

PRIMEROS PASOS CON SHOTCUT

Editor de Vídeo multiplataforma (Win, macOS, Linux) - basada en la versión **19.12.31**

Shotcut es software libre y se puede descargar la versión más reciente de: www.shotcut.org

CONTENIDO

- 1 **Características de Shotcut**
- 2 **Primeros pasos con Shotcut**
- 3 **Aplicar Transiciones y Filtros**
- 4 **Exportación avanzada**
- 5 **Referencia: Atajos de teclado para Shotcut**
- 6 **Notas adicionales**

1 CARACTERÍSTICAS DE SHOTCUT:

IMPORTAR

- Soporte de muchos formatos de vídeo, audio e imagen gracias a FFmpeg
- Edición directa de clips - Sin necesidad de importar los medios
- Línea de tiempo multi-formato (se puede mezclar diferentes resoluciones y cadencia de fotogramas)
- Captura de vídeo por webcam y captura de audio integrado

EDICIÓN

- Múltiples pistas con previsualización de las fotogramas y del sonido
- Redimensionar, ajuste, separación y corte fácil de los clips
- Concepto "arrastrar y soltar"
- Control de reproducción
- Deshacer/Rehacer ilimitado
- Audio y Video-Scopes (Instrumentos de medición)
- Stereo, Mono y 5.1 Surround
- Fundido de entrada y de salida para vídeo y audio con 1 clic
- Multitud de filtros audio y vídeo integrados
- Multitud de transiciones de vídeo integradas
- Filtros de vídeo y audio para clips individuales o pistas completas
- Soporte para fotogramas con muchos de los filtros
- Adición de títulos simples, 3D y HTML
- Codificación de vídeo (basada en FFmpeg)
- EDL Edit Decision List Export (CMX3600) para editar el proyecto en otro programa

APARIENCIA

- Desplegar las áreas de trabajo
- Esquema de colores (skins): native-OS look, custom dark y light
- Traducido en: Alemán, Catalán, Chino, Checo, Danés, Esloveno, Eslovaco, Español, Estonio, Francés, Gaélico, Galiciano, Griego, Holandés, Húngaro, Inglés, Italiano, Japonés, Nepali, Noruego, Occitano, Polaco, Portugués (Brasil), Portugués (Portugal), Ruso, Turco, Ucraniano

2 PRIMEROS PASOS CON SHOTCUT

2.0 Introducción

No importa si todavía no has trabajado con un editor de video. **Shotcut** es un programa que se entiende bastante rápido.

Si ya has trabajado con un editor de video es bueno conocer unas ventajas que tiene **Shotcut**: No es tan limitado como *Windows Movie Maker*, tampoco no es tan complicado a manejar como por ejemplo *Lightworks* o *Davinci Resolve*. No se pega tan fácilmente como por ejemplo *OpenShot* en Linux y por ultimo no es limitado a una plataforma como por ejemplo *Final Cut Pro*. Quizás unas de las desventajas puede ser la falta de la reproducción de pantalla completa. Está planificado de incluir esta u otras características en futuras versiones de Shotcut.

Ver la mapa de desarrollo: <https://www.shotcut.org/roadmap/>

2.1 Descargar

1) Abre un navegador (Chrome, Firefox, etc) y entra a la pagina de www.shotcut.org

2) Haz clic en la palabra **Download**. Haz clic en la palabra **Windows** o **Linux** o **macOS**

3) Hay que descargar la versión específica para tu sistema operativo. Después de la descarga el archivo se encuentra normalmente en la carpeta **Descargas**

Nota: A partir de la versión de *16.10.01* existe *Shotcut* en una versión de *64bit* y *32-bit* para *Windows*, mientras que para *Linux* y *macOS* existe solamente la de *64-bit*.

Site 1 (FossHub)	Site 2 (GitHub)
64-bit Windows installer	64-bit Windows installer
64-bit Windows portable zip	64-bit Windows portable zip
32-bit Windows installer	32-bit Windows installer
32-bit Windows portable zip	32-bit Windows portable zip

2.2 Instalar

Busca tu carpeta de descargas y abre el archivo (doble clic). Para instalar sigue las instrucciones.

Windows 7, 8, 10	LinuxMint, Ubuntu, Debian, etc.	macOS (10.10 +)
Haz clic en los siguientes botones: I agree > Next > Install	Con la versión portable necesitas hacer “ejecutable” el archivo Shotcut.AppImage Con Ctrl + I puedes ver las propiedades del archivo y activar la opción ejecutar el archivo como programa .	El programa no está firmado, entonces necesitas dar clic en el icono del programa <i>manteniendo presionado la tecla Command</i> . Ahí vas a seleccionar Abrir la primera vez que lo corres.

2.3 Abrir

Windows 7, 8, 10	LinuxMint, Ubuntu, Debian, etc.	macOS (10.10 +)
Pulsar la tecla Windows luego Escribir Shotcut	necesitas hacer doble clic el archivo Shotcut.AppImage	Pulsar Command + Barra espaciadora , luego escribir Shotcut

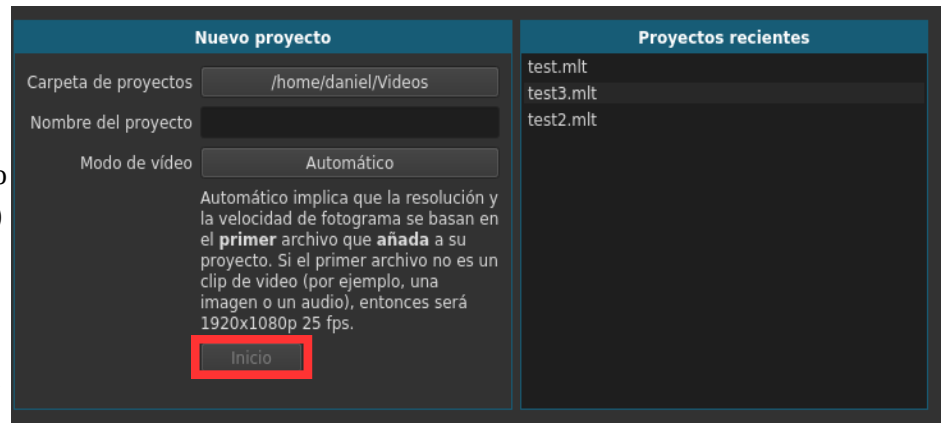
2.4 Conocer el interfaz

Para hacer los primeros pasos tienes que tener listo un *clip de video* en una carpeta. Mejor copiarlo en tu disco duro si está en una memoria extraíble (tareta SD, USB, etc.)

Al abrir Shotcut por primera posiblemente el idioma del interfaz está todavía en inglés. Para cambiar hay que dar clic en el menú **Settings** y después en **Language** y allí seleccionar **Spanish**. Shotcut necesita reiniciar.

