

# MANUAL EDICIÓN DE VIDEO CON FILMORA



"Manual de edición de video con Filmora" by [José M. Álvarez](#) is licensed under a [Creative Commons Reconocimiento-NoComercial-CompartirIgual 4.0 Internacional License](#).

## ÍNDICE

1. QUÉ ES FILMORA -----	3
2. CONDISERACIONES PREVIAS EN EDICIÓN DE VIDEO -----	3
3. LA INTERFACE DE FILMORA -----	4
A) BARRA DE MENÚ -----	4
A.1 Cómo cambiar la apariencia de la interface -----	5
A.2 Cómo editar los atajos de teclado -----	6
A.3 Cómo podemos configurar nuestro proyecto -----	7
B) ÁREA DE MEDIOS -----	8
C) ÁREA DE VISUALIZACIÓN -----	9
D) LÍNEA DE TIEMPO (Time Line) -----	11
D1. Herramientas de edición -----	11
D2. Herramientas -----	12
D3. Línea de Tiempo -----	12
4. IMPORTAR MEDIOS AL PROYECTO -----	14
5. AÑADIR MEDIOS A LA LÍNEA DE TIEMPO -----	16
6. QUITAR EL SONIDO A UNA PISTA DE VIDEO -----	17
7. DIVIDIR CLIPS -----	18
8. ELIMINAR CLIP -----	18
9. MOVER CLIPS -----	19
10. ELIMINAR HUECO ENTRE CLIPS -----	19
11. CAMBIAR LA DURACIÓN DE UN CLIP -----	20
12. EDICIÓN ADICIONAL DE CLIPS -----	20

MANUAL DE EDICIÓN DE VIDEO CON FILMORA  
JOSE M. ÁLVAREZ

13. AUDIO	22
14. TÍTULOS	23
14.1 Edición de Títulos	23
15. TRANSICIONES	25
15.1 Añadir la transición a la Línea de Tiempo	25
16. EFECTOS	26
17. ELEMENTOS	28
18. PANTALLA DIVIDIDA	29
19. EDICIÓN DE AUDIO	31
19.1 Key frames	33
20. AÑADIR IMÁGENES	34
20.1 Ajustar imágenes	35
20.2 Añadir movimiento (Animar) a una imagen o video	36
20.3 Efecto Panorámica, Zoom in y Zoom out	38
21. CÁMARA LENTA O RÁPIDA	39
22. CONGELAR FOTOGRAMA	40
23. GUARDAR PROYECTO	41
24. EXPORTAR VIDEO	41

## 1. QUÉ ES FILMORA

Filmora Video Editor es un editor de video que ofrece al usuario un amplio abanico de funcionalidades que la convierten en una verdadera navaja suiza para llevar a cabo una gran variedad de cosas con video. No se trata de la típica aplicación de la que nos terminamos aburriendo y que finalmente acabamos eliminando de nuestro ordenador o móvil, sino que es fácil aprender a sacarle partido para utilizarla habitualmente. Y es que Filmora rescata esa forma de trabajo tan visual y ofrece un potente editor que nos permite hacer muchas cosas y trabajar con videos 4K. Con la ventaja de que se encuentra en español, por lo que el usuario puede entenderlo todo sin problema.

Una de las principales ventajas, para todos aquellos que quieren empezar en el mundo de la edición de video, es que Filmora puede descargarse 100% funcional de la página web de Wondershare. Eso sí, cuando exportas el video final, te incrustan en medio de la pantalla una marca de agua “poco discreta” (ocupa toda la pantalla). Para poder exportar sin la marca de agua tendrás que pagar la licencia.

Es importante saber que con licencia o sin ella, Filmora tiene que estar conectado a internet para poder descargar (al menos la primera vez) los títulos, transiciones, efectos o elementos que vayas utilizando.

## 2. CONSIDERACIONES PREVIAS EN EDICIÓN DE VIDEO

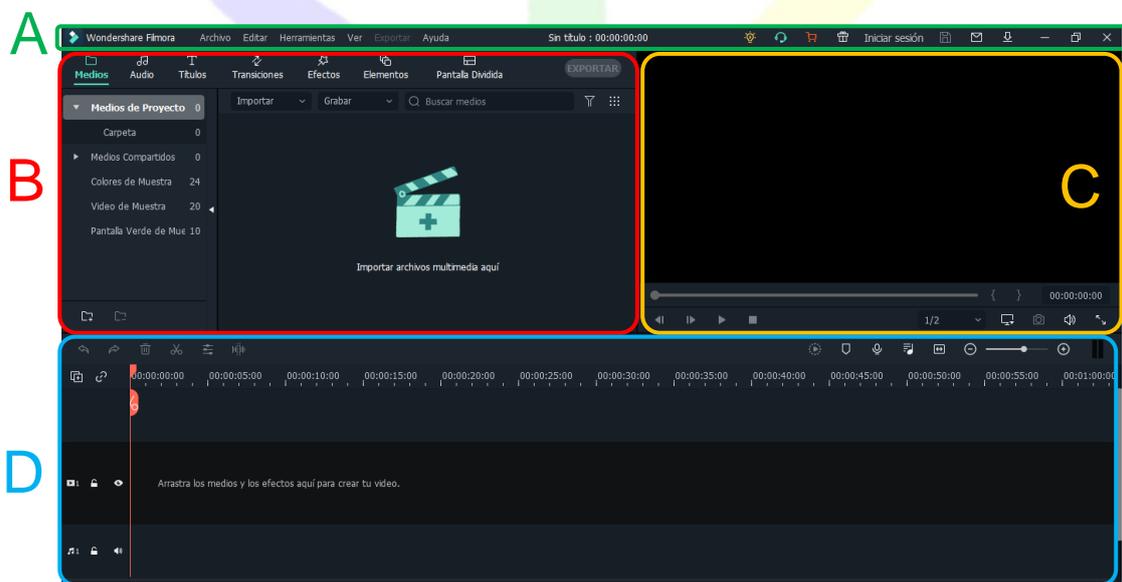
Antes de empezar a editar en cualquier editor de video es “aconsejable” (por no decir que obligatorio) crear una carpeta para cada proyecto en el que vayamos a trabajar y así poder agrupar en un único lugar todos los archivos con los que vayamos a editar. Lo ideal es crear una carpeta para cada tipo de archivo. Es decir, una para los videos originales, otra para la música y sonidos y una tercera para las imágenes. Con esto, nos aseguramos que cuando guardemos nuestros proyectos, si los retomamos tiempo después tengamos todos los archivos a mano y Filmora no nos tenga que estar preguntando por los archivos que no pueda localizar.

Aunque podemos editar con Filmora sin conexión a internet, conviene estar conectado porque, al menos la primera vez, será necesario para descargar las transiciones, efectos y elementos que vayamos utilizando.

### 3. LA INTERFACE DE FILMORA

Cuando ejecutamos Filmora por primera vez, tras cerrar varias ventanas que se van abriendo con publicidad de sus productos, podrás ver esta interface con las siguientes zonas:

- A - Barra de menú
- B - Área de Medios
- C - Área de previsualización
- D - Línea de tiempo



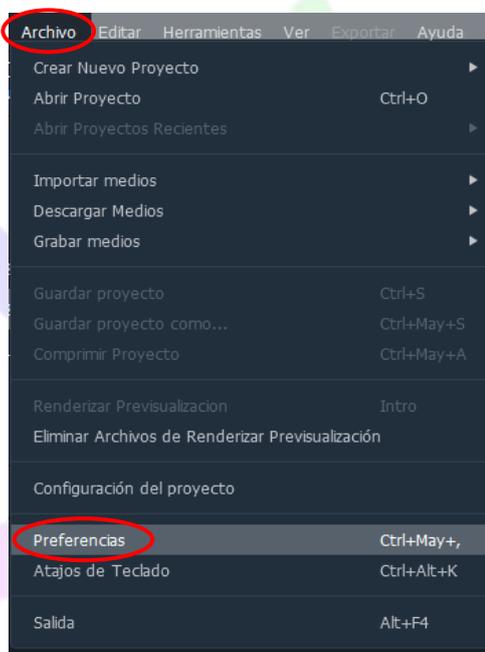
#### A) BARRA DE MENÚ



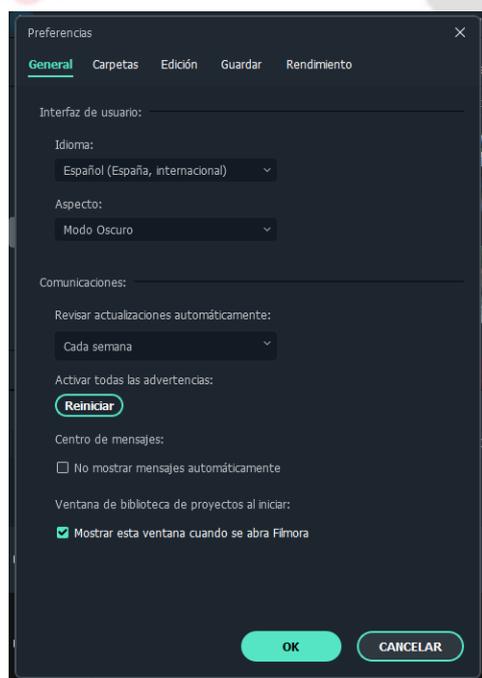
En la barra de menú tendremos todas las opciones de edición de Filmora, aunque de las más importantes o utilizadas a menudo tendremos iconos de acceso rápido repartidos por toda la interface. Veamos cuales son las opciones principales a la hora de empezar a editar un proyecto.

## A.1 Cómo cambiar la apariencia de la interface

Filmora nos permite modificar su apariencia a gusto de “consumidor”. Esto puede hacerse en la opción **Archivo/Preferencias**.

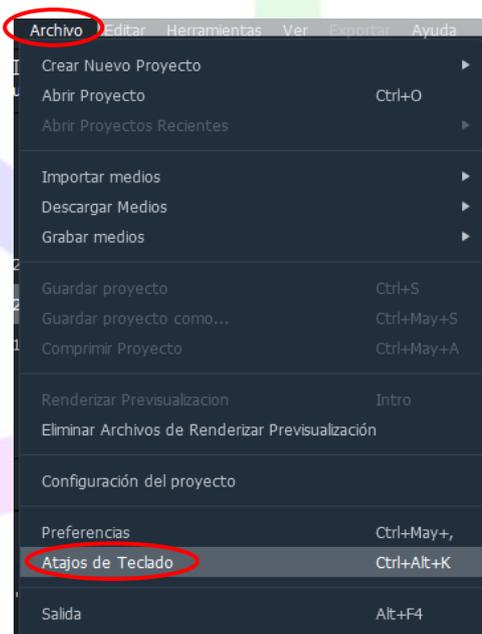


Se abre una ventana con cinco pestañas que nos deja modificar cosas como el idioma, el aspecto, las actualizaciones, carpetas de guardado, etc.

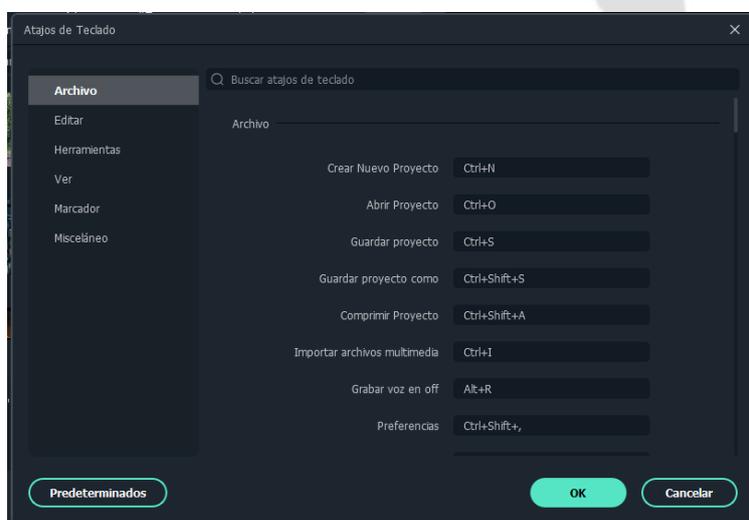


## A.2 Cómo editar los atajos de teclado

Como en todos los programas de edición hay una serie de órdenes que se repiten en muchas ocasiones y para ahorrar tiempo se utilizan los atajos de teclado. Filmora tiene unos atajos preestablecidos que podemos cambiar a nuestro gusto. Eso se hace en Archivo/Atajos de teclado.



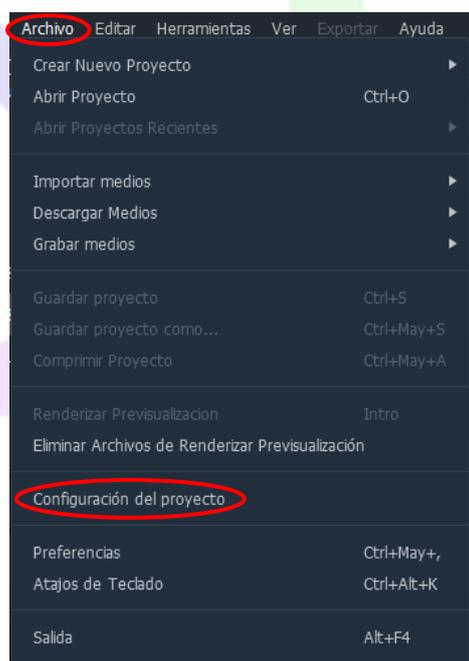
Se abrirá esta ventana en la que podremos poner los atajos de teclado que queramos



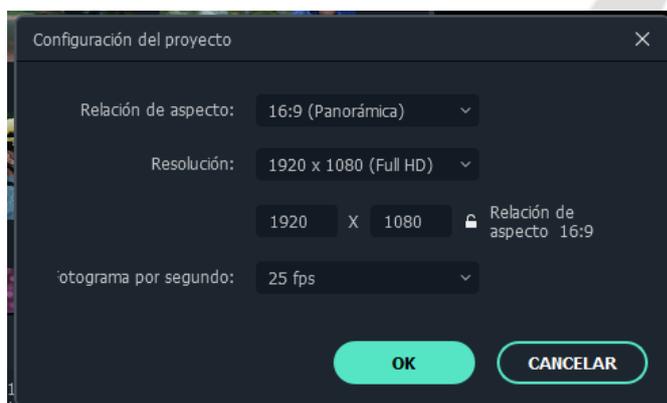
### A.3 Cómo podemos configurar nuestro proyecto

Cuando abrimos Filmora está configurado para editar en aspecto Panorámico a una resolución de 1920 x 1080 pixels a un frame rate de 25 fps. Cuando arrastramos sobre la línea de tiempo el primer video de nuestra carpeta si no coincide con esas características nos preguntará si queremos cambiarlo o conservarlas.

