

## FINAL CUT PRO

### Introducción.

Final Cut Pro es una aplicación profesional de edición no lineal, desarrollado por Apple Inc. Final Cut Pro ofrece una edición no-lineal, no-destructiva de cualquier formato de vídeo compatible con QuickTime incluyendo DV, HDV, P2 MXF (dvcprohd), XDCAM, 2K, y en formato IMAX película. Únicamente disponible para la plataforma Mac OS X. Es un programa que se ha convertido en estándar y preferido por muchos productores, y actualmente es muy reconocido y popular. Es un sistema intuitivo. Con él se puede editar (además de vídeo) sonido, montajes, mezclas y demás para luego ser integradas al archivo de video final.

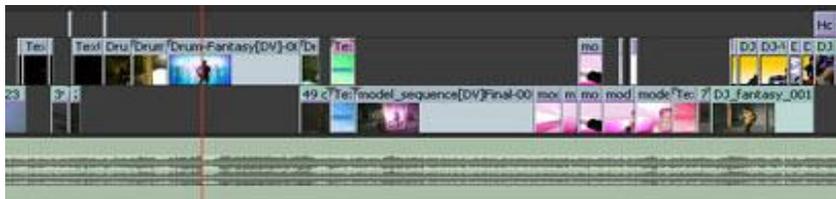
Edición de vídeo: es un proceso mediante el cual se elabora un trabajo audiovisual a partir de las imágenes obtenidas de un soporte (archivo, cinta, disco óptico) de vídeo, grabadas previamente. Para ello se necesita reproducir la fuente y realizar un troceado de la misma. Una vez hecha la revisión de la fuente se seleccionan los fragmentos de vídeo y audio que formarán parte del montaje.

Existen dos tipos de edición de vídeo, la lineal o analógica y la no lineal o por ordenador.

Edición lineal o analógica: es la que se ha utilizado tanto en el cine como en el vídeo analógico. Esta forma de edición no permite cortar un fotograma de forma libre sin ningún orden, se sigue de forma secuencial la filmación. Por ejemplo si queremos retocar o eliminar un fotograma que se encuentra en el intervalo 200, debemos pasar del 1 al 199 y cortarlo y luego volver a juntarlo. Esto conlleva a una pérdida de tiempo a la hora de editar un vídeo. De este modo podremos hacer sucesivas copias que recibirán el nombre de *segunda*, *tercera...* *generación*, perdiendo con cada nueva copia calidad de imagen y sonido. Este tipo de edición de vídeo ha ido perdiendo preponderancia en la industria, siendo desplazado por la edición no lineal, tanto por sus ventajas en la manipulación de las imágenes como por los menores costes.



Edición no-lineal: La forma no lineal es la utilizada por la tecnología digital. Esta forma de edición permite ordenar los frames (cuadros) en el orden que deseemos. Podemos tratar cualquier fotograma o cuadro de imagen de forma directa sin necesidad de seguir toda la secuencia, independiente de la forma y orden de cómo hemos grabado el vídeo. Si deseemos eliminar el fotograma 200 no precisamos pasar antes del 1 al 199, sino que directamente accedemos al 200 y lo cortamos o eliminamos no y necesitamos enlazar



con el próximo fotograma, como el sistema lineal.

Señal de Video: La imagen de vídeo se forma partiendo de la reproducción de una serie de imágenes por segundo. Con esta sucesión de imágenes a una determinada frecuencia, se logra la sensación de movimiento (framerate). La velocidad a través el cual se visualizan las imágenes se denomina framerate, y es equivalente al número total de imágenes (frames) mostradas en un segundo.



Edición de Video Digital: El proceso de edición del vídeo digital no es ni más ni menos que el tratamiento de este vídeo que hemos capturado a nuestro ordenador. Durante este proceso, realizaremos corte a los fotogramas que deseemos presentar a nuestra filmación al igual que la incorporación del sonido que deseemos. Los formatos de video con los que podemos editar son los siguientes: AVI, MJPEG, MPEG2, DVD, QUICKTIME, entre otros.

