

# Manual de uso de los programas AVS4YOU



AVS Video Converter v.6

[www.avs4you.com](http://www.avs4you.com)

© Online Media Technologies, Ltd., UK. 2004 - 2009 Todos los derechos reservados

## Información de contacto

Si tiene algún comentario, sugerencia o pregunta en referencia al software **AVS4YOU** o está pensando en una nueva función de algún programa que cree que podría mejorarlo, por favor no dude en ponerse en contacto con nosotros.

Puede necesitar asistencia técnica a la hora de registrar los programas.

<b>Información de carácter general:</b>	<a href="mailto:info@avs4you.com">info@avs4you.com</a>
<b>Ventas:</b>	<a href="mailto:sales@avs4you.com">sales@avs4you.com</a>
<b>Manuales y otra documentación:</b>	<a href="mailto:help@avs4you.com">help@avs4you.com</a>

## Asistencia técnica

El uso de programas **AVS4YOU** no requiere ningún conocimiento especial. Si tiene algún problema o pregunta, por favor refiérase al **manual de uso de los programas AVS4YOU**. Si no puede encontrar ninguna solución, por favor póngase en contacto con nuestro equipo de asistencia técnica.

 **Nota:** el servicio de asistencia técnica sólo está disponible a usuarios registrados.

Usted puede usar el [formulario de soporte](#) en nuestro sitio web para hacer preguntas.

 **Nota:** para poder ofrecerle una asistencia más rápida y eficaz necesitamos la siguiente información:

- Nombre y e-mail utilizados a la hora de registrarse
- Configuración de su ordenador (CPU, espacio disponible en el disco duro, etc.)
- Sistema operativo
- Información sobre dispositivos de captura, vídeo o audio, unidades de discos conectados a su ordenador (fabricante y modelo)
- Descripción detallada de sus acciones paso a paso

Por favor **NO** adjunte ningún otro archivo a su mensaje electrónico al menos que un miembro del equipo de asistencia AVS4YOU.com se lo solicite.

## Recursos

La documentación de los programas AVS4YOU está disponible en una variedad de formatos:

### Manuales incorporado (archivo.chm) y online

Para reducir el tamaño de los instaladores de programas hemos eliminado el manual incorporado de instaladores. Sin embargo, usted puede descargárselo en cualquier momento desde nuestro sitio web. Por favor, visite la página de manuales online AVS4YOU en <http://onlinehelp.avs4you.com/es/index.aspx> para descargar la última versión disponible del ejecutable del manual, arránquelo e instale en la carpeta con los programas AVS4YOU. Después de hacerlo podrá acceder al manual a través del menú **Ayuda** de los programas AVS4YOU.

**Manuales online** incluyen todo el contenido del manual incorporado .chm, así como actualizaciones y enlaces al material instructivo adicional disponible en nuestro sitio web. Los **manuales online** se encuentran en nuestro sitio web - <http://onlinehelp.avs4you.com/es/index.aspx>. Por favor tenga en cuenta que la versión más completa y actualizada del manual de uso de los programas AVS4YOU siempre está en la web.

### Documentación PDF

Los manuales también están disponibles en formato pdf optimizado para imprimir. Todos los archivos PDF están disponibles para su descarga en las páginas de programas en el sitio web AVS4YOU (<http://www.avs4you.com/es/index.aspx> y también <http://onlinehelp.avs4you.com/es/index.aspx>). Deberá tener instalado un programa lector de PDF para poder leer e imprimir los manuales de uso de los programas AVS4YOU en formato PDF.

### Guías de uso

Ponemos a su alcance una variedad de recursos de ayuda para que pueda aprovechar al máximo el uso del software AVS4YOU. Las guías de uso paso a paso servirán de ayuda no sólo a usuarios novatos, sino también a los que están buscando una manera de realizar alguna tarea en especial. Por favor visite la sección **Guías de uso** del sitio web AVS4YOU en <http://www.avs4you.com/es/Guides/index.aspx> para leer las instrucciones detalladas sobre programas y tareas variados.

### Asistencia técnica

Visite la página web de **asistencia técnica AVS4YOU** en <http://support.avs4you.com/es/login.aspx> para hacer preguntas acerca de la instalación y uso del software AVS4YOU.

### Descargas

Visite la sección **Descargas** - <http://www.avs4you.com/downloads.aspx> - de nuestro sitio para encontrar actualizaciones gratuitas, versiones de prueba y otros programas útiles. Seguimos actualizando nuestro software, así que nuevas versiones de los programas existentes y más programas aparecen con bastante frecuencia en nuestro sitio web.


## Características generales

Una **interfaz simple y comprensible**, una variedad de **formatos** compatibles y **funciones** incorporadas transforman el **AVS Video Converter** en uno de los mejores programas disponibles en el mercado de hoy.

Por medio del **AVS Video Converter** usted puede:

- **Convertir** ficheros de un formato a otro.
- Procesar ficheros de vídeo **por lotes**.
- Editar ficheros de vídeo aplicando **varios efectos y filtros** antes de convertirlos.
- Extraer pistas de audio de ficheros y guardarlos como ficheros de audio.
- **Borrar** partes de ficheros de vídeo.
- Exportar cualquier fotograma de un fichero de vídeo y guardarlo como fichero **de imagen**.
- **Dividir** ficheros de vídeo en varias partes.
- **Unir** diversos ficheros de vídeo en una sola película.
- Guardar partes del fichero destacadas como nuevo fichero.
- Añadir textos verticales y horizontales, banners y logotipos al vídeo.
- **Voltear** sus vídeos.
- Modificar las dimensiones, codec de compresión del vídeo, frecuencia y número de canales de audio y **mucho más**.

No es necesario almacenar en el ordenador diversas aplicaciones, cada una destinada para su respectiva tarea - captura, edición, conversión o grabación de DVD. El todo-en-uno **AVS Video Converter** es capaz de cumplir con todas estas tareas.

Es posible minimizar **AVS Video Converter** al área de notificación de Windows. Después de pulsar el icono  el programa sigue en ejecución como aplicación de fondo (o bien como servicio en Windows NT/2000) y, mientras funciona en este modo, su icono respectivo aparece en el área de notificación.

Para iniciar el **AVS Video Converter** siga **Inicio -> Todos los programas -> AVS4YOU -> Vídeo -> AVS Video Converter**.

## Interfaz del programa

**AVS Video Converter** es una herramienta especializada para convertir ficheros de vídeo, incluyendo formato DVD, de un formato a otro, así como para crear discos DVD de vídeo. Tras pasar por sólo tres etapas sencillas usted podrá crear vídeo apto para almacenar y reproducirlo en el ordenador, publicar en una página web, reproducir en un lector de DVD de salón, o ripear un DVD:

- **Paso 1:** Seleccione un formato de salida necesario
- **Paso 2:** Abra el fichero de entrada pulsando el botón **Navegar...**
- **Paso 3:** Pulse **iConvertir!** para iniciar la conversión.



### Si desea crear un vídeo para ordenador

Seleccione **a AVI**, **a MPEG** o **a MOV** para crear vídeo de alta calidad apto para almacenar y reproducirlo en el ordenador.



Abra el menú desplegable del campo **Perfil** para seleccionar el codec que será utilizado para comprimir el fichero de vídeo. DivX y Xvid dan la mejor calidad y un tamaño relativamente pequeño.



Abra el menú desplegable del campo **Perfil** para seleccionar el codec que será utilizado para comprimir el fichero de vídeo. MPEG-1 da la calidad de VHS y un tamaño relativamente pequeño. MPEG-2 da la calidad de DVD y un tamaño grande.



Abra el menú desplegable del campo **Perfil** para seleccionar el codec que será utilizado para comprimir el fichero de vídeo.

### Si desea crear un vídeo para Internet



Seleccione **a WMV**, **a RM** o **a Flash** para crear vídeo apto para publicar en una página web o transferir a través de la red local o Internet. Los ficheros de formatos WMV, RM y SWF son de pequeño tamaño y, por tanto, pueden ser usados para transferencias via Internet. La calidad no es muy buena y depende del tipo de la conexión a través de la que se realizará la transferencia. Utilice el campo **Perfil** para seleccionar un tipo de fichero de salida para una determinada velocidad de conexión a Internet.



**Nota:** sólo el RealPlayer puede leer ficheros RM, mientras que los ficheros WMV pueden ser reproducidos en Windows Media Player y en algunos otros lectores. Para poder reproducir ficheros SWF usted necesita instalar Macromedia Shockwave Flash Player.

## Si desea crear un vídeo para un dispositivo portátil

Seleccione **a MP4** o **a 3GP** para crear vídeo destinado a almacenar y reproducir en portátiles - Sony PSP, iPod, o en celulares.



Abra el menú desplegable del campo **Perfil** para seleccionar el codec que será utilizado para comprimir el fichero de vídeo. Usted puede seleccionar el codec MPEG-4 y un tipo de fichero apropiado para diferentes tipos de portátiles: teléfonos móviles, Sony PSP, iPod y otros reproductores de MP4.



Abra el menú desplegable del campo **Perfil** para seleccionar el codec que será utilizado para comprimir el fichero de vídeo. Se recomienda el uso del codec MPEG-4 con frecuencias altas para enfocar la imagen. Sería mejor usar el codec H.263 con frecuencias más bajas.

## Si desea crear un disco de vídeo para un lector de DVD

Seleccione **a DVD** si desea crear un disco de vídeo compatible con su lector de DVD de salón. Consulte las especificaciones para su reproductor para obtener la información acerca de los tipos de discos compatibles con él.



DVD da la mejor calidad del vídeo, pero requiere discos DVD. Se requiere también una unidad grabadora de DVD para crear discos DVD de vídeo.

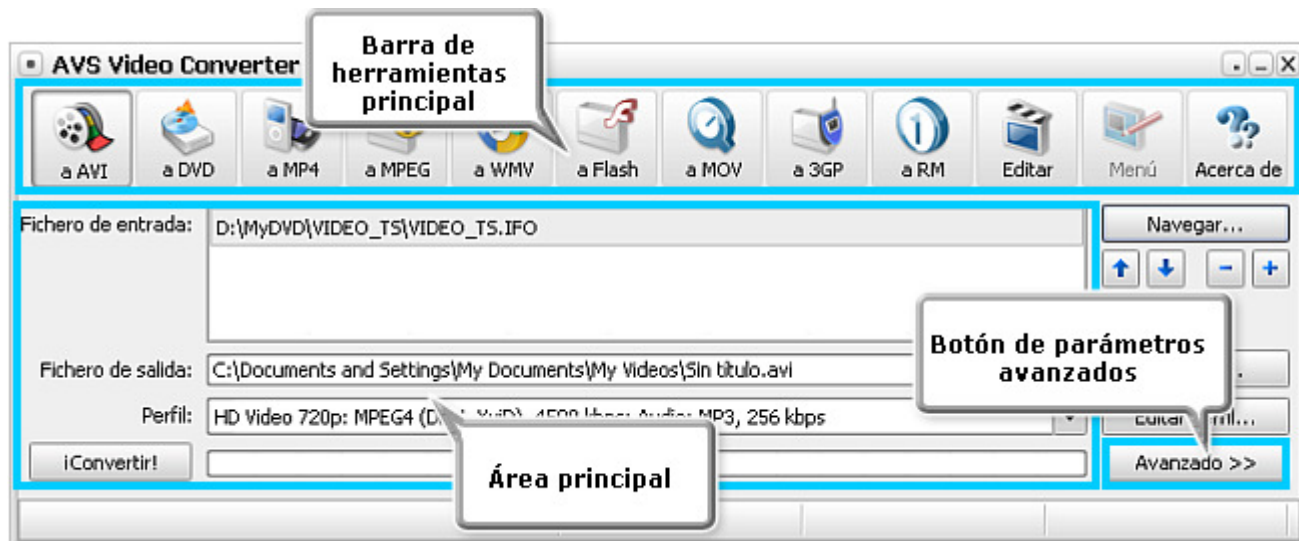
La conversión a DVD puede tardar varias horas en función de las capacidades de su ordenador. Además, usted tendrá que esperar un rato mientras el programa escribe el vídeo convertido en un disco.

## Si desea ripear un disco DVD

Inserte un disco DVD en la unidad lectora de DVD, seleccione el fichero VIDEO\_TS.IFO para la conversión. Luego especifique el formato del fichero de salida según el objetivo final. Pulse ¡Convertir! para iniciar la conversión. Es también posible usar el **AVS Video to GO** para ripear un DVD sin problemas y convertirlo a alguno de los **formatos compatibles** con el **AVS Video Converter**.

## Pantalla principal

**AVS Video Converter** dispone de un conjunto de herramientas que le permiten realizar cualquier tarea de conversión o edición sin problemas. Usted sólo tendrá que pulsar el botón correspondiente para empezar a editar, convertir o grabar vídeos en un disco.



La pantalla principal comprende los siguientes componentes:

**Barra de herramientas principal.** La barra de herramientas cuyos botones permiten al usuario seleccionar el formato para la conversión;

**Área principal.** El área donde se encuentran todos los controles principales;







**Panel de parámetros avanzados.** En cuanto usted haga clic en el botón Avanzado, le será presentada una pantalla con los parámetros de ficheros de entrada y de salida y sus respectivos parámetros.

## Barra de herramientas principal

**AVS Video Converter** dispone de una barra de herramientas de fácil uso que se encuentra en la parte superior de la **pantalla principal** del programa.



La tabla a continuación contiene una breve descripción de las funciones de cada uno de los botones.

Botón	Nombre	Descripción
	<b>a AVI</b>	Se usa para marcar <b>AVI</b> como formato de salida
	<b>a DVD</b>	Se usa para marcar <b>DVD</b> como formato de salida
	<b>a MP4</b>	Se usa para marcar <b>MP4</b> como formato de salida
	<b>a MPEG</b>	Se usa para marcar <b>MPEG</b> como formato de salida
	<b>a WMV</b>	Se usa para marcar <b>WMV</b> como formato de salida
	<b>a Flash</b>	Se usa para marcar el formato <b>Flash</b> como formato de salida
	<b>a MOV</b>	Se usa para marcar <b>MOV</b> como formato de salida
	<b>a 3GP</b>	Se usa para marcar <b>3GP</b> como formato de salida
	<b>a RM</b>	Se usa para marcar <b>Real Media</b> como formato de salida
	<b>Editar</b>	Se usa para abrir la ventana <b>Editar ficheros de entrada</b>
	<b>Menú</b>	Se usa para abrir la ventana <b>Menú DVD</b>
	<b>Acerca de</b>	Se usa para abrir la ventana de <b>Acerca del AVS Video Converter</b> donde usted podrá encontrar la información sobre el programa y los tipos de suscripción disponibles, así como pasar a la página web <b><a href="http://www.avs4you.com">www.avs4you.com</a></b> y registrar el software.



## Área principal

La interfaz del **AVS Video Converter** con sus botones comprensibles es una herramienta perfecta para navegar y manejar el programa.