Si quisiéramos modificar manualmente la configuración del proyecto, debemos hacerlo en **Archivo/Configuración del proyecto**.



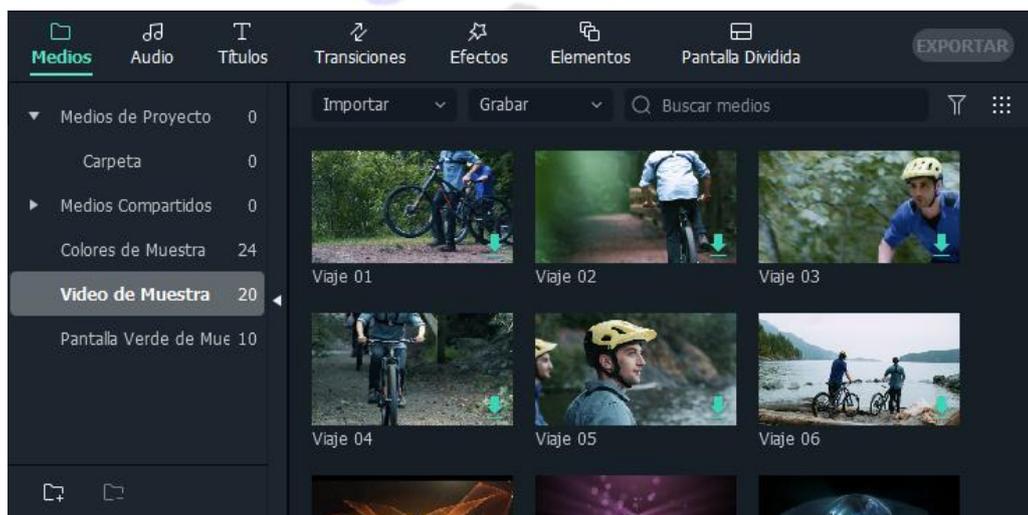
Se abrirá una ventana como esta, donde podremos poner la configuración que deseemos. Filmora admite proyectos en 4K, pero recuerda que necesitarás tener un ordenador muy potente o el proceso de edición se ralentizará considerablemente.



Esta misma ventana podrás visualizarla haciendo clic en el icono  y seleccionándola opción **“Cambiar Relación de Aspecto”** que está en la barra botones de la zona de previsualización.

## B) ÁREA DE MEDIOS

En esta zona podrás visualizar los archivos (video, audio e imagen) con los que irás trabajando. También verás todos aquellos medios de edición que Filmora pone a tu alcance descargándolo a través de internet. Los agrupa en las pestañas Audio, Títulos, Transiciones, Efectos, Elementos y Pantalla Dividida. A su vez cada uno de ellos viene agrupado en diferentes categorías que se ven en la columna de la izquierda del todo. Esto es lo que se ve cuando seleccionas la pestaña Medios y haces clic sobre la categoría **Video de Muestra**



Son clips de video de corta duración que Filmora pone a tu disposición para que puedas hacer pruebas.

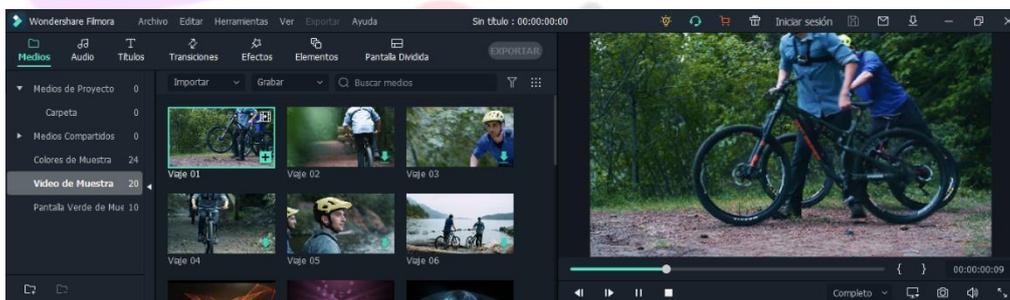
Verás que cada miniatura tiene en la parte inferior derecha una flecha azul



Esta flecha, que también verás en las miniaturas de las pestañas Audio, Títulos, Transiciones, etc. nos indican que hay que descargarlos de internet para poder utilizarlos. Eso se hace haciendo un clic sobre la miniatura, verás una barra azul de descarga en la parte inferior de la miniatura que indica que se está descargando.



Cuando desaparece esa barra significa que ya está descargado en tu disco duro y podrás visualizarlo en el área de visualización de la derecha haciendo doble clic sobre la miniatura.



### C) ÁREA DE VISUALIZACIÓN

En el área de visualización situada a la derecha de la interface podrás ver un previo de los medios (Audio, títulos, transiciones...) que quieras probar haciendo doble clic sobre las miniaturas del Área de Medios.

También podrás ver cómo va quedando la edición de video que vayas realizando en la línea de tiempo.

Los botones que has en el área de visualización son los habituales de ir hacia atrás, ir hacia adelante, play y stop.



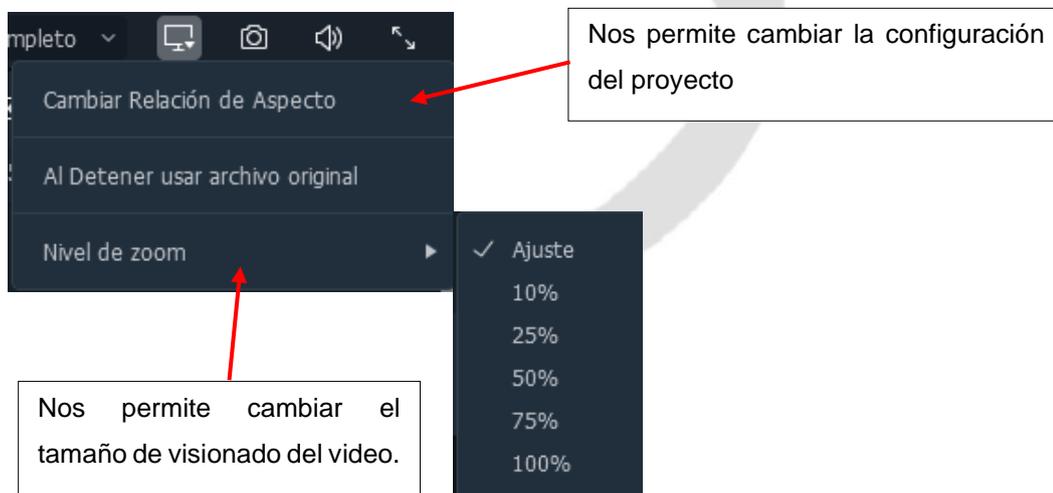
Además de los botones de reproducción, a la derecha, están los siguientes iconos.



Si hacemos clic en la flecha de **Completo** se despliega un menú que nos dejará elegir con qué calidad se reproducirá el video. Si tu equipo no es muy potente tendrás que bajar la calidad a 1/4, 1/8, o incluso 1/16. Verás el video pixelado pero sólo será en la visualización previa. Eso no influirá en la exportación, que la hará con la configuración de proyecto que tengas de inicio.



Si hacemos clic el icono  se despliega el siguiente menú



Si hacemos clic en el icono  hace una captura del fotograma que en ese momento tengamos en el área de visionado y la guarda en la carpeta C:/Users/tu equipo/Documents/Wondershare/Wondershare Filmora/Snapshot. Tendrás acceso a ella porque también inserta una miniatura en la pestaña Medios. Por defecto le pone de nombre Snapshot, Snapshot\_1, Snapshot\_2 y así sucesivamente.

Si hacemos clic en el icono  podremos bajar el volumen del video que se esté reproduciendo. No influirá a la hora de exportar el proyecto.

Si hacemos clic en el icono  ampliaremos a toda la pantalla el área de visionado.

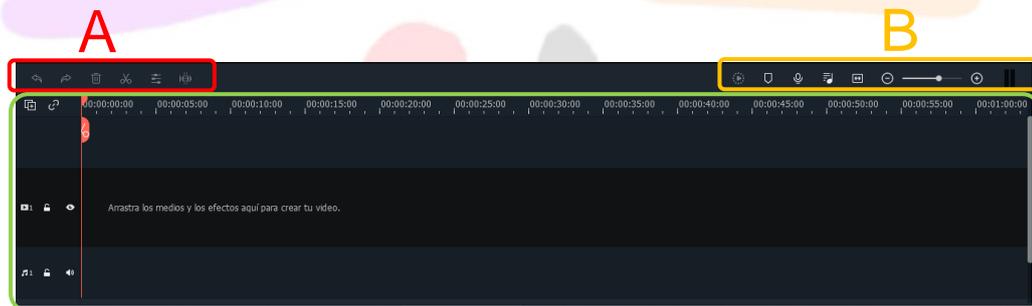
#### D) LÍNEA DE TIEMPO (Time Line)

En la línea de tiempo podemos distinguir tres zonas:

A – Herramientas de edición

B – Herramientas

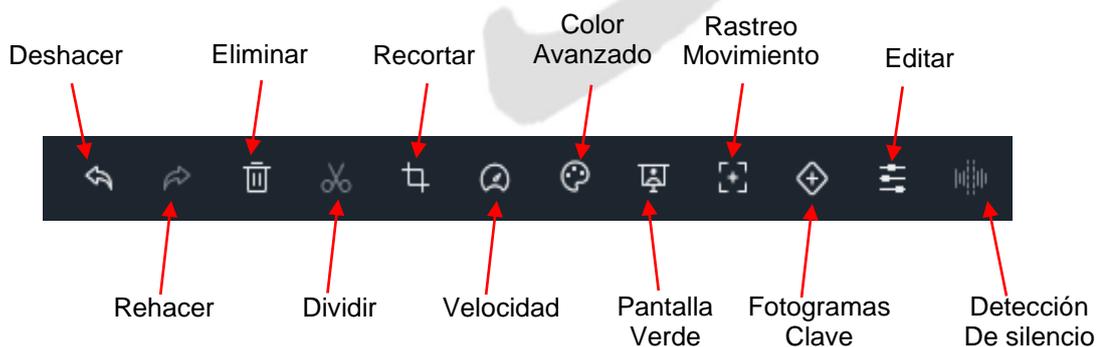
C – Pistas de Video y Audio



#### D1 Herramientas de edición.

Actúan sobre el clip que tengamos seleccionado y varían según el que el tipo de clip sea un video, un audio, una transición, un efecto, etc. Todas ellas nos permiten hacer modificaciones sobre el clip seleccionado.

Herramientas con un **clip de video** seleccionado



Herramientas con un **clip de audio** seleccionado



Duración

Herramientas con un **Título** o una **Transición** seleccionados



Herramientas con un **Efecto** seleccionado



Herramientas con una **Pantalla dividida** seleccionada



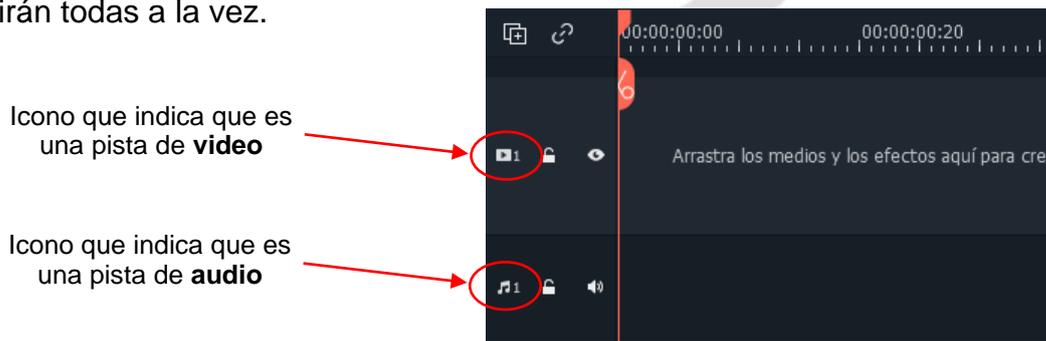
## D2 Herramientas

Nos permiten actuar sobre el proyecto o una pista completa.



## D3 Línea de Tiempo

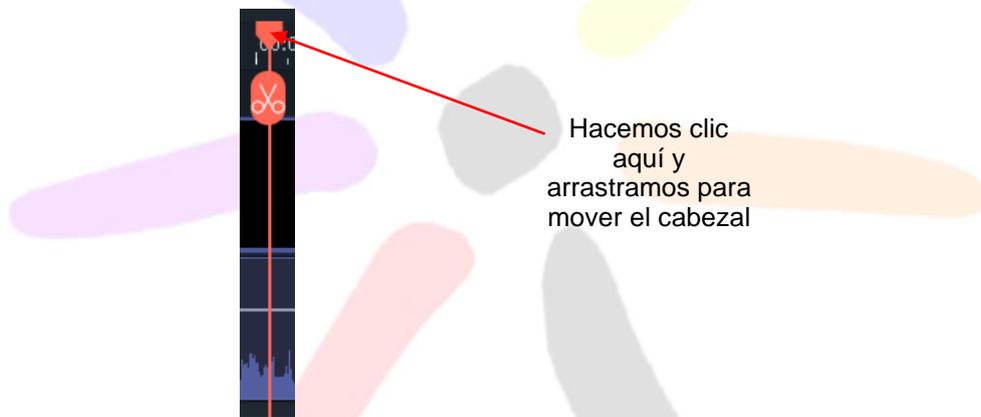
Se organiza en pista de video y de audio. Podremos añadir tantas pistas de video como de audio necesitemos. Es importante saber que la pista de video que esté por encima será la que se verá al exportar tapando todas las pistas de video que queden por debajo. En cambio, las pistas de audio (si no las editamos para evitar lo contrario) se oirán todas a la vez.



