
OpenShot Video Editor Documentation

Versión 3.4.0

OpenShot Studios, LLC

24 de enero de 2026

1	Tabla de contenidos:	2
1.1	Introducción	2
1.2	Instalación	5
1.3	Tutorial Rápido	10
1.4	Conceptos Básicos de Edición de Video	16
1.5	Ventana Principal	20
1.6	Archivos	30
1.7	Clips	38
1.8	Transiciones	57
1.9	Efectos	61
1.10	Exportar	92
1.11	Animación	102
1.12	Texto y Títulos	107
1.13	Perfiles	111
1.14	Importar y Exportar	156
1.15	Preferencias	159
1.16	Reproducción	170
1.17	Solución de problemas	173
1.18	Desarrolladores	174
1.19	Contribuyendo	177
1.20	Aprender más	179
1.21	Glosario	179

OpenShot Video Editor es un editor de video de código abierto galardonado, disponible en Linux, Mac, Chrome OS y Windows. OpenShot puede crear videos, películas y animaciones impresionantes con una interfaz fácil de usar y un conjunto completo de funciones.

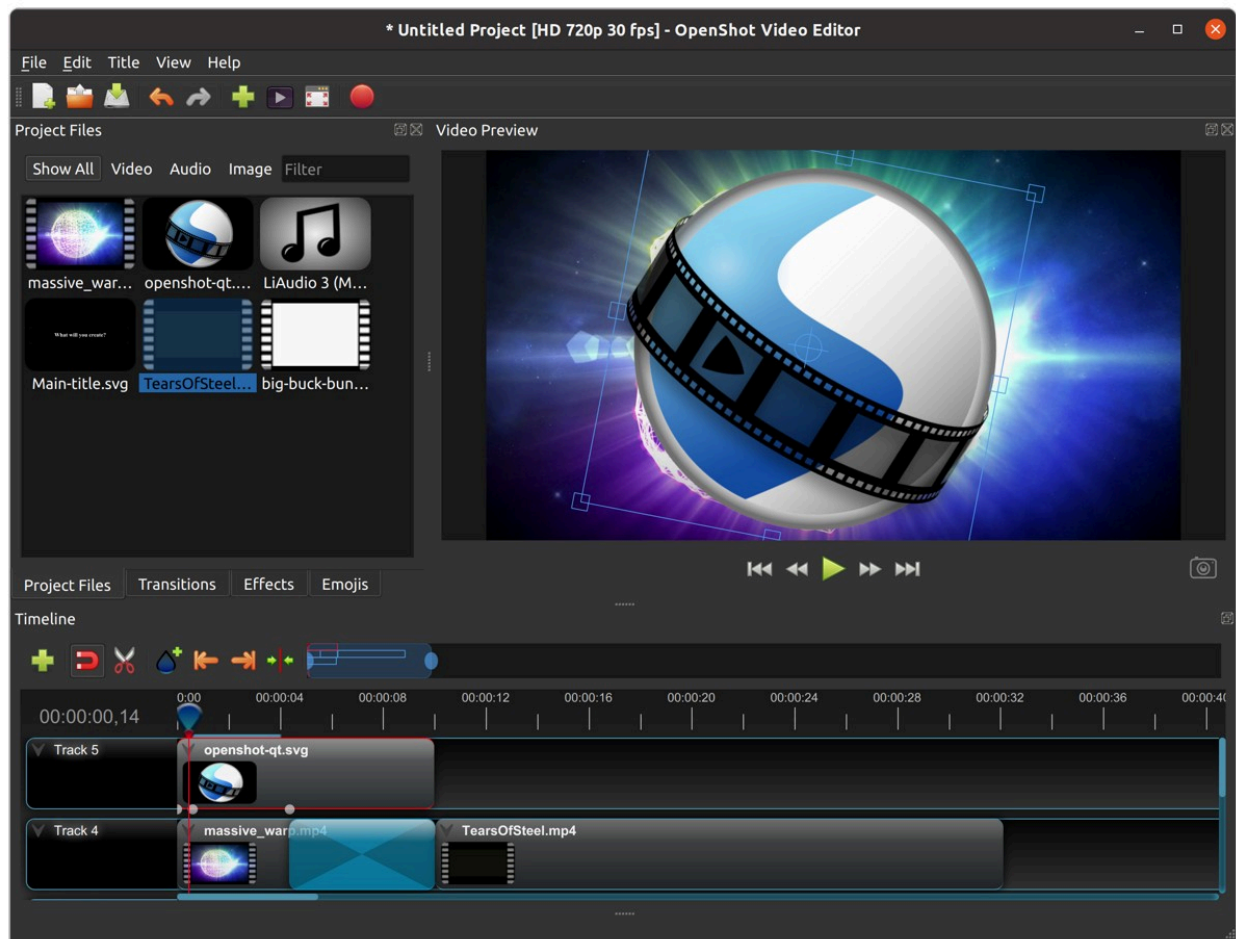


Tabla de contenidos:

1.1 Introducción

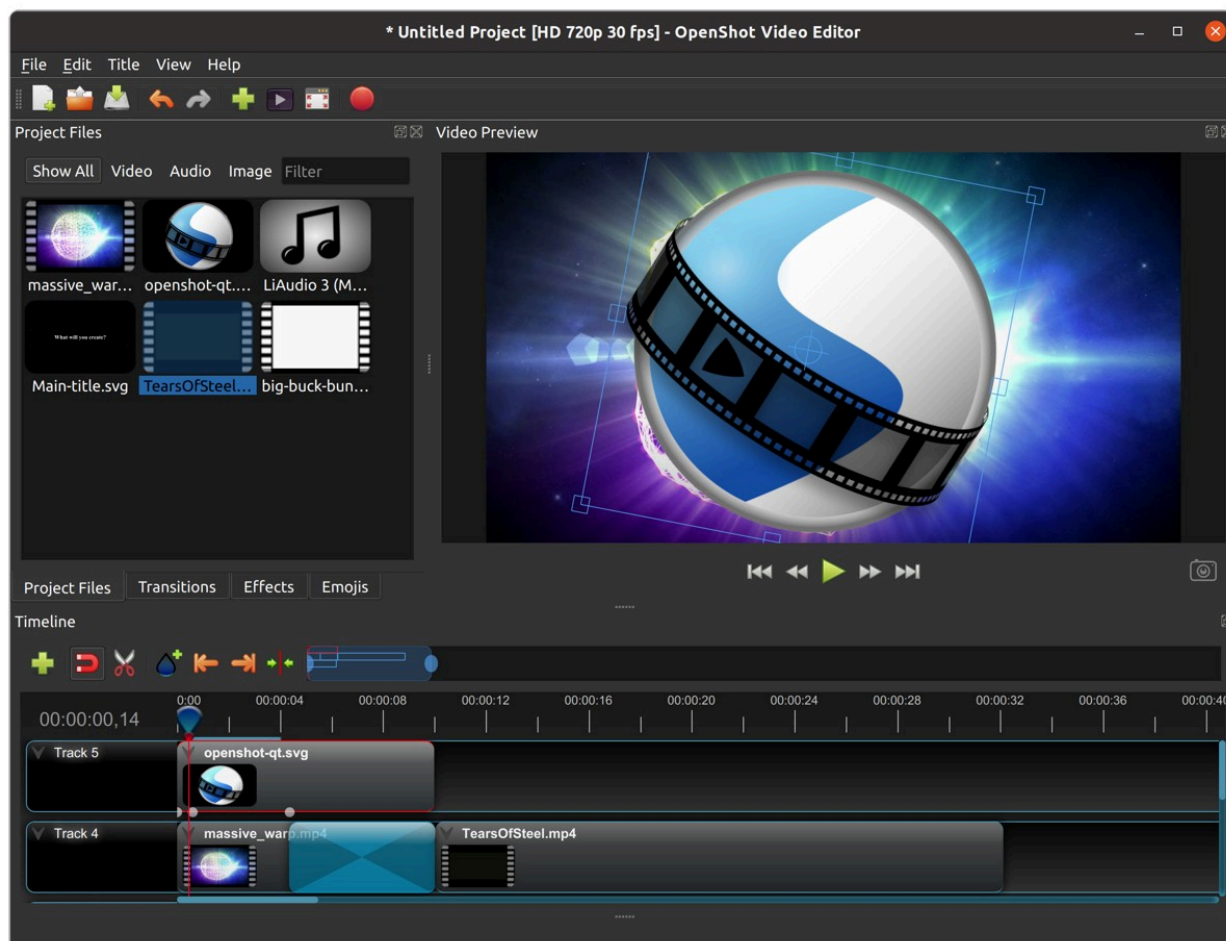
OpenShot Video Editor es un editor de video galardonado y de código abierto, disponible para Linux, Mac y Windows. OpenShot puede crear videos, películas y animaciones impresionantes con una interfaz fácil de usar y un conjunto de funciones completo.



1.1.1 Características

- **Gratis y de código abierto** (licenciado bajo GPLv3)
- **Multiplataforma** (Linux, OS X, Chrome OS y Windows)
- **Interfaz fácil de usar** (amigable para principiantes, tutorial incorporado)
- **Soporta la mayoría de formatos** (video, audio, imágenes - basado en FFmpeg)
- **Más de 70 perfiles y preajustes de video** (incluyendo YouTube HD)
- **Línea de tiempo avanzada** (arrastrar y soltar, desplazamiento, zoom, ajuste)
- **Clips avanzados** (recortar, alfa, escala, rotar, sesgar, transformar)
- **Vista previa en tiempo real** (multihilo, optimizado para rendimiento)
- **Vistas simples y avanzadas** (personalizables)
- **Animaciones con fotogramas clave** (interpolación *lineal*, *Bézier*, *constante*)
- **Composición, superposiciones, marcas de agua, transparencia**
- **Pistas/capas ilimitadas** (para proyectos complejos)
- **Transiciones, máscaras, barridos** (imágenes en escala de grises, máscaras animadas)
- **Efectos de video y audio** (brillo, tono, croma, y más)
- **Secuencias de imágenes y animaciones 2D**
- **Integración con Blender 3D** (plantillas animadas de títulos 3D)
- **Soporte y edición de archivos vectoriales** (SVG para títulos)
- **Mezcla de audio, forma de onda, edición**
- **Emojis** (pegatinas y arte de código abierto)
- **Precisión de fotogramas** (navegación por fotograma)
- **Reasignación de tiempo y cambios de velocidad** (lento/rápido, adelante/atrás)
- **IA avanzada** (seguimiento de movimiento, detección de objetos, estabilización)
- **Créditos y subtítulos** (desplazables, animados)
- **Aceleración por hardware** (NVIDIA, AMD, Intel, etc.)
- **Importar y exportar** (EDL, Final Cut Pro)
- **Integración de escritorio** (arrastrar y soltar desde gestores de archivos)
- **Formato de proyecto JSON** (compatible con [OpenShot Cloud API](#))
- **Atajos personalizables**
- **Traducciones** (más de 100 idiomas)
- **Soporte para monitores de alta DPI**
- **Soporte comunitario** ([Visita nuestro foro](#))

1.1.2 Captura de pantalla



1.1.3 Requisitos del sistema

La edición de video se beneficia de CPUs modernas y multinúcleo con **altas velocidades de reloj** (GHz), grandes cantidades de memoria y discos duros rápidos. Básicamente, quieres el mejor equipo que puedas permitirte para editar video. Aquí están los **requisitos mínimos del sistema**:

Resumen

La mayoría de las computadoras fabricadas después de 2017 pueden ejecutar OpenShot

Especificaciones mínimas

- Sistema operativo de 64 bits (*Linux, OS X, Chrome OS, Windows 7/8/10/11*)
- **Procesador multinúcleo con soporte de 64 bits**
 - Núcleos mínimos: 2 (*recomendado: 6 o más núcleos*)
 - Hilos mínimos: 4 (*recomendado: 6 o más hilos*)
 - Velocidad mínima de reloj turbo: 2.7 GHz (*recomendado: 3.4 GHz o más*)
- 4 GB de RAM (*recomendado 16 GB o más*)
- 1 GB de espacio en disco para instalación y uso (*recomendado: 50 GB o más de espacio disponible para medios, videos, imágenes y almacenamiento*)
- Opcional: Unidad de estado sólido (SSD), si se utiliza caché de disco, agregue 10 GB adicionales de espacio en disco
- Para factores relacionados con las vistas previas en tiempo real, consulte [Reproducción](#).

1.1.4 Licencia

OpenShot Video Editor es software libre: puedes redistribuirlo y/o modificarlo bajo los términos de la Licencia Pública General GNU publicada por la Free Software Foundation, ya sea la versión 3 de la licencia o (a tu elección) cualquier versión posterior.

OpenShot Video Editor se distribuye con la esperanza de que sea útil, pero SIN NINGUNA GARANTÍA; ni siquiera la garantía implícita de COMERCIALIZACIÓN o IDONEIDAD PARA UN PROPÓSITO PARTICULAR. Consulta la Licencia Pública General GNU para más detalles.

1.2 Instalación

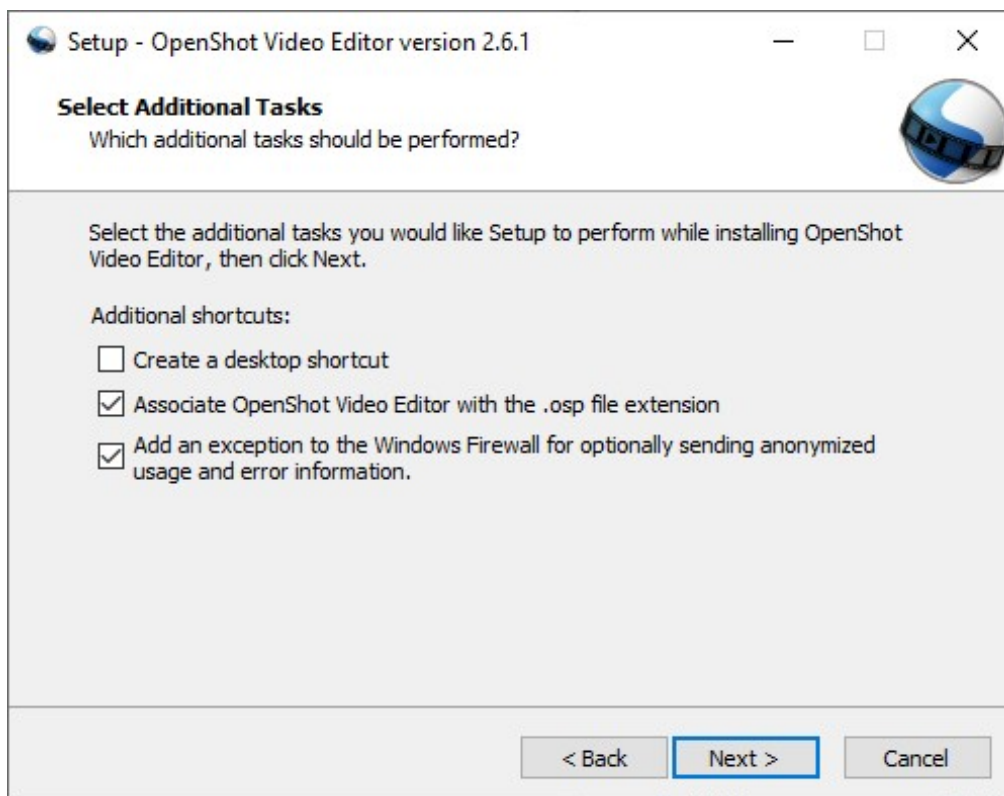
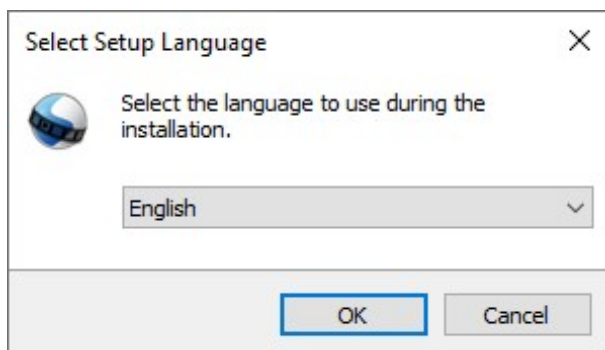
La última versión oficial **estable** de OpenShot Video Editor para Linux, Mac, Chrome OS y Windows puede descargarse desde la página oficial de descargas en <https://www.openshot.org/download/>. Puedes encontrar nuestras últimas versiones **inestables** (es decir, compilaciones diarias) en <https://www.openshot.org/download#daily> (estas versiones se actualizan con mucha frecuencia y a menudo contienen muchas mejoras que aún no se han lanzado en nuestra versión estable).

1.2.1 Instalación limpia

Si estás actualizando desde una versión anterior de OpenShot o experimentas un bloqueo o mensaje de error al iniciar OpenShot, consulta [Restablecer \(Valores Predeterminados\)](#) para instrucciones sobre cómo borrar el archivo `openshot.settings` anterior (para una instalación limpia con **preferencias predeterminadas**).

1.2.2 Windows (Instalador)

Descarga el instalador de Windows desde la [página oficial de descargas](#) (la página de descargas contiene versiones de 64 y 32 bits), haz doble clic en él y sigue las instrucciones en pantalla. Una vez completado, OpenShot estará instalado y disponible en tu menú Inicio.

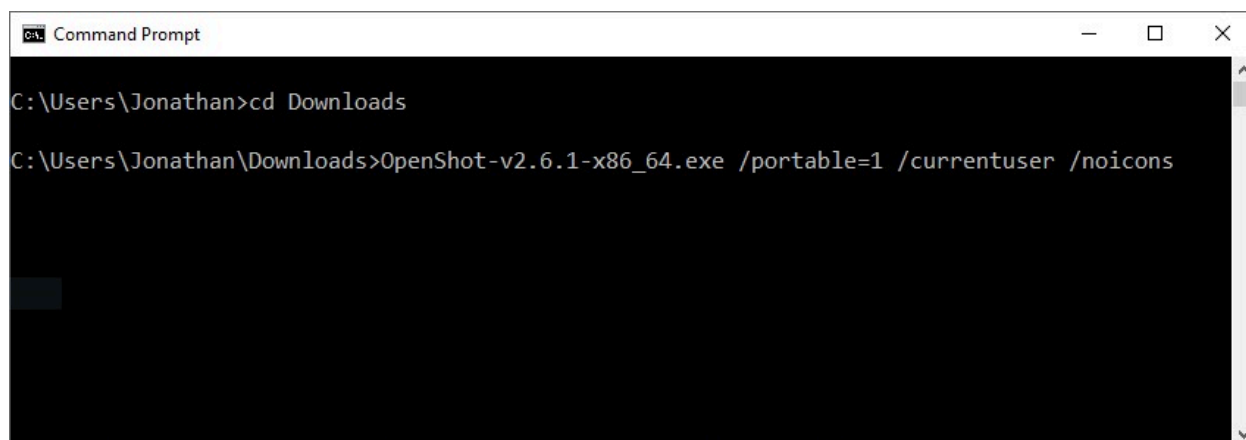


1.2.3 Windows (Portátil)

Si necesitas instalar OpenShot en Windows sin permisos de Administrador, también soportamos un proceso de instalación portátil. Descarga el instalador de Windows desde la [página oficial de descargas](#), abre la línea de comandos y escribe los siguientes comandos:

```
:caption: Install portable version of OpenShot (no administrator permissions required)

cd C:\Users\USER\Downloads\
OpenShot-v2.6.1-x86_64.exe /portable=1 /currentuser /noicons
```



```
Command Prompt
C:\Users\Jonathan>cd Downloads
C:\Users\Jonathan\Downloads>OpenShot-v2.6.1-x86_64.exe /portable=1 /currentuser /noicons
```

1.2.4 Mac

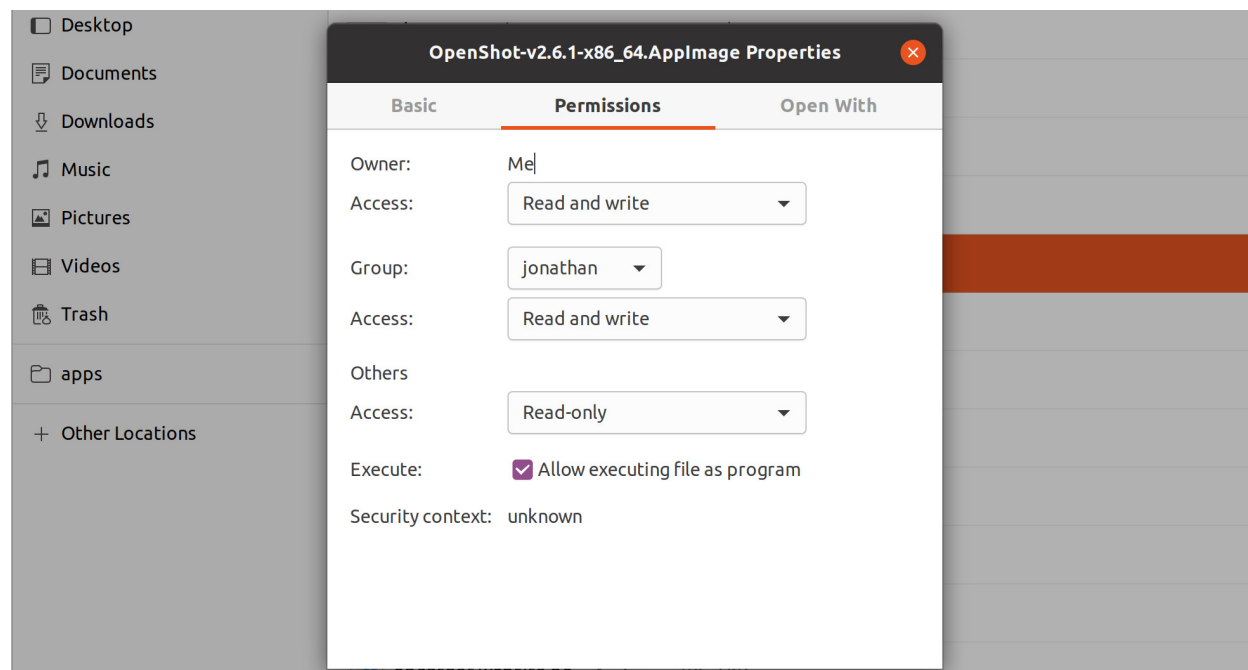
Descarga el archivo DMG desde la [página oficial de descargas](#), haz doble clic en él y luego arrastra el icono de la aplicación OpenShot a tu acceso directo de **Aplicaciones**. Esto es muy similar a cómo se instalan la mayoría de las aplicaciones en Mac. Ahora inicia OpenShot desde *Launchpad* o *Aplicaciones* en Finder.



1.2.5 Linux (AppImage)

La mayoría de las distribuciones Linux tienen una versión de OpenShot en sus repositorios de software, que puede instalarse usando tu gestor de paquetes o tienda de software. Sin embargo, estas versiones empaquetadas suelen estar muy desactualizadas (asegúrate de verificar el número de versión: [Ayuda](#) [Acerca de OpenShot](#)). Por esta razón, recomendamos instalar un AppImage desde la [página oficial de descargas](#).

Una vez descargado, haz clic derecho en el AppImage, elige Propiedades y marca el archivo como **Ejecutable**. Finalmente, haz doble clic en el AppImage para iniciar OpenShot. Si al hacer doble clic no se inicia OpenShot, también puedes hacer clic derecho en el AppImage y elegir *Ejecutar*. Para una guía detallada sobre cómo instalar nuestro AppImage y crear un lanzador para él, consulta nuestra [Guía de instalación de AppImage](#).



¿No se puede iniciar AppImage?

Por favor, verifica que la biblioteca `libfuse2` esté instalada, la cual es necesaria para montar y leer un AppImage. En versiones más recientes de Ubuntu (por ejemplo, 22.04+), `libfuse2` no está instalada por defecto. Puedes instalarla con el siguiente comando:

```
sudo apt install libfuse2
```

Instalar AppImage Launcher

Si planeas usar OpenShot con frecuencia, probablemente querrás un lanzador integrado para nuestro AppImage. Recomendamos usar AppImageLauncher, que es la forma oficialmente soportada de lanzar (y gestionar) archivos AppImage en tu escritorio Linux. Si usas una distribución basada en Debian (Ubuntu, Mint, etc...), hay un PPA oficial de AppImageLauncher:

```
sudo add-apt-repository ppa:appimagelauncher-team/stable
sudo apt update
sudo apt install appimagelauncher
```

1.2.6 Linux (PPA)

Para distribuciones Linux basadas en Debian (Ubuntu, Mint, etc...), también tenemos un PPA (Archivo Personal de Paquetes), que añade nuestro repositorio oficial de software OpenShot a tu gestor de paquetes, permitiendo instalar nuestra última versión sin depender de nuestros AppImages.

PPA estable (Contiene solo versiones oficiales)

```
sudo add-apt-repository ppa:openshot.developers/ppa
sudo apt update
sudo apt install openshot-qt python3-openshot
```

PPA diario (Altamente experimental e inestable, para testers)

```
sudo add-apt-repository ppa:openshot.developers/libopenshot-daily
sudo apt update
sudo apt install openshot-qt python3-openshot
```

1.2.7 Chrome OS (Chromebook)

Chrome OS soporta aplicaciones Linux, pero esta función está desactivada por defecto. Puedes activarla en *Configuración*. Una vez que Linux esté habilitado, puedes instalar y ejecutar los AppImages de OpenShot Linux en cualquier Chromebook basado en x86. El siguiente comando descargará nuestro AppImage y configurará tu sistema para ejecutar OpenShot correctamente.

- Navega a `chrome://os-settings/crostoni` (Copiar/Pegar)
- En «Linux (Beta)» selecciona «Activar». Los valores predeterminados están bien.
- **Cuando aparezca la Terminal (es decir, ventana negra), copia/pega el siguiente comando:**
 - `bash <(wget -O - http://openshot.org/files/chromeos/install-stable.sh)`

1.2.8 Versiones anteriores

Para descargar versiones antiguas de OpenShot Video Editor, puedes visitar <https://github.com/OpenShot/openshot-qt/tags>. Haz clic en el número de versión que necesitas y desplázate hasta el final, bajo las notas de la versión. Encontrarás enlaces de descarga para cada sistema operativo. Descarga la versión adecuada para tu computadora y sigue las instrucciones de instalación anteriores.

NOTA: Los proyectos (*.osp) creados con versiones más recientes de OpenShot Video Editor podrían no ser compatibles con versiones anteriores.

1.2.9 Desinstalar

Para desinstalar completamente OpenShot de su sistema, debe **eliminar manualmente** la carpeta `.openshot_qt:` `~/` `.openshot_qt/` o `C:\Users\USERNAME\.openshot_qt\`, que contiene todas las configuraciones y archivos usados por OpenShot. Asegúrese de **respaldar** primero cualquier archivo de recuperación de sus proyectos existentes (archivos `*.osp`). Por favor, consulte [Restablecer \(Valores Predeterminados\)](#) para instrucciones sobre cómo borrar el archivo `openshot.settings` anterior (para una instalación limpia con **preferencias predeterminadas**).

Windows

1. Abra el **Panel de control** desde el menú Inicio
2. Haga clic en **Programas y características**
3. Seleccione OpenShot Video Editor y luego haga clic en **Desinstalar**

Mac

1. Abra **Finder** y vaya a **Aplicaciones**
2. Arrastre el ícono de OpenShot Video Editor a la **Papelera** en el Dock
3. Haga clic derecho en la **Papelera** y elija **Vaciar papelera**

Ubuntu (Linux)

1. Abra **Archivos**
2. Ubique el archivo `*.AppImage` y elimínelo
3. O haga clic en Actividades, haga clic derecho en el ícono de OpenShot Video Editor y elija **Eliminar AppImage del sistema**

1.3 Tutorial Rápido

Usar OpenShot es muy fácil, y este tutorial te guiará por lo básico en **menos de 5 minutos**. Después de este tutorial, podrás crear una presentación de fotos sencilla con música.

1.3.1 Terminología Básica

Para ayudar a entender los pasos a continuación, aquí hay algunas definiciones de términos básicos usados en este tutorial.

Término	Descripción
Proyecto	Un proyecto incluye referencias a todos los archivos de video y ediciones (animaciones, títulos, etc...), guardados en un solo archivo.
Línea de tiempo	La línea de tiempo es una interfaz de edición que representa las ediciones y clips en una regla horizontal. El tiempo avanza de izquierda a derecha.
Pista	Una capa separada en la línea de tiempo, que puede contener clips. Una línea de tiempo está compuesta por muchas pistas, apiladas verticalmente.
Clip	Una porción recortada de video, audio o ambos, posicionada en una pista y en un momento específico. Cuando se arrastran archivos a la línea de tiempo, se representan como un Clip.
Transición	Un método para fusionar dos imágenes. Las transiciones pueden tomar muchas formas, incluyendo cortes, disolvencias y barridos.

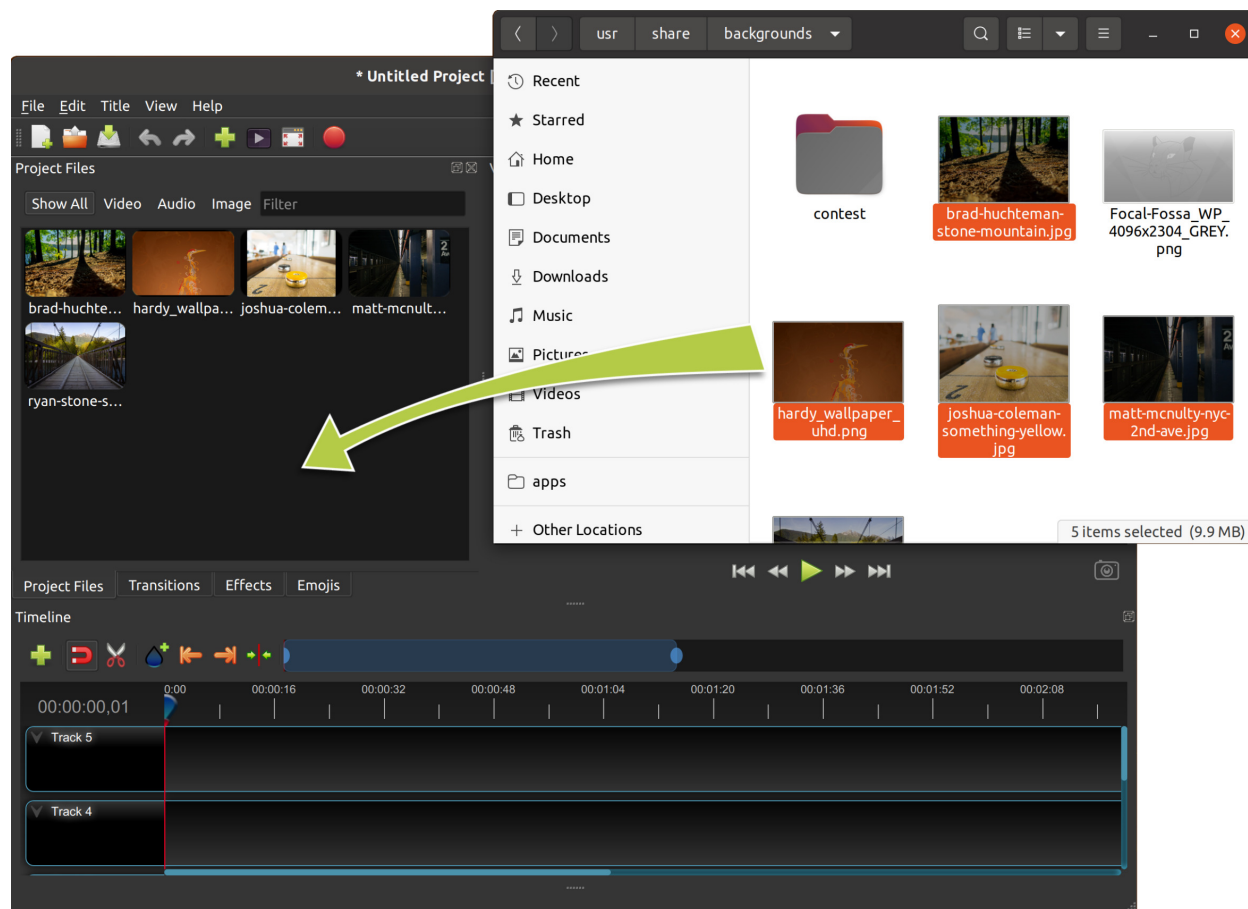
1.3.2 Tutoriales en Video

Si prefieres aprender **viendo videos** en lugar de leer, tenemos muchos tutoriales oficiales en video que cubren una amplia gama de temas para principiantes e introductorios. ¡Estos videos son un gran siguiente paso para dominar OpenShot Video Editor!

- [Video: Primeros Pasos](#)
- [Video: Lo Básico \(Parte 1\)](#)
- [Video: Lo Básico \(Parte 2\)](#)
- [Video: Animación Básica](#)
- [Video: Recortar, Cortar y Dividir](#)
- [Video: Chroma Key](#)
- [Video: Máscaras y Transiciones](#)
- [Video: Respaldo y Recuperación](#)

1.3.3 Paso 1 - Importar Fotos y Música

Antes de comenzar a crear un video, necesitamos importar archivos multimedia a OpenShot. La mayoría de los formatos de video, imagen y música funcionan. Arrastra y suelta algunos videos o imágenes y un archivo de música desde tu escritorio a OpenShot. Asegúrate de soltar los archivos donde apunta la flecha en la ilustración.

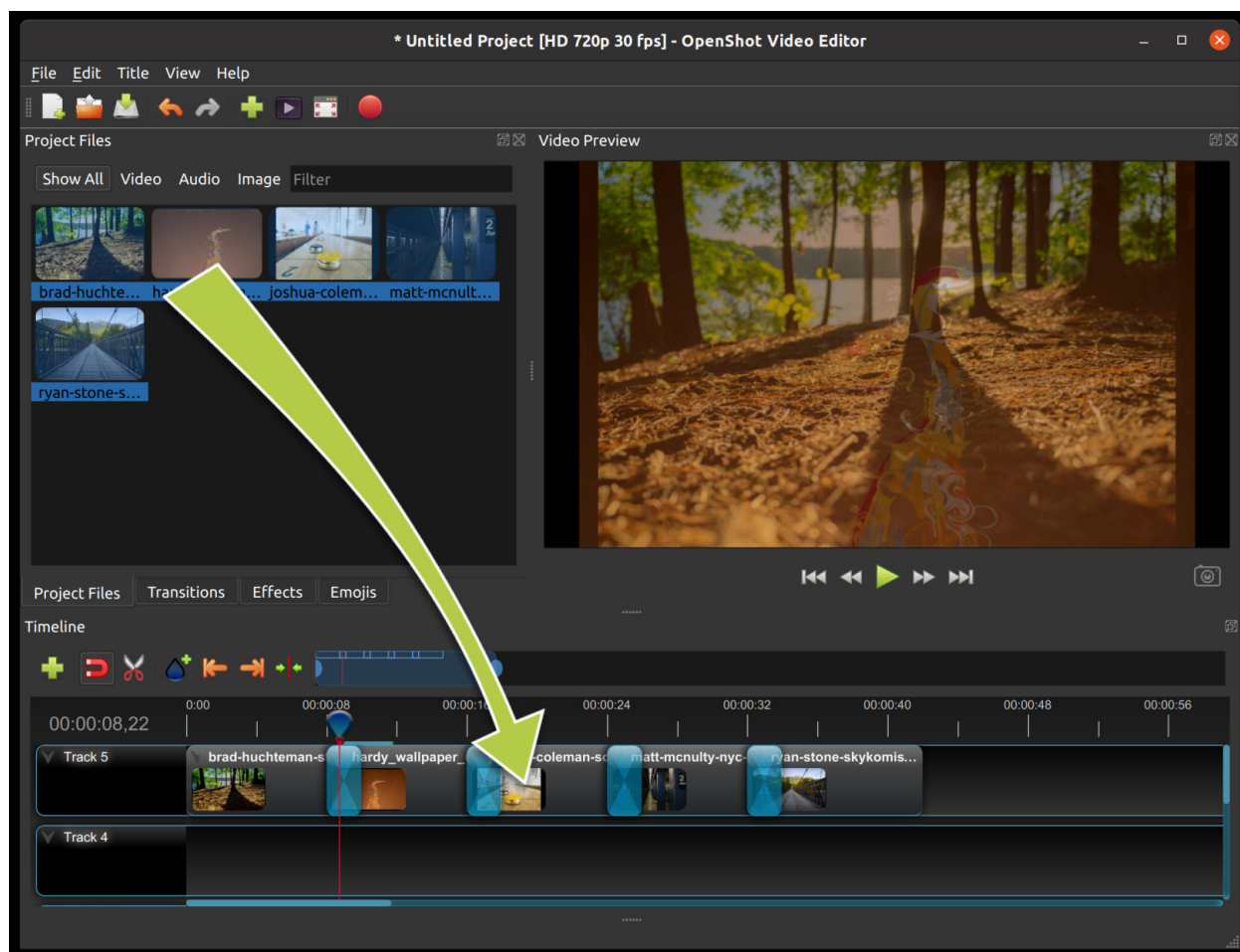


Métodos alternativos para agregar archivos a tus proyectos se describen en la sección [Importar archivos](#). Los filtros «Mostrar Todo», «Video», «Audio», «Imagen» sobre los archivos añadidos te permiten ver solo los tipos de archivo que te interesan.

1.3.4 Paso 2 - Añadir Fotos a la Línea de Tiempo

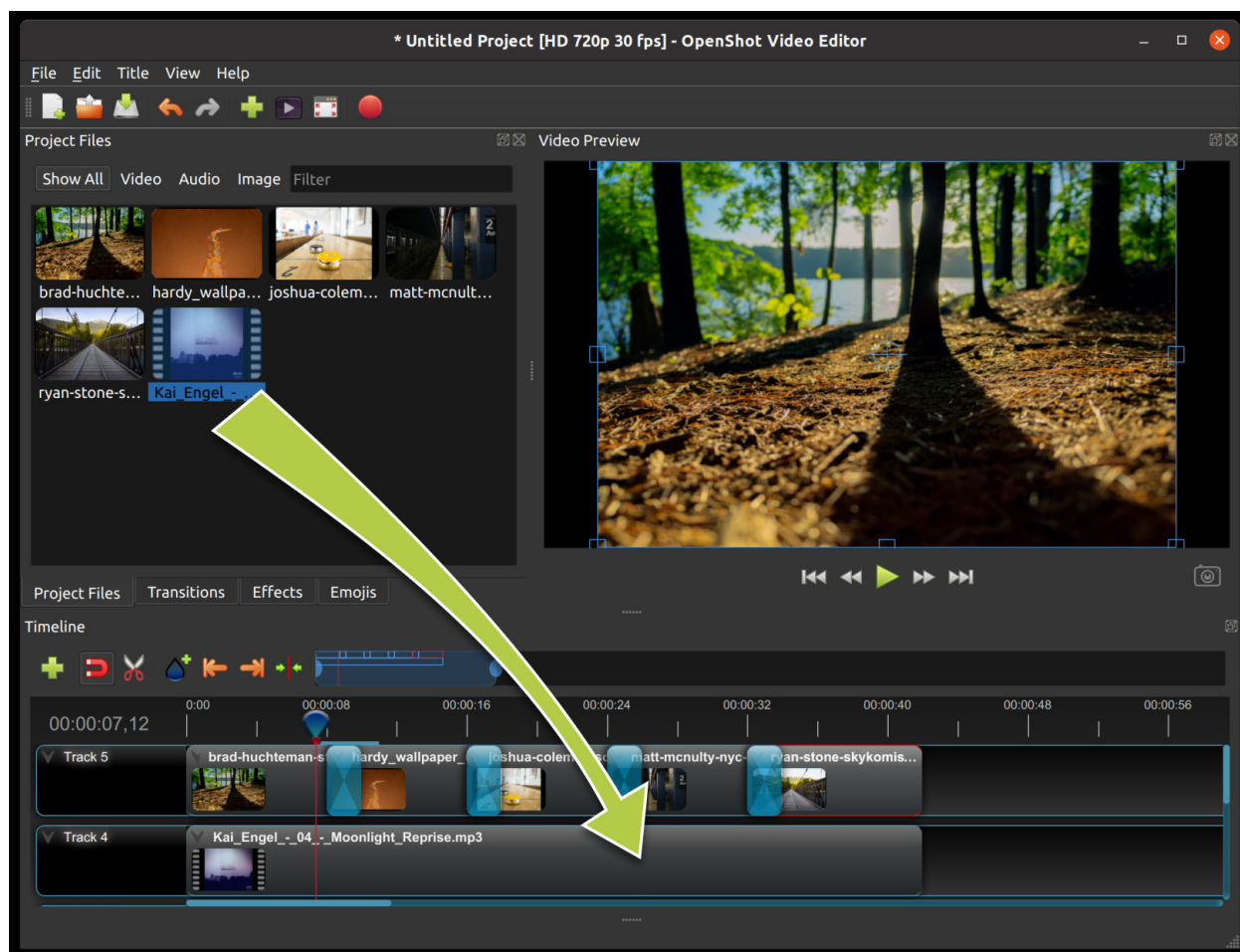
Luego, arrastra cada video o foto a una pista en la línea de tiempo (como se ve en la ilustración). La línea de tiempo representa tu video final, así que organiza tus fotos (es decir, clips) en la secuencia que desees que aparezcan en tu video. Si superpones dos clips, OpenShot creará automáticamente una transición suave entre ellos (solo afecta la imagen, no el audio), mostrada por rectángulos azules redondeados entre los clips. Recuerda, puedes reorganizar los clips tantas veces como necesites simplemente arrastrándolos y soltándolos.

También puedes acortar o alargar cada clip, haciendo clic en el borde izquierdo o derecho y arrastrando el ratón. Por ejemplo, si quieres que una foto dure más de 10 segundos (la duración predeterminada), simplemente toma el borde derecho de la foto (en la línea de tiempo) y arrástralo hacia la derecha (para aumentar la duración del clip en la línea de tiempo).



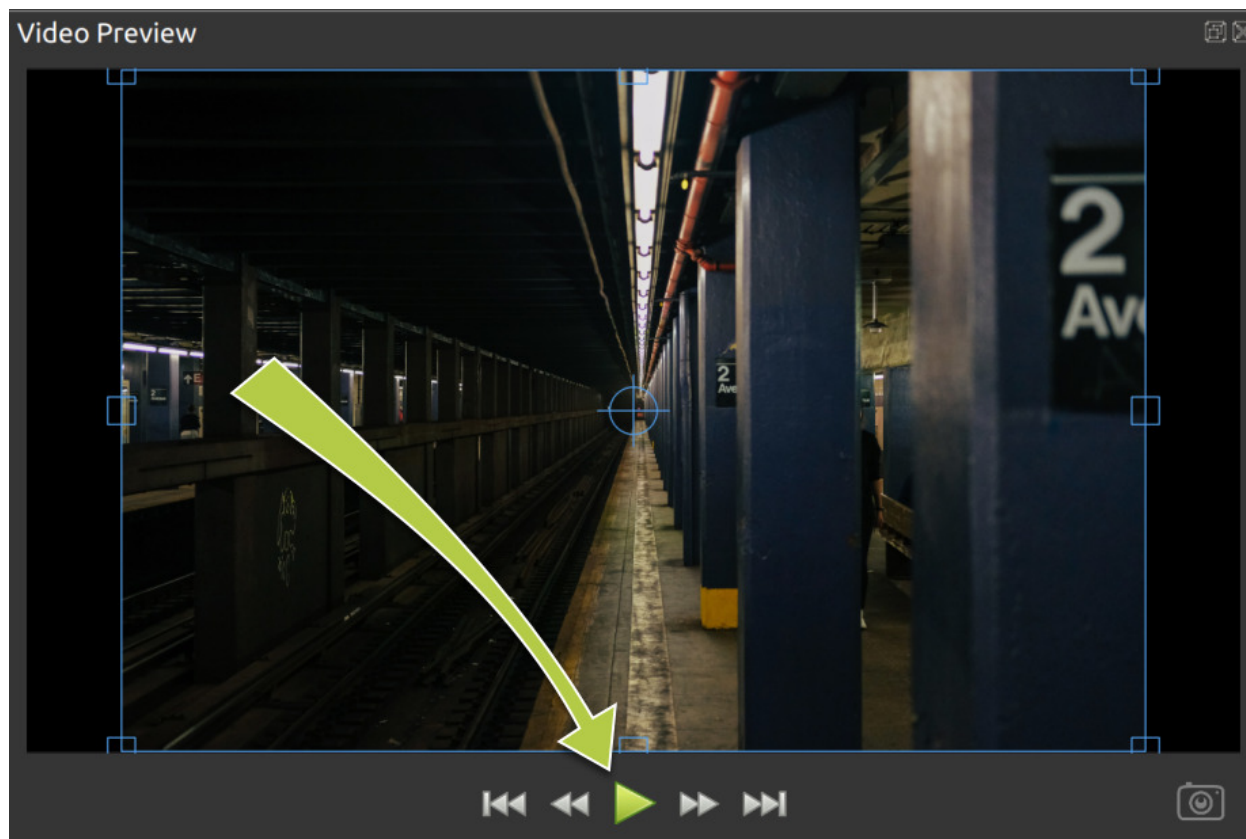
1.3.5 Paso 3 – Añadir Música a la Línea de Tiempo

Para hacer nuestra creación más interesante, necesitamos añadir música. Haz clic en el archivo de música que importaste en el paso 1 y arrástralo a la línea de tiempo. Si la canción es demasiado larga, toma el borde derecho de tu clip de música y redúcelo (eso hará que termine antes). También puedes insertar el mismo archivo varias veces si tu música es demasiado corta.



1.3.6 Paso 4 - Previsualiza tu Proyecto

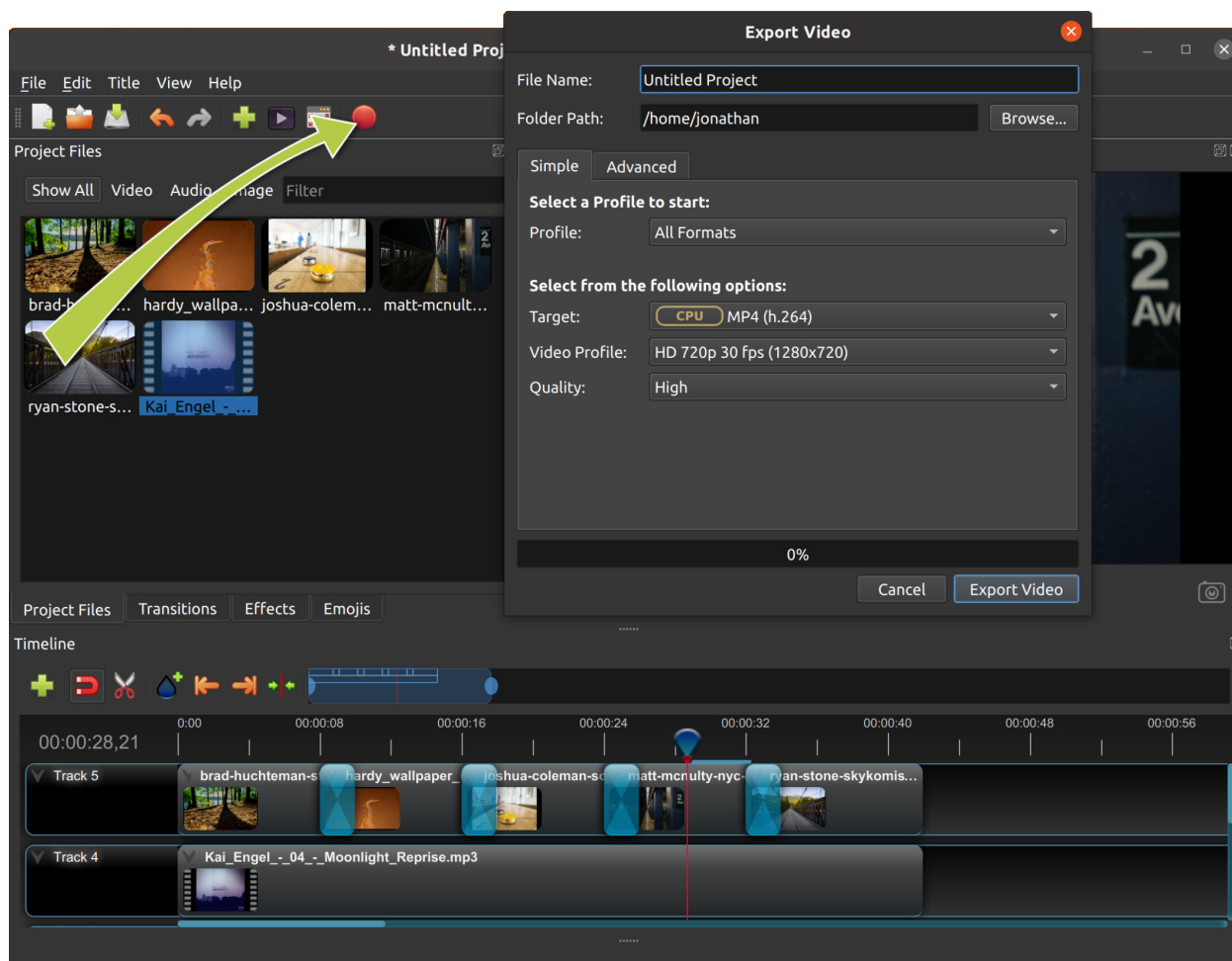
Para previsualizar cómo se ve y suena nuestro video, haz clic en el botón *Reproducir* debajo de la ventana de previsualización. También puedes pausar, retroceder y avanzar rápidamente tu proyecto de video haciendo clic en los botones correspondientes.



1.3.7 Paso 5 – Exporta tu Video

Una vez que hayas editado tu video de presentación de fotos, el último paso es exportar el proyecto. Exportar convierte tu proyecto de OpenShot en un único archivo de video. Usando la configuración predeterminada, el video funciona en la mayoría de los reproductores multimedia (como VLC) o sitios web (como YouTube, Vimeo, ...).

Haz clic en el icono Exportar Video en la parte superior de la pantalla (o usa el menú *Archivo* → *Exportar Video*). Los valores predeterminados funcionarán bien, así que solo haz clic en el botón *Exportar Video* para renderizar tu nuevo video.



1.3.8 Conclusión

Ahora deberías tener una comprensión básica de cómo funciona OpenShot: importar, organizar, previsualizar y exportar. Esperamos que este tutorial te haya tomado menos de **5 minutos** para completarlo. Por favor, lee el resto de esta guía para un entendimiento más detallado de OpenShot y sus funciones avanzadas.

Si tienes alguna pregunta después de leer esta Guía del Usuario, considera unirse a nuestra [Comunidad de Usuarios en Reddit](#) para discutir temas, hacer preguntas y conocer a otros usuarios de OpenShot.

1.4 Conceptos Básicos de Edición de Video

No necesitas ser un videógrafo profesional para entender cómo crear buenos videos. Una edición sencilla puede mantener a tus espectadores interesados por más tiempo y añadir un toque profesional, incluso si no eres un editor de video profesional.

Básicamente, la edición de video consiste en tomar el metraje, cortarlo, eliminar las partes que no quieres y conservar las que sí. En los viejos tiempos, la edición era cortar rollos de película y unirlos. Afortunadamente, el software hace que todo el proceso sea mucho más manejable.

Hay tres tareas principales en la edición de video:

1. Eliminar errores o secciones no deseadas

2. Mantener el video en un ritmo atractivo
3. Insertar metraje, audio o títulos de apoyo

Usa estos tres puntos como lista de verificación mientras editas.

1.4.1 Computadora

La edición de video no requiere una máquina costosa, especialmente si eres principiante. Sin embargo, es recomendable tener un monitor y una tarjeta gráfica más recientes. Si tienes una computadora antigua, verifica las especificaciones de tu sistema con los [Requisitos del sistema](#) de OpenShot para asegurarte de que funcione para la edición de video. Desafortunadamente, muchas computadoras antiguas no son lo suficientemente rápidas para la edición de video, y deberías actualizar todo tu sistema, si es posible.

1.4.2 Accesorios

Antes de comenzar un proyecto de video, asegúrate de que haya suficiente espacio de almacenamiento en tu computadora para guardar todos los clips necesarios. Por ejemplo, una hora de video 1080i, como de una cámara mini-DV, ocupa casi 11 GB de almacenamiento. Si el dispositivo de almacenamiento interno de tu computadora no puede guardar todos los clips, la solución es comprar un disco externo.

Necesitarás varios cables, generalmente Firewire o USB, para conectar tu computadora, disco duro externo y una cámara. Diferentes computadoras y cámaras aceptan distintos conectores, así que revisa tus manuales antes de comprar cualquier cosa.

1.4.3 Consejos Prácticos

Convertirse en un gran editor de video no es fácil, pero con práctica y paciencia, estarás editando como un profesional en poco tiempo. Aquí tienes algunos consejos y técnicas esenciales que necesitas conocer para convertirte en un editor de video hábil.

Elige la Computadora Adecuada

Tener una gran computadora no te hará necesariamente un gran editor de video, pero una computadora más rápida te permitirá dedicar más tiempo a la historia que quieres contar en lugar de esperar a que tu computadora renderice. Todos tienen sus propias opiniones sobre cuál es la mejor computadora para editar, pero todo depende de tus preferencias.

Sigue Grabando

Graba más video y audio de lo que crees que necesitarás para tu proyecto. Incluye video que mejore la escena, cree un ambiente o cuente una historia. Puedes usar el video extra para transiciones suaves en tu proyecto. Si tu proyecto requiere voces en off o narración, te sugerimos usar una aplicación externa para grabar tu micrófono (ya que OpenShot aún no incluye capacidades de grabación).

Organiza Tus Archivos de Proyecto

La organización es la clave del éxito, ya sea que uses Linux, Mac o Windows. Asegúrate de etiquetar claramente los archivos de video, audio e incluso las imágenes fijas, y mantén todos tus clips en el mismo dispositivo y carpeta para un acceso fácil. OpenShot intenta seguir el rastro de tus clips, pero si los mueves después de guardar tu proyecto, podrías perder todo el proyecto. Organizar antes de comenzar a editar puede ser muy ventajoso.

Mira Todo

Ver todo es el primer paso en el proceso de edición. El escritor y cineasta David Andrew Stoler dice que hay oro en los lugares más improbables: «Algunas de las expresiones más hermosas que obtendrás de los actores son después del corte.»

Edita para Contar una Historia

Recuerda que al editar, estás contando una historia. La edición es mucho más que simplemente cortar metraje y añadir efectos. Es una oportunidad para llevar a tu audiencia en un viaje. Ya sea que estés editando una película narrativa compleja o solo armando un video personal, cuentas una historia más profunda.

Atajos de Teclado

Una de las formas más fáciles de distinguir entre un editor de video profesional y un novato es simplemente observar cuánto usan el teclado. Los editores con experiencia saben que unos segundos ahorrados se acumulan a lo largo del proyecto.

Aprende la Jerga

La edición de video no es solo un pasatiempo o una profesión; es una industria. Y como en cualquier industria, hay mucha jerga que aprender. Prácticamente, no necesitas conocer todos los términos del [Glosario](#) para ser un mejor editor de video, pero un conocimiento fundamental de los términos puede ayudarte a comunicarte mejor con otros editores o clientes.

Arma, Luego Haz un Corte Preliminar

Arrastra y suelta todo tu metraje de video en una línea de tiempo y asegúrate de que el tamaño de cuadro y las tasas de cuadros sean consistentes. Comienza una nueva línea de tiempo y arrastra los mejores clips a lo que será tu corte de ensamblaje. Recuerda guardar tu trabajo con frecuencia y anotar la fecha y hora de cada versión.

Refina Tu Video

En esta fase, tu corte preliminar comienza a parecer un proyecto cohesivo. Ajusta el sonido y el color, asegúrate de que el diálogo sea audible y añade música, títulos o gráficos en esta fase. La corrección de color es el proceso de establecer una base de color para tu metraje. No importa lo bien que se vea tu sujeto en el set, casi siempre necesitarás hacer un posprocesamiento básico para un video consistente.

Refina Un Poco Más

Una escena lenta puede establecer el ambiente y añadir tensión o puede aburrir a la audiencia. Una escena rápida puede aumentar la adrenalina en el público o causarles dolor de cabeza. Algunos editores cortan sus proyectos de varias maneras antes de encontrar el ritmo adecuado. No dejes que cortar tu proyecto varias veces te desanime.

1.4.4 Exportando

La mayoría de las personas ven sus proyectos en teléfonos, tabletas o computadoras, por lo que es esencial saber cómo exportar para la web. El objetivo al exportar un video para la web es crear la mejor calidad posible con el tamaño de archivo más pequeño. Cuatro factores principales determinan el tamaño del archivo de tu video terminado:

Códec

Un códec determina el tipo de formato de archivo (MP4, AVI, MOV). Cuanta más compresión realice el códec, más pequeño será el tamaño de tu video. Los videos con menor tamaño de archivo tienden a tener menor calidad visual.

Resolución

La resolución se refiere al número de píxeles horizontales y verticales (puntos en la pantalla) que contiene tu video. Por ejemplo, un video 4K UHD (2160P) tiene cuatro veces la resolución de un video FHD (1080P). Una resolución más alta significa más información para almacenar, por lo que tendrás archivos de mayor tamaño.

Tasa de Bits

La tasa de bits es la medida de la velocidad de procesamiento de datos de tu video. Una tasa de bits más alta significa video de mayor calidad y archivos más grandes. OpenShot te permite configurar manualmente la tasa de bits / calidad en la pestaña Avanzado de la ventana de Exportar Video.

Tasa de Cuadros

La frecuencia (en Hz) a la que aparecen imágenes consecutivas, llamadas cuadros, en la pantalla es la tasa de cuadros. Normalmente, exportas tu video en el estándar cinematográfico (24fps) o el estándar de transmisión de TV de 30fps (o 25fps en PAL). Aunque no hay mucha flexibilidad aquí, debes tener en cuenta que si decides exportar tu video a 48fps, 50fps o 60fps, el tamaño del archivo se duplica.

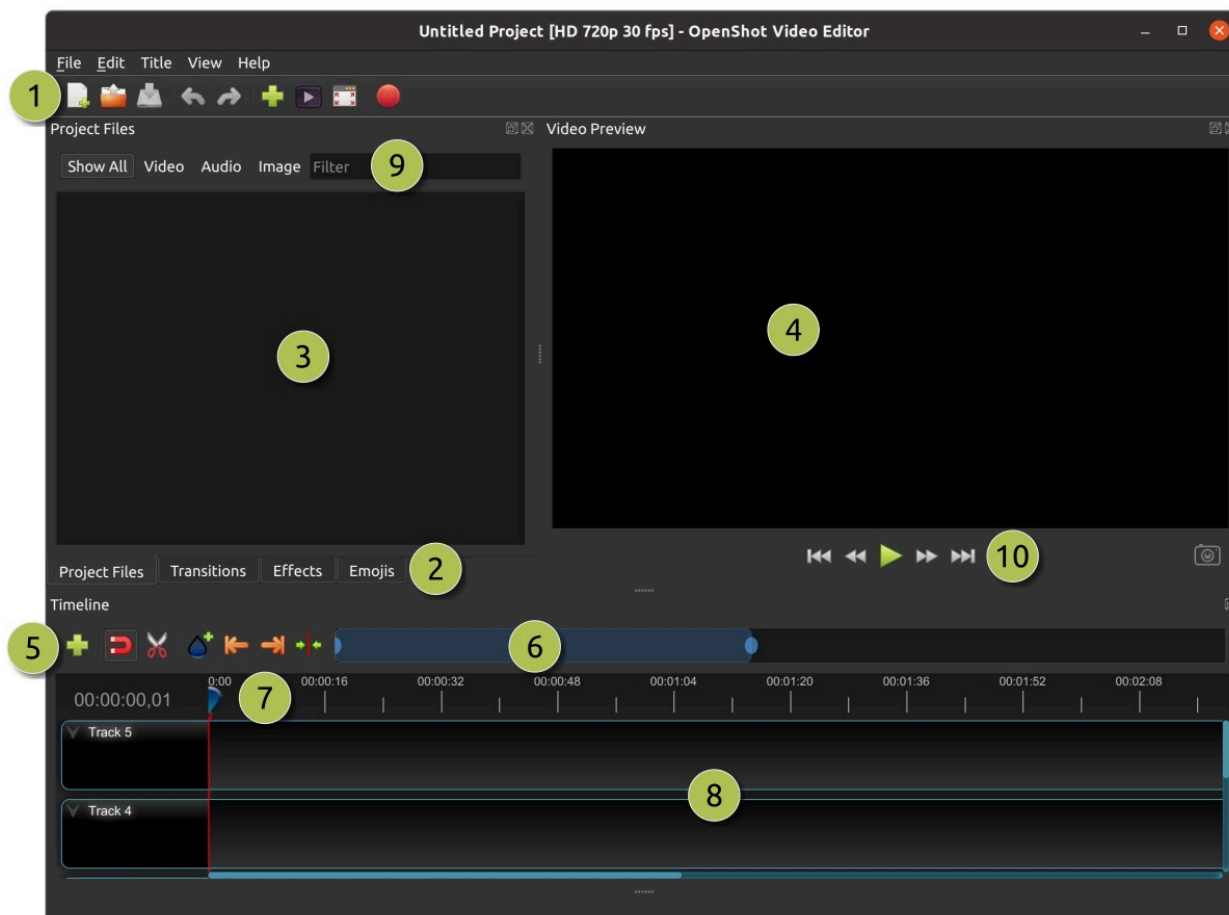
1.4.5 Conclusión

En conclusión, la edición de video es una habilidad accesible que puede elevar tu contenido audiovisual incluso si no eres un videógrafo profesional. Con la capacidad de recortar, organizar y mejorar el metraje, puedes crear videos atractivos que cautiven a tu audiencia. Ya seas un principiante o estés en camino de convertirte en un editor de video experto, recuerda enfocarte en la narración, la organización eficiente y el refinamiento de los detalles de tu proyecto. Desde seleccionar la computadora adecuada hasta dominar los atajos de teclado y comprender aspectos técnicos como códecs y resoluciones, tu viaje en la edición de video puede conducir a resultados pulidos e impactantes. Al adentrarte en el mundo de la edición de video, ten en cuenta que la práctica, la paciencia y el compromiso con el aprendizaje son clave para alcanzar la excelencia en esta labor creativa.

1.5 Ventana Principal

OpenShot Video Editor tiene una ventana principal que contiene la mayoría de la información, botones y menús necesarios para editar tu proyecto de video.

