

CyberLink

ActionDirector

Guía del usuario



Derechos de Autor y Limitación de responsabilidad

Todos los Derechos Reservados.

En toda la extensión que la ley permita. ActionDirector SE UMINISTRA "TAL CUAL", SIN GARANTÍA DE NINGÚN TIPO, YA SEA EXPLÍCITA O IMPLÍCITA, INCLUYENDO SIN IMITACIÓN CUALQUIER GARANTÍA DE INFORMACIÓN, DE SERVICIOS O DE RODUCTOS SUMINISTRADOS MEDIANTE O EN CONEXIÓN CON ActionDirector Y UALQUIER GARANTÍA DE MERCANTIBILIDAD, ADECUACIÓN PARA UN PROPÓSITO PARTICULAR, EXPECTATIVA DE PRIVACIDAD O NO INCUMPLIMIENTO.

MEDIANTE LA UTILIZACIÓN DE ESTE PROGRAMA, ACEPTA QUE CYBERLINK NO SERÁ RESPONSABLE DE NINGUNA PÉRDIDA DIRECTA, INDIRECTA O CONSECUENTE DEBIDO A LA UTILIZACIÓN DE ESTE PROGRAMA O DE LOS MATERIALES CONTENIDOS EN ESTE PAQUETE.

Los términos y condiciones que aquí se contemplan estarán regulados e interpretados de acuerdo con las leyes de Taiwán, República de China.

ActionDirector es una marca comercial registrada junto con los demás nombres de compañías y productos mencionados en esta publicación, utilizados con propósitos de identificación, que son propiedad exclusiva de sus respectivos propietarios.

Manufactured under license from Dolby Laboratories. Dolby and the double-D symbol are registered trademarks of Dolby Laboratories. Confidential unpublished works. Copyright 1995-2005 Dolby Laboratories. All rights reserved.

For DTS patents, see <http://patents.dts.com>. Manufactured under license from DTS Licensing Limited. DTS, the Symbol, & DTS and the Symbol together are registered trademarks, and DTS 5.1 Producer is a trademark of DTS, Inc. © DTS, Inc. All Rights Reserved.

CyberLink Oficina central internacional

Dirección	CyberLink Corporation 15F., No. 100, Minquan Rd., Xindian Dist. New Taipei City 231, Taiwan (R.O.C.)
Sitio web	http://www.cyberlink.com
Teléfono	886-2-8667-1298
Fax	886-2-8667-1385

Copyright © 2017 CyberLink Corporation. All rights reserved.

Contenido

Introducción.....	1
Bienvenido	1
DirectorZone	2
Versiones de ActionDirector.....	2
Requisitos del sistema.....	3
Proyectos de ActionDirector.....	4
Ajuste de relación de aspecto del proyecto.....	4
Apertura de proyectos guardados.....	5
Exportación de proyectos.....	6
Ventana de descripción gráfica.....	7
Salas	7
Ventana Biblioteca.....	8
Búsqueda en la biblioteca.....	9
Filtrado de multimedia en la biblioteca.....	10
Menú de biblioteca.....	12
Ventana de vista previa.....	13
Controles del reproductor de vista previa.....	14
Reproducción de archivos multimedia 360°.....	14
Tomar una instantánea de pantalla.....	15
Opciones de vista previa/visualización.....	16
Acercar/Alejar	16
Desacoplar la ventana de vista previa.....	17
Expansión de la biblioteca o la ventana de vista previa.....	17

Botones de función.....	18
Importación de contenido multimedia	19
Importación de archivos multimedia.....	19
Importación de archivos multimedia 360°.....	20
Importación de proyectos de ActionDirector.....	21
Descarga de efectos y plantillas desde DirectorZone.....	22
Adición de clips de vídeo e imágenes a la descripción gráfica.....	23
Edición del contenido multimedia en la descripción gráfica.....	29
División de un clip.....	29
Recorte de clips de vídeo.....	30
Recorte de imágenes.....	32
Rotación de clips multimedia.....	33
Corregir y mejorar clips multimedia.....	33
Corrección de clips de vídeo.....	35
Definición de la duración de un clip multimedia.....	38
Cambio de la forma del contenido multimedia.....	38
Edición de vídeos de 360°.....	41
Adición de efectos de acción en el Centro de cámara de acción.....	42
Creación de efectos de acción en clips de vídeo.....	43
Configuración del centro de cámara de acción.....	49
Cambio del contenido del centro de cámara de acción.....	50
Diseñador de vista.....	52
Personalización de la dirección de visión en clips de vídeo 360°.....	53

Crear vídeos de planeta pequeño.....	58
Adición de efectos de vídeo.....	64
Adición de efectos de título.....	66
Modificación de títulos en el Diseñador del título.....	66
Añadir textos, imágenes y fondos.....	68
Modificación de la posición del efecto de título.....	69
Modificación de las propiedades de texto del título.....	69
Aplicación de efectos de animación al texto del título	71
Uso de transiciones.....	72
Adición de transiciones a un único clip.....	72
Adición de transiciones entre dos clips.....	73
Adición de música de fondo.....	74
Producción del proyecto.....	76
Uso de SVRT inteligente.....	76
Producción y guardado en un archivo de vídeo.....	77
Producción de vídeo HD normal.....	77
Producción de un vídeo 360°.....	78
Carga de vídeo en sitios de medios sociales.....	79
Carga de vídeo HD normal.....	79
Carga de un vídeo 360°.....	84
Uso del diseñador de temas.....	87
Visión general.....	88
¿Qué son las plantillas de temas?.....	89
Importación de archivos multimedia en el Diseñador de temas.....	89
Adición de secuencias/plantillas de temas.....	91
Adición de clips multimedia.....	94
Importación de archivos multimedia adicionales.....	97

Toma de instantáneas a partir de vídeos.....	97
Edición de clips multimedia.....	98
Edición de música de fondo.....	100
Edición de texto de título.....	101
Reemplazo de imágenes de fondo.....	102
Adición de transiciones entre secuencias.....	102
Vista previa y almacenamiento.....	103
Preferencias de ActionDirector.....	105
Preferencias generales.....	105
Preferencias de DirectorZone.....	106
Preferencias de edición.....	106
Preferencias de archivo.....	107
Preferencias de Aceleración de hardware.....	107
Preferencias del proyecto.....	108
Preferencias de producción.....	108
Preferencias del programa de mejora.....	109
Teclas de acceso directo de	
ActionDirector.....	110
Apéndice	113
SVRT inteligente: ¿Cuándo se usa?.....	113
Información de licencia y copyright.....	114
Licencias y copyrights.....	115
Asistencia técnica.....	127
Antes de contactar con la asistencia técnica.....	127
Asistencia Web.....	128
Recursos de ayuda.....	128

Capítulo 1:

Introducción

Este capítulo presenta CyberLink ActionDirector, describe sus principales funciones e indica los requisitos mínimos del sistema para el programa.



***Nota:** este documento se proporciona únicamente como referencia y con fines informativos. Su contenido y el programa correspondiente están sujetos a cambios sin previo aviso.*

Bienvenido

Bienvenido a la familia CyberLink de herramientas multimedia digitales. CyberLink ActionDirector es un programa de edición de vídeo digital diseñado específicamente para entusiastas del vídeo de acción como usted, pues ayuda a crear vídeos de alto impacto, con calidad profesional, para destacar los momentos de acción.

Cuando inicie el programa desde el menú Inicio o desde el acceso directo a CyberLink ActionDirector del escritorio, se le pedirá que elija uno de los siguientes modos de edición:

- **Descripción gráfica:** seleccione esta opción para editar el vídeo en la descripción gráfica. La edición en la descripción gráfica es una forma flexible y muy intuitiva de crear rápidamente el vídeo. Consulte Ventana de descripción gráfica para obtener una visión general de la descripción gráfica y de las funciones de edición que incluye.
- **Diseñador de temas:** en el Diseñador de temas, puede usar plantillas de temas para crear impresionantes vídeos de aspecto profesional casi al instante. Consulte Uso del Diseñador de temas para obtener más información y pasos detallados sobre el uso de esta función.
- **Editor 360°:** seleccione esta opción para realizar la edición de vídeo 360°. Consulte Importación de archivos multimedia 360° para obtener información sobre la importación de estos tipos de archivos multimedia, o bien Edición de vídeos 360° para obtener información sobre cómo editarlos.



***Nota:** también puede acceder rápidamente a sus proyectos guardados de ActionDirector en la ventana Bienvenido. Consulte Apertura de proyectos guardados para obtener más información.*

DirectorZone

DirectorZone es un servicio web que le permite buscar y descargar plantillas de temas, plantillas de títulos y transiciones creados por CyberLink y por otros usuarios del software de CyberLink.

Para acceder a las ventajas de DirectorZone, puede iniciar sesión:

- haciendo clic en el vínculo **Conectar con DirectorZone** en el vértice superior derecho de la ventana de CyberLink ActionDirector.
- haciendo clic en el botón  en la parte superior de la ventana para abrir las preferencias de ActionDirector y, a continuación, en la pestaña **DirectorZone**. Consulte Preferencias de DirectorZone para obtener más información.

Además, asegúrese de hacer clic periódicamente en el botón  para consultar el **Boletín de DirectorZone** más reciente y ver las **Plantillas populares en DirectorZone**. Solo tiene que hacer clic en cualquiera de estas secciones en la ventana Notificaciones para ver el boletín o descargar estas plantillas. También puede acceder a <http://directorzone.cyberlink.com> para ver más información sobre las funciones y ventajas del servicio web DirectorZone.

Versiones de ActionDirector

Las funciones que tiene disponible en CyberLink ActionDirector dependen de la versión que tenga instalada en su equipo.

Para determinar cuál es su versión de CyberLink ActionDirector, haga clic en el logotipo de CyberLink ActionDirector en el vértice superior izquierdo o seleccione **> Acerca de CyberLink ActionDirector**.

Actualización de ActionDirector

CyberLink pone a disposición de los usuarios subidas de grado de software y actualizaciones (revisiones). CyberLink ActionDirector se lo indicará automáticamente cuando estén disponibles.



Nota: *puede impedir que CyberLink ActionDirector compruebe automáticamente si hay subidas de grado/actualizaciones en las Preferencias generales.*

Para actualizar el software, haga lo siguiente:

1. Haga clic en el botón  para abrir la ventana Notificaciones.
2. Compruebe las secciones **Nuevas actualizaciones** e **Información de actualización**.
3. Seleccione un elemento de estas secciones para abrir su navegador web, donde podrá adquirir subidas de grado o descargar la última actualización de revisión.



Nota: deberá estar conectado a Internet para utilizar esta función.

Requisitos del sistema

Los requisitos del sistema que se recomiendan a continuación son los mínimos para realizar el trabajo de producción de video digital general.

Requisitos del sistema	
Sistema operativo	• Microsoft Windows 10, 8/8.1, 7
Procesador (CPU)	• Intel Core i3 o AMD A6.
Procesador gráfico (GPU)	• ATI/AMD: Serie Radeon HD 7000 • NVIDIA: Serie GeForce GTX 600 • Intel: HD Graphics
Memoria	• 2 GB
Resolución de pantalla	• 1024 x 768, color de 16 bits
Espacio en disco duro	• 2 GB para la instalación
Conexión a Internet	• Necesaria para la activación del programa, los servicios en línea y la activación de algunos formatos de importación/exportación



Nota: consulte el sitio web de CyberLink (<http://es.cyberlink.com/>) para ver la información más actualizada sobre requisitos del sistema.

Capítulo 2:

Proyectos de ActionDirector

Al trabajar en una nueva producción de vídeo, haga clic en el botón  para guardarlo como archivo .acs, un formato de archivos de proyecto que usa exclusivamente CyberLink ActionDirector. Estos archivos de proyecto se pueden importar directamente en la descripción gráfica, en caso necesario. Consulte Importación de proyectos de ActionDirector para obtener más información.



***Nota:** un archivo de proyecto de CyberLink ActionDirector (.acs) esencialmente contiene una lista de clips multimedia y efectos usados en el proyecto y un registro de todas las ediciones que desea hacer al contenido multimedia. Los archivos de proyecto no incluyen los clips multimedia. Si desea guardar todos los archivos de la producción de vídeo en un mismo lugar, use la función Empaquetar materiales del proyecto. Para ello, seleccione **Archivo > Empaquetar materiales del proyecto** en el menú.*

Utilice las opciones del menú **Archivo** para guardar proyectos, crear proyectos nuevos o abrir proyectos existentes en CyberLink ActionDirector. Al crear un nuevo proyecto, CyberLink ActionDirector restablece la biblioteca multimedia. Si desea crear una nueva producción de vídeo usando el mismo contenido multimedia que se encuentra actualmente en la biblioteca, seleccione **Archivo > Nuevo espacio de trabajo**.

Los cambios que realice en su contenido multimedia en CyberLink ActionDirector no afectarán al contenido multimedia original que importó en el programa. Ya que sus ediciones están todas guardadas en el archivo del proyecto, puede recortar, editar o eliminar clips aunque se mantendrán los archivos originales en su unidad de disco duro, intactos. Así que, deje volar su imaginación. Si al final cambia todo completamente, siempre puede volver a empezar.

Ajuste de relación de aspecto del proyecto

Para configurar la relación de aspecto del proyecto, así como el vídeo de salida, seleccione **4:3** o **16:9** en el cuadro desplegable de relación de aspecto en la parte superior de la ventana. La ventana de vista previa cambiará de acuerdo con la relación de aspecto seleccionada.



Si selecciona **360**, el proyecto tendrá en realidad la relación de aspecto 2:1 y es para usuarios que deseen crear y producir vídeos de realidad virtual 360. Consulte Edición de vídeo 360° para obtener información sobre las restricciones de los proyectos 360 y Reproducción de archivos multimedia 360° para obtener más información sobre los controles de la ventana de vista previa adicionales disponibles en estos tipos de proyectos.

Apertura de proyectos guardados

Puede abrir los proyectos guardados anteriormente en cualquier momento desde la ventana de la descripción gráfica seleccionando **Abrir proyecto** desde el menú **Archivo**. También puede abrir proyectos directamente en la ventana de inicio de ActionDirector.



En la parte inferior de la ventana de inicio aparecerán los proyectos más recientes en los que haya trabajado. Solo tiene que hacer clic en la miniatura del proyecto para abrirlo; también puede hacer clic en **Ver más** para buscar otro proyecto guardado.

Exportación de proyectos

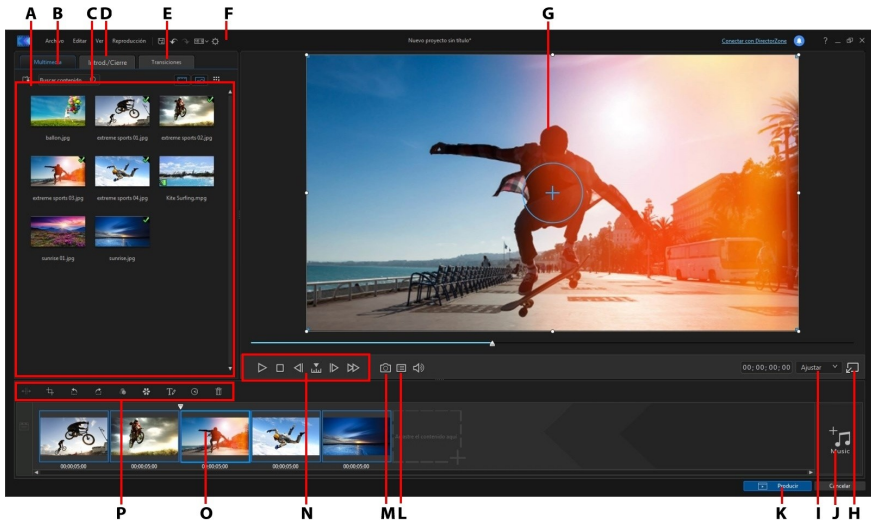
Puede exportar sus proyectos de CyberLink ActionDirector empaquetando todos los materiales en una carpeta del disco duro del equipo. Los proyectos exportados se pueden importar a continuación a otro equipo que ejecute CyberLink ActionDirector.

Para exportar el proyecto a una carpeta, seleccione **Archivo > Empaquetar materiales del proyecto**.

Capítulo 3:

Ventana de descripción gráfica

En la ventana de la descripción gráfica se edita la producción del vídeo. La descripción gráfica es una pantalla gráfica grande de todos los clips de vídeo e imágenes en la producción de vídeo. Si selecciona **Descripción gráfica** en la ventana de inicio de CyberLink ActionDirector, el programa aparecerá como sigue.



A - Importar multimedia, B - Sala de multimedia, C - Ventana Biblioteca, D - Sala Efectos de título, E - Salas Transiciones, F - Preferencias de ActionDirector, G - Ventana de vista previa, H - Desacoplar ventana de vista previa, I - Acercar/Alejar, J - Añadir música de fondo, K - Producir vídeo, L - Calidad de vista previa/Opciones de visualización, M - Tomar instantánea, N - Controles del reproductor de vista previa, O - Espacio de trabajo de la descripción gráfica, P - Botones de funciones

Salas

Existen tres salas en la ventana de la descripción gráfica de CyberLink ActionDirector:

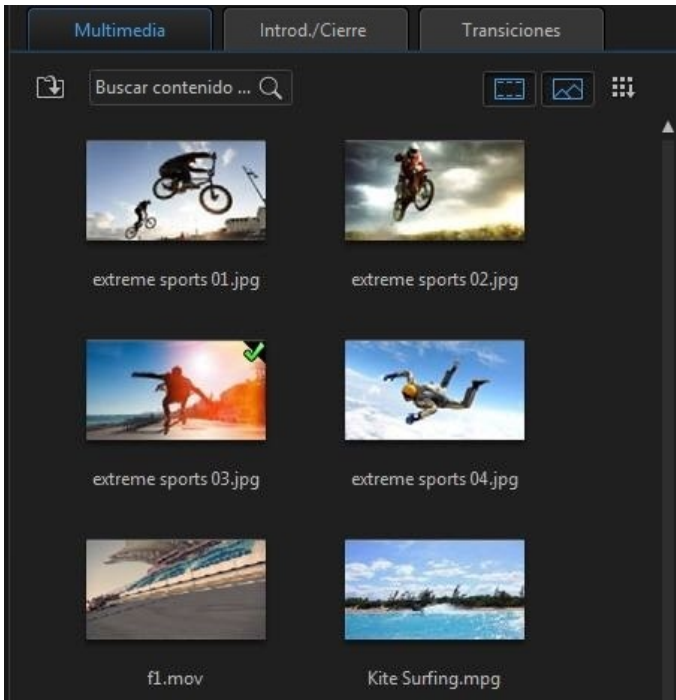
- **Sala de multimedia:** esta sala contiene todos los archivos de vídeo y las imágenes que haya importado en CyberLink ActionDirector. Consulte Importación de contenido multimedia para obtener información sobre la

importación de contenido multimedia a esta ventana o Adición de clips de vídeo e imágenes a la descripción gráfica para aprender el modo de añadir archivos multimedia al espacio de trabajo de la descripción gráfica.

- **Sala de títulos:** esta sala contiene una biblioteca de efectos de títulos que, cuando se aplican al proyecto, añaden créditos o comentarios a su producción. Para obtener más información, consulte Adición de efectos de título.
- **Sala de transiciones:** esta sala contiene transiciones que puede usar en los clips o entre los clips del proyecto. Con las transiciones podrá controlar el modo en que el contenido multimedia aparece y desaparece en el proyecto, así como los cambios de un clip al siguiente. Para obtener más información, consulte Uso de transiciones.

Ventana Biblioteca

La ventana Biblioteca incluye todo el contenido multimedia de CyberLink ActionDirector, como los archivos de vídeo y las imágenes. Cuando se encuentra en otras salas (Sala de títulos, Sala de transiciones, etc.), contiene los efectos, títulos y transiciones que aplique al contenido multimedia.



El contenido multimedia y los botones disponibles que se muestran en la ventana de la biblioteca dependen de la sala en la que se encuentre actualmente.



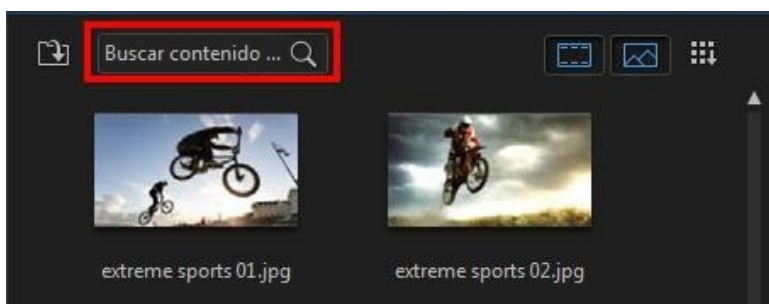
Nota: *si no puede ver todo el contenido multimedia o el contenido de una sala específica, puede redimensionar la ventana de la biblioteca para mostrarlo. Consulte [Expansión de la biblioteca](#) o la [ventana de vista previa](#) para obtener más información.*

Búsqueda en la biblioteca

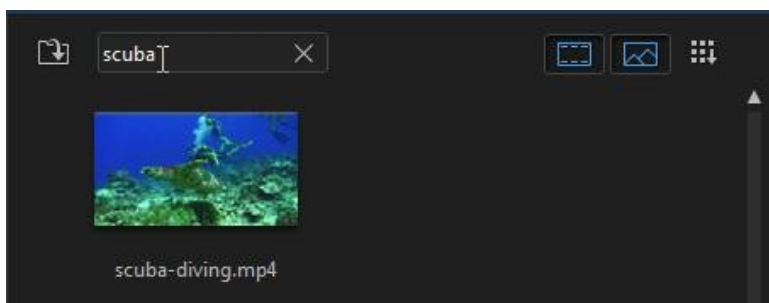
Si busca contenido archivos multimedia, efectos o plantillas específicas en una ventana de la biblioteca, use la función de búsqueda para encontrarlos.

Para buscar en la biblioteca, haga lo siguiente:

1. Escriba una palabra clave en el campo de búsqueda situado encima de la ventana de la biblioteca.



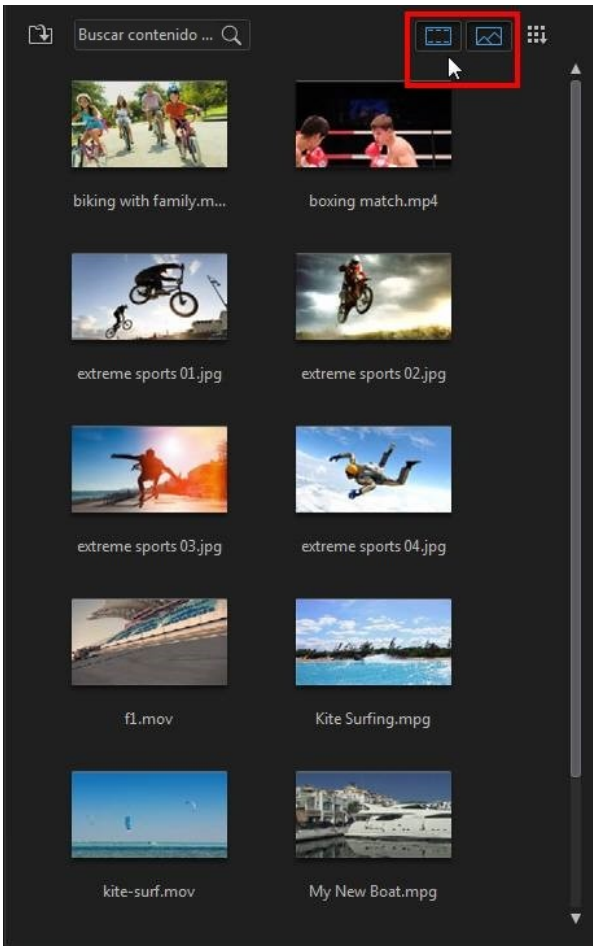
2. CyberLink ActionDirector filtra el contenido de la ventana de la biblioteca a partir de las palabras clave introducidas.

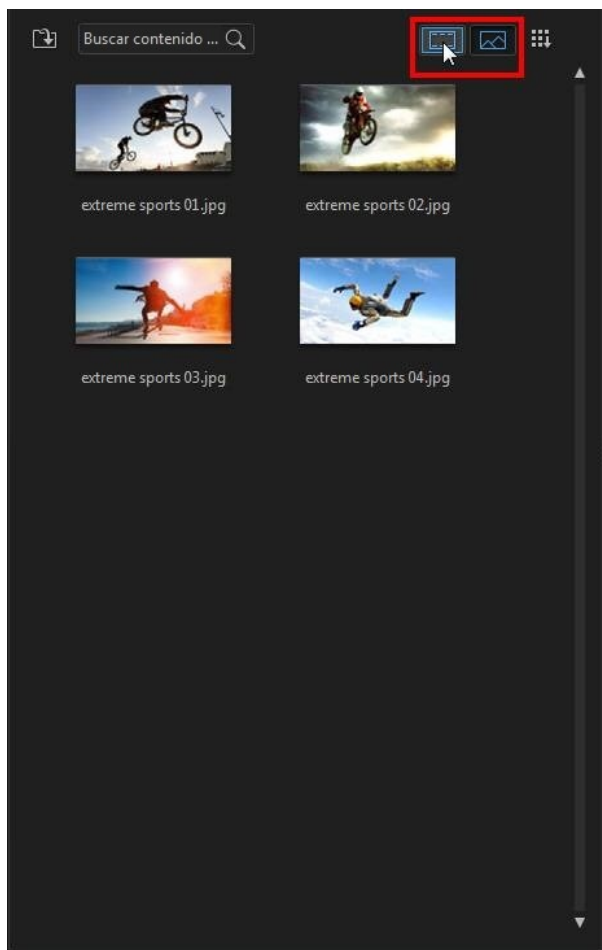


Nota: haga clic en  para borrar los resultados de la búsqueda.

Filtrado de multimedia en la biblioteca

Es posible filtrar los archivos multimedia de la biblioteca por tipo de archivo utilizando los dos botones situados encima de la ventana de la biblioteca. Haga clic en estos botones para ocultar contenido multimedia de modo que le resulte más fácil encontrar el que busca.





Menú de biblioteca

Haga clic en  para acceder al menú de biblioteca. En el menú de biblioteca puede ordenar el contenido de una sala por nombre, fecha de creación, tamaño de archivo, etc. También puede seleccionar todo el contenido de la sala o cambiar el tamaño de presentación de la miniatura de efecto/multimedia. Otras opciones que

están disponibles en el menú de biblioteca pero que dependen de la sala específica en la que se encuentre.

Ventana de vista previa

Al crear su producción de vídeo, puede obtener una vista previa de ella en la ventana de vista previa usando los controles del reproductor disponibles.



Nota: puede ampliar el tamaño de la ventana de vista previa según sus preferencias personales. Consulte *Expansión de la biblioteca* o la *ventana de vista previa* para obtener más información.

Controles del reproductor de vista previa

Con los controles del reproductor, puede obtener una vista previa de la producción según edita, incluida la reproducción del proyecto desde la posición actual de la descripción gráfica o hacer una pausa y detener la reproducción.

Utilice el botón  para seleccionar un método de búsqueda por (fotograma, segundo, minuto, segmento) y utilice los botones situado en cualquiera de sus lados para desplazarse con mayor precisión a través de la producción de vídeo actual. También puede hacer clic y arrastrar la barra deslizante de reproducción o escribir un código de tiempo específico en el campo de tiempo y, a continuación, presionar la tecla ENTRAR del teclado para encontrar rápidamente una escena específica.