En el centro de la pantalla se encuentran las dos áreas **Nuevo Proyecto** y **Proyectos recientes**. Si abres Shotcut por primera vez lógicamente no aparece nada en el área

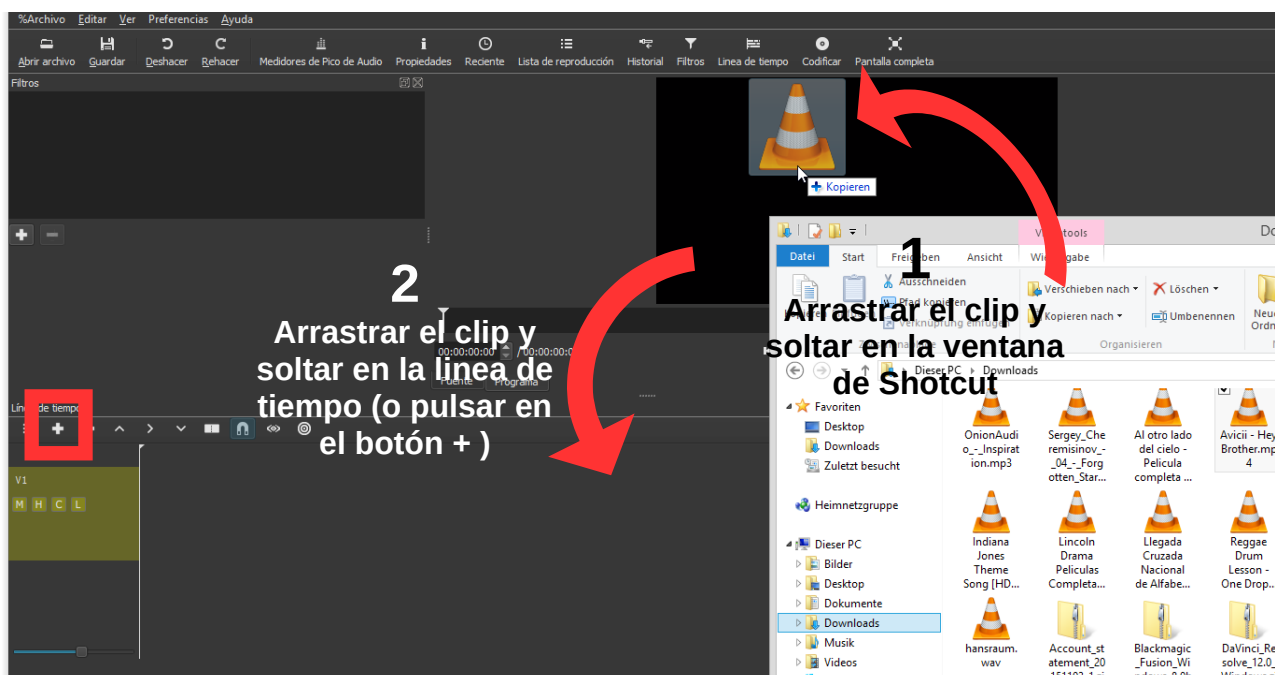
Proyectos recientes. Vamos a crear un proyecto primero. Para eso seleccionamos la carpeta (por defecto está seleccionada la carpeta **Videos**) y después un nombre para el proyecto. Como principiante mejor dejar en automatico el Modo de video. Para finalizar damos clic en el botón **Inicio**.



Todavía el interfaz se mira bastante vacía. Vamos a mostrar las áreas paso por paso y conocer su función. Como primer paso haz clic en el botón de la barra arriba donde dice **Linea de tiempo**. Abajo aparece una nueva área: La línea de tiempo nos ofrece una representación visual de nuestro proyecto y nos indica cuando comienza y acaba cada clip, entonces su disposición en el tiempo. La línea de tiempo se compone de múltiples pistas. Estas pistas pueden ser de vídeo o de audio y en ellas es donde añadiremos los diferentes clips en el orden que queremos.

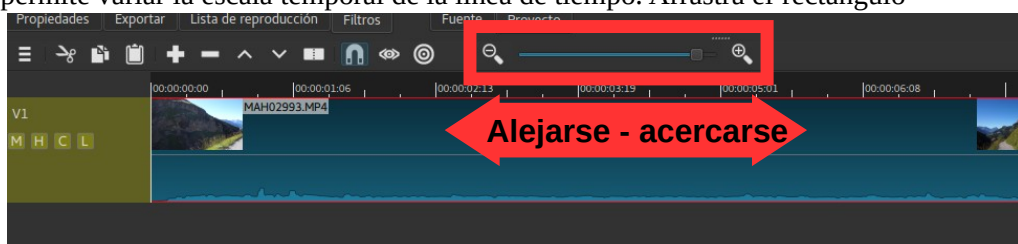
Todavía no hay ningún clip en la pista. Vamos a añadir uno:

- 1) Selecciona tu clip en el explorador. Arrastralo hacia la parte arriba en Shotcut. Suelta la tecla del ratón. El clip se reproduce automáticamente. Pulsa la tecla espaciador para parar el clip. Recuerda: *La barra espaciador sirve para reproducir y parar!*
- 2) Arrastra el clip de la ventana donde reproduce hacia a la **línea de tiempo**. También puedes dar clic en el símbolo + de la línea de tiempo o dar clic en la tecla **A**. Ahora tu clip está en el proyecto está representado por un rectángulo de color azul. Si el clip contiene audio también se puede ver el volumen como silueta.



3) Revise donde está ubicado. Si la línea de tiempo está vacía será ubicado al inicio (a la izquierda). Encima del clip se te muestran los segundos, minutos y horas (hh:mm:ss). Con el ratón arrastra el clip una vez hacia la derecha. cuando dejas ta tecla se ha movido. Arrástralo ahora al inicio de tu proyecto.

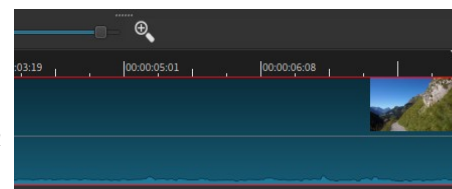
4) El deslizador de zoom te permite variar la escala temporal de la línea de tiempo. Arrastra el rectángulo pequeño con la tecla el ratón hacia la derecha para ver la línea de tiempo de más cerca, o hacia la izquierda para ver el proyecto entero sin necesidad de hacer scroll. Cuando arrastras el deslizador, la línea de tiempo se actualizará al dejar este.



Antes de entrar en la edición: Sepa que todo se puede deshacer dando clic en el botón **Deshacer** o con las dos teclas **Ctrl + Z**.