En la parte superior de la Línea de tiempo tenemos una especie de regla que nos indica numéricamente la duración de los clips en Horas:Minutos:segundos:Fotogramas.



El **cabezal de reproducción** es el que marca donde se va produciendo la reproducción y podemos moverlo haciendo clic con el ratón y arrastrando en la parte superior o con las flechas del teclado. Pulsando sobre la fecha izquierda o derecha el cabezal se desplazará fotograma a fotograma y si pulsamos la flecha hacia arriba o hacia abajo el cabezal irá al principio del clip o al final.



Un atajo de teclado fundamental en edición de video es utilizar la **barra espaciadora** para reproducir y parar los clips de video e ir viendo el resultado de nuestra edición en el área de visionado (arriba a la derecha)

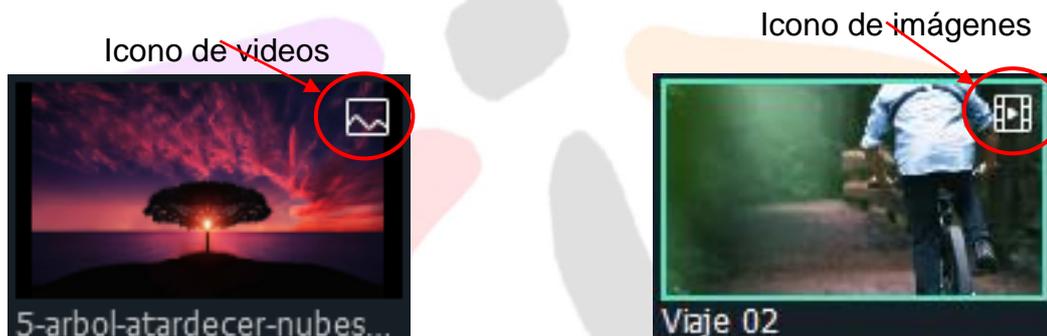
A la izquierda del área de la línea de tiempo podemos ver varios iconos que sirven para:



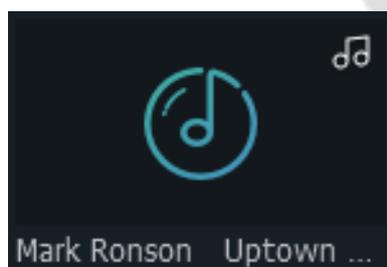
#### 4. IMPORTAR MEDIOS AL PROYECTO

Para poder comenzar a editar tendremos que importar los medios (los videos, audios e imágenes) de nuestro proyecto a la línea de tiempo. Hay varios modos:

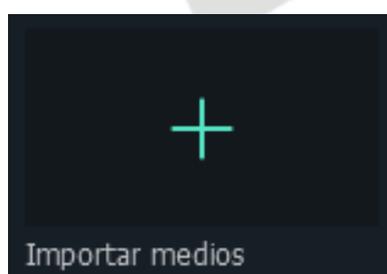
Haz clic en la pestaña Medios  y haz clic en cualquier parte del área de medios, donde está el icono  y pone debajo "Importar archivos multimedia aquí". Se abrirá una ventana para que vayas a buscar las carpetas donde estén ubicados los archivos que quieras importar. Puedes importarlos de uno en uno o seleccionando varios a la vez. Los archivos que importes irán creando miniaturas en el área de medios. Las imágenes y los videos crean miniaturas que muestran la imagen o un fotograma. Y se les distingue porque la imagen lleva en la parte superior derecha este icono  y los videos este otro .



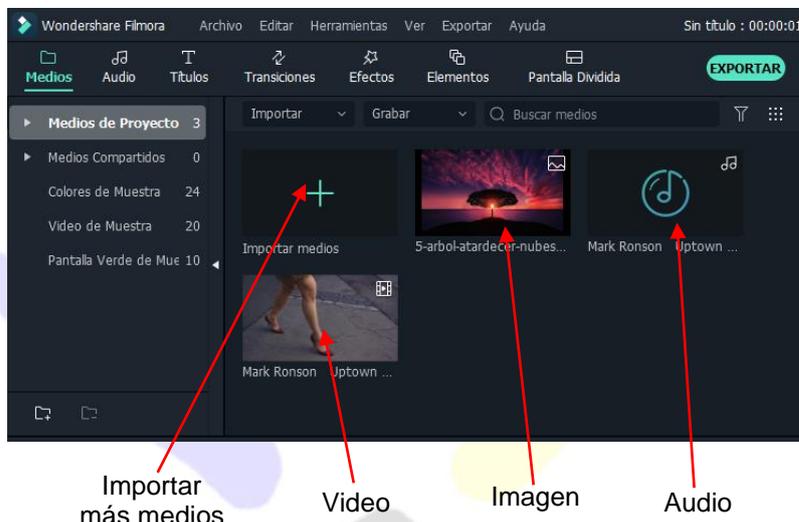
Cuando importamos un archivo de sonido la miniatura que se crea es esta



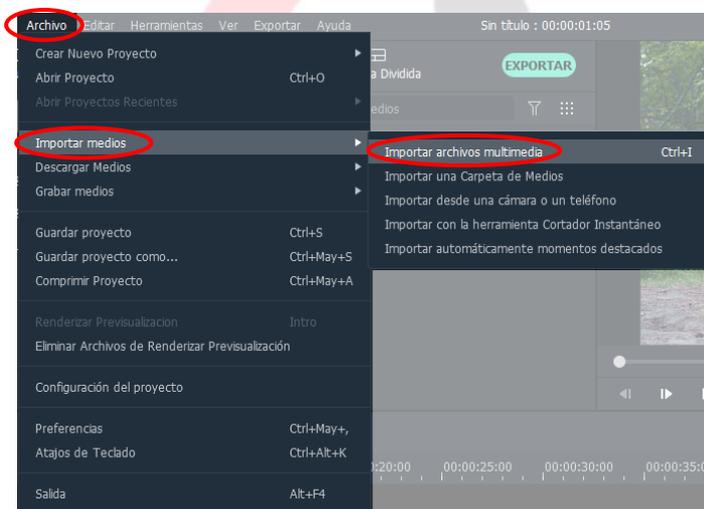
Si queremos seguir importando medios hay que hacer clic en la miniatura que tiene el signo + en el medio.



Cuando tengamos varios archivos importados el área de medios se verá de esta forma



Otro modo de importar medios es haciendo clic en la barra de menú **Archivo/Importar medios/Importar archivos multimedia**. Se abrirá la misma ventana para que selecciones los archivos que quieras importar.

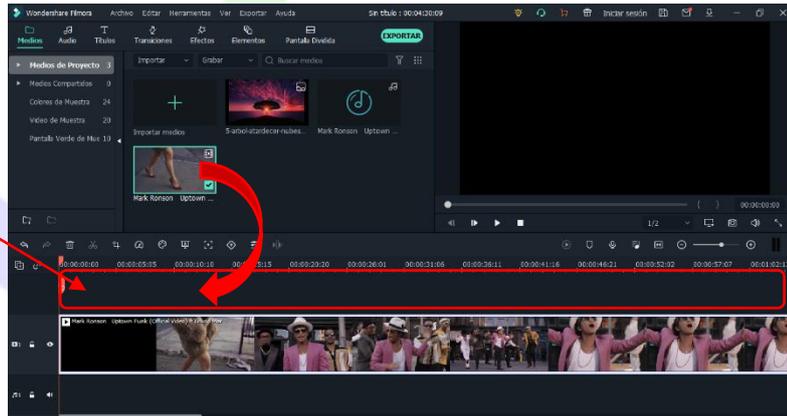


El tercer método es picar sobre el archivo que quieres importar (en la carpeta en la que esté alojado), arrastrarlo y soltarlo en el área de medios o en la línea de tiempo directamente.

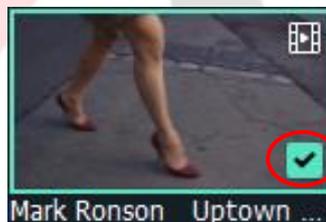
## 5. AÑADIR MEDIOS A LA LÍNEA DE TIEMPO

Para empezar a editar tendremos que añadir clips de video, imagen o audio a la línea de tiempo. Es tan sencillo como hacer clic sobre el medio que queremos añadir, arrastrarlo y soltarlo sobre la pista correspondiente. Es decir, un video (o imagen) sólo se insertará en una pista de video. Si todas las pistas estuvieran ocupadas o quisiéramos crear una nueva, lo arrastraremos sobre la zona gris que está sobre la primera pista de video.

Arrastrando el video (o imagen) aquí, se crea una nueva pista

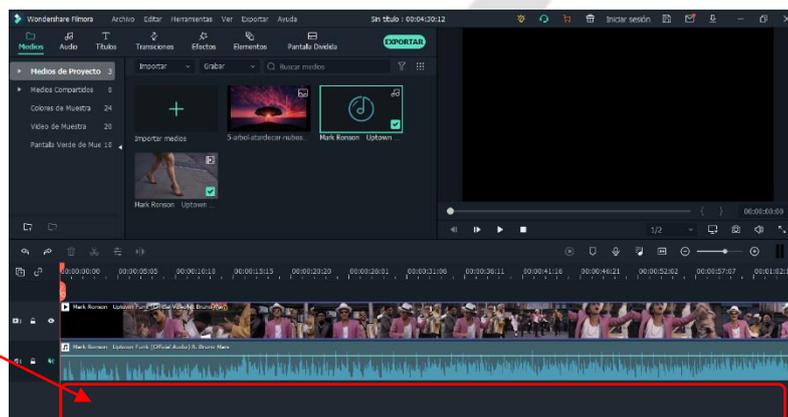


Cuando añadimos cualquier medio a la línea de tiempo en la parte inferior derecha de la miniatura (en el área de medios) se puede ver un  que nos indica que ese medio está insertado en la línea de tiempo y se está utilizando en el proyecto.



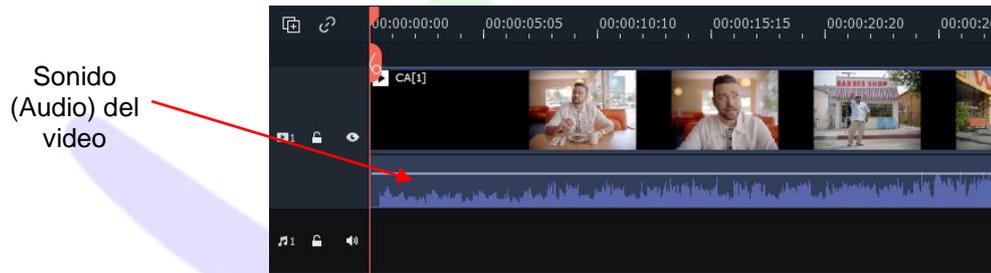
Para añadir clips de audio procederemos de la misma manera. Pinchar sobre la miniatura, arrastrarla y soltarla sobre pista para audio. Para añadir más pistas de audio, arrastramos y soltamos sobre la zona gris debajo de la última pista de audio.

Arrastrando el audio aquí, se crea una nueva pista de audio

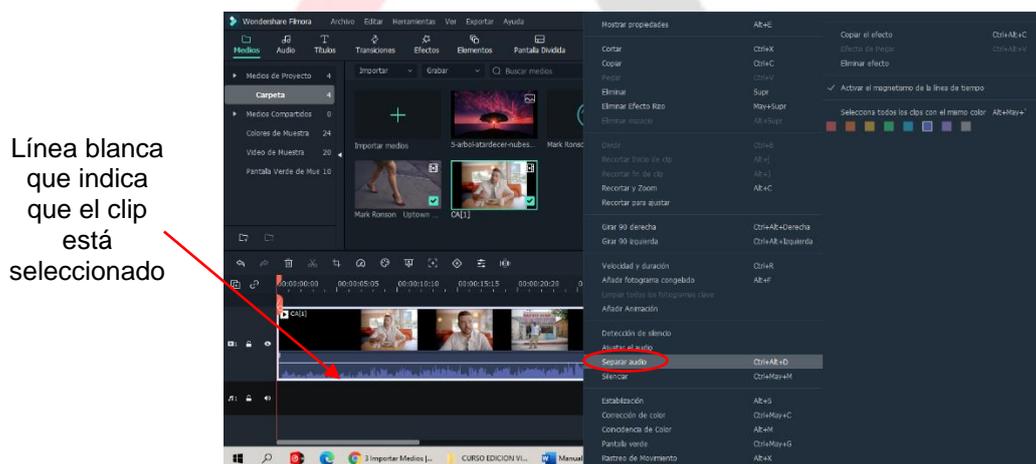


## 6. QUITAR EL SONIDO A UNA PISTA DE VIDEO

Cuando añadimos un clip de video a una pista también lleva el sonido de ese video. Eso podemos verlo porque debajo de las miniaturas que representan el video hay una franja con los picos del sonido.



Si el audio del video que hemos añadido no nos interesara y lo quisiéramos quitar podemos hacerlo seleccionando el clip, picando sobre él (saldrá una línea blanca que lo rodea), sobre el clip seleccionado, hacemos clic en el botón derecho y en el menú que se despliega, picamos en la opción **Separar audio**. Nos creará una pista de audio independiente de la de video que podremos conservar o eliminar si quisiéramos.



## 7. DIVIDIR CLIPS

Una de las acciones fundamentales a la hora de editar un video es eliminar las partes que no nos interesan. Eso se hace con la herramienta dividir (cortar) que Filmora tiene muy “a mano” en el cabezal de reproducción.

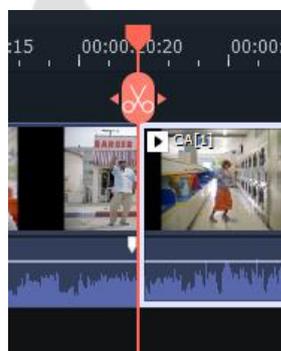


Si hacemos clic en el icono con forma de tijera, dividirá (cortará) el clip seleccionado en el punto en el que esté el cabezal.

Es muy importante tener en cuenta que si no tenemos ningún clip (bien sea de video o de audio) seleccionado **CORTARÁ TODOS LOS CLIPS** de todas las pistas. Como es una herramienta que se utiliza mucho es aconsejable acostumbrarse a utilizar el atajo de teclado que viene configurado como **Ctrl+B**. (Recuerda que puedes cambiar esa configuración en *Archivo/Atajos de teclado*).



