

AVID MEDIA COMPOSER 4.0 MANUAL

***Avid***<sup>®</sup>

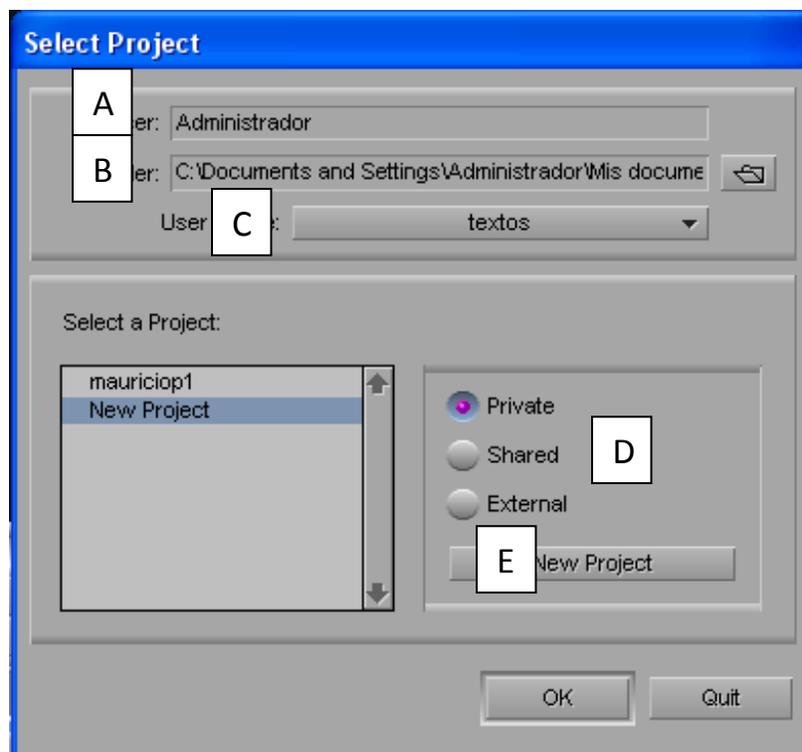


## CREAR UN PROYECTO

El primer paso para trabajar en avid es crear un proyecto. Una vez que abrimos el programa nos aparece un cuadro donde creamos y configuramos un nuevo proyecto, sus características, donde se va a guardar, etc.

En el cuadro de proyectos tenemos:

- a) Nombre de usuario (por si es usado por más de una persona)
- b) Carpeta para cargar perfiles previos
- c) Selección de perfil
- d) Tipo de perfil: Privado se guarda en "mis documentos", shared en la carpeta compartida y external creando previamente la carpeta
- e) Crear nuevo proyecto

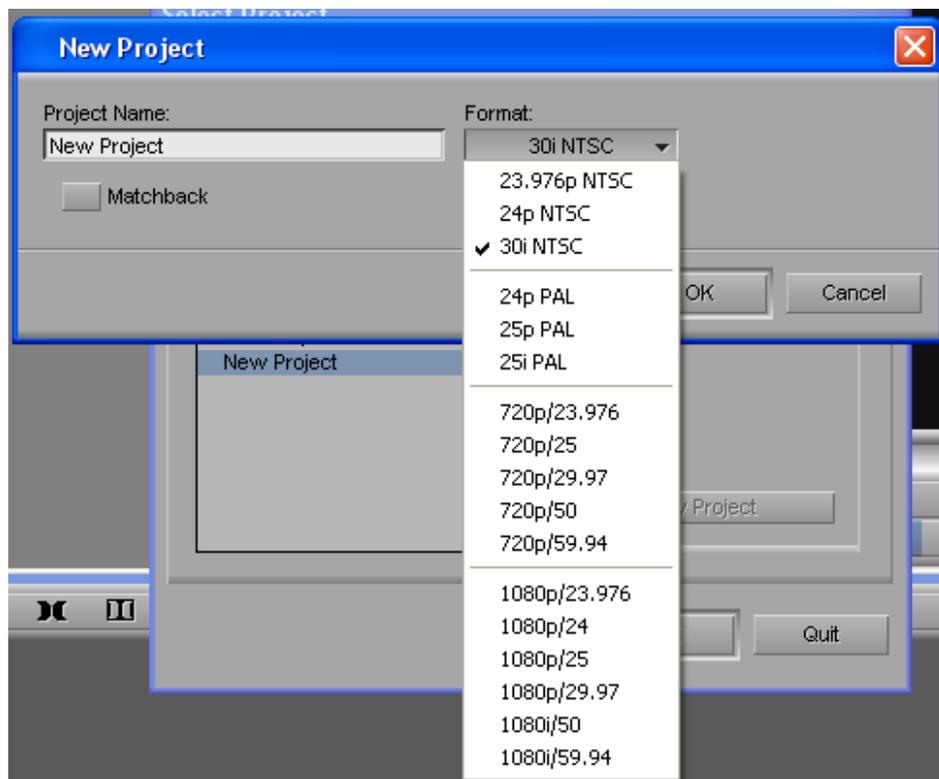


## TAMAÑOS DE VIDEO:

Al iniciar un nuevo proyecto, debemos definir el tamaño del mismo. Normalmente dicho tamaño es solicitado por el cliente, son muchos y cada uno es para una necesidad específica.

- a) La sección NTSC (National television system comitee) son medidas y velocidades de fotogramas por segundos usadas normalmente en estados unidos y algunos países de América
- b) El formato PAL (Phase Alternating Line) es más usado en Europa
- c) 720 define la altura en píxeles y es de resolución media alta
- d) 1080 es para alta definición.

En los dos primeros bloques el número de la izquierda define la velocidad de fotogramas por segundo, en los otros dos, el primer número define la resolución en píxeles y el otro la velocidad de fotogramas.

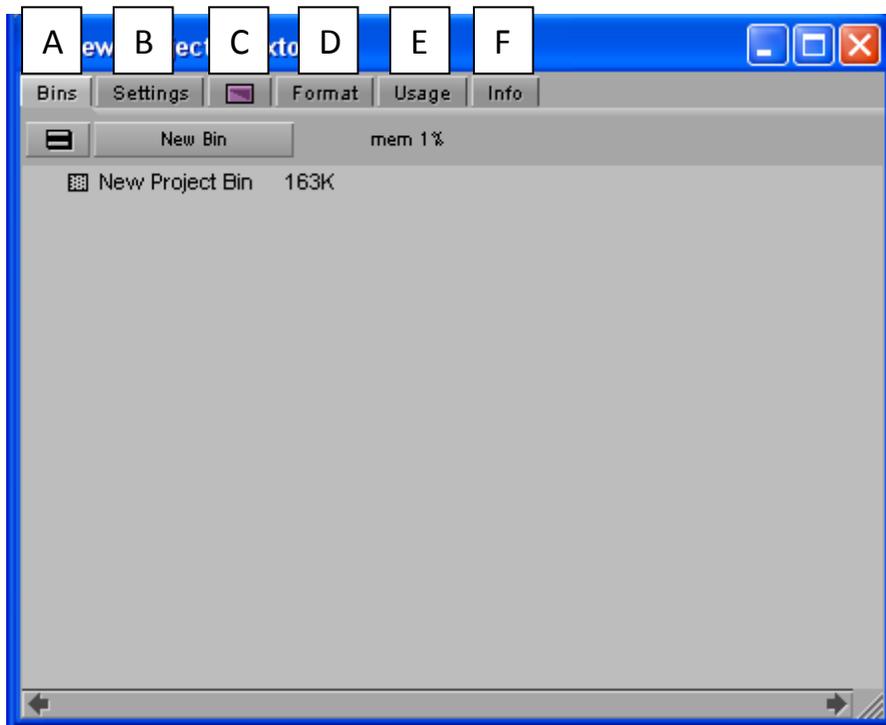


## VENTANA DEL PROYECTO

Ya dentro del programa conseguimos la ventana de proyecto que siempre va a estar abierta, al cerrar dicha carpeta se cierra también el proyecto.