Reproducción de archivos multimedia 360°

Después de importar archivos de imagen y de vídeo 360° en la biblioteca multimedia, puede reproducirse. Para reproducir un archivo multimedia 360°, haga lo siguiente:

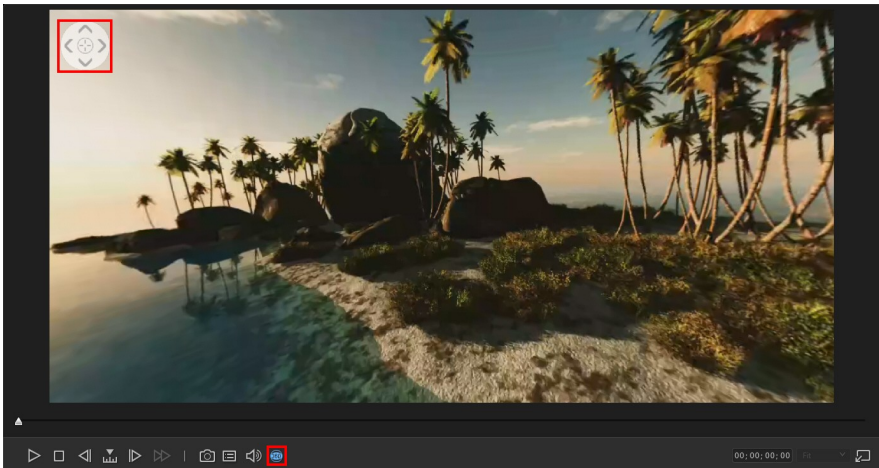
1. En primer lugar, asegúrese de que la relación de aspecto del proyecto está configurada en **360**. Consulte Configuración de la relación de aspecto del proyecto para obtener más información.
2. Seleccione el archivo multimedia 360° en la biblioteca multimedia o en la línea de tiempo del proyecto.
3. Haga clic en  para activar el modo de visor 360°.
4. Si se trata de un archivo de vídeo, haga clic en el botón Reproducir para reproducirlo.
5. Use los controles de 360 para ver y explorar el entorno 360°.



***Nota:** también puede hacer clic y arrastrar el ratón en la ventana de vista previa para explorar el entorno 360°.*

Controles 360

Cuando reproduzca archivos multimedia 360°, aparecerán controles de 360 adicionales en la ventana de vista previa.



Al visualizar o reproducir un archivo multimedia 360°, puede hacer clic y arrastrar en la ventana de vista previa para realizar una panorámica por el entorno 360° o

usar los controles  para realizar una panorámica a la izquierda, derecha, arriba o abajo.



Nota: también puede usar la rueda de desplazamiento del ratón para acercarse y alejarse dentro de la vista 360°.

Tomar una instantánea de pantalla

Al obtener una vista previa del proyecto, puede tomar una instantánea de la pantalla estática y guardarla como archivo de imagen JPG. Para ello, haga clic en el botón  en los controles del reproductor.

Opciones de vista previa/visualización

CyberLink ActionDirector incluye algunas opciones de vista previa y visualización que facilitan la edición. Haga clic en  para configurar la calidad de vista previa o mostrar la cuadrícula en la ventana de vista previa.

Calidad de vista previa

Haga clic en , seleccione **Calidad de vista previa** y, a continuación, una resolución de vista previa de la lista (Full HD*, HD*, alta, normal, baja) para definir la resolución/calidad del vídeo usado al obtener una vista previa del vídeo en la ventana de vista previa. Cuanto mayor sea la calidad que seleccione, más recursos serán necesarios para obtener una vista previa de su proyecto de vídeo.



***Nota:** La resolución Full HD de vista previa y la resolución HD de vista previa solo aparecerán si está instalado CyberLink ActionDirector en un sistema operativo de 64 bits.*

Cuadrícula

Al colocar contenido multimedia en la descripción gráfica, use la cuadrícula como ayuda para colocar con precisión la imagen del proyecto de vídeo. Haga clic en el botón , seleccione **Cuadrícula** y, a continuación, seleccione el número de líneas que desea mostrar en una cuadrícula sobre la imagen de vídeo. Utilice esta cuadrícula para colocar con mayor precisión el texto del título o el contenido multimedia de imágenes incrustadas en la imagen de vídeo.

Una vez activado, el contenido multimedia y los efectos de título se ajustarán a la cuadrícula en la ventana de vista previa.

Acercar/Alejar

Al colocar contenido multimedia en la descripción gráfica, use el menú desplegable **Ajustar** debajo de la ventana de vista previa para acercar o alejar el vídeo. Acercar resulta útil para la precisa colocación del contenido multimedia en la ventana de vista previa.

Desacoplar la ventana de vista previa

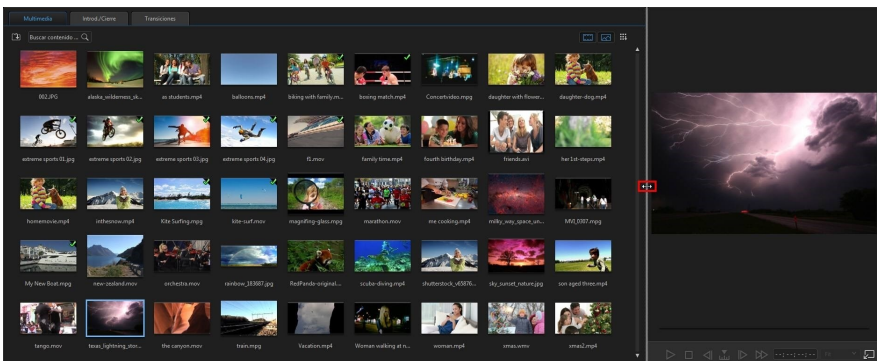
Haga clic en el botón  para desacoplar la ventana de vista previa. Una vez desacoplada, puede obtener una vista previa de la producción en pantalla completa o moverla a un escritorio extendido. También puede redimensionar la línea de tiempo y la ventana de la biblioteca como desee.

Una vez desacoplada, puede:

- hacer clic en  para ver la producción a pantalla completa o en  para maximizar la ventana de vista previa.
- hacer clic en  para minimizar la ventana de vista previa y ocultarla para poder editarla con mayor libertad. Haga clic en  junto al botón  para mostrar la ventana de vista previa minimizada.
- haga clic en  para volver a acoplar la ventana de vista previa.

Expansión de la biblioteca o la ventana de vista previa

Puede ampliar el tamaño de la biblioteca y de la ventana de vista previa según sus preferencias personales.



Solo tiene que arrastrar el borde entre la ventana de la biblioteca y la de vista previa para cambiar su tamaño como desee. Así podrá sacar el máximo partido al espacio

en pantalla personalizando el tamaño de la Ventana de vista previa o aumentando la cantidad de contenido que puede ver en la sala de multimedia, la sala de títulos o la sala de transiciones.

Botones de función

Cuando seleccione contenido multimedia que se encuentre en la descripción gráfica, sea un clip de vídeo, una imagen, un efecto, un efecto de título, etc., varios botones de función se muestran encima de la descripción gráfica. Estos botones le permiten realizar diversas tareas u obtener acceso a algunas funciones importantes de CyberLink ActionDirector.

Los botones de función que están disponibles dependen del tipo de contenido multimedia que seleccione. No obstante, al seleccionar contenido multimedia,

 siempre se muestra. Haga clic en  para quitar el contenido multimedia seleccionado de la descripción gráfica.

Capítulo 4:

Importación de contenido multimedia

El primer paso al usar CyberLink ActionDirector es importar los clips de vídeo y las fotos en la biblioteca de la sala de multimedia. Puede importar vídeos e imágenes de una en una o bien importar todo el contenido de una carpeta en el programa.



***Nota:** el contenido multimedia que importe se guardará en el proyecto actual de CyberLink ActionDirector en el que está trabajando. También puede seleccionar **Archivo > Nuevo espacio de trabajo** para crear un proyecto nuevo, conservando en la biblioteca el contenido multimedia actual.*

Importación de archivos multimedia

Si ya dispone de archivos de vídeo, audio e imágenes que desea utilizar en la producción en el disco duro de su equipo, puede importarlos directamente en la biblioteca multimedia de CyberLink ActionDirector en la Sala de multimedia. También puede importar archivos multimedia de un dispositivo extraíble.



***Nota:** si importa archivos multimedia que se encuentran en un dispositivo extraíble en la biblioteca multimedia, se quitarán si se desconecta el dispositivo extraíble. Para conseguir los mejores resultados, se recomienda copiar el contenido multimedia al disco duro del ordenador antes de importarlo.*

CyberLink ActionDirector admite los siguientes formatos de archivo:

Imagen: GIF animado, BMP, GIF, JPEG, PNG, TIFF

CyberLink ActionDirector también admite la importación de los siguientes formatos de imagen RAW de cámara, que se convertirán a JPEG una vez importados: ARW (SONY), CR2 (Canon), CRW (Canon), DNG (Ricoh), ERF (Epson), KDC (Kodak), MRW (Konica Minolta), NEF (Nikon), NRW (Nikon), ORF (OLYMPUS), PEF (Pentax), RAF (Fujifilm), RW2 (Panasonic), SR2 (SONY), SRF (SONY)

Vídeo: 3GPP2, AVCHD (M2T, MTS), AVI, DAT, DivX**, DV-AVI, DVR-MS, clip de vídeo DSLR en formato H.264 con LPCM/AAC, FLV (H.264), MKV, MP4 (XAVC S), MOD, MOV

, MOV (H.264), MPEG-1, MPEG-2, MPEG-4 AVC (H.264), MVC (MTS), TOD, VOB, VRO, WMV, WMV-HD, WTV en H.264/MPEG2 (varias secuencias de vídeo y audio).



Nota: ** para activar, deberá descargar el códec DivX en línea. Solo disponible en Windows de 32 bits.

Archivos PowerPoint: CyberLink ActionDirector admite la importación de archivos PowerPoint en los formatos PPT y PPTX. Durante la importación, cada una de las diapositivas de PowerPoint se convierten en archivos de imagen PNG, que a continuación se añaden a la biblioteca multimedia.

Para importar el contenido multimedia en CyberLink ActionDirector, haga clic en  y seleccione una de las siguientes opciones:

- **Importar archivos multimedia:** importar archivos multimedia individuales.
- **Importar una carpeta de multimedia:** importar todo el contenido de una carpeta que contenga los archivos multimedia que desee utilizar en su proyecto actual.



Nota: también puede arrastrar y soltar contenido multimedia en la ventana de CyberLink ActionDirector para importarlo en el programa.

Importación de archivos multimedia 360°

Puede importar y editar vídeo y archivos de imágenes capturados con una cámara 360. Una vez importados, los archivos multimedia 360° se detectarán automáticamente e indicarán mediante el logotipo 360° en la parte superior derecha de la miniatura. Para imágenes 360°, CyberLink ActionDirector nivelará automáticamente el horizonte si la imagen está inclinada o no está nivelada.



Nota: si no se muestra correctamente un archivo multimedia 360° importado (no aparece el logotipo 360°), normalmente significa que el archivo no utiliza el formato de vídeo de la proyección equirectangular 360 necesario para su edición. Consulte la documentación del fabricante de su cámara 360 para obtener información sobre la producción del archivo de vídeo en este formato.

Consulte Reproducción de archivos multimedia 360° para obtener información sobre los controles de vista previa adicionales que están disponibles en la ventana de vista previa para estos tipos de archivos multimedia.

Definición del formato de proyección 360

Si CyberLink ActionDirector no ha detectado su archivo multimedia 360° y tiene la seguridad de que se ha producido para la reproducción y edición, puede definir manualmente el formato de proyección 360. También puede desactivar el modo 360° para un archivo que se haya detectado por error como archivo multimedia 360°.

Para definir el formato de proyección 360, haga lo siguiente:

1. Haga clic con el botón secundario en un archivo multimedia 360° en la biblioteca multimedia y seleccione **Definir formato de proyección 360**.
2. Seleccione el formato de proyección 360 seleccionando una de las siguientes opciones:
 - **Equirrectangular (360°)**: el vídeo equirrectangular es la proyección estándar usada en los archivos multimedia 360°. La proyección equirrectangular muestra el entorno 360°, que es una esfera, sobre una pantalla de vídeo rectangular.
 - **Formato 2D (No 360°)**: seleccione esta opción si el archivo multimedia seleccionado es en realidad contenido 2D.

Importación de proyectos de ActionDirector

Los proyectos de CyberLink ActionDirector (archivos .acs) en los que ha trabajado y que ha guardado previamente se pueden importar e insertarse directamente en la descripción gráfica de su producción de vídeo.

Para ello, seleccione **Archivo > Insertar proyecto** desde el menú. Todo el contenido multimedia del proyecto original se importará en la biblioteca multimedia del proyecto actual y también se insertará en la posición actual de la barra deslizante de la descripción gráfica.

Descarga de efectos y plantillas desde DirectorZone

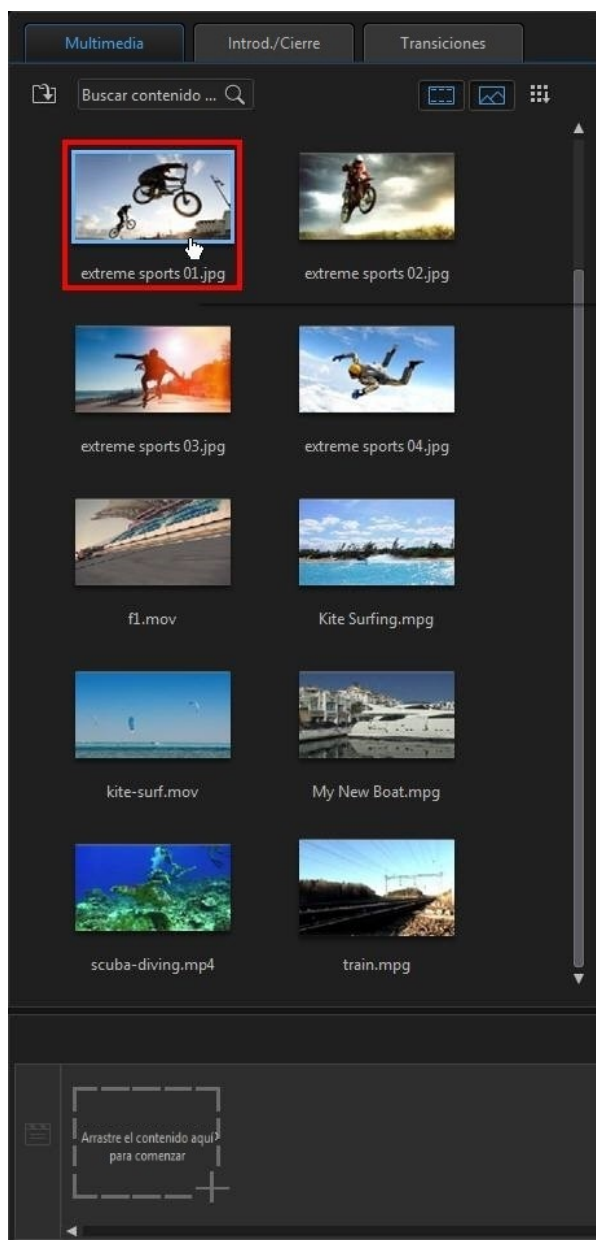
Si busca otros efectos de títulos o transiciones para su biblioteca, puede hacer clic en **Descargar plantillas** para descargarlos directamente desde el sitio web de DirectorZone en la Sala de títulos o en la Sala de transiciones.

Visite el sitio web de DirectorZone para obtener más información:
www.directorzone.com.

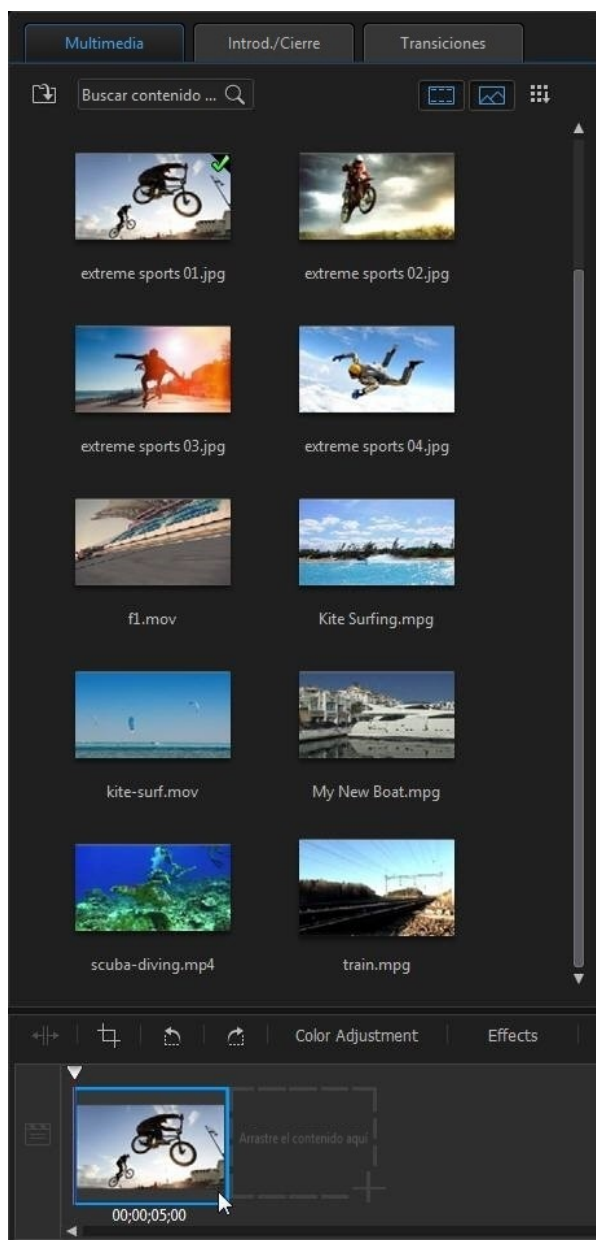
Capítulo 5:

Adición de clips de vídeo e imágenes a la descripción gráfica

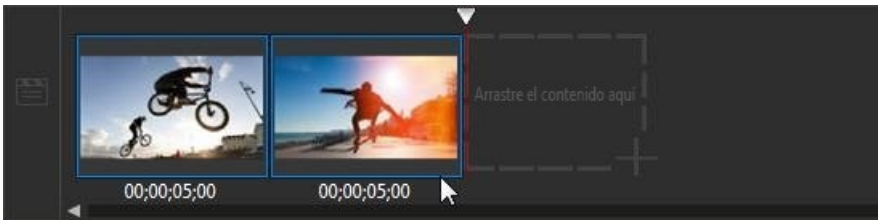
Para comenzar a crear su producción de vídeo, comience añadiendo clips de vídeo e imágenes a la descripción gráfica. Para añadir un clip multimedia a la descripción gráfica, selecciónelo en la sala de multimedia y arrástrelo en la descripción gráfica.



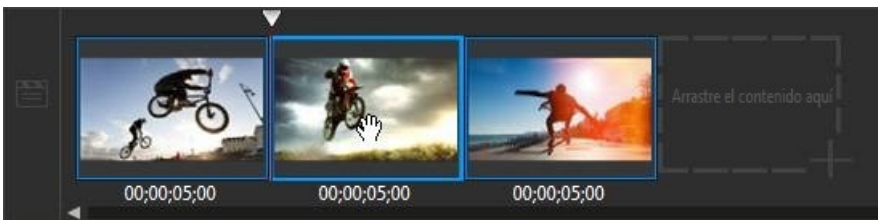
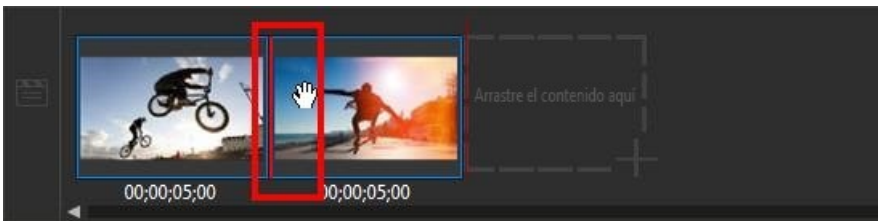




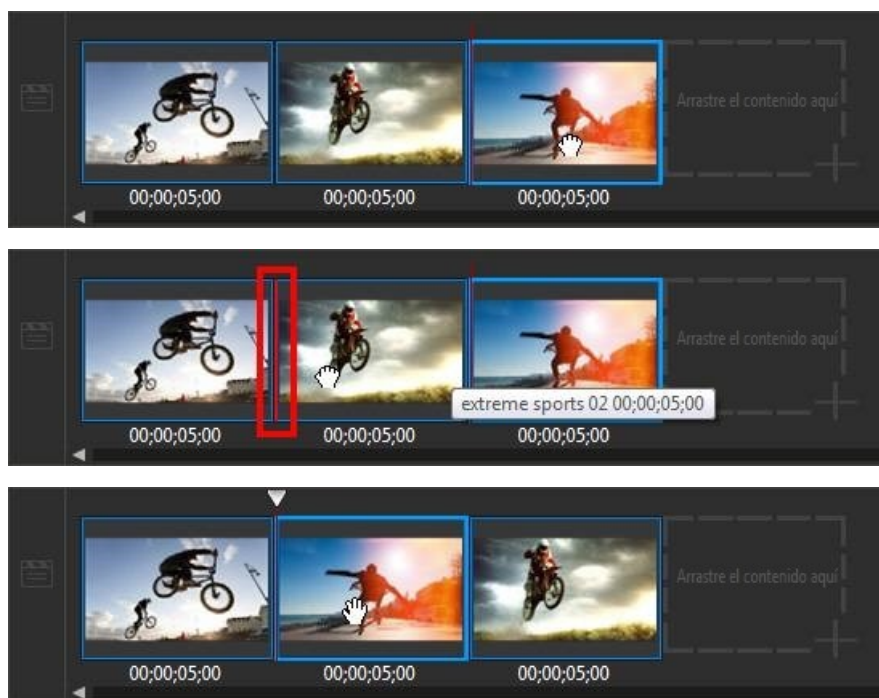
Repita este proceso para continuar añadiendo clips multimedia a la descripción gráfica. Puede añadir los clips multimedia en el orden en que cuente la historia que desea contar.



No es necesario que añada los clips multimedia después del último clip de la descripción gráfica. También se pueden arrastrar y soltar entre dos clips ya existentes.



Si los clips multimedia no están en la secuencia correcta en la descripción gráfica, puede hacer clic en ellos y arrastrarlos a posiciones diferentes.



Capítulo 6:

Edición del contenido multimedia en la descripción gráfica

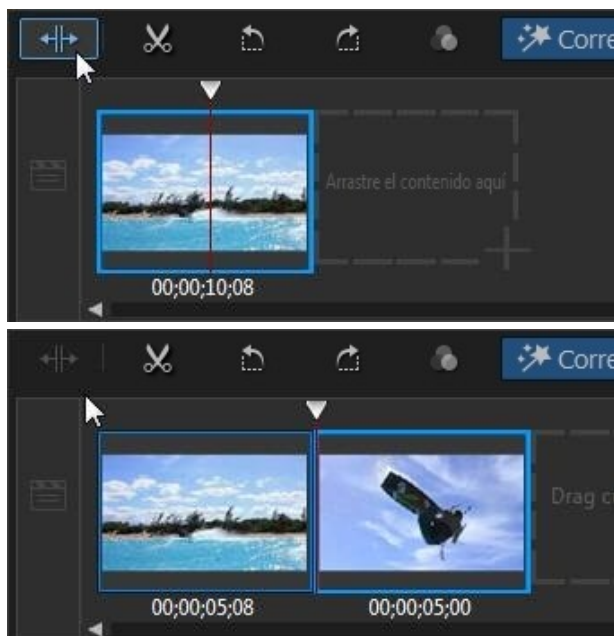
Una vez que tenga los clips de vídeo y las imágenes en la descripción gráfica, puede comenzar a editarlos. La edición es un término amplio que abarca numerosas funciones diferentes, como división, recorte, aplicación de correcciones, etc.

En esta sección se describen todos los procesos de edición que puede realizar en los clips multimedia.

División de un clip

Puede dividir rápidamente un clip multimedia que se encuentre en la descripción gráfica en dos clips independientes. Para ello, mueva la barra deslizante de reproducción (o use los controles del reproductor) a la posición en el clip donde

desea dividirlo. A continuación, haga clic en el botón  encima de la descripción gráfica para separarla en dos clips.



También podrá usarlo para quitar rápidamente las partes no deseadas de un clip multimedia o si desea insertar otro contenido multimedia entre las dos partes.

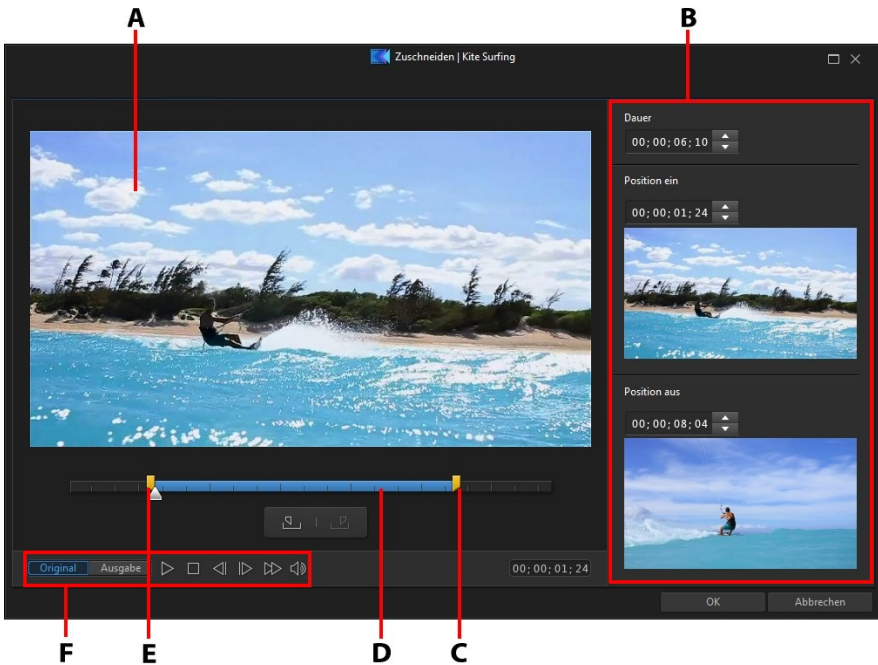
Recorte de clips de vídeo

Utilice las funciones Recortar para quitar las partes que no desee al principio y/o en los extremos de un clip de vídeo.



Nota: al recortar clips de vídeo, el programa no elimina ninguna parte del contenido original del multimedia. Solo marca las ediciones solicitadas en los clips y las aplica cuando produce el vídeo final durante la producción.

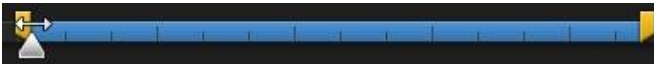
Para recortar un clip de vídeo, selecciónelo en la descripción gráfica y haga clic en el botón  encima de la descripción gráfica.



