


artenet

Alta Formación en Arte y Tecnología

Inicio

Cursos en Madrid

Cursos en Barcelona

Cursos en Sevilla

Cursos en Valencia

Cursos en Santiago

Inscripción

Revista **ARTE**net

Artistas en Red

- AUDIO
- VIDEO
- HD
- MÚSICA
- DISEÑO
- ARTES ESCÉNICAS
- EVENTOS ARNETET

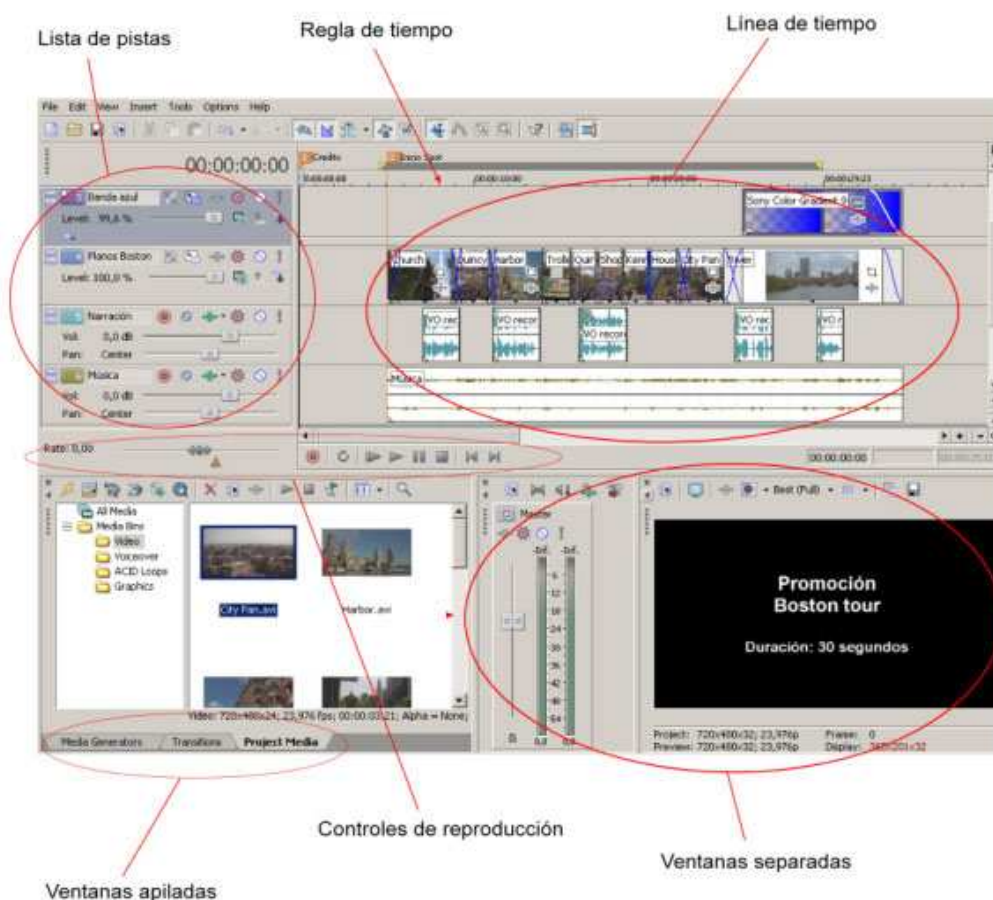
CURSO DE EDICIÓN CON VEGAS VIDEO 7

Manual de supervivencia

por Francisco José Cuadrado

En esta pequeña guía encontrarás una descripción de las funciones de edición básicas, ventanas y atajos de teclado más usuales de Vegas 7, que en muchas ocasiones pueden rescatarte del abismo al que la mala memoria nos conduce tan a menudo. ¡Ánimo!

