*: Recoge los formatos de masterización (“Vídeo y Audio”, “Solo vídeo”, “Solo audio”) y los de publicación (“Dispositivos Apple”, Ordenador, “Alojamiento web”). La elección del formato determina las opciones en los menús desplegables siguientes.

Importante: Al compartir un proyecto o clip se puede cambiar la resolución solo en los formatos para publicación.

- *Códec de vídeo*: Seleccionar un códec para su uso en el archivo exportado. (Las opciones disponibles dependen del formato de los contenidos del proyecto o clip original.)
- *Resolución*: Seleccionar la resolución por omisión para el destino. Si el destino se utiliza con un clip o proyecto que tiene una resolución inferior a la seleccionada, la resolución cambia para ajustarse a la del clip o proyecto.
- *Formato de archivo de audio*: Si seleccionó “Solo audio” en el menú desplegable Formato, seleccione un formato de audio para el archivo exportado. Si seleccionó otra opción en el menú desplegable Formato este ítem muestra el formato de audio que se usará para el archivo exportado.
- *Incluir marcadores de capítulo*: Seleccionar la opción para incluir en el archivo de salida los marcadores de capítulo que se añadieron al proyecto. Los usuarios pueden navegar entre los marcadores de capítulos haciendo clic en el botón “Capítulo siguiente” o “Capítulo anterior” en iTunes o QuickTime Player.

- *“Al finalizar”, “Abrir con” o “Añadir a lista de reproducción”*: Seleccionar lo que debe suceder cuando finalice la exportación. Se puede elegir abrir el archivo exportado en una aplicación, añadirlo a la biblioteca de iTunes o publicarlo en el explorador multimedia. El nombre del menú desplegable cambia dependiendo de lo que se haya seleccionado.
- *No hacer nada*: Seleccione esta opción si no desea que se abra automáticamente el archivo exportado.
- *QuickTime Player, iTunes u otra aplicación*: Seleccione esta opción para abrir el archivo exportado en la aplicación por omisión asociada con el archivo. Se puede ajustar o cambiar la aplicación por omisión en el Finder. Para obtener más información, consulte la Ayuda OS X, disponible desde el menú Ayuda cuando el Finder está activo.
- *Compressor*: Seleccione esta opción para abrir el archivo exportado en Compressor. El archivo exportado aparecerá como como fuente en un nuevo lote, facilitando la continuación del proceso de la película del proyecto. Por ejemplo, se pueden crear las versiones comprimidas necesarias para distribución, sin implicar a Final Cut Pro.

Nota: Esta opción solo está disponible si Compressor está instalado en el mismo ordenador que Final Cut Pro.

- *Otra*: Seleccione esta opción para especificar otra aplicación para abrir el archivo exportado. Seleccione la aplicación en la ventana que aparece y haga clic en Abrir.
- *Biblioteca*: Seleccione esta opción para añadir el archivo exportado a la biblioteca de iTunes.
- *Funciones como*: Disponible solo si seleccionó un formato de masterización (“Vídeo y audio”, “Solo vídeo” o “Solo audio”). en el menú desplegable Formato. Si necesita exportar el proyecto como archivos de contenidos separados (por ejemplo, si quiere exportar los diálogos, música y efectos de sonido del proyecto por separado), puede exportar una o más de las funciones del proyecto como plicas de contenido. Puede crear un archivo multipista QuickTime combinado o archivos separados usando las funciones de audio y vídeo del proyecto y puede asignar salida mono, estéreo o surround para los canales de audio. Para obtener más información sobre funciones, consulte [Visión general de funciones](#) en la página 336.

Ajustes de Compressor

Use este destino para exportar un proyecto o clip usando ajustes de Compressor, la aplicación profesional de transcodificación diseñada para trabajar directamente con Final Cut Pro.

Nota: El destino “Ajustes de Compressor” no aparece por omisión. Para añadirlo a la lista Destinos, consulte [Crear y modificar destinos para compartir](#) en la página 426.

Exportar un proyecto con un ajuste de Compressor proporciona muchas de las ventajas de Compressor sin abrir realmente el proyecto en Compressor. Se puede usar Compressor para crear varios archivos de salida en una operación de compartir, o crear ajustes personalizados que modifiquen el archivo de salida (por ejemplo, para añadir una marca de agua al vídeo). Si tiene Compressor instalado en el sistema, puede usar cualquiera de sus ajustes de Compressor con Final Cut Pro.

Si no tiene Compressor instalado en el sistema y recibe un ajuste de Compressor de otra persona, ponga el ajuste en esta ubicación para que Final Cut Pro y Compressor puedan acceder a el:

`/Usuarios/nombrequero/Biblioteca/Application Support/Compressor/Settings/`

Tal vez tenga que crear las carpetas Compressor y Settings usando el Finder.

Consejo: En OS X Lion v10.7 y posteriores, la carpeta Library dentro de su carpeta de inicio está oculta por omisión. Puede acceder a ella en el Finder seleccionando Ir > “Ir a la carpeta” e introduciendo ~/Biblioteca/ en el campo “Ir a la carpeta”. Para obtener más información, consulte la Ayuda OS X, disponible desde el menú Ayuda cuando el Finder está activo.

Exportar para transmisión en directo HTTP

Use este destino para enviar audio y vídeo al iPhone, el iPad, el iPod touch y el Mac usando un servidor web.

Nota: El destino “Transmisión en directo HTTP” no aparece por omisión. Para añadirlo a la lista Destinos, consulte [Crear y modificar destinos para compartir](#) en la página 426.

Debido a que la transmisión en directo HTTP ajusta dinámicamente la calidad de reproducción de la película para igualar la velocidad disponible en las redes cableadas o inalámbricas, es una estupenda manera de suministrar contenidos en transmisión en tiempo real a las aplicaciones basadas en iOS o a los sitios web HTML5. Para obtener información detallada sobre cómo implementar la transmisión en directo HTTP, consulte el Sitio web de Apple Developer HTTP Live Streaming en <http://developer.apple.com/resources/http-streaming> (en inglés).

El destino “Transmisión en directo HTTP” incluye los siguientes ajustes:

- *Versiones de exportación:* Seleccione la opción de cada tipo de conexión de red que quiera admitir para transmisión en directo. Puede exportar archivos para su uso con dispositivos que utilizan conexiones de datos de teléfono móvil, Wi-Fi y de banda ancha.

Paquete

Puede agrupar juntos conjuntos de destinos en un paquete para crear varios tipos de salida en un solo paso. Cuando comparte un clip o proyecto usando el paquete, se produce automáticamente un archivo de salida para cada destino del paquete. Para aprender a crear un paquete, consulte [Crear y modificar destinos para compartir](#) en la página 426.

Trabajar con metadatos

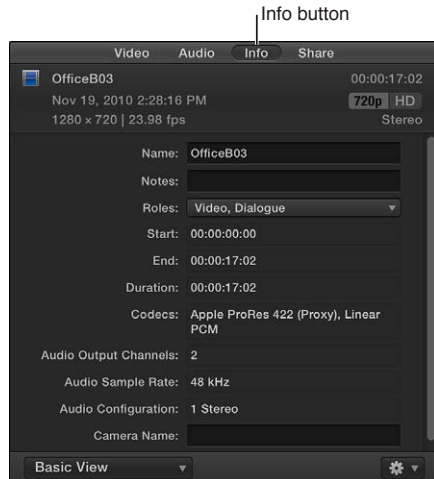
Mostrar y modificar metadatos de clip

A la información sobre los archivos de contenidos originales, la información grabada por la cámara y la información descriptiva sobre un clip, se le denomina *metadatos*. En Final Cut Pro, se pueden crear combinaciones propias de metadatos para visualizar con los clips, llamadas *vistas de metadatos*. Se pueden crear nuevas vistas de metadatos o modificar las incluidas con Final Cut Pro.

En Final Cut Pro se trabaja con tres tipos de metadatos:

- *Datos EXIF (Exchangeable Image File):* Información grabada por la cámara y guardada en el contenido en el momento de la toma, tal como marca y modelo de la cámara, tamaño de archivo, perfil de color y bits por muestra.
- *Datos IPTC (International Press Telecommunications Council):* Datos estandarizados usados por organizaciones multimedia para incrustar palabras clave, subtítulos, avisos de copyright y otras informaciones en los propios archivos de contenidos.
- *Metadatos de Final Cut Pro:* Datos que se aplican a los clips dentro de Final Cut Pro, como nombre del clip, calificaciones y palabras clave.

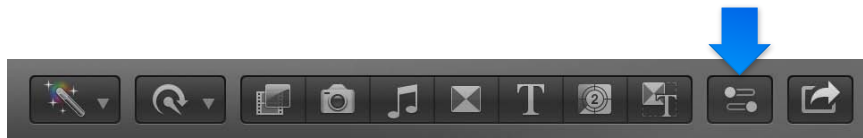
Puede usar el inspector Información para visualizar y cambiar los metadatos de un clip o grupo de clips seleccionado en el explorador o en la línea de tiempo.



El inspector Compartir también muestra los metadatos que se exportan con un clip o proyecto compartido. Para obtener más información, consulte [Modificar los atributos de compartir](#) en la página 432.

Ver los metadatos de un clip

- 1 Seleccione un clip.
- 2 Para abrir el inspector de información, haga clic en el botón Inspector de la barra de herramientas (que se muestra debajo) y haga clic en el botón Información de la parte superior del panel que aparece.

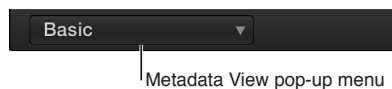


Los metadatos del clip o grupo de clips seleccionado se muestran en campos del inspector Información.

Cambiar las vistas de metadatos del inspector Información

Se pueden cambiar los campos de metadatos que se muestran en el inspector Información seleccionando una vista de metadatos diferente en el menú desplegable "Vistas de metadatos".

- 1 Seleccione un clip.
- 2 Abra el inspector de información.
- 3 Seleccione una vista de metadatos en el menú desplegable "Vistas de metadatos".



Nota: Si creó vistas de metadatos personalizadas, también aparecerán en el menú desplegable.

Cambiar los metadatos de un clip

- 1 Seleccione un clip.
- 2 Abra el inspector de información.

- 3 En el menú desplegable “Vistas de metadatos”, seleccione una vista de metadatos que contenga campos para los metadatos que desea cambiar.
- 4 Realice una de las siguientes operaciones:
 - Haga clic en un campo de texto para hacerlo activo e introduzca el texto que desea incluir.
Nota: Si no se puede hacer clic en un campo de texto, el campo no se puede editar. Algunos metadatos EXIF, por ejemplo, no se pueden editar.
 - Seleccione una opción en el menú desplegable para los metadatos que desea cambiar.

Consejo: También se puede cambiar la fecha y hora de creación del contenido de los clips originales del explorador. Solo tiene que seleccionar uno o más clips y seleccionar Modificar > Ajustar la fecha y la hora de creación del contenido.

Reorganizar los campos de una vista de metadatos

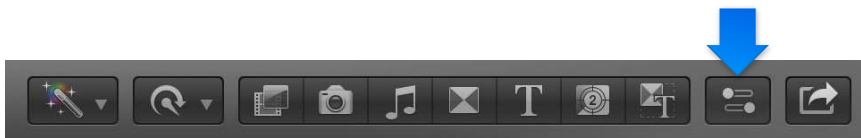
- En el inspector Información, arrastre las etiquetas de metadatos en un orden diferente.

Modificar vistas de metadatos

Se pueden crear nuevas vistas de metadatos o modificar las incluidas con Final Cut Pro.

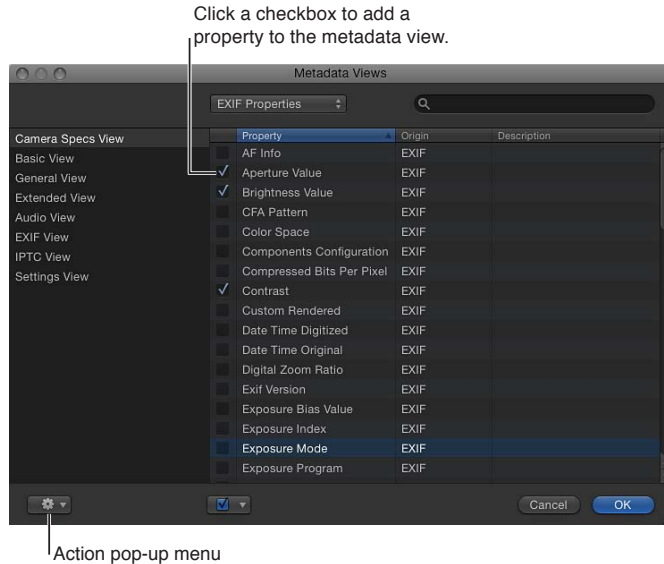
Crear una nueva vista de metadatos

- 1 Seleccione un clip.
- 2 Para abrir el inspector de información, haga clic en el botón Inspector de la barra de herramientas (que se muestra debajo) y haga clic en el botón Información de la parte superior del panel que aparece.



- 3 En el inspector de información, seleccione “Editar visualización de metadatos” en el menú desplegable “Vista de metadatos”.
- 4 En la ventana “Vistas de metadatos”, seleccione “Nueva vista de metadatos” en el menú desplegable Acción ⚙️ ▾ en la esquina inferior izquierda de la ventana.
- 5 Introduzca un nombre para la nueva vista de metadatos y pulse Retorno.
- 6 Para limitar el número de propiedades a un grupo específico, como EXIF o propiedades de vídeo, seleccione un grupo de propiedades en el menú desplegable Propiedades de la parte superior de la ventana.

- 7 Para añadir una propiedad a la vista de metadatos, seleccione la casilla situada a la izquierda de la propiedad.




- 8 Cuando esté satisfecho con los campos de metadatos asignados a la vista de metadatos, haga clic en Aceptar.

La nueva vista de metadatos se añade al menú desplegable “Vista de metadatos” del inspector Información.

Modificar una vista de metadatos existente

Se puede cambiar la combinación de metadatos que aparece en una vista de metadatos existente. Se pueden renombrar, añadir o eliminar campos de metadatos, crear campos personalizados y reorganizar el orden en el que se muestran.

- 1 Seleccione un clip.
- 2 Abra el inspector de información.
- 3 En el inspector de información, seleccione “Editar visualización de metadatos” en el menú desplegable “Vista de metadatos”.
- 4 En la ventana “Vistas de metadatos”, seleccione la vista de metadatos que desea cambiar y realice una de las siguientes operaciones:
 - *Para renombrar la vista de metadatos:* Haga doble clic en el nombre de la vista de metadatos en la columna de la izquierda, introduzca un nuevo nombre y pulse Retorno.
 - *Para eliminar propiedades (campos de metadatos) de la vista de metadatos:* En la columna Propiedad, haga clic en la marca de selección a la izquierda de la propiedad que desea eliminar.
 - *Para añadir propiedades (campos de metadatos) a la vista de metadatos:* En la columna Propiedad, seleccione la marca de selección a la izquierda de la propiedad que desea añadir.
 - *Para añadir una propiedad (campos de metadatos) personalizada a la vista de metadatos:* Seleccione “Añadir campo de metadatos personalizado” en el menú desplegable Acción , introduzca un nombre y una descripción para la nueva propiedad, y haga clic en Aceptar.
- 5 Cuando esté satisfecho con los campos de metadatos asignados a la vista de metadatos seleccionada, haga clic en Aceptar.


Duplicar una vista de metadatos

Si desea crear una nueva vista de metadatos que contenga la mayoría de los metadatos de una vista existente, puede ahorrar tiempo duplicando la vista de metadatos existente y modificándola después.

- 1 Seleccione un clip.
- 2 Abra el inspector de información.
- 3 En el inspector Información, seleccione la vista de metadatos que desea duplicar en el menú desplegable "Vistas de metadatos" y, a continuación, seleccione "Guardar vista de metadatos como" en el menú desplegable "Vistas de metadatos".
- 4 En la ventana que aparece en la parte superior de la ventana de Final Cut Pro, introduzca un nombre para la nueva vista de metadatos y haga clic en Aceptar.

La nueva vista de metadatos aparece en el menú desplegable "Vista de metadatos" del inspector Información. Modifique la nueva vista de metadatos como necesite.

Eliminar una vista de metadatos

- 1 Seleccione un clip.
- 2 Abra el inspector de información.
- 3 En el inspector de información, seleccione "Editar visualización de metadatos" en el menú desplegable "Vista de metadatos".
- 4 En la ventana "Vistas de metadatos" seleccione la vista de metadatos que desea eliminar en la columna de la izquierda y seleccione "Eliminar vista de metadatos" en el menú desplegable Acción  de la esquina inferior derecha.

La vista de metadatos es eliminada de la columna de la izquierda de la ventana "Vistas de metadatos" y del menú desplegable "Vista de metadatos" del inspector de información.

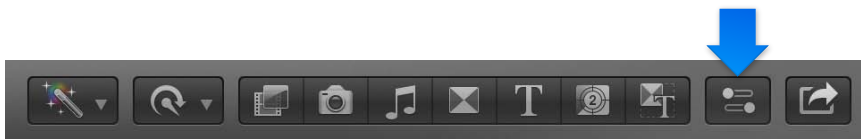
Nota: Al eliminar una vista de metadatos no se eliminan los metadatos aplicados a un clip o a su contenido original.


Renombrar clips en lote

Cuando se importan contenidos en Final Cut Pro, los clips a menudo contienen nombres sin significado, como los asignados por la cámara. Aunque se pueden renombrar los clips individualmente, también se puede renombrar automáticamente una selección de clips como un lote en el explorador, una vez que los contenidos se han importado en Final Cut Pro. Final Cut Pro proporciona preajustes de asignación personalizables que hacen que renombrar un gran número de clips sea sencillo y eficaz.

Renombrar clips en lote usando un preajuste de asignación

- 1 En el explorador, seleccione los clips que desea renombrar.
- 2 Para abrir el inspector de información, haga clic en el botón Inspector de la barra de herramientas (que se muestra debajo) y haga clic en el botón Información de la parte superior del panel que aparece.




- 3 Seleccione “Aplicar nombre personalizado” en el menú desplegable Acción  y seleccione un preajuste de asignación en el submenú.