Clip sin dividir



Clip dividido

## 8. ELIMINAR CLIP

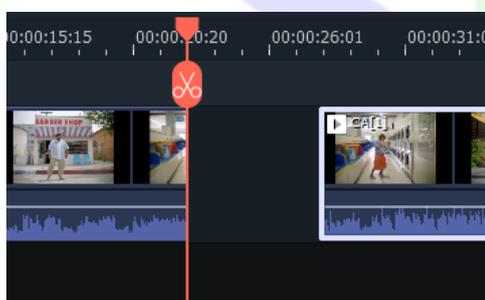
Para eliminar una parte o un clip completo basta con seleccionarlo y pulsar la **tecla Supr**. También puedes hacer clic con el botón derecho sobre él y elegir la opción **Eliminar**.

Cuando eliminamos una porción de un clip (hemos hecho dos divisiones que lo limitan), si el icono **Activar Auto rizo** está activado , lo que queda del clip por la derecha se pegará automáticamente a la de la izquierda, es decir, no dejará el hueco correspondiente a la parte eliminada.

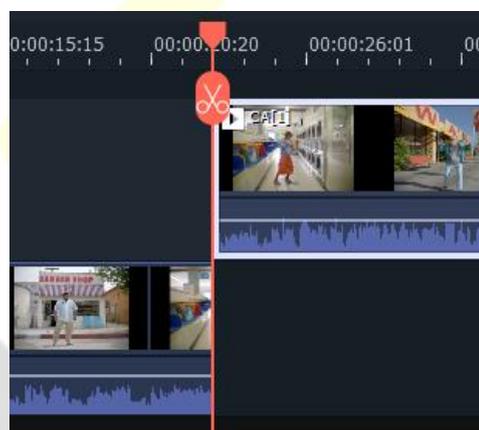
Si el icono **Activar Auto rizo** está desactivado , lo que queda del clip por la derecha NO se pegará automáticamente a la de la izquierda, es decir, dejará el hueco correspondiente a la parte eliminada.

## 9. MOVER CLIPS

Podemos mover una parte o un clip completo haciendo clic sobre él y arrastrándolo hacia donde queramos, incluso a otras pistas.



Clip movido hacia la derecha



Clip movido a una pista superior

## 10. ELIMINAR HUECO ENTRE CLIPS

Cuando hay un hueco entre dos clips y queremos eliminarlo y que un clip quede pegado al otro podemos hacerlo arrastrando uno hacia el otro o seleccionando el hueco haciendo clic sobre él y pulsando la **tecla Supr.**

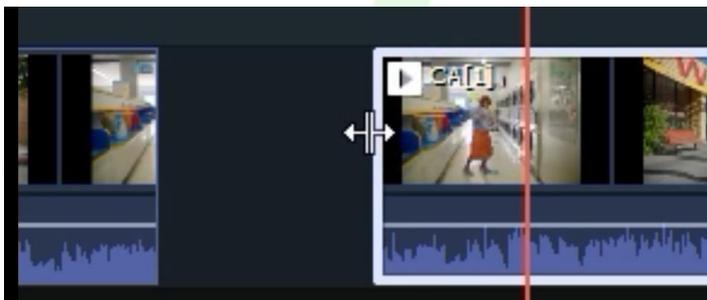
También podemos seleccionar el hueco haciendo clic sobre él y pulsando el botón derecho del ratón elegir la opción **Eliminar espacio.**



## 11. CAMBIAR LA DURACIÓN DE UN CLIP

Una alternativa a cortar un clip al principio o al final con la herramienta dividir (tijeras), es acortarlo o alargarlo haciendo clic sobre el borde delantero o trasero y cuando

el puntero tome esta apariencia  de doble flecha, podemos hacer clic y arrastrar.

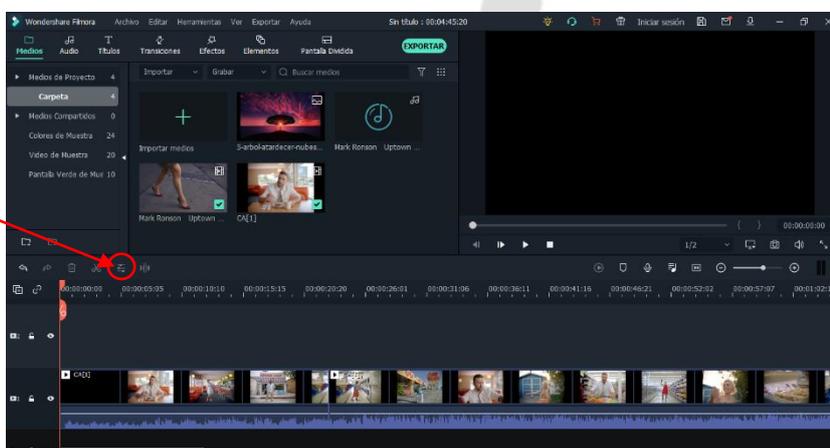


Recuerda que cuando en Filmora cortamos, pegamos, cambiamos el orden, el sonido o lo que queramos hacer con los clips tanto de video como de audio, en realidad no estamos haciendo nada a los archivos originales. Por lo que siempre podemos recuperar cualquier modificación que hayamos hecho, porque Filmora siempre tiene el archivo original para retroalimentarse.

## 12. EDICIÓN ADICIONAL DE CLIPS

Podemos modificar a cada clip de video, características como la posición, el tamaño, el color, etc. Para acceder a esas opciones, podemos hacerlo seleccionando el clip de video y haciendo clic sobre el icono , que está en la parte superior izquierda de la línea de tiempo, o haciendo doble clic sobre el clip seleccionado y se abrirá una ventana nueva en la zona correspondiente al área de Medios.

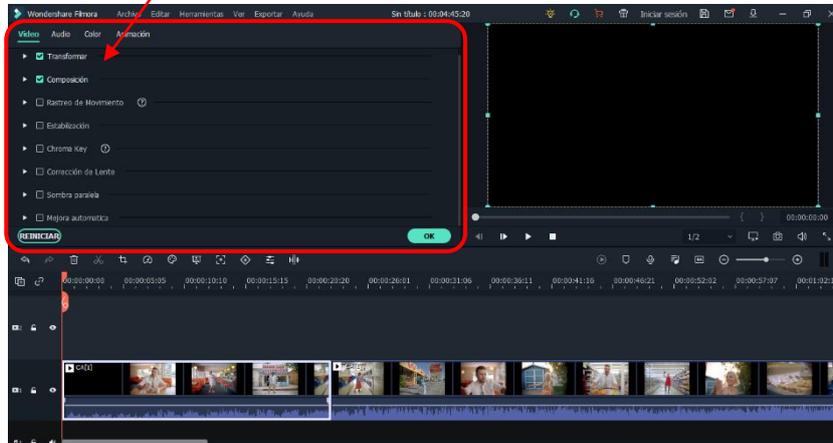
Hacer clic aquí  
para abrir las  
Opciones de  
Edición  
Adicional



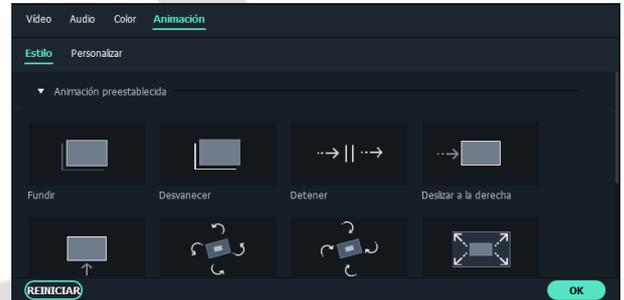
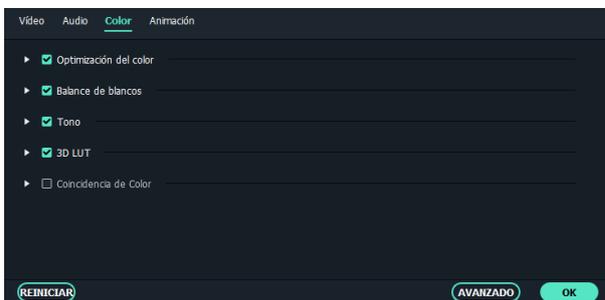
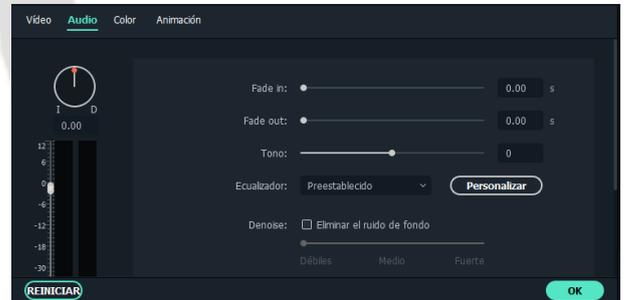
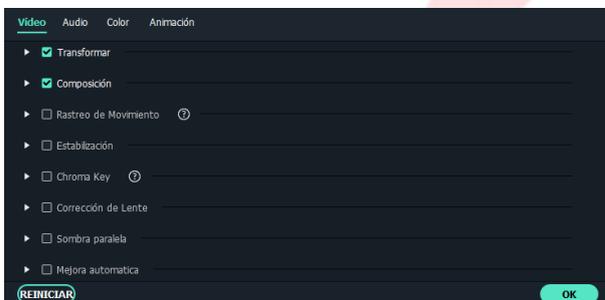
# MANUAL DE EDICIÓN DE VIDEO CON FILMORA

## JOSE M. ÁLVAREZ

### Opciones de Edición Adicional



En la ventana de edición adicional hay cuatro pestañas que nos permitirá hacer modificaciones de video, de audio, de color y añadir animaciones.

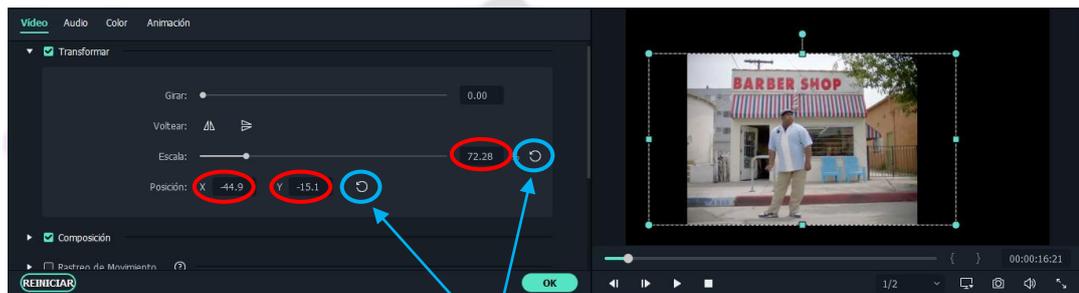


Cuando finalizamos de hacer los cambios que consideremos hacemos clic en OK y volvemos al área de medios original. Si queremos deshacer los cambios que hayamos realizado, hacemos clic en REINICIAR (a la izquierda).

Los cambios de posición y tamaño del clip de video o imagen también podemos hacerlos directamente en la ventana de visionado (arriba a la derecha) picando sobre ella. A la imagen que vemos le sale un reborde que nos permite, picando y arrastrando, modificar el tamaño y la posición a nuestro gusto.



Los cambios que hacemos manualmente sobre el área de visionado se traducen en datos numéricos en la zona de edición adicional.



Haciendo clic aquí podemos volver a los valores iniciales

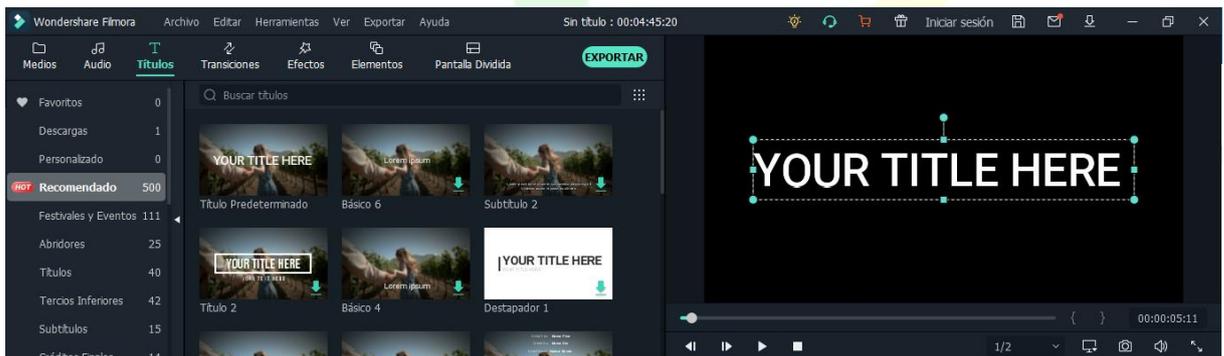
### 13. AUDIO

Además de los audios que tengamos en el disco duro de nuestro PC y que podemos importar al área de Medios, Filmora nos facilita gran cantidad de audios (unos gratuitos otros de pago) que clasifica por temática y que podremos explorar en la pestaña Audio.

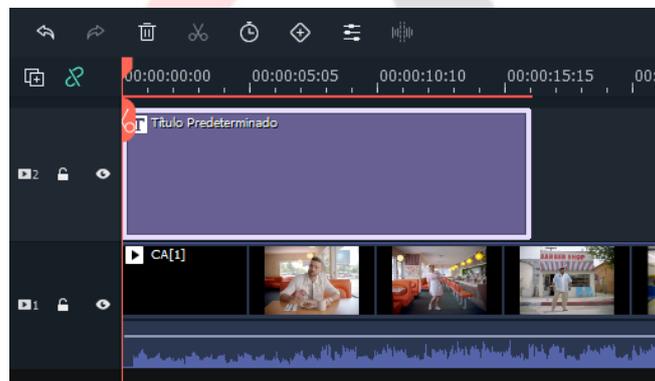


## 14. TÍTULOS

Para añadir títulos en Filmora, iremos a la pestaña Títulos y podremos acceder a gran cantidad de títulos diferentes clasificados por temas y que podremos editar a nuestro antojo. Si en la miniatura que representa al título vemos este icono , significa que tenemos que descargarlo haciendo un clic sobre él. Una vez descargado, podremos verlo en el área de visionado, haciendo doble clic.



