

Tipos de edición:

Análisis de los distintos tipos de edición

Edición Lineal y Edición No-Lineal

La edición lineal está comprendida dentro del proceso de la postproducción audiovisual. Consiste básicamente en la realización de una "cinta" master (DVD, DVB, archivos informáticos, etc.) a partir de una serie de imágenes obtenidas de diversas fuentes (cámaras, magnetoscopios, CD, etc.). Esta "cinta" master posteriormente podrá ser emitida, sea cual sea su medio de transmisión (HDTV, TV tradicional o TV digital bajo demanda, etc.)...

En la edición lineal se producen fundidos, cortes, efectos especiales (limitados) entre imágenes que pueden estar grabadas con anterioridad o se están obteniendo en el momento mismo de la edición. La edición lineal posee esta característica, edición en directo

Las diferencias básicas entre la edición no lineal y la lineal consisten en:

La edición lineal permite trabajar en directo la edición no-lineal no. No confundir el Chroma Key asistido por ordenador como una faceta más de la edición no-lineal, puesto que este efecto si es posible en directo. Es importante saber que existen programas como el Trinity que permiten edición lineal como no-lineal. También hay que tener cuidado con lo que muchos llaman resultados en tiempo real, puesto que no quiere decir que la producción esté acabada y lista para emitir. Con ese término se pretende explicar que el resultado de un efecto realizado se puede ver al instante siguiente.

Normalmente el soporte utilizado en la edición no-lineal es de tipo informático, es decir, DVD, DVB, archivos MPEG1-2 (son archivos que contienen video y audio digital comprimidos) guardados en un disco duro de gran capacidad, etc.

En cambio, en la edición lineal se está habituado a trabajar con cintas de video, ya sean DVCAM, DVCPRO, Digital-S, que aunque sean digitales tienen una diferencia importante: son cintas (y por lo tanto el acceso a la información es de tipo secuencial y no aleatorio como en los formatos utilizados en edición no-lineal).

Con la edición no-lineal se puede producir cualquier objeto audiovisual imaginable, existen programas y estaciones de trabajo que consiguen producciones de gran calidad. Se pueden realizar miles de fundidos, cortes y efectos especiales imposibles de hacer en edición tradicional (personajes virtuales animados, cambiar colores a todo un objeto en movimiento grabado anteriormente, captar movimiento real del exterior y aplicarlo a un ser virtual, etc.).

Edición Lineal

Sistemas de edición lineal

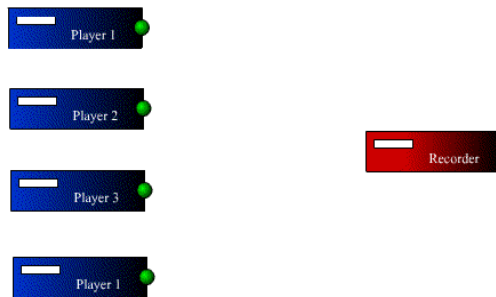
Los sistemas de edición Lineal se fundamentan en hardware y requieren que las ediciones se hagan de una forma lineal; p. Ej. en secuencia 1-2-3. En un proyecto típico esto significa que usted tendría que comenzar por la cuenta regresiva, seguido por la primera escena, la segunda, etc.

Esto es equivalente a escribir un artículo en una máquina de escribir. El material debe estar muy bien organizado antes de comenzar (si quiere un resultado bien organizado), porque una

vez que está entintado el papel, los cambios son muy complicados de hacer. Como veremos, la edición no lineal es mas parecido a escribir con un poderoso procesador de palabras.

El concepto detrás de la edición lineal es sencillo: una o más cintas con el material original se transfieren a segmento por segmento a otra cinta en otro grabador. En el proceso, los segmentos originales pueden ser acortados o reacomodados en otro orden, se eliminan la tomas malas y se pueden agregar efectos de audio y video.