Vista general del programa



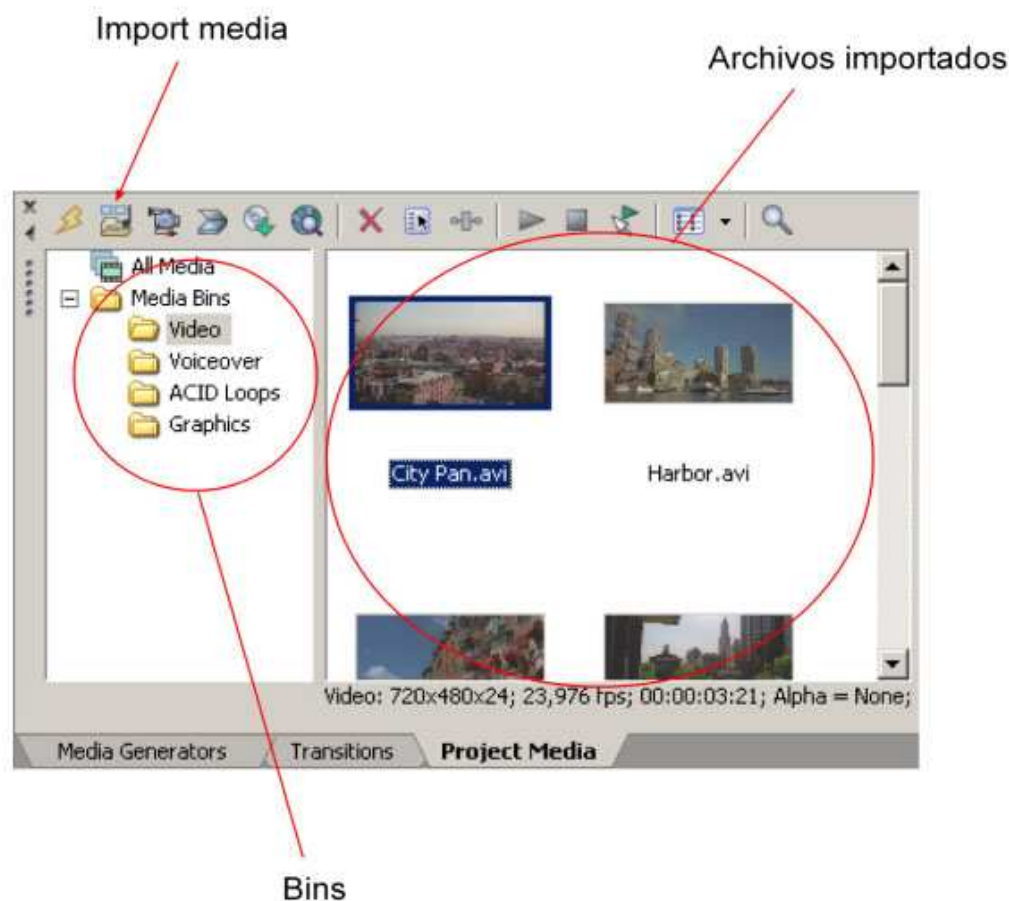
Ventana principal de Vegas 7

La interfaz gráfica de Vegas 7 consiste en una única ventana dividida en varias secciones. En la parte superior tenemos la barra de menús, los accesos directos, la regla de tiempo y el timeline o línea de tiempo. En esta última es donde creamos las pistas de audio y vídeo y depositamos los clips de vídeo, audio, rótulos, gráficos, etc.

En la parte inferior de la interfaz tenemos una serie de ventanas que podemos organizar apiladas una sobre otras (seleccionamos la que queremos tener en primer término mediante las pestañas que indican el nombre de cada una) o dispuestas en horizontal una a continuación de otra, separadas por unas líneas verticales que podemos desplazar para redimensionar cada una de estas ventanas. En esta parte inferior podemos colocar, según nuestras necesidades, las ventanas de previo de vídeo, mezclador de audio, project media (archivos del proyecto), transiciones, media generators (generadores de texto y grafismo), filtros, etc.

Importar y cargar archivos

Para comenzar a trabajar con Vegas, tenemos que importar algunos archivos de vídeo y/o audio. Esto lo hacemos desde la ventana project media. Pinchamos en el botón import media y seleccionamos los archivos a cargar. Una vez importados, estos archivos aparecen en la ventana project media. Esta ventana nos va a mostrar en todo momento los archivos que estemos utilizando en nuestra sesión de trabajo. Para mayor comodidad, podemos organizar los distintos archivos en bins, carpetas virtuales dentro de la propia sesión para clasificar el material de trabajo. Para crear un bin, pincha con el botón derecho del ratón en el icono "bins" y selecciona "new bin".



Ventana Project Media

Para comenzar a editar el material importado, pinchamos y arrastramos sobre uno de los archivos, hasta soltarlo en la zona de la línea de tiempo. Automáticamente se creará una pista de vídeo y una pista de audio (siempre que el archivo de vídeo lleve audio incorporado), en las que se cargará el archivo correspondiente.

Controles de reproducción y zoom

A continuación, vamos a ver algunos atajos de teclado para "navegar" por la sesión.

Play / Stop	Barra de transporte
Pause	Enter
Desplazar a la derecha píxel a píxel	Cursor derecha
Desplazar a la izquierda píxel a píxel	Cursor izquierda
Desplazar a la derecha frame a frame	Alt + cursor derecha
Desplazar a la izquierda frame a frame	Alt + cursor izquierda
Zoom horizontal in (acercamiento)	Cursor arriba
Zoom horizontal out (alejamiento)	Cursor abajo
Insertar una marca	M

Para desplazarnos a más velocidad, podemos actuar sobre el "jog" que tenemos a la izquierda de la ventana, debajo de la lista de pistas. De esta forma podemos realizar un avance y retroceso rápidos para

buscar un punto de edición.

Edición básica

Una vez hayamos elegido un punto de edición, podemos realizar un corte, una separación, pulsando la tecla S.



Clip sin dividir



Clip dividido

Una vez dividido, podemos tratar por separado cada clip: moverlo (pinchar y arrastrar), eliminarlo (seleccionar el clip y pulsar suprimir), etc.

También podemos modificar la duración de cada clip de vídeo / audio mediante la herramienta trim. Si llevamos el ratón a los bordes izquierdo o derecho de un clip, el cursor cambia al modo trim (un icono rectangular). Pinchando y arrastrando podemos recortar la duración de un clip o prolongarla, recuperando el material de vídeo que hay en el archivo original.

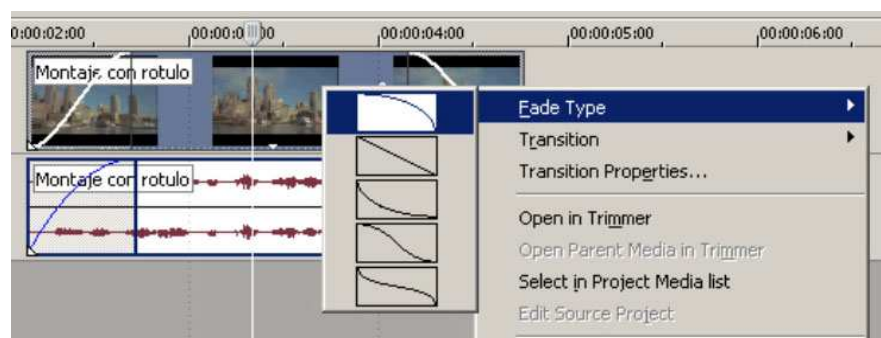
Fundidos de entrada y salida - Fundidos cruzados

Para que la entrada y la salida de cada clip se produzca de forma progresiva, podemos utilizar la herramienta fade, para crear fundidos de entradas y de salida. En este caso, llevamos el ratón hacia la esquina superior izquierda o derecha de cada clip, hasta que el cursor cambia al modo fade (un icono con forma de ángulo). Si pinchamos y arrastramos hacia el interior del clip (hacia la derecha si nos hemos ido al extremo superior izquierdo o hacia la izquierda si nos hemos ido al extremo superior derecho), crearemos un fundido de entrada o de salida, según el caso. Si posteriormente queremos modificar la duración del fundido, llevamos el puntero hasta el final del fundido hasta (vuelve a aparecer el icono de la herramienta fade) y alargamos o acortamos el fundido de entrada o salida.



