



Tres enfoques de la edición básica en VEGAS Pro

Los usuarios experimentados de VEGAS Pro saben que la aplicación proporciona mucha flexibilidad a los editores. Muéstreme una forma para llevar a cabo una tarea - ya sea de audio o de video - y podré mostrarle una o más técnicas que podría utilizar para lograr los mismos resultados. Esta flexibilidad le da poder: poder para elegir el método con el que trabaja mejor en cualquier situación dada de edición. En este artículo, iré de nuevo a los fundamentos y le mostraré tres posibles enfoques que son diversos para comenzar con su proyecto de edición. También intentaré darle un poco de perspectiva en cuanto a cuándo puede ser que quiera utilizar un enfoque en vez de los otros. La mayor parte de lo que hablaré en este artículo se aplica igualmente a VEGAS Movie Studio Platinum, sin importar cual versión de VEGAS utilice este artículo le ayudará a decidir cómo acercarse a su próximo proyecto de edición.

Enfoque #1: Edición de la línea de tiempo

Comenzaré con el enfoque que utilizo más a menudo. La mayor parte de mis proyectos consisten sobre todo en un videoclip largo que me propongo utilizar casi enteramente en mi proyecto final, o numerosos clips cortos que combino en mi línea de tiempo para crear mi proyecto. En ambos casos, para mí es más eficiente poner los medios directamente en los eventos de clip en mi línea de tiempo y desde allí cortar los pedazos que no quiero.

Por ejemplo, diga que ha montado su cámara y que ha grabado una entrevista que duró 25 minutos o más. Sabe que utilizará la mayor parte del metraje que filmó y solo necesita realmente eliminar los bordes y cortar algunos segundos aquí y allí.

En un caso como este puede tener sentido, después de que transfiera el metraje al disco de su computadora (los diversos métodos para hacer eso necesitarían de un artículo enteramente diferente para lograr su entrenamiento), simplemente arrastrar al archivo hacia su línea de tiempo y comenzar a trabajar. Para hacer esto, dé clic en la pestaña del **explorador** en el área de anclaje de la ventana para traer la ventana del explorador hacia el frente. Navegue hacia el lugar del disco duro donde salvó el video y los archivos de audios que quiere utilizar y seleccione el archivo.

Si no está seguro si el archivo que seleccionó es el que quiere realmente utilizar, haga clic en el botón **vista previa** de la ventana del explorador. VEGAS Pro reproduce el archivo y puede verlo en la ventana de la recortadora. Cuando ha encontrado el archivo que quiere, arrástrelo de la ventana del explorador hasta su línea de tiempo. Esto agrega el archivo en un evento de clip, en la pista de video en la que lo dejó caer (o en una nueva pista si cayó en un área en blanco de la

línea de tiempo) y el audio cae en una pista de audio.

VEGAS Pro crea un evento de clip (o eventos de clip) en la línea de tiempo a fin de mantener entero el clip que agregó. Si el clip es de 27 minutos, 18 segundos, 21 cuadros de largo, esa es la longitud exacta del evento de clip que VEGAS Pro crea para sostenerlo.

Sin embargo, probablemente no quiera el clip entero en su proyecto final. Puede haber un poco de metraje que capturó antes de que la entrevista realmente comenzara y después de que terminara, (para cerciorarse de que lo tenía todo) y ahora quiere quitarlo de su proyecto. Para hacerlo, señale el borde del evento de clip y arrástrelo hacia el centro del evento de clip. Esto corta el evento de clip a la longitud que desea. Mire la ventana vista previa del video a medida que corta de modo que pueda ver el cuadro exacto que cortó. Utilice la misma técnica para quitar el material no deseado del otro extremo del evento de clip.

Si tiene material que no quiere en alguna parte dentro del clip, utilice las diversas técnicas de separación para separar el evento de clip y corte la porción que no quiere. Entonces mueva manualmente uno de los eventos de clip resultantes para cerrar el espacio en blanco que su edición dejó, o utilice las poderosas herramientas de edición Ripple para cerrarlo automáticamente.

Me gusta este enfoque y lo utilizo posiblemente el 85 % de las veces cuando estoy editando. Es rápido, limpio, e intuitivo. Encuentre lo que quiere utilizar, déjelo caer sobre la línea de tiempo y redúzcalo a la porción que realmente necesita.