Fichero de entrada:

Fichero de salida:

Perfil:

Botón	Descripción
<b>Fichero de entrada</b>	En este campo se encuentra el nombre del fichero de entrada
<b>Fichero de salida</b>	En este campo se encuentra el nombre del fichero de salida
<b>Perfil</b>	Aquí se encuentra la lista de configuraciones de parámetros de un formato
<b>¡Convertir!</b>	Pulse aquí para iniciar la conversión de un fichero
<b>Navegar</b>	Pulse para abrir la ventana del navegador y especificar una ubicación del fichero de entrada o de salida
<b>Avanzado &gt;&gt;</b>	Pulse para abrir la ventana de parámetros avanzados
<b>Editar perfil...</b>	Pulse para abrir la ventana de uno de los <b>editores de perfil</b>
<input type="button" value="↑"/> <input type="button" value="↓"/>	Pulse para cambiar el orden de los ficheros que se encuentran en el campo Fichero de entrada
<input type="button" value="-"/> <input type="button" value="+"/>	Pulse para borrar ficheros de la lista o añadir más ficheros a la lista de ficheros de entrada

## Parámetros avanzados

En la ventana principal usted puede introducir fichero(s) de entrada, especificar el nombre, la ubicación y el formato de ficheros de salida, así como fijar los parámetros básicos de la conversión.

Haga clic en el botón << **Avanzado** en la pantalla principal para abrir la pantalla de parámetros avanzados donde usted podrá fijar el modo de procesamiento, obtener la información acerca de los parámetros de los ficheros de entrada y de salida y escoger la **relación de aspecto** para el fichero de salida.

Para abrir la ventana **Parámetros avanzados** pulse el botón  en el rincón derecho inferior de la **pantalla principal** y seleccione la pestaña **Información acerca del fichero**. El menú de parámetros avanzados se encuentra en la parte inferior de la **pantalla principal** y proporciona la información sobre los parámetros de audio y de vídeo de los ficheros cargados en el programa. Aquí usted podrá verificar los parámetros de salida antes de iniciar la conversión.

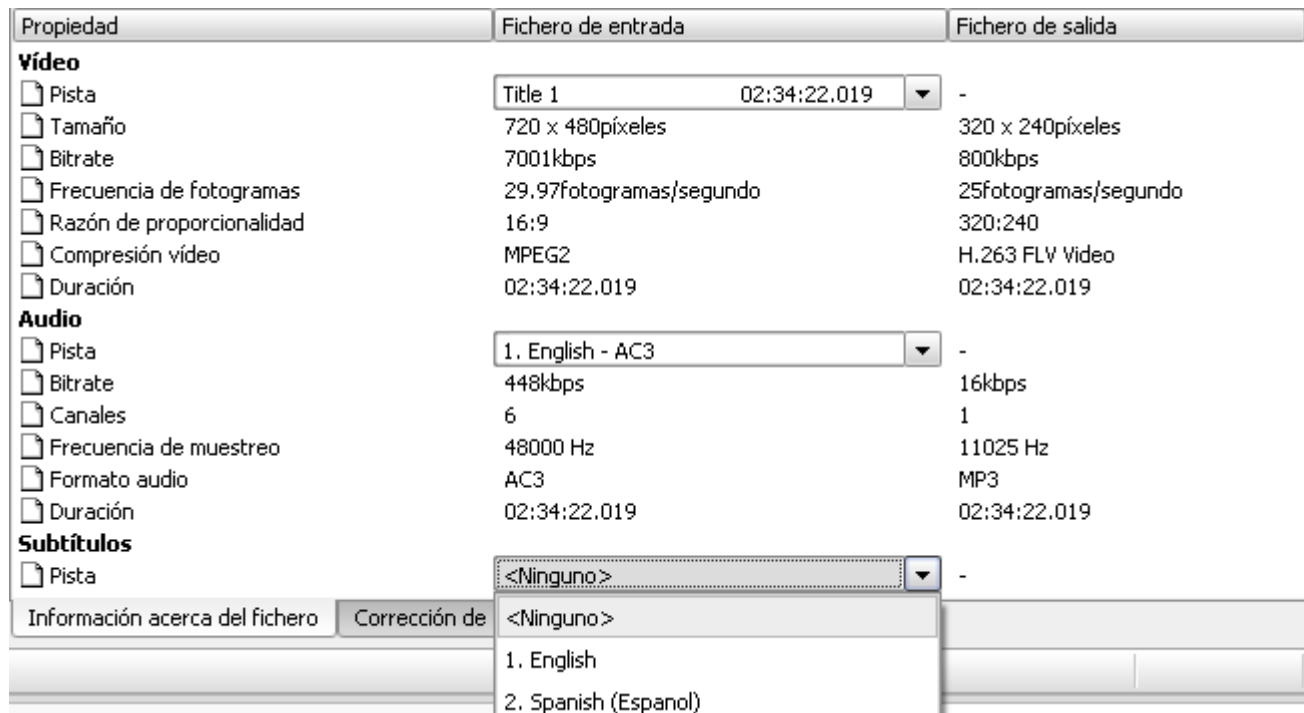
Propiedad	Fichero de entrada	Fichero de salida
<b>Vídeo</b>		
<input type="checkbox"/> Pista	Title 1 02:34:22.019 ▼	-
<input type="checkbox"/> Tamaño	720 x 480píxeles	320 x 240píxeles
<input type="checkbox"/> Bitrate	7001kbps	800kbps
<input type="checkbox"/> Frecuencia de fotogramas	29.97fotogramas/segundo	25fotogramas/segundo
<input type="checkbox"/> Razón de proporcionalidad	16:9	320:240
<input type="checkbox"/> Compresión vídeo	MPEG2	H.263 FLV Video
<input type="checkbox"/> Duración	02:34:22.019	02:34:22.019
<b>Audio</b>		
<input type="checkbox"/> Pista	1. English - AC3 ▼	-
<input type="checkbox"/> Bitrate	448kbps	16kbps
<input type="checkbox"/> Canales	6	1
<input type="checkbox"/> Frecuencia de muestreo	48000 Hz	11025 Hz
<input type="checkbox"/> Formato audio	AC3	MP3
<input type="checkbox"/> Duración	02:34:22.019	02:34:22.019
<b>Subtítulos</b>		
<input type="checkbox"/> Pista	<Ninguno> ▼	-
Información acerca del fichero		Corrección de aspecto

**i Nota:** en caso de convertir **DVD**, usted podrá escoger una **pista de audio** para el fichero de salida. Es decir, usted podrá escoger una pista de audio con el **idioma** deseado si el DVD original contiene pistas de audio en varios idiomas:

Propiedad	Fichero de entrada	Fichero de salida
<b>Vídeo</b>		
<input type="checkbox"/> Pista	Title 1 02:34:22.019 ▼	-
<input type="checkbox"/> Tamaño	720 x 480píxeles	320 x 240píxeles
<input type="checkbox"/> Bitrate	7001kbps	920kbps
<input type="checkbox"/> Frecuencia de fotogramas	29.97fotogramas/segundo	25fotogramas/segundo
<input type="checkbox"/> Razón de proporcionalidad	16:9	320:240
<input type="checkbox"/> Compresión vídeo	MPEG2	Windows Media Video 9
<input type="checkbox"/> Duración	02:34:22.019	02:34:22.019
<b>Audio</b>		
<input type="checkbox"/> Pista	1. English - AC3 ▼	-
<input type="checkbox"/> Bitrate	1. English - AC3	192.02kbps
<input type="checkbox"/> Canales	2. English - DTS	2
<input type="checkbox"/> Frecuencia de muestreo	3. French - AC3	44100 Hz
<input type="checkbox"/> Formato audio		WMA
<input type="checkbox"/> Duración	02:34:22.019	02:34:22.019
<b>Subtítulos</b>		
<input type="checkbox"/> Pista	<Ninguno> ▼	-
Información acerca del fichero		Corrección de aspecto

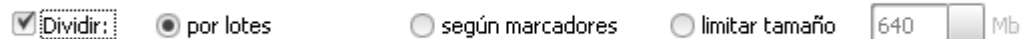
Haga lo mismo para escoger una pista de audio de un fichero .AVI que contenga más de una pista de audio.

Si usted convierte un DVD con subtítulos, todos los subtítulos disponibles aparecerán en el apartado **Subtítulos**:

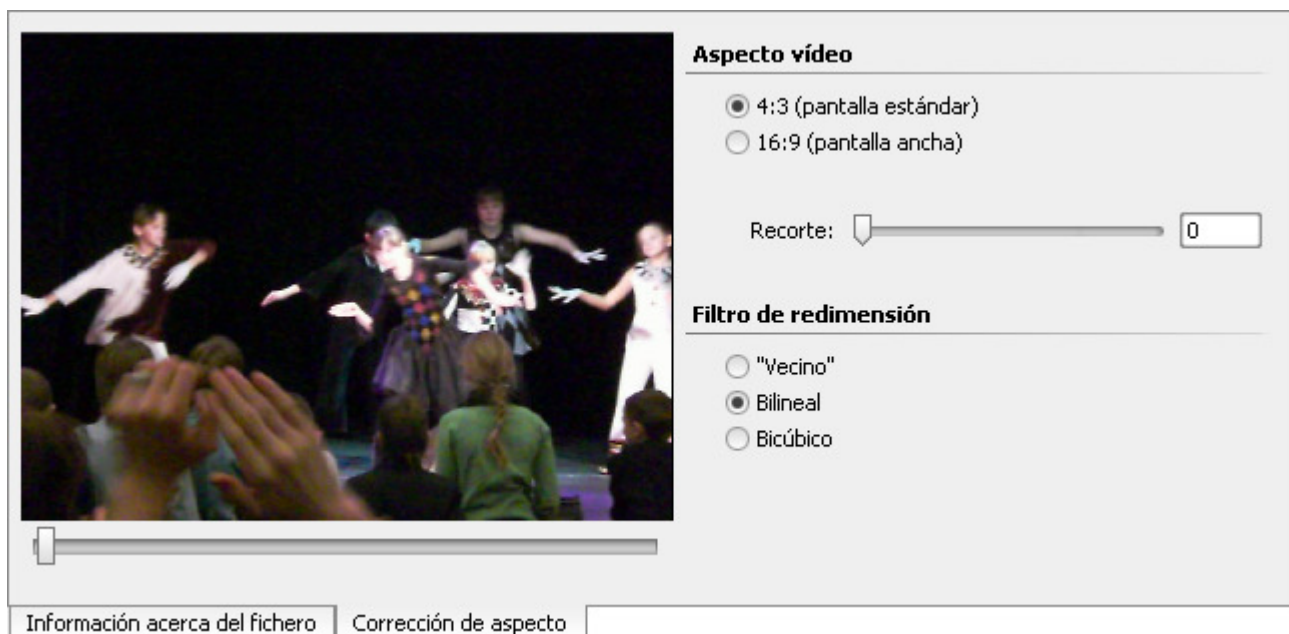


Usted puede seleccionar subtítulos necesarios en la lista desplegable de subtítulos o eliminar todos los subtítulos al escoger la opción **<Ninguno>**.

Si usted desea dividir un archivo limitando el tamaño de archivos de salida o bien dividir archivo(s) según marcadores que ha puesto, siga las instrucciones de la sección **Cómo dividir fichero de vídeo**.



Pulse la pestaña **Corrección de aspecto** para pasar al área correspondiente en la que usted podrá cambiar la **relación de aspecto** del fichero de salida:



**Corrección de aspecto** podría ser de ayuda si usted cambia las dimensiones del fichero de salida. En este caso las proporciones de la imagen pueden ser afectadas y usted tendrá que corregirlas para que la imagen no sufra ninguna distorsión horizontal o vertical. Los tipos de corrección disponibles están indicados en la tabla a continuación:

Tipo de corrección	Descripción
<b>Sin corrección</b>	Las proporciones del fichero de salida se cambiarán según los valores de anchura y de altura fijados en la ventana del <b>editor de perfil</b> de formato. Se recomienda usar esta opción sólo en el caso de estar seguro que la imagen final no se distorsione. La opción está disponible para todos los formatos de salida excepto <b>DVD</b> .
<b>Original</b>	En el caso de seleccionar esta opción, las dimensiones del fichero de salida se cambiarán según las proporciones del fichero de entrada. Esta opción ha sido introducida con el fin de mantener las proporciones del fichero original y evitar cualquier distorsión. La opción está disponible para todos los formatos de salida excepto <b>DVD</b> .
<b>4:3 (estándar)</b>	Las dimensiones del fichero de salida se cambiarán según la relación de aspecto 4:3. Esta opción ha sido introducida con el fin de poder ajustar las dimensiones del fichero a la pantalla de TV estándar. Dicha opción está disponible para los formatos <b>DVD</b> y <b>MPEG</b> .
<b>16:9 (panorámico)</b>	Las dimensiones del fichero de salida se cambiarán según la relación de aspecto 16:9. Esta opción ha sido introducida con el fin de poder ajustar las dimensiones del fichero a la pantalla panorámica. Dicha opción está disponible para los formatos <b>DVD</b> y <b>MPEG</b> .



**Nota:** en caso de usar la corrección de aspecto (**Original**, **4:3** o **16:9**), los bordes negros pueden aparecer por encima y por debajo de la imagen. Utilice la opción **Recorte** para eliminarlos. Para hacerlo seleccione un valor en la **escala de recorte**. Tenga en cuenta que cierta parte de la imagen será perdida para mantener sus proporciones (esta función es parecida a la de "pan-and-scan" disponible en algunos reproductores de DVD).

Consulte la sección **Relación de aspecto** disponible en **Apéndice** para obtener más información acerca de los tipos de pantalla existentes.

Al cambiar las dimensiones de la imagen original - cambiar su altura y/o anchura, o bien cambiar la relación de aspecto, se realizará la redimensión de la imagen con ayuda de uno de los **filtros de redimensión** disponibles:

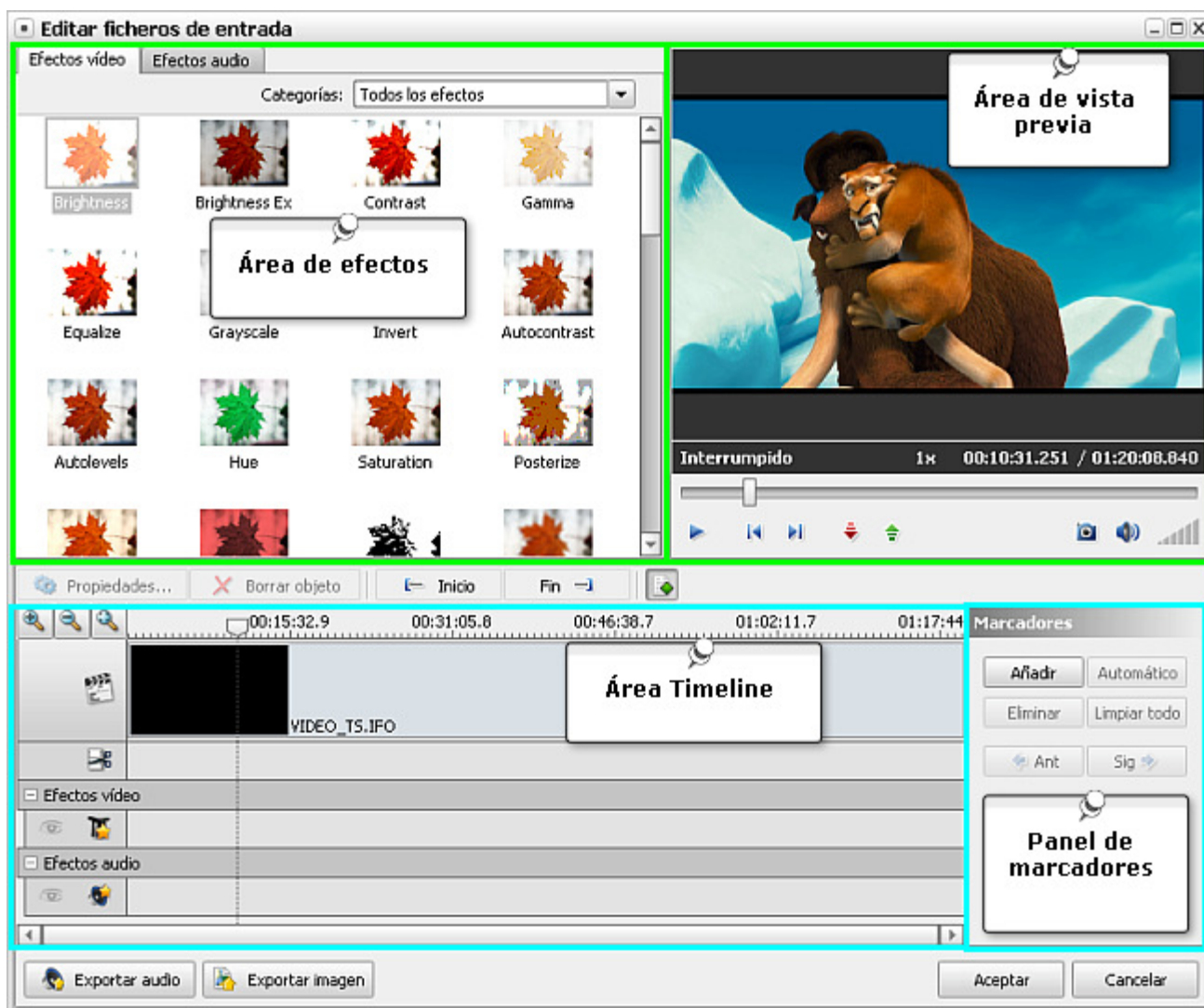
- **Nearest Neighbor (vecino más próximo)** es el algoritmo de la redimensión de imagen más simple posible, es decir, el poder de procesamiento utilizada es la menor posible, pero al final obtenemos un fichero de la peor calidad. En cuanto al proceso mismo, al realizar la redimensión con ayuda del filtro **Vecino más próximo**, se toman en consideración sólo los píxeles más cercanos al punto de muestra ignorando otros píxeles alrededor. Sólo se puede recomendar este método si la velocidad es muy importante y es posible ignorar la calidad del vídeo de salida.
- **Bilinear (bilinear)** es un método un poco más sofisticado que el anterior, siendo un compromiso entre la velocidad y la calidad de imagen de salida. El algoritmo bilineal interpola a partir de los cuatro píxeles originales que rodean al punto deseado de interpolación. Se construyen y evalúan dos funciones lineales de interpolación, una para cada dirección del plano. El uso del procesador es mayor que en el caso de **Vecino más próximo**. Este método resulta muy útil a la hora de agrandar la imagen, o transformarla sin afectar el tamaño.
- **Bicubic (bicúbico)** es el mejor método de la redimensión de imagen entre los disponibles. Las imágenes redimensionadas con ayuda de este filtro son más suaves y presentan menos artefactos. Al mismo tiempo este filtro requiere más tiempo y poder de procesamiento.

Seleccione uno de los filtros disponibles en función de las capacidades de su ordenador, del tiempo del que usted dispone para efectuar la conversión y algunos otros factores, y la redimensión apropiada se realizará.

## Pantalla de edición de ficheros de entrada

Con ayuda del programa **AVS Video Converter** usted puede no sólo convertir archivos, sino también aplicar varios efectos a ellos. Al iniciar el **AVS Video Converter**, cargar un archivo de vídeo y hacer clic en **Editar** ubicado en la **barra de herramientas principal** de la **pantalla principal**, se abrirá la ventana **Editar ficheros de entrada** que posee un conjunto de botones y herramientas esenciales para aplicar efectos y modificar sus parámetros.

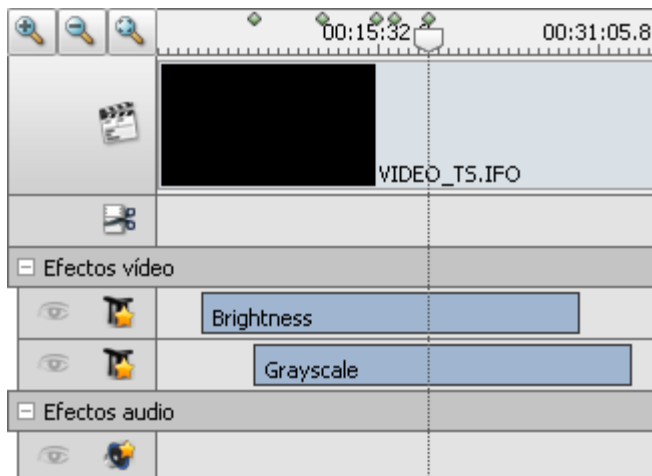
La ventana se muestra a continuación:



La ventana **Editar ficheros de entrada** comprende los elementos siguientes:











- **Timeline.** Se usa para navegar por el archivo de vídeo cargado en el programa y visualizar todos los efectos, marcadores y áreas de recorte aplicados;
- **Área de efectos.** Se usa para encontrar y aplicar efectos de vídeo (al pulsar el botón **Propiedades...** en esta misma área aparece el **área de propiedades/de recorte** donde usted podrá modificar los parámetros del efecto/área de recorte seleccionados);
- **Ventana de vista previa.** Se usa para realizar vista previa del efecto aplicado o encontrar el escena deseada en el vídeo cargado;
- **Panel de marcadores.** Se usa para poner o eliminar marcadores y navegar por ellos;
- **Botones de acción.** Se usan para realizar varias acciones con archivos importados.

# Área Timeline



El **Timeline** es un elemento integrado de la ventana **Editar ficheros de entrada** ubicada en la parte inferior de la misma. Le permite realizar varias tareas, tales como:


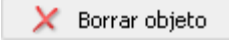
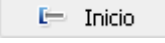


- especificar la **duración de efectos de vídeo y audio**
- los límites de las **áreas para borrar**
- la ubicación de **marcadores**
- **hacer zoom** o **alejarse** la escala del vídeo.

Botón	Nombre	Descripción
	<b>Zoom in</b>	Se usa para acercar la parte seleccionada de un archivo de vídeo cargado en el programa
	<b>Zoom out</b>	Se usa para alejar la parte seleccionada de un archivo de vídeo cargado en el programa hasta el tamaño deseado
	<b>Vista completa</b>	Se usa para mostrar el <b>archivo entero</b> en el Timeline
	<b>Archivos de vídeo</b>	En esta línea se muestran todos los archivos de vídeo anteriormente cargados en la <b>pantalla principal</b> del programa
	<b>Recortar</b>	En esta línea se muestran todas las <b>áreas para borrar</b> (las áreas que usted desea eliminar del archivo final)
	<b>Navegación fotograma a fotograma</b>	Se usa para encontrar algún momento en particular en el vídeo. La división de escala se representa en formato hh:mm:ss.tt ( <b>horas:minutos:segundos.milésimos de segundo</b> )
	<b>Línea activa</b>	Se usa para <b>desactivar</b> la línea seleccionada
	<b>Línea pasiva</b>	Se usa para <b>activar</b> la línea seleccionada
	<b>Efectos vídeo</b>	En esta línea se muestran todos los efectos de vídeo aplicados
	<b>Efectos audio</b>	En esta línea se muestran todos los efectos de audio aplicados







## Botones de acción

Los **botones de acción** se encuentran en la pantalla **Editar ficheros de entrada** y permiten realizar varias operaciones con ficheros media.




Por debajo del **área de efectos** se encuentran los botones siguientes:


Botón	Descripción
	Utilice este botón para abrir la ventana <b>Propiedades</b> y establecer o modificar los parámetros de efecto.
	Utilice este botón para borrar el efecto de vídeo o audio aplicado.
	Utilice este botón para fijar el inicio del área que desea recortar. Se guardará sólo el vídeo fuera de esta área, mientras que el vídeo que se encuentra dentro del área será eliminado del archivo.
	Utilice este botón para fijar el fin del área que desea recortar. El vídeo fuera de esta área se guardará, mientras que el vídeo que se encuentra dentro del área será eliminado del archivo.
	Utilice este botón para mostrar/ocultar la ventana <b>Marcadores</b> y administrar marcadores.

En la parte derecha inferior de la ventana **Editar ficheros de entrada** se encuentra el panel a través de la que usted podrá **administrar los marcadores**:










Botón	Descripción
	Utilice este botón para añadir un marcador en la posición actual del cursor.
	Utilice este botón para poner marcadores automáticamente. De haber cargado varios archivos de vídeo y usar dicho botón, los marcadores se colocarán al principio de cada archivo. A la hora de importar un vídeo en formato DVD, los marcadores se colocarán al principio de cada capítulo de la película DVD.
	Utilice este botón para borrar el marcador actualmente seleccionado.
	Utilice este botón para borrar todos los marcadores y limpiar la lista de marcadores.
	Utilice este botón pasar al marcador anterior.
	Utilice este botón pasar al marcador siguiente.

En la parte inferior del área principal de trabajo por debajo del **Timeline** usted puede encontrar los siguientes botones:

	Utilice este botón para extraer la pista de audio del fichero de vídeo y guardarla como fichero de audio.
	Utilice este botón para hacer una foto a partir de cualquier fotograma del fichero de vídeo y guardarla como fichero de imagen.
	Utilice este botón para guardar los cambios intrudicidos y salir de la ventana <b>Editar ficheros de entrada</b> .

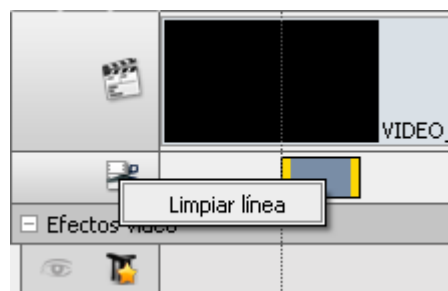
	Utilice este botón para cerrar la ventana <b>Editar ficheros de entrada</b> sin guardar los cambios introducidos.
---	---

Bajo la ventana **Vista previa** se encuentran los siguientes **controles de reproducción**:

	Utilice este botón para empezar a reproducir un fichero de media con el sonido activado.
	Utilice este botón para interrumpir la reproducción de archivo(s) de vídeo de entrada.
	Utilice este botón para pasar al fotograma anterior del archivo de vídeo.
	Utilice este botón para pasar al fotograma siguiente del archivo de vídeo.
	Utilice este botón para bajar la velocidad de reproducción.
	Utilice este botón para aumentar la velocidad de reproducción.
	Utilice este botón para extraer un fotograma del fichero de vídeo.
	Utilice este botón para apagar el sonido en el archivo de audio editado.
	Utilice este botón para subir o bajar el volumen de sonido del archivo de vídeo editado.

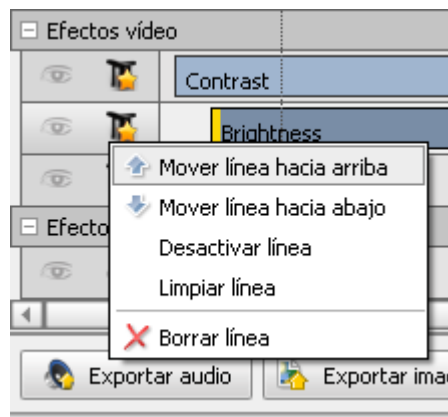
## Menú exprés del Timeline



El **Menú exprés del Timeline** se usa para facilitar acceso a las funciones principales de la pantalla **Editar ficheros de entrada**. El menú se abre al hacer clic derecho en el elemento respectivo del **Timeline**.





Este **menú** aparece al poner el cursor sobre el icono  y hacer clic derecho en él.

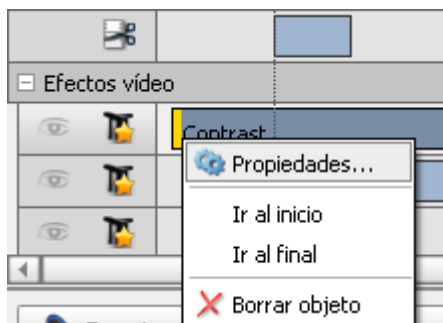
Botón	Descripción
<b>Recorte</b>	Muestra la pantalla <b>Recorte</b> donde usted podrá marcar las áreas a borrar
<b>Limpia línea</b>	Elimina todos los efectos aplicados que están ubicados en esta línea



Este **menú** aparece al poner el cursor sobre el icono  o  y hacer clic derecho en él.

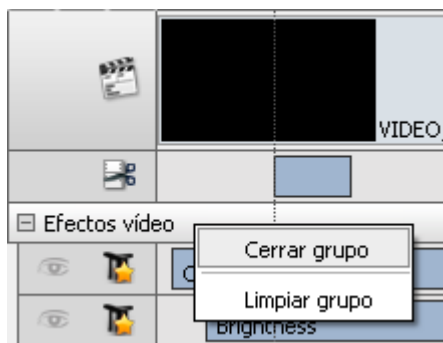
<b>Mover línea hacia arriba/hacia abajo</b>	Mueve el efecto seleccionado una línea hacia arriba/hacia abajo
<b>Desactivar/activar línea</b>	Crea un efecto pasivo/activo de manera que el icono  se cambie por  y vice versa
<b>Limpia línea</b>	Elimina todos los efectos aplicados que están ubicados en esta línea
<b>Borrar línea</b>	Borra la línea seleccionada





Este **menú** aparece al poner el cursor sobre el efecto aplicado y hacer clic derecho en él.

<b>Propiedades...</b>	Muestra la pantalla <b>Propiedades</b> del efecto aplicado
<b>Ir al inicio</b>	Muestra el comienzo del efecto aplicado en el timeline
<b>Ir al final</b>	Muestra el fin del efecto aplicado en el timeline
<b>Borrar objeto</b>	Elimina el efecto aplicado



Este **menú** aparece al poner el cursor sobre la línea **Efectos audio** o **Efectos vídeo** y hacer clic derecho en ella.

<b>Cerrar/abrir grupo</b>	Permite expandir o contraer un grupo de efectos de vídeo o audio
<b>Limpiar grupo</b>	Elimina todos los efectos aplicados que están ubicados dentro del grupo: efectos de vídeo o efectos de audio

## Área de efectos

El **área de efectos** se encuentra en la parte izquierda superior de la pantalla **Editar ficheros de entrada**.



En la parte superior del área hay dos pestañas: **Efectos vídeo** y **Efectos audio**. Dentro de cada pestaña se encuentran efectos correspondientes.

Para encontrar un efecto necesario de modo fácil y rápido, utilice la lista desplegable **Categorías** ubicada en la parte derecha superior del **área de efectos**. Los efectos de vídeo se dividen en 4 grupos: **Adjust (efectos de ajuste)**, **Effects (efectos de filtro)**, **Transform (efectos de transformación)** y **Draw (efectos de dibujo)**. Los efectos de audio incluyen 4 grupos: **Amplitude (amplificación)**, **Delay effects (retardo)**, **Time/Pitch, Invert (invertir)** y **Filters (filtros)**.

## Atajos de teclado

La interfaz del **AVS Video Converter** le permite usar atajos de teclado para facilitar el acceso a las funciones principales del programa:

### Atajos de teclado para la ventana principal

Tecla de acceso directo	Función
<b>F1</b>	Abre la página principal del <b>Manual de uso</b>
<b>F3</b>	Apaga y cierra el programa
<b>F4</b>	Abre la pantalla de <b>Edición</b> donde se encuentra la lista de todos los <b>efectos</b> disponibles.
<b>F5</b>	Abre el <b>Editor de perfil</b> correspondiente
<b>F12</b>	Abre la ventana <b>Acerca de AVS Video Converter</b> . Aquí usted podrá encontrar la información sobre el programa y los tipos de suscripción disponibles, así como pasar a la página web <b>www.avs4you.com</b> y registrar el software.