Fundidos de entrada sobre clips de audio y vídeo

Una vez creado el fundido, podemos modificar la forma de la envolvente de ese fundido (la curva que se dibuja sobre el fundido, y que va a definir el modo en que la imagen y el sonido aparecen o desaparecen). Para ello, pinchamos con el botón derecho sobre la zona del fundido, elegimos la opción fade type y, del menú desplegable, elegimos la curva de fundido que más nos interese.



Selección de tipo de curva para un fundido de salida

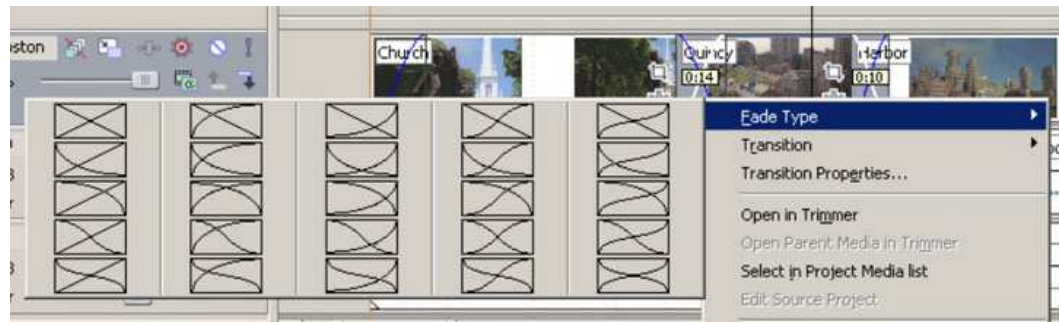
También podemos suavizar las transiciones entre dos clips, para pasar de uno a otro mediante un

encadenado (crossfade) en lugar de hacerlo por corte directo. En primer lugar, superponemos un clip sobre otro, y vemos cómo aparece automáticamente un fundido cruzado entre ambos. Mientras mayor sea la porción de un clip esté montada sobre el otro, mayor será la duración del crossfade.



Clips con fundidos de entrada y salida y crossfade entre ambos

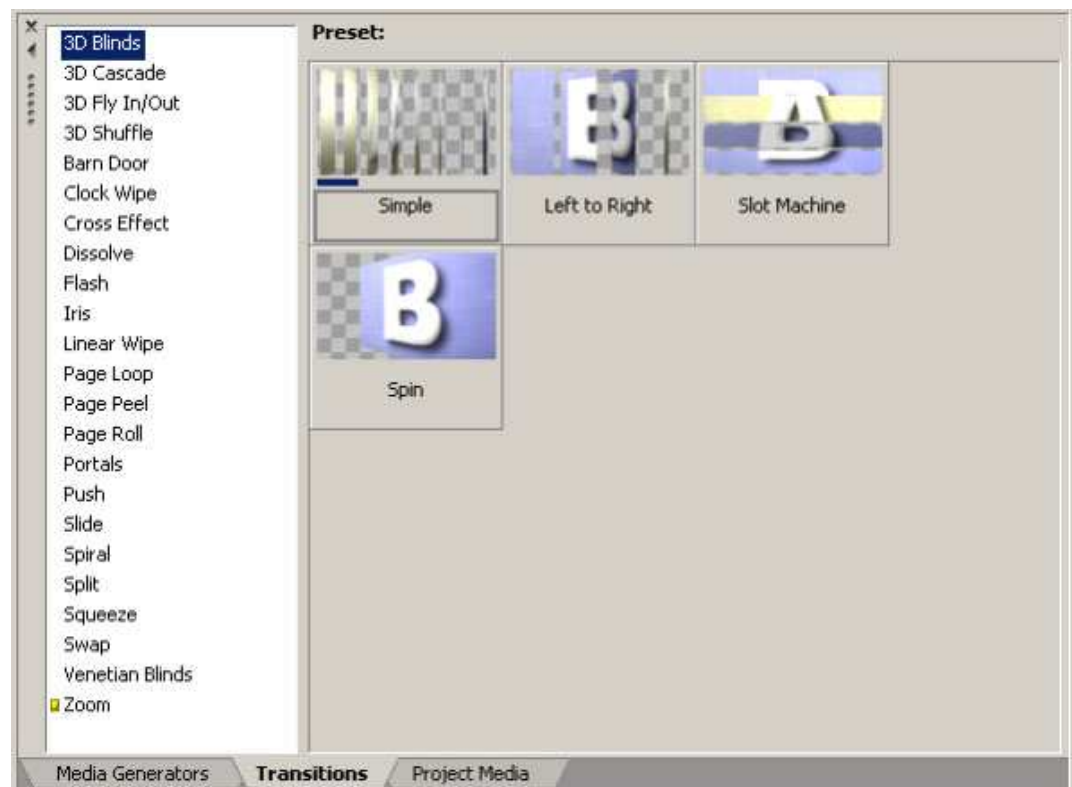
Al igual que en el caso de los fundidos de entrada y salida, podemos también modificar la envolvente del crossfade: pinchamos con el botón derecho sobre la zona del fundido cruzado, elegimos fade type y seleccionamos, del desplegable, la envolvente más apropiada.