2.5 Edición simple


! *Nota: Para que funcione bien la edición de los clips ten en cuenta cual clip está seleccionado. El clip seleccionado siempre tiene un borde fino color rojo. Esto se aplica a un clip en la línea de tiempo o en la lista de reproducción. La lista de reproducción solo permite ediciones sencillas en contra a la la línea de tiempo pero puede ser útil en caso si quieres editar un clip antes de insertarlo en la línea de tiempo.*



2.5.1. Eliminar clips de la línea de tiempo

Para eliminar un clip de la línea de tiempo disponemos de varias opciones: Quizás la mas fácil sea simplemente seleccionar el clip que deseamos borrar haciendo clic sobre él con el botón izquierdo del ratón y

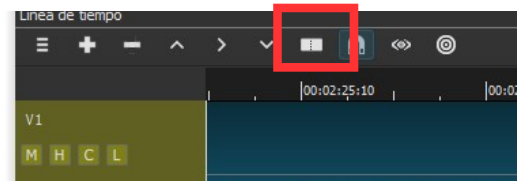
después pulsar la tecla **Supr** de nuestro teclado. Otra opción sería seleccionando el clip y después pulsando en el botón derecho del ratón. Nos aparecerá un menú contextual donde, entre otras opciones, encontramos la de **Borrar**.

 Nota: Es importante remarcar que, borrar un clip de la línea de tiempo *no* significa eliminarlo del *disco duro* sino solo de la línea de tiempo. *En todo caso siempre se mantendrá físicamente en nuestro disco duro!*

2.5.2. Dividir clips en la línea de tiempo

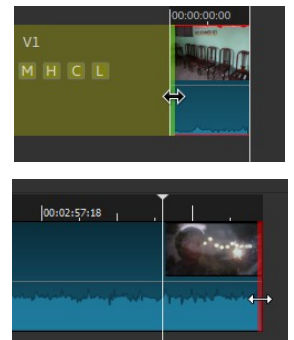
A menudo la edición de un video incluye la tarea de eliminar solo una parte de un clip o quizás quieres que sea en partes más pequeñas para cambiar su orden. En ambos casos tienes que dividir el clip.

La manera más sencilla de dividir nuestro clip original en varias partes es colocando el cursor de la línea de tiempo en el punto donde deseamos dividir y pulsando en la tecla **S**. La otra manera es de dar clic con el botón derecho del ratón en la barra del clip y nos aparecerá un menú contextual con la opción **Dividir en el cursor**. La tercera manera es de posicionar el cursor donde queremos dividir y pulsar en el siguiente botón (ver la imagen a la derecha) en la línea de tiempo. Ahora si borras por ejemplo la primera parte habrá un espacio vacío. Este lo puedes borrar dando clic derecho en el área vacío y elegir **Eliminar**.



2.5.3. Cortar el inicio o el fin de un clip

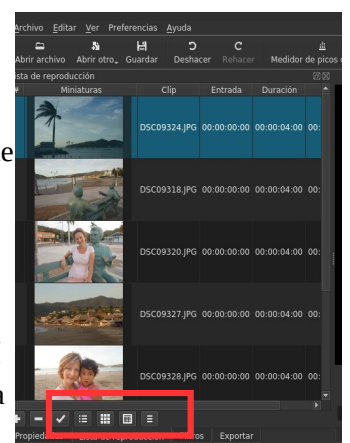
Si quieres cortar un pedazo al inicio o al final de un clip también tienes la opción de dar clic en el inicio o final del clip donde aparece una línea con color **verde** (inicio) o **rojo** (final). El cursor se mira ahora como doble flecha y ahora puedes arrastrar la línea verde hacia la derecha para cortar el inicio. O puedes ir al final y arrastrar la línea roja hacia la izquierda para cortar el final. Mientras puedes observar el imagen del video en la ventana para encontrar el lugar donde quieres que empiece o termine.



Igualmente puedes obtener el mismo resultado poniendo el cursor en tu clip y pulsar la Tecla **I** y el inicio del clip se cortará, o pulsar la Tecla **O** y el final del clip se cortará hasta el cursor.

2.5.4. Añadir más clips

Para añadir más clips vas a repetir el paso del párrafo 2.4. Igualmente puedes cargar varios clip a la vez con la pestaña **Lista de reproducción** y previsualizarlos sin que tener que añadirlos en la línea de tiempo. También se puede cambiar el modo de visualización en esta pestaña (iconos, lista detallada, mosaicos). Con el modo lista se puede ver también la duración de cada clip. Se puede cambiar el orden arrastrando y soltando cada clip. Para añadir todos los clips a la línea de tiempo de una sola vez (por ejemplo fotos para una Diashow), haz clic en el último botón de la derecha y allí seleccionas **Añadir todo a la línea de tiempo**. Ahora todos aparecen en la misma secuencia como en el la lista de reproducción.

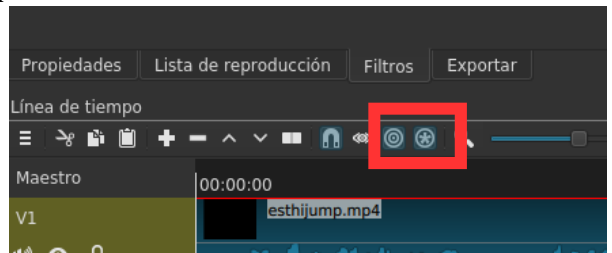


2.5.5. Cambiar el orden

Ahora si quieres cambiar el orden de los clips en la línea de tiempo igualmente puedes arrastrar un clip con la tecla del ratón presionado hacia el lugar donde queremos que sea. Quizás te sirve arrastrar el deslizador de zoom hacia la izquierda para realizar esta tarea. Ahora puedes reproducir para ver el resultado.

Tip 1: Puedes mover varios clips junto presionando primero la tecla **CTRL** y seleccionando los diferentes clips y arrastrar a la izquierda o la derecha.

Tip 2: Para crear un espacio entre dos clips vas a activar los dos siguientes botones **Recortar y eliminar propagado** y **propagar ediciones en todas las pistas**. Después mueves el clip arrastrando y así se muevan todos los clips que están a la derecha del clip seleccionado.



Para los siguientes pasos te recomendamos que vas a pulsar en los siguientes botones de la barra principal para mostrar las áreas: **Medidores de pico de audio, Reciente, Liste de reproducción, Historial y Filtros y Exportar**.

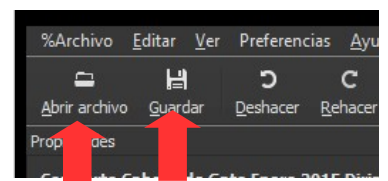


2.6 Guardar/abrir un proyecto

Es importante de guardar de vez en cuando el proyecto para que no se te pierda tu trabajo (aunque Shotcut dispone de una herramienta de recuperación por si acaso se pega el programa). Para realizar esto necesitas seguir los siguientes pasos:

a) Pulsa en la barra principal en el botón **Guardar**. También puedes dar clic en la barra principal donde dice **Archivo > Guardar** o con el atajo **Ctrl + S**.

b) Para abrir un proyecto solo haz clic en **Archivo > Abrir archivo** o **Ctrl + O** y selecciona tu proyecto.



2.7 Exportar un proyecto

El proyecto que guardamos no se puede abrir en otra computadora.

