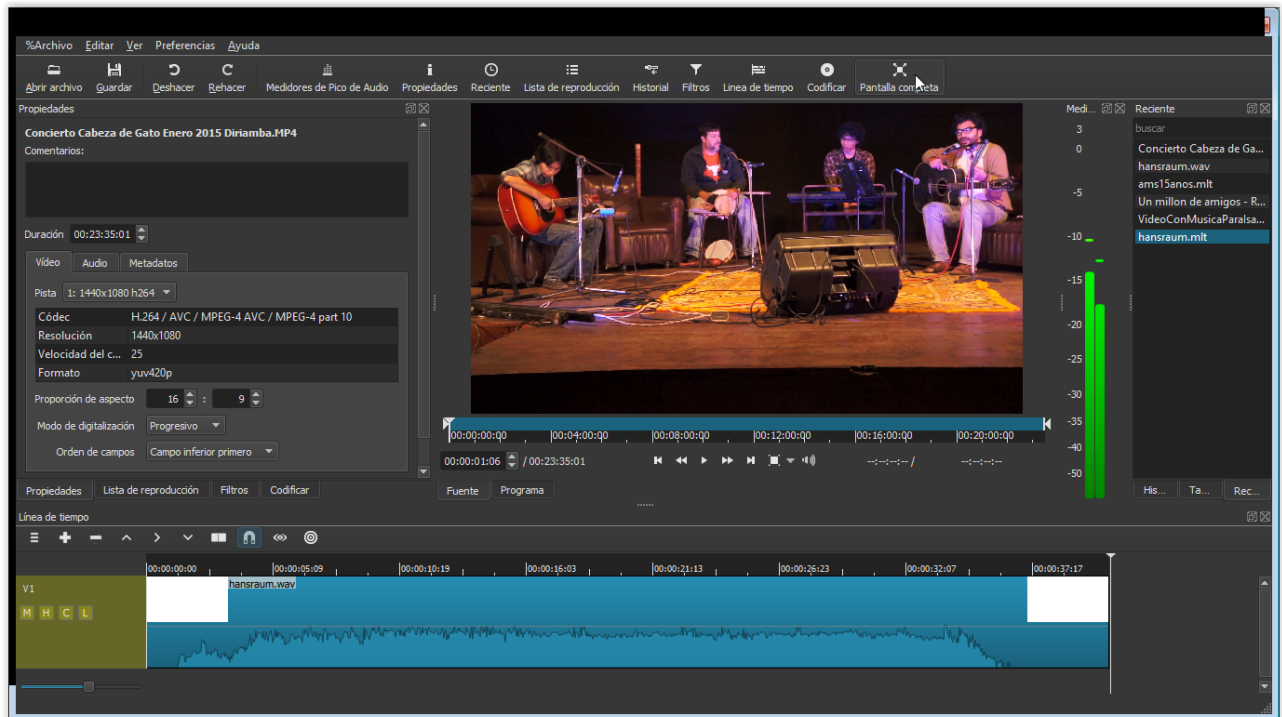


PRIMEROS PASOS CON SHOTCUT

Editor de Vídeo multiplataforma (Win, Mac, Linux) - basada en la versión 16.10.



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

CONTENIDO

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

1 CARACTERÍSTICAS DE SHOTCUT:

IMPORTAR

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

EDICIÓN

- Múltiples pistas con previsualización de las fotogramas y del sonido
- Redimensionar, ajustar, separación de fotogramas y corte de los clips de vídeo
- Concepto "arrastrar y soltar"
- Control de reproducción
- Deshacer/Rehacer ilimitado
- Opciones de ocultar, mudar y bloquear pistas
- Edición de 3-puntos
- Fundido de entrada y de salida para vídeo y audio con 1 clic
- Recorte rápido arrastrando el inicio o final del clip
- Edición de audio

POSTPRODUCCIÓN

- Transiciones y Filtros de vídeo y audio
- Adición de títulos simples, 3D y HTML
- Control manual sobre la velocidad y reproducción
- Codificación de vídeo (basada en Ffmpeg)

APARIENCIA

- Desplegar las áreas de trabajo
- Esquema de colores (skins): native-OS look, custom dark y light
- Traducido en: Alemán, Catalán, Chino, Checo, Danés, Eslovaco, Español, Holandés, Inglés, Francés, Griego, Italiano, Polaco, Portugués (Brasil), Portugués (Portugal), Ruso

2 PRIMEROS PASOS CON SHOTCUT

2.0 Introducción

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

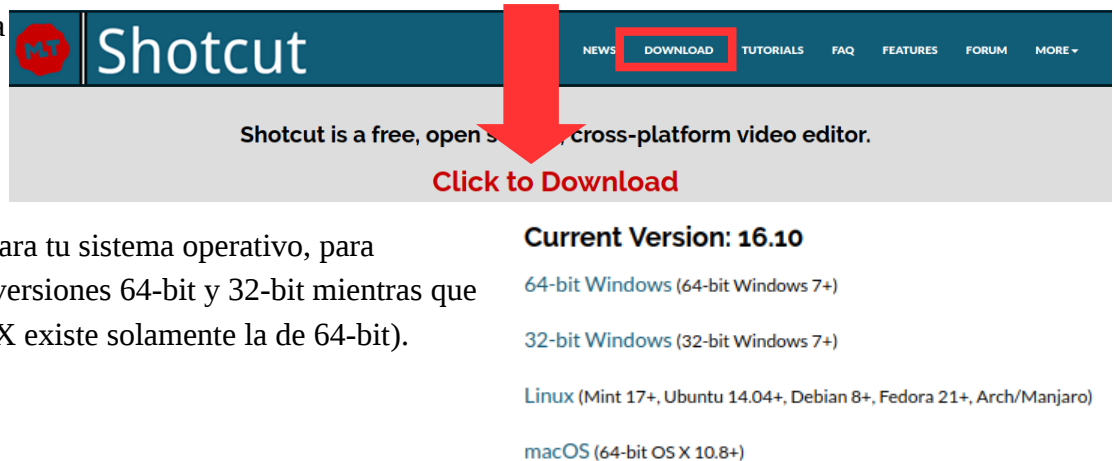
Si ya has trabajado con un editor de video es bueno conocer unas ventajas que tiene **Shotcut**: No es tan limitado como *Windows Movie Maker*, tampoco no es tan complicado a manejar como por ejemplo *Lightworks* de cual existe una versión gratis. No se pega tan fácilmente como por ejemplo *OpenShot*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