1.5.1 Resumen

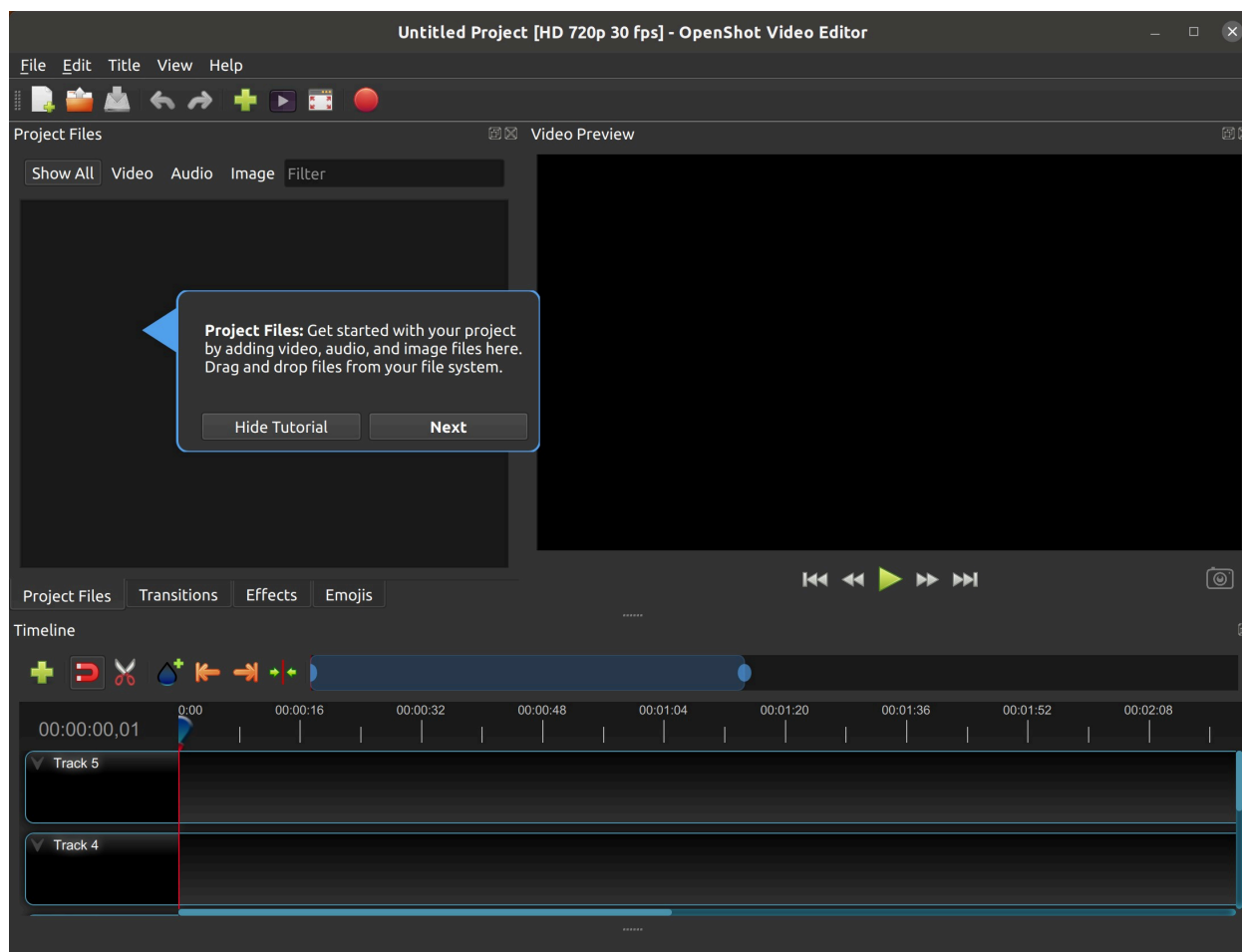


#	Nombre	Descripción
1	Barra de Herramientas Principal	Contiene botones para abrir, guardar y exportar tu proyecto de video.
2	Pestañas de Funciones	Cambia entre Archivos del Proyecto, Transiciones, Efectos y Emojis.
3	Archivos del Proyecto	Todos los archivos de audio, video e imagen que han sido importados a tu proyecto.
4	Ventana de Vista Previa	Esta es el área donde el video se reproducirá en la pantalla.
5	Barra de Herramientas de la Línea de Tiempo	Esta barra de herramientas contiene botones para activar el ajuste, insertar marcadores, cortar con la cuchilla, saltar entre marcadores y centrar la línea de tiempo en el cabezal de reproducción. Ver Barra de Herramientas de la Línea de Tiempo .
6	Control Deslizante de Zoom	Este control deslizante ajusta la escala de tiempo de tu línea de tiempo. Arrastra el borde izquierdo o derecho para acercar o alejar. Arrastra el área azul para desplazar la línea de tiempo a la izquierda o derecha. Los clips y transiciones se muestran como rectángulos simples para darte contexto al ajustar el zoom a clips específicos.
7	Cabezal de Reproducción / Regla	La regla muestra la escala de tiempo, y la línea roja es el cabezal de reproducción. El cabezal representa la posición actual de reproducción. Mantén presionada la tecla <code>Shift</code> mientras arrastras el cabezal para ajustarlo a clips cercanos.
8	Línea de Tiempo	La línea de tiempo visualiza tu proyecto de video, y cada clip y transición en tu proyecto. Puedes arrastrar el ratón para seleccionar, mover o eliminar múltiples elementos.
9	Filtro	Filtra la lista de elementos mostrados (archivos del proyecto, transiciones, efectos y emojis) usando estos botones y el cuadro de texto de filtro. Ingresa algunas letras de lo que buscas y se mostrarán los resultados.
10	Reproducción	De izquierda a derecha: Ir al inicio, Rebobinar, Reproducir/Pausar, Avanzar rápido e Ir al final

Para instrucciones paso a paso sobre el uso básico de OpenShot, asegúrate de leer [Tutorial Rápido](#).

1.5.2 Tutorial Integrado

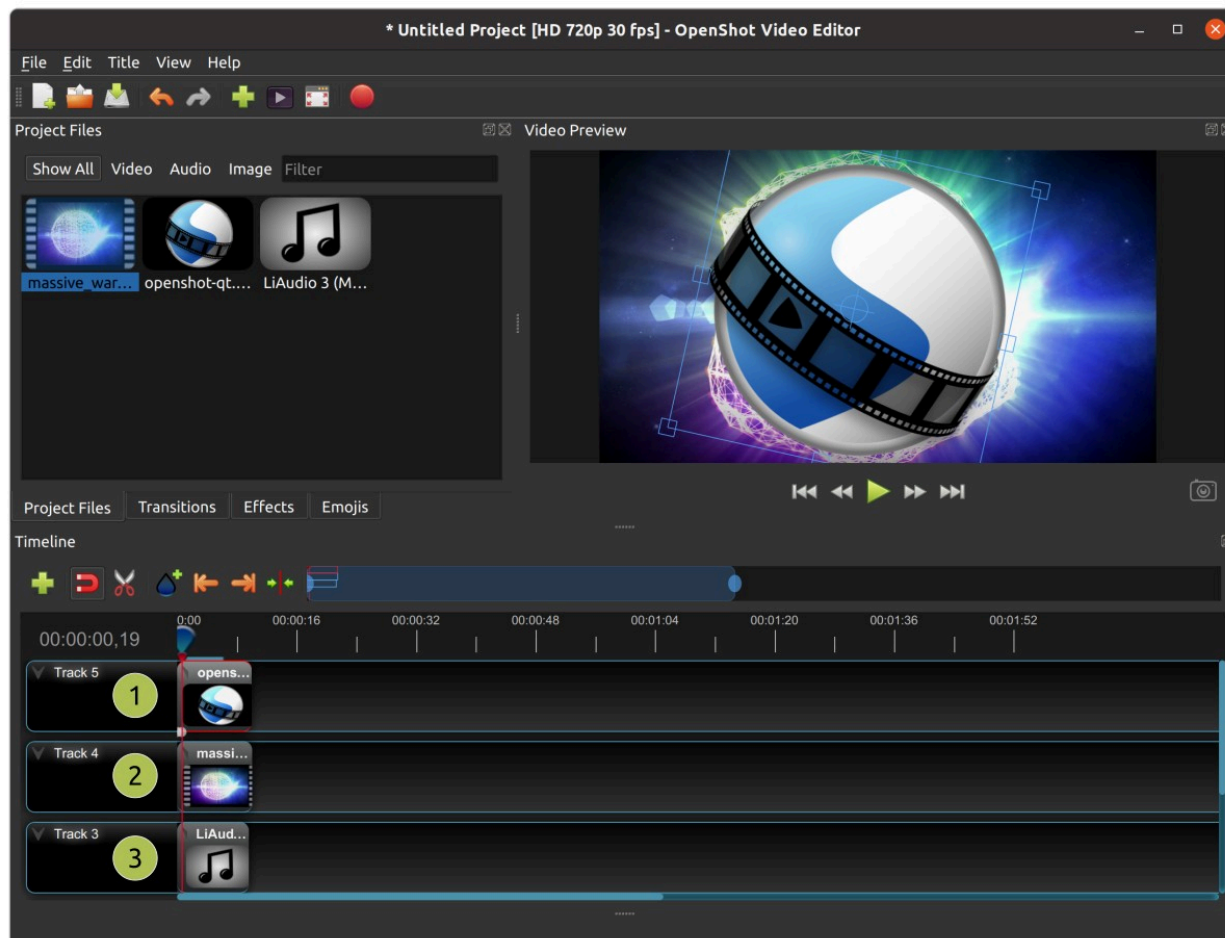
Cuando inicies OpenShot por primera vez, se te presentará un tutorial integrado amigable. Este demostrará y explicará lo básico. Hacer clic en *Siguiente* saltará al siguiente tema. Siempre puedes ver este tutorial nuevamente desde el menú *Ayuda* ▶ *Tutorial*.



1.5.3 Pistas y Capas

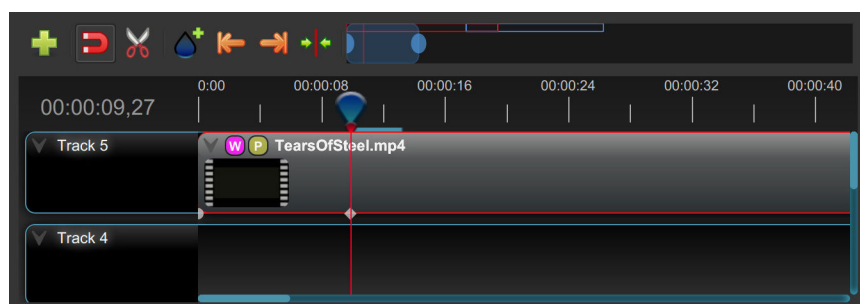
OpenShot usa pistas para superponer videos e imágenes. La pista superior es la capa superior, y la pista inferior es la capa inferior. Si estás familiarizado con las capas en una aplicación de edición de fotos, este concepto te será familiar. OpenShot apilará las capas y mezclará cada una, igual que una aplicación de edición de fotos. Puedes tener un número ilimitado de pistas, pero típicamente un proyecto de video simple no necesitará más de 5 pistas.

Por ejemplo, imagina un proyecto de video con 3 pistas



#	Nombre	Descripción
1	Pista Superior	Los clips en esta pista siempre estarán arriba y visibles. A menudo, marcas de agua y títulos se colocan en pistas superiores.
2	Pista Media	Clips en la pista media (pueden o no ser visibles, dependiendo de lo que esté encima)
3	Pista Inferior	Los clips en esta pista siempre estarán abajo. A menudo, clips de audio se colocan en pistas inferiores.

1.5.4 Barra de Herramientas de la Línea de Tiempo



Nombre	Descripción
Agregar Pista	Agrega una nueva pista a la línea de tiempo. Los proyectos nuevos comienzan con 5 pistas por defecto.
Ajuste Herramienta de Tiempo	Alternar entre modos de ajuste y sin ajuste. El ajuste facilita colocar clips junto a otros clips. Alternar modo de reprogramación. Arrastra los bordes del clip para ralentizar o acelerar la reproducción sin recortar; todos los fotogramas clave se escalan para ajustarse a la nueva duración.
Herramienta de Navaja	Activa o desactiva la herramienta de navaja. Esta herramienta cortará un clip exactamente donde hagas clic, dividiendo un clip en 2 clips.
Agregar marcador	Agrega un marcador a la línea de tiempo en la posición actual del cabezal de reproducción. Esto puede ser útil para volver a una posición específica en la línea de tiempo.
Marcador anterior	Saltar al marcador anterior. Esto mueve el cabezal de reproducción hacia la izquierda, buscando el siguiente marcador o posición importante (por ejemplo, posiciones de inicio/fin de clips).
Marcador siguiente	Saltar al siguiente marcador. Esto mueve el cabezal de reproducción hacia la derecha, buscando el siguiente marcador o posición importante (por ejemplo, posiciones de inicio/fin de clips).
Centrar línea de tiempo en el cabezal de reproducción	Esto centra la línea de tiempo en la posición del cabezal de reproducción. Puede ser útil si el cabezal no es visible y quieres desplazarte rápidamente a esa posición.
Control Deslizante de Zoom	Esto controla la porción visible de la línea de tiempo. Ajustar los controles izquierdo/derecho hará zoom dentro o fuera de la línea de tiempo, manteniendo una sección específica de tu proyecto visible. Haz doble clic para hacer zoom en toda la línea de tiempo.

1.5.5 Atajos de teclado

Aquí hay una lista de los atajos de teclado predeterminados que soporta OpenShot. Puedes configurar estos atajos en la ventana de Preferencias, que se abre seleccionando *Editar* → *Preferencias* desde la barra de menú de OpenShot. (En macOS, elige *OpenShot Video Editor* → *Preferencias*.) ¡Aprender algunos de estos atajos puede ahorrarte mucho tiempo!

Acción	Atajo 1	Atajo 2	Atajo 3
Acerca de OpenShot	Ctrl+H		
Agregar marcador	M		
Agregar Pista	Ctrl+Y		
Agregar a la línea de tiempo	Ctrl+Alt+A		
Vista avanzada	Alt+Shift+1		
Título animado	Ctrl+Shift+T		
Hacer una pregunta...	F4		
Centrar en el cabezal de reproducción	Shift+C	Alt+Arriba	
Elegir perfil	Ctrl+Alt+P		
Borrar toda la caché	Ctrl+Shift+ESC		
Borrar historial	Ctrl+Shift+H		
Borrar datos de visualización de forma de onda	Ctrl+Shift+W		
Copiar	Ctrl+C		
Cortar	Ctrl+X		
Eliminar elemento	Supr	Retroceso	
Eliminar elemento (Ondulación)	Shift+Supr		
Vista de detalles	Ctrl+RePág		
Donar	F7		

continúe en la próxima página

Tabla 1 – proviene de la página anterior

Acción	Atajo 1	Atajo 2	Atajo 3
Duplicar	Ctrl+Shift+/,		
Editar título	Alt+T		
Exportar archivos seleccionados	Ctrl+Shift+E		
Exportar video / medios	Ctrl+E	Ctrl+M	
Avance rápido	L		
Propiedades del archivo	Alt+I	Ctrl+Doble clic	
Congelar vista	Ctrl+F		
Pantalla completa	F11		
Importar archivos...	Ctrl+I		
Insertar fotograma clave	Alt+Shift+K		
Únete a nuestra comunidad...	F5		
Ir al final	Fin		
Ir al inicio	Inicio		
Iniciar tutorial	F2		
Nuevo proyecto	Ctrl+N		
Siguiente fotograma	Derecha	.	
Marcador siguiente	Shift+M	Alt+Derecha	
Mover a la izquierda (1 fotograma)	Ctrl+Izquierda		
Mover a la izquierda (5 fotogramas)	Shift+Ctrl+Izquierda		
Mover a la derecha (1 fotograma)	Ctrl+Derecha		
Mover a la derecha (5 fotogramas)	Shift+Ctrl+Derecha		
Abrir contenido de ayuda	F1		
Abrir proyecto...	Ctrl+O		
Pegar	Ctrl+V		
Reproducir/Pausar	Espacio	Arriba	Abajo
Preferencias	Ctrl+P		
Vista previa del archivo	Alt+P	Doble clic	
Fotograma anterior	Izquierda	,	
Marcador anterior	Ctrl+Shift+M	Alt+Izquierda	
Propiedades	U		
Salir	Ctrl+Q		
Alternar cuchilla	C	B	R
Rehacer	Ctrl+Shift+Z		
Reportar un error...	F3		
Rebobinar	J		
Guardar fotograma actual	Ctrl+Shift+Y		
Guardar fotograma actual	Ctrl+Shift+Y		
Guardar proyecto	Ctrl+S		
Guardar proyecto como...	Ctrl+Shift+S		
Seleccionar todo	Ctrl+A		
Seleccionar elemento (ripple)	Alt+A	Alt+Clic	
Deseleccionar todo	Ctrl+Shift+A		
Mostrar todos los paneles	Ctrl+Shift+D		
Vista simple	Alt+Shift+0		
Cortar todo: conservar ambos lados	Ctrl+Shift+K		
Cortar todo: conservar lado izquierdo	Ctrl+Shift+J		
Cortar todo: conservar lado derecho	Ctrl+Shift+L		
Cortar seleccionado: conservar ambos lados	Ctrl+K		
Cortar seleccionado: conservar lado izquierdo	Ctrl+J		

continúe en la próxima página

Tabla 1 – proviene de la página anterior

Acción	Atajo 1	Atajo 2	Atajo 3
Cortar seleccionado: conservar lado derecho	Ctrl+L		
Cortar seleccionado: conservar izquierdo (ripple)	W		
Cortar seleccionado: conservar derecho (ripple)	Q		
Alternar ajuste	S		
Dividir archivo	Alt+S	Shift+Doble clic	
Vista en miniatura	Ctrl+AvPág		
Alternar sincronización	T		
Título	Ctrl+T		
Transformar	Ctrl+Alt+T		
Traducir esta aplicación...	F6		
Descongelar vista	Ctrl+Shift+F		
Deshacer	Ctrl+Z		
Mostrar barra de herramientas	Ctrl+Shift+B		
Acercar	=	Ctrl+=	
Alejar	-	Ctrl+-	
Ajustar a la línea de tiempo	\	Shift+\	Doble clic

1.5.6 Menú

Las siguientes opciones de menú están disponibles en la ventana principal de OpenShot. La mayoría de estas opciones se pueden acceder mediante los atajos de teclado mencionados arriba. En algunos sistemas operativos (como macOS), algunas de estas opciones se renombran y/o reorganizan.

Nombre del menú	Descripción
Archivo	• <i>Nuevo Proyecto</i> Crear un proyecto nuevo en blanco. • <i>Abrir Proyecto</i> Abrir un proyecto existente. • <i>Proyectos Recientes</i> Acceder a proyectos abiertos recientemente. • <i>Recuperación</i> Restaurar una versión guardada previamente de su proyecto actual. • <i>Guardar Proyecto</i> Guardar el proyecto actual. • <i>Importar Archivos</i> Importar archivos multimedia al proyecto. • <i>Elegir Perfil</i> Seleccionar un perfil de proyecto (p. ej., 1080p a 30fps, 720p a 24fps, ...). • <i>Guardar Fotograma Actual</i> Guardar el fotograma actual de vista previa como imagen (a veces representado con un icono de cámara). • <i>Importar Proyecto</i> Importar otro proyecto al proyecto actual (<i>formatos Adobe y Final Cut Pro parcialmente soportados</i>). • <i>Exportar Proyecto</i> Exportar el proyecto actual a un formato especificado (<i>formatos EDL, Adobe y Final Cut Pro parcialmente soportados</i>). • <i>Salir</i> Salir de la aplicación.
Editar	• <i>Deshacer</i> Deshacer la última acción. • <i>Rehacer</i> Rehacer la última acción deshecha. • <i>Limpiar</i> Limpiar el historial actual o los datos en caché de la forma de onda. Esto hace que el archivo de proyecto .osp sea mucho más pequeño. • <i>Preferencias</i> Abrir el diálogo de preferencias para personalizar la configuración.
Título	• <i>Título</i> Añadir un título vectorial SVG al proyecto. Ver Texto y Títulos. • <i>Título Animado</i> Añadir un título animado al proyecto. Ver Títulos Animados 3D.
Vista	• <i>Barra de Herramientas</i> Mostrar u ocultar la barra de herramientas de la ventana principal. • <i>Pantalla Completa</i> Alternar modo de pantalla completa. • <i>Vistas</i> Cambiar o restablecer el diseño de la ventana principal (<i>Simple, Avanzado, Congelar, Mostrar Todo</i>). • <i>Paneles</i> Mostrar u ocultar varios paneles acoplables (<i>Subtítulos, Efectos, Emojis, Archivos del Proyecto, Propiedades, Transiciones, Vista Previa de Video</i>).
Ayuda	• <i>Contenido</i> Abrir la guía del usuario en línea. • <i>Tutorial</i> Acceder al tutorial incorporado para nuevos usuarios. • <i>Reportar un Error</i> Reportar un error o problema. • <i>Hacer una Pregunta</i> Hacer una pregunta sobre el software. • <i>Traducir</i> Contribuir a las traducciones del software. • <i>Donar</i> Hacer una donación para apoyar el proyecto. • <i>Acerca de</i> Ver información sobre el software (versión, colaboradores, traductores, registro de cambios y patrocinadores).

1.5.7 Vistas

La ventana principal de OpenShot está compuesta por múltiples **paneles acoplables**. Estos **paneles** se organizan y encajan juntos en un grupo que llamamos una **Vista**. OpenShot incluye dos vistas principales: *Vista Simple* y *Vista Avanzada*.

Vista simple

Esta es la vista **predeterminada**, diseñada para ser fácil de usar, especialmente para usuarios primerizos. Contiene *Archivos del Proyecto* en la parte superior izquierda, *Ventana de Vista Previa* en la parte superior derecha y *Línea de Tiempo* en la parte inferior. Si cierras o mueves accidentalmente un panel, puedes restablecer rápidamente todos los paneles a su ubicación predeterminada usando el menú *Vista->Vistas->Vista Simple* en la parte superior de la pantalla.

Vista avanzada

Esta es una vista avanzada, que añade más paneles a la pantalla a la vez, mejorando el acceso a muchas funciones que no son visibles en la Vista Simple. Una vez que domines la Vista Simple, te recomendamos probar también esta vista. **NOTA:** También puedes arrastrar y soltar los paneles donde quieras, para una vista totalmente personalizada.

Paneles

Cada widget en la ventana principal de OpenShot está contenido en un **panel**. Estos paneles pueden ser arrastrados y anclados alrededor de la ventana principal, e incluso agrupados (en pestañas). OpenShot siempre guardará la disposición de los paneles de la ventana principal al salir del programa. Al reiniciar OpenShot, se restaurará automáticamente tu disposición personalizada de paneles.

Nombre del Panel	Descripción
Subtítulos	Gestiona y añade subtítulos o captions a tu proyecto de video. Permite crear, editar y administrar datos de subtítulos. Consulta el efecto Subtítulo .
Efectos	Explora y aplica efectos de video y audio a tus clips. Incluye filtros, ajustes de color y efectos especiales. Consulta Efectos .
Emojis	Añade gráficos de emojis a tu proyecto de video. Elige entre una variedad de emojis para mejorar tu contenido.
Archivos del Proyecto	Visualiza y gestiona todos los archivos multimedia importados en tu proyecto. Organiza, filtra y etiqueta archivos de video, audio e imagen. Consulta Archivos .
Propiedades	Visualiza y edita las propiedades de un efecto, transición o clip seleccionado. Ajusta configuraciones como duración, tamaño, posición, etc. Consulta Propiedades del Clip .
Transiciones	Explora y aplica transiciones entre clips de video. Elige entre una variedad de transiciones para crear cambios suaves entre escenas. Consulta Transiciones .
Vista Previa de Video	Previsualiza el estado actual de tu proyecto de video. Permite reproducir y revisar tus ediciones en tiempo real. Consulta Reproducción .

Si has cerrado o movido accidentalmente un panel y ya no puedes encontrarlo, hay un par de soluciones sencillas. Primero, puedes usar la opción de menú *Vista->Vistas->Vista Simple* en la parte superior de la pantalla para restaurar la vista a su estado predeterminado. O puedes usar el menú *Vista->Vistas->Paneles->...* para mostrar u ocultar paneles específicos en la ventana principal.

1.5.8 Monitores de Alta DPI / 4K

OpenShot Video Editor ofrece un soporte robusto para monitores de Alta DPI (puntos por pulgada), asegurando que la interfaz se vea nítida y sea fácilmente legible en pantallas con diferentes configuraciones de DPI. Este soporte es especialmente beneficioso para usuarios con monitores 4K u otras pantallas de alta resolución.

Conciencia de DPI por Monitor

OpenShot es consciente del DPI por monitor, lo que significa que puede ajustar su escala dinámicamente según la configuración de DPI de cada monitor conectado. Esto garantiza una experiencia de usuario consistente y de alta calidad en diferentes pantallas.

Escalado de DPI en Windows

En Windows, OpenShot redondea el factor de escala al valor entero más cercano para mantener la integridad visual. Este redondeo ayuda a evitar artefactos visuales en el renderizado de la interfaz y asegura que los elementos de la interfaz permanezcan nítidos y bien alineados. Debido a este redondeo, las opciones de escala pueden a veces provocar tamaños de fuente mayores y la sensación de que los elementos de la interfaz son un poco demasiado grandes.

- **El escalado del 125%** se redondea a **100%**
- **El escalado del 150%** se redondea a **200%**

Soluciones para Ajustes Finos

Aunque el redondeo ayuda a mantener una interfaz limpia, existen soluciones para usuarios que requieren un control más preciso sobre la escala. Sin embargo, estos métodos **no son recomendados** debido a posibles artefactos visuales:

- **QT_SCALE_FACTOR_ROUNDING_POLICY=PassThrough**
 - Configurar esta variable de entorno puede desactivar el redondeo y permitir un escalado más preciso.
 - **Nota:** Esto puede causar artefactos visuales, particularmente en la línea de tiempo, y no se recomienda.
- **QT_SCALE_FACTOR=1.25** (o valor similar)
 - Configurar manualmente el factor de escala puede proporcionar ajustes más finos en la escala de fuente e interfaz.
 - Esto también puede configurarse desde Preferencias (Escala de Interfaz de Usuario), pero se pueden esperar problemas de bordes/líneas en Windows con escalas fraccionarias.
 - **Nota:** Este método también puede causar artefactos visuales y dificultar el uso de OpenShot.

Para más información sobre cómo ajustar estas variables de entorno, visite <https://github.com/OpenShot/openshot-qt/wiki/OpenShot-UI-too-large>.

1.6 Archivos

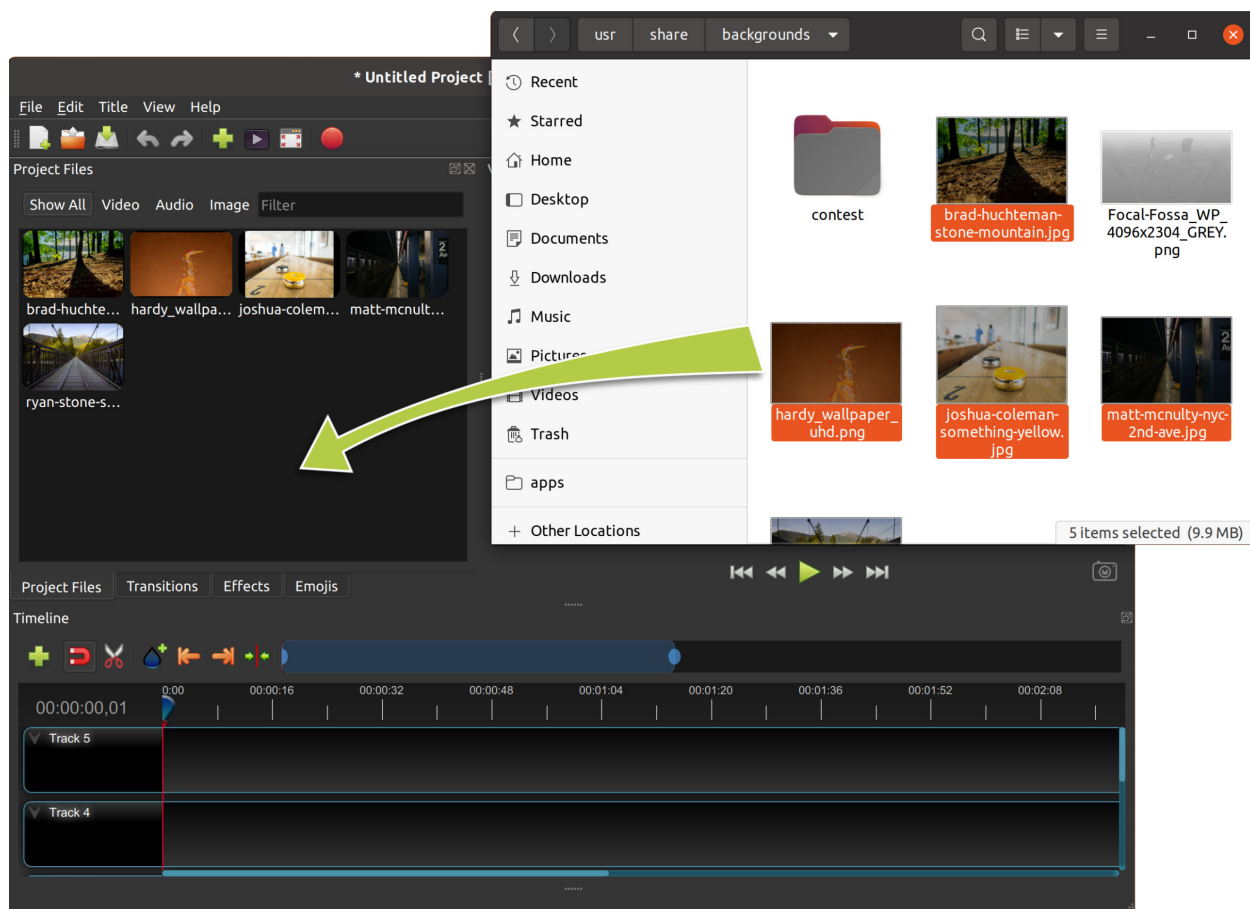
Para crear un video, necesitamos poner archivos multimedia a disposición de nuestro proyecto importando archivos en OpenShot. Se reconocen la mayoría de los tipos de archivos multimedia, como videos, imágenes y archivos de audio. Los archivos pueden verse y gestionarse en el panel **Archivos del Proyecto**.

Tenga en cuenta que los archivos importados no se copian en ningún lugar, permanecen en la ubicación física donde estaban antes y simplemente se ponen a disposición de su proyecto de video. Por lo tanto, no deben eliminarse, renombrarse ni moverse después de agregarlos a su proyecto. Los filtros «Mostrar todo», «Video», «Audio», «Imagen» sobre los archivos le permiten ver solo los tipos de archivos que le interesan. También puede alternar la vista entre *detalles* y *miniaturas* de sus archivos.

1.6.1 Importar archivos

Hay muchas formas diferentes de importar archivos multimedia a un proyecto de OpenShot. Cuando un archivo se importa con éxito, se selecciona automáticamente y se desplaza a la vista (en el panel **Archivos del Proyecto**). Además, si el panel **Archivos del Proyecto** no está visible, OpenShot mostrará automáticamente el panel.

Método de importación de archivos	Descripción
Arrastrar y soltar	Arrastre y suelte los archivos desde su administrador de archivos (explorador de archivos, Finder, etc.).
Menú contextual (<i>Menú Archivo</i>)	Haga clic derecho en cualquier lugar del panel Archivos del Proyecto y elija <i>Importar archivos</i> .
Menú principal	En el menú principal, elija: <i>Archivo</i> → <i>Importar archivos</i> .
Botón de la barra de herramientas	Haga clic en el botón + de la barra de herramientas principal.
Atajo de teclado	Presione Ctrl-F (Cmd-F en Mac).
Pegar desde el portapapeles	Presione Ctrl-V (Cmd-V en Mac) para pegar archivos copiados desde su portapapeles. Vea <i>Pegar desde el portapapeles</i> .



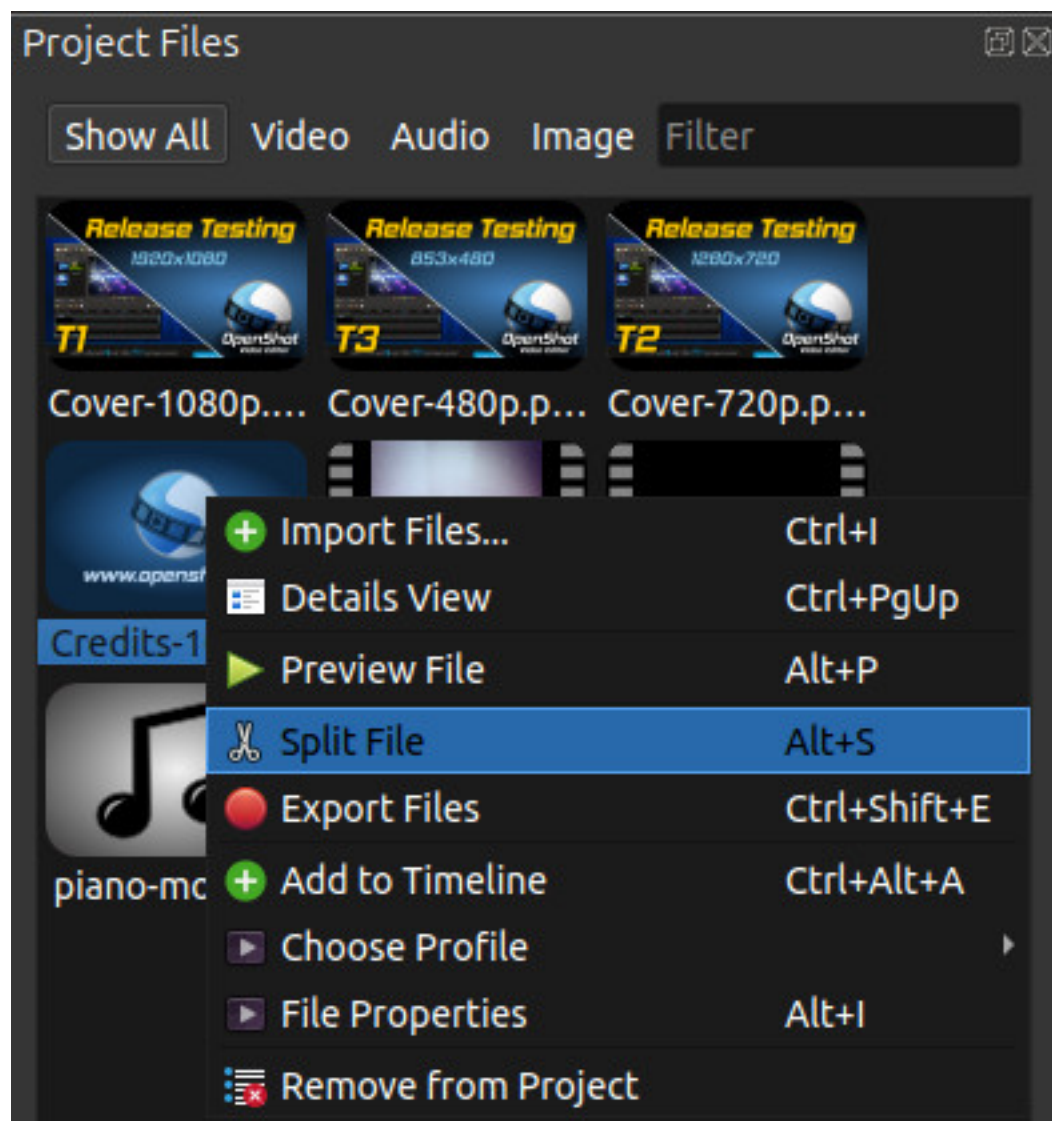
1.6.2 Pegar desde el portapapeles

Puede pegar archivos y medios del portapapeles directamente en OpenShot. Si copió uno o más archivos en su administrador de archivos, cambie a OpenShot y presione **Ctrl-V** en el panel **Archivos del Proyecto** para agregarlos, igual que al importar.

Si copió datos multimedia (**data**) (por ejemplo, **Copiar imagen** en un navegador web, un fotograma pegado desde otra aplicación u otros datos de imagen/audio/video del portapapeles), presione **Ctrl-V** en OpenShot para crear un archivo con ese contenido del portapapeles. OpenShot guarda una copia en una carpeta temporal: `.openshot_qt/clipboard/`. El nuevo archivo se agrega a su proyecto y aparece en **Archivos del Proyecto**.

1.6.3 Menú de archivo

Para ver el menú de archivo, haga clic derecho en un archivo (en el panel **Archivos del Proyecto**). Aquí están las acciones que puede usar desde el menú de archivo.



Opción del menú contextual de archivo	Descripción
Importar archivos...	Importar archivos a su proyecto
Miniatura/Detalle	Alternar la vista entre detalles y miniaturas
Vista previa del archivo	Previsualizar un archivo multimedia
Dividir archivo	Dividir un archivo en muchos archivos más pequeños. Los nuevos archivos recortados aparecen en la lista de Archivos del Proyecto.
Editar título	Editar un archivo SVG de título existente
Duplicar título	Hacer una copia y luego editar el archivo SVG de título copiado
Agregar a la línea de tiempo	Agregar muchos archivos a la línea de tiempo en un solo paso, incluyendo transiciones o pistas alternas.
Elegir perfil	Cambiar el perfil del proyecto actual para que coincida con el archivo seleccionado. Si el perfil del archivo no coincide con un perfil conocido, le dará la opción de crear un perfil personalizado.
Propiedades del archivo	Ver las propiedades de un archivo, como la tasa de fotogramas, tamaño, etc...
Eliminar del proyecto	Eliminar un archivo del proyecto

1.6.4 Dividir archivo

Si necesita cortar un archivo de video grande en muchos archivos más pequeños antes de editar, el diálogo **Dividir archivo** está diseñado exactamente para este propósito. Haga clic derecho en un archivo y elija *Dividir archivo*. Use este diálogo para separar rápidamente un archivo grande en muchos segmentos más pequeños. Para cada segmento, puede seleccionar el fotograma inicial y final, y un título. Cada segmento aparece como un nuevo archivo en el diálogo Archivos del Proyecto.



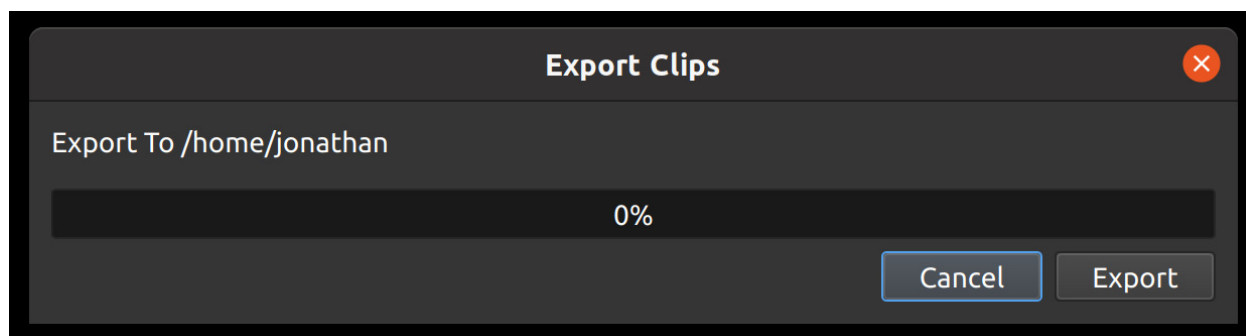
#	Nombre	Descripción
1	Inicio del archivo	Elija el fotograma inicial de su archivo haciendo clic en este botón
2	Fin del archivo	Elija el fotograma final de su archivo haciendo clic en este botón
3	Nombre del archivo	Ingresa un nombre opcional
4	Botón Crear	Crear el archivo (esto reinicia este diálogo, para que pueda repetir estos pasos para cada segmento)

Consulte la sección [Recorte y Corte](#) para más formas de cortar y dividir clips directamente en la línea de tiempo.

1.6.5 Exportar archivos

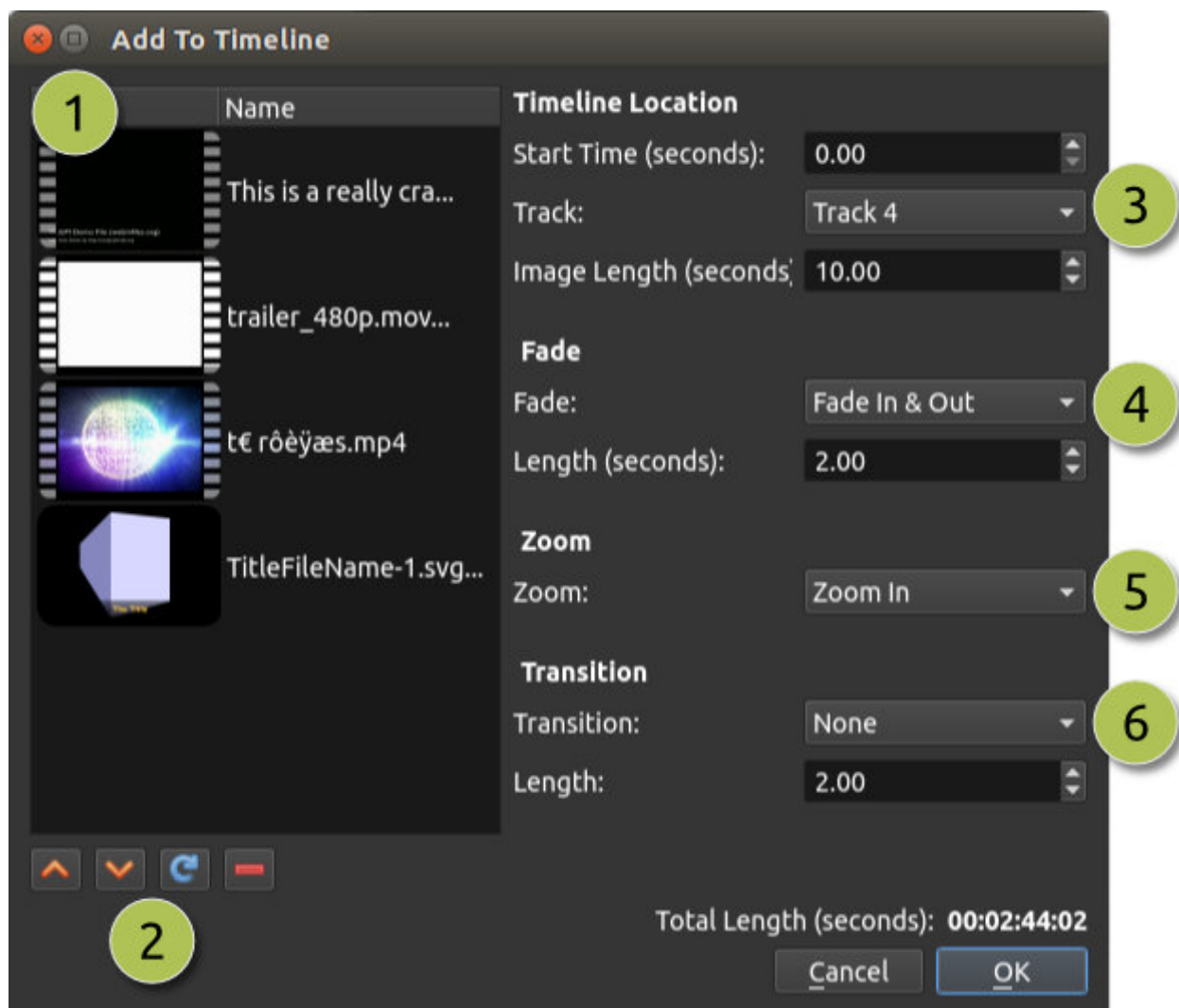
Si desea que los segmentos de archivo divididos estén disponibles fuera de su proyecto OpenShot, o quiere copiar todos sus recursos de video a un solo lugar, puede hacerlo con el diálogo **Exportar archivos**. Simplemente **Ctrl+Click** para seleccionar todos los archivos que desee, luego **Clic derecho** y elija *Exportar archivos*. En el diálogo que aparece, elija una carpeta de destino y haga clic en *Exportar*.

NOTA: Esto exportará cada archivo o segmento de archivo usando su **perfil de video original** (ancho, alto, tasa de fotogramas, relación de aspecto, etc.). También soporta cualquier [Dividir archivo](#) (descrito arriba). Por ejemplo, si ha dividido un archivo de video largo en muchos segmentos diferentes (y los ha nombrado), ahora puede exportar todos los segmentos como archivos de video separados (usando el perfil de video del archivo original).



1.6.6 Agregar a la línea de tiempo

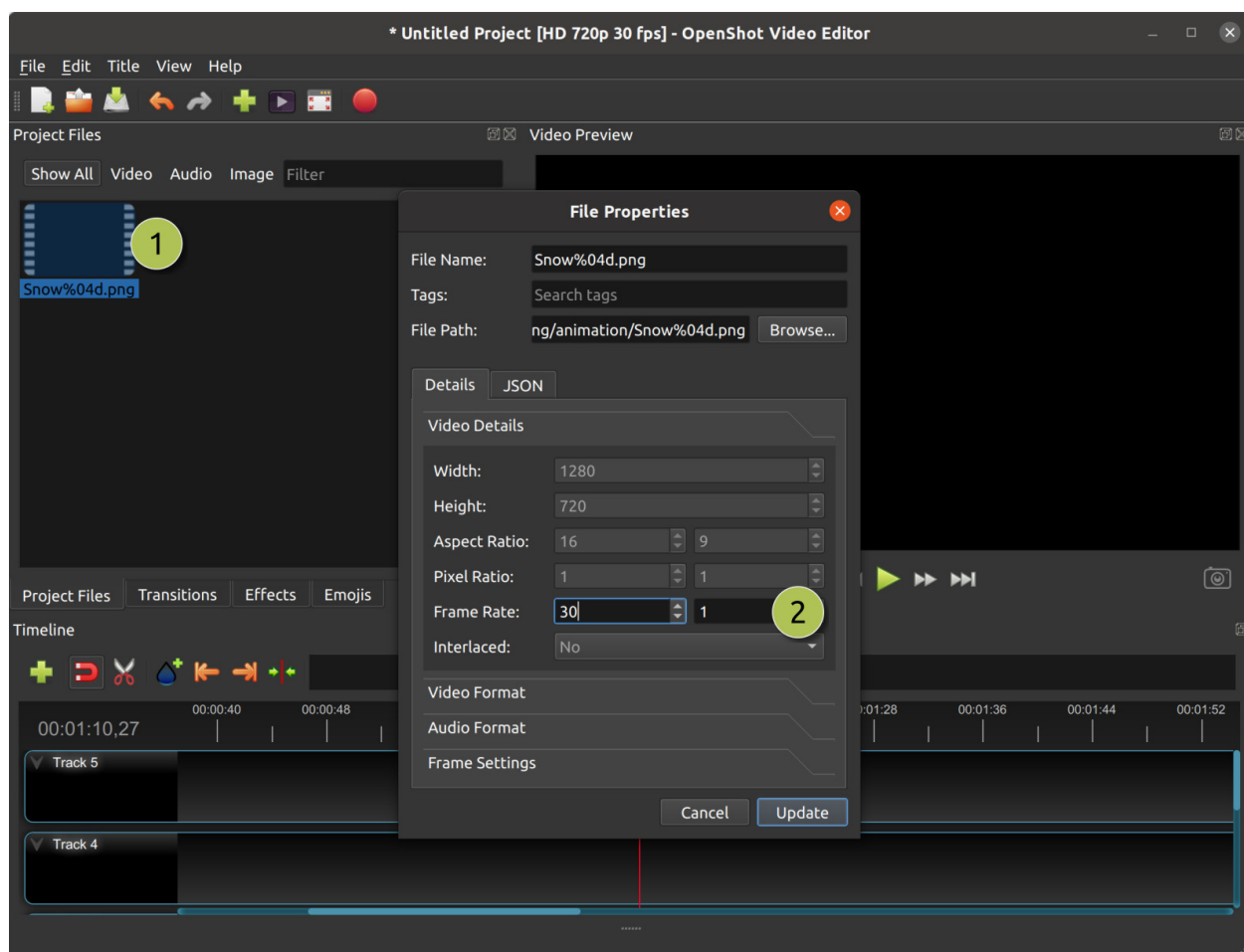
En ciertos casos, puede que necesite agregar muchos archivos a la línea de tiempo al mismo tiempo. Por ejemplo, una presentación de fotos o una gran cantidad de clips de video cortos. El diálogo **Agregar a la línea de tiempo** puede automatizar esta tarea para usted. Primero, seleccione todos los archivos que necesita agregar, haga clic derecho y elija Agregar a la línea de tiempo.



#	Nombre	Descripción
1	Archivos seleccionados	La lista de archivos seleccionados que deben agregarse a la línea de tiempo
2	Orden de los archivos	Use estos botones para reordenar la lista de archivos (mover arriba, mover abajo, aleatorizar, eliminar)
3	Posición en la línea de tiempo	Elija la posición inicial y la pista donde estos archivos deben insertarse en la línea de tiempo
4	Opciones de fundido	Fundido de entrada, fundido de salida, ambos o ninguno (solo afecta la imagen, no el audio)
5	Opciones de zoom	Acercar, alejar o ninguno
6	Transiciones	Elija una transición específica para usar entre archivos, aleatoria o ninguna (solo afecta la imagen, no el audio)

1.6.7 Propiedades

Para ver las propiedades de cualquier archivo importado en su proyecto de video, haga clic derecho en el archivo y elija **Propiedades del archivo**. Esto abrirá el diálogo de propiedades del archivo, que muestra información sobre su archivo multimedia. Para ciertos tipos de imágenes (por ejemplo, secuencias de imágenes), también puede ajustar la tasa de fotogramas en este diálogo.



#	Nombre	Descripción
1	Propiedades del archivo	Seleccione una secuencia de imágenes en el panel Archivos del proyecto , haga clic derecho y elija Propiedades del archivo
2	Tasa de fotogramas	Para secuencias de imágenes, también puede ajustar la tasa de fotogramas de la animación

1.6.8 Eliminar del proyecto

Esto eliminará un archivo del proyecto. Sin embargo, no eliminará el archivo físico subyacente, por lo que eliminar un archivo del proyecto simplemente lo hace no disponible para este proyecto de video.

1.6.9 Carpeta de recursos del proyecto

OpenShot crea y usa algunas **carpetas de trabajo temporales** mientras edita. Estas se encuentran bajo `.openshot_qt/` en su perfil de usuario y contienen archivos específicos del proyecto que OpenShot genera para usted:

- `.openshot_qt/blender/` - Renderizados de animación de Blender creados por el diálogo de Título Animado
- `.openshot_qt/title/` - Archivos de título SVG creados por el diálogo de Título
- `.openshot_qt/thumbnail/` - Miniaturas generadas para Archivos del proyecto y Línea de tiempo
- `.openshot_qt/clipboard/` - Medios creados a partir de pegados del portapapeles (imágenes, audio o video que deben guardarse primero en disco)
- `.openshot_qt/protobuf_data` - Datos de seguimiento y detección de objetos

Cuando elige **Archivo** → **Guardar como**, OpenShot copia estas carpetas en su directorio de proyecto, dentro de una sola carpeta llamada `PROJECTNAME_Assets`. Por ejemplo: `MyProject_Assets/clipboard` contendrá cualquier medio que haya pegado desde el portapapeles.

Como parte de este proceso, todas las rutas dentro de su archivo de proyecto `*.osp` se actualizan para ser **relativas** a su carpeta de proyecto. Esto mantiene todo autocontenido y fácil de mover o respaldar como una sola carpeta.

Comportamiento de limpieza

Iniciar un **nuevo proyecto** o abrir un **proyecto existente** limpia las carpetas de trabajo temporales `.openshot_qt` para que comience con un lienzo limpio. Sus proyectos guardados no se ven afectados, y cualquier recurso previamente copiado en una carpeta `PROJECTNAME_Assets` permanece en el directorio de ese proyecto.

1.6.10 Archivos faltantes

Cuando creas y guardas un proyecto en OpenShot, cualquier archivo importado al software (como videos, audio e imágenes) debe permanecer accesible durante toda la duración del proyecto. Esto significa que estos archivos importados no deben ser renombrados, eliminados ni movidos a diferentes carpetas. Además, la ruta completa donde se encuentran estos archivos tampoco debe ser renombrada. Este principio también se aplica a otros programas de edición de video.

Por ejemplo, los usuarios podrían mover o eliminar carpetas, desconectar sus dispositivos USB o mover o eliminar sus archivos de proyecto. Cualquiera de estos casos provoca un mensaje de *Archivo faltante*, en el que OpenShot te solicita localizar la carpeta del archivo o archivos faltantes. Dependiendo de la cantidad de archivos que hayas agregado a tu proyecto, OpenShot podría pedirte varias veces que encuentres los archivos faltantes.

Cuando OpenShot guarda un proyecto, todas las rutas de archivo se convierten en rutas **relativas**. Mientras mantengas todos los recursos organizados en la misma carpeta principal (incluido el archivo de proyecto *.osp), podrás mover la carpeta de tu proyecto sin que se active ningún mensaje de archivos faltantes. Incluso puedes mover una carpeta de proyecto autónoma a otra computadora sin problemas.

Cada persona tiene su forma única de organizar archivos, y es crucial recordar no hacer cambios en las rutas de los archivos, renombrar archivos o eliminarlos al trabajar con editores de video, ya que esto puede causar problemas de archivos faltantes. Para una guía detallada sobre archivos faltantes, consulta [El caso de “Archivos faltantes”](#)!

1.7 Clips

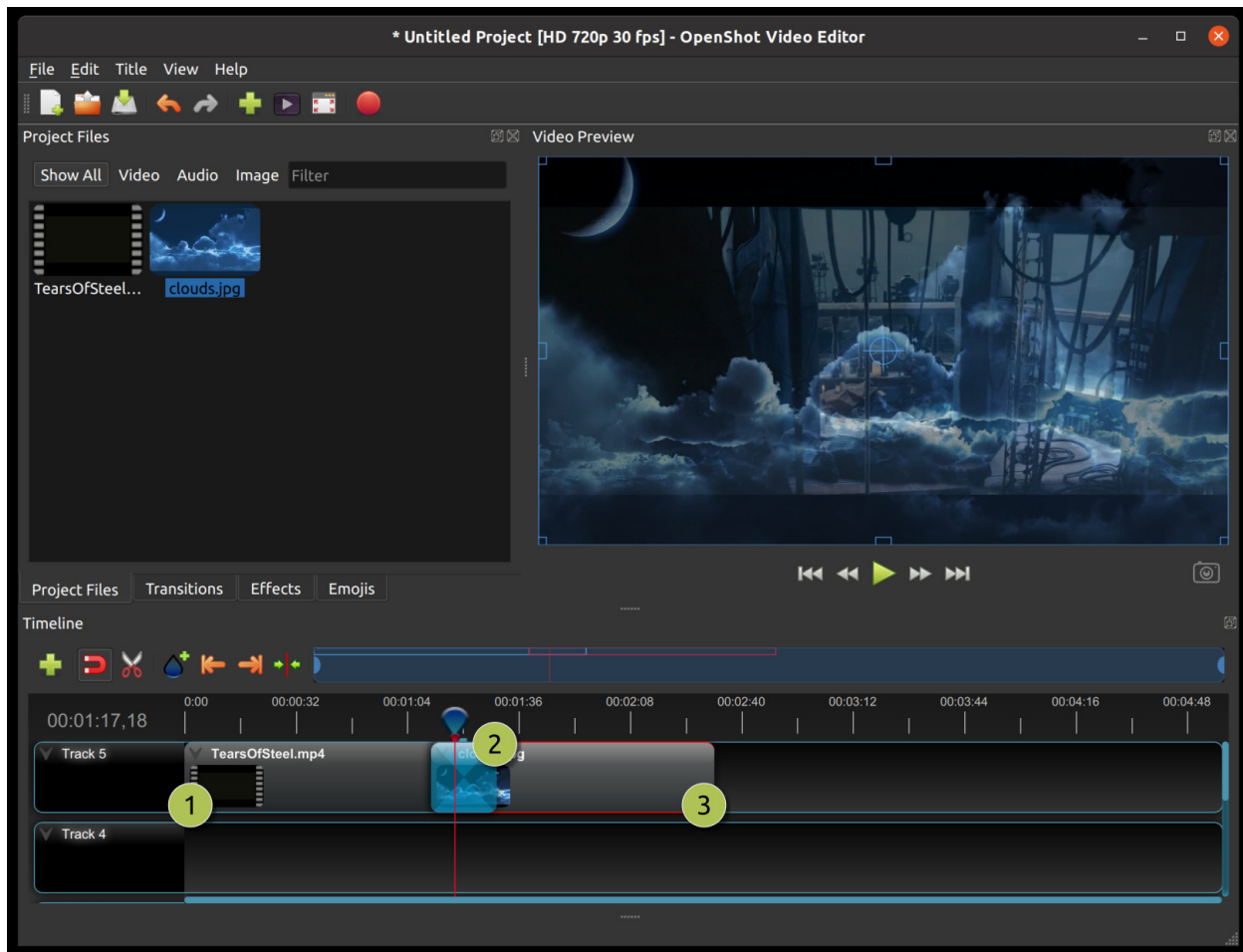
En OpenShot, cuando agregas archivos de proyecto (videos, imágenes y audio) a la línea de tiempo, aparecen como **clips** representados por rectángulos redondeados. Estos clips tienen diferentes propiedades que influyen en cómo se renderizan y componen. Estas propiedades incluyen la *posición*, *capa*, *escala*, *ubicación*, *rotación*, *alfa* y *composición (modo de mezcla)* del clip.

Puedes examinar las propiedades de un clip haciendo clic derecho y seleccionando *Propiedades* o haciendo doble clic en el clip. Las propiedades se listan alfabéticamente en el panel de Propiedades, y puedes usar las opciones de filtro en la parte superior para encontrar propiedades específicas. Consulta [Propiedades del Clip](#) para una lista de todas las propiedades del clip.

Para **hacer ajustes** a una propiedad:

- Para cambios **aproximados**, puedes arrastrar el control deslizante.
- Para ajustes **precisos**, haz doble clic en la propiedad para ingresar valores exactos.
- Si la propiedad implica opciones **no numéricas**, haz clic derecho o doble clic para ver las opciones.

Las propiedades del clip juegan un papel vital en el sistema [Animación](#). Cada vez que modificas una propiedad del clip, se crea automáticamente un **fotograma clave** en la posición actual del cabezal de reproducción. Si deseas que un cambio de propiedad se aplique a todo el clip, asegúrate de que el cabezal de reproducción esté posicionado en o antes del inicio del clip antes de hacer ajustes. Puedes encontrar fácilmente el inicio de un clip usando la función *marcador siguiente/anterior* en la barra de herramientas de la línea de tiempo.



#	Nombre	Descripción
1	Clip 1	Un clip de video
2	Transición	Una transición de fundido gradual entre las 2 imágenes del clip (no afecta el audio)
3	Clip 2	Un clip de imagen

1.7.1 Recorte y Corte

OpenShot ofrece múltiples formas de ajustar las posiciones de recorte de inicio y fin de un clip (también conocido como recorte). El método más común es hacer clic y arrastrar el borde izquierdo o derecho de un clip. El recorte se puede usar para eliminar secciones no deseadas del inicio o final de un clip.

Para **cortar** un clip en secciones más pequeñas, OpenShot ofrece varias opciones, incluyendo dividir o cortar un clip en la posición del cabezal de reproducción (*línea vertical de reproducción*). Recortar y cortar clips son herramientas poderosas que permiten a los usuarios reorganizar secciones de video y eliminar partes no deseadas.

Aquí hay una lista de todos los métodos para cortar y/o recortar clips en OpenShot:

Método de Recorte y Corte	Descripción
Redimensionar Borde	Pasa el ratón sobre el borde de un clip y rediménsionalo arrastrando hacia la izquierda o derecha . El borde izquierdo de un clip no puede redimensionarse a menos de 0.0 (es decir, el primer fotograma del archivo). El borde derecho de un clip no puede redimensionarse a más que la duración del archivo (es decir, el último fotograma del archivo).
Cortar Todo	Cuando el cabezal de reproducción se superpone a varios clips, haz clic derecho sobre el cabezal y elige <i>Cortar Todo</i> . Esto cortará/tajará todos los clips que se intersectan en todas las pistas. También puedes usar los atajos de teclado Ctrl+Shift+K para mantener ambos lados, Ctrl+Shift+J para mantener el lado izquierdo, o Ctrl+Shift+L para mantener el lado derecho de los clips.
Cortar Seleccionado	Cuando el cabezal de reproducción se superpone a un clip, haz clic derecho en el clip y elige <i>Cortar</i> . Esto ofrece opciones para mantener el lado izquierdo, el lado derecho o ambos lados del clip. Alternativamente, usa Ctrl+K para mantener ambos lados, Ctrl+J para mantener el lado izquierdo, o Ctrl+L para mantener el lado derecho.
Cortar Seleccionado (Ondulación)	Corta el/los clip(s) seleccionado(s) en la posición del cabezal de reproducción, manteniendo el lado izquierdo (atajo: W) o el lado derecho (atajo: Q), mientras se propaga la eliminación del espacio en la pista actual.
Herramienta de Navaja	La <i>herramienta de navaja</i> de la barra de herramientas de la línea de tiempo corta un clip en la posición donde se hace clic. Usa SHIFT para cortar y mantener el lado izquierdo, o CTRL para mantener el lado derecho.
Diálogo de División de Archivo	Haz clic derecho en un archivo y elige <i>Dividir Archivo</i> . Esto abre un diálogo que te permite crear múltiples clips a partir de un solo archivo de video.

Ten en cuenta que los métodos de corte anteriores también tienen [Atajos de teclado](#), para ahorrar aún más tiempo.

1.7.2 Selecciones

Seleccionar clips y transiciones en la línea de tiempo es una parte esencial de la edición en OpenShot. Hay múltiples métodos de selección disponibles para agilizar tu flujo de trabajo, permitiendo una edición eficiente de clips y transiciones.

