

## Administración y visualización de recursos

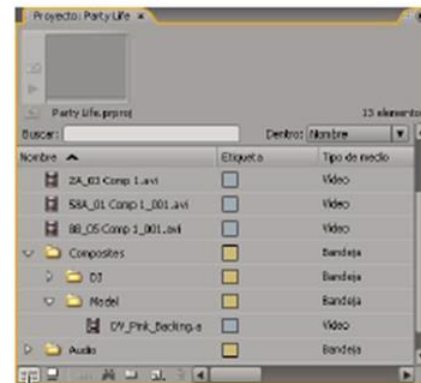
- ❖ Personalización del panel Proyecto
- ❖ Vistas del panel Proyecto
- ❖ Vista Icono
- ❖ Vista Lista
- ❖ Columnas de la vista Lista: personalización y edición
- ❖ Organización de recursos
- ❖ Uso de las carpetas
- ❖ Buscar recursos
- ❖ Etiquetar recursos
- ❖ Uso de recursos
- ❖ Monitores de origen y de programa
- ❖ Calidad de visualización
- ❖ Zoom
- ❖ Abrir y borrar clips en el monitor de origen
- ❖ Controles de tiempo
- ❖ Visualización de zonas seguras
- ❖ Reproducción de recursos

## Personalización del panel Proyecto

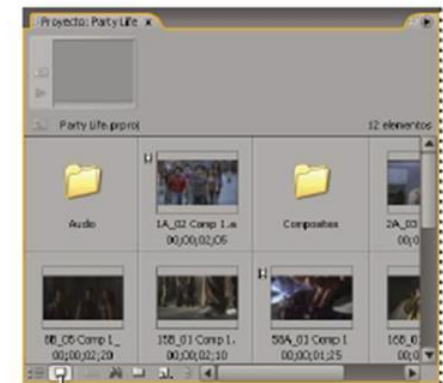
- ❖ El panel de Proyecto contiene más elementos de lo que se percibe a primera vista. Por ejemplo, es posible definir un color para identificar el material que se está usando; crear bandejas o directorios (carpetas) en donde colocar el material (Audio, Video, Fotos, Vectores, etc.), con lo cual se consigue una mayor organización a la hora de trabajar con proyectos grandes. También se puede acelerar la búsqueda de material, entre otras cosas.

## Vistas del panel Proyecto

- ❖ El panel Proyecto muestra información detallada acerca de cada recurso del proyecto.
- ❖ Este panel ofrece dos vistas para ver y ordenar recursos: vista **Lista** y vista **Icono**.
  - La vista Lista muestra información adicional sobre cada recurso.
- ❖ Se puede personalizar la información que aparece para satisfacer las necesidades del proyecto.



A



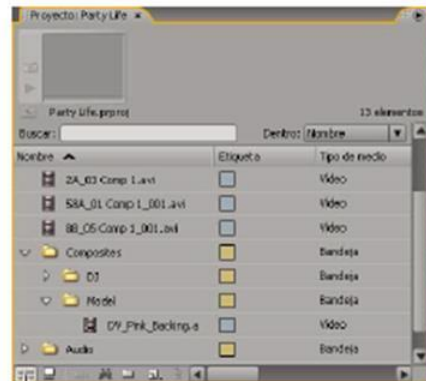
B

Vistas del panel Proyecto  
A. Vista Lista B. Vista Icono

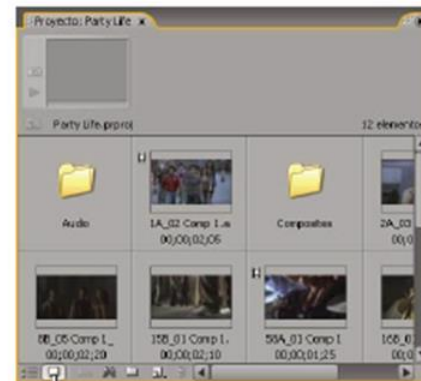


## Vistas del panel Proyecto

- ❖ Para cambiar de una vista a otra:
  - **botón Ver lista** o **Ver icono**
  - **CTRL + Re Pág** o **CTRL + Av Pág**
  - **Vista – Lista** o **Icono** en el menú del panel Proyecto.