Ver la Roadmap :<https://www.shotcut.org/roadmap/>

2.1 Descargar

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

Dale clic en la palabra **Download**. Dale clic en la palabra Windows o Linux o mac OSX (hay que descargar la versión para tu sistema operativo, para Windows existen las versiones 64-bit y 32-bit mientras que para Linux y mac OSX existe solamente la de 64-bit).



2.2 Instalar

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

Windows 7, 8, 10	LinuxMint, Ubuntu	Mac OSX
Dale clic en los siguientes botones: I agree, Next, Install	No hay necesidad de instalar el programa. Puedes extraer la carpeta en cualquier lugar en tu disco duro y dar doble clic en el archivo Shotcut.app .	El programa no está firmada, entonces necesitas dar clic en el icono del programa <i>manteniendo presionado la tecla Command</i> . Ahí vas a seleccionar Abrir la primera vez que lo corres.

2.3 Abrir

Windows 7, 8, 10	LinuxMint, Ubuntu	Mac OSX
Pulsar la tecla Windows luego Escribir „ Shotcut “	Pulsar la tecla Windows , luego escribir „ Shotcut “	Pulsar Command + Barra espaciadora , luego escribir „ Shotcut “

2.4 Conocer el interfaz

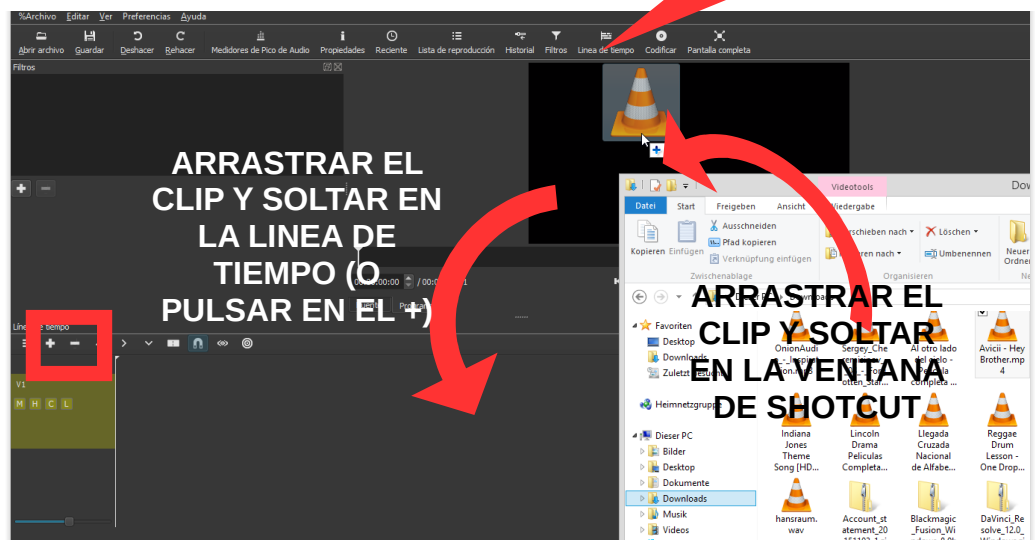
Para hacer los primeros pasos tienes que tener listo un *clip de video* en una carpeta. Mejor copiarlo en tu disco duro si está en una memoria extraíble.

Al abrir Shotcut por primera posiblemente el idioma del interfaz está todavía en inglés. Para cambiar hay que dar clic en el menú **Settings** y después en **Preferences** y allí seleccionar **Español**. Shotcut necesita reiniciar. Todavía el interfaz se mira bastante vacía. Vamos a mostrar las áreas paso por paso. Como primer paso dale clic en el botón de la barra arriba donde dice **Línea de tiempo**.

Aparece una nueva área: La línea de tiempo nos ofrece una representación visual de nuestro proyecto y nos indica cuando comienza y acaba cada clip, su disposición en el tiempo.

La línea de tiempo se compone de múltiples **pistas**. Estas pistas pueden ser de vídeo o de audio y en ellas es donde añadiremos los diferentes clips en el orden que queremos.

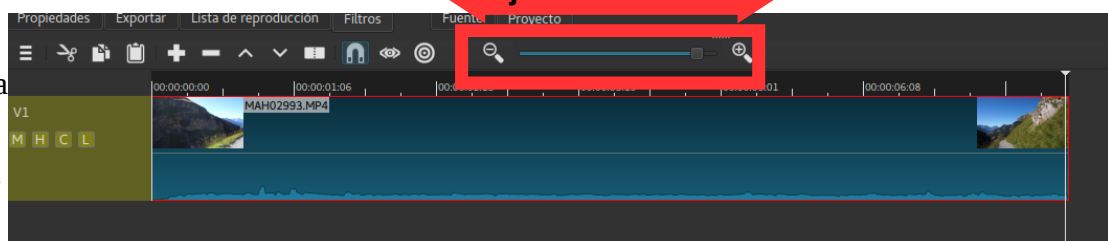
Todavía no hay ningún clip en la pista. Vamos a añadir uno:



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

4) Revise donde está ubicado. La **línea de tiempo** te muestra los segundos. Con el ratón arrastra el clip una vez hacia la derecha. cuando dejas ta tecla se ha movido. Arrastralo ahora al inicio de tu proyecto.