**Nota:** al pulsar F5 para abrir un editor de perfil, asegúrese de que el botón de formato requerido está activado.

### Manejo de timeline por medio de atajos de teclado

Tecla de acceso directo	Función
<b>Esc</b>	Cierra la pantalla de efectos
<b>Pg Up</b>	Sube 5 puntos en la lista de efectos
<b>Pg Down</b>	Baja 5 puntos en la lista de efectos
<b>End</b>	Mueve el cursor al final del fichero
<b>Home</b>	Mueve el cursor al principio del fichero
<b>Flecha izquierda</b>	Navega hacia el principio del fichero fotograma a fotograma
<b>Flecha derecha</b>	Navega hacia el final del fichero fotograma a fotograma
<b>Ctrl izq.+Flecha izquierda</b>	Avanza 10 fotogramas a partir de la posición actual
<b>Ctrl izq.+Flecha derecha</b>	Retrocede 10 fotogramas a partir de la posición actual
<b>Ctrl der.+Flecha izquierda</b>	Avanza 100 fotogramas a partir de la posición actual
<b>Ctrl der.+Flecha derecha</b>	Retrocede 100 fotogramas a partir de la posición actual
<b>Shift+Flecha izquierda</b>	Amplia la parte subrayada hacia el inicio del fichero fotograma a fotograma
<b>Shift+Flecha derecha</b>	Amplia la parte subrayada hacia el fin del fichero fotograma a fotograma

<b>Alt+Flecha izquierda</b>	Reduce la parte subrayada hacia el inicio del fichero fotograma a fotograma
<b>Alt+Flecha derecha</b>	Reduce la parte subrayada hacia el fin del fichero fotograma a fotograma
<b>Ctrl izq.+Shift+Flecha izquierda</b>	Amplia la parte subrayada hacia el inicio del fichero. Cada clic permite avanzar 10 fotogramas
<b>Ctrl izq.+Shift+Flecha derecha</b>	Amplia la parte subrayada hacia el fin del fichero. Cada clic permite avanzar 10 fotogramas
<b>Ctrl izq.+Alt+Flecha izquierda</b>	Reduce la parte subrayada por medio de avanzar 10 fotogramas hacia el inicio del fichero
<b>Ctrl izq.+Alt+Flecha derecha</b>	Reduce la parte subrayada por medio de avanzar 10 fotogramas hacia el fin del fichero
<b>Ctrl der.+Alt+Flecha izquierda</b>	Reduce la parte subrayada por medio de avanzar 100 fotogramas hacia el inicio del fichero
<b>Ctrl der.+Alt+Flecha derecha</b>	Reduce la parte subrayada por medio de avanzar 100 fotogramas hacia el fin del fichero
<b>Flecha hacia arriba</b>	Mueve por la lista de efectos aplicados hacia arriba
<b>Flecha hacia abajo</b>	Mueve por la lista de efectos aplicados hacia abajo
<b>Ins</b>	Añade un efecto
<b>Del</b>	Borra un efecto
<b>+</b>	Zoom in
<b>-</b>	Zoom out
<b>Barra espaciadora</b>	Inicia la vista previa del fichero
<b>F1</b>	Abre la página principal del <b>manual de uso para el software AVS4YOU</b>



**Nota:** asegúrese de que el **Timeline** está activado.

## Manejo de marcadores por medio de atajos de teclado

<b>Tecla de acceso directo</b>	<b>Función</b>
<b>Esc</b>	Cierra la ventana de efectos
<b>Pg Up</b>	Sube 5 puntos en la lista de marcadores
<b>Pg Down</b>	Baja 5 puntos en la lista de marcadores
<b>End</b>	Pasa al último marcador de la lista
<b>Home</b>	Pasa al primer marcador de la lista

<b>Flecha hacia izquierda</b>	Navega por la lista de marcadores hacia arriba
<b>Flecha hacia derecha</b>	Navega por la lista de marcadores hacia abajo
<b>Flecha hacia arriba</b>	Navega por la lista de marcadores hacia arriba
<b>Flecha hacia abajo</b>	Navega por la lista de marcadores hacia abajo
<b>Ins</b>	Añade un marcador
<b>Del</b>	Borra un marcador
<b>F1</b>	Abre la página principal del <b>manual de uso del software AVS4YOU</b>

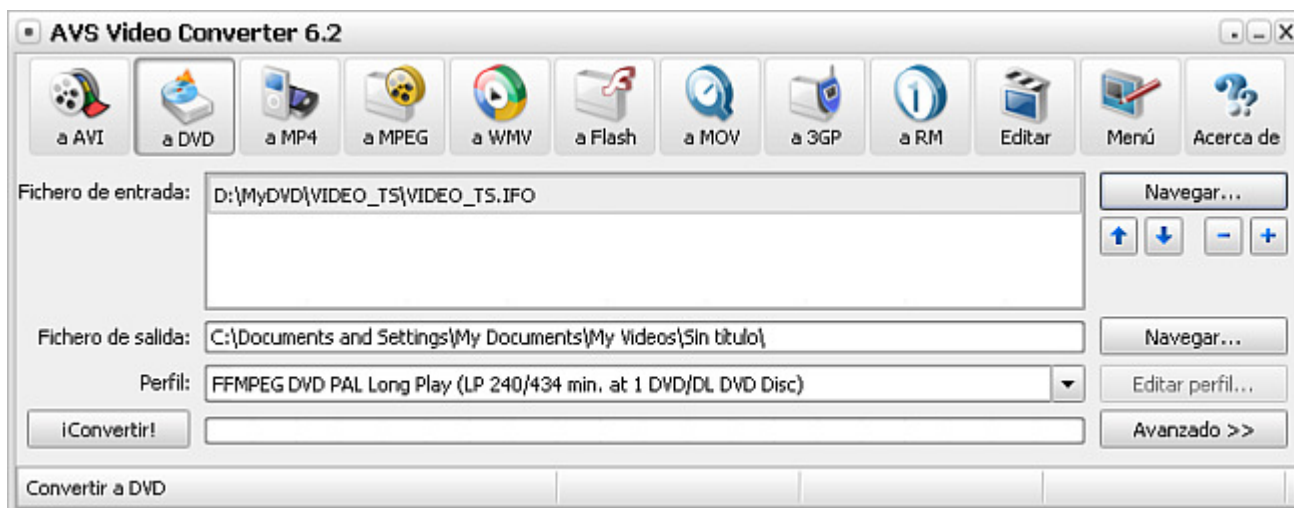


**Nota:** asegúrese de que la lista de **marcadores** está activada.

## Descripción de funciones

- **AVS Video Converter** es un potente programa informático de fácil uso, diseñado para convertir ficheros de vídeo de un formato a otro, grabar discos DVD, extraer partes de ficheros de vídeo y guardarlos como nuevos ficheros, guardar cualquier fotograma del vídeo como fichero de imagen, visualizar los parámetros de ficheros de vídeo y mucho más.
- **AVS Video Converter** es compatible con una variedad de **formatos de vídeo: AVI, WMV, RM, MPEG, MOV**, formatos para los **teléfonos móviles y otros dispositivos portátiles**, así como el formato **Macromedia Flash**. El software permite convertir ficheros de un formato a otro. Además, cuenta con la posibilidad de configurar los parámetros de ficheros de salida para adaptarlos a sus necesidades. Usted puede personalizar ficheros para adaptarlos a la transferencia vía Internet, publicación online, o bien para elaborar un proyecto audiovisual de alta calidad.
- **AVS Video Converter** le permite subir los ficheros creados a su dispositivo portátil. Usted podrá convertir un fichero de cualquier formato compatible a formato MP4 o 3GP y justo después pasarlo a Sony PSP, iPod o un teléfono móvil por medio del **AVS Mobile Uploader**. Ya no hace falta ningún programa adicional para grabar un CD de vídeo, ya que el **AVS Video Converter** le permite hacerlo en unos pocos pasos fáciles. Usted podrá reproducir el disco creado en cualquier lector de DVD y mirar su película favorita en la pantalla de su televisión.
- **AVS Video Converter** cuenta con la posibilidad de grabar discos **DVD**. Le será posible convertir ficheros de entrada de cualquier formato compatible en formato DVD y justo después grabarlos en un disco CD-R/RW, DVD-R/RW o DVD-R/RW DL por medio del programa de grabación incorporado. Ya no hace falta ningún programa adicional para grabar discos CD/DVD de vídeo, ya que el **AVS Video Converter** dispone de esta función. Usted podrá reproducir el disco creado en cualquier lector de DVD y mirar su película favorita en la pantalla de su televisión.
- **AVS Video Converter** le brinda la oportunidad de **unir** dos o más ficheros en uno, cargar ficheros en el programa por medio de **arrastrar y soltar** y dividir ficheros de vídeo indicando el punto de división con marcadores. El programa también puede **dividir** ficheros en partes de igual tamaño. Es también posible procesar ficheros de entrada por lotes, de modo que el número de ficheros de salida sea el mismo que el número de ficheros de entrada.
- **AVS Video Converter** cuenta con la ventaja de aplicar varios **efectos** al vídeo, lo que le permitirá conseguir vídeos de salida creativos. No hace falta ser profesional para poder usar esta herramienta. En cuanto usted empiece, se asombrará por la facilidad con la que se aplican efectos y filtros, se recortan ficheros y se añaden logotipos y textos al vídeo. Usted también puede verificar los resultados de su trabajo para asegurarse que que ha conseguido el efecto deseado.
- **AVS Video Converter** dispone de una herramienta única de **timeline** que le permite aplicar efectos y realizar montaje de vídeo con la máxima precisión posible.
- **AVS Video Converter** dispone de dos ventanas de vista previa: en la primera usted puede visualizar el punto inicial, mientras que en la segunda se le muestra el punto final del área subrayada. Para reproducir vídeos con bandas sonoras, límitese a pulsar el botón **Reproducción** para reproducir vídeo con sonido activado. A solicitud de nuestros clientes hemos incorporado también una función de exportar una banda sonora del fichero de vídeo y guardarla como fichero de audio.

## Conversión a formato DVD y grabación de discos DVD




Para poder grabar un archivo en un disco DVD por medio del AVS Video Converter usted primero deberá convertirlo a un formato requerido para crear un disco DVD (se requiere el VOB):


1. Pulse el botón **a DVD** ubicado en la **Barra de herramientas principal** para seleccionar un formato DVD requerido
2. Seleccione un **Fichero de entrada**
3. Introduzca el nombre de la carpeta final en el campo **Fichero de salida**
4. Seleccione un estándar DVD
5. Haga clic en el botón **Editar** para **aplicar los efectos** deseados
6. Verifique los parámetros de los ficheros **de entrada** y **de salida** en la sección **Avanzado**
7. Pulse el botón **iConvertir!**
8. Si el archivo de salida resulta demasiado grande (es decir, no cabe en un DVD estándar), se le ofrecerá la posibilidad de seleccionar algún otro tipo de disco para la grabación:




Si usted dispone de un disco de doble capa, la mejor solución será grabar el archivo resultante en él. Para hacerlo, seleccione la opción **Disco DVD de Doble Capa** y haga clic en **Aceptar**. Si el archivo sigue siendo demasiado grande para un único disco de doble capa, usted puede usar la opción **Comprimir a 1 disco** o **Dividir en 2 (o más) discos**. En el primer caso el programa volverá a comprimir el archivo para que éste pueda caber en un único disco. Es mejor que compruebe la calidad del archivo final antes de grabarlo en un disco.


Si su unidad de discos DVD no tiene soporte para DVD de doble capa, existe también la opción de grabar el archivo de salida en uno o más discos de una sola capa. Para hacerlo escoja la opción **Disco DVD estándar** y seleccione una de las opciones de grabación disponibles: **Dividir en 2 (o más) discos** o **Comprimir** el archivo para que se quepa en un único disco DVD.

 **Nota:** en este caso la calidad del archivo de salida podría reducirse drásticamente, por eso le recomendamos que reproduzca el archivo convertido antes de grabarlo en un disco DVD.

 **Nota:** se requiere una unidad DVD-RW con soporte para discos DVD de doble capa para poder grabarlos por medio del programa. Consulte la documentación para su unidad de DVD para obtener más información sobre sus especificaciones técnicas.

**AVS Video Converter** convertirá su archivo de entrada a un formato DVD según los parámetros de perfil seleccionados. Es importante que tenga en cuenta lo siguiente: en caso de convertir a DVD no es necesario introducir el nombre del fichero de salida, límitese a especificar la ubicación para los ficheros convertidos. Las carpetas **VIDEO\_TS** y **AUDIO\_TS** con ficheros convertidos se crearán de manera automática en la carpeta especificada.

 **Nota:** si usted selecciona la opción **Disco DVD estándar** y **Dividir en 2 (o más) discos** para crear un DVD y el archivo de salida supera 4.3 Gb, éste se dividirá de forma automática en varios archivos, cada uno por debajo de 4.3 Gb. Es necesario que los grabe en varios discos DVD.

 **Nota:** cada uno de estos discos tendrá su propio menú DVD.

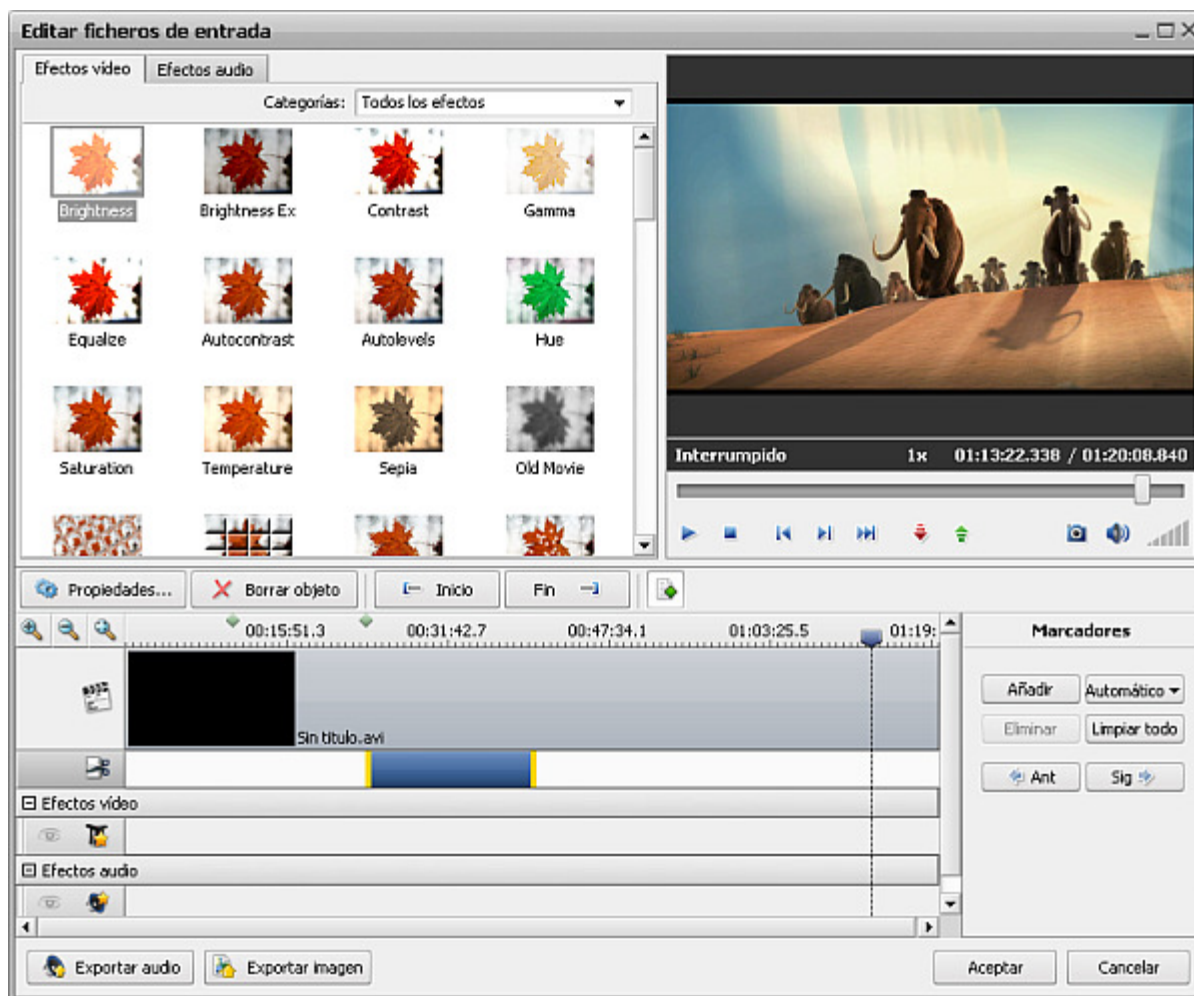
El archivo final se grabará en un disco por medio del programa de grabación incorporado.