Aquí hay una lista de todos los métodos para seleccionar clips en OpenShot:

Método de selección	Descripción
Selección por cuadro	Haz clic y arrastra un cuadro de selección alrededor de clips o transiciones para seleccionar varios elementos a la vez. Mantén presionada la tecla Ctrl para añadir a tu selección actual.
Selección por clic	Haz clic en un clip o transición para seleccionarlo. Esto deselectionará todos los demás elementos a menos que mantengas presionada la tecla Ctrl .
Añadir a la selección	Mantén presionada la tecla Ctrl mientras haces clic para añadir o eliminar clips de la selección actual, permitiéndote seleccionar clips no adyacentes.
Selección por rango	Mantén presionada la tecla Shift mientras haces clic para seleccionar un rango de clips/transiciones desde la selección anterior hasta la nueva. Esto también soporta rangos que abarcan múltiples pistas.
Selección en cascada	Mantén presionada la tecla Alt mientras haces clic para seleccionar en cascada todos los clips/transiciones desde tu selección hasta el final de la pista. Esto siempre añade a tu selección actual, incluso si no se presiona Ctrl .
Borrar selección	Haz clic en cualquier parte de la línea de tiempo o en un nuevo clip/transición para restablecer la selección actual, a menos que se presione Ctrl .
Seleccionar todo	Presiona Ctrl+A para seleccionar todos los clips y transiciones en la línea de tiempo.
Deseleccionar todo	Presiona Ctrl+Shift+A para deselectionar todos los clips y transiciones en la línea de tiempo.

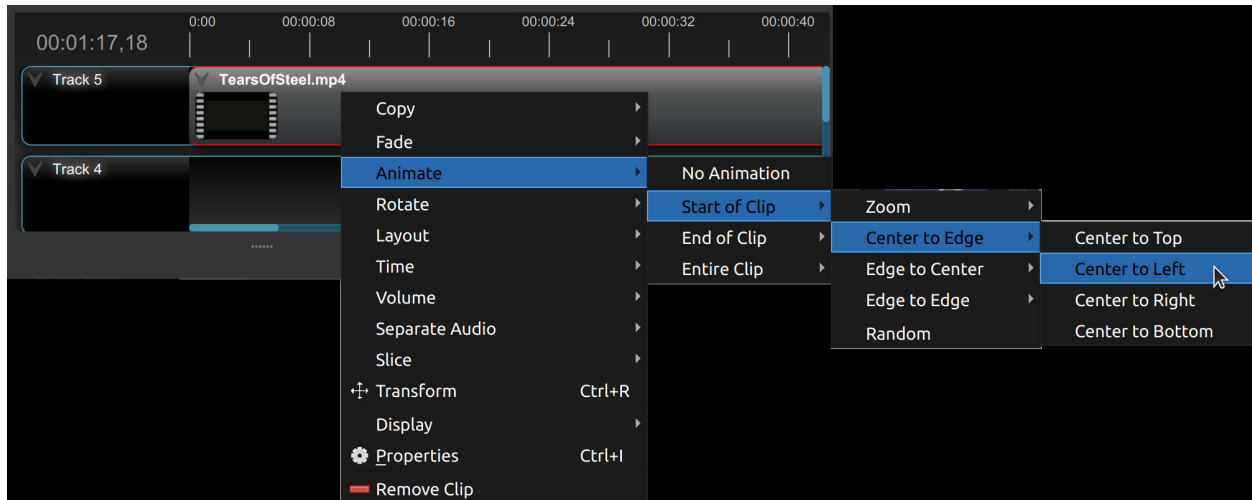
Dominar estas técnicas de selección agilizará tu proceso de edición, especialmente al trabajar con proyectos complejos. Para consejos más avanzados sobre selección y edición, consulta la sección [Recorte y Corte](#).

1.7.3 Menú contextual

OpenShot tiene muchas animaciones predefinidas y propiedades de clip excelentes, como fundidos, deslizamientos, zoom, inversión de tiempo, ajuste de volumen, etc. Estos preajustes se pueden acceder haciendo clic derecho en un clip, mostrando el menú contextual. Un preajuste establece una o más propiedades del clip para el usuario sin necesidad de configurar manualmente las propiedades de los fotogramas clave. Consulta [Propiedades del Clip](#).

Algunos preajustes permiten al usuario seleccionar el inicio, el final o todo el clip, y la mayoría permiten restablecer una propiedad específica del clip. Por ejemplo, al usar el preajuste **Volume**, el usuario tiene las siguientes opciones de menú:

- **Restablecer** - Esto restablecerá el volumen al nivel original.
- **Inicio del clip** - La selección del nivel de volumen se aplicará al inicio del clip.
- **Final del clip** - La selección del nivel de volumen se aplicará al final del clip.
- **Clip completo** - La selección del nivel de volumen se aplicará a todo el clip.



Nombre del preajuste	Descripción
Fundido	Fundir la imagen de entrada o salida (a menudo más fácil que usar una transición)
Animar	Hacer zoom y deslizar un clip
Rotar	Rotar o voltear un clip
Diseño	Hacer un video más pequeño o más grande, y ajustar a cualquier esquina
Tiempo	Invertir, repetir, acelerar o ralentizar el video
Volumen	Fundir el volumen de entrada o salida, reducir o aumentar el volumen de un clip, o silenciar
Separar audio	Separar el audio de un clip. Este preajuste puede crear un solo clip de audio separado (posicionado en una capa debajo del clip original), o múltiples clips de audio separados (uno por pista de audio, posicionados en varias capas debajo del clip original).
Cortar	Cortar el clip en la posición del cabezal de reproducción
Transformar	Activar modo de transformación
Mostrar	Mostrar forma de onda o miniatura para un clip
Propiedades	Mostrar el panel de propiedades para un clip
Copiar / Pegar	Copiar y pegar fotogramas clave o duplicar un clip completo (con todos los fotogramas clave)
Eliminar clip	Eliminar un clip de la línea de tiempo

Fundido

El preajuste *Fade* permite transiciones suaves aumentando o disminuyendo gradualmente la opacidad del clip. Crea un fundido de entrada o salida de la imagen del clip, ideal para introducir o concluir clips. Consulta el fotograma clave [Alfa](#).

- **Ejemplo de uso:** Aplicar un fundido de salida a un clip de video para concluir suavemente una escena.
- **Consejo:** Ajusta la duración del efecto de fundido (lento o rápido) para controlar su tiempo e intensidad.

Animar

El preajuste *Animar* añade movimiento dinámico a los clips, combinando animaciones de zoom y desplazamiento. Anima un clip haciendo zoom in o out mientras se desliza por la pantalla. Puede **deslizarse** en muchas direcciones específicas, o deslizarse y hacer zoom a una ubicación **aleatoria**. Consulta los fotogramas clave [Ubicación X](#) y [Ubicación Y](#) y [Escala X](#) y [Escala Y](#).

- **Ejemplo de uso:** Usar el preajuste de animación para simular un movimiento de cámara a través de una toma panorámica.
- **Consejo:** Experimenta con diferentes velocidades y direcciones de animación para obtener efectos visuales variados.

Rotar

El preajuste *Rotar* permite rotar y voltear clips fácilmente, mejorando su atractivo visual. Permite ajustar la orientación rotando y volteando un clip para transformaciones visuales creativas. Consulta el fotograma clave [Rotación](#).

- **Ejemplo de uso:** Rotar una foto o video 90 grados (de video vertical a horizontal)
- **Ejemplo de uso:** Si tu video está orientado de lado (90 grados), puedes rotarlo en sentido horario o antihorario 90 grados para ponerlo en la orientación correcta. Esto es útil si grabaste accidentalmente un video en modo vertical cuando querías que fuera horizontal.
- **Ejemplo de uso:** Si tu video está al revés, puedes rotarlo 180 grados para ponerlo en la orientación correcta. Esto puede ocurrir si sostuviste la cámara al revés mientras grababas.

Diseño

El preajuste *Diseño* ajusta el tamaño de un clip y lo ancla a una esquina elegida de la pantalla. Cambia el tamaño de un clip y lo fija en una esquina o en el centro, útil para efectos de imagen en imagen o marcas de agua. Consulta los fotogramas clave [Ubicación X](#) y [Ubicación Y](#) y [Escala X](#) y [Escala Y](#).

- **Ejemplo de uso:** Colocar un logo en la esquina de un video usando el preajuste de diseño.
- **Consejo:** Combina con preajustes de animación para transiciones dinámicas que involucren cambio de tamaño y reposicionamiento.

Tiempo

El preajuste *Tiempo* manipula la velocidad de reproducción del clip, permitiendo reproducción inversa o efectos de lapso de tiempo. Cambia la velocidad y dirección de la reproducción del clip, mejorando la narrativa visual. Consulta el fotograma clave *Tiempo*.

- **Ejemplo de uso:** Crear un efecto de cámara lenta para enfatizar una acción específica.
- **Consejo:** Usa preajustes de tiempo para manipular creativamente el ritmo de tu video.

Repetir

Usa *Tiempo* ▢ *Repetir* para reproducir un clip varias veces, sin crear la curva de tiempo manualmente. OpenShot escribe los fotogramas clave de *Tiempo* necesarios por ti (puedes editarlos después).

Ruta del menú

- *Tiempo* ▢ *Repetir* ▢ *Bucle* ▢ *Adelante* – reproduce de izquierda a derecha, luego comienza de nuevo desde el principio
- *Tiempo* ▢ *Repetir* ▢ *Bucle* ▢ *Reversa* – reproduce de derecha a izquierda, luego comienza de nuevo desde el final
- *Tiempo* ▢ *Repetir* ▢ *Ping-Pong* ▢ *Adelante* – adelante, luego atrás, luego adelante...
- *Tiempo* ▢ *Repetir* ▢ *Ping-Pong* ▢ *Reversa* – atrás, luego adelante, luego atrás...
- *Personalizado...* – abre un diálogo para opciones adicionales (ver abajo)

Los conteos son **finitos** (2x, 3x, 4x, 5x, 8x, 10x o un número personalizado). Ejemplo: “Adelante, luego atrás y detener” = *Ping-Pong* ▢ *Adelante* ▢ 2x.

Qué se repite

- Repetir siempre actúa sobre el punto de entrada/salida **actualmente recortado** del clip.
- La curva de *Tiempo* se representa con una forma simple: - Bucle Adelante = sierra ascendente - Bucle Reversa = sierra descendente - Ping-Pong = triángulo (la dirección cambia en cada pasada)
- Para evitar un cuadro doble en la unión, el último cuadro de cada pasada no se duplica.

Fotogramas clave durante Repetir

- Cuando usas Repetir, OpenShot también **repite otros fotogramas clave** encontrados dentro de la sección recortada (ubicación, escala, efectos, etc.) en cada pasada para que tus animaciones se mantengan sincronizadas.
- Los fotogramas clave repetidos mantienen su sincronización relativa dentro de cada pasada.

Repetición personalizada (opciones del diálogo)

- *Patrón:* Bucle | Ping-Pong
- *Dirección:* Adelante | Reversa
- *Pasadas:* entero (2 o más). Este es el número de veces que se reproducirá.
- *Retraso:* número + unidades [cuadros | ms | seg]. Este es un retraso opcional entre cada pasada repetida.
- *Aceleración (%):* % de cambio de velocidad por pasada (opcional). Positivo acelera cada pasada; negativo la ralentiza.

Restablecer

- *Tiempo* ▢ *Restablecer Tiempo* elimina completamente cualquier curva de Tiempo (incluyendo Repetir) y restaura el clip a su reproducción original, **sin borrar tus fotogramas clave originales que no son de Tiempo**.

Herramienta de Tiempo

Otra forma de cambiar la velocidad de un clip es con la herramienta *Timing* en la barra de herramientas de la línea de tiempo. Activa el ícono del reloj y arrastra los bordes de un clip. Alargar el clip ralentiza la reproducción, mientras que acortarlo acelera el clip. Todos los fotogramas clave del clip y sus efectos se escalan para que sus posiciones relativas permanezcan intactas.

Volumen

El preajuste *Volume* controla las propiedades de audio, facilitando ajustes suaves de volumen. Gestiona el volumen de audio, incluyendo fundidos de entrada/salida, reducción/aumento de volumen o silencio. Véase [Volumen](#) fotograma clave.

- **Ejemplo de uso:** Aplicar un fundido de volumen gradual para la transición entre escenas.
- **Consejo:** Utiliza preajustes de volumen para bajar o subir rápidamente los niveles de volumen.

Separar audio

El preajuste *Separate Audio* separa el audio de un clip, creando clips de audio independientes posicionados debajo del clip original en la línea de tiempo. Este preajuste puede crear un clip de audio independiente **único** (posicionado en una capa debajo del clip original) o **múltiples** clips de audio independientes (uno por pista de audio, posicionados en varias capas debajo del clip original).

- **Ejemplo de uso:** Extraer la música de fondo de un clip de video para control independiente.
- **Consejo:** Usa este preajuste para ajustar finamente los elementos de audio por separado del contenido visual.

Cortar

La herramienta *Slice* te permite cortar un clip en la posición del cabezal de reproducción (*la línea vertical que muestra tu posición actual en la línea de tiempo*). Esto dividirá el clip en dos partes separadas en el punto exacto donde está el cabezal de reproducción.

Cortar es una función clave para hacer ediciones precisas y reorganizar secciones de tu video. Puedes cortar un clip y elegir conservar un lado o ambos, y con la opción de ondulación, puedes desplazar automáticamente otros clips en la misma pista para llenar cualquier espacio causado por el corte.

Opciones de corte:

- **Conservar ambos lados:** Esta opción divide el clip en dos partes, conservando todo en ambos lados del cabezal de reproducción. Es útil cuando quieres dividir un clip en secciones pero no quieres eliminar nada.
- **Conservar lado izquierdo:** Esta opción corta el clip y elimina la parte a la derecha del cabezal de reproducción, conservando solo la parte antes del cabezal. Úsala para eliminar la porción del clip que viene después del punto actual.
- **Conservar lado derecho:** Esta opción corta el clip y elimina la parte a la izquierda del cabezal de reproducción, conservando solo la parte después del cabezal. Es útil para recortar el inicio de un clip y conservar el resto.
- **Corte con ondulación:** El corte con ondulación no solo corta el clip, sino que también mueve los clips y transiciones que siguen para cerrar el espacio. De esta forma, tu línea de tiempo permanece continua sin espacios vacíos después de un corte, ahorrándote el trabajo de ajustar manualmente los clips posteriores.

Consejos para principiantes:

- **Ejemplo:** Si hay una parte de un clip que no quieres (como el final de una escena), usa **Conservar lado izquierdo** o **Conservar lado derecho** para eliminarla. Si quieres dividir una escena en varias secciones más pequeñas para reorganizar, usa **Conservar ambos lados**.

- **Consejo rápido:** El corte también puede usarse para dividir un clip largo en partes más pequeñas, facilitando la gestión y edición de cada sección por separado.

Para una guía completa sobre el corte y todos los atajos de teclado disponibles, consulta la sección [Recorte y Corte](#).

Transformar

El preajuste *Transform* activa la **herramienta de transformación** para un clip, permitiendo ajustes rápidos de ubicación, escala, rotación, sesgado y punto de origen de rotación.

Para ajustar rápidamente la ubicación, escala, rotación y sesgado de un clip, selecciona un clip en la línea de tiempo para activar la herramienta de transformación. Por defecto, el clip seleccionado aparece en la ventana de vista previa con controles de transformación (líneas y cuadrados azules). Puedes seleccionar varios clips a la vez con **Ctrl** o **Shift**. La vista previa muestra un solo conjunto de manejadores que rodean todos los clips seleccionados, y cualquier movimiento, escala o rotación los afecta juntos. O si la herramienta de transformación está desactivada, haz clic derecho en un clip y elige **Transformar**.

- Arrastrar los cuadrados azules ajustará la **escala** de la imagen.
- Arrastrar el centro moverá la **ubicación** de la imagen.
- Arrastrar el ratón fuera de las líneas azules **rotará** la imagen.
- Arrastrar a lo largo de las líneas azules **sesgará** la imagen en esa dirección.
- Arrastrar el círculo en el centro moverá el **punto de origen** que controla el centro de **rotación**.

Nota: Presta mucha atención a la posición del cabezal de reproducción (línea roja de reproducción). Los fotogramas clave se crean automáticamente en la posición actual de reproducción para ayudar a crear animaciones rápidamente. Si quieres transformar un clip sin **animación**, asegúrate de que el cabezal esté posicionado antes (a la izquierda) de tu clip. También puedes ajustar manualmente estas mismas propiedades del clip en el editor de propiedades, consulta [Propiedades del Clip](#).



- **Ejemplo de uso:** Usar el modo de transformación para redimensionar y reposicionar un clip para un efecto de imagen en imagen.
- **Consejo:** Utilice este preajuste para controlar con precisión la apariencia de un clip.

Recortar

El preajuste *Recortar* añade un efecto de recorte al clip seleccionado y muestra controles interactivos de recorte en la vista previa del video. El submenú ofrece:

- *Sin recorte* – elimina cualquier efecto de recorte existente.
- *Recortar (sin redimensionar)* – recorta el clip sin escalar el área restante.
- *Recortar (redimensionar)* – recorta el clip y escala la región recortada para llenar el cuadro.

Arrastre los controles azules para ajustar los límites del recorte, mover el área recortada o mover el control central para reposicionar la imagen dentro del área recortada.

Mostrar

El preajuste *Visualización* alterna el modo de visualización de un clip en la línea de tiempo, mostrando su forma de onda o miniatura.

- **Ejemplo de uso:** Mostrar la forma de onda de audio para una edición precisa del audio.
- **Consejo:** Use este preajuste para centrarse en aspectos específicos del audio de un clip durante la edición.

Propiedades

El preajuste *Propiedades* abre el panel de propiedades de un clip, permitiendo un acceso rápido para ajustar propiedades del clip, como ubicación, escala, rotación, etc. Vea *Propiedades del Clip*.

- **Ejemplo de uso:** Ajustar propiedades del clip como opacidad, volumen o posición.
- **Consejo:** Aplique este preajuste para agilizar los ajustes de todas las propiedades del clip en un solo panel.

Copiar / Cortar / Pegar

El preajuste *Copiar / Pegar* permite copiar y pegar fotogramas clave, efectos o duplicar un clip completo junto con sus fotogramas clave. Pegar creará un nuevo clip en la posición del cursor. Si selecciona uno o más clips antes de pegar, puede pegar «sobre» esos clips con su clip actual.

- **Ejemplo de uso:** Duplicar un clip con animaciones complejas para reutilizar en diferentes partes del proyecto.
- **Consejo:** Use este preajuste para replicar animaciones o efectos en varios clips.
- **Consejo:** Seleccionar varios clips antes de pegar establece fotogramas clave y/o efectos para todos los clips.
- **Consejo:** Puede copiar un solo efecto y pegarlo en varios clips seleccionados.

Eliminar espacios

Las opciones *Eliminar espacio* y *Eliminar todos los espacios* le ayudan a eliminar rápidamente los espacios entre clips en la línea de tiempo al desplazar (es decir, mover) los clips posteriores para cerrar el espacio. Estas opciones están disponibles en el menú contextual y solo cuando se detectan espacios.

- **Eliminar espacio:** - Esta opción elimina un espacio específico entre dos clips en la línea de tiempo. Haga clic derecho en el espacio entre clips para acceder a la opción *Eliminar espacio*. - Uso: Use esta opción para eliminar rápidamente un espacio específico causado por recortes o el uso de la herramienta cuchilla.
- **Eliminar todos los espacios:** - Esta opción elimina todos los espacios entre clips en la línea de tiempo para toda la pista. Haga clic derecho en el nombre de la pista para acceder a la opción *Eliminar todos los espacios*. - Uso: Ideal para pistas que contienen clips consecutivos, como una presentación de fotos, donde no se desean espacios.

Eliminar clip

La opción *Eliminar clip* le permite borrar un clip de la línea de tiempo. Eliminar clips es una parte esencial para organizar su proyecto y deshacerse de secciones no deseadas. Eliminar un clip también puede afectar a los clips circundantes. Si desea limpiar el espacio que queda tras eliminar un clip, tiene varias opciones para ajustar automáticamente su línea de tiempo.

Cómo eliminar un clip: Para borrar un clip, simplemente selecciónelo y presione **Suprimir** en su teclado, o haga clic derecho en el clip y elija *Eliminar clip* en el menú contextual. También puede seleccionar varios clips a la vez manteniendo presionada la tecla **Ctrl** y haciendo clic en clips adicionales, luego eliminarlos todos a la vez.

Eliminación en cascada: Si desea eliminar un clip y quitar automáticamente el espacio vacío (hueco) que deja, use la función **Eliminación en cascada** presionando **Shift+Suprimir**. Esto desplazará todos los clips y transiciones restantes en la pista hacia la izquierda, llenando el espacio y manteniendo su línea de tiempo fluida y continua.

Eliminar espacio: Después de eliminar un clip, si quedan espacios en su línea de tiempo que desea eliminar, simplemente haga clic derecho en el espacio vacío y elija *Eliminar espacio*. Esta acción desplazará todos los clips y transiciones hacia la izquierda, cerrando el espacio y manteniendo el flujo de su video.

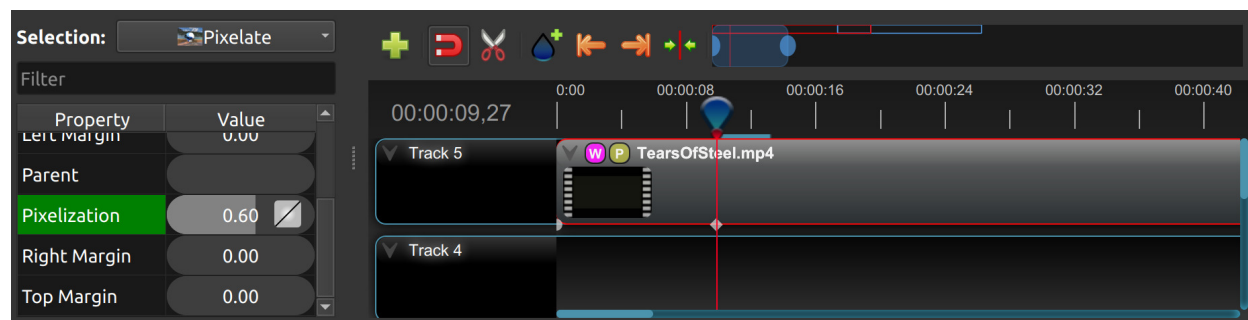
Consejos para principiantes:

- **Ejemplo:** Si tiene un clip que ya no necesita, como una introducción que decidió no usar, puede seleccionarlo rápidamente y eliminarlo o usar **Eliminación en cascada** para quitarlo y desplazar todo hacia la izquierda para cerrar el espacio.

Para opciones de edición avanzadas y atajos, consulte la sección [Recorte y Corte](#).

1.7.4 Efectos

Además de las muchas propiedades del clip que pueden ser animadas y ajustadas, también puedes arrastrar un efecto directamente sobre un clip desde el panel de efectos. Cada efecto está representado por un pequeño icono de letra coloreada. Al hacer clic en el icono del efecto, se mostrarán las propiedades de ese efecto y podrás editarlas (y animarlas). Para la lista completa de efectos, consulta [Efectos](#).



1.7.5 Propiedades del Clip

A continuación hay una lista de propiedades del clip que pueden ser editadas y, en la mayoría de los casos, animadas con el tiempo. Para ver las propiedades de un clip, haz clic derecho y elige *Propiedades*. Aparecerá el editor de propiedades, donde puedes cambiar estas propiedades. Puedes seleccionar varios clips, transiciones o efectos a la vez. El menú desplegable en la parte superior del panel muestra entradas para cada elemento más una entrada como **2 Selecciones**. Elige esa entrada para editar todos los elementos seleccionados juntos; solo serán visibles las propiedades que compartan. Si un campo está en blanco, los valores difieren entre los elementos, pero aún puedes cambiarlo o insertar un fotograma clave para todos ellos.

Nota: Presta mucha atención a la posición del cabezal de reproducción (es decir, la línea roja de reproducción). Los fotogramas clave se crean automáticamente en la posición actual de reproducción para ayudar a crear animaciones rápidamente.

Al animar propiedades del clip, puedes desvanecer un clip de opaco a transparente con **alpha**, deslizar un clip por la pantalla con **location_x** y **location_y**, escalar un clip más pequeño o más grande con **scale_x** y **scale_y**, atenuar el volumen de un clip más bajo o más alto con **volume**, y mucho más. Si deseas establecer una propiedad del clip única y estática sin animación, asegúrate de que el cabezal de reproducción esté posicionado al inicio de tu clip (a la izquierda) al ajustar el valor de la propiedad.

Consulta la tabla a continuación para una lista completa de propiedades del clip.

Nombre de la Propiedad del Clip	Tipo	Descripción
Alfa	Fotograma Clave	Curva que representa el alfa para desvanecer la imagen y añadir transparencia (de 1 a 0)
Filtro de Canal	Fotograma Clave	Un número que representa un canal de audio para filtrar (elimina todos los demás canales)
Mapeo de Canal	Fotograma Clave	Un número que representa un canal de audio para salida (solo funciona al filtrar un canal)
Número de Fotograma	Enumerado	El formato para mostrar el número de fotograma (si hay alguno)
Composición (Modo de Fusión)	Enumerado	El modo de fusión usado para componer este clip en capas inferiores. El valor predeterminado es Normal . Consulta Composición (Modo de Fusión) .
Duración	Flotante	La duración del clip (en segundos). Propiedad de solo lectura. Se calcula como: Fin - Inicio.
Fin	Flotante	La posición de recorte final del clip (en segundos)
Gravedad	Enumerado	La gravedad de un clip determina dónde se ajusta respecto a su elemento padre (detalles abajo)
Habilitar Audio	Enumerado	Una anulación opcional para determinar si este clip tiene audio (-1=definido, 0=no, 1=sí)
Habilitar Video	Enumerado	Una anulación opcional para determinar si este clip tiene video (-1=definido, 0=no, 1=sí)
ID	Cadena	Un GUID generado aleatoriamente (identificador único global) asignado a cada clip. Propiedad de solo lectura.
Pista	Entero	La capa que contiene el clip (las pistas superiores se renderizan sobre las inferiores)
Ubicación X	Fotograma Clave	Curva que representa la posición relativa en X en porcentaje basada en la gravedad (-1 a 1)
Ubicación Y	Fotograma Clave	Curva que representa la posición relativa en Y en porcentaje basada en la gravedad (-1 a 1)
Mezcla de Volumen	Enumerado	Las opciones de mezcla de volumen controlan cómo se ajusta el volumen antes de mezclar (Ninguno=no ajustar el volumen de este clip, Reducir=bajar el volumen al 80%, Promedio=dividir el volumen según el número de clips concurrentes, detalles abajo)
Origen X	Fotograma Clave	Curva que representa el punto de origen de rotación, posición X en porcentaje (-1 a 1)
Origen Y	Fotograma Clave	Curva que representa el punto de origen de la rotación, posición Y en porcentaje (-1 a 1)
Padre	Cadena	El objeto padre de este clip, que hace que muchos de estos valores de fotogramas clave se inicialicen con el valor del padre
Posición	Flotante	La posición del clip en la línea de tiempo (en segundos, 0.0 es el inicio de la línea de tiempo)
Rotación	Fotograma Clave	Curva que representa la rotación (0 a 360)
Escala	Enumerado	La escala determina cómo debe redimensionarse un clip para ajustarse a su padre (detalles abajo)
Escala X	Fotograma Clave	Curva que representa la escala horizontal en porcentaje (0 a 1)
Escala Y	Fotograma Clave	Curva que representa la escala vertical en porcentaje (0 a 1)
Cizalladura X	Fotograma Clave	Curva que representa el ángulo de cizalladura en X en grados (-45.0=izquierda, 45.0=derecha)
Cizalladura Y	Fotograma Clave	Curva que representa el ángulo de cizalladura en Y en grados (-45.0=abajo, 45.0=arriba)
Inicio	Flotante	La posición de recorte inicial del clip (en segundos)

continúe en la próxima página

Tabla 2 – proviene de la página anterior

Nombre de la Propiedad del Clip	Tipo	Descripción
Tiempo	Fotograma Clave	Curva que representa los fotogramas a reproducir a lo largo del tiempo (usada para la velocidad y dirección del video)
Volumen	Fotograma Clave	Curva que representa el volumen para atenuar el audio más bajo/más alto, silenciar o ajustar niveles (0 a 1)
Color de la onda	Fotograma Clave	Curva que representa el color de la forma de onda de audio
Forma de onda	Booleano	Indica si se debe usar una forma de onda en lugar de la imagen del clip

Composición (Modo de Fusión)

La propiedad *Composite (Modo de fusión)* controla **cómo se mezclan los píxeles de este clip con los clips en pistas inferiores**. Si eres nuevo en esto, comienza con **Normal**. Cambia de modo cuando quieras un cambio creativo rápido sin añadir un efecto.

Consejos para principiantes

- ¿Quieres **iluminar** efectos de luz, destellos o humo sobre una escena oscura? Prueba **Screen** o **Add**.
- ¿Quieres **oscurecer** o colocar una textura sobre el metraje (grano de papel, rejillas, sombras)? Prueba **Multiply** o **Color Burn**.
- ¿Quieres **más contraste** sin aplastar demasiado los negros y blancos? Prueba **Overlay** o **Soft Light**.
- ¿Quieres un aspecto **creativo/invertido** o alinear elementos? Prueba **Difference** o **Exclusion**.

Modos comunes (recomendados)

Modo	Qué hace
Normal	Composición alfa estándar. Respeta la transparencia del clip.
Oscurecer	Elige el píxel más oscuro de las dos capas, por canal.
Multiplicar	Multiplica colores. Oscurece y ayuda a que las texturas se sitúen sobre el metraje.
Quemar color	Oscurece las sombras y aumenta el contraste; puede recortar a negro.
Aclarar	Elige el píxel más claro de las dos capas, por canal.
Pantalla	Lo opuesto a Multiplicar. Ilumina; ideal para luz, resplandor, fuego, niebla.
Esquivar color	Ilumina fuertemente las luces; puede sobreexponer a blanco.
Añadir	Suma valores de píxeles. Iluminación fuerte; recorta en blanco. También llamado <i>Linear Dodge (Add)</i> .
Superponer	Mezcla de Multiplicar y Pantalla usando la capa inferior para decidir. Añade contraste intenso.
Luz suave	Curva de contraste suave; más suave que Superponer.
Luz dura	Contraste más fuerte y marcado usando la capa superior para dirigir el cambio.
Diferencia	Diferencia absoluta entre capas. Crea colores invertidos/psicodélicos; útil para alineación.
Exclusión	Versión más suave de Diferencia con menos contraste.

Notas

- Los modos de fusión afectan el **color**, mientras que el alfa (la propiedad *Alpha*) afecta la **transparencia**. Puedes usar ambos.
- Algunos modos pueden crear resultados muy brillantes o muy oscuros. Si es necesario, reduce la propiedad *Alpha* para suavizar.
- El aspecto exacto de la familia Multiplicar/Pantalla/Superponer es mejor cuando los colores del proyecto están en un espacio de color lineal.

Alfa

La propiedad *Alpha* es una curva de fotogramas clave que representa el valor alfa, determinando el desvanecimiento y la transparencia de la imagen en el clip. La curva varía de 1 (totalmente opaco) a 0 (completamente transparente).

- **Ejemplo de uso:** Aplicar un efecto de fundido gradual de entrada o salida para transicionar clips suavemente.
- **Consejo:** Usa fotogramas clave para crear patrones complejos de desvanecimiento, como fundidos de entrada y salida para un efecto fantasmal.

Filtro de Canal

La propiedad *Channel Filter* es una curva de fotogramas clave usada para la manipulación de audio. Especifica un solo canal de audio para filtrar mientras se eliminan todos los demás canales.

- **Ejemplo de uso:** Aislar y mejorar elementos específicos de audio, como aislar las voces de una canción.
- **Consejo:** Combina con la propiedad «Channel Mapping» para dirigir el canal filtrado a una salida de audio específica.

Mapeo de Canal

La propiedad *Channel Mapping* es una curva de fotogramas clave que define el canal de audio de salida para el clip. Esta propiedad funciona junto con la propiedad «Channel Filter» y especifica qué canal se mantiene en la salida.

- **Ejemplo de uso:** Mantener el audio del canal filtrado mientras se descartan otros para una mezcla de audio no convencional.
- **Consejo:** Experimenta con el mapeo de diferentes canales para crear efectos de audio únicos, como panoramizar sonidos entre altavoces.

Número de Fotograma

La propiedad *Frame Number* especifica el formato en que se muestran los números de fotogramas dentro del clip, si aplica.

- **Ejemplo de uso:** Mostrar los números de fotogramas en la esquina superior izquierda del clip, ya sea como número absoluto o relativo al inicio del clip.
- **Consejo:** Esto puede ayudar a identificar números de fotogramas precisos o a solucionar un problema.

Duración

La propiedad *Duration* es un valor flotante que indica la duración del clip en segundos. Esta es una propiedad de solo lectura. Se calcula como: Fin - Inicio. Para modificar la duración, debes editar las propiedades *Start* y/o *End* del clip.

- **Ejemplo de uso:** Inspeccionar la duración de un clip para asegurar que encaje en un intervalo de tiempo específico en el proyecto.
- **Consejo:** Considera usar la propiedad «Duration» para clips que necesiten coincidir con intervalos de tiempo específicos, como diálogos o escenas.

Fin

La propiedad *End* define el punto de recorte al final del clip en segundos, permitiéndote controlar cuánto del clip es visible en la línea de tiempo. Cambiar esta propiedad afectará la propiedad *Duration* del clip.

- **Ejemplo de uso:** Recortar el final de un clip para alinearlo con otro clip o eliminar secciones no deseadas del clip.
- **Consejo:** Combina las propiedades «Start» y «End» para controlar con precisión la porción visible del clip.

Gravedad

La propiedad *Gravity* del clip establece la coordenada de posición inicial de visualización (X,Y) para el clip, después de que ha sido escalado (ver *Escala*). Esto afecta dónde se muestra inicialmente la imagen del clip en la pantalla, por ejemplo Top Left o Bottom Right. La opción de gravedad predeterminada es *Center*, que muestra la imagen en el centro exacto de la pantalla. Las opciones de gravedad son:

- **Arriba a la izquierda** – Los bordes superior e izquierdo del clip se alinean con los bordes superior e izquierdo de la pantalla
- **Arriba al centro** – El borde superior del clip se alinea con el borde superior de la pantalla; el clip está centrado horizontalmente en la pantalla.
- **Arriba a la derecha** – Los bordes superior y derecho del clip se alinean con los bordes superior y derecho de la pantalla
- **Izquierda** – El borde izquierdo del clip se alinea con el borde izquierdo de la pantalla; el clip está centrado verticalmente en la pantalla.
- **Centro** (predeterminado) – El clip está centrado horizontal y verticalmente en la pantalla.
- **Derecha** – El borde derecho del clip se alinea con el borde derecho de la pantalla; el clip está centrado verticalmente en la pantalla.
- **Abajo a la izquierda** – Los bordes inferior e izquierdo del clip se alinean con los bordes inferior e izquierdo de la pantalla
- **Abajo al centro** – El borde inferior del clip se alinea con el borde inferior de la pantalla; el clip está centrado horizontalmente en la pantalla.
- **Abajo a la derecha** – Los bordes inferior y derecho del clip se alinean con los bordes inferior y derecho de la pantalla

Habilitar Audio

La propiedad *Enable Audio* es una enumeración que anula la configuración de audio predeterminada para el clip. Valores posibles: -1 (indefinido), 0 (sin audio), 1 (audio habilitado).

- **Ejemplo de uso:** Desactivar el audio no deseado de un clip, como ruido ambiental.
- **Consejo:** Usa esta propiedad para controlar la reproducción de audio en clips específicos, especialmente aquellos que no tienen una pista de audio útil.

Habilitar Video

La propiedad *Enable Video* es una enumeración que anula la configuración de video predeterminada para el clip. Valores posibles: -1 (indefinido), 0 (sin video), 1 (video habilitado).

- **Ejemplo de uso:** Desactivar el video de un clip mientras se mantiene el audio para crear secuencias solo de audio.
- **Consejo:** Esta propiedad puede ser útil al crear escenas con comentarios de audio o locuciones.

ID

La propiedad *ID* contiene un GUID (Identificador Único Global) generado aleatoriamente asignado a cada clip, garantizando su unicidad. Esta es una propiedad de solo lectura, asignada por OpenShot cuando se crea un clip.

- **Ejemplo de uso:** Referenciar clips específicos dentro de scripts personalizados o tareas de automatización.
- **Consejo:** Aunque normalmente se gestionan en segundo plano, entender los IDs de los clips puede ayudar en la personalización avanzada de proyectos.

Pista

La propiedad *Track* es un entero que indica la capa en la que se coloca el clip. Los clips en pistas superiores se renderizan por encima de los de pistas inferiores.

- **Ejemplo de uso:** Organizar clips en diferentes capas para crear profundidad y complejidad visual.
- **Consejo:** Usa pistas superiores para elementos que deben aparecer por encima de otros, como superposiciones de texto o gráficos.

Ubicación X y Ubicación Y

Las propiedades *Location X* y *Location Y* son curvas de fotogramas clave que determinan la posición relativa del clip, expresada en porcentajes, basada en la gravedad especificada. El rango para estas curvas es de -1 a 1. Véase [Transformar](#).

- **Ejemplo de uso:** Animar el movimiento de un clip a través de la pantalla usando curvas de fotogramas clave para las ubicaciones X e Y.
- **Consejo:** Combina con configuraciones de gravedad para crear animaciones dinámicas que respeten reglas de alineación consistentes.

Mezcla de Volumen

La propiedad *Volume Mixing* es una enumeración que controla cómo se aplican los ajustes de volumen antes de mezclar el audio. Opciones: Ninguno (sin ajuste), Reducir (volumen reducido al 80%), Promedio (volumen dividido según el número de clips concurrentes).

- **Ejemplo de uso:** Reducir automáticamente el volumen de un clip para permitir que la música de fondo destaque más.
- **Consejo:** Experimenta con las opciones de mezcla de volumen para lograr niveles de audio equilibrados entre diferentes clips.

La mezcla de audio implica ajustar los niveles de volumen para que los **clips superpuestos** no se vuelvan demasiado fuertes (lo que crea distorsión y pérdida de claridad). Si combinas clips de audio particularmente fuertes en varias pistas, puede ocurrir clipping (una distorsión de audio staccato). Para evitar la distorsión, OpenShot podría necesitar reducir los niveles de volumen en los clips superpuestos. Están disponibles los siguientes métodos de mezcla de audio:

- **Ninguno** - No hacer ajustes en los datos de volumen antes de mezclar el audio. Los clips superpuestos combinarán el audio a volumen completo, sin reducción.
- **Promedio** - Divide automáticamente el volumen de cada clip según el número de clips superpuestos. Por ejemplo, 2 clips superpuestos tendrían cada uno un volumen del 50%, 3 clips superpuestos tendrían cada uno un volumen del 33%, etc...
- **Reducir** - Reduce automáticamente el volumen de los clips superpuestos en un 20%, lo que disminuye la probabilidad de que se vuelvan demasiado fuertes, pero no siempre previene la distorsión de audio. Por ejemplo, si tienes 10 clips fuertes superpuestos, cada uno con una reducción del 20% en el volumen, aún podría exceder el volumen máximo permitido y mostrar distorsión de audio.

Para ajustar rápidamente el volumen de un clip, puedes usar el sencillo menú *Volume Preset*. Véase [Menú contextual](#). Para un control preciso sobre el volumen de un clip, puedes configurar manualmente el *Volume Key-frame*. Véase [Volumen](#).

Origen X y Origen Y

Las propiedades *Origin X* y *Origin Y* son curvas de fotogramas clave que definen la posición del punto de origen de rotación en porcentajes. El rango para estas curvas es de -1 a 1. Véase [Transformar](#).

- **Ejemplo de uso:** Rotar un clip alrededor de un punto específico, como la articulación pivote de un personaje.
- **Consejo:** Establece el punto de origen para lograr rotaciones controladas y de aspecto natural durante las animaciones.

Clip Padre

La propiedad *Parent* de un clip asigna los valores iniciales de fotogramas clave al objeto padre. Por ejemplo, si muchos clips apuntan al mismo clip padre, heredarán todas sus propiedades predeterminadas, como `location_x`, `location_y`, `scale_x`, `scale_y`, etc. Esto puede ser muy útil en ciertas circunstancias, como cuando tienes muchos clips que necesitan moverse o escalar juntos.

- **Ejemplo de uso:** Crear animaciones complejas estableciendo una relación padre-hijo entre clips.
- **Consejo:** Utiliza esta propiedad para propagar cambios del clip padre a los clips hijos para animaciones consistentes.
- **Consejo:** También puedes establecer el atributo `parent` a un objeto rastreado `Tracker` o `Object Detector`, para que el clip siga la ubicación y escala de un objeto rastreado. Véase también [Padre del efecto](#).

Posición

La propiedad *Position* determina la posición del clip en la línea de tiempo en segundos, siendo 0.0 el inicio.

- **Ejemplo de uso:** Sincronizar la aparición de un clip con eventos específicos en el proyecto.
- **Consejo:** Ajusta la posición para sincronizar los clips con señales de audio o elementos visuales.

Rotación

La propiedad *Rotación* es una curva de fotogramas clave que controla el ángulo de rotación del clip, con un rango de -360 a 360 grados. Puedes rotar en sentido horario o antihorario. Ajusta rápidamente el ángulo de orientación de un clip (de lado, boca abajo, derecho, retrato, paisaje), voltea un clip o anima la rotación. Consulta [Transformar](#).

- **Ejemplo de uso:** Simular un efecto de giro animando la curva de rotación.
- **Consejo:** Usa esta propiedad creativamente para efectos como rotar texto o emular el movimiento de cámara.
- **Consejo:** Experimenta rotando tu video en diferentes ángulos, no solo 90 o 180 grados. A veces, una ligera inclinación o un ángulo específico puede añadir un toque creativo a tu video, especialmente para fines artísticos o narrativos.
- **Consejo:** Después de rotar tu video, podrías tener barras negras en los bordes. Considera recortar y redimensionar el video para eliminar estas barras y mantener un aspecto limpio y pulido.
- **Consejo:** Si trabajas con videos verticales destinados a pantallas horizontales, gíralos 90 grados y luego escálalos para llenar el marco. Así, tu video vertical ocupará más espacio en pantalla.
- **Consejo:** Si el horizonte en tu video aparece inclinado por la inclinación de la cámara, usa la rotación para nivelarlo. Esto es especialmente importante en tomas de paisaje para mantener una apariencia profesional y visualmente agradable.

Escala

La propiedad *Escala* es el método inicial de redimensionado o escalado usado para mostrar la imagen de un clip, que puede ajustarse adicionalmente con las propiedades *Escala X* y *Escala Y* del clip (ver [Escala X](#) y [Escala Y](#)). Se recomienda usar recursos con la misma relación de aspecto que el perfil de tu proyecto, lo que permite que muchos de estos métodos de redimensionado escalen completamente tu clip al tamaño de la pantalla, sin añadir barras negras en los bordes. Los métodos de escala son:

- **Mejor ajuste** (predeterminado) – El clip es tan grande como sea posible sin cambiar la relación de aspecto. Esto puede resultar en barras negras en ciertos lados de la imagen, si la relación de aspecto no coincide exactamente con el tamaño de tu proyecto.
- **Recortar** – Se mantiene la relación de aspecto del clip mientras se amplía para llenar toda la pantalla, aunque eso signifique que parte del clip se recorte. Esto evita barras negras alrededor de la imagen, pero si la relación de aspecto del clip no coincide con el tamaño del proyecto, parte de la imagen será recortada.
- **Ninguno** – El clip se muestra en su tamaño original. No se recomienda, ya que la imagen no se escalará correctamente si cambias el perfil del proyecto (o tamaño del proyecto).
- **Estirar** – El clip se estira para llenar toda la pantalla, cambiando la relación de aspecto si es necesario.

Escala X y Escala Y

Las propiedades *Escala X* y *Escala Y* son curvas de fotogramas clave que representan el escalado horizontal y vertical en porcentajes, respectivamente. El rango para estas curvas es de 0 a 1. Consulta [Transformar](#). OpenShot limita los valores máximos de escala según el tipo de archivo y el tamaño del proyecto, para evitar fallos y problemas de rendimiento.

- **Ejemplo de uso:** Crear un efecto de zoom animando simultáneamente las curvas de Escala X y Escala Y.
- **Consejo:** Escala la imagen más grande que la pantalla, revelando solo una parte del video. Esta es una forma sencilla de recortar una porción del video.
- **Consejo:** Escala los elementos horizontales y verticales por separado, para aplastar y estirar la imagen de formas divertidas.
- **Consejo:** Combina el escalado con las propiedades de rotación y ubicación para transformaciones dinámicas.

Cizalladura X y Cizalladura Y

Las propiedades *Cizalladura X* y *Cizalladura Y* son curvas de fotogramas clave que representan los ángulos de cizalladura en X y Y en grados, respectivamente. Consulta [Transformar](#). OpenShot limita los valores máximos de cizalladura según el tipo de archivo y el tamaño del proyecto, para evitar fallos y problemas de rendimiento.

- **Ejemplo de uso:** Añadir un efecto de inclinación dinámico a un clip animando los ángulos de cizalladura.
- **Consejo:** Usa las propiedades de cizalladura para crear animaciones inclinadas o sesgadas.

Inicio

La propiedad *Inicio* define el punto de recorte al comienzo del clip en segundos. Cambiar esta propiedad afectará la propiedad *Duración* del clip.

- **Ejemplo de uso:** Eliminar la porción inicial de un clip para enfocarse en una escena o momento específico.
- **Consejo:** Utiliza la propiedad «Inicio» en combinación con la propiedad «Fin» para un recorte preciso del clip.

Tiempo

La propiedad *Time* es una curva de fotogramas clave que representa los fotogramas reproducidos a lo largo del tiempo, afectando la velocidad y dirección del video. Puedes usar uno de los preajustes disponibles (*normal*, *rápido*, *lento*, *congelar*, *congelar y zoom*, *adelante*, *atrás*), haciendo clic derecho en un Clip y eligiendo el menú *Time*. Muchos preajustes están disponibles en este menú para invertir, acelerar y ralentizar un clip de video, consulta [Menú contextual](#). Los mismos ajustes se pueden hacer de forma interactiva con el botón de la barra de herramientas *Timing* arrastrando los bordes de un clip; OpenShot añade los fotogramas clave de tiempo necesarios y escala automáticamente todos los demás fotogramas clave.

Opcionalmente, puedes establecer manualmente los valores de los fotogramas clave para la propiedad *Time*. El valor representa el *número de fotograma* en la posición del fotograma clave. Esto puede ser complicado de determinar y podría requerir una calculadora para encontrar los valores necesarios. Por ejemplo, si el inicio de tu Clip establece un valor de tiempo de 300 (es decir, *fotograma 300*), y el final de tu clip establece un valor de tiempo de 1 (*fotograma 1*), OpenShot reproducirá este clip hacia atrás, comenzando en el fotograma 300 y terminando en el fotograma 1, a la velocidad adecuada (basado en dónde se establecen estos fotogramas clave en la línea de tiempo). NOTA: Para determinar el número total de fotogramas en un clip, multiplica la duración del archivo por los FPS del proyecto (por ejemplo: 47.0 seg duración del clip X 24.0 FPS del proyecto = 1128 fotogramas totales).

Esto permite escenarios muy complejos, como cortes bruscos dentro de un clip, invertir una porción de un clip, ralentizar una porción de un clip, congelar en un fotograma y mucho más. Consulta [Animación](#) para más detalles sobre animaciones manuales con fotogramas clave.

- **Ejemplo de uso:** Crear un efecto de cámara lenta o lapso de tiempo modificando la curva de tiempo.
- **Consejo:** Ajusta la propiedad «Time» para controlar la velocidad de reproducción del video y lograr un impacto visual dramático.

Volumen

La propiedad *Volume* es una curva de fotogramas clave que controla el volumen o nivel de audio, que va de 0 (silencio) a 1 (volumen completo). Para el ajuste automático del volumen, consulta [Mezcla de Volumen](#).

- **Ejemplo de uso:** Atenuar gradualmente la música de fondo a medida que el diálogo se vuelve más prominente, o aumentar o disminuir el volumen de un clip.
- **Consejo:** Combina múltiples fotogramas clave de volumen para ajustes de audio matizados, como bajar el nivel de la música cuando se habla el diálogo.

- **Consejo:** Para ajustar el volumen de un clip **rápidamente**, puedes usar el sencillo menú *Volume Preset*. Consulta [Menú contextual](#).

Color de la onda

La propiedad *Wave Color* es una curva de fotogramas clave que representa el color de la visualización de la forma de onda de audio.

- **Ejemplo de uso:** Hacer coincidir el color de la forma de onda con el tema visual general del proyecto.
- **Consejo:** Experimenta con diferentes colores para mejorar el atractivo visual de la forma de onda o animar el color a lo largo del tiempo.

Forma de onda

La propiedad *Waveform* es un booleano que determina si se usa una visualización de forma de onda en lugar de la imagen del clip.

- **Ejemplo de uso:** Mostrar una forma de onda de audio en lugar del video para resaltar visualmente los patrones de audio.
- **Consejo:** Usa la visualización de forma de onda para enfatizar los ritmos musicales o las modulaciones de voz.

1.7.6 Más información

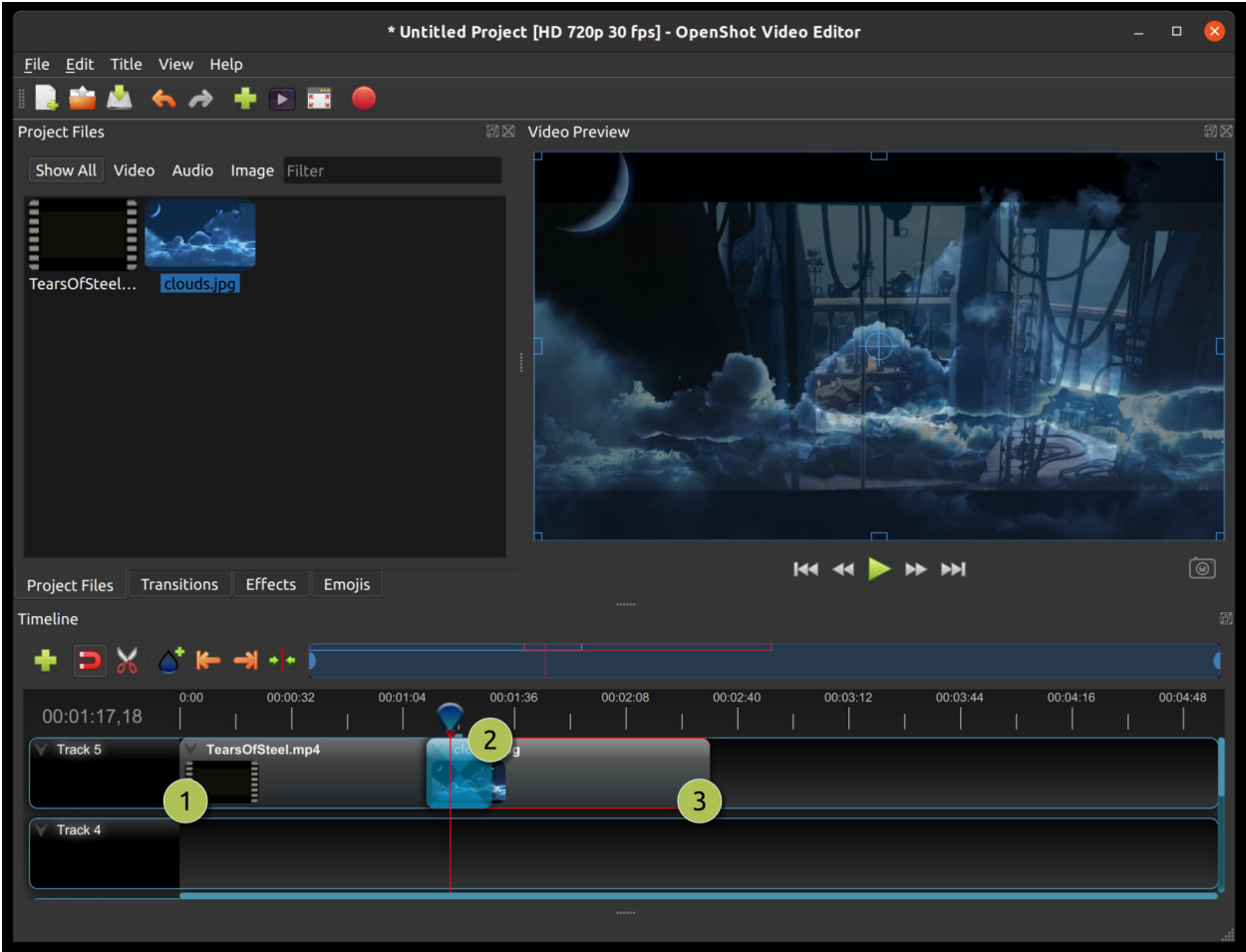
Para más información sobre fotogramas clave y animación, consulta [Animación](#).

1.8 Transiciones

Una transición se usa para desvanecer gradualmente (o borrar) entre dos imágenes de clips. En OpenShot, las transiciones se representan con rectángulos azules y redondeados en la línea de tiempo. Se crean automáticamente al superponer dos clips, y también se pueden agregar manualmente arrastrándolas a la línea de tiempo desde el panel **Transiciones**. Una transición debe colocarse encima de un clip (superponiéndolo), siendo la ubicación más común el inicio o el final de un clip.

NOTA: Las transiciones **no** afectan el **audio**, por lo que si deseas desvanecer el volumen de audio de un clip, debes ajustar la propiedad **volume** del clip. Consulta [Propiedades del Clip](#)

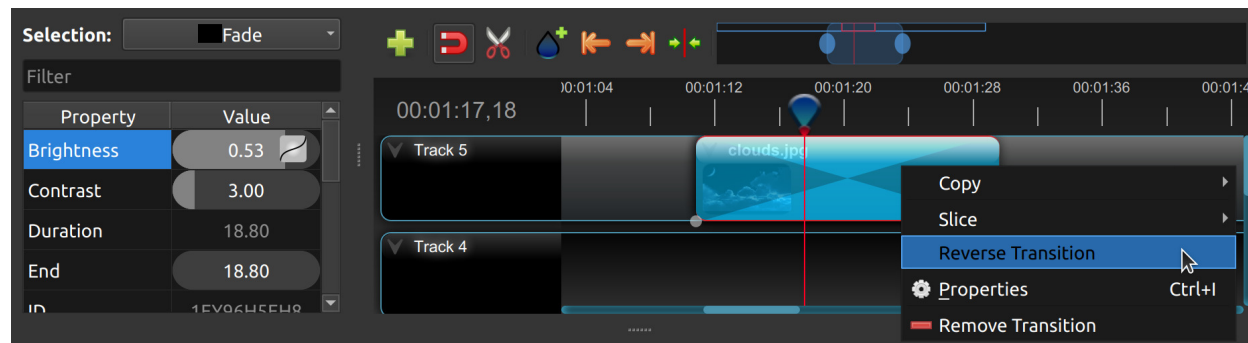
1.8.1 Resumen



#	Nom-bre	Descripción
1	Clip 1	Un clip de video
2	Transi-ción	Una transición de desvanecimiento gradual entre las 2 imágenes de clips, creada automáticamente al superponer los clips (no afecta el audio)
3	Clip 2	Un clip de imagen

1.8.2 Dirección

Las transiciones ajustan el alfa/transparencia de la imagen del clip superpuesto (es decir, el clip bajo la transición), y pueden desvanecerse de opaco a transparente, o de transparente a opaco (no afecta el audio). Haz clic derecho y elige *Invertir transición* para cambiar la dirección del desvanecimiento. También puedes ajustar manualmente la curva de **Brillo**, animando el desvanecimiento visual como desees.



1.8.3 Transparencia

Si las transiciones se usan en imágenes o videos que contienen transparencia (*es decir; canal alfa*), esto resultará en que el clip original desaparezca abruptamente (o desaparezca de la existencia), ya que el sistema de transiciones de OpenShot espera que el segundo clip cubra completamente al primer clip. Por ejemplo, si el segundo clip no cubre completamente al primero, una transición podría no ser la mejor herramienta para usar. En su lugar, deberías considerar ajustar la propiedad alpha del primer clip para que se desvanezca donde sea necesario, consulta [Propiedades del Clip](#) o [Menú contextual](#). Alternativamente, puedes combinar una transición y un desvanecimiento alpha al usar clips transparentes para un desvanecimiento más suave entre ellos.

1.8.4 Corte y Segmentación

OpenShot tiene muchas formas fáciles de ajustar las posiciones de inicio y fin del recorte de una transición (también conocido como cortar o recortar). El método más común es simplemente agarrar el borde izquierdo (o derecho) de la transición y arrastrar. Para una guía completa sobre segmentación y todos los atajos de teclado disponibles, consulta las secciones [Recorte y Corte](#) y [Atajos de teclado](#).

1.8.5 Máscara

En la edición de video, las máscaras son herramientas poderosas que permiten mostrar selectivamente áreas específicas de un clip de video. Similar al enmascaramiento en la edición de imágenes, las máscaras de video definen una región donde se aplicarán cambios mientras otras partes del video permanecen sin afectar.

Una máscara puede considerarse como una forma o camino que delimita el área que deseas seleccionar. Las formas comúnmente usadas incluyen rectángulos, círculos y caminos libres. El área enmascarada se denomina «región enmascarada».

Las máscaras pueden ser animadas, permitiéndote cambiar la forma o posición con el tiempo. Esto habilita efectos dinámicos como revelar elementos ocultos o transicionar entre diferentes estados visuales. En OpenShot, puedes convertir una transición en una máscara personalizando la curva de fotogramas clave de *Brillo*. Mantener un valor estático (sin cambios) de brillo mantendrá una ubicación fija de la máscara. Combina esto con imágenes de transición personalizadas, o incluso secuencias de imágenes personalizadas, para crear máscaras animadas y complejas.

1.8.6 Transición Personalizada

Cualquier imagen en escala de grises puede usarse como transición (o máscara), agregándola a tu carpeta ~/ . openshot_qt/transitions/. Solo asegúrate de nombrar tu archivo con un nombre fácilmente reconocible y reinicia OpenShot. Tu transición/máscara personalizada aparecerá ahora en la lista de transiciones.

1.8.7 Propiedades de la Transición

A continuación hay una lista de propiedades de la transición que pueden editarse y, en la mayoría de los casos, animarse con el tiempo. Para ver las propiedades de una transición, haz clic derecho y elige *Propiedades*. Aparecerá el editor de propiedades, donde puedes cambiar estas propiedades. NOTA: Presta mucha atención a la posición del cabezal de reproducción (es decir, la línea roja de reproducción). Los fotogramas clave se crean automáticamente en la posición actual de reproducción para ayudar a crear animaciones.

NOTA: Las transiciones no afectan el audio, por lo que si deseas desvanecer el volumen de audio de un clip, debes ajustar la propiedad *volume* del clip. Consulta *Propiedades del Clip*.

Nombre de la Propiedad de la Transición	Tipo	Descripción
Brillo	Fotograma clave	Curva que representa el brillo de la imagen de transición, que afecta el fundido/barrido (-1 a 1)
Contraste	Fotograma clave	Curva que representa el contraste de la imagen de transición, que afecta la suavidad/dureza del fundido/barrido (0 a 20)
Duración	Flotante	La duración de la transición (en segundos). Propiedad de solo lectura.
Fin	Flotante	La posición de recorte final de la transición (en segundos).
ID	Cadena	Un GUID generado aleatoriamente (identificador único global) asignado a cada transición. Propiedad de solo lectura.
Padre	Cadena	El objeto padre de esta transición, que hace que muchos de estos valores de fotogramas clave se inicialicen con el valor del padre.
Posición	Flotante	La posición de la transición en la línea de tiempo (en segundos).
Reemplazar imagen	Booleano	Para depurar un problema, esta propiedad muestra la imagen de la transición (en lugar de volverse transparente).
Inicio	Flotante	La posición de recorte inicial de la transición (en segundos).
Pista	Entero	La capa que contiene la transición (las pistas superiores se renderizan sobre las inferiores).

Duración

La propiedad *Duración* es un valor flotante que indica la duración de la transición en segundos. Esta es una propiedad de solo lectura. Se calcula como: Fin - Inicio. Para modificar la duración, debe editar las propiedades de transición *Inicio* y/o *Fin*.

- **Ejemplo de uso:** Inspeccione la duración de una transición para asegurarse de que encaje en un intervalo de tiempo específico en el proyecto.
- **Consejo:** Considere usar la propiedad «Duración» para transiciones que deben coincidir con intervalos de tiempo específicos, como diálogos o escenas.

Fin

La propiedad *Fin* define el punto de recorte al final de la transición en segundos, permitiéndole controlar cuánto de la transición es visible en la línea de tiempo. Cambiar esta propiedad afectará la propiedad de transición *Duración*.

- **Ejemplo de uso:** Recortar el final de una transición para alinearla con otro clip o eliminar secciones no deseadas de la transición.
- **Consejo:** Combine las propiedades «Inicio» y «Fin» para controlar con precisión la porción visible de la transición.

ID

La propiedad *ID* contiene un GUID generado aleatoriamente (Identificador Único Global) asignado a cada transición, asegurando su unicidad. Esta es una propiedad de solo lectura, asignada por OpenShot cuando se crea una transición.

- **Ejemplo de uso:** Referenciar transiciones específicas dentro de scripts personalizados o tareas de automatización.
- **Consejo:** Aunque normalmente se gestionan en segundo plano, entender los IDs de transición puede ayudar en la personalización avanzada del proyecto.

Pista

La propiedad *Pista* es un entero que indica la capa en la que se coloca la transición. Las transiciones en pistas superiores se renderizan por encima de las de pistas inferiores.

- **Ejemplo de uso:** Organizar transiciones en diferentes capas para crear profundidad y complejidad visual.
- **Consejo:** Use pistas superiores para elementos que deben aparecer por encima de otros, como superposiciones de texto o gráficos.

1.9 Efectos

Los efectos se usan en OpenShot para mejorar o modificar el audio o video de un clip. Pueden modificar píxeles y datos de audio, y generalmente pueden mejorar tus proyectos de video. Cada efecto tiene su propio conjunto de propiedades, la mayoría de las cuales pueden animarse con el tiempo, por ejemplo, variando el *Brillo* y *Contraste* de un clip a lo largo del tiempo.