Selección de envolvente de crossfade

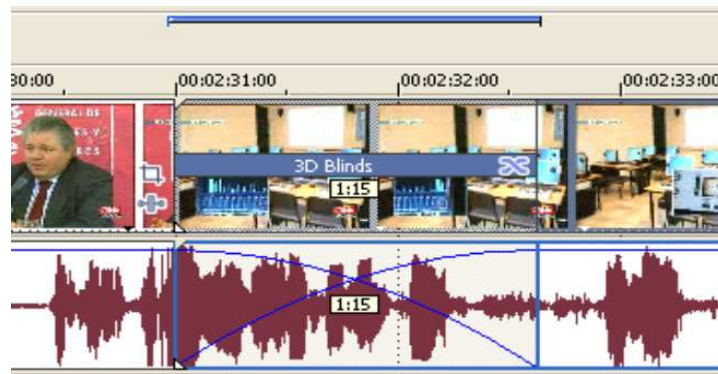
Transiciones

En los fundidos de entrada, salida o crossfades, podemos aplicar transiciones para modificar la forma de aparición, desaparición de la imagen, o de paso de una imagen a otra. Vegas contiene una amplia librería de transiciones de diferentes tipos, con multitud de ajustes de fábrica para su aplicación inmediata. La ventana transitions, visible en la parte inferior de la ventana principal (si no está visible, podemos mostrarla pinchando en el menú view y seleccionando transitions). En la columna de la izquierda tenemos los tipos de transiciones existentes, y en la parte de la derecha los presets que el programa trae de fábrica para cada uno de los tipos de transiciones.



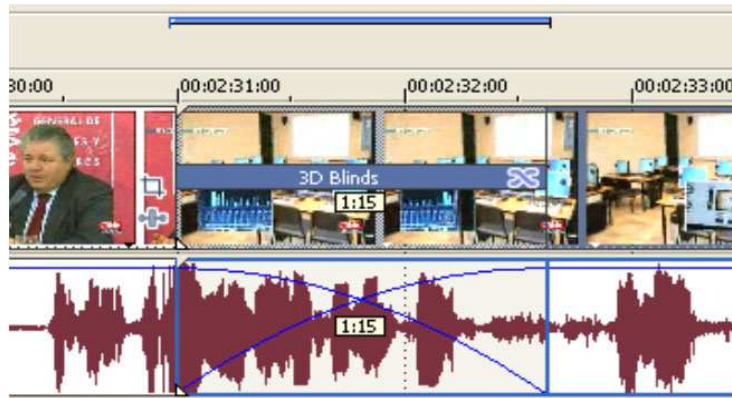
Ventana Transitions

Para aplicar una transición sobre un clip y sustituir un fundido de entrada, salida o crossfade, pinchamos sobre uno de los presets de transición y arrastramos hasta la zona de fundido del clip. El icono del fundido es sustituido por otro que muestra el tipo de la transición elegida.



Transición 3D Blinds aplicada sobre un crossfade de vídeo

Debido a que el cálculo de la transición se realiza en tiempo real, puede ser que no podamos ver el efecto con total fluidez. Podemos en este caso "pre-renderizar" la zona de la transición. Hacemos doble click sobre la transición, para seleccionar la duración de la misma, y pulsamos Ctrl + M, marcamos OK en el menú que aparece y el fragmento de transición es renderizado. De esta forma, podemos ver con total fluidez el efecto aplicado. Una banda azul sobre la regla de tiempo nos indica que ese fragmento esté pre-renderizado. Aviso: cualquier modificación en el efecto (alteración de la duración, desplazamiento de uno de los clips, cambio de tipo de transición, etc.) anulará este pre-render.