## Creación de DVDs con menús


El programa cuenta con la posibilidad de dividir DVD en capítulos, así como crear discos DVD con menús personalizados. El **AVS Video Converter** permite crear menús de un sólo nivel para DVDs. Por favor siga estos pasos sencillos para crear un menú para su DVD.

Para obtener información sobre la creación de vídeos DVD y su grabación en discos, haga clic **aquí**.

- **Paso 1:** Abra el fichero de entrada pulsando el botón **Navegar...**
- **Paso 2:** Seleccione **DVD** como formato de salida
- **Paso 3:** Pulse el botón **Editar** y añada **marcadores** que indicarán el inicio de cada capítulo en el timeline. Después cierre la pantalla **Editar ficheros de entrada**
- **Paso 4:** Haga clic en el botón **Menú** ubicado en la barra de herramientas superior, cree su propio estilo de menú DVD y cierre la pantalla **Menú DVD**
- **Paso 5:** Pulse el botón **iConvertir!** para iniciar la conversión.



Haga lo siguiente para añadir **marcadores**:

- **Paso 1:** Los botones de marcadores se hacen activos al abrir la pantalla **Editar ficheros de entrada**. Si usted cierra la pantalla por casualidad, haga clic en el botón **Marcadores**  para que estén disponibles de nuevo. Luego ponga el cursor en la posición donde usted desea poner un marcador.
- **Paso 2:** Haga clic en el botón **Añadir**. El marcador añadido aparecerá en el **Timeline** como un rombo verde (marcador inactivo) o rojo (marcador activo).



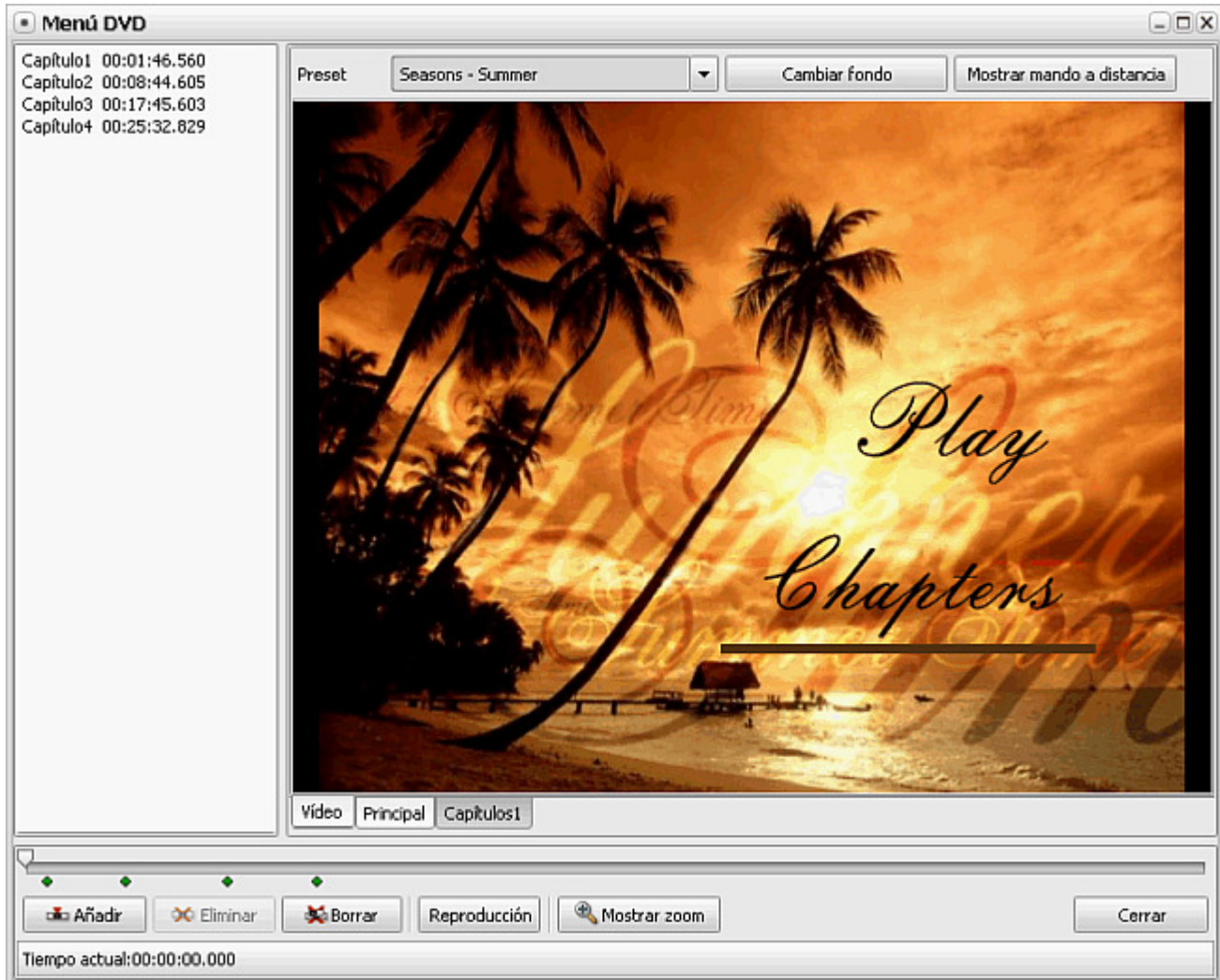


**Nota:** si usted selecciona varios ficheros de entrada y luego hace clic en el botón **Automático** disponible en el modo **Editar**, los marcadores se añadirán automáticamente al comienzo de cada fichero.

#### Para borrar un marcador:

- Seleccione el marcador que desea borrar y haga clic sobre él con el ratón.
- Pulse el botón **Eliminar** para borrar un marcador o bien haga clic derecho en él y seleccione **Eliminar** en el menú express.
- Para eliminar todos los marcadores pulse el botón **Limpiar todo** o utilice la misma opción del menú express.

Para crear un menú DVD para su(s) fichero(s) de vídeo, haz clic en el botón **Menú** ubicado en la **Barra de herramientas principal**. Se abrirá la pantalla siguiente:



En la lista desplegable **Preset** seleccione un estilo de menú deseado.

Los marcadores se muestran en la parte inferior de la pantalla **Menú DVD**, todos los capítulos creados están ubicados en la parte izquierda de la pantalla **Capítulos**. Aquí usted puede añadir más marcadores al notar que son necesarios en algunas partes por medio de arrastrar el cursor deslizando y pulsar el botón **Añadir**.

Para hacerlo fácilmente haga uso los botones **Mostrar Zoom** y **Reproducir** para acercar cierta parte de su vídeo en el área de barra deslizando y reproducirla.

Es también posible **Eliminar** el capítulo seleccionado o **Limpiar** la lista de capítulos con sólo apretar el botón correspondiente.



Si usted hace clic en la pestaña **Capítulos** ubicado al lado de la pestaña **Principal**, se abrirá una nueva pantalla (imagen a la izquierda). Los fotogramas iniciales de los capítulos (donde usted ha puesto marcadores) serán seleccionados como imágenes para sus capítulos.

En la lista desplegable de **Presets** disponibles, encuentre el estilo de menú deseado. Por favor tenga en cuenta que la versión actual le permite personalizar la imagen de fondo o seleccionar otras imágenes de fondo para capítulos. Utilice el botón **Cambiar fondo** para hacerlo. Se le mostrarán las siguientes opciones:

- **Seleccionar imagen** - se usa para seleccionar la imagen que será utilizada como imagen de fondo del menú DVD.
- **Seleccionar vídeo** - se usa para seleccionar el vídeo que será utilizado como vídeo de fondo del menú DVD.
- **Imagen predeterminada** - se usa para volver a la imagen de fondo del menú DVD predeterminada.

Además usted puede usar el **Mando a distancia** para navegar por los capítulos (use el botón **Mostrar/Ocultar mando a distancia**).

Para cerrar la pantalla **Menú DVD** pulse el botón **Cerrar** o la cruz ubicada en el rincón derecho superior.

## Conversión de DVD a otros formatos y rípeo de discos DVD

La conversión de DVD da problemas con frecuencia, ya que la estructura del disco DVD es bastante complicada. En esta página usted podrá encontrar unas pistas para tratar ficheros de formato DVD correctamente.

Al abrir un disco DVD en Windows Explorer, se le mostrarán 2 carpetas en el disco - **VIDEO\_TS** y **AUDIO\_TS**. La carpeta **AUDIO\_TS** está vacía.

La carpeta **VIDEO\_TS** contiene ficheros con extensiones **BUP**, **VOB** e **IFO**. El **AVS Video Converter** entiende los formatos VOB e IFO. **VOB** son ficheros que contienen datos de vídeo. El máximo tamaño de estos ficheros no puede superar 1 GB. Por esta razón la mayoría de DVDs contiene varios ficheros VOB. Los ficheros VOB, cuyos nombres terminan en 0, no son vídeos, sino menús. (E.g. - **VTS\_01\_0.vob** es un fichero de menú).

Los ficheros **IFO** contienen la información sobre la estructura del disco, tal como la secuencia de capítulos, etc.

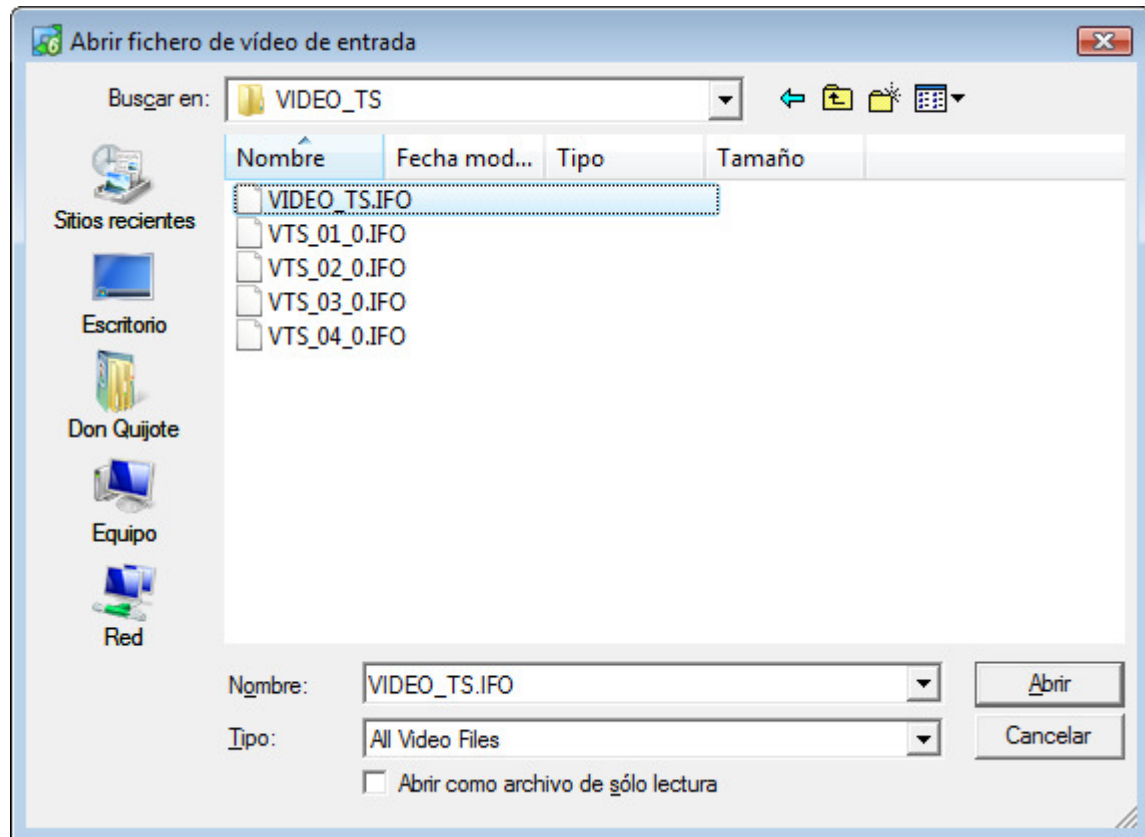
Si desea pasar un DVD a cualquier otro formato, recomendamos que siga las instrucciones a continuación para evitar problemas que puedan surgir a la hora de convertir ficheros DVD, tal como el desfase entre vídeo y audio por ejemplo.

### 1. ¡Convierta desde el disco DVD directamente!

Para especificar un fichero de entrada, seleccione la unidad de DVD, abra la carpeta VIDEO\_TS y seleccione el fichero VIDEO\_TS.IFO. No seleccione ficheros con los nombres que terminan en cero, ya que son ficheros de menú. Le recomendamos que seleccione el fichero IFO, puesto que dicho fichero contiene la información sobre el contenido entero de un DVD, más bien que sólo sobre capítulos individuales.



**Nota:** aunque en el campo **Tipo** esté seleccionada la opción **Todos los archivos de vídeo**, los ficheros VOB no se muestran para evitar confusión.



Si usted desea convertir ficheros VOB de todas formas, seleccione **VOB** en la lista de tipos de ficheros y especifique el fichero VOB deseado.



**Nota:** la conversión de ficheros VOB en vez de usar un único IFO puede causar problemas de desfase entre vídeo y sonido en ficheros de salida.