### **MPEG, Formato de compresión de vídeo digital**

Este estándar de compresión fue desarrollado por Moving Picture Experts Group, o dicho de otra forma, expertos en imágenes en movimiento. El método de compresión que utiliza es el de similitud de contenidos, si percibe una parte común a todo guarda un ejemplar eliminando el resto. De esta manera se consigue una reducción de espacio. Este formato se clasifica en: MPEG-1, MPEG-2, MPEG-3 Y MPEG-4



### **MPEG1**

Es te formato de compresión de vídeo digital, surgió durante el año 1991. Su calidad se parece al del sistema VHS. La principal finalidad de este tipo de formato de compresión fue el de poder colocar el vídeo digital en un soporte muy conocido para todos nosotros, el CD-ROM. Su tamaño es de 1,5 mega bits por segundo y se presentaba a una resolución de 352 x 240 píxeles NTSC o 352 x 288 en PAL. Actualmente este formato se utiliza bastante para visualizar vídeos por internet.

### **MPEG2, utilizado por la televisión digital y el DVD**

El MPEG2 aparece en 1994 y es uno de los formatos de compresión que ofrece mayor calidad de imagen, alcanza a su vez una velocidad en la transmisión de datos de 3 a 10 Mbits de ancho de banda. Este formato ofrece la transmisión de ficheros de vídeo digital a pantalla completa o broadcast.



El MPEG2, es el utilizado por la televisión digital y para la codificación del DVD de vídeo. Trabaja con resoluciones desde 352 x 480 y 1920 x 1080 píxeles o 720x576 (PAL) y 720x480 (NTSC).

### MPEG3

El MPEG3, se desarrolló para la televisión digital de alta calidad aunque el formato MPEG2 también cumplía perfectamente esta función. El formato MPEG3 tiene mayor ancho de banda que el MPEG2 y se optó por la utilización finalmente del formato MPEG2. Por este motivo el proyecto orientado en el MPEG3 se abandonó.

### MPEG4, formato para DivX y Xvid

Uno de los codecs utilizados en este formato son los famosos, **DivX** y **Xvid**. Una de las grandes ventajas que ofrece este formato es una muy buena calidad, muy parecida al del formato DVD, a cambio de un factor de compresión mucho más elevado que otros formatos, dando como resultado archivos o ficheros más comprimidos que otros e ideales para poder transmitir los datos a través de Internet. Utiliza una resolución de 176 x 144 píxeles.



### MPEG7

MPEG7, este formato está en proyecto, cómo el estándar que más se utilizará en Internet y televisiones interactivas. Este formato codificará además de la imagen y sonido datos en lenguaje XML. MPEG7 servirá de gran ayuda para el avance de la nueva televisión interactiva con introducción de buscadores de contenidos, búsquedas de audiovisuales etc.

### Formato AVI

AVI, de las siglas (Audio video Interleave) que quiere decir audio y vídeo entrelazado, es el formato de Windows desarrollado por Microsoft. Las pistas de audio y vídeo se encuentran grabadas de forma consecutiva en varias capas. Se ha ido alternando la grabación entre imagen y sonido, pero de una forma tan rápida que nuestros sentidos, tanto el oído cómo vista lo perciben de forma paralela. AVI un formato de archivo que puede guardar datos en su interior codificados de diversas maneras y que utiliza diferentes codecs que aplican diferentes factores de compresión.



### AVI DV tipo-1 y DV Tipo-2 o formato DV (Digital Video)

AVI DV tipo-1 y AVI DV tipo-2, son dos versiones de Microsoft, en que cada una de ellas tiene un tipo de códec (codificador o decodificador) que han utilizado para almacenar los datos. Las videocámaras digitales hacen sus grabaciones en formato DV directamente en formato digital, para después ser editadas en nuestro ordenador. El formato AVI es el formato que encontraremos guardado en nuestro ordenador tras captura de datos de nuestro video cámara digital DV.