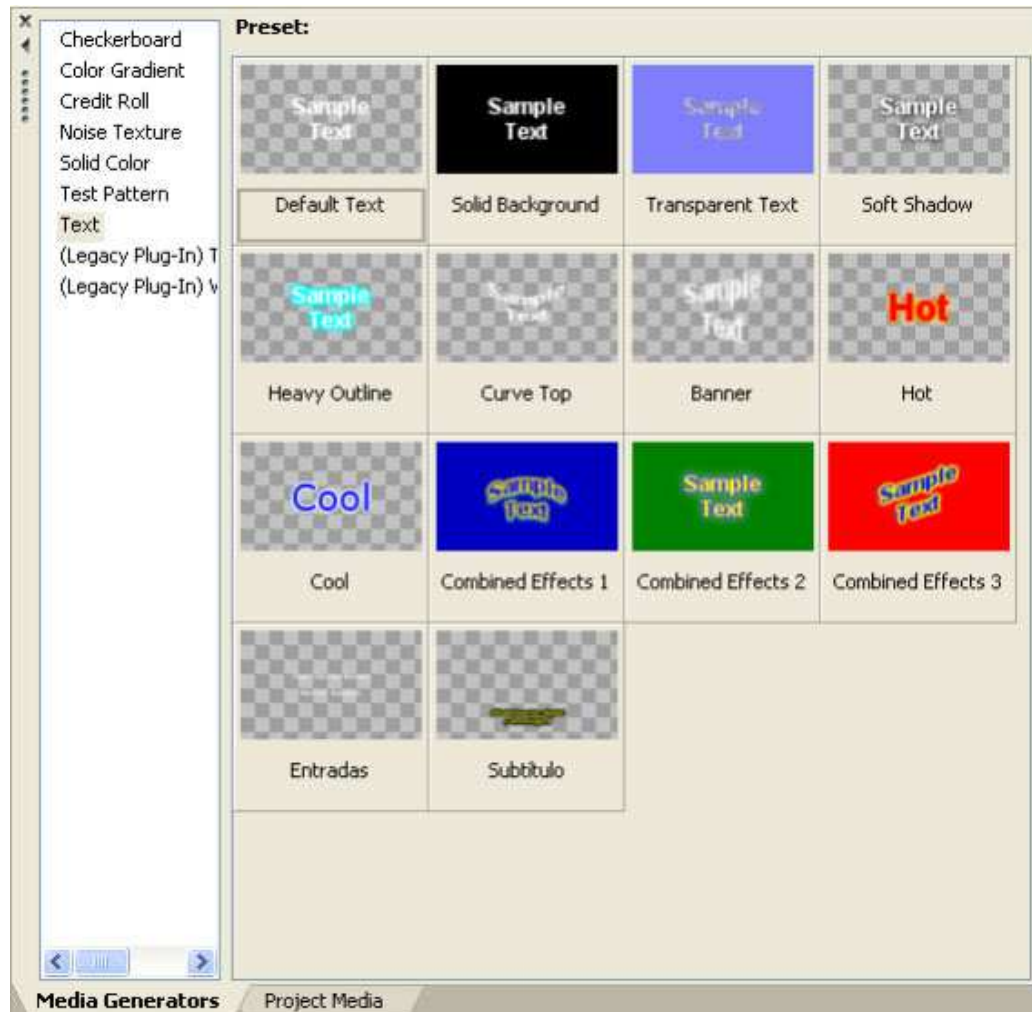


Transición pre-renderizada

Inserción de rótulos

Vegas cuenta con su propia herramienta de creación de rótulos, títulos y subtítulos. Al ser elementos que se generan dentro del propio programa (no se importan como los archivos de vídeo, audio o imagen) se encuentran dentro de la categoría de "generadores de medios" (media generators).

Para crear un título, en primer lugar tenemos que acceder a la ventana de generación de medios. En el menú view, elegimos media generators. Esta ventana muestra una disposición parecida a la de las transiciones. En la columna de la izquierda tenemos una lista de los elementos posibles que el programa puede generar, y a la derecha una selección de presets. De la lista de la izquierda, seleccionamos text, y aparecerá a la derecha toda una serie de ajustes de fábrica para crear distintos tipos de títulos y rótulos.



Ventana Media Generators

El preset de texto que elijamos dependerá del tipo de rótulo que queramos crear. Si es un título sobre fondo negro, podemos elegir el preset solid background. Si es un título que vamos a superponer sobre una imagen, debemos elegir default text.

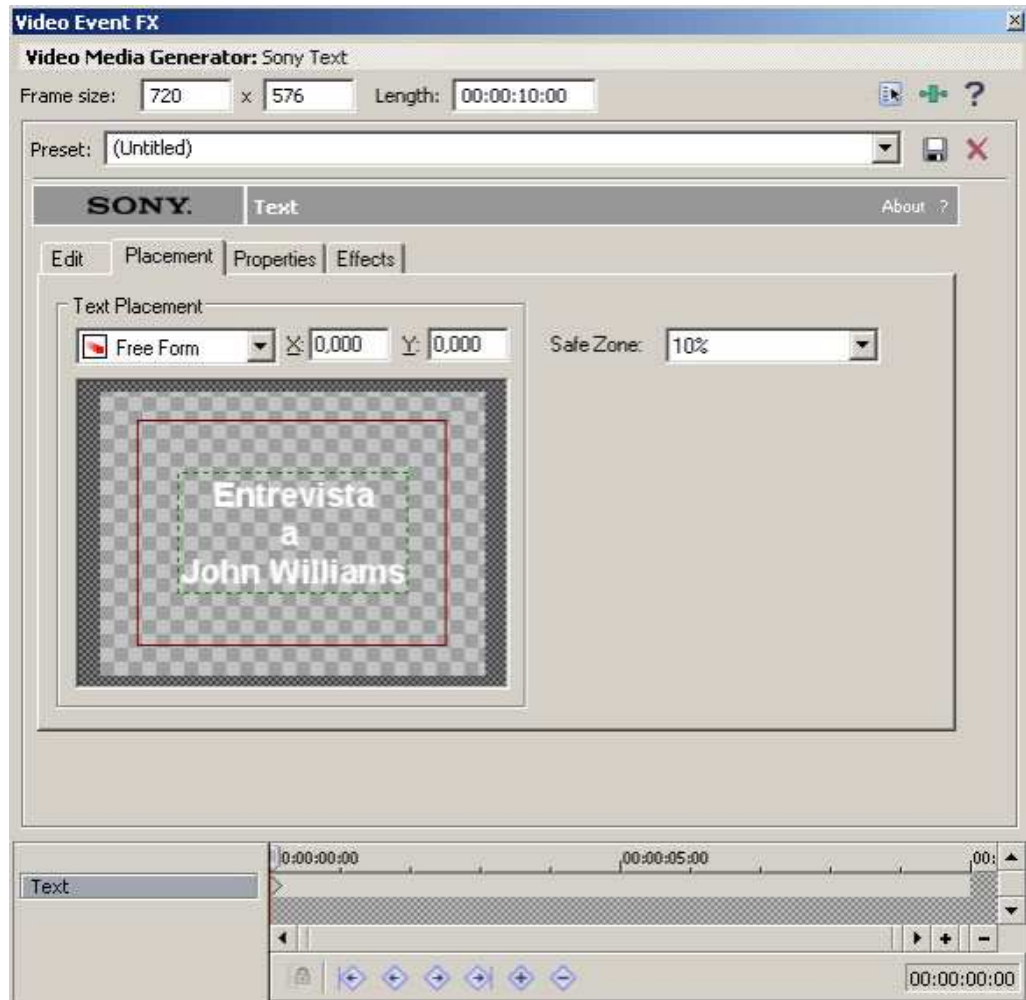
En Vegas, los títulos funcionan como clips de vídeo, por lo que deberemos depositarlos sobre una pista de vídeo. Pinchamos el preset de texto elegido y arrastramos hasta una pista de vídeo existente o hasta una zona vacía en la línea de tiempo, con lo que se creará una pista de vídeo nueva que contendrá el clip del título. Inmediatamente se abre la ventana de edición de texto, que contiene varias pestañas, dándonos acceso cada una de ellas a una serie de ajustes del rótulo o título.

La primera de ellas, edit, nos permite escribir el contenido del título y ajustar el tipo y tamaño de fuente de letra, la elección o no de cursiva o negrita y el justificado o centrado del texto.