Este proyecto sirve para editar más adelante en Shotcut. Pero si

quieres compartir el video con otras personas tienes que guardarlo

en un formato que puede leer cada computadora (que no se puede editar sino solo reproducir). Este proceso

se llama Exportar. Shotcut puede exportar en varios formatos utilizando diferentes Formatos (*Contenedores*

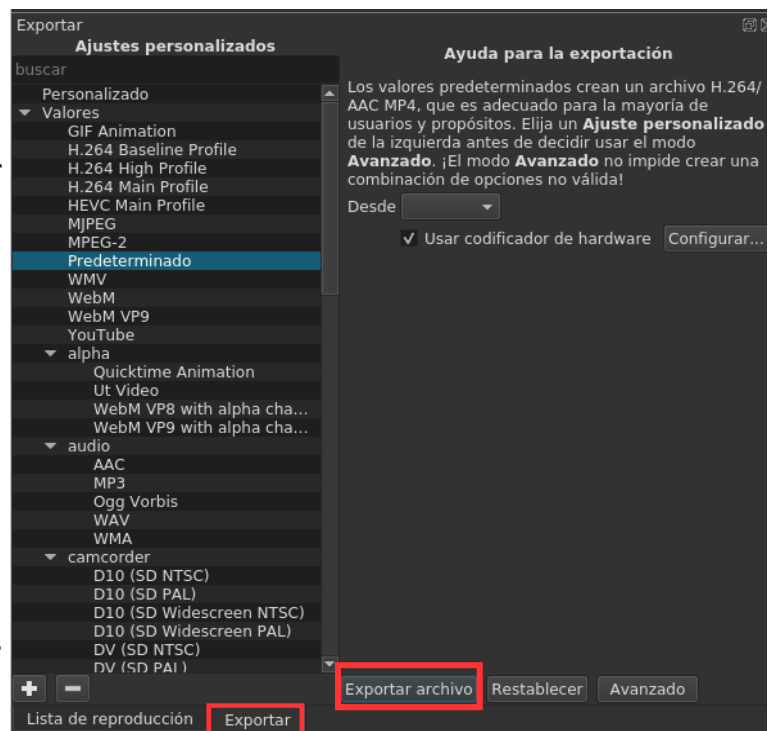
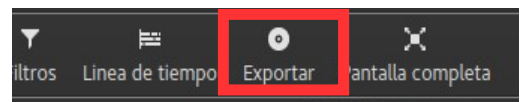
y *Codecs*). Si no está abierta la pestaña Exportar pulsa en la barra de menú en el botón **Exportar**. Ahora ves

la lista al lado izquierdo. Si eres principiantes es recomendable que eliges **Predeterminado** de la lista que vas a encontrar en la lista donde dice **Valores**.

Al lado derecha vas a ver las diferentes características de cada valor, incluyendo **resolución, proporción de aspecto y cuadros por segundo**. Shotcut te propone por defecto exportar con las características de tu primer clip que añadiste a la línea de tiempo.

Haz clic en el botón **Exportar Archivo** y allí selecciona la carpeta en cual queremos guardar el video finalizado y haz un nombre. Haz clic en **Guardar**. Ahora tienes que esperar hasta que termine el proceso de la codificación. Puedes ver el proceso en la ventana a la derecha que se llama **Tarea**. Esto puede dilatar de unos minutos a unas horas dependiendo de la duración de tu video.

! Ahora conoces los pasos y las funciones básicas del editor. Es tiempo de avanzar y ver como añadir filtros y transiciones ya que esto puede aumentar mucho la calidad de tu video.



3 APLICAR FILTROS Y TRANSICIONES

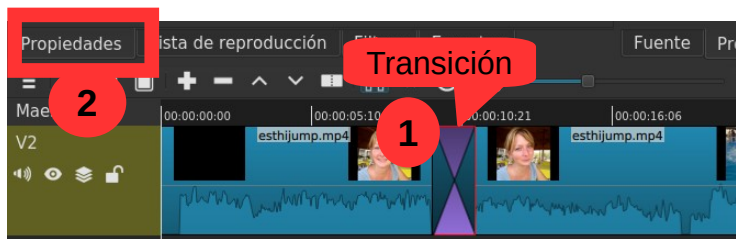


*Nota: Igual como la edición de un clip, la aplicación de una transición o un filtro es no-destructivo, significa que puedes editarlo mas adelante. Si de repente quieres cambiar los parámetros o quitarlo completamente se puede hacerlo fácilmente. Sin embargo, en esta versión todavía no es posible de **deshacer** los cambios de un filtro o una transición. Entonces tienes que deshacer un cambio manualmente si necesitas.*

3.1. Aplicar transiciones

Transiciones son elementos que se aplica entre dos clips, es decir al final de un clip y al inicio del siguiente. Si tu añades un clip después de un otro no hay transición entre los dos, sino un corte brusco. Si quieres añadir un fundido suave de salida y de entrada puedes sobreponer el segundo clip arrastrando en el primer. Así automáticamente se va crear una transición suave tipo **disolver**. Entonces, la transición se aplica al final de un clip y al inicio del siguiente.

Después puedes cambiar el tipo de la transición dando clic en la transición misma y después en la pestaña **Propiedades (2)**. Allí puedes seleccionar entre tipos como **Puerta, Diagonal, Circulo, Caja, Matriz, Iris** u otros. Siempre puedes ajustar **la suavidad** de cada transición con el deslizador. Recomendación:

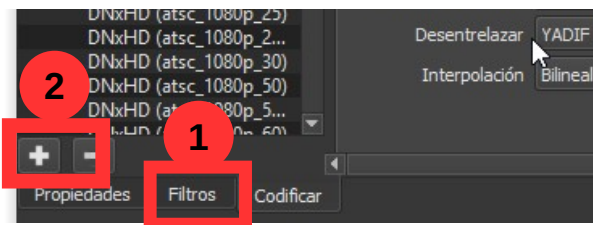


Prueba todas y aplica la que te gusta, pero ten en cuenta que hay que aplicarla solo en momentos específicos.

Para quitar una transición tienes que dar clic en ella y pulsar la tecla **Supr**. Igual como la edición de un clip, la aplicación de un filtro o de una transición se puede cambiar o quitar en cualquier momento. Su aplicación es lo que se llama no-destructivo.

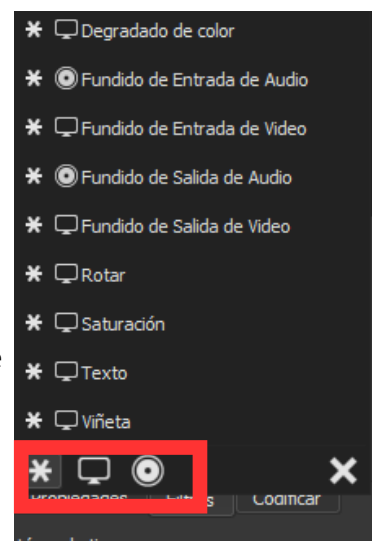
3.2. Aplicar filtros

Normalmente no es suficiente de solo cortar, cambiar el orden de los clips o aplicar una transición. Quizás uno quiere que el video y el audio entre de manera suave o tal vez un clip es demasiado oscuro y por eso quiere aumentar el brillo y, posiblemente, también añadir un titulo al inicio y los créditos (quien ha hecho el video, etc.) al final. En todos estos casos se aplica lo que se llama **filtros**.