El **formato DV** responde a las siglas de "Digital vídeo", este formato es el que utilizan las videocámaras digitales para la grabación y transferencia de datos. Toda la información que graba nuestra cámara en formato DV, es en lenguaje binario, unos y ceros. La transferencia de los datos a nuestro ordenador no necesita traducirse de ninguna forma, porque la videocámara ya los tiene digitales tal como los entiende el ordenador. El DV contiene vídeo y sonido y a través de él, podemos almacenar más de 60 minutos de vídeo. El sonido se encuentra en formato de 16 bits PCM muy parecido a la calidad de una Compact Disc y el vídeo se encuentra con un factor de compresión muy elevado con lo que ocupa poco espacio y guardando la calidad de la imagen.



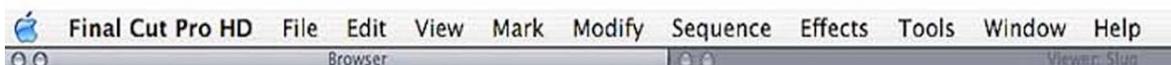
Utiliza un sistema entrelazado.

Interfaz

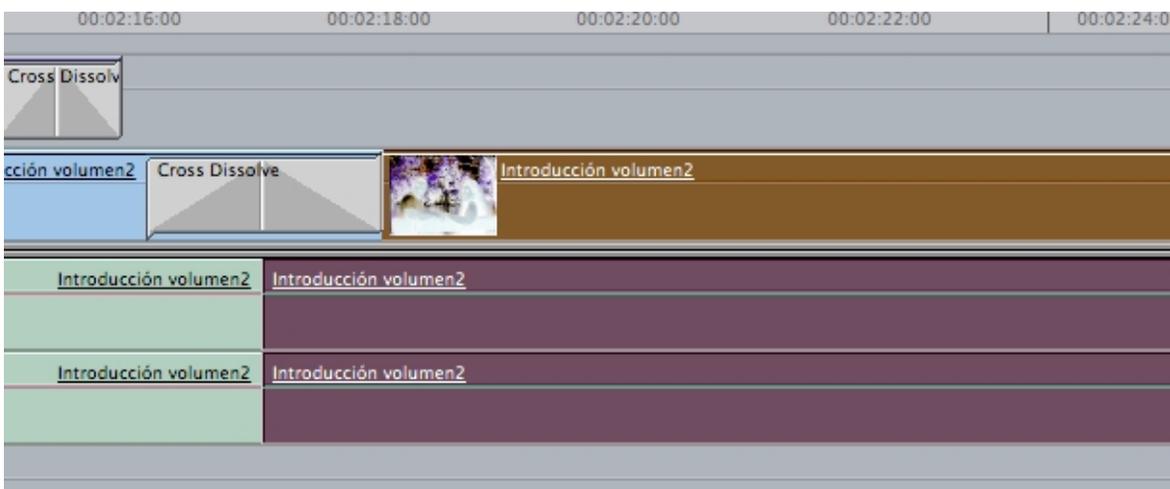
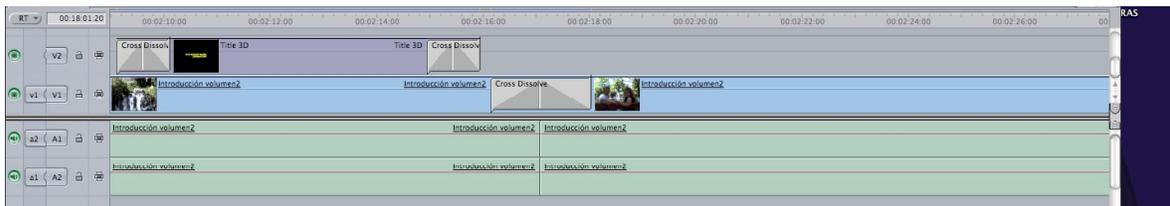


De esta forma relativamente sencilla podemos decir que la película comienza a editarse en el Almacén de materiales y el Visualizador. De ahí pasa a la Línea Tiempo y el trabajo finaliza en el Monitor. Si se aprende bien esta secuencia de trabajo, se entiende de una forma global FCP y se avanza mucho a la hora de entender cómo funciona el escritorio, ya que sabremos distinguir donde está cada elemento y dónde dirigirnos para editar nuestra película.