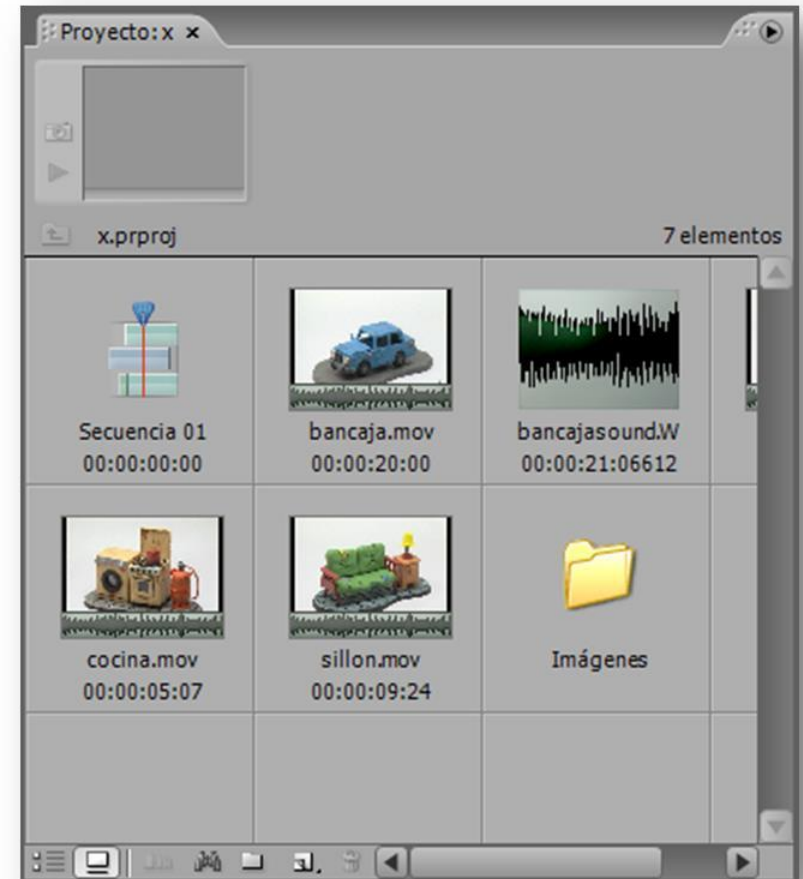


Vistas del panel Proyecto  
A. Vista Lista B. Vista Icono



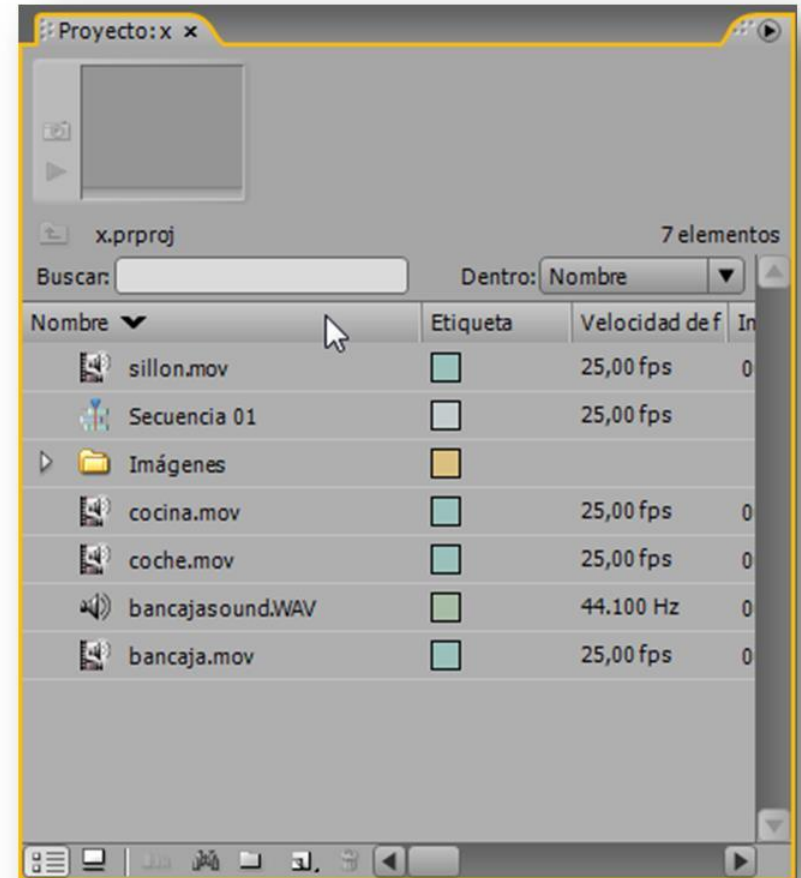
## Vista Icono

- ❖ Para organizar los elementos en la vista Icono, arrastrar un elemento hasta cualquier recuadro. Según se arrastra, una barra vertical indicará hacia dónde va el elemento.
- ❖ Si se arrastra un elemento a una bandeja (carpeta), éste se introducirá en ella.



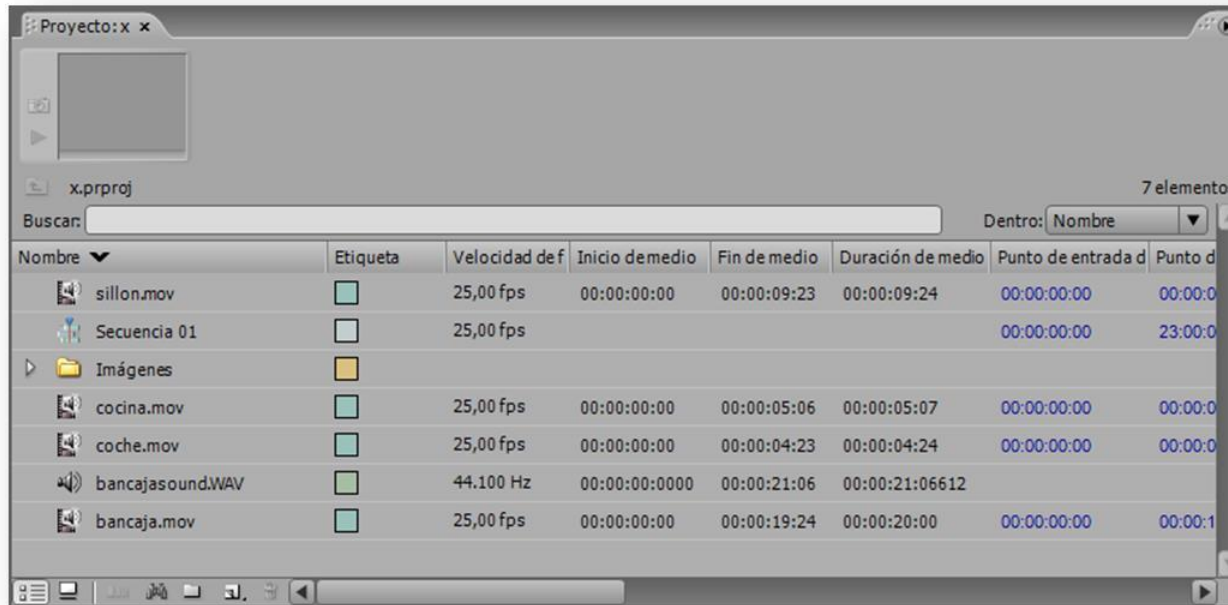
## Vista Lista

- ❖ Para ordenar los elementos en la vista Lista, hacer clic en el encabezado de la columna por el que se desea ordenarlos.