Encontramos las siguientes pestañas:

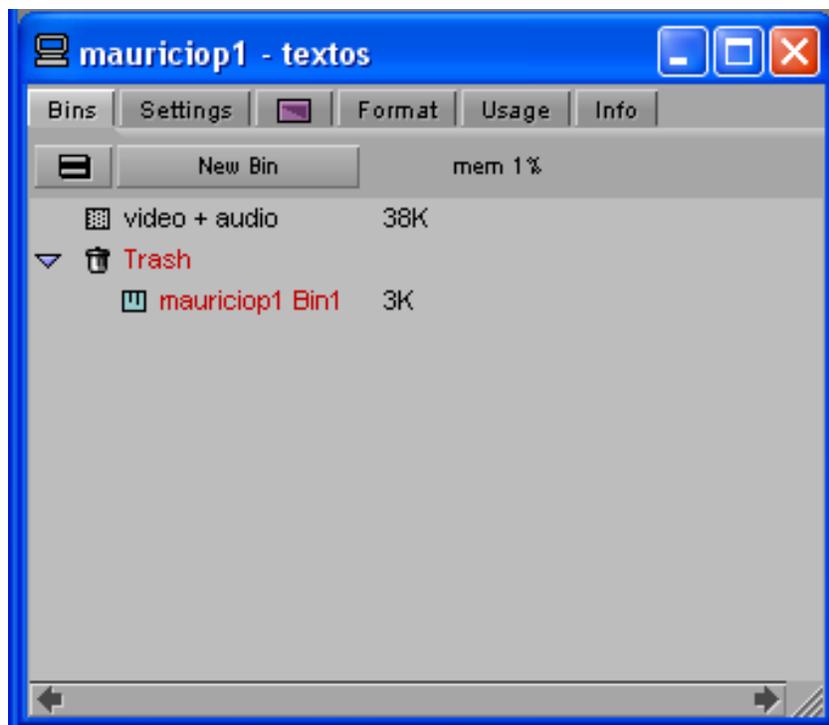
- a) Bins: Forma de definir los distintos objetos en avid (video, imágenes, sonido)
- b) Settings: Configuraciones generales del proyecto
- c) Efectos: Efectos de video
- d) Format: Tipo de formato del video
- e) Usage: Tiempo de trabajo en el proyecto
- f) Info: Información de perfil de la computadora



## LOS BINS

Un bin es sencillamente una carpeta que utilizaremos para clasificar el material necesario para montar los vídeos. No hay que limitarse a la hora de crear bins. Hay que crear tantos bins como criterios de clasificación tengamos para ordenar el material que vamos a usar. Podemos ordenar nuestro material por cintas, tipos de planos, localización, formato... Si por ejemplo estuviéramos haciendo un vídeo de animales podríamos crear bins con los nombres de: perros, gatos, pájaros, audio, gráficos, locuciones, secuencias, títulos, entrevistas...

La traducción de bin es contenedor, pipote o papelera.



## PREVIOS DE LOS BINS

Al seleccionar un bin se abre una ventana donde aparece su contenido.

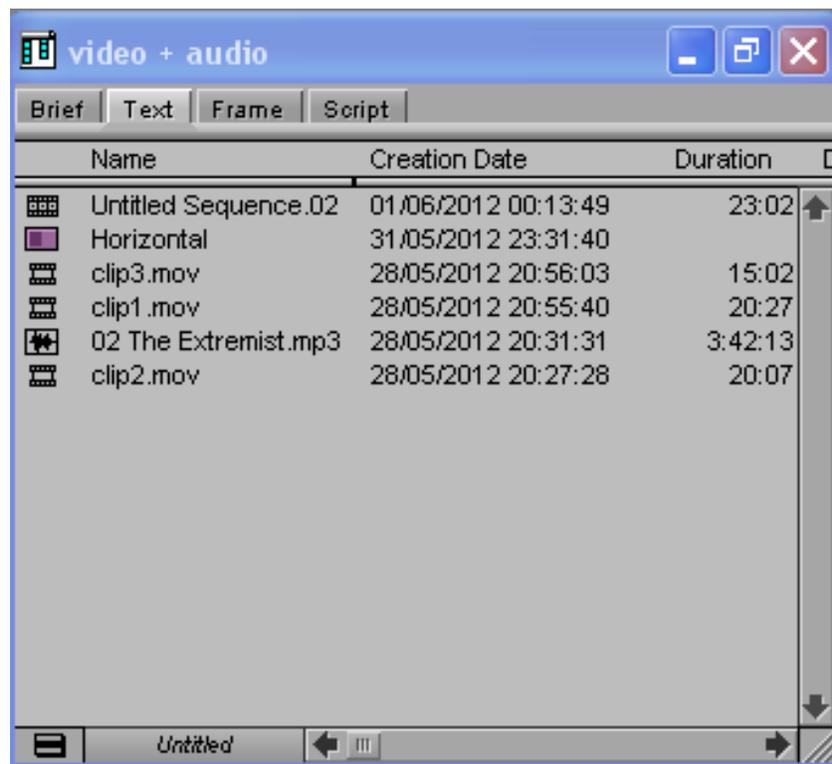
Un Bin puede verse de 4 maneras diferentes:

**Vista Resumen (Brief):** no se puede modificar la información que se muestra de los clips.

**Vista Texto (Text):** en esta vista si que se puede elegir la información que se muestra. Por ejemplo suele ser útil que se muestre el código de comienzo del clip o el de final, el nombre de la cinta, el disco donde ha sido capturado, etc...

**Vista Fotograma (Frame):** Muestra el primer fotograma del clip capturado, aunque éste se puede cambiar, así como el tamaño y la posición.

**Vista Guión (Script):** es una mezcla del modo texto y el modo fotograma, con la particularidad de que además se pueden añadir comentarios. Es útil para por ejemplo cuando se trabaja con entrevistas y anotamos un poco de lo que se dice.