La Barra de Tareas de FCP La Barra de Tareas



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



### FINAL CUT PRO HD:

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

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

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

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

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

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

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

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

Las marcas en la edición de vídeo y audio representan un descanso para el editor en la tarea de memorizar. Los editores de vídeo tienen que someter constantemente a su memoria al trabajo de recordar cosas como por ejemplo: Después de iniciar esto viene...,es ahora cuando debo insertar tal canción o bien ¿De dónde he sacado yo este recorte para incluirlo aquí?

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

-Secuence: Aunque Final Cut Pro y Final Cut Express tienen un motor de trabajo para visualizar nuestra edición en tiempo real (RT), la línea de tiempo (Timeline) nos mostrará que existen algunos efectos que necesitan ser renderizados. El anglicismo “Renderizar”, muy extendido en el lenguaje informático representa en FCP, por así decirlo la visualización completa de nuestro trabajo sea parcial o definitivo.

Coloquialmente hablando, este menú desplegable nos permitirá “Echar un vistazo a nuestra película a ver como va”. Dicho esto nos encontramos en el desplegable con la opción Render, en dos variantes: All (Todo) y Only (Solamente esto). FCP nos brinda la posibilidad de mostrarnos el resultado final de nuestra película o bien un tramo parcial ya terminado de la misma. La Renderización en la edición de vídeo es un tiempo de espera, más o menos largo, que varía conforme a lo “complicado” que sea el tratamiento de las imágenes y sonido de nuestra película. Una secuencia de vídeo puede llevar toda clase de efectos, ya que la imágenes permiten infinitas

modificaciones. El potente motor de trabajo de FCP hace que el mac trabaje a tope y por ello es necesario liberar, de vez en cuando, la memoria del esfuerzo aplicando una renderización. Este menú incluye igualmente la posibilidad de añadir a nuestra película una transición de video o de audio, que es la que normalmente le hemos dicho al programa que utilice de forma automática. Dichos comandos son Add Audio Transition y Add Video Transition.

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

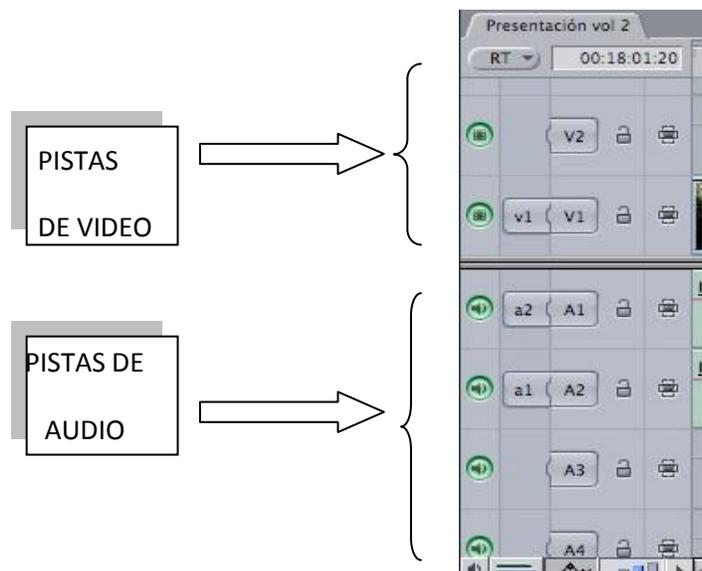
-Lift : Para borrar un trozo de secuencia de video previamente cortado y marcado para borrar. Este comando es similar a Cut.Deja un espacio “en blanco”.

-Ripple delete: Al igual que el anterior, eliminará la porción de vídeo o audio que hayamos seleccionado para borrar, con la diferencia que no dejará “espacios en blanco” entre cortes.