Los filtros no se ubican como elemento individual en la línea de tiempo sino son pegados a un clip. Significa que si *mueves el clip se va mover el filtro*. Para aplicar un filtro selecciona primero el clip en la línea de tiempo en cual quieres aplicarlo y después busca la pestaña **Filtros** y allí haz clic en el más +. Aparece una lista larga con diferentes filtros de video y audio. Si solo quieres ver los filtros de video por ejemplo puedes dar clic en el símbolo de la pantalla o para los de audio en el símbolo del disco.

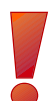
Busca tu filtro, por ejemplo **Fundido de entrada de video**. Haz clic. Aparece una ventana donde puedes editar los valores del filtro. En este caso el tiempo desde negro a color. Entra un valor (segundos) o pulsa en el botón con el más pequeño para cambiar este valor.



Reproduzcalo (con el botón o simplemente con la barra espaciador. Puedes ver lo que hizo este filtro? Bien. Si quieres quitar el filtro solo vas a dar clic en el clip y después en el símbolo del menos - que está al lado del más +. No usar la tecla **Supr** ya que esta borrará tu clip, no el filtro.

Tip 1: Para los filtros que usas con más frecuencia puedes dar clic en la estrella * al lados del nombre del filtro. Entonces se van a mostrar como favoritas cada vez cuando abres la lista de filtros.

Tip 2: Los dos filtros **Fundido de entrada de video** y **Fundido de salida de video** los puedes insertar directamente dando clic en la esquina arriba al lado izquierda del clip y arrastrando el símbolo del circulo hacia la derecha o dando clic en la esquina arriba al lado derecho del clip y arrastrando el símbolo del circulo hacia la izquierda.

 *Nota: Si quieres añadir un filtro a todos los clips de una pista es recomendable aplicar el filtro a la pista. Haz clic en el área de la pista debajo del nombre de la pista y añade tu filtro.*

Para que conozcas mejor el funcionamiento de cada filtro puedes estudiar la lista de los diferentes filtros de video y de audio con sus explicaciones como sigue:

FILTROS DE VIDEO

Balance de blanco	Si tu cámara no se adaptó muy bien a la luz (luz del sol, luz artificial) tu grabación no va a tener colores naturales. En este caso aplica este filtro para corregirlo.
Brillo	Si tu clip es muy oscuro, este filtro lo hace más brillante.
Canal alfa: Ajustar	Con este filtro puedes cambiar el tamaño de un área transparente que seleccionaste con el otro filtro “Chroma key”
Canal alfa: Ver	Es para mostrar la selección transparente (por ejemplo en conjunto con el otro filtro “Chroma key”)
Capa de HTML	Sirve para añadir HTML sin audio o video.
Clave de color: avanzado	Facilita cambiar un fondo de un color solido con un área transparente así que en este área se puede ver el video que está en la pista abajo.
Clave de color: sencillo	Igualmente facilita cambiar un fondo de un color solido con un área transparente así que se puede ver el video que está en la pista abajo.
Contraste	Este filtro aumento el contraste (hace mas oscuro las sombras y mas brillantes los brillos)
Corrección de color	Sirve para corregir las sombras, los tonos medios y los brillos. Se puede usar para controlar mejor el contraste o/y el color de la imagen.
Corrección de lente	Sirve para corregir la distorsión introducido por una lente.
Desenfocar	Este filtro hace más borroso tu clip. Puedes seleccionar al valor horizontal y vertical
Enfocar	Este filtro hace más nítido tu clip.
Espejo	Sirve para espejar el clip de una eje vertical
Estabilizar	Sirve para tranquilizar clips que fueron grabado sin tripode o similar y que se

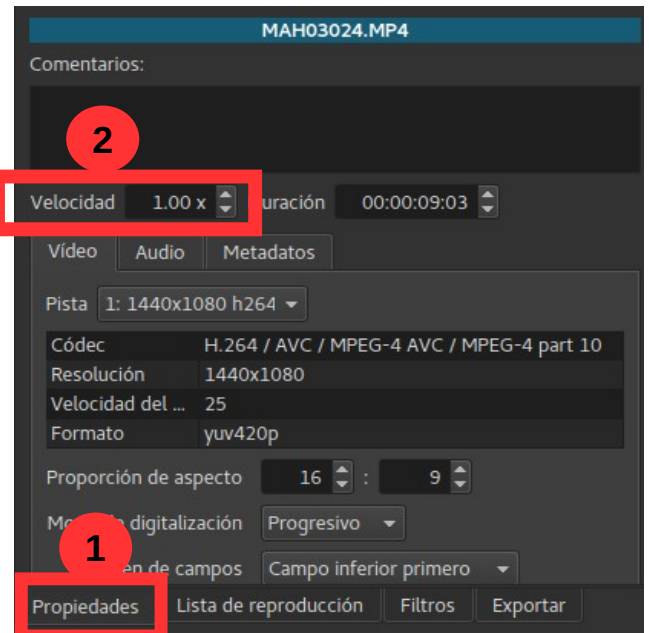
	miran movido
Fundido de entrada de video	Sirve para crear una entrada suave (de negro a color completo)
Fundido de salida de video	Sirve para crear una salida suave (de color a negro)
LUT (3D)	Sirve para cargar un archivo LUT (Look-Up-Table). LUTs se usan para asignar un color a otro color lo que puede crear un “look” distinto. LUTs se pueden descargar de varias paginas web.
Niveles	Sirve para aumentar o bajar el nivel del blanco o negro y el gamma.
Opacidad	Sirve para hacer mas transparente el clip actual (por si acaso pusiste un otro clip debajo)
Película antigua: Grano	Sirve para añadir el efecto de películas antiguas donde se miraba el grano de la película.
Película antigua: Polvo	Sirve para añadir polvo como había en las películas antiguas
Película antigua: Proyector	Sirve para añadir un efecto de parpadear como había en las películas antiguas
Película antigua: Rasguños	Sirve para añadir rasguños como había en las películas antiguas
Película antigua: Tecnicolor	Sirve para añadir un efecto de color intenso como había en las películas antiguas
Rebase de color: avanzado	Sirve para adaptar la mascara creado por el filtro “Clave de color” con parámetros avanzados
Rebase de color: sencillo	Sirve para adaptar la mascara creado por el filtro “Clave de color” con parámetros simples
Recortar	Sirve para recortar la imagen
Reducir ruido	Sirve no para reducir no el ruido de audio sino pequeñas manchas producto de de falta de luz a la hora de la grabación video. Este filtro funciona parecido al desenfoque
Resplandor	Añade un efecto a los brillos que parece a resplandor.
Rotar y escalar	Sirve para rotar y escalar el clip (por ejemplo para crear el efecto que se llama Ken Burns o - si uno tiene dos pistas - el efecto de foto-en-foto).
Saturación	Sirve para hacer más fuerte o bajar los colores (o quitarles completamente para que sea en blanco y negro)
Tamaño y posición	Sirve para cambiar el tamaño del clip y posicionarlo en la pantalla.
Texto	Sirve para añadir un texto sencillo
Texto 3D	Sirve para añadir un texto con efecto 3D
Tono sepia	Sirve para crear colores de tono sepia (tipo amarillo ligero)
Tono/Luminosidad/Saturación	Igual como Corrección de color pero más sencillo.
Viñeteo	Sirve para crear sombras en las cuatro esquinas del clip