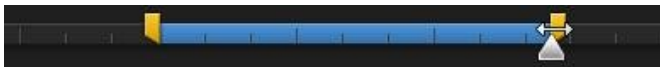
A - Área de Vista previa, B - Posiciones marcadas en el clip, C - Control deslizante de posición de Marcar salida, D - Contenido seleccionado, E - Control deslizante de posición de Marcar entrada, F - Controles del reproductor

Para recortar un clip de vídeo, haga lo siguiente:

1. Seleccione el clip de vídeo que desea recortar en la descripción gráfica y haga clic en el botón  encima de la descripción gráfica.
2. Use los controles del reproductor para encontrar dónde desea que comience el clip recortado y haga clic en  para definir la marca en la posición o arrastrar la marca en el control deslizante de posición a esta posición.



3. Use los controles del reproductor para encontrar dónde desea que finalice el clip recortado y haga clic en  para definir la marca en la posición o arrastrar la marca en el control deslizante de posición a esta posición.



4. En caso necesario, puede obtener una vista previa del aspecto que tendrá el clip recortado haciendo clic en **Salida** y haciendo clic a continuación en el botón reproducir en los controles del reproductor. Haga clic en **Original** si desea reproducir el vídeo original.
5. Haga clic en **Aceptar** para fijar los cambios y recortar el clip.



***Nota:** puede volver a acceder a la ventana de recorte para refinar el clip recortado en cualquier momento.*

Recorte de imágenes

Puede personalizar totalmente la relación de aspecto de las imágenes de su producción de vídeo o eliminar las partes que no desee de una foto, usando la función Recortar imagen.

Para recortar una imagen, haga lo siguiente:

1. Seleccione la imagen en la descripción gráfica y haga clic en el botón  encima de la descripción gráfica. También puede hacer clic con el botón secundario en la imagen y seleccionar **Recortar imagen**.
2. Defina la relación de aspecto o el tamaño del área de recorte seleccionando una de las siguientes opciones:
 - **4:3:** asigna al área de recorte, y a la imagen recortada resultante, la relación de aspecto 4:3.
 - **16:9:** asigna al área de recorte, y a la imagen recortada resultante, la relación de aspecto 16:9.
 - **Forma libre:** seleccione si desea cambiar de tamaño manualmente el área de recorte de la imagen y asignar a la imagen recortada resultante una relación de aspecto personalizada.

- **Personalizada:** seleccione si desee definir una relación de aspecto personalizada para la imagen recortada usando los campos **Ancho** y **Alto**.
 - **Tamaño de recorte:** similar a personalizado, puede introducir manualmente el tamaño de imagen que desea en los campos **Ancho** y **Alto**.
3. En caso necesario, arrastre el área de recorte a la posición de la foto que desea conservar. Todas las zonas situadas fuera del área de recorte se eliminarán de la imagen.
 4. Haga clic en **Aceptar** para ajustar los cambios y recortar la imagen.

Rotación de clips multimedia

Si la orientación de un clip multimedia no es correcta, puede girarlo rápidamente en la descripción gráfica. Para girar un clip multimedia, selecciónelo en la descripción gráfica y haga clic en  para girarlo 90 grados en sentido contrahorario. Haga clic en  para girarlo 90 grados en sentido horario.

Corregir y mejorar clips multimedia

Seleccione un clip de vídeo o una imagen de la descripción gráfica y luego haga clic en el botón  para aplicar correcciones y realizar mejoras en estos clips.



Nota: active la opción **Comparar los ajustes en una vista previa dividida** para comparar el antes y el después en la ventana de vista previa.

Reducción de ruido en vídeo

Esta herramienta elimina el ruido de vídeo de un clip de vídeo, incluyendo el ruido de señal de TV y High-ISO. Una vez activada, arrastre el control deslizante para aumentar o disminuir el nivel de reducción de ruido en el vídeo.

Reducción de ruido en audio

Utilice la reducción de ruido en clips de vídeo grabados en exteriores, en salas con mala acústica, en un vehículo o en otros lugares con ruido. La herramienta de reducción de ruido de audio usa la tecnología CLNR (CyberLink Noise Reduction) para mejorar la calidad del audio del vídeo y reducir el ruido de fondo. Seleccione el **Tipo de ruido** en el menú desplegable y luego utilice el control deslizante **Grado** para ajustar la cantidad de reducción de ruido que desea aplicar.

Ajuste de color

Le permite ajustar manualmente los atributos de color (exposición, brillo, contraste, tonalidad, etc.) de la imagen del vídeo o de una foto. Una vez habilitada, no podrá usar otras correcciones o mejoras. Utilice los controles deslizantes para ajustar los atributos como sigue:

- **Exposición:** use esta opción en clips multimedia sobre expuestos o subexpuestos. Un valor reducido oscurece todos los colores del clip, mientras que uno más alto los aclara.
- **Brillo:** use esta opción para aumentar o reducir el brillo de la imagen del clip multimedia.
- **Contraste:** use esta opción para ajustar el contraste, o diferencia entre las zonas claras y oscuras del clip multimedia.
- **Tonalidad:** use esta opción para realizar un ajuste fino del tono o pureza de los colores en el clip multimedia.
- **Saturación:** use esta opción para ajustar la saturación de los colores en el clip multimedia. Un valor más pequeño mueve los colores hacia el blanco y negro, mientras que uno más alto aumenta la intensidad global del color en el clip.
- **Vibrancia:** use esta opción para hacer más brillantes y vivos los colores de un clip multimedia, mejorando los colores más apagados.
- **Curación de resaltado:** se aplica a las zonas de los clips multimedia sobreexpuestas para recuperar detalles en las zonas resaltadas y más brillantes.
- **Sombra:** use esta opción para mejorar el detalle en las secciones oscuras del clip multimedia aclarando las sombras y las zonas subexpuestas.
- **Nitidez:** use la barra deslizante para ajustar la cantidad de nitidez aplicada al clip multimedia.

Mejora de color

Mejora de color ajusta dinámicamente la relación de saturación del color en el vídeo. Use el control deslizante disponible para hacer más vivos los colores del vídeo sin afectar a los tonos de la piel.

Corrección de clips de vídeo

Seleccione un clip de vídeo en la descripción gráfica y haga clic en el botón de función **Corregir** para abrir el Centro de cámara de acción y estabilizar el vídeo movido, ajustar el balance de blancos del vídeo o añadir preajustes de color. También puede usar la corrección de objetivo para quitar las distorsiones de ojo de pez y las viñetas.

Corrección de lente

Seleccione la opción **Corrección de objetivo** para importar perfiles de objetivo que permitan corregir automáticamente los vídeos distorsionados o use los controles para corregirlos manualmente si tiene una distorsión de ojo de pez o un efecto de viñeta.



Nota: la corrección de lente no está disponible en los proyectos 360°.

Cuando acceda al Centro de cámara de acción, seleccione manualmente el perfil de objetivo con los desplegables **Fabricante** y **Modelo** que coincidan con la cámara usada para capturar la foto o vídeo. Una vez seleccionado, CyberLink ActionDirector corregirá automáticamente el vídeo.



Nota: si no coincide con su cámara ninguno de los perfiles de objetivo, puede descargar más en DirectorZone o corregir manualmente el vídeo distorsionado mediante los controles de esta ventana. Consulte más detalles a continuación.

Descargar perfiles de lente de DirectorZone

Si no están disponibles en CyberLink ActionDirector el objetivo y el perfil de su cámara de vídeo, puede hacer clic en el botón  para descargar más perfiles de objetivo desde DirectorZone.

Cuando los haya descargado, haga clic en el botón  para importarlos. CyberLink ActionDirector debe detectar automáticamente el perfil importado y, a continuación, corregir el vídeo seleccionado.

Distorsión de ojo de pez

La sección de distorsión de ojo de pez ayuda a corregir los vídeos que aparecen distorsionados. Arrastrar el control deslizante a la derecha endereza las líneas que se curvan para alejarse del centro, corrigiendo las distorsiones de barril. Arrastrarlo a la derecha endereza las líneas que se curvan hacia el centro, solucionando las distorsiones de cojín en los vídeos.

Eliminación de viñetas

Utilice los siguientes controles deslizantes para quitar los efectos de viñeta no deseados en vídeos provocados por el objetivo de la cámara o por el entorno de iluminación:

- **Cantidad de viñeta:** use este control deslizante para ajustar el nivel de eliminación de viñeta en el vídeo.
- **Punto medio de viñeta:** arrastre el control deslizante de punto medio a la izquierda para aumentar el tamaño del área (hacia el centro del vídeo) mientras se aplica la eliminación de la viñeta. Arrástrelo a la derecha para reducir el tamaño, hacia los vértices.

Estabilizador de vídeo

Seleccione la opción **Estabilizador de vídeo** para utilizar la tecnología de compensación del movimiento para corregir los vídeos movidos. Esta herramienta es ideal para su uso con vídeos tomados sin trípode o grabados en movimiento.



Nota: el estabilizador de vídeo no está disponible en los proyectos 360°.

Una vez activada, arrastre el control deslizante **Fortaleza** para aumentar o disminuir el nivel de corrección.

Seleccione la opción **Corregir movimiento rotatorio de cámara** si el clip contiene segmentos en los que la cámara gira de un lado a otro. Seleccione la opción **Usar estabilizador mejorado** para mejorar la calidad de salida de algunos clips de vídeo. El uso de esta función requiere mayor potencia del equipo, por lo que se recomienda cambiar a previsualización en tiempo no real o procesar una previsualización para el rango aplicado.

Balance de blancos

Seleccione la opción **Balance de blancos** y, a continuación, **Temperatura de color** para ajustar la temperatura de color del vídeo o crear una atmósfera específica. Una vez habilitado, utilice el control deslizante para ajustar el color de la imagen de vídeo. Un valor más bajo aplica una temperatura más fría, mientras que un valor más alto crea una atmósfera más cálida. Use el control deslizante **Tono** para ajustar el nivel de color del clip.

Seleccione la opción **Calibración de blancos** y haga clic en  para corregir el color de la imagen de vídeo. Si indica qué parte de un clip debe estar en blanco, CyberLink ActionDirector ajustará automáticamente los demás colores para que sean más vívidos y verdaderos.

Preajustes de color

Seleccione la opción **Preajustes de color** para transformar al instante el color y el aspecto de sus clips de vídeo. Para aplicar un preajuste de color, solo tiene que seleccionarlo.

Definición de la duración de un clip multimedia

Al añadir imágenes y plantillas de efectos de títulos a la descripción gráfica, puede definir durante cuánto tiempo se van a mostrar en la producción de vídeo. A diferencia de los clips de vídeo, que tienen una duración máxima, estos clips multimedia pueden tener la duración que desee.



***Nota:** para definir la duración de un vídeo, consulte [Recorte de clips de vídeo](#).*

Para definir la duración de un clip multimedia, haga lo siguiente:

1. Seleccione el clip en la descripción gráfica.
2. Haga clic en el botón  encima de la descripción gráfica (o haga clic con el botón secundario en el clip, seleccione **Definir atributos de clip** y **Definir duración**).
3. En la ventana Duración de la configuración, escriba durante cuánto tiempo desea que se muestre en la producción de vídeo. Puede definir la duración hasta el número de fotogramas.
4. Haga clic en **Aceptar**.

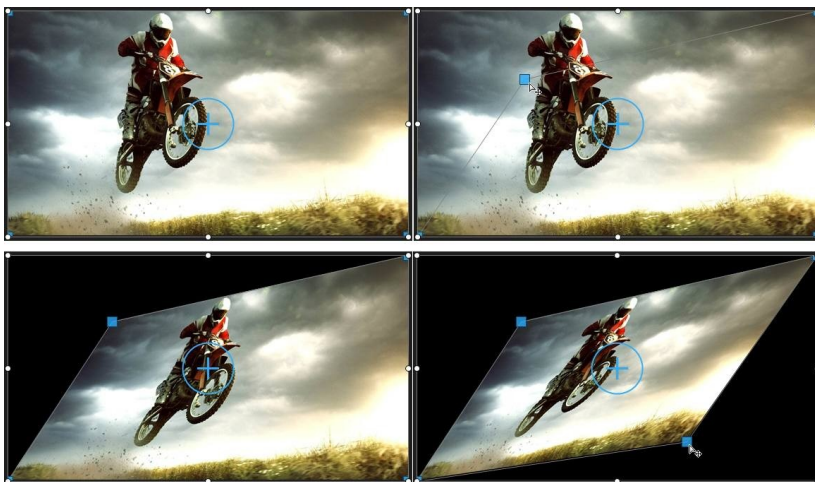
Cambio de la forma del contenido multimedia

CyberLink ActionDirector le permite cambiar la forma del contenido multimedia en su producción de vídeo. Tanto los vídeos como las imágenes añadidos a la descripción gráfica tienen propiedades de forma libre, por lo que puede cambiar con facilidad su forma para crear contenido multimedia diferente de la forma habitual de rectángulo o cuadrado.



Para cambiar la forma de un clip multimedia, haga lo siguiente:

1. Seleccione un clip multimedia en la descripción gráfica. Se mostrarán las cruces del contenido multimedia.
2. Utilice el ratón para hacer clic y arrastrar los nodos azules de los vértices del clip multimedia, cambiándolo a la forma libre que desee.



Capítulo 7:

Edición de vídeos de 360°

Si desea procesar (producir) o cargar los archivos multimedia 360° importados, primero deberá añadirlos a la descripción gráfica. Consulte Adición de clips de vídeo e imágenes a la descripción gráfica para obtener información detallada.

Una vez añadido a la descripción gráfica, puede producirlo directamente o realizar ediciones en el archivo multimedia. Al editar vídeos 360°, tenga en cuenta lo siguiente:

- puede añadir más de un archivo multimedia 360° en la descripción gráfica. En el vídeo 360° producido, los archivos multimedia se reproducirán en el orden en el que estén dispuestos en la descripción gráfica. Puede usar transiciones entre los archivos multimedia, si es necesario, o añadir elegantes efectos de vídeo o incluir efectos de título creados en el Diseñador del título.
- no se recomienda la adición de archivos multimedia o efectos que no sean 360°, pues el contenido aparecerá distorsionado en el archivo de vídeo 360° producido.
- consulte la sección Edición del contenido multimedia en la descripción gráfica para obtener información sobre las ediciones que puede realizar en sus archivos multimedia 360°. Puede dividir, recortar o realizar ajustes de color en los clips de vídeo 360° de la descripción gráfica, etc.
- en el Centro de cámara de acción, puede acelerar partes del vídeo 360°, etc.
- puede añadir música de fondo al vídeo de 360°.

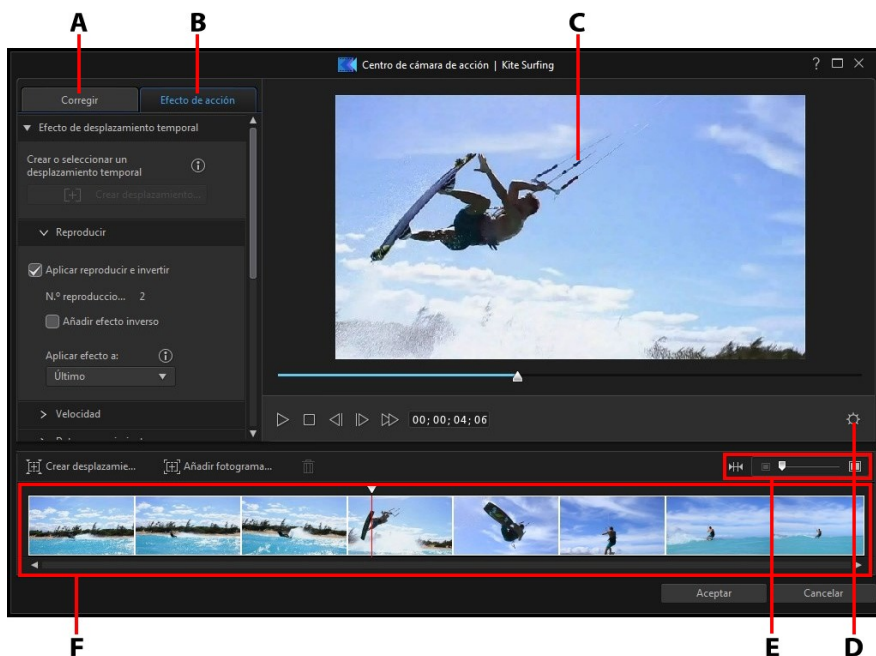
Cuando termine de editar el vídeo 360°, haga clic en el botón **Producir** para producirlo, con lo que se convertirá en archivo de vídeo 360°. Consulte Producción de un vídeo 360° para obtener más información. También puede cargarlo directamente en YouTube o Facebook. Consulte Carga de un vídeo 360° para obtener más información.

Capítulo 8:

Adición de efectos de acción en el Centro de cámara de acción

En el Centro de cámara de acción, puede añadir efectos que destaquen las secuencias de acción del vídeo.

Para abrir el Centro de cámara de acción, seleccione un clip de vídeo en la descripción gráfica y, a continuación, haga clic en el botón **Efecto de acción**.



A - Corregir clips de vídeo, B - Añadir efectos de acción, C - Ventana de vista previa, D - Configuración del centro de cámara de acción, E - Acercarse en la línea de tiempo, F - Línea de tiempo del centro de cámara de acción

Una vez en el Centro de cámara de acción, puede:

- Corregir clips de vídeo
- Crear efectos de acción

Cuando haya terminado de editar el clip de vídeo, haga clic en el botón **Aceptar** para guardar los cambios. Sus cambios se aplicarán al clip de vídeo y se actualizarán en la descripción gráfica.



***Nota:** para editar el contenido creado con el Centro de cámara de acción, haga clic en él en la descripción gráfica y, a continuación, haga clic en el botón de función **Efecto de acción** situado sobre la descripción gráfica.*

Creación de efectos de acción en clips de vídeo

Haga clic en la ficha **Efecto de acción** del Centro de cámara de acción para resaltar las secuencias de acción de sus clips de vídeo con desplazamientos temporales y efectos de congelar fotogramas. Con los desplazamientos temporales podrá repetir, invertir o modificar la velocidad de los principales momentos de sus vídeos, mientras que los efectos de congelar fotogramas realizan pausas y acercan la acción.



***Nota:** antes de finalizar la creación de sus efectos de acción, realice la Configuración del centro de cámara de acción para asegurarse los mejores resultados.*

Creación de desplazamientos temporales

Los desplazamientos temporales permiten destacar la acción en los clips de vídeo con el efecto de cámara lenta o repitiendo los principales momentos. Para crear un desplazamiento temporal, haga lo siguiente:

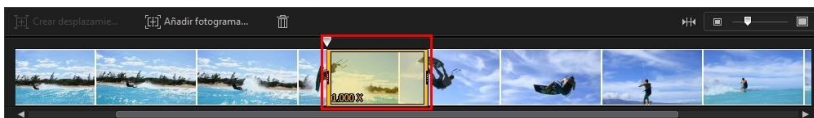
1. En la ficha **Efecto de acción**, use los controles del reproductor o arrastre el control deslizante de la línea de tiempo del Centro de cámara de acción a la posición del clip de vídeo en la que desee que empiece el desplazamiento temporal.



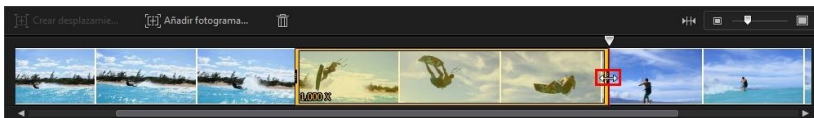
Nota: use los controles de zoom situados encima de la línea de tiempo del Centro de cámara de acción para acercar la línea de tiempo del clip de vídeo de modo que pueda añadir con mayor precisión el desplazamiento temporal.



- Haga clic en el botón **Crear desplazamiento temporal**. CyberLink ActionDirector creará el desplazamiento temporal, lo que se indica en naranja en la línea de tiempo.



- En caso necesario, arrastre cada extremo del desplazamiento temporal de modo que cubra el segmento del vídeo al que desea añadir el efecto.



Nota: la duración del desplazamiento temporal original depende del grado en que haya ampliado la línea de tiempo del Centro de cámara de acción.

- Aplique el efecto como se requiera (consulte a continuación) al segmento del desplazamiento temporal.



Nota: puede crear más de un desplazamiento temporal en un mismo clip de vídeo. Solo tiene que repetir los pasos anteriores para añadir otro.

Reproducir

En la sección **Reproducir**, seleccione la opción **Aplicar reproducir e invertir** si desea hacer un bucle con el segmento de vídeo seleccionado en el desplazamiento temporal. Una vez seleccionado, indique cuántas veces desea reproducir el segmento configurándolo en el campo **N.º reproducciones**. Seleccione la opción **Añadir efecto inverso** si desea que el vídeo se revierta hacia delante y hacia atrás mientras se repite en bucle.

Velocidad

En la sección **Velocidad**, seleccione la opción **Aplicar efecto de velocidad** si desea acelerar o ralentizar en el desplazamiento temporal solo el segmento de vídeo seleccionado. Una vez seleccionado, puede introducir una nueva **Duración** para el segmento en el campo que se proporciona o utilizar el control deslizante **Multiplicador de velocidad**. Arrástrelo a la izquierda para ralentizar el segmento o a la derecha para acelerarlo.

Cuando aplique un efecto de velocidad a un segmento de vídeo, el cambio de velocidad del vídeo será instantáneo de manera predeterminada cuando el control deslizante de la línea de tiempo entre en el desplazamiento temporal. Si desea que sea más gradual y parezca más suave, puede usar las opciones Meter/sacar lentamente. Seleccione **Meter lentamente** si desea cambiar la velocidad al principio del desplazamiento temporal para acelerar/ralentizar gradualmente hasta la velocidad especificada. Seleccione **Sacar lentamente** si desea que el vídeo vuelva gradualmente a la velocidad original al final del desplazamiento de tiempo.



***Nota:** si también ha seleccionado la opción **Aplicar reproducir e invertir**, en el cuadro desplegable **Aplicar efecto a**, seleccione si desea aplicar el efecto de velocidad a la primera reproducción del segmento de desplazamiento temporal o a la última.*

Detener movimiento

Seleccione la pestaña **Detener movimiento** y, a continuación, la opción **Aplicar detener movimiento** para añadir un efecto detener movimiento en el segmento de vídeo seleccionado en el desplazamiento temporal. Este efecto crea una pausa en un fotograma de vídeo durante un número especificado de fotogramas antes de saltar al fotograma de vídeo actual. Arrastre la barra deslizante a la derecha para aumentar el número de fotogramas de vídeo durante el cual se realizará la pausa o a la izquierda para reducirlo.

Zoom y panorámica

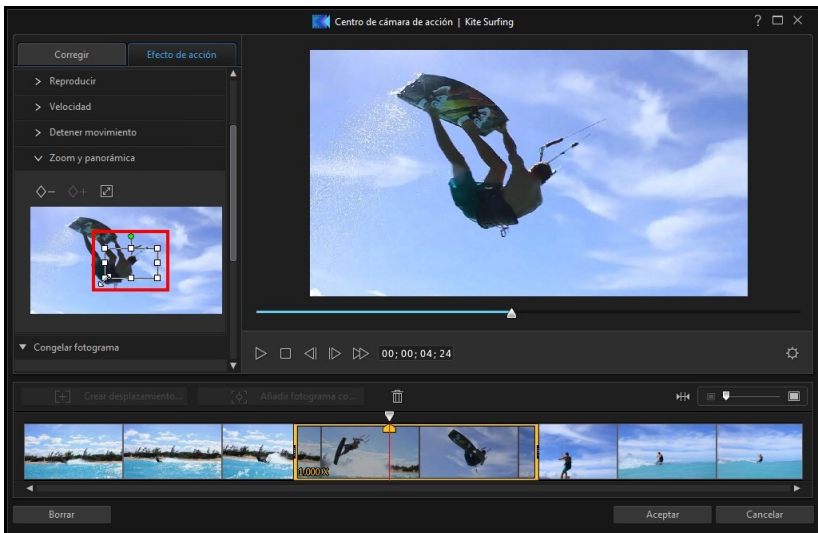
En la sección **Zoom y panorámica**, puede añadir zooms y panorámicas en el segmento de vídeo seleccionado en el desplazamiento temporal.

Para añadir un zoom y una panorámica en un segmento del desplazamiento temporal.

1. Arrastre la barra deslizante de la línea temporal al momento del segmento donde desea acercar o alejar una parte del fotograma del vídeo y haga clic en  para añadir un marcador de fotograma clave.

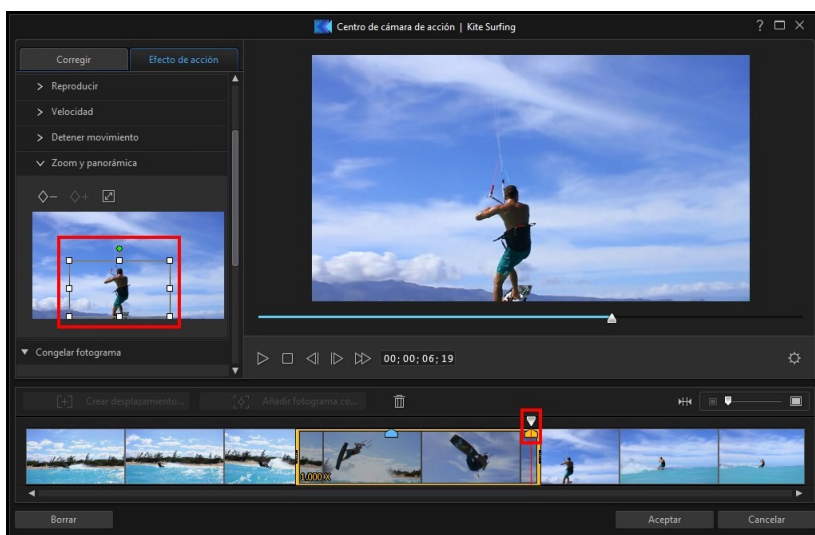


2. Redimensione y mueva el cuadro del área de enfoque como desee. Hágalo más pequeño para acercar una parte del vídeo o más grande para alejarlo. Si mueve el cuadro del área de enfoque añadirá una panorámica según se mueva la cámara a la ubicación del cuadro en el momento en que la barra deslizante de la línea de tiempo alcance el fotograma clave.



Nota: en el ejemplo anterior, la función acercar comenzará cuando lo haga el desplazamiento temporal. Una vez que se alcance el fotograma clave, la cámara comenzará a alejarse de nuevo.

3. En caso necesario, puede añadir más fotogramas clave para personalizar el efecto. Por ejemplo, puede añadir otro fotograma clave para mantener el nivel de zoom, lo que se consigue conservando el cuadro del área de enfoque del mismo tamaño y siguiendo al motivo (moviendo el cuadro del área de enfoque).



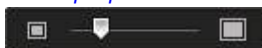
Adición de efectos congelar fotogramas

Añada un efecto congelar fotograma para realizar una pausa en un fotograma de vídeo durante un tiempo especificado. Para añadir un efecto congelar fotograma, haga lo siguiente:

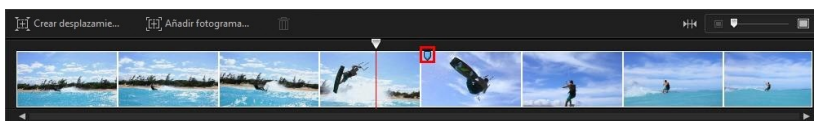
1. En la ficha **Efecto de acción**, use los controles del reproductor o arrastre el control deslizante de la línea de tiempo del Centro de cámara de acción a la posición del clip de vídeo en la que desee el efecto congelar fotograma.