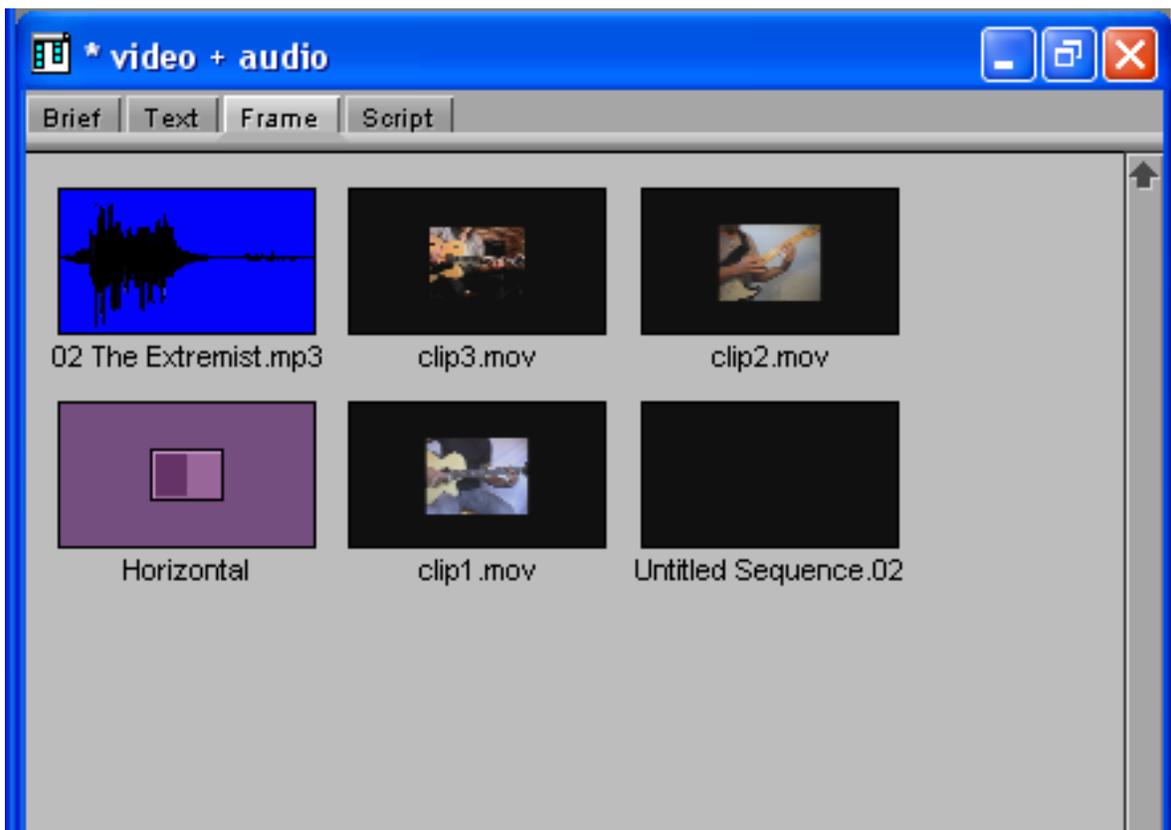
## IMPORTAR E IDENTIFICAR CLIPS

Para importar archivos se pueden arrastrar directamente desde una ventana de Windows o clic derecho en la carpeta bins/importar/ y se selecciona el archivo.

Para identificar rápidamente el previo de un clip a veces es necesario que el fotograma que lo identifique sea otro y no el del comienzo.

Para cambiar dicho fotograma:

- a) Se selecciona primero el clip
- b) Se presiona la barra espaciadora
- c) Una vez se ve el fotograma que deseamos, presionamos nuevamente la barra espaciadora

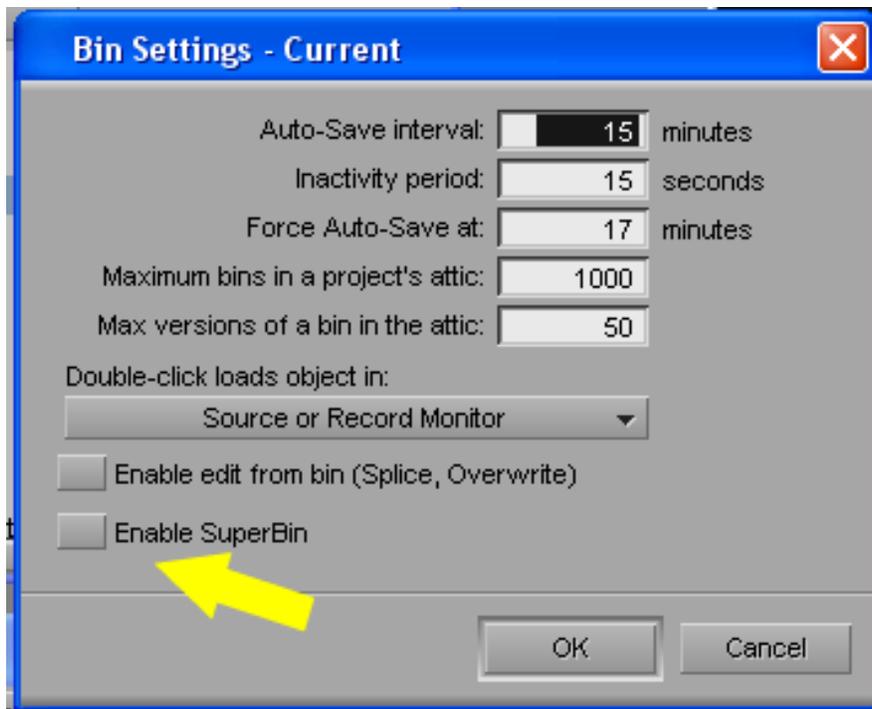


## BIN Y SUPER BIN

Cada vez que abramos un bin se nos abrirá una ventana nueva y a veces son muchas y estorban el entorno.

Para que se agrupen en una sola carpeta se debe activar la opción "enable super bin" en las configuraciones o "settings" de los bins.

Para dichas modificaciones hacemos clic en la pestaña "settings" y luego doble clic en "bins", luego se activa la casilla "enable superBin"



También podemos configurar otras características del manejo de los bins como el auto-salvado, período de inactividad, forzar auto-salvado y otros.

## VENTANA COMPOSER

Al darle doble clic a un clip de video o archivo de audio, se abre la ventana composer que se divide en dos partes, la de la derecha llamada source monitor, que es donde modificamos el clip a utilizar y la de la izquierda, record monitor, que es un previo del resultado final

Ambas traen distintos controles de reproducción y marcado en la línea del tiempo.

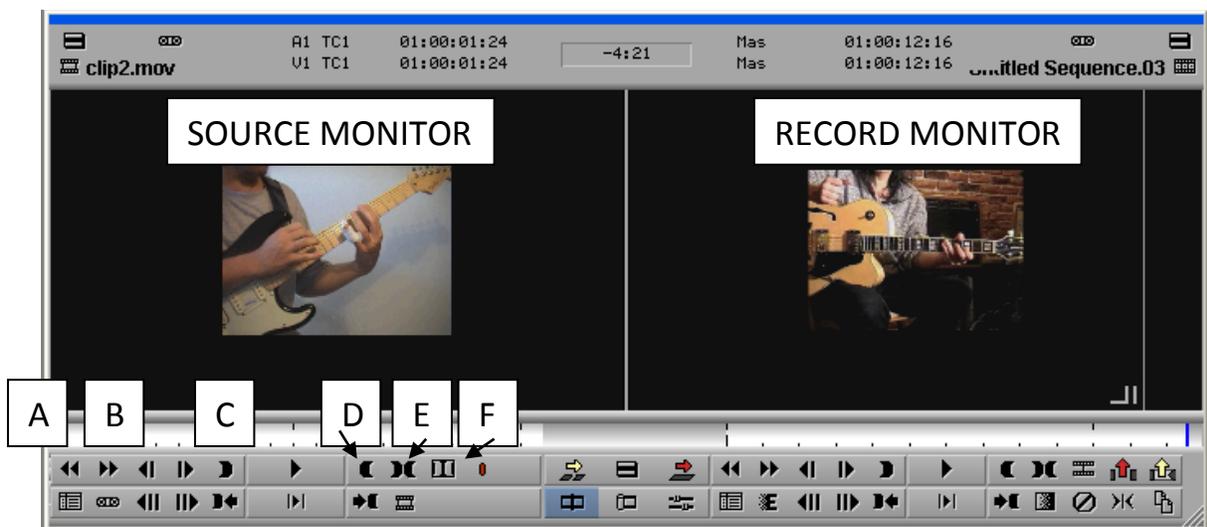
Dichos controles pueden ser personalizados.