Veámoslo más detenidamente:

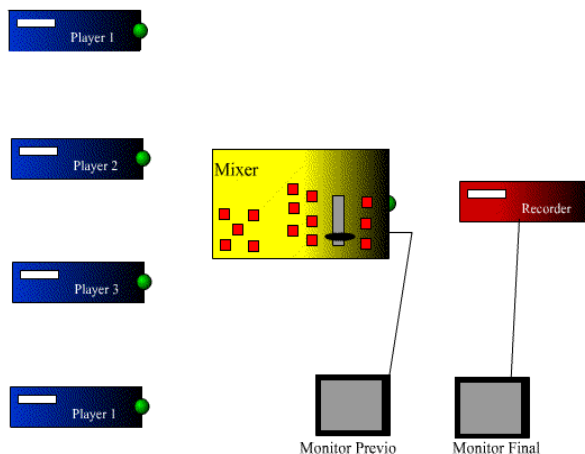


Maquinas:

En las islas lineales existen dos tipos de maquinas: las reproductoras o **PLAYER** y las grabadoras o **REC** o **RECORDER**.

Podemos utilizar más de una Player, para así poder mezclar varias imágenes.

Para que todas las PLAYER (P1, P2, P3, etc) estén conectadas con la RECORDER van a pasar por un **MIXER**. Con este aparato vamos a poder elegir cual de las player queremos que grabe la grabadora. También se pueden hacer efectos con las imágenes y se puede elegir la forma



El controlador de edición:

El operador que edita, utiliza el controlador de edición para mover la cintas de uno a otro lado y así encontrar el inicio (y posiblemente el final) de cada segmento seleccionado. Estos puntos de referencia se alimentan al computador como números de control track o time code. Entonces el controlador de edición se encarga automáticamente de ubicar los puntos, hacer un colocar las cintas a tiro, rodar las tomas y hacer cada edición individual.

Edición No-Lineal

La **edición no-lineal** (también llamada de acceso aleatorio) es algo así como trabajar con un procesador de palabras muy sofisticado; permite insertar segmentos, eliminarlos, y cambiarlos de posición en cualquier momento durante la edición.

Durante la edición no-lineal los segmentos originales de video se transfieren digitalmente al los discos duros de un computador (digitalización) antes de comenzar a editar. Una vez que se han convertido en información digital el sistema de edición los puede ubicar y presentar en cualquier orden, instantáneamente.

Durante la edición no-lineal puede agregarse una cantidad considerable de efectos especiales incluyendo fades, disolvencias, títulos y corrección de color por escena.

También puede mejorarse el sonido durante la edición con filtros y efectos sonoros diversos. En algunos sistemas es posible hasta comprimir y expandir la longitud del audio y el video.

La mayoría de los editores no lineales utilizan una o más **líneas de tiempo (time line)** para representar la secuencia de edición. Con un Mouse puede seleccionar y mover los distintos elementos de audio y video, transiciones, efectos especiales, etc., en la línea de tiempo. Ensamblar un proyecto es tan sencillo como seleccionar y mover los distintos elementos en la pantalla del computador.

Hay además una variedad de filtros que pueden ser aplicados sobre la marcha: blur (fuera de foco), corrección de color, recortado, aumento de resolución, niebla, distorsiones geométricas, etc.

Los editores no lineales más sofisticados poseen múltiples líneas de tiempo para indicar la presencia simultánea de varias fuentes de audio y video por ejemplo pudiese tener música de fondo en una línea de tiempo, el sonido de fondo original de campo en otra línea y la voz de un locutor en una tercera. Cada uno de estos elementos de sonidos pueden ser desplazados en relación con los demás (y en relación contra el video) moviéndolas con el Mouse.

En la edición no-lineal los segmentos de video y audio no quedan grabados permanentemente, como en la edición lineal. Las decisiones de edición existen en la memoria del computador como una serie de marcadores que dicen dónde ubicar la información en cuestión en el disco.

Ello implica que uno puede revisar la edición y modificarla en cualquier momento del proceso. También significa que usted puede fácilmente (y hasta interminablemente) experimentar con alternativas de audio y video para evaluarlas.

El producto final puede ser obtenido de dos maneras. Puede ser "impreso" (grabado) directamente en videotape desde el editor no lineal, o puede ser transferido guardado en disco para ser utilizado más adelante. Este último método que usualmente se utiliza en noticieros, requiere de un sistema de archivo de alta capacidad.