FILTROS (EFECTOS) DE AUDIO:

Compresor	Sirve para quitar la dinámica de un sonido para que sea más presente todo el tiempo, se usa muy a menudo con la voz. Es menos drástico que el Limitar
Equilibrio	Sirve para balancear el sonido entre el parlante de izquierda y de derecha
Expansor	Sirve para aumentar la dinámica (por ejemplo para quitar un ruido de fondo)
Fundido de entrada/ salida de audio	Sirve para crear un entrada/salida suave del sonido
Ganancia/Volumen	Sirve para aumentar o bajar el volumen del sonido
Graves y agudos	Sirve para aumentar o bajar los graves y agudos
Intercambiar canales	Sirve para mover el canal de audio de izquierda a la derecha y al revés
Limitador	Sirve como el compresor de reducir la dinámica de un sonido pero más drástico
Mezclar canales	Sirve para mezclar el canal izquierda y derecho.
Normalizar: Dos pasadas	Sirve para aumentar el nivel del sonido por medio de un análisis del audio que contiene el clip.
Normalizar: Una pasada	Sirve para aumentar el nivel del sonido a un nivel destino con una ganancia mínima y máxima.
Panoramizador	Sirve para poner el sonido mas a un lado (izquierda o derecha)
Paso alto	Sirve para quitar todos los bajos hasta una frecuencia definida
Paso bajo	Sirve para quitar todos los agudos arriba de una frecuencia definida
Paso de banda	Sirve para quitar las frecuencia en una banda definida
Rechazo de banda	Sirve para quitar una frecuencia definida (con ancho de banda) que molesta en el sonido
Retardo	Sirve para retrasar el audio, es decir crear un eco.
Reverberación	Sirve para añadir reverberación con un tiempo de decaimiento definido
Silenciar	Sirve para quitar completamente el sonido de un clip

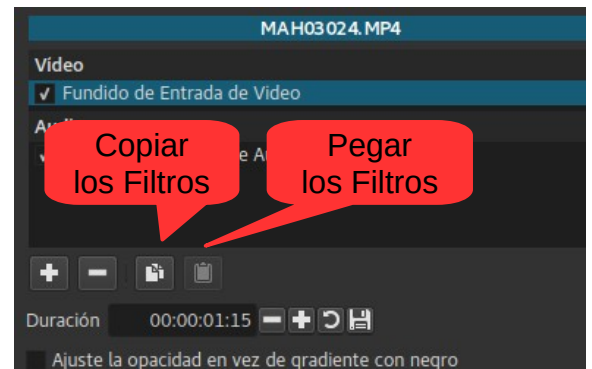
! Nota: Si buscas un efecto como „acelerar“ o „ralentizar“ no lo vas a encontrar en la lista de los filtros, sino en la pestaña **Propiedades** (del clip seleccionado). Allí puedes entrar un valor en el campo donde dice **Velocidad** (un valor arriba de 1x = mas rápido que el original, debajo de 1x = mas lento que el original).

Atención: No es recomendable de poner la velocidad a un valor muy bajo (para crear el efecto Super-Slow-Motion), si el clip no contiene una tasa de fotograma muy alta. Shotcut no puede calcular imágenes transitorios y el resultado no será fluido. Para este tipo de edición es necesario trabajar con un programa especializado (como Twixtor o [slowmoVideo](#)), que permite además revertir el clip y reproducción con velocidades variables.



3.3. Copiar y pegar filtros

Si quieres aplicar los mismos filtros para varios clips se pueden copiar fácilmente filtros ya aplicado a un clip (aviso: siempre se copian todos a la vez). Presiona el botón **Copiar** en la ventana de Propiedades, después selecciona el nuevo clip e inserta los filtros dando clic en **Pegar**.



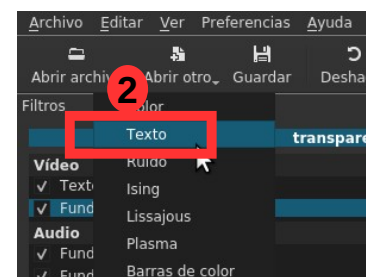
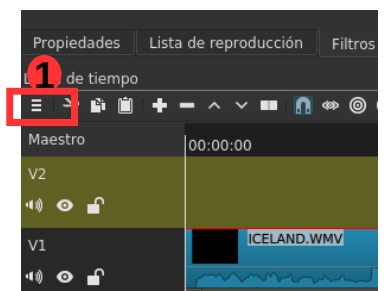
3.4. Inserción de Texto y otras fuentes

Si quieres añadir un filtro como un texto que no dura para todo el clip entonces puedes crear una segunda pista de video. Pulsa las teclas **Ctrl + I** o presionas encima del botón de las propiedades de la línea de tiempo. Ahora aparece una segunda pista de video arriba de la pista actual.

Ahora vas a la barra de menú y haces clic en **Abrir Otro** y seleccionas **Texto**. Después entras el texto y pulsas el botón **OK**. Hasta ahora se miran los atributos del texto. (color, fuente, etc.) que los puedes cambiar. Para introducirlo a la línea de tiempo lo arrastras y lo sueltas del área central a la nueva pista de video.

Tip 1: Si quieres que las letras entran y salen de manera suave entonces aplica el filtro **Fundido de entrada/salida de Video** y activa la opción abajo **Ajustar la opacidad en lugar de fundir a negro**.

Tip 2: Para insertar un clip de color, de ruido y otros fuentes haz clic en el mismo botón **Abrir otro**.