Algunos de dichos controles son:

Play

- a) Ir a l inicio
- b) Ir al final
- c) Mark in
- d) Mark out
- e) Mark clip
- f) Limpiar marcas

Entre otros...

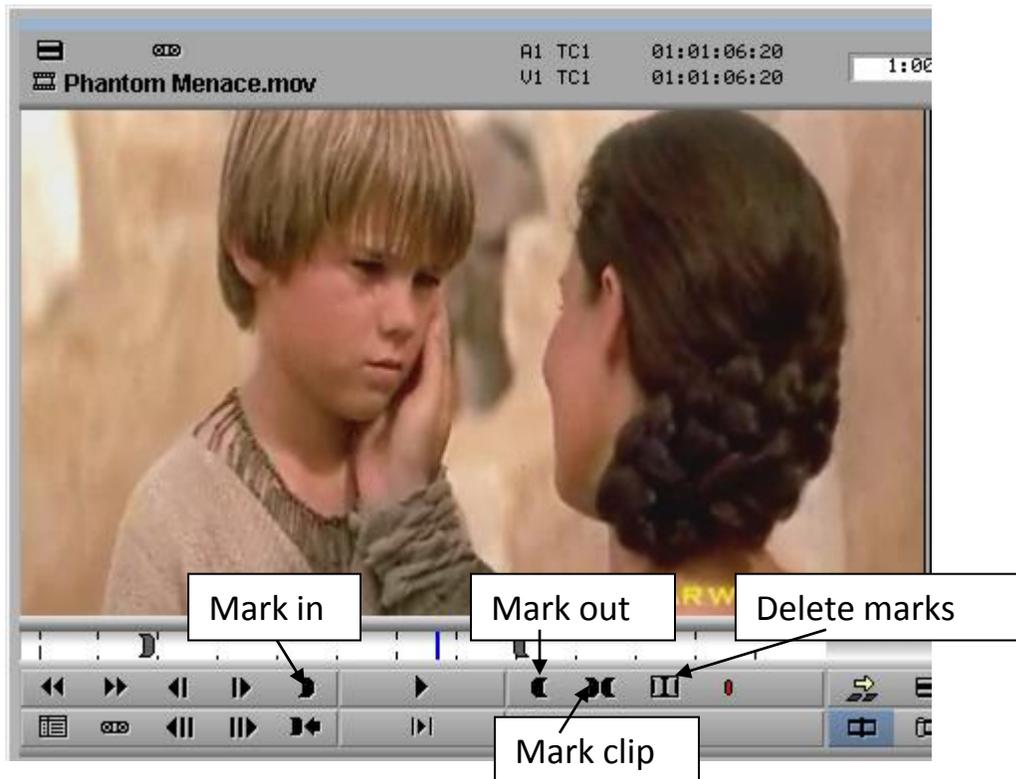


## MARK IN Y MARK OUT

En edición de video es muy común seleccionar partes del video o track de audio; Para seleccionar una parte se usan las herramientas mark in y mark out, para delimitar el inicio y el final de la sección deseada.

Arrastre la línea del tiempo o presione play para llegar a los puntos deseados y delimite dichos puntos.

Si desea seleccionar toda la línea del tiempo de dicho clip o track de audio, haga clic en el botón mark clip. Para borrar dichos marks, clic en delete marks.



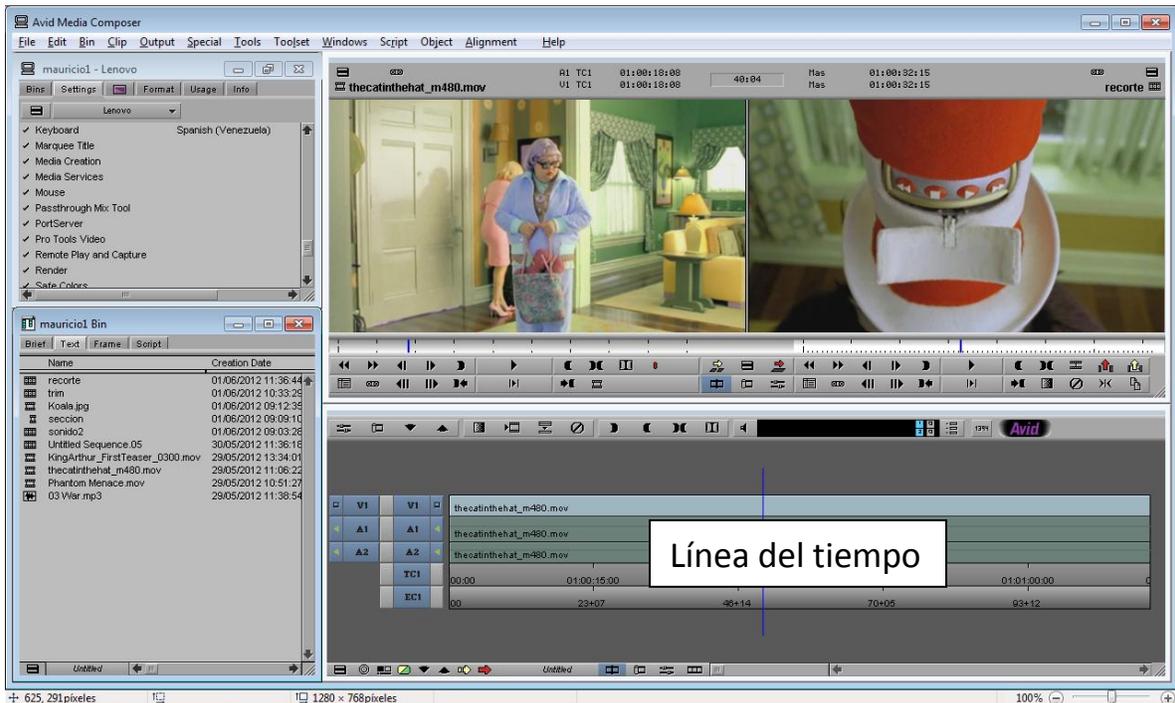
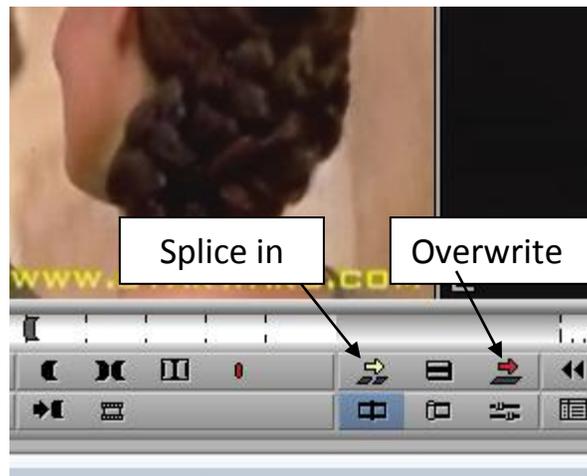
Estas selecciones se hacen en el source monitor, el record monitor y en la línea del tiempo.

La actividad que ocurra en la línea del tiempo se refleja en el record monitor y viceversa pues la línea del tiempo es una representación gráfica ampliada de la línea del tiempo del record monitor.