Los clips seleccionados en el explorador son renombrados.

Crear un preajuste de asignación nuevo

La mayor parte de las veces deseará crear un preajuste de asignación y personalizarlo.


Consejo: La forma más fácil de crear un preajuste de asignación es duplicar uno existente. Consulte la siguiente tarea para obtener más información.

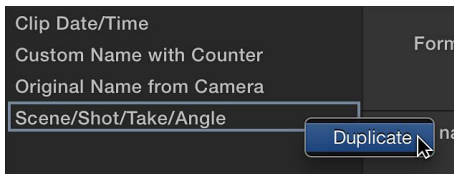
- 1 En el explorador, seleccione los clips que desea renombrar.
- 2 Abra el inspector de información.
- 3 Seleccione “Aplicar nombre personalizado” en el menú desplegable Acción  y seleccione Nuevo en el submenú.
- 4 En la ventana “Preajustes de asignación de nombres” haga doble clic en “Sin título”, escriba un nombre para el nuevo preajuste y pulse Retorno.

El nuevo preajuste de asignación aparece en el submenú “Aplicar nombre personalizado” del menú desplegable Acción.

Duplicar un preajuste de asignación existente

La forma más simple de crear un preajuste de asignación es duplicar uno existente (uno que contenga la mayoría de las opciones de formato de nombre que desea incluir) y modificarlo.

- 1 En el explorador, seleccione los clips que desea renombrar.
- 2 Abra el inspector de información.
- 3 Seleccione “Aplicar nombre personalizado” en el menú desplegable Acción  y seleccione Editar en el submenú.
- 4 En la ventana “Preajustes de asignación de nombres” haga Control + clic sobre el preajuste que desea duplicar y seleccione Duplicar en el menú desplegable.




El preajuste de asignación asignado aparece debajo del preajuste original.

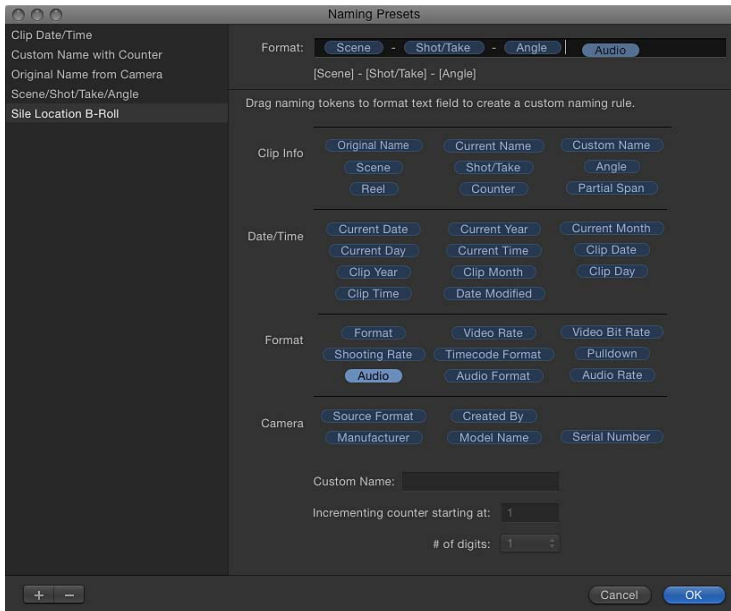
- 5 Introduzca un nombre para el preajuste duplicado y pulse Retorno.

Ahora puede modificar el preajuste para adecuarlo a sus necesidades.

Modificar un preajuste de asignación existente

- 1 En el explorador, seleccione los clips que desea renombrar.
- 2 Abra el inspector de información.
- 3 Seleccione “Aplicar nombre personalizado” en el menú desplegable Acción  y seleccione Editar en el submenú.


- 4 En la ventana "Preajustes de asignación de nombres", añade identificadores de nombre arrastrando los elementos desde las áreas "Información del clip", Fecha/Hora, Formato y Cámara, hasta el campo Formato.



Para eliminar un identificador de nombre, selecciónelo en el campo Formato y pulse Suprimir.

- 5 Reorganice los identificadores del campo Formato arrastrándolos a nuevas posiciones.
- 6 Si lo desea, añada caracteres de texto entre los identificadores de nombre del campo Formato, como guiones bajos (_) y espacios.
- 7 Cuando esté satisfecho con el nuevo formato de preajuste de asignación, haga clic en Aceptar.

Eliminar un preajuste de asignación

- 1 Seleccione un clip.
- 2 Abra el inspector de información.
- 3 Seleccione "Aplicar nombre personalizado" en el menú desplegable Acción  y seleccione Editar en el submenú.
- 4 En la ventana "Preajustes de asignación de nombres" seleccione el preajuste de asignación que desea eliminar y haga clic en el botón "Eliminar preajustes" (con un signo menos).

El preajuste de asignación es eliminado de la ventana "Preajustes de asignación de nombres".

Funciones rápidas de teclado y gestos

16

Visión general de funciones rápidas de teclado y gestos Multi-Touch

Final Cut Pro proporciona distintas formas de mejorar su eficacia cuando realiza un proyecto:

- *Funciones rápidas de teclado estándar:* Numerosas tareas frecuentes, como abrir una ventana específica o añadir un clip desde el explorador a la línea de tiempo, pueden realizarse rápidamente pulsando una o varias teclas. Consulte [Funciones rápidas de teclado](#) en la página 486.
- *Gestos Multi-Touch:* Si dispone de un trackpad Multi-Touch, puede aprovechar los gestos Multi-Touch para realizar rápidamente muchas de las tareas necesarias para la creación del proyecto. Consulte [Gestos Multi-Touch](#) en la página 502.
- *Funciones rápidas de teclado personalizadas:* Es posible complementar las funciones rápidas de teclado estándar con otras personalizadas que faciliten acciones que utiliza frecuentemente, como las relacionadas con los controles del tablero de colores. O bien, si está más familiarizado con las funciones rápidas de teclado de otra aplicación, puede usar el editor de comandos para configurar esas funciones, sustituyendo las que Final Cut Pro tiene por omisión. Consulte [Ver las funciones rápidas de teclado en el editor de comandos](#) en la página 503.

Funciones rápidas de teclado

Puede utilizar las funciones rápidas de teclado para llevar a cabo muchas de las tareas de Final Cut Pro. Para usar una función rápida de teclado, pulse todas las teclas de la función rápida a la vez. Las funciones rápidas de los comandos frecuentes se indican en la tabla siguiente.

Aplicación

Comando	Función rápida	Acción
Ocultar aplicación	Comando + H	Ocultar Final Cut Pro
Ocultar otras aplicaciones	Opción + Comando + H	Ocultar todas las aplicaciones excepto Final Cut Pro
Personalización del teclado	Opción + Comando + K	Abrir el editor de comandos
Minimizar	Comando + M	Minimizar Final Cut Pro
Abrir biblioteca	Comando + O	Abrir una biblioteca existente o una nueva
Preferencias	Comando + Coma (,)	Abrir la ventana Preferencias de Final Cut Pro
Salir	Comando + Q	Salir de Final Cut Pro
Rehacer cambio	Mayúsculas + Comando + Z	Rehacer el último comando
Deshacer cambio	Comando + Z	Deshacer el último comando

Edición

Comando	Función rápida	Acción
Ajustar volumen absoluto	Control + Opción + L	Ajustar el volumen de audio en todos los clips seleccionados a un valor específico de dB
Ajustar volumen relativo	Control + L	Ajustar el volumen de audio en todos los clips seleccionados por el mismo valor de dB
Agregar a la pista	E	Añadir la selección al final de la pista
Audición: Añadir a audición	Control + Mayúsculas + Y	Añadir el clip seleccionado a la audición
Audición: Duplicar y pegar efectos	Opción + Comando + Y	Duplicar clips en la audición y añadir efectos
Audición: Duplicar como audición	Opción + Y	Crear una audición con un línea de tiempo y una versión duplicada del clip, incluyendo los efectos aplicados
Audición: Duplicar a partir del original	Mayúsculas + Comando + Y	Duplicar el clip de la audición seleccionada sin los efectos aplicados
Audición: Reemplazar y añadir a audición	Mayúsculas + Y	Crear una audición y reemplazar el clip de la línea de tiempo con la selección actual
Cortar	Comando + B	Cortar el clip de la pista principal (o la selección) en el Skimmer o en la posición del cursor de reproducción
Cortar todo	Mayúsculas + Comando + B	Cortar todos los clips en el Skimmer o en la posición del cursor de reproducción
Desmontar ítems del clip	Mayúsculas + Comando + G	Descomponer el ítem seleccionado en todas las partes que lo integran
Cambiar duración	Control + D	Cambiar la duración de la selección
Conectar con pista principal	Q	Conectar la selección a la pista principal
Conectar con pista principal (al revés)	Mayúsculas + Q	Conectar la selección a la pista principal, alineando el punto final de la selección con el Skimmer o el cursor de reproducción
Copiar	Comando + C	Copiar la selección
Crear audición	Comando + Y	Crear una audición a partir de la selección
Crear pista	Comando + G	Crear una pista a partir de una selección de clips conectados
Cortar	Comando + X	Cortar la selección
Cortar y cambiar al ángulo del visor 1	1	Cortar y cambiar el clip Multicam al ángulo 1 del bloque actual

Comando	Función rápida	Acción
Cortar y cambiar al ángulo del visor 2	2	Cortar y cambiar el clip Multicam al ángulo 2 del bloque actual
Cortar y cambiar al ángulo del visor 3	3	Cortar y cambiar el clip Multicam al ángulo 3 del bloque actual
Cortar y cambiar al ángulo del visor 4	4	Cortar y cambiar el clip Multicam al ángulo 4 del bloque actual
Cortar y cambiar al ángulo del visor 5	5	Cortar y cambiar el clip Multicam al ángulo 5 del bloque actual
Cortar y cambiar al ángulo del visor 6	6	Cortar y cambiar el clip Multicam al ángulo 6 del bloque actual
Cortar y cambiar al ángulo del visor 7	7	Cortar y cambiar el clip Multicam al ángulo 7 del bloque actual
Cortar y cambiar al ángulo del visor 8	8	Cortar y cambiar el clip Multicam al ángulo 8 del bloque actual
Cortar y cambiar al ángulo del visor 9	9	Cortar y cambiar el clip Multicam al ángulo 9 del bloque actual
Eliminar	Eliminar	Eliminar la selección de la línea de tiempo, rechazar la selección del explorador o eliminar una edición directa
Eliminar solo selección	Opción + Comando + Suprimir	Eliminar la selección y adjuntar el clip o los clips conectados al clip del espacio resultante
No seleccionar nada	Mayúsculas + Comando + A	Anular la selección de todos los ítems seleccionados
Duplicar	Comando + D	Duplicar la selección del explorador
Activar/desactivar clip	V	Activar o desactivar la reproducción para la selección
Expandir audio/vídeo	Control + S	Ver audio y vídeo por separado para los clips seleccionados
Expandir/contraer componentes de audio	Control + Opción + S	Expandir o contraer componentes de audio de la selección en la línea de tiempo
Extender edición	Mayúsculas + X	Extender el punto de edición seleccionado a la posición de Skimmer o del cursor de reproducción
Extender selección hacia abajo	Mayúsculas + Flecha abajo	En el explorador, añade el ítem siguiente a la selección
Extender selección hacia arriba	Mayúsculas + Flecha arriba	En el explorador, añade el ítem anterior a la selección
Finalizar audición	Opción + Mayúsculas + Y	Aplicar fundido a la audición y reemplazarla con la selección de audición
Insertar	W	Insertar la selección en la posición de Skimmer o del cursor de reproducción

Comando	Función rápida	Acción
Insertar/conectar fotograma congelado	Opción + F	Insertar un fotograma congelado en la ubicación del cursor de reproducción o Skimmer en la línea de tiempo, o conectar un fotograma congelado de la ubicación de Skimmer o del cursor de reproducción en el evento a la ubicación del cursor de reproducción en la línea de tiempo
Insertar separación	Opción + W	Insertar un clip de intervalo en la posición de Skimmer o del cursor de reproducción
Insertar marcador de posición	Opción + Comando + W	Insertar un marcador de posición en la posición de Skimmer o del cursor de reproducción
Elevar de la pista	Opción + Comando + Flecha arriba	Elevar la selección de la pista y conectarla a los clips de intervalo resultantes
Bajar volumen 1 dB	Control + Guión (-)	Bajar el volumen de audio 1 dB
Mover posición del cursor de reproducción	Control + P	Mover el cursor de reproducción introduciendo un valor de código de tiempo
Nuevo clip compuesto	Opción + G	Crear un clip compuesto nuevo (si no hay ninguna selección, crear un clip compuesto vacío)
Deslizar subfotograma de audio a la izquierda	Opción + Coma (,)	Deslizar el punto de edición de audio seleccionado un subfotograma a la izquierda para crear una división
Deslizar muchos subfotogramas de audio a la izquierda	Opción + Mayúsculas + Coma (,)	Deslizar el punto de edición de audio seleccionado 10 subfotogramas a la izquierda para crear una división
Deslizar subfotograma de audio a la derecha	Opción + Punto (.)	Deslizar el punto de edición de audio seleccionado un subfotograma a la derecha para crear una división
Deslizar muchos subfotogramas de audio a la derecha	Opción + Mayúsculas + Punto (.)	Deslizar el punto de edición de audio seleccionado 10 subfotogramas a la derecha para crear una división
Deslizar hacia abajo	Opción + Flecha abajo	Deslizar el valor del fotograma de audio seleccionado hacia abajo en el editor de animación
Deslizar hacia la izquierda	Coma (,)	Deslizar la unidad seleccionada a la izquierda
Deslizar muchos a la izquierda	Mayúsculas + Coma (,)	Deslizar las 10 unidades seleccionadas a la izquierda
Deslizar hacia la derecha	Punto (.)	Deslizar la unidad seleccionada a la derecha

Comando	Función rápida	Acción
Deslizar muchos a la derecha	Mayúsculas + Punto (.)	Deslizar las 10 unidades seleccionadas a la derecha
Deslizar hacia arriba	Opción + Flecha arriba	Deslizar el valor del fotograma de audio seleccionado hacia arriba en el editor de animación
Abrir audición	Y	Abrir la audición seleccionada
Invaldar conexiones	Acento grave (`)	Invaldar temporalmente las conexiones de clip para la selección
Sobrescribir	D	Sobrescribir en la posición de Skimmer o del cursor de reproducción
Sobrescribir (al revés)	Mayúsculas + D	Sobrescribir desde la posición de Skimmer o del cursor de reproducción hacia atrás
Grabar encima de la pista principal	Opción + Comando + Flecha abajo	Grabar encima de la posición de Skimmer o del cursor de reproducción en la pista principal
Pegar como Conectado	Opción + V	Pegar la selección y conectarla a la pista principal
Pegar "Insertar en el cursor de reproducción"	Comando + V	Insertar el contenido del Portapapeles en la posición de Skimmer o del cursor de reproducción
Ángulo anterior	Opción + Mayúsculas + Flecha izquierda	Cambiar al ángulo anterior en el clip Multicam
Ángulo de audio anterior	Opción + Mayúsculas + Flecha izquierda	Cambiar al ángulo de audio anterior en el clip Multicam
Selección anterior	Control + Flecha izquierda	Seleccionar el clip anterior en la ventana Audición, de modo que sea la selección de audición
Ángulo de vídeo anterior	Mayúsculas + Comando + Flecha izquierda	Cambiar al ángulo de vídeo anterior en el clip Multicam
Subir volumen 1 dB	Control + Igual (=)	Subir el volumen de audio 1 dB
Reemplazar	Mayúsculas + R	Reemplazar el clip seleccionado en la línea de tiempo con la selección del explorador
Reemplazar desde el principio	Opción + R	Reemplazar el clip seleccionado en la línea de tiempo con la selección del explorador, empezando desde el principio
Reemplazar por separación	Mayúsculas + Suprimir	Reemplazar el clip seleccionado en la línea de tiempo por un clip de intervalo
Seleccionar todo	Comando + A	Seleccionar todos los clips
Seleccionar clip	C	Seleccionar el clip situado debajo del puntero en la línea de tiempo

Comando	Función rápida	Acción
Seleccionar borde de audio izquierdo	Mayúsculas + Acento agudo (´)	Para los clips de audio/vídeo en la vista expandida, seleccione el extremo izquierdo del punto de edición de audio
Seleccionar borde izquierdo	Acento agudo (´)	Seleccionar el borde izquierdo del punto de edición
Seleccionar bordes de edición de audio izquierdo y derecho	Mayúsculas + O volada (º)	Para los clips de audio/vídeo en la vista expandida, seleccione los extremos izquierdo y derecho del punto de edición de audio
Seleccionar bordes de edición izquierdo y derecho	O volada (º)	Seleccionar los bordes izquierdo y derecho del punto de edición
Seleccionar ángulo siguiente	Opción + Mayúsculas + Flecha derecha	Cambiar al ángulo siguiente en el clip Multicam
Seleccionar ángulo de audio siguiente	Opción + Mayúsculas + flecha derecha	Cambiar al ángulo de audio siguiente en el clip Multicam
Seleccionar selección siguiente	Control + Flecha derecha	Seleccionar el clip siguiente en la ventana Audición, de modo que sea la selección de audición
Seleccionar ángulo de vídeo siguiente	Mayúsculas + Comando + Flecha derecha	Cambiar al ángulo de vídeo siguiente en el clip Multicam
Seleccionar borde de audio derecho	Mayúsculas + Cedilla (ç)	Para los clips de audio/vídeo en la vista expandida, seleccione el extremo derecho del punto de edición de audio
Seleccionar borde derecho	Cedilla (ç)	Seleccionar el borde derecho del punto de edición
Ajustar fin de la selección adicional	Mayúsculas + Comando + O	Ajustar un punto final adicional para la selección de intervalo en la ubicación del cursor de reproducción o de Skimmer
Ajustar principio de la selección adicional	Mayúsculas + Comando + I	Ajustar un punto inicial adicional para la selección de intervalo en la ubicación del cursor de reproducción o de Skimmer
Mostrar/ocultar editor de precisión	Control + E	Cuando se selecciona un punto de edición, mostrar u ocultar el editor de precisión
Ajuste automático	N	Activar o desactivar el ajuste automático
Solo	Opción + S	Aplicar solo a los ítems seleccionados en la línea de tiempo
Contenido original: Audio y vídeo	Mayúsculas + 1	Activar el modo de audio/vídeo para añadir la parte de audio o vídeo de la selección a la línea de tiempo
Contenido original: Solo audio	Mayúsculas + 3	Activar el modo de solo audio para añadir la parte de audio de la selección a la línea de tiempo