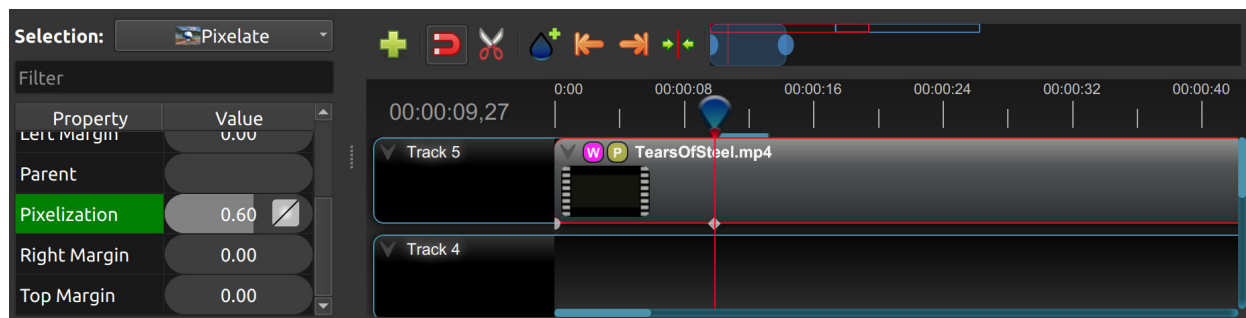
Los efectos pueden añadirse a cualquier clip arrastrándolos y soltándolos desde la pestaña Efectos sobre un clip. Cada efecto está representado por un pequeño ícono coloreado y la primera letra del nombre del efecto. Nota: Presta mucha atención a la posición del cabezal de reproducción (es decir, la línea roja de reproducción). Los fotogramas clave se crean automáticamente en la posición actual de reproducción para ayudar a crear animaciones rápidamente.

Para ver las propiedades de un efecto, haz clic derecho en el ícono del efecto para mostrar el menú contextual y elige *Propiedades*. Aparecerá el editor de propiedades, donde puedes editar estas propiedades. Las propiedades aparecen en orden alfabético en el panel, con opciones de filtro disponibles en la parte superior. Mantén presionada la tecla **Ctrl** y haz clic en varios íconos de efectos para seleccionarlos todos; el panel de Propiedades mostrará una entrada como **3 selecciones** para que puedas ajustar sus configuraciones comunes en un solo paso. Consulta [Propiedades del Clip](#).

Para ajustar una propiedad:

- Arrastra el control deslizante para cambios aproximados.
- Haz doble clic para ingresar valores precisos.
- Haz clic derecho/doble clic para opciones no numéricas.

Las propiedades de los efectos son parte integral del sistema *Animación*. Cuando modificas una propiedad de efecto, se genera un fotograma clave en la posición actual del cabezal de reproducción. Para que una propiedad abarque todo el clip, posiciona el cabezal de reproducción en o antes del inicio del clip antes de hacer ajustes. Una forma conveniente de identificar el inicio de un clip es utilizando la función de “marcador siguiente/anterior” en la barra de herramientas de la Línea de Tiempo.



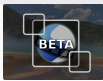
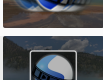
1.9.1 Lista de Efectos

OpenShot Video Editor tiene un total de 27 efectos integrados de video y audio: 18 efectos de video y 9 efectos de audio. Estos efectos pueden añadirse a un clip arrastrando el efecto sobre el clip. La siguiente tabla contiene el nombre y una breve descripción de cada efecto.

Ícono	Nombre del Efecto	Descripción del Efecto
	Cinta Analógica	Ondulación, sangrado y nieve vintage de video casero.
	Máscara Alfa / Transición de Barrido	Transición de máscara en escala de grises entre imágenes.
	Barras	Agrega barras de color alrededor de tu video.
	Desenfoque	Ajusta el desenfoque de la imagen.
	Brillo y Contraste	Modifica el brillo y contraste del fotograma.
	Subtítulo	Agrega subtítulos de texto a cualquier clip.
	Croma (Pantalla Verde)	Reemplaza color con transparencia.
	Mapa de Color / Búsqueda	Ajusta colores usando tablas de búsqueda 3D LUT (formato .cube).
	Saturación de Color	Ajusta la intensidad del color.
	Desplazamiento de Color	Desplaza los colores de la imagen en varias direcciones.

continúe en la próxima página

Tabla 3 – proviene de la página anterior

Ícono	Nombre del Efecto	Descripción del Efecto
	Recortar	Recorta partes de tu video.
	Desentrelazar	Elimina el entrelazado del video.
	Tono	Ajustar tono / color.
	Destello de lente	Simular la luz solar golpeando una lente con destellos.
	Negativo	Producir una imagen negativa.
	Detector de objetos	Detectar objetos en el video.
	Contorno	Agregar contorno alrededor de cualquier imagen o texto.
	Pixelar	Aumentar o disminuir los píxeles visibles.
	Enfocar	Aumentar el contraste de los bordes para que los detalles del video se vean más nítidos.
	Desplazar	Desplazar la imagen en diferentes direcciones.
	Proyección esférica	Aplanar o proyectar metraje de 360° y ojo de pez.
	Estabilizador	Reducir el movimiento de la imagen.
	Rastreador	Rastrear el cuadro delimitador en el video.
	Onda	Distorsionar la imagen en un patrón de onda.
	Compresor	Reducir la sonoridad o amplificar sonidos suaves.
	Retardo	Ajustar la sincronización audio-video.
	Distorsión	Recortar la señal de audio para distorsión.
	Eco	Agregar reflexión de sonido retardada.

continúe en la próxima página

Tabla 3 – proviene de la página anterior

Ícono	Nombre del Efecto	Descripción del Efecto
	Expansor	Hacer que las partes fuertes sean relativamente más fuertes.
	Ruido	Agregar señales aleatorias de intensidad igual.
	Ecualizador paramétrico	Ajustar el volumen de frecuencia en el audio.
	Robotización	Transformar el audio en voz robótica.
	Susurricación	Transformar el audio en susurros.

1.9.2 Propiedades del efecto

A continuación se muestra una lista de propiedades **comunes** de efectos, compartidas por todos los efectos en OpenShot. Para ver las propiedades de un efecto, haga clic derecho y elija *Propiedades*. Aparecerá el editor de propiedades, donde puede cambiar estas propiedades. Nota: Preste mucha atención a la posición del cabezal de reproducción (es decir, la línea roja de reproducción). Los fotogramas clave se crean automáticamente en la posición actual de reproducción para ayudar a crear animaciones rápidamente.

Consulte la tabla a continuación para ver una lista de propiedades comunes de efectos. Solo se enumeran aquí las **propiedades comunes** que comparten todos los efectos. Cada efecto también tiene muchas **propiedades únicas**, específicas de cada efecto; consulte [Efectos de video](#) para más información sobre efectos individuales y sus propiedades únicas.

Nombre de la propiedad del efecto	Tipo	Descripción
Duración	Flotante	La duración del efecto (en segundos). Propiedad de solo lectura. La mayoría de los efectos tienen por defecto la duración de un clip. Esta propiedad está oculta cuando un efecto pertenece a un clip.
Fin	Flotante	La posición de recorte final del efecto (en segundos). Esta propiedad está oculta cuando un efecto pertenece a un clip.
ID	Cadena	Un GUID generado aleatoriamente (identificador único global) asignado a cada efecto. Propiedad de solo lectura.
Padre	Cadena	El objeto padre de este efecto, que hace que muchos de estos valores de fotogramas clave se inicialicen con el valor del padre.
Posición	Flotante	La posición del efecto en la línea de tiempo (en segundos). Esta propiedad está oculta cuando un efecto pertenece a un clip.
Inicio	Flotante	La posición de recorte inicial del efecto (en segundos). Esta propiedad está oculta cuando un efecto pertenece a un clip.
Pista	Entero	La capa que contiene el efecto (las pistas superiores se renderizan sobre las inferiores). Esta propiedad está oculta cuando un efecto pertenece a un clip.
Aplicar antes del clip	Booleano	¿Aplicar este efecto antes de que el clip procese los fotogramas clave? (el valor predeterminado es Sí)

Duración

La propiedad *Duration* es un valor flotante que indica la duración del efecto en segundos. Es una propiedad de solo lectura. Se calcula como: Fin - Inicio. Para modificar la duración, debe editar las propiedades del efecto *Start* y/o *End*.

NOTA: La mayoría de los efectos en OpenShot establecen por defecto la duración del efecto igual a la duración del clip, y ocultan esta propiedad en el editor.

Fin

La propiedad *End* define el punto de recorte al final del efecto en segundos, permitiéndole controlar cuánto del efecto es visible en la línea de tiempo. Cambiar esta propiedad afectará la propiedad *Duration* del efecto.

NOTA: La mayoría de los efectos en OpenShot establecen esta propiedad por defecto para que coincida con el clip, y ocultan esta propiedad en el editor.

ID

La propiedad *ID* contiene un GUID generado aleatoriamente (Identificador Único Global) asignado a cada efecto, garantizando su unicidad. Es una propiedad de solo lectura, asignada por OpenShot cuando se crea un efecto.

Pista

La propiedad *Track* es un entero que indica la capa en la que se coloca el efecto. Los efectos en pistas superiores se renderizan por encima de los de pistas inferiores.

NOTA: La mayoría de los efectos en OpenShot establecen esta propiedad por defecto para que coincida con el clip, y ocultan esta propiedad en el editor.

1.9.3 Padre del efecto

La propiedad *Parent* de un efecto establece los valores iniciales de los fotogramas clave a un efecto padre. Por ejemplo, si muchos efectos apuntan al mismo efecto padre, heredarán todas sus propiedades iniciales, como tamaño de fuente, color de fuente y color de fondo para un efecto *Caption*. En el caso de muchos efectos *Caption* que usan el mismo efecto padre, es una forma eficiente de gestionar un gran número de estos efectos.

NOTA: La propiedad `parent` para efectos debe estar vinculada al efecto padre del mismo tipo, de lo contrario sus valores iniciales predeterminados no coincidirán. Véase también [Clip Padre](#).

Posición

La propiedad *Position* determina la posición del efecto en la línea de tiempo en segundos, siendo 0.0 el inicio.

NOTA: La mayoría de los efectos en OpenShot establecen esta propiedad por defecto para que coincida con el clip, y ocultan esta propiedad en el editor.

Inicio

La propiedad *Start* define el punto de recorte al inicio del efecto en segundos. Cambiar esta propiedad afectará la propiedad *Duration* del efecto.

NOTA: La mayoría de los efectos en OpenShot establecen esta propiedad por defecto para que coincida con el clip, y ocultan esta propiedad en el editor.

1.9.4 Secuenciación

Normalmente, los efectos se aplican **antes** de que el Clip procese los fotogramas clave. Esto permite que el efecto procese la imagen en bruto del clip, antes de que el clip aplique propiedades como escala, rotación, ubicación, etc. Normalmente, esta es la secuencia preferida y es el comportamiento predeterminado de los efectos en OpenShot. Sin embargo, opcionalmente puedes anular este comportamiento con la propiedad *Apply Before Clip Keyframes*.

Si configuras la propiedad *Apply Before Clip Keyframes* en **No**, el efecto se aplicará **después** de que el clip escale, rote y aplique fotogramas clave a la imagen. Esto puede ser útil en ciertos efectos, como el efecto **Mask**, cuando quieres animar primero un clip y luego aplicar una máscara estática al clip.

1.9.5 Efectos de video

Los efectos generalmente se dividen en dos categorías: efectos de video y efectos de audio. Los efectos de video modifican la imagen y los datos de píxeles de un clip. A continuación hay una lista de efectos de video y sus propiedades. A menudo es mejor experimentar con un efecto, ingresando diferentes valores en las propiedades y observando los resultados.

Cinta Analógica

El efecto **Analog Tape** emula la reproducción de cinta de consumo: oscilación horizontal de línea («tracking»), sangrado de croma, suavidad de luminancia, nieve granulada, una **franja de seguimiento** inferior y **estallidos estáticos** cortos. Todos los controles pueden tener fotogramas clave y el ruido es determinista (sembrado desde el ID del efecto con un desplazamiento opcional), por lo que las renderizaciones son repetibles.

Nombre de la propiedad	Descripción
tracking	(float, 0-1) Oscilación horizontal de línea más una sutil inclinación inferior. Valores más altos aumentan la amplitud y la altura de la inclinación.
bleed	(float, 0-1) Sangrado / franja de croma . Desplazamiento horizontal de croma + desenfoque con una ligera desaturación. Da el aspecto de “borde arcoíris”.
softness	(float, 0-1) Suavidad de luminancia . Pequeño desenfoque horizontal en Y (aprox. 0-2 px). Mantener bajo para conservar detalles cuando el ruido es alto.
noise	(float, 0-1) Nieve, siseo y caídas . Controla la fuerza del grano, la probabilidad/longitud de las rayas blancas y un leve zumbido de línea.
stripe	(float, 0-1) Franja de seguimiento . Eleva la banda inferior; añade siseo/ruido allí y ensancha la región elevada a medida que aumenta el valor.
static_bands	(float, 0-1) Estallidos estáticos . Bandas cortas y brillantes con rayas agrupadas por filas (muchas “estrellas fugaces” a través de filas vecinas).
seed_offset	(int, 0-1000) Añade a la semilla interna (derivada del ID del efecto) para variación determinista entre clips.

Notas de uso

- “Video casero” sutil: tracking=0.25, bleed=0.20, softness=0.20, noise=0.25, stripe=0.10, static_bands=0.05.

- **Mal tracking / obstrucción de cabezal:** `tracking=0.8-1.0`, `stripe=0.6-0.9`, `noise=0.6-0.8`, `static_bands=0.4-0.6`, `softness<=0.2`, y ajusta `bleed` a aproximadamente 0.3.
- **Solo franja de color:** aumenta `bleed` (alrededor de 0.5) y mantén bajos los otros controles.
- **Nieve diferente pero repetible:** deja el ID del efecto sin cambios (para salida determinista) y cambia `seed_offset` para obtener un patrón nuevo, pero aún repetible.

Máscara Alfa / Transición de Barrido

El efecto de transición Alpha Mask / Wipe utiliza una máscara en escala de grises para crear una transición dinámica entre dos imágenes o clips de video. En este efecto, las áreas claras de la máscara revelan la nueva imagen, mientras que las áreas oscuras la ocultan, permitiendo transiciones creativas y personalizadas que van más allá de las técnicas estándar de fundido o barrido. Este efecto solo afecta la imagen, no la pista de audio.

Nombre de la propiedad	Descripción
brillo	(float, -1 a 1) Esta curva controla el movimiento a través del barrido
contraste	(float, 0 a 20) Esta curva controla la dureza y suavidad del borde del barrido
lector	(lector) Este lector puede usar cualquier imagen o video como entrada para tu barrido en escala de grises
replace_image	(bool, opciones: ['Yes', 'No']) Reemplaza la imagen del clip con la imagen actual del barrido en escala de grises, útil para solucionar problemas

Barras

El efecto Barras añade barras de colores alrededor del marco de tu video, que pueden usarse con fines estéticos, para enmarcar el video dentro de una relación de aspecto determinada o para simular la apariencia de ver contenido en un dispositivo de visualización diferente. Este efecto es especialmente útil para crear un aspecto cinematográfico o de transmisión.

Nombre de la propiedad	Descripción
inferior	(float, 0 a 0.5) La curva para ajustar el tamaño de la barra inferior
color	(color) La curva para ajustar el color de las barras
izquierda	(float, 0 a 0.5) La curva para ajustar el tamaño de la barra izquierda
derecha	(float, 0 a 0.5) La curva para ajustar el tamaño de la barra derecha
superior	(float, 0 a 0.5) La curva para ajustar el tamaño de la barra superior

Desenfoque

El efecto Desenfoque suaviza la imagen, reduciendo detalles y texturas. Esto puede usarse para crear una sensación de profundidad, atraer la atención a partes específicas del marco o simplemente para aplicar una elección estilística con fines estéticos. La intensidad del desenfoque puede ajustarse para lograr el nivel deseado de suavidad.

Nombre de la propiedad	Descripción
radio_horizontal	(float, 0 a 100) Fotograma clave del radio de desenfoque horizontal. El tamaño de la operación de desenfoque horizontal en píxeles.
iteraciones	(float, 0 a 100) Fotograma clave de iteraciones. Número de iteraciones de desenfoque por píxel. 3 iteraciones = Gaussiano.
sigma	(float, 0 a 100) Fotograma clave de sigma. La cantidad de dispersión en la operación de desenfoque. Debe ser mayor que el radio.
radio_vertical	(float, 0 a 100) Fotograma clave del radio de desenfoque vertical. El tamaño de la operación de desenfoque vertical en píxeles.

Brillo y Contraste

El efecto Brillo y Contraste permite ajustar la luminosidad general de la imagen (brillo) y la diferencia entre las partes más oscuras y más claras de la imagen (contraste). Este efecto puede usarse para corregir videos con poca iluminación o para crear efectos de iluminación dramáticos con fines artísticos.

Nombre de la propiedad	Descripción
brillo	(float, -1 a 1) La curva para ajustar el brillo
contraste	(float, 0 a 100) La curva para ajustar el contraste (3 es típico, 20 es mucho, 100 es el máximo. 0 es inválido)

Subtítulo

Agrega subtítulos de texto sobre tu video. Soportamos los formatos de archivo de subtítulos VTT (WebVTT) y SubRip (SRT). Estos formatos se usan para mostrar subtítulos en videos. Permiten añadir subtítulos basados en texto al contenido de video, haciéndolo más accesible para una audiencia más amplia, especialmente para personas sordas o con dificultades auditivas. El efecto de Subtítulos puede incluso animar el texto con desvanecimientos de entrada/salida, y soporta cualquier fuente, tamaño, color y margen. OpenShot también cuenta con un editor de subtítulos fácil de usar, donde puedes insertar rápidamente subtítulos en la posición del cabezal de reproducción o editar todo el texto de los subtítulos en un solo lugar.

```
:caption: Show a caption, starting at 5 seconds and ending at 10 seconds.
```

```
00:00:05.000 --> 00:00:10.000
Hello, welcome to our video!
```

Nombre de la propiedad	Descripción
fondo	(color) Color del fondo del área de subtítulos
alfa_fondo	(float, 0 a 1) Alfa del color de fondo
esquina_fondo	(float, 0 a 60) Radio de la esquina del fondo
relleno_fondo	(float, 0 a 60) Relleno del fondo
fuente_subtítulo	(fuente) Nombre de la fuente o familia
texto_subtítulo	(subtítulo) Texto de subtítulo formateado en VTT/Subrip (multilínea)
color	(color) Color del texto del subtítulo
desvanecer_entrada	(float, 0 a 3) Desvanecimiento de entrada por subtítulo (número de segundos)
desvanecer_salida	(float, 0 a 3) Desvanecimiento de salida por subtítulo (número de segundos)
alfa_fuente	(float, 0 a 1) Alfa del color de la fuente
tamaño_fuente	(float, 0 a 200) Tamaño de la fuente en puntos
izquierda	(float, 0 a 0.5) Tamaño del margen izquierdo
espaciado_líneas	(float, 0 a 5) Distancia entre líneas (1.0 por defecto)
derecha	(float, 0 a 0.5) Tamaño del margen derecho
contorno	(color) Color del borde / contorno del texto
ancho_contorno	(float, 0 a 10) Ancho del borde / trazo del texto
superior	(float, 0 a 1) Tamaño del margen superior

Croma (Pantalla Verde)

El efecto Chroma Key (pantalla verde) reemplaza un color específico (o croma) en el video (comúnmente verde o azul) con transparencia, permitiendo la composición del video sobre un fondo diferente. Este efecto se usa ampliamente en la producción de cine y televisión para crear efectos visuales y colocar sujetos en escenarios que de otro modo serían imposibles o poco prácticos de filmar.

Nombre de la propiedad	Descripción
color	(color) El color a igualar
umbral	(float, 0 a 125) El umbral (o factor de difuminado) para igualar colores similares. Cuanto mayor sea el valor, más colores serán igualados.
halo	(float, 0 a 125) El umbral adicional para la eliminación de halos.
método de clave	(int, opciones: ['Clave básica', 'Matiz HSV/HSL', 'Saturación HSV', 'Saturación HSL', 'Valor HSV', 'Luminancia HSL', 'Luminosidad LCH', 'Croma LCH', 'Matiz LCH', 'Distancia CIE', 'Vector Cb,Cr']) El método o algoritmo de clave a usar.

Mapa de Color / Búsqueda

El efecto Mapa de Color aplica una LUT 3D (Tabla de Consulta) a tu metraje, transformando instantáneamente sus colores para lograr un aspecto o ambiente consistente. Una LUT 3D es simplemente una tabla que reasigna cada matiz de entrada a una nueva paleta de salida. Con curvas de fotogramas clave separadas para los canales rojo, verde y azul, puedes controlar con precisión, e incluso animar, cuánto influye la LUT en cada canal, facilitando el ajuste fino o la mezcla de tu gradación con el tiempo.

Los archivos LUT (formato *.cube*) pueden descargarse de muchos recursos en línea, incluyendo paquetes gratuitos en blogs de fotografía o mercados, como <https://freshluts.com/>. OpenShot incluye una selección de LUTs populares diseñados para gamma **Rec 709** listos para usar.

Nombre de la propiedad	Descripción
ruta_lut	(cadena) Ruta del sistema de archivos al archivo LUT <i>.cube</i> .
intensidad	(float, 0.0 a 1.0) % Mezcla de intensidad general (0.0 = sin LUT, 1.0 = LUT completa).
intensidad_r	(float, 0.0 a 1.0) % Mezcla del canal rojo de la LUT (0.0 = sin LUT, 1.0 = LUT completa).
intensidad_g	(float, 0.0 a 1.0) % Mezcla del canal verde de la LUT (0.0 = sin LUT, 1.0 = LUT completa).
intensidad_b	(float, 0.0 a 1.0) % Mezcla del canal azul de la LUT (0.0 = sin LUT, 1.0 = LUT completa).

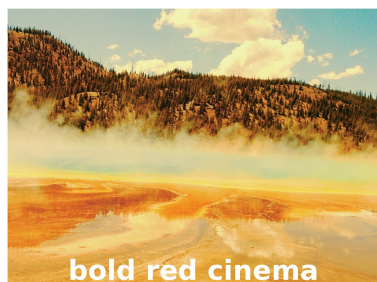
Gamma y Rec 709

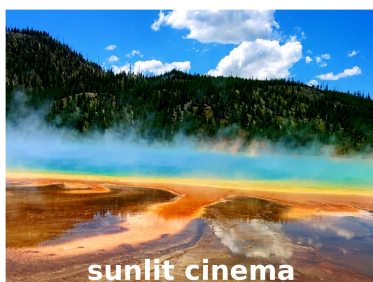
Gamma es la forma en que los sistemas de video aclaran u oscurecen los tonos medios de una imagen. **Rec 709** es la curva gamma estándar utilizada para la mayoría de videos HD y en línea hoy en día. Al incluir LUTs **Rec 709**, OpenShot facilita aplicar una gradación que coincide con la gran mayoría del metraje que editarás.

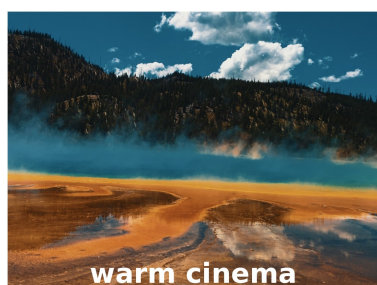
Si tu cámara o flujo de trabajo usa una gamma diferente (por ejemplo, un perfil LOG), aún puedes usar una LUT hecha para esa curva. Simplemente usa un archivo *.cube* diseñado para tu gamma en la **Ruta LUT** del efecto Mapa de Color. Solo asegúrate de que la gamma de tu metraje coincida con la gamma de la LUT, o los colores podrían verse incorrectos.

Los siguientes archivos LUT **Rec 709** están incluidos en OpenShot, organizados en las siguientes categorías:

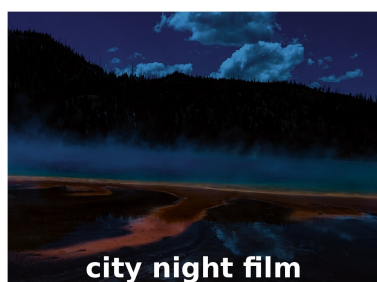
Cinematográfico y Taquillero

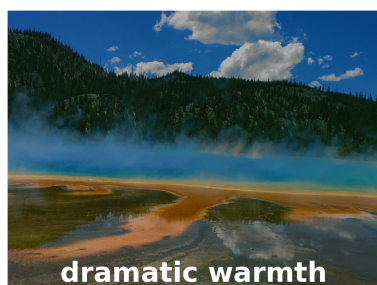


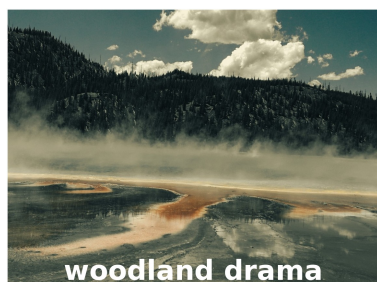
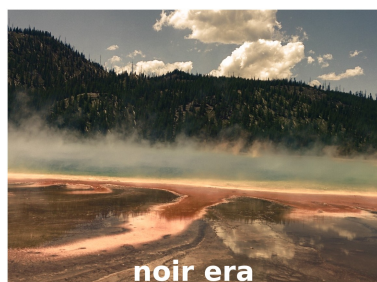




Oscuro y Melancólico







Película y Vintage

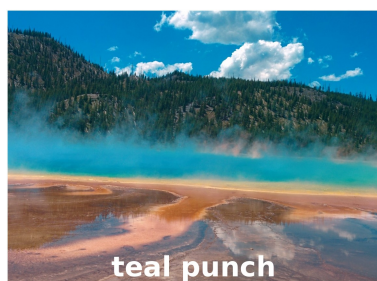




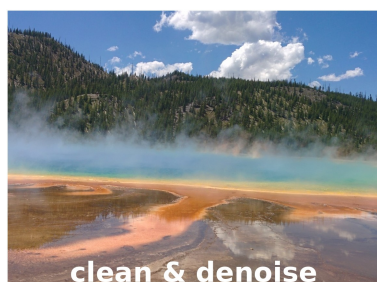


Ambiente Turquesa y Naranja



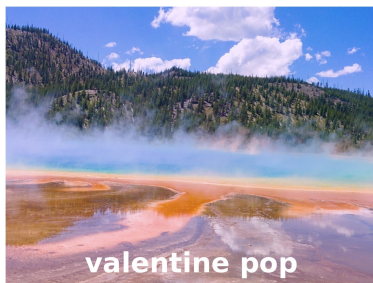


Utilidad y Corrección





Vibrante y Colorido





Saturación de Color

El efecto Saturación de Color ajusta la intensidad y viveza de los colores dentro del video. Aumentar la saturación puede hacer que los colores sean más vivos y llamativos, mientras que disminuirla puede crear una apariencia más apagada, casi en blanco y negro.

Nombre de la propiedad	Descripción
saturación	(float, 0 a 4) La curva para ajustar la saturación general de la imagen del fotograma (0.0 = escala de grises, 1.0 = normal, 2.0 = saturación doble)
saturación_B	(float, 0 a 4) La curva para ajustar la saturación azul de la imagen del fotograma
saturación_G	(float, 0 a 4) La curva para ajustar la saturación verde de la imagen del fotograma (0.0 = escala de grises, 1.0 = normal, 2.0 = saturación doble)
saturación_R	(float, 0 a 4) La curva para ajustar la saturación roja de la imagen del fotograma

Desplazamiento de Color

Desplaza los colores de una imagen hacia arriba, abajo, izquierda y derecha (con envoltura infinita).

Cada píxel tiene 4 canales de color:

- Rojo, Verde, Azul y Alfa (es decir, transparencia)
- El valor de cada canal está entre 0 y 255

El efecto Desplazamiento de Color simplemente «mueve» o «traslada» un canal de color específico en el eje X o Y. *No todos los formatos de video e imagen soportan un canal alfa, y en esos casos, no verá cambios al ajustar el desplazamiento de color del canal alfa.*

Nombre de la propiedad	Descripción
alfa_x	(float, -1 a 1) Desplaza las coordenadas X del canal alfa (izquierda o derecha)
alfa_y	(float, -1 a 1) Desplaza las coordenadas Y del canal alfa (arriba o abajo)
azul_x	(float, -1 a 1) Desplaza las coordenadas X del canal azul (izquierda o derecha)
azul_y	(float, -1 a 1) Desplaza las coordenadas Y del canal azul (arriba o abajo)
verde_x	(float, -1 a 1) Desplaza las coordenadas X del canal verde (izquierda o derecha)
verde_y	(float, -1 a 1) Desplaza las coordenadas Y del canal verde (arriba o abajo)
rojo_x	(float, -1 a 1) Desplaza las coordenadas X del canal rojo (izquierda o derecha)
rojo_y	(float, -1 a 1) Desplaza las coordenadas Y del canal rojo (arriba o abajo)

Recortar

El efecto Recortar elimina áreas externas no deseadas del cuadro de video, permitiéndote enfocarte en una parte particular de la toma, cambiar la relación de aspecto o eliminar elementos distractores de los bordes del cuadro. Este efecto es el método principal para recortar un Clip en OpenShot. Los fotogramas clave *left*, *right*, *top* y *bottom* pueden incluso animarse, para un área recortada que se mueve y redimensiona. Puedes dejar el área recortada en blanco o redimensionarla dinámicamente para llenar la pantalla.

Puedes agregar rápidamente este efecto haciendo clic derecho en un clip y eligiendo *Recortar*. Cuando está activo, aparecen manejadores azules de recorte en la vista previa del video para que puedas ajustar el recorte visualmente.

Nombre de la propiedad	Descripción
inferior	(float, 0 a 1) Tamaño de la barra inferior
izquierda	(float, 0 a 1) Tamaño de la barra izquierda
derecha	(float, 0 a 1) Tamaño de la barra derecha
superior	(float, 0 a 1) Tamaño de la barra superior
x	(float, -1 a 1) Desplazamiento en X
y	(float, -1 a 1) Desplazamiento en Y
redimensionar	(bool, opciones: ['Sí', 'No']) Reemplaza la imagen del cuadro con el área recortada (permite el escalado automático de la imagen recortada)

Desentrelazar

El efecto Desentrelazado se usa para eliminar artefactos de entrelazado en metraje de video, que comúnmente se ven como líneas horizontales sobre objetos en movimiento. Este efecto es esencial para convertir video entrelazado (como el de cámaras antiguas o fuentes de transmisión) en un formato progresivo adecuado para pantallas modernas.

Nombre de la propiedad	Descripción
esImpar	(bool, opciones: ['Sí', 'No']) Usar líneas impares o pares

Tono

El efecto Matiz ajusta el balance general de color del video, cambiando los matices sin afectar el brillo o la saturación. Esto puede usarse para corrección de color o para aplicar efectos de color dramáticos que transforman el ambiente del metraje.

Nombre de la propiedad	Descripción
matiz	(float, 0 a 1) La curva para ajustar el porcentaje de cambio de matiz

Destello de lente

El efecto Destello de Lente simula luz brillante que incide en el lente de tu cámara, creando halos brillantes, anillos de colores y reflejos suaves sobre tu metraje. Las reflexiones se colocan automáticamente a lo largo de una línea desde la fuente de luz hacia el centro del cuadro. Puedes animar cualquier propiedad con fotogramas clave para seguir tu acción o coincidir con tu escena.

Nombre de la propiedad	Descripción
x	(float, -1 a 1) Posición horizontal de la fuente de luz. -1 es el borde izquierdo, 0 es el centro, +1 es el borde derecho.
y	(float, -1 a 1) Posición vertical de la fuente de luz. -1 es el borde superior, 0 es el centro, +1 es el borde inferior.
brillo	(float, 0 a 1) Intensidad general del resplandor y transparencia. Valores más altos hacen destellos más brillantes y opacos.
tamaño	(float, 0.1 a 3) Escala de todo el efecto de destello. Valores mayores agrandan halos, anillos y resplandores.
dispersión	(float, 0 a 1) Qué tan lejos viajan las reflexiones secundarias. 0 las mantiene cerca de la fuente, 1 las empuja hasta el borde opuesto.
color_tinte	(color) Cambia los colores del destello para que coincidan con tu escena. Usa los controles deslizantes RGBA para elegir matiz y transparencia.

Negativo

El efecto Negativo invierte los colores del video, produciendo una imagen que se asemeja a un negativo fotográfico. Esto puede usarse para efectos artísticos, para crear un aspecto surrealista o de otro mundo, o para resaltar elementos específicos dentro del cuadro.

Detector de objetos

El efecto Detector de Objetos emplea algoritmos de aprendizaje automático (como redes neuronales) para identificar y resaltar objetos dentro del cuadro de video. Puede reconocer múltiples tipos de objetos, como vehículos, personas, animales y más. ¡Esto puede usarse con fines analíticos, para agregar elementos interactivos a los videos o para rastrear el movimiento de objetos específicos a través del cuadro.

Filtros de Clase y Confianza

Para ajustar el proceso de detección a sus necesidades específicas, el Detector de Objetos incluye propiedades para **filtros de clase** y **umbrales de confianza**. Al establecer un filtro de clase, como «Camión» o «Persona», puede indicar al detector que se enfoque en tipos específicos de objetos, limitando los tipos de objetos rastreados. El umbral de confianza le permite establecer un nivel mínimo de certeza para las detecciones, asegurando que solo se consideren los objetos detectados con un nivel de confianza superior a este umbral, lo que ayuda a reducir falsos positivos y a centrarse en detecciones más precisas.

Cómo Funciona la Paternidad

Una vez que haya rastreado objetos, puede «parentar» otros *Clips* a ellos. Esto significa que el segundo clip, que podría ser un gráfico, texto u otra capa de video, seguirá al objeto rastreado como si estuviera adjunto a él. Si el objeto rastreado se mueve hacia la izquierda, el clip hijo se mueve hacia la izquierda. Si el objeto rastreado crece en tamaño (se acerca a la cámara), el clip hijo también se escala. Para que los clips parentados aparezcan correctamente, deben estar en una Pista superior a los objetos rastreados y configurar la propiedad *Escala* adecuada.

Vea *Clip Padre*.

Propiedades

Nombre de la propiedad	Descripción
filtro_de_clase	(cadena) Tipo de clase de objeto a filtrar (p. ej., coche, persona)
umbral_de_confianza	(flotante, 0 a 1) Valor mínimo de confianza para mostrar los objetos detectados
mostrar_texto_caja	(int, opciones: ['Sí', 'No']) Dibujar nombre de clase e ID de TODOS los objetos rastreados
mostrar_cajas	(int, opciones: ['Sí', 'No']) Dibujar cuadro delimitador alrededor de TODOS los objetos rastreados (una forma rápida de ocultar todos los objetos rastreados)
índice_objeto_seleccionado	(int, 0 a 200) Índice del objeto rastreado que está <i>seleccionado</i> para modificar sus propiedades
dibujar_caja	(int, opciones: ['Sí', 'No']) Indica si dibujar la caja alrededor del objeto rastreado seleccionado
id_caja	(cadena) ID interno de una caja de objeto rastreado para fines de identificación
x1	(flotante, 0 a 1) Coordenada X superior izquierda de una caja de objeto rastreado, normalizada al ancho del cuadro de video
y1	(flotante, 0 a 1) Coordenada Y superior izquierda de una caja de objeto rastreado, normalizada a la altura del cuadro de video
x2	(flotante, 0 a 1) Coordenada X inferior derecha de una caja de objeto rastreado, normalizada al ancho del cuadro de video
y2	(flotante, 0 a 1) Coordenada Y inferior derecha de una caja de objeto rastreado, normalizada a la altura del cuadro de video
delta_x	(flotante, -1.0 a 1) Delta de movimiento horizontal de la caja del objeto rastreado desde su posición anterior
delta_y	(flotante, -1.0 a 1) Delta de movimiento vertical de la caja del objeto rastreado desde su posición anterior
escala_x	(flotante, 0 a 1) Factor de escala en la dirección X para la caja del objeto rastreado, relativo a su tamaño original
escala_y	(flotante, 0 a 1) Factor de escala en la dirección Y para la caja del objeto rastreado, relativo a su tamaño original
rotación	(flotante, 0 a 360) Ángulo de rotación de la caja del objeto rastreado, en grados
visible	(bool) Indica si la caja del objeto rastreado es visible en el cuadro actual. Propiedad de solo lectura.
contorno	(color) Color del trazo (borde) alrededor de la caja del objeto rastreado
ancho_contorno	(int, 1 a 10) Ancho del trazo (borde) alrededor de la caja del objeto rastreado
opacidad_del_trazo	(float, 0 a 1) Opacidad del trazo (borde) alrededor del cuadro del objeto rastreado
alfa_fondo	(float, 0 a 1) Opacidad del relleno de fondo dentro del cuadro del objeto rastreado
esquina_fondo	(int, 0 a 150) Radio de las esquinas para el relleno de fondo dentro del cuadro del objeto rastreado
fondo	(color) Color del relleno de fondo dentro del cuadro del objeto rastreado

Contorno

El efecto Contorno añade un borde personalizable alrededor de imágenes o texto dentro de un fotograma de video. Funciona extrayendo el canal alfa de la imagen, difuminándolo para generar una máscara de contorno suave, y luego combinando esta máscara con una capa de color sólido. Los usuarios pueden ajustar el ancho del contorno así como sus componentes de color (rojo, verde, azul) y transparencia (alfa), permitiendo una amplia gama de estilos visuales. Este efecto es ideal para enfatizar texto, crear separación visual y añadir un toque artístico a tus videos.

Nombre de la propiedad	Descripción
ancho	(float, 0 a 100) El ancho del contorno en píxeles.
rojo	(float, 0 a 255) El componente rojo del color del contorno.
verde	(float, 0 a 255) El componente verde del color del contorno.
azul	(float, 0 a 255) El componente azul del color del contorno.
alfa	(float, 0 a 255) El valor de transparencia (alfa) para el contorno.

Pixelar

El efecto Pixelar aumenta o disminuye el tamaño de los píxeles en el video, creando una apariencia similar a un mosaico. Esto puede usarse para ocultar detalles (como rostros o matrículas por razones de privacidad), o como un efecto estilístico para evocar una estética retro, digital o abstracta.

Nombre de la propiedad	Descripción
inferior	(float, 0 a 1) La curva para ajustar el tamaño del margen inferior
izquierda	(float, 0 a 1) La curva para ajustar el tamaño del margen izquierdo
pixelización	(float, 0 a 0.99) La curva para ajustar la cantidad de pixelización
derecha	(float, 0 a 1) La curva para ajustar el tamaño del margen derecho
superior	(float, 0 a 1) La curva para ajustar el tamaño del margen superior

Enfocar

El efecto Enfocar mejora el detalle percibido al difuminar ligeramente el fotograma y luego añadir una diferencia escalada (la *máscara de desenfoque inverso*) encima. Esto aumenta el contraste de los bordes, haciendo que las texturas y contornos se vean más nítidos sin cambiar el brillo general.

Modos

- **Unsharp** – Máscara clásica de desenfoque inverso: el detalle de los bordes se añade de nuevo al fotograma *original*. Produce el enfoque marcado familiar en editores de fotos.
- **HighPass** – Mezcla de paso alto: el detalle de los bordes se añade al fotograma *difuminado*, luego el resultado reemplaza al original. Da un aspecto más suave y “contrastado” y puede recuperar luces que de otro modo se recortarían.

Canales

- **All** – Aplica la máscara de bordes a toda la señal RGB (efecto más fuerte – color y brillo enfocados).
- **Luma** – Aplica solo a la luma (brillo). Los colores permanecen intactos, por lo que el ruido de croma no se amplifica.
- **Chroma** – Aplica solo a los canales de croma (diferencia de color). Útil para revivir suavemente los bordes de color sin cambiar el brillo percibido.

Propiedades

Nombre de la propiedad	Descripción
cantidad	(float, 0 a 40) Multiplicador de fuerza / hasta 100% de aumento en los bordes
radio	(float, 0 a 10) Radio de desenfoque en píxeles a 720p (escalado automático al tamaño del clip)
umbral	(float, 0 a 1) Diferencia mínima de luma que será enfocada
modo	(int, opciones: ['Unsharp', 'HighPass']) Estilo matemático de la máscara de enfoque
canal	(int, opciones: ['All', 'Luma', 'Chroma']) Qué canales de color reciben el enfoque

Desplazar

El efecto Desplazar mueve toda la imagen en diferentes direcciones (arriba, abajo, izquierda y derecha con envoltura infinita), creando una sensación de movimiento o desorientación. Esto puede usarse para transiciones, simular movimiento de cámara o añadir movimiento dinámico a tomas estáticas.

Nombre de la propiedad	Descripción
x	(float, -1 a 1) Desplaza las coordenadas X (izquierda o derecha)
y	(float, -1 a 1) Desplaza las coordenadas Y (arriba o abajo)

Proyección esférica

El efecto de Proyección Esférica aplanar metraje 360° o de ojo de pez en una vista rectangular normal, o genera salida de ojo de pez. Controla una cámara virtual con guiñada, cabeceo y alabeo. Controla la vista de salida con el FOV. Elige el tipo de entrada (equirectangular o uno de los modelos de ojo de pez), selecciona un modo de proyección para la salida y elige un modo de muestreo que equilibre calidad y velocidad. Esto es ideal para movimientos de “cámara virtual” con fotogramas clave dentro de clips 360° y para convertir tomas circulares de ojo de pez.

Nombre de la propiedad	Descripción
guiñada	(float, -180 a 180) Rotación horizontal alrededor del eje vertical (grados).
cabeceo	(float, -180 a 180) Rotación vertical alrededor del eje derecho (grados).
alabeo	(float, -180 a 180) Rotación alrededor del eje frontal (grados).
fov	(float, 0 a 179) FOV de salida . Campo de visión horizontal de la cámara virtual (grados) para la salida.
fov_entrada	(float, 1 a 360) FOV de entrada . Cobertura total de la lente de origen. Usado cuando Modelo de Entrada = Ojo de pez (valor típico 180). Ignorado para fuentes equirectangulares.
modo_proyección	(int) Proyección de salida: Esfera (0) : salida rectilínea sobre la esfera completa. Hemisferio (1) : salida rectilínea sobre media esfera. Ojo de pez: Equidistante (2), Equisólido (3), Estereográfica (4), Ortográfica (5) : salida circular ojo de pez usando el mapeo seleccionado.
modelo_entrada	(int) Modelo de lente de origen: Equirectangular (0), Ojo de pez: Equidistante (1), Ojo de pez: Equisólido (2), Ojo de pez: Estereográfica (3), Ojo de pez: Ortográfica (4) .
invertir	(int) Voltea la vista 180° sin espejar. Normal (0), Invertir (1) . Para fuentes equirectangulares se comporta como una guiñada de 180°. Para entradas de ojo de pez intercambia hemisferios delantero/trasero.
interpolación	(int) Método de muestreo: El más cercano (0), Bilineal (1), Bicúbico (2), Automático (3) . Automático elige Bilineal a ~1:1, Bicúbico al aumentar escala, y Bilineal con mipmap al reducir escala.

Notas de uso

- **Aplanar un clip de ojo de pez a una vista normal:** Establece **Modelo de Entrada** al tipo correcto de ojo de pez, ajusta **FOV de entrada** a la cobertura de tu lente (a menudo 180), elige **Modo de Proyección = Esfera** o **Hemisferio**, luego encuadra con **Guiñada/Cabeceo/Alabeo** y **FOV de salida**.
- **Reencuadrar un clip equirectangular:** Establece **Modelo de Entrada = Equirectangular**, elige **Esfera** (completa) o **Hemisferio** (frontal/trasero). **Invertir** en equirect es equivalente a guiñada +180 y no espeja.
- **Crear una salida de ojo de pez:** Elige uno de los modos de proyección **Ojo de pez (2..5)**. **FOV de salida** controla la cobertura del disco (180 da un ojo de pez circular clásico).
- Si la imagen parece espejada, desactiva **Invertir**. Si necesitas la vista trasera en equirect, usa **Invertir** o añade +180 a **Guiñada**.
- Si la salida se ve borrosa o con aliasing, reduce el **FOV de salida** o aumenta la resolución de exportación. La interpolación **Automática** adapta el filtro al escalado.

Estabilizador

El efecto Estabilizador reduce el movimiento y temblor no deseados en metraje de video inestable o grabado a mano, resultando en tomas más suaves y profesionales. Es especialmente útil para escenas de acción, tomas a mano alzada o cualquier metraje donde no se usó trípode.

Nombre de la propiedad	Descripción
zoom	(float, 0 a 2) Porcentaje para hacer zoom en el clip, para recortar el temblor y bordes irregulares.

Rastreador

El efecto Rastreador permite el seguimiento de un objeto o área específica dentro del cuadro de video a través de múltiples fotogramas. Esto puede usarse para seguimiento de movimiento, añadir efectos o anotaciones que sigan el movimiento de objetos, o para estabilizar metraje basado en un punto rastreado. Al rastrear un objeto, asegúrate de seleccionar el objeto completo, visible al inicio del clip, y elige uno de los siguientes algoritmos de Tipo de Rastreo. El algoritmo de rastreo sigue este objeto de fotograma a fotograma, registrando su posición, escala y a veces rotación.

Tipo de Rastreo

- **KCF:** (por defecto) Una mezcla de estrategias Boosting y MIL, que emplea filtros de correlación en áreas superpuestas de “bolsas” para rastrear y predecir con precisión el movimiento del objeto. Ofrece mayor velocidad y precisión, y puede detener el rastreo cuando se pierde el objeto, pero tiene dificultades para reanudar el rastreo después de perderlo.
- **MIL:** Mejora sobre Boosting considerando múltiples posibles positivos (“bolsas”) alrededor del objeto positivo definido, aumentando la robustez al ruido y manteniendo buena precisión. Sin embargo, comparte las desventajas del Rastreador Boosting de baja velocidad y dificultad para detener el rastreo cuando se pierde el objeto.
- **BOOSTING:** Utiliza el algoritmo AdaBoost en línea para mejorar la clasificación de objetos rastreados enfocándose en los que fueron clasificados incorrectamente. Requiere establecer el cuadro inicial y trata los objetos cercanos como fondo, ajustándose a nuevos cuadros basándose en las áreas de puntuación máxima. Es conocido por su seguimiento preciso, pero sufre de baja velocidad, sensibilidad al ruido y dificultad para detener el seguimiento al perder el objeto.
- **TLD:** Descompone el seguimiento en fases de seguimiento, aprendizaje y detección, permitiendo la adaptación y corrección con el tiempo. Aunque puede manejar razonablemente bien el escalado de objetos y las oclusiones, puede comportarse de manera impredecible, con inestabilidad en el seguimiento y la detección.
- **MEDIANFLOW:** Basado en el método Lucas-Kanade, analiza el movimiento hacia adelante y hacia atrás para estimar errores de trayectoria y predecir la posición en tiempo real. Es rápido y preciso bajo ciertas condiciones, pero puede perder el seguimiento de objetos que se mueven rápidamente.
- **MOSSE:** Utiliza correlaciones adaptativas en el espacio de Fourier para mantener robustez frente a cambios de iluminación, escala y pose. Ofrece velocidades de seguimiento muy altas y es mejor para continuar el seguimiento tras pérdidas, pero puede persistir en rastrear un objeto ausente.
- **CSRT:** Emplea mapas de confiabilidad espacial para ajustar el soporte del filtro, mejorando la capacidad de rastrear objetos no rectangulares y funcionar bien incluso con superposiciones de objetos. Sin embargo, es más lento y puede no operar de manera confiable cuando se pierde el objeto.

Cómo Funciona la Paternidad

Una vez que tienes un objeto rastreado, puedes «vincular» otros [Clips](#) a él. Esto significa que el segundo clip, que puede ser un gráfico, texto u otra capa de video, seguirá al objeto rastreado como si estuviera adjunto a él. Si el objeto rastreado se mueve hacia la izquierda, el clip hijo se mueve hacia la izquierda. Si el objeto rastreado crece en tamaño (se acerca a la cámara), el clip hijo también se escala. Para que los clips vinculados aparezcan correctamente, deben estar en una pista superior a los objetos rastreados y configurar la propiedad [Escala](#) adecuada.

Vea [Clip Padre](#).

Propiedades

Nombre de la propiedad	Descripción
dibujar_caja	(int, opciones: ['Sí', 'No']) Indica si se debe dibujar el cuadro alrededor del objeto rastreado
id_caja	(cadena) ID interno de una caja de objeto rastreado para fines de identificación
x1	(flotante, 0 a 1) Coordenada X superior izquierda de una caja de objeto rastreado, normalizada al ancho del cuadro de video
y1	(flotante, 0 a 1) Coordenada Y superior izquierda de una caja de objeto rastreado, normalizada a la altura del cuadro de video
x2	(flotante, 0 a 1) Coordenada X inferior derecha de una caja de objeto rastreado, normalizada al ancho del cuadro de video
y2	(flotante, 0 a 1) Coordenada Y inferior derecha de una caja de objeto rastreado, normalizada a la altura del cuadro de video
delta_x	(flotante, -1.0 a 1) Delta de movimiento horizontal de la caja del objeto rastreado desde su posición anterior
delta_y	(flotante, -1.0 a 1) Delta de movimiento vertical de la caja del objeto rastreado desde su posición anterior
escala_x	(flotante, 0 a 1) Factor de escala en la dirección X para la caja del objeto rastreado, relativo a su tamaño original
escala_y	(flotante, 0 a 1) Factor de escala en la dirección Y para la caja del objeto rastreado, relativo a su tamaño original
rotación	(flotante, 0 a 360) Ángulo de rotación de la caja del objeto rastreado, en grados
visible	(bool) Indica si la caja del objeto rastreado es visible en el cuadro actual. Propiedad de solo lectura.
contorno	(color) Color del trazo (borde) alrededor de la caja del objeto rastreado
ancho_contorno	(int, 1 a 10) Ancho del trazo (borde) alrededor de la caja del objeto rastreado
opacidad_del_trazo	(float, 0 a 1) Opacidad del trazo (borde) alrededor del cuadro del objeto rastreado
alfa_fondo	(float, 0 a 1) Opacidad del relleno de fondo dentro del cuadro del objeto rastreado
esquina_fondo	(int, 0 a 150) Radio de las esquinas para el relleno de fondo dentro del cuadro del objeto rastreado
fondo	(color) Color del relleno de fondo dentro del cuadro del objeto rastreado

Onda

El efecto Onda distorsiona la imagen en un patrón ondulatorio, simulando efectos como la refracción del calor, reflejos en el agua u otras formas de distorsión. Se pueden ajustar la velocidad, amplitud y dirección de las ondas.

Nombre de la propiedad	Descripción
amplitud	(float, 0 a 5) La altura de la onda
multiplicador	(float, 0 a 10) Cantidad para multiplicar la onda (hacerla más grande)
desplazamiento_x	(float, 0 a 1000) Cantidad para desplazar el eje X
velocidad_y	(float, 0 a 300) Velocidad de la onda en el eje Y
longitud_de_onda	(float, 0 a 3) La longitud de la onda

1.9.6 Efectos de Audio

Los efectos de audio modifican las formas de onda y los datos de muestra de audio de un clip. A continuación hay una lista de efectos de audio y sus propiedades. A menudo es mejor experimentar con un efecto, ingresando diferentes valores en las propiedades y observando los resultados.

Compresor

El efecto Compresor en el procesamiento de audio reduce el rango dinámico de la señal de audio, haciendo que los sonidos fuertes sean más silenciosos y los sonidos suaves más fuertes. Esto crea un nivel de volumen más consistente, útil para equilibrar la sonoridad de diferentes fuentes de audio o para lograr una característica sonora particular en la producción musical.

Nombre de la propiedad	Descripción
ataque	(float, 0.1 a 100)
omitir	(bool)
ganancia de compensación	(float, -12 a 12)
relación	(float, 1 a 100)
liberación	(float, 10 a 1000)
umbral	(float, -60 a 0)

Retardo

El efecto Retardo añade un eco a la señal de audio, repitiendo el sonido después de un breve retraso. Esto puede crear una sensación de espacio y profundidad en el audio, y se usa comúnmente para efectos creativos en música, diseño de sonido y postproducción de audio.

Nombre de la propiedad	Descripción
tiempo_de_retraso	(float, 0 a 5)

Distorsión

El efecto Distorsión recorta intencionalmente la señal de audio, añadiendo armónicos y sobretonos no armónicos. Esto puede crear un sonido áspero y agresivo característico de muchos tonos de guitarra eléctrica y se usa tanto para propósitos musicales como de diseño sonoro.

Nombre de la propiedad	Descripción
tipo_de_distorsión	(int, opciones: ['Recorte Duro', 'Recorte Suave', 'Exponencial', 'Rectificador de Onda Completa', 'Rectificador de Media Onda'])
ganancia_de_entrada	(int, -24 a 24)
ganancia_de_salida	(int, -24 a 24)
tono	(int, -24 a 24)

Eco

El efecto Eco, similar al retardo, repite la señal de audio en intervalos, pero con un enfoque en crear una repetición distinta del sonido que imita ecos naturales. Esto puede usarse para simular ambientes acústicos o para efectos de sonido creativos.

Nombre de la propiedad	Descripción
tiempo_de_eco	(float, 0 a 5)
retroalimentación	(float, 0 a 1)
mezcla	(float, 0 a 1)

Expansor

El efecto Expansor aumenta el rango dinámico del audio, haciendo que los sonidos suaves sean más suaves y dejando los sonidos fuertes sin afectar. Es lo opuesto a la compresión y se usa para reducir el ruido de fondo o aumentar el impacto dinámico del audio.

Nombre de la propiedad	Descripción
ataque	(float, 0.1 a 100)
omitir	(bool)
ganancia_de_compensación	(float, -12 a 12)
relación	(float, 1 a 100)
liberación	(float, 10 a 1000)
umbral	(float, -60 a 0)

Ruido

El efecto Ruido añade señales aleatorias de intensidad igual a través del espectro de frecuencias al audio, simulando el sonido de ruido blanco. Esto puede usarse para enmascaramiento de sonido, como componente en diseño de sonido, o para pruebas y calibración.

Nombre de la propiedad	Descripción
nivel	(int, 0 a 100)

Ecualizador paramétrico

El efecto EQ Paramétrico (Ecualizador) permite ajustes precisos al nivel de volumen de rangos específicos de frecuencia en la señal de audio. Esto puede usarse para medidas correctivas, como eliminar tonos no deseados, o creativamente, para moldear el balance tonal del audio.

Nombre de la propiedad	Descripción
tipo_de_filtro	(int, opciones: ['Pasa Bajos', 'Pasa Altos', 'Estantería Baja', 'Estantería Alta', 'Pasa Banda', 'Rechaza Banda', 'Pico Notch'])
frecuencia	(int, 20 a 20000)
ganancia	(int, -24 a 24)
factor_q	(float, 0 a 20)

Robotización

El efecto Robotización transforma el audio para sonar mecánico o robótico, aplicando una combinación de modulación de tono y técnicas de síntesis. Este efecto se usa ampliamente para voces de personajes en medios, producción musical creativa y diseño de sonido.

Nombre de la propiedad	Descripción
tamaño_fft	(int, opciones: ['128', '256', '512', '1024', '2048'])
tamaño_hop	(int, opciones: ['1/2', '1/4', '1/8'])
tipo_de_ventana	(int, opciones: ['Rectangular', 'Bart Lett', 'Hann', 'Hamming'])

Susurrización

El efecto Susurrización transforma el audio para imitar una voz susurrante, a menudo filtrando ciertas frecuencias y añadiendo ruido. Esto puede usarse para efectos artísticos en música, diseño de sonido para cine y video, o en narración de audio para transmitir secreto o intimidad.

Nombre de la propiedad	Descripción
tamaño_fft	(int, opciones: ['128', '256', '512', '1024', '2048'])
tamaño_hop	(int, opciones: ['1/2', '1/4', '1/8'])
tipo_de_ventana	(int, opciones: ['Rectangular', 'Bart Lett', 'Hann', 'Hamming'])

Para más información sobre fotogramas clave y animación, consulte [Animación](#).

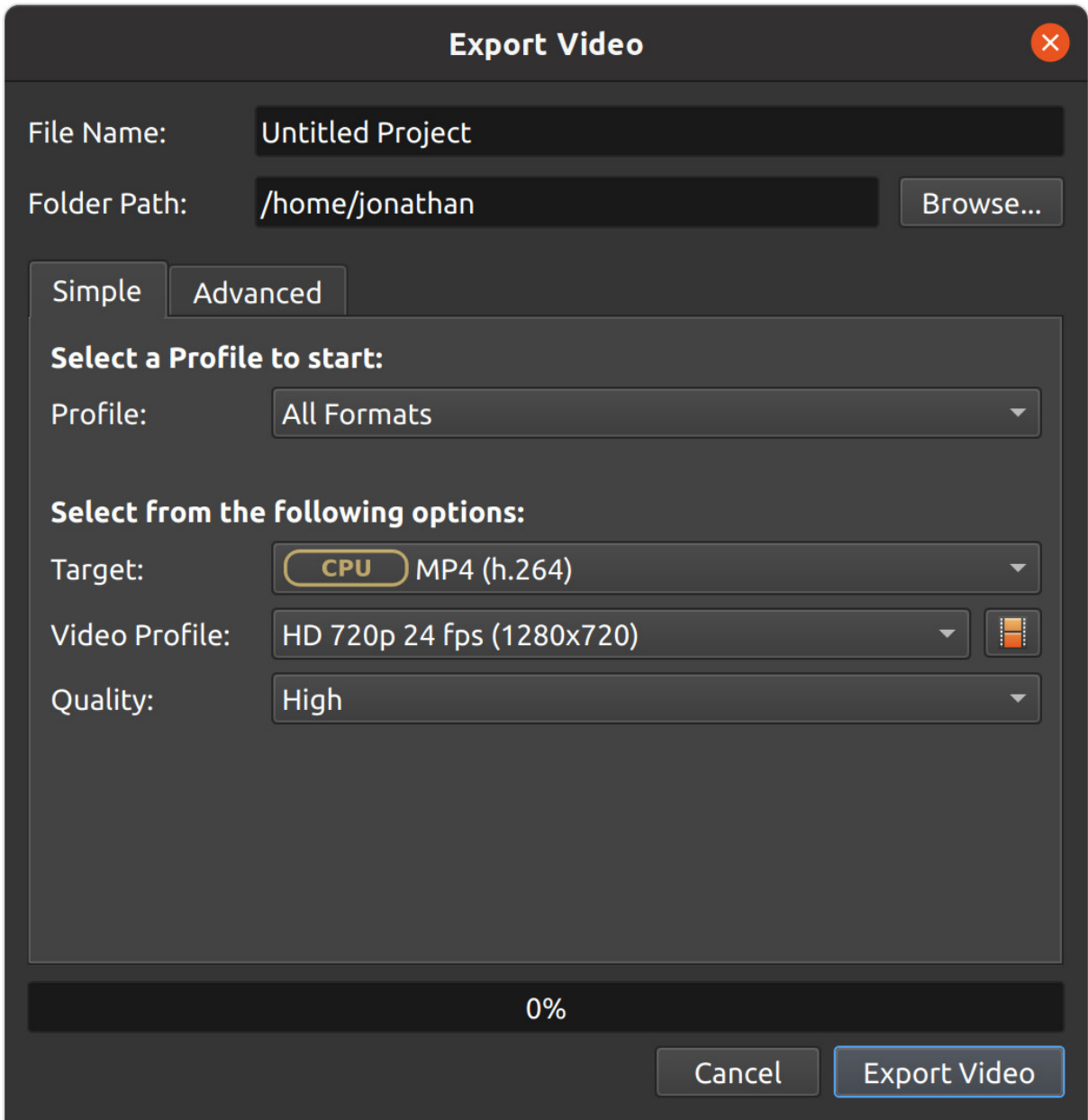
1.10 Exportar

La exportación convierte tu proyecto de OpenShot (clips, efectos, animaciones, títulos) en un único archivo de video de salida (usando un proceso llamado `codificación de video`). Al usar la configuración predeterminada, el video exportado será compatible con la mayoría de los reproductores multimedia (como VLC) y sitios web (como YouTube, Vimeo, Facebook) y crea un archivo de video con formato MP4 (h.264 + AAC). Consulta [MP4 \(h.264\)](#).

Haz clic en el icono *Exportar Video* en la parte superior de la pantalla (o usa el menú *Archivo* → *Exportar Video*). Los valores predeterminados funcionarán bien, así que solo haz clic en el botón *Exportar Video* para renderizar tu nuevo video. También puedes crear tus propios perfiles de exportación personalizados, consulta [Perfiles](#).

1.10.1 Modo Simple

Aunque la codificación de video es muy complicada, con docenas de configuraciones y opciones interrelacionadas, OpenShot lo hace fácil, con valores predeterminados sensatos y la mayor parte de esta complejidad oculta detrás de nuestra pestaña *Simple*, que es la vista de exportación predeterminada.