## Columnas de la vista Lista – Personalización de las columnas

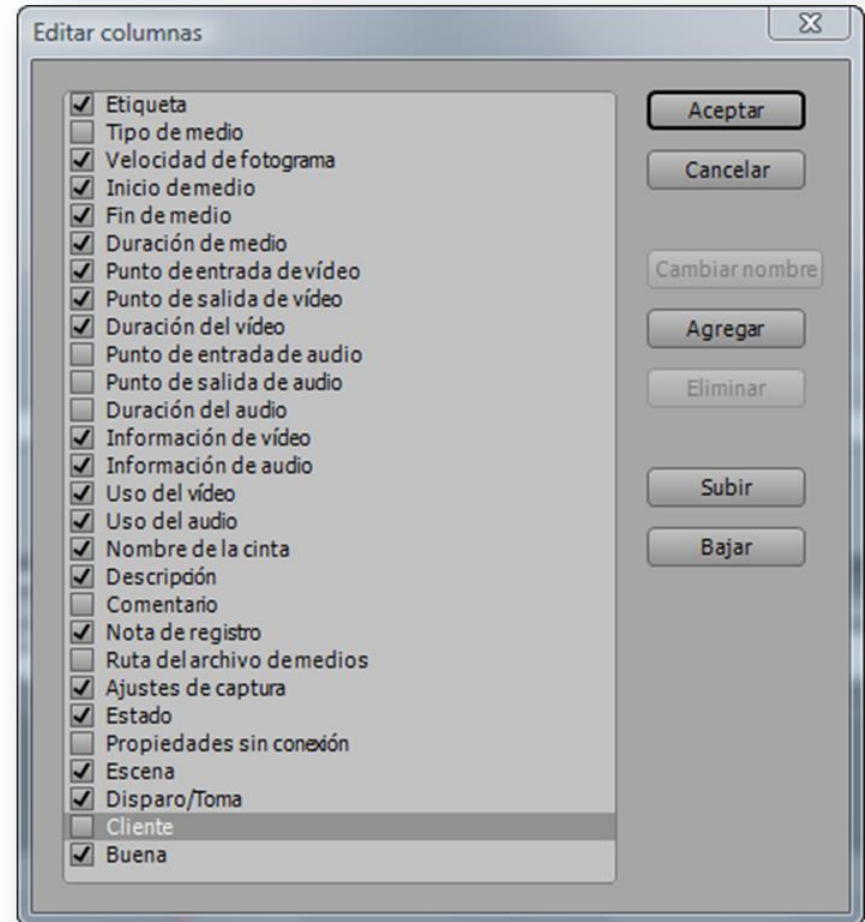
- ❖ Las columnas de la vista Lista del panel Proyecto indican información sobre los recursos que aparecen en ella.
- ❖ Se pueden seleccionar las columnas a mostrar, renombrarlas y cambiar el orden.





## Edición de la visualización de las columnas

- ❖ Para abrir el cuadro de diálogo Editar columnas:
  - **Menú del panel Proyecto - Editar columnas...**
- ❖ Para mostrar una columna:
  - Tildar la opción junto a ésta.
- ❖ Para modificar el nombre de una columna:
  - Seleccionarla y clic en **Cambiar nombre**
- ❖ Para borrar una columna:
  - Seleccionarla y clic en **Borrar**.
- ❖ Para desplazar una columna:
  - Seleccionarla y clic en **Subir/Bajar**.





## Personalización de las columnas

### ❖ Reorganización de las columnas

- Arrastrar el encabezado de la columna horizontalmente hasta la posición deseada.

### ❖ Cambio del ancho de una columna

- Situar el mouse sobre la línea divisoria entre los encabezados de las columnas hasta que aparezca el icono Redimensionar columna ; a continuación, arrastrarla horizontalmente.

### ❖ Ordenar por columna

- Clic en el nombre de una columna para cambiar entre el orden ascendente y descendente

### ❖ Agregar una columna

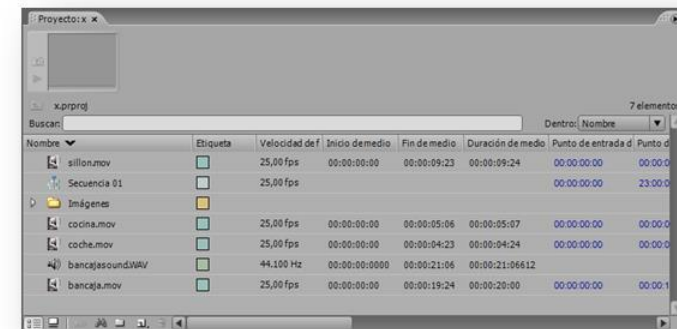
#### 1. Menú del panel Proyecto - Editar columnas

2. Seleccionar una columna tras la que aparecerá la nueva columna y hacer clic en **Agregar**.

3. Ingresar el nombre.

4. Elegir el tipo de columna correspondiente (texto, booleana, etc.)

5. **Aceptar**.



## Organización de recursos

- ❖ El panel Proyecto puede incluir **bandejas** (carpetas), que se pueden utilizar para organizar el contenido del proyecto.
- ❖ Las bandejas pueden contener archivos de origen, secuencias y otras bandejas.
- ❖ Las bandejas se pueden utilizar de las siguientes maneras:
  - Para almacenar listas de archivos sin conexión para captura por lotes.
  - Para almacenar cada secuencia y sus archivos de origen por separado.
  - Para organizar archivos por tipo, como video, imágenes fijas y archivos de audio.