3.5. Uso de fotogramas clave (keyframes)

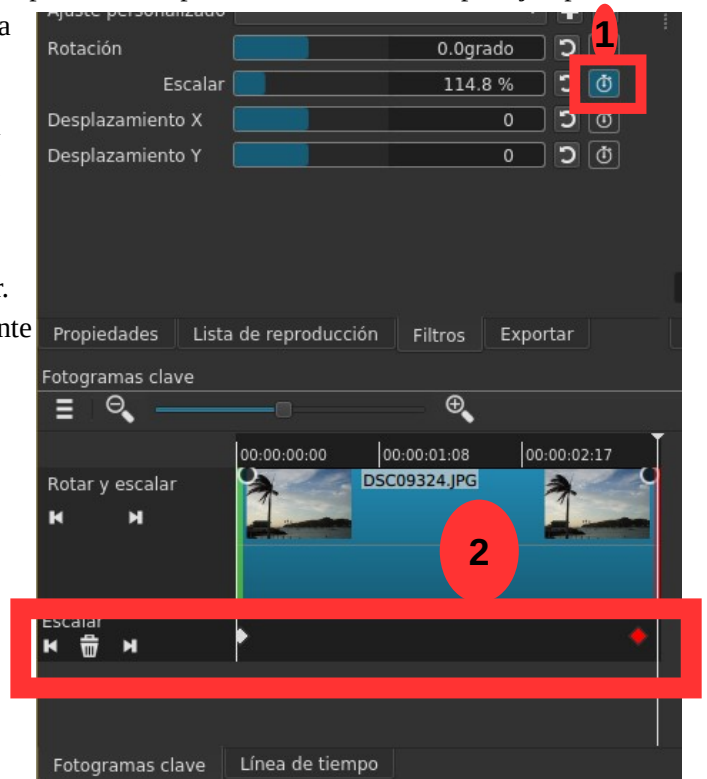
Con algunos filtros puede cambiar los ajustes dinámicamente. Un ejemplo clásico es un zoom suave para fotos: Al principio la imagen debe aparecer en tamaño normal y luego aumentar lentamente de tamaño (el llamado efecto Ken Burns). Esto se hace usando los llamados **fotogramas clave** (keyframes en inglés). Estos definen la altura de un valor determinado en una posición temporal determinada. Así, por ejemplo, el tamaño debe determinarse al principio y al final. Para este ejemplo usa una vez el Filtro **Rotar y escalar**.

Ahora si haces clic en el **icono del reloj** junto a un parámetro, se abre una nueva pista debajo de la pista actual con una representación grafica de las fotogramas. Se insertó un valor en el momento del cursor. Después mueves el cursor y cambias el valor. Los pasos intermedios son calculados automáticamente por el programa.

Para ver las fotogramas en acción es importante cambiar la vista en el área de **Fuente a Proyecto**.

También puedes editar los fotogramas claves por la pestaña al lado de Línea de tiempo (una vez que diste clic en el botón **Fotogramas claves** en la barra principal)

Si desea eliminar todas las fotogramas clave, simplemente haz clic de nuevo en el icono del reloj.

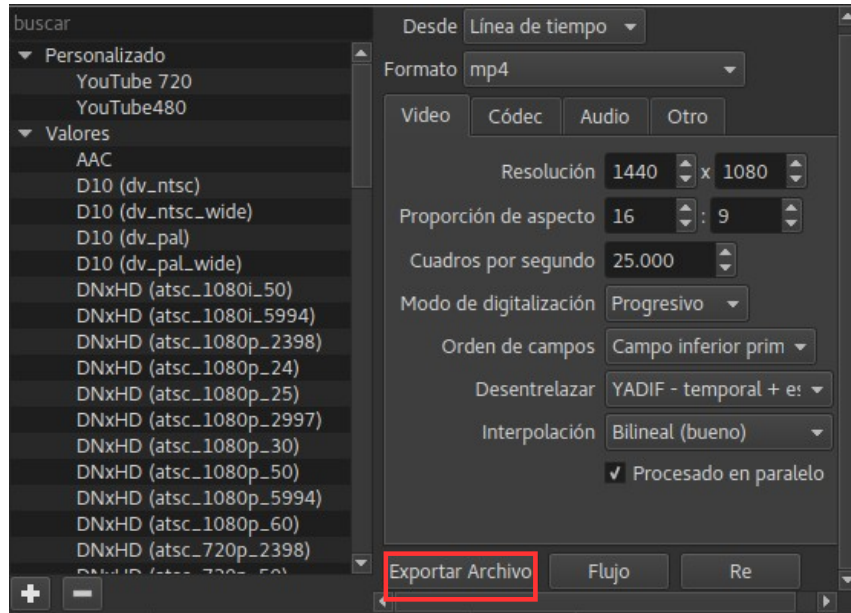


4 EXPORTACIÓN AVANZADA

Las opciones avanzadas sólo deberían ser utilizados por alguien familiarizado con **FFmpeg**, ya que es muy fácil crear combinaciones no válidas de *codecs*, *formatos* y *tasas de bits*. Sin embargo, si eres familiarizado con estos ajustes, puedes utilizar cualquier *formato/codec/tasa de bits* soportado por **FFmpeg**.

Para saber mas acerca de las diferentes opciones de codificar tu video aquí unos términos técnicos y sus explicaciones:

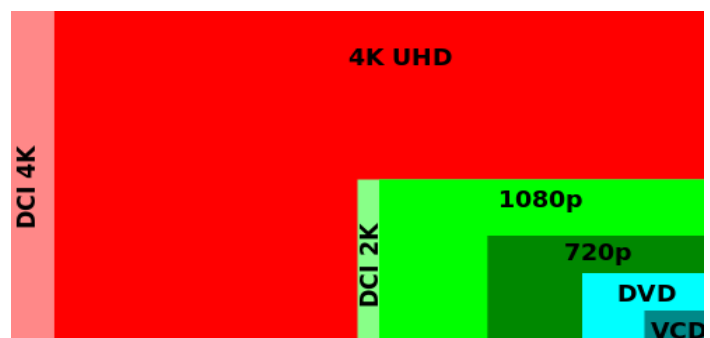
- **Resolución** (en pixeles): Define que tamaño final va a tener tu video. Si es muy pequeño, por ejemplo 640 por 360 se va a ver los pixeles (rectángulos) si uno lo mira en una pantalla grande. Es recomendable que la resolución sea arriba de estos valores para tener buena calidad. Pero tus clips ya deben tener una buena resolución inicial, sino un valor alto en el momento de codificación no va a mejorar la calidad.
- **Proporción de aspecto:** Pantallas modernas son mayormente más ancho en relación con el alto (tienen una relación de 16 ancho y 9 de alto) que pantallas mas viejas (que tenían una relación de 4 de ancho y 3 de alto). Por eso muchas cámaras graban hoy en tienen en 16:9.
- **Cuadros por segundo:** Hay diferentes normas – el cine utiliza 24 cuadros por segundo y la tele en América y Japón (Estándar **NTSC**) 29.9 y la tele en Europa (Estándar **PAL**) 25 cuadros por segundos.



Tip: Haz una exportación de prueba. En vez de todo el video (si es muy largo), puedes seleccionar solo una parte, para que no dilate horas hasta que sea terminado.

Como siguientes unas recomendaciones dependiendo del medio final en cual vas a poner tu video:

- Reproductor DVD: Codec mpeg2, bitrate 8 Mbps, resolución 720*576 (PAL) o 720*480 (NTSC)
- Reproductor Blu-ray: Codec H.264, bitrate 20 Mbps, resolución 1920*1080
- Reproductor PC: HD Codec H.264, bitrate 8 Mbps, resolución 1280*720 o 1920*1080



Sigue una tabla con recomendaciones de parte de la pagina [youtube.com](https://www.youtube.com) para la subida de videos a su plataforma:

Contenedor: MP4 H.264 (libx264)

- Scan progresivo

- High Profile
- Dos fotogramas de B consecutivos
- GOP cerrado (GOP equivalente a la mitad de la frecuencia de imagen)
- Codificación CABAC
- Submuestreo de croma: 4:2:0
- Frecuencia de bits variable (VBS). No se requiere ningún límite, pero puedes consultar los valores de frecuencia de bits recomendados a continuación como referencia.