Nota: use los controles de zoom situados encima de la línea de tiempo del Centro de cámara de acción para acercar la línea de tiempo del clip de vídeo de modo que pueda encontrar con mayor precisión el fotograma.



2. Haga clic en el botón **Añadir fotograma congelado**. CyberLink ActionDirector añadirá un efecto congelar fotograma, lo que se indica mediante el indicador azul.



3. En el campo **Duración**, indique durante cuánto tiempo desea que el vídeo realice una pausa en este fotograma de vídeo.



***Nota:** puede añadir más de un efecto fotograma congelado a un mismo clip de vídeo. Solo tiene que repetir los pasos anteriores para añadir otro.*

Aplicación del efecto de zoom

Seleccione la opción **Aplicar efecto de zoom** si desea acercarse y alejarse en el fotograma de vídeo en pausa. Una vez seleccionado, redimensione y alinee el cuadro de enfoque a la parte del fotograma de vídeo donde desea que tenga lugar el zoom.



***Nota:** si también ha seleccionado la opción **Aplicar reproducir e invertir**, en el cuadro desplegable **Aplicar efecto a**, seleccione si desea aplicar el efecto congelar fotograma a la primera reproducción del segmento de desplazamiento temporal o a la última.*

Configuración del centro de cámara de acción

Haga clic en el botón  de la ventana Centro de cámara de acción para abrir la ventana de configuración. Las opciones disponibles son las siguientes:

Configuración de audio:

- **Quitar audio:** seleccione esta opción si desea silenciar el audio en todo el clip de vídeo.
- **Conservar audio:** seleccione esta opción si desea conservar el audio en el clip de vídeo editado. Seleccione **Conservar altura tonal del audio (solo de 0.5X a 2X)** si va cambiar la velocidad del vídeo. Al seleccionar esta opción, se estirará el audio para que coincida con la nueva duración del vídeo, minimizando la deformación del sonido al cambiar la velocidad del vídeo.

Configuración de interpolación:

- **Aplicar tecnología interpolada para un resultado más fluido (cuando esté disponible):** seleccione esta opción al reducir la velocidad del vídeo. CyberLink ActionDirector usa tecnología interpolada de fotogramas* para crear un efecto de cámara lenta más avanzado y suave.



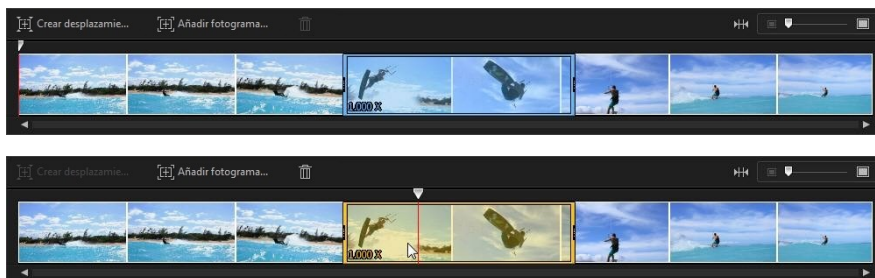
Nota: * función opcional en CyberLink ActionDirector. Consulte la tabla de versiones en nuestro sitio web para obtener información detallada sobre la versión.

Cambio del contenido del centro de cámara de acción

Una vez que haya creado sus efectos de acción en el Centro de cámara de acción y haya importado en la descripción gráfica el clip de vídeo resultante, puede editarlo como cualquier otro clip de vídeo de la descripción gráfica. Sin embargo, si desea editar o afinar más los efectos, puede hacerlo volviendo a entrar en el Centro de cámara de acción. Para editar el contenido creado con el Centro de cámara de acción, haga clic en él en la descripción gráfica y, a continuación, haga clic en el botón de función **Corregir** or **Efecto de acción** situado sobre la descripción gráfica.

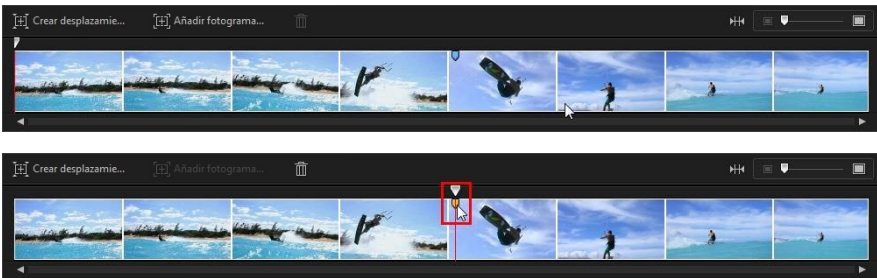
Edición del contenido

Cuando vuelva a entrar en el Centro de cámara de acción, podrá refinar algunas de las modificaciones que haya realizado en la ficha **Corregir**. Haga clic en la ficha **Efecto de acción** para editar cualquiera de los efectos de acción que haya creado o para añadir otros nuevos. Para editar un desplazamiento temporal creado, solo tiene que seleccionarlo en la línea de tiempo del vídeo,



y ajustar sus parámetros como necesite.

Para fotogramas congelados, seleccione el indicador de fotogramas congelados,



y, a continuación, ajuste sus parámetros como necesite.



***Nota:** si desea quitar un desplazamiento temporal o un efecto congelar fotograma de un clip de vídeo, selecciónelo en la línea de tiempo del Centro de cámara de acción y haga clic en el botón .*

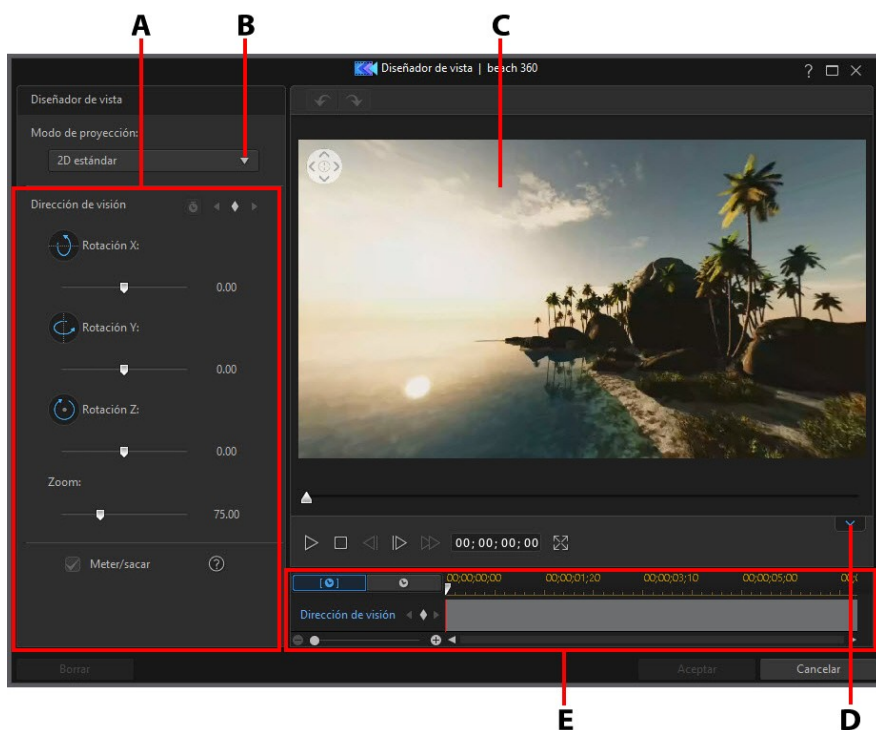
Cuando haya terminado, haga clic en **Aceptar** para guardar los cambios e importar el contenido actualizado en la descripción gráfica.

Capítulo 9:

Diseñador de vista

En proyectos que no sean 360°, el Diseñador de vista le permite personalizar la dirección de la vista en los clips de vídeo 360° para usarlos en producciones de vídeo 2D convencionales/estándar. También puede usarlo para crear nuevos vídeos únicos con sus clips de vídeo 360° que parecen planetas pequeños.

Para ello, seleccione un clip de vídeo 360° en la descripción gráfica y, a continuación, seleccione **Diseñador de vista**.



A - Dirección de vista/Propiedades de planeta pequeño, B - Seleccionar modo de proyección, C - Ventana de vista previa, D - Mostrar/Ocultar línea de tiempo de fotograma clave, E - Línea de tiempo de fotograma clave

Consulte Personalización de la dirección de visión en clips de vídeo 360° y Creación de vídeos de planeta pequeño para obtener más información sobre estas funciones del Diseñador de vista.

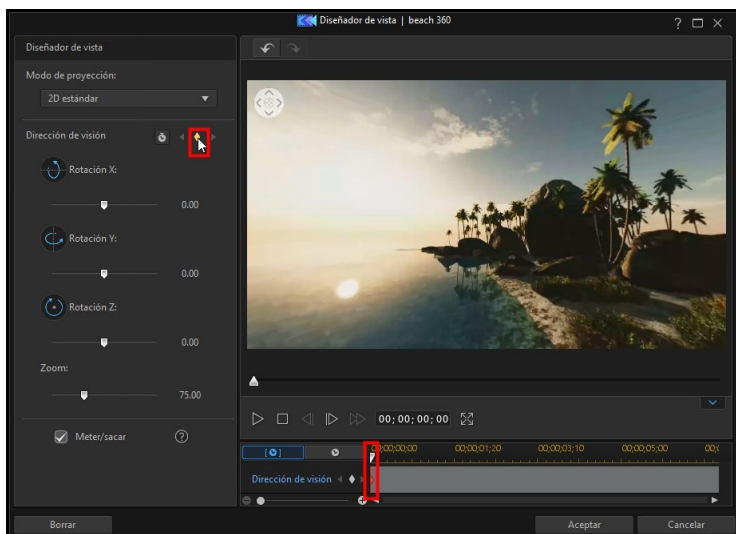
Cuando haya terminado de personalizar el vídeo, haga clic en el botón **Aceptar** para guardar los cambios y crear el vídeo convencional. Sus cambios se aplicarán al clip de vídeo y se actualizarán en la descripción gráfica.

Personalización de la dirección de visión en clips de vídeo 360°

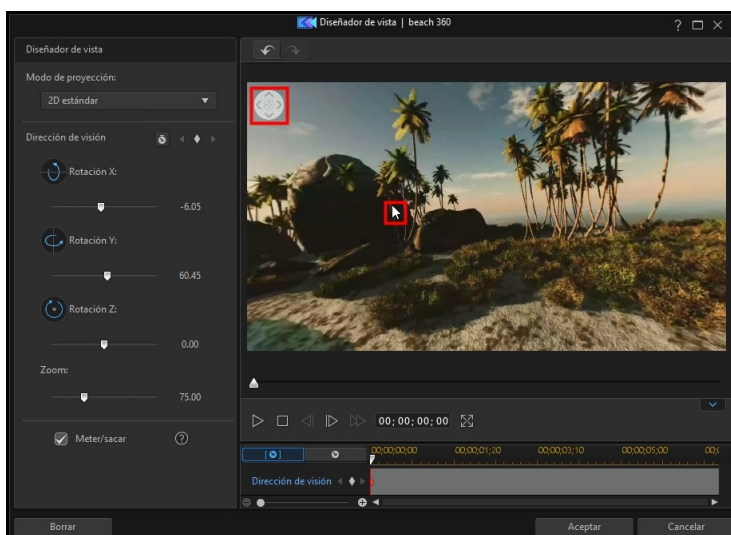
Los vídeos 360° permiten al espectador elegir hacia dónde miran durante la reproducción. Al crear un vídeo 2D/convencional estándar (un proyecto que no sea 360) utilizando metraje 360°, puede personalizar esta dirección de la visión en clips de vídeo 360° utilizando fotogramas clave.

Para personalizar la dirección de visión en el clip de vídeo 360°, haga lo siguiente:

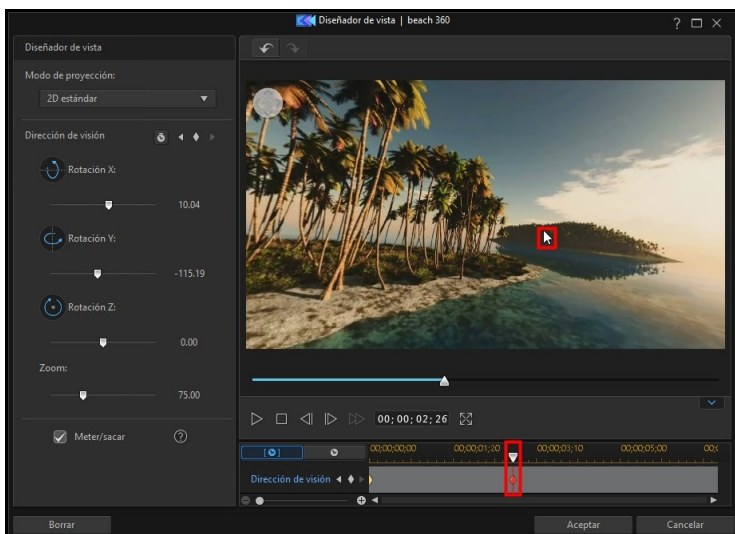
1. Seleccione un clip de vídeo 360° en la descripción gráfica y, a continuación, seleccione **Diseñador de vista**.
2. En el menú desplegable **Modo de proyección**, asegúrese de que está seleccionada la opción **2D Estándar**.
3. Haga clic en  para añadir un fotograma clave al principio del vídeo.



4. En caso necesario, ajuste la dirección que desee que señale la cámara (visión del espectador) al principio del vídeo. Para ello, haga clic y arrastre con el ratón en la ventana de vista previa o use los controles de navegación de la esquina superior izquierda de la ventana de vista previa.

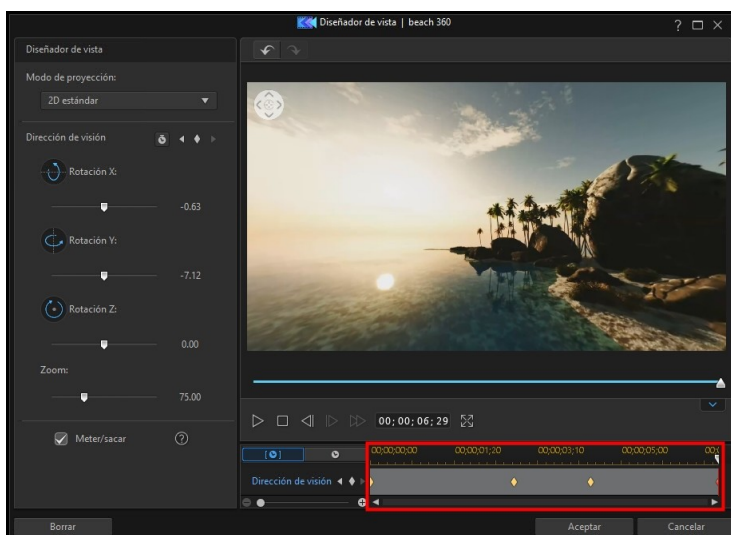


5. Use los controles de reproducción o arrastre la barra deslizante de la línea de tiempo a un punto del vídeo en el que desee que la cámara tenga una dirección de visión diferente; a continuación, pause el vídeo.
6. De nuevo, ajuste la dirección de visión haciendo clic y arrastrando en la ventana de vista previa, utilizando los controles de navegación, y/o la barra deslizante Acercar/Alejar. De este modo se añadirá otro fotograma clave a la línea de tiempo del fotograma de referencia Dirección de visión y el espectador tendrá esta visión en este punto en la reproducción del vídeo.



Nota: si es necesario, también puede usar la rotación X, Y, Z y el Zoom (o usar la rueda de desplazamiento de su ratón) para personalizar la vista en el primer fotograma clave o en cualquier otro.

7. Repita los pasos 5 y 6, cambiando la dirección de visión, tantas veces como desee (o definiendo todos los puntos (fotogramas clave) hacia los que desea que mire la cámara en momentos específicos en el clip de vídeo).



8. Cuando haya finalizado, use los controles de reproducción para previsualizar el video. Haga clic en **Aceptar** para guardar los cambios y añadir el vídeo actualizado a la descripción gráfica.



***Nota:** si desea editar el vídeo después de cerrar el Diseñador de vista, solo tiene que volver a seleccionarlo en la descripción gráfica y posteriormente seleccionar **Diseñador de vista** para volver a acceder a la ventana.*

Meter/sacar lentamente

El ajuste de la dirección de visión y los controles de rotación X, Y y Z le permiten crear manualmente movimientos de cámara en su vídeo. Para cambiar la dirección de la visión/movimiento de cámara, indique en qué punto del vídeo desea que la cámara mire en una dirección concreta añadiendo fotogramas clave. Para crear el movimiento de cámara, CyberLink ActionDirector se asegurará de que la cámara mira en la dirección seleccionada en el momento especificado del vídeo. Sin embargo, esto puede hacer que los movimientos de la cámara parezcan movidos. Para hacer que los movimientos de cámara repentinos parezcan más suaves, asegúrese de habilitar la opción **Meter/sacar lentamente**.

Modificación de fotogramas clave de dirección de visión

En cualquier momento, puede modificar los fotogramas clave añadidos, seleccionándolos y cambiando la dirección de visión/zoom o arrastrando el fotograma clave a otra posición en la línea de tiempo de fotogramas clave.



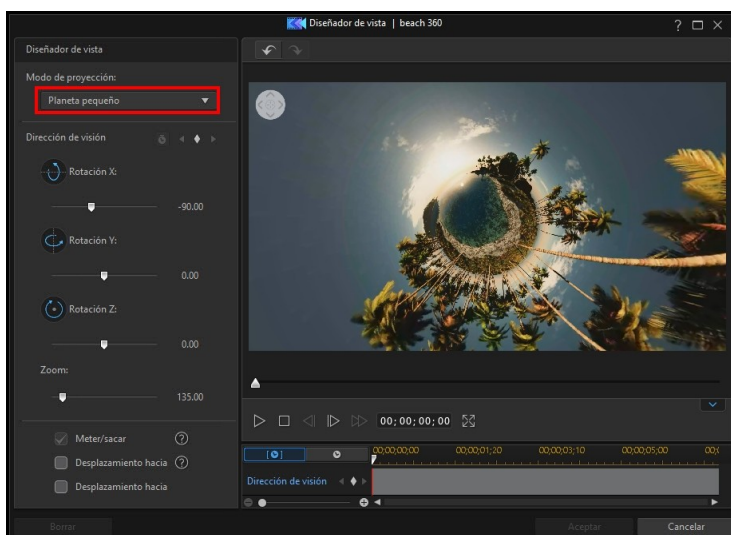
***Nota:** si no encuentra la línea de tiempo del fotograma clave en el Diseñador de vista, solo tiene que hacer clic en el botón  debajo de la ventana de vista previa para mostrarlo.*

Para quitar un fotograma clave, selecciónelo en la línea de tiempo de fotogramas clave y haga clic en .

Crear vídeos de planeta pequeño

En el Diseñador de vista, puede usar clips de vídeo 360° para crear vídeos de planeta pequeño. Para crear un vídeo de planeta pequeño, haga lo siguiente:

1. Seleccione un clip de vídeo 360° en la descripción gráfica y, a continuación, seleccione **Diseñador de vista**.
2. En el menú desplegable **Modo de proyección**, seleccione la opción **Planeta pequeño** para transformar el vídeo.



Personalización del aspecto de su vídeo de planeta pequeño

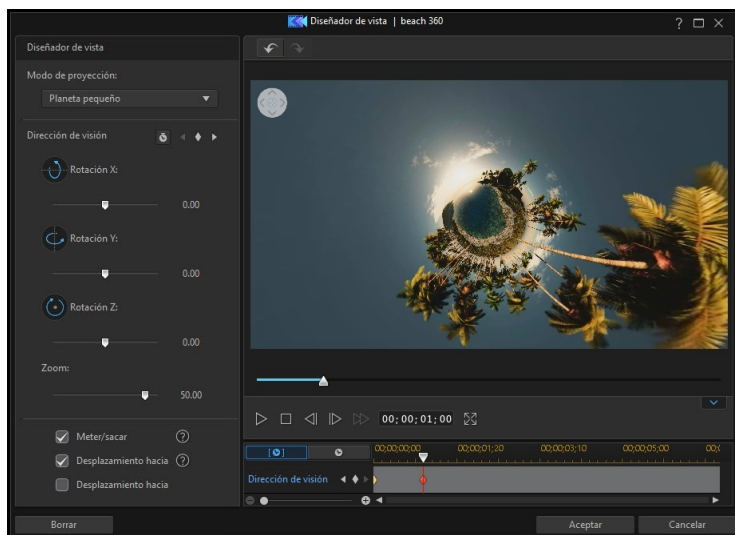
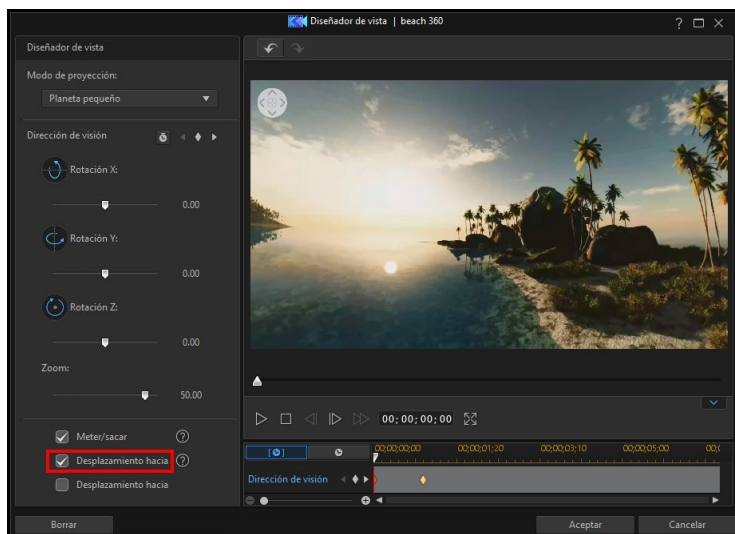
Cuando cree un vídeo de planeta pequeño, utilice los controles deslizantes de la dirección de visión, el desplazamiento hacia dentro/fuera y los fotogramas clave para personalizar el aspecto de su vídeo final.

Dirección de visión

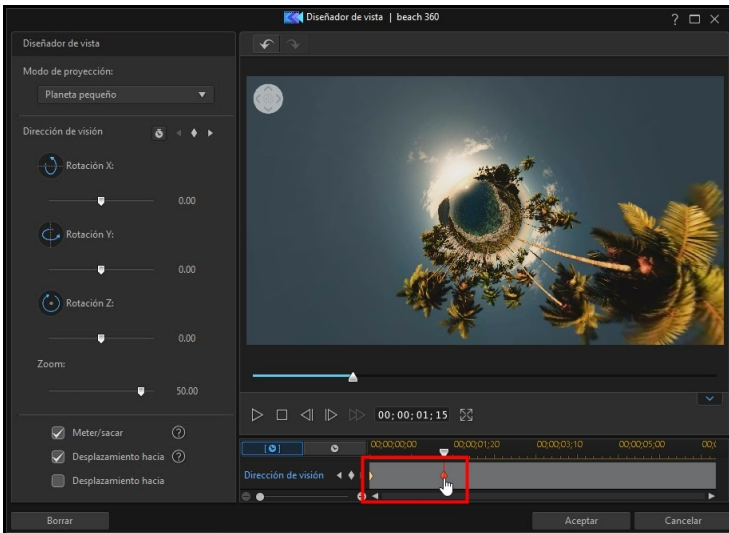
Utilice los controles de rotación X, Y y Z y los fotogramas clave para personalizar el aspecto de su vídeo de planeta pequeño. Consulte Personalización de la dirección de visión en clips de vídeo 360° para obtener más información sobre cómo utilizarlos para personalizar la dirección de la visión a su gusto.

Desplazamiento hacia fuera

Seleccione la opción **Desplazamiento hacia fuera** si desea que el vídeo empiece como un vídeo normal y luego se desplace hacia fuera para mostrar el planeta pequeño.

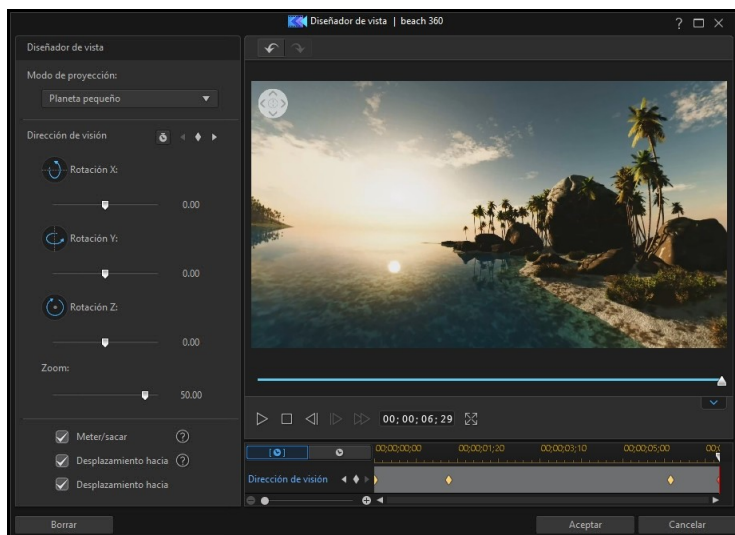
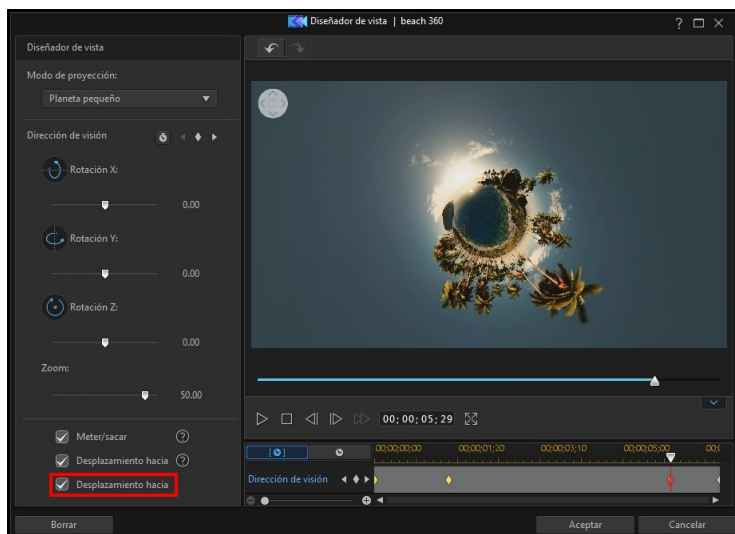


Puede modificar el aspecto y la sincronización del desplazamiento hacia fuera ajustando los fotogramas clave añadidos.