Comando	Función rápida	Acción
Contenido original: Solo vídeo	Mayúsculas + 2	Activar el modo de solo vídeo para añadir la parte de vídeo de la selección a la línea de tiempo
Cambiar al ángulo del visor 1	Opción + 1	Cambiar el clip Multicam al ángulo 1 del bloque actual
Cambiar al ángulo del visor 2	Opción + 2	Cambiar el clip Multicam al ángulo 2 del bloque actual
Cambiar al ángulo del visor 3	Opción + 3	Cambiar el clip Multicam al ángulo 3 del bloque actual
Cambiar al ángulo del visor 4	Opción + 4	Cambiar el clip Multicam al ángulo 4 del bloque actual
Cambiar al ángulo del visor 5	Opción + 5	Cambiar el clip Multicam al ángulo 5 del bloque actual
Cambiar al ángulo del visor 6	Opción + 6	Cambiar el clip Multicam al ángulo 6 del bloque actual
Cambiar al ángulo del visor 7	Opción + 7	Cambiar el clip Multicam al ángulo 7 del bloque actual
Cambiar al ángulo del visor 8	Opción + 8	Cambiar el clip Multicam al ángulo 8 del bloque actual
Cambiar al ángulo del visor 9	Opción + 9	Cambiar el clip Multicam al ángulo 9 del bloque actual
Activar/desactivar el modo Pista	G	Activar o desactivar la opción de crear pistas al arrastrar clips en la línea de tiempo
Corte de final	Opción + Más (+)	Recortar el fin del clip seleccionado o superior según la posición de Skimmer o del cursor de reproducción
Corte de inicio	Opción + Acento grave (`)	Recortar el inicio del clip según la posición de Skimmer o del cursor de reproducción
Acortar hasta la selección	Opción + Barra invertida (\)	Recortar los puntos de inicio y fin del clip según la selección de intervalo

Efectos

Comando	Función rápida	Acción
Añadir tercio inferior básico	Control + Mayúsculas + T	Conectar un título de tercio inferior básico a la pista principal
Añadir título básico	Control + T	Conectar un título básico a la pista principal
Añadir transición por omisión	Comando + T	Añadir la transición por omisión a la selección
Tablero de colores: Restablecer controles actuales del tablero	Opción + Suprimir	Restablecer los controles en el panel actual del tablero de colores
Tablero de colores: Cambiar al panel de colores	Control + Comando + C	Cambiar al panel de color en el tablero de colores

Comando	Función rápida	Acción
Tablero de colores: Cambiar al panel de exposición	Control + Comando + E	Cambiar al panel de exposición en el tablero de colores
Tablero de colores: Cambiar al panel de saturación	Control + Comando + S	Cambiar al panel de saturación en el tablero de colores
Copiar efectos	Opción + Comando + C	Copiar los efectos seleccionados y sus ajustes
Copiar fotogramas clave	Opción + Mayúsculas + C	Copiar los fotogramas clave seleccionados y sus ajustes
Cortar fotogramas clave	Opción + Mayúsculas + X	Cortar los fotogramas clave seleccionados y sus ajustes
Activar/desactivar "Equilibrar color"	Opción + Comando + B	Activar o desactivar las correcciones de equilibrio de color
Correspondencia de audio	Mayúsculas + Comando + M	Igualar el sonido entre clips
Correspondencia de color	Opción + Comando + M	Igualar el color entre clips
Texto siguiente	Opción + Tabulador	Desplazarse al ítem de texto siguiente
Pegar atributos	Mayúsculas + Comando + V	Pegar los atributos seleccionados y sus ajustes en la selección
Pegar efectos	Opción + Comando + V	Pegar los efectos y sus ajustes en la selección
Pegar fotogramas clave	Opción + Mayúsculas + V	Pegar fotogramas clave y sus ajustes en la selección
Texto anterior	Opción + Mayúsculas + Tabulador	Desplazarse al ítem de texto anterior
Editor de reprogramación	Comando + R	Mostrar u ocultar el editor de reprogramación
Reprogramar: Crear segmento de velocidad normal	Mayúsculas + N	Ajustar la selección para que se reproduzca a la velocidad normal (100%)
Reprogramar: Suspensión	Mayúsculas + H	Crear un segmento de suspensión durante 2 segundos
Reprogramar: Restablecer	Opción + Comando + R	Restablecer la selección para que se reproduzca a la velocidad normal (100%)
Aplicar solo a animación	Control + Mayúsculas + V	Mostrar un efecto a la vez en el editor de animación de vídeo

General

Comando	Función rápida	Acción
Eliminar	Eliminar	Eliminar la selección de la línea de tiempo, rechazar la selección del explorador o eliminar una edición directa
Buscar	Comando + F	Mostrar u ocultar la ventana Filtro (en el explorador) o el índice de la línea de tiempo (en la línea de tiempo)

Comando	Función rápida	Acción
Ir al visor de eventos	Opción + Comando + 3	Activar el visor de eventos
Importar contenido	Comando + I	Importar contenido desde un dispositivo, una cámara o un archivo
Propiedades de la biblioteca	Control + Comando + J	Abrir el inspector de propiedades de la biblioteca actual
Trasladar a la papelera	Comando + Suprimir	Mover la selección a la papelera del Finder
Nuevo proyecto	Comando + N	Crear un proyecto nuevo
Propiedades del proyecto	Comando + J	Abrir el inspector de propiedades del proyecto actual
Renderizar todo	Control + Mayúsculas + R	Iniciar todas las tareas de renderización para el proyecto actual
Renderizar selección	Control + R	Iniciar las tareas de renderización para la selección
Mostrar en el Finder	Mayúsculas + Comando + R	Mostrar el archivo de contenido original del clip de evento seleccionado en el Finder

Marcado

Comando	Función rápida	Acción
Añadir marcador	M	Añadir un marcador en la ubicación de Skimmer o del cursor de reproducción
Todos los clips	Control + C	Cambiar los ajustes del filtro del explorador para mostrar todos los clips
Añadir marcador y modificar	Opción + M	Añadir un marcador y editar el texto del marcador
Aplicar etiqueta de palabra clave 1	Control + 1	Aplicar palabra clave 1 a la selección
Aplicar etiqueta de palabra clave 2	Control + 2	Aplicar palabra clave 2 a la selección
Aplicar etiqueta de palabra clave 3	Control + 3	Aplicar palabra clave 3 a la selección
Aplicar etiqueta de palabra clave 4	Control + 4	Aplicar palabra clave 4 a la selección
Aplicar etiqueta de palabra clave 5	Control + 5	Aplicar palabra clave 5 a la selección
Aplicar etiqueta de palabra clave 6	Control + 6	Aplicar palabra clave 6 a la selección
Aplicar etiqueta de palabra clave 7	Control + 7	Aplicar palabra clave 7 a la selección
Aplicar etiqueta de palabra clave 8	Control + 8	Aplicar palabra clave 8 a la selección
Aplicar etiqueta de palabra clave 9	Control + 9	Aplicar palabra clave 9 a la selección
Borrar intervalos seleccionados	Opción + X	Borrar la selección del intervalo

Comando	Función rápida	Acción
Borrar fin del intervalo	Opción + O	Borrar el punto final del intervalo
Borrar principio del intervalo	Opción + I	Borrar el punto inicial del intervalo
Eliminar marcador	Control + M	Eliminar el marcador seleccionado
Eliminar marcadores de la selección	Control + Mayúsculas + M	Eliminar todos los marcadores de la selección
No seleccionar nada	Mayúsculas + Comando + A	Anular la selección de todos los ítems seleccionados
Favorito	F	Clasificar la selección del explorador como favorita
Favoritos	Control + F	Cambiar los ajustes del filtro del explorador para mostrar los favoritos
Ocultar rechazados	Control + H	Cambiar los ajustes del filtro del explorador para ocultar los clips rechazados
Nueva colección por palabra clave	Mayúsculas + Comando + K	Crea una colección por palabra clave nueva
Nueva colección inteligente	Opción + Comando + N	Crea una colección inteligente nueva
Herramienta "Selección de intervalo"	R	Activar la herramienta "Selección de intervalo"
Rechazar	Eliminar	<p>Marcar la selección actual en el explorador como rechazada</p> <p>Nota: La tecla Suprimir eliminará los ítems seleccionados si la línea de tiempo está activa en vez del explorador</p>
Rechazados	Control + Suprimir	Cambiar los ajustes del filtro del explorador para mostrar los clips rechazados
Eliminar todas las palabras clave de la selección	Control + 0	Eliminar todas las palabras clave de la selección del explorador
Funciones: Aplicar función de diálogo	Control + Opción + D	Aplicar la función de diálogo al clip seleccionado
Funciones: Aplicar función de efectos	Control + Opción + E	Aplicar la función de efectos al clip seleccionado
Funciones: Aplicar función de música	Control + Opción + M	Aplicar la función de música al clip seleccionado
Funciones: Aplicar función de títulos	Control + Opción + T	Aplicar la función de títulos al clip seleccionado
Funciones: Aplicar función de vídeo	Control + Opción + V	Aplicar la función de vídeo al clip seleccionado
Seleccionar todo	Comando + A	Seleccionar todos los clips
Seleccionar intervalo de clips	X	Ajustar la selección de intervalo de modo que coincida con los límites del clip debajo de Skimmer o del cursor de reproducción

Comando	Función rápida	Acción
Ajustar fin del intervalo adicional	Mayúsculas + Comando + O	Ajustar un punto final adicional para la selección de intervalo en la ubicación del cursor de reproducción o de Skimmer
Ajustar principio del intervalo adicional	Mayúsculas + Comando + I	Ajustar un punto inicial adicional para la selección de intervalo en la ubicación del cursor de reproducción o de Skimmer
Ajustar fin del intervalo	O	Ajustar el punto final del intervalo
Ajustar fin del intervalo	Control + O	Ajustar el punto final del intervalo mientras se edita un campo de texto
Ajustar principio del intervalo	I	Ajustar el punto inicial del intervalo
Ajustar principio del intervalo	Control + I	Ajustar el punto inicial del intervalo mientras se edita un campo de texto
No clasificar	U	Eliminar valoraciones de la selección

Organización

Comando	Función rápida	Acción
Nuevo evento	Opción + N	Crear un evento nuevo
Nueva carpeta	Mayúsculas + Comando + N	Crear una carpeta nueva
Mostrar en el explorador	Mayúsculas + F	Mostrar el clip seleccionado en el explorador
Mostrar proyecto en el explorador	Opción + Mayúsculas + Comando + F	Mostrar el proyecto abierto en el explorador
Sincronizar clips	Opción + Comando + G	Sincronizar los clips del evento seleccionado

Reproducción/Navegación

Comando	Función rápida	Acción
Arrastre de audio	Mayúsculas + S	Activar o desactivar el arrastre de audio
Audición: Previsualizar	Control + Comando + Y	Reproducir la selección en el contexto de la línea de tiempo
Arrastre de clip	Opción + Comando + S	Activar o desactivar el arrastre de clip
Cortar/alternar solo audio Multicam	Opción + Mayúsculas + 3	Activar el modo de solo audio para el corte y el cambio de Multicam
Cortar/alternar audio y vídeo Multicam	Opción + Mayúsculas + 1	Activar el modo de audio/vídeo para el corte y el cambio de Multicam
Cortar/alternar solo vídeo Multicam	Opción + Mayúsculas + 2	Activar el modo de solo vídeo para el corte y el cambio de Multicam

Comando	Función rápida	Acción
Abajo	Flecha abajo	Ir al ítem siguiente (en el explorador) o al punto de edición siguiente (en la línea de tiempo)
Abajo	Control + Flecha abajo	Mientras se edita un campo de texto, ir al ítem siguiente (en el explorador) o al punto de edición siguiente (en la línea de tiempo)
Retroceder 10 fotogramas	Mayúsculas + Flecha izquierda	Retrasar el cursor de reproducción 10 fotogramas
Avanzar 10 fotogramas	Mayúsculas + Flecha derecha	Adelantar el cursor de reproducción 10 fotogramas
Ir al inicio	Inicio	Mover el cursor de reproducción al principio de la línea de tiempo o al primer clip del explorador
Ir al final	Botón Fin	Mover el cursor de reproducción al final de la línea de tiempo o al último clip del explorador
Ir al bloque siguiente	Opción + Mayúsculas + Apóstrofo (')	Mostrar el bloque de ángulos siguiente en el clip Multicam actual
Ir a la edición siguiente	Apóstrofo (')	Mover el cursor de reproducción al siguiente punto de edición de la línea de tiempo
Ir al campo siguiente	Opción + Flecha derecha	Mover el cursor de reproducción al siguiente campo en un clip entrelazado
Ir al fotograma siguiente	Flecha derecha	Mover el cursor de reproducción al siguiente fotograma
Ir al subfotograma siguiente	Comando + Flecha derecha	Mover el cursor de reproducción al siguiente subfotograma de audio
Ir al bloque anterior	Opción + Mayúsculas + Punto y coma (;)	Mostrar el bloque de ángulos anterior en el clip Multicam actual
Ir a la edición anterior	Cedilla (ç)	Mover el cursor de reproducción al punto de edición de la línea de tiempo anterior
Ir al campo anterior	Opción + Flecha izquierda	Mover el cursor de reproducción al campo anterior en un clip entrelazado
Ir al fotograma anterior	Flecha izquierda	Mover el cursor de reproducción al fotograma anterior
Ir al subfotograma anterior	Comando + Flecha izquierda	Mover el cursor de reproducción al subfotograma de audio anterior
Ir al final del intervalo	Mayúsculas + O	Desplace el cursor de reproducción al final de la selección del intervalo
Ir al inicio del intervalo	Mayúsculas + I	Desplace el cursor de reproducción al principio de la selección del intervalo
Reproducción en bucle	Comando + L	Activar o desactivar la reproducción en bucle

Comando	Función rápida	Acción
Supervisar audio	Mayúsculas + A	Activar o desactivar la supervisión de audio para el ángulo que se está arrastrando
Entrada de código de tiempo negativa	Guión (-)	Introduzca un valor de código de tiempo negativo para mover el cursor de reproducción hacia atrás, adelantar un clip o recortar un intervalo o clip, según su selección
Clip siguiente	Control + Comando + Flecha derecha	Ir al ítem siguiente (en el explorador) o al punto de edición siguiente (en la línea de tiempo)
Marcador siguiente	Control + Apóstrofo (')	Mover el cursor de reproducción al siguiente marcador
Reproducir desde el cursor	Mayúsculas + Apóstrofo (')	Reproducir desde la posición del cursor de reproducción
Reproducir hacia delante	L	Reproducir hacia delante (pulsar L varias veces para aumentar la velocidad de reproducción)
Reproducir desde el cursor de reproducción	Opción + Barra espaciadora	Reproducir desde la posición del cursor de reproducción
Reproducir a pantalla completa	Mayúsculas + Comando + F	Reproducir a pantalla completa desde la posición de Skimmer o del cursor de reproducción
Reproducir a la inversa	J	Reproducir hacia atrás (pulsar J varias veces para aumentar la velocidad de reproducción hacia atrás)
Reproducir a la inversa	Control + J	Reproducir hacia atrás mientras se edita un campo de texto (pulsar L varias veces para aumentar la velocidad de reproducción)
Reproducir a la inversa	Mayúsculas + Barra espaciadora	Reproducir hacia atrás
Reproducir selección	Barra espaciadora	Reproducir la selección
Reproducir hasta el final	Control + Mayúsculas + O	Reproducir desde el cursor de reproducción hasta el final de la selección
Reproducir/Pausa	Barra espaciadora	Iniciar o poner en pausa la reproducción
Reproducir/Pausa	Control + Barra espaciadora	Iniciar o poner en pausa la reproducción mientras se edita un campo de texto
Entrada de código de tiempo positiva	Igual (=)	Introduzca un valor de código de tiempo positivo para mover el cursor de reproducción hacia delante, retrasar un clip o recortar un intervalo o clip, según su selección
Clip anterior	Control + Comando + Flecha izquierda	Ir al ítem anterior (en el explorador) o al punto de edición anterior (en la línea de tiempo)

Comando	Función rápida	Acción
Marcador anterior	Control + Cedilla (ç)	Mover el cursor de reproducción al marcador anterior
Ajustar ángulo de supervisión	Mayúsculas + V	Ajustar el ángulo que se está arrastrando como ángulo de supervisión
Arrastrar	S	Activar o desactivar el arrastre
Iniciar/detener grabación de voz en off	Opción + Mayúsculas + A	Iniciar o detener la grabación de audio en la ventana "Grabar voz en off"
Detener	K	Detener reproducción
Detener	Control + K	Detener la reproducción mientras se edita un campo de texto
Retroceder en el historial de la línea de tiempo	Comando + Acento agudo (´)	Retroceder un nivel en el historial de la línea de tiempo
Avanzar en el historial de la línea de tiempo	Comando + Cedilla (ç)	Avanzar un nivel en el historial de la línea de tiempo
Arriba	Flecha arriba	Ir al ítem anterior (en el explorador) o al punto de edición anterior (en la línea de tiempo)
Arriba	Control + Flecha arriba	Mientras se edita un campo de texto, ir al ítem anterior (en el explorador) o al punto de edición anterior (en la línea de tiempo)

