

CONTIDO

- 1 Características de Shotcut**
- 2 Primeiros pasos con Shotcut**
- 3 Aplicar Transicións e Filtros**
- 4 Exportación avanzada**
- 5 Atallos de teclado para Shotcut**
- 6 Máis recursos para empregar na aula**

1 CARACTERÍSTICAS DE SHOTCUT:

IMPORTAR

- Soporte de moitos formatos de vídeo, audio e imaxe
- Edición directa de clips - Sen necesidade de importar os medios
- Liña de tempo multi-formato (pódense mesturar diferentes resolucións e cadencia de fotogramas)
- Captura de vídeo por webcam, captura de pantalla e captura de audio integrado

EDICIÓN

- Múltiples pistas con previsualización dos fotogramas e do son.
- Redimensionar, axuste, separación de fotogramas e corte dos clips de vídeo
- Concepto "arrastrar e soltar"
- Control de reprodución
- Desfacer/Refacer ilimitado
- Opcións de ocultar, mudar e bloquear pistas
- Edición de 3-puntos
- Fundido de entrada e de saída para vídeo e audio con 1 clic
- Recorte rápido arrastrando o inicio ou final do clip
- Edición de audio.

POSPRODUCCIÓN

- Transicións e Filtros de vídeo e audio
- Adición de títulos simples, 3D e HTML
- Control manual sobre a velocidade y reprodución
- Codificación de vídeo (baseada en Ffmpeg)

APARIENCIA

- Despregar as áreas de traballo
- Esquema de cores (skins): native-OS look, custom dark e light

- Traducido ao: Alemán, Catalán, Chino, Checo, Danés, Eslovaco, Español, Holandés, Inglés, Francés, Grego, Italiano, Polaco, Portugués (do Brasil), Portugués (de Portugal) e Ruso.

2. PRIMEIROS PASOS CON SHOTCUT

INTRODUCCIÓN

Non importa si nunca traballaches cun editor de vídeo. **Shotcut** é un programa que se entende bastante rápido.

Si xa traballaches cun editor de vídeo é bo coñecer as vantaxes que ten **Shotcut**: Non é tan limitado como *Windows Movie Maker*, tampouco é tan complicado de manexar como, por exemplo *Lightworks* do cal existe unha versión gratuíta. Non se pega de xeito tan sinxelo como por exemplo *OpenShot* en Linux (en LinuxMint) e por ultimo non está limitado a unha soa plataforma como por exemplo *Final Cut Pro*. Quizás unha das desvantaxes pode ser a falta de *keyframes* ou a reprodución a pantalla completa. Nestes momentos estase a traballar para poder incluír estas e outras características en futuras versións de Shotcut.

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

DESCARGAR

Abrir un navegador (Chrome, Firefox, etc) e entrar na páxina de www.shotcut.org. Clicar na palabra **Download**. Clicar na palabra Windows ou Linux ou mac OSX (hai que descargar a versión óptima para o teu sistema operativo, para Windows existen as versións 64-bit e 32-bit; mentres que para Linux e mac OSX só existe a de 64-bit).

INSTALAR

Busca o programa na carpeta de descargas e abre o arquivo (dobre clic). Para instalar segue as instrucións.

Windows 7, 8, 10

Clicar nos seguintes botóns:

**I agree,
Next,
Install**

LinuxMint, Ubuntu

Non hai necesidade de instalar o programa. Podes extraer a carpeta en calquera lugar no tu disco duro e dar dobre clic no arquivo **Shotcut.app**.

Mac OSX

O programa non está firmado, polo que non precisas clicar **na icona** do programa *mantendo presionada a tecla **Command***. Ahí vas a seleccionar **Abrir** a primeira vez que o empregas.

ABRIR

Windows 7, 8, 10

Pulsar a tecla **Windows** logo escribir „**Shotcut**“.

LinuxMint, Ubuntu

Pulsar a tecla **Windows**,logo escribir „**Shotcut**“.

Mac OSX

Pulsar **Command + Barra espaciadora**, logo escribir „**Shotcut**“.