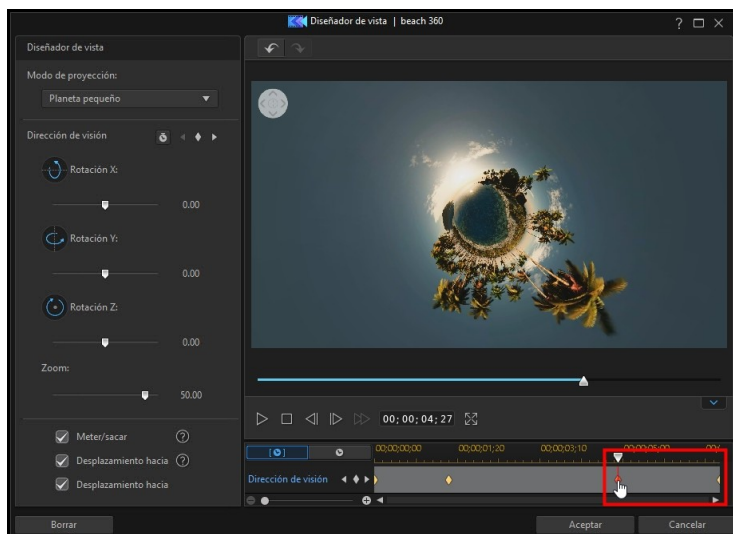


Desplazamiento hacia dentro

Seleccione la opción **Desplazamiento hacia dentro** si desea que el vídeo termine como un vídeo normal desplazándose hacia dentro en el planeta pequeño.



Puede modificar el aspecto y la sincronización del desplazamiento hacia fuera ajustando los fotogramas clave añadidos.



Meter/sacar lentamente

Al ajustar la dirección de visión, y añadir un desplazamiento hacia dentro y hacia fuera, el vídeo pueden producir movimientos en el vídeo. Para hacer que estos movimientos parezcan más suaves, asegúrese de habilitar la opción **Meter/sacar lentamente**.

Capítulo 10:

Adición de efectos de vídeo

Puede añadir elegantes efectos de vídeo a su producción de vídeo para darle un toque distintivo. Los efectos de vídeo se pueden aplicar tanto a los clips de vídeo como a las imágenes en la descripción gráfica, incluso al editar proyectos de vídeo 360°.

Para añadir un efecto de vídeo a un clip multimedia en la descripción gráfica, haga lo siguiente:

1. Seleccione un archivo de vídeo o una imagen a la descripción gráfica.
2. Haga clic en el botón  encima de la descripción gráfica para abrir el panel Efectos.
3. Busque el efecto de vídeo que desea y haga clic en él para aplicarlo al instante al clip seleccionado.



Nota: el efecto se aplicará a toda la duración del clip seleccionado. Si solo desea aplicarlo a una parte del mismo, puede dividir el clip y aplicar el efecto a la parte que desea. Consulte [División de un clip](#) para obtener más información.

4. Una vez aplicado, puede previsualizarlo en la ventana de vista previa.



Nota: los clips multimedia de la descripción gráfica que tengan un efecto aplicado mostrarán un icono *i* en la esquina inferior izquierda de la miniatura de su descripción gráfica.



5. Para aplicar un efecto diferente a este clip, asegúrese de que continúa seleccionado y haga clic en el nuevo efecto.



Nota: solo se puede aplicar un efecto de vídeo a cada clip multimedia de la descripción gráfica.

6. Cuando haya terminado de añadir el efecto de vídeo, haga clic en  para cerrar el panel Efectos.



***Nota:** para quitar un efecto aplicado de un clip multimedia, vuelva a acceder al panel *Efectos*, asegúrese de que el clip está seleccionado y haga clic en **Ningún efecto** en la esquina superior izquierda.*

Capítulo 11:

Adición de efectos de título

Los efectos de título le permiten añadir texto a su producción de vídeo, como créditos de apertura y cierre. Puede añadir plantillas de efectos de título a la descripción gráfica del mismo modo que añade clips multimedia; se pueden personalizar en el Diseñador del título

Para añadir una plantilla de efecto de título a la descripción gráfica, haga lo siguiente:

1. Haga clic en el botón  encima de la descripción gráfica o haga clic en la ficha **Títulos** para abrir la Sala de títulos.
2. Explore las plantillas de efectos de título disponibles. Puede hacer clic en una de ellas para obtener una vista previa en la ventana de vista previa.
3. Cuando encuentre la plantilla de efecto de título que desee, arrástrela y suéltela en la descripción gráfica. Consulte Adición de clips de vídeo e imágenes a la descripción gráfica para obtener instrucciones más detalladas, pues el proceso es el mismo.



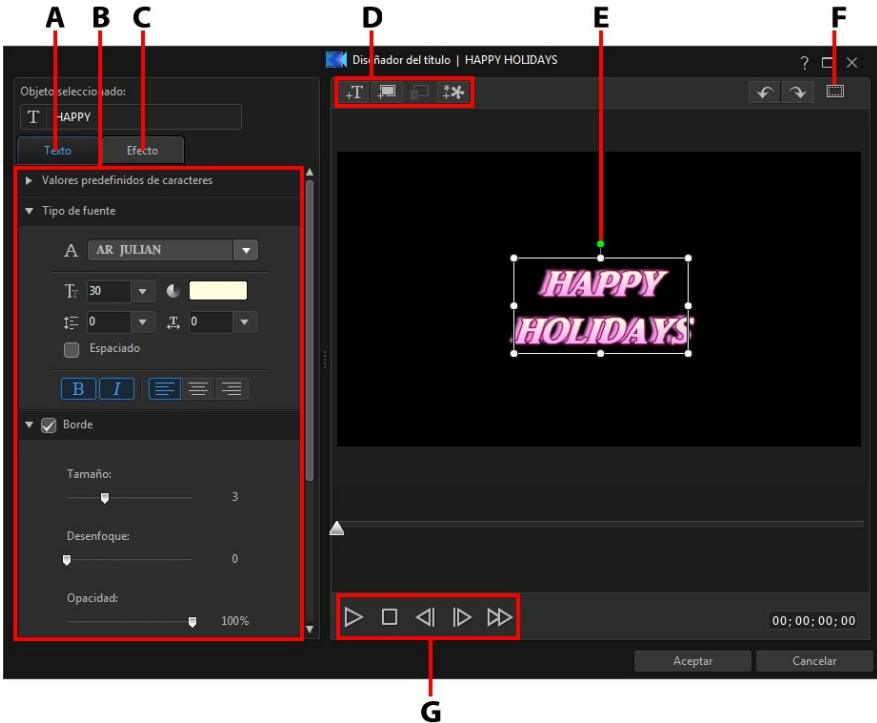
***Nota:** el texto de la plantilla de efecto de título no se puede añadir ni modificar en la descripción gráfica ni en la ventana de vista previa. Haga clic en el botón **Diseñador del título** para editar el texto en la plantilla.*

Una vez añadida a la descripción gráfica, seleccione la plantilla de efecto de título y haga clic en el botón **Diseñador del título** para editarla en el Diseñador del título. Consulte Modificación de títulos en el Diseñador del título para obtener más información. Para obtener información sobre el ajuste de la cantidad de tiempo en que el efecto de título aparece en la producción de vídeo, consulte Definición de la duración de un clip multimedia.

Modificación de títulos en el Diseñador del título

En el Diseñador del título, puede personalizar los efectos de título del proyecto. Los efectos de títulos contienen valores predefinidos de caracteres y opciones de animación y fondo que puede modificar para que se adapten a su proyecto de vídeo.

Para abrir el Diseñador del título, seleccione un efecto de título en la descripción gráfica y haga clic en el botón **Diseñador del título**.



A - Ficha Propiedades del texto, B - Propiedades de título, C - Ficha Efecto de animación del título, D - Insertar texto/fondos, E - Texto del título, F - Zona segura de TV/Cuadrícula, G - Controles del reproductor

Cuando haya terminado de modificar el efecto de título en el Diseñador del título, haga clic en el botón **Aceptar** para cerrar la ventana y configurar sus cambios en la producción de video.



Nota: si desea realizar una edición adicional después de cerrar el Diseñador del título, seleccione el título de nuevo en la descripción gráfica y haga clic en el botón **Diseñador del título**.

Añadir textos, imágenes y fondos

Cada plantilla de efectos de título puede contener uno o varios cuadros de texto de título. También puede contener un fondo e imágenes sobre el cual se muestra el texto.

Adición del texto del título

De forma predeterminada, hay un cuadro de texto en el Diseñador del título cuando se abre. Para editar el texto en el título, haga clic en el cuadro, asegúrese de que esté seleccionado el texto predeterminado y escriba el texto.

También se pueden añadir cuadros de texto de título adicionales. Para añadir nuevo texto del título, haga clic en el botón  y, a continuación, haga clic en la ventana de vista previa para añadir el cuadro de texto del título a la posición deseada. Escriba el texto requerido en el nuevo cuadro de texto del título.

Consulte Modificación de las propiedades de texto del título para obtener más información sobre la personalización de las propiedades predeterminadas de texto del título para que se ajusten al efecto de título que está tratando de crear.

Inserción de fondos

Su efecto de título puede constar de un fondo sobre el cual se muestra el texto del título.

Para definir un fondo, haga lo siguiente:

1. Haga clic en el botón .
2. Busque en el equipo y seleccione la imagen que desea usar como fondo y haga clic en **Abrir**.
3. Cuando se le pida, seleccione la configuración del ajuste para el fondo que mejor se adapte a sus necesidades.



Nota: para quitar la imagen de fondo importada, solo tiene que hacer clic en el botón .

Añadir imágenes

Puede insertar sus propias imágenes en la plantilla de efectos de título.

Para añadir una imagen, haga lo siguiente:

1. Haga clic en el botón .
2. Busque en el equipo y seleccione la imagen que desea añadir y haga clic en **Abrir**.
3. Una vez añadida, cambie el tamaño y la posición de la imagen en el Diseñador del título según requiera, sólo como un título.

Modificación de la posición del efecto de título

Puede cambiar la posición y la orientación del texto de título en un efecto de título, de manera rápida y sencilla.



***Nota:** haga clic en  para usar la zona segura de TV y la cuadrícula para ayudar a colocar con precisión el efecto de título en el vídeo principal. Seleccione **Ajustar a líneas de referencia** para que el efecto de título se ajuste a la cuadrícula, zona segura de TV y límite del área de vídeo.*

Para modificar el texto del título o su orientación:

- haga clic en el texto de título y arrástrelo a una nueva posición.
- haga clic en  encima del texto o la imagen y arrástrelo a derecha o izquierda para cambiar su orientación.
- haga clic y arrastre un vértice o lado para redimensionar el texto de título.

Modificación de las propiedades de texto del título

Haga clic en la ficha **Texto** para cambiar las propiedades del texto de título seleccionado.

Modificación de las propiedades del texto

Haga clic en la ficha de propiedades **Texto** para modificar todo, desde el tamaño al estilo y color del texto, aparte de añadir bordes, etc.

Aplicación de valores predefinidos de caracteres al texto de título

Seleccione la opción **Valores predefinidos de caracteres** para aplicar un valor predefinido de caracteres al texto del título. Una vez aplicado un valor predefinido de caracteres, podrá refinarlo usando las demás propiedades de la ficha, en caso necesario.

Para aplicar un valor predefinido de caracteres al texto del título, asegúrese de que el cuadro de texto esté seleccionado en la ventana de vista previa y haga clic en un valor predefinido de caracteres en la lista.



***Nota:** una vez que haya terminado de personalizar todas las propiedades del texto en la ficha, haga clic en  para guardar el valor predefinido de caracteres en sus favoritos. Para buscar y usar los valores predefinidos de caracteres guardados, seleccione **Mis favoritos** en la lista desplegable **Tipos de caracteres**.*

Personalización del tipo de fuente

Seleccione la opción **Tipo de fuente** para configurar el tipo de fuente y tamaño del texto de título seleccionado. También puede seleccionar el color de fuente, poner el texto en negrita o cursiva, cambiar el espaciado de línea y del texto y ajustar la alineación de texto en el cuadro de texto.

Si el tipo de fuente que está usando lo admite, puede seleccionar la casilla de verificación **Espaciado** para reducir el espacio entre las letras del texto.

Aplicar un borde

Seleccione la opción **Borde** para agregar un borde alrededor del texto del título. Las opciones disponibles permiten cambiar el tamaño del borde y añadir efectos de opacidad o de desenfoque.

Puede personalizar el color del borde usando las siguientes opciones del desplegable **Tipo de relleno**:

- **Color uniforme**: seleccione esta opción si desea que el borde sea de un color sólido. Haga clic en el cuadrado coloreado para abrir la paleta de colores y seleccionar el color de borde que desee.
- **Degradado en 2 colores**: seleccione esta opción si desea que el color del borde cambie de un color a otro usando un degradado. Haga clic en los cuadrados coloreados para definir los colores inicial y final; después, arrastre el control **Dirección del degradado** para definir de qué modo fluye el color.
- **Degradado en 4 colores**: seleccione esta opción si desea que el borde conste de cuatro colores. Haga clic en los cuadrados coloreados para ajustar los colores en cada uno de los cuatro vértices del borde.

Opacidad

Seleccione esta opción para usar la barra deslizante **Opacidad** y ajustar el nivel de transparencia para el texto de título seleccionado.

Aplicación de efectos de animación al texto del título

Haga clic en la ficha **Efecto** para aplicar animaciones al texto del título, tales como fundidos de texto, movimiento de texto o barridos.

Para aplicar animación a texto, haga lo siguiente:

1. Seleccione el texto de título que desee animar en la ventana de vista previa.
2. Haga clic en la opción **Iniciando efecto** y seleccione una animación en la lista disponible.
3. Seleccione la opción **Finalizando efecto** y seleccione una animación en la lista disponible.

Capítulo 12:

Uso de transiciones

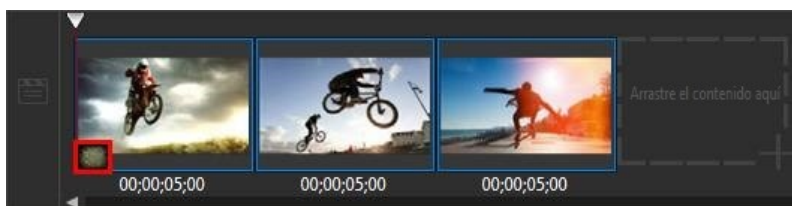
Haga clic en la ficha **Transición** para abrir la Sala de transiciones y acceder a una biblioteca de transiciones que puede usar en o entre clips de vídeo e imágenes en la producción de vídeo. Con las transiciones podrá controlar el modo en que el contenido multimedia aparece y desaparece en el proyecto, así como los cambios, o transiciones, de un clip al siguiente.

Adición de transiciones a un único clip

Si añade una transición a un único clip, podrá controlar cómo aparece y/o desaparece el clip en la producción.

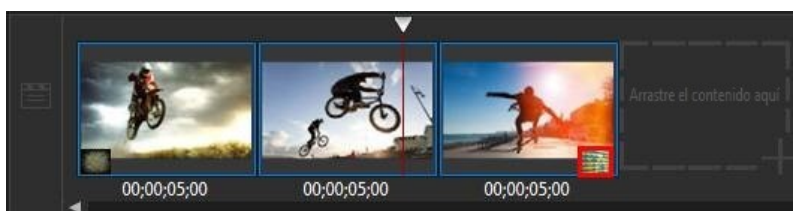
Para añadir una transición a un único clip, haga lo siguiente:

1. Haga clic en la ficha **Transiciones** para abrir la Sala de transiciones.
2. Seleccione un efecto de transición y arrástrelo al principio (transición de prefijo) del primer clip en la descripción gráfica.



Nota: si solamente desea que haya una transición al comienzo de un clip, esto solo puede realizarse añadiéndola al primer clip en la descripción gráfica. Una vez añadida, puede mover el clip a otra posición en la descripción gráfica.

3. Seleccione un efecto de transición y arrástrelo al final (transición de sufijo) del último clip en la descripción gráfica.



***Nota:** si solamente desea que haya una transición al final de un clip, esto solo puede realizarse añadiéndola al último clip en la descripción gráfica. Una vez añadida, puede añadir más clips después de ella en la descripción gráfica.*

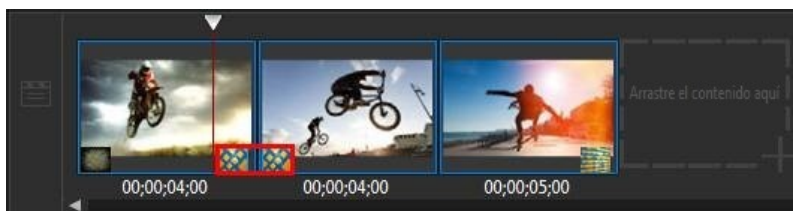
Para cambiar la duración de la transición, haga clic en el botón **Duración** encima de la descripción gráfica. Si desea eliminar la transición del clip, solo tiene que hacer clic en ella en la miniatura y pulsar la tecla Suprimir del teclado.

Adición de transiciones entre dos clips

También puede añadir una transición entre dos imágenes y clips de vídeo en la descripción gráfica.

Para añadir una transición entre dos clips, haga lo siguiente:

1. Haga clic en la ficha **Transiciones** para abrir la Sala de transiciones.
2. Seleccione un efecto de transición y arrástrelo entre los dos clips de la descripción gráfica.



Para cambiar la duración de la transición, haga clic en el botón **Duración** encima de la descripción gráfica. Si desea eliminar la transición entre los clips, solo tiene que hacer clic en ella en la primera miniatura y después pulsar la tecla Suprimir del teclado.

Capítulo 13:

Adición de música de fondo

Puede añadir con facilidad música de fondo a su producción de vídeo. Para añadir una música de fondo, haga lo siguiente:

1. Haga clic en el botón **Música** a la derecha de la descripción gráfica. Se abrirá la ventana Añadir música de fondo.
2. Haga clic en el botón .
3. Busque la música que desea añadir, selecciónela y haga clic en **Abrir**. Puede repetir este paso varias veces o seleccionar más de un archivo de música para añadir más música.
4. En la sección **Recortar audio**, puede recortar la duración de los archivos de música que ha añadido como música de fondo del siguiente modo:
 - use los controles del reproductor para encontrar el punto inicial que desee para la música y haga clic en .
 - use los controles del reproductor para encontrar el punto final que desee para la música y haga clic en .
 - arrastre los marcadores en la línea de tiempo de la música para definir manualmente los puntos inicial y final.



5. En la sección de mezcla de audio:
 - arrastre la barra deslizante hacia la izquierda (hacia **Música de fondo**) para aumentar el volumen de la música en el vídeo. De este modo reducirá el volumen del audio en los clips de vídeo de la descripción gráfica.
 - arrastre la barra deslizante hacia la derecha (hacia **Audio de vídeo**) para aumentar el volumen del audio en el clip de vídeo en la descripción gráfica. De este modo se reducirá el volumen de la música de fondo que haya añadido.
6. Seleccione la opción **Reproducción en bucle** si desea que la música se reproduzca continuamente durante toda la duración del vídeo. Cuando finalice la música, volverá al principio.

7. Seleccione la opción **Aparición/desaparición gradual automática** para que la música de fondo haga una desaparición gradual al final de la producción.
8. Haga clic en **Aceptar** para guardar los cambios y añadir la música de fondo al vídeo.



***Nota:** si desea editar la música de fondo después de cerrar la ventana Añadir música de fondo, haga clic en el botón **Música** de nuevo.*

Capítulo 14:

Producción del proyecto

Cuando termine de crear la producción de vídeo y esté satisfecho con el resultado después de verlo en la ventana de vista previa, habrá llegado el momento de producirlo. Producir simplemente significa compilar (o procesar) cada uno de los elementos que contiene el proyecto en un archivo de vídeo reproducible.

Para comenzar a producir el proyecto, haga clic en el botón **Producir** en la esquina inferior derecha. En el cuadro de diálogo Producir, encontrará dos opciones:

- **Producir y guardar:** seleccione esta opción si desea crear un archivo de vídeo en el disco duro de su equipo. Consulte Producción y guardado en un archivo de vídeo para obtener información detallada.
- **Producir y compartir:** seleccione esta opción si desea procesar su producción de vídeo y después cargarla a una red social, como Facebook, YouTube o Vimeo. Consulte Producción y compartición en sitios multimedia en línea para obtener información detallada.



***Nota:** antes de producir el proyecto, también puede hacer clic en **Ir al Diseñador de temas** para usar plantillas de título que confieran estilo a su producción de vídeo. CyberLink ActionDirector creará una vista previa procesada de la producción de vídeo finalizada y la importará en el Diseñador de temas. Consulte **Uso del Diseñador de temas** para obtener información más detallada.*

Uso de SVRT inteligente

SVRT inteligente (Smart Video Rendering Technology, Tecnología inteligente de procesamiento de vídeo) es una tecnología de procesamiento patentada de CyberLink que ayuda en la salida de sus producciones de vídeo sugiriendo qué perfil de vídeo debe usar.

A partir del formato de los clips de vídeo originales del proyecto, de las partes de los clips que se han modificado (y, en consecuencia, requieren procesamiento durante la producción) y de las partes que no cambiaron (y, por tanto, se pueden omitir durante el procesamiento), SVRT inteligente sugiere el perfil de vídeo que producirá el resultado de mayor calidad posible y le permite ahorrar mucho tiempo durante la producción.

Para utilizar SVRT inteligente, haga clic en el botón **SVRT inteligente** en la ficha **Archivo**.

En el cuadro de diálogo SVRT inteligente que se muestra, CyberLink ActionDirector selecciona automáticamente el perfil de vídeo que le sugiere usar para dar salida a su producción de vídeo, y otros perfiles de vídeo que puede usar.

Para seleccionar un perfil de vídeo, solo tiene que seleccionarlo en el cuadro de diálogo SVRT inteligente y hacer clic en **Aplicar**. El perfil de vídeo seleccionado se resaltará automáticamente y se seleccionará según pase a producción. El perfil de vídeo que ha usado también se guarda en el cuadro de diálogo y siempre estará disponible cuando use SVRT inteligente.

Producción y guardado en un archivo de vídeo

Puede producir el vídeo y guardarlo como archivo de vídeo que podrá ver en un ordenador, dispositivo móvil, etc.

Producción de vídeo HD normal

Puede exportar su producción de vídeo como archivo de vídeo, que podrá ver en su equipo, grabar en disco o exportar a un dispositivo portátil.



***Nota:** si no está seguro de en qué formato de archivo de vídeo debe exportar su producción, haga clic en el botón **SVRT inteligente** para obtener ayuda. Consulte [Uso de SVRT inteligente](#) para obtener más información sobre el uso de esta función.*

Puede exportar el proyecto a uno de los siguientes formatos:

- H.264 AVC (.MP4)
- Windows Media

Para exportar su producción de vídeo, haga lo siguiente:

1. Seleccione un formato de archivo de vídeo haciendo clic en él (**H.264 AVC (.MP4)** o **Windows Media**).
2. Seleccione el **Nombre del perfil/Calidad** que desea usar para crear el archivo. Lo que seleccione determinará la resolución de vídeo, el tamaño de archivo y la calidad general del archivo generado.



Nota: Los formatos de archivo de vídeo H.264 AVC y WMV admiten una resolución de hasta 4K (Ultra HD). Antes de la producción, asegúrese de seleccionar la resolución de vídeo que desee en el menú desplegable **Nombre del perfil/Calidad**.

3. Compruebe los detalles de producción y que el archivo se va a exportar a la carpeta del equipo que desea. Haga clic en  para definir otra carpeta de salida.
4. En caso necesario, seleccione **Activar vista previa durante la producción** para previsualizar el vídeo durante la producción. Al seleccionar esta opción aumentará el tiempo necesario para producir su archivo.
5. Haga clic en el botón **Iniciar** para comenzar a producir el archivo.

Producción de un vídeo 360°

Puede exportar el archivo de vídeo 360° a uno de los siguientes formatos:

- H.264 AVC (.MP4)

Para exportar su producción de vídeo, haga lo siguiente:

1. Seleccione un formato de archivo de vídeo haciendo clic en él (**H.264 AVC (.MP4)**).
2. Seleccione el **Nombre del perfil/Calidad** que desea usar para crear el archivo. Lo que seleccione determinará la resolución de vídeo, el tamaño de archivo y la calidad general del archivo generado.



Nota: Los formatos de archivo de vídeo H.264 AVC admiten una resolución de hasta 4K (Ultra HD). Antes de la producción, asegúrese de seleccionar la resolución de vídeo que desee en el menú desplegable **Nombre del perfil/Calidad**.

3. Compruebe los detalles de producción y que el archivo se va a exportar a la carpeta del equipo que desea. Haga clic en  para definir otra carpeta de salida.
4. En caso necesario, seleccione **Activar vista previa durante la producción** para previsualizar el vídeo durante la producción. Al seleccionar esta opción aumentará el tiempo necesario para producir su archivo.



Nota: durante la producción no está disponible la vista previa de vídeo 360°.

5. Haga clic en el botón **Iniciar** para comenzar a producir el archivo.

Reproducción del vídeo 360°

Una vez finalizada la producción, el archivo de vídeo 360° se importará automáticamente a la biblioteca multimedia. Para reproducirlo, solo tiene que seleccionarlo en la biblioteca multimedia y usar los controles de reproducción y 360. Consulte Reproducción de archivos multimedia 360° para obtener más información.

Los archivos de vídeo 360° también se pueden reproducir en un dispositivo Samsung compatible; además, puede cargarlos y reproducirlos en YouTube y Facebook. Consulte Carga de un vídeo 360° para obtener más información.

Carga de vídeo en sitios de medios sociales

En la ficha **En línea** puede cargar su producción de vídeo en los sitios web multimedia en línea.

Carga de vídeo HD normal

En la ficha **En línea** puede cargar su producción de vídeo en uno de los siguientes sitios web multimedia en línea:

- Facebook
- YouTube
- Dailymotion
- Vimeo
- Youku



***Nota:** en algunas versiones de ActionDirector, puede producir y cargar vídeo con una resolución de hasta 4K (Ultra HD) en sitios web sociales. Antes de la producción, asegúrese de seleccionar la resolución de vídeo que desee en el menú desplegable **Nombre del perfil/Calidad**.*

Carga de vídeo en Facebook

Para cargar su vídeo en Facebook®, haga lo siguiente:

1. Haga clic en el botón **Facebook**.
2. Seleccione la calidad que desee para su vídeo en la lista desplegable **Tipo de perfil**.
3. Introduzca un **Título** y una **Descripción** para su vídeo en los campos facilitados. El texto que escriba se incluirá en Facebook una vez cargado.
4. En caso necesario, seleccione **Activar vista previa durante la producción** para previsualizar el vídeo durante la producción. Al seleccionar esta opción aumentará el tiempo necesario para producir el archivo antes de cargarlo.
5. Haga clic en **Iniciar** para empezar.
6. Haga clic en **Autorizar** y conceda a ActionDirector permiso para cargar vídeos en su cuenta de Facebook siguiendo los pasos de las ventanas de Autorización de Facebook.
7. ActionDirector empieza a producir y cargar el archivo de vídeo. Haga clic en **Cerrar** cuando haya terminado para volver al programa.

Cómo cargar vídeo en YouTube

Para cargar su vídeo en YouTube, haga lo siguiente:



***Nota:** si el tamaño o longitud del vídeo supera el máximo permitido, ActionDirector puede dividirlo en vídeos de menor tamaño o duración, cargar estos vídeos y, a continuación, crear una lista de reproducción automáticamente en YouTube.*

1. Haga clic en el botón **Vídeos de YouTube**.
2. Seleccione la calidad que desee para su vídeo en el menú desplegable **Tipo de perfil**. La calidad seleccionada resultará en la correspondiente opción de calidad disponible después de que el vídeo esté totalmente procesado en YouTube.