5) El **deslizador de zoom** te permite variar la escala temporal de la línea de tiempo. Arrastra el rectángulo pequeño con la tecla el ratón



hacia la derecha para ver la línea de tiempo de más cerca, *o hacia la izquierda* para ver el proyecto entero sin necesidad de hacer scroll. Cuando arrastras el deslizador, la línea de tiempo se actualizará al dejar este.

Antes de entrar en la edición: Sepa que todo se puede deshacer dando clic en el botón **Deshacer**

2.5 Edición simple

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

ELIMINAR CLIPS DE LA LÍNEA DE TIEMPO

Para eliminar un clip de la línea de tiempo disponemos de varias opciones: Quizás la mas fácil sea simplemente seleccionar el clip que deseamos borrar haciendo clic *sobre el* con el botón izquierdo del ratón y después pulsar la tecla **Supr** de nuestro teclado.

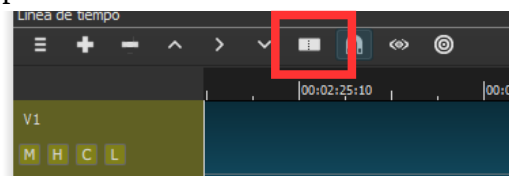
Otra opción seria seleccionando el clip y después pulsando en el *botón derecho del ratón*. Nos aparecerá un menú contextual donde, entre otras opciones, encontramos la de **Borrar**.

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

DIVIDIR CLIPS EN LA LÍNEA DE TIEMPO

La edición de un video incluye a menudo la tarea de eliminar solo una parte de un clip o quizás quieres que sea en *partes mas pequeñas* para cambiar el orden. Entonces tienes que dividir el clip.

La manera mas sencilla de *dividir* nuestro clip original en varias partes es colocando el cursor de la línea de tiempo en el punto donde deseamos dividir y pulsando en la tecla **S**. La otra manera es de dar clic con el botón derecho del ratón en la barra del clip y nos aparecerá un menú contextual con la opción **Dividir en el cursor**. La

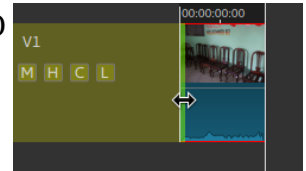


tercera manera es de posicionar el cursor donde queremos dividir y pulsar en el siguiente botón en la línea de tiempo.

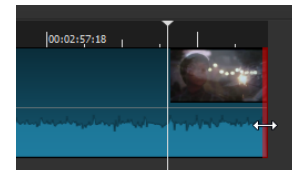
CORTAR EL INICIO O EL FIN DE UN CLIP

Si quieres cortar un pedazo *al inicio o al final* de un clip también tienes la opción de dar clic en el inicio o final del clip donde aparece una línea con color verde (inicio) o rojo (final).

Ahora puedes arrastrar la línea **verde** hacia la derecha para cortar el inicio. O puedes ir al final y arrastrar la línea **roja** hacia la izquierda para cortar el final. Mientras puedes observar el imagen del video en la ventana para encontrar el lugar donde quieres que empiece o termine.