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

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

FCP añade pistas de audio o vídeo conforme a nuestra necesidad. Las lineales de video vienen marcados con la denominación V (V1, V2, V3...) y los de audio A (A1, A2, A3, A4...) disponibles en este proyecto

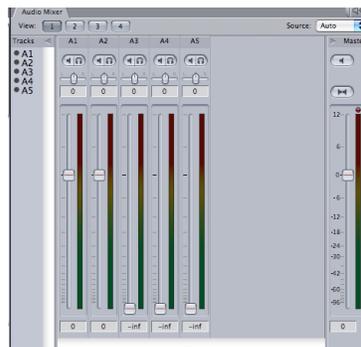


-Effects: Básicamente este desplegable incluye algunos complementos o efectos para montar nuestra película. Podemos hallar aquí las transiciones (transitions) básicas, video y audio filtros (Video filters, Audio filters) de video y alguna de audio.

Este menú permite escoger nuestros efectos favoritos, para no tener que buscarlos todo el tiempo en nuestro “Almacén de materiales” o Browser. Así podemos encontrar la opción Favorites... que hace referencia a nuestros efectos más utilizamos o los que mas nos gusta aplicar a nuestras películas.

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

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



-Frame Viewer: Localiza en forma de una instantánea (imagen congelada) un punto determinado en nuestra línea de edición. El resultado se nos muestra en el visualizador como un fotograma. Esta herramienta es muy útil para saber en cuáles puntos de nuestra película hay aplicado un corte o una transición, por ejemplo. (No disponible en Final Cut Express.)

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



**Deslizador de Tiempo o Reloj (Range)**



**Botón de Reproducción /Parada.**

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

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

-Voice Over: Esta es , sin lugar a dudas, una de las funciones más utilizadas en la edición de vídeo. Voice Over es conocido en España de forma habitual como Voz en Off. Con esta herramienta podemos introducir nuestra voz de forma externa en la película a través de un micrófono.

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

-Render Manager Mientras editamos nuestra película, muchas veces necesitamos renderizar nuestro trabajo para poder comprobar si nuestra edición nos satisface. Generalmente, en todos los programas de edición de vídeo existe esta función, ya que a veces necesitamos crear un "borrador" de nuestra película, realizando una serie de "Secuencias virtuales" Render Manager nos mostrará en qué carpetas guardamos esos archivos virtuales y el espacio en Megabytes o Gigabytes que ocupan en nuestro disco duro o disco de trabajo. (No disponible en Final Cut Express)

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



## ALMACÉN DE MATERIALES

Este es el punto de partida de la edición de vídeo con FCP, en el Almacén de Materiales encontraremos las imágenes y sonidos que vamos a montar para nuestra película a esta parte la llamamos Proyecto y se activa mediante una pequeña pestaña en la parte superior. Pestaña Igualmente, podremos hallar importantes efectos de video o audio como: Filtros de Video, Transiciones, Filtros de Audio, Efectos de Video, Efectos de Audio y Video Generadores. Se activa mediante una pequeña pestaña en la parte superior llamada Effects.



El Visualizador y el Monitor son prácticamente idénticos, así que buena parte del aprendizaje del primero nos capacitará para el manejo del segundo. Donde el visualizador vemos los clips que tenemos en el almacén de materiales y en el Monitor (Canvas) vemos lo que tenemos en nuestro proyecto montado en la línea de tiempo (Time Line). En ambos se pueden cambiar parámetros como entradas y salidas de nuestros clips y también parámetros de forma y movimiento entre otros.



En la Línea de Tiempo las secuencias de imagen y de sonido se extienden cada una por su lineal, ocupando el orden: Vídeo arriba, Sonido abajo. En todo momento, podemos apreciar cómo la película que estamos montando evoluciona. Mientras añadimos a nuestro metraje toda clase de modificaciones, la Línea de Tiempo se encarga de mostrarnos en qué lugar y tiempo estamos modificando una secuencia visual, o un sonido.