Compartir y Herramientas

Comando	Función rápida	Acción
Compartir en el destino por omisión	Comando + E	Compartir el proyecto o clip seleccionado utilizando el destino por omisión
Herramienta Seleccionar (Flecha)	A	Activar la herramienta Seleccionar
Herramienta Cortar	B	Activar la herramienta Cortar
Herramienta Recortar	Mayúsculas + C	Activar la herramienta Recortar y mostrar controles en pantalla para el clip seleccionado o el clip situado más arriba bajo el cursor de reproducción
Herramienta Distorsión	Opción + D	Activar la herramienta Distorsión y mostrar controles en pantalla para el clip seleccionado o el clip situado más arriba bajo el cursor de reproducción
Herramienta Mano	H	Activar la herramienta Mano
Herramienta Posición	P	Activar la herramienta Posición
Herramienta Transformación	Mayúsculas + T	Activar la herramienta Transformación y mostrar controles en pantalla para el clip seleccionado o el clip situado más arriba bajo el cursor de reproducción

Comando	Función rápida	Acción
Herramienta Acortar	T	Activar la herramienta Acortar
Herramienta Zoom	Z	Activar la herramienta Zoom

Visualización

Comando	Función rápida	Acción
Apariencia del clip: Solo etiquetas de clip	Control + Opción + 6	En función del ajuste de nombre del clip, mostrar los clips de la línea de tiempo con nombres de clip, nombres de función o solo los nombres de los ángulos activos
Apariencia del clip: Reducir el tamaño de onda	Control + Opción + Flecha abajo	Reducir el tamaño de las ondas de audio para los clips de la línea de tiempo
Apariencia del clip: Solo cintas de celuloide	Control + Opción + 5	Mostrar los clips de la línea de tiempo solo con cintas de celuloide grandes
Apariencia del clip: Aumentar el tamaño de onda	Control + Opción + Flecha arriba	Aumentar el tamaño de las ondas de audio para los clips de la línea de tiempo
Apariencia del clip: Cintas de celuloide grandes	Control + Opción + 4	Mostrar los clips de la línea de tiempo con ondas de audio pequeñas y cintas de celuloide grandes
Apariencia del clip: Ondas grandes	Control + Opción + 2	Mostrar los clips de la línea de tiempo con ondas de audio grandes y cintas de celuloide pequeñas
Apariencia del clip: Ondas y cintas de celuloide	Control + Opción + 3	Mostrar los clips de la línea de tiempo con ondas de audio y cintas de celuloide de vídeo del mismo tamaño
Apariencia del clip: Solo ondas	Control + Opción + 1	Mostrar los clips de la línea de tiempo solo con ondas de audio grandes
Reducir altura del clip	Mayúsculas + Comando + Guion (-)	Reducir la altura del clip del explorador
Aumentar altura del clip	Mayúsculas + Comando + Igual (=)	Aumentar la altura del clip del explorador
Mostrar menos fotogramas de la cinta de celuloide	Mayúsculas + Comando + Coma (,)	Mostrar menos fotogramas de la cinta de celuloide en los clips del explorador
Mostrar/ocultar animación de audio	Control + A	Mostrar u ocultar el editor de animación de audio para los clips seleccionados
Mostrar/ocultar información de Skimmer	Control + Y	Mostrar u ocultar la información del clip al arrastrar en el explorador
Mostrar/ocultar animación de vídeo	Control + V	Mostrar u ocultar el editor de animación de vídeo para los clips de la línea de tiempo seleccionados

Comando	Función rápida	Acción
Mostrar más fotogramas de la cinta de celuloide	Mayúsculas + Comando + Punto (.)	Mostrar más fotogramas de la tira de fotogramas en los clips del explorador
Mostrar un fotograma por cinta de celuloide	Opción + Mayúsculas + Comando + Coma (,)	Mostrar un fotograma por cinta de celuloide
Ver nombres de clip	Opción + Mayúsculas + N	Mostrar u ocultar los nombres del clip en el explorador
Ver explorador como cinta de celuloide	Opción + Comando + 1	Cambiar el explorador a la vista de cinta de celuloide
Ver explorador como lista	Opción + Comando + 2	Cambiar el explorador a la vista de lista
Acercar imagen	Comando + Más (+)	Acercar a la línea de tiempo, el explorador o el visor
Alejar imagen	Comando + Guión (-)	Alejar a la línea de tiempo, el explorador o el visor
Ajustar a ventana	Mayúsculas + Z	Ajustar el contenido al tamaño del explorador, el visor o la línea de tiempo
Zoom en muestras	Control + Z	Activar o desactivar el zoom en las muestras de audio

Ventanas

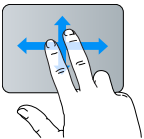
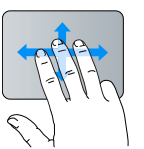
Comando	Función rápida	Acción
Tareas en segundo plano	Comando + 9	Mostrar u ocultar la ventana "Tareas en segundo plano"
Ir a "Mejoras de audio"	Comando + 8	Activar el inspector de mejoras de audio
Ir al tablero de colores	Comando + 6	Activar el tablero de colores
Ir al explorador	Comando + 1	Activar el explorador
Ir al inspector	Opción + Comando + 4	Activar el inspector actual
Ir a la línea de tiempo	Comando + 2	Activar la línea de tiempo
Ir al visor	Comando + 3	Activar el visor
Pestaña siguiente	Control + Tabulador	Ir al panel siguiente del inspector o del tablero de colores
Pestaña anterior	Control + Mayúsculas + Tabulador	Ir al panel anterior del inspector o del tablero de colores
Grabar voz en off	Opción + Comando + 8	Mostrar u ocultar la ventana "Grabar voz en off"
Mostrar histograma	Control + Comando + H	Mostrar el histograma en el visor
Mostrar vectorscopio	Control + Comando + V	Mostrar el vectorscopio en el visor
Mostrar onda de vídeo	Control + Comando + W	Mostrar la supervisión de ondas en el visor
Mostrar/ocultar ángulos	Mayúsculas + Comando + 7	Mostrar u ocultar el visor de ángulos

Comando	Función rápida	Acción
Mostrar/ocultar medidores de audio	Mayúsculas + Comando + 8	Mostrar u ocultar los medidores de audio
Mostrar/ocultar explorador	Control + Comando + 1	Mostrar u ocultar el explorador
Mostrar/ocultar explorador de efectos	Comando + 5	Mostrar u ocultar el explorador de efectos
Mostrar/ocultar lista de bibliotecas	Mayúsculas + Comando + 1	Mostrar u ocultar la lista de bibliotecas
Mostrar/ocultar el visor de eventos	Control + Comando + 3	Mostrar u ocultar el visor de eventos
Mostrar/ocultar inspector	Comando + 4	Mostrar u ocultar el panel del inspector
Mostrar/ocultar editor de palabras clave	Comando + K	Mostrar u ocultar el editor de palabras clave
Mostrar/ocultar índice de la línea de tiempo	Mayúsculas + Comando + 2	Mostrar u ocultar el índice de la línea de tiempo del proyecto abierto
Mostrar/ocultar ámbitos de vídeo	Comando + 7	Mostrar u ocultar los ámbitos de vídeo en el visor de eventos

Gestos Multi-Touch

Si su ordenador dispone de un trackpad Multi-Touch, puede utilizar los gestos Multi-Touch que se detallan en la tabla a continuación cuando trabaje con Final Cut Pro.

Para obtener más información acerca de los gestos Multi-Touch, consulte la documentación del ordenador.

Gesto	Acción
	<p><i>Desplazamiento (dos dedos):</i> Mover la línea de tiempo hacia la izquierda, la derecha, arriba o abajo.</p>
	<p><i>Desplazamiento (tres dedos):</i> Ir hacia arriba para mover el cursor de reproducción al inicio de la línea de tiempo. Ir hacia abajo para mover el cursor de reproducción al final de la línea de tiempo. Ir hacia la izquierda o la derecha para mover el cursor de reproducción a izquierda o derecha.</p>

Personalizar funciones rápidas de teclado

Ver las funciones rápidas de teclado en el editor de comandos

Final Cut Pro proporciona una gran variedad de comandos de menú y funciones rápidas de teclado que le permiten controlar prácticamente todos los aspectos del proyecto, desde la reproducción hasta la visualización de ventanas e inspectores para el trabajo con herramientas. Puede usar el editor de comandos para modificar las funciones rápidas existentes, crear funciones rápidas nuevas y guardar conjuntos de funciones rápidas que podrá exportar para compartirlas con otras personas. También es posible importar un conjunto de funciones rápidas que haya creado otra persona. Y si está más familiarizado con las funciones rápidas de teclado de otras aplicaciones, puede usar el editor de comandos para sustituir las funciones que Final Cut Pro tiene por omisión por las de otra aplicación.

El editor de comandos proporciona un conjunto de funciones rápidas de teclado disponibles para Final Cut Pro en inglés, japonés, francés y alemán. El idioma que se muestra está determinado por el sistema operativo de su ordenador. Para aprender a cambiar el idioma que usa Final Cut Pro, consulte la Ayuda OS X, disponible desde el menú Ayuda cuando el Finder está activo.

Ver funciones rápidas de teclado

- 1 Seleccione Final Cut Pro > Comandos > Personalizar (o pulse Opción + Comando + K).

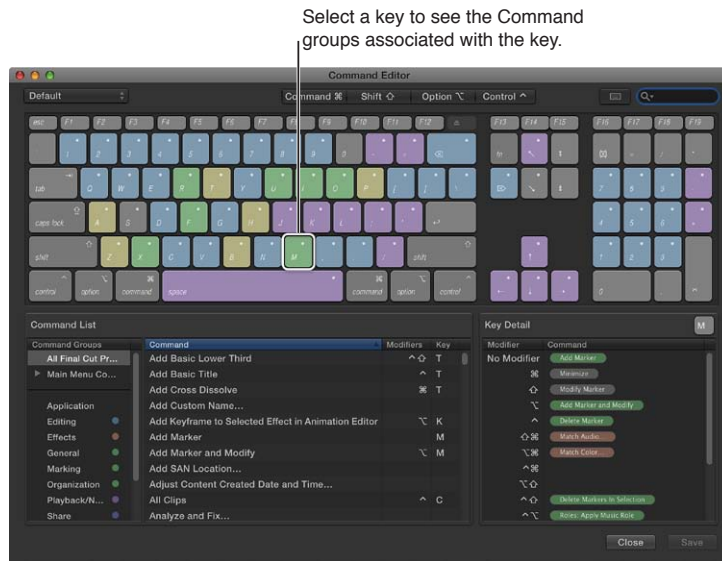
Aparecerá el editor de comandos.



- 2 Para buscar funciones rápidas de teclado en el editor de comandos, realice una de las siguientes operaciones:

- Haga clic en una o varias teclas del teclado virtual (o haga clic en uno de los cuatro botones de modificación situados en la parte superior del editor de comandos).

Los grupos de comandos asociados a la tecla o teclas seleccionadas aparecen en la esquina inferior izquierda de la ventana, y una lista de todas las funciones rápidas de teclado asociadas a dichas teclas aparece en la esquina inferior derecha.



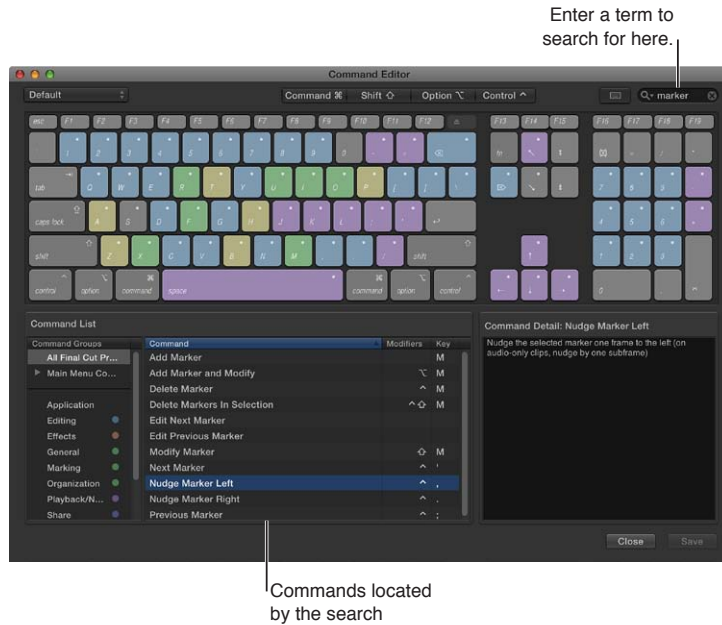
Cuando mantiene pulsados en el teclado cualquiera de los botones de modificación, los colores de referencia se van actualizando. Los colores de referencia se corresponden con los distintos tipos de comando; por ejemplo, los comandos de reproducción como Reproducir/Pausa (barra espaciadora) son de color azul. La ventana “Grupos de comandos,” situada en el lado izquierdo de la lista de comandos, contiene una leyenda de colores en la que se puede hacer clic y usar como referencia.

- Introduzca el nombre de un comando, palabras clave que lo describan o el nombre de una tecla en el campo de búsqueda de la esquina superior derecha de la ventana.

Los comandos que coincidan con los términos de búsqueda se mostrarán en la lista de comandos de la parte inferior de la ventana.

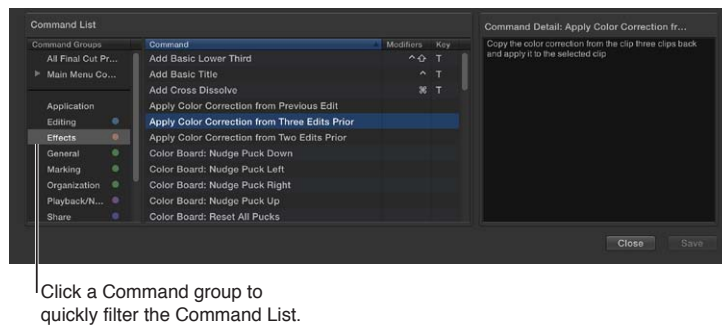
Consejo: Para mostrar las teclas que corresponden a los ítems de la lista de comandos, haga clic en el botón “Resaltar teclado,” a la izquierda del campo de búsqueda.

Haga clic en uno de los comandos de la lista para ver detalles de él en el área “Detalles del comando” que hay en la esquina inferior derecha de la ventana.



- Haga clic en un grupo de comandos para filtrar rápidamente la lista de comandos y mostrar solo los comandos y funciones rápidas de ese grupo.

Haga clic en uno de los comandos de la lista para ver detalles de él en el área “Detalles del comando” que hay en la esquina inferior derecha de la ventana.



Ver funciones rápidas de un conjunto de comandos distinto

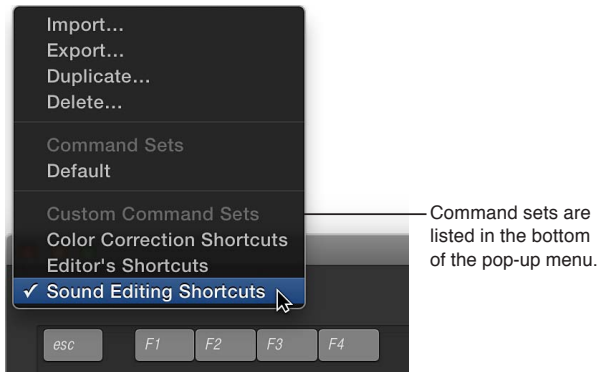
Si su sistema dispone de distintos conjuntos de comandos, puede cambiar de uno a otro fácilmente. Para obtener más información, consulte [Exportar e importar conjuntos de comandos en el editor de comandos](#) en la página 507.

Realice una de las siguientes operaciones:

- Seleccione Final Cut Pro > Comandos, y, a continuación, elija un conjunto de comandos del submenú.

Aparece la ventana del editor de comandos mostrando el conjunto de comandos que ha elegido.

- Si ya había abierto el editor de comandos, seleccione un conjunto de comandos en el menú desplegable de la esquina superior izquierda de la ventana.



Modificar funciones rápidas de teclado en el editor de comandos

Puede personalizar las funciones rápidas de teclado mediante el editor de comandos de manera fácil y rápida. Si desea añadir algunos comandos personalizados al conjunto que Final Cut Pro tiene por omisión, puede duplicar el conjunto por omisión y asignar funciones rápidas de teclado a los comandos que no tengan ninguna asignación. También puede crear un nuevo conjunto que contenga únicamente sus comandos.

Duplicar un conjunto de comandos

- 1 Seleccione Final Cut Pro > Comandos > Personalizar (o pulse Opción + Comando + K).
- 2 Si el conjunto de comandos que desea duplicar no aparece, seleccione un conjunto distinto en el menú desplegable de la esquina superior izquierda del editor de comandos.
- 3 En el menú desplegable, seleccione Duplicar.
- 4 En la ventana que aparece, escriba un nombre para el conjunto de comandos y haga clic en Aceptar.

El conjunto duplicado se añade al submenú de comandos del menú de Final Cut Pro, y también en el menú desplegable del editor de comandos.

Modificar un conjunto de comandos

Puede añadir funciones rápidas de teclado a un conjunto de comandos o reasignarlas.

- 1 Seleccione Final Cut Pro > Comandos > Personalizar (o pulse Opción + Comando + K).
- 2 Si no se muestra el conjunto de comandos que desea modificar, seleccione un conjunto distinto en el menú desplegable de la parte superior del editor de comandos.
- 3 Seleccione el comando al que quiere asignar una nueva función rápida de teclado, realizando una de las siguientes operaciones:
 - Escriba el nombre del comando en el campo de búsqueda de la esquina superior derecha de la ventana del editor de comandos.
 - Mire la lista de comandos para encontrar el que busca.
- 4 Pulse la combinación de teclas que desea utilizar para ese comando (por ejemplo, Opción + Mayúsculas + T, o cualquier otra combinación).

Nota: Las teclas del teclado virtual del editor de comandos que aparecen sombreadas con líneas diagonales se reservan para uso del sistema y no es posible asignarlas.

Si la combinación de teclas no está asignada a ningún otro comando, el teclado virtual se actualiza para mostrar la nueva asignación. Aparecerá un punto gris en la tecla (o teclas) con asignación nueva, y se le aplicará un color si el comando pertenece a un grupo de comandos con código de color.

Si la combinación de teclas ya estaba asignada a otro comando, Final Cut Pro muestra la configuración existente y pregunta si desea confirmar el cambio.

- 5 Para guardar los cambios realizados en el conjunto de comandos, haga clic en el botón Guardar situado en la esquina inferior derecha del editor de comandos.

Si cierra el editor de comandos sin haber guardado los cambios, Final Cut Pro le preguntará si desea guardarlos.