Enfoque #2: La ventana de la recortadora

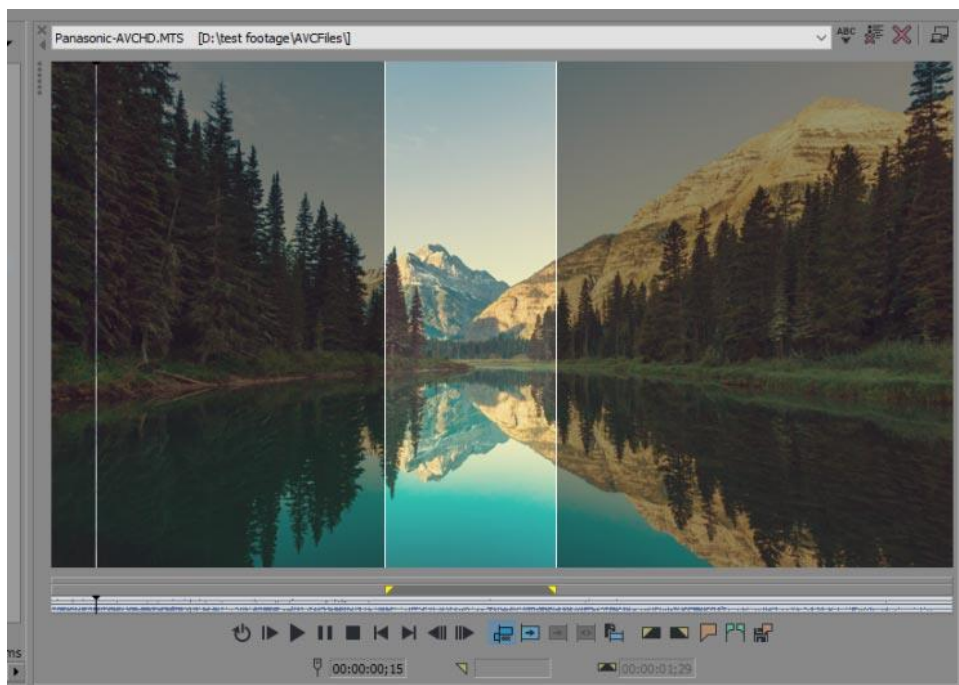
Pero ese primer enfoque - tanto como lo use - no es el correcto para mí en todos los casos. Siento que trabajar de esta manera se puede volver un poco torpe en ciertas situaciones. Por ejemplo, ¿qué pasa si tiene un clip largo pero solo pretende utilizar algunas pequeñas porciones del mismo en su proyecto? O, ¿qué si tiene muchos eventos de clip ya en su línea de tiempo y solo necesita llenar un espacio en blanco que ha dejado en su proyecto al esperar por el metraje que le está agregando ahora? En casos como este, encuentro que un enfoque diferente para agregar metraje a mi línea de tiempo trabaja más eficazmente: es trabajando a través de la ventana de la recortadora.

Aquellos de ustedes que van llegando a VEGAS Pro desde un programa de edición no lineal diferente pueden estar familiarizados con el concepto de una ventana fuente. En este tipo de flujo de trabajo, puede cargar un clip en la ventana fuente, especificar puntos de entrada y salida para definir la porción del clip que quiere utilizar y entonces agrega esa porción a la línea de tiempo.

Puede utilizar la ventana de la recortadora de VEGAS Pro más o menos de la misma manera.

Tome mi primer ejemplo: Tiene un clip multimedia que es largo, pero solo quiere utilizar una porción corta del mismo en su proyecto. En tal caso, agregar todo el clip a un evento de clip en su línea de tiempo y después editarlo, podría sentirlo como una rareza. En su lugar, coloque el clip en su ventana de la recortadora. Hay un sin número de maneras de hacerlo. Puede arrastrar el clip de la ventana del explorador hasta la ventana de la recortadora. O, puede dar clic derecho en la ventana del explorador y elegir **Abrir en la recortadora** desde el menú. Puede también dar clic derecho en un evento de clip que esté ya en la línea de tiempo y elegir **Abrir en la recortadora** desde ese menú. Puede entonces seleccionar una porción diferente del clip para usarlo en su proyecto. Una vez más, tiene montones de opciones y varias maneras diferentes de lograr la misma tarea.