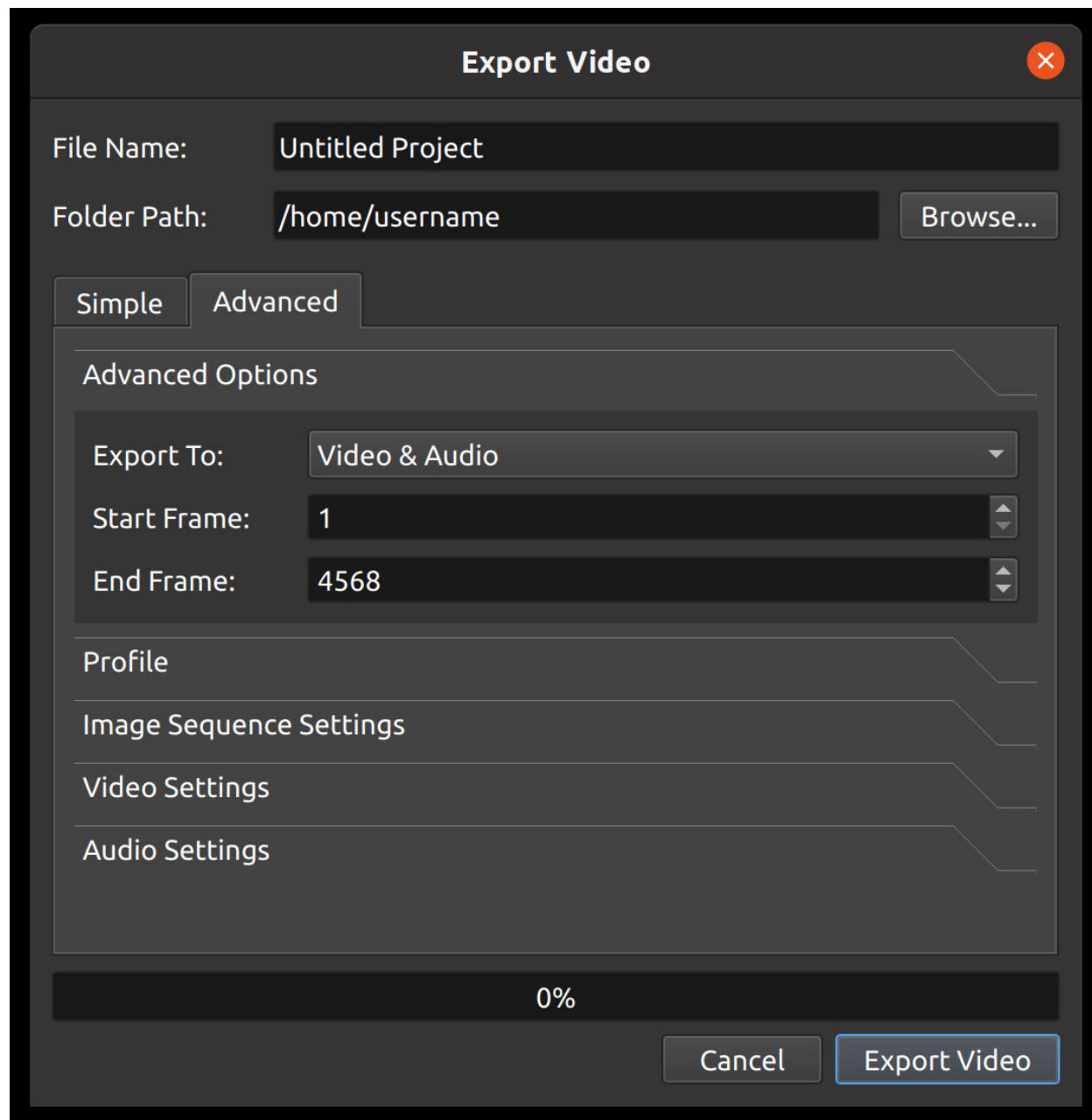


Configuración Simple	Descripción
Perfil	Preajustes comunes (combinaciones de preajustes y perfiles de video agrupados por categoría, por ejemplo: Web)
Destino	Preajustes de destino relacionados con el perfil actual (colecciones de formatos comunes, códecs y configuraciones de calidad, consulta Lista de Preajustes)
Perfil de Video	Perfiles de video relacionados con el destino actual (colecciones de tamaño común, tasa de cuadros y relaciones de aspecto, consulta Lista de perfiles o crea los tuyos propios Perfiles)
Calidad	Configuraciones de calidad (baja, media, alta), que se relacionan con varias tasas de bits de video y audio.

1.10.2 Modo Avanzado

La mayoría de los usuarios nunca necesitarán cambiar a la pestaña *Advanced*, pero si necesitas personalizar alguna de las configuraciones de codificación de video, por ejemplo, tasas de bits personalizadas, diferentes códecs o limitar el rango de fotogramas exportados, esta es la pestaña para ti.

Opciones Avanzadas

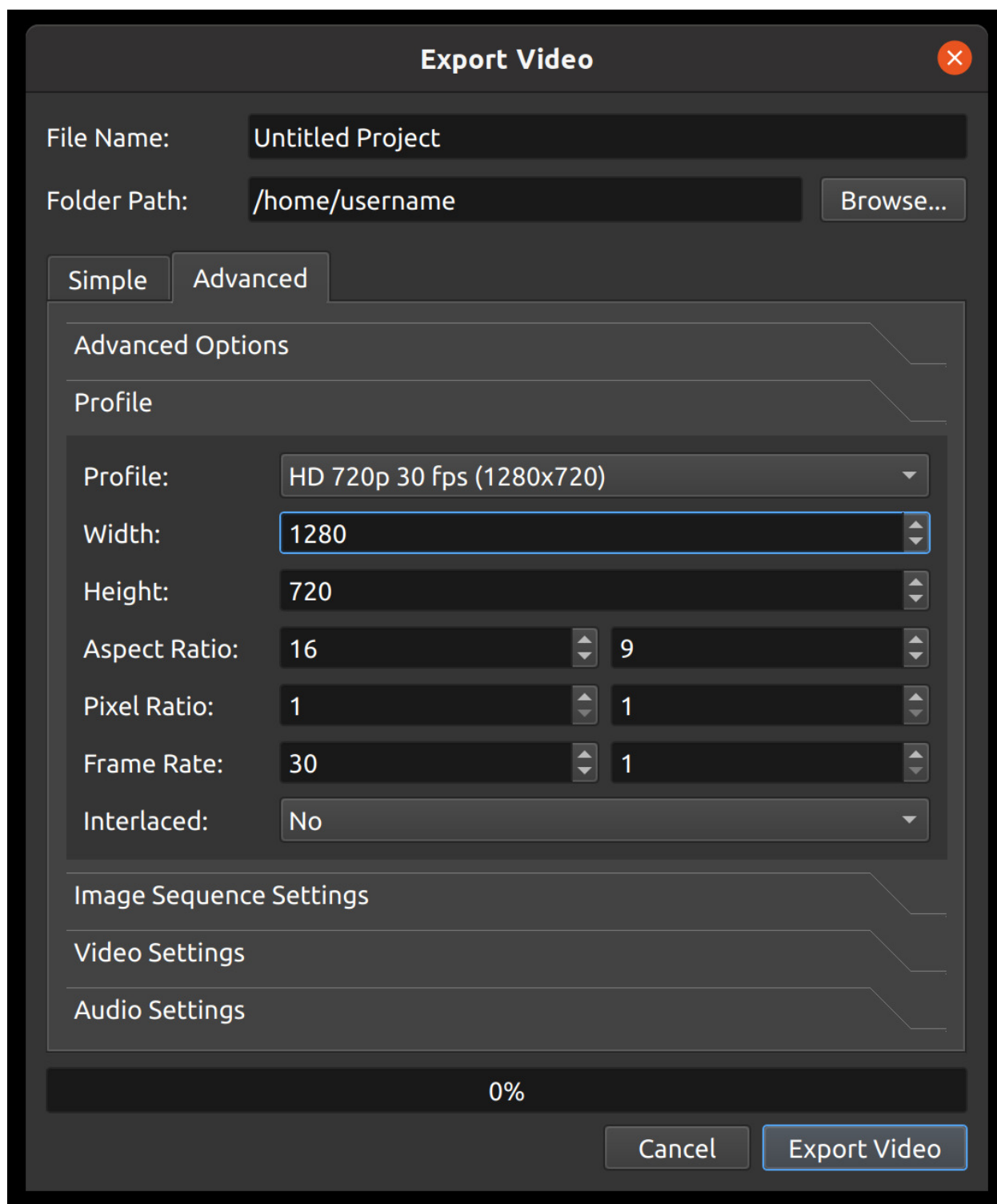


Configuración Avanzada	Descripción
Exportar a	Exportar <i>video y audio</i> , <i>solo audio</i> , <i>solo video</i> o una <i>secuencia de imágenes</i>
Cuadro Inicial	El primer cuadro a exportar (el valor predeterminado es 1)
Cuadro Final	El cuadro final a exportar (el valor predeterminado es el último cuadro en tu proyecto que contiene un clip)
Comenzar en el Primer Clip	Esta casilla alternará el Cuadro Inicial entre <i>0.0</i> y el <i>inicio</i> de la posición del primer clip/transición.
Terminar en el Último Clip	Esta casilla alternará el Cuadro Final entre el <i>final</i> del clip/transición más lejano y la <i>duración completa del proyecto</i> . La duración del proyecto se puede ajustar arrastrando el borde derecho de cualquier pista. Necesitarás alejar el zoom (<i>Ctrl+Rueda del ratón</i>) de la línea de tiempo antes de poder arrastrar el borde derecho de una pista.

Perfil

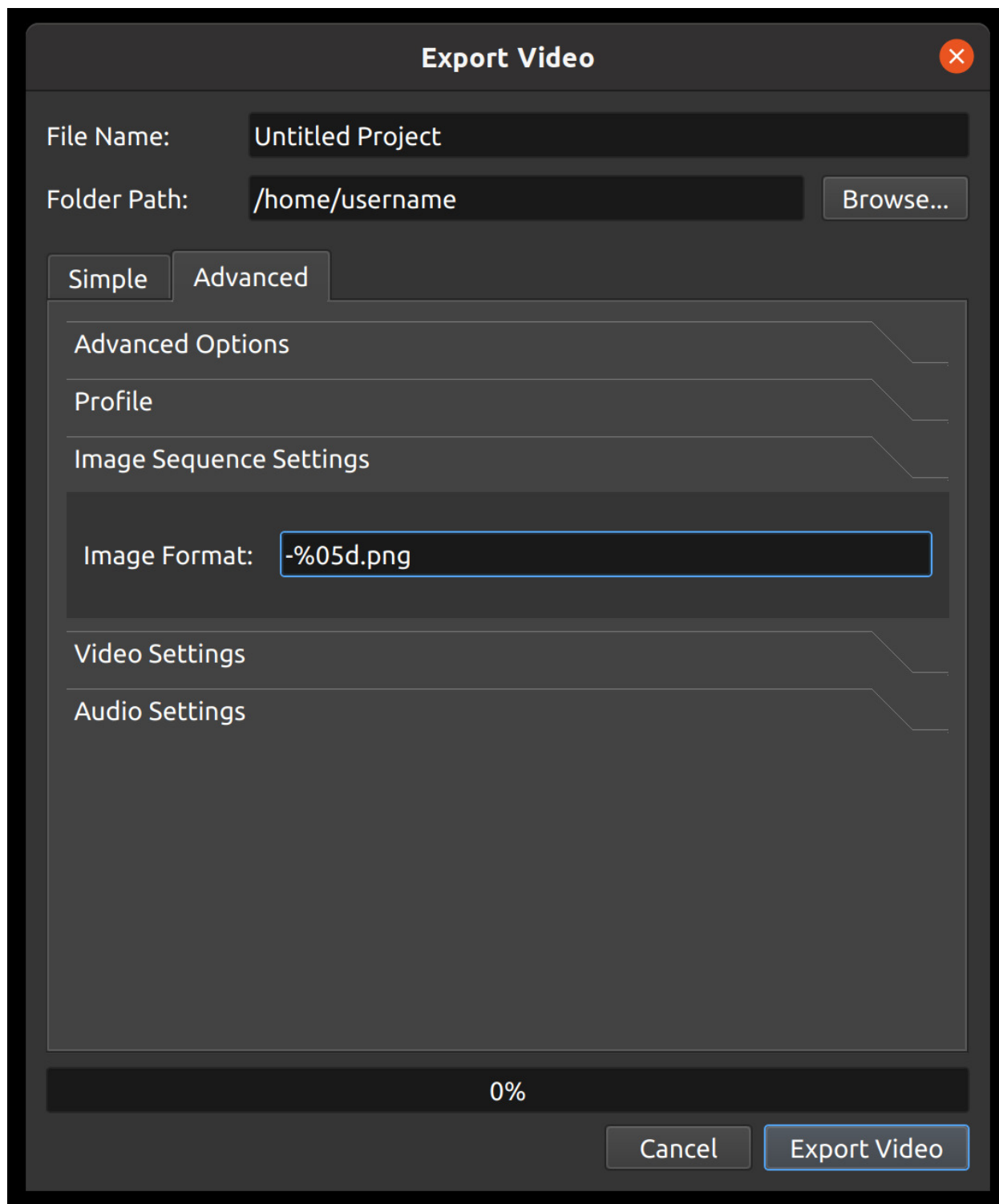
Un perfil de video es una colección de configuraciones comunes de video (*tamaño, tasa de cuadros, relación de aspecto*). Los perfiles se usan durante la edición, vista previa y exportación para proporcionar una forma rápida de cambiar entre combinaciones comunes de estas configuraciones. El *Diálogo de Exportación* usará por **defecto** el mismo perfil que el proyecto.

*NOTA: Es importante elegir un ****Perfil*** con la misma **relación de aspecto** usada al editar tu proyecto. Si exportas con una **relación de aspecto diferente**, podría estirar la imagen, recortarla, añadir barras negras o introducir otro problema que cambie el video exportado, haciendo que se vea diferente a la *Vista previa* dentro de OpenShot.**



Configuración de Perfil	Descripción
Perfil	El perfil de video a usar durante la exportación (colección de tamaño, tasa de cuadros y relaciones de aspecto, consulta Lista de perfiles)
Ancho	El ancho de la exportación de video (en píxeles)
Alto	La altura de la exportación de video (en píxeles)
Relación de Aspecto	La relación de aspecto del video final exportado. 1920×1080 se reduce a 16:9. Esto también toma en cuenta la relación de píxeles, por ejemplo, píxeles rectangulares 2:1 afectarán la relación de aspecto.
Relación de Píxeles	La relación que representa la forma del píxel. La mayoría de los perfiles de video usan píxeles cuadrados 1:1, pero otros usan píxeles rectangulares.
Tasa de Cuadros	La frecuencia a la que se mostrarán los cuadros.
Entrelazado	¿Este formato se usa en líneas de escaneo alternas (por ejemplo, formatos de transmisión y analógicos)?
Esférico	Cuando está habilitado, inyecta metadatos esféricos 360° (átomo SV3D) en el archivo exportado para que los reproductores compatibles lo reconozcan inmediatamente como un video 360°.

Configuración de Secuencia de Imágenes



Nombre de Configuración de Imagen	Descripción
Formato de Imagen	El formato de cadena que representa el nombre del archivo de salida en una secuencia de imágenes. Por ejemplo, %05d.png rellenaría un número con 5 dígitos: 00001.png, 00002.png.

Configuración de Video

Export Video

File Name:

Folder Path:

Advanced Options

Profile

Image Sequence Settings

Video Settings

Video Format:

Video Codec:

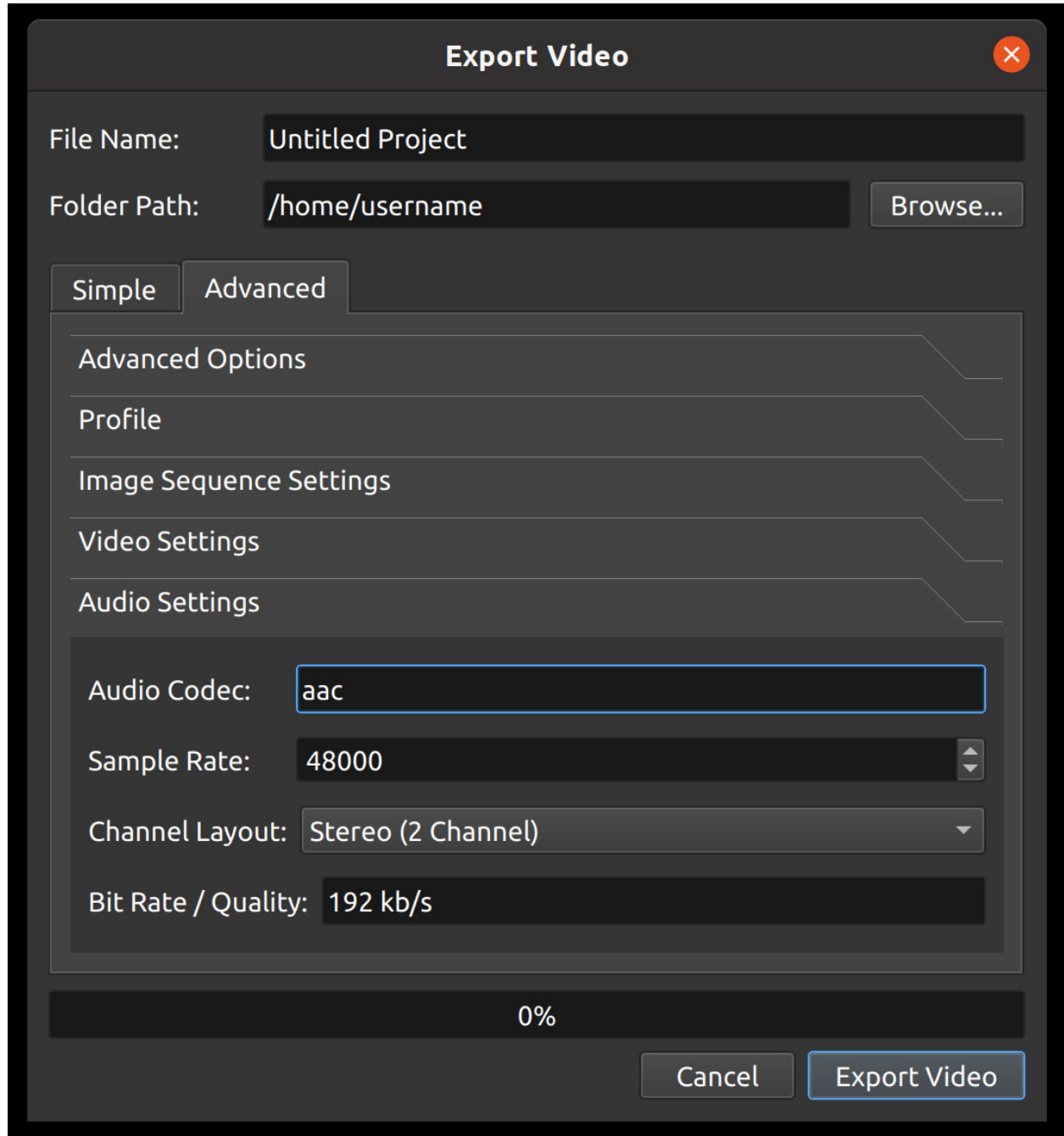
Bit Rate / Quality:

Audio Settings

0%

Nombre de Configuración de Video	Descripción
Formato de Video	El nombre del formato contenedor (mp4, mov, avi, webm, etc...)
Códec de Video	El nombre del códec de video usado durante la codificación de video (libx264, mpeg4, libaom-av1, etc...)
Tasa de Bits / Calidad	La tasa de bits a usar para la codificación de video. Acepta los siguientes formatos: 5 Mb/s, 96 kb/s, 23 crf, etc...

Configuración de Audio



Nombre de Configuración de Audio	Descripción
Códec de Audio	El nombre del códec de audio usado durante la codificación de audio (aac, mp2, libmp3lame, etc...)
Frecuencia de Muestreo	El número de muestras de audio por segundo. Los valores comunes son 44100 y 48000.
Distribución de Canales	El número y la distribución de los canales de audio (Estéreo, Mono, Surround, etc...)
Tasa de Bits / Calidad	La tasa de bits a usar para la codificación de audio. Acepta los siguientes formatos: 96 kb/s, 128 kb/s, 192 kb/s, etc...

1.11 Animación

OpenShot ha sido diseñado específicamente pensando en la animación. El potente marco de animación basado en curvas puede manejar la mayoría de los trabajos con facilidad y es lo suficientemente flexible para crear casi cualquier animación. Los fotogramas clave especifican valores en ciertos puntos de un clip, y OpenShot realiza el trabajo difícil de interpolar los valores intermedios.

1.11.1 Resumen



#	Nombre	Descripción
1	Propiedad Verde	Cuando el cabezal de reproducción está en un fotograma clave, la propiedad aparece en verde
1	Propiedad Azul	Cuando el cabezal de reproducción está en un valor interpolado, la propiedad aparece en azul
2	Control deslizante de valor	Haz clic y arrastra el ratón para ajustar el valor (esto crea automáticamente un fotograma clave si es necesario)
3	Cabezal de reproducción	Coloca el cabezal de reproducción sobre un clip donde necesites un fotograma clave
4	Marcadores de fotogramas clave	Iconos coloridos alinean la parte inferior del clip para cada fotograma clave (<i>circle=Bézier</i> , <i>diamond=linear</i> , <i>square=constant</i>). Cada icono coincide con el color de su clip, efecto o transición. Los iconos de fotogramas clave del elemento seleccionado se muestran más brillantes. Filtrar la lista de propiedades también filtra estos iconos. Haz clic en cualquier icono para mover el cabezal de reproducción, cargar sus propiedades y seleccionar su clip, efecto o transición. Arrastra un icono hacia la izquierda o derecha para mover el fotograma clave y ajustar finamente el tiempo de tu animación.

1.11.2 Fotogramas clave

Para crear un fotograma clave en OpenShot, simplemente posiciona el cabezal de reproducción (es decir, la posición de reproducción) en cualquier punto sobre un clip y edita las propiedades en el diálogo de propiedades. Si la propiedad admite fotogramas clave, se pondrá verde y aparecerá un pequeño icono (*circle=Bézier*, *diamond=linear*, *square=constant*) en la parte inferior de tu clip en esa posición. Mueve el cabezal de reproducción a otro punto sobre ese clip y ajusta las propiedades nuevamente. Todas las animaciones requieren al menos 2 fotogramas clave, pero pueden soportar un número ilimitado de ellos.

Usa los botones de la barra de herramientas *Siguiente marcador* y *Marcador anterior* para avanzar por los fotogramas clave del elemento seleccionado. Siguen el clip, efecto o transición que esté seleccionado. Cuando se selecciona un efecto, la navegación también se detiene al inicio y al final de su clip padre.

Para ajustar el **modo de interpolación**, haz clic derecho en el pequeño icono de gráfico junto a un valor de propiedad.

Interpolación de fotogramas clave	Descripción
Bézier	Los valores interpolados usan una curva cuadrática, con entrada y salida suaves. Icono: <i>Círculo</i> .
Lineal	Los valores interpolados se calculan linealmente (cada valor de paso es igual). Icono: <i>Diamante</i> .
Constante	Los valores interpolados permanecen iguales hasta el siguiente fotograma clave y saltan al nuevo valor. Icono: <i>Cuadrado</i> .

Para más información sobre cómo crear fotogramas clave para ubicación, rotación, escala, cizalladura y ubicación, consulta [Transformar](#).

Para más información sobre animaciones preestablecidas, consulta [Menú contextual](#).

Para una lista completa de fotogramas clave, consulta [Propiedades del Clip](#).

1.11.3 Temporización

Cambiar la velocidad de reproducción de un clip se hace con la propiedad *Tiempo* y la herramienta *Temporización*.

- El menú *Tiempo* ofrece preajustes como normal, rápido, lento, congelar e invertir. Consulta detalles en [Tiempo](#).
- La herramienta *Temporización* te permite arrastrar los bordes de un clip para acelerarlo o ralentizarlo. OpenShot añade los fotogramas clave de Tiempo necesarios y **escala tus otros fotogramas clave** para que tus animaciones se mantengan alineadas. Los clips más cortos se reproducen más rápido, los más largos más lento. Más información: [Tiempo](#).

1.11.4 Repetición

Para reproducir un clip varias veces, usa *Clic derecho* ▢ *Tiempo* ▢ *Repetir*.

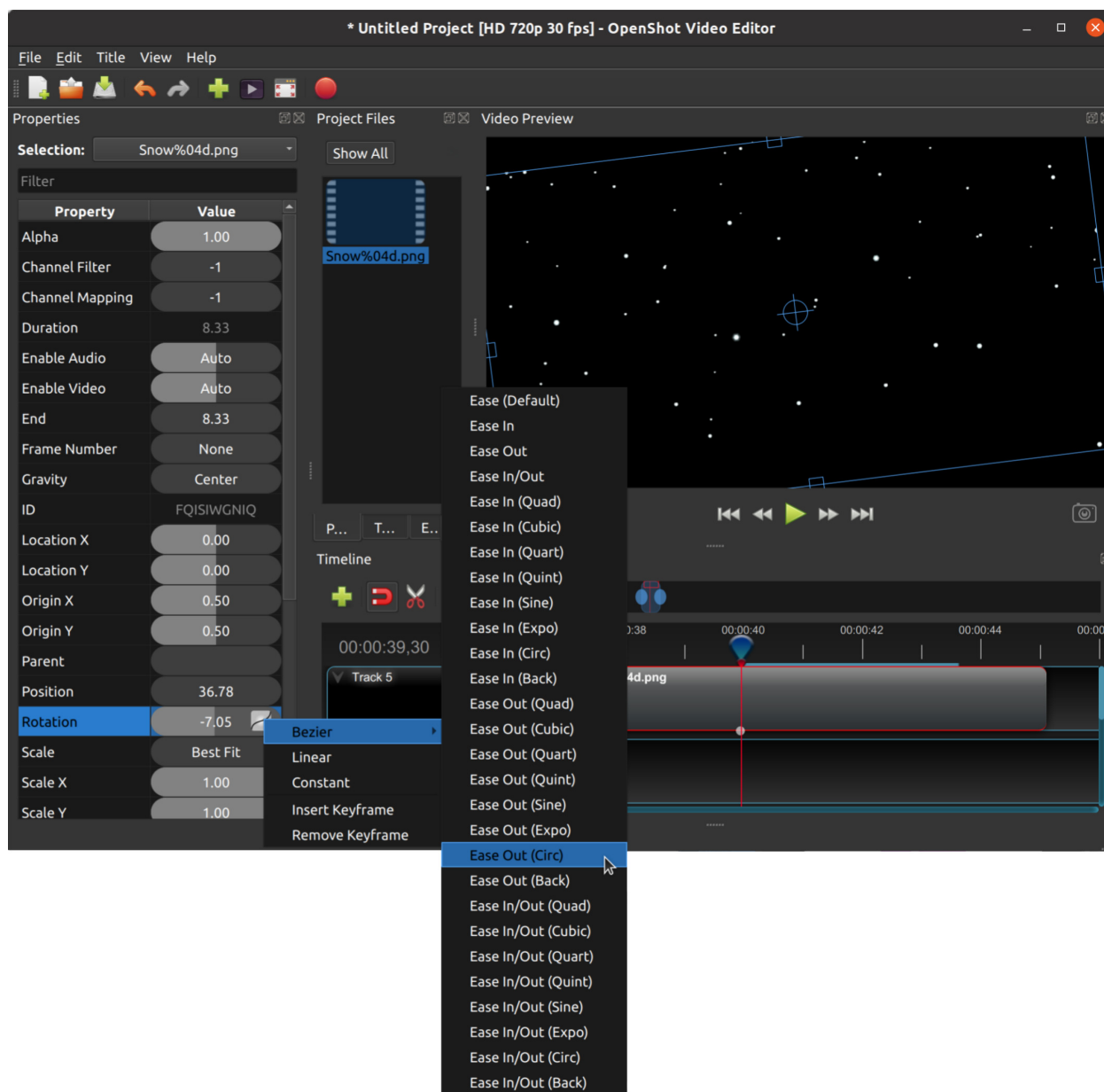
- *Bucle* repite en una dirección (adelante o atrás).
- *Ping-Pong* alterna la dirección (adelante y luego atrás, etc.).
- *Personalizado* puede añadir una pausa corta entre repeticiones, acelerar o ralentizar cada pasada, incluyendo fotogramas clave.

OpenShot escribe la curva *Tiempo* por ti, y puedes editar esos fotogramas clave como cualquier otro. Más información: [Repetir](#).

1.11.5 Preajustes Bézier

Al usar una curva Bézier para animación, OpenShot incluye más de 20 preajustes de curva (que afectan la forma de la curva). Por ejemplo, **Ease-In** tiene una pendiente más gradual al inicio, haciendo que la animación se mueva más lento al principio y más rápido al final. **Ease-In/Out (Back)** tiene un inicio y final gradual, pero en realidad sobrepasa el valor esperado y luego regresa (produciendo un efecto rebote).

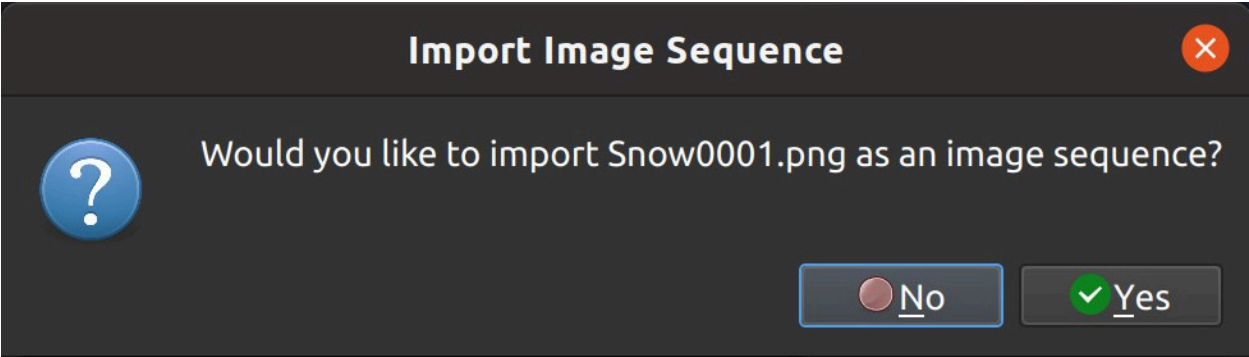
Para elegir un preajuste de curva, haz clic derecho en el pequeño ícono de gráfico junto a un fotograma clave.



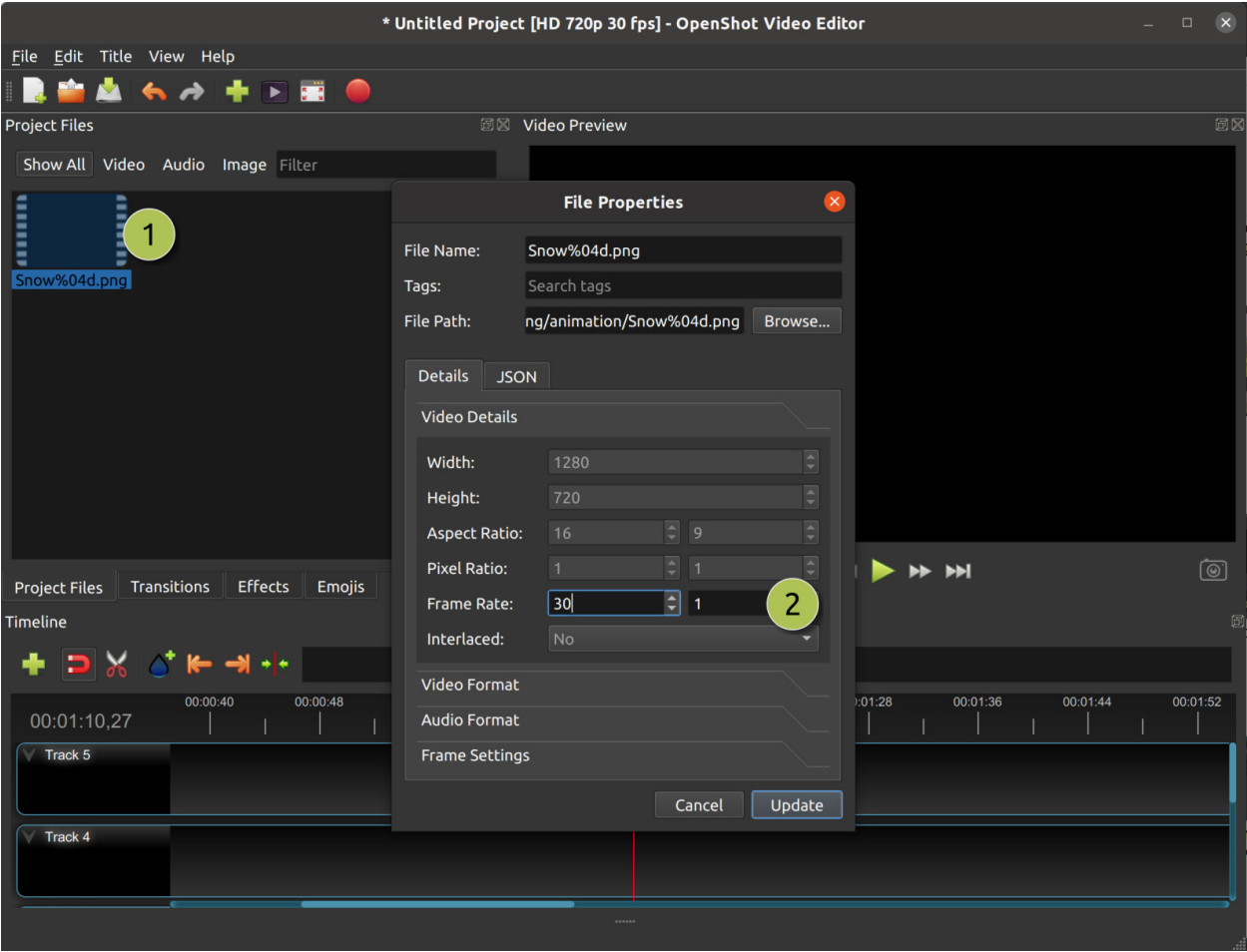
1.11.6 Secuencias de imágenes

Si tienes una secuencia de imágenes con nombres similares (como cat001.png, cat002.png, cat003.png, etc.), puedes simplemente arrastrar y soltar una de ellas en OpenShot, y se te pedirá importar toda la secuencia. OpenShot reproducirá estas imágenes secuenciales rápidamente, como si fueran fotogramas en un video. La velocidad a la que se muestran estas imágenes se basa en su tasa de fotogramas.

NOTA: Asegúrate de que tu secuencia de imágenes comience en 0 o 1, o probablemente recibirás un error al importarla en OpenShot. Por ejemplo, si tu secuencia comienza en cat222.png, o tiene imágenes faltantes en la secuencia, OpenShot tendrá dificultades para entender la secuencia. Una solución sencilla es reenumerar las imágenes para que comiencen en 1.



Para ajustar la tasa de fotogramas de la animación, haz clic derecho y elige **Propiedades del archivo** en el panel de **Archivos del proyecto**, y ajusta la tasa de fotogramas. Una vez que hayas establecido la tasa correcta, arrastra la animación a la línea de tiempo.



#	Nombre	Descripción
1	Propiedades del archivo	Selecciona una secuencia de imágenes en el panel de Archivos del proyecto , haz clic derecho y elige Propiedades del archivo
2	Tasa de fotogramas	Ajusta la tasa de fotogramas de la animación. Normalmente, las animaciones dibujadas a mano usan 12 fotogramas por segundo.

1.12 Texto y Títulos

Agregar texto y títulos es un aspecto importante de la edición de video, y OpenShot incluye un Editor de Títulos fácil de usar. Usa el menú Título (ubicado en el menú principal de OpenShot) para abrir el Editor de Títulos. También puedes usar el atajo de teclado **Ctrl+T**.

Los títulos son simplemente archivos de imagen vectorial con fondos transparentes (*.svg). OpenShot incluye muchas plantillas fáciles de usar, pero también puedes crear las tuyas o importar nuevas plantillas a OpenShot. Estas plantillas te permiten cambiar rápidamente el texto, la fuente, el tamaño, el color y el color de fondo. También puedes abrir un editor SVG avanzado externo para personalizaciones adicionales (si es necesario). Una vez que el título se agrega a tu proyecto, arrástralo y suéltalo en una pista sobre un clip de video. El fondo transparente permitirá que el video debajo aparezca detrás del texto.

1.12.1 Resumen



#	Nombre	Descripción
1	Elige una plantilla	Elige entre cualquier plantilla de título vectorial disponible
2	Vista previa del título	Previsualiza tu título mientras haces cambios
3	Propiedades del título	Cambia el texto, la fuente, el tamaño, los colores o edita en un editor SVG avanzado externo (como Inkscape)
4	Guardar	Guarda y añade el título a tu proyecto

1.12.2 Plantillas de títulos

OpenShot incluye una variedad de plantillas de títulos vectoriales que pueden usarse para mejorar tus proyectos de video. A continuación hay una tabla que lista los títulos disponibles y sus descripciones:

Nombre del título	Descripción
Barra 1	Una barra simple con texto centrado.
Barra 2	Una barra simple, centrada, con 2 líneas de texto.
Barra 3	Otra variación de una barra simple con texto, para tercios inferiores.
Burbujas 1	Un título con gráficos de burbujas para un aspecto divertido.
Burbujas 2	Un diseño diferente de burbujas para un título divertido y creativo.
Borde de cámara	Un borde que imita un visor de cámara con texto centrado.
Nube 1	Un título con un gráfico de nube divertido y texto.
Nube 2	Otro diseño de nube divertido con 3 nubes y texto.
Creative Commons 1	Contiene texto e íconos para la atribución de Creative Commons.
Creative Commons 2	Otro diseño de Creative Commons con estilo diferente y texto de sitio web.
Clasificación de película 1	Muestra una clasificación de película para todo público.
Clasificación de película 2	Muestra una clasificación de película «R» restringida.
Clasificación de película 3	Muestra una clasificación de película «G» para todo público.
Clasificación de película 4	Muestra una clasificación de película «PG-13», se recomienda precaución a los padres.
Llamas	Un título con gráficos de llamas para un efecto ardiente.
Pie de página 1	Una barra de pie de página para tercios inferiores (alineada a la izquierda).
Pie de página 2	Una barra de pie de página para tercios inferiores (alineada al centro).
Pie de página 3	Una barra de pie de página para tercios inferiores (alineada a la derecha).
Oro 1	Un título con esquema de color dorado, centrado con una línea de texto.
Oro 2	Otro título con tema dorado, centrado con dos líneas de texto.
Oro inferior	Título dorado posicionado en la parte inferior de la pantalla.
Oro superior	Título dorado posicionado en la parte superior de la pantalla.
Caja gris 1	Una caja gris simple para resaltar texto (una línea de texto, alineada arriba a la izquierda).
Caja gris 2	Una caja gris simple para resaltar texto (dos líneas de texto, alineada arriba a la izquierda).
Caja gris 3	Una caja gris simple para resaltar texto (una línea de texto, alineado abajo a la derecha).
Caja Gris 4	Una caja gris simple para resaltar texto (dos líneas de texto, alineado abajo a la derecha).
Encabezado 1	Una barra de encabezado para títulos o secciones (alineado arriba a la izquierda).
Encabezado 2	Una barra de encabezado para títulos o secciones (alineado al centro).
Encabezado 3	Una barra de encabezado para títulos o secciones (alineado arriba a la derecha).
Óvalo 1	Una forma ovalada para resaltar o con fines decorativos, texto centrado.
Óvalo 2	Otro diseño ovalado con un estilo diferente, texto centrado.
Óvalo 3	Otro diseño ovalado con dos líneas de texto, una arriba y otra abajo.
Óvalo 4	Otro diseño ovalado más, con texto centrado y reflejo.
Nota adhesiva	Imita una nota adhesiva para anotaciones o recordatorios.
Cinta 1	Un gráfico de cinta con texto.
Cinta 2	Otro diseño de cinta con texto.
Cinta 3	Una tercera variación de un diseño de cinta con texto.
Humo 1	Un título con efectos de humo para un aspecto dramático.
Humo 2	Otro diseño de humo con un estilo diferente.
Humo 3	Una tercera variación de efectos de humo.
Color Sólido	Un fondo de color a pantalla completa para varios usos.
Estándar 1	Un diseño de título estándar para propósitos generales (dos líneas centradas).

continúe en la próxima página

Tabla 4 – proviene de la página anterior

Nombre del título	Descripción
Estándar 2	Otro título estándar con un estilo diferente (una línea de texto más reflejo).
Estándar 3	Una tercera variación de un título estándar (tres líneas de texto).
Estándar 4	Otro diseño de título estándar más (cuatro líneas de texto).
Atardecer	Un título con degradado de atardecer para un tema cálido de fin de día.
Clasificación TV	Muestra insignias de clasificación TV como «G» y «PG» (para la esquina de la pantalla).

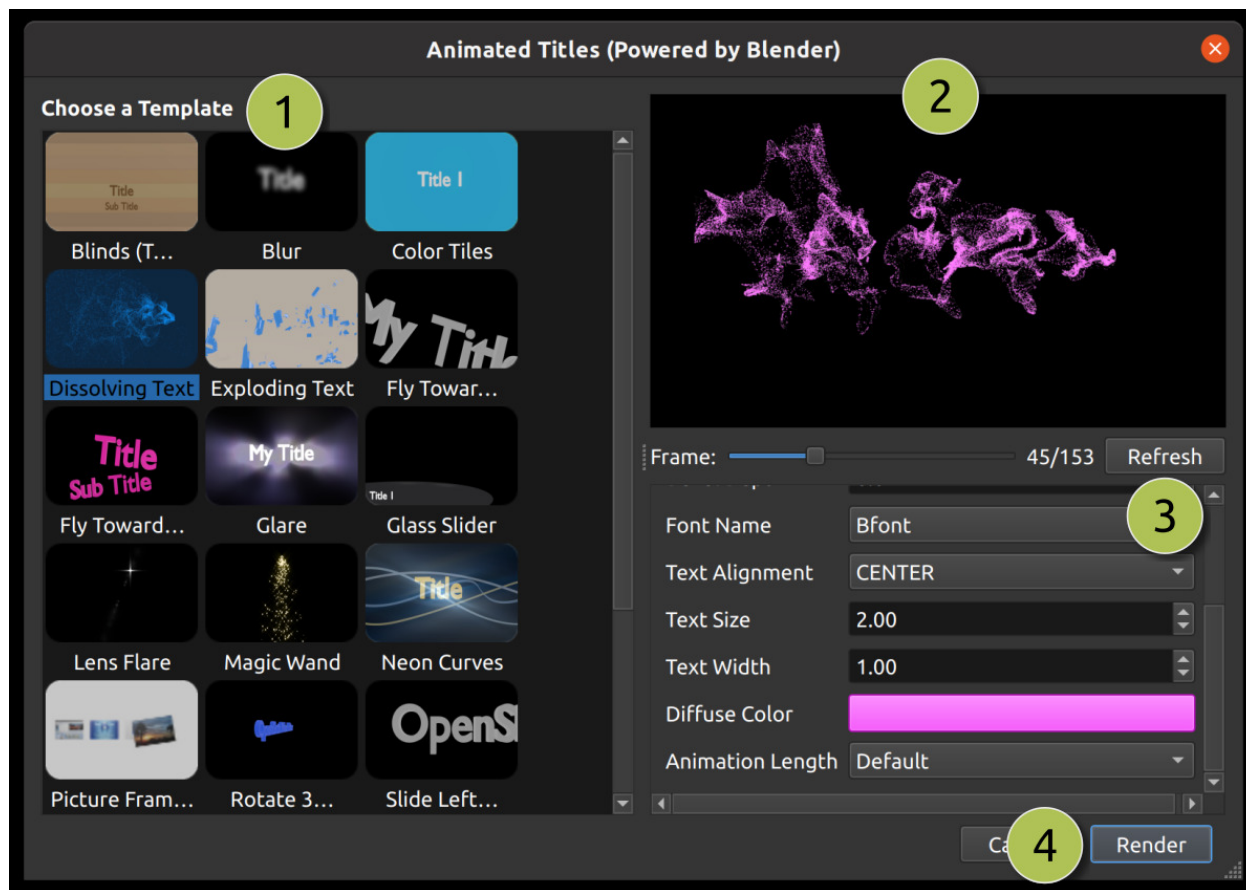
Plantillas de Título Personalizadas

OpenShot puede usar cualquier archivo de imagen vectorial SVG como plantilla de título personalizada en el diálogo *Editor de Títulos*. Simplemente agregue un archivo SVG a su carpeta `~/ .openshot_qt/title_templates/` y aparecerá la próxima vez que abra el diálogo *Editor de Títulos*. También puede hacer clic derecho en cualquier archivo SVG en el panel de **Archivos del Proyecto** y elegir **Editar Título** o **Duplicar Título**.

Nota: Estas plantillas SVG solo son usadas por el diálogo *Editor de Títulos*, y no por el diálogo *Título Animado*.

1.12.3 Títulos Animados 3D

Agregar un título animado 3D es igual de fácil, usando nuestro diálogo **Título Animado**. Use el menú Título (ubicado en el menú principal de OpenShot) para abrir el editor de Títulos Animados. También puede usar el atajo de teclado **Ctrl+B**. Nota: Blender debe estar instalado y configurado antes de que esta función funcione en OpenShot. Vea [Instalando Blender](#).



#	Nombre	Descripción
1	Elige una plantilla	Elija entre cualquier plantilla de título 3D disponible
2	Vista previa del título	Previsualiza tu título mientras haces cambios
3	Propiedades del título	Cambie el texto, los colores y las propiedades avanzadas
4	Renderizar	Renderice la animación 3D y agréguela a su proyecto

Plantillas Animadas 3D

OpenShot incluye una variedad de plantillas animadas 3D que pueden usarse para agregar elementos dinámicos y atractivos a sus proyectos de video. A continuación hay una tabla que lista las plantillas disponibles y sus descripciones:

Nombre de la Plantilla	Descripción
Persianas (Dos Títulos)	Una animación con efecto de persianas.
Desenfoque	Una plantilla que desenfoca el texto al entrar y salir, proporcionando un efecto de transición suave.
Baldosas de Color	Una animación con colores cambiantes, adecuada para títulos vibrantes y dinámicos.
Texto Disolvente	Un efecto de disolución que convierte cualquier texto en partículas que son llevadas por el viento.
Mapa Mundial	Una plantilla que muestra la Tierra girando entre 2 ubicaciones.
Texto Explosivo	Una animación donde el título explota en pedazos, añadiendo un impacto dramático.
Volar Hacia la Cámara	Una animación de paso rápido con un solo título acercándose a la cámara.
Volar Hacia la Cámara (Dos Títulos)	Similar a Volar Hacia la Cámara 1, pero con dos títulos pasando.
Resplandor	Una animación con efecto de resplandor, que añade un aspecto brillante y reflectante.
Deslizador de Vidrio	Un efecto deslizante de vidrio, que proporciona una transición moderna y elegante.
Destello de Lente	Una animación con destello de lente, que añade un toque cinematográfico.
Varita Mágica	Un efecto de varita mágica caprichoso, ideal para temas mágicos o de fantasía.
Curvas de Neón	Una animación con curvas de neón, creando un aspecto futurista y vibrante.
Marcos de Fotos (4 imágenes)	Una plantilla con cuatro marcos de fotos, adecuada para mostrar imágenes o clips de video.
Rotar 360	Un efecto de rotación de 360 grados, que proporciona una animación de título dinámica.
Deslizar de Izquierda a Derecha	Un efecto deslizante donde los títulos se mueven de izquierda a derecha.
Nieve	Una animación con partículas de nieve cayendo, perfecta para temas de invierno o festivos.
Introducción de Película Espacial	Una introducción cinematográfica con temática espacial, ideal para proyectos épicos o de ciencia ficción.
Texto en Alambre	Una animación con texto en alambre, que añade un aspecto técnico o digital.
Zoom al Claqueta	Un título con zoom y claqueta, perfecto para temas de producción de cine o video.

1.12.4 Importando Texto

Puedes generar texto y títulos en muchos programas diferentes, como Blender, Inkscape, Krita, Gimp, etc. Antes de importar texto a OpenShot, primero debes exportar el texto desde estos programas en un formato de imagen compatible que contenga un **fondo transparente** y canal **alfa**.

El formato SVG es una excelente opción para gráficos vectoriales (curvas, formas, efectos de texto y trayectorias), sin embargo, **no** siempre es 100% compatible con OpenShot. Por ello, recomendamos usar el formato PNG, que es un formato de imagen web excelente que puede incluir fondo transparente y canal alfa. Un fondo transparente y canal alfa son necesarios para que OpenShot permita que el texto no cubra los videos e imágenes en la línea de tiempo debajo.

Para información sobre cómo importar secuencias animadas en OpenShot, por favor consulta [Secuencias de imágenes](#).

1.12.5 Instalando Inkscape

La función *Editor Avanzado* en el diálogo *Editor de Títulos* requiere que esté instalada la última versión de Inkscape (<https://inkscape.org/release/>) y que las **Preferencias** de OpenShot estén actualizadas con la ruta correcta al ejecutable de Inkscape. Consulta la pestaña *General* en Preferencias.

1.12.6 Instalando Blender

La función *Título Animado* en OpenShot requiere que esté instalada la última versión de Blender (<https://www.blender.org/download/>) y que las **Preferencias** de OpenShot estén actualizadas con la ruta correcta al ejecutable de Blender. Consulta la pestaña *General* en Preferencias. NOTA: La versión mínima compatible de Blender es 5.0+. Las versiones anteriores de Blender no son compatibles con OpenShot Video Editor.

Para una guía detallada sobre cómo instalar estas dependencias, consulta [Guía de Blender e Inkscape](#).

1.13 Perfiles

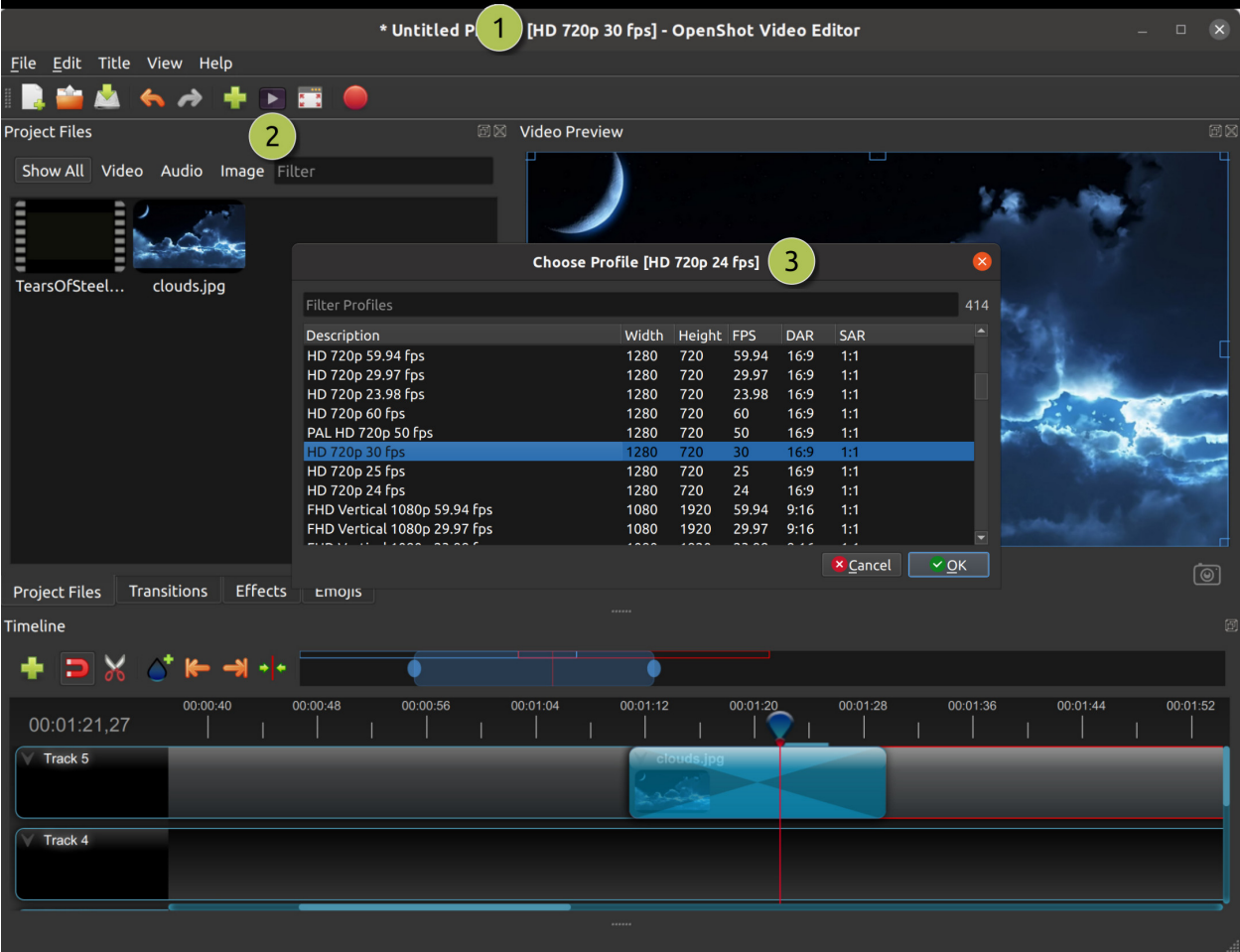
Un perfil de video es una colección de configuraciones comunes de video (*tamaño, tasa de fotogramas, relación de aspecto*). Los perfiles se usan durante la edición, vista previa y exportación para proporcionar una forma rápida de cambiar entre combinaciones comunes de estas configuraciones.

Si usas frecuentemente el mismo perfil, puedes establecer un perfil predeterminado: *Editar* → *Preferencias* → *Vista previa*.

1.13.1 Perfil del proyecto

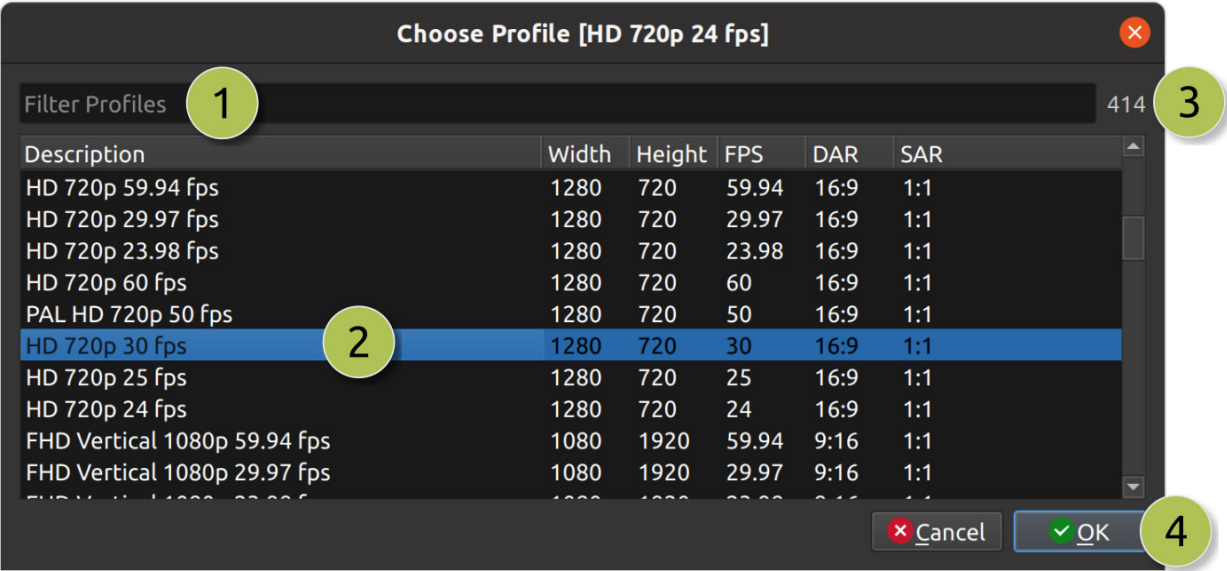
El perfil del proyecto se usa al previsualizar y editar tu proyecto. El perfil predeterminado es HD 720p 30fps. Es buena práctica cambiar siempre al perfil objetivo antes de comenzar a editar. Por ejemplo, si apuntas a 1080p 30fps, cambia a ese perfil antes de empezar a editar tu proyecto. Para una lista completa de perfiles incluidos, consulta [Lista de perfiles](#).

Consejo: Para seleccionar rápidamente un perfil, puedes hacer clic derecho en cualquier archivo en tus **Archivos del proyecto** y seleccionar la opción *Elegir perfil* (ver [Menú de archivo](#)).



#	Nombre	Descripción
1	Barra de título	La barra de título de OpenShot muestra el perfil actual
2	Botón de perfil	Abrir el diálogo de perfiles
3	Elegir perfil	Selecciona un perfil para editar y previsualizar

1.13.2 Diálogo de selección de perfil



#	Nombre	Descripción
1	Filtrar / Buscar	Filtra los perfiles disponibles escribiendo algunos caracteres (p. ej., FHD, 720p, 16:9, etc.)
2	Perfil seleccionado	Haz clic en el perfil deseado y luego en el botón OK. También puedes hacer doble clic en un perfil para seleccionarlo.
3	Cantidad filtrada	Cantidad de perfiles filtrados
4	Aceptar perfil	Haz clic en el botón OK para cambiar al perfil seleccionado.
5	Menú contextual	Haz clic derecho en cualquier fila para <i>Establecer como perfil predeterminado</i> o <i>Duplicar</i> un perfil. Los perfiles duplicados y personalizados también incluyen las opciones <i>Editar</i> y <i>Eliminar</i> . Nota: El perfil actual no se puede eliminar.

1.13.3 Editar/Duplicar perfil

Para crear un perfil personalizado, haz clic derecho en cualquier perfil en OpenShot y elige *Duplicar* para abrir el Editor de perfiles. Los perfiles personalizados también incluyen las opciones *Editar* y *Eliminar*, si necesitas personalizarlos más. Puedes editar la descripción, resolución, tasa de fotogramas, relación de aspecto y relación de píxeles del perfil personalizado. **NOTA:** Es importante que cada perfil personalizado tenga un nombre único.

Los perfiles personalizados se guardan en la carpeta ~/.openshot_qt/profiles/ o C:\Users\USERNAME\.openshot_qt\profiles.

The 'Edit Profile' dialog box contains the following settings:

- File Path:** /home/jonathan/.openshot_qt/profiles/01280x0720p0024_16-09
- Description:** Custom Profile
- Width:** 1280
- Height:** 720
- Frame Rate:** 24 (frames per second)
- Aspect Ratio:** 16 (width) by 9 (height)
- Pixel Ratio:** 1 (width) by 1 (height)
- Interlaced:** No

Buttons: Cancel (red X), Save (green arrow).

#	Nombre	Descripción
1	Ruta del archivo	La ubicación en tu sistema donde se guarda el perfil personalizado.
2	Descripción	Una descripción de texto para tu perfil personalizado, que se muestra en OpenShot.
3	Ancho	La resolución horizontal (en píxeles) del video.
4	Alto	La resolución vertical (en píxeles) del video.
5	Tasa de fotogramas	La tasa de fotogramas del video (fotogramas por segundo).
6	Relación de aspecto	La relación de aspecto de visualización del video (calculada automáticamente a partir del ancho/alto y la relación de píxeles).
7	Relación de píxeles	La relación de aspecto de cada píxel en el video. Una relación de 1:1 significa píxeles cuadrados (predeterminado).
8	Entrelazado	Indica si el video está entrelazado (Sí) o progresivo (No).

1.13.4 Convirtiendo perfiles

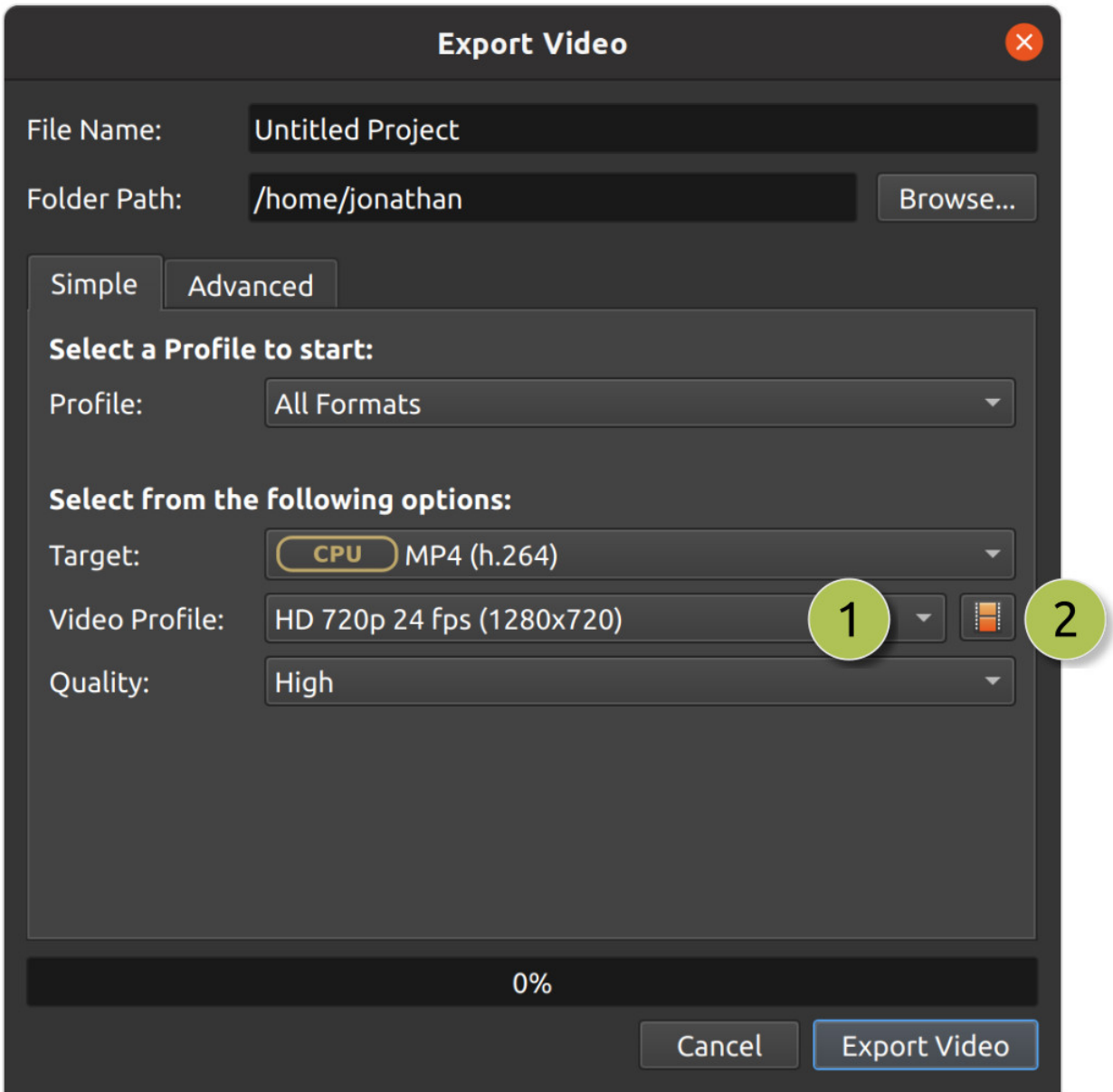
Al cambiar de perfil (o exportar a un perfil diferente), OpenShot hará todo lo posible para convertir todos los datos de clips, transiciones y fotogramas clave al nuevo framerate (FPS). Algunas propiedades, como *position*, *start*, *end* y *keyframes*, se actualizarán para coincidir con la nueva precisión del framerate. Por ejemplo, al pasar de 30 FPS a 25 FPS, estas propiedades cambiarán de incrementos de 1/30 segundos a incrementos de 1/25 segundos. Para preservar la precisión general del tiempo en la línea de tiempo, OpenShot ajustará el recorte de *position* y *start* lo más cerca posible, y cualquier pequeño espacio (de 1 a 3 fotogramas) causado por redondeos o cambios de precisión se resolverá automáticamente ajustando el recorte de *end*. Esto debería resultar en una conversión fluida para la mayoría de los proyectos de video (sin espacios negros visibles entre clips).