***Nota:** la opción de calidad disponible en YouTube también depende de la calidad del vídeo original capturado y del ancho de banda en el que el usuario esté viendo el vídeo.*

3. Introduzca un **Título** y una **Descripción** para su vídeo en los campos facilitados. El texto introducido se incluirá en YouTube una vez cargado. Seleccione también una de las **Categorías de vídeo** e introduzca algunas **Etiquetas** con palabras clave para que los usuarios puedan introducirlas para encontrar su vídeo.
4. Establezca si desea que el vídeo sea **Público** o **Privado** una vez que lo cargue en YouTube.



***Nota:** conecte con DirectorZone y seleccione **Compartir vídeo en DirectorZone** si desea mostrar a otros cómo ajustó los clips en la producción del vídeo. Cuando lo seleccione, su vídeo cargado también se mostrará en DirectorZone.*

5. En caso necesario, seleccione **Activar vista previa durante la producción** para previsualizar el vídeo durante la producción. Al seleccionar esta opción aumentará el tiempo necesario para producir el archivo antes de cargarlo.
6. Haga clic en **Iniciar** para empezar.
7. Haga clic en **Autorizar** y conceda a ActionDirector permiso para cargar vídeos en su cuenta de YouTube siguiendo los pasos de las ventanas de Autorización de YouTube.
8. ActionDirector empieza a producir y cargar el archivo de vídeo. Haga clic en **Cerrar** cuando haya terminado para volver al programa.

Carga de vídeo en Dailymotion

Para cargar su vídeo en Dailymotion, haga lo siguiente:



***Nota:** si el tamaño o longitud del vídeo supera el máximo permitido, ActionDirector puede dividirlo en vídeos de menor tamaño o duración, cargar estos vídeos y, a continuación, crear una lista de reproducción automáticamente en Dailymotion.*

1. Haga clic en el botón **Dailymotion**.
2. Seleccione la calidad que desee para su vídeo en el menú desplegable **Tipo de perfil**. La calidad que seleccione hará que la opción de calidad correspondiente esté disponible una vez que el vídeo haya sido totalmente procesado en Dailymotion.



***Nota:** la opción de calidad disponible en Dailymotion también depende de la calidad del vídeo capturado original y del ancho de banda del usuario que ve el vídeo.*

3. Introduzca un **Título** y una **Descripción** para su vídeo en los campos facilitados. El texto que escriba se incluirá en Dailymotion una vez cargado. Seleccione también una de las **Categorías de vídeo** e introduzca algunas **Etiquetas** con palabras clave para que los usuarios puedan introducirlas para encontrar su vídeo.
4. Establezca si desea que el vídeo sea **Público** o **Privado** una vez que lo cargue en Dailymotion.



***Nota:** conecte con DirectorZone y seleccione **Compartir vídeo en DirectorZone** si desea mostrar a otros cómo ajustó los clips en la producción del vídeo. Cuando lo seleccione, su vídeo cargado también se mostrará en DirectorZone.*

5. En caso necesario, seleccione **Activar vista previa durante la producción** para previsualizar el vídeo durante la producción. Al seleccionar esta opción aumentará el tiempo necesario para producir el archivo antes de cargarlo.
6. Haga clic en **Iniciar** para empezar.
7. Haga clic en **Autorizar** y conceda a ActionDirector permiso para cargar vídeos en su cuenta de Dailymotion siguiendo los pasos de las ventanas de Autorización de Dailymotion.
8. ActionDirector empieza a producir y cargar el archivo de vídeo. Haga clic en **Cerrar** cuando haya terminado para volver al programa.

Carga de vídeo en Vimeo

Para cargar su vídeo en Vimeo, haga lo siguiente:



***Nota:** si el tamaño o longitud del vídeo supera el máximo permitido, ActionDirector puede dividirlo en vídeos de menor tamaño o duración, cargar estos vídeos y, a continuación, crear una lista de reproducción automáticamente en Vimeo.*

1. Haga clic en el botón **Vimeo**.
2. Seleccione la calidad que desee para su vídeo en el menú desplegable **Tipo de perfil**. La calidad que seleccione hará que la opción de calidad correspondiente esté disponible una vez que el vídeo haya sido totalmente procesado en Vimeo.



***Nota:** la opción de calidad disponible en Vimeo también depende de la calidad del vídeo capturado original y del ancho de banda del usuario que ve el vídeo.*

3. Introduzca un **Título** y una **Descripción** para su vídeo en los campos facilitados. El texto introducido se incluirá en Vimeo una vez cargado. Introduzca también algunas **Etiquetas** de palabras clave que los usuarios puedan introducir para encontrar su vídeo.
4. Establezca si desea que el vídeo sea **Público** o **Privado** una vez que lo cargue en Vimeo.



***Nota:** conecte con DirectorZone y después, seleccione **Compartir vídeo en DirectorZone** si quiere mostrar a otros cómo ajustó los clips en la producción del vídeo. Cuando lo seleccione, su vídeo cargado también se mostrará en DirectorZone.*

5. En caso necesario, seleccione **Activar vista previa durante la producción** para previsualizar el vídeo durante la producción. Al seleccionar esta opción aumentará el tiempo necesario para producir el archivo antes de cargarlo.
6. Haga clic en **Iniciar** para empezar.
7. Haga clic en **Autorizar** y conceda a ActionDirector permiso para cargar vídeos en su cuenta de Vimeo siguiendo los pasos de las ventanas de Autorización de Vimeo.
8. ActionDirector empieza a producir y cargar el archivo de vídeo. Haga clic en **Cerrar** cuando haya terminado para volver al programa.

Carga de vídeo en Youku

Para cargar su vídeo en Youku, haga lo siguiente:



***Nota:** si el tamaño o longitud del vídeo supera el máximo permitido, ActionDirector puede dividirlo en vídeos de menor tamaño o duración, cargar estos vídeos y, a continuación, crear una lista de reproducción automáticamente en Youku.*

1. Haga clic en el botón **Youku**.
2. Seleccione la calidad que desee para su vídeo en el menú desplegable **Tipo de perfil**. La calidad seleccionada resultará en la correspondiente opción de calidad disponible después de que el vídeo esté totalmente procesado en Youku.



***Nota:** la opción de calidad disponible en Youku también depende de la calidad del vídeo original capturado y del ancho de banda en el que el usuario esté viendo el vídeo.*

3. Introduzca un **Título** y una **Descripción** para su vídeo en los campos facilitados. El texto que escriba se incluirá en Youku una vez cargado. Seleccione también una de las **Categorías de vídeo** e introduzca algunas **Etiquetas** con palabras clave para que los usuarios puedan introducirlas para encontrar su vídeo.
4. Establezca si desea que el vídeo sea **Público** o **Privado** una vez que lo cargue en Dailymotion.



***Nota:** conecte con DirectorZone y después, seleccione **Compartir vídeo en DirectorZone** si quiere mostrar a otros cómo ajustó los clips en la producción del vídeo. Cuando lo seleccione, su vídeo cargado también se mostrará en DirectorZone.*

5. En caso necesario, seleccione **Activar vista previa durante la producción** para previsualizar el vídeo durante la producción. Al seleccionar esta opción aumentará el tiempo necesario para producir el archivo antes de cargarlo.
6. Haga clic en **Iniciar** para empezar.
7. Haga clic en **Autorizar** y conceda a ActionDirector permiso para cargar vídeos en su cuenta de Youku siguiendo los pasos de las ventanas de Autorización de Youku.
8. ActionDirector empieza a producir y cargar el archivo de vídeo. Haga clic en **Cerrar** cuando haya terminado para volver al programa.

Carga de un vídeo 360°

En la ficha **En línea**, puede cargar su vídeo 360° en Facebook o en YouTube. Una vez cargado, puede hacer clic y arrastrar en la ventana del reproductor de Facebook/YouTube o bien usar los controles disponibles de 360 para girar y ver todo el vídeo 360°.



***Nota:** en algunas versiones de ActionDirector, puede producir y cargar vídeo con una resolución de hasta 4K (Ultra HD) en sitios web sociales. Antes de la producción, asegúrese de seleccionar la resolución de vídeo que desee en el menú desplegable **Nombre del perfil/Calidad**.*

Carga de vídeo 360° en Facebook

Para cargar su vídeo 360° en Facebook®, haga lo siguiente:

1. Haga clic en el botón **Facebook**.

2. Seleccione la calidad que desee para su vídeo en la lista desplegable **Tipo de perfil**.
3. Introduzca un **Título** y una **Descripción** para su vídeo en los campos facilitados. El texto que escriba se incluirá en Facebook una vez cargado.
4. En caso necesario, seleccione **Activar vista previa durante la producción** para previsualizar el vídeo durante la producción. Al seleccionar esta opción aumentará el tiempo necesario para producir el archivo antes de cargarlo.
5. Haga clic en **Iniciar** para empezar.
6. Haga clic en **Autorizar** y conceda a ActionDirector permiso para cargar vídeos en su cuenta de Facebook siguiendo los pasos de las ventanas de Autorización de Facebook.
7. ActionDirector empieza a producir y cargar el archivo de vídeo. Haga clic en **Cerrar** cuando haya terminado para volver al programa.

Carga de vídeos 360° en YouTube

Para cargar su vídeo 360° en YouTube, haga lo siguiente:



***Nota:** si el tamaño o longitud del vídeo supera el máximo permitido, ActionDirector puede dividirlo en vídeos de menor tamaño o duración, cargar estos vídeos y, a continuación, crear una lista de reproducción automáticamente en YouTube.*

1. Haga clic en el botón **Vídeos de YouTube**.
2. Seleccione la calidad que desee para su vídeo en el menú desplegable **Tipo de perfil**. La calidad seleccionada resultará en la correspondiente opción de calidad disponible después de que el vídeo esté totalmente procesado en YouTube.



***Nota:** la opción de calidad disponible en YouTube también depende de la calidad del vídeo original capturado y del ancho de banda en el que el usuario esté viendo el vídeo.*

3. Introduzca un **Título** y una **Descripción** para su vídeo en los campos facilitados. El texto introducido se incluirá en YouTube una vez cargado. Seleccione también una de las **Categorías de vídeo** e introduzca algunas **Etiquetas** con palabras clave para que los usuarios puedan introducirlas para encontrar su vídeo.

4. Establezca si desea que el vídeo sea **Público** o **Privado** una vez que lo cargue en YouTube.



***Nota:** conecte con DirectorZone y seleccione **Compartir vídeo en DirectorZone** si desea mostrar a otros cómo ajustó los clips en la producción del vídeo. Cuando lo seleccione, su vídeo cargado también se mostrará en DirectorZone.*

5. En caso necesario, seleccione **Activar vista previa durante la producción** para previsualizar el vídeo durante la producción. Al seleccionar esta opción aumentará el tiempo necesario para producir el archivo antes de cargarlo.
6. Haga clic en **Iniciar** para empezar.
7. Haga clic en **Autorizar** y conceda a ActionDirector permiso para cargar vídeos en su cuenta de YouTube siguiendo los pasos de las ventanas de Autorización de YouTube.
8. ActionDirector empieza a producir y cargar el archivo de vídeo. Haga clic en **Cerrar** cuando haya terminado para volver al programa.

Capítulo 15:

Uso del diseñador de temas

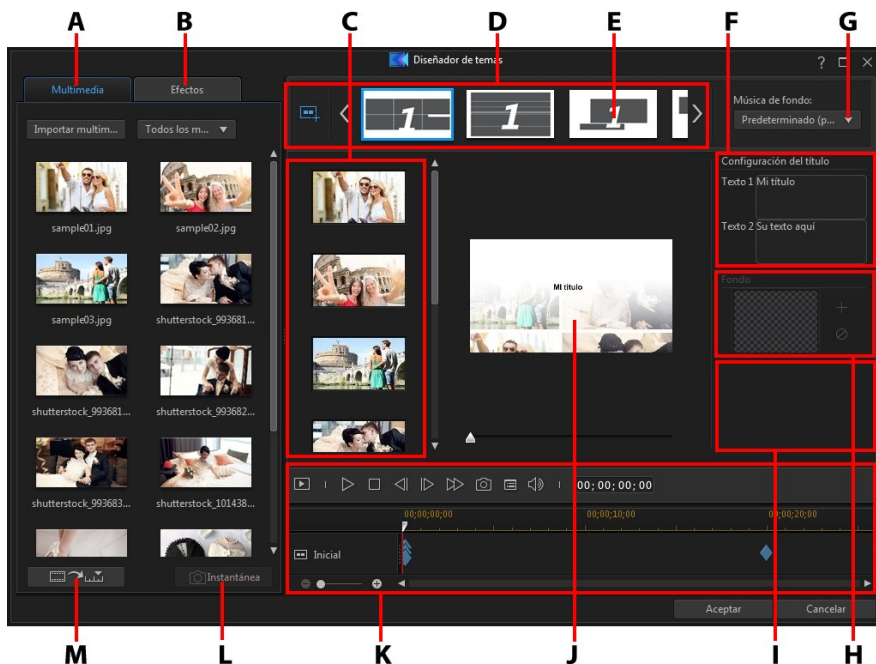
El Diseñador de temas le permite añadir estilo y un aspecto profesional a su producción de vídeo, con plantillas de temas totalmente personalizables. Un tema puede constar de una o varias plantillas de temas, o bien de secuencias individuales de diferentes plantillas de temas.



Nota: esta función no está disponible cuando se edita un proyecto de vídeo 360°.

Al personalizar la plantilla de temas, también puede personalizar totalmente cómo se muestra el contenido multimedia, consiguiendo un mayor control creativo sobre la película producida.

Para abrir el Diseñador de temas, haga clic en **Diseñador de temas** en la ventana de inicio de ActionDirector o en **Ir al Diseñador de temas** en el cuadro de diálogo Producir.



A - Ficha Multimedia, B - Ficha Efectos, C - Área de contenido secuencial, D - Área de secuencias añadidas, E - Secuencia seleccionada, F - Configuración del título, G - Música de fondo del tema, H - Imagen de fondo de la secuencia, I - Configuración de transición, J - Ventana de vista previa, K - Controles de vista previa, L - Tomar instantánea a partir del vídeo, M - Ranuras de contenido multimedia de llenado automático

Visión general

Los temas que edite en el Diseñador de temas constan de plantillas de temas y de archivos multimedia. Los archivos multimedia pueden constar de:

- imágenes y clips de vídeo que se importan en el Diseñador de temas.
- una vista previa procesada de la producción de vídeo creada en la ventana de la descripción gráfica.
- todas las imágenes y clips de vídeo que tenía en la sala de multimedia en la ventana de la descripción gráfica.

- las imágenes de instantáneas que cree en el Diseñador de temas. Consulte Toma de instantáneas a partir de vídeos para obtener más información.

¿Qué son las plantillas de temas?

Las plantillas de temas se usan para crear una producción de vídeo con un tipo específico de temas o estilo, que se pueden descargar de DirectorZone. Las plantillas de temas constan de numerosas secuencias. Cada una de estas secuencias contiene elementos, algunos de los cuales se pueden personalizar y otros no.

Los elementos personalizables incluyen el texto y el contenido multimedia (imágenes, vídeos y música de fondo) que añade a cada secuencia. Puede añadir efectos a este contenido multimedia y configurar cómo y cuándo se muestra. También puede configurar la imagen de fondo en algunas secuencias y seleccionar la transición entre cada secuencia en plantillas denominadas "con transiciones". Los elementos no personalizables solo incluyen animaciones incluidas en las secuencias.

Al seleccionar una plantilla para usarla en el Diseñador de temas, puede añadir una o varias plantillas de temas para crear una producción más original. Incluso puede seleccionar algunas de las secuencias en una plantilla de temas o mezclar y hacer coincidir las secuencias usadas.

Hay tres tipos de secuencias: de apertura, medias y de cierre. Las secuencias de apertura y de cierre normalmente contienen texto, mientras que los elementos de las secuencias medias son mucho más aleatorios.

Importación de archivos multimedia en el Diseñador de temas

Existen dos formas de acceder al Diseñador de temas en CyberLink ActionDirector, por lo que el proceso para la importación inicial de archivos multimedia dependerá de la ruta que tome. Si ha accedido al Diseñador de temas desde la ventana del diseñador de temas, CyberLink ActionDirector:

- creará una vista previa procesada de la producción de vídeo y la importará en el Diseñador de temas.
- importará todos los archivos de vídeo e imágenes que tenga en la sala de multimedia, tanto si se usaron en la producción como si no, al Diseñador de temas.



Nota: una vez importados la vista previa procesada y los archivos multimedia en el Diseñador de temas, se mostrará la ventana Añadir secuencias/plantillas de temas. Consulte Adición de secuencias/plantillas de temas para obtener más información en los siguientes pasos.

Si accede al Diseñador de temas desde la ventana de inicio, verá una ventana de importación que le ayudará a importar los archivos multimedia.

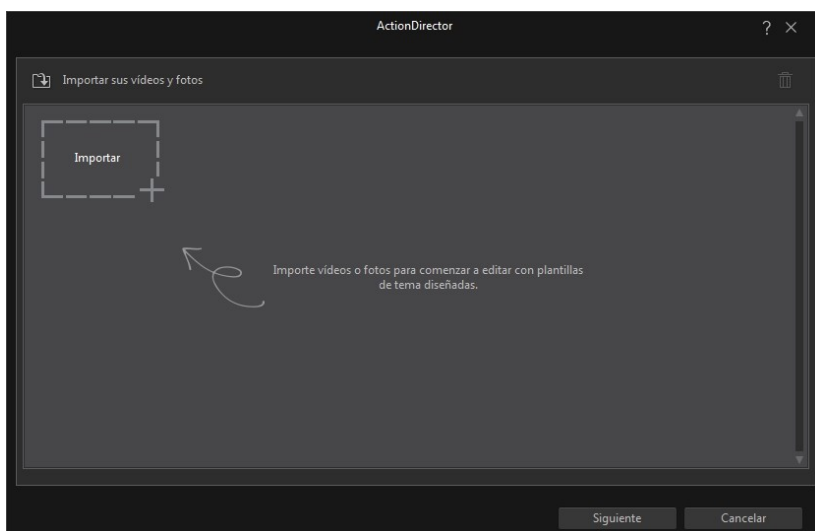


Nota: si desea importar otros archivos multimedia en el Diseñador de temas después de haber accedido a él, consulte Importación de archivos multimedia adicionales.

Importación de archivos multimedia

Si selecciona **Diseñador de temas** en la ventana de inicio de ActionDirector, importará los archivos multimedia como sigue.

1. Después de seleccionar **Diseñador de temas**, aparecerá la ventana para importar multimedia.



2. Haga clic en  y seleccione una de las siguientes opciones:



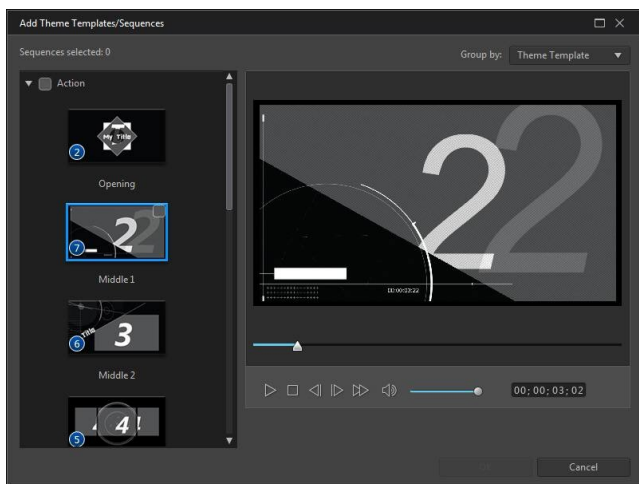
***Nota:** también puede hacer clic en el icono **Importar** si desea importar archivos multimedia de forma individual.*

- **Importar archivos multimedia:** importar archivos multimedia individuales.
 - **Importar una carpeta de multimedia:** importar todo el contenido de una carpeta que contenga los archivos multimedia que desee utilizar.
3. Busque y seleccione los archivos multimedia que desee importar y haga clic en **Abrir**.
 4. Haga clic en **Siguiente** para importar los archivos multimedia en el Diseñador de temas y mostrar la ventana Añadir secuencias/plantillas de temas. Consulte Adición de secuencias/plantillas de temas para obtener más información en los siguientes pasos.

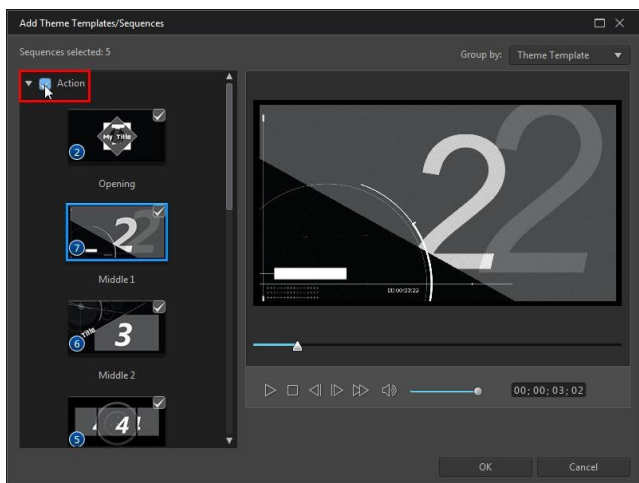
Adición de secuencias/plantillas de temas

En el Diseñador de temas puede usar una o más plantillas de temas, o solo determinadas secuencias seleccionadas, para crear el vídeo.

Cuando introduzca por primera vez el Diseñador de temas, se le pedirá que seleccione una plantilla de tema.

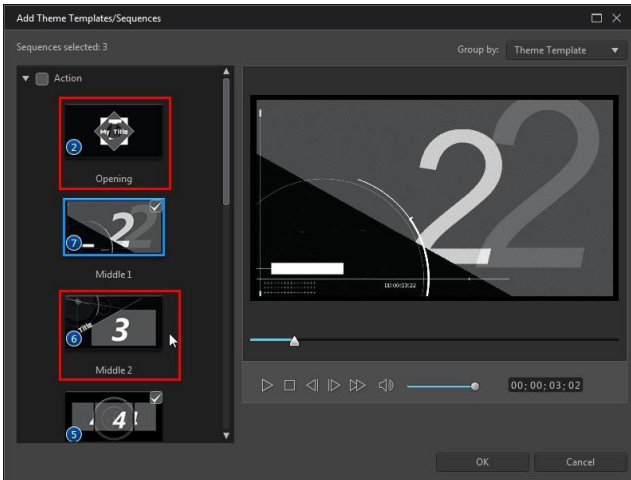


Para agregar una plantilla de tema, solo tiene que seleccionarla en la ventana y se añadirán todas sus secuencias.

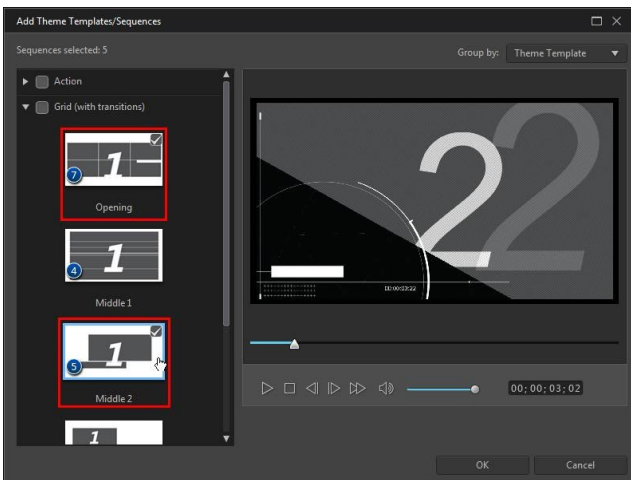


***Nota:** puede previsualizar una plantilla de tema en la ventana de vista previa seleccionándola y usando los controles de reproducción disponibles.*

Si no desea usar todas las secuencias de la plantilla de tema, deselectione las que no desea usar.



También puede seleccionar secuencias desde otras plantillas de temas e incluirlas en el vídeo. El Diseñador de temas recordará el orden de las selecciones.



Haga clic en **Aceptar** una vez que haya seleccionado todas las secuencias. Se cargarán en el área de secuencias añadidas del Diseñador de temas.



Si desea añadir más secuencias, solo tiene que hacer clic en el botón . Puede arrastrar y soltar las secuencias para reordenarlas o hacer clic con el botón secundario para quitar la seleccionada.

Adición de clips multimedia

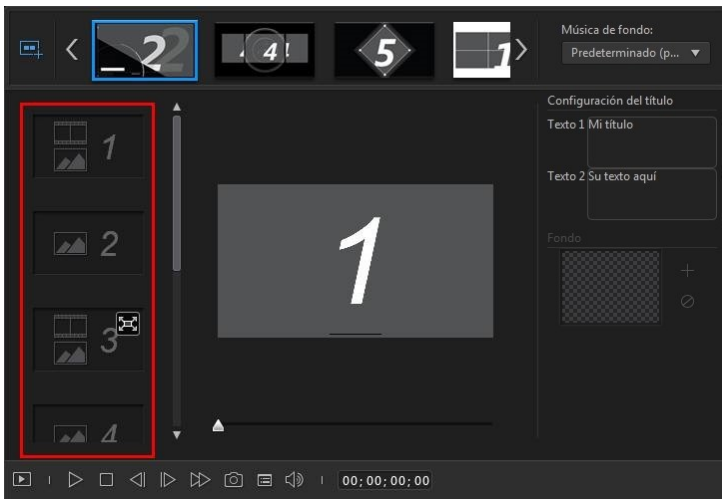
Una vez que haya seleccionado las plantillas de temas (y sus secuencias) que desea usar, puede empezar a añadir sus imágenes y archivos de vídeo a ellas.



Nota: *el número de archivos multimedia que puede añadir a una secuencia depende de su diseño.*

Para añadir contenido multimedia a las secuencias seleccionadas, haga lo siguiente:

1. En el área de secuencias añadidas, seleccione la secuencia individual a la que desea añadir contenido multimedia. Tenga en cuenta el número de ranuras multimedia que están disponibles en el área de contenido de secuencia. El número de ranuras disponibles varía de una secuencia a otra.



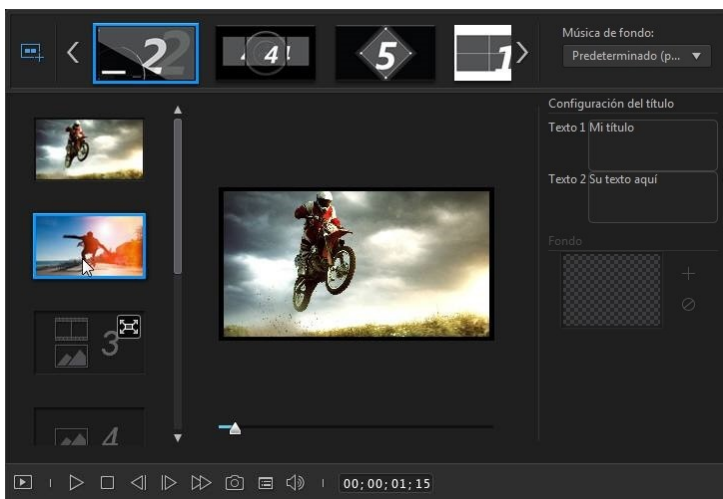
***Nota:** algunas de las ranuras multimedia de las secuencias le permite añadir imágenes y vídeos a ellos, mientras que otros solo permite un tipo de contenido multimedia.*

- Haga clic en la ficha **Multimedia** y arrastre y suelte el contenido multimedia que desee en la secuencia a la ranura que desee.