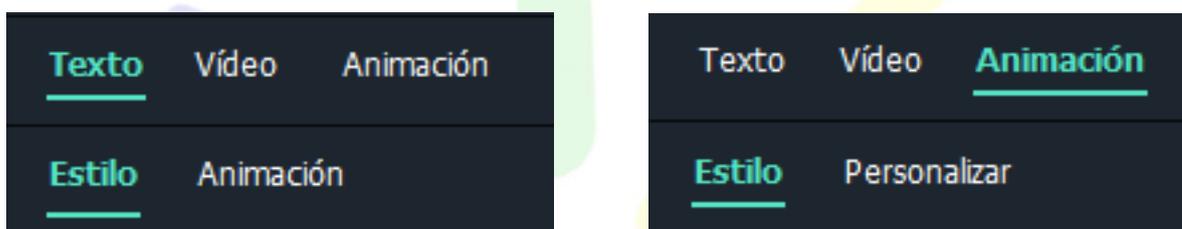
Para insertar un título en la línea de tiempo procederemos como si fuera un clip de video. Pinchamos sobre el título y lo arrastramos a una pista en la línea de tiempo.



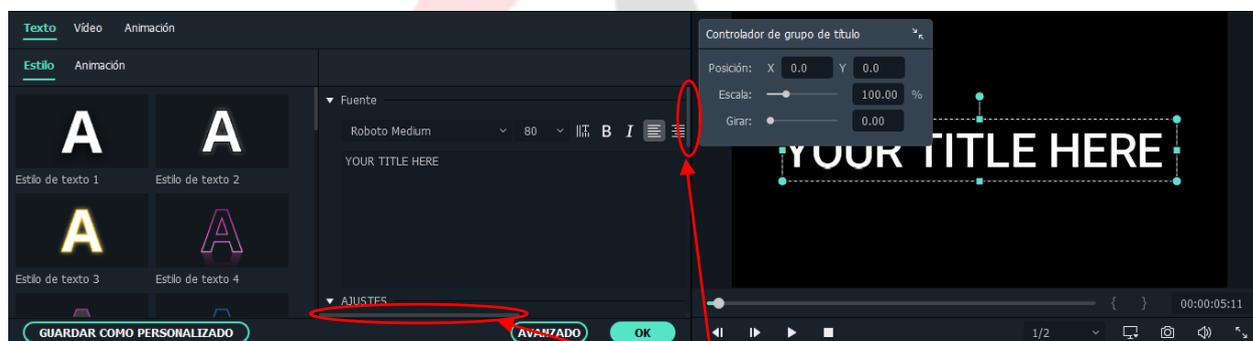
### 14.1 Edición de Títulos

Para poder cambiar el texto "YOUR TITLE HERE" o "Lorem ipsum" que viene por defecto, tenemos que seleccionar el clip de texto que hemos arrastrado a la línea de tiempo y hacer clic sobre el icono , que está en la parte superior izquierda de la línea de tiempo, o haciendo doble clic sobre título y se abrirá una ventana nueva en la zona correspondiente al área de Medios.

Arriba a la izquierda podremos observar que tenemos acceso a tres pestañas (Texto, Video y Animación) que a su vez tienen otras pestañas (Estilo y Animación en la pestaña Texto y Estilo y Personalizar en la pestaña Animación) que nos permiten gran cantidad de variaciones y combinaciones.



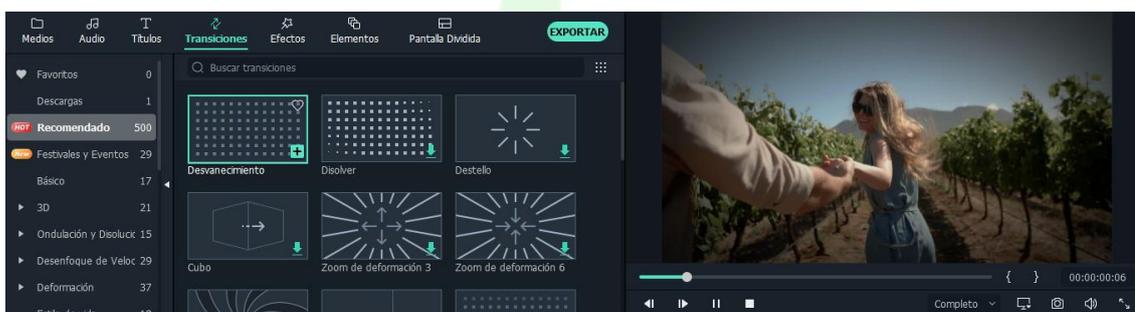
Los cambios de tamaño y posición pueden hacerse directamente sobre el área de visionado.



Moviendo estas barras de desplazamiento tendremos acceso a todas las opciones de edición.

## 15. TRANSICIONES

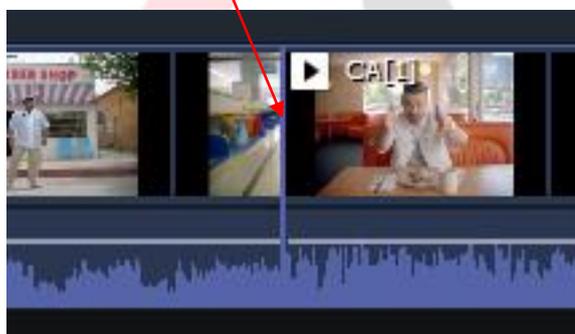
Tenemos gran cantidad de transiciones diferentes organizadas por temáticas. Recuerda que si en la miniatura que representa a la transición, vemos este icono , significa que tenemos que descargarla haciendo un clic sobre ella. Una vez descargada podremos ver cómo actúa, en el área de visionado, haciendo doble clic. Nos lo mostrará utilizando dos imágenes preestablecidas por filmora.



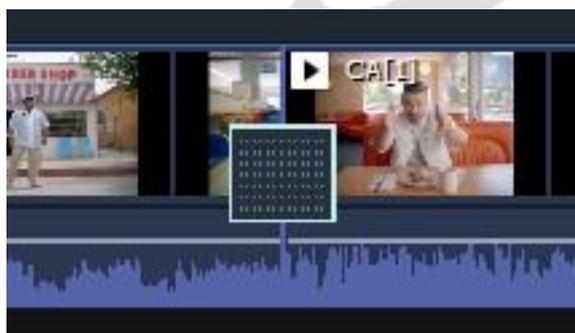
### 15.1 Añadir la transición a la Línea de Tiempo

Una transición sólo puede incrustarse en una división (o corte) entre de dos clips o al principio o final del clip de video.

División (o corte) entre clips de video



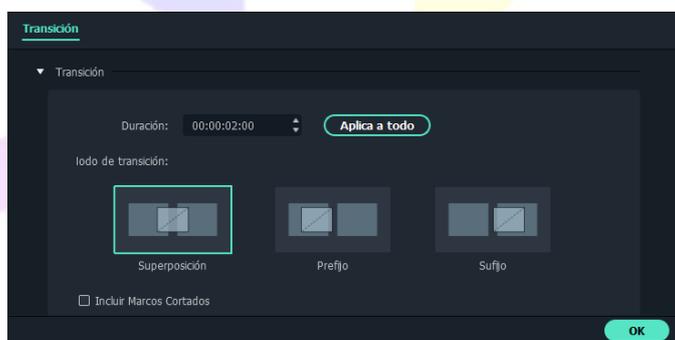
Para añadirla a la línea de tiempo hay que picar sobre la miniatura, arrastrarla y soltarla sobre la división (corte) entre clips. Veremos un icono rectangular que indica que la transición ha sido añadida con éxito.



Podemos cambiar la duración de transición haciendo clic en sus extremos y arrastrando.

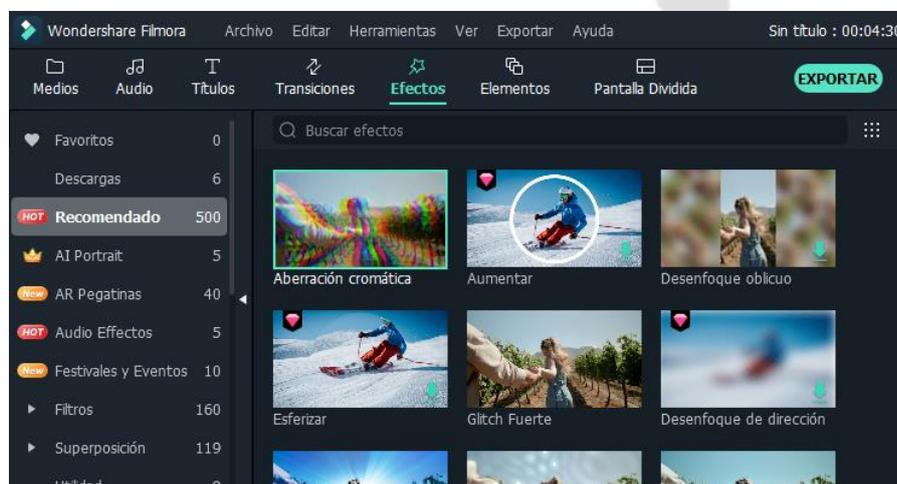


También podemos editar algunas características de las transiciones (incluida la duración) abriendo la ventana de **edición adicional**, haciendo doble clic sobre el icono de la transición en la línea de tiempo o seleccionándola y haciendo clic en el icono .



## 16. EFECTOS

Para ver qué hace cada efecto, basta con hacer clic dos veces sobre la miniatura que lo representa y veremos una simulación en la ventana de reproducción.



# MANUAL DE EDICIÓN DE VIDEO CON FILMORA

## JOSE M. ÁLVAREZ

Para añadirlos a la línea de tiempo, hay que hacer clic sobre la miniatura que lo representa, arrastrarlo y soltarlo sobre el clip de video. Si lo soltamos sobre el clip de video sólo actuará sobre esa porción de clip de video, de división a división.

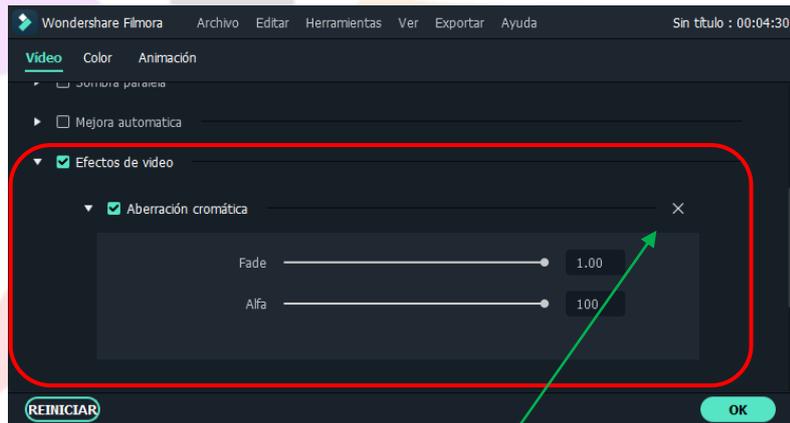
Cuando insertamos un efecto en un clip de video, aparece este icono.



Para eliminar el efecto, abriremos la ventana de la **edición adicional** (haciendo doble clic sobre el clip de video) y abajo del todo aparece la opción **Efectos de video**.

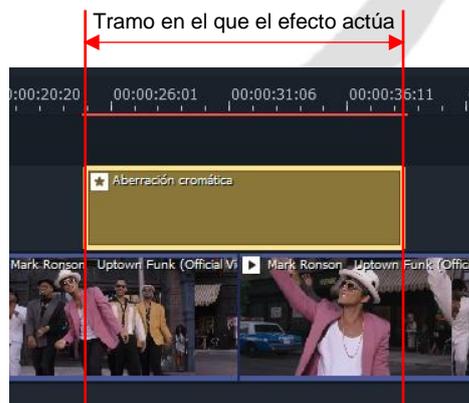
Si lo desplegamos (haciendo clic en el triángulo de la izquierda) tendremos acceso a las propiedades del efecto de video y haciendo clic sobre el aspa (X) de la derecha podremos eliminarlo.

Propiedades del Efecto de video



Hacer clic aquí para eliminar el efecto

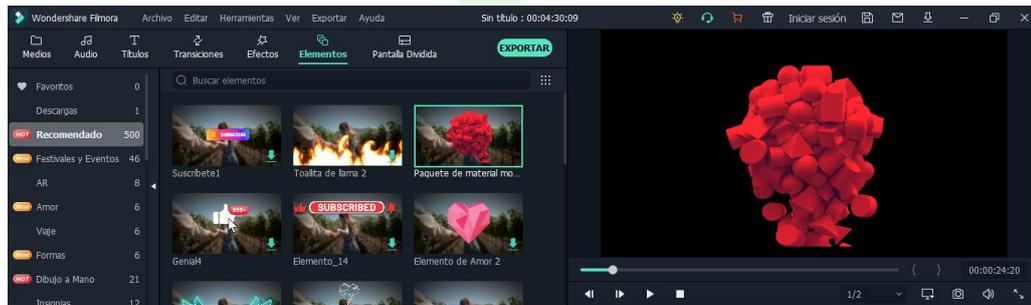
Si soltamos el efecto sobre una pista en la línea de tiempo, actuará sobre los clips de video que tenga en la pista que esté debajo, durante el tiempo que le hayamos asignado a ese efecto.



Para eliminar el efecto insertado en la línea de tiempo, basta con seleccionarlo y pulsar la tecla **Supr** del teclado.

## 17. ELEMENTOS

Para ver la apariencia de cada **elemento**, basta con hacer clic dos veces sobre la miniatura que lo representa y veremos una simulación en la ventana de reproducción.