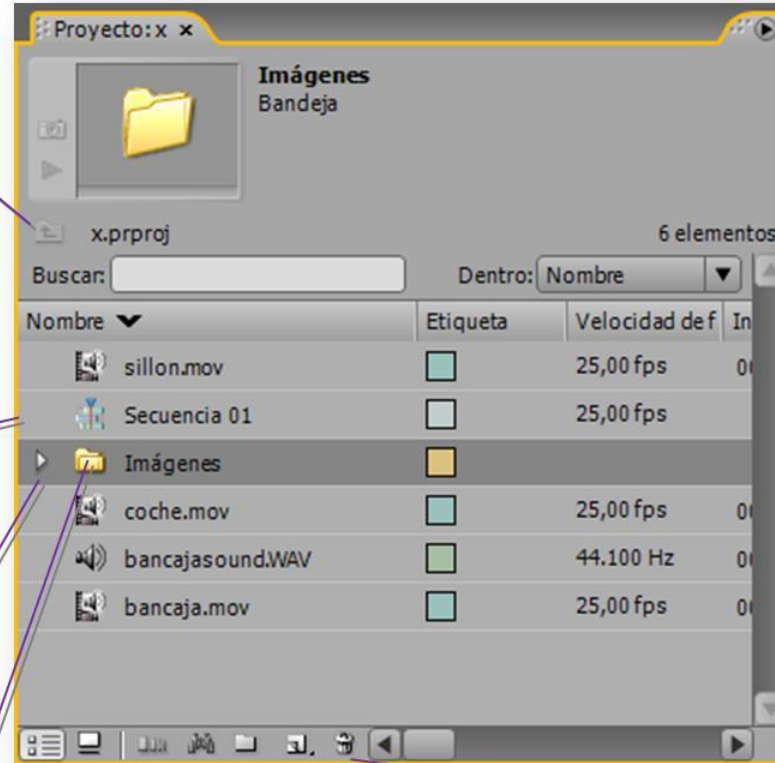
## Uso de las carpetas

**Bandeja primaria:** para mostrar el contenido de una bandeja inclusiva (primaria) cuando sólo se está visualizando el contenido de una bandeja anidada.

Puede arrastrar elementos a una bandeja para organizarlos.

Para visualizar el contenido de una bandeja

Para abrir una bandeja en su propio panel flotante: **doble clic** en la bandeja. Para abrirla en su sitio, **CTRL + doble clic**