Tipo	Resolución	Frecuencia de bits video	Espacio requerido por 1 min. de video
2160p (4k)	3840 x 2160	35-45 Mbps	ca. 300 MB
1440p (2k)	2560 x 1440	16 Mbps	120 MB
1080p (HD)	1920 x 1080	8 Mbps	60 MB
720p (HD ready)	1280 x 720	5 Mbps	37.5 MB
480p (DVD)	854 x 480 (NTSC)	2,5 Mbps	19 MB
360p (VCD)	640 x 360	1 Mbps	7.5 MB

Códec de audio: AAC-LC

- Canales: estéreo o estéreo 5.1
- Frecuencia de muestreo: 48 kHz (estéreo) o 96 kHz (5.1)
- Frecuencia de bits recomendadas: 256 kbp/s (estéreo) o 384 kbp/s (5.1)

La frecuencia de bits de audio no tiene nada que ver con la resolución del vídeo.

5 REFERENCIA: ATAJOS DE TECLADO PARA SHOTCUT

Acción	Atajo de teclado en Windows/Linux	Atajos de teclado en macOS
Menú principal		
Abrir archivo	Ctrl+O	Cmd+O
Abrir otro	Ctrl+Shift+O	Cmd+Shift+O
Guardar	Ctrl+S	Cmd+S
Guardar como	Ctrl+Shift+S	Cmd+Shift+S
Cerrar	Ctrl+Q	Cmd+Q
Deshacer	Ctrl+Z	Cmd+Z
Rehacer	Windows: Ctrl+Y, Linux: Ctrl+Shift+Z	Cmd+Shift+Z
Pantalla completa	Ctrl+Shift+F	Ctrl+Cmd+F
Reproductor		
Reproducir	L o Space	
Pausa	K o Space	
Retroceder	J	
Avanzar rápido	L	
Poner el punto de entrada	I	
Poner el punto de salida	O	
Próximo Fotograma	Derecha o K+L	
Fotograma previo	Izquierda o K+J	
Avanzar 1 segundo	Pag. Abajo	
Retroceder 1 segundo	Pag. Arriba	
Avanzar 2 segundos	Shift+Pag. Abajo	
Retroceder 2 segundos	Shift+Pag. Arriba	
Avanzar 5 segundos	Ctrl+Pag. Abajo	Cmd+Pag. Abajo
Retroceder 5 segundos	Ctrl+Pag. Arriba	Cmd+Pag. Arriba
Avanzar 10 segundos	Shift+Ctrl+Pag. Abajo	Shift+Cmd+Pag. Abajo
Retroceder 10 segundos	Shift+Ctrl+Pag. Arriba	Shift+Cmd+Pag. Arriba
Ir al Inicio	Inicio	
Ir al Final	Final	
Ir al próximo Edit	Alt+Derecha	
Buscar el próximo Edit	Alt+Izquierda	
Cambiar Fuente/Programa	Esc	
Línea de tiempo		
Añadir pista de audio	Ctrl+U	Cmd+U
Añadir pista de video	Ctrl+Y	Cmd+Y
Seleccionar todos los clips	Ctrl+A	Cmd+A
Añadir	C	
Ripple Borrar	X o Shift+Del o Shift+Backspace	
Borrar	Z o Del o Backspace	
Insertar	V	
Sobrescribir	B	
Dividir	S	
Seleccionar la pista abajo	Abajo	
Seleccionar la pista arriba	Arriba	
Acercarse	=	
Alejarse	-	
Resetear Zoom	0	

Reducir tamaño de las pistas	Ctrl+-	Cmd+-
Aumentar tamaño de las pistas	Ctrl+=	Cmd+=
Recargar	F5	
Cambiar debajo cursor	Ctrl+Space	
Mover selección a la izquierda	Ctrl+Izquierda	Cmd+Izquierda
Mover selección a la derecha	Ctrl+Derecha	Cmd+Derecha
Mover selección arriba	Ctrl+Arriba	Cmd+Arriba
Mover selección abajo	Ctrl+Abajo	Cmd+Abajo
De-seleccionar todo	Ctrl+D	Cmd+D
Abrir como clip	Enter	
Mudar/Des-mudar pista	Ctrl+M	
Ocultar/Mostrar pista	Ctrl+H	
Bloquear/Desbloquear pista	Ctrl+L	

Reciente

Añadir	Shift+C	
Borrar	Shift+X, Del or Backspace	
Insertar	Shift+V	
Actualizar	Shift+B	
Mover arriba	Ctrl+Arriba	Cmd+Arriba
Mover abajo	Ctrl+Abajo	Cmd+Abajo
Seleccionar elemento N	1 2 3 4 5 6 7 8 9 0	
Abrir lo seleccionado	Enter o doble-clic	
Ir a/Buscar	Shift+Enter o Shift+doble clic	

6 NOTAS ADICIONALES

6.1. Reproductor

Presionar y mantener *Shift* para *skim* – significa que así puedes buscar en el clip en la línea de tiempo de *la ventana de reproducción* usando la posición horizontal sin dar clic o arrastrar.

6.2. Línea de tiempo

Mientras arrastras, mantén presionado la tecla *Alt* para temporalmente *suspender snapping* (significa que no va alinearse a los demás elementos). En Linux presionar la tecla **Alt** antes de arrastrar normalmente va a mover la ventana de la aplicación. Entonces, presiona **Alt** después de empezar a arrastrar.

6.3. Entrar valores de tiempos

En los campos de tiempo - como por ejemplo el del reproductor - no necesitas entrar un valor de *timecode*. Se puede entrar también número sin colon (por ejemplo 100) esto será un *numero de fotograma*.

Si incluyes un doble punto (:) esto lo va interpretado como *timecode* (HH:MM:SS:FF en cual FF significa Fotograma) o un valor de *hora* (HH:MM:SS.**MS** donde MS = mili-segundos o cualquier fracción de un segundo). La diferencia entre los dos es que el último valor está seguido por un doble punto o un punto.

Además no es necesario incluir todos los campos de *timecode*. Por ejemplo puedes entrar "::1.0" para un segundo. Aún así no todos los separadores necesitarán ser incluidos. - se evalúa de la derecha a izquierda. Entonces puedes entrar por ejemplo, "1:" para un segundo; también ":1.0" o ":1." es un segundo. PERO: "1.0" no es porque no contiene un colon. Otros ejemplos:

":1.5" es un segundo y medio, "1::" es un minuto. , "1:30:" es un minuto y 30 segundos , "1:::" es una hora