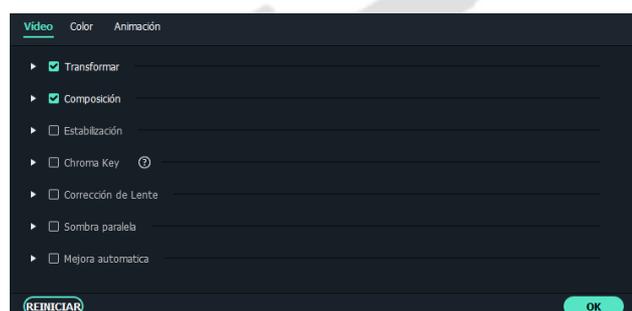


Para añadirlos a la línea de tiempo, hay que hacer clic sobre la miniatura que lo representa, arrastrarlo y soltarlo sobre una pista en la línea de tiempo, se reproducirá durante el tiempo que tenga establecido según la animación propia del elemento.



Elemento insertado en la línea de tiempo

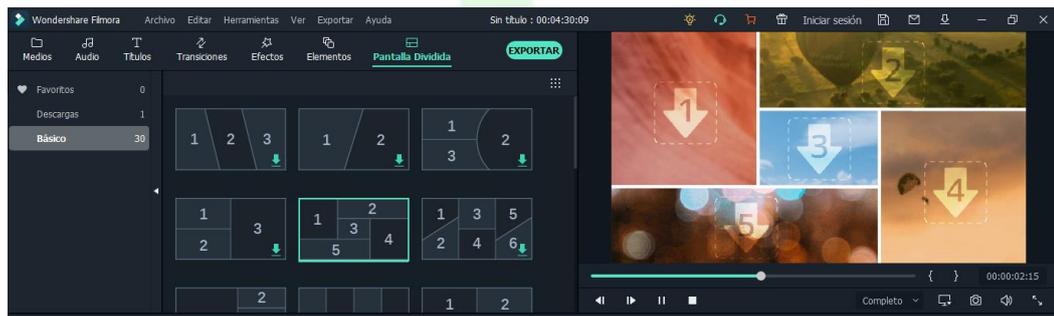
Podremos editar las propiedades del elemento insertado, abriendo la ventana de la **edición adicional** (haciendo doble clic sobre el efecto). Tendremos acceso a las propiedades habituales de los clips de video desplazándonos por las pestañas **Video**, **Color** y **Animación**.



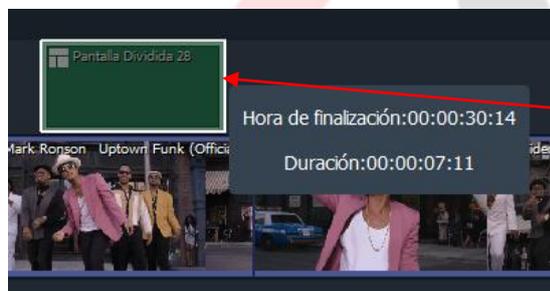
Para eliminar el elemento insertado, basta con seleccionarlo en la línea de tiempo y pulsar la tecla **Supr** del teclado.

## 18. PANTALLA DIVIDIDA

Para ver la apariencia de la **pantalla dividida**, basta con hacer clic dos veces sobre la miniatura que la representa y veremos una simulación en la ventana de reproducción.

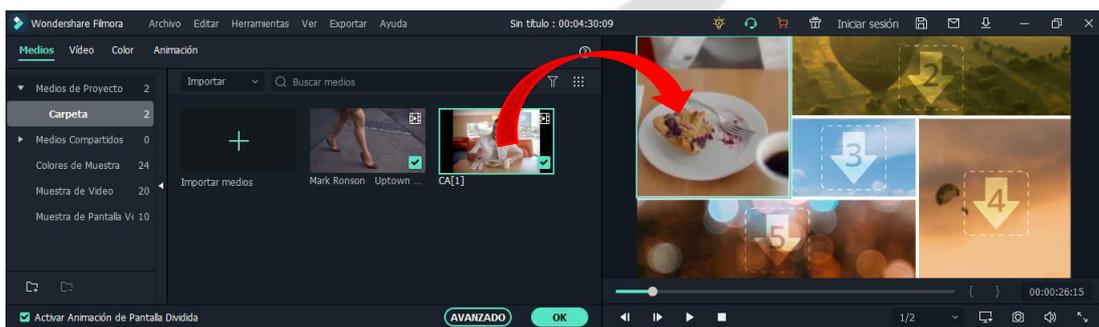


Para añadirla a la línea de tiempo, hay que hacer clic sobre la miniatura, arrastrarla y soltarla sobre una pista en la línea de tiempo. El tiempo de reproducción podemos ponerlo a nuestro gusto, picando y arrastrando en los extremos (en la línea de tiempo).

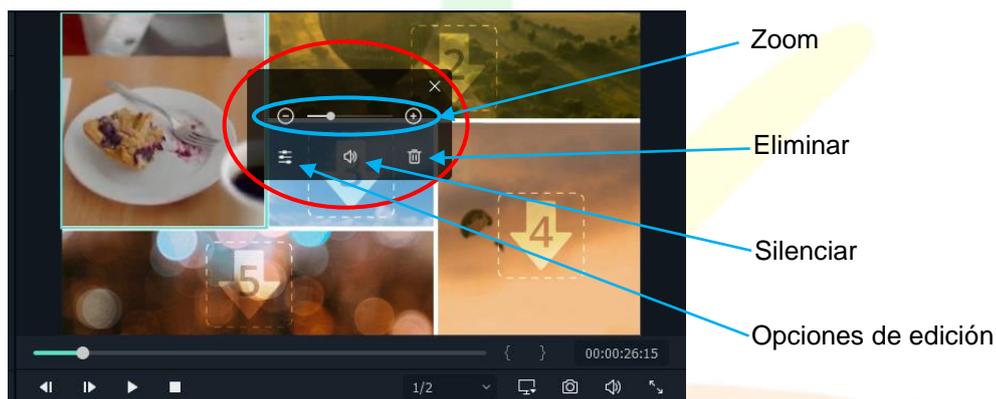


Picando y arrastrando en el extremo anterior o posterior alargamos o acortamos la duración.

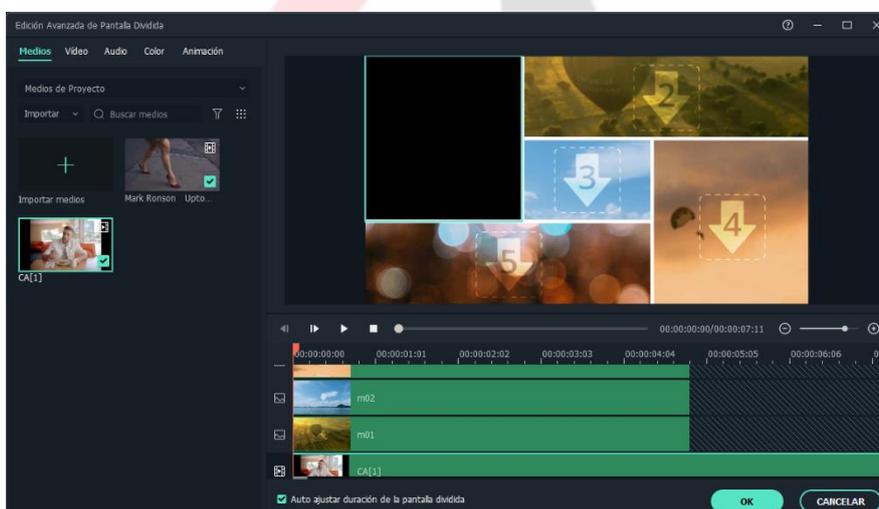
Para añadir a cada hueco la imagen o video que queremos reproducir, picaremos sobre la miniatura en el área de medios (pestaña medios) y lo arrastraremos sobre el hueco donde queramos que se vea.



Podremos editar las propiedades del video insertado, haciendo clic sobre él (en el área de visionado) y aparecerá una pequeña ventana translúcida gris que nos permitirá ampliar o reducir zoom, abrir opciones de edición, silenciar (si es un video con sonido) y eliminar.



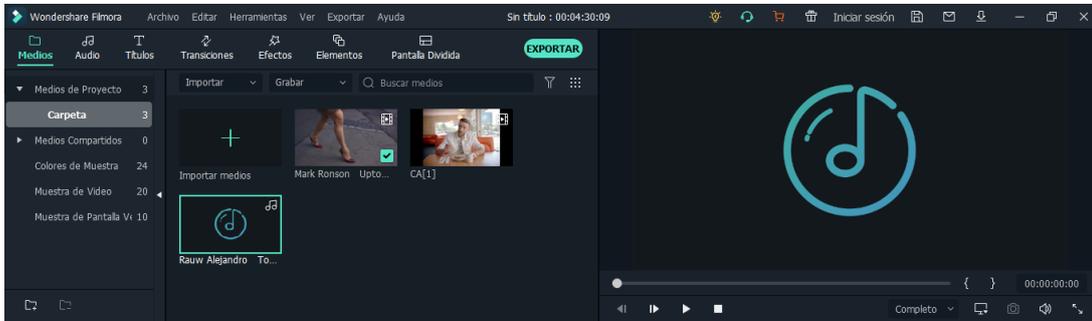
Cuando hacemos clic en el icono de opciones de edición se abre esta ventana:



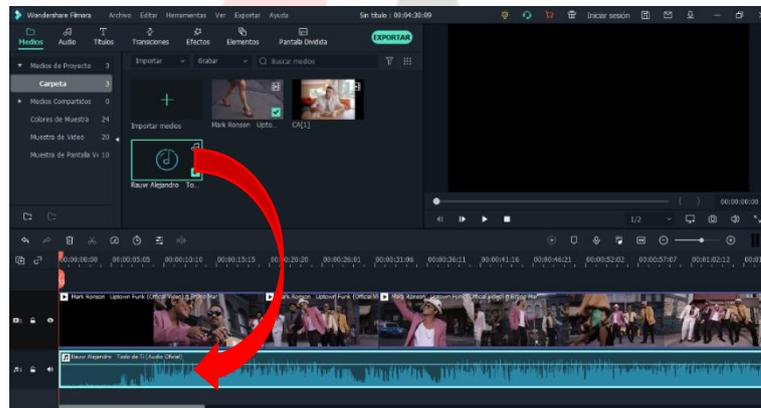
En ventana podemos modificar a nuestro gusto, la duración de cada video o imagen insertados en cada uno de los huecos, así como diversas características, navegando por las pestañas **Video**, **Audio**, **Color** y **Animación**.

## 19. EDICIÓN DE AUDIO

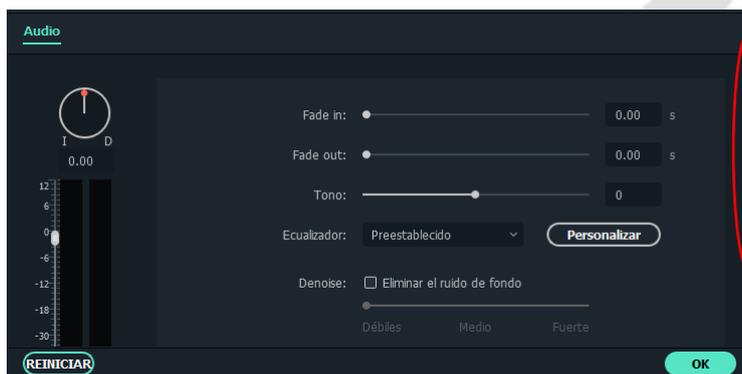
Para ver escuchar un previo del audio que queremos utilizar, tenemos que hacer clic dos veces sobre la miniatura que lo representa y se reproducirá en la ventana de reproducción.



El modo de añadir un Audio (música, locución o sonido) a la línea de tiempo es el mismo que con los videos. Hacer clic sobre la miniatura que lo representa en el área de Medios y arrastrarlo soltándolo sobre la línea de tiempo, en la parte inferior que es donde se ubican las pistas de audio. Cuando se inserta el audio podrás ver los picos del volumen.



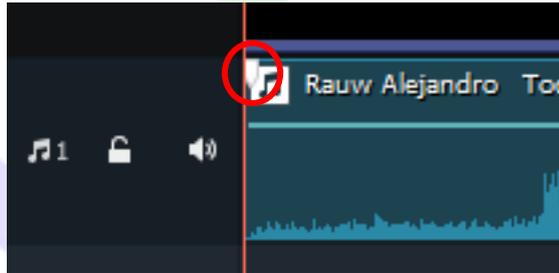
Podremos editar las propiedades del audio insertado, abriendo la ventana de la edición adicional (haciendo doble clic sobre el efecto).



Recuerda que puedes mover hacia abajo esta barra, para poder ver el resto de opciones.

En esta ventana podremos añadir un **Fade in**, **Fade out**, modificar el **tono** del audio, cambiar de **Ecuador**, Eliminar **ruido de fondo**, hacer **Ducking** y **normalizar** el volumen.

También puedes conseguir el efecto **Fade in** (al principio) o **Fade out** (al final) haciendo clic y arrastrando en esta “flechita” blanca que aparece al principio y final del audio cuando pasas el puntero sobre la pista de audio.



Si sitúas el puntero sobre la línea horizontal que sale a lo largo de la pista de sonido. El puntero se convierte en una mano. Si pinchas con la mano activada y arrastras hacia abajo o arriba puedes cambiar el volumen del audio. Es un modo rápido de quitarle el sonido al un clip de video.