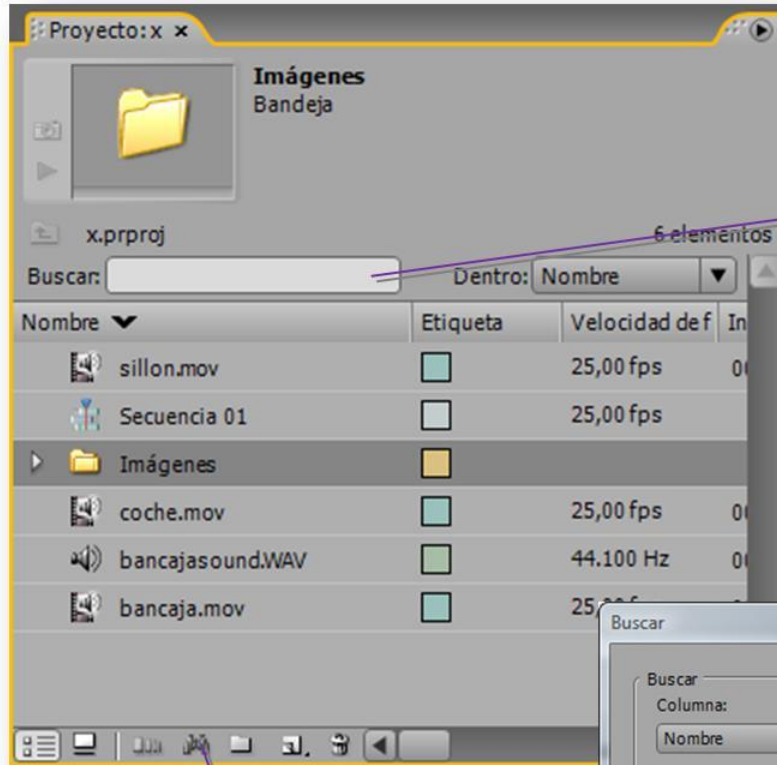


**Bandeja:** para crear una nueva bandeja

**Borrar (Retrosceso):** para eliminar una bandeja

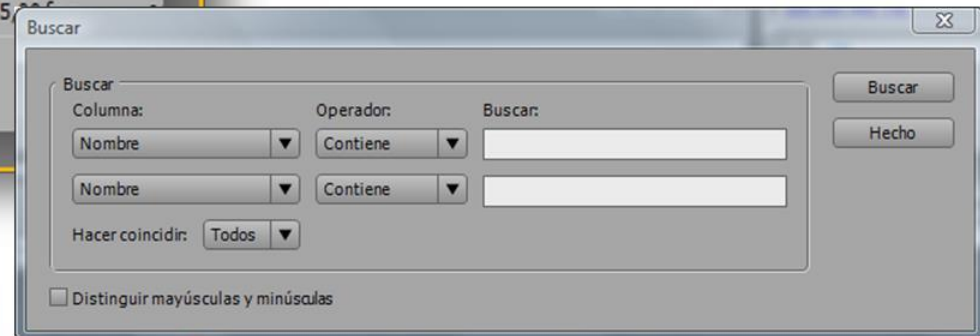


## Buscar recursos



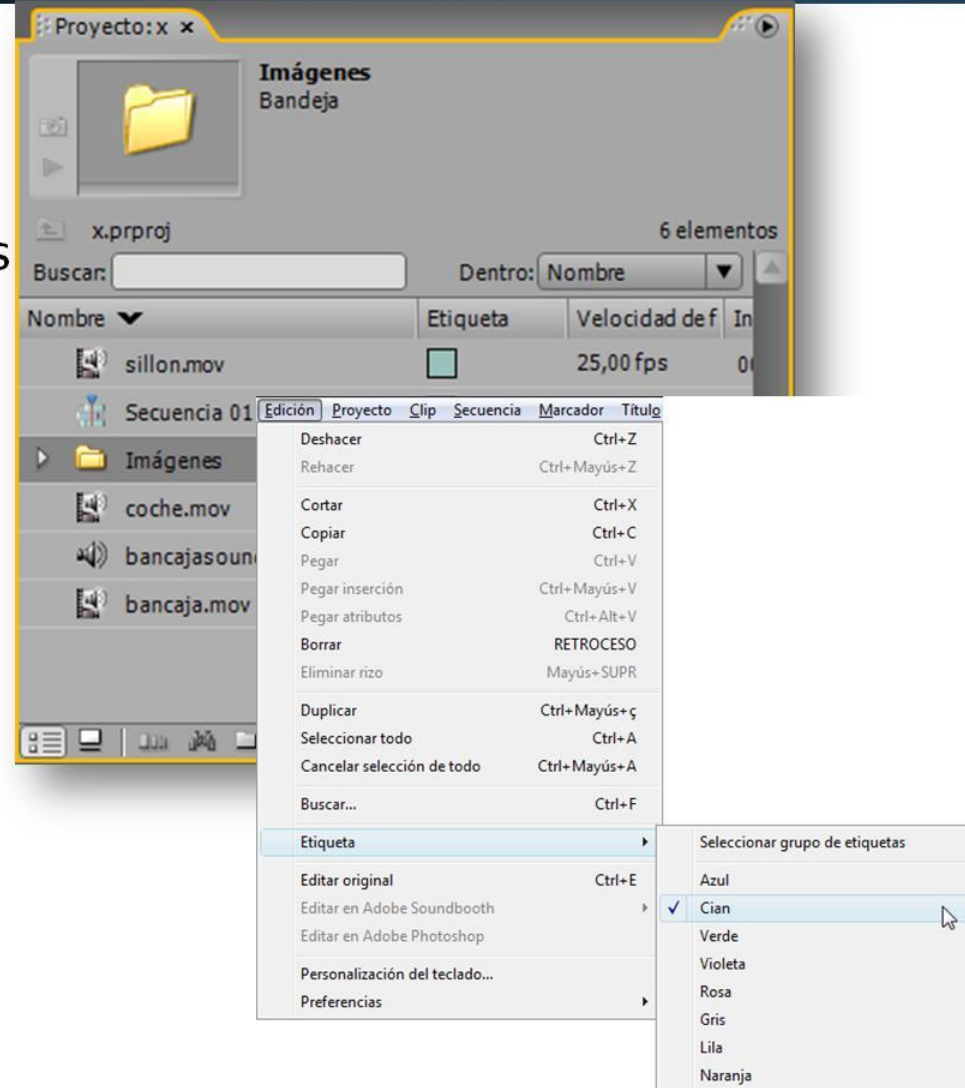
Escriba el nombre del recurso a buscar

**Buscar... (Ctrl + F):** permite realizar una búsqueda de recursos por criterios



## Etiquetar recursos

- ❖ Las **etiquetas** son colores que ayudan a identificar y asociar recursos en el panel Proyecto y en la Línea de tiempo.
- ❖ Para asignar una etiqueta a un recurso:
  - seleccionar el recurso – **Edición – Etiqueta**
- ❖ Para seleccionar todos los recursos que tengan la misma etiqueta:
  - elegir un recurso que la utilice - **Edición – Etiqueta – Seleccionar grupo de etiquetas**



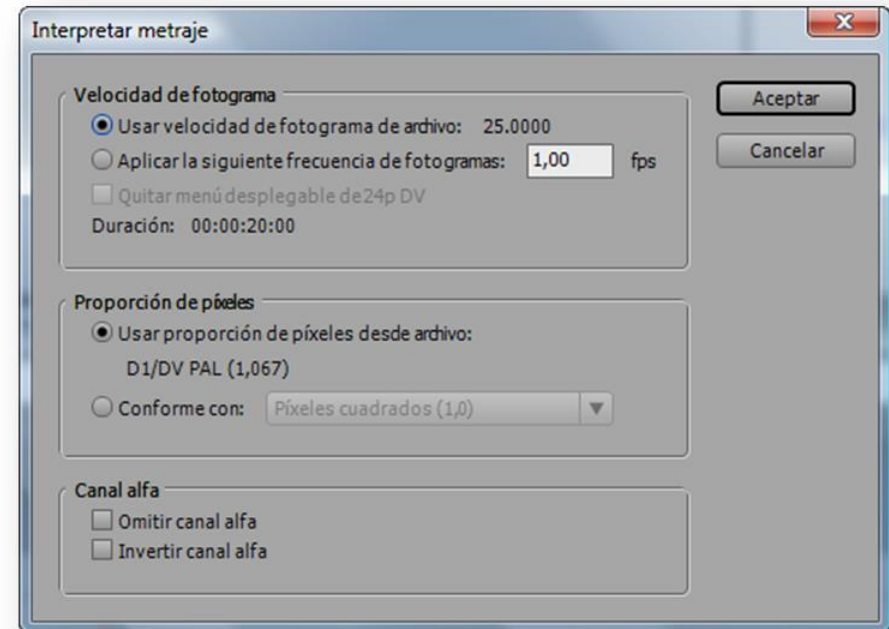
## Uso de recursos

- ❖ Para duplicar un clip:
  - **Edición – Duplicar**
  - **Ctrl + Shift + ç**
- ❖ Para renombrar un clip:
  - **Clip – Cambiar nombre...**
  - **Menú contextual – Cambiar nombre...**
  - Dos clics
- ❖ Para eliminar un recurso:
  - **Edición – Borrar**
  - **Menú contextual – Borrar**
  - **Supr**
  - **Retroceso**