La forma más rápida de hacer esto es aprovechar la funcionalidad de limpieza de desplazamiento del mouse en la ventana de la recortadora. Al mover su ratón a través de la porción de video de la ventana de la recortadora, automáticamente limpia el clip. Mueva su ratón hacia adelante y hacia atrás hasta que encuentre el cuadro con que quiere comenzar. Cuando tiene ese cuadro, haga clic y sujete el botón del ratón al arrastrarlo hacia el final del archivo. Esto establece puntos de entrada y salida. Siga limpiando hasta que encuentre el cuadro exacto que quiere utilizar como punto de salida y suelte el botón del mouse. Ahora ha definido la sección de su clip que quiere utilizar.



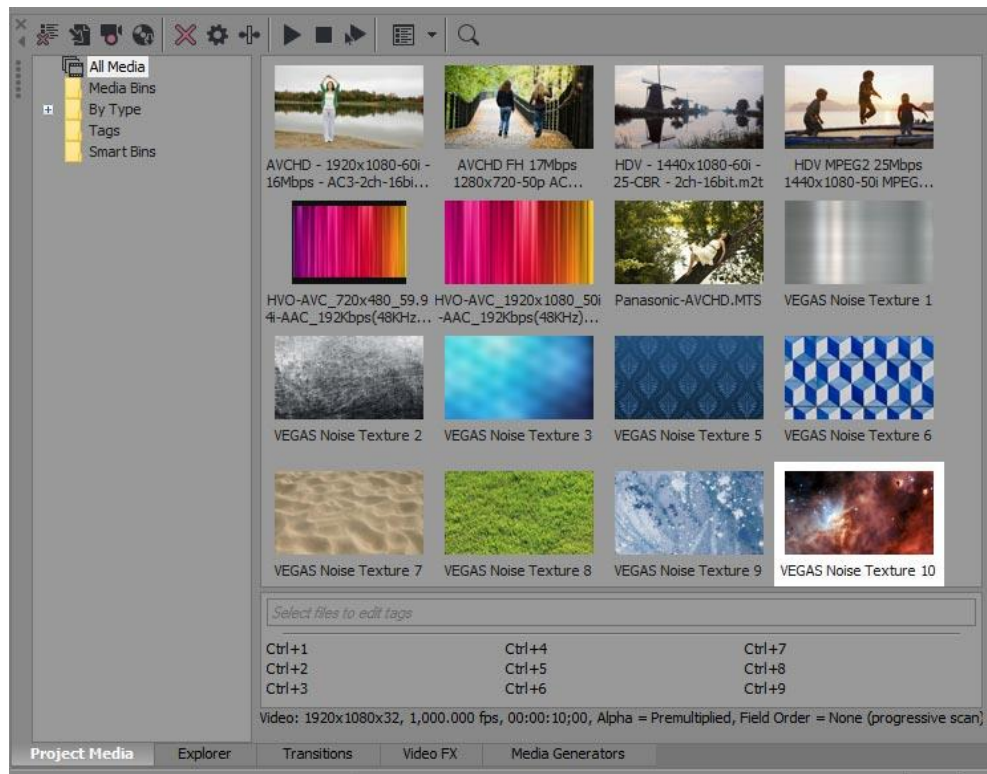
Alternativamente, puede utilizar los controles de transporte para a través de su clip encontrar la porción que quiere. O, arrastrar el cursor a través de la porción de audio del clip para realizar un barrido sobre él. Cuando encuentre el principio de la sección que quiere, coloque el cursor allí y haga clic en el botón **Establecer punto de entrada**, o escriba **I** en su teclado. Esto establece un punto de entrada en la línea de tiempo de la recortadora. Después, encuentre el extremo final de la porción que quiere, coloque el cursor en ese lugar y haga clic en el botón **Establecer punto de salida**, o puede presionar la **O**. Esto establece el punto de la salida en la recortadora.

Con la selección establecida en su recortadora, puede agregar fácilmente la porción deseada a su proyecto. Y nuevamente, tiene diversas opciones para agregar el clip. Puede agregar las porciones de audio y video, o sólo uno o el otro. Puede arrastrar el área seleccionada a la línea de tiempo, o hacer clic en los botones **Añadir contenido multimedia desde el cursor**, **Añadir contenido multimedia hasta el cursor**, o **Ajustar relleno**, cualquiera que tenga sentido para lo que quiere lograr.

Cuando agrega contenido a su línea de tiempo desde la recortadora, aterriza en su proyecto listo para comenzar. Ya ha especificado los puntos de entrada y salida, así que (en teoría) no necesitará cortarlo más. Por supuesto, nada dice que no puede cortar aún más en su línea de tiempo si decidiera más adelante que lo necesita. Una vez que el clip está en un evento de clip en la línea de tiempo, se comporta como cualquier otro evento de clip que haya sido agregado anteriormente con el primer método.