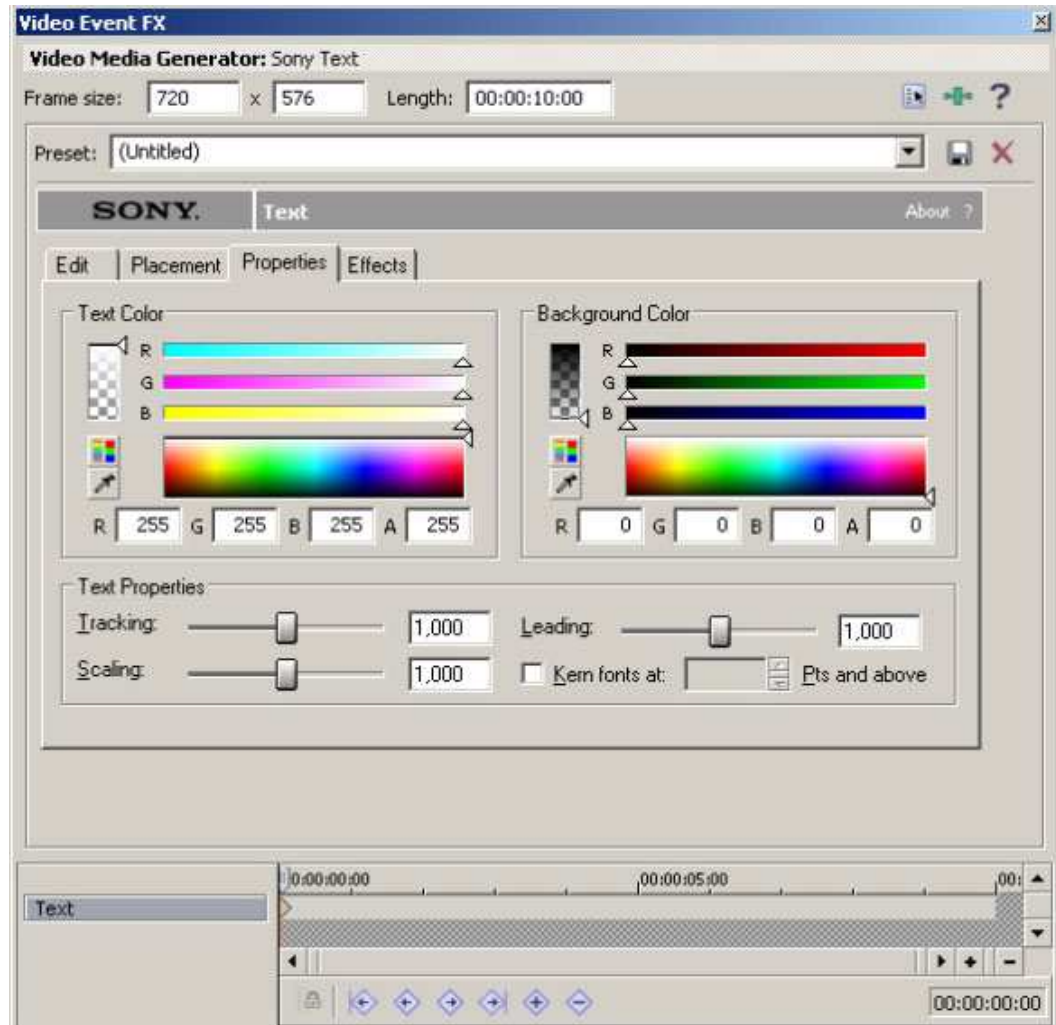
Ventana de edición de contenido de texto

La segunda ventana, placement, nos sirve para posicionar el rótulo dentro del cuadro de la imagen. La línea continua de color rojo marca la zona de seguridad de la imagen (ya que la mayoría de aparatos de televisión recortan los bordes laterales, superior e inferior de la imagen).