Sin embargo, la naturaleza destructiva de esta conversión es la razón por la que recomendamos siempre editar en tu perfil

objetivo, o al menos en tu FPS objetivo, para evitar convertir entre perfiles tanto como sea posible.

1.13.5 Perfil de exportación

El perfil de exportación siempre predetermina al perfil actual del proyecto, pero puede cambiarse para apuntar a perfiles diferentes.



#	Nombre	Descripción
1	Elegir perfil	Selecciona un perfil de exportación desde un menú desplegable. Esta lista está ordenada desde la resolución más grande en la parte superior hasta la más pequeña en la parte inferior.
2	Buscar perfiles	Abre el diálogo de perfil para filtrar y buscar un perfil de exportación, lo que a veces puede ser mucho más rápido para encontrar un perfil específico.

1.13.6 Perfil personalizado

Aunque OpenShot incluye más de 400 perfiles ([Lista de perfiles](#)) por defecto, también puedes crear tus propios perfiles personalizados. Crea un nuevo archivo de texto en la carpeta `~/ .openshot_qt/profiles/` o `C:\Users\USERNAME\.openshot_qt\profiles`.

NOTA: Consulta [Editar/Duplicar perfil](#) para un método alternativo de duplicar un perfil existente.

Usa el siguiente texto como plantilla (*es decir, cópialo y pégalo en el nuevo archivo*):

```
description=Custom Profile Name
frame_rate_num=30000
frame_rate_den=1001
width=1280
height=720
progressive=1
sample_aspect_num=1
sample_aspect_den=1
display_aspect_num=16
display_aspect_den=9
```

Propiedad del perfil	Descripción
descripción	El nombre amigable del perfil (esto es lo que OpenShot muestra en la interfaz de usuario)
numera- dor_de_frecuencia_de_cuadros	El numerador de la frecuencia de cuadros. Todas las frecuencias de cuadros se expresan como fracciones. Por ejemplo, 30 FPS == 30/1.
denomina- dor_de_frecuencia_de_cuadros	El denominador de la frecuencia de cuadros. Todas las frecuencias de cuadros se expresan como fracciones. Por ejemplo, 29.97 FPS == 30,000/1001.
ancho	El número de píxeles horizontales en la imagen. Invirtiendo los valores de <i>ancho</i> y <i>alto</i> , puedes crear un perfil vertical.
alto	El número de píxeles verticales en la imagen
progresivo	`(0 o 1)` Si es 1, se usan tanto filas pares como impares de píxeles. Si es 0, solo se usan filas pares o impares de píxeles.
numera- dor_de_aspecto_de_muestra	El numerador del SAR (relación de aspecto de la forma de muestra/píxel), una proporción de 1:1 representa un píxel cuadrado, una proporción de 2:1 representa un píxel rectangular de 2x1, etc...
denomina- dor_de_aspecto_de_muestra	El denominador del SAR (relación de aspecto de la forma de muestra/píxel)
numera- dor_de_aspecto_de_pantalla	El numerador del DAR (relación de aspecto de pantalla), (<i>ancho/alto</i>) X (<i>relación de aspecto de muestra</i>). Esta es la proporción final de la imagen mostrada en pantalla, reducida a la fracción más pequeña posible (las proporciones comunes son 16:9 para formatos anchos, 4:3 para formatos de televisión antiguos).
denomina- dor_de_aspecto_de_pantalla	El denominador del DAR (relación de aspecto de pantalla)

Una vez que reinicies OpenShot, verás tu perfil personalizado aparecer en la lista de Perfiles.

1.13.7 Lista de Preajustes

OpenShot incluye muchos **preajustes de exportación**, que combinan nuestra lista de perfiles comunes y sus configuraciones asociadas de exportación de video (códec de video, códec de audio, canales de audio, frecuencia de muestreo de audio, etc...), que apuntan a formatos de salida, sitios web y dispositivos específicos. El **preajuste de exportación predeterminado** usado por OpenShot es MP4 (h.264 + AAC), ver [MP4 \(h.264\)](#).

Todos los Formatos

AVI (h.264)

Atributo del Preajuste	Descripción
Formato de Video	AVI
Códec de vídeo	libx264
Códec de audio	aac
Canales de audio	2
Configuración de canal de audio	Estéreo
Frecuencia de muestreo	48000
Tasa de bits de video (baja)	384 kb/s
Tasa de bits de video (media)	5 Mb/s
Tasa de bits de video (alta)	15,00 Mb/s
Tasa de bits de audio (baja)	96 kb/s
Tasa de bits de audio (media)	128 kb/s
Tasa de bits de audio (alta)	192 kb/s
Perfiles	Todos los perfiles

AVI (mpeg2)

Atributo del Preajuste	Descripción
Formato de Video	AVI
Códec de vídeo	mpeg2video
Códec de audio	mp2
Canales de audio	2
Configuración de canal de audio	Estéreo
Frecuencia de muestreo	48000
Tasa de bits de video (baja)	384 kb/s
Tasa de bits de video (media)	5 Mb/s
Tasa de bits de video (alta)	15,00 Mb/s
Tasa de bits de audio (baja)	96 kb/s
Tasa de bits de audio (media)	128 kb/s
Tasa de bits de audio (alta)	192 kb/s
Perfiles	Todos los perfiles

AVI (mpeg4)

Atributo del Preajuste	Descripción
Formato de Video	AVI
Códec de vídeo	mpeg4
Códec de audio	libmp3lame
Canales de audio	2
Configuración de canal de audio	Estéreo
Frecuencia de muestreo	48000
Tasa de bits de video (baja)	384 kb/s
Tasa de bits de video (media)	5 Mb/s
Tasa de bits de video (alta)	15,00 Mb/s
Tasa de bits de audio (baja)	96 kb/s
Tasa de bits de audio (media)	128 kb/s
Tasa de bits de audio (alta)	192 kb/s
Perfiles	Todos los perfiles

GIF (animado)

Atributo del Preajuste	Descripción
Formato de Video	GIF
Códec de vídeo	gif
Tasa de bits de video (baja)	384 kb/s
Tasa de bits de video (media)	5 Mb/s
Tasa de bits de video (alta)	15,00 Mb/s
Perfiles	Todos los perfiles

MKV (h.264 dx)

Atributo del Preajuste	Descripción
Formato de Video	MKV
Códec de vídeo	h264_dxva2
Códec de audio	aac
Canales de audio	2
Configuración de canal de audio	Estéreo
Frecuencia de muestreo	48000
Tasa de bits de video (baja)	384 kb/s
Tasa de bits de video (media)	5 Mb/s
Tasa de bits de video (alta)	15,00 Mb/s
Tasa de bits de audio (baja)	96 kb/s
Tasa de bits de audio (media)	128 kb/s
Tasa de bits de audio (alta)	192 kb/s
Perfiles	Todos los perfiles

MKV (h.264 nv)

Atributo del Preajuste	Descripción
Formato de Video	MKV
Códec de vídeo	h264_nvenc
Códec de audio	aac
Canales de audio	2
Configuración de canal de audio	Estéreo
Frecuencia de muestreo	48000
Tasa de bits de video (baja)	384 kb/s
Tasa de bits de video (media)	5 Mb/s
Tasa de bits de video (alta)	15,00 Mb/s
Tasa de bits de audio (baja)	96 kb/s
Tasa de bits de audio (media)	128 kb/s
Tasa de bits de audio (alta)	192 kb/s
Perfiles	Todos los perfiles

MKV (h.264 qsv)

Atributo del Preajuste	Descripción
Formato de Video	MKV
Códec de vídeo	h264_qsv
Códec de audio	aac
Canales de audio	2
Configuración de canal de audio	Estéreo
Frecuencia de muestreo	48000
Tasa de bits de video (baja)	384 kb/s
Tasa de bits de video (media)	5 Mb/s
Tasa de bits de video (alta)	15,00 Mb/s
Tasa de bits de audio (baja)	96 kb/s
Tasa de bits de audio (media)	128 kb/s
Tasa de bits de audio (alta)	192 kb/s
Perfiles	Todos los perfiles

MKV (h.264 va)

Atributo del Preajuste	Descripción
Formato de Video	MKV
Códec de vídeo	h264_vaapi
Códec de audio	aac
Canales de audio	2
Configuración de canal de audio	Estéreo
Frecuencia de muestreo	48000
Tasa de bits de video (baja)	384 kb/s
Tasa de bits de video (media)	5 Mb/s
Tasa de bits de video (alta)	15,00 Mb/s
Tasa de bits de audio (baja)	96 kb/s
Tasa de bits de audio (media)	128 kb/s
Tasa de bits de audio (alta)	192 kb/s
Perfiles	Todos los perfiles

MKV (h.264 videotoolbox)

Atributo del Preajuste	Descripción
Formato de Video	MKV
Códec de vídeo	h264_videotoolbox
Códec de audio	aac
Canales de audio	2
Configuración de canal de audio	Estéreo
Frecuencia de muestreo	48000
Tasa de bits de video (baja)	384 kb/s
Tasa de bits de video (media)	5 Mb/s
Tasa de bits de video (alta)	15,00 Mb/s
Tasa de bits de audio (baja)	96 kb/s
Tasa de bits de audio (media)	128 kb/s
Tasa de bits de audio (alta)	192 kb/s
Perfiles	Todos los perfiles

MKV (h.264)

Atributo del Preajuste	Descripción
Formato de Video	MKV
Códec de vídeo	libx264
Códec de audio	aac
Canales de audio	2
Configuración de canal de audio	Estéreo
Frecuencia de muestreo	48000
Tasa de bits de video (baja)	384 kb/s
Tasa de bits de video (media)	5 Mb/s
Tasa de bits de video (alta)	15,00 Mb/s
Tasa de bits de audio (baja)	96 kb/s
Tasa de bits de audio (media)	128 kb/s
Tasa de bits de audio (alta)	192 kb/s
Perfiles	Todos los perfiles

MKV (h.265)

Atributo del Preajuste	Descripción
Formato de Video	MKV
Códec de vídeo	libx265
Códec de audio	aac
Canales de audio	2
Configuración de canal de audio	Estéreo
Frecuencia de muestreo	48000
Tasa de bits de video (baja)	50 crf
Tasa de bits de video (media)	23 crf
Tasa de bits de video (alta)	0 crf
Tasa de bits de audio (baja)	96 kb/s
Tasa de bits de audio (media)	128 kb/s
Tasa de bits de audio (alta)	192 kb/s
Perfiles	Todos los perfiles

MOV (h.264)

Atributo del Preajuste	Descripción
Formato de Video	MOV
Códec de vídeo	libx264
Códec de audio	aac
Canales de audio	2
Configuración de canal de audio	Estéreo
Frecuencia de muestreo	48000
Tasa de bits de video (baja)	384 kb/s
Tasa de bits de video (media)	5 Mb/s
Tasa de bits de video (alta)	15,00 Mb/s
Tasa de bits de audio (baja)	96 kb/s
Tasa de bits de audio (media)	128 kb/s
Tasa de bits de audio (alta)	192 kb/s
Perfiles	Todos los perfiles

MOV (mpeg2)

Atributo del Preajuste	Descripción
Formato de Video	MOV
Códec de vídeo	mpeg2video
Códec de audio	mp2
Canales de audio	2
Configuración de canal de audio	Estéreo
Frecuencia de muestreo	48000
Tasa de bits de video (baja)	384 kb/s
Tasa de bits de video (media)	5 Mb/s
Tasa de bits de video (alta)	15,00 Mb/s
Tasa de bits de audio (baja)	96 kb/s
Tasa de bits de audio (media)	128 kb/s
Tasa de bits de audio (alta)	192 kb/s
Perfiles	Todos los perfiles

MOV (mpeg4)

Atributo del Preajuste	Descripción
Formato de Video	MOV
Códec de vídeo	mpeg4
Códec de audio	libmp3lame
Canales de audio	2
Configuración de canal de audio	Estéreo
Frecuencia de muestreo	48000
Tasa de bits de video (baja)	384 kb/s
Tasa de bits de video (media)	5 Mb/s
Tasa de bits de video (alta)	15,00 Mb/s
Tasa de bits de audio (baja)	96 kb/s
Tasa de bits de audio (media)	128 kb/s
Tasa de bits de audio (alta)	192 kb/s
Perfiles	Todos los perfiles

MP3 (solo audio)

Atributo del Preajuste	Descripción
Formato de Video	MP3
Códec de audio	libmp3lame
Canales de audio	2
Configuración de canal de audio	Estéreo
Frecuencia de muestreo	48000
Tasa de bits de audio (baja)	96 kb/s
Tasa de bits de audio (media)	128 kb/s
Tasa de bits de audio (alta)	192 kb/s
Perfiles	Todos los perfiles

MP4 (AV1 rav1e)

Atributo del Preajuste	Descripción
Formato de Video	MP4
Códec de vídeo	librav1e
Códec de audio	libvorbis
Canales de audio	2
Configuración de canal de audio	Estéreo
Frecuencia de muestreo	48000
Tasa de bits de video (baja)	200 qp
Tasa de bits de video (media)	100 qp
Tasa de bits de video (alta)	50 qp
Tasa de bits de audio (baja)	96 kb/s
Tasa de bits de audio (media)	128 kb/s
Tasa de bits de audio (alta)	192 kb/s
Perfiles	Todos los perfiles

MP4 (AV1 svt)

Atributo del Preajuste	Descripción
Formato de Video	MP4
Códec de vídeo	libsvtav1
Códec de audio	libvorbis
Canales de audio	2
Configuración de canal de audio	Estéreo
Frecuencia de muestreo	48000
Tasa de bits de video (baja)	60 qp
Tasa de bits de video (media)	50 qp
Tasa de bits de video (alta)	30 qp
Tasa de bits de audio (baja)	96 kb/s
Tasa de bits de audio (media)	128 kb/s
Tasa de bits de audio (alta)	192 kb/s
Perfiles	Todos los perfiles

MP4 (HEVC va)

Atributo del Preajuste	Descripción
Formato de Video	MP4
Códec de vídeo	hevc_vaapi
Códec de audio	aac
Canales de audio	2
Configuración de canal de audio	Estéreo
Frecuencia de muestreo	48000
Tasa de bits de video (baja)	384 kb/s
Tasa de bits de video (media)	5 Mb/s
Tasa de bits de video (alta)	15,00 Mb/s
Tasa de bits de audio (baja)	96 kb/s
Tasa de bits de audio (media)	128 kb/s
Tasa de bits de audio (alta)	192 kb/s
Perfiles	Todos los perfiles

MP4 (Xvid)

Atributo del Preajuste	Descripción
Formato de Video	MP4
Códec de vídeo	libxvid
Códec de audio	aac
Canales de audio	2
Configuración de canal de audio	Estéreo
Frecuencia de muestreo	48000
Tasa de bits de video (baja)	384 kb/s
Tasa de bits de video (media)	5 Mb/s
Tasa de bits de video (alta)	15,00 Mb/s
Tasa de bits de audio (baja)	96 kb/s
Tasa de bits de audio (media)	128 kb/s
Tasa de bits de audio (alta)	192 kb/s
Perfiles	Todos los perfiles

MP4 (h.264 dx)

Atributo del Preajuste	Descripción
Formato de Video	MP4
Códec de vídeo	h264_dxva2
Códec de audio	aac
Canales de audio	2
Configuración de canal de audio	Estéreo
Frecuencia de muestreo	48000
Tasa de bits de video (baja)	384 kb/s
Tasa de bits de video (media)	5 Mb/s
Tasa de bits de video (alta)	15,00 Mb/s
Tasa de bits de audio (baja)	96 kb/s
Tasa de bits de audio (media)	128 kb/s
Tasa de bits de audio (alta)	192 kb/s
Perfiles	Todos los perfiles

MP4 (h.264 nv)

Atributo del Preajuste	Descripción
Formato de Video	MP4
Códec de vídeo	h264_nvenc
Códec de audio	aac
Canales de audio	2
Configuración de canal de audio	Estéreo
Frecuencia de muestreo	48000
Tasa de bits de video (baja)	384 kb/s
Tasa de bits de video (media)	5 Mb/s
Tasa de bits de video (alta)	15,00 Mb/s
Tasa de bits de audio (baja)	96 kb/s
Tasa de bits de audio (media)	128 kb/s
Tasa de bits de audio (alta)	192 kb/s
Perfiles	Todos los perfiles

MP4 (h.264 qsv)

Atributo del Preajuste	Descripción
Formato de Video	MP4
Códec de vídeo	h264_qsv
Códec de audio	aac
Canales de audio	2
Configuración de canal de audio	Estéreo
Frecuencia de muestreo	48000
Tasa de bits de video (baja)	384 kb/s
Tasa de bits de video (media)	5 Mb/s
Tasa de bits de video (alta)	15,00 Mb/s
Tasa de bits de audio (baja)	96 kb/s
Tasa de bits de audio (media)	128 kb/s
Tasa de bits de audio (alta)	192 kb/s
Perfiles	Todos los perfiles

MP4 (h.264 va)

Atributo del Preajuste	Descripción
Formato de Video	MP4
Códec de vídeo	h264_vaapi
Códec de audio	aac
Canales de audio	2
Configuración de canal de audio	Estéreo
Frecuencia de muestreo	48000
Tasa de bits de video (baja)	384 kb/s
Tasa de bits de video (media)	5 Mb/s
Tasa de bits de video (alta)	15,00 Mb/s
Tasa de bits de audio (baja)	96 kb/s
Tasa de bits de audio (media)	128 kb/s
Tasa de bits de audio (alta)	192 kb/s
Perfiles	Todos los perfiles

MP4 (h.264 videotoolbox)

Atributo del Preajuste	Descripción
Formato de Video	MP4
Códec de vídeo	h264_videotoolbox
Códec de audio	aac
Canales de audio	2
Configuración de canal de audio	Estéreo
Frecuencia de muestreo	48000
Tasa de bits de video (baja)	384 kb/s
Tasa de bits de video (media)	5 Mb/s
Tasa de bits de video (alta)	15,00 Mb/s
Tasa de bits de audio (baja)	96 kb/s
Tasa de bits de audio (media)	128 kb/s
Tasa de bits de audio (alta)	192 kb/s
Perfiles	Todos los perfiles

MP4 (h.264)

Este es el ajuste preestablecido de exportación predeterminado usado por OpenShot. Este formato es compatible con la mayoría de los reproductores multimedia (como VLC) y sitios web (como YouTube, Vimeo, Facebook).

Atributo del Preajuste	Descripción
Formato de Video	MP4
Códec de vídeo	libx264
Códec de audio	aac
Canales de audio	2
Configuración de canal de audio	Estéreo
Frecuencia de muestreo	48000
Tasa de bits de video (baja)	384 kb/s
Tasa de bits de video (media)	5 Mb/s
Tasa de bits de video (alta)	15,00 Mb/s
Tasa de bits de audio (baja)	96 kb/s
Tasa de bits de audio (media)	128 kb/s
Tasa de bits de audio (alta)	192 kb/s
Perfiles	Todos los perfiles

MP4 (h.265)

Atributo del Preajuste	Descripción
Formato de Video	MP4
Códec de vídeo	libx265
Códec de audio	aac
Canales de audio	2
Configuración de canal de audio	Estéreo
Frecuencia de muestreo	48000
Tasa de bits de video (baja)	50 crf
Tasa de bits de video (media)	23 crf
Tasa de bits de video (alta)	0 crf
Tasa de bits de audio (baja)	96 kb/s
Tasa de bits de audio (media)	128 kb/s
Tasa de bits de audio (alta)	192 kb/s
Perfiles	Todos los perfiles

MP4 (mpeg4)

Atributo del Preajuste	Descripción
Formato de Video	MP4
Códec de vídeo	mpeg4
Códec de audio	libmp3lame
Canales de audio	2
Configuración de canal de audio	Estéreo
Frecuencia de muestreo	48000
Tasa de bits de video (baja)	384 kb/s
Tasa de bits de video (media)	5 Mb/s
Tasa de bits de video (alta)	15,00 Mb/s
Tasa de bits de audio (baja)	96 kb/s
Tasa de bits de audio (media)	128 kb/s
Tasa de bits de audio (alta)	192 kb/s
Perfiles	Todos los perfiles

MPEG (mpeg2)

Atributo del Preajuste	Descripción
Formato de Video	MPEG
Códec de vídeo	mpeg2video
Códec de audio	mp2
Canales de audio	2
Configuración de canal de audio	Estéreo
Frecuencia de muestreo	48000
Tasa de bits de video (baja)	384 kb/s
Tasa de bits de video (media)	5 Mb/s
Tasa de bits de video (alta)	15,00 Mb/s
Tasa de bits de audio (baja)	96 kb/s
Tasa de bits de audio (media)	128 kb/s
Tasa de bits de audio (alta)	192 kb/s
Perfiles	Todos los perfiles

OGG (theora/flac)

Atributo del Preajuste	Descripción
Formato de Video	OGG
Códec de vídeo	libtheora
Códec de audio	flac
Canales de audio	2
Configuración de canal de audio	Estéreo
Frecuencia de muestreo	48000
Tasa de bits de video (baja)	384 kb/s
Tasa de bits de video (media)	5 Mb/s
Tasa de bits de video (alta)	15,00 Mb/s
Tasa de bits de audio (baja)	96 kb/s
Tasa de bits de audio (media)	128 kb/s
Tasa de bits de audio (alta)	192 kb/s
Perfiles	Todos los perfiles

OGG (theora/vorbis)

Atributo del Preajuste	Descripción
Formato de Video	OGG
Códec de vídeo	libtheora
Códec de audio	libvorbis
Canales de audio	2
Configuración de canal de audio	Estéreo
Frecuencia de muestreo	48000
Tasa de bits de video (baja)	384 kb/s
Tasa de bits de video (media)	5 Mb/s
Tasa de bits de video (alta)	15,00 Mb/s
Tasa de bits de audio (baja)	96 kb/s
Tasa de bits de audio (media)	128 kb/s
Tasa de bits de audio (alta)	192 kb/s
Perfiles	Todos los perfiles

WEBM (vp9)

Atributo del Preajuste	Descripción
Formato de Video	WEBM
Códec de vídeo	libvpx-vp9
Códec de audio	libvorbis
Canales de audio	2
Configuración de canal de audio	Estéreo
Frecuencia de muestreo	48000
Tasa de bits de video (baja)	50 crf
Tasa de bits de video (media)	30 crf
Tasa de bits de video (alta)	5 crf
Tasa de bits de audio (baja)	96 kb/s
Tasa de bits de audio (media)	128 kb/s
Tasa de bits de audio (alta)	192 kb/s
Perfiles	Todos los perfiles

WEBM (vp9) sin pérdida

Atributo del Preajuste	Descripción
Formato de Video	WEBM
Códec de vídeo	libvpx-vp9
Códec de audio	libvorbis
Canales de audio	2
Configuración de canal de audio	Estéreo
Frecuencia de muestreo	48000
Tasa de bits de video (baja)	50 crf
Tasa de bits de video (media)	23 crf
Tasa de bits de video (alta)	0 crf
Tasa de bits de audio (baja)	96 kb/s
Tasa de bits de audio (media)	128 kb/s
Tasa de bits de audio (alta)	192 kb/s
Perfiles	Todos los perfiles

WEBM (vp8)

Atributo del Preajuste	Descripción
Formato de Video	WEBM
Códec de vídeo	libvpx
Códec de audio	libvorbis
Canales de audio	2
Configuración de canal de audio	Estéreo
Frecuencia de muestreo	48000
Tasa de bits de video (baja)	384 kb/s
Tasa de bits de video (media)	5 Mb/s
Tasa de bits de video (alta)	15,00 Mb/s
Tasa de bits de audio (baja)	96 kb/s
Tasa de bits de audio (media)	128 kb/s
Tasa de bits de audio (alta)	192 kb/s
Perfiles	Todos los perfiles

WEBP (vp9 va)

Atributo del Preajuste	Descripción
Formato de Video	WEBM
Códec de vídeo	vp9_vaapi
Códec de audio	libopus
Canales de audio	2
Configuración de canal de audio	Estéreo
Frecuencia de muestreo	48000
Tasa de bits de video (baja)	384 kb/s
Tasa de bits de video (media)	5 Mb/s
Tasa de bits de video (alta)	15,00 Mb/s
Tasa de bits de audio (baja)	96 kb/s
Tasa de bits de audio (media)	128 kb/s
Tasa de bits de audio (alta)	192 kb/s
Perfiles	Todos los perfiles

Dispositivo**Apple TV**

Atributo del Preajuste	Descripción
Formato de Video	MP4
Códec de vídeo	libx264
Códec de audio	aac
Canales de audio	2
Configuración de canal de audio	Estéreo
Frecuencia de muestreo	48000
Tasa de bits de video (alta)	5 Mb/s
Tasa de bits de audio (alta)	256 kb/s
Perfiles	HD 720p 30 fps

Chromebook

Atributo del Preajuste	Descripción
Formato de Video	WEBM
Códec de vídeo	libvpx
Códec de audio	libvorbis
Canales de audio	2
Configuración de canal de audio	Estéreo
Frecuencia de muestreo	48000
Tasa de bits de video (baja)	384 kb/s
Tasa de bits de video (media)	5 Mb/s
Tasa de bits de video (alta)	15,00 Mb/s
Tasa de bits de audio (baja)	96 kb/s
Tasa de bits de audio (media)	128 kb/s
Tasa de bits de audio (alta)	192 kb/s
Perfiles	Todos los perfiles

Nokia nHD

Atributo del Preajuste	Descripción
Formato de Video	AVI
Códec de vídeo	libxvid
Códec de audio	aac
Canales de audio	2
Configuración de canal de audio	Estéreo
Frecuencia de muestreo	48000
Tasa de bits de video (baja)	1 Mb/s
Tasa de bits de video (media)	3 Mb/s
Tasa de bits de video (alta)	5 Mb/s
Tasa de bits de audio (baja)	128 kb/s
Tasa de bits de audio (media)	256 kb/s
Tasa de bits de audio (alta)	320 kb/s
Perfiles	NTSC SD 1/4 QVGA 240p 29.97 fps

Xbox 360

Atributo del Preajuste	Descripción
Formato de Video	AVI
Códec de vídeo	libxvid
Códec de audio	aac
Canales de audio	2
Configuración de canal de audio	Estéreo
Frecuencia de muestreo	48000
Tasa de bits de video (baja)	2 Mb/s
Tasa de bits de video (media)	5 Mb/s
Tasa de bits de video (alta)	8 Mb/s
Tasa de bits de audio (baja)	128 kb/s
Tasa de bits de audio (media)	256 kb/s
Tasa de bits de audio (alta)	320 kb/s
Perfiles	FHD 1080p 29.97 fps HD 720p 29.97 fps NTSC SD Widescreen Anamorphic 480i 29.97 fps

Web**Flickr-HD**

Atributo del Preajuste	Descripción
Formato de Video	MOV
Códec de vídeo	libx264
Códec de audio	aac
Canales de audio	2
Configuración de canal de audio	Estéreo
Frecuencia de muestreo	48000
Tasa de bits de video (baja)	384 kb/s
Tasa de bits de video (media)	5 Mb/s
Tasa de bits de video (alta)	15,00 Mb/s
Tasa de bits de audio (baja)	96 kb/s
Tasa de bits de audio (media)	128 kb/s
Tasa de bits de audio (alta)	192 kb/s
Perfiles	FHD 1080p 29.97 fps FHD PAL 1080p 25 fps HD 720p 25 fps HD 720p 29.97 fps

Instagram

Atributo del Preajuste	Descripción
Formato de Video	MP4
Códec de vídeo	libx264
Códec de audio	aac
Canales de audio	2
Configuración de canal de audio	Estéreo
Frecuencia de muestreo	48000
Tasa de bits de video (baja)	384 kb/s
Tasa de bits de video (media)	3.5 Mb/s
Tasa de bits de video (alta)	5.50 Mb/s
Tasa de bits de audio (baja)	96 kb/s
Tasa de bits de audio (media)	128 kb/s
Tasa de bits de audio (alta)	192 kb/s
Perfiles	FHD 1080p 30 fps FHD PAL 1080p 25 fps FHD Vertical 1080p 25 fps FHD Vertical 1080p 30 fps HD 720p 25 fps HD 720p 30 fps HD Vertical 720p 25 fps HD Vertical 720p 30 fps

Metacafe

Atributo del Preajuste	Descripción
Formato de Video	MP4
Códec de vídeo	mpeg4
Códec de audio	libmp3lame
Canales de audio	2
Configuración de canal de audio	Estéreo
Frecuencia de muestreo	44100
Tasa de bits de video (baja)	2 Mb/s
Tasa de bits de video (media)	5 Mb/s
Tasa de bits de video (alta)	8 Mb/s
Tasa de bits de audio (baja)	128 kb/s
Tasa de bits de audio (media)	256 kb/s
Tasa de bits de audio (alta)	320 kb/s
Perfiles	NTSC SD SQ VGA 480p 29.97 fps

Picasa

Atributo del Preajuste	Descripción
Formato de Video	MP4
Códec de vídeo	libx264
Códec de audio	libmp3lame
Canales de audio	2
Configuración de canal de audio	Estéreo
Frecuencia de muestreo	44100
Tasa de bits de video (baja)	2 Mb/s
Tasa de bits de video (media)	5 Mb/s
Tasa de bits de video (alta)	8 Mb/s
Tasa de bits de audio (baja)	128 kb/s
Tasa de bits de audio (media)	256 kb/s
Tasa de bits de audio (alta)	320 kb/s
Perfiles	NTSC SD SQ VGA 480p 29.97 fps

Twitter

Atributo del Preajuste	Descripción
Formato de Video	MP4
Códec de vídeo	libx264
Códec de audio	aac
Canales de audio	2
Configuración de canal de audio	Estéreo
Frecuencia de muestreo	48000
Tasa de bits de video (baja)	384 kb/s
Tasa de bits de video (media)	1.7 Mb/s
Tasa de bits de video (alta)	3.5 Mb/s
Tasa de bits de audio (baja)	96 kb/s
Tasa de bits de audio (media)	128 kb/s
Tasa de bits de audio (alta)	192 kb/s
Perfiles	FHD 1080p 30 fps FHD PAL 1080p 25 fps FHD Vertical 1080p 25 fps FHD Vertical 1080p 30 fps HD 720p 25 fps HD 720p 30 fps HD Vertical 720p 25 fps HD Vertical 720p 30 fps

Vimeo

Atributo del Preajuste	Descripción
Formato de Video	MP4
Códec de vídeo	libx264
Códec de audio	libmp3lame
Canales de audio	2
Configuración de canal de audio	Estéreo
Frecuencia de muestreo	48000
Tasa de bits de video (baja)	2 Mb/s
Tasa de bits de video (media)	5 Mb/s
Tasa de bits de video (alta)	8 Mb/s
Tasa de bits de audio (baja)	128 kb/s
Tasa de bits de audio (media)	256 kb/s
Tasa de bits de audio (alta)	320 kb/s
Perfiles	NTSC SD SQ VGA 480p 29.97 fps NTSC SD Wide FWVGA 480p 29.97 fps

Vimeo-HD

Atributo del Preajuste	Descripción
Formato de Video	MP4
Códec de vídeo	libx264
Códec de audio	libmp3lame
Canales de audio	2
Configuración de canal de audio	Estéreo
Frecuencia de muestreo	48000
Tasa de bits de video (baja)	4 Mb/s
Tasa de bits de video (media)	8 Mb/s
Tasa de bits de video (alta)	12 Mb/s
Tasa de bits de audio (baja)	128 kb/s
Tasa de bits de audio (media)	256 kb/s
Tasa de bits de audio (alta)	320 kb/s
Perfiles	FHD 1080p 23.98 fps FHD 1080p 24 fps FHD 1080p 29.97 fps FHD 1080p 30 fps FHD PAL 1080p 25 fps HD 720p 23.98 fps HD 720p 24 fps HD 720p 25 fps HD 720p 29.97 fps HD 720p 30 fps

Wikipedia

Atributo del Preajuste	Descripción
Formato de Video	OGG
Códec de vídeo	libtheora
Códec de audio	libvorbis
Canales de audio	2
Configuración de canal de audio	Estéreo
Frecuencia de muestreo	48000
Tasa de bits de video (baja)	384 kb/s
Tasa de bits de video (media)	5 Mb/s
Tasa de bits de video (alta)	15,00 Mb/s
Tasa de bits de audio (baja)	96 kb/s
Tasa de bits de audio (media)	128 kb/s
Tasa de bits de audio (alta)	192 kb/s
Perfiles	NTSC SD 1/4 QVGA 240p 29.97 fps

YouTube HD

Atributo del Preajuste	Descripción
Formato de Video	MP4
Códec de vídeo	libx264
Códec de audio	libmp3lame
Canales de audio	2
Configuración de canal de audio	Estéreo
Frecuencia de muestreo	48000
Tasa de bits de video (baja)	8 Mb/s
Tasa de bits de video (media)	10 Mb/s
Tasa de bits de video (alta)	12 Mb/s
Tasa de bits de audio (baja)	128 kb/s
Tasa de bits de audio (media)	256 kb/s
Tasa de bits de audio (alta)	320 kb/s
Perfiles	FHD 1080p 23.98 fps FHD 1080p 24 fps FHD 1080p 29.97 fps FHD 1080p 30 fps FHD 1080p 59.94 fps FHD 1080p 60 fps FHD PAL 1080p 25 fps FHD PAL 1080p 50 fps FHD Vertical 1080p 23.98 fps FHD Vertical 1080p 24 fps FHD Vertical 1080p 25 fps FHD Vertical 1080p 29.97 fps FHD Vertical 1080p 30 fps FHD Vertical 1080p 50 fps FHD Vertical 1080p 59.94 fps FHD Vertical 1080p 60 fps

YouTube HD (2K)

Atributo del Preajuste	Descripción
Formato de Video	MP4
Códec de vídeo	libx264
Códec de audio	libmp3lame
Canales de audio	2
Configuración de canal de audio	Estéreo
Frecuencia de muestreo	48000
Tasa de bits de video (baja)	16 Mb/s
Tasa de bits de video (media)	20 Mb/s
Tasa de bits de video (alta)	24 Mb/s
Tasa de bits de audio (baja)	128 kb/s
Tasa de bits de audio (media)	256 kb/s
Tasa de bits de audio (alta)	320 kb/s
Perfiles	2.5K WQHD 1440p 23.98 fps 2.5K WQHD 1440p 24 fps 2.5K WQHD 1440p 25 fps 2.5K WQHD 1440p 29.97 fps 2.5K WQHD 1440p 30 fps 2.5K WQHD 1440p 50 fps 2.5K WQHD 1440p 59.94 fps 2.5K WQHD 1440p 60 fps

YouTube HD (4K)

Atributo del Preajuste	Descripción
Formato de Video	MP4
Códec de vídeo	libx264
Códec de audio	libmp3lame
Canales de audio	2
Configuración de canal de audio	Estéreo
Frecuencia de muestreo	48000
Tasa de bits de video (baja)	45 Mb/s
Tasa de bits de video (media)	56 Mb/s
Tasa de bits de video (alta)	68 Mb/s
Tasa de bits de audio (baja)	128 kb/s
Tasa de bits de audio (media)	256 kb/s
Tasa de bits de audio (alta)	320 kb/s
Perfiles	4K UHD 2160p 23.98 fps 4K UHD 2160p 24 fps 4K UHD 2160p 25 fps 4K UHD 2160p 29.97 fps 4K UHD 2160p 30 fps 4K UHD 2160p 50 fps 4K UHD 2160p 59.94 fps 4K UHD 2160p 60 fps

YouTube HD (8K)

Atributo del Preajuste	Descripción
Formato de Video	MP4
Códec de vídeo	libx264
Códec de audio	libmp3lame
Canales de audio	2
Configuración de canal de audio	Estéreo
Frecuencia de muestreo	48000
Tasa de bits de video (baja)	160 Mb/s
Tasa de bits de video (media)	200 Mb/s
Tasa de bits de video (alta)	240 Mb/s
Tasa de bits de audio (baja)	128 kb/s
Tasa de bits de audio (media)	256 kb/s
Tasa de bits de audio (alta)	320 kb/s
Perfiles	8K UHD 4320p 23.98 fps 8K UHD 4320p 24 fps 8K UHD 4320p 25 fps 8K UHD 4320p 29.97 fps 8K UHD 4320p 30 fps 8K UHD 4320p 50 fps 8K UHD 4320p 59.94 fps 8K UHD 4320p 60 fps

YouTube Standard

Atributo del Preajuste	Descripción
Formato de Video	MP4
Códec de vídeo	libx264
Códec de audio	libmp3lame
Canales de audio	2
Configuración de canal de audio	Estéreo
Frecuencia de muestreo	48000
Tasa de bits de video (baja)	2 Mb/s
Tasa de bits de video (media)	5 Mb/s
Tasa de bits de video (alta)	8 Mb/s
Tasa de bits de audio (baja)	128 kb/s
Tasa de bits de audio (media)	256 kb/s
Tasa de bits de audio (alta)	320 kb/s
Perfiles	HD 720p 23.98 fps HD 720p 24 fps HD 720p 25 fps HD 720p 29.97 fps HD 720p 30 fps HD 720p 59.94 fps HD 720p 60 fps HD Vertical 720p 23.98 fps HD Vertical 720p 24 fps HD Vertical 720p 25 fps HD Vertical 720p 29.97 fps HD Vertical 720p 30 fps HD Vertical 720p 50 fps HD Vertical 720p 59.94 fps HD Vertical 720p 60 fps NTSC SD SQ VGA 480p 29.97 fps NTSC SD Wide FWVGA 480p 29.97 fps PAL HD 720p 50 fps

Blu-Ray/AVCHD**Discos AVCHD**

Atributo del Preajuste	Descripción
Formato de Video	MP4
Códec de vídeo	libx264
Códec de audio	aac
Canales de audio	2
Configuración de canal de audio	Estéreo
Frecuencia de muestreo	48000
Tasa de bits de video (baja)	15 Mb/s
Tasa de bits de video (alta)	40 Mb/s
Tasa de bits de audio (baja)	256 kb/s
Tasa de bits de audio (alta)	256 kb/s
Perfiles	FHD 1080i 30 fps FHD PAL 1080i 25 fps FHD PAL 1080p 25 fps

DVD**DVD-NTSC**

Atributo del Preajuste	Descripción
Formato de Video	DVD
Códec de vídeo	mpeg2video
Códec de audio	ac3
Canales de audio	2
Configuración de canal de audio	Estéreo
Frecuencia de muestreo	48000
Tasa de bits de video (baja)	1 Mb/s
Tasa de bits de video (media)	3 Mb/s
Tasa de bits de video (alta)	5 Mb/s
Tasa de bits de audio (baja)	128 kb/s
Tasa de bits de audio (media)	192 kb/s
Tasa de bits de audio (alta)	256 kb/s
Perfiles	NTSC SD Anamórfico 480i 29.97 fps NTSC SD Widescreen Anamorphic 480i 29.97 fps

DVD-PAL

Atributo del Preajuste	Descripción
Formato de Video	DVD
Códec de vídeo	mpeg2video
Códec de audio	ac3
Canales de audio	2
Configuración de canal de audio	Estéreo
Frecuencia de muestreo	48000
Tasa de bits de video (baja)	1 Mb/s
Tasa de bits de video (media)	3 Mb/s
Tasa de bits de video (alta)	5 Mb/s
Tasa de bits de audio (baja)	128 kb/s
Tasa de bits de audio (media)	192 kb/s
Tasa de bits de audio (alta)	256 kb/s
Perfiles	
	PAL SD Anamórfico 576i 25 fps
	PAL SD Anamórfico en pantalla ancha 576i 25 fps

1.13.8 Lista de perfiles

OpenShot incluye más de 400 perfiles de video integrados. Estos perfiles coinciden con los tamaños y tasas de fotogramas más comunes usados en proyectos de video alrededor del mundo. Se recomienda editar su proyecto usando el mismo perfil con el que planea exportar. También puede editar su proyecto con diferentes perfiles que coincidan con la relación de aspecto objetivo, por ejemplo: todos los perfiles 16 : 9 son generalmente compatibles entre sí. A veces puede ser útil editar un proyecto en un perfil de menor resolución y exportar en un perfil de mayor resolución. A continuación se proporciona una lista completa de perfiles.

Definiciones de Perfil

- **Nombre del Perfil:** Nombre corto y amigable para un perfil de video (por ejemplo, FHD 1080p 30 fps)
- **FPS:** Cuadros Por Segundo
- **DAR:** Relación de Aspecto de Pantalla (por ejemplo, 1920:1080 se convierte en 16:9)
- **SAR:** Relación de Aspecto de Muestra (por ejemplo, píxel cuadrado 1:1, píxel rectangular horizontal 2:1). El SAR afecta directamente la relación de aspecto de pantalla. Por ejemplo, un video 4:3 puede mostrarse como 16:9 usando píxeles rectangulares. Los píxeles no cuadrados ajustan el ancho final de la pantalla.
- **PAR:** Relación de Aspecto de Píxel (idéntico a SAR)
- **Ancho Ajustado por SAR:** Ancho final de pantalla considerando SAR
- **Entrelazado:** Líneas impares y pares alternadas, usado en transmisión analógica
- **NTSC:** Sistema de TV analógica en América (usualmente 29.97 fps)
- **PAL:** Sistema de TV analógica en Europa, Australia y gran parte del mundo (usualmente 25 fps)
- **UHD:** Ultra Alta Definición
- **QHD:** Cuádruple Alta Definición

- **FHD**: Alta Definición Completa
- **HD**: Alta Definición (igual o mayor a 1280x720 píxeles)
- **SD**: Definición Estándar (menor a 1280x720 píxeles)

Nombre del Perfil	An-cho	Al-to	FPS	DAF	SAR	Entrelaza-do	Ancho por SAR	Ajustado
16K UHD 8640p 59.94 fps	153	864	59.9	16:9	1:1	No	15360	
16K UHD 8640p 29.97 fps	153	864	29.9	16:9	1:1	No	15360	
16K UHD 8640p 23.98 fps	153	864	23.9	16:9	1:1	No	15360	
16K UHD 8640p 60 fps	153	864	60.0	16:9	1:1	No	15360	
16K UHD 8640p 50 fps	153	864	50.0	16:9	1:1	No	15360	
16K UHD 8640p 30 fps	153	864	30.0	16:9	1:1	No	15360	
16K UHD 8640p 25 fps	153	864	25.0	16:9	1:1	No	15360	
16K UHD 8640p 24 fps	153	864	24.0	16:9	1:1	No	15360	
8K UHD 4320p 59.94 fps	768	432	59.9	16:9	1:1	No	7680	
8K UHD 4320p 29.97 fps	768	432	29.9	16:9	1:1	No	7680	
8K UHD 4320p 23.98 fps	768	432	23.9	16:9	1:1	No	7680	
8K UHD 4320p 60 fps	768	432	60.0	16:9	1:1	No	7680	
8K UHD 4320p 50 fps	768	432	50.0	16:9	1:1	No	7680	
8K UHD 4320p 30 fps	768	432	30.0	16:9	1:1	No	7680	
8K UHD 4320p 25 fps	768	432	25.0	16:9	1:1	No	7680	
8K UHD 4320p 24 fps	768	432	24.0	16:9	1:1	No	7680	
5.6K 360° 5.7K 2880p 30 fps	576	288	30.0	2:1	1:1	No	5760	
5.7K 360° 2880p 25 fps	576	288	25.0	2:1	1:1	No	5760	
5.7K 360° 2880p 24 fps	576	288	24.0	2:1	1:1	No	5760	
5K UHD 2880p 59.94 fps	512	288	59.9	16:9	1:1	No	5120	
5K UHD 2880p 29.97 fps	512	288	29.9	16:9	1:1	No	5120	
5K UHD 2880p 23.98 fps	512	288	23.9	16:9	1:1	No	5120	
5K UHD 2880p 60 fps	512	288	60.0	16:9	1:1	No	5120	
5K UHD 2880p 50 fps	512	288	50.0	16:9	1:1	No	5120	
5K UHD 2880p 30 fps	512	288	30.0	16:9	1:1	No	5120	
5K UHD 2880p 25 fps	512	288	25.0	16:9	1:1	No	5120	
5K UHD 2880p 24 fps	512	288	24.0	16:9	1:1	No	5120	
5.2K 360° 2496p 30 fps	499	249	30.0	2:1	1:1	No	4992	
DCI-4K 360° 2048p 24 fps	409	204	24.0	2:1	1:1	No	4096	
4K UHD 2160p 59.94 fps	384	216	59.9	16:9	1:1	No	3840	
4K UHD 2160p 29.97 fps	384	216	29.9	16:9	1:1	No	3840	
4K UHD 2160p 23.98 fps	384	216	23.9	16:9	1:1	No	3840	
4K UHD 2160p 60 fps	384	216	60.0	16:9	1:1	No	3840	
4K UHD 2160p 50 fps	384	216	50.0	16:9	1:1	No	3840	
4K UHD 2160p 30 fps	384	216	30.0	16:9	1:1	No	3840	
4K UHD 2160p 25 fps	384	216	25.0	16:9	1:1	No	3840	
4K UHD 2160p 24 fps	384	216	24.0	16:9	1:1	No	3840	
4K 360° 1920p 60 fps	384	192	60.0	2:1	1:1	No	3840	
4K 360° 1920p 30 fps	384	192	30.0	2:1	1:1	No	3840	
3K QHD+ 1800p 59.94 fps	320	180	59.9	16:9	1:1	No	3200	
3K QHD+ 1800p 29.97 fps	320	180	29.9	16:9	1:1	No	3200	
3K QHD+ 1800p 23.98 fps	320	180	23.9	16:9	1:1	No	3200	
3K QHD+ 1800p 60 fps	320	180	60.0	16:9	1:1	No	3200	
3K QHD+ 1800p 50 fps	320	180	50.0	16:9	1:1	No	3200	
3K QHD+ 1800p 30 fps	320	180	30.0	16:9	1:1	No	3200	

continúe en la próxima página

Tabla 5 – proviene de la página anterior

Nombre del Perfil	An-cho	Al-to	FPS	DAF	SAR	Entrelaza-do	Ancho Ajustado por SAR
3K QHD+ 1800p 25 fps	320	180	25,0	16:9	1:1	No	3200
3K QHD+ 1800p 24 fps	320	180	24,0	16:9	1:1	No	3200
3K 360° 1504p 60 fps	300	150	60,0	2:1	1:1	No	3008
3K 360° 1440p 60 fps	288	144	60,0	2:1	1:1	No	2880
2.5K WQHD 1440p 59.94 fps	256	144	59,9	16:9	1:1	No	2560
2.5K WQHD 1440p 29.97 fps	256	144	29,9	16:9	1:1	No	2560
2.5K WQHD 1440p 23.98 fps	256	144	23,9	16:9	1:1	No	2560
2.5K WQHD 1440p 60 fps	256	144	60,0	16:9	1:1	No	2560
2.5K WQHD 1440p 50 fps	256	144	50,0	16:9	1:1	No	2560
2.5K WQHD 1440p 30 fps	256	144	30,0	16:9	1:1	No	2560
2.5K WQHD 1440p 25 fps	256	144	25,0	16:9	1:1	No	2560
2.5K WQHD 1440p 24 fps	256	144	24,0	16:9	1:1	No	2560
FHD 1080p 59.94 fps	192	108	59,9	16:9	1:1	No	1920
FHD 1080p 29.97 fps	192	108	29,9	16:9	1:1	No	1920
FHD 1080p 23.98 fps	192	108	23,9	16:9	1:1	No	1920
FHD 1080p 60 fps	192	108	60,0	16:9	1:1	No	1920
FHD PAL 1080p 50 fps	192	108	50,0	16:9	1:1	No	1920
FHD 1080p 30 fps	192	108	30,0	16:9	1:1	No	1920
FHD PAL 1080p 25 fps	192	108	25,0	16:9	1:1	No	1920
FHD 1080p 24 fps	192	108	24,0	16:9	1:1	No	1920
FHD 1080i 29,97 fps	192	108	29,9	16:9	1:1	Sí	1920
FHD 1080i 30 fps	192	108	30,0	16:9	1:1	Sí	1920
FHD PAL 1080i 25 fps	192	108	25,0	16:9	1:1	Sí	1920
FHD Anamórfico 1035i 29,97 fps	192	103	29,9	16:9	23:2	Sí	1840
FHD Anamórfico 1035i 30 fps	192	103	30,0	16:9	23:2	Sí	1840
FHD Anamórfico 1035i 25 fps	192	103	25,0	16:9	23:2	Sí	1840
HD+ 900p 59,94 fps	160	900	59,9	16:9	1:1	No	1600
HD+ 900p 29,97 fps	160	900	29,9	16:9	1:1	No	1600
HD+ 900p 23,98 fps	160	900	23,9	16:9	1:1	No	1600
HD+ 900p 60 fps	160	900	60,0	16:9	1:1	No	1600
HD+ 900p 50 fps	160	900	50,0	16:9	1:1	No	1600
HD+ 900p 30 fps	160	900	30,0	16:9	1:1	No	1600
HD+ 900p 25 fps	160	900	25,0	16:9	1:1	No	1600
HD+ 900p 24 fps	160	900	24,0	16:9	1:1	No	1600
HD Anamórfico 1152i 25 fps	144	115	25,0	16:9	64:3	Sí	2048
HD Anamórfico 1080p 59,94 fps	144	108	59,9	16:9	4:3	No	1920
HD Anamórfico 1080p 29.97 fps	144	108	29,9	16:9	4:3	No	1920
HD Anamórfico 1080p 23.98 fps	144	108	23,9	16:9	4:3	No	1920
HD Anamórfico 1080p 60 fps	144	108	60,0	16:9	4:3	No	1920
HD Anamórfico 1080p 50 fps	144	108	50,0	16:9	4:3	No	1920
HD Anamórfico 1080p 30 fps	144	108	30,0	16:9	4:3	No	1920
HD Anamórfico 1080p 25 fps	144	108	25,0	16:9	4:3	No	1920
HD Anamórfico 1080p 24 fps	144	108	24,0	16:9	4:3	No	1920
HD Anamórfico 1080i 29.97 fps	144	108	29,9	16:9	4:3	Sí	1920
HD Anamórfico 1080i 30 fps	144	108	30,0	16:9	4:3	Sí	1920
HD Anamórfico 1080i 25 fps	144	108	25,0	16:9	4:3	Sí	1920
NTSC SD 16CIF Anamórfico 1152p 29.97 fps	140	115	29,9	4:3	12:1	No	1536
PAL SD 16CIF Anamórfico 1152p 25 fps	140	115	25,0	4:3	12:1	No	1536
PAL SD 16CIF Anamórfico 1152p 15 fps	140	115	15,0	4:3	12:1	No	1536

continúe en la próxima página

Tabla 5 – proviene de la página anterior

Nombre del Perfil	An-cho	Al-to	FPS	DAF	SAR	Entrelaza-do	Ancho Ajustado por SAR
HD 720p 59.94 fps	128	720	59.9	16:9	1:1	No	1280
HD 720p 29.97 fps	128	720	29.9	16:9	1:1	No	1280
HD 720p 23.98 fps	128	720	23.9	16:9	1:1	No	1280
HD 720p 60 fps	128	720	60.0	16:9	1:1	No	1280
PAL HD 720p 50 fps	128	720	50.0	16:9	1:1	No	1280
HD 720p 30 fps	128	720	30.0	16:9	1:1	No	1280
HD 720p 25 fps	128	720	25.0	16:9	1:1	No	1280
HD 720p 24 fps	128	720	24.0	16:9	1:1	No	1280
FHD Vertical 1080p 59.94 fps	108	192	59.9	9:16	1:1	No	1080
FHD Vertical 1080p 29.97 fps	108	192	29.9	9:16	1:1	No	1080
FHD Vertical 1080p 23.98 fps	108	192	23.9	9:16	1:1	No	1080
FHD Vertical 1080p 60 fps	108	192	60.0	9:16	1:1	No	1080
FHD Vertical 1080p 50 fps	108	192	50.0	9:16	1:1	No	1080
FHD Vertical 1080p 30 fps	108	192	30.0	9:16	1:1	No	1080
FHD Vertical 1080p 25 fps	108	192	25.0	9:16	1:1	No	1080
FHD Vertical 1080p 24 fps	108	192	24.0	9:16	1:1	No	1080
HD Vertical 1080p 60 fps	108	135	60.0	4:5	1:1	No	1080
HD Vertical 1080p 50 fps	108	135	50.0	4:5	1:1	No	1080
HD Vertical 1080p 30 fps	108	135	30.0	4:5	1:1	No	1080
HD Vertical 1080p 25 fps	108	135	25.0	4:5	1:1	No	1080
HD Vertical 1080p 24 fps	108	135	24.0	4:5	1:1	No	1080
HD Square 1080p 60 fps	108	108	60.0	1:1	1:1	No	1080
HD Square 1080p 50 fps	108	108	50.0	1:1	1:1	No	1080
HD Square 1080p 30 fps	108	108	30.0	1:1	1:1	No	1080
HD Square 1080p 25 fps	108	108	25.0	1:1	1:1	No	1080
HD Square 1080p 24 fps	108	108	24.0	1:1	1:1	No	1080
WSVGA 600p 59.94 fps	102	600	59.9	128	1:1	No	1024
WSVGA 600p 29.97 fps	102	600	29.9	128	1:1	No	1024
WSVGA 600p 23.98 fps	102	600	23.9	128	1:1	No	1024
WSVGA 600p 60 fps	102	600	60.0	128	1:1	No	1024
WSVGA 600p 50 fps	102	600	50.0	128	1:1	No	1024
WSVGA 600p 30 fps	102	600	30.0	128	1:1	No	1024
WSVGA 600p 25 fps	102	600	25.0	128	1:1	No	1024
WSVGA 600p 24 fps	102	600	24.0	128	1:1	No	1024
WSVGA 600p 15 fps	102	600	15.0	128	1:1	No	1024
WSVGA 576p 59.94 fps	102	576	59.9	16:9	1:1	No	1024
WSVGA 576p 29.97 fps	102	576	29.9	16:9	1:1	No	1024
WSVGA 576p 23.98 fps	102	576	23.9	16:9	1:1	No	1024
WSVGA 576p 60 fps	102	576	60.0	16:9	1:1	No	1024
WSVGA 576p 50 fps	102	576	50.0	16:9	1:1	No	1024
WSVGA 576p 30 fps	102	576	30.0	16:9	1:1	No	1024
PAL SD WSVGA Ancho 576p 25 fps	102	576	25.0	16:9	1:1	No	1024
WSVGA 576p 24 fps	102	576	24.0	16:9	1:1	No	1024
WSVGA 576p 15 fps	102	576	15.0	16:9	1:1	No	1024
DVGA 640p 59.94 fps	960	640	59.9	3:2	1:1	No	960
DVGA 640p 29.97 fps	960	640	29.9	3:2	1:1	No	960
DVGA 640p 23.98 fps	960	640	23.9	3:2	1:1	No	960
DVGA 640p 60 fps	960	640	60.0	3:2	1:1	No	960
DVGA 640p 50 fps	960	640	50.0	3:2	1:1	No	960

continúe en la próxima página

Tabla 5 – proviene de la página anterior

Nombre del Perfil	An-cho	Al-to	FPS	DAF	SAR	Entrelaza-do	Ancho Ajustado por SAR
DVGA 640p 30 fps	960	640	30,0	3:2	1:1	No	960
DVGA 640p 25 fps	960	640	25,0	3:2	1:1	No	960
DVGA 640p 24 fps	960	640	24,0	3:2	1:1	No	960
DVGA 640p 15 fps	960	640	15,0	3:2	1:1	No	960
qHD 540p 59.94 fps	960	540	59,9	16:9	1:1	No	960
qHD 540p 29.97 fps	960	540	29,9	16:9	1:1	No	960
qHD 540p 23.98 fps	960	540	23,9	16:9	1:1	No	960
qHD 540p 60 fps	960	540	60,0	16:9	1:1	No	960
qHD 540p 50 fps	960	540	50,0	16:9	1:1	No	960
qHD 540p 30 fps	960	540	30,0	16:9	1:1	No	960
qHD 540p 25 fps	960	540	25,0	16:9	1:1	No	960
qHD 540p 24 fps	960	540	24,0	16:9	1:1	No	960
FWVGA 480p 59.94 fps	854	480	59,9	16:9	1:1	No	854
NTSC SD FWVGA Ancho 480p 29.97 fps	854	480	29,9	16:9	1:1	No	854
FWVGA 480p 23.98 fps	854	480	23,9	16:9	1:1	No	854
FWVGA 480p 60 fps	854	480	60,0	16:9	1:1	No	854
FWVGA 480p 50 fps	854	480	50,0	16:9	1:1	No	854
FWVGA 480p 30 fps	854	480	30,0	16:9	1:1	No	854
FWVGA 480p 25 fps	854	480	25,0	16:9	1:1	No	854
FWVGA 480p 24 fps	854	480	24,0	16:9	1:1	No	854
FWVGA 480p 15 fps	854	480	15,0	16:9	1:1	No	854
SVGA 600p 59.94 fps	800	600	59,9	4:3	1:1	No	800
SVGA 600p 29.97 fps	800	600	29,9	4:3	1:1	No	800
SVGA 600p 23.98 fps	800	600	23,9	4:3	1:1	No	800
SVGA 600p 60 fps	800	600	60,0	4:3	1:1	No	800
SVGA 600p 50 fps	800	600	50,0	4:3	1:1	No	800
SVGA 600p 30 fps	800	600	30,0	4:3	1:1	No	800
SVGA 600p 25 fps	800	600	25,0	4:3	1:1	No	800
SVGA 600p 24 fps	800	600	24,0	4:3	1:1	No	800
SVGA 600p 15 fps	800	600	15,0	4:3	1:1	No	800
WVGA 480p 59.94 fps 5:3	800	480	59,9	5:3	1:1	No	800
WVGA 480p 29.97 fps 5:3	800	480	29,9	5:3	1:1	No	800
WVGA 480p 23.98 fps 5:3	800	480	23,9	5:3	1:1	No	800
WVGA 480p 60 fps 5:3	800	480	60,0	5:3	1:1	No	800
WVGA 480p 50 fps 5:3	800	480	50,0	5:3	1:1	No	800
WVGA 480p 30 fps 5:3	800	480	30,0	5:3	1:1	No	800
WVGA 480p 25 fps 5:3	800	480	25,0	5:3	1:1	No	800
WVGA 480p 24 fps 5:3	800	480	24,0	5:3	1:1	No	800
WVGA 480p 15 fps 5:3	800	480	15,0	5:3	1:1	No	800
PAL SD SQ 576p 25 fps	768	576	25,0	4:3	1:1	No	768
WVGA 480p 59.94 fps 16:10	768	480	59,9	16:1	1:1	No	768
WVGA 480p 29.97 fps 16:10	768	480	29,9	16:1	1:1	No	768
WVGA 480p 23.98 fps 16:10	768	480	23,9	16:1	1:1	No	768
WVGA 480p 60 fps 16:10	768	480	60,0	16:1	1:1	No	768
WVGA 480p 50 fps 16:10	768	480	50,0	16:1	1:1	No	768
WVGA 480p 30 fps 16:10	768	480	30,0	16:1	1:1	No	768
WVGA 480p 25 fps 16:10	768	480	25,0	16:1	1:1	No	768
WVGA 480p 24 fps 16:10	768	480	24,0	16:1	1:1	No	768
WVGA 480p 15 fps 16:10	768	480	15,0	16:1	1:1	No	768

continúe en la próxima página

Tabla 5 – proviene de la página anterior

Nombre del Perfil	An-cho	Al-to	FPS	DAF	SAR	Entrelaza-do	Ancho Ajustado por SAR
HD Vertical 720p 59.94 fps	720	128	59.94	9:16	1:1	No	720
HD Vertical 720p 29.97 fps	720	128	29.97	9:16	1:1	No	720
HD Vertical 720p 23.98 fps	720	128	23.98	9:16	1:1	No	720
HD Vertical 720p 60 fps	720	128	60.00	9:16	1:1	No	720
HD Vertical 720p 50 fps	720	128	50.00	9:16	1:1	No	720
HD Vertical 720p 30 fps	720	128	30.00	9:16	1:1	No	720
HD Vertical 720p 25 fps	720	128	25.00	9:16	1:1	No	720
HD Vertical 720p 24 fps	720	128	24.00	9:16	1:1	No	720
PAL SD Anamórfico 576p 50 fps 16:9	720	576	50.00	16:9	64:48	No	1024
PAL SD Anamórfico 576p 50 fps 4:3	720	576	50.00	4:3	16:12	No	768
PAL SD Anamórfico Panorámico 576p 25 fps	720	576	25.00	16:9	64:48	No	1024
PAL SD Anamórfico 576p 25 fps 4:3	720	576	25.00	4:3	16:12	No	768
PAL SD Anamórfico en pantalla ancha 576i 25 fps	720	576	25.00	16:9	64:48	Sí	1024
PAL SD Anamórfico 576i 25 fps 4:3	720	576	25.00	4:3	16:12	Sí	768
NTSC SD Anamórfico 486p 23.98 fps 16:9	720	486	23.98	16:9	6:5	No	864
NTSC SD Anamórfico 486p 23.98 fps 4:3	720	486	23.98	4:3	9:10	No	648
NTSC SD Anamórfico 486i 29.97 fps 16:9	720	486	29.97	16:9	6:5	Sí	864
NTSC SD Anamórfico 486i 29.97 fps 4:3	720	486	29.97	4:3	9:10	Sí	648
NTSC SD Anamórfico 480p 59.94 fps 16:9	720	480	59.94	16:9	32:24	No	853
NTSC SD Anamórfico 480p 59.94 fps 4:3	720	480	59.94	4:3	8:9	No	640
WVGA 480p 59.94 fps 3:2	720	480	59.94	3:2	1:1	No	720
NTSC SD Anamórfico Panorámico 480p 29.97 fps	720	480	29.97	16:9	32:24	No	853
NTSC SD Anamórfico 480p 29.97 fps 4:3	720	480	29.97	4:3	8:9	No	640
WVGA 480p 29.97 fps 3:2	720	480	29.97	3:2	1:1	No	720
NTSC SD Anamórfico 480p 23.98 fps 16:9	720	480	23.98	16:9	32:24	No	853
NTSC SD Anamórfico 480p 23.98 fps 4:3	720	480	23.98	4:3	8:9	No	640
WVGA 480p 23.98 fps 3:2	720	480	23.98	3:2	1:1	No	720
NTSC SD Anamórfico 480p 60 fps 16:9	720	480	60.00	16:9	32:24	No	853
NTSC SD Anamórfico 480p 60 fps 4:3	720	480	60.00	4:3	8:9	No	640
WVGA 480p 60 fps 3:2	720	480	60.00	3:2	1:1	No	720
NTSC SD Anamórfico 480p 50 fps 16:9	720	480	50.00	16:9	32:24	No	853
NTSC SD Anamórfico 480p 50 fps 4:3	720	480	50.00	4:3	8:9	No	640
WVGA 480p 50 fps 3:2	720	480	50.00	3:2	1:1	No	720
NTSC SD Anamórfico 480p 30 fps 16:9	720	480	30.00	16:9	32:24	No	853
NTSC SD Anamórfico 480p 30 fps 4:3	720	480	30.00	4:3	8:9	No	640
WVGA 480p 30 fps 3:2	720	480	30.00	3:2	1:1	No	720
NTSC SD Anamórfico 480p 25 fps 16:9	720	480	25.00	16:9	32:24	No	853
NTSC SD Anamórfico 480p 25 fps 4:3	720	480	25.00	4:3	8:9	No	640
WVGA 480p 25 fps 3:2	720	480	25.00	3:2	1:1	No	720
NTSC SD Anamórfico 480p 24 fps 16:9	720	480	24.00	16:9	32:24	No	853
NTSC SD Anamórfico 480p 24 fps 4:3	720	480	24.00	4:3	8:9	No	640
WVGA 480p 24 fps 3:2	720	480	24.00	3:2	1:1	No	720
WVGA 480p 15 fps 3:2	720	480	15.00	3:2	1:1	No	720
NTSC SD Anamórfico 480i 59.94 fps 16:9	720	480	59.94	16:9	32:24	Sí	853
NTSC SD Anamórfico 480i 59.94 fps 4:3	720	480	59.94	4:3	8:9	Sí	640
NTSC SD Widescreen Anamorphic 480i 29.97 fps	720	480	29.97	16:9	32:24	Sí	853
NTSC SD Anamórfico 480i 29.97 fps 4:3	720	480	29.97	4:3	8:9	Sí	640
NTSC SD Anamórfico 480i 23.98 fps 16:9	720	480	23.98	16:9	32:24	Sí	853
NTSC SD Anamórfico 480i 23.98 fps 4:3	720	480	23.98	4:3	8:9	Sí	640