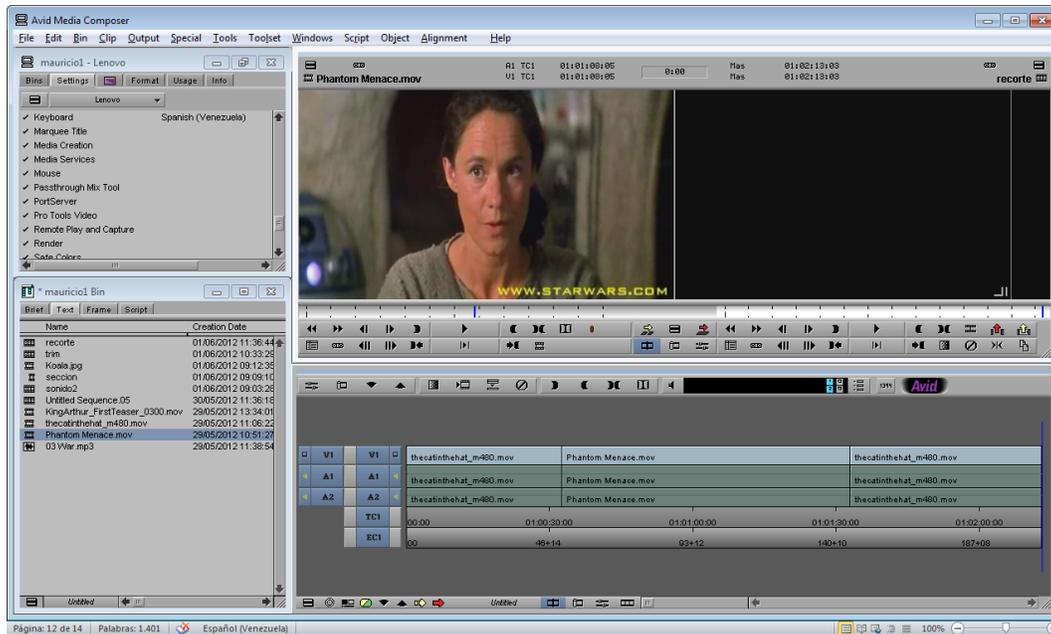
## SPLICE IN Y OVERWRITE

Se puede transferir la información del source monitor al record monitor (que por defecto se transfiere a la línea del tiempo) en su totalidad o sólo una sección de dos maneras, dependiendo de la necesidad, con el botón splice-in y el botón overwrite.

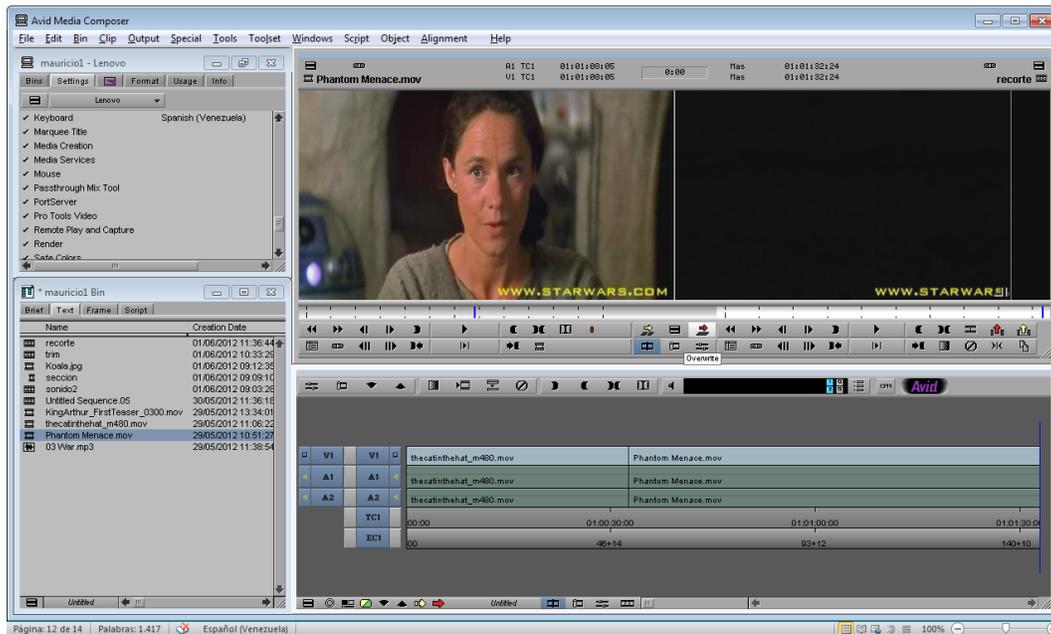
Al presionar algunos de estos botones cambiará el aspecto de la línea del tiempo y del record monitor.



Con splice in, si insertamos el clip en la mitad de un track, este se dividirá y quedaría de izquierda a derecha, el inicio, el clip insertado y el final del clip original.



Si usamos la herramienta overwrite, sustituye la sección donde insertemos el nuevo clip y se respeta la duración de la línea del tiempo

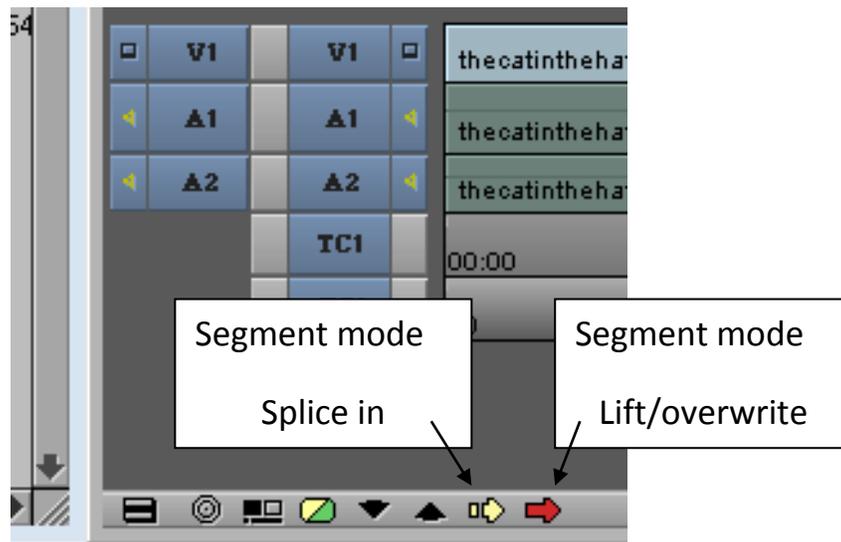


## LINEA DEL TIEMPO

La línea del tiempo permite manipular secciones de clips y moverlos, montarlos, sobreponerlos, borrarlos, etc.

El uso en profundidad de la línea del tiempo es fundamental para el buen uso de avid.

En la parte inferior encontramos dos herramientas con funciones similares a las de splice in y over write, permiten modificar secciones de los tracks haciendo clic directamente sobre ellos.



Si desea INSERTAR elementos en la línea del tiempo utilice la herramienta segment mode splice in.

Si desea SUSTITUIR elementos en la línea del tiempo utilice la herramienta segment lift overwrite.

