

# Módulo de curso

❖ PC28- Edición de vídeo

2016

## Digitalización de imágenes en movimiento

- ❖ Definición de video
- ❖ Digitalización de imágenes en movimiento
- ❖ Fluidez de un video
- ❖ Sistemas de edición de video
- ❖ Edición lineal
- ❖ Edición no lineal

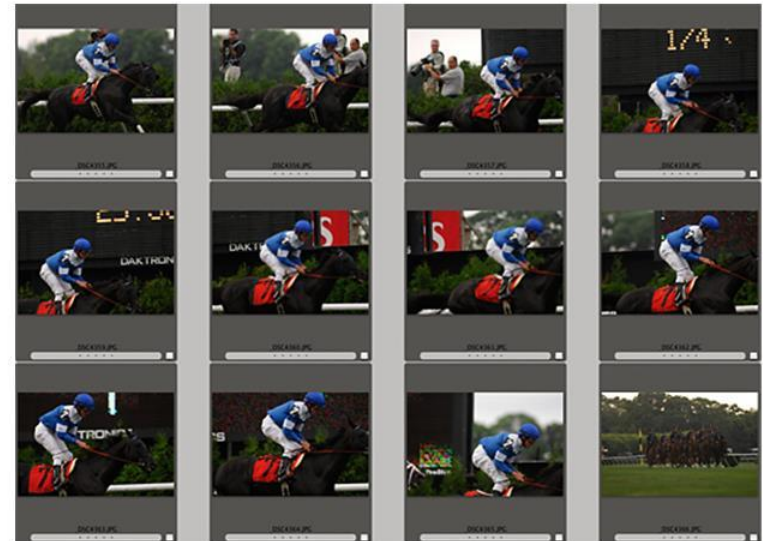
## Definición de video

- ❖ La sensación de imágenes en movimiento se logra al proyectar a gran velocidad una serie de imágenes fijas
- ❖ Un **video** es una sucesión de imágenes presentadas a cierta frecuencia



## Digitalización de imágenes en movimiento

- ❖ El ojo humano es capaz de distinguir aproximadamente 20 imágenes por segundo
  - De este modo, cuando se muestran más de 20 imágenes por segundo, es posible engañar al ojo y crear la ilusión de una imagen en movimiento
- ❖ En el cine se suceden 24 imágenes por segundo
- ❖ La pantalla de la televisión se renueva 25 veces por segundo
- ❖ Para generar imágenes digitales en movimiento se utiliza el mismo principio.





## Fluidez de un video

- ❖ La fluidez de un video se caracteriza por el número de imágenes por segundo (**frecuencia de cuadros**), expresado en **FPS** (*cuadros por segundo*).
- ❖ Los archivos de video digital se componen de una sucesión de entre 15 y 29 imágenes fijas por segundo.
  - Cuanto mayor es la cantidad de imágenes por segundo, más natural resulta la ilusión de movimiento.
  - Por el contrario, con pocas imágenes por segundo el movimiento aparece como con “saltos”.
  - Además, el video multimedia generalmente está acompañado de sonido, es decir, datos de audio.



## Sistemas de edición de video

- ❖ Existen solo dos sistemas de edición:
  - Los sistemas de **Edición Lineal** (que usan cintas y Video Tape Recorders VTR)
  - Los sistemas de **Edición No Lineales** (que usan computadoras, como el Adobe Premiere)
- ❖ Un **Editor No Lineal** es un sistema (computarizado) que utiliza video digital almacenado en discos rígidos para su edición.



## Edición lineal

- ❖ La **edición lineal** es la que se ha utilizado desde la aparición del cine hasta nuestros días.
- ❖ Es un proceso secuencial en el que un fotograma se muestra detrás del que le antecede y así sucesivamente.
- ❖ Lo que se emite desde el reproductor se va almacenando (secuencialmente) en el grabador
  - Si queremos eliminar una secuencia debemos "pausar" el grabador mientras se reproduce esa escena.
  - Si quisiéramos alterar el orden de las secuencias en el *clip*, deberíamos cortar y empalmar el *master* de cinta.





## Edición no lineal

- ❖ Con la llegada del mundo de la informática al video se rompe con la linealidad del reproductor-grabador y surge el concepto **línea de tiempo** (timeline).
- ❖ Este concepto permite ordenar los **fotogramas** (frames) a gusto del usuario ya que cada frame tiene asociado un código de tiempo que es el elemento que se usa para componer una secuencia.
- ❖ Esta forma de trabajo permite una mayor versatilidad a las herramientas puesto que nos permiten cambiar el orden de los clips cuantas veces se quiera y luego exportar el resultado a un *master*, sin necesidad de cortar las cintas.