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



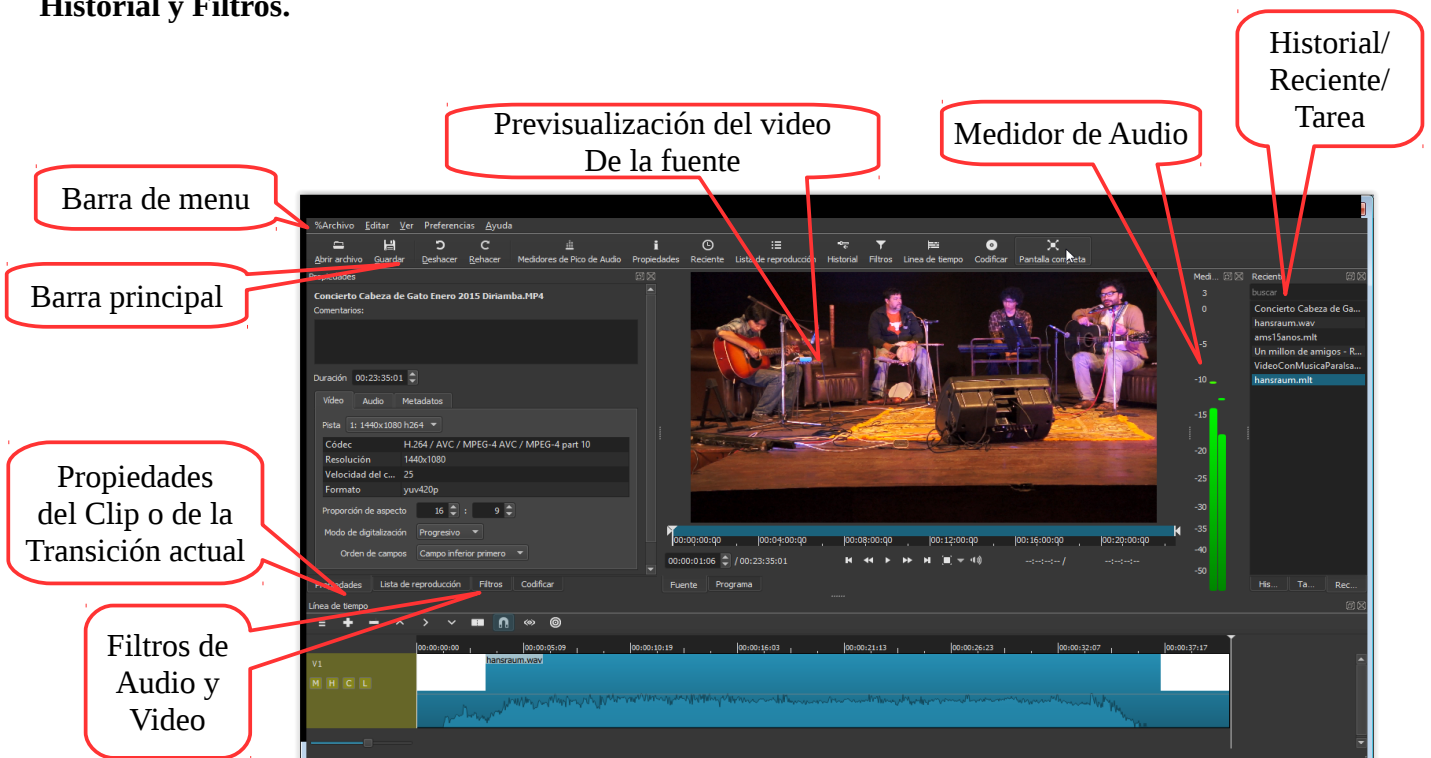
AÑADIR MAS CLIPS

Para añadir más clips vas a repetir el paso del párrafo donde dice “2.4 Conocer el interfaz”.

CAMBIAR EL ORDEN

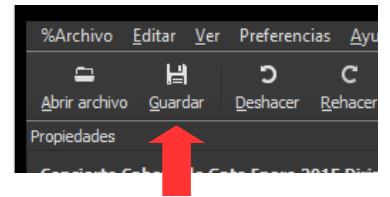
Ahora si quieres cambiar el orden de los clips puedes arrastrar un clip con la tecla del ratón presionado hacia el lugar donde queremos que sea. Quizás te sirve arrastrar el deslizador de zoom hacia la izquierda para realizar esta tarea. Ahora puedes reproducir para ver el resultado.

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



2.6 Guardar/abrir un proyecto

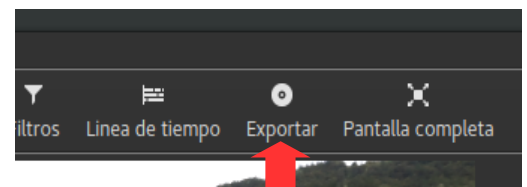
Es importante de guardar de vez en cuando el proyecto para que no se te pierda tu trabajo (aunque Shotcut dispone de una herramienta de recuperación por si acaso se pega el programa). Para realizar esto necesitas seguir los siguientes pasos:



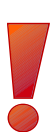
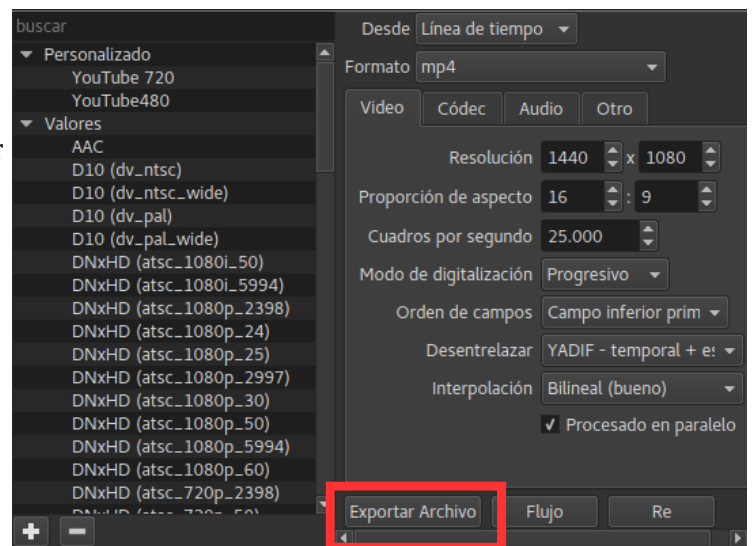
- Pulsa en la barra principal en el botón **Guardar**. También puedes dar clic en la barra principal donde dice **Archivo - Guardar**
- Se abre la ventana donde necesitas seleccionar la carpeta para tu proyecto. También tienes que dar un nombre a tu proyecto. Los archivos de proyecto tienen una extensión de archivo **.mlt** ("proyecto_ejemplo.mlt").
- Pulsa en **Guardar** (en la barra principal) o con el atajo **Ctrl + S**
- Para abrir un proyecto solo haz clic en **Abrir archivo** y seleccionar tu proyecto.

2.7 Exportar un proyecto

El proyecto que guardamos no se puede abrir en otra computadora. Este proyecto sirve para editar más adelante en Shotcut. Pero si tu quieres compartir el video con otras personas tienes que guardarlo en un formato que puede leer cada computadora (que no se puede editar sino solo reproducir). Este proceso se llama **Exportar**. Shotcut puede exportar en varios formatos utilizando diferentes *Codecs*. Si eres principiante es recomendable que elijas un arreglo predeterminado de la lista que vas a encontrar en la pestaña **Exportar**, donde dice **Valores**.