continúe en la próxima página

Tabla 5 – proviene de la página anterior

Nombre del Perfil	An-cho	Al-to	FPS	DAF	SAR	Entrelaza-do	Ancho Ajustado por SAR
NTSC SD Anamórfico 480i 60 fps 16:9	720	480	60,0	16:9	32:1	Sí	853
NTSC SD Anamórfico 480i 60 fps 4:3	720	480	60,0	4:3	8:9	Sí	640
NTSC SD Anamórfico 480i 30 fps 16:9	720	480	30,0	16:9	32:1	Sí	853
NTSC SD Anamórfico 480i 30 fps 4:3	720	480	30,0	4:3	8:9	Sí	640
NTSC SD Anamórfico 480i 25 fps 16:9	720	480	25,0	16:9	32:1	Sí	853
NTSC SD Anamórfico 480i 25 fps 4:3	720	480	25,0	4:3	8:9	Sí	640
NTSC SD Anamórfico 480i 24 fps 16:9	720	480	24,0	16:9	32:1	Sí	853
NTSC SD Anamórfico 480i 24 fps 4:3	720	480	24,0	4:3	8:9	Sí	640
PAL SD 4CIF 4SIF Anamórfico 576p 29.97 fps	704	576	29,9	4:3	12:1	No	768
PAL SD 4CIF 4SIF Anamórfico 576p 25 fps	704	576	25,0	4:3	12:1	No	768
PAL SD 4CIF 4SIF Anamórfico 576p 15 fps	704	576	15,0	4:3	12:1	No	768
PAL SD Anamórfico 576i 25 fps 16:9	704	576	25,0	16:9	16:1	Sí	1024
PAL SD Anamórfico 576i 25 fps 4:3	704	576	25,0	4:3	12:1	Sí	768
NTSC SD Anamórfico 480p 59.94 fps 16:9	704	480	59,9	16:9	40:3	No	853
NTSC SD Anamórfico 480p 59.94 fps 4:3	704	480	59,9	4:3	10:1	No	640
NTSC SD Anamórfico 480p 29.97 fps 16:9	704	480	29,9	16:9	40:3	No	853
NTSC SD 4SIF Anamórfico 480p 29.97 fps	704	480	29,9	4:3	10:1	No	640
NTSC SD Anamórfico 480p 23.98 fps 16:9	704	480	23,9	16:9	40:3	No	853
NTSC SD Anamórfico 480p 23.98 fps 4:3	704	480	23,9	4:3	10:1	No	640
NTSC SD Anamórfico 480p 60 fps 16:9	704	480	60,0	16:9	40:3	No	853
NTSC SD Anamórfico 480p 60 fps 4:3	704	480	60,0	4:3	10:1	No	640
NTSC SD Anamórfico 480p 50 fps 16:9	704	480	50,0	16:9	40:3	No	853
NTSC SD Anamórfico 480p 50 fps 4:3	704	480	50,0	4:3	10:1	No	640
NTSC SD Anamórfico 480p 30 fps 16:9	704	480	30,0	16:9	40:3	No	853
NTSC SD Anamórfico 480p 30 fps 4:3	704	480	30,0	4:3	10:1	No	640
NTSC SD Anamórfico 480p 25 fps 16:9	704	480	25,0	16:9	40:3	No	853
NTSC SD 4SIF Anamórfico 480p 25 fps	704	480	25,0	4:3	10:1	No	640
NTSC SD Anamórfico 480p 24 fps 16:9	704	480	24,0	16:9	40:3	No	853
NTSC SD Anamórfico 480p 24 fps 4:3	704	480	24,0	4:3	10:1	No	640
NTSC SD 4SIF Anamórfico 480p 15 fps	704	480	15,0	4:3	10:1	No	640
NTSC SD Anamórfico 480i 29.97 fps 16:9	704	480	29,9	16:9	40:3	Sí	853
NTSC SD 4SIF Anamórfico 480i 29.97 fps	704	480	29,9	4:3	10:1	Sí	640
NTSC SD Anamórfico 480i 30 fps 16:9	704	480	30,0	16:9	40:3	Sí	853
NTSC SD Anamórfico 480i 30 fps 4:3	704	480	30,0	4:3	10:1	Sí	640
NTSC SD Anamórfico 480i 25 fps 16:9	704	480	25,0	16:9	40:3	Sí	853
NTSC SD Anamórfico 480i 25 fps 4:3	704	480	25,0	4:3	10:1	Sí	640
NTSC SD VGA 480p 59.94 fps	640	480	59,9	4:3	1:1	No	640
NTSC SD VGA SQ 480p 29.97 fps	640	480	29,9	4:3	1:1	No	640
NTSC SD VGA 480p 23.98 fps	640	480	23,9	4:3	1:1	No	640
NTSC SD VGA 480p 60 fps	640	480	60,0	4:3	1:1	No	640
NTSC SD VGA 480p 50 fps	640	480	50,0	4:3	1:1	No	640
NTSC SD VGA 480p 30 fps	640	480	30,0	4:3	1:1	No	640
NTSC SD VGA 480p 25 fps	640	480	25,0	4:3	1:1	No	640
NTSC SD VGA 480p 24 fps	640	480	24,0	4:3	1:1	No	640
VGA 480p 15 fps	640	480	15,0	4:3	1:1	No	640
NTSC SD 480i 29.97 fps	640	480	29,9	4:3	1:1	Sí	640
NTSC SD 480i 23.98 fps	640	480	23,9	4:3	1:1	Sí	640
NTSC SD 480i 30 fps	640	480	30,0	4:3	1:1	Sí	640
NTSC SD 480i 25 fps	640	480	25,0	4:3	1:1	Sí	640

continúe en la próxima página

Tabla 5 – proviene de la página anterior

Nombre del Perfil	An-cho	Al-to	FPS	DAF	SAR	Entrelaza-do	Ancho Ajustado por SAR
NTSC SD 480i 24 fps	640	480	24,0	4:3	1:1	Sí	640
nHD 360p 59.94 fps	640	360	59,9	16:9	1:1	No	640
nHD 360p 29.97 fps	640	360	29,9	16:9	1:1	No	640
nHD 360p 23.98 fps	640	360	23,9	16:9	1:1	No	640
nHD 360p 60 fps	640	360	60,0	16:9	1:1	No	640
nHD 360p 50 fps	640	360	50,0	16:9	1:1	No	640
nHD 360p 30 fps	640	360	30,0	16:9	1:1	No	640
nHD 360p 25 fps	640	360	25,0	16:9	1:1	No	640
nHD 360p 24 fps	640	360	24,0	16:9	1:1	No	640
PAL SD Anamórfico 576p 25 fps 16:9	544	576	25,0	16:9	32:1	No	1024
PAL SD Anamórfico 576p 25 fps 4:3	544	576	25,0	4:3	24:1	No	768
PAL SD Anamórfico 576i 25 fps 16:9	544	576	25,0	16:9	32:1	Sí	1024
PAL SD Anamórfico 576i 25 fps 4:3	544	576	25,0	4:3	24:1	Sí	768
NTSC SD 3/4 Anamórfico 480p 23.98 fps 4:3	544	480	23,9	4:3	20:1	No	640
NTSC SD 3/4 Anamórfico 480p 25 fps 4:3	544	480	25,0	4:3	20:1	No	640
NTSC SD 3/4 Anamórfico 480i 29.97 fps 4:3	544	480	29,9	4:3	20:1	Sí	640
NTSC SD 3/4 Anamórfico 480i 25 fps 4:3	544	480	25,0	4:3	20:1	Sí	640
NTSC SD 3/4 Anamórfico 480p 23.98 fps 4:3	528	480	23,9	4:3	40:3	No	640
NTSC SD 3/4 Anamórfico 480p 25 fps 4:3	528	480	25,0	4:3	40:3	No	640
NTSC SD 3/4 Anamórfico 480i 29.97 fps 4:3	528	480	29,9	4:3	40:3	Sí	640
NTSC SD 3/4 Anamórfico 480i 25 fps 4:3	528	480	25,0	4:3	40:3	Sí	640
PAL SD 1/4 Ancho 288p 25 fps	512	288	25,0	16:9	1:1	No	512
PAL SD Anamórfico 576p 25 fps 16:9	480	576	25,0	16:9	32:1	No	1024
PAL SD Anamórfico 576p 25 fps 4:3	480	576	25,0	4:3	8:5	No	768
PAL SD Anamórfico 576i 25 fps 16:9	480	576	25,0	16:9	32:1	Sí	1024
PAL SD Anamórfico 576i 25 fps 4:3	480	576	25,0	4:3	8:5	Sí	768
NTSC SD Anamórfico 480i 29.97 fps 16:9	480	480	29,9	16:9	16:9	Sí	853
NTSC SD Anamórfico 480i 29.97 fps 4:3	480	480	29,9	4:3	4:3	Sí	640
NTSC SD Anamórfico 480i 23.98 fps 16:9	480	480	23,9	16:9	16:9	Sí	853
NTSC SD Anamórfico 480i 23.98 fps 4:3	480	480	23,9	4:3	4:3	Sí	640
NTSC SD Anamórfico 480i 30 fps 4:3	480	480	30,0	4:3	4:3	Sí	640
HVGA 320p 59.94 fps	480	320	59,9	3:2	1:1	No	480
HVGA 320p 29.97 fps	480	320	29,9	3:2	1:1	No	480
HVGA 320p 23.98 fps	480	320	23,9	3:2	1:1	No	480
HVGA 320p 60 fps	480	320	60,0	3:2	1:1	No	480
HVGA 320p 50 fps	480	320	50,0	3:2	1:1	No	480
HVGA 320p 30 fps	480	320	30,0	3:2	1:1	No	480
HVGA 320p 25 fps	480	320	25,0	3:2	1:1	No	480
HVGA 320p 24 fps	480	320	24,0	3:2	1:1	No	480
HVGA 320p 15 fps	480	320	15,0	3:2	1:1	No	480
NTSC SD 1/4 Ancho 240p 29.97 fps	427	240	29,9	16:9	1:1	No	427
WQVGA 240p 59.94 fps 5:3	400	240	59,9	5:3	1:1	No	400
WQVGA 240p 29.97 fps 5:3	400	240	29,9	5:3	1:1	No	400
WQVGA 240p 23.98 fps 5:3	400	240	23,9	5:3	1:1	No	400
WQVGA 240p 60 fps 5:3	400	240	60,0	5:3	1:1	No	400
WQVGA 240p 50 fps 5:3	400	240	50,0	5:3	1:1	No	400
WQVGA 240p 30 fps 5:3	400	240	30,0	5:3	1:1	No	400
WQVGA 240p 25 fps 5:3	400	240	25,0	5:3	1:1	No	400
WQVGA 240p 24 fps 5:3	400	240	24,0	5:3	1:1	No	400

continúe en la próxima página

Tabla 5 – proviene de la página anterior

Nombre del Perfil	An-cho	Al-to	FPS	DAF	SAR	Entrelaza-do	Ancho Ajustado por SAR
WQVGA 240p 15 fps 5:3	400	240	15.0	5:3	1:1	No	400
PAL SD 1/4 288p 25 fps	384	288	25.0	4:3	1:1	No	384
WQVGA 240p 59.94 fps 16:10	384	240	59.9	16:1	1:1	No	384
WQVGA 240p 29.97 fps 16:10	384	240	29.9	16:1	1:1	No	384
WQVGA 240p 23.98 fps 16:10	384	240	23.9	16:1	1:1	No	384
WQVGA 240p 60 fps 16:10	384	240	60.0	16:1	1:1	No	384
WQVGA 240p 50 fps 16:10	384	240	50.0	16:1	1:1	No	384
WQVGA 240p 30 fps 16:10	384	240	30.0	16:1	1:1	No	384
WQVGA 240p 25 fps 16:10	384	240	25.0	16:1	1:1	No	384
WQVGA 240p 24 fps 16:10	384	240	24.0	16:1	1:1	No	384
WQVGA 240p 15 fps 16:10	384	240	15.0	16:1	1:1	No	384
WQVGA 240p 59.94 fps 3:2	360	240	59.9	3:2	1:1	No	360
WQVGA 240p 29.97 fps 3:2	360	240	29.9	3:2	1:1	No	360
WQVGA 240p 23.98 fps 3:2	360	240	23.9	3:2	1:1	No	360
WQVGA 240p 60 fps 3:2	360	240	60.0	3:2	1:1	No	360
WQVGA 240p 50 fps 3:2	360	240	50.0	3:2	1:1	No	360
WQVGA 240p 30 fps 3:2	360	240	30.0	3:2	1:1	No	360
WQVGA 240p 25 fps 3:2	360	240	25.0	3:2	1:1	No	360
WQVGA 240p 24 fps 3:2	360	240	24.0	3:2	1:1	No	360
WQVGA 240p 15 fps 3:2	360	240	15.0	3:2	1:1	No	360
PAL SD Anamórfico 576p 25 fps 16:9	352	576	25.0	16:9	32:1	No	1024
PAL SD CVD Anamórfico 576p 25 fps	352	576	25.0	4:3	24:1	No	768
PAL SD Anamórfico 576i 25 fps 16:9	352	576	25.0	16:9	32:1	Sí	1024
PAL SD CVD Anamórfico 576i 25 fps	352	576	25.0	4:3	24:1	Sí	768
NTSC SD CVD Anamórfico 480p 29.97 fps	352	480	29.9	4:3	20:1	No	640
NTSC SD 1/2 Anamórfico 480p 23.98 fps	352	480	23.9	4:3	20:1	No	640
NTSC SD 1/2 Anamórfico 480p 25 fps	352	480	25.0	4:3	20:1	No	640
NTSC SD CVD 1/2 Anamórfico 480i 29.97 fps	352	480	29.9	4:3	20:1	Sí	640
NTSC SD 1/2 Anamórfico 480i 25 fps	352	480	25.0	4:3	20:1	Sí	640
PAL SD CIF SIF Anamórfico 288p 29.97 fps	352	288	29.9	4:3	12:1	No	384
PAL SD Anamórfico 288p 25 fps	352	288	25.0	16:9	16:1	No	512
PAL SD CIF SIF VCD Anamórfico 288p 25 fps	352	288	25.0	4:3	12:1	No	384
PAL SD CIF SIF Anamórfico 288p 15 fps	352	288	15.0	4:3	12:1	No	384
PAL SD Anamórfico 288i 25 fps	352	288	25.0	16:9	16:1	Sí	512
PAL SD CIF Anamórfico 288i 25 fps	352	288	25.0	4:3	12:1	Sí	384
NTSC SD SIF VCD Anamórfico 240p 29.97 fps	352	240	29.9	4:3	10:1	No	320
NTSC SD SIF Anamórfico 240p 23.98 fps	352	240	23.9	4:3	10:1	No	320
NTSC SD SIF Anamórfico 240p 25 fps	352	240	25.0	4:3	10:1	No	320
NTSC SD SIF Anamórfico 240p 15 fps	352	240	15.0	4:3	10:1	No	320
NTSC SD SIF Anamórfico 240i 29.97 fps	352	240	29.9	4:3	10:1	Sí	320
QVGA 240p 59.94 fps	320	240	59.9	4:3	1:1	No	320
NTSC SD QVGA 1/4 240p 29.97 fps	320	240	29.9	4:3	1:1	No	320
QVGA 240p 23.98 fps	320	240	23.9	4:3	1:1	No	320
QVGA 240p 60 fps	320	240	60.0	4:3	1:1	No	320
QVGA 240p 50 fps	320	240	50.0	4:3	1:1	No	320
QVGA 240p 30 fps	320	240	30.0	4:3	1:1	No	320
QVGA 240p 25 fps	320	240	25.0	4:3	1:1	No	320
QVGA 240p 24 fps	320	240	24.0	4:3	1:1	No	320
QVGA 240p 15 fps	320	240	15.0	4:3	1:1	No	320

continúe en la próxima página

Tabla 5 – proviene de la página anterior

Nombre del Perfil	An-cho	Al-to	FPS	DAF	SAR	Entrelaza-do	Ancho Ajustado por SAR
HQVGA 160p 59,94 fps 16:10	256	160	59,9	16:1	1:1	No	256
HQVGA 160p 29,97 fps 16:10	256	160	29,9	16:1	1:1	No	256
HQVGA 160p 23,98 fps 16:10	256	160	23,9	16:1	1:1	No	256
HQVGA 160p 60 fps 16:10	256	160	60,0	16:1	1:1	No	256
HQVGA 160p 50 fps 16:10	256	160	50,0	16:1	1:1	No	256
HQVGA 160p 30 fps 16:10	256	160	30,0	16:1	1:1	No	256
HQVGA 160p 25 fps 16:10	256	160	25,0	16:1	1:1	No	256
HQVGA 160p 24 fps 16:10	256	160	24,0	16:1	1:1	No	256
HQVGA 160p 15 fps 16:10	256	160	15,0	16:1	1:1	No	256
HQVGA 160p 59,94 fps 3:2	240	160	59,9	3:2	1:1	No	240
HQVGA 160p 29,97 fps 3:2	240	160	29,9	3:2	1:1	No	240
HQVGA 160p 23,98 fps 3:2	240	160	23,9	3:2	1:1	No	240
HQVGA 160p 60 fps 3:2	240	160	60,0	3:2	1:1	No	240
HQVGA 160p 50 fps 3:2	240	160	50,0	3:2	1:1	No	240
HQVGA 160p 30 fps 3:2	240	160	30,0	3:2	1:1	No	240
HQVGA 160p 25 fps 3:2	240	160	25,0	3:2	1:1	No	240
HQVGA 160p 24 fps 3:2	240	160	24,0	3:2	1:1	No	240
HQVGA 160p 15 fps 3:2	240	160	15,0	3:2	1:1	No	240
PAL SD QCIF Anamórfico 144p 29,97 fps	176	144	29,9	4:3	12:1	No	192
PAL SD QCIF Anamórfico 144p 25 fps	176	144	25,0	4:3	12:1	No	192
PAL SD QCIF Anamórfico 144p 15 fps	176	144	15,0	4:3	12:1	No	192
NTSC SD SIF 1/2 Anamórfico 120p 23,98 fps	176	120	23,9	4:3	10:1	No	160
NTSC SD SIF 1/2 Anamórfico 120p 25 fps	176	120	25,0	4:3	10:1	No	160
QQVGA 120p 59,94 fps	160	120	59,9	4:3	1:1	No	160
QQVGA 120p 29,97 fps	160	120	29,9	4:3	1:1	No	160
QQVGA 120p 23,98 fps	160	120	23,9	4:3	1:1	No	160
QQVGA 120p 60 fps	160	120	60,0	4:3	1:1	No	160
QQVGA 120p 50 fps	160	120	50,0	4:3	1:1	No	160
QQVGA 120p 30 fps	160	120	30,0	4:3	1:1	No	160
QQVGA 120p 25 fps	160	120	25,0	4:3	1:1	No	160
QQVGA 120p 24 fps	160	120	24,0	4:3	1:1	No	160
QQVGA 120p 15 fps	160	120	15,0	4:3	1:1	No	160
NTSC SD SQ CIF 96p 29,97 fps	128	96	29,9	4:3	1:1	No	128
NTSC SD SQ CIF 96p 25 fps	128	96	25,0	4:3	1:1	No	128
NTSC SD SQ CIF 96p 15 fps	128	96	15,0	4:3	1:1	No	128

1.14 Importar y Exportar

Los proyectos de edición de video (incluyendo pistas, clips y fotogramas clave) pueden ser **importados** y **exportados** desde OpenShot Video Editor en formatos ampliamente compatibles (**EDL**: Listas de Decisión de Edición, y **XML**: formato Final Cut Pro). Por ejemplo, si comienzas a editar un video en otro programa (Adobe Premiere, Final Cut Pro, etc...), pero luego necesitas mover todas tus ediciones a OpenShot (o viceversa).

1.14.1 EDL (Listas de Decisión de Edición)

Las siguientes características son compatibles al importar y exportar un archivo EDL con OpenShot.

Nombre de Opción EDL	Descripción
Formato EDL	CMX-3600 (una variación muy ampliamente soportada)
Pista Única	Solo se puede importar una pista a la vez (esta es una limitación del formato EDL)
Nombre de Cinta	Solo los nombres de cinta AX y BL son compatibles actualmente en OpenShot
Ediciones (V y A)	Solo se soportan ediciones actualmente (las transiciones aún no son compatibles)
Opacidad	Se soportan fotogramas clave de opacidad
Niveles de Audio	Se soportan fotogramas clave de volumen

Ejemplo de Salida EDL

OpenShot sigue el formato CMX 3600 para las líneas de eventos y usa líneas de comentario (* ...) para llevar fotogramas clave. CMX 3600 no define unidades ni interpolación en los comentarios, por lo que nuestro exportador añade valores legibles y nombres de interpolación, y nuestro importador es muy tolerante: acepta unidades con o sin espacios, mayúsculas y minúsculas mezcladas, tokens de interpolación opcionales, e ignora texto desconocido o etiquetas de carrete al final para maximizar la compatibilidad.

:caption: Example EDL format supported by OpenShot:

```

TITLE: Test - TRACK 5
FCM: NON-DROP FRAME

001 BL      V      C      00:00:00:00 00:00:01:24 00:00:00:00 00:00:01:24
002 AX      V      C      00:00:01:24 00:00:10:00 00:00:01:24 00:00:10:00
* FROM CLIP NAME: Logo.mp4
* SOURCE FILE: ../Videos/Logo.mp4
* VIDEO LEVEL AT 00:00:00:00 IS 100% BEZIER (REEL AX V)
* AUDIO LEVEL AT 00:00:00:00 IS 0.00 DB LINEAR (REEL AX A1)
* SCALE X AT 00:00:01:24 IS 100% BEZIER (REEL AX V)
* SCALE X AT 00:00:09:29 IS 93% BEZIER (REEL AX V)
* SCALE Y AT 00:00:01:24 IS 100% BEZIER (REEL AX V)
* SCALE Y AT 00:00:09:29 IS 55% BEZIER (REEL AX V)
* LOCATION X AT 00:00:01:24 IS 0% BEZIER (REEL AX V)
* LOCATION X AT 00:00:09:29 IS -1% BEZIER (REEL AX V)
* LOCATION Y AT 00:00:01:24 IS 0% BEZIER (REEL AX V)
* LOCATION Y AT 00:00:09:29 IS -32% BEZIER (REEL AX V)
* ROTATION AT 00:00:01:24 IS 0 DEG BEZIER (REEL AX V)
* ROTATION AT 00:00:09:29 IS 23.3 DEG BEZIER (REEL AX V)
* SHEAR X AT 00:00:01:24 IS 0% BEZIER (REEL AX V)
* SHEAR X AT 00:00:09:29 IS -12% BEZIER (REEL AX V)
* SHEAR Y AT 00:00:01:24 IS 0% BEZIER (REEL AX V)
* SHEAR Y AT 00:00:09:29 IS -7% BEZIER (REEL AX V)

TITLE: Test - TRACK 4
FCM: NON-DROP FRAME

001 AX      V      C      00:00:00:00 00:00:09:29 00:00:00:00 00:00:09:29
001 AX      A      C      00:00:00:00 00:00:09:29 00:00:00:00 00:00:09:29
* FROM CLIP NAME: Trailer.mp4
* SOURCE FILE: ../Videos/Trailer.mp4
* VIDEO LEVEL AT 00:00:00:00 IS 0% BEZIER (REEL AX V)

```

(continúe en la próxima página)

(proviene de la página anterior)

```
* VIDEO LEVEL AT 00:00:01:00 IS 100% BEZIER (REEL AX V)
* VIDEO LEVEL AT 00:00:08:29 IS 100% BEZIER (REEL AX V)
* VIDEO LEVEL AT 00:00:09:29 IS 0% BEZIER (REEL AX V)
* AUDIO LEVEL AT 00:00:00:00 IS 0.00 DB LINEAR (REEL AX A1)

TITLE: Test - TRACK 3
FCM: NON-DROP FRAME

001 AX      V      C      00:00:00:00 00:00:09:29 00:00:00:00 00:00:09:29
001 AX      A      C      00:00:00:00 00:00:09:29 00:00:00:00 00:00:09:29
* FROM CLIP NAME: Soundtrack.mp3
* SOURCE FILE: ../Audio/Soundtrack.mp3
* VIDEO LEVEL AT 00:00:00:00 IS 100% BEZIER (REEL AX V)
* AUDIO LEVEL AT 00:00:00:00 IS -96.00 DB LINEAR (REEL AX A1)
* AUDIO LEVEL AT 00:00:03:00 IS 0.00 DB LINEAR (REEL AX A1)
* AUDIO LEVEL AT 00:00:06:29 IS 0.00 DB LINEAR (REEL AX A1)
* AUDIO LEVEL AT 00:00:09:29 IS -96.00 DB LINEAR (REEL AX A1)
```

1.14.2 XML (formato Final Cut Pro)

Las siguientes características son compatibles al importar y exportar un archivo XML con OpenShot. Este formato XML es compatible con muchos editores de video (no solo Final Cut Pro). De hecho, la mayoría de los editores comerciales de video tienen algún soporte para importar y exportar este mismo formato XML.

OpenShot usa el formato heredado de intercambio XML de Final Cut Pro (**xmeme1**) de Final Cut Pro 7. Nuestro exportador escribe proyectos `<!DOCTYPE xmeme1>` que siguen el DTD XML de Final Cut Pro v1.0, y es compatible con las versiones de esquema v4 y v5 de ese formato de intercambio (los DTDs incluidos con Final Cut Pro 7).

Nombre de Opción XML	Descripción
Formato XML	Formato Final Cut Pro (pero la mayoría de los editores comerciales de video también soportan este formato)
Todas las Pistas	Se soportan todas las pistas de video y audio
Ediciones	Se soportan todos los clips en todas las pistas (archivos de video, imagen y audio). Las transiciones aún no son compatibles.
Opacidad	Se soportan fotogramas clave de opacidad
Niveles de Audio	Se soportan fotogramas clave de volumen

Ejemplo de Salida XML (vista en árbol)

```

▼ xmeml {2}
  ▼ sequence {31}
    uuid : 60cb1fb8-7dac-11e9-abb0-f81a67234bcb
    duration : 249.215625
    ▼ rate {2}
      timebase : 30.0
      ntsc : TRUE
      name : Clips.xml
    ▼ media {2}
      ▼ video {2}
        ► format {1}
        ▼ track [2]
          ▼ 0 {7}
            enabled : TRUE
            locked : FALSE
            ▼ clipitem [2]
              ► 0 {19}
              ► 1 {19}
              _MZ.TrackTargeted : 0
              _TL.SQTrackExpanded : 0
              _TL.SQTrackExpandedHeight : 25
              _TL.SQTrackShy : 0
            ► 1 {7}
          ▼ audio {4}
            numOutputChannels : 2
            ► format {1}
            ► outputs {1}
            ► track [2]
          ▼ timecode {4}
            ► rate {2}

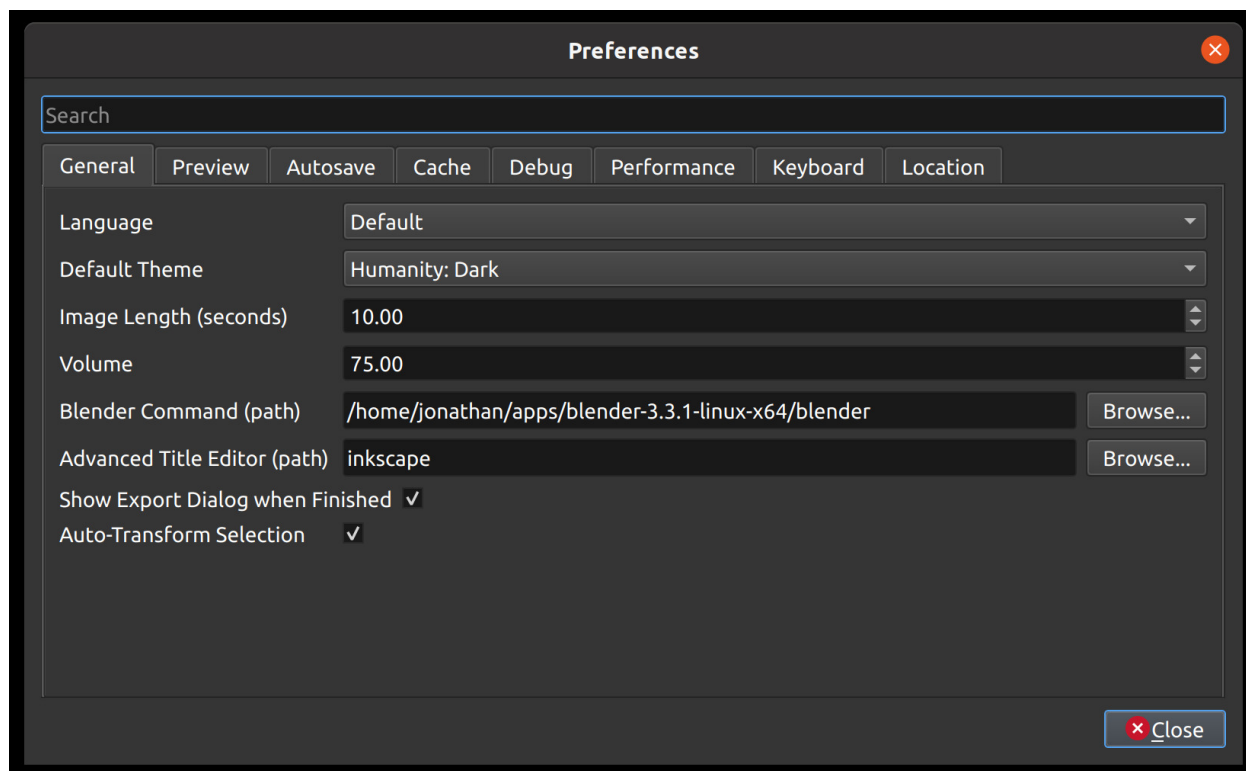
```

1.15 Preferencias

La ventana de Preferencias contiene muchas configuraciones y opciones importantes para OpenShot. Se pueden encontrar en el menú superior bajo *Editar* → *Preferencias*. Muchos ajustes requerirán que OpenShot se reinicie después de aplicar los cambios.

NOTA: Algunas funciones como *Títulos Animados* y la *edición externa de SVG* requieren configurar las rutas para **Blender** e **Inkscape** en la pestaña General. Y si notas problemas de reproducción de audio, como desfase, puede que necesites ajustar la configuración de audio en la pestaña Vista previa.

1.15.1 General



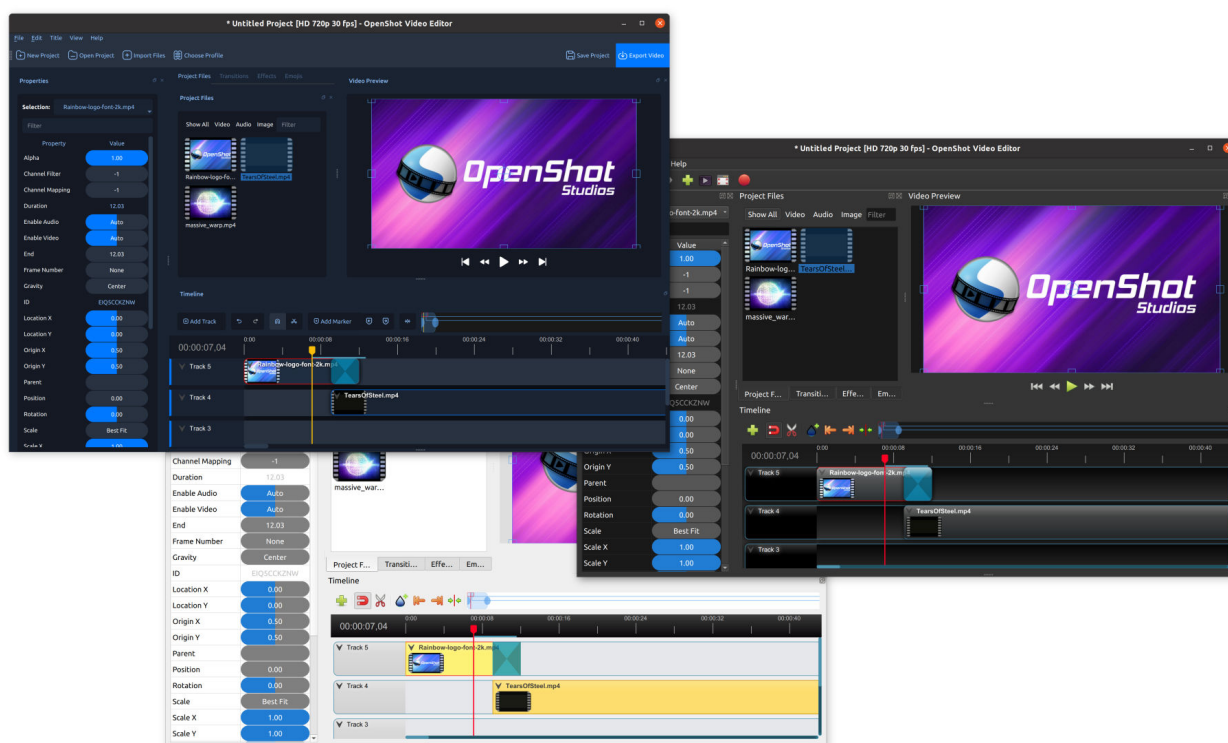
La pestaña General de la ventana de Preferencias te permite modificar los ajustes que se aplican a OpenShot en general.

Configuración	Predeterminado	Descripción
Idioma	Predeterminado	Elige tu idioma preferido para los menús y ventanas de OpenShot
Tema Predeterminado	Humanity:Dark	Elige tu tema para OpenShot: Claro, Oscuro o Ninguno
Escala de la Interfaz de Usuario	1.0	Ajusta el tamaño de la interfaz de OpenShot (requiere reiniciar; rango 1-3; problemas conocidos en Windows)
Duración de la Imagen (segundos)	10.00	Cuánto tiempo se muestra la imagen en pantalla al añadirla a la línea de tiempo
Volumen	75.00	El porcentaje del volumen del clip al añadirlo a la línea de tiempo
Comando de Blender (ruta)	<vacío>	La ruta al ejecutable de Blender (versión 5.0+)
Editor Avanzado de Títulos (ruta)	<vacío>	La ruta al ejecutable de Inkscape
Mostrar diálogo de exportación al finalizar	<marcado>	Muestra la ventana de Exportar Video después de que la exportación finalice

Temas

OpenShot incluye 3 temas estándar, que cambian la apariencia y el estilo del programa.

- **Retro:** Un tema claro que ofrece una apariencia clásica y limpia. Este tema usa tonos gris claro y blanco, ideal para usuarios que prefieren una interfaz brillante y de alto contraste. Proporciona un aspecto tradicional que es fácil para la vista, especialmente en ambientes bien iluminados.
- **Humanity Dark:** [Tema Predeterminado] Un tema oscuro con tonos gris oscuro, que ofrece un aspecto moderno y elegante. Este tema está diseñado para usuarios que prefieren trabajar en condiciones de poca luz o que disfrutan de una apariencia más sobria y profesional. El fondo gris oscuro reduce el deslumbramiento y la fatiga visual, haciéndolo adecuado para sesiones de edición prolongadas.
- **Cosmic Dusk:** Un tema azulado con un diseño de interfaz más moderno, que mejora la estética visual del editor. Este tema presenta tonos de azul y púrpura, dando a la interfaz un aspecto contemporáneo y dinámico. Combina estética moderna con funcionalidad, ofreciendo un espacio de trabajo fresco y visualmente atractivo para la edición de video.



Restaurar Valores Predeterminados

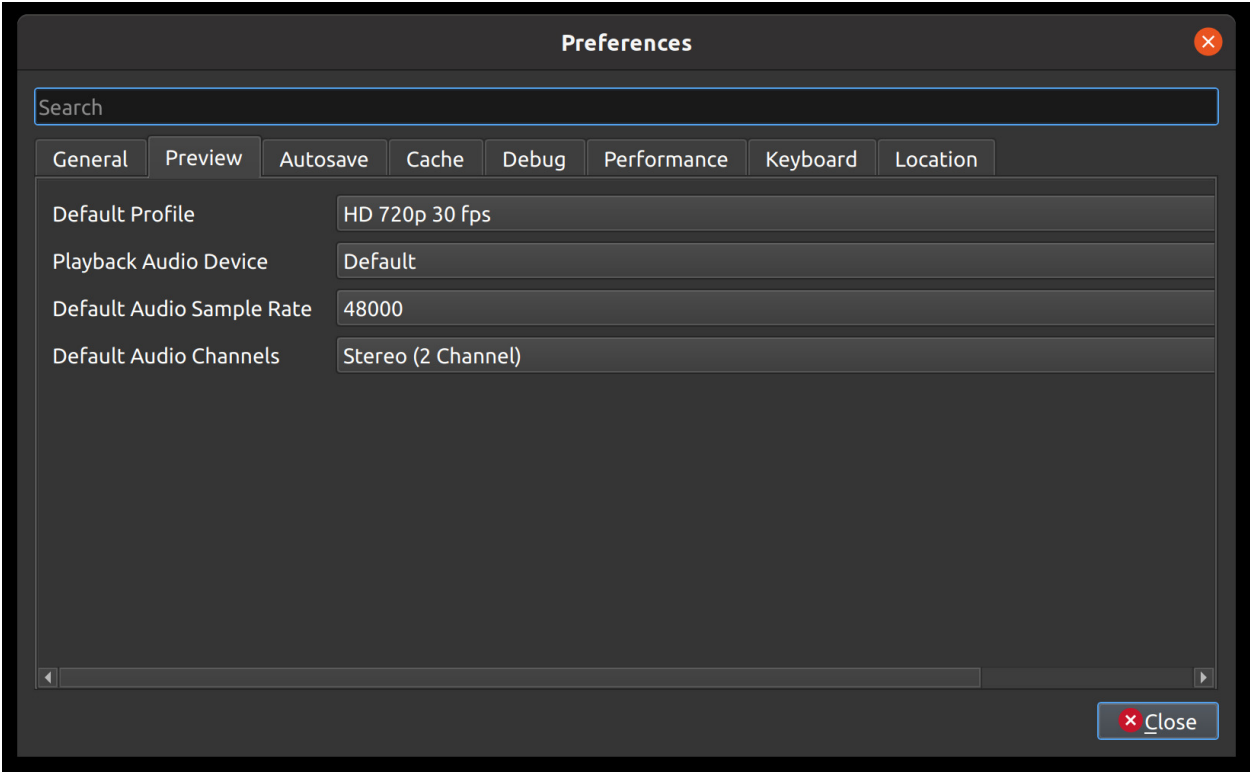
En OpenShot, cada categoría de preferencias (o pestaña) en la ventana de Preferencias tiene un botón **Restaurar Valores Predeterminados** que te permite restablecer fácilmente los valores de esa categoría específica. Esta función es especialmente útil si quieres restablecer solo ciertas partes de tus preferencias, como los atajos de teclado, sin afectar el resto de tus configuraciones personalizadas.

Dónde encontrar el botón Restaurar Valores Predeterminados: Cada categoría o pestaña en la ventana de Preferencias tiene un botón **Restaurar Valores Predeterminados** ubicado en la esquina inferior izquierda de la pantalla. El nombre del botón se actualiza según la categoría que estés viendo. Por ejemplo, si estás en la pestaña «Teclado», el botón dirá **Restaurar Valores Predeterminados: Teclado**.

Cómo funciona: Solo se restaurarán los ajustes de la categoría actualmente seleccionada a sus valores predeterminados. Esta restauración selectiva facilita restablecer ciertas preferencias sin afectar otras.

Consejo para principiantes: - Si no estás seguro sobre un cambio que hiciste en una categoría en particular, no dudes en usar el botón **Restaurar Valores Predeterminados**. Es una forma sencilla de deshacer cambios y volver a la configuración predeterminada de esa categoría sin afectar tu configuración general.

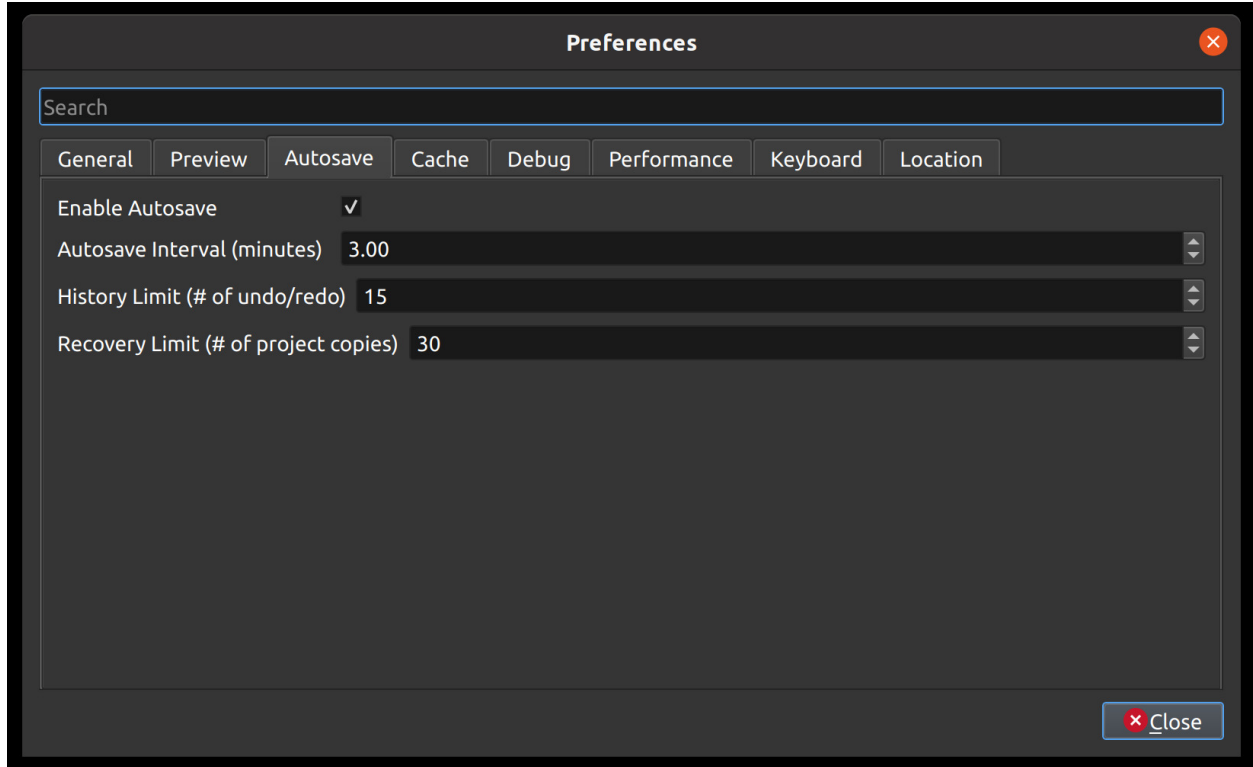
1.15.2 Vista previa



La pestaña Vista previa de la ventana de Preferencias te permite establecer un **Perfil de Video Predeterminado** para tu proyecto, si prefieres un perfil de edición específico. Más información en [Perfiles](#). Además, puedes ajustar la configuración de audio de la vista previa en tiempo real, por ejemplo, qué dispositivo de audio y tasa de muestreo usar.

Configuración	Predetermina- do	Descripción
Perfil de Video Predeterminado	HD 720P 30 fps	Selecciona el perfil para los valores predeterminados de Vista previa y Exportación
Tamaño del búfer de audio de reproducción	512	Ajusta cuántas muestras de audio deben almacenarse en búfer antes de que comience la reproducción de audio. El rango permitido es de 128 a 4096. NOTA: Si experimentas un gran desfase o retraso en la reproducción de audio, intenta configurar este valor más bajo.
Dispositivo de audio de repro- ducción	Predetermi- nado	
Tasa de muestreo de audio pre- determinada	44100	
Canales de audio predetermina- dos	Estéreo (2 ca- nales)	

1.15.3 Guardado automático



El guardado automático es una función de OpenShot que guarda automáticamente los cambios actuales en tu proyecto después de un número específico de minutos, ayudando a reducir el riesgo o impacto de pérdida de datos en caso de un fallo, congelamiento o error del usuario.

Configuración	Predeterminado
Habilitar guardado automático	Habilitado
Intervalo de guardado automático (minutos)	3
Límite de historial (número de deshacer/rehacer)	15
Límite de recuperación (número de copias del proyecto)	30

Recuperación

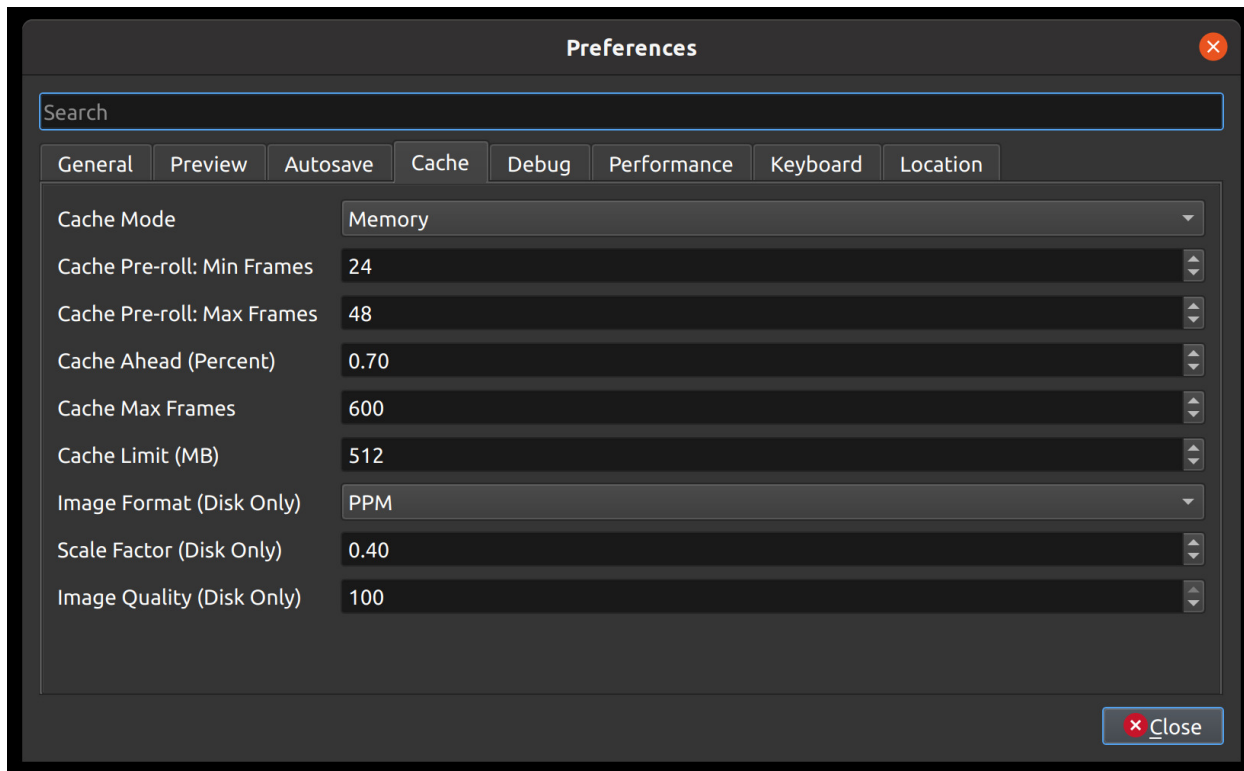
Antes de cada guardado, se guarda una copia comprimida *.zip del proyecto actual en la carpeta de recuperación, para reducir aún más el riesgo de pérdida de datos. La carpeta de recuperación se encuentra en ~/ .openshot_qt/recovery/ o C:\Users\USERNAME\.openshot_qt\recovery.

Para recuperar un archivo de proyecto *.osp corrupto o dañado, usa el menú *Archivo->Recuperación* en la ventana principal después de abrir tu proyecto. Si está disponible, se listará una lista de versiones coincidentes del proyecto desde la carpeta de recuperación en orden cronológico (la más reciente arriba). Esto renombrará automáticamente tu archivo de proyecto actual a {project-name}-{time}-backup.osp y lo reemplazará con el archivo de proyecto de recuperación. Puedes repetir este proceso hasta encontrar el proyecto de recuperación correcto. NOTA: Si por alguna razón inesperada el proceso de recuperación falla, siempre puedes renombrar el archivo «-backup.osp» al nombre original del proyecto para restaurarlo.

Para **recuperar manualmente** un archivo de proyecto *.osp corrupto o dañado, busca la copia más reciente en la carpeta de recuperación y copia/pega el archivo en la ubicación original de tu carpeta de proyecto (es decir, la carpeta que contiene tu proyecto dañado). Si el archivo de recuperación está comprimido (*.zip), primero debes extraer el *.osp y luego copiarlo

en tu carpeta de proyecto. Los archivos de recuperación se nombran {time} - {project-name}. También puedes usar la **Fecha de modificación** del archivo para seleccionar la versión que deseas recuperar.

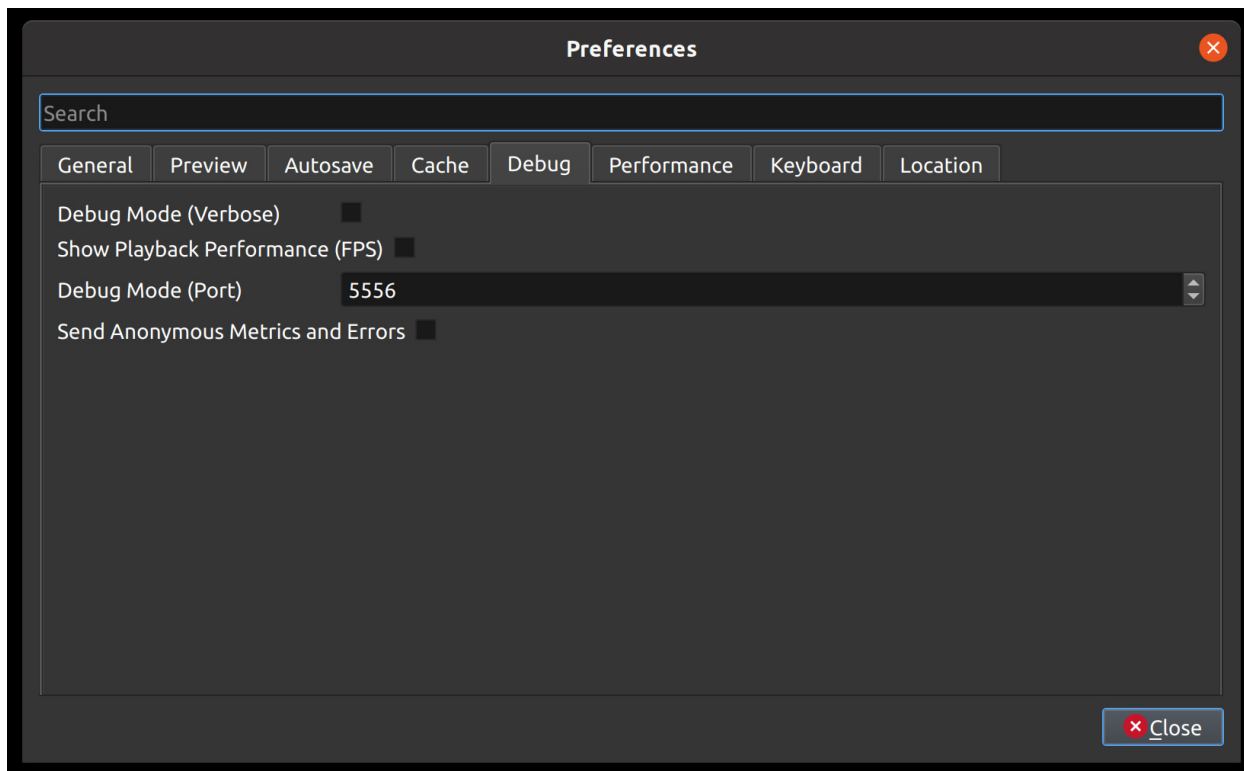
1.15.4 Caché



La configuración de caché puede ajustarse para hacer que la reproducción en tiempo real sea más rápida o menos intensiva para la CPU. La caché se usa para almacenar datos de imagen y audio para cada cuadro de video solicitado. Cuantos más cuadros se almacenen en caché, más fluida será la reproducción en tiempo real. Sin embargo, cuanto más se almacene en caché, más CPU se requiere para generar la caché. Hay un equilibrio, y la configuración predeterminada proporciona un conjunto generalmente sensato de valores de caché, que debería permitir que la mayoría de las computadoras reproduzcan video y audio sin problemas. Ver [Reproducción](#).

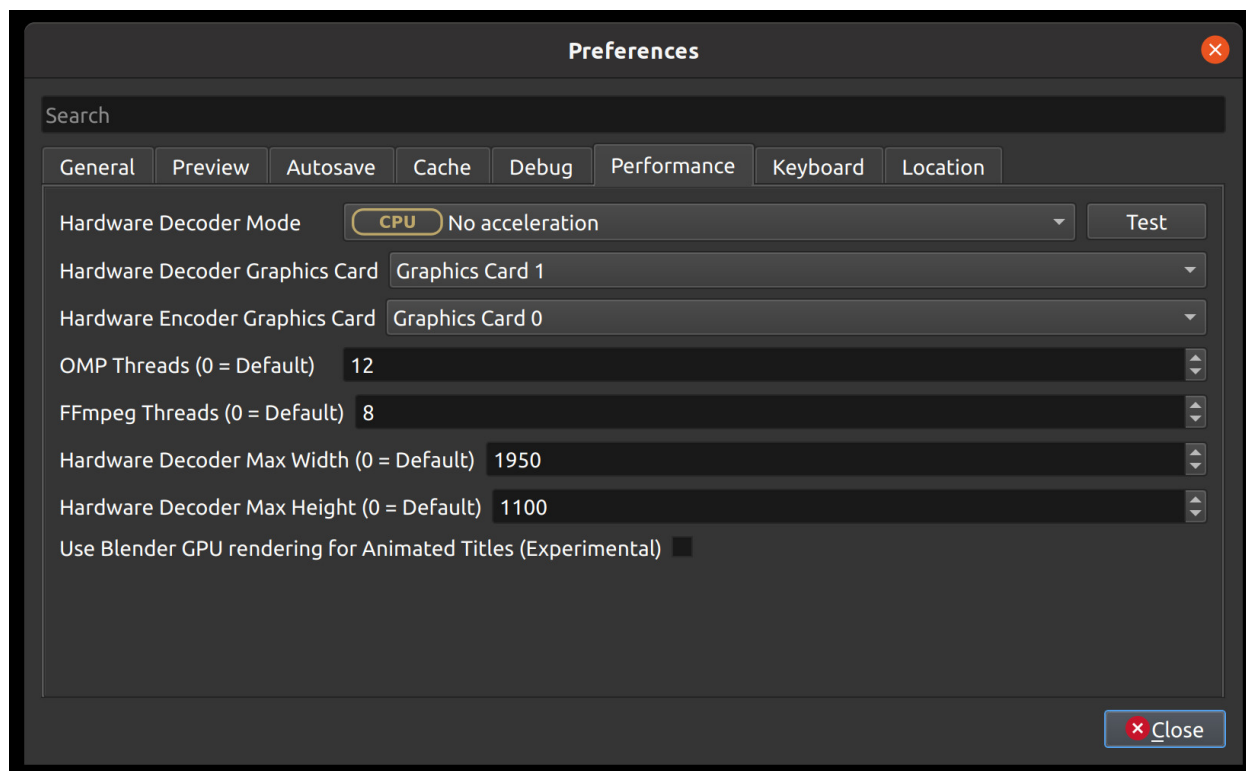
Configuración	Descripción
Modo de caché	Elige entre caché en memoria o en disco (se prefiere la caché en memoria). La caché en disco escribe datos de imagen en el disco duro para recuperarlos más tarde, y funciona mejor con un SSD.
Límite de caché (MB)	Cuántos MB se reservan para datos relacionados con la caché. Números más grandes no siempre son mejores, ya que se requiere más CPU para generar más cuadros para llenar la caché.
Formato de imagen (solo disco)	Formato de imagen para almacenar datos de imagen en la caché de disco
Factor de escala (solo disco)	Porcentaje (0.1 a 1.0) para reducir el tamaño de los archivos de imagen basados en disco almacenados en la caché de disco. Números más pequeños hacen que escribir y leer archivos de imagen en caché sea más rápido.
Calidad de imagen (solo disco)	Calidad de los archivos de imagen usados en la caché de disco. Una compresión más alta puede causar más lentitud, pero resulta en tamaños de archivo más pequeños.
Pre-roll de caché: cuadros mínimos:	Número mínimo de cuadros que deben almacenarse en caché antes de que comience la reproducción. Cuanto mayor sea el número, mayor será la espera antes de que comience la reproducción.
Pre-reproducción de caché: Máximo de cuadros:	Número máximo de fotogramas que se pueden almacenar en caché durante la reproducción (delante del cabezal de reproducción). Cuanto mayor sea el número, más CPU se requiere para almacenar en caché hacia adelante, en lugar de mostrar los fotogramas ya almacenados en caché.
Caché Adelantado (Porcentaje):	Entre 0.0 y 1.0. Esto representa qué porcentaje almacenamos en caché delante del cabezal de reproducción. Por ejemplo, 0.5 almacenaría en caché un 50% detrás y un 50% delante del cabezal. 0.8 almacenaría un 20% detrás y un 80% delante del cabezal.
Máximo de fotogramas en caché:	Esta es una anulación del total de fotogramas permitidos que pueden almacenarse en caché por nuestro hilo de caché. Por defecto es 600 fotogramas, pero incluso si asignas una gran cantidad de RAM al tamaño de caché de OpenShot, esto anulará el número máximo de fotogramas almacenados en caché. La razón es que, a veces, cuando la ventana de vista previa es muy pequeña y el tamaño de caché está muy alto, OpenShot podría calcular que podemos almacenar en caché 30,000 fotogramas, o algo absurdo que consumiría mucha CPU, ralentizando el sistema. Esta configuración está diseñada para limitar el límite superior de la caché a algo razonable, incluso en sistemas que asignan grandes cantidades de RAM a OpenShot.

1.15.5 Depuración



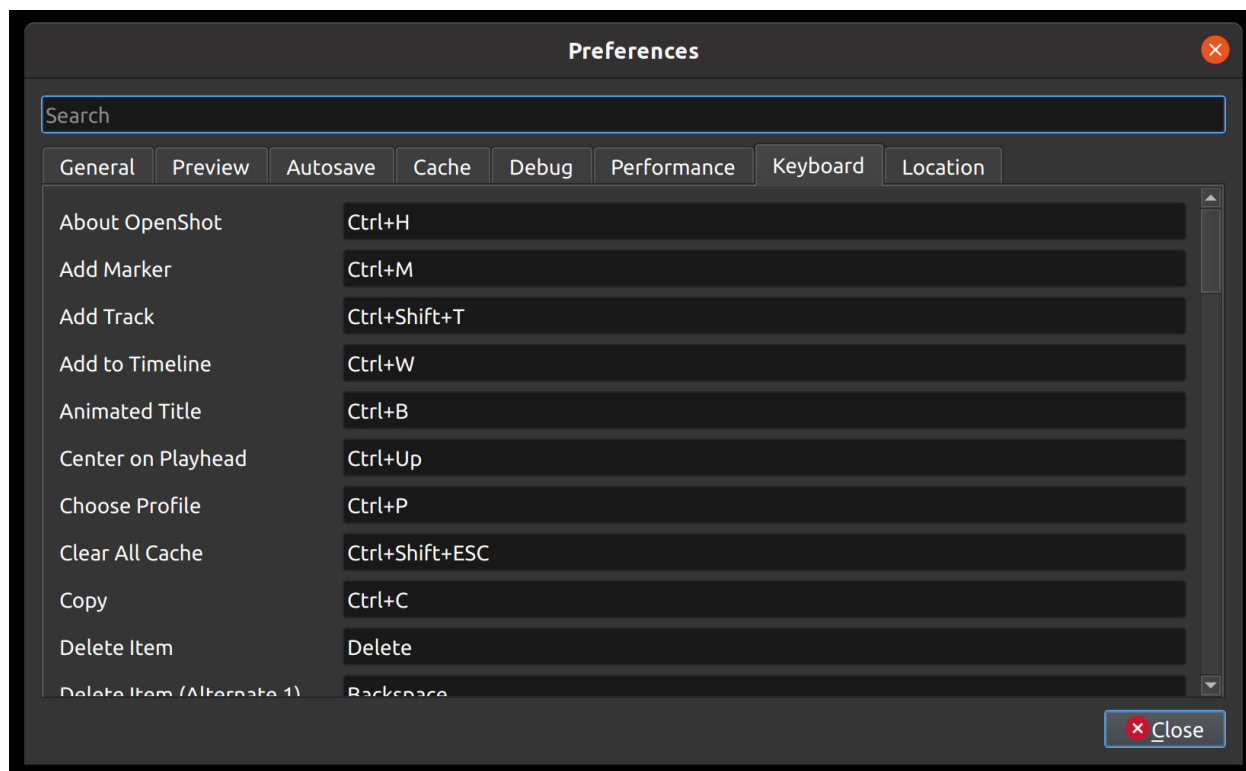
Aquí puedes modificar cuánta información se debe registrar. Normalmente, el *Modo Depuración (detallado)* está desactivado. El puerto predeterminado es 5556. Si quieres ayudar a mejorar OpenShot, puedes activar **Enviar Métricas y Errores Anónimos**.