2. Después de seleccionar el fichero VIDEO\_TS.IFO pulse el botón **<< Avanzado**. Normalmente el programa selecciona el título DVD más largo que suele corresponder a la película principal en el disco. Usted puede comprobarlo con sólo hacer clic en la flecha al lado de la línea Vídeo -> Pista:

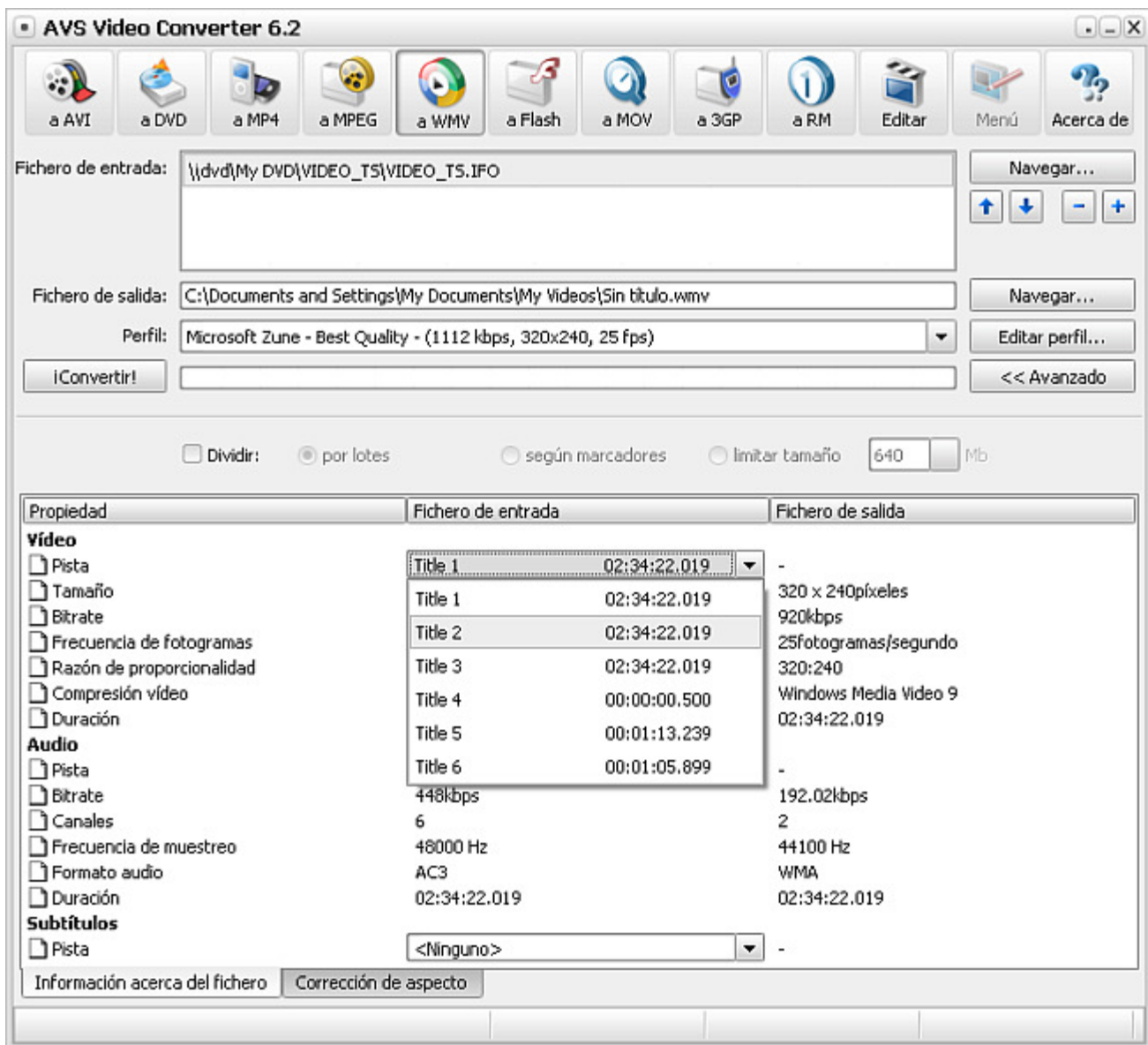
Propiedad	Fichero de entrada	Fichero de salida
<b>Vídeo</b>		
Pista	Title 1 02:34:22.019	-
Tamaño	Title 1 02:34:22.019	320 x 240 píxeles
Bitrate	Title 2 02:34:22.019	800kbps
Frecuencia de fotogramas	Title 3 02:34:22.019	25 fotogramas/segundo
Razón de proporcionalidad	Title 4 00:00:00.500	320:240
Compresión vídeo	Title 5 00:01:13.239	H.263 FLV Video
Duración	Title 6 00:01:05.899	02:34:22.019
<b>Audio</b>		
Pista	448kbps	16kbps
Bitrate	6	1
Canales	48000 Hz	11025 Hz
Frecuencia de muestreo	AC3	MP3
Formato audio	02:34:22.019	02:34:22.019
Duración		
<b>Subtítulos</b>		
Pista	<Ninguno>	-

Si desea convertir ficheros que se encuentran en el disco duro del ordenador, por favor asegúrese de que ha copiado los ficheros VOB, no sólo el IFO. Si convierte ficheros VOB, no podemos garantizar que el fichero de salida resulte bien sincronizado.

No obstante, algunos DVDs no se convierten correctamente conforme a dicho esquema. La razón principal se debe al hecho que estos ficheros contienen múltiples vídeos en un solo conjunto de títulos (por ejemplo, hay varias películas en un disco y todas están incluidas en un único conjunto de ficheros VOB). Al abrir el primer archivo IFO de tal disco, sólo se cargará en el **AVS Video Converter** la película más larga. Es posible resolver este problema.

Si usted descubre que su DVD tiene varias películas grabadas en él y usted piensa convertir todas, haga clic en el botón **Navegar...** ubicado justo al lado del campo **Fichero de entrada**. En la pantalla de parámetros avanzados (se abrirá al hacer clic en el botón **Avanzado**) seleccione uno de los títulos largos de la lista desplegable en la línea Vídeo -> Pista.


Pulse el botón **Insertar**  ubicado por debajo del botón **Navegar...** y en la ventana abierta vuelva a seleccionar el fichero **VIDEO\_TS.IFO** para cargar la estructura del disco en el programa. Pulse en **Abrir**. En la ventana de parámetros **avanzados** seleccione otro título largo en la lista desplegable del campo **Video -> Pista**. La segunda película se añadirá al programa. Haga lo mismo para cargar todas las películas:



Los demás vídeos serán agregados de la misma manera. Luego usted puede comprobar que todas las películas han sido cargadas en el programa por medio de reproducirlas en la ventana **Vista previa**.

**i Nota:** existen DVDs que contienen múltiples vídeos, cada uno en su propio conjunto de títulos. Se puede tratarlos de la misma manera que los discos con varias películas en un único conjunto de títulos y usar el mismo esquema de conversión de más arriba.















Todas las películas se convertirán en un único fichero. Para convertirlos a ficheros distintos, usted deberá realizar los pasos siguientes:

- Cargar todos los títulos (películas, episodios, clips de vídeo) en el conversor usando el algoritmo de más arriba (pulsar el botón **Insertar** y seleccionar cada vez un título distinto).
- Abrir la ventana **Editar ficheros de entrada** haciendo clic en **Editar** de la **Barra de herramientas principal**.
- Abrir el **panel de marcadores** pulsando el botón . Luego dar clic en **Automático** para poner marcadores al comienzo de cada fichero (película).
- Pulsar **OK** para aceptar los cambios y cerrar la ventana **Editar ficheros de entrada**.
- Activar la función **Dividir** y marcar la opción **según marcadores**:

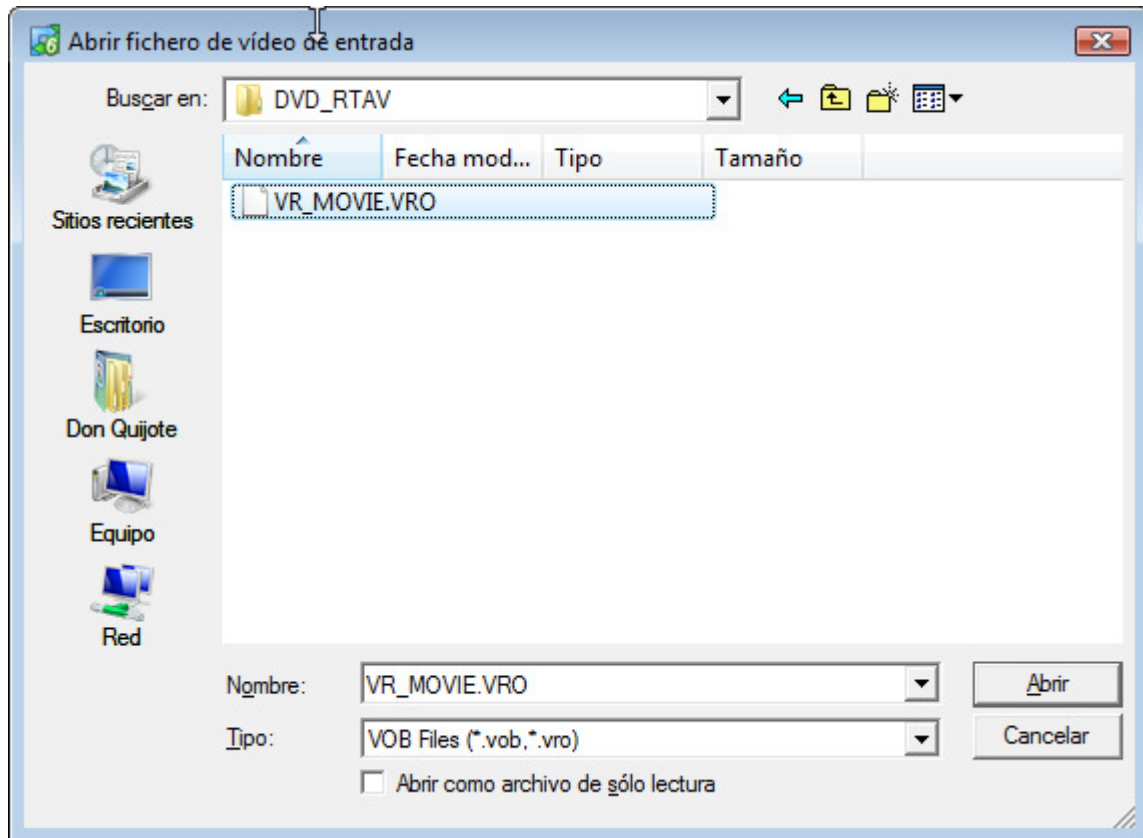
Dividir:  por lotes  según marcadores  limitar tamaño  Mb

Una vez terminada la conversión, todos los títulos se guardarán en ficheros distintos.

**i Nota:** muchos discos DVD son **multilingües**. El programa le permite seleccionar e incluir en el fichero de salida sólo uno de los idiomas disponibles. Para seleccionar la pista con el idioma deseado, haga clic en el botón << **Avanzado** y seleccione el idioma del menú desplegable tal como se muestra en la imagen a continuación:

Propiedad	Fichero de entrada	Fichero de salida
<b>Vídeo</b>		
 Pista	Title 1 02:34:22.019 ▼	-
 Tamaño	720 x 480píxeles	320 x 240píxeles
 Bitrate	7001kbps	920kbps
 Frecuencia de fotogramas	29.97fotogramas/segundo	25fotogramas/segundo
 Razón de proporcionalidad	16:9	320:240
 Compresión vídeo	MPEG2	Windows Media Video 9
 Duración	02:34:22.019	02:34:22.019
<b>Audio</b>		
 Pista	1. English - AC3 ▼	-
 Bitrate	1. English - AC3	192.02kbps
 Canales	2. English - DTS	2
 Frecuencia de muestreo	3. French - AC3	44100 Hz
 Formato audio	02:34:22.019	WMA
 Duración		02:34:22.019
<b>Subtítulos</b>		
 Pista	<Ninguno> ▼	-
Información acerca del fichero		Corrección de aspecto

Algunos reproductores de DVD (así como videocámaras DVD) pueden grabar DVD en modo VR. Estos ficheros tampoco pueden ser convertidos con ayuda de fichero **IFO**. Sin embargo, usted puede cargar estos vídeos en el **AVS Video Converter**. Para hacerlo use la opción **ficheros VOB (\*.vob,\*.vro)** en la ventana **Abrir ficheros de vídeo de entrada** y seleccione el archivo **VR\_MOVIE.VRO** que se encuentra en la carpeta **DVD\_RTAV**. De esta manera el vídeo DVD-VR se cargará en el programa sin problemas:



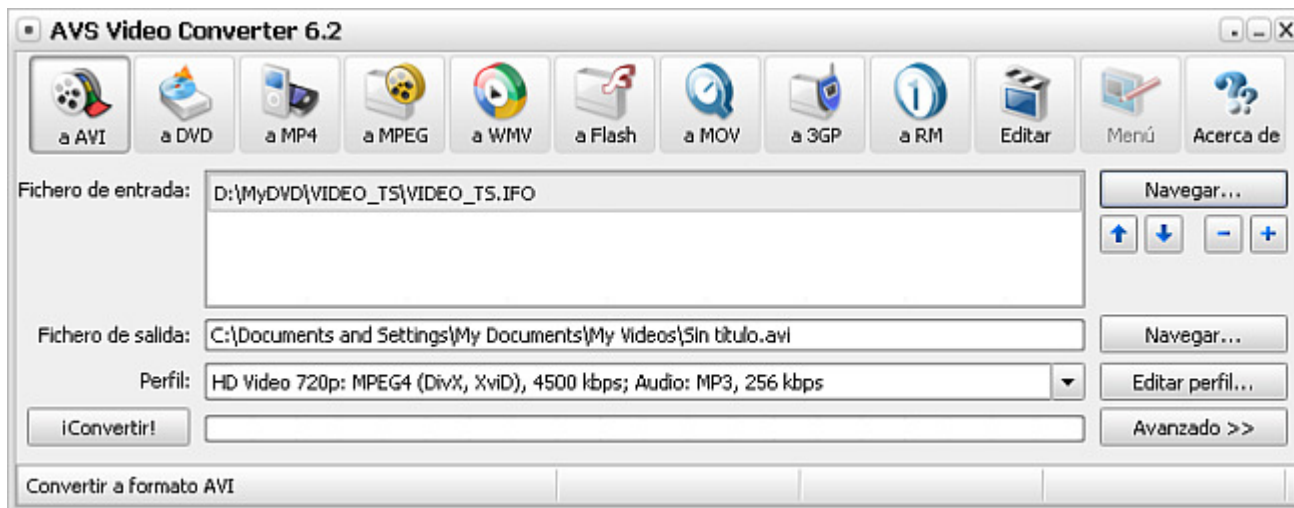
Usted puede editarlo de la misma manera que cualquier vídeo DVD estándar y convertirlo a otros formatos disponibles más tarde.