## Uso de recursos

- ❖ Para reproducir un clip en el Panel Proyecto:
  - **Botón Reproducir** en el visor de miniaturas
  - **Barra espaciadora**
- ❖ Para cambiar la velocidad de fotogramas de un clip:
  - **Archivo – Interpretar metraje...**



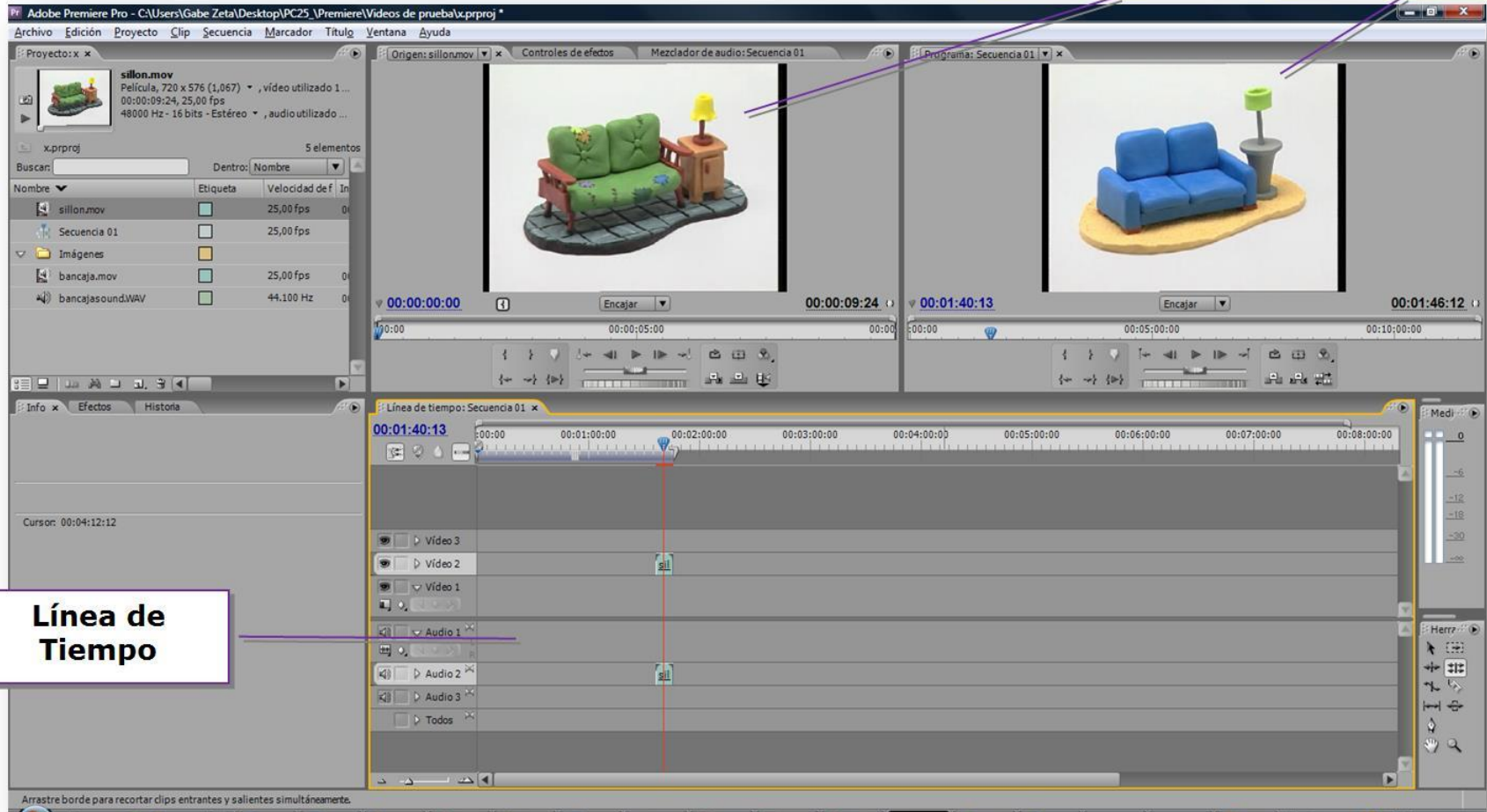
## Monitores de origen y de programa

- ❖ El **monitor de origen** reproduce clips individuales. En él se preparan los clips que se desea agregar a una secuencia, especificando los puntos de entrada y de salida y las pistas de origen del clip (audio o vídeo).
  - También se pueden insertar marcadores de clip y agregar clips a una secuencia en el panel Línea de tiempo.
- ❖ El **monitor de programa** reproduce la secuencia de clips que está ensamblando. Es la vista de la secuencia activa en el panel Línea de tiempo. Se pueden definir marcadores de secuencia y especificar los puntos de entrada y de salida de la secuencia, que establecen en qué parte de la secuencia se van a agregar o a eliminar los fotogramas.
- ❖ Cada monitor contiene una regla de tiempo y los controles para reproducir y señalar el fotograma actual de una secuencia o de un clip de origen.