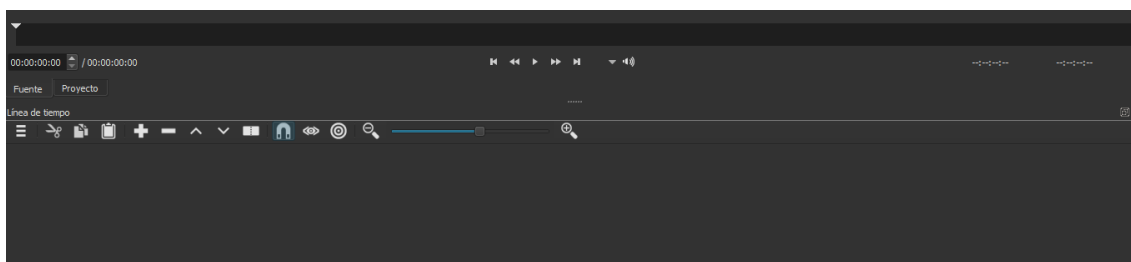
COÑECER A INTERFACE

Para levar a cabo os primeiros pasos tes que ter listo un *clip de vídeo* nunha carpeta. O mellor é copialo no disco duro si está nunha memoria extraíble (disco duro externo, teléfono, pen drive ou similar).

Ao abrir Shotcut por primeira vez é posible que o idioma da interface sexa o inglés. Para mudalo hai que clicar no menú **Settings** e despois en **Preferences** y alí seleccionar **Español**. Shotcut vai precisar reiniciarse.

Unha vez posto o idioma que queremos, imos a mostrar as áreas unha a unha.

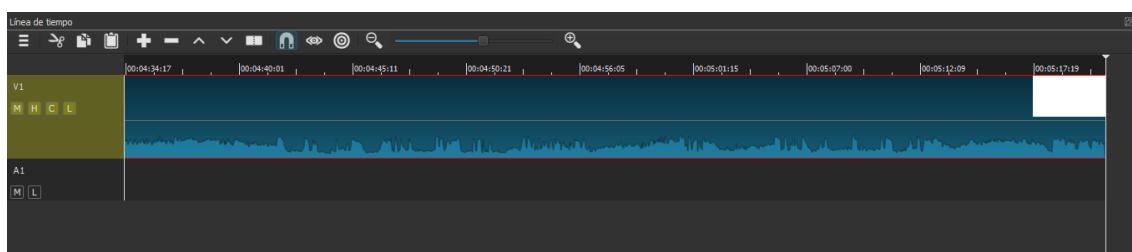
Como primeiro paso podemos clicar no botón da barra superior, na lapela **Liña de tempo**. Aparecerá unha nova área: A liña de tempo é a representación visual de noso proxecto e indicaranos cando comeza e remata cada clip de vídeo e a súa disposición no tempo.



A liña de tempo componse de múltiples **pistas**. *Estas pistas poden ser de vídeo ou de audio e nelas é onde engadiremos os diferentes clips na orde que queremos.* Si aínda non hai ningún clip na pista, imos engadir un do seguinte xeito:

- 1) Seleccionar o clip no explorador de Windows/Mac/Linux. Arrastralo cara a parte superior do Shotcut. O clip reproducirase automaticamente.
- 2) Pulsar a tecla espazo para parar o clip. Lembra: *A barra espazo serve para reproducir e parar!*
- 3) Arrastrar o clip desde a ventá de reprodución ata a **liña de tempo**.

Tamén podes clicar no símbolo **+** da liña de tempo ou clicar na tecla **A**.



Agora temos un primeiro clip no proxecto e estará representado por un rectángulo de cor azul. Si o clip contén audio tamén se poderá ver o volume como unha silueta.

- 4) Para poder revisar onde está situado o clip, a **liña de tempo** amosa os segundos.
- 5) O **deslizador de zoom** permite variar a escala temporal da liña de tempo. Arrastra o rectángulo pequeno *co botón dereito do rato cara a dereita* para ver a liña de tempo desde máis preto, *ou cara a esquerda* para ver o proxecto enteiro sen necesidade de facer scroll. A liña de tempo actualizarase unha vez que deixes o deslizador.

Antes de entrar na edición, lembra: todo se pode desfacer clicando no botón **Desfacer**.

EDICIÓN SIMPLE

Nota: Para que funcione ben la edición dos clips ten en conta que clip tes seleccionado; este sempre terá un borde fino de cor vermella. Isto aplícase tanto a un clip na Liña de Tempo como un da lista de reprodución. A lista de reprodución só permite edicións sinxelas en contra da Liña de Tempo; pero pode ser útil no caso de querer editar un clip antes de colocalo na Liña de Tempo.

ELIMINAR CLIPS DA LIÑA DE TEMPO

Para eliminar un clip da liña de tempo dispoñemos de varias opcións: Quizás a máis sinxela sexa simplemente seleccionar o clip que desexamos borrar clicando *sobre el co botón esquerdo do rato* e despois pulsar a tecla **Supr** do teclado.