Eliminar un conjunto de comandos

- 1 Seleccione Final Cut Pro > Comandos > Personalizar (o pulse Opción + Comando + K).
- 2 Si no se muestra el conjunto de comandos que desea eliminar, seleccione un conjunto distinto en el menú desplegable de la parte superior del editor de comandos.
- 3 Seleccione Eliminar en el menú desplegable de la esquina superior izquierda del editor de comandos.
- 4 En la ventana que aparece, haga clic en Eliminar.

El conjunto de comandos quedará eliminado.

Exportar e importar conjuntos de comandos en el editor de comandos

Una vez haya guardado un conjunto de comandos, puede que decida exportarlo para crear una copia de seguridad o compartirlo con otro usuario. Los conjuntos de comandos exportados se guardan en un archivo que se puede volver a importar a Final Cut Pro en cualquier momento.

Exportar un conjunto de funciones rápidas de teclado personalizadas

- 1 Seleccione Final Cut Pro > Comandos > Personalizar (o pulse Opción + Comando + K).
- 2 Si no se muestra el conjunto de comandos que desea exportar, seleccione un conjunto distinto en el menú desplegable de la parte superior del editor de comandos.
- 3 Realice una de las siguientes operaciones:
 - Seleccione Final Cut Pro > Comandos > Exportar.
 - Seleccione Exportar en el menú desplegable de la esquina superior izquierda del editor de comandos.
- 4 Escriba un nombre para el conjunto de comandos exportado en el campo "Guardar como"; desplácese hasta la ubicación en la que desea guardarlo y haga clic en Guardar.

El archivo se guarda en la ubicación que ha elegido, con la extensión del nombre de archivo .commandset.

Importar un conjunto de comandos

- 1 Realice una de las siguientes operaciones:
 - Seleccione Final Cut Pro > Comandos > Importar.
 - Abra el editor de comandos seleccionando Final Cut Pro > Comandos > Personalizar, y seleccione Importar en el menú desplegable de la esquina superior izquierda del editor de comandos.
- 2 En la ventana que aparece, desplácese hasta la ubicación en la que haya guardado un archivo de conjunto de comandos, selecciónelo y haga clic en Abrir.

Si ya está utilizando un conjunto de comandos con el mismo nombre, aparecerá una ventana en la que podrá renombrarlo.

El conjunto de comandos nuevo se añade al submenú de comandos del menú de Final Cut Pro, y también en el menú desplegable del editor de comandos.

Glosario

4:3 Las proporciones para las emisiones de vídeo de definición estándar (SD). La relación entre la anchura y la altura del área visible del fotograma de vídeo es 4:3 o 1,33. Consulte también *definición estándar (SD)*.

16:9 Una proporción panorámica para vídeo. La relación entre la anchura y la altura del área visible del fotograma de vídeo es 16:9 o 1,78. La proporción 16:9 se utiliza para vídeo de alta definición. Consulte también *alta definición (HD)*.

AAC (Advanced Audio Coding) También llamado *Audio MPEG-4*. Un método estándar de compresión y codificación de audio digital. Los archivos codificados con AAC rivalizan en calidad con los CD de audio y generalmente suenan igual de bien o mejor que los archivos MP3 codificados a la misma o incluso superior velocidad de bits.

AC3 (Audio Codec 3, Advanced Codec 3, Acoustic Coder 3) Un formato de audio comprimido de Dolby Digital utilizado a menudo para codificar sonido surround.

AIFF (Audio Interchange File Format) Un formato de audio multiplataforma desarrollado por Apple. Al igual que los archivos WAV, los archivos AIFF contienen "chunks" (fragmentos) de información, como el Sound Data Chunk, que contiene los datos de muestreo reales, y el Common Chunk, que contiene información de la frecuencia de muestreo y de la profundidad de bits.

canal alfa Un canal de imagen, adicional a los canales de color R, G y B, usado para almacenar información de transparencia para la composición. Los canales alfa suelen ser de 8 bits, pero algunas aplicaciones admiten canales alfa de 16 bits. En Final Cut Pro, el negro representa un 100 % de transparencia y el blanco representa un 100 % de opacidad. Solo determinados formatos, como Targa, TIFF, PNG, PSD, Apple ProRes 4444 y el códec Animación QuickTime, admiten canales alfa. Consulte también *composición, RGB*.

Editor de ángulo Puede abrir clips Multicam en el editor de ángulo para ajustar la sincronización y el orden de ángulos, o para añadir o eliminar ángulos. También puede utilizar el editor de ángulo para hacer ediciones de los clips individuales incluidos en un clip Multicam, como por ejemplo, recortar, hacer correcciones de color, añadir transiciones, etc. Consulte también *clip Multicam*.

Visor de ángulos Un visor utilizado para ver simultáneamente todos los ángulos de un clip Multicam al cortar y cambiar a diferentes ángulos en tiempo real. Puede cortar y cambiar vídeo y audio al mismo tiempo o de forma independiente. Por ejemplo, puede utilizar el audio del ángulo 1 mientras cambia el vídeo entre los ángulos 1 y 4. Consulte también *clip Multicam*.

Editores de animación Consulte *Editor de animación de audio, Editor de animación de vídeo*.

Apple ProRes Códecs de Apple que proporcionan una combinación inigualable de rendimiento en edición multisequencia en tiempo real, una impresionante calidad de imagen y velocidades de almacenamiento reducidas. Los códecs Apple ProRes sacan el máximo partido del procesamiento con varios núcleos y proporcionan modos de descodificación rápidos a resolución reducida. Todos los códecs Apple ProRes admiten cualquier tamaño de fotograma (incluyendo SD, HD, 2K y 4K) a resolución completa. Las velocidades de datos varían en función del tipo de códec, el contenido de la imagen y el tamaño y la frecuencia de fotogramas.

Apple ProRes 4444 XQ La versión de Apple ProRes de más alta calidad para fuentes de imagen 4:4:4:4 (incluyendo canales alfa), con una velocidad de datos muy alta para mantener el detalle en imágenes con un alto margen dinámico generadas por los sensores actuales de imágenes digitales de la más alta calidad. Apple ProRes 4444 XQ mantiene unos márgenes dinámicos varias veces superiores al margen de las imágenes Rec. 709 (incluso frente a las exigencias del procesamiento de efectos visuales extremos en los que los negros con escala de tonos y los puntos de luz se amplían de forma significativa). Al igual que el Apple ProRes 4444 estándar, este códec admite hasta 12 bits por canal de imagen y hasta 16 bits para el canal alfa. Apple ProRes 4444 XQ presenta una velocidad de datos de destino de aproximadamente 500 Mbps para fuentes 4:4:4 a 1920 x 1080 y 29,97 fps.

Apple ProRes 4444 Una versión de Apple ProRes de una calidad extremadamente alta para fuentes de imagen 4:4:4:4 (incluyendo canales alfa). Este códec proporciona color RGBA 4:4:4:4 de calidad de masterización y resolución completa, y una fidelidad visual que es prácticamente indistinguible del material original. Apple ProRes 4444 es una solución de alta calidad para almacenar e intercambiar gráficos animados y compuestos, con un rendimiento multigeneración excelente y un canal alfa matemáticamente sin pérdidas de hasta 16 bits. Este códec tiene una velocidad de datos notablemente baja comparado con el 4:4:4 HD no comprimido, con una velocidad de datos de destino de aproximadamente 330 Mbps para fuentes 4:4:4 a 1920 x 1080 y 29,97 fps. Asimismo, ofrece codificación, y decodificación directas para formatos de píxel RGB y $Y'CbCr$.

Apple ProRes 422 HQ Una versión de Apple ProRes 422 con una velocidad de datos más alta, que mantiene la calidad visual al mismo alto nivel que el Apple ProRes 4444, pero para fuentes de imagen 4:2:2. Ampliamente adoptado por la industria de posproducción de vídeo, Apple ProRes 422 HQ ofrece la preservación visual sin pérdidas del vídeo HD de la máxima calidad profesional que una señal HD-SDI de un solo enlace puede transportar. Este códec admite fuentes de vídeo 4:2:2 a profundidades de píxel de 10 bits y anchura completa permaneciendo sin pérdidas visuales tras muchas generaciones de decodificación y recodificación. La velocidad de datos de destino de Apple ProRes 422 HQ es aproximadamente de 220 Mbps a 1920 x 1080 y 29,97 fps.

Apple ProRes 422 Un códec comprimido de alta calidad que ofrece casi todas las ventajas de Apple ProRes 422 HQ, pero al 66 % de la velocidad de datos, para obtener un rendimiento todavía mejor en la edición multisequencia en tiempo real. La velocidad de datos de destino de Apple ProRes 422 es aproximadamente de 147 Mbps a 1920 x 1080 y 29,97 fps.

Apple ProRes 422 LT Un códec más comprimido que Apple ProRes 422, con casi el 70 % de la velocidad de datos y tamaños de archivo un 30 % más pequeños. Este códec resulta perfecto para entornos en los que la capacidad de almacenamiento y la velocidad de datos escasean. La velocidad de datos de destino de Apple ProRes 422 LT es aproximadamente de 102 Mbps a 1920 x 1080 y 29,97 fps.

Apple ProRes 422 Proxy Un códec incluso más comprimido que Apple ProRes 422 LT, destinado al uso en flujos de trabajo sin conexión que requieren velocidades de datos bajas pero con vídeo de resolución completa. La velocidad de datos de destino de Apple ProRes 422 Proxy es aproximadamente de 45 Mbps a 1920 x 1080 y 29,97 fps.

proporciones La relación entre anchura y altura de un fotograma de película o de vídeo en cualquier pantalla de visualización. El vídeo de definición estándar (SD) (usado por las pantallas de televisión normales) tiene unas proporciones de 4:3. El vídeo de alta definición (HD) tiene unas proporciones de 16:9.

Editor de animación de audio Puede mostrar el editor de animación de audio para clips en la línea de tiempo para ajustar parámetros de efectos, crear fundidos de entrada y de salida o cambiar efectos a lo largo del tiempo usando fotogramas clave.

componentes de audio Los archivos de audio pueden contener un solo canal de audio o varios. Final Cut Pro agrupa automáticamente los canales de audio en *componentes de audio* conforme al modo en que los canales estén configurados para el clip. En Final Cut Pro, se puede ampliar la parte de audio de los clips para visualizar y editar los componentes de audio bajando incluso al nivel del canal individual.

frecuencia de muestreo de audio El número de veces por segundo que se mide, o *muestra*, una señal de audio. Una frecuencia de muestreo más elevada produce audio de mayor calidad y archivos de mayor tamaño, y una frecuencia de muestreo menor produce audio de calidad más baja y archivos de menor tamaño.

Audio Units El formato estándar de filtro de audio en tiempo real para aplicaciones de audio usado con OS X.

ondas de audio Las ondas de audio son representaciones visuales del sonido real. La amplitud y la longitud de las ondas de audio cambian en función del volumen y la duración del sonido subyacente. Un sonido corto y elevado, como un golpe de percusión, tiene una onda aguda, en pico, mientras que el ruido de bajo nivel de la multitud tiene una onda más baja y uniforme. Estas propiedades facilitan la búsqueda de puntos de edición específicos al recortar clips o crear fotogramas clave.

audición En Final Cut Pro se pueden organizar clips relacionados entre sí, en conjuntos llamados *audiciones*, de las cuales se puede seleccionar un clip para su uso. Se puede crear una audición compuesta de distintos clips para probar varias tomas o se puede crear una audición compuesta de varias versiones del mismo clip para previsualizar distintos efectos. Las audiciones aparecen en el explorador y en la línea de tiempo como clips con un icono de audición en la esquina superior izquierda.

sincronización de audio automática La opción "Usar audio para la sincronización" en el proceso de creación de un clip Multicam realiza precisos ajustes de sincronización usando ondas de audio de los ángulos del clip Multicam. Se trata de la misma tecnología de sincronización de audio que se utiliza para analizar y sincronizar automáticamente clips reunidos en un clip compuesto.

AVCHD Formato de vídeo de alta definición (HD) que utiliza compresión AVC (Advanced Video Coding - codificación avanzada de vídeo), también conocida como *MPEG-4 parte 10* o *H.264*. Muchos reproductores de Blu-ray pueden reproducir discos láser rojos con contenido en formato AVCHD, lo que lo convierte en una forma habitual de distribuir proyectos cortos de vídeo HD usando un disco láser rojo estándar.

Ventana "Tareas en segundo plano" La ventana "Tareas en segundo plano" muestra el progreso de las tareas de importación, transcodificación, análisis, renderización, compartir y otras.

lote Compressor utiliza un lote para contener uno o más archivos de contenido original que desee convertir, o transcodificar, a otro formato. Cada archivo de contenido original crea su propia tarea. Esto significa que un lote puede contener varias tareas, cada una de ellas basada en su propio archivo de contenido original. Cada tarea tiene también al menos un ajuste que define el formato del archivo transcodificado.

Curvas de Bézier Una curva paramétrica que sirve para crear movimiento suave en fotogramas clave y en objetos animados en el visor. Las curvas de Bézier contienen dos tipos de puntos: puntos suaves con tiradores que se pueden manipular para curvar el segmento de línea adyacente, y puntos de vértice que no tienen tiradores y, por consiguiente, sus segmentos de línea adyacentes son rectos (o lineales).

velocidad de bits El número de bits por segundo que conforman un vídeo digital o un componente de audio. Cuanto más alta es la velocidad de bits, mayor es la calidad. Sin embargo, las velocidades de bits altas requieren tamaños de archivo mayores.

herramienta Cortar Herramienta de edición que le permite cortar clips en la línea de tiempo. Puede seleccionar la herramienta Cortar pulsando la tecla B.

soporte de láser azul Los grabadores y reproductores Blu-ray utilizan un láser azul cuando trabajan con soportes Blu-ray. El color azul tiene una longitud de onda más corta, lo que hace posible almacenar más datos en un disco en comparación con los láseres rojos.

ocultación de verde o azul Consulte *efecto de croma*.

transmisión segura Las instalaciones de transmisión tienen límites en cuanto a los valores máximos de luminancia y croma admisibles para la transmisión. Si un vídeo sobrepasa esos límites, puede aparecer distorsión, dando como resultado una calidad de transmisión insuficiente. Puede utilizar los ámbitos de Final Cut Pro para asegurarse de que los niveles de luminancia y croma ajustados permanecen dentro de límites aceptables.

B-roll Término utilizado para describir el metraje alternativo rodado para intercalarlo con los planos principales utilizados en un programa. El B-roll se suele utilizar para los planos de corte (o de recurso) que se emplean para montar ciertos cambios de plano como, por ejemplo, los contraplanos.

Explorador El explorador muestra los clips y proyectos para el ítem seleccionado en la lista de bibliotecas. En el explorador se seleccionan clips o fragmentos de clips para trabajar con ellos. Abra los proyectos haciendo doble clic sobre ellos en el explorador. Puede ordenar o agrupar ítems en el explorador según fecha de creación, nombre y duración. También se pueden visualizar los clips como tiras de celuloide o en una lista.

BWF (Broadcast Wave Format) Una extensión del formato de archivo WAV que incluye metadatos adicionales, como el código de tiempo e información de la producción.

CAF (Core Audio Format) Core Audio Format (CAF) de Apple es un flexible formato de archivo para almacenamiento y manipulación de datos de audio digital. Es completamente compatible con las API Core Audio en Mac OS X v10.4 y posteriores y en Mac OS X v10.3 con QuickTime 7 o posterior. CAF proporciona gran rendimiento y flexibilidad, y es escalable para una futura grabación, edición y reproducción de audio de ultra alta resolución.

croma Información de color contenida en una señal de vídeo, compuesta de *matiz*, que representa el color propiamente dicho, y *saturación*, que representa la intensidad del color.

efecto de croma Técnica de efectos especiales que permite derivar un canal alfa o transición a partir del fondo azul o verde de un clip de vídeo, con el fin de hacerlo transparente para poder hacer una composición con otros clips. La tecnología de pantalla azul es la que hace que los hombres del tiempo aparezcan frente a mapas animados, cuando en realidad están frente a una pantalla azul. Se conoce también como *ocultación de verde o azul*. Consulte también *canal alfa*.

clip Término usado para describir un componente de audio o vídeo, especialmente después de haberlo importado a Final Cut Pro. Los clips aparecen en el explorador, en la línea de tiempo y en los exploradores multimedia. Los clips de Final Cut Pro apuntan a (están enlazados con) archivos de contenidos originales almacenados en disco. Cuando se modifica un clip, no se modifica el archivo de contenido, sino únicamente la información del clip en Final Cut Pro. (Esto se conoce como *edición no destructiva*.)

recorte Distorsión que se produce durante la reproducción o grabación de audio digital debido a que una señal excede el valor máximo de muestreo de 0 dBFS.

selección de clips Una selección de clips completos en el explorador o en la línea de tiempo. Al contrario que la selección de intervalo, la selección de clips se restringe a los límites del clip. No se puede ajustar una selección de clips para que incluya fragmentos de clips. Sin embargo, se pueden añadir o eliminar clips completos.

códec Abreviatura de *compresor/descompresor*, o de *codificar/descodificar*. Componente de software utilizado para convertir audio o vídeo desde su formato actual a formato digital comprimido, en el que es almacenado en el disco duro del ordenador. DV, Photo JPEG y Apple ProRes son códecs de vídeo habituales de QuickTime.

equilibrio de color Hace referencia a la mezcla de rojo, azul y verde en un clip. En Final Cut Pro se puede ajustar el equilibrio de color de los puntos de luz (áreas brillantes), de los tonos medios o de las sombras (áreas oscuras) del clip usando el tablero de colores.

barras de colores Señal de prueba de color estándar que se muestra en columnas, a menudo acompañada por un tono de audio de referencia. Las barras de colores se utilizan para ajustar la señal de vídeo del material de entrada para mantener el color adecuado desde la importación hasta la salida.

tablero de colores El tablero de colores permite ajustar manualmente las propiedades de color de un clip. Contiene paneles separados para añadir o sustraer un tinte de color, controlar la intensidad del color y controlar el brillo del vídeo. Además de un control general, cada panel tiene controles individuales para las áreas de puntos de luz, tonos medios y sombras de la imagen.