# Formatos compatibles

**AVS Video Converter 6** es compatible con la mayoría de los formatos de vídeo populares:

Formato	Lectura	Escritura
Formatos de vídeo HD (.m2ts, .mts, .tod) <ul style="list-style-type: none"> <li>● Vídeo Blu-ray</li> <li>● AVCHD</li> <li>● MPEG-2 HD</li> </ul>	+	-
AVI - Audio Video Interleave (incluyendo <b>vídeo HD</b> ) (.avi, .divx, .xvid, .ivf, .div, etc ) <ul style="list-style-type: none"> <li>● codec DivX*</li> <li>● codec Xvid</li> <li>● codec H.264</li> <li>● codec DV</li> <li>● codec Cinepak</li> <li>● codec Indeo</li> <li>● codec MJPEG</li> <li>● Codec no comprimido</li> <li>● codec MS MPEG-4</li> <li>● y otros</li> </ul> <p>*si el codec requerido está instalado</p>	+	+
WMV - formatos Windows Media (incluyendo <b>vídeo HD</b> ) (.wmv, .asf, .asx, .dvr-ms) <ul style="list-style-type: none"> <li>● Windows Media Video</li> <li>● Advanced Systems Format</li> <li>● DVR-MS</li> </ul>	+	+ (sólo .wmv)
RealNetworks (.ra, .rm, .ram, .rmvb)	+	+
MPEG - Motion Picture Experts Group (incluyendo <b>vídeo HD</b> ) (.mpg, .mpeg, .m1v, .mpe, .m2v, .dat, .ifo, .vob, .vro, .mg4, .mod, .mvv ) <ul style="list-style-type: none"> <li>● MPEG-1</li> <li>● MPEG-2</li> <li>● VCD, SVCD, DVD (PAL y NTSC)</li> <li>● VOB, VRO</li> <li>● MPEG-4</li> </ul>	+	+
Formatos móviles (.3gp2, .3gpp, .3gp, .3g2, .mp4) <ul style="list-style-type: none"> <li>● MP4 (inc. Sony PSP y Apple iPod)</li> <li>● 3GPP</li> <li>● 3GPP2</li> </ul>	+	+
Quick Time movie (incluyendo <b>vídeo HD</b> ) (.mov, .qt, .m4v, .mp4)	+	+
Adobe Flash (.swf, .flv)	+ (sólo .flv)	+
Matroska (incluyendo <b>vídeo HD</b> ) (.mkv)	+	-
Ogg Media (incluyendo <b>vídeo HD</b> ) (.ogm)	+	-

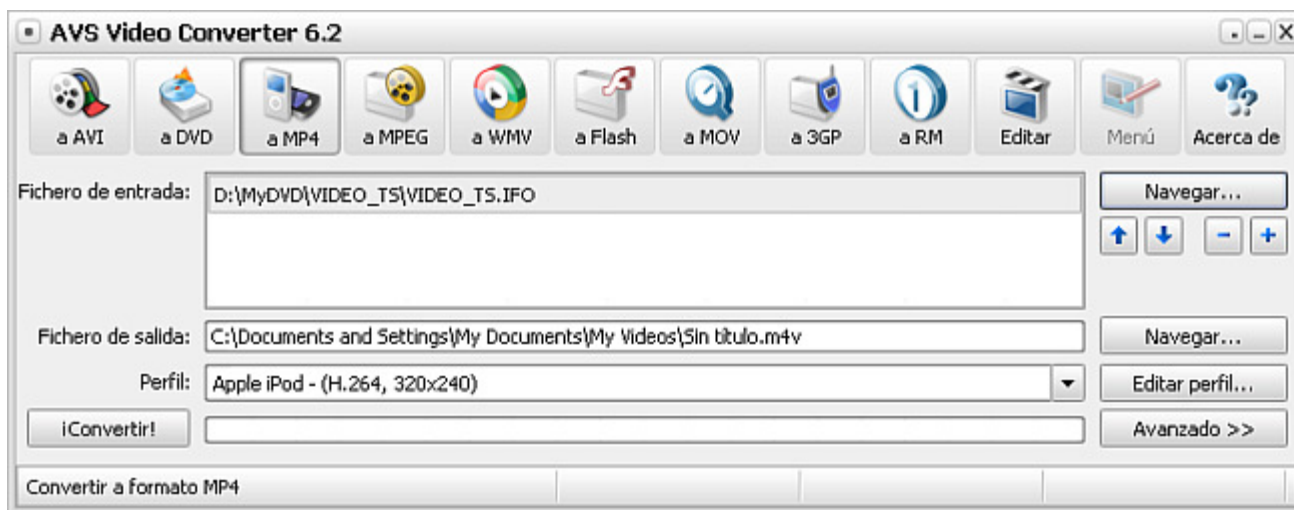
## Conversión a formato AVI



Haga lo siguiente para pasar su vídeo a formato AVI:

1. Pulse el botón **a AVI** ubicado en la **Barra de herramientas principal**
2. Especifique un **Fichero de entrada**
3. Introduzca el nombre del **Fichero de salida**
4. Seleccione un **perfil AVI**. Para editar el perfil AVI seleccionado, abra la ventana **Editor de perfil AVI**.
5. Haga clic en el botón **Editar** para aplicar los **efectos** deseados
6. Consulte las propiedades de ficheros **de entrada** y **se salida** en la sección **Avanzado** para asegurarse de que está satisfecho con el resultado
7. Pulse el botón **iConvertir!**

## Conversión a formato MP4



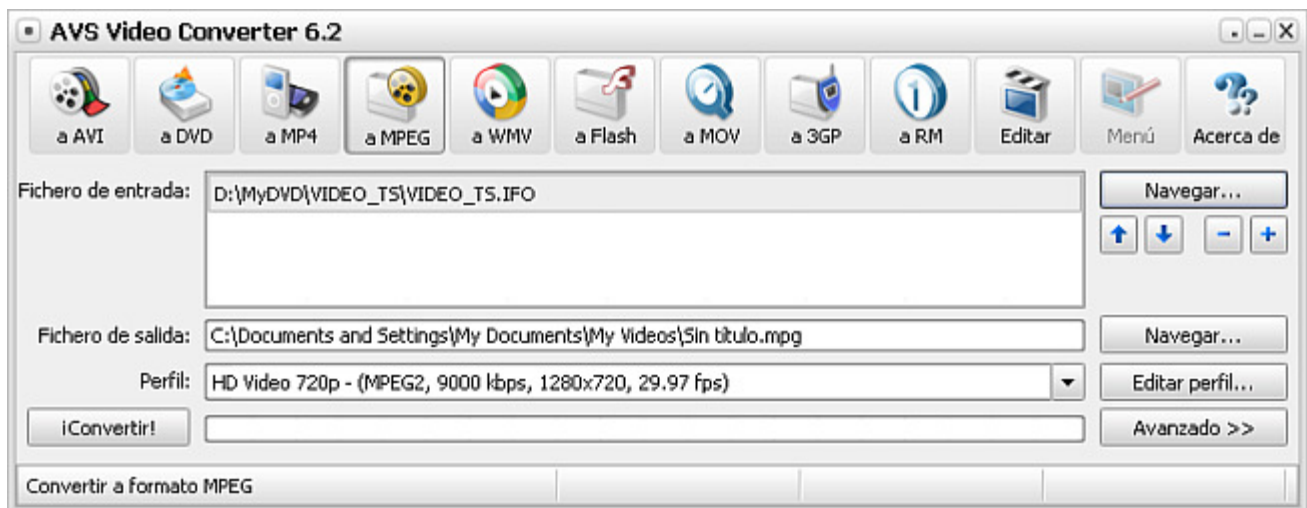
Haga lo siguiente para pasar su vídeo a formato MP4:

1. Pulse el botón **a MP4** ubicado en la **Barra de herramientas principal**
2. Especifique un **Fichero de entrada**



3. Introduzca el nombre del **Fichero de salida**
4. Seleccione un **perfil MP4**. Para editar el perfil MP4 seleccionado, abra la ventana **Editor de perfil MP4**.
5. Haga clic en el botón **Editar** para aplicar los **efectos** deseados
6. Consulte las propiedades de ficheros **de entrada** y **de salida** en la sección **Avanzado** para asegurarse de que está satisfecho con el resultado
7. Pulse el botón **iConvertir!**

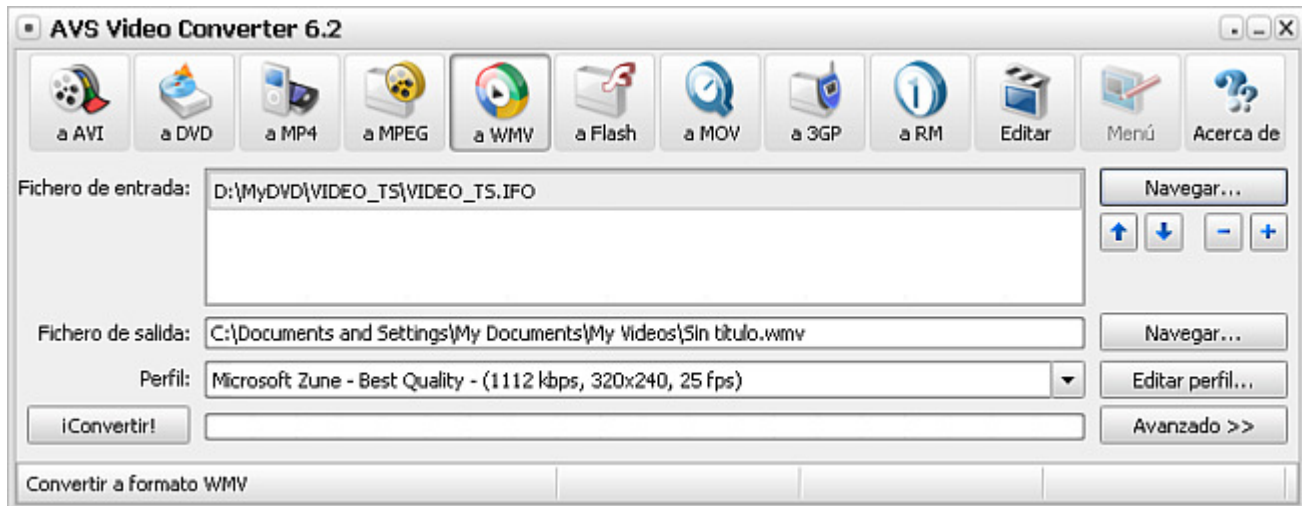
## Conversión a formato MPEG



Haga lo siguiente para pasar su vídeo a formato MPEG:

1. Pulse el botón **a MPEG** ubicado en la **Barra de herramientas principal**
2. Especifique un **Fichero de entrada**
3. Introduzca el nombre del **Fichero de salida**
4. Seleccione un **perfil MPEG**. Para editar el perfil MPEG seleccionado, abra la ventana **Editor de perfil MPEG**
5. Haga clic en el botón **Editar** para aplicar los **efectos** deseados
6. Consulte las propiedades de ficheros **de entrada** y **de salida** en la sección **Avanzado** para asegurarse de que está satisfecho con el resultado
7. Pulse el botón **iConvertir!**

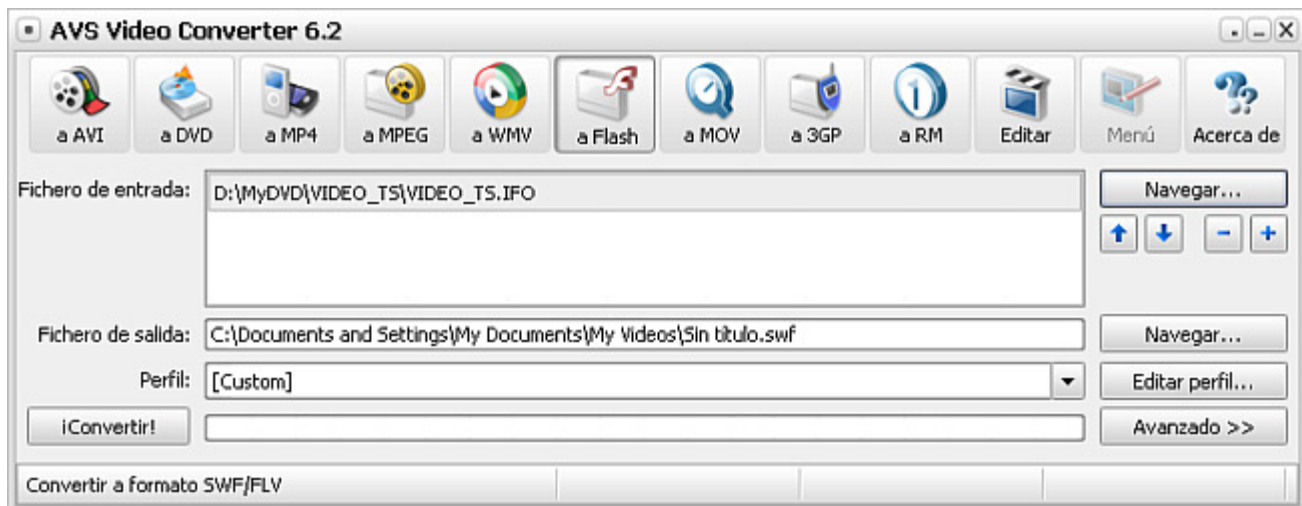
## Conversión a formato WMV



Haga lo siguiente para pasar su vídeo a formato WMV:

1. Pulse el botón **a WMV** ubicado en la **Barra de herramientas principal**
2. Especifique un **Fichero de entrada**
3. Introduzca el nombre del **Fichero de salida**
4. Seleccione un **perfil WMV**
5. Haga clic en el botón **Editar** para aplicar los **efectos** deseados
6. Consulte las propiedades de ficheros **de entrada** y **de salida** en la sección **Avanzado** para asegurarse de que está satisfecho con el resultado
7. Pulse el botón **iConvertir!**

## Conversión a Flash

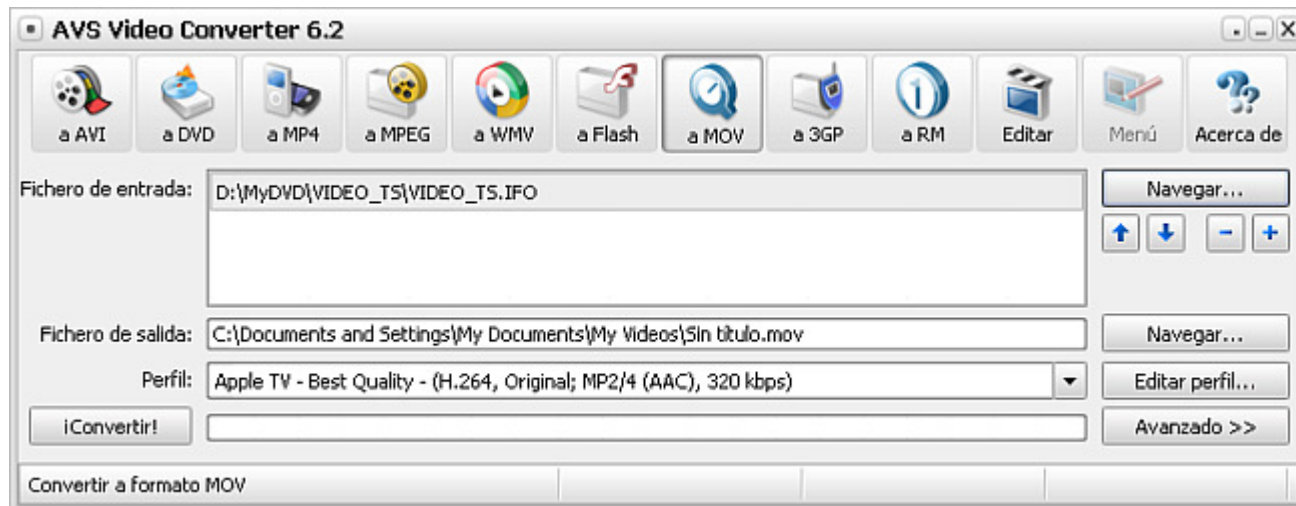


Haga lo siguiente para pasar su vídeo a formato Flash:

1. Pulse el botón **a Flash** ubicado en la **Barra de herramientas principal**
2. Especifique un **Fichero de entrada**
3. Introduzca el nombre del **Fichero de salida**
4. Seleccione un **Perfil Flash**. Para editar el perfil Flash seleccionado, abra el **Editor de perfil Flash**.
5. Haga clic en el botón **Editar** para aplicar los **efectos** deseados

- Consulte las propiedades de ficheros **de entrada** y **de salida** en la sección **Avanzado** para asegurarse de que está satisfecho con el resultado
- Pulse el botón **iConvertir!**