## Monitores de origen y de programa

Monitor de  
Origen

Monitor de  
Programa

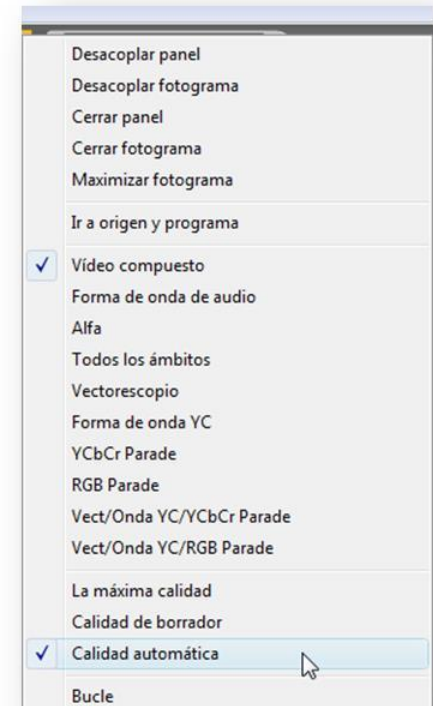


Línea de  
Tiempo



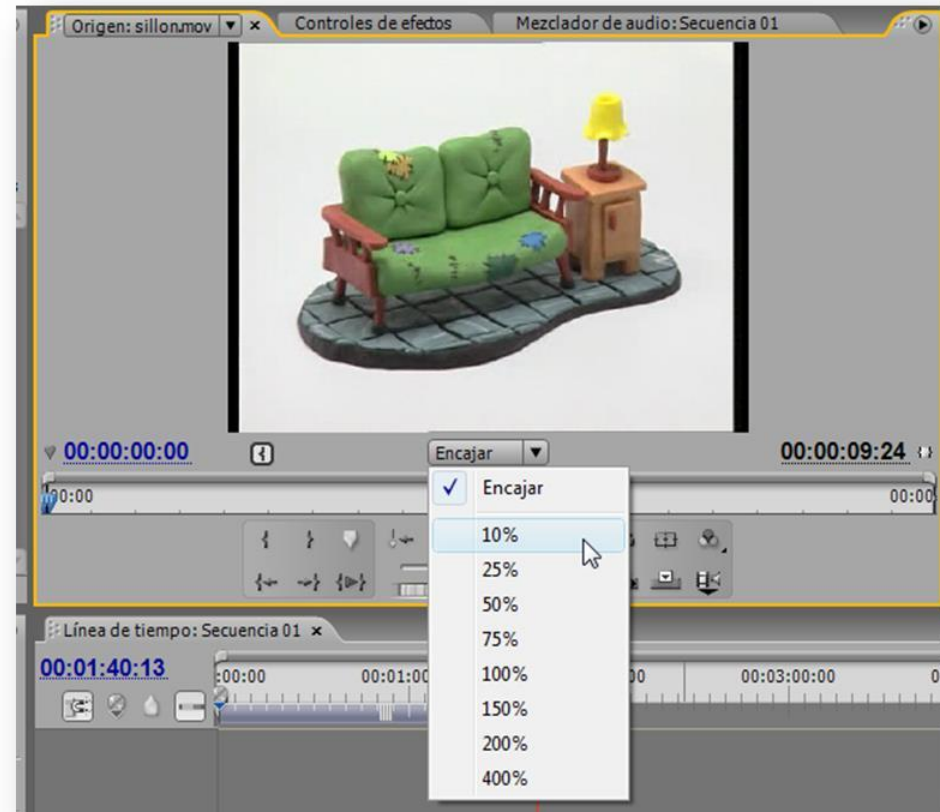
## Calidad de visualización

- ❖ Puede reducir la resolución de los monitores de origen o de programa para disminuir las necesidades de procesamiento del equipo.
- ❖ La reducción del ajuste de calidad del monitor de programa podría permitir que el sistema crease previsualizaciones de partes de la secuencia en tiempo real; en otras circunstancias sería necesario el procesamiento.
  - **Calidad superior:** el video se visualiza en el monitor a resolución completa.
  - **Calidad de borrador:** el video se visualiza en el monitor a resolución media.
  - **Calidad automática:** mide el rendimiento de la reproducción y ajusta la calidad de forma dinámica.



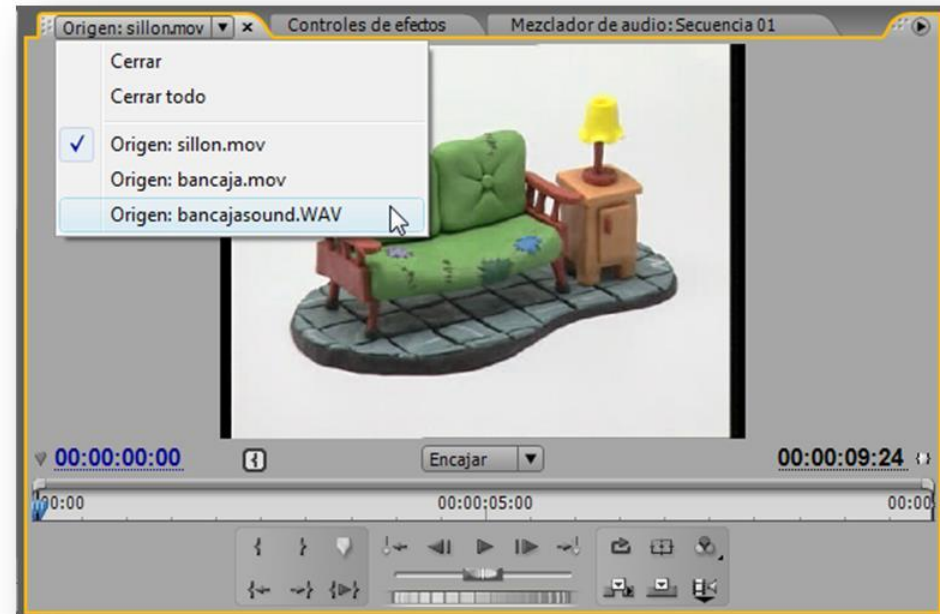
## Zoom

- ❖ Los monitores de origen y de programa ajustan el video para adaptarlo al área disponible.
- ❖ Se puede modificar el ajuste de aumento de cada vista para visualizar el video con mayor detalle.
  - **Menú Ver nivel de Zoom**



## Abrir y borrar clips en el monitor de origen

- ❖ Para visualizar y editar los clips de origen de la lista del panel Proyecto o los ejemplos de un clip individual en una secuencia, es necesario abrir los clips en el monitor de origen.
- ❖ En el menú Origen, al que se accede desde la ficha Monitor de origen, se muestra una lista de los clips abiertos.