dominante de color Tinte de color no deseado en la imagen, normalmente causado por problemas de iluminación.

corrección de color Proceso en el que el color de los clips usados en un programa editado es igualado, con el fin de que todos los planos de una determinada escena coincidan. La corrección de color suele ser uno de los últimos pasos en el acabado de un programa editado. Las herramientas de corrección del color de Final Cut Pro proporcionan un control preciso sobre el aspecto de cada uno de los clips del proyecto, permitiendo ajustar el equilibrio de color, los niveles de negro, los tonos medios y los niveles de blanco de clips individuales.

diferencia de color En formatos de vídeo que almacenan información cromática en el espacio de color Y'CbCr, los canales de color se derivan sustrayendo Y (luminancia) de las señales R (rojo) y B (azul), y a veces se conocen de forma general como B-Y y R-Y. Consulte también Y'CbCr.

composición Proceso en el que dos o más imágenes se combinan en un solo fotograma. Este término también puede describir el proceso de creación de varios efectos de vídeo.

clip compuesto Se pueden utilizar clips compuestos para agrupar cualquier combinación de clips de la línea de tiempo o del explorador, y anidar unos clips dentro de otros. Se puede abrir cualquier clip compuesto, editar su contenido en la línea de tiempo y cerrarlo a continuación. Los clips compuestos pueden contener componentes de clips de audio y vídeo, clips y otros clips compuestos. Realmente, un clip compuesto se puede considerar un miniproyecto, con su propia configuración de proyecto diferenciada. Los clips compuestos funcionan igual que otros clips: se pueden añadir al proyecto, recortarlos, reprogramarlos y añadirles efectos y transiciones.

compresión Proceso mediante el que se reduce el tamaño de los archivos de audio, vídeo y gráficos. La compresión “con pérdidas” hace referencia a un proceso de reducción de tamaño de archivos de vídeo mediante la eliminación de datos de imagen redundantes o poco perceptibles. La compresión sin pérdidas reduce los tamaños de archivo consolidando matemáticamente los datos de imagen redundantes, sin descartarlos.

clip conectado Los clips conectados están adjuntos a clips de la pista principal en la línea de tiempo. Son útiles para planos de corte, imágenes superpuestas o compuestas, y efectos sonoros. Los clips conectados permanecen adjuntos y sincronizados hasta que sean movidos o eliminados expresamente. Una secuencia de clips conectados es una pista.

contraste La diferencia entre los valores más claros y los más oscuros de una imagen. Las imágenes de alto contraste tienen un gran intervalo de valores desde la sombra más oscura al punto de luz más luminoso. Las imágenes de bajo contraste tienen un intervalo de valores más estrecho, ofreciendo un aspecto más “plano”.

punto de vértice Punto sin curvas aplicadas en una ruta de Bézier. Los segmentos de línea adyacentes son lineales.

disolución Un tipo habitual de transición de vídeo en el que el primer plano hace un fundido de salida mientras que, simultáneamente, el segundo plano hace un fundido de entrada. Durante la disolución los dos planos se superponen mientras se funden.

fundido Un tipo habitual de transición de audio en la que el audio del primer plano hace un fundido descendente mientras que, simultáneamente, el sonido del segundo plano hace un fundido ascendente. Durante el fundido se oye el audio de ambos planos.

corte Una edición en la que un clip sigue inmediatamente al anterior, sin ningún efecto de transición. Esta es la forma de edición más sencilla.

plano de corte Plano relacionado con el tema actual y que sucede en el mismo marco temporal (por ejemplo, un contraplano que muestra la reacción de un entrevistador a lo que se dice en una entrevista). Con frecuencia se utiliza un plano de corte para eliminar una sección visual no deseada de otro plano. El audio normalmente permanece inalterado durante el plano de corte, lo que ayuda a que la edición sea menos perceptible.

Tablero de control El tablero de control aparece en el centro de la barra de herramientas y proporciona una visualización del código de tiempo, así como iconos que muestran niveles de audio y el estado de las tareas en segundo plano.

velocidad de datos La velocidad a la que se pueden transferir datos, normalmente descrita en megabytes por segundo (MB/s) o megabits por segundo (Mbps). Cuanto mayor es la velocidad de datos de un archivo de vídeo, de mayor calidad es este, pero más recursos necesita (velocidad de procesador, espacio de disco duro y rendimiento). Algunos códecs permiten especificar una velocidad de datos máxima para una película durante su captura.

decibelio (dB) Unidad de medida de niveles de sonido; una escala logarítmica usada para describir la intensidad sonora percibida por el oído humano. (1 dB corresponde aproximadamente al cambio de volumen más pequeño que el oído humano medio puede percibir.) Para audio digital, dBFS es la unidad de decibelio estándar usada para medir el nivel sonoro.

destino Conjunto de ajustes de exportación preconfigurados que puede utilizar para compartir un clip o proyecto desde Final Cut Pro. Los destinos facilitan la exportación de una película para su visualización en dispositivos Apple, como iPad y iPhone, publicar su película en sitios web como YouTube o Facebook, o grabarla en un disco. Final Cut Pro incluye una variedad de destinos, que se pueden modificar, y se pueden crear otros nuevos. Puede añadir y modificar destinos en el panel Destinos de las preferencias de Final Cut Pro.

Utilidad de Discos Utilidad de Discos es una aplicación de Apple que realiza tareas relacionadas con discos en OS X. Se encuentra en la carpeta Utilidades, dentro de la carpeta Aplicaciones.

downmixing Proceso utilizado para combinar múltiples canales de audio en un solo par estéreo (o mono dual). También se denomina *mezclado*.

descendente Se refiere a los clips situados a la derecha del clip actual en la línea de tiempo. Al realizar acciones que desplazan el proyecto por eliminación y unión, los clips descendentes se ven afectados, pero los clips ascendentes no.

código de tiempo Drop Frame Código de tiempo NTSC que se adelanta en el tiempo dos números de fotograma cada minuto, excepto cada décimo minuto, de forma que el código de tiempo concuerda con el tiempo de reloj transcurrido realmente. (Los números de código de tiempo se saltan, pero los fotogramas de vídeo reales, no.) Este salto corrige la frecuencia de fotogramas real de 29,97 fps del sistema NTSC, que causa que el código de tiempo non-drop frame se retrase, con respecto al tiempo realmente transcurrido, en 3 segundos y 18 fotogramas por hora. Para evitar confusiones, el código de tiempo drop frame debe evitarse en producciones basadas en película. Consulte también *código de tiempo non-drop frame*.

sombreado Efecto que crea una sombra artificial detrás de la imagen. Utilizado normalmente con gráficos y texto.

DV Formato de grabadora de cinta de vídeo digital de definición estándar (SD) que graba una señal de vídeo por componentes comprimida 5:1 de 8 bits con muestreo de color 4:1:1 (PAL usa 4:2:0). Admite dos pistas de audio con muestreo de audio de 16 bits a 48 kHz, o cuatro pistas de audio con muestreo de audio de 12 bits a 32 kHz.

DVCAM Formato de grabadora de cinta de vídeo digital de definición estándar (SD) que graba una señal de vídeo por componentes comprimida 5:1 de 8 bits con muestreo de color 4:1:1 (PAL usa 4:2:0). Admite dos pistas de audio con muestreo de audio de 16 bits a 48 kHz, o cuatro pistas de audio con muestreo de audio de 12 bits a 32 kHz.

DVCPRO Formato de grabadora de cinta de vídeo digital de definición estándar (SD) que graba una señal de vídeo por componentes comprimida 5:1 de 8 bits usando muestreo de color 4:1:1 (PAL usa 4:2:0). Admite dos pistas de audio con muestreo de audio de 16 bits a 48 kHz.

DVCPRO50 Formato de grabadora de cinta de vídeo digital de definición estándar (SD) que graba una señal de vídeo por componentes comprimida 3:3:1 de 8 bits con muestreo de color 4:2:2. Admite cuatro pistas de audio con muestreo de audio de 16 bits a 48 kHz.

DVCPRO HD Formato de vídeo de alta definición (HD) que graba una señal de vídeo por componentes comprimida de 8 bits con muestreo de color 4:2:2. Admite tanto 720p como 1080i. Incluye hasta ocho pistas de audio con muestreo de audio de 16 bits a 48 kHz. La velocidad de datos total es 115 Mbps.

DVD Disco del tamaño de un disco CD pero que utiliza métodos de almacenamiento de mayor densidad para aumentar su capacidad de forma significativa. Aunque se utilizan principalmente para distribución de vídeo, los discos DVD-ROM también pueden utilizarse para almacenar datos informáticos.

margen dinámico La diferencia, en decibelios, entre las partes más fuertes y las más suaves de una grabación.

entrada lenta Efecto con el que un objeto en movimiento se desacelera lentamente hasta que llega a detenerse, en vez de finalizar de manera abrupta. Esto simula el efecto de fricción que ocurre en la realidad y normalmente crea una sensación de más naturalidad y autenticidad que un movimiento lineal.

salida lenta Efecto con el que un objeto en movimiento acelera lentamente desde su posición de inicio en vez de empezar su movimiento a velocidad normal. Esto simula el efecto de inercia que ocurre en la realidad y normalmente crea una sensación de más naturalidad y autenticidad que un movimiento lineal.

herramientas de edición Siete herramientas entre las que puede elegir cuando trabaje en la línea de tiempo: Herramienta Seleccionar, herramienta Acortar, herramienta Posición, herramienta "Selección de intervalo", herramienta Cortar, herramienta Zoom y herramienta Mano. Cuando se selecciona una herramienta, el puntero cambia para convertirse en el icono de esa herramienta.

punto de edición Los puntos de edición definen la parte de un clip que desea usar en un proyecto editado. Los puntos de edición incluyen puntos iniciales, que especifican el principio de una sección de un clip o de un proyecto, y puntos finales, que especifican el final de una sección de un clip o de un proyecto. Un punto de edición es también un punto de la línea de tiempo en donde el punto final de un clip se encuentra con el punto inicial del siguiente clip. Este punto de edición se puede seleccionar para varias operaciones.

explorador de efectos Explorador multimedia de Final Cut Pro que contiene efectos de clips de audio y vídeo.

ecualización Un ecualizador (frecuentemente abreviado como *EQ*) da forma al sonido del audio entrante cambiando el nivel de bandas de frecuencia específicas. La ecualización es uno de los procesos de audio más usados, tanto para proyectos de música como en trabajos de posproducción de vídeo. Puede utilizar la EQ para conformar de forma sutil o evidente el sonido de un archivo de audio, un instrumento o un proyecto ajustando frecuencias específicas o intervalos de frecuencias.

evento Cuando se importa vídeo, audio e imágenes fijas, o se graban directamente en Final Cut Pro, los archivos de contenidos originales (el material en bruto) se almacenan en eventos. Un evento es similar a una carpeta que puede almacenar docenas, centenas o incluso miles de clips de vídeo, de audio e imágenes fijas, además de proyectos. Cada evento en la biblioteca hace referencia a contenido en el disco duro, y un archivo de base de datos controla en qué lugar se encuentra cada elemento.

visor de eventos El visor de eventos es una pantalla de vídeo independiente que aparece junto al visor principal y que se utiliza para reproducir clips únicamente del explorador.

exposición La cantidad de luz en imágenes de un vídeo o de una película. La exposición afecta al brillo general de la imagen, así como a su contraste percibido.

fundido Tipo común de transición tanto en vídeo como en audio. Para vídeo, un fundido de salida comienza con un plano a plena intensidad y se va reduciendo hasta que desaparece. Un fundido de entrada comienza con un plano sin intensidad y va aumentando hasta intensidad total. Estas son las transiciones comunes “fundido a negro” y “fundido de entrada (desde negro)”. Los fundidos de entrada de audio comienzan en silencio y van aumentando hasta el volumen completo, y los de salida comienzan a volumen completo y van disminuyendo hasta el silencio.

cinta de celuloide Los clips de vídeo aparecen como cintas de celuloide en la línea de tiempo (donde se crean proyectos) y en el explorador (donde se muestran los contenidos originales). Una sola cinta de celuloide podría representar varios segundos de vídeo abarcando cientos de fotogramas de vídeo (imágenes individuales). Los clips solo de audio aparecen como ondas de audio, mostrando el cambio en el volumen del audio a lo largo del tiempo.

FireWire Nombre comercial registrado por Apple para el estándar IEEE 1394. Una interfaz rápida y versátil usada para conectar videocámaras DV a los ordenadores. FireWire es muy adecuado para aplicaciones que mueven grandes cantidades de datos y también se puede utilizar para conectar discos duros, escáneres y otras clases de periféricos informáticos.

efectos Foley Los efectos Foley (o efectos de sala) son efectos sonoros personalizados que están estrechamente sincronizados con la imagen, como el ruido de pasos sobre distintas superficies, el roce de las ropas, sonidos de lucha y la manipulación de diversos objetos ruidosos. Final Cut Pro incluye un número de efectos sonoros Foley y de otros tipos, que se pueden insertar como clips de audio conectados.

fotograma Una única imagen fija. Las películas y los vídeos están compuestos por una serie de estas imágenes. Aunque un fotograma de película es una única imagen fotográfica, un fotograma de vídeo entrelazado contiene dos campos. Consulte también *vídeo entrelazado*, *vídeo no entrelazado*.

fundido de fotogramas La duplicación de fotogramas para crear cámara lenta puede producir un efecto estroboscópico y fluctuante. Para minimizar este efecto, puede activar “Fundido de fotogramas” en el menú desplegable Reprogramar de la barra de herramientas. El fundido de fotogramas crea nuevos fotogramas intermedios, siendo cada uno un compuesto de dos fotogramas vecinos.

frecuencia de fotogramas El número de imágenes fotografiadas por segundo para un clip de vídeo.

tamaño de fotograma Consulte *resolución*.

frecuencia El número de veces que un sonido o señal vibra en cada segundo, medido en ciclos por segundo o hercios (Hz). Las grabaciones de audio están formadas por una vasta colección de ondas, utilizando muchas frecuencias de sonido diferentes. Cada frecuencia de una grabación está asociada a un tono de audio. Por ejemplo, la nota generada por cada tecla de un piano tiene una frecuencia específica.

Front Row Front Row, una aplicación incluida con OS X, es una manera de navegar por sus contenidos de iTunes, iLife y Final Cut Pro usando un mando a distancia de Apple o la aplicación Remote. También puede abrir Front Row pulsando Comando + Esc.

ganancia La cantidad en que una señal de audio o vídeo es amplificada. En vídeo, aumenta el nivel de blanco; en audio, aumenta el volumen.

gamma Curva que describe la intensidad de una imagen. Gamma es una función no lineal que a menudo se confunde con el brillo o el contraste. El ajuste de gamma se usa a menudo para compensar diferencias entre las pantallas y tarjetas gráficas de vídeo de Mac y Windows.

clip de intervalo Clip en blanco (contiene vídeo en blanco y audio mudo) que se puede ajustar a cualquier duración. (El término para esto en la industria del cine (en inglés) es *slug*.) El color del clip de intervalo viene determinado por el color de fondo actual de Final Cut Pro. Puede ajustar el color de fondo usando el menú desplegable "Fondo del reproductor" del panel Reproducción de la ventana Preferencias de Final Cut Pro.

generadores Clips sintetizados por Final Cut Pro. Los generadores se pueden utilizar como distintas clases de fondos, títulos y elementos de diseño visual.

explorador de generadores Un explorador multimedia de Final Cut Pro que proporciona acceso a todos los generadores de vídeo incluidos con Final Cut Pro.

herramienta Mano Herramienta de edición que le permite desplazarse en la línea de tiempo. Puede seleccionar la herramienta Mano pulsando la tecla H.

H.264 H.264/MPEG-4 Parte 10 o AVC (Advanced Video Coding) es un estándar de compresión de vídeo de uso muy extendido para grabación, distribución y transmisión en tiempo real por Internet de vídeo de alta definición.

HDCAM Formato de grabadora de cinta de vídeo digital de alta definición (HD) que graba una señal de vídeo por componentes con compresión DCT 7:1:1 de 8 bits con muestreo de color 3:1:1. Se graba usando cinta de media pulgada. Admite cuatro pistas de audio.

HDV Formato para grabación de vídeo de alta definición en cinta DV. HDV usa compresión de vídeo MPEG-2 con muestras de 8 bits y submuestreo de croma 4:2:0. HDV tiene una velocidad de bits de vídeo de 18,3 Mbps para 720p (1280 x 720) y una velocidad de bits de 25 Mbps para 1080i (1440 x 1080).

alta definición (HD) Hace referencia a cualquier vídeo con una resolución mayor que el vídeo NTSC o PAL de definición estándar. Las resoluciones de alta definición más comunes son 1280 x 720 (720p) y 1920 x 1080 (1080i o 1080p). Consulte también *formato NTSC*, *formato PAL*, *definición estándar (SD)*.

histograma Ámbito de vídeo de Final Cut Pro que proporciona un análisis estadístico de la imagen mediante un gráfico del número de píxeles en cada porcentaje de luminancia o color. Es útil para comparar dos clips a fin de igualar sus valores de brillo con más precisión.

matiz Atributo de percepción del color, también conocido como *fase de color*. Rojo, azul, amarillo y verde son todos matices.

importación Proceso de introducir archivos de contenidos de varios tipos en eventos de Final Cut Pro. Se pueden importar archivos desde videocámaras y otros dispositivos conectados, desde otras aplicaciones o desde dispositivos de almacenamiento conectados.