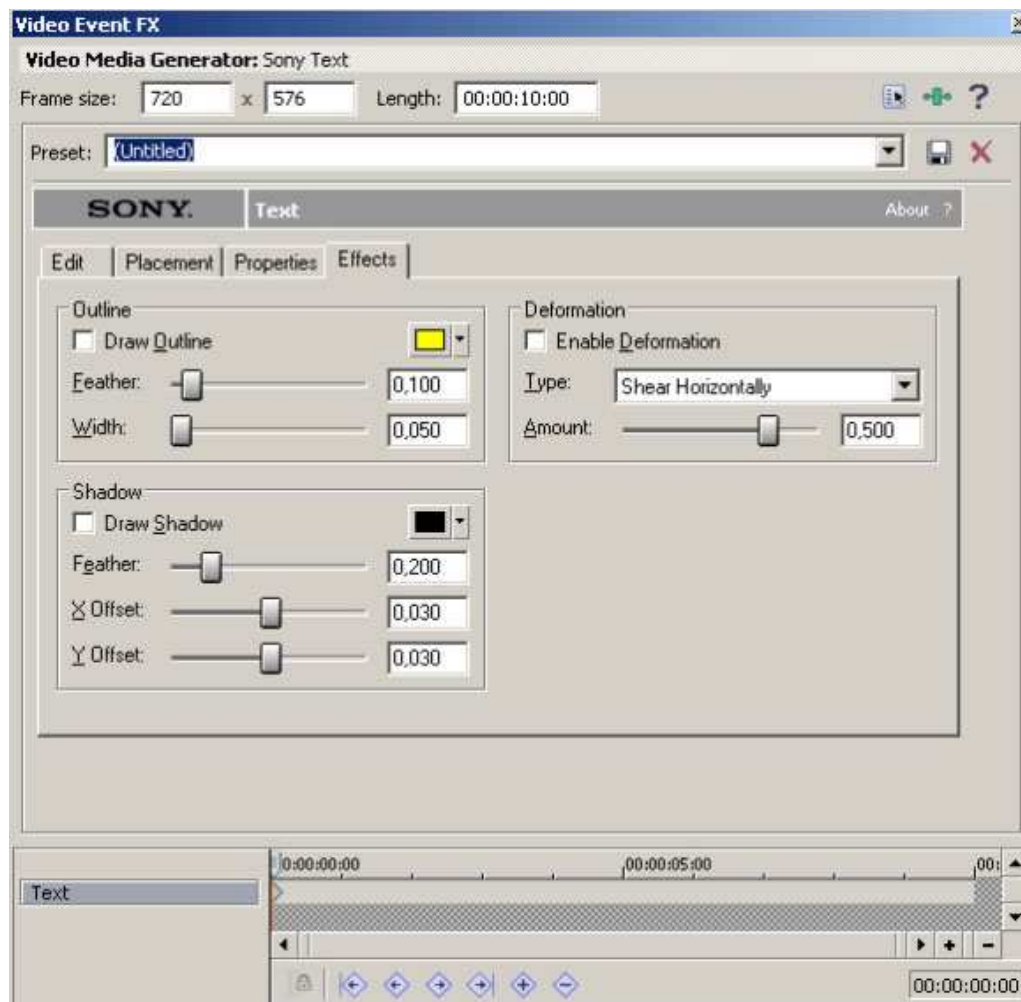
Ventana de ubicación del texto

La tercera ventana, properties, nos muestra los ajustes de color del texto (recuadro de la izquierda), del fondo (recuadro de la derecha) y ajustes de espaciado horizontal y vertical del texto (recuadro inferior).



Ventana de propiedades del texto

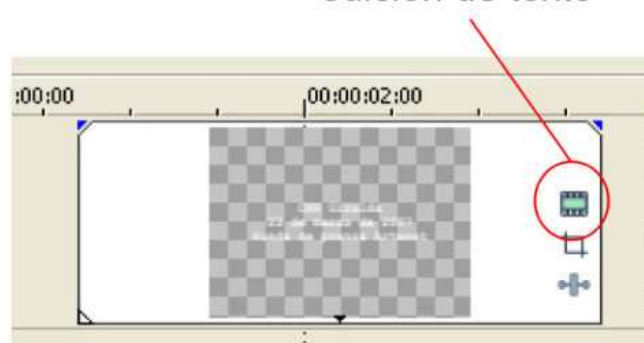
Por último, la ventana effects nos permite añadir un borde al texto, crear una sombra o deformar la posición del título.



Ventana de efectos para texto

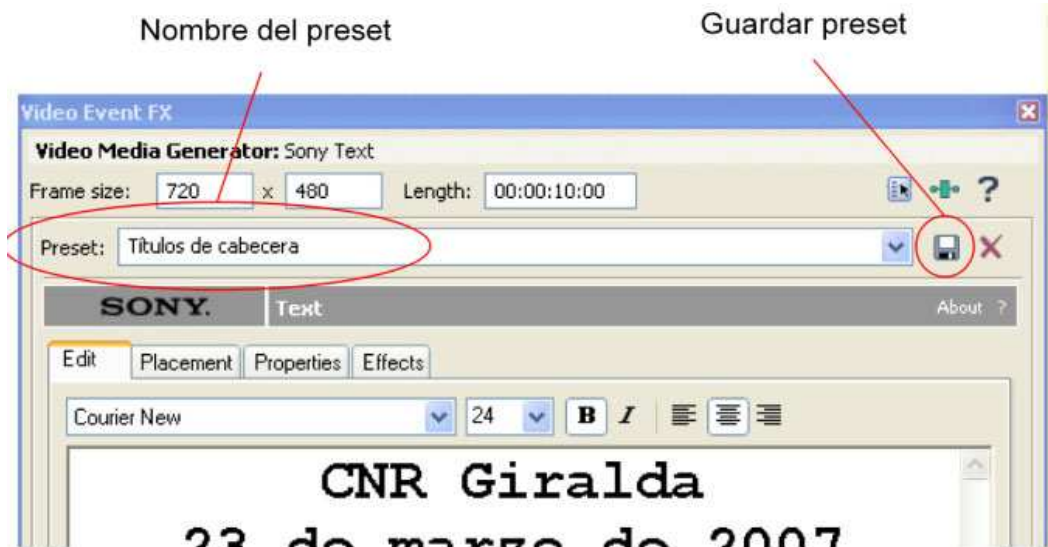
Una vez editados los parámetros del rótulo, cerramos la ventana de edición del texto. Si posteriormente queremos volver a editar algún parámetro, podemos acceder nuevamente a esta ventana pinchando en el icono que representa un fotograma, dentro del clip del título.

Acceso a la ventana de edición de texto



Clip de texto

Una opción interesante para los rótulos (al igual que para transiciones o filtros) es crear nuestros propios ajustes o presets y tener acceso directo a ellos desde la ventana media generators. Para crear un preset, realizamos en primer lugar el ajuste de los parámetros del rótulo. Antes de cerrar la ventana de edición del texto, damos un nombre al ajuste en la línea preset, y pinchamos sobre el icono del disquete a la derecha de esa línea. El ajuste queda almacenado y aparecerá en la categoría correspondiente en la ventana media generators.