Outra opción sería seleccionar o clip e pulsar o *botón dereito do rato*. Aparecerá un menú contextual onde, entre outras opcións, atoparemos a de **Borrar**.

É importante suññar que, borrar un clip da liña de tempo *non* significa eliminalo do *disco duro*, senón só da liña de tempo. *En todo caso sempre se manterá fisicamente no disco duro!*

DIVIDIR CLIPS NA LIÑA DE TEMPO

A edición dun vídeo inclúe, moitas veces, a tarefa de eliminar só unha parte dun clip o quizás desexamos dividir o clip en *partes máis pequenas* para mudar a orden. Entón teremos que dividir o clip.

O xeito máis sinxelo de *dividir* un clip orixinal en varias partes é colocando o cursor da liña de tempo no punto onde desexamos dividir e pulsar a tecla **S**.

Outro xeito é clicar co botón dereito do rato na barra do clipe parecerá un menú contextual coa opción **Dividir no cursor**.

O terceiro xeito é situar o cursos onde queremos dividir e pulsar no seguinte botón na liña de tempo.

CORTAR O INICIO OU O FIN DUN CLIP

Si queremos cortar un fragmento *ao comezo ou ao remate* dun clip tamén temos a opción de clicar no inicio ou no final do clip onde aparece unha liña de cor verde (inicio) ou vermello (fin).

Neste caso *podemos arrastrar a liña verde cara a dereita* para cortar o comezo. Ou podemos ir ao final e *arrastrar a liña cara a esquerda* para cortar o remate. Ao mesmo tempo podemos observar a imaxe do vídeo na ventá de reprodución para atopar el lugar onde queremos que comece ou remate o clip.

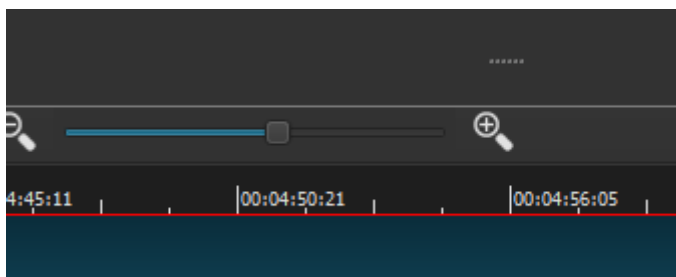
Do mesmo xeito podemos obter o mesmo resultado poñendo o cursor no lugar por onde queremos cortar e pulsar a tecla **I** para cortar o inicio do clip; ou pulsar a tecla **O** para cortar o final.

ENGADIR MÁIS CLIPS

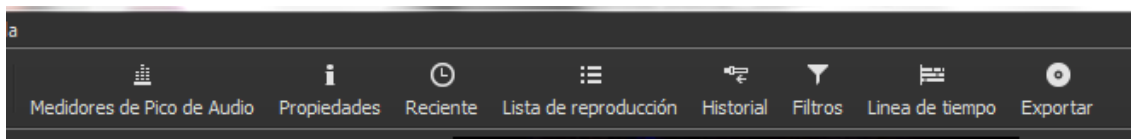
Para engadir máis clips deberemos repetir o paso do párrafo onde falamos de *Coñecer a interface*.

MUDAR A ORDE DOS CLIPS

Si queremos mudar a orde dos clips podemos arrastrar un clip co rato cara o lugar onde queremos situalo. Se o noso proxecto abrangue moita lonxitude na liña de tempo, podemos usar a ferramenta zoom, movendo o botón cara a esquerda .



Para os seguintes pasos é recomendable accionar as seguintes lapelas da barra principal para mostrar as áreas: **Medidores de pico de audio, Recente, Lista de reprodución, Historial e Filtros.**



GARDAR/ABRIR UN PROXECTO

É importante gardar de vez en cando o proxecto para que non se perda o traballo (aínda que Shotcut dispón dunha ferramenta de recuperación por si acaso se colga o programa). Para facer isto necesitamos facer os seguintes pasos:

- a) Pulsar na barra principal o botón **Gardar**. Tamén podemos clicar na barra principal onde di **Archivo – Gardar**.
- b) Abrirase unha ventá onde seleccionaremos a carpeta para o proxecto. Debemos darlle un nome. Os arquivos de proxecto teñen unha extensión de arquivo **.mlt** ("proxecto_exemplo.mlt").
- c) Pulsar **Gardar** (na barra principal) ou co atallo de teclado **Ctrl + S**.
- d) Para abrir un proxecto só temos que clicar en **Abrir arquivo** e seleccionar o proxecto que queremos.