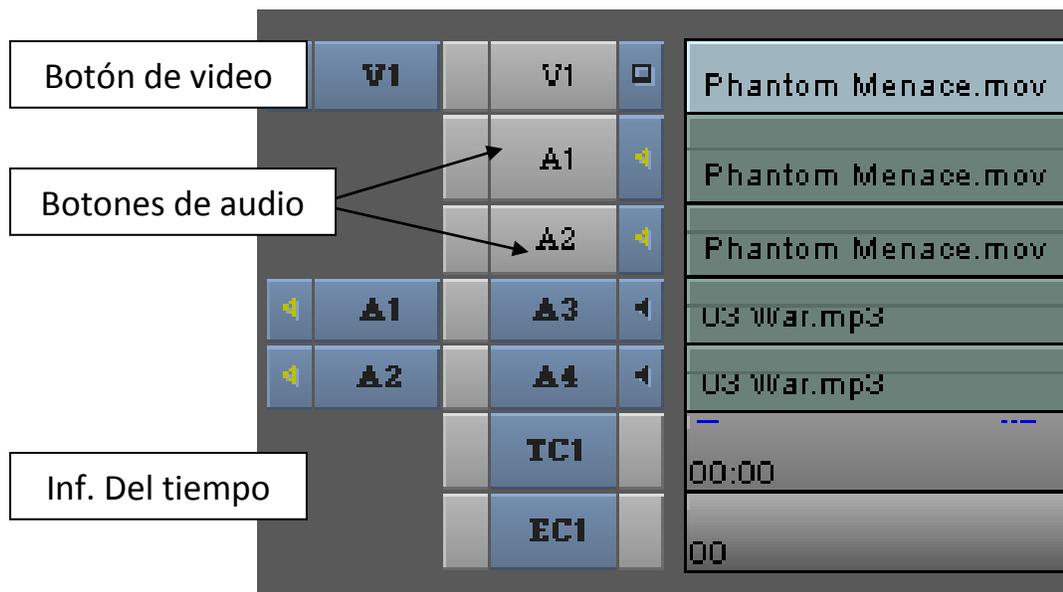
## INSERCIÓN DE VARIOS CLIPS O PISTAS DE SONIDO

La línea del tiempo nos da una representación gráfica amplia del contenido del record monitor. A la izquierda tenemos los botones de grabación de tracks (record track buttons) que nos indica el tipo de bin que hay en cada track.

Por medio de la activación y desactivación de dichas pestañas, permitimos o evitamos que dichos tracks sean editados o no. Hay que tener mucho cuidado y verificar su estado antes de editar la línea del tiempo según nuestras intenciones.

Cuando el botón tiene color gris está desactivado. Si es azul está activado.

Si queremos ocultar o silenciar el video o track de audio temporalmente, damos clic en el ícono de la derecha.

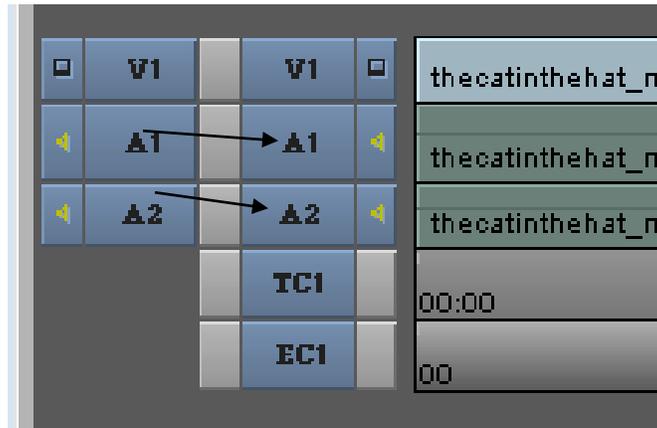


## ENLACES DE AUDIO

Casi todos los archivos de video o audio actualmente tienen sonido estereofónico, por lo que es necesario el uso de dos tracks de audio.

Antes de pasar audio a la línea del tiempo se deben crear dos tracks de audio y enlazarlos para organizar los sonidos de derecha e izquierda y así lograr el efecto estereofónico.

Una vez creados los dos tracks, haga clic en el botón A1 de la izquierda, arrastre y suelte encima del track impar, luego el botón A2 sobre el par.



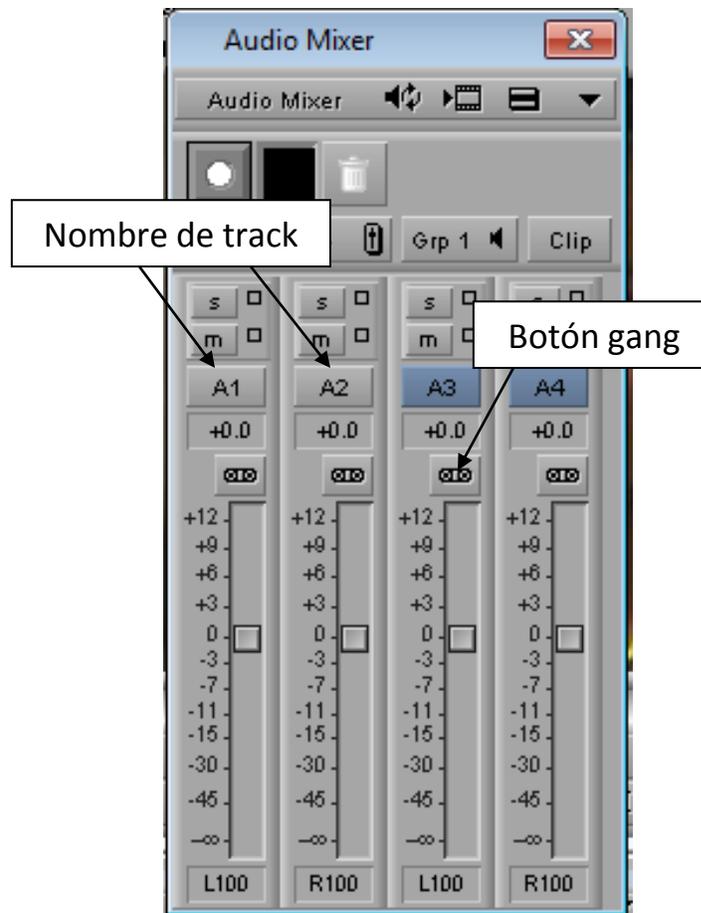
Normalmente se usan solo dos tracks para el audio del video que también es en estéreo.

Si desea agregar un track adicional de audio o video recuerde que es dando clic en el área gris con el botón derecho y selecciona agregar track de audio o video.

## NIVELACIÓN DE SONIDO

Podemos bajar o aumentar el volumen de un track en específico con la herramienta audio mixer.

La conseguimos en el menú superior tolos/audiomixer.



Seleccionamos las 2 pistas según su nombre de track, activamos el botón gang y modificamos su volumen a conveniencia.

Para que los tracks aparezcan en el audiomixer, deben estar activadas en los botones de la línea del tiempo.

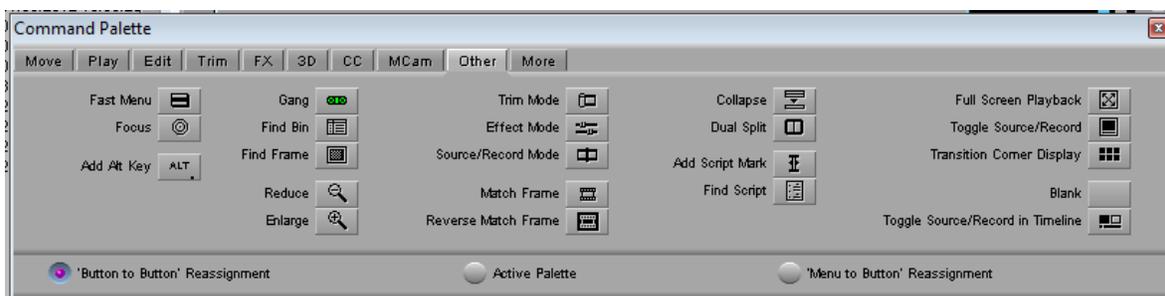
## PERSONALIZACIÓN DEL TECLADO

Avid nos permite personalizar el teclado, agregar, eliminar o sustituir funciones.