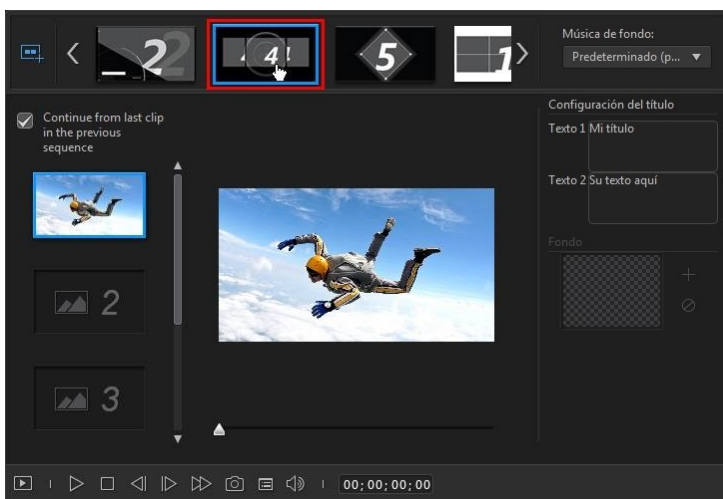


***Nota:** el contenido multimedia que está disponible en la ficha Multimedia son los vídeos y las imágenes importadas en la biblioteca de la Sala de multimedia. Haga clic en **Importar multimedia** para importar el contenido multimedia de la unidad de disco duro del ordenador.*

- Continúe este proceso hasta que todas las ranuras multimedia se hayan usado.



4. Seleccione la siguiente secuencia y, a continuación, repita los pasos 2 y 3 hasta que todas las ranuras multimedia se hayan rellenado.





Nota: si desea que un archivo multimedia continúe la reproducción de una secuencia a la siguiente, asegúrese de que la opción **Continuar desde el último clip en la secuencia anterior** está seleccionada. La primera ranura multimedia se rellenará automáticamente con el contenido de la última ranura multimedia de la secuencia anterior. Anule la selección de esta opción si desea que se muestre nuevo contenido multimedia en la siguiente secuencia.

5. Continúe seleccionando todas las secuencias del vídeo hasta que todas las secuencias y las ranuras multimedia contengan contenido multimedia.



Nota: al añadir contenido multimedia también puede hacer clic en el botón  para rellenar automáticamente todas las ranuras multimedia vacías de las secuencias. Seleccione **Rellenar automáticamente por orden de biblioteca** para rellenar por la fecha de creación, como se muestra en la biblioteca de la Sala de multimedia. Seleccione **Rellenar automáticamente usando primero los vídeos** si desea añadir los clips de vídeo primero.

Importación de archivos multimedia adicionales

Desde el Diseñador de temas, existen dos formas de importar más archivos multimedia a la ventana.

- Para importar más archivos de vídeo e imágenes ubicadas en el disco duro, haga clic en el botón **Importar multimedia**.
- Para tomar instantáneas de vídeos en el Diseñador de temas, haga clic en el botón **Instantánea**. Consulte Toma de instantáneas a partir de vídeos para obtener más información.

Toma de instantáneas a partir de vídeos

Puede tomar una instantánea de un vídeo en pausa e importar la imagen al Diseñador de temas para usarla en la producción de vídeo.

Para tomar una instantánea, haga lo siguiente:

1. En la ventana principal del Diseñador de temas, seleccione el archivo de vídeo que desea usar y haga clic en el botón **Instantánea**.

2. En la ventana Instantánea, utilice los controles de reproducción para encontrar el fotograma de vídeo del que desea tomar una instantánea. Haga una pausa en el vídeo y utilice los botones  y  para encontrar el fotograma preciso que desea capturar.
3. Haga clic en . Se capturará la imagen de la instantánea.
4. Repita los pasos para tomar tantas instantáneas del vídeo como desee.
5. Haga clic en **Aceptar** para cerrar la ventana Instantánea e importar las imágenes capturadas en el Diseñador de temas.

Edición de clips multimedia

Hay varias opciones de edición disponibles para los clips multimedia que desea usar en el Diseñador de temas.



***Nota:** las opciones de edición del Diseñador de temas están limitadas a recorte de vídeo, duración de imagen y adición de efectos. Si tiene que llevar a cabo una edición más compleja en sus clips multimedia, se recomienda que lo haga antes de importar los clips en el Diseñador de temas. Consulte Edición del contenido multimedia para opciones de edición más avanzadas.*

Recorte de clips de vídeo

Puede llevar a cabo recortes en los clips de vídeo usados en el Diseñador de temas. Para recortar un clip de vídeo, haga clic en él con el botón secundario en el Diseñador de temas y seleccione **Recortar**. O bien, coloque el ratón sobre el clip de

vídeo y haga clic en  en su miniatura. Consulte Recortes de clips de vídeo para obtener información detallada sobre el recorte de clips de vídeo.

Silenciar clips de vídeo

Algunas plantillas de temas y secuencias contienen música de fondo que se usará en el vídeo. Debido a esto, puede que desee silenciar el audio en los clips de vídeo importados de manera que no entre en conflicto con la música de fondo.

Para silenciar el audio de un clip de vídeo, coloque el ratón sobre el clip de vídeo y haga clic en  en su miniatura.

Modificación de la duración de la imagen

Para modificar la duración con la que se muestra un clip de imagen en su vídeo producido, haga lo siguiente:

1. Haga clic con el botón secundario en él en el Diseñador de temas y seleccione **Definir duración**. O coloque el ratón sobre el clip de la imagen y haga clic en  en su miniatura.
2. En la ventana Duración de la configuración, escriba durante cuánto tiempo desea que se muestre en la producción de vídeo. Puede definir la duración hasta el número de fotogramas.
3. Haga clic en **Aceptar**.

Aplicación de Acercar en clips multimedia

Algunas ranuras multimedia en secuencias le permiten acerca del clip multimedia que se le ha añadido. Si un zoom está disponible, el icono  aparece en la esquina superior derecha.

Para acercar en el clip multimedia, haga clic en el icono . Haga clic en  para quitarlo en caso necesario.

Adición de efectos de vídeo a clips

En el Diseñador de temas puede añadir efectos especiales a sus imágenes y clips de vídeo. Cada efecto especial posee atributos exclusivos que se pueden personalizar para conseguir la impresión deseada en la producción de vídeo.

Para añadir un efecto de vídeo a un clip, haga lo siguiente:

1. Haga clic en la ficha **Efectos**.
2. Seleccione un efecto y, a continuación, arrástrelo y suéltelo en el clip.

3. En caso necesario, haga clic con el botón secundario y seleccione **Modificar configuración de efectos**. Utilice las barras deslizantes disponibles para personalizar el efecto de vídeo según sus preferencias. Haga clic en **Aceptar** para guardar los cambios.

Consulte Adición de efectos de vídeo para obtener más información sobre efectos de vídeo.

Edición de música de fondo

Puede personalizar la música usada en el vídeo. Para editar la música de fondo, seleccione una de las siguientes opciones en el menú desplegable **Música de fondo**:

- **Predeterminado (primera página)**: seleccione esta opción para usar la música de fondo que se incluye de manera predeterminada en las plantillas de temas.



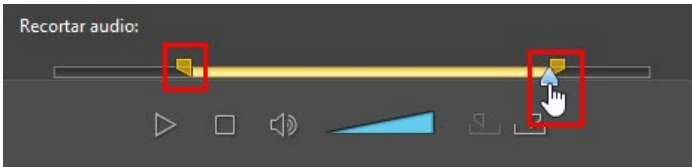
***Nota:** si selecciona las secuencias de más de una plantilla de tema, el Diseñador de temas usa la música de fondo que se aplica a la primera secuencia del vídeo.*

- **Importado**: seleccione esta opción si desea importar su propia música de fondo personalizada desde la unidad de disco duro de su equipo. Seleccione la música que desea usar y haga clic en **Aceptar** para definirla como la música usada.
- **Sin música**: seleccione esta opción si no desea tener música de fondo en el vídeo.

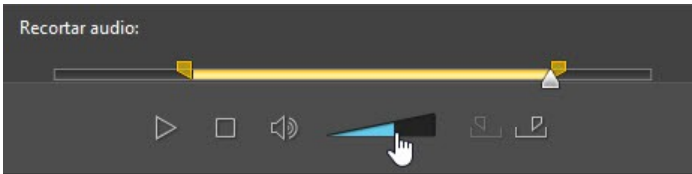
Preferencias de música de fondo

Puede recortar la música usada en el vídeo o añadir fundidos. Para ello, seleccione **Preferencias** en el menú desplegable **Música de fondo**. Modifique las preferencias de música de la siguiente manera:

- si es necesario, recorte la música de fondo utilizando los controles del reproductor y los indicadores de marcar entrada y marcar salida.



- si se requiere, ajuste el volumen de la música con el control de volumen disponible.

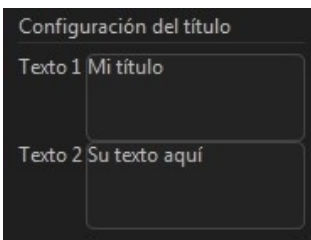


- en caso necesario, use el control deslizante para mezclar el nivel de audio; decida si desea en la producción más música de fondo o el audio original del vídeo.

Haga clic en **Aceptar** para guardar los cambios.

Edición de texto de título

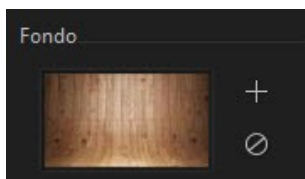
Algunas secuencias contienen texto que puede editar. Si una secuencia le permite editar texto de título, los campos de texto de **Configuración del título** se activarán cuando se seleccione la secuencia.



Para editar el texto del título, solo tiene que introducir el texto que desea usar en los campos proporcionados. Si no desea que aparezca texto en las secuencias seleccionadas, asegúrese de que el campo del texto aparezca en blanco.

Reemplazo de imágenes de fondo

Algunas secuencias le permiten reemplazar su imagen de fondo. Aparece una miniatura de la imagen de fondo en el área **Fondo** si la secuencia tiene una imagen de fondo reemplazable.



Haga clic en  para reemplazar el fondo con una imagen de la unidad de disco duro de su equipo. Haga clic en  si desea quitar la imagen de fondo de la secuencia.

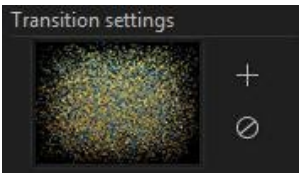
Adición de transiciones entre secuencias

Al visualizar un vídeo creado con el Diseñador de temas, observará que hay transiciones entre las secuencias de una plantilla de temas. Estas transiciones se pueden editar en plantillas de temas denominadas "con transiciones". Las transiciones también se pueden añadir entre las secuencias si utiliza secuencias de diferentes plantillas de temas.



Nota: *en plantillas de temas que no se denominan "con transiciones", no se pueden editar las transiciones entre secuencias. Estas plantillas de temas utilizan el contenido multimedia para crear las transiciones entre las secuencias.*

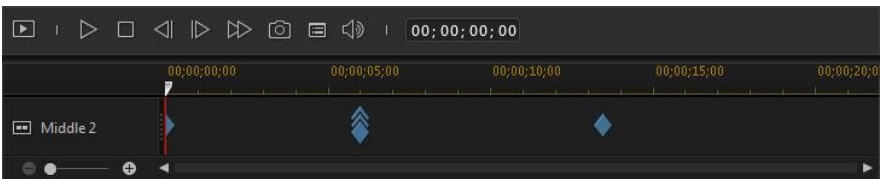
Si la adición de una transición está disponible para una secuencia, el área **Configuración de transición** se muestra cuando se selecciona la secuencia.



Haga clic en  para añadir una transición antes de la secuencia seleccionada. Haga clic en  si desea quitar una transición seleccionada de la secuencia. Consulte Uso de transiciones para obtener más información sobre las transiciones.

Vista previa y almacenamiento

Conforme crea el vídeo en el Diseñador de temas, puede obtener una vista previa de su creación con los controles de vista previa disponibles.



Haga clic en  para obtener una vista previa de toda la película o en  para ver una vista previa únicamente de la secuencia seleccionada. Haga clic en  para cambiar la resolución de la vista previa o en  para tomar una instantánea de su película.

Los indicadores de fotograma clave de la línea de tiempo de vista previa indican en qué lugar de la película se encuentran los archivos multimedia de la secuencia. Coloque el ratón sobre un fotograma clave para ver la información del clip.

Cuando haya terminado de previsualizar la película y esté satisfecho con los resultados, haga clic en **Aceptar**. El Diseñador de temas se cerrará y se le llevará a la ventana de producción, donde puede hacer cualquiera de las siguientes acciones:

- En la ficha **Archivo**, puede procesar la producción y crear un archivo de vídeo en el disco duro del equipo. Consulte Producción y guardado en un archivo de vídeo para obtener información detallada.

- En la ficha **En línea**, puede procesar su producción de vídeo y después cargarla a una red social, como Facebook, YouTube o Vimeo. Consulte Producción y compartición en sitios multimedia en línea para obtener información detallada.

Capítulo 16:

Preferencias de ActionDirector

Para definir sus preferencias en CyberLink ActionDirector, solo tiene que hacer clic en el botón .

Preferencias generales

En la ventana Preferencias, seleccione la ficha **General**. Las opciones disponibles son las siguientes:

Aplicación:

- **Niveles máximos de deshacer:** escriba el número (entre 0 y 100) de niveles de deshacer (Ctrl+Z) que desea que estén disponibles mientras trabaja en la producción del vídeo. Configurar un número mayor de deshacer consume más recursos de la CPU.
- **Pedir siempre confirmación si la relación de aspecto es conflictiva:** seleccione esta opción para activar un mensaje de aviso si añade un clip de vídeo a la descripción gráfica cuyo aspecto entra en conflicto con el del proyecto.
- **Habilitar archivos sombra (archivos proxy) en vídeos de alta resolución:** seleccione esta opción para acelerar la edición de vídeo de alta definición y 4K permitiendo que CyberLink ActionDirector cree archivos proxy más pequeños o de menor resolución que se utilizarán durante el proceso de edición. Una vez habilitada, seleccione la resolución del archivo sombra en el menú desplegable **Resolución de archivo sombra**.



***Nota:** se recomienda habilitar archivos sombra al editar videos grandes de alta resolución en algunos ordenadores. Recuerde que el hecho de habilitar archivos sombra no afectará a la resolución de su vídeo final, pero consumirá ciertos recursos informáticos mientras se está creando el archivo.*

Internet:

- **Comprobar automáticamente si hay actualizaciones de software:** seleccione esta opción para comprobar periódicamente si hay actualizaciones o nuevas versiones de ActionDirector de manera automática.

Idioma:

- **Usar idioma predeterminado del sistema (si es compatible):** seleccione esta opción para que el idioma de visualización sea el mismo que el del sistema operativo. Esta función solo está disponible si el idioma de su sistema operativo es uno de los idiomas definidos por el usuario compatibles.
- **Definido por el usuario:** seleccione esta opción y, a continuación, elija el idioma de la lista desplegable que desee utilizar.

Preferencias de DirectorZone

En la ventana Preferencias, seleccione la ficha **DirectorZone**. Las opciones disponibles son las siguientes:

Conectar automáticamente:

- **Conectar automáticamente con DirectorZone:** seleccione esta opción y escriba su dirección de correo electrónico y contraseña para conectarse automáticamente con DirectorZone cuando se abra el programa. Si no dispone de una cuenta de DirectorZone, haga clic en el botón **Obtener una cuenta**.

Recuperar plantillas desde DirectorZone:

- **Plantillas descargadas desde DirectorZone:** haga clic en este botón cuando iniciado sesión en su cuenta de DirectorZone si desea descargar e importar todas las plantillas que ha descargado anteriormente de DirectorZone.

Reglas de privacidad:

- **Permitir que DirectorZone recopile información de edición:** seleccione esta opción para permitir que DirectorZone recopile todos los nombres de las plantillas usadas en un proyecto finalizado que cargue en YouTube.

Preferencias de edición

En la ventana Preferencias, seleccione la ficha **Editar**. Las opciones disponibles son las siguientes:

Duraciones:

- defina las duraciones predeterminadas (en segundos) para archivos de imágenes y títulos colocados en la descripción gráfica.

Preferencias de archivo

En la ventana Preferencias, seleccione la ficha **Archivo**. Las opciones disponibles son las siguientes:

Ubicaciones predeterminadas:

- **Carpeta de importación:** indica la última carpeta desde donde se ha importado contenido multimedia. Para cambiar esta carpeta, haga clic en **Examinar** y seleccione una nueva carpeta.
- **Carpeta de exportación:** defina la carpeta donde se guarda el contenido multimedia capturado. Para cambiar esta carpeta, haga clic en **Examinar** y seleccione una nueva carpeta.

Preferencias de Aceleración de hardware

En la ventana Preferencias, seleccione la ficha **Aceleración de hardware**. Las opciones disponibles son las siguientes:

Aceleración de hardware:



***Nota:** asegúrese de descargar e instalar los controladores más recientes y el software de aceleración de hardware relacionado, para que la tarjeta gráfica del equipo habilite esta función en CyberLink ActionDirector.*

- **Habilitar la tecnología OpenCL para acelerar la presentación/vista previa del efecto de vídeo:** si su equipo admite la aceleración de hardware GPU, seleccione esta opción para acelerar el procesamiento de algunos efectos de vídeo gracias a la potencia de procesamiento en paralelo de los diversos núcleos del equipo.
- **Habilitar descodificación de hardware:** si su equipo admite la tecnología NVIDIA CUDA/AMD Accelerated Parallel Processing/Intel Core Processor Family, seleccione esta opción para usar la aceleración de hardware para decodificar el vídeo durante el proceso de edición y al producir vídeo.
- **Habilitar codificación de hardware:** si su equipo admite la tecnología NVIDIA CUDA/AMD Accelerated Parallel Processing/Intel Core Processor Family, seleccione esta opción para usar la aceleración de hardware para codificar el vídeo al producir vídeo.

Preferencias del proyecto

En la ventana Preferencias, seleccione la ficha **Proyecto**. Las opciones disponibles son las siguientes:

Proyecto:

- **Número de proyectos usados recientemente:** escriba un número (entre 0 y 20) de los archivos usados recientemente que desea que estén disponibles en el menú Archivo al abrir CyberLink ActionDirector.
- **Cargar automáticamente el proyecto más reciente al abrir ActionDirector:** seleccione esta opción para cargar automáticamente el proyecto más reciente en el que haya trabajado.
- **Cargar automáticamente clips de muestra cuando se abra ActionDirector:** seleccione esta opción para cargar automáticamente los clips de vídeo e imagen de muestra en la biblioteca multimedia cuando se abre el programa.
- **Guardar automáticamente el proyecto cada:** seleccione esta opción para guardar automáticamente el proyecto, cada número de minutos especificado, de modo que no pierda los cambios accidentalmente. Si desea establecer una ubicación específica para los archivos de guardado automático, haga clic en el botón **Examinar** y seleccione una carpeta del equipo.

Preferencias de producción

En la ventana Preferencias, seleccione la ficha **Producir**. Las opciones disponibles son las siguientes:

Producir:

- **Reducir artefactos en forma de bloques de vídeo (Intel SSE4 optimizado):** seleccione esta opción para mejorar la calidad global de producción del vídeo producido, si su equipo admite la optimización Intel SSE4.
- **Reducir ruido de vídeo al usar codificadores de software H.264:** seleccione esta opción si desea que CyberLink ActionDirector aplique automáticamente la reducción de ruido cuando se codifique vídeo H.264 durante la producción.

H.264 AVC:

- **Permitir SVRT en vídeo IDR H.264 sencillo:** seleccione esta opción si desea que CyberLink ActionDirector use SVRT para procesar un proyecto de película

si solo dispone de un clip H.264 AVC en la descripción gráfica. Consulte Uso de SVRT inteligente para obtener más información sobre SVRT.

WMV:

- **Producir vídeo WMV con el modo de velocidad:** seleccione esta opción si desea que CyberLink ActionDirector utilice el modo de velocidad para producir vídeos WMV más rápido.

Preferencias del programa de mejora

En la ventana Preferencias, seleccione la ficha Programa de mejora. Las opciones disponibles son las siguientes:

Programa de mejora del producto de CyberLink

- **Quiero participar:** seleccione esta opción si desea participar en el programa de mejora del producto de CyberLink para ActionDirector. Una vez activado, CyberLink ActionDirector recopilará información sobre la configuración de hardware y software del equipo, así como su comportamiento de uso y estadísticas relacionadas con el software. Haga clic en el vínculo **Leer más información sobre el programa de mejora en línea** para ver información más detallada acerca del contenido recopilado.



***Nota:** el Programa de mejora del producto de CyberLink para ActionDirector no recopilará información personal con el fin de identificarle.*

Capítulo 17:

Teclas de acceso directo de ActionDirector

CyberLink ActionDirector incluye numerosas teclas de acceso directo con las que el proceso de edición de vídeo será más rápido y sencillo.

Teclas de acceso directo	Comando
Archivo	
Ctrl + N	Crea un nuevo proyecto
Ctrl + Mayús + W	Nuevo espacio de trabajo
Ctrl + O	Abre un proyecto existente
Ctrl + S	Guardar el proyecto
Ctrl + Mayús + S	Guardar proyecto como
Ctrl + Q	Importar archivos multimedia
Ctrl + W	Importar una carpeta de multimedia
Alt + P	Mostrar las propiedades del proyecto
Alt + F4	Salir de CyberLink ActionDirector
Alt + C	Abrir la ventana de preferencias del usuario
Editar	
Ctrl + Z	Deshacer
Ctrl + Y	Rehacer
Ctrl + X	Cortar
Ctrl + C	Copiar
Ctrl + V	Pegar
F2	Modificar (el efecto de título seleccionado en el Diseñador del título)

Teclas de acceso directo	Comando
Ctrl + Alt + T	Abrir ventana Recortar
Eliminar	Eliminar/quitar los elementos seleccionados
Ctrl + A	Seleccionar todo el contenido multimedia de la sala de multimedia
Ctrl + T	Dividir el clip en la posición actual del control deslizante de la descripción gráfica
Ctrl + P	Toma una instantánea del contenido de la ventana de vista previa
[	Marcar entrada en la ventana Recortar
]	Marcar salida en la ventana Recortar
Diseñador del título	
Ctrl + B	Hacer el texto en negrita
Ctrl + I	Hacer el texto en cursiva
Ctrl + L	Alinear el texto a la izquierda
Ctrl + R	Alinear el texto a la derecha
Ctrl + E	Centrar el texto
Tecla de flecha arriba	Subir objeto
Tecla de flecha abajo	Bajar objeto
Tecla de flecha izquierda	Mover objeto a la izquierda
Tecla de flecha derecha	Mover objeto a la derecha
Ver	
F3	Cambiar a Sala de multimedia
F7	Cambiar a Sala de títulos

Teclas de acceso directo	Comando
F8	Cambiar a Sala de transiciones
Reproducción	
Barra espaciadora	Reproducir/pausa
Ctrl + /	Detener
,	Unidad anterior (buscar por fotograma, segundo, etc.)
.	Unidad siguiente (buscar por fotograma, segundo, etc.)
Inicio	Ir al inicio del clip / proyecto
Fin	Ir al final del clip / proyecto
Ctrl + tecla de flecha izquierda	Ir al clip anterior en la descripción gráfica
Ctrl + tecla de flecha derecha	Ir al clip siguiente en la descripción gráfica
Alt + tecla de flecha arriba	Segundo siguiente
Alt + tecla de flecha abajo	Segundo anterior
Ctrl + G	Ir a código de tiempo
Ctrl + F	Avance rápido
Ctrl + U	Ajustar el volumen del sistema
Ctrl + Retroceso	Silencio/Silencio desactivado
F	Pantalla completa
Teclas de acceso directo del sistema	
F1	Abrir el archivo de ayuda
Eliminar	Eliminar/quitar los elementos seleccionados
Mayús + F12	Ver lista de teclas de acceso directo

Capítulo 18:

Apéndice

Este capítulo contiene información de referencia para ayudar a aclarar las dudas acerca del proceso de producción de películas digitales o la utilización de CyberLink ActionDirector.

SVRT inteligente: ¿Cuándo se usa?

SVRT inteligente se puede aplicar a clips de vídeo que tengan el formato H.264. En las siguientes condiciones, los clips (o partes de clips) no precisan procesamiento durante la producción y por consiguiente se puede aplicar SVRT:

- La velocidad de fotogramas, el tamaño del fotograma y el formato de los archivos son los mismos que los del perfil de producción de destino.
- La velocidad de bits es similar al del perfil de producción de destino.
- El formato de TV es el mismo que el del perfil de producción de destino.

Si se cumplen todas las condiciones anteriores, se puede utilizar SVRT. Los clips que no cumplan los criterios anteriores se pueden procesar completamente sin SVRT.

En las siguientes condiciones, los clips (o partes de clips) se deben procesar durante la producción y por consiguiente **no** se puede aplicar SVRT.

- Adición de un título o efecto de transición.
- Modificación del color de un clip de vídeo.
- Combinación de dos clips de vídeo (se procesarán los clips dentro de 2 segundos antes o después de los clips combinados).
- División de un clip de vídeo (se procesarán los clips dentro de 2 segundos antes o después de la división).
- Recorte de un clip de vídeo (se procesarán los clips dentro de 2 segundos antes o después del clip recortado).

- Si la duración total de la producción es inferior a un minuto y una parte del vídeo requiere procesamiento, se procesará toda la producción por motivos de eficiencia.

Información de licencia y copyright

Este documento contiene la información de licencia y copyright de ActionDirector, incluida una copia de Intel License Agreement for Open Source Computer Library y la GNU Lesser General Public License. También se ofrece una lista de los componentes de otros fabricantes utilizados en ActionDirector.

Declinación de responsabilidad en la licencia

Este producto incluye cierta licencia de componentes de software de otros fabricantes con copyright bajo las condiciones de GNU Lesser General Public License y otros contratos de licencia similares que ofrecen una distribución gratuita de estos componentes de software ofrecidos por otras organizaciones, si corresponde. Al hacer clic en el vínculo asociado con cada uno de los componentes que se indican en la siguiente tabla aparecerán copias de estos contratos. También puede visitar <http://www.gnu.org/copyleft/lesser.html> para obtener una copia de GNU Lesser General Public License Agreement.

Los componentes de LGPL y otros componentes que se indican a continuación tienen licencia sin garantías de ningún tipo, ni expresas ni implícitas, incluidas sin limitarse a ellas las garantías implícitas de comerciabilidad y ajuste a un fin determinado. El usuario asume todo el riesgo en cuanto a la calidad y al rendimiento de estos componentes. Consulte el contrato de licencia correspondiente para obtener más información.

Los propietarios del copyright bajo LGPL y/u otros contratos de licencia mencionados en este documento no serán responsables de los daños, generales, especiales, directos o indirectos, que se puedan originar por el uso o la imposibilidad de uso de estos componentes/software. Consulte el contrato de licencia correspondiente para obtener más información.

Para ver una lista de los componentes de esta naturaleza, y para obtener el código fuente completo de estos componentes con licencia, incluidos los archivos de comandos que permiten controlar la compilación y la instalación del código, consulte "Lista de componentes" más abajo.

Descarga del código fuente

Puede descargar el código máquina fuente del componente con licencia correspondiente en <http://www.cyberlink.com/>. Lea el aviso de copyright, la renuncia de responsabilidad de la garantía y el contrato de licencia que acompaña a este código fuente.