EXPORTAR UN PROXECTO

O proxecto que gardamos coa extensión **.mlt** non se pode abrir noutro ordenador que non teña instalado o programa; ademais este tipo de arquivo só

sirve para editar en Shotcut e non para reproducir nun reprodutor de vídeo. Se queremos compartir o vídeo ou reproducilo nun reprodutor de vídeo, temos que gardalo nun formato adecuado. Este proceso chámase **Exportar**.

Shotcut pode exportar en varios formatos utilizando diferentes *Códecs*. Si non coñeces os tipos de formato de vídeo e os códecs é recomendable que elixas unha opción predeterminada da lista que atoparás na lapela **Exportar**, onde di **Valores**.

Ao lado dereito hai diferentes características de cada valor, incluíndo *resolución, proporción de aspecto e fotogramas por segundo*. Shotcut propón por defecto exportar coas características do primeiro clip que engadimos á liña de tempo. Polo momento o mellor é deixalo así.

Clicamos no botón **Exportar Arquivo** e seleccionamos a carpeta na cal queremos gardar o vídeo final; dámoslle un nome e clicamos en **Gardar**. Unha vez feito esto, teremos que agardar a que finalice o proceso de codificación. Podemos ver este proceso nunha ventá á dereita que se chama **Tarefa**. Este proceso pode demorar uns minutos ou hunas horas, dependendo da duración do vídeo.

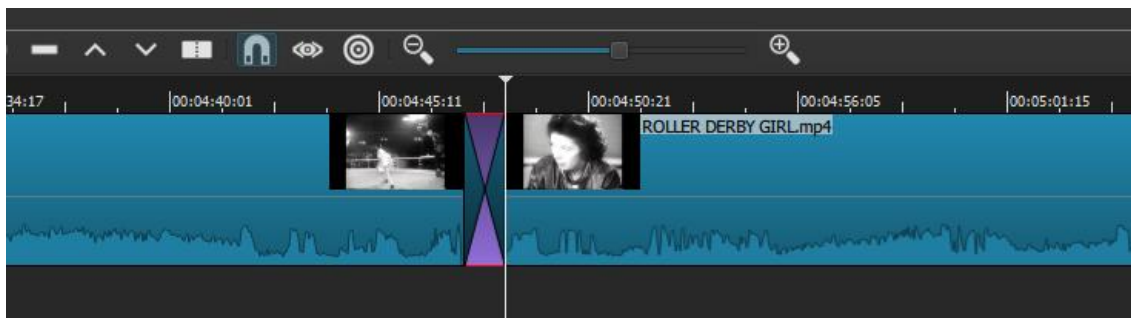
Xa coñecemos os pasos e as funcións básicas do editor. É o momento de avanzar e ver como engadir **Filtros e Transicións** para aumentar a calidade de noso vídeo.

3. APLICAR FILTROS E TRANSICIÓNS

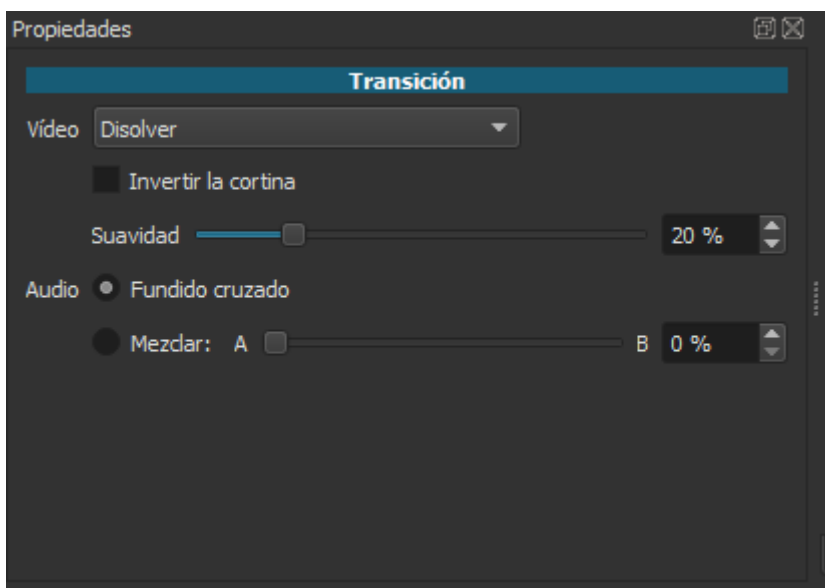
Do mesmo xeito que sucede coa edición dun clip, a aplicación dunha transición ou un filtro é unha acción *non-destrutiva*; o que significa que poderemos editar esta acción máis adiante. Si queremos mudar os parámetros ou eliminala completamente poderemos facelo.