Para acceder a dicha personalización haga doble clic en la pestaña settings en el cuadro proyecto y se abrirá el panel teclado (keyboard)



Luego, abrimos la paleta de comandos en menú superior tolos/command palette o presionando ctrl+3



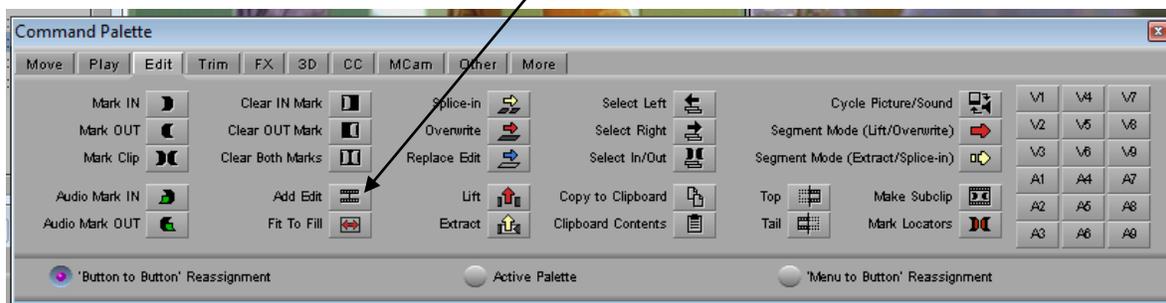
Teniendo activada la opción "button to button", arrastramos el botón a programar al teclado. Para opciones adicionales, presione shift.

Si desea dejar en blanco un botón, vaya a la pestaña others y arrastre al teclado el botón blank a la tecla que desea borrar.

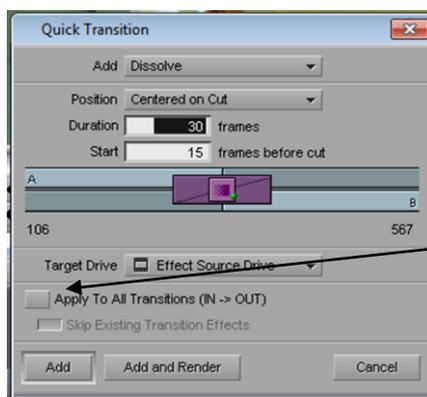
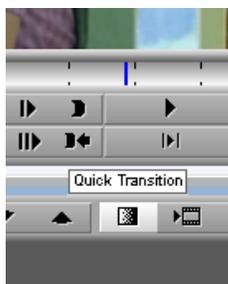
## MODIFICAR VOLUMEN EN UNA SECCION

Podemos bajar el volumen en una sección en específico. Sigamos los siguientes pasos.

Seleccionamos dos puntos de la línea del tiempo y los cortamos con la herramienta add edit. Si no la tenemos activa, puede agregarla a los accesos con el command palette



Luego, en medio de la sección recortada, aplicamos un mark clip, después, agregamos el efecto quick transition, debajo del source monitor



Activamos la casilla apply to all transitions

Luego, abrimos el audio mixer en tools/audiomixer, y bajamos el volumen en dicha sección de la línea del tiempo, logrando que el volumen baje y no sea brusco el corte.

## MODIFICAR COLORES

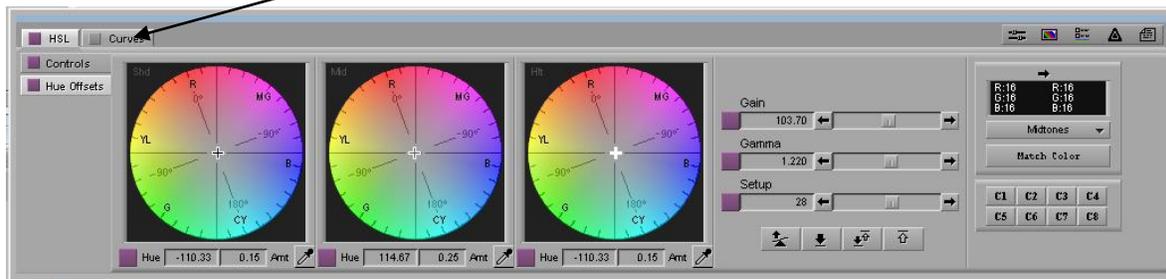
Para modificar colores primero se debe tener un clip cargado en el source monitor, luego se abre el color correction en tolos/color correction.

El primer círculo es para modificar las sombras

El segundo, para los tonos medios

El tercero, para las iluminaciones.

También puede verse en modo de curvas.



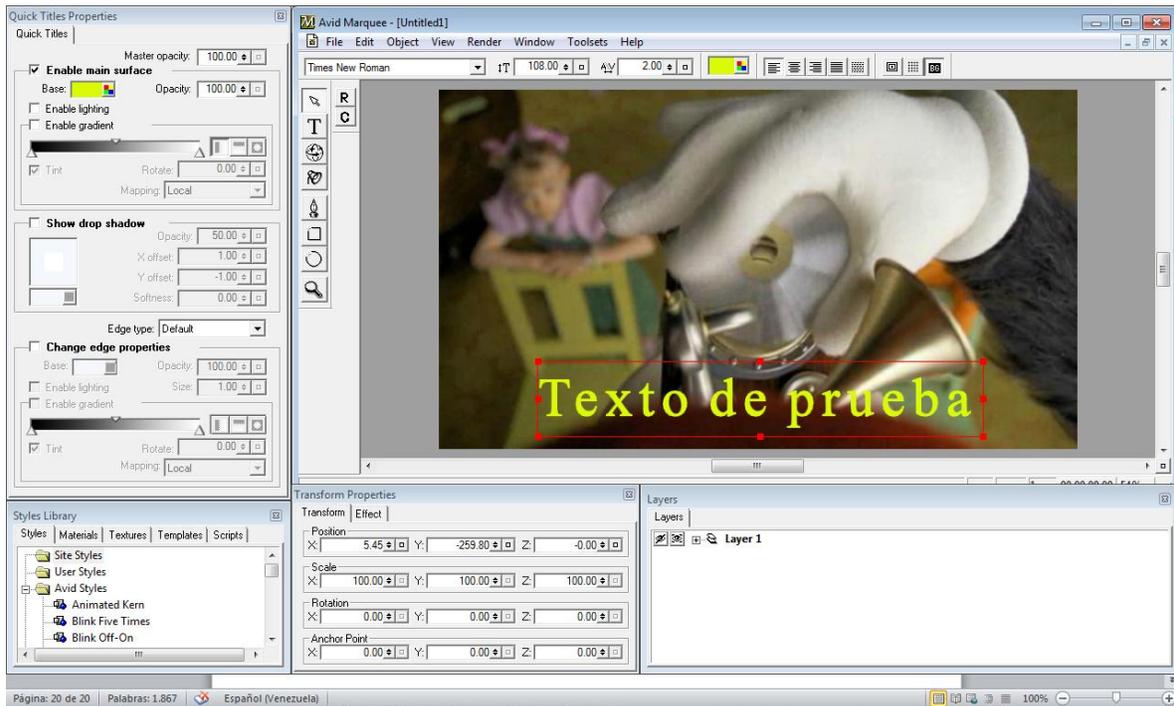
Tenga en cuenta que los cambios son notorios, por lo que deben ser mínimos para lograr un mejor resultado.