IMX Formato MPEG-2 de fotograma completo y definición estándar (SD) almacenado en cinta, disco óptico XDCAM o unidad de disco. Algunos reproductores IMX pueden reproducir y convertir formatos como Digital Betacam, Betacam SX y Betacam SP a IMX. La velocidad de datos de IMX se puede ajustar a 30, 40 o 50 Mbps.

clip entrante Clip hacia el que fluye una transición. Por ejemplo, si el Clip A se disuelve hacia el Clip B, el Clip B es el clip entrante. Consulte también *clip saliente*.

inspector de Información el inspector de Información muestra información (llamada *metadatos*) sobre un clip o grupo de clips seleccionados en el explorador o en la línea de tiempo. Se pueden mostrar distintas combinaciones de metadatos con los clips, como códecs, tiempos de inicio y fin del contenido, rollo, escena, toma, información EXIF e información IPTC. También se puede usar el inspector de Información para cambiar los metadatos de un clip o grupo de clips seleccionado, y se pueden crear conjuntos personalizados de metadatos para mostrar mediante la ventana "Vistas de metadatos"; a la que se accede desde el inspector.

punto de entrada Consulte *punto de edición*.

edición de inserción Una edición de inserción coloca el clip fuente de forma que todos los clips situados tras el punto de inserción son movidos hacia delante en la línea de tiempo para dejar sitio para el clip que se está añadiendo. No se elimina ningún clip del proyecto. Una edición de inserción alarga el proyecto en la duración del clip insertado.

inspectores Final Cut Pro proporciona una serie de inspectores que pueden usarse para visualizar y cambiar los atributos de los ítems seleccionados. Por ejemplo, se pueden ajustar efectos de vídeo y aplicar correcciones de color en el inspector de vídeo. Los otros inspectores son Audio, "Mejoras de audio", Información, Transición, Título, Texto, Generador, "Propiedades de la biblioteca" y Compartir. Los inspectores aparecen en el panel Inspector de la esquina superior derecha de la ventana principal de Final Cut Pro.

vídeo entrelazado Método de exploración que divide un fotograma de vídeo en dos campos, cada uno de los cuales consta de las líneas alternas pares e impares exploradas en momentos distintos.

IRE Unidad de medida de señales de vídeo analógicas para la luminancia, establecida por el Institute of Radio Engineers.

J-cut Consulte *división*.

tarea Cada archivo de contenido añadido a un lote de Compressor es una tarea. Cada tarea tiene un archivo de contenido y uno o más ajustes que definen el tipo de archivo a renderizar. Consulte también *lote*.

JPEG Popular formato de archivo de imagen que permite crear archivos gráficos altamente comprimidos. La cantidad de compresión utilizada se puede variar. Menor compresión produce imágenes de mayor calidad.

fotograma clave Control que indica el valor de un parámetro de efecto de audio o vídeo en un punto particular del proyecto. Cuando se ajustan en Final Cut Pro dos fotogramas clave con diferentes valores, se calcula una transición de un valor a otro, dando como resultado un cambio dinámico en ese parámetro. La palabra *fotograma clave* procede del flujo de trabajo tradicional de la industria de animación, en la que solo los fotogramas importantes (los de referencia) de una secuencia animada se dibujaban para esbozar el movimiento de un personaje a lo largo del tiempo. Una vez determinados los fotogramas clave, otro artista dibujaba todos los fotogramas intermedios.

incrustación Consulte *croma, clave de luminancia*.

colección por palabra clave Cuando se aplica un apalabra clave a un clip, se crea automáticamente una colección por palabra clave en el evento de la biblioteca. Cuando se selecciona la colección por palabra clave, se muestran los clips que estén etiquetados con la palabra clave.

palabras clave Las palabras clave añaden información descriptiva a los clips o intervalos de clips. Se pueden usar palabras clave para organizar, ordenar y clasificar contenidos. Se pueden añadir palabras clave a un clip manualmente, aunque Final Cut Pro también puede añadirlas automáticamente durante la importación y el análisis de clips. Consulte también *colección por palabra clave*.

L-cut Consulte *división*.

lista de bibliotecas El área de la barra lateral de Final Cut Pro que enumera las bibliotecas y eventos que contienen su contenido importado (vídeo, audio e imágenes fijas) y sus proyectos. Al seleccionar un evento o biblioteca en la lista de bibliotecas, su contenido aparece como clips en el explorador, y sus proyectos aparecen como miniaturas. La lista de bibliotecas es también el hogar de las colecciones por palabras clave y de las colecciones inteligentes de Final Cut Pro, que proporcionan una potente manera de organizar sus contenidos usando palabras clave y filtros de búsqueda persistentes.

edición lineal Antes de la edición de vídeo digital, los programas se editaban juntos copiando planos desde las cintas del material original a una cinta maestra, uno a uno. Debido a que el montaje era lineal, cualquier cambio en la duración realizado en un punto temprano de la cinta requería volver a montar la película desde ese punto en adelante. Consulte también *edición no lineal*.

en bucle Modo de reproducción en el que los clips y proyectos vuelven al principio cada vez que el cursor de reproducción alcanza el final del contenido. Se puede activar o desactivar la reproducción en bucle en el menú Visualización o pulsando Comando + L.

tercio inferior Término de la industria televisiva para un gráfico colocado en el área inferior de la pantalla, normalmente para comunicar detalles sobre temas o productos. Un uso común del tercio inferior es identificar a las personas que aparecen en pantalla con sus nombres y cargos.

luminancia Valor que describe el brillo de una imagen de vídeo. Un canal de luminancia es una imagen en escala de grises que muestra el intervalo de brillo a lo largo de todo el clip.

clave de luminancia Efecto usado para destacar píxeles de un determinado valor de luminancia (o un intervalo de valores de luminancia), creando una transición basada en el área más brillante o en la más oscura de la imagen. Destacar valores de luminancia funciona mejor cuando el clip tiene una gran discrepancia de exposición entre las áreas que se quieren destacar y las imágenes del fondo que se desean conservar, como un poco de blanco sobre un fondo negro. Consulte también *efecto de croma, transición*.

Mail La aplicación de correo electrónico incluida con OS X.

marcadores Los marcadores señalan una ubicación específica de un clip con notas de edición u otra información descriptiva. También se pueden utilizar marcadores para la gestión de tareas. Los marcadores se clasifican en marcadores estándar (azul), marcadores de capítulo (naranja), tareas (rojo) y tareas completadas (verde).

máscara Imagen o clip usado para definir áreas de transparencia en otro clip. Similar a un canal alfa. Las herramientas de corrección de color pueden crear máscaras basándose en un color que elija o en una forma que cree. Consulte también *canal alfa*.

transición A veces se las denomina *transiciones de retención*. Un efecto que utiliza la información de una capa de vídeo para afectar a otra capa. Las transiciones son útiles cuando se desea utilizar un clip para ocultar o revelar selectivamente parte de otro; por ejemplo, se podría usar la forma de un foco redondo para revelar partes de una capa de vídeo. Los efectos de transición pueden utilizarse por sí mismos para enmascarar áreas de un clip o para crear información de canal alfa para un clip a fin de hacer un borde transparente alrededor de él que puede componerse contra otras capas. Consulte también *canal alfa*, *composición*.

contenidos Término genérico para elementos como películas, sonidos e imágenes.

exploradores multimedia A los contenidos que se importan en eventos de Final Cut Pro se accede desde la lista de bibliotecas y el explorador , pero Final Cut Pro incluye también una colección de exploradores multimedia que se pueden usar para añadir clips al proyecto. Los exploradores multimedia proporcionan acceso a los efectos, títulos y transiciones suministradas con Final Cut Pro, así como a vídeo, audio e imágenes fijas de otras aplicaciones del ordenador. Por ejemplo, se puede usar el explorador de fotos para acceder a archivos de vídeo y de imágenes fijas de las bibliotecas de iPhoto y Aperture. Otros exploradores multimedia son los de efectos, música y sonido, transiciones, títulos, generadores y temas. Los exploradores multimedia aparecen en el panel "Explorador multimedia" de la esquina inferior derecha de la ventana principal de Final Cut Pro.

gestor de contenido Contenido adicional disponible antes del punto inicial de un clip o después del punto final.

plicas de contenidos Archivos de audio o vídeo que se suelen exportar por separado para mezcla de audio o posproducción, o para cumplir las especificaciones al entregar archivos a redes de transmisión. Por ejemplo, tal vez deba entregar un archivo multipista QuickTime junto con plicas de diálogo, música y efectos por separado.

mezclado Proceso de ajuste de los niveles de audio de todos los clips de audio de un programa editado, incluidos audio de producción, música, efectos sonoros, voces en off y sonidos ambientales de fondo, para convertir todos esos sonidos en un todo armonioso.

monocroma Imagen presentada en tonos de un mismo color, casi siempre como tonos de gris en una imagen en blanco y negro.

MP3 Hace referencia al formato de archivo y al estándar de compresión MPEG-1 o MPEG-2 Audio Layer 3. Al igual que AAC, MP3 usa codificación de audio porcentual y compresión psicoacústica para eliminar información superflua que el oído humano no oye.

MPEG (Moving Picture Experts Group) Grupo de estándares de compresión para vídeo y audio que incluye MPEG-1, MPEG-2 y MPEG-4.

clip Multicam Conjunto de clips agrupados y sincronizados por un punto de sincronización común. Se pueden utilizar clips Multicam para editar material de planos multicámara u otros materiales sincronizados en tiempo real. Mientras el ángulo activo se reproduce en el Visor, se pueden ver también todos los ángulos reproduciéndose simultáneamente en el visor de ángulos y cortar y cambiar fácilmente entre ellos.

explorador de música y sonido Explorador multimedia de Final Cut Pro que permite acceder a los contenidos de iTunes así como a efectos de sonido y bucles de Final Cut Pro y iLife.

secuencia anidada Consulte *clip compuesto*.

NLE Abreviatura (en inglés) de *editor no lineal*. Consulte también *edición no lineal*.

edición no destructiva Independientemente de cómo se edite los clips en Final Cut Pro, el material subyacente no se toca nunca. Esto se conoce como *edición no destructiva*, porque todos los cambios y efectos que se apliquen al material nunca afectan a los archivos de contenidos originales. Los clips representan los contenidos, pero no son los contenidos propiamente dichos. Los clips de un proyecto simplemente apuntan a (enlazan con) los archivos de contenidos originales del disco duro. Cuando se modifica un clip, no se modifica el archivo de contenido, sino únicamente la información del clip en el proyecto. Los fragmentos de clip recortados o eliminados, se eliminan únicamente del proyecto, no de los clips originales de la biblioteca ni de los archivos de contenidos originales del disco duro.

código de tiempo Non-Drop Frame Código de tiempo en el que los fotogramas se numeran secuencialmente y no se pierden números del código de tiempo en el contador. Como vimos al explicar el vídeo NTSC, la frecuencia de fotogramas de vídeo es realmente de 29,97 fps, y el código de tiempo non-drop frame está desfasado en 3 segundos y 18 fotogramas por hora en comparación con el tiempo real transcurrido. Consulte también *código de tiempo Drop Frame*.

vídeo no entrelazado Forma de representación estándar de las imágenes en un ordenador. También se denomina *barrido progresivo*. El monitor muestra la imagen dibujando líneas, una tras otra, de arriba abajo.

edición no lineal Método de edición de vídeo en el que las ediciones dentro de un programa pueden cambiarse en cualquier momento sin tener que volver a crear el programa completo. Cuando se usa una aplicación de edición no lineal para editar un programa, todo el material utilizado se almacena en un disco duro en lugar de una cinta. Esto permite tener acceso aleatorio a todo el vídeo, audio e imágenes mientras se edita. Consulte también *edición lineal*.

formato NTSC Estándar de vídeo definido por el National Television Standards Committee, la organización que definió originalmente los estándares de emisión en Norteamérica. El vídeo NTSC analógico tiene 525 líneas entrelazadas por fotograma, una frecuencia de fotogramas de 29,97 fps y una gama de colores limitada. El vídeo NTSC Digital tiene un tamaño de fotograma de 720 x 486 píxeles (720 x 480 para DV y DVD) y una frecuencia de fotogramas de 29,97 fps. Consulte también *formato PAL*.

edición sin conexión Proceso de posproducción en el que el material en bruto se copia y edita sin afectar al soporte de cámara original (película, cinta o contenidos basados en archivos). Después de completar un programa en la edición sin conexión (normalmente usando contenido proxy a inferior resolución), se realiza una *edición en línea* para volver a crear la edición usando los contenidos originales.

opacidad Nivel de transparencia de un clip.

clip saliente Clip del que fluye una transición. Por ejemplo, si el Clip A se disuelve hacia el Clip B, el Clip A es el clip saliente. Consulte también *clip entrante*.

punto de salida Consulte *punto de edición*.

edición sobrescribiendo En una edición sobrescribiendo, uno o más de los clips fuente sobrescriben los clips de la pista principal o una pista seleccionada, comenzando en un punto de inicio de una selección de intervalo o en la posición de Skimmer o del cursor de reproducción. Ningún elemento del clip es desplazado, por lo que la duración del proyecto permanece inalterada. La sobrescritura está basada únicamente en la duración y funciona solo en selecciones de intervalos, independientemente de los límites del clip.

formato PAL Acrónimo de *Phase Alternating Line*, un formato de vídeo entrelazado a 25 fps (625 líneas por fotograma) usado por muchos países europeos. El vídeo PAL digital tiene un tamaño de fotograma de 720 x 576. Consulte también *formato NTSC*.

explorador de fotos Un explorador multimedia de Final Cut Pro que permite acceder a las bibliotecas de fotos de iPhoto y Aperture.

tono Los sonidos se perciben como altos o bajos dependiendo de su frecuencia, o el número de veces por segundo que una onda sonora alterna de positivo a negativo y vuelve a positivo. La palabra que los músicos usan más habitualmente para la frecuencia es *tono*. Cuanto mayor es la frecuencia, más alto es el tono. Modificar la velocidad de un clip afecta al tono del audio. La cámara lenta crea tono lento y la cámara rápida crea tono alto.

píxel Un punto de un vídeo o de una imagen fija. Cuantos más píxeles hay en una imagen, mayor es su resolución.

cursor de reproducción El cursor de reproducción marca la posición actual del proyecto en la línea de tiempo o en el explorador. Puede mover el cursor de reproducción arrastrándolo o haciendo clic en otra área de la línea de tiempo o del explorador. Puede utilizar el cursor de reproducción para *arrastrar*, o moverse por su proyecto y reproducirlo desde diferentes ubicaciones. El cursor de reproducción aparece como una línea gris vertical que permanece fija en el sitio a menos que la mueva o haga clic en otra parte. Consulte también *Skimmer*.

herramienta Posición Herramienta de edición que le permite colocar ítems en la línea de tiempo. Puede seleccionar la herramienta Posición pulsando la tecla P.

posproducción La fase de edición de la película o vídeo en la que todos los elementos de la producción se organizan, ensamblan y se graban en el formato de salida.

proyecto Un proyecto proporciona un registro de sus decisiones de edición y los contenidos utilizados. Un proyecto se crea añadiendo clips y editándolos en la línea de tiempo. Un proyecto se define también por sus propiedades de vídeo, audio y renderización. En la mayoría de los casos, Final Cut Pro gestiona los ajustes del proyecto automáticamente basándose en las propiedades del primer clip añadido al proyecto.

propiedades del proyecto Las propiedades de vídeo, audio y renderización de un proyecto. En la mayoría de los casos, Final Cut Pro gestiona las propiedades de un proyecto automáticamente basándose en las propiedades del primer clip añadido al proyecto. Si debe modificar las propiedades del proyecto, seleccione las propiedades de vídeo y audio del proyecto basándose en cómo tiene previsto compartir la película final con su audiencia. Las propiedades de un proyecto se ajustan al crearlo en Final Cut Pro, y se pueden modificar en cualquier momento.

archivos proxy Se puede utilizar Final Cut Pro para transcodificar los contenidos originales y crear archivos proxy, que son archivos más pequeños con una velocidad de datos más baja. Los archivos proxy pueden utilizarse en la edición sin conexión o para editar cuando se utiliza un ordenador lento. Final Cut Pro crea archivos proxy de vídeo mediante el códec Apple ProRes 422 Proxy y archivos proxy de imágenes fijas con el formato JPEG (si el archivo original no contiene información de canal alfa) o el formato PNG (si el archivo contiene información de canal alfa). Consulte también *canal alfa*.

QuickTime Tecnología multimedia multiplataforma de Apple. Ampliamente utilizado para producción, posproducción y distribución de vídeo, audio y programas interactivos.

intervalo En lugar de seleccionar clips completos, se puede seleccionar un intervalo dentro de cualquier clip de la línea de tiempo o del explorador. Se pueden recortar selecciones de intervalos, marcarlos con valoraciones y palabras clave, y modificarlos de otras formas. Se pueden ajustar los puntos de inicio y final del intervalo arrastrando cualquier lado de la selección. En la línea de tiempo también se puede seleccionar un intervalo que abarque varios clips. En el explorador se pueden definir múltiples intervalos dentro de uno o más clips y se pueden seleccionar y quitarles la selección a los intervalos después de haberlos definido.

herramienta “Selección de intervalo” Herramienta de edición que le permite seleccionar un intervalo en la línea de tiempo. Se puede seleccionar la herramienta “Selección de intervalo” pulsando la tecla R.

Rec. 709 Abreviatura de *ITU-R Recommendation BT.709*, el formato de emisión estándar para televisión de alta definición.

soporte de láser rojo Los grabadores y reproductores de DVD tradicionales utilizan un láser rojo cuando trabajan con soportes DVD. Los grabadores y reproductores Blu-ray utilizan un láser azul cuando trabajan con soportes Blu-ray. El color azul tiene una longitud de onda más corta, lo que hace posible almacenar más datos en un disco en comparación con los láseres rojos.

renderización Procesar vídeo y audio con efectos o transiciones aplicados y almacenar el resultado en disco como un archivo renderizado. Estos archivos renderizados se almacenan con el evento y los archivos del proyecto de Final Cut Pro. Cuando se publica o exporta un proyecto, se renderiza de forma similar para crear los archivos de salida.

edición de sustitución En una edición de sustitución, una selección de originales sustituye a un clip del proyecto en la línea de tiempo. En contraste con la edición sobrescribiendo, la sustitución funciona sobre clips enteros de la línea de tiempo, y puede modificar la duración del proyecto.

resolución La resolución de una imagen hace referencia al número de píxeles que contiene. La resolución se expresa en términos de la anchura y la altura de la imagen en píxeles (por ejemplo, 640 x 360 píxeles). Las imágenes de alta resolución tienen más detalle, pero también crean archivos de mayor tamaño que tardan más en descargarse. Los dispositivos electrónica (ordenador, iPhone, iPad, iPod, etc.) también tienen resolución de pantalla. Lo ideal es hacer coincidir la resolución de la imagen de los contenidos con la resolución del dispositivo de reproducción.

reverb La reverberación, o *reverb*, hace referencia al patrón de reflexión creado haciendo rebotar ondas sonoras sobre diversas superficies (paredes, techos, ventanas, etc.) de cualquier espacio, o sobre objetos dentro de un espacio, atenuándolos progresivamente hasta que sean inaudibles. Final Cut Pro incluye diversos efectos de audio que añaden reverberación al sonido de un clip.