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



- PUNTERO PARA SEÑALAR LOS CLIPS
- HERRAMIENTA DE SELECCIÓN DE GRUPOS PARA EDITAR
- SEÑALADOR: IR AL SIGUIENTE/ANTERIOR SECUENCIA EDITADO
- HERRAMIENTA DE ENROLLADO/DESENROLLADO DE PELÍCULA
- HERRAMIENTA DE VARIACIÓN DE VELOCIDAD DE PELÍCULA
- CUCHILLA DE CORTE DE IMAGEN Y SONIDO
- LUPA PARA AMPLIAR/DISMINUIR LA REGLA DE TIEMPO
- HERRAMIENTAS DE ENCUADRE Y DISTORSIÓN
- PLUMA: SEÑALAR UN PUNTO DE LA PELÍCULA PARA EDITAR

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

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

-La Cuchilla Su misión es cortar clips, al aplicarla sobre cualquier punto de nuestra película, esta actúa realizando un corte visible al usuario por una línea de color negro sobre el clip. El corte que realiza tiene la precisión de los valores del Código de Tiempo ( Time Code ) ,es decir: Hora, Minuto, Segundo y Fotograma. Cuando en La Línea de Tiempo hemos utilizado el botón Agrupar/Desagrupar el corte lo realiza según sea la condición de este. Si está situado en Agrupar la incisión se hará sobre la imagen y el sonido a la vez, pero si por el contrario está en la situación Desagrupar solamente cortará el clip donde tengamos situada nuestra cuchilla.

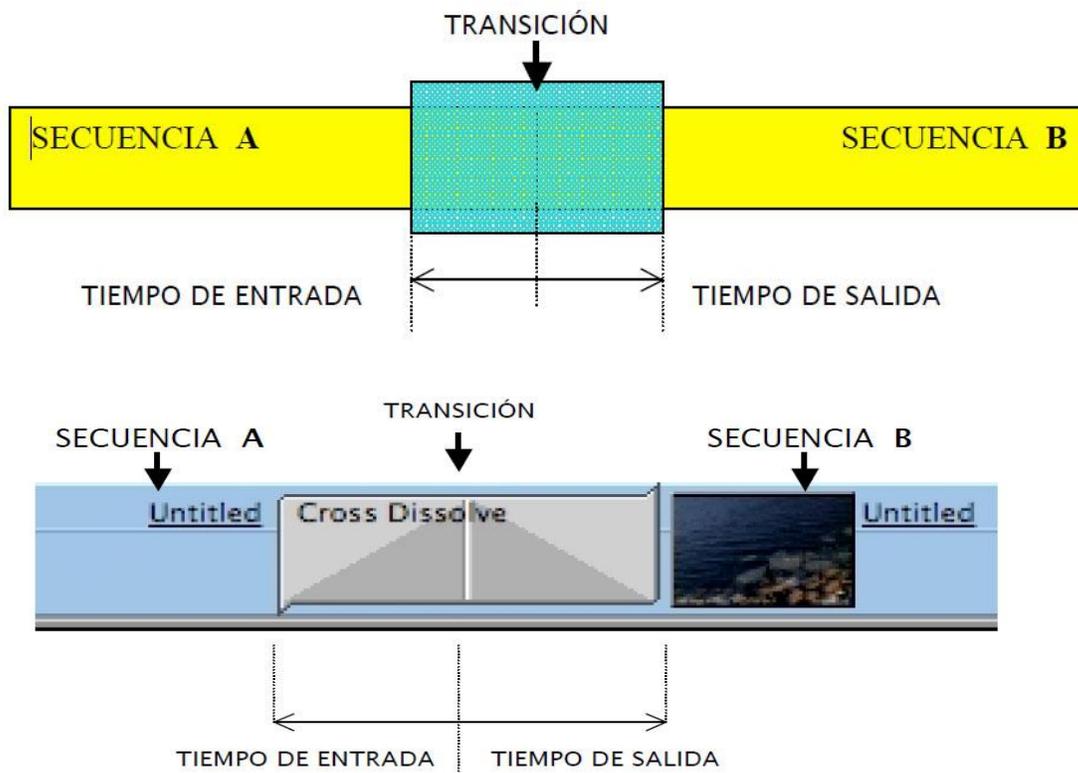
-La Pluma: Muy utilizada sobre todo en Las Pistas de Audio, gracias a este útil marcamos un punto en la pista y variamos un valor en “forma” de curva. Para utilizar La Pluma debemos saber qué curva vamos a modificar y qué implica esa variación.