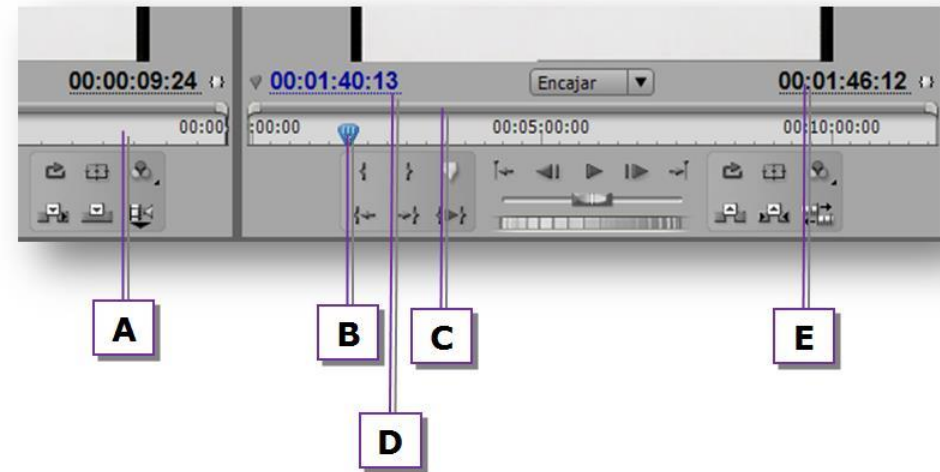


## Abrir y borrar clips en el monitor de origen

- ❖ Para abrir un clip en el Monitor de origen:
  - **Doble clic** en el clip en el panel Proyecto o Línea de tiempo
  - **Arrastrar** un clip desde el panel Proyecto hasta el monitor de origen.
  - Arrastrar varios clips o una bandeja completa desde el panel Proyecto hasta el monitor de origen
  - Seleccionar varios clips en el panel Proyecto y hacer doble clic en ellos.
    - ▣ Los clips se agregarán al menú Origen en el orden en el que se hayan seleccionado; el último clip seleccionado aparecerá en el monitor de origen.
  - Elegir el nombre del clip que desee ver en el menú Origen.
- ❖ Para borrar un clip del Monitor de origen:
  - **Menú Origen – Cerrar / Cerrar todo**

## Controles de tiempo

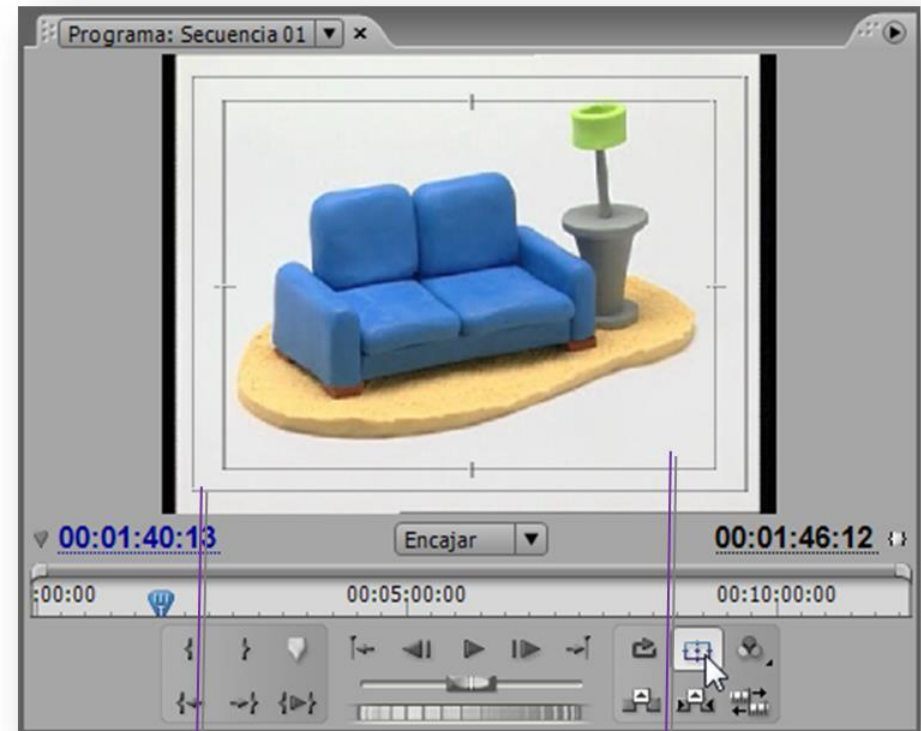
- ❖ El **monitor de origen** dispone de varios controles para moverse a través del tiempo (o fotogramas) de un **clip**.
- ❖ El **monitor de programa** contiene controles similares para moverse a través de una **secuencia**.



*Controles de tiempo en los monitores de origen y de programa*  
*A. Regla de tiempo. B. Indicador del tiempo actual. C. Barra del área de visualización. D. Visualizador de tiempo actual. E. Visualizador de duración.*

## Visualización de las zonas seguras

- ❖ Las guías de las zonas seguras sirven como referencia y no se incluyen en la vista previa ni en la exportación.
- ❖ Para mostrar/eliminar las guías de las zonas seguras:
  - Botón **Márgenes seguros**



Zona segura  
de título

Zona segura  
de acción



## Reproducción de recursos

- ❖ Los controles del monitor de origen se utilizan para reproducir o señalar un clip.
- ❖ Los controles del monitor de programa se utilizan para reproducir o visualizar la secuencia activa.