RGB Abreviatura de *Red, Green, Blue* (rojo, verde y azul, en inglés). Un espacio de color usado habitualmente en ordenadores, en el que cada color se describe por la intensidad de sus componentes rojo, verde y azul. Este espacio de color se traslada directamente a los fósforos rojo, verde y azul usados en las pantallas de ordenador. El espacio de color RGB tiene una gama muy grande, lo que significa que puede reproducir una gama muy amplia de colores. Esta gama suele ser mayor que la que se puede reproducir para transmisión.

edición Ripple El tipo de recorte por omisión en Final Cut Pro es un *desplazamiento por eliminación y unión*, que ajusta el punto de inicio o el punto final de un clip sin dejar un vacío en la línea de tiempo. El cambio en la duración del clip desplaza el resto, moviendo todos los clips siguientes hacia delante o atrás en la línea de tiempo. De forma similar, si se elimina un clip de la línea de tiempo, los clips siguientes se desplazan más adelante para cerrar el hueco. Las ediciones Ripple afectan al clip recortado, a la posición de todos los clips siguientes y a la duración total del proyecto.

función Etiquetas con texto de metadatos que se asignan a los clips del explorador o la línea de tiempo. Las funciones proporcionan una manera flexible y potente de gestionar el flujo de trabajo de edición. Se pueden usar funciones en Final Cut Pro para organizar los clips de los eventos y proyectos, controlar el aspecto de la línea de tiempo y exportar archivos de audio y vídeo independientes (también conocidos como *plicas de contenidos*) para su entrega por transmisión, mezclado de audio o postproducción.

edición Roll Una edición que afecta a dos clips que comparten un punto de edición. Por ejemplo, si el Clip A enlaza con el Clip B, una edición Roll ajusta simultáneamente el punto final del Clip A y el punto inicial del Clip B en la misma magnitud. La duración global del proyecto permanece sin variaciones.

primera edición El primer paso de la edición. El primer montaje es una primera versión de una película que agrupa sus elementos básicos. A menudo se realiza una primera edición antes de añadir transiciones, títulos y otros efectos.

saturación Medición de la intensidad del color de la señal de vídeo.

escena Serie de planos que tienen lugar en el mismo tiempo y en el mismo lugar. Una serie de escenas conforman un programa.

herramienta Seleccionar Puntero con forma de flecha por omisión que permite seleccionar ítems en la línea de tiempo. Por ejemplo, se usa para seleccionar un clip o un punto de edición. Puede seleccionar la herramienta Seleccionar pulsando la tecla A.

secuencia Consulte *proyecto, línea de tiempo*.

menú de función rápida Menú al que se accede manteniendo pulsada la tecla Control y haciendo clic en un ítem de la pantalla, o pulsando el botón derecho del ratón. A veces se denomina *menú contextual*.

plano Segmento de vídeo grabado de forma continua. Un plano es la unidad más pequeña de un programa.

Skimmer El Skimmer permite previsualizar clips en la línea de tiempo o en el explorador sin afectar a la posición del cursor de reproducción. El Skimmer se usa para *ojear*, o moverse libremente sobre los clips para reproducir en la posición y a la velocidad del cursor. El Skimmer aparece como una línea vertical rosa mientras se mueve el puntero sobre el área que se está ojeando. Si tiene activado el ajuste automático, el Skimmer se vuelve naranja cuando se fija en una posición.

pizarra Plano al principio de una escena que identifica la misma con información básica de producción, como toma, fecha y número de escena. Una claqueta proporciona una indicación audiovisual para la sincronización cuando el vídeo y el audio se graban por separado.

edición Slide Edición en la que un clip entero es trasladado, junto con los puntos de edición de su izquierda y derecha. La duración del clip trasladado permanece igual, pero los clips a su izquierda y derecha cambian su longitud para acomodarse a la nueva posición del clip. La duración global del proyecto y la de estos tres clips permanece inalterada

edición Slip Edición en la que se cambia la ubicación de los puntos de inicio y final de un clip al mismo tiempo, sin cambiar la posición ni la duración del clip. A esto se le denomina *deslizamiento*, porque se hacen deslizar los puntos inicial y final del clip dentro del material disponible. La parte del clip que se ve en el proyecto cambia, pero su posición en la línea de tiempo permanece igual.

colección inteligente Cuando se buscan clips usando la ventana Filtro, se pueden guardar los resultados creando una nueva colección inteligente que reúne a los clips que cumplen con el criterio de búsqueda. Siempre que se añada al evento un nuevo clip que cumpla el criterio de búsqueda de la colección inteligente, el nuevo clip se añadirá automáticamente a la misma. Los clips que aparecen en colecciones inteligentes no son duplicados. Las colecciones inteligentes filtran los clips de un evento para ayudarle a centrarse en los clips que necesita usar para una tarea específica.

ajuste automático Cuando está activada la función de ajuste automático en Final Cut Pro, los ítems que se trasladen en la línea de tiempo (incluidos el cursor de reproducción, el Skimmer y los clips seleccionados) parecen saltar, o “acoplarse”, directamente a determinados puntos de la línea de tiempo. Esto ayuda a alinear rápidamente las ediciones con otros ítems del proyecto. El ajuste automático afecta a las funciones de muchas de las herramientas de edición de Final Cut Pro, incluidas las herramientas Seleccionar, Acortar, Posición, “Selección de intervalo” y Cortar. Se puede desactivar el ajuste automático cuando se requiere editar con precisión fotograma a fotograma.

efectos de sonido Material de audio específico, como el sonido de una puerta que se cierra o un perro ladrando, procedentes de bibliotecas de efectos o de clips que haya grabado. Los efectos de sonido se pueden utilizar para reemplazar los sonidos del audio en origen de un programa, o para añadir sonido que no se grabó originalmente.

archivos de contenido original Los archivos originales (vídeo, audio e imágenes fijas o gráficos) que se importan en Final Cut Pro. Un clip usado en Final Cut Pro apunta a la ubicación en la que está almacenado el archivo de contenido original (ya sea en disco o en una videocámara, cámara o dispositivo). Los cambios que se hacen a los clips dentro de Final Cut Pro no afectan a los archivos de contenido original.

efectos especiales Efectos visuales aplicados a clips y proyectos, como efectos de movimiento, composición, incrustación y reprogramación.

supresión de dispersión La supresión de dispersión es una operación de corrección de color que aplica el color complementario (opuesto) del color que se está haciendo transparente, para neutralizar cualquier posible borde verde o azul, o reflejo de luz que tiña el objeto que está siendo incrustado. El regulador “Nivel de dispersión” controla cuánta supresión de dispersión se aplica al sujeto incrustado.

división Final Cut Pro permite ajustar puntos inicial y final independientes para el audio y el vídeo de un clip individual. Estas ediciones, conocidas como *divisiones*, son una técnica común en la mayoría de escenas de diálogo de películas y programas de televisión. Se pueden usar las divisiones para introducir el sonido de un nuevo plano o escena antes de pasar al vídeo de dicho plano o escena. A la inversa, se puede utilizar una división para extender el audio de un plano al plano siguiente.

definición estándar (SD) Hace referencia al los tamaños de fotograma originales de vídeo NTSC y PAL. NTSC usa 480 o 486 líneas activas por fotograma y PAL usa 576 líneas activas. Consulte también *alta definición (HD)*.

estéreo Abreviatura de *estereofónico*, en el que el audio contiene dos canales. Los cambios de nivel de audio se realizan automáticamente en ambos canales al mismo tiempo.

pistas Todas las instancias de la línea de tiempo contienen una *pista principal*, que es la secuencia principal de clips creada para formar la película. Las *pistas* son secuencias de clips conectados a la pista principal. Se pueden usar las pistas por los mismos motivos que los clips conectados (como crear planos de corte, componer títulos y otros gráficos, y añadir efectos de sonido y música).

montaje directo Montaje en el que los elementos de los clips de audio y vídeo se montan al mismo tiempo.

subfotograma Un subfotograma tiene una duración 1/80 de la de un fotograma de vídeo y es, por lo tanto, una unidad de referencia más precisa a la hora de editar audio a nivel de muestra.

sincronización Relación entre la imagen de un sonido que se está produciendo en un clip (una persona hablando, por ejemplo) y el sonido correspondiente en un clip de audio. Mantener la sincronización del audio es crítico al editar diálogos. En Final Cut Pro X, los clips conectados y los clips compuestos ayudan a mantener la sincronización del programa.

explorador de temas Explorador multimedia de Final Cut Pro que proporciona acceso a todas las transiciones y efectos de títulos proporcionados con Final Cut Pro, agrupados por temas relacionados.

edición de tres puntos Técnica de edición en la que tres de cuatro puntos de edición se ajustan en una selección de origen y un proyecto. Cuando se realiza la edición, el cuarto punto de edición lo calcula automáticamente Final Cut Pro.

edición directa Punto de edición en el que el contenido de vídeo o audio a cada lado de la edición es continuo.

TIFF (Tagged Image File Format) Formato de archivo de gráficos de mapa de bits ampliamente utilizado, desarrollado por Aldus y Microsoft, que gestiona imágenes monocromas, de escala de grises y de color de 8 y 24 bits. Puede tener canales alfa. Consulte también *canal alfa*.

código de tiempo Señal grabada con el vídeo que identifica de manera única cada fotograma. Por omisión, el código de tiempo aparece en Final Cut Pro en el formato *horas: minutos: segundos: fotogramas*. El código de tiempo permite diversas funciones en Final Cut Pro, incluidas la reproducción en la línea de tiempo, sincronización de elementos de clips de vídeo y audio, navegación por proyectos en la línea de tiempo y trasladar y recortar clips.

Línea de tiempo La parte inferior de la ventana de Final Cut Pro contiene la línea de tiempo, en el que se crean los proyectos de película añadiendo y ordenando clips y haciendo todas las ediciones.

índice de la línea de tiempo Se puede ver una lista de texto, cronológica, de los clips, palabras clave y marcadores de un proyecto, usando el índice de la línea de tiempo. Cuando se selecciona un ítem en el índice de la línea de tiempo, el cursor de reproducción salta hasta ese ítem en la línea de tiempo.

tinte Tono de color añadido a una imagen, normalmente para crear un efecto, como sepia.

explorador de títulos Un explorador multimedia de Final Cut Pro que proporciona acceso a todos los efectos de título incluidos con Final Cut Pro.

barra de herramientas La barra de herramientas es un conjunto de botones y herramientas situado en el centro de la ventana principal de Final Cut Pro. La barra de herramientas incluye el tablero de control, que muestra el código de tiempo para el clip seleccionado en el explorador y para la posición del cursor de reproducción de la línea de tiempo.

transcodificar Todos los archivos de contenidos utilizan un formato. Algunos ejemplos de formatos de vídeo son DV, H.264 y MPEG-2. Los archivos de vídeo tienen también una variedad de propiedades, como el tamaño de fotograma de vídeo y la velocidad de fotogramas, la velocidad de datos y la frecuencia de muestreo de audio. Cuando se necesita convertir un archivo de contenidos a un formato diferente o cambiar sus propiedades, el archivo se *transcodifica* al nuevo formato o propiedades. Compressor, una aplicación de Apple diseñada para trabajar con Final Cut Pro, convierte la transcodificación de archivos de contenidos en un proceso fácil y rápido.

transiciones Efectos que se aplican a los puntos de edición para suavizar los cambios de un clip a otro. En Final Cut Pro, se puede elegir entre una variedad de transiciones de vídeo, como disoluciones o barridos, o se pueden añadir fundidos de audio entre clips de audio.

explorador de transiciones Un explorador multimedia de Final Cut Pro que proporciona acceso a todas las transiciones de vídeo incluidas con Final Cut Pro.

acortar Una vez ensamblados todos los clips en orden cronológico directo en la línea de tiempo, comienza el ajuste fino del punto de montaje (o de edición) entre cada par de clips contiguos. Siempre que se hace más corto o más largo un clip de un proyecto, se ajusta el clip. Sin embargo, generalmente se refiere a los ajustes de precisión de cualquier duración entre un fotograma hasta varios segundos. Si se ajustan las duraciones de los clips en cantidades mucho mayores, todavía se está acortando, pero ya no en la fase de ajuste fino de la edición. En Final Cut Pro, puede usar una variedad de técnicas para recortar clips de la línea de tiempo y puntos de edición, incluidas las ediciones Ripple, Roll, Slip y Slide.

herramienta Acortar Herramienta de edición que le permite acortar ítems en la línea de tiempo. Puede seleccionar la herramienta Acortar pulsando la tecla T.

4:2:2 de 8 y 10 bits sin comprimir Estos formatos de vídeo se pueden usar para almacenar vídeo 4:2:2 Y'CbCr de 8 o 10 bits sin emplear compresión de datos. Al eludir la compresión se reduce la carga de proceso del ordenador, pero aumenta considerablemente la velocidad de datos. Normalmente se requiere un sistema de almacenamiento RAID de alta capacidad para trabajar eficazmente con vídeo sin comprimir. En muchos casos, Apple ProRes es una alternativa mejor. La velocidad de datos del vídeo 4:2:2 sin comprimir varía en función del tamaño y la frecuencia de fotogramas. A modo de ejemplo, con un tamaño de fotograma de 1920 x 1080 y una frecuencia de fotogramas de 29,97 fps, la velocidad de datos es de 1,0 Gbps para vídeo 4:2:2 de 8 bits sin comprimir y de 1,3 Gbps para vídeo 4:2:2 de 10 bits sin comprimir.

ascendente Se refiere a los clips situados a la izquierda del clip actual en la línea de tiempo. Al realizar acciones que desplazan el proyecto por eliminación y unión, los clips descendentes se ven afectados, pero los clips ascendentes no.

regulador de valor Un regulador de valor es una clase de control de regulación numérica que aparece como un número, a menudo a la derecha de un regulador básico. Hay dos formas de ajustar un regulador de valor: arrastrando sobre el número para aumentar o disminuir el valor del parámetro, o haciendo doble clic en el número e introduciendo un nuevo valor.

velocidad variable Velocidad que varía dinámicamente, en movimiento hacia delante o hacia atrás, en un solo clip.

VCR Abreviatura (en inglés) de *grabador de casetes de vídeo*. Generalmente se refiere a equipos domésticos usados para grabar desde varias fuentes. Algunas veces se les denomina *VTR*. Consulte también *VTR*.

vectorscopio ámbito de vídeo de Final Cut Pro que muestra la distribución de color de una imagen en una escala circular. El vectorscopio es útil para comparar el matiz y la intensidad de los colores entre dos clips, con el fin de corregir los colores.

Editor de animación de vídeo Puede mostrar el editor de animación de vídeo para clips en la línea de tiempo para ajustar parámetros de efectos, crear fundidos de entrada y de salida o cambiar efectos a lo largo del tiempo usando fotogramas clave.

Visor Cuando se reproducen clips seleccionados en el explorador y en la línea de tiempo, aparecen en el Visor.

VTR Abreviatura (en inglés) de *grabador de cintas de vídeo*. Generalmente se refiere a equipos profesionales usados para grabar desde varias fuentes.

marca de agua Superposición visible de un texto o imagen aplicada a una imagen o clip de vídeo para indicar que está protegido por copyright. Las marcas de agua se utilizan para disuadir del uso de imágenes o clips de vídeo sin el permiso explícito del poseedor del copyright.

WAVE (o WAV) Formato de archivo de audio usado más frecuentemente para almacenar datos de audio PCM Lineal sin comprimir (LPCM).

supervisión de ondas ámbito de vídeo de Final Cut Pro que muestra los niveles relativos de luminancia y croma del clip que se está examinando. Los picos y los valles de las ondas mostradas corresponden a zonas claras u oscuras de la imagen.

panorámica Cualquier presentación de película que tenga unas proporciones más anchas que 4:3. En cines, 1,85 se considera estándar y 2,40 se considera panorámico. Para vídeo, 4:3 se considera estándar y 16:9 (que es casi la misma proporción que 1,85) se considera panorámico. Consulte también 4:3, 16:9.

barrido Tipo común de transición de vídeo. En un barrido, la pantalla se divide, moviéndose de un lado de la imagen al otro para revelar gradualmente el siguiente plano. Un barrido es más obvio (y personalizable) que un fundido o una disolución.

XDCAM Formato de disco óptico de Sony para grabar vídeo DVCAM e IMX dentro de archivos contenedores MXF. Consulte también *DVCAM*, *IMX*.

XDCAM EX Miembro de la familia de productos XDCAM de Sony que utiliza compresión de vídeo MPEG-2 con muestreo de croma 4:2:0. En contraste con XDCAM HD, XDCAM EX admite 720p y graba con resolución HD completa (ya sea 1920 x 1080 o 1280 x 720). Su velocidad de bits máxima es 35 Mbps. En lugar de discos ópticos, las videocámaras XDCAM EX usan tarjetas de memoria de estado sólido llamadas *tarjetas SxS*. Consulte también *HDV*.

XDCAM HD422 Miembro de la familia de productos XDCAM de Sony que ofrece muestreo de croma 4:2:2 y una velocidad de bits de vídeo de 50 Mbps. Al igual que XDCAM EX, utiliza compresión de vídeo MPEG-2 a resolución HD completa (ya sea 1920 x 1080 ó 1280 x 720). Consulte también *HDV*.

Y'CbCr Espacio de color en el que muchos formatos de vídeo digital almacenan los datos. Se guardan tres componentes por cada píxel, uno para luminancia (Y) y dos para información de color (Cb para la señal diferencia de color azul y Cr para la señal diferencia de color rojo). También se conoce como *YUV*. Consulte también *píxel*.

herramienta Zoom Herramienta de edición que le permite acercarse o alejarse en la línea de tiempo. Puede seleccionar la herramienta Zoom pulsando la tecla Z.