A la derecha, tenemos las opciones gain, gamma y set up que es para aclarar y oscurecer de forma detallada.

## INSERCIÓN DE TEXTO

Vamos en el menú superior a tools/title tools y luego seleccionamos entre marquee y title tools.

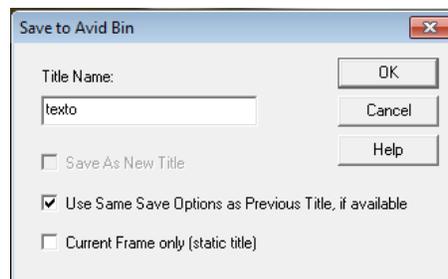
Nos aparece la interfaz:



Como pueden observar, es un editor de texto y vectores bastante avanzado, incluye 3d, iluminaciones, colores degradados y mucho más.

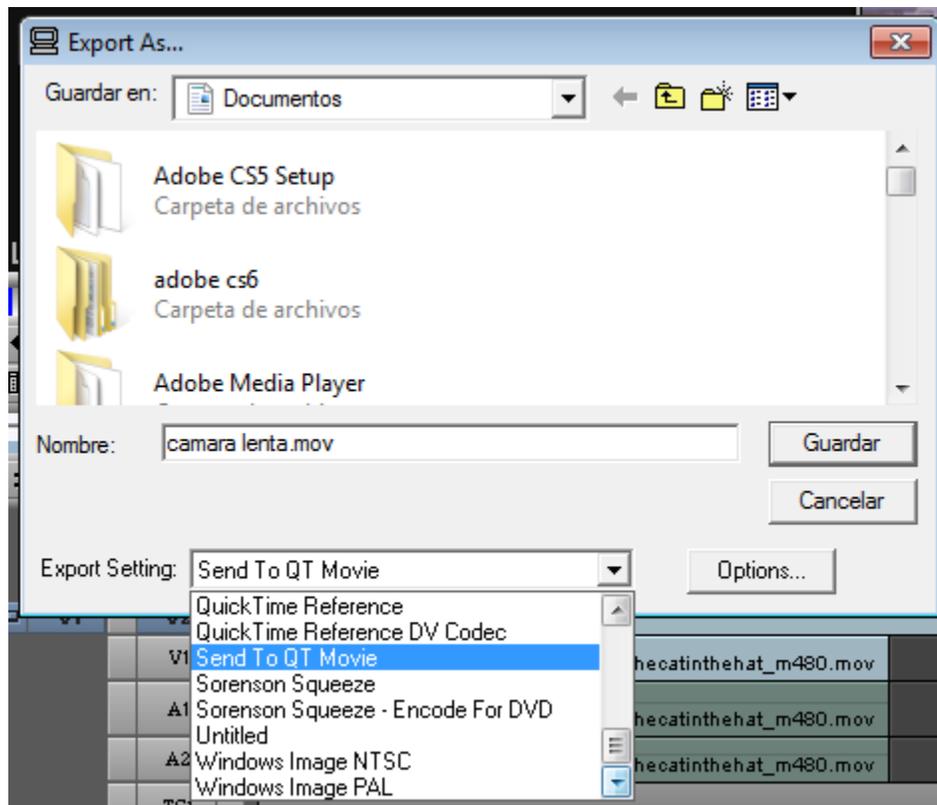
Abajo a la izquierda hay plantillas o templates de mucha ayuda.

Si estamos familiarizados con las capas, también podemos contar con ellas abajo a la derecha, también a la derecha, efectos de sombra y colores avanzados. Una vez finalizamos, vamos a file/save to bin y lo guardamos en ambos cuadros como bin.

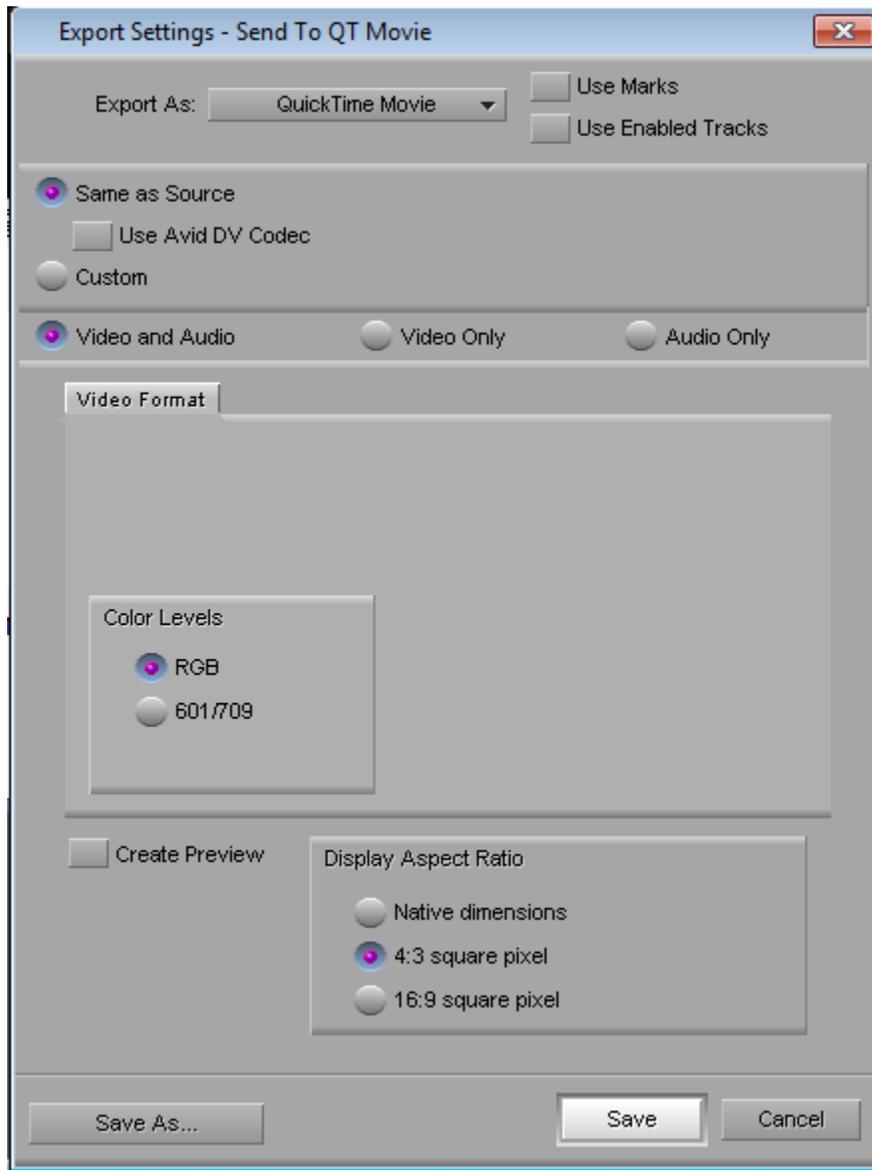


## EXPORTAR

Para exportar, seleccionamos file/export y aparece este cuadro:



Seleccionamos el formato de video y luego damos clic en options y aparece este cuadro



Seleccionamos las opciones exigidas por el cliente y de damos a sabe, exportando así el video ya terminado.