### ¿QUÉ ES UNA TRANSICIÓN?

Una transición de Vídeo o Audio es un efecto Visual o Sonoro que se utiliza para unir una secuencia con la siguiente que vamos a editar. Final Cut tiene una biblioteca de Transiciones ubicada en el Almacén de Materiales. Esta colección comprende las más conocidas y populares Transiciones que podemos visualizar en el cine o la televisión. Apple ha diseñado sus propias transiciones, aunque Final Cut también añade algunas de otros desarrolladores de software.

Dentro del abanico de las Transiciones que podemos encontrar están las más sencillas, como la Disolución o más complicadas, como las 3D. Sea como fuere, la aplicación de Transiciones en la edición es relativamente fácil, siguiendo unos sencillos pasos.

Antes de aprender cómo vamos a aplicar las Transiciones en Final Cut hay que observar un principio básico: Toda transición requiere de un tiempo de entrada y de salida Para poder aplicar bien una transición, esta necesita tomar parte del metraje de las dos secuencias que unamos. En la Figura tenemos representadas la secuencia A y la secuencia B. Para unir las con una Transición esta tomará una porción de las dos secuencias, de esta forma tendremos un tiempo de entrada y uno de salida.



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

Final Cut puede crear Títulos de las siguientes formas:

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

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

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

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

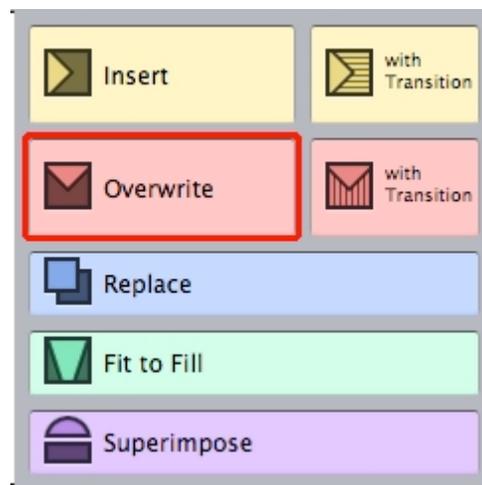
-5º-Text: Caracteres sencillos.

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

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

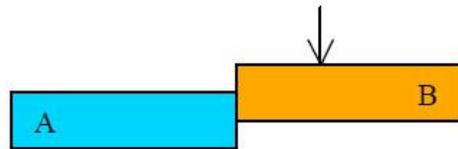
-8º-Title Crawl: Caracteres que aparecen con movimiento horizontal de izquierda a derecha o viceversa creados con Boris Calligraphy.

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

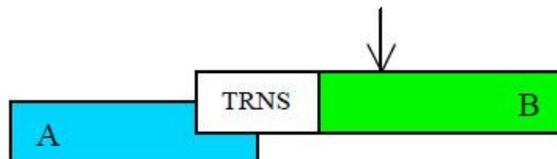


Estas opciones permiten el montaje de la siguiente forma:

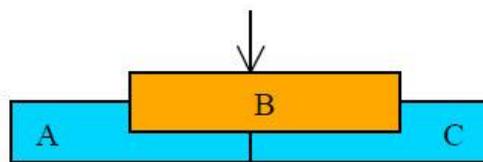
-Insert: Junta dos secuencias de forma simple



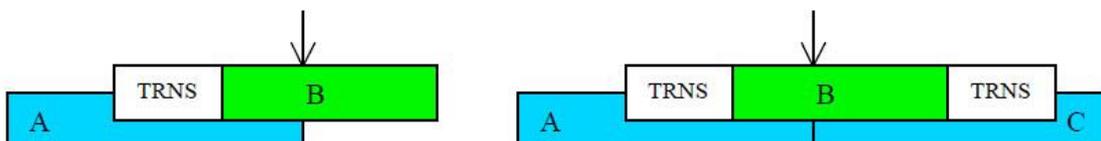
-Insert with Transition: Junta dos secuencias y en la unión añade una Transición predeterminada (Dissolve)



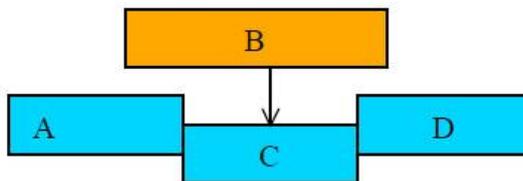
-Overwrite: Inserta una secuencia nueva sobrescribiendo o solapando a la o las que cae.