Podemos actuar sobre las características de audio del proyecto, haciendo clic en el icono  que está en el **área de visionado**. Se abrirá la siguiente ventana:



Zona donde podemos gestionar el volumen de cada pista de video o audio

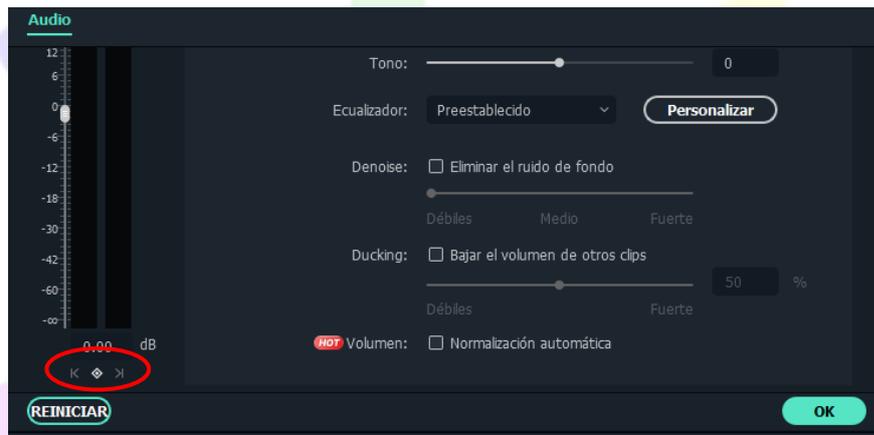
En la opción **Envolvente** podemos distribuir el audio de cada pista en el espacio

Zona donde podemos definir el volumen final de salida del video

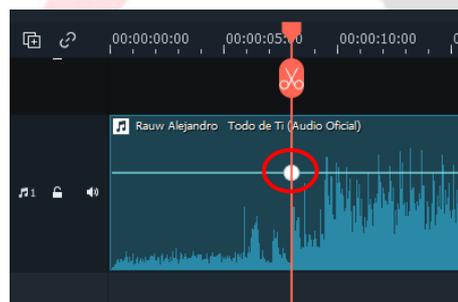
### 19.1 Key frames

Si queremos que una melodía baje el volumen en determinados momentos y luego vuelva a subir (por ejemplo, cuando habla un locutor) podemos utilizar los key frames.

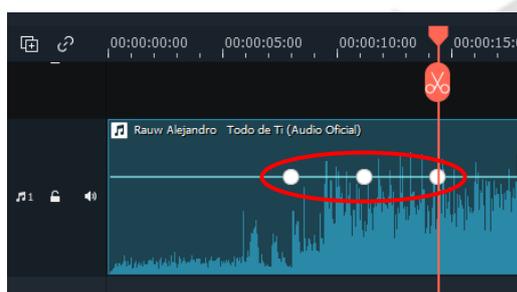
Situamos el cabezal reproductor en el lugar donde queremos que el sonido empiece a bajar, abrimos la ventana de edición adicional (haciendo doble clic sobre el clip de sonido en la pista de audio en la línea de tiempo) y a la izquierda, debajo de las barras del volúmetro (medidor de audio) hay un icono en forma romboidal.



Haciendo clic sobre ese icono insertamos en la línea de tiempo un key frame que nos indica el primer punto donde podremos empezar a cambiar el volumen. En el clip de sonido en la línea de tiempo veremos que ha aparecido un círculo blanco.



Si desplazamos el cabezal lector y repetimos la operación iremos insertando más key frames.



Haciendo clic sobre cualquiera de los círculos blancos y arrastrándolos hacia arriba o hacia abajo subiremos o bajaremos el volumen a nuestro antojo.

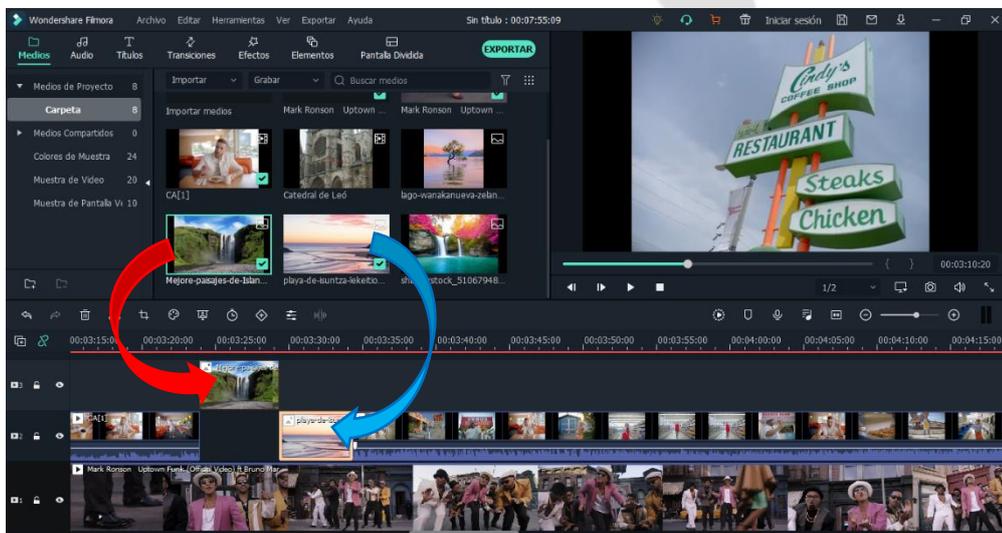


Para eliminar los key frames, basta con hacer clic sobre el círculo blanco y pulsar la tecla **Supr** o hacer clic en el icono  que aparece donde antes estaba el rombo.

## 20. AÑADIR IMÁGENES

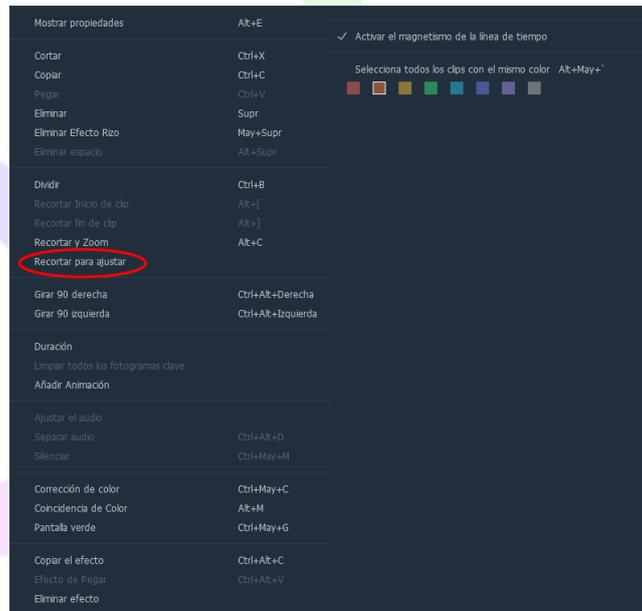
Para añadir una imagen a la línea de tiempo hay que picar sobre la miniatura, arrastrarla y soltarla en una pista de video. Recuerda, que los medios que están en el área de Medios y hemos arrastrado a la línea de tiempo, para utilizarlos en la edición, tienen un  en la esquina inferior derecha de la miniatura.

Podemos arrastrar las imágenes a pistas rellenas donde ya hubiera insertados videos, o a pistas vacías.

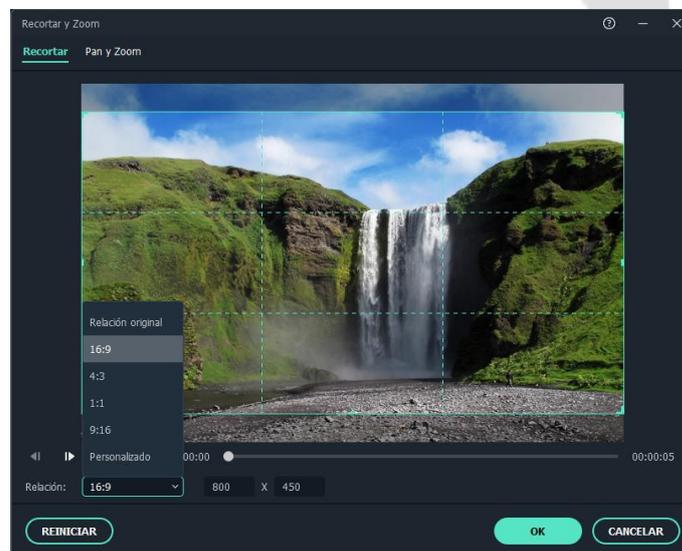


## 20.1 Ajustar imágenes

Cuando las imágenes que importamos no se ajustan a las proporciones del proyecto del video que estamos editando (16:9), podemos ajustarlas haciendo clic derecho sobre la imagen o imágenes (podemos ajustar varias a la vez) y seleccionando la opción **Recortar para ajustar** en el menú que se despliega. Este método ajusta automáticamente las imágenes recortándolas alrededor y ajustándolas al centro.



Si queremos ajustar de un modo manual y más preciso cada una de las imágenes, podremos hacerlo (previamente seleccionada la imagen en la línea de tiempo) haciendo clic y seleccionando la opción **Recortar y Zoom** de la ventana antes mencionada o haciendo clic en el icono recortar , situado en la parte superior izquierda del área de la línea de tiempo. Se desplegará la siguiente ventana:



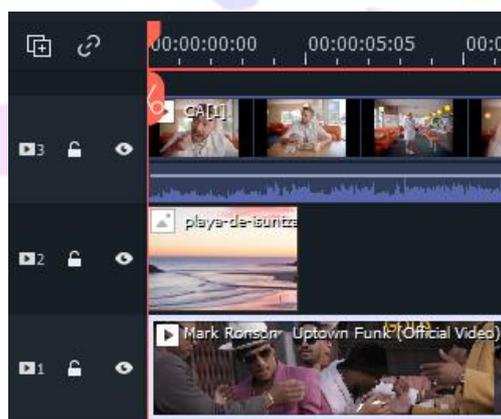
En esta ventana podemos modificar la Relación de aspecto, donde pondríamos 16:9 y transformaríamos la zona delimitada de azul haciéndola mas grande o pequeña y moviéndola a nuestro antojo.

Esta forma que empleamos para ajustar el tamaño de una imagen, también podemos emplearlo con un clip de video.

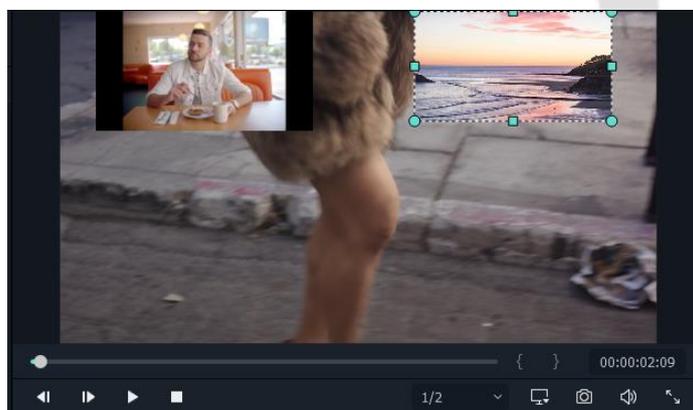
## 20.2 Añadir movimiento (Animar) a una imagen o video

Para que una imagen o un video (más pequeña/o que el área de visionado) se muevan por la superficie de visionado tendremos que utilizar de nuevo los **key frames**.

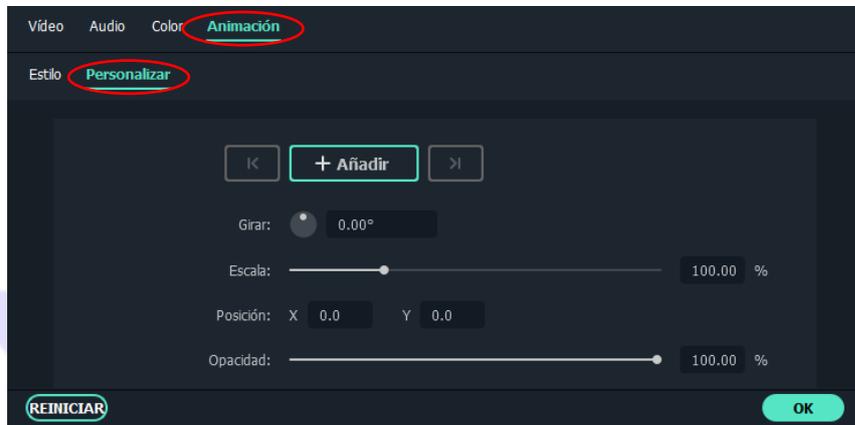
Situaremos los videos e imágenes en la línea de tiempo en diferentes pistas, unos sobre otros.



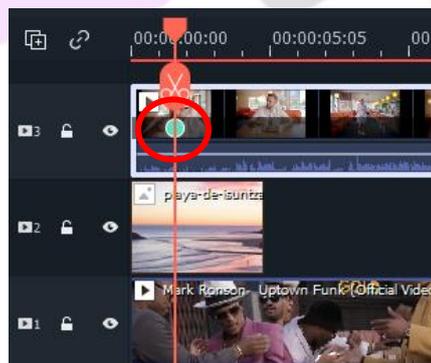
Comenzaremos haciendo la imagen o video más pequeños, haciendo clic sobre ellos en el área de visionado y arrastrando haciendo clic en una de las esquinas con un punto azul. Veremos el video que esté en la pista inferior del todo.



Abrimos la ventana **edición adicional** haciendo doble clic sobre el clip de video o la imagen que queremos animar. Hacemos clic en la pestaña **Animación** (arriba a la izquierda) y luego en la pestaña **Personalizar**. Veremos esta ventana:

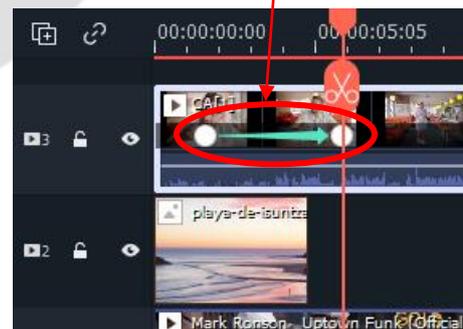


En la línea de tiempo, situamos el cabezal reproductor en el punto donde queremos que empiece la animación y hacemos clic en **+Añadir**. Sobre el clip de video, en la línea de tiempo aparecerá un círculo azul.



Desplazamos el cabezal reproductor hacia adelante el tiempo que queremos que dure la animación y movemos el clip de video (o la imagen) a la nueva posición que queremos que ocupe. En la línea de tiempo, sobre el clip de video (o imagen) aparecerá un nuevo punto blanco con una flecha.