Al lado derecha vas a ver las diferentes características de cada valor, incluyendo *resolución, proporción de aspecto y cuadros por segundo*. Shotcut te propone por defecto exportar con las características de tu primer clip que añadiste a la línea de tiempo. Por el momento lo dejamos así. Dale clic en el botón **Exportar Archivo** y allí selecciona la carpeta en cual queremos guardar el video finalizado y dale un nombre. Dale clic en **Guardar**. Ahora tienes que esperar hasta que termine el proceso de codificación. Puedes ver el proceso de exportación en la ventana a la derecha que se llama **Tarea**. Esto puede dilatar de unos minutos a unas horas dependiendo de la duración de tu video.



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

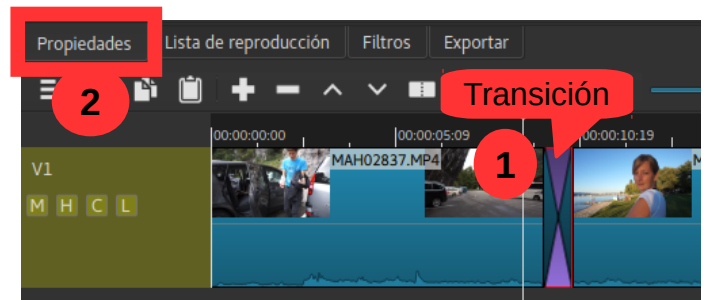
3 APLICAR FILTROS Y TRANSICIONES

Igual como la edición de un clip, la aplicación de una transición o un filtro es *non-destructivo*, significa que puedes editarlo mas adelante. Si de repente quieres cambiar los parámetros o quitarlo completamente se puede hacerlo fácilmente. Sin embargo, en esta versión (16.10.) todavía no es posible de **deshacer** los cambios de un filtro o una transición. Entonces tienes que deshacer un cambio manualmente si necesitas.

APLICAR TRANSICIONES

Transiciones son elementos que se aplica entre dos clips, es decir al final de un clip y al inicio del siguiente.

Si tu añades un clip después de un otro no hay transición entre los dos sino un corte brusco. Si quieres añadir un fundido suave de salida y de entrada puedes sobreponer el segundo clip arrastrando en el primer. Así automáticamente se va crear una transición suave tipo *disolver*. *Atención: Si tienes un espacio entre los dos clips tienes que borrar primero esto y después sobreponer el clip.*

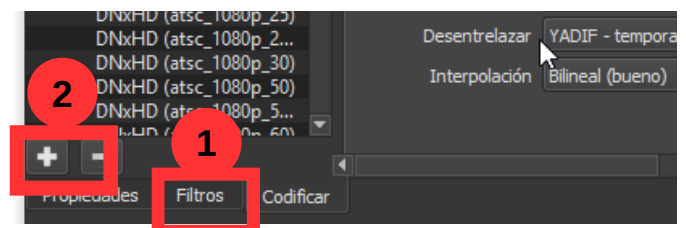


Después puedes cambiar el tipo de la transición dando clic en la pestaña **Propiedades**. Allí puedes seleccionar entre tipos como “Puerta, Diagonal, Circulo, Caja, Matriz, Iris” u otros. Siempre puedes ajustar **la suavidad** de cada transición con el deslizador. Recomendación: *Prueba todas y aplica la que te gusta, pero ten en cuenta que hay que aplicarla solo en momentos específicos.*

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

APLICAR FILTROS

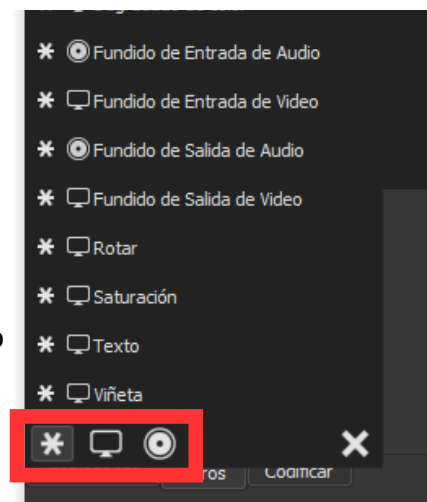
Normalmente no es suficiente de solo cortar, cambiar el orden de los clips o aplicar una transición. Quizás uno quiere que el video y el audio entre de manera suave o tal vez un clip es demasiado oscuro y por eso quiere aumentar el brillo y, posiblemente, también añadir un titulo al inicio y los créditos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



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

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

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



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

Para los filtros que usas con más frecuencia puedes dar clic en la estrella (*) al lados del nombre del filtro. Entonces se van a mostrar como favoritas cada vez cuando abres la lista de filtros. Para que conozcas mejor el funcionamiento de cada filtro puedes estudiar la lista de los diferentes filtros de video y de audio con sus explicaciones como sigue:

FILTROS (EFECTOS) DE VIDEO

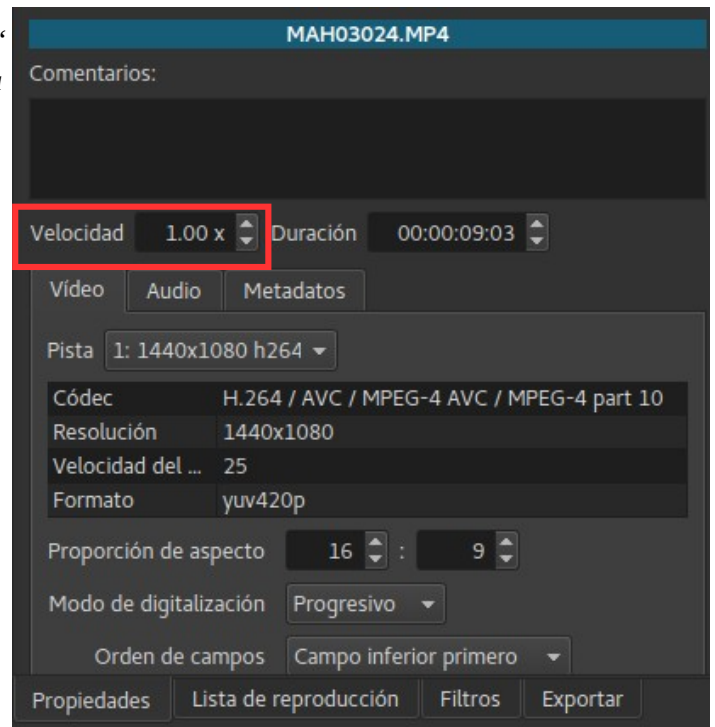
Balance de blanco	Si tu cámara no se adaptó muy bien a la luz (luz del sol, luz artificial) tu grabación no va a tener colores naturales. En este caso aplica este filtro para corregir.
Brillo	Si tu clip es muy oscuro, este filtro lo hace más brillante.
Brillo	Este filtro es para que ardan las luces.
Canal alfa: Ajustar	Con este filtro puedes cambiar el tamaño de un área transparente que seleccionaste con el otro filtro “Chroma key”
Canal alfa: Ver	Es para mostrar la selección transparente (por ejemplo en conjunto con el otro filtro “Chroma key”)
Capa de HTML	Sirve para añadir HTML sin audio o video.
Clave de color: avanzado	Facilita cambiar un fondo de un color solido con un área transparente así que en este área se puede ver el video que está en la pista abajo.
Clave de color: simple	Igualmente facilita cambiar un fondo de un color solido con un área transparente así que se puede ver el video que está en la pista abajo.
Contraste	Este filtro aumento el contraste (hace mas oscuro las sombras y mas brillantes los brillos)
Degradado de color	Sirve para corregir las sombras, los medios y los brillos. Se puede usar para controlar mejor el contraste o/y el color de
Desenfocar	Este filtro hace más borroso tu clip.
Enfocar	Este filtro hace más nítido tu clip.

Espejar	Sirve para espejar el clip de una eje vertical
Estabilizar	Sirve para tranquilizar clips que fueron grabado sin tripode o similar y que se miran movido
Fundido de entrada de video	Sirve para crear una entrada suave (de negro a full color)
Fundido de salida de video	Sirve para crear una salida suave (de full color o negro)
Invertir colores	Sirve para invertir colores (efecto especial)
Key spill: avanzado	Sirve para adaptar la mascara creado por el filtro “Clave de color” con parámetros avanzados
Key spill: simple	Sirve para adaptar la mascara creado por el filtro “Clave de color” con parámetros simples
Lens correction	Sirve para corregir la distorsión introducido por una lente.
LUT	Sirve para cargar un archivo LUT (Look-Up-Table). LUTs se usan para asignar un color a otro color lo que puede crear un “look” distinto. LUTs se pueden descargar de varias paginas web.
Marco circular (HTML)	Sirve para crear un marco (circulo) con un color definido
Onda	Sirve para crear movimiento como ondas en tu clip
Opacidad	Sirve para hacer mas transparente el clip actual (por si acaso pusiste un otro clip debajo)
Película antigua: Grano	Sirve para añadir el efecto de películas antiguas donde se miraba el grano de la película
Película antigua: Polvo	Sirve para añadir polvo como había en las películas antiguas
Película antigua: Proyector	Sirve para añadir un efecto de parpadear como había en las películas antiguas
Película antigua: Rasguños	Sirve para añadir rasguños como había en las películas antiguas
Película antigua: Tecnicolor	Sirve para añadir un efecto de color intenso como había en las películas antiguas
Recortar	Sirve para recortar la imagen
Rotar	Sirve para rotar el clip
Rutt-Ezna-Itzer	Sirve para crear un efecto especial y espacial
Saturación	Sirve para hacer más fuerte o bajar los colores (o quitarles completamente para que sea en blanco y negro)
Tamaño y posición	Sirve para cambiar el tamaño del clip y posicionarlo en la pantalla. Si activas el botón C (composite) de la pista puedes ver el clip que está en la pista debajo (p. ej. para crear el efecto que se llama picture-in-picture).
Texto	Sirve para añadir un texto sencillo
Texto 3D	Sirve para añadir un texto con efecto 3D
Tono sepia	Sirve para crear colores de tono sepia (tipo amarillo ligero)
Viñeta	Sirve para crear sombras en las cuatro esquinas del clip

Nota: Si buscas un efecto como „acelerar“ o „ralentir“ no lo vas a encontrar en la lista de los filtros, sino en la pestaña „Propiedades“ (del clip seleccionado).

Allí puedes entrar un valor en el campo donde dice Velocidad (un valor arriba de 1x = mas rápido que el original, debajo de 1x = mas lento que el original). Sin embargo, hasta ahora no es posible de „revertir“ un clip.

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



FILTROS (EFECTOS) DE AUDIO:

Balance	Sirve para balancear el sonido entre el parlante de izquierda y de derecha
Compresor	Sirve para quitar la dinámica de un sonido para que sea más presente todo el tiempo, se usa muy a menudo con la voz. Es menos drástico que el Limitar
Copiar canales	Sirve para copiar un canal de audio de izquierda a la derecha (y al revés)
Expandir	Sirve para aumentar la dinámica (por ejemplo para quitar un ruido de fondo)
Fundido de entrada/ salida de audio	Sirve para crear un entrada/salida suave del sonido
Ganancia/Volumen	Sirve para aumentar o bajar el volumen del sonido
Graves y agudos	Sirve para aumentar o bajar los graves y agudos
Invertir canales	Sirve para mover el canal de audio de izquierda a la derecha y al revés
Limitar	Sirve como el compresor de reducir la dinámica de un sonido pero más drástico
Muesca	Sirve para quitar una frecuencia definida (con ancho de banda) que molesta en el sonido
Normalizar: Dos pasadas	Sirve para aumentar el nivel del sonido por medio de un análisis del audio que contiene el clip.