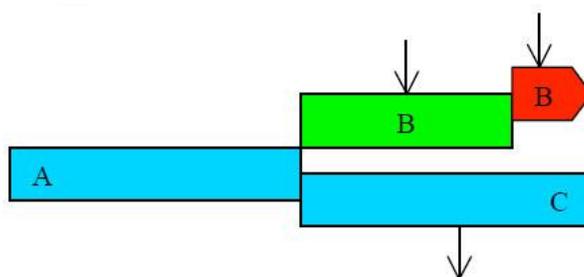
Overwrite with Transition: Inserta una secuencia nueva sobrescribiendo o solapando a la o las que cae y además añade una o dos Transiciones (Según el caso).



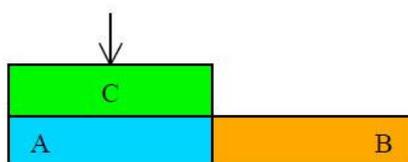
Replace: Sustituye un clip por otro y los une sin variar su duración.



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

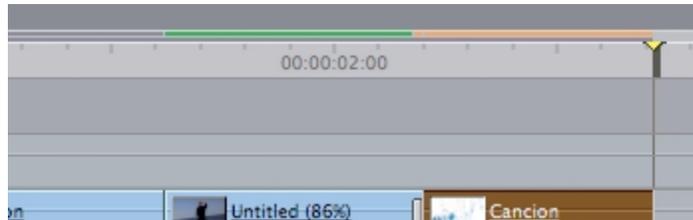


-Superimpose: Añade una secuencia nueva en el siguiente Lineal de Vídeo vacío y respeta la duración del primer clip que aparezca en la Línea de Tiempo.



El último aspecto importante en la Edición con Final Cut es el de Renderizar y Guardar nuestra Proyecto. Renderizar es la tarea que nos permitirá ver cómo evoluciona nuestro trabajo y de paso, descargamos trabajo a la memoria nuestro Mac. Cuando una secuencia necesita Render aparece en la Línea de Tiempo una franja de color.

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



Las franjas de color significan lo siguiente:

 Rojo: Es necesario Renderizar

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

 Amarillo claro: Es Recomendable Renderizar.

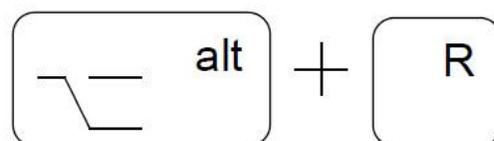
 Verde claro: El montaje se puede Previsualizar a baja calidad

 Verde oscuro: El montaje se puede Previsualizar con calidad media

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

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

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



Exportando nuestra película.

Ahora, después de la larga tarea de editar, llega el momento de Exportar nuestro trabajo a un soporte para poder verlo y disfrutarlo. Si nuestro objetivo es “colgar” nuestra película en el ciberespacio, Final Cut puede preparar nuestra “obra de arte” apta para Internet, con un formato adecuado para ser transefrido y descargado en la red. Ahora Bien, si nuestra producción va a parar a un soporte como un disco DVD, Final Cut cuenta con una familia de parientes que nos ayudarán a llevar a cabo este empeño: *iDVD* y *DVD Studio Pro*.

Otros formatos de exportación

Muchos editores al mismo tiempo que realizan sus películas en calidad DV, desean enviar por mail o “colgar” en una página web una parte o toda la película que han creado. Final Cut Pro puede Exportar archivos para ser publicados en internet, o bien para ser introducidos en un CD-ROM simplemente para incluir una película en un documento.

La Motion Picture Experts Group (M.P.E.G) ha creado un estándar de producción de vídeo que es el patrón de distribución actual de producciones para el público general. Cuando Exportemos nuestra película, es imperativo considerar dos aspectos: En qué medio será distribuida y qué calidad va a tener. Atendiendo a esto, y como el sistema operativo que empleamos es Mac Os , consideraremos su estándar de video: QuickTime.

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