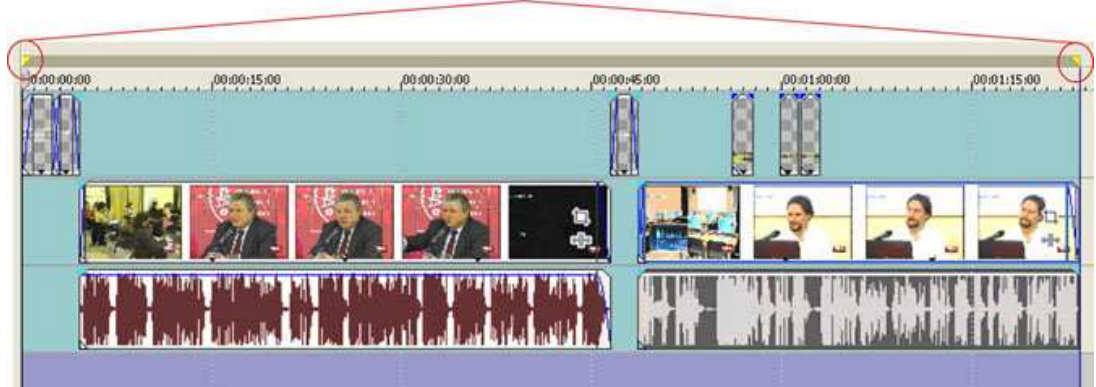
Almacenamiento de un ajuste realizado sobre un texto

Renderizado final

Una vez terminada la edición, debemos exportar nuestro trabajo a un único archivo que contiene todo el montaje de vídeo y audio que hemos realizado. A esta operación la denominamos “renderizar” o “render”.

El primer paso para ello es seleccionar los puntos de entrada y salida que delimiten la duración del archivo máster. Encima de la regla de tiempo pinchamos y arrastramos con ratón para marcar la entrada y la salida, que quedan representadas por dos triángulos amarillos.

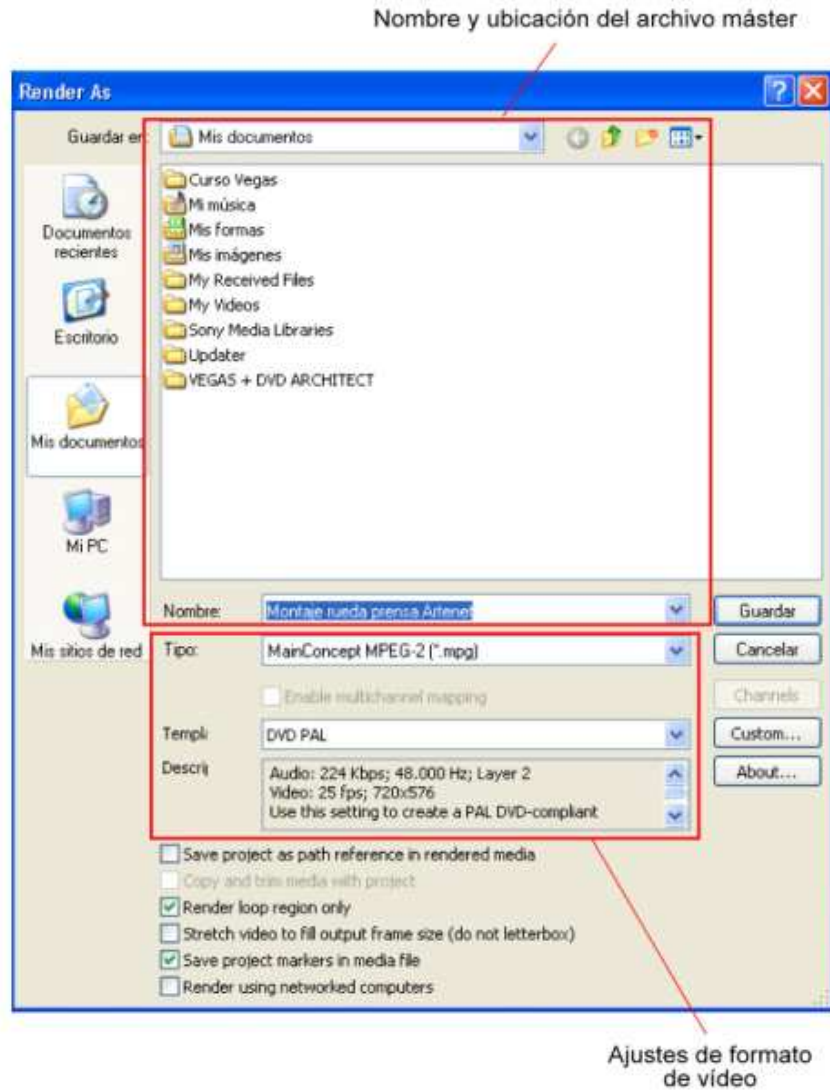
Marcadores de entrada y salida



Selección de rango de renderización, con marcas de entrada y salida

A continuación, pinchamos en el menú File-> Render As...

Se abre el menú de ubicación y selección de formato del archivo máster. Elegimos el nombre del archivo, la carpeta en la que lo vamos a almacenar y el formato de archivo de vídeo en el que vamos a renderizar el máster.



Menú de renderización de archivo máster

Al elegir el formato de vídeo, debemos seleccionar en primer lugar el tipo de archivo: mpeg, avi, quicktime, windows media video, etc. Si el destino de nuestro montaje es un DVD Vídeo, deberemos elegir MainConcept MPEG-2. Si tenemos que enviar el vídeo por e-mail o subirlo a alguna página web, deberemos optar por un formato de mayor compresión, como Windows media video o Quicktime 7.

A continuación seleccionamos una plantilla (template), de entre las diversas opciones que se nos ofrecen (también podemos crear nuestra propia plantilla pinchando sobre el botón custom y ajustando los diferentes parámetros de vídeo, audio y compresión). Para crear un DVD compatible con los lectores domésticos, podemos elegir DVD PAL. En el caso de vídeo para Internet, tenemos diferentes valores de flujo de señal (desde 28,8 Kbps hasta 3 o 5 Mbps). A mayor tamaño obtendremos una mayor calidad pero a costa de necesitar más ancho de banda para descargar o transmitir el archivo.

Hasta aquí esta pequeña guía de ayuda. Espero que te sirva de apoyo en tus primeros pasitos con Vegas 7. Y recuerda: la misión principal de un ordenador es colgarse; así que, mucha paciencia.

Francisco José Cuadrado
Artenet 2007

Ir arriba