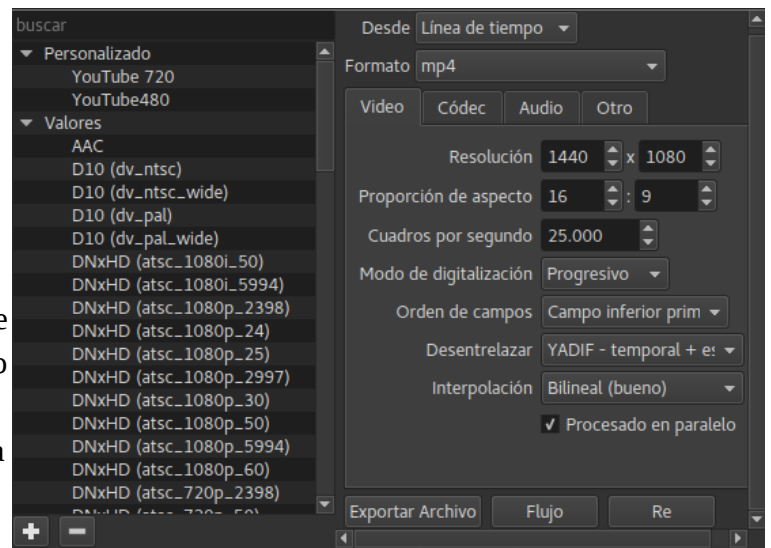
Normalizar: Una pasada	Sirve para aumentar el nivel del sonido a un nivel destino con una ganancia mínima y máxima.
Panorámico	Sirve para poner el sonido mas a un lado (izquierda o derecha)
Paso alto	Sirve para quitar todos los bajos hasta una frecuencia definida
Paso bajo	Sirve para quitar todos los agudos arriba de una frecuencia definida
Paso de banda	Sirve para quitar las frecuencia en una banda definida
Retrasar	Sirve para retrasar el audio, es decir crear un eco.
Reverb	Sirve para añadir reverberación con un tiempo de decaimiento definido
Silenciar	Sirve para quitar completamente el sonido de un clip

4 EXPORTACIÓN AVANZADA

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

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

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



También puede exportar el vídeo como una secuencia de imágenes, que puede ser útil si tiene previsto importar este vídeo en un programa que requiere secuencias de imágenes, como **Blender**.

Consejo: Realiza pruebas, con archivos de unos pocos segundos (nos ahorraremos demoras innecesarias). En el caso de grabación de DVD/CD, para las pruebas utilizar re-grabables.

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

Reproductor DVD: Codec mpeg2, bitrate 8 Mbps, resolución 720*576 (PAL) o 720*480 (NTSC)

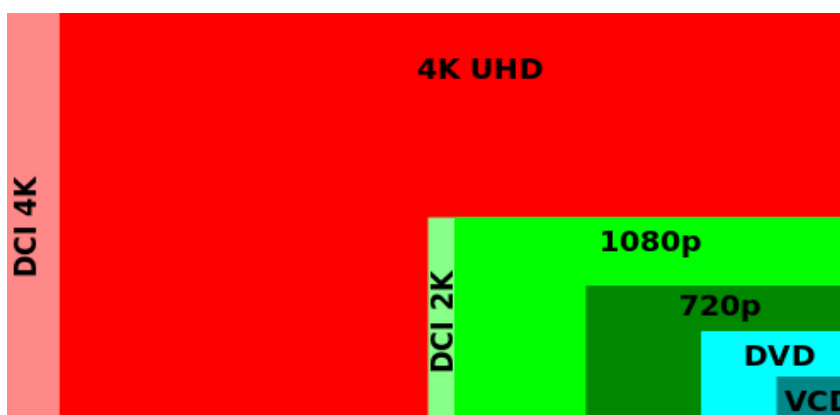
Reproductor Blu-ray: Codec H.264, bitrate 20 Mbps, resolución 1920*1080

Reproductor PC: HD Codec H.264, bitrate 8 Mbps, resolución 1280*720 o 1920*1080

Sigue una tabla con recomendaciones de parte de la pagina youtube.com para la subida de videos a su plataforma:

Tipo	Resolución	Frecuencia de bits video (24, 25, 30)	Espacio requerido por 1 min. de video
2160p (4k)	3840 x 2160	35-45 Mbps	ca. 300 MB
1440p (2k)	2560 x 1440	16 Mbps	120 MB
1080p (HD)	1920 x 1080	8 Mbps	60 MB
720p (HD ready)	1280 x 720	5 Mbps	37.5 MB
480p (DVD)	854 x 480 (NTSC)	2,5 Mbps	19 MB
360p (VCD)	640 x 360	1 Mbps	7.5 MB

Las frecuencias de bits en la columna derecha son las recomendadas para las subidas. La frecuencia de bits de la reproducción de audio no tiene nada que ver con la resolución del vídeo.