1.15.6 Rendimiento



Ten en cuenta que la aceleración por hardware GPU es experimental en este momento. OpenShot soporta aceleración tanto en decodificación como en codificación. Para más información, consulta nuestro [Documento HW-ACCEL en Github](#). NOTA: En sistemas con tarjetas gráficas antiguas, la aceleración por hardware puede no ser siempre más rápida que la codificación por CPU.

1.15.7 Teclado

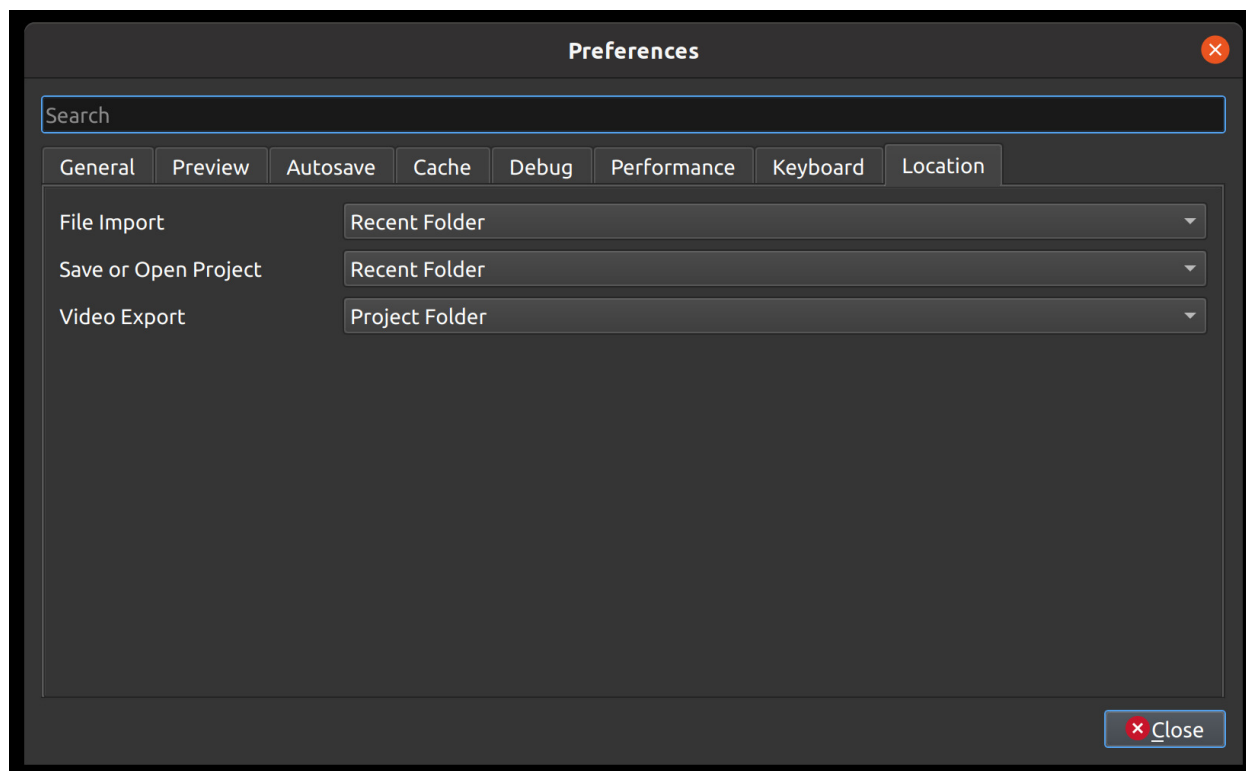


Esta sección te permite ver y personalizar las teclas rápidas para varias acciones en la aplicación. Aquí puedes asignar y gestionar múltiples atajos para la misma acción y restaurar los atajos predeterminados si es necesario.

- **Asignar Múltiples Atajos:** Puedes asignar múltiples atajos de teclado a la misma acción separándolos con un delimitador de barra vertical (|). Esta flexibilidad te permite configurar tantos atajos como necesites para cada acción.
- **Aplicación Inmediata:** No se requiere reiniciar después de ajustar los atajos de teclado. Los cambios se aplican inmediatamente, por lo que puedes empezar a usar tus atajos actualizados de inmediato.
- **Restaurar Atajos Predeterminados:** Si es necesario, puedes restablecer todos los atajos de teclado a sus valores predeterminados haciendo clic en el botón *Restaurar Predeterminados: Teclado* ubicado en la esquina inferior izquierda de la pantalla de Preferencias.
- **Atajos Únicos:** Cada atajo de teclado debe ser único. Si hay atajos duplicados, se resaltarán en **rojo** y no funcionarán hasta que se resuelva el conflicto.

Para información más detallada sobre cómo usar y personalizar atajos de teclado, consulta [Atajos de teclado](#).

1.15.8 Ubicación



Aquí puedes configurar las ubicaciones predeterminadas para guardar/abrir proyectos, importar archivos y exportar videos. Esto puede ahorrarte tiempo al establecer por defecto las carpetas iniciales más apropiadas en los diálogos de abrir/guardar (opciones descritas a continuación).

Configuración	Descripción
Importar Archivo	Carpeta predeterminada para elegir al importar un archivo
Guardar o Abrir Proyecto	Carpeta predeterminada para elegir al guardar o abrir un archivo de proyecto
Exportar Video	Carpeta predeterminada para elegir al exportar un video

Valores	Descripción
Carpeta Reciente	La última carpeta usada para esta misma operación. Las carpetas de proyecto, importación y exportación se rastrean por separado.
Carpeta del Proyecto	La carpeta actual del proyecto (o la carpeta personal del usuario, si el proyecto aún no está guardado)

1.15.9 Restablecer (Valores Predeterminados)

Para restablecer **todas** las preferencias a sus valores predeterminados, elimina el archivo `openshot.settings` y vuelve a iniciar OpenShot. El archivo de configuración puede encontrarse en esta ruta: `~/.openshot-qt/openshot.settings` o `C:\Users\USERNAME\.openshot-qt\openshot.settings`. Al reiniciar OpenShot, se creará el archivo `openshot.settings` faltante con los valores predeterminados.

Opcionalmente, puedes eliminar toda la carpeta `.openshot-qt/` y volver a iniciar OpenShot. Sin embargo, por favor haz una **copia de seguridad** de cualquier carpeta personalizada: **emojis, presets, profiles, recovery, title_templates, transitions, o yolo**. Por ejemplo, tu subcarpeta `/recovery/` contiene copias de seguridad de todos tus proyectos existentes (archivos `*.osp`).

Eliminar la carpeta `.openshot-qt/` es el método más rápido para restaurar las preferencias y configuraciones de OpenShot a sus valores predeterminados (es decir, también llamado *instalación limpia*). Cuando se vuelva a iniciar OpenShot, creará cualquier carpeta faltante (es decir, `.openshot-qt/`) y archivos de configuración. Consulte nuestra [guía paso a paso](#) para más información sobre las **instalaciones limpias** de OpenShot.

1.16 Reproducción

La ventana de vista previa es donde se realiza la reproducción de video y audio en OpenShot Video Editor. La ventana de vista previa utiliza renderizado de video en tiempo real, almacenamiento en caché, remuestreo y escalado de imagen. Esta es el área principal para revisar (y escuchar) tus ediciones, brindándote la retroalimentación necesaria para hacer ajustes. También es una de las operaciones que más carga la CPU, y requiere un equipo moderno y algunos supuestos y factores razonables (listados a continuación).

1.16.1 Vista previa en tiempo real

Muchos factores afectan la fluidez con la que la **vista previa de video en tiempo real** puede reproducirse en tu computadora. Esto requiere una CPU moderna y rápida con múltiples núcleos, mucha RAM (memoria) y una GPU moderna. Hemos listado muchos de los factores importantes a continuación.

Factor	Descripción
CPU	Si tu CPU es demasiado lenta o tiene pocos núcleos, probablemente experimentarás una vista previa lenta y entrecortada. Recomendamos instalar OpenShot en una computadora bastante moderna. Consulta Requisitos del sistema para más detalles sobre los requisitos de hardware para OpenShot Video Editor.
Memoria	Si la memoria RAM disponible es muy limitada, probablemente verás grandes caídas en el rendimiento en tiempo real y todo tu sistema se ralentizará. Recomendamos instalar RAM adicional en tu computadora, si es posible. Consulta Requisitos del sistema .
Caché	Los ajustes de caché en las Preferencias de OpenShot son muy importantes para determinar cuántos fotogramas procesar con anticipación. Un valor demasiado bajo o demasiado alto puede causar retrasos durante la vista previa de video en tiempo real. La caché también está relacionada con la RAM disponible. Cuanto mayores sean los valores de caché, más RAM y CPU se necesitan. Recomendamos experimentar con las Preferencias de Caché en OpenShot si experimentas problemas con la reproducción fluida. Este mismo sistema de caché también prepara los fotogramas con anticipación durante la exportación, acelerando el renderizado final. Consulta Caché .
Tamaño de la vista previa	La altura x ancho de tu panel de vista previa (widget) es muy importante para vistas previas en tiempo real fluidas. Cuanto mayor sea el tamaño de la ventana, más píxeles deben renderizarse por fotograma, y más CPU y RAM se requieren. Se recomienda reducir el tamaño de la ventana de vista previa hasta lograr una reproducción de video fluida. En una computadora lenta, el tamaño de la ventana de vista previa podría necesitar ser muy pequeño para vistas previas en tiempo real (por ejemplo, 320 x 240).
Perfil	El perfil de tu proyecto determina qué tamaño (ancho x alto) y tasa de fotogramas (FPS) se usan tanto durante la reproducción como en la exportación. Por ejemplo, si usas un perfil FHD 1920x1080, también puedes elegir un perfil más pequeño con la misma relación de aspecto (16x9 en este ejemplo), para mejorar la velocidad de vista previa en computadoras lentas. Consulta Perfiles para más información sobre los perfiles disponibles.
FPS (Tasa de fotogramas)	Los FPS de tu proyecto también son muy importantes y un factor clave para una reproducción de video fluida. Por ejemplo, un video a 60 FPS debe renderizar el doble de fotogramas que uno a 30 FPS. Si experimentas ralentizaciones en el rendimiento en tiempo real, puede ser útil reducir los FPS de tu proyecto a un valor menor, como 30 o 24.
Coincidencia de tasas	Es muy importante que los FPS y la tasa de muestreo de tus archivos fuente coincidan con los FPS y la tasa de muestreo de tu proyecto. Si alguna de estas tasas no coincide exactamente, OpenShot necesitará mucha CPU y RAM adicionales para normalizar las tasas desajustadas. Esto puede causar chasquidos de audio, desalineaciones, fotogramas duplicados y retrasos adicionales en la vista previa de video en tiempo real. Puedes hacer clic derecho en un archivo y elegir <i>Propiedades del archivo</i> para inspeccionar las tasas de los archivos fuente y asegurarte de que coincidan con la configuración de tu proyecto (mostrada en la parte superior de OpenShot). Consulta Propiedades .
Archivos fuente	Por ejemplo, si estás editando archivos fuente 4K a 60 FPS, esto probablemente pondrá mucha carga en tu sistema. Una solución común es usar otra herramienta (como FFmpeg) para crear una copia (o proxy) de todos tus archivos fuente, a una resolución más baja (y tal vez incluso a un FPS más bajo). Se recomienda mantener estos archivos proxy en su propia carpeta, separada de los archivos de video originales. Una vez que hayas terminado la edición con los archivos proxy, simplemente copia y pega tu archivo de proyecto *.osp de vuelta en la carpeta original y exporta los archivos originales de mayor calidad.
Dispositivo de audio	Si aún tienes problemas con el retraso o la sincronización del audio, verifica que estés usando el <i>Dispositivo de Audio de Reproducción</i> correcto para la reproducción (en las Preferencias de OpenShot). Consulta Vista previa . Verifica que tu dispositivo de audio predeterminado (en tu sistema operativo) use la misma tasa de muestreo y que todas las <i>Mejoras de Audio</i> estén desactivadas. En ciertos sistemas operativos (como Windows), las tasas de muestreo incompatibles o las mejoras de audio pueden causar graves problemas de sincronización de audio/video. Por último, intenta ajustar el <i>Tamaño del Búfer de Audio de Reproducción</i> (valores más bajos reproducirán el audio con menos retraso, valores más altos reproducirán el audio con mayor retraso). OpenShot usa por defecto un tamaño de búfer de 512, que es razonable para la mayoría de los sistemas, sin embargo, en algunos sistemas puede que necesites bajar (o subir) este valor para una reproducción de audio fluida y sin retrasos. Asegúrate de reiniciar OpenShot después de cambiar la configuración de reproducción de audio.
1.16. Reproducción	

1.16.2 Solución de problemas de audio

Si aún experimentas problemas relacionados con el audio y los factores de reproducción en tiempo real anteriores no resolvieron tu problema, aquí tienes algunos pasos adicionales para solucionar problemas.

Paso	Descripción
Última versión diaria	Verifica que estés usando la última versión diaria de OpenShot: https://www.openshot.org/download#daily
Instalación limpia	Consulta Restablecer (Valores Predeterminados) para una instalación limpia
Dispositivo de audio	Verifica que el Dispositivo de Audio de Reproducción esté configurado correctamente para la salida de sonido en Preferencias, en la pestaña Vista previa. Reinicia OpenShot después de cambiar la configuración. También puedes probar con un dispositivo de audio diferente (USB, audio por HDMI desde la tarjeta de video, auriculares, etc.) para descartar otros problemas de audio. Desactiva la <i>supresión automática de sonido</i> para llamadas de voz durante la actividad del micrófono, y desactiva las <i>Mejoras de Audio</i> en la pestaña de configuración avanzada de tu dispositivo de audio (no todos los dispositivos de audio tienen estas configuraciones). Consulta Vista previa .
Tamaño del búfer de audio	El tamaño del búfer de audio es la cantidad de muestras de audio que deben almacenarse primero en OpenShot antes de que pueda comenzar la reproducción de audio. Si este valor es demasiado bajo, podrías experimentar interrupciones, crujidos o estallidos en el audio. Si este valor es demasiado alto, podrías experimentar retrasos o latencia antes de que comience la reproducción de audio. OpenShot establece este valor por defecto en 512, que es un valor razonable para la mayoría de los sistemas, y debería proporcionar una reproducción de audio fluida con un retraso o latencia mínima perceptible. Sin embargo, en algunos sistemas este valor podría necesitar ajustarse hacia arriba o hacia abajo para una reproducción de audio sincronizada y sin latencia. El rango es de 128 a 4096.
Tasa de muestreo	Asegúrate de que la <i>Tasa de Muestreo de Audio Predeterminada</i> y los <i>Canales de Audio Predeterminados</i> en la pestaña Vista previa de la ventana de Preferencias coincidan con tu hardware. También puedes verificar estas configuraciones en el panel de control del sistema operativo (por ejemplo, el Panel de Control de Sonido de Windows). Consulta Vista previa .
Volumen	Asegúrate de que el volumen no supere el 100% en clips superpuestos (como una pista de audio combinada con una pista de video). Reduce el volumen en clips individuales si es necesario. Consulta Mezcla de Volumen .
Auriculares	Si usas auriculares, conéctalos antes de iniciar OpenShot. Iniciar OpenShot sin altavoces, auriculares o un dispositivo de reproducción de audio válido puede causar que OpenShot se congele durante la reproducción.
Actualizaciones del sistema operativo	Actualiza tu sistema operativo y cualquier actualización de seguridad pendiente. Algunos problemas de audio, especialmente los específicos de dispositivos de audio, pueden resolverse con una actualización del sistema operativo.

1.17 Solución de problemas

Si experimenta un problema con OpenShot, como un bloqueo, fallo o mensaje de error, existen diversas técnicas que pueden ser útiles para solucionar el problema.

1.17.1 Windows 11 no responde

Si experimenta un bloqueo en Windows 11, este es un problema conocido con PyQt5 y Windows 11, relacionado con las funciones de accesibilidad en Qt. Se activa al presionar **Ctrl+C** en OpenShot (*solo en Windows 11*). OpenShot dejará de responder y también habrá una fuga de memoria (es decir, cuanto más tiempo OpenShot no responda, mayor será la fuga de memoria hasta que OpenShot finalmente se bloquee o el usuario termine el proceso).

Una solución sencilla es evitar **Ctrl+C** en Windows 11 y, en su lugar, usar los menús de copiar/pegar con clic derecho. Otra solución es reasignar la función «Copiar» de **Ctrl+C** a otra combinación, por ejemplo **Alt+C**. Puede cambiar las asignaciones del teclado en las Preferencias de OpenShot. Consulte [Teclado](#).

1.17.2 Depuración en Windows con GDB

Si experimenta un bloqueo o congelamiento con OpenShot en Windows 10/11, las siguientes instrucciones paso a paso le ayudarán a determinar la causa del fallo. Estas instrucciones mostrarán un rastreo de pila del código fuente de OpenShot, en el lugar del fallo. Esta información puede ser extremadamente útil para nuestro equipo de desarrollo y muy útil para adjuntar a los informes de errores (para una resolución más rápida).

Instalar la última versión diaria

Antes de adjuntar un depurador, descargue la **última versión** de OpenShot: <https://www.openshot.org/download#daily>. Instale esta versión de OpenShot en la ubicación predeterminada: `C:\Program Files\OpenShot Video Editor\`. Para instrucciones detalladas sobre cómo depurar OpenShot en Windows, consulte [esta wiki](#).

Instalar MSYS2

La versión de OpenShot para Windows se compila usando un entorno llamado MSYS2. Para adjuntar el depurador GDB a nuestro ejecutable, `openshot-qt.exe`, primero debe instalar MSYS2. Este paso solo se requiere una vez.

1. Descargar e instalar MSYS2: <http://www.msys2.org/>
2. Ejecute el símbolo del sistema MSYS2 MinGW x64 (por ejemplo: `C:\msys64\msys2_shell.cmd -mingw64`)
3. Actualice todos los paquetes (*Copie/Pegue el siguiente comando*):

```
pacman -Syu
```

4. Instale el depurador GDB (*Copie/Pegue el siguiente comando*):

```
pacman -S --needed --disable-download-timeout mingw-w64-x86_64-toolchain
```

Iniciar OpenShot con el depurador GDB

Ejecute el símbolo del sistema MSYS2 MinGW x64 (por ejemplo: C:\msys64\msys2_shell.cmd -mingw64)

Actualice la variable PATH (Copie/Pegue los siguientes comandos):

```
export PATH="/c/Program Files/OpenShot Video Editor/lib:$PATH"
export PATH="/c/Program Files/OpenShot Video Editor/lib/PyQt5:$PATH"
```

Cargue OpenShot en el depurador GDB (Copie/Pegue los siguientes comandos):

```
cd "/c/Program Files/OpenShot Video Editor"/
gdb openshot-qt.exe
```

Inicie OpenShot desde el prompt de GDB (Copie/Pegue el siguiente comando):

```
run --debug
```

Imprimir información de depuración

Una vez que OpenShot se haya iniciado correctamente con GDB adjunto, solo debe provocar un bloqueo o congelamiento en OpenShot. Cuando ocurra un bloqueo, vuelva al terminal MSYS2 MinGW64 y ejecute uno de los siguientes comandos (escribiéndolo y presionando ENTER). Normalmente, el primer comando a ingresar es bt, que significa backtrace. Más comandos se listan a continuación.

```
(gdb) run          (launch openshot-qt.exe)
(gdb) CTRL + C     (to manually break out OR wait for a crash / segmentation fault)
(gdb) bt           (Print stack trace for the current thread #)
(gdb) info threads (to view all threads, and what they are doing. Look for `__lll_lock_wait`
↪ for Mutex/deadlocks)
(gdb) thread 35    (Switch to thread number, for example thread 35)
```

1.18 Desarrolladores

Si eres programador (o quieres convertirte en uno) y estás interesado en desarrollar nuevas funciones, corregir errores o mejorar la interfaz de usuario de OpenShot, las siguientes secciones explicarán cómo comenzar y participar.

1.18.1 La Visión General

OpenShot Video Editor tiene 3 componentes principales: una interfaz de usuario en Python y PyQt ([openshot-qt](#)), una biblioteca de audio en C++ ([libopenshot-audio](#)) y una biblioteca de video en C++ ([libopenshot](#)). Si no estás familiarizado con Python, PyQt o C++, estos serían buenos temas para investigar y aprender más en este punto.

Sin embargo, muchos errores pueden corregirse y nuevas funciones añadirse solo con conocimientos de Python, ya que los componentes en C++ no están involucrados en la interfaz de usuario. Python es un lenguaje increíble, muy divertido de aprender, y es la única habilidad previa necesaria para convertirse en desarrollador de OpenShot.

Advertencia: Las instrucciones que siguen son para Ubuntu Linux, que es el entorno más fácil de configurar para el desarrollo de OpenShot. Si usas otro sistema operativo, sugiero ejecutar una máquina virtual con Ubuntu LTS antes de continuar.

Si debes usar un sistema Windows o Mac para el desarrollo, comienza consultando las notas de compilación en el wiki de libopenshot. Compilar la biblioteca con todas sus dependencias es la parte más desafiante del proceso.

- [Instrucciones de compilación para Windows](#)
- [Instrucciones de compilación para Mac](#)

1.18.2 Obteniendo el código fuente más reciente

Antes de poder corregir errores o añadir funciones, necesitamos obtener el código fuente en tu computadora.

Usa git para clonar nuestros 3 repositorios:

```
git clone https://github.com/OpenShot/libopenshot-audio.git
git clone https://github.com/OpenShot/libopenshot.git
git clone https://github.com/OpenShot/openshot-qt.git
```

1.18.3 Configurando tu entorno de desarrollo

Para compilar o ejecutar OpenShot, necesitamos instalar algunas dependencias en tu sistema. La forma más fácil de hacerlo es con nuestro [Daily PPA](#). Un PPA es un repositorio no oficial de Ubuntu que tiene nuestros paquetes de software disponibles para descargar e instalar.

```
sudo add-apt-repository ppa:openshot.developers/libopenshot-daily
sudo apt-get update
sudo apt-get install openshot-qt \
    cmake \
    libx11-dev \
    libasound2-dev \
    libavcodec-dev \
    libavdevice-dev \
    libavfilter-dev \
    libavformat-dev \
    libavresample-dev \
    libavutil-dev \
    libfdk-aac-dev \
    libfreetype6-dev \
    libjsoncpp-dev \
    libmagick++-dev \
    libopenshot-audio-dev \
    libprotobuf-dev \
    libqt5svg5-dev \
    libswscale-dev \
    libunittest++-dev \
    libxcursor-dev \
    libxinerama-dev \
    libxrandr-dev \
    libzmq3-dev \
    pkg-config \
    python3-dev \
    protobuf-compiler \
    qtbase5-dev \
    libqt5svg5-dev \
    libxcb-xfixes0-dev \
```

(continúe en la próxima página)

(proviene de la página anterior)

```
qtmultimedia5-dev \  
swig
```

En este punto, deberías tener el código fuente de los 3 componentes de OpenShot clonados en carpetas locales, el PPA diario de OpenShot instalado y todas las dependencias de desarrollo y ejecución necesarias instaladas. ¡Es un gran comienzo y ahora estamos listos para empezar a compilar código!

1.18.4 libopenshot-audio (Instrucciones de compilación)

Esta biblioteca es necesaria para la reproducción de audio y efectos de audio. Está basada en el framework de audio JUCE. Aquí están los comandos para compilarla:

```
cd libopenshot-audio  
mkdir build  
cd build  
cmake -DCMAKE_INSTALL_PREFIX=dist ..  
make  
make install
```

Esencialmente, cambiamos a la carpeta `libopenshot-audio/build`, luego ejecutamos `cmake ..` en la carpeta padre. Esto encuentra las dependencias y crea todos los Makefiles necesarios para compilar esta biblioteca. Luego, `make` usa esos Makefiles para compilar la biblioteca, y `make install` las instala en la ubicación que especificamos. Si `CMAKE_INSTALL_PREFIX` no está configurado, los archivos se instalarán en `/usr/local/` (por defecto) y `make install` requerirá privilegios administrativos para ejecutarse.

1.18.5 libopenshot (Instrucciones de compilación)

Esta biblioteca es necesaria para la decodificación, codificación, animación de video y casi todo lo demás. Realiza la mayor parte del trabajo pesado de la edición y reproducción de video. Aquí están los comandos para compilarla:

```
cd libopenshot  
mkdir build  
cd build  
cmake -DLIBOPENSOT_AUDIO_DIR=../../libopenshot-audio/build/dist ..  
make
```

Esencialmente, cambiamos a la carpeta `libopenshot/build`, luego ejecutamos `cmake ..` en la carpeta padre. Esto encuentra las dependencias y crea todos los Makefiles necesarios para compilar esta biblioteca. Luego, `make` usa esos Makefiles para compilar la biblioteca. Debido a que proporcionamos la ubicación de nuestra instalación compilada de `libopenshot-audio`, se usará esa versión de la biblioteca en lugar de la versión del sistema (si existe).

No instalamos nuestro `libopenshot` después de compilar porque no es necesario. Para propósitos de prueba, podemos indicarle a OpenShot que use `libopenshot` directamente desde nuestro directorio `build`.

1.18.6 Enlaces de lenguaje

La API de libopenshot está disponible en varios lenguajes mediante enlaces SWIG. Python es usado por la interfaz de usuario de OpenShot, y también ofrecemos enlaces para Ruby y Java. Se incluye soporte experimental para Godot 4.4 para desarrolladores que deseen integrar funciones de edición de video en el motor de juegos Godot. Todos estos enlaces se mapean a la misma base de código en C++ para que puedas editar video desde el entorno que prefieras.

1.18.7 openshot-qt (Instrucciones de lanzamiento)

Esta es nuestra aplicación principal en PyQt y Python. Como está escrita en Python, no requiere compilación para ejecutarse. Para lanzar OpenShot desde el código fuente con nuestras bibliotecas libopenshot-audio y libopenshot recién compiladas, usa los siguientes comandos:

```
cd openshot-qt
PYTHONPATH=../libopenshot/build/src/bindings/python
python3 src/launch.py
```

Esto debería iniciar la interfaz de usuario de OpenShot. Cualquier cambio que hayas hecho en los archivos de código fuente (archivos Python *.py, archivos de interfaz PyQt *.ui, etc.) se incluirá. Esto requiere las bibliotecas libopenshot-audio y libopenshot, y si algo salió mal con los pasos anteriores, probablemente OpenShot no se iniciará.

¡Si OpenShot se inicia en este punto, felicidades! Ahora tienes una versión local funcional de OpenShot, que se ejecuta desde tu código fuente local. Intenta hacer algunos cambios en el código fuente y vuelve a iniciar OpenShot... ¡ahora deberías ver tus cambios!

1.18.8 Problemas en GitHub

Ahora que has compilado e iniciado con éxito OpenShot Video Editor desde el código fuente, asegúrate de revisar nuestra lista de informes de errores en GitHub: [OpenShot Issues](#). Además, te animamos a completar nuestro rápido [formulario de contribuyente](#) y presentarte.

1.18.9 Comparte tus Cambios

Una vez que hayas corregido un error o añadido una nueva función increíble, asegúrate de compartirlo con el equipo de OpenShot. Idealmente, podemos fusionarlo en nuestra rama principal del código fuente. La forma más fácil de compartir tus cambios es creando un fork de nuestro repositorio, enviando tus cambios a GitHub y creando un [Pull Request](#). Un Pull Request permite al equipo de OpenShot saber que tienes cambios listos para ser fusionados. Luego podemos revisar, dar retroalimentación y, con suerte, fusionar tus cambios en la rama principal.

1.19 Contribuyendo

¿Quieres ayudar a mejorar OpenShot (y *hacer algunos amigos en el proceso*)? Por favor, considera unirse a nuestro equipo de código abierto llenando este rápido [formulario de contribuyente](#) y preséntate. Todos los voluntarios son bienvenidos, sin importar habilidades o nivel. **¡Construyamos algo increíble!**

1.19.1 Cómo Contribuir

Hay muchas formas diferentes de ayudar y apoyar OpenShot, incluyendo:

- Pruebas
- Traducciones
- Documentación
- Atención al Cliente
- Redes Sociales / Marketing
- Desarrollo de Software
- Arte / Diseño / Interfaz
- Comunidad de Usuarios
- Donaciones

Todas estas áreas son **igualmente importantes**, así que nos encantaría saber cuáles te interesan más. Por favor, tómate un momento y completa nuestro rápido [formulario de contribuyente](#).

1.19.2 ¿Encontraste un error?

Por favor, usa nuestra página paso a paso para reportar errores: <https://openshot.org/issues/new/> para diagnosticar un posible nuevo error. Esta guía te indicará cómo eliminar tus archivos de registro, probar con la última versión diaria y buscar reportes de errores duplicados (en caso de que alguien más ya haya reportado el mismo problema). Al final de la guía, te ayudará a crear un reporte de error detallado y útil para nuestro equipo de desarrollo y voluntarios.

1.19.3 Desarrolladores de Software

OpenShot usa GitHub para gestionar problemas y código fuente: <https://github.com/OpenShot>. Por favor, lee nuestra guía sobre [Cómo ser desarrollador](#) para una guía paso a paso sobre cómo compilar OpenShot y hacer tu primera solicitud de extracción en GitHub.

1.19.4 Hecho con Amor

OpenShot Video Editor es un esfuerzo voluntario y un **trabajo hecho con amor**. Por favor, ten paciencia con cualquier problema que encuentres, y siéntete libre de [participar](#) y ayudarnos a solucionarlos.

¡Gracias por tu apoyo!

– *Equipo de OpenShot*

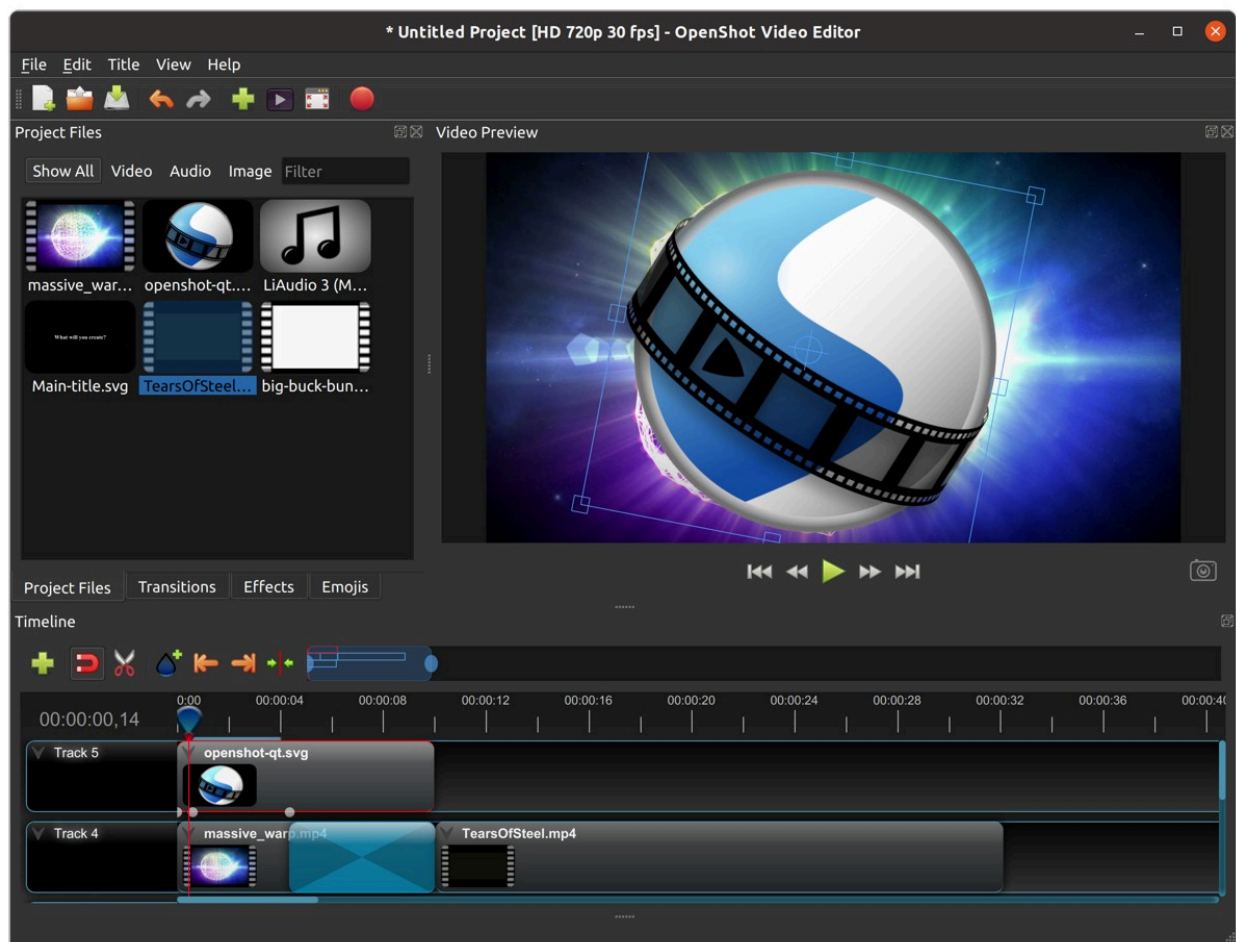
1.20 Aprender más

Estamos trabajando arduamente para ampliar esta guía del usuario y mejorar OpenShot Video Editor, pero si estás atascado y no sabes a dónde acudir, OpenShot tiene varias fuentes de información adicional.

1. OpenShot tiene varios [Tutoriales en YouTube](#) disponibles para ayudarte a aprender más.
2. OpenShot tiene una [Comunidad de usuarios en Reddit](#) dedicada a que los usuarios se ayuden entre sí, respondan preguntas y discutan temas de edición de video y OpenShot.
3. Si deseas ayudar a mejorar esta Guía del Usuario, [consulta el código fuente en GitHub](#).
4. Si has descubierto un error nuevo, por favor [Reporta un error](#).
5. Si necesitas soporte profesional, puedes abrir un ticket enviando un mensaje a support@openshot.org o [programar una llamada](#).

1.21 Glosario

Hay mucha terminología técnica en el mundo actual, centrado en los medios y en constante evolución. Si te preguntas qué significa un término o acrónimo de producción de video, no estás solo. Como en la mayoría de las industrias, la producción de video tiene un lenguaje propio. Aquí hay una lista de términos comúnmente encontrados en la edición de video. Familiarizarse con estos términos solo facilita tu trabajo.



1.21.1 Definiciones

Estas definiciones están en proceso. Por favor, infórmarnos si necesitas que definamos algún término contactando a support@openshot.org.

-A- -B- -C- -D- -E- -F- -G- -H- -I- -J- -K- -L- -M- -N- -O- -P- -Q- -R- -S- -T- -U- -V- -W- -X- -Y- -Z-

-A-

A-Roll:

El video principal que generalmente muestra a alguien hablando.

Aliasing:

La apariencia indeseable de líneas dentadas o escalonadas en ángulo en una imagen, gráfico o texto.

Alfa:

La mezcla alfa es una combinación convexa de dos colores que permite efectos de transparencia en gráficos por computadora. El valor alfa en el código de color varía de 0.0 a 1.0, donde 0.0 representa un color totalmente transparente y 1.0 un color totalmente opaco.

Canal Alfa:

Un canal alfa es un canal en una imagen o clip de video que controla la región de opacidad.

Ruido Ambiental:

El ruido ambiental es el ruido de fondo específico del lugar de grabación.

Animación:

La técnica de hacer que objetos inanimados o dibujos parezcan moverse en películas o gráficos por computadora.

Antialiasing:

El antialiasing es un proceso para suavizar líneas dentadas en una imagen. También puede referirse a un método para filtrar frecuencias erróneas en una señal de audio.

Artefacto:

Un artefacto es un dato no deseado en una imagen debido al procesamiento digital.

Relación de Aspecto:

La proporción entre el ancho y la altura en una superficie plana o construcción abstracta bidimensional, como una imagen, video, carácter o píxel. Las proporciones estándar para videos NTSC SD son 4:3 (o 1.33:1) y HD 16:9 (o 1.77:1). Las relaciones de aspecto más comunes para películas son 1.85:1 y 2.35:1.

ATSC:

ATSC es un estándar de transmisión digital que reemplazó al antiguo estándar analógico NTSC. El estándar cubre formatos tanto estándar como de alta definición.

Frecuencia de Muestreo de Audio:

El número de muestras tomadas por segundo para reproducir audio digitalmente. A mayor frecuencia de muestreo, mayor calidad del audio digital. Una tasa de 44,100 muestras por segundo produce audio de calidad CD y captura el rango de audición humana.

-B-**B-roll:**

El B-roll es metraje suplementario que proporciona detalles de apoyo y mayor flexibilidad al editar video. Ejemplos comunes incluyen el metraje usado para cortar de una entrevista o reporte de noticias para ayudar a contar la historia.

Bit:

La unidad elemental para almacenamiento digital. Un BIT puede ser un 1 (uno) o un 0 (cero).

Profundidad de Bits:

En gráficos y video digitales, la profundidad de bits indica la cantidad de colores que una imagen puede mostrar. Una imagen en blanco y negro de alto contraste (sin tonos grises) es de 1 bit, lo que significa que puede estar apagada o encendida, negro o blanco. A medida que aumenta la profundidad de bits, más colores están disponibles. El color de 24 bits permite mostrar millones de colores. De manera similar, en audio digital, la profundidad de bits indica la cantidad de bits por muestra. A mayor número, mejor calidad de sonido.

Tasa de Bits:

La frecuencia con la que los bits (dígitos binarios) pasan por un punto físico o metafórico dado, medida en bps (bits por segundo). Por cada segundo en el video, la tasa de bits, o tasa de datos, es la cantidad de datos usados por segundo. La tasa de bits, en kilobits por segundo, puede ser variable o constante.

Pantalla Azul:

Una pantalla azul es un fondo azul frente al cual se coloca el sujeto, que luego la computadora reemplaza con otro fondo en postproducción. Véase también composición con pantalla azul y pantalla verde.

Composición con Pantalla Azul:

El proceso de hacer transparentes todos los elementos azules en una imagen y colocar un fondo diferente debajo.

-C-**Captura:**

El proceso de transferir video fuente desde una videocámara o grabadora a una computadora. Si el video fuente es analógico, el proceso de captura convierte el video a digital.

Canal:

Un canal es uno de varios componentes en escala de grises que conforman una imagen a color. Los canales rojo, verde y azul forman imágenes RGB, con un canal alfa opcional para transparencia.

Croma:

El croma es un método para crear transparencia en una fuente de video seleccionando un «color clave» específico para crear una máscara alfa. Se usa frecuentemente en programas de noticias para mostrar gráficos meteorológicos detrás del presentador y para composición de efectos visuales.

Clip:

Una porción digitalizada o capturada de video, audio o ambos. Los clips son archivos multimedia añadidos a la Línea de Tiempo, usualmente parte de una grabación más extensa.

Códec:

Códec es una tecnología de compresión de video usada para comprimir datos en un archivo de video. Códec significa «Compresión Descompresión.» Un ejemplo de un códec popular es H.264.

Corrección de Color:

El proceso de alterar el color de un video, especialmente uno grabado en condiciones no ideales, como poca luz.

Composición:

Construcción de una imagen compuesta combinando múltiples imágenes y otros elementos.

Cobertura:

La cobertura es el proceso de grabar metraje adicional y ángulos de cámara para cubrir la acción en la escena. La

cobertura permite que el editor tenga una mejor variedad de opciones cuando la película llega a la etapa de postproducción.

Compresión:

El proceso de reducir datos, como en un archivo de audio o video, a una forma que requiere menos espacio.

Factor de Recorte:

El factor de recorte es un número (típicamente de 1.3 a 2.0) que representa la proporción del área de imagen de un sensor respecto a un sensor de formato completo. Intenta multiplicar la distancia focal de tu lente por el factor de recorte del sensor de tu cámara. Esto te da la distancia focal para la combinación lente/sensor.

Texto en Movimiento:

El texto en movimiento es un efecto de texto donde el texto se desplaza de derecha a izquierda (en el mundo anglófono).

Fundido Cruzado:

Un fundido cruzado es una aparición gradual simultánea de una fuente de audio o video mientras otra desaparece, de modo que se superponen temporalmente. También llamado disolución.

Corte:

Un corte es un cambio instantáneo de una toma a otra.

Plano Detalle (Toma Insertada):

Es un tipo de toma que muestra con frecuencia los objetos con los que el sujeto está en contacto o manipulando. Los planos detalle son útiles para el metraje de apoyo porque se alejan del sujeto por un corto tiempo.

Corte en Acción:

El corte en acción es una técnica usada para crear una escena más interesante. El concepto es simple... cuando cortas en medio de una acción, parecerá menos brusco y más visualmente atractivo.

-D-

Tasa de Datos:

La cantidad de datos transferidos en un tiempo determinado (por ejemplo, 10 MB por segundo). Se usa frecuentemente para describir la capacidad de un disco duro para recuperar y entregar información.

Denominador:

El número o expresión debajo de la línea en una fracción (como el 2 en $\frac{1}{2}$).

Video Digital:

El video digital es una representación electrónica de imágenes visuales en movimiento (video) en forma de datos digitales codificados. En contraste, el video analógico representa imágenes visuales en movimiento con señales analógicas. El video digital comprende una serie de imágenes digitales mostradas en rápida sucesión.

Digitalizar:

Convertir video o audio analógico a forma digital.

Disolución:

La disolución es un efecto de transición de imagen donde una imagen desaparece gradualmente mientras otra aparece. También llamado fundido cruzado.

-E-**Edición:**

La edición es el proceso o resultado de secuenciar selectivamente clips de video y audio en un nuevo archivo de video. Normalmente implica revisar metraje bruto y transferir segmentos deseados del metraje fuente a una nueva secuencia predeterminada.

Efecto:

Sonidos sintéticos y animaciones creados en el dominio digital aplicados a un clip para cambiar un parámetro específico de video o audio. Ejemplos: el color de un elemento visual o la reverberación en una pista de audio.

Codificar:

Combinar las señales de video individuales (por ejemplo, rojo, verde y azul) en una señal combinada, o convertir un archivo de video a un formato diferente usando un códec.

Exportar:

Exportar se refiere al proceso de ensamblar tu proyecto de video editado en un solo archivo que luego se reproduce por sí mismo, se comparte o se sube.

-F-**Fundido:**

Un fundido es la disminución o aumento gradual de la intensidad visual o de audio. Uso: fundido de salida, fundido a negro, fundido de entrada o fundido desde negro.

Fundido de entrada:

1.(s.) una toma que comienza en completa oscuridad y gradualmente se aclara hasta la máxima luminosidad. 2. (v.) Llevar gradualmente el sonido de inaudible al volumen requerido.

Fundido de salida:

1.(s.) una toma que comienza con máxima luminosidad y gradualmente se oscurece hasta la completa oscuridad. 2. (v.) Llevar gradualmente el sonido del volumen requerido a inaudible.

Filtro:

Un filtro de video es un componente de software que realiza alguna operación sobre una secuencia multimedia. Múltiples filtros usados en cadena, conocidos como grafo de filtros, son el proceso en el que cada filtro recibe entrada de su filtro anterior. El grafo de filtros procesa la entrada y envía el video procesado a su filtro siguiente.

Corte final:

La producción final de video, ensamblada a partir de clips de alta calidad, y lista para exportar al medio de entrega seleccionado.

Finalización:

La etapa que reúne todos los elementos de una pieza. Tu salida de esta etapa es tu master/submaster.

Metraje:

Derivado de tener pies de película, esto es casi sinónimo de clips de video.

Fotograma:

En cinematografía, producción de video, animación y campos relacionados, un fotograma es una de las muchas imágenes fijas que componen la imagen en movimiento completa.

Fotogramas por segundo (fps):

El número de fotogramas reproducidos cada segundo. A 15 fps o menos, el ojo humano puede detectar fotogramas individuales, haciendo que el video parezca entrecortado.

Velocidad de fotogramas:

La velocidad de fotogramas (expresada en fotogramas por segundo o FPS) es la frecuencia (tasa expresada en Hz) a la que imágenes consecutivas llamadas fotogramas aparecen en pantalla. El término se aplica igualmente a cámaras

de cine y video, gráficos por computadora y sistemas de captura de movimiento. Ejemplos comunes de velocidad de fotogramas: 24, 25, 29.97, 30, 50, 60.

Frecuencia:

El número de ciclos de audio por segundo, expresado en hertz (Hz). La frecuencia determina el tono de un sonido.

-G-

Gamma:

Una medida de la intensidad de los tonos medios en una imagen. Ajustar la gamma modifica el nivel de los tonos medios sin afectar los negros y blancos.

GPU:

Unidad de procesamiento gráfico. Un microprocesador con capacidades integradas para manejar gráficos 3D más eficientemente que una CPU (unidad central de procesamiento).

Gravedad:

La gravedad en OpenShot es una propiedad de cada clip que establece la posición inicial del clip en la pantalla.

Pantalla verde

Un fondo verde frente al cual se coloca el sujeto, que luego se reemplaza por otro fondo en postproducción.

Composición con pantalla verde

El proceso de hacer transparentes todos los elementos verdes en una imagen y colocar un fondo diferente debajo, para que parezca que el sujeto está en otra ubicación.

-H-

Alta definición (HD):

Término general para una señal de video con una resolución significativamente mayor que la definición estándar.

HDMI:

Interfaz multimedia de alta definición. Interfaz para transmitir datos digitales de audio y video en alta definición.

HDR:

HDR (alto rango dinámico) es la composición de dos imágenes, una que expone correctamente las luces y otra que expone adecuadamente las áreas oscuras. Al combinarse, se obtiene una imagen correctamente expuesta.

HDTV:

Televisión de alta definición. Un formato de transmisión que permite una señal de mayor resolución que los formatos tradicionales NTSC, PAL y SECAM.

HDV:

Video de alta definición. El formato usado para grabar datos de calidad HDTV con videocámaras.

Espacio superior:

El espacio entre la parte superior de la cabeza de un personaje y la parte superior del fotograma.

Siseo:

Ruido causado por imperfecciones en el medio de grabación.

Tono:

El tono de un color. Esta es la categoría general de color en la que se encuentra el color. Por ejemplo, rosa, carmesí y ciruela son colores diferentes, pero todos pertenecen al tono rojo. Los tonos blanco, negro y gris no son tonos.

-I-**Estabilizador de imagen:**

También conocido como estabilizador electrónico de imagen. Técnica utilizada para eliminar el movimiento causado por el temblor de la cámara.

Importación:

La importación es el proceso de transferir videos desde tu cámara a tu computadora o a un software de edición.

Compresión entre cuadros:

Un esquema de compresión, como MPEG, que reduce la cantidad de información de video almacenando solo las diferencias entre un cuadro y los que lo preceden.

Interpolación:

Usado en animación para calcular el movimiento entre dos fotogramas clave generados por el usuario, de modo que el editor no necesite animar cada cuadro manualmente. Esto acelera el proceso y hace que la animación resultante sea más fluida.

Intertítulos:

Títulos que aparecen por sí solos entre las imágenes. Comúnmente vistos en películas mudas para sustituir diálogos, también usados como encabezados de capítulos.

-J-**Corte J:**

Una edición en la que el audio comienza antes que el video, dando al video una introducción dramática. También conocido como adelanto de audio.

Avance cuadro a cuadro

Moverse hacia adelante o hacia atrás en el video reproduciéndolo un campo o cuadro a la vez.

Corte salto:

Un corte salto es un cambio abrupto y antinatural entre tomas idénticas en el sujeto pero ligeramente diferentes en la ubicación en pantalla, por lo que el sujeto parece saltar de una ubicación a otra.

-K-**Clave:**

Un método para crear transparencia, como una clave de pantalla azul o una clave cromática.

Fotograma clave:

Un fotograma clave es un cuadro que contiene un registro de configuraciones específicas (por ejemplo, escala, rotación, brillo). Puntos de inicio y fin para efectos animados. Al establecer múltiples fotogramas clave, puedes ajustar estos parámetros mientras se reproduce el video para animar ciertos aspectos.

-L-**Corte L:**

Un corte L es una edición en la que el video termina antes que el audio. Los cortes L actúan como una transición sutil de una escena a otra.

Barras negras:

Una técnica usada para preservar la relación de aspecto original de una película cuando se reproduce en un televisor. El letterboxing añade barras negras en la parte superior e inferior de la pantalla.

Edición lineal:

Una forma de edición de video que organiza los cortes secuencialmente, uno por uno, para producir la escena final. Esto contrasta con la edición no lineal que permite cortar en cualquier orden.

Registro:

Un registro de códigos de tiempo de inicio y fin, números de carrete, descripciones de escenas y otra información para un clip específico.

Sin pérdida:

Un esquema de compresión que no pierde datos al descomprimir el archivo. Los archivos sin pérdida suelen ser bastante grandes (pero aún más pequeños que las versiones sin comprimir) y a veces requieren considerable potencia de procesamiento para decodificar los datos.

Con pérdida:

La compresión con pérdida es un esquema que degrada la calidad. Los algoritmos con pérdida comprimen datos digitales eliminando los datos menos sensibles al ojo humano y ofrecen las tasas de compresión más altas disponibles.

-M-

Marcar entrada:

Colocar un marcador al inicio del punto donde quieres que comience tu clip.

Marcar salida:

Colocar un marcador al inicio del punto donde quieres que termine tu clip.

Empalme de acción:

El empalme de acción (o corte de empalme) es una técnica donde un editor corta de una escena visualmente similar a otra.

Banco de memoria:

Un banco de memoria es un video que documenta períodos o eventos específicos en la vida de alguien. Puede estar acompañado de música, usar sonido natural, grabar vacaciones o simplemente capturar momentos de la vida cotidiana.

Marcador:

Un objeto usado para marcar una ubicación. Los marcadores de clip señalan puntos esenciales dentro de un clip. Los marcadores de la línea de tiempo indican escenas, ubicaciones para títulos u otros puntos significativos dentro de toda la película. Usa marcadores de clip y de línea de tiempo para posicionar y recortar clips.

Máscara:

El área transparente de una imagen, típicamente definida por una forma gráfica o un fondo de pantalla azul. También llamada mate.

Mate:

Matte es una máscara de imagen utilizada en efectos visuales para controlar la aplicación de un efecto a ciertas partes de la imagen.

Montaje:

Un montaje es una secuencia autónoma de tomas ensambladas en yuxtaposición para comunicar una idea o estado de ánimo. La relación implícita entre materiales aparentemente no relacionados crea un nuevo mensaje.

Artefacto de movimiento:

Interferencia visual causada por la diferencia entre la tasa de fotogramas de la cámara y el movimiento del objeto. La manifestación más común es al filmar una pantalla de computadora o televisión. La pantalla parpadea o una línea la recorre, lo que refleja la diferencia en las tasas de fotogramas y la falta de sincronización entre la cámara y la televisión.

-N-**Ruido:**

Datos no deseados en una señal de video o audio. Ver también artefacto.

Edición no lineal:

Un sistema de edición que realiza cortes en cualquier momento y en cualquier orden. El acceso es aleatorio, lo que significa que el sistema puede saltar a piezas específicas de datos sin tener que revisar todo el metraje para encontrarlas.

Numerador:

El número o expresión que está arriba de la línea en una fracción (como el 1 en ½).

NTSC:

NTSC es una abreviatura de National Television Standards Committee. NTSC es el grupo que desarrolló inicialmente el sistema de televisión en blanco y negro y posteriormente en color. Estados Unidos, Japón y muchos otros países usan NTSC. NTSC está compuesto por quinientas veinticinco líneas entrelazadas que se muestran a una tasa de 29.97 fotogramas por segundo. ATSC ha reemplazado ahora a NTSC.

-O-**Edición offline:**

Edición de un corte preliminar usando clips de baja calidad, y luego produciendo el corte final con clips de alta calidad, usualmente en un sistema de edición más sofisticado que el usado para desarrollar el preliminar.

Edición online:

Realizar toda la edición (incluyendo el corte preliminar) en los mismos clips que producen el corte final.

Opacidad:

Una medida inversa del nivel de transparencia en una imagen, importante al componer. El canal alfa de una imagen almacena su información de opacidad.

-P-**PAL:**

PAL es una abreviatura de Phase Alternate Line. Este es el estándar de formato de video usado en muchos países europeos. Una imagen PAL está compuesta por seiscientas veinticinco líneas que se muestran a una tasa de 25 fotogramas por segundo.

Paneo:

Un movimiento horizontal de la cámara sobre un eje fijo.

Paneo y recorte:

Un método para convertir imágenes panorámicas a una relación de aspecto 4:3. Recortar el video para que llene toda la pantalla y paneándolo para mostrar las partes esenciales de la escena.

Imagen en imagen (PIP):

Un efecto de superponer una ventana pequeña de metraje sobre una ventana más grande y que ambas se reproduzcan al mismo tiempo.

Píxel:

Uno de los pequeños puntos que conforman la representación de una imagen en la memoria de una computadora. La unidad más pequeña de una imagen digital.

Relación de aspecto del píxel:

La relación de aspecto es la proporción entre el ancho y alto de tu video; la relación de aspecto del píxel es la proporción entre el ancho y alto de los píxeles. Una relación de aspecto del píxel estándar es 1:1.

Pixelación:

La visualización de píxeles grandes y cuadriculados en una imagen causada por un aumento excesivo.

Cabezal de reproducción:

Al editar audio o video en una computadora, el cabezal de reproducción es una línea gráfica en la Línea de tiempo que representa la posición actual o el fotograma del material.

Postproducción (Post):

La postproducción (post) es cualquier actividad de producción de video que sigue a la grabación inicial. Típicamente, la postproducción incluye edición, adición de música de fondo, voz en off, efectos de sonido, títulos y varios efectos visuales que resultan en una producción terminada.

Fotograma de portada:

Un solo fotograma de un clip, seleccionado como miniatura para indicar el contenido del clip.

Proyecto:

Un proyecto es todos los archivos, transiciones, efectos y animaciones que creas o usas dentro de OpenShot.

-R-

Metraje sin editar:

El metraje sin editar es metraje preeditado, usualmente directo de la cámara.

Tiempo real:

El tiempo real ocurre inmediatamente, sin demora para el renderizado. Si una transición ocurre en tiempo real, no hay espera, la computadora crea el efecto o la transición al instante, mostrando los resultados de inmediato.

Renderizado:

El proceso mediante el cual el software y hardware de edición de video convierten el video en bruto, efectos, transiciones y filtros en un nuevo archivo de video continuo.

Tiempo de renderizado:

El tiempo de renderizado es el tiempo que tarda una computadora de edición en componer elementos y comandos fuente en un solo archivo de video. El renderizado permite que la secuencia, incluidos títulos y efectos de transición, se reproduzca en movimiento completo.

Resolución:

La resolución se refiere al número real de píxeles horizontales y verticales que contiene tu video. Ejemplos comunes de resolución: (SD) 640×480, (HD) 854×480, (HD) 1280×720, (FHD) 1920×1080, (QHD) 2560×1440, (UHD) 3840×2160 y (FUHD) 7680×4320. A menudo, los números que aparecen verticalmente se refieren a la resolución. Los ejemplos listados aparecerían como SD, 480p, 720p, 1080p, 1440p, 4K y 8K, respectivamente.

RGB:

Los monitores, cámaras y proyectores digitales usan los colores primarios de la luz (Rojo, Verde y Azul) para crear imágenes.

RGBA:

Un archivo que contiene una imagen RGB más un canal alfa para información de transparencia.

Roll:

Roll es un efecto de texto comúnmente visto en los créditos finales, donde el texto típicamente se mueve de abajo hacia arriba en la pantalla.

Edición preliminar:

Una edición preliminar es un montaje preliminar del metraje en la secuencia, duración y contenido aproximados de un programa terminado.

-S-

Frecuencia de muestreo:

En audio digital, el número de muestras por segundo. Cuanto mayor es el número, mejor es la calidad del sonido.

Escena:

Acción que ocurre en un lugar y momento determinados.

Scrub:

Scrubbing es el acto de mover manualmente el cursor o cabezal de reproducción a lo largo de la Línea de tiempo. Antes específico para pistas de audio, el término ahora también se refiere a pistas de video.

Toma:

Una grabación de una sola toma.

Datos secundarios:

Metadatos auxiliares por flujo (p. ej., rotación, stereo3D, esférico) adjuntos a paquetes o flujos en contenedores como MP4.

Cámara lenta:

Una toma en la que la acción ocurre a una velocidad más lenta que la media. La cámara logra la cámara lenta acelerando la tasa de fotogramas durante la grabación y luego reproduciendo los fotogramas a una velocidad más lenta.

Ajustar:

El ajuste posiciona rápidamente un objeto alineado con líneas de cuadrícula, guías u otro objeto. El ajuste hace que el objeto salte automáticamente a una posición exacta cuando el usuario lo arrastra cerca de la ubicación deseada.

Video esférico:

Un formato de video de esfera completa (360×180°) que requiere metadatos especiales (SV3D) para que los reproductores sepan que deben renderizarlo como un panorama interactivo.

Empalme:

El proceso de unir físicamente dos piezas de película usando cinta o cemento.

Corte dividido (corte en L o corte en J):

Una edición en la que el audio comienza antes o después del corte de imagen. Se usa para suavizar la transición de una escena o toma a otra.

Pantalla dividida:

Un efecto único que muestra dos o más escenas simultáneamente en diferentes partes de la pantalla.

Efectos de sonido:

Los efectos de sonido son audios elaborados, usualmente pregrabados, incorporados en la banda sonora de un video para parecer una ocurrencia real. Por ejemplo, soplar en un micrófono puede simular viento para acompañar imágenes de huracanes.

Banda sonora:

La banda sonora es la parte de audio de una grabación de video, a menudo multifacética con sonido natural, voces en off, música de fondo u otros sonidos.

Estabilización:

La estabilización de imagen es un conjunto de técnicas que reducen el desenfoque asociado con el movimiento de una cámara u otro dispositivo de imagen durante la exposición.

Definición estándar (SD):

Estándar de transmisión televisiva con una resolución inferior a la alta definición.

Paso:

El acto de avanzar o retroceder en el video un fotograma a la vez.

Fotograma fijo:

Un solo fotograma de video se repite, por lo que parece no tener movimiento.

Corte directo:

La edición más común, clips consecutivos colocados uno tras otro en la ventana de la Línea de Tiempo. Los cortes directos son preferibles a las transiciones cuando las escenas son similares y no se desea que los cortes sean notorios.

Superposición:

Combinación de imágenes, donde una o más capas involucran transparencia.

Sincronización (Sync):

La sincronización se refiere al tiempo relativo de las partes de audio (sonido) y video (imagen) durante la creación, postproducción (mezcla), transmisión, recepción y reproducción.

SECAM:

Système Électronique Couleur Avec Mémoire, un formato de TV usado principalmente en Europa del Este, Rusia y África.

SV3D (Metadatos de Video Esférico):

El átomo “sv3d” en archivos MP4/MOV: datos secundarios que marcan un clip como 360° y contienen parámetros de proyección, guiñada/inclinación/rotación.

-T-**Inclinación:**

La inclinación es una técnica cinematográfica en la que la cámara permanece fija pero rota hacia arriba/abajo en un plano vertical.

Código de tiempo:

El código de tiempo es la dirección discreta asignada a cada cuadro del video (por ejemplo, 1:20:24:09). El código de tiempo permite una edición precisa por cuadro y ayuda a los editores a identificar escenas con exactitud en un registro.

Time-lapse:

Es una técnica para capturar cada cuadro de un video a una velocidad mucho más lenta de lo habitual. Al reproducirse a velocidad normal, el tiempo parece pasar más rápido. Un programa de edición logra esto acelerando o aumentando la velocidad del video.

Línea de Tiempo:

La Línea de Tiempo es una interfaz de edición que organiza un proyecto de video de forma lineal, con clips dispuestos horizontalmente en la pantalla.

Edición en la Línea de Tiempo:

La edición en la Línea de Tiempo es un método informático de edición, en el que barras proporcionales a la duración de un clip representan clips de video y audio en la pantalla.

Titulación:

La titulación es el proceso o resultado de incorporar texto en pantalla como créditos, subtítulos u otra comunicación alfanumérica.

Pista:

Una capa separada de audio o video en una línea de tiempo.

Transcodificar:

Convertir un archivo digital a otro formato digital. Esto generalmente implica compresión de audio y video.

Transparencia:

Porcentaje de opacidad de un clip o elemento de video.

Transición:

Un método para yuxtaponer dos escenas. Las transiciones pueden adoptar muchas formas, incluyendo cortes, disoluciones y barridos.

Recortar:

Eliminar cuadros del principio, medio o final de un clip.

-V-

Formato de Video:

El formato de video es un estándar que determina cómo se graba una señal de video en cinta. Los estándares incluyen DV, 8 mm, Beta y VHS.

Narración:

Término usado para describir la narración fuera de cámara que no forma parte de una escena (no diegética).

VTR:

Un grabador de cintas de video también llamado “deck”. Los decks duplican cintas de video y permiten la entrada y salida desde una computadora.

-W-

Pantalla Ancha:

Un formato en el que la relación ancho-alto del cuadro es mayor que 4:3, por lo que es significativamente más ancho que alto.

Barrido:

Un barrido es una transición de una toma a otra. El borde de la transición se mueve a través de la imagen original como una línea o patrón, revelando la nueva toma.

-Z-

Zoom:

Una toma donde la imagen se agranda o reduce ajustando la distancia focal del lente en lugar de mover físicamente la cámara.