APLICAR TRANSICIÓNS

As Transicións son elementos que se aplican entre dous clips; é dicir, ao final dun clip e ao comezo do seguinte. Si engadimos un clip tras doutro non haberá unha transición entre ambos, senón un corte. Si queremos engadir un fundido suave de saída e de entrada podemos sobrepoñer o segundo clip arrastrando enriba do primeiro. Deste xeito, automaticamente, creárase unha transición suave do tipo disolver. *Atención: Si temos un espazo entre os dous clips temos que eliminalo e despois sobrepoñer o clip.*



Despois podemos mudar o tipo de transición clicando na lapela **Propiedades**. Poderemos seleccionar entre diversos tipos de transicións como, por exemplo: “Porta, Diagonal, Circulo, Caixa, Matriz ou Iris”. Do mesmo xeito podemos axustar **a suavidade** de cada transición co deslizador. Recomendación: *Probar todas as posibilidades e aplicar a que máis nos guste; pero tendo en conta o uso narrativo das transición e sen abusar delas.*



Para quitar unha transición temos que clicar nela e pulsar a tecla **Supr (Delete)**.

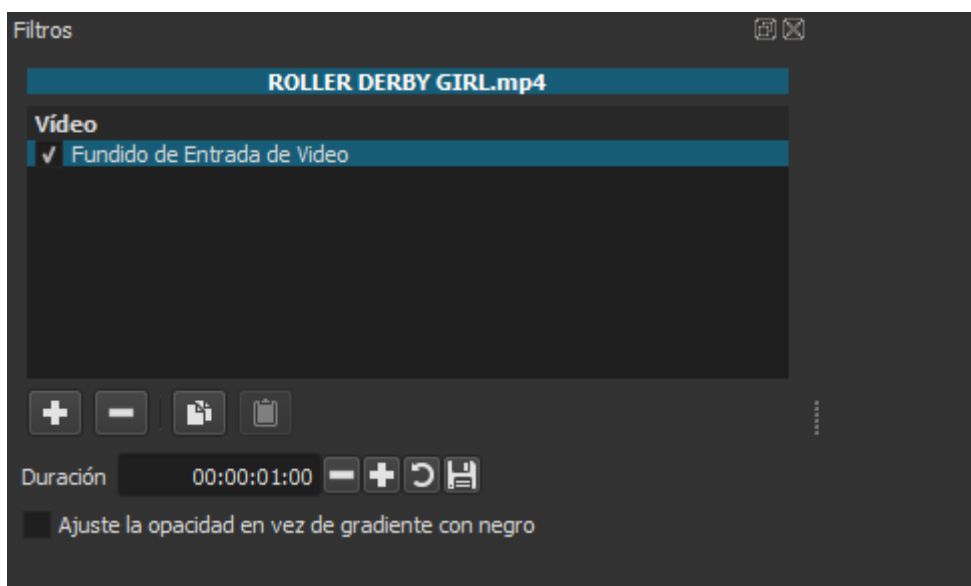
APLICAR FILTROS

Normalmente á hora de montar un proxecto non é suficiente con cortar, cambia a orde dos clips ou aplicar unha transición. Se queremos facer axustes máis finos, como por exemplo que o vídeo e o audio entren dun xeito máis suave; ou amañar un clip que ten unha imaxe con menos brillo que o resto; ou queremos engadir un título ao comezo e os créditos no final. Para todos estes casos aplicaríamos o que se chaman **Filtros**.

Os filtros non se atopan como elemento individual na liña de tempo, senón que serán sempre engadidos a un clip desa liña. Significa que si **movemos o clip, tamén se moverá o filtro**.

Para aplicar un filtro o primeiro que temos que facer é seleccionar o clip na liña de tempo; buscar a lapela **Filtros** e clicar no símbolo máis (+). Aparecerá unha lista con diferentes filtros para vídeo e audio. Si só queremos ver os filtros de vídeo temos que clicar no **símbolo da TV** e para os de audio no **símbolo do altofalante**.

Buscaremos un filtro, por exemplo **Fundido de entrada de vídeo**. Clicamos nel. Aparecerá unha ventá onde poderemos editar os valores do filtro. Neste caso traballaremos o tempo que vai desde o fundido en negro ata a imaxe do clip. Introducimos un valor (en segundos) ou pulsamos no botón para cambiar o valor. Reproducimos o vídeo (co botón ou simplemente coa barra espaciadora) para ver o efecto que produce este filtro.