Contenedor: MP4

- Sin listas de edición (de lo contrario, el vídeo podría no procesarse correctamente)
- Atom moov al principio del archivo (inicio rápido)

Códec de vídeo: H.264 (libx264)

- Exploración progresiva (sin entrelazado)
- High Profile
- Dos fotogramas de B consecutivos
- GOP cerrado (grupo de imágenes equivalente a la mitad de la frecuencia de imagen)

- Codificación CABAC
- Frecuencia de bits variable (VBS). No se requiere ningún límite, pero puedes consultar los valores de frecuencia de bits recomendados a continuación como referencia
- Submuestreo de croma: 4:2:0

Códec de audio

- Codec: AAC
- Canales: estéreo
- Frecuencia de muestreo: 48 Khz
- Frecuencia de bits recomendadas: 256 o 384 Kbps

Fuente: <https://support.google.com/youtube/answer/1722171?hl=es>

5 REFERENCIA: ATAJOS DE TECLADO PARA SHOTCUT

Acción	Atajo de teclado en Windows/Linux	Atajos de teclado en OS X
Menú principal		
Abrir archivo	Ctrl+O	Cmd+O
Abrir otro	Ctrl+Shift+O	Cmd+Shift+O
Guardar	Ctrl+S	Cmd+S
Guardar como	Ctrl+Shift+S	Cmd+Shift+S
Cerrar	Ctrl+Q	Cmd+Q
Deshacer	Ctrl+Z	Cmd+Z
Rehacer	Windows: Ctrl+Y, Linux: Ctrl+Shift+Z	Cmd+Shift+Z
Pantalla completa	Ctrl+Shift+F	Ctrl+Cmd+F
Reproductor		
Reproducir	L o Space	
Pausa	K o Space	
Retroceder	J	
Avanzar rápido	L	
Poner el punto de entrada	I	
Poner el punto de salida	O	
Próximo Fotograma	Derecha o K+L	
Fotograma previo	Izquierda o K+J	
Avanzar 1 segundo	Pag. Abajo	
Retroceder 1 segundo	Pag. Arriba	
Avanzar 2 segundos	Shift+Pag. Abajo	
Retroceder 2 segundos	Shift+Pag. Arriba	
Avanzar 5 segundos	Ctrl+Pag. Abajo	Cmd+Pag. Abajo
Retroceder 5 segundos	Ctrl+Pag. Arriba	Cmd+Pag. Arriba
Avanzar 10 segundos	Shift+Ctrl+Pag. Abajo	Shift+Cmd+Pag. Abajo
Retroceder 10 segundos	Shift+Ctrl+Pag. Arriba	Shift+Cmd+Pag. Arriba

Ir al Inicio	Inicio
Ir al Final	Final
Ir al próximo Edit	Alt+Derecha
Buscar el próximo Edit	Alt+Izquierda
Cambiar Fuente/Programa	Esc

Linea de tiempo

Añadir pista de audio	Ctrl+U	Cmd+U
Añadir pista de video	Ctrl+Y	Cmd+Y
Cerrar	Ctrl+W	Cmd+W
Añadir	C	
Ripple Borrar	X o Shift+Del o Shift+Backspace	
Borrar	Z o Del o Backspace	
Insertar	V	
Sobrescribir	B	
Dividir	S	
Seleccionar la pista abajo	Abajo	
Seleccionar la pista arriba	Arriba	
Acercarse	=	
Alejarse	-	
Resetear Zoom	0	
Reducir tamaño de las pistas	Ctrl+-	Cmd+-
Aumentar tamaño de las pistas	Ctrl+=	Cmd+=
Recargar	F5	
Cambiar debajo cursor	Ctrl+Space	
Mover selección a la izquierda	Ctrl+Izquierda	Cmd+Izquierda
Mover selección a la derecha	Ctrl+Derecha	Cmd+Derecha
Mover selección arriba	Ctrl+Arriba	Cmd+Arriba
Mover selección abajo	Ctrl+Abajo	Cmd+Abajo
De-seleccionar todo	Ctrl+D	Cmd+D
Abrir como clip	Enter	
Mudar/Des-mudar pista	Ctrl+M	
Ocultar/Mostrar pista	Ctrl+H	
Bloquear/Desbloquear pista	Ctrl+L	

Reciente

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

6 NOTAS ADICIONALES

6.1. Reproductor

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

6.2. Línea de tiempo

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

6.3. Entrar valores de tiempos

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

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

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

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

6.4. Grabar la pantalla (video + sonido)

Si quieres grabar un video de lo que se pasa en tu pantalla (por ejemplo una explicación de un programa) no necesitas otro programa. Shotcut permite realizarlo directamente.

- 1) Abre el menú **Archivos > Abrir Otro... > Dispo Pantalla**. Selecciona las opciones y haz clic en **OK**. Ahora tu pantalla se pre-visualiza en el área de pre-visualización.
- 2) Abre la pestaña **Exportar**, selecciona por ejemplo **lossless/HuffYUV**. Después haz clic en **Archivo de captura**, et Shotcut se va reducir automáticamente et comienza a grabar.
- 3) Haz lo que quieres mostrar.

4) Al final, maximiza la ventana de Shotcut. En la misma pestaña de **Exportar**, haz clic en **Detener la Captura**.

5) Shotcut abre directamente el clip que acabas de grabar para la edición.

Nota acerca de los codecs para hacer la captura:

HuffyUV necesita movilizar poco de tu CPU, pero los archivos son grandes y necesitan una velocidad alta del disco duro. Utilizar una combinación de **x264** con un **preset ultrafast** et el arreglo de núcleos permite de mantener el uso del CPU bajo y crea archivos de tamaño bastante moderada. Sino, **WebM** funciona bastante bien en una configuración débil et puede ser evaluado también.

6.5. Copiar / Pegar:

La ultima versión de Shotcut se presenta con la opción de Copiar/Pegar **para clips y para filtros**. Esto fue introducido para una mejor edición. Si mueves el ratón encima puedes ver que acción se va a realizar pulsando en el botón. Sin embargo, copiar filtros solo se puede en la lista de reproducción.