Lista de componentes

Componente	Información de licencia
cv.dll	Intel License Agreement for Open Source Computer Library
cvaux.dll	Intel License Agreement for Open Source Computer Library
highgui.dll	Intel License Agreement for Open Source Computer Library
OptCVa6.dll	Intel License Agreement for Open Source Computer Library
OptCVm6.dll	Intel License Agreement for Open Source Computer Library
OptCVw7.dll	Intel License Agreement for Open Source Computer Library
PThreadVC2.dll	GNU Lesser General Public License

Licencias y copyrights

A continuación se encuentran las licencias aplicables y la información de copyright que atañe a los componentes indicados en la Lista de componentes.

MPEG-2 Packaged Media Notice

ANY USE OF THIS PRODUCT IN ANY MANNER OTHER THAN PERSONAL USE THAT COMPLIES WITH THE MPEG-2 STANDARD FOR ENCODING VIDEO INFORMATION FOR PACKAGED MEDIA IS EXPRESSLY PROHIBITED WITHOUT A LICENSE UNDER APPLICABLE PATENTS IN THE MPEG-2 PATENT PORTFOLIO, WHICH LICENSE IS AVAILABLE FROM MPEG LA, LLC, 6312 S. Fiddlers Green Circle, Suite 400E, Greenwood Village, Colorado 80111 U.S.A.

Intel License Agreement For Open Source Computer Vision Library

Copyright © 2000, Intel Corporation, all rights reserved. Third party copyrights are property of their respective owners.

Redistribution and use in source and binary forms, with or without modification, are permitted provided that the following conditions are met:

Redistribution's of source code must retain the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer.

Redistribution's in binary form must reproduce the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer in the documentation and/or other materials provided with the distribution.

The name of Intel Corporation may not be used to endorse or promote products derived from this software without specific prior written permission.

This software is provided by the copyright holders and contributors "as is" and any express or implied warranties, including, but not limited to, the implied warranties of merchantability and fitness for a particular purpose are disclaimed. In no event shall Intel or contributors be liable for any direct, indirect, incidental, special, exemplary, or consequential damages (including, but not limited to, procurement of substitute goods or services; loss of use, data, or profits; or business interruption) however caused and on any theory of liability, whether in contract, strict liability, or tort (including negligence or otherwise) arising in any way out of the use of this software, even if advised of the possibility of such damage.

GNU Lesser General Public License

Version 2.1, February 1999

Copyright (C) 1991, 1999 Free Software Foundation, Inc.

51 Franklin St, Fifth Floor, Boston, MA 02110-1301 USA

Everyone is permitted to copy and distribute verbatim copies of this license document, but changing it is not allowed.

[This is the first released version of the Lesser GPL. It also counts as the successor of the GNU Library Public License, version 2, hence the version number 2.1.]

Preamble

The licenses for most software are designed to take away your freedom to share and change it. By contrast, the GNU General Public Licenses are intended to guarantee your freedom to share and change free software--to make sure the software is free for all its users.

This license, the Lesser General Public License, applies to some specially designated software packages--typically libraries--of the Free Software Foundation and other authors who decide to use it. You can use it too, but we suggest you first think carefully about whether this license or the ordinary General Public License is the better strategy to use in any particular case, based on the explanations below.

When we speak of free software, we are referring to freedom of use, not price. Our General Public Licenses are designed to make sure that you have the freedom to distribute copies of free software (and charge for this service if you wish); that you receive source code or can get it if you want it; that you can change the software and use pieces of it in new free programs; and that you are informed that you can do these things.

To protect your rights, we need to make restrictions that forbid distributors to deny you these rights or to ask you to surrender these rights. These restrictions translate to certain responsibilities for you if you distribute copies of the library or if you modify it.

For example, if you distribute copies of the library, whether gratis or for a fee, you must give the recipients all the rights that we gave you. You must make sure that they, too, receive or can get the source code. If you link other code with the library, you must provide complete object files to the recipients, so that they can relink them with the library after making changes to the library and recompiling it. And you must show them these terms so they know their rights.

We protect your rights with a two-step method: (1) we copyright the library, and (2) we offer you this license, which gives you legal permission to copy, distribute and/or modify the library.

To protect each distributor, we want to make it very clear that there is no warranty for the free library. Also, if the library is modified by someone else and passed on, the recipients should know that what they have is not the original version, so that the original author's reputation will not be affected by problems that might be introduced by others.

Finally, software patents pose a constant threat to the existence of any free program. We wish to make sure that a company cannot effectively restrict the users of a free program by obtaining a restrictive license from a patent holder. Therefore,

we insist that any patent license obtained for a version of the library must be consistent with the full freedom of use specified in this license.

Most GNU software, including some libraries, is covered by the ordinary GNU General Public License. This license, the GNU Lesser General Public License, applies to certain designated libraries, and is quite different from the ordinary General Public License. We use this license for certain libraries in order to permit linking those libraries into non-free programs.

When a program is linked with a library, whether statically or using a shared library, the combination of the two is legally speaking a combined work, a derivative of the original library. The ordinary General Public License therefore permits such linking only if the entire combination fits its criteria of freedom. The Lesser General Public License permits more lax criteria for linking other code with the library.

We call this license the "Lesser" General Public License because it does Less to protect the user's freedom than the ordinary General Public License. It also provides other free software developers Less of an advantage over competing non-free programs. These disadvantages are the reason we use the ordinary General Public License for many libraries. However, the Lesser license provides advantages in certain special circumstances.

For example, on rare occasions, there may be a special need to encourage the widest possible use of a certain library, so that it becomes a de-facto standard. To achieve this, non-free programs must be allowed to use the library. A more frequent case is that a free library does the same job as widely used non-free libraries. In this case, there is little to gain by limiting the free library to free software only, so we use the Lesser General Public License.

In other cases, permission to use a particular library in non-free programs enables a greater number of people to use a large body of free software. For example, permission to use the GNU C Library in non-free programs enables many more people to use the whole GNU operating system, as well as its variant, the GNU/Linux operating system.

Although the Lesser General Public License is Less protective of the users' freedom, it does ensure that the user of a program that is linked with the Library has the freedom and the wherewithal to run that program using a modified version of the Library.

The precise terms and conditions for copying, distribution and modification follow. Pay close attention to the difference between a "work based on the library" and a "work that uses the library". The former contains code derived from the library, whereas the latter must be combined with the library in order to run.

TERMS AND CONDITIONS FOR COPYING, DISTRIBUTION AND MODIFICATION

0. This License Agreement applies to any software library or other program which contains a notice placed by the copyright holder or other authorized party saying it may be distributed under the terms of this Lesser General Public License (also called "this License"). Each licensee is addressed as "you".

A "library" means a collection of software functions and/or data prepared so as to be conveniently linked with application programs (which use some of those functions and data) to form executables.

The "Library", below, refers to any such software library or work which has been distributed under these terms. A "work based on the Library" means either the Library or any derivative work under copyright law: that is to say, a work containing the Library or a portion of it, either verbatim or with modifications and/or translated straightforwardly into another language. (Hereinafter, translation is included without limitation in the term "modification".)

"Source code" for a work means the preferred form of the work for making modifications to it. For a library, complete source code means all the source code for all modules it contains, plus any associated interface definition files, plus the scripts used to control compilation and installation of the library.

Activities other than copying, distribution and modification are not covered by this License; they are outside its scope. The act of running a program using the Library is not restricted, and output from such a program is covered only if its contents constitute a work based on the Library (independent of the use of the Library in a tool for writing it). Whether that is true depends on what the Library does and what the program that uses the Library does.

1. You may copy and distribute verbatim copies of the Library's complete source code as you receive it, in any medium, provided that you conspicuously and appropriately publish on each copy an appropriate copyright notice and disclaimer of warranty; keep intact all the notices that refer to this License and to the absence of any warranty; and distribute a copy of this License along with the Library.

You may charge a fee for the physical act of transferring a copy, and you may at your option offer warranty protection in exchange for a fee.

2. You may modify your copy or copies of the Library or any portion of it, thus forming a work based on the Library, and copy and distribute such modifications or

work under the terms of Section 1 above, provided that you also meet all of these conditions:

- a) The modified work must itself be a software library.
- b) You must cause the files modified to carry prominent notices stating that you changed the files and the date of any change.
- c) You must cause the whole of the work to be licensed at no charge to all third parties under the terms of this License.
- d) If a facility in the modified Library refers to a function or a table of data to be supplied by an application program that uses the facility, other than as an argument passed when the facility is invoked, then you must make a good faith effort to ensure that, in the event an application does not supply such function or table, the facility still operates, and performs whatever part of its purpose remains meaningful.

(For example, a function in a library to compute square roots has a purpose that is entirely well-defined independent of the application. Therefore, Subsection 2d requires that any application-supplied function or table used by this function must be optional: if the application does not supply it, the square root function must still compute square roots.)

These requirements apply to the modified work as a whole. If identifiable sections of that work are not derived from the Library, and can be reasonably considered independent and separate works in themselves, then this License, and its terms, do not apply to those sections when you distribute them as separate works. But when you distribute the same sections as part of a whole which is a work based on the Library, the distribution of the whole must be on the terms of this License, whose permissions for other licensees extend to the entire whole, and thus to each and every part regardless of who wrote it.

Thus, it is not the intent of this section to claim rights or contest your rights to work written entirely by you; rather, the intent is to exercise the right to control the distribution of derivative or collective works based on the Library.

In addition, mere aggregation of another work not based on the Library with the Library (or with a work based on the Library) on a volume of a storage or distribution medium does not bring the other work under the scope of this License.

3. You may opt to apply the terms of the ordinary GNU General Public License instead of this License to a given copy of the Library. To do this, you must alter all the notices that refer to this License, so that they refer to the ordinary GNU General

Public License, version 2, instead of to this License. (If a newer version than version 2 of the ordinary GNU General Public License has appeared, then you can specify that version instead if you wish.) Do not make any other change in these notices.

Once this change is made in a given copy, it is irreversible for that copy, so the ordinary GNU General Public License applies to all subsequent copies and derivative works made from that copy.

This option is useful when you wish to copy part of the code of the Library into a program that is not a library.

4. You may copy and distribute the Library (or a portion or derivative of it, under Section 2) in object code or executable form under the terms of Sections 1 and 2 above provided that you accompany it with the complete corresponding machine-readable source code, which must be distributed under the terms of Sections 1 and 2 above on a medium customarily used for software interchange.

If distribution of object code is made by offering access to copy from a designated place, then offering equivalent access to copy the source code from the same place satisfies the requirement to distribute the source code, even though third parties are not compelled to copy the source along with the object code.

5. A program that contains no derivative of any portion of the Library, but is designed to work with the Library by being compiled or linked with it, is called a "work that uses the Library". Such a work, in isolation, is not a derivative work of the Library, and therefore falls outside the scope of this License.

However, linking a "work that uses the Library" with the Library creates an executable that is a derivative of the Library (because it contains portions of the Library), rather than a "work that uses the library". The executable is therefore covered by this License. Section 6 states terms for distribution of such executables.

When a "work that uses the Library" uses material from a header file that is part of the Library, the object code for the work may be a derivative work of the Library even though the source code is not. Whether this is true is especially significant if the work can be linked without the Library, or if the work is itself a library. The threshold for this to be true is not precisely defined by law.

If such an object file uses only numerical parameters, data structure layouts and accessors, and small macros and small inline functions (ten lines or less in length), then the use of the object file is unrestricted, regardless of whether it is legally a derivative work. (Executables containing this object code plus portions of the Library will still fall under Section 6.)

Otherwise, if the work is a derivative of the Library, you may distribute the object code for the work under the terms of Section 6. Any executables containing that work also fall under Section 6, whether or not they are linked directly with the Library itself.

6. As an exception to the Sections above, you may also combine or link a "work that uses the Library" with the Library to produce a work containing portions of the Library, and distribute that work under terms of your choice, provided that the terms permit modification of the work for the customer's own use and reverse engineering for debugging such modifications.

You must give prominent notice with each copy of the work that the Library is used in it and that the Library and its use are covered by this License. You must supply a copy of this License. If the work during execution displays copyright notices, you must include the copyright notice for the Library among them, as well as a reference directing the user to the copy of this License.

Also, you must do one of these things:

a) Accompany the work with the complete corresponding machine-readable source code for the Library including whatever changes were used in the work (which must be distributed under Sections 1 and 2 above); and, if the work is an executable linked with the Library, with the complete machine-readable "work that uses the Library", as object code and/or source code, so that the user can modify the Library and then relink to produce a modified executable containing the modified Library. (It is understood that the user who changes the contents of definitions files in the Library will not necessarily be able to recompile the application to use the modified definitions.)

b) Use a suitable shared library mechanism for linking with the Library. A suitable mechanism is one that (1) uses at run time a copy of the library already present on the user's computer system, rather than copying library functions into the executable, and (2) will operate properly with a modified version of the library, if the user installs one, as long as the modified version is interface-compatible with the version that the work was made with.

c) Accompany the work with a written offer, valid for at least three years, to give the same user the materials specified in Subsection 6a, above, for a charge no more than the cost of performing this distribution.

d) If distribution of the work is made by offering access to copy from a designated place, offer equivalent access to copy the above specified materials from the same place.

e) Verify that the user has already received a copy of these materials or that you have already sent this user a copy.

For an executable, the required form of the "work that uses the Library" must include any data and utility programs needed for reproducing the executable from it. However, as a special exception, the materials to be distributed need not include anything that is normally distributed (in either source or binary form) with the major components (compiler, kernel, and so on) of the operating system on which the executable runs, unless that component itself accompanies the executable.

It may happen that this requirement contradicts the license restrictions of other proprietary libraries that do not normally accompany the operating system. Such a contradiction means you cannot use both them and the Library together in an executable that you distribute.

7. You may place library facilities that are a work based on the Library side-by-side in a single library together with other library facilities not covered by this License, and distribute such a combined library, provided that the separate distribution of the work based on the Library and of the other library facilities is otherwise permitted, and provided that you do these two things:

a) Accompany the combined library with a copy of the same work based on the Library, uncombined with any other library facilities. This must be distributed under the terms of the Sections above.

b) Give prominent notice with the combined library of the fact that part of it is a work based on the Library, and explaining where to find the accompanying uncombined form of the same work.

8. You may not copy, modify, sublicense, link with, or distribute the Library except as expressly provided under this License. Any attempt otherwise to copy, modify, sublicense, link with, or distribute the Library is void, and will automatically terminate your rights under this License. However, parties who have received copies, or rights, from you under this License will not have their licenses terminated so long as such parties remain in full compliance.

9. You are not required to accept this License, since you have not signed it. However, nothing else grants you permission to modify or distribute the Library or its derivative works. These actions are prohibited by law if you do not accept this License. Therefore, by modifying or distributing the Library (or any work based on the Library), you indicate your acceptance of this License to do so, and all its terms and conditions for copying, distributing or modifying the Library or works based on it.

10. Each time you redistribute the Library (or any work based on the Library), the recipient automatically receives a license from the original licensor to copy, distribute, link with or modify the Library subject to these terms and conditions. You may not impose any further restrictions on the recipients' exercise of the rights granted herein. You are not responsible for enforcing compliance by third parties with this License.

11. If, as a consequence of a court judgment or allegation of patent infringement or for any other reason (not limited to patent issues), conditions are imposed on you (whether by court order, agreement or otherwise) that contradict the conditions of this License, they do not excuse you from the conditions of this License. If you cannot distribute so as to satisfy simultaneously your obligations under this License and any other pertinent obligations, then as a consequence you may not distribute the Library at all. For example, if a patent license would not permit royalty-free redistribution of the Library by all those who receive copies directly or indirectly through you, then the only way you could satisfy both it and this License would be to refrain entirely from distribution of the Library.

If any portion of this section is held invalid or unenforceable under any particular circumstance, the balance of the section is intended to apply, and the section as a whole is intended to apply in other circumstances.

It is not the purpose of this section to induce you to infringe any patents or other property right claims or to contest validity of any such claims; this section has the sole purpose of protecting the integrity of the free software distribution system which is implemented by public license practices. Many people have made generous contributions to the wide range of software distributed through that system in reliance on consistent application of that system; it is up to the author/donor to decide if he or she is willing to distribute software through any other system and a licensee cannot impose that choice.

This section is intended to make thoroughly clear what is believed to be a consequence of the rest of this License.

12. If the distribution and/or use of the Library is restricted in certain countries either by patents or by copyrighted interfaces, the original copyright holder who places the Library under this License may add an explicit geographical distribution limitation excluding those countries, so that distribution is permitted only in or among countries not thus excluded. In such case, this License incorporates the limitation as if written in the body of this License.

13. The Free Software Foundation may publish revised and/or new versions of the Lesser General Public License from time to time. Such new versions will be similar

in spirit to the present version, but may differ in detail to address new problems or concerns.

Each version is given a distinguishing version number. If the Library specifies a version number of this License which applies to it and "any later version", you have the option of following the terms and conditions either of that version or of any later version published by the Free Software Foundation. If the Library does not specify a license version number, you may choose any version ever published by the Free Software Foundation.

14. If you wish to incorporate parts of the Library into other free programs whose distribution conditions are incompatible with these, write to the author to ask for permission. For software which is copyrighted by the Free Software Foundation, write to the Free Software Foundation; we sometimes make exceptions for this. Our decision will be guided by the two goals of preserving the free status of all derivatives of our free software and of promoting the sharing and reuse of software generally.

NO WARRANTY

15. BECAUSE THE LIBRARY IS LICENSED FREE OF CHARGE, THERE IS NO WARRANTY FOR THE LIBRARY, TO THE EXTENT PERMITTED BY APPLICABLE LAW. EXCEPT WHEN OTHERWISE STATED IN WRITING THE COPYRIGHT HOLDERS AND/OR OTHER PARTIES PROVIDE THE LIBRARY "AS IS" WITHOUT WARRANTY OF ANY KIND, EITHER EXPRESSED OR IMPLIED, INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, THE IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE. THE ENTIRE RISK AS TO THE QUALITY AND PERFORMANCE OF THE LIBRARY IS WITH YOU. SHOULD THE LIBRARY PROVE DEFECTIVE, YOU ASSUME THE COST OF ALL NECESSARY SERVICING, REPAIR OR CORRECTION.

16. IN NO EVENT UNLESS REQUIRED BY APPLICABLE LAW OR AGREED TO IN WRITING WILL ANY COPYRIGHT HOLDER, OR ANY OTHER PARTY WHO MAY MODIFY AND/OR REDISTRIBUTE THE LIBRARY AS PERMITTED ABOVE, BE LIABLE TO YOU FOR DAMAGES, INCLUDING ANY GENERAL, SPECIAL, INCIDENTAL OR CONSEQUENTIAL DAMAGES ARISING OUT OF THE USE OR INABILITY TO USE THE LIBRARY (INCLUDING BUT NOT LIMITED TO LOSS OF DATA OR DATA BEING RENDERED INACCURATE OR LOSSES SUSTAINED BY YOU OR THIRD PARTIES OR A FAILURE OF THE LIBRARY TO OPERATE WITH ANY OTHER SOFTWARE), EVEN IF SUCH HOLDER OR OTHER PARTY HAS BEEN ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGES.

CLAPACK Copyright Notice

Anderson, E. and Bai, Z. and Bischof, C. and Blackford, S. and Demmel, J. and Dongarra, J. and Du Croz, J. and Greenbaum, A. and Hammarling, S. and McKenney, A. and Sorensen, D. LAPACK User's Guide. Third Edition. Philadelphia, PA: Society for Industrial and Applied Mathematics, 1999. ISBN: 0-89871-447-8 (paperback)

Capítulo 19:

Asistencia técnica

Si necesita asistencia técnica, entonces este capítulo puede ayudarle. Incluye toda la información que necesita para encontrar las respuestas que está buscando. También puede encontrar respuestas rápidamente poniéndose en contacto con su distribuidor/concesionario local.

Antes de contactar con la asistencia técnica

Antes de ponerse en contacto con el servicio técnico de CyberLink, mire a ver si le ayudan alguna de las siguientes opciones de asistencia gratuitas:

- consulte la guía del usuario o la ayuda en línea instalada con el programa.
- consulte la base de conocimientos en el siguiente enlace del sitio web de CyberLink: <http://www.cyberlink.com/support/search-product-result.do>
- consulte la página Recursos de ayuda en este documento.

Cuando se ponga en contacto con el servicio técnico a través de correo electrónico o por teléfono, tenga a mano la siguiente información:

- **clave de producto registrado** (la clave del producto se encuentra en el sobre del disco de software, en la tapa de la caja o en el correo electrónico que recibió después de adquirir un producto CyberLink en la tienda de CyberLink).
- el nombre del producto, la versión y el número de compilación, que por lo general se puede encontrar haciendo clic en la imagen el nombre del producto en la interfaz de usuario.
- la versión de Windows instalada en el sistema.
- lista de los dispositivos de hardware del sistema (tarjeta de captura, tarjeta de sonido, tarjeta VGA) y sus especificaciones. Para resultados más rápidos, genere y adjunte la información del sistema con el Dxdiag.txt.



Nota: aquí están los pasos para generar el archivo Dxdiag.txt de información del sistema: Haga clic en el botón (Inicio) de Windows, y a continuación, busque "dxdiag". Haga clic en el botón **Guardar la información** para guardar el archivo Dxdiag.txt.

- Se puede ver el texto de los mensajes de advertencia (puede que quiera anotar o tomar una captura de pantalla).
- una descripción detallada del problema y el motivo por el que se produjo.

Asistencia Web

Las soluciones a sus problemas se encuentran disponibles las 24 horas del día sin costo alguno en el sitio web de CyberLink:



***Nota:** Para poder utilizar el soporte web de CyberLink en primer lugar debe registrarse como miembro.*

CyberLink le ofrece una amplia gama de opciones de soporte web, incluidas las preguntas más frecuentes, en los siguientes idiomas:

Idioma	URL de soporte web
Inglés	http://www.cyberlink.com/cs-help
Chino tradicional	http://tw.cyberlink.com/cs-help
Japonés	http://jp.cyberlink.com/cs-help
Español	http://es.cyberlink.com/cs-help
Coreano	http://kr.cyberlink.com/cs-help
Chino simplificado	http://cn.cyberlink.com/cs-help
Alemán	http://de.cyberlink.com/cs-help
Francés	http://fr.cyberlink.com/cs-help
Italiano	http://it.cyberlink.com/cs-help

Recursos de ayuda

A continuación se muestra una lista de los recursos de ayuda que pueden serle útil al utilizar cualquiera de los productos de CyberLink.

- Acceso a **la base de conocimientos de CyberLink** y a **las preguntas más frecuentes:** <http://es.cyberlink.com/cs-resource>

- Vea **los tutoriales de vídeo** para su software:
<http://directorzone.cyberlink.com/tutorial/>
- Pregunte sus dudas y obtenga respuestas de los usuarios en el **foro de comunidad de CyberLink**:
<http://forum.cyberlink.com/forum/forums/list/ENU.page>



Nota: *El foro de la comunidad de usuarios de CyberLink sólo está disponible en inglés y alemán.*

Indice

64

efectos 64

A

Aceleración de hardware
preferencias 107

ActionDirector
versiones 2

Ajustar a líneas de referencia 16

Ajuste de color 34

Archivos sombra 105

Audio

adición 74

reducción de ruido 33

Ayuda 128

B

Balance de blancos 35

Bascular y descentrar 64

Biblioteca

búsqueda 9

expansión 17

ventana 8

Búsqueda

biblioteca 9

C

Cuadrícula 16

D

Dailymotion 79

Degradado en 4 colores
texto de título 70

Desacoplar 17

Descripción gráfica 7

Desplazamiento temporal 43

Detener movimiento 45

Dirección de visión 53

DirectorZone

boletín 2

descarga desde 22

descargar perfiles de lente 36

plantillas populares 2

preferencias 106

visión general 2

Diseñador de temas 87

Diseñador de vista 52

Diseñador del título 66

Dividir 29

Dolby

copyright 115

Duración 38

E

Editar

Editar
 multimedia 29

Efectos
 acción 43
 adición 64
 descarga 22
 títulos 66
 velocidad 43
 vídeo 64

Efectos de título 66
 adición de texto 68
 animación 71
 posición 69
 propiedades 69

Empaquetar materiales del proyecto 6
H.264 AVC 77

Espacio de trabajo
 creación de nuevo 4

Estabilizador 36

Estabilizador mejorado 36

Exportar
 proyectos 6

F

Facebook 79
 vídeo 360° 84

Fondos
 efectos de título 68

Forma 38

Forma libre
 multimedia 38

Formatos
 admitidos, importar 19

Formatos compatibles 19

Fotos
 adición 23
 corregir 33
 edición 29
 forma 38
 importar 19
 mejorar 33
 recorte 32
 rotación 33
 transiciones 72

H

I

Idioma 105

Idioma predeterminado 105

Imágenes
 adición 23
 corregir 33
 efectos 64
 forma 38
 importar 19
 mejorar 33
 recorte 32
 rotación 33
 transiciones 72

Importar
 multimedia 19
 proyectos 21

Instantánea de pantalla 15

Invertir 43

M

Mejora de color 35

Multimedia

búsqueda de 9

edición 29

filtrado 10

forma 38

importar 19

Música

adición a temas 100

adición al vídeo 74

Música de fondo

temas 100

vídeo 74

O

Ojo de pez 35

OpenCL 107

P

Perfiles de lente

descargar 36

Perfiles de lentes 35

Planeta pequeño 58

PowerPoint 19

Preajustes de color 35

Preferencias 105

Procesamiento 76

Producir

preferencias 108

vídeo 76

Programa de mejora del producto de CyberLink 109

Proyección equirrectangular 20

Proyectos

apertura 5

exportar 6

guardar 4

inserción 21

preferencias 108

producción 76

relación de aspecto 4

visión general 4

Proyectos recientes 5

R

Realidad virtual

Importación de vídeo 20

Recortar 30

Recortar imágenes 32

Reflejo en agua 64

Relación de aspecto

ajuste del proyecto 4

Repetición 43

Requisitos del sistema 3

Resolución 2K 77

carga 79

Resolución 4K 77

carga 79

Rotación 33

S

- Salas 7
- Servicio técnico 127
- Soporte web 128
- SVRT
 - uso 76
 - visión general 113
- SVRT inteligente
 - uso 76
 - visión general 113

T

- Teclas de acceso directo 110
- Transiciones 72
 - adición 72, 73
 - eliminación 73
- TV
 - zona segura 16

U

- Ultra HD 77

V

- Velocidad
 - efectos 43
- Vibrancia 33
- Vídeo 360°
 - cargar 84

- compartir 84
- edición 41
- estabilizador 36
- importación 20
- procesamiento 78
- producción 78
- reproducción 14

Vídeos

- adición 23
- corrección 35
- corregir 33
- edición 29
- efectos 64
- estabilizador 36
- forma 38
- Importación 360 20
- importar 19
- mejorar 33
- música de fondo 74
- procesamiento 76
- producción 76
- realidad virtual 20
- recortar 30
- reducir ruido 33
- relación de aspecto 4
- rotación 33
- transiciones 72

Vimeo 79

Viñeta 35

Vista previa

- calidad 16
- desacoplar ventana 17
- expansión 17
- ventana 13

Y

Youku 83

YouTube 79

 vídeo 360° 84

Z

Zoom 16