Aparece la flecha y el círculo

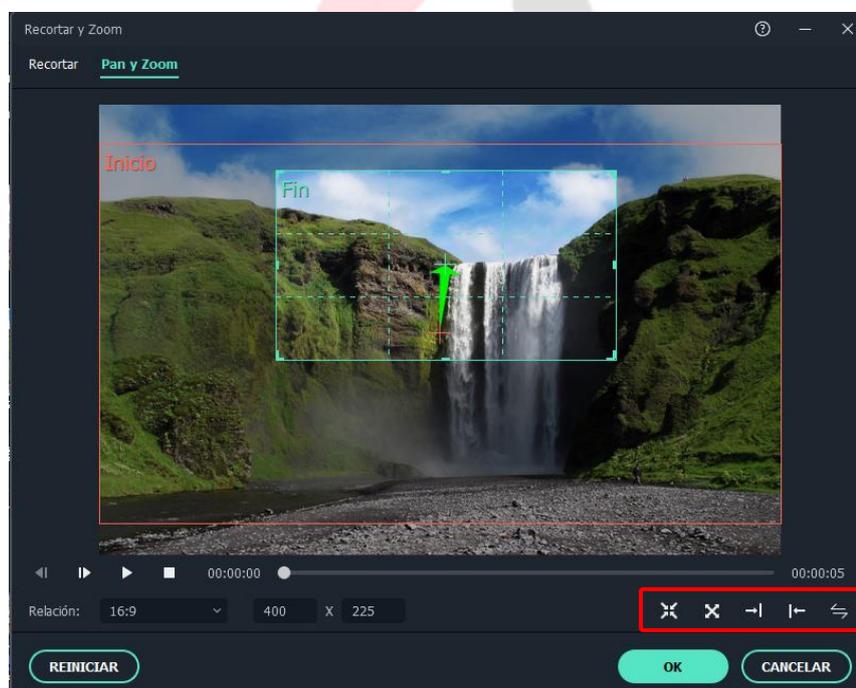


La duración de la animación puede modificarse haciendo clic sobre los puntos blancos (en la línea de tiempo) y desplazándolos a izquierda o derecha. Podemos añadir tantos key frames y animaciones como queramos.

Para eliminar los key frames, basta con hacer clic sobre el círculo blanco (se vuelve azul) y pulsar la tecla **Supr** o hacer clic en el icono  **Eliminar** que aparece donde antes estaba **+Añadir**.

### 20.3 Efecto Panorámica, Zoom in y Zoom out

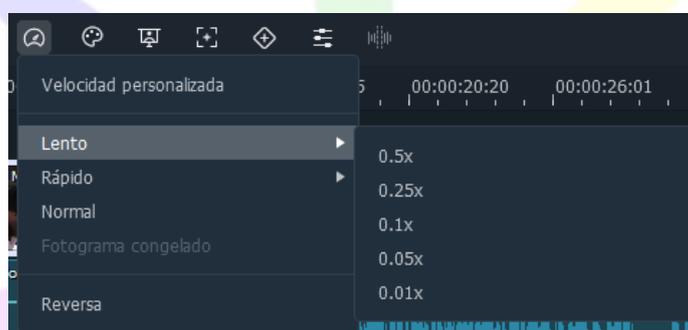
Para dotar de cierto movimiento a las imágenes, podemos añadir el efecto **panorámica** que recorre la imagen de izquierda a derecha o viceversa así como el de **Zoom in** (de lejos a cerca) y **Zoom out** (de cerca a lejos). En la ventana que hemos abierto con anterioridad tendremos que hacer clic en la pestaña **Pan y zoom**, situada arriba a la izquierda. Veremos dos recuadros con la palabras Inicio y Fin que podremos modificar a nuestro antojo.



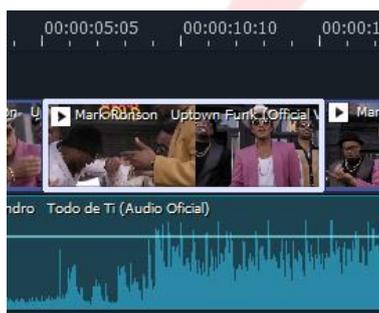
Abajo a la derecha tenemos varios iconos con algunas opciones prediseñadas, que también podemos modificar a nuestro gusto.

## 21. CÁMARA LENTA O RÁPIDA

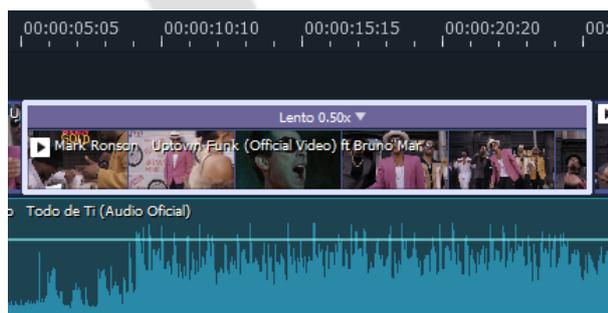
Para modificar la velocidad de reproducción de un clip de video haciendo que vaya más rápido (cámara rápida) o más despacio (cámara lenta), seleccionaremos el clip sobre el que queremos actuar y luego haremos clic sobre el icono  **Velocidad** que está con las herramientas en la parte superior izquierda de la línea de tiempo. Se abre la siguiente ventana, donde elegiremos la opción que deseemos: **Lento** o **Rápido** y la velocidad de reproducción adecuada.



Veremos que el cambio de velocidad de reproducción se ha aplicado, porque en la línea de tiempo se modifica la duración del clip seleccionado y en la parte superior del clip, sale una franja de color lila, donde indica la velocidad de reproducción.



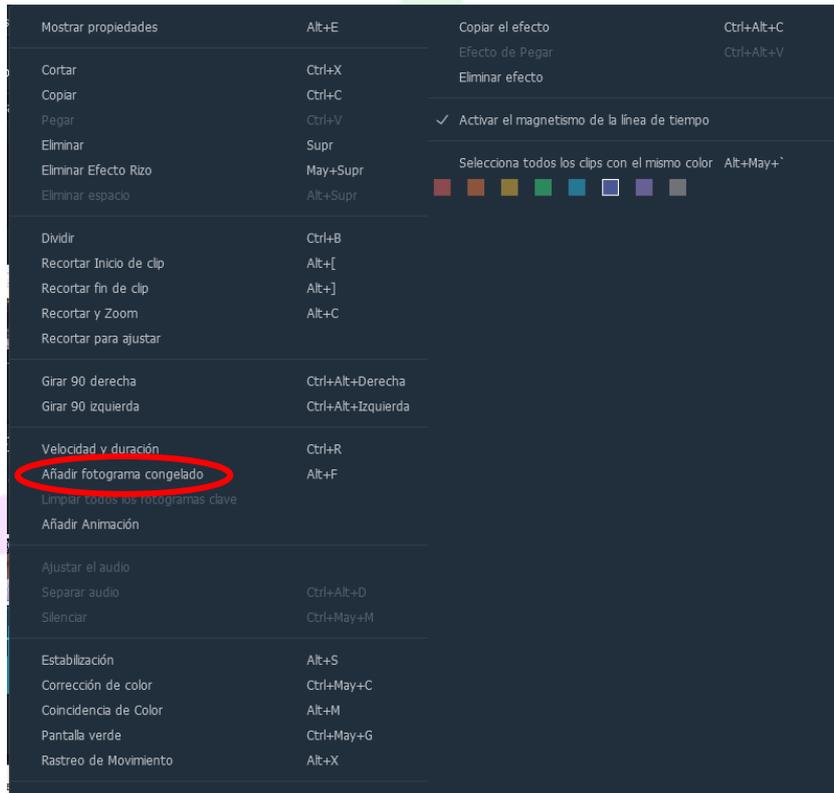
Antes de cambiar la velocidad de reproducción



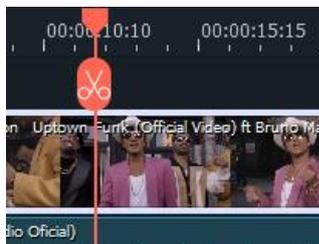
Después de cambiar la velocidad de reproducción

## 22. CONGELAR FOTOGRAMA

Podemos seleccionar un fotograma y que quede congelado durante el tiempo que queramos. Para eso tendremos que situar el cabezal reproductor sobre el fotograma que queramos congelar. A continuación, haremos clic derecho (sobre el clip de video en el que queremos actuar) y en la ventana que se abre seleccionar la opción Añadir fotograma congelado.



Veremos que el fotograma congelado se ha aplicado, porque en la línea de tiempo se modifica la duración del clip seleccionado y en la parte superior del clip, sale una franja de color azul con un trozo gris.



Antes de congelar el fotograma

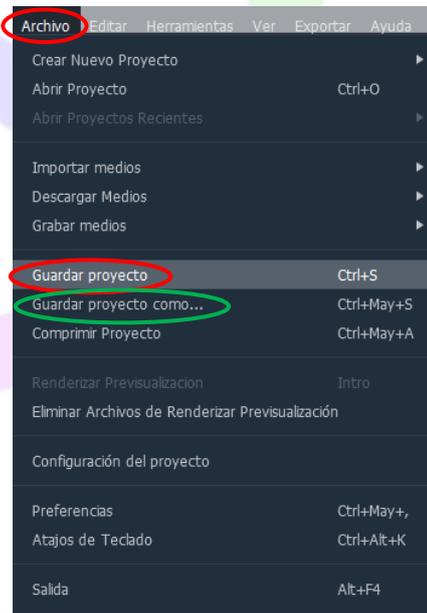


Después de congelar el fotograma

Podemos modificar la duración del fotograma clave haciendo clic sobre el extremo derecho del rectángulo gris y arrastrando hacia izquierda o derecha.

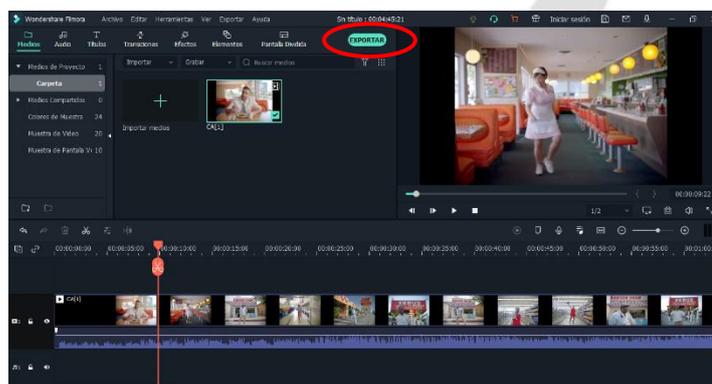
### 23. GUARDAR PROYECTO

Cuando estamos trabajando (editando) en un proyecto, podemos guardarlo para seguir trabajando en él en próximos días. Para guardarlo hacemos clic en Archivo y en ventana que se abre elegimos la opción **Guardar proyecto** o **Guardar proyecto como...** Podremos guardarlo en la carpeta que queramos, aunque lo aconsejable (por cuestiones de organización) es guardarlo en la carpeta donde tengamos todos los videos, audios e imágenes que hayamos utilizado. Los proyectos de Filmora tienen su propia extensión "wfp". El proyecto que guardamos NO es aún el video definitivo que podremos ver en cualquier reproductor.



### 24. EXPORTAR VIDEO

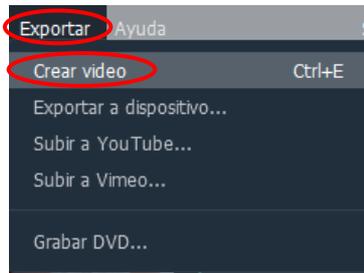
Cuando hayamos finalizado la edición de nuestro video y queramos guardarlo en un formato de video, para poderlo visualizar en cualquier reproductor de video, tendremos que exportarlo. Para exportar un proyecto haremos clic en **EXPORTAR**.



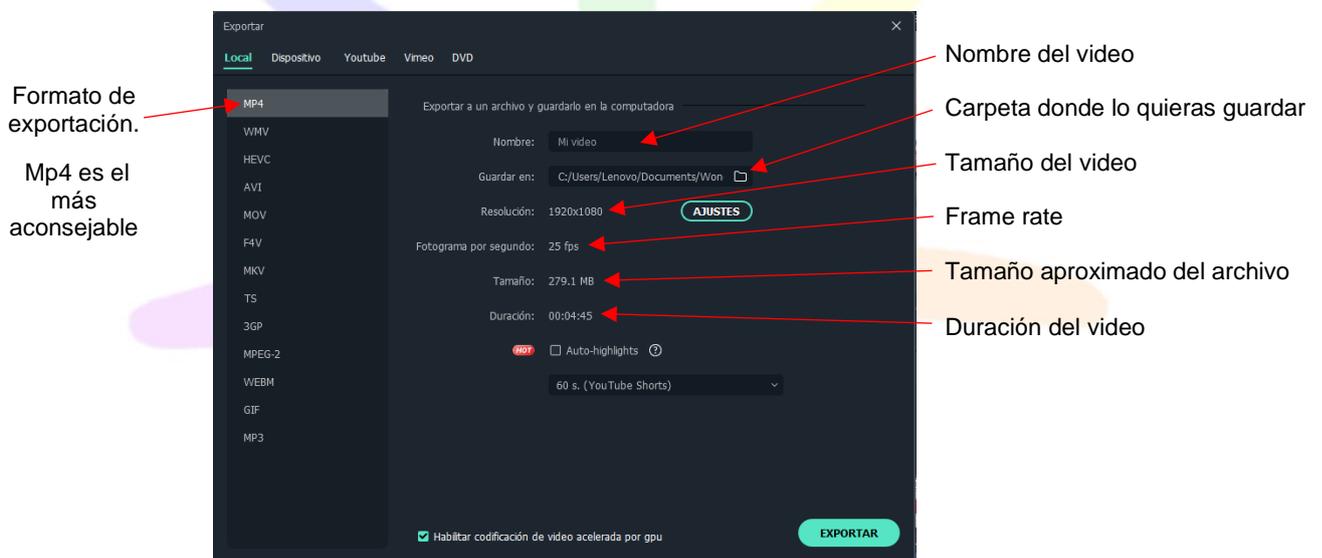
# MANUAL DE EDICIÓN DE VIDEO CON FILMORA

## JOSE M. ÁLVAREZ

También podemos exportar nuestro video haciendo clic en **Exportar**, en la barra de menú (arriba del todo) y eligiendo la opción **Crear video** (atajo del teclado Ctrl+E).



Con cualquiera de las dos opciones se nos abrirá la siguiente ventana:



Hacemos clic en **EXPORTAR** y el video comenzará a guardarse en el formato elegido. El tiempo que tarde dependerá de la potencia de nuestro equipo y de la duración del video que hayamos editado. Veremos la siguiente ventana que nos irá mostrando el proceso de exportación.