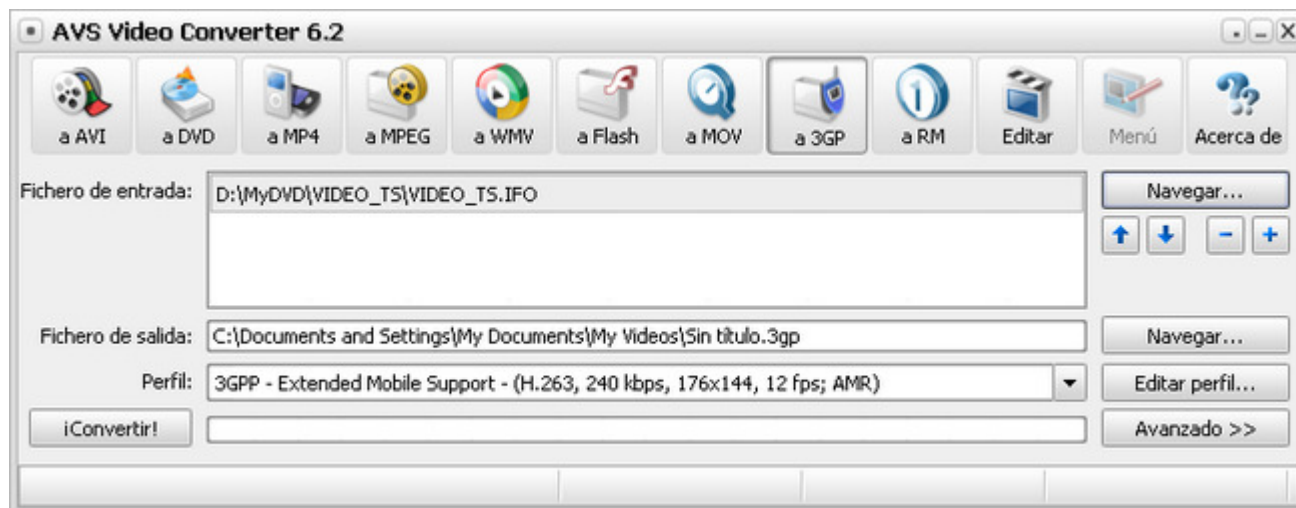
## Conversión a formato MOV



Haga lo siguiente para pasar su vídeo a formato MOV:

- Pulse el botón **a MOV** ubicado en la **Barra de herramientas principal**
- Especifique un **Fichero de entrada**
- Introduzca el nombre del **Fichero de salida**
- Seleccione un **perfil MOV**. Para editar el perfil MOV seleccionado, abra la ventana **Editor de perfil MOV**.
- Haga clic en el botón **Editar** para aplicar los **efectos** deseados
- Consulte las propiedades de ficheros **de entrada** y **de salida** en la sección **Avanzado** para asegurarse de que está satisfecho con el resultado
- Pulse el botón **iConvertir!**

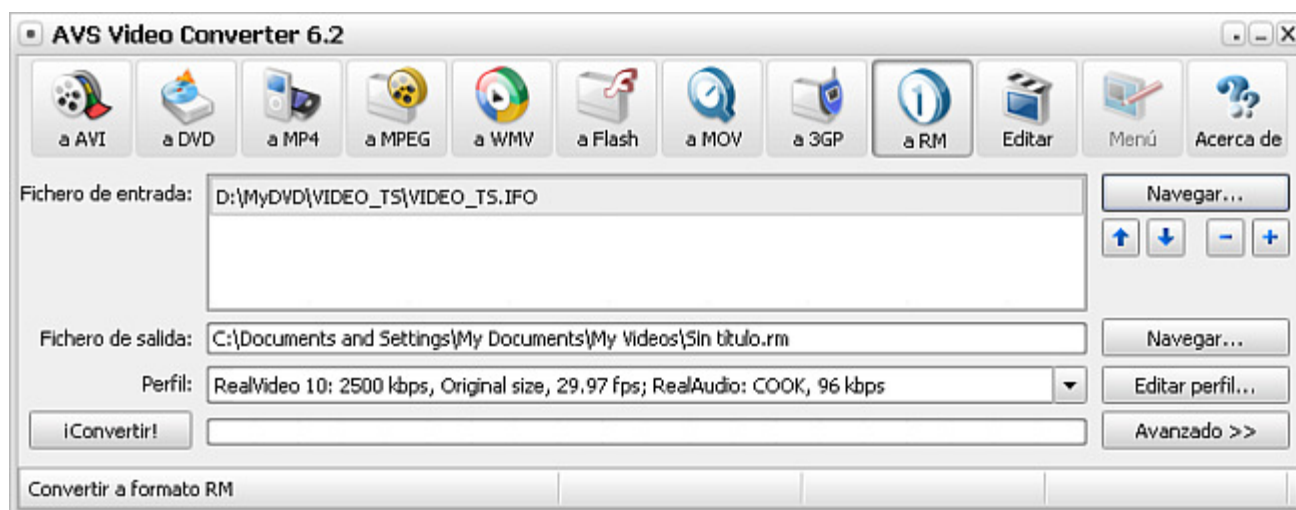
## Conversión a formato 3GP



Haga lo siguiente para pasar su vídeo a formato 3GP:

1. Pulse el botón **a 3GP** ubicado en la **Barra de herramientas principal**
2. Especifique el **Fichero de entrada**
3. Introduzca el nombre del **Fichero de salida**
4. Seleccione un **perfil 3GP**. Para editar el perfil 3GP seleccionado, abra la ventana **Editor de perfil 3GP**.
5. Haga clic en el botón **Editar** para aplicar los **efectos** deseados
6. Consulte las propiedades de ficheros **de entrada** y **de salida** en la sección **Avanzado** para asegurarse de que está satisfecho con el resultado
7. Pulse el botón **iConvertir!**

## Conversión a formato RM



Haga lo siguiente para pasar su vídeo a formato RM (Real Media):

1. Pulse en el botón **a RM** ubicado en la **Barra de herramientas principal**
2. Especifique un **Fichero de entrada**
3. Introduzca el nombre del **Fichero de salida**
4. Seleccione un **perfil RM**
5. Haga clic en el botón **Editar** para aplicar los **efectos** deseados
6. Consulte las propiedades de ficheros **de entrada** y **de salida** en la sección **Avanzado** para asegurarse de que está satisfecho con el resultado
7. Pulse el botón **iConvertir!**

## Editores de perfil

**AVS Video Converter** le permite modificar los parámetros de ficheros de salida para los formatos AVI, MPEG, WMV, RM, MOV, 3GP, MP4 o Flash para que éstos se adapten a sus necesidades. Así, usted tendrá la posibilidad de configurar ficheros para poder transferirlos a través de Internet, publicar su obra online o bien crear un proyecto audiovisual de alta calidad.

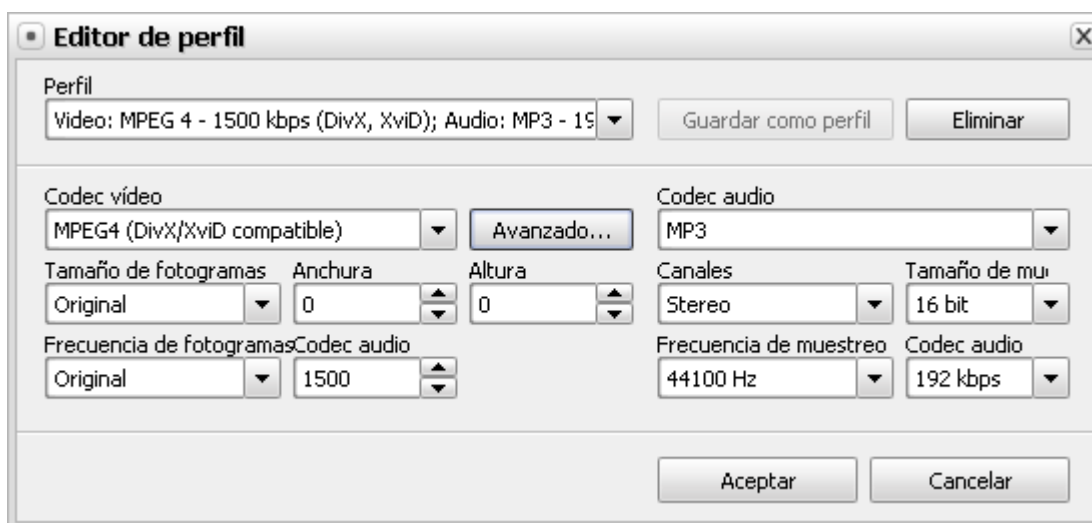
Para abrir el **Editor de perfil**, ejecute el **AVS Video Converter**, seleccione el formato (AVI, MPEG, WMV, RM, MOV, 3GP, MP4 o Flash) y pulse el botón **Editar perfil...** ubicado en la **pantalla principal**.

Para obtener más información sobre algún perfil en particular, por favor consulte su página respectiva:

- **Editor de perfil AVI**
- **Editor de perfil MP4**
- **Editor de perfil MPEG**
- **Editor de perfil WMV**
- **Editor de perfil Flash**
- **Editor de perfil MOV**
- **Editor de perfil 3GP**
- **Editor de perfil RM**

## Editor de perfil AVI

**AVS Video Converter** le permite personalizar las configuraciones predeterminadas de parámetros para los ficheros de salida de formato AVI:



**Haga lo siguiente para modificar los parámetros de un perfil AVI:**

1. Seleccione un **formato de vídeo** de la lista de los formatos disponibles. En efecto es una lista de todos los codecs instalados en el ordenador. Puede usar el botón **Avanzado** para modificar los parámetros del formato (codec). Consulte las páginas de la configuración de los parámetros para los codecs **AVS MPEG-4** y **AVS H.264**.
2. Establezca los parámetros de vídeo: el **tamaño de fotogramas** introduciendo los valores de **anchura** y **altura**, la **frecuencia de fotogramas** y el **bitrate**. Al fijar los parámetros de **anchura** y **altura** a **0** se mantendrán las dimensiones originales del fichero.
3. Seleccione un **formato de audio** del menú desplegable en el campo **Codec audio**.
4. Establezca los parámetros de audio: los **canales**, el **tamaño de muestra**, la **frecuencia de muestreo** y el **bitrate**.
5. Pulse el botón **Guardar como perfil** para guardar los cambios introducidos.
6. En la ventana abierta introduzca el **nombre** del nuevo perfil que acaba de crear.



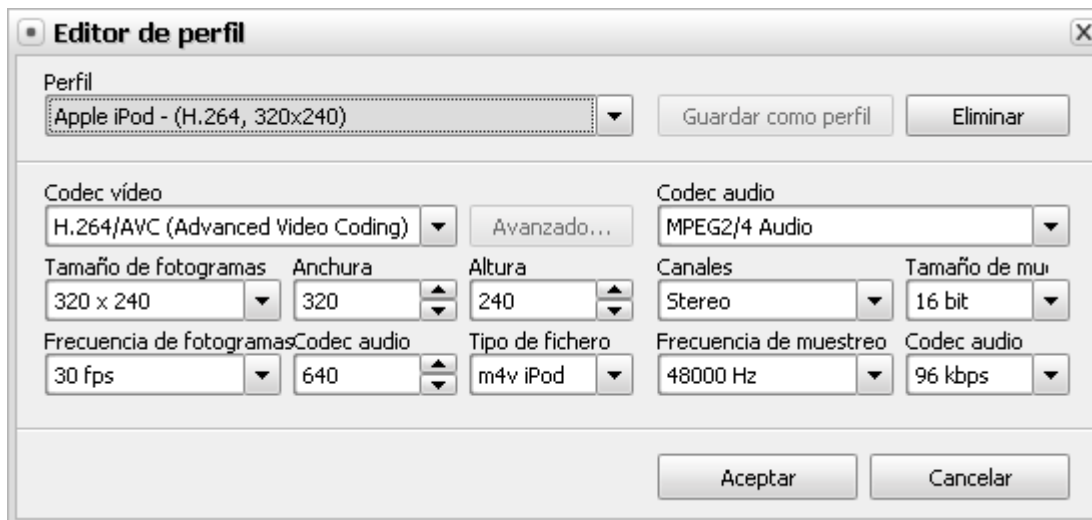
**Nota:** para borrar uno de los perfiles creados, es necesario encontrarlo en la lista desplegable **Perfil** y pulsar el botón **Eliminar**.

## Descripción de herramientas

<b>PARÁMETROS DE VÍDEO</b>	<b>Descripción</b>
<b>Codec vídeo</b>	Utilice este campo para seleccionar codec de vídeo para su perfil
<b>Tamaño de fotogramas</b>	Utilice este campo para fijar las dimensiones del vídeo
<b>Anchura</b>	Introduzca la anchura de la imagen en este campo
<b>Altura</b>	Introduzca la altura de la imagen en este campo
<b>Frecuencia de fotogramas</b>	Introduzca la frecuencia de fotogramas deseada en este campo
<b>Bitrate</b>	Utilice este campo para introducir el bitrate de vídeo
<b>PARÁMETROS DE AUDIO</b>	<b>Descripción</b>
<b>Codec audio</b>	Utilice este campo para seleccionar un formato de audio para su perfil
<b>Canales</b>	Utilice esta caja para introducir el número de canales - mono o estéreo
<b>Tamaño de muestra</b>	Utilice esta caja para introducir tamaño de muestra
<b>Frecuencia de muestreo</b>	Utilice esta caja para introducir frecuencia de muestreo que determina el número de muestras por unidad de tiempo que se toman de una señal continua y se expresa en hercios (Hz).
<b>Bitrate</b>	Utilice esta caja para introducir el bitrate de audio que define el número de bits que se transmiten por unidad de tiempo y se expresa en bits
<b>BOTONES</b>	<b>Descripción</b>
<b>Avanzado</b>	Utilice este botón para introducir parámetros AVI adicionales
<b>Guardar como perfil</b>	Utilice este botón para guardar los cambios introducidos
<b>Eliminar</b>	Utilice este botón para borrar uno de los perfiles creados
<b>Aceptar</b>	Utilice este botón para cerrar la ventana y aplicar los cambios introducidos
<b>Cancelar</b>	Utilice este botón para cerrar la ventana sin aplicar los cambios introducidos

## Editor de perfil MP4

**AVS Video Converter** le permite personalizar configuraciones predeterminadas de parámetros para los ficheros de salida de formato MP4. Para abrir este **Editor de perfil**, pulse el botón **Editar perfil...** ubicado en la **pantalla principal**.



### Haga lo siguiente para modificar los parámetros de un perfil MP4:

1. Seleccione un **formato de vídeo** de la lista de los formatos disponibles. En efecto es una lista de todos los codecs instalados en el ordenador. Es posible usar el botón **Avanzado** para modificar los parámetros del formato (codec). Vea las páginas de **configuración del codec AVS MPEG-4** y **configuración del codec AVS H.264** para obtener más información sobre cómo configurarlos.
2. Establezca los parámetros de vídeo: el **tamaño de fotogramas** introduciendo los valores de **anchura** y **altura**, la **frecuencia de fotogramas**, el **bitrate** y un **tipo de fichero**. Al fijar los valores de **anchura** y **altura** a **0** se mantendrán las dimensiones originales del fichero.
3. Seleccione un **formato de audio** del menú desplegable en el campo de **Codec audio**.
4. Establezca los parámetros de audio: los **canales**, el **tamaño de muestra**, la **frecuencia de muestreo** y el