Aunque no utilice este enfoque para agregar contenido a mi línea de tiempo casi tan a menudo como el enfoque directo a la línea de tiempo que discutí anteriormente, hay casos muy específicos en los cuales lo utilizo y donde me da un flujo de trabajo más eficiente.

Enfoque #3: Proporcionar datos de su lista de medios del proyecto



El tercer enfoque de agregar medios a su proyecto no es realmente tan diferente de los otros dos ya que incorpora eventualmente uno de los dos métodos que hemos discutido ya. Puede ser que sepa que siempre que agregue medios a su línea de tiempo del proyecto, VEGAS Pro enumera esos medios en su ventana de medios del proyecto. Sin importar si usted agrega sus clips multimedia a la línea de tiempo con el primer método o el segundo, cada uno de esos clips aparece en la ventana de medios del proyecto después de que la agregue a su línea de tiempo.

Otro enfoque implica el proporcionar datos a la ventana de medios del proyecto primero, *antes* de que agregue cualquier cosa a su línea de tiempo. Esto puede ser un buen enfoque si tiene una gran cantidad de clips que sabe que querrá utilizar en su proyecto eventualmente, pero que no sabe exactamente dónde los utilizará. En tal caso, puede agregar todos los clips a su lista de medios del proyecto y utilizar después cualquiera de los dos enfoques que hemos discutido ya para agregarlos a su línea de tiempo del proyecto.

¿Cuál es la ventaja de este enfoque? Cuando proporciona datos a su ventana de medios del proyecto, “ata” ese medio a su proyecto. Es decir que todos los activos que conoce (o al menos así lo piensa) que va a utilizar más adelante aparecen en la lista de los medios del proyecto. Esto

puede hacer mucho más fácil el poder encontrarlos en sesiones de edición posteriores porque no necesita navegar más por los discos de su computadora para localizar los archivos (como hace cuando utiliza la ventana del explorador).

Además, la ventana de medios del proyecto le da las herramientas con las cuales organiza sus clips. Puede utilizar la estructura de la papelera de la ventana para colocar varios clips relacionados en los contenedores lógicos que le ayudarán a encontrarlos más fácilmente cuando llegue el momento de utilizarlos más adelante en su proyecto. También, si necesita mover su proyecto a otra computadora, puede seleccionar la casilla de verificación **Copiar los medios con el proyecto** (situada en el cuadro de diálogo Salvar Como) para salvar una copia de cualquier archivo multimedia listado en la ventana de medios del proyecto junto con el archivo del proyecto.

Si elige trabajar de esta manera, ¿cómo le proporciona datos a la ventana de medios del proyecto? De nuevo, VEGAS Pro le proporciona varias técnicas diferentes para hacerlo. Por ejemplo, en la ventana del explorador, dé clic derecho en el archivo de medios que quiere y elija **Agregar a la lista de los medios del proyecto** desde el menú. O, arrastre un archivo directamente desde la ventana del explorador hacia la ventana de los medios del proyecto. O, elija **Archivo | Importar | Medios** y navegue hacia los archivos que quiere. O, utilice la ventana del explorador de dispositivos para importar archivos desde su cámara o desde un dispositivo de memoria hacia su proyecto. O... bueno, ya tiene la idea; ¡de nuevo hay muchas maneras de lograr la tarea!

Ahora que tiene sus medios en la ventana de medios del proyecto, seleccione un clip multimedia y haga clic en el botón **Vista Previa** para determinar si es o no el que quiere utilizar. Si lo es, utilice entonces cualquiera de los otros dos enfoques de los que hemos ya hablado para agregar el clip a su línea de tiempo del proyecto.

Bien; ahí tiene tres enfoques básicos para obtener medios de sus discos de computadora en su línea de tiempo del proyecto de VEGAS Pro o VEGAS Movie Studio Platinum. Si no ha decidido todavía cual le gusta más, dele a cada uno de ellos una oportunidad. Después de que trabaje con el software durante algún tiempo, uno de los tres enfoques es probable que suba a la cima como su método preferido. Pero, cuando lo haga, no olvide a los otros dos. Pienso que encontrará que cada uno de ellos tiene un lugar en su flujo de trabajo, por lo menos de vez en cuando.

Artículo original: <https://vegas-magazine.com/basic-editing-vegas-pro/>