Si queremos quitar o filtro só temos que clicar no clip e despois no símbolo menos (-). Neste caso non usar a tecla **Supr** (Delete) xa que borrará o clip, non só o filtro.

*Nota: Si queremos engadir un filtro a **todos os clips dunha pista** é recomendable aplicar **o filtro á pista**. Clicaremos na área da pista debaixo do nome e engadiremos o filtro.*

Para os filtros que empregamos con máis frecuencia (Favoritos), podemos clicar na estrela (*) situada ao lado do nome do filtro. Para que coñezas mellor o funcionamento de cada filtro aquí vai unha lista de filtros cos seus efectos:

FILTROS (EFECTOS) DE VÍDEO

Balance de branco Si a cámara non se adaptou moi ben á luz (luz do sol, luz artificial) a imaxe non vai ter unhas cores naturais. Neste caso podemos aplicar este filtro para corrixir.

Brillo Si o clip é moi escura, este filtro daralle brillo.

Canal alfa: Axustar Con este filtro podemos cambiar o tamaño dunha área transparente que seleccionamos con outro filtro chamado “Chroma key”.

Canal alfa: Ver É para mostrar a selección transparente (por exemplo en conxunto co el outro filtro “Chroma key”).

Capa de HTML Sirve para engadir HTML sen audio ou vídeo.

Clave de cor: avanzado Facilita mudar un fondo dunha color sólida cunha área transparente, así nesta área poderase ver o vídeo que está na pista inferior.

Clave de cor: simple Do mesmo xeito facilita cambiar un fondo dunha cor sólida cunha área transparente así que se poderá ver o vídeo que está na pista inferior.

Contraste Este filtro aumenta o contraste (aplica máis escuridade nas sombras e máis brillo nas zonas de luz).

Degradado de cor Sirve para corrixir as sombras, os medios tons e os brillos. Pódese usar para controlar mellor o contraste e/ou a cor do clip.

Desenfocar Desenfoca a imaxe do clip.

Enfocar Fai máis nítida a imaxe do clip. **Espellar** Sirve para mover o clip do eixo vertical e formar unha imaxe-espello.

Estabilizar Sirve para estabilizar a imaxe en clips que foron gravados sen trípode, ou que teñen moito movemento e restan nitidez.

Fundido de entrada de vídeo Sirve para crear unha entrada suave desde un fundido en cor negra.

Fundido de saída de vídeo Sirve para crear unha saída suave desde un fundido a negro á imaxe do clip.

Inverter cores Sirve para inverter cores (efecto especial).

Key spill: avanzado Sirve para adaptar a mascara creada polo filtro “Clave de cor” con parámetros avanzados.

Key spill: simple Sirve para adaptar a mascara creada polo filtro “Clave de cor” con parámetros simples.

Lens correction Sirve para corrixir a distorsión que forman as lentes das cámaras.

LUT Sirve para cargar un arquivo LUT (Look-Up-Table). Os LUTs empréganse para asignar unha cor a outra cor; o que pode crear un “look” distinto. Os LUTs para ShotCut pódense descargar desde varias páxinas web.

Marco circular (HTML) Sirve para crear un marco (círculo) cunha cor definida.

Onda Sirve para crear movemento ondulado no clip.

Opacidade Sirve para facer máis transparente o clip (por exmplo, se puexemos outro clip debaixo).

Película antiga: Gran Sirve para engadir o efecto de gran das películas antigas.

Película antiga: Pó Sirve para engadir o efecto de pó das películas antigas.

Película antiga: Proxector Sirve para engadir un efecto de parpadeo das películas antigas.

Película antiga: Rasguños Sirve para engadir rasguños como nas cintas das películas antigas.

Película antiga: Tecnicolor Sirve para engadir un efecto de cor intensa como nas películas antigas.

Recortar Sirve para recortar a imaxe.

Rotar Sirve para rotar o clip.

Rutt-Ezna-Itzer Sirve para crear un efecto especial e espacial.

Saturación Sirve para darlle máis intensidade e forza as cores ou para “apagalas” e converter o clip a imaxe en branco e negro.

Tamaño e posición Sirve para cambiar o tamaño do clip e situalo na pantalla. Si activamos o botón **C de la pista (Composite)** podemos ver o clip que está na pista de abaixo para crear diversos efectos cinematográficos.

Texto Sirve para engadir un texto sinxelo.

Texto 3D Sirve para engadir un texto con efecto 3D

Tono sepia Sirve para crear cores de ton sepia.

Viñeta Sirve para crear sombras estilo “viñeteado” nas esquinas do clip.

Nota: Si buscamos un efecto como „acelerar“ ou „ralentir“ non o atoparemos na lista de filtros, senón na lapela Propiedades (do clip seleccionado). Podemos introducir un valor no campo Velocidade (un valor por enriba de 1x = máis rápido que o orixinal, por debaixo de 1x = máis lento que o orixinal). O efecto de reverter o clip de momento non é posible nesta edición do programa.

Atención: Non é recomendable poñer a velocidade cun valor moi baixo (por exemplo, para crear o efecto Super-Slow-Motion), si o clip non contén unha taxa de fotograma moi alta. Shotcut non pode calcular imaxes transitorias e o resultado non será fluído. Para este tipo de edición é necesario traballar cun programa especializado (como Twixtor ou slowmoVideo), que permite ademais reverter o clip e a reprodución con velocidades variables.

FILTROS (EFECTOS) DE AUDIO:

Balance Sirve para balancear o son entre o altofalante da esquerda e da dereita.

Compresor Sirve para eliminar a dinámica dun son para que sexa máis constante; emprégase xeralmente coa voz. É menos drástico que o **Limitar**.

Copiar canles Sirve para copiar unha canle de audio da esquerda a da dereita (e ao revés).

Expandir Sirve para aumentar a dinámica (por exemplo para quitar un ruído de fondo)
Fundido de entrada/saída de audio. Sirve para crear unha entrada/saída suave do son.

Ganancia/Volume Sirve para aumentar ou baixar o volume do son.
Graves y agudos Sirve para aumentar ou baixar os graves e os agudos.

Inverter canles Sirve para mover a canle de audio de esquerda á dereita e ao revés.

Limitar Sirve como o compresor de reducir a dinámica dun son, pero máis drástico.

Muesca Sirve para quitar unha frecuencia definida (con ancho de banda) que molesta no son.

Normalizar: Dúas pasadas. Sirve para aumentar el nivel de son por medio dun análise do audio que contén o clip.

Normalizar: Unha pasada. Sirve para aumentar o nivel de son a un nivel destino cunha ganancia mínima e máxima.

Panorámico Sirve para poñer o son con máis intensidade cara un só lado (esquerdo ou dereito).

Paso alto Sirve para quitar todos os baixos ata unha frecuencia definida.

Paso baixo Sirve para quitar todos os agudos dunha frecuencia definida.

Paso de banda Sirve para quitar as frecuencia nunha banda definida.

Retrasar Sirve para retrasar o audio, é dicir, para crear un eco.

Reverb Sirve para engadir reverberación cun tempo de decaimento definido.

Silenciar Sirve para eliminar completamente o son dun clip.

4. EXPORTACIÓN AVANZADA

As opcións avanzadas só deberían ser empregados por alguén familiarizado con **FFmpeg**, xa que é moi sinxelo crear combinacións non válidas de *códecs*, *formatos* e *taxas de bits*. Para saber máis sobre as diferentes opcións de codificación de vídeo, aquí van uns termos técnicos e as súa explicación:

- **Resolución** (en píxeles): Define que tamaño final vai ter o vídeo. Si é moi pequeno, por exemplo 640 x 360 veranse os píxeles si vemos o vídeo en pantalla grande. É recomendable que a resolución se manteña por enriba destes valores para ter boa calidade. Os clips deberían ter unha boa resolución

inicial, porque senón un valor alto no momento da codificación non vai a mellorar a calidade.

- **Proporción de aspecto:** As pantallas modernas son máis anchas que altas (teñen unha relación de 16 de ancho x 9 de alto. O que se chama 16:9). As pantallas antigas teñen unha relación de 4 de ancho x 3 de alto. O que se chama 4:3). Por este motivo moitas cámaras actuais gravan en 16:9.

- **Fotogramas (frames) por segundo:** Hai diferentes normas. O cinema emprega 24 fotogramas por segundo e a tele en América e Xapón (Estándar **NTSC**) 29.9. A tele en Europa (Estándar **PAL**) 25 fotogramas por segundos. Tamén se pode exportarse o vídeo como unha secuencia de imaxes, algo que pode ser útil si temos previsto importar este vídeo a un programa programa que pida secuencias de imaxes, como o **Blender**.

Consello: Realizar probas con arquivos duns poucos segundos; así aforraremos gasto de tempo innecesario. No caso de gravación de DVD/CD, para as probas utilizar regravables.

Na táboa seguinte achéganse unhas recomendacións dependendo do medio final no cal imos reproducir o vídeo:

Reprodutor DVD: Códec mpeg2, bitrate 8 Mbps, resolución 720x576 (PAL) ou 720x480 (NTSC)
Reprodutor Blu-ray: Códec H.264, bitrate 20 Mbps, resolución 1920x1080
Reprodutor PC: HD Códec H.264, bitrate 8 Mbps, resolución 1280x720 ou 1920x1080

5. ATALLOS DE TECLADO PARA SHOTCUT

Atallo de teclado en Windows e Linux

- **Menú Principal**

Abrir arquivo > **Ctrl+O**
Abrir outro > **Ctrl+Shift+O**
Gardar > **Ctrl+S**
Gardar como > **Ctrl+Shift+S**
Pechar > **Ctrl+Q**
Desfacer > **Ctrl+Z**
Refacer > Windows: **Ctrl+Y** / Linux: **Ctrl+Shift+Z**
Pantalla completa > **Ctrl+Shift+F**

- **Reprodutor**

Reproducir > **L** ou **Space**

Pausa > **K** ou **Space**
Retroceder > **J**
Avanzar rápido > **L**
Poñer un punto de entrada > **I**
Poñer un punto de saída > **O**
Fotograma seguinte > **Dereita** ou **K+L**
Fotograma anterior > **Esquerda** ou **K+J**
Avanzar 1 segundo > **Pax. Abaixo**
Retroceder 1 segundo > **Pax. Arriba**
Avanzar 2 segundos > **Shift+Pax. Abaixo**
Retroceder 2 segundos > **Shift+Pax. Arriba**
Avanzar 5 segundos > **Ctrl+Pax. Abaixo**
Retroceder 5 segundos > **Ctrl+Pax. Arriba**
Avanzar 10 segundos > **Shift+Ctrl+Pax. Abaixo**
Retroceder 10 segundos > **Shift+Ctrl+Pax. Arriba**
Ir ao Inicio > **Inicio**
Ir ao Final > **Fin**

- **Liña de tempo**

Engadir pista de audio > **Ctrl+U**
Engadir pista de vídeo > **Ctrl+Y**
Pechar > **Ctrl+W**
Engadir > **C**
Borrar > **Z** ou **Del**
Inxertar > **V**
Sobrescribir > **B**
Dividir > **S**
Seleccionar a pista de abaixo > **Abaixo**
Seleccionar a pista de arriba > **Arriba**
Achegarse > **=**
Alonxarse > **-**
Resetear > **Zoom 0**
Reducir tamaño das pistas > **Ctrl+-**
Aumentar tamaño das pistas > **Ctrl+=**
Recargar > **F5**
Mover selección á esquerda > **Ctrl+Esquerda**
Mover selección á dereita > **Ctrl+Dereita**
Mover selección arriba > **Ctrl+Arriba**
Mover selección abaixo > **Ctrl+Abaixo**
Seleccionar todo > **Ctrl+D**
Abrir como clip > **Enter**
Silenciar pista > **Ctrl+M**
Ocultar/Mostrar pista > **Ctrl+H**
Bloquear/Desbloquear pista > **Ctrl+L**

6 MÁIS RECURSOS PARA A AULA

Gravar a pantalla (video + sonido)

Si queres gravar un vídeo do que pasa na pantalla do ordenador, por exemplo unha explicación dun

Programa ou como se resolve un exercicio, Shotcut permite facelo directamente.

1. Abrir o menú **Arquivos > Abrir Outro... > Dispo Pantalla**. Seleccionar as opcións e clicar en **OK**. A pantalla do ordenador no que estás a traballar estará en modo previsualización na área de previsualización de ShotCut.
2. Abrir a lapela **Exportar**, seleccionar por exemplo **lossless/HuffYUV**. Clicar en **Archivo de captura**. Shotcut vaise reducir automaticamente e comenzará a gravar.
3. Realizar a acción que se quere grabar.
4. Ao remate, maximizar a ventá de Shotcut. Na mesma lapela de **Exportar**, clicas en **Deter a Captura**.
5. Shotcut abrirá directamente o clip que acabamos de gravar para a súa edición.

Nota acerca dos códecs para facer a captura:

HuffYUV move pouca RAM da CPU, pero os arquivos son grandes e van precisar unha velocidade alta do disco duro. Utilizar unha combinación de **x264** cun **preset ultrafast** e o tamaño de núcleos permite que poidamos manter o uso da CPU baixo, a vez que crea arquivos de tamaño medio. Senón, **WebM** funciona bastante ben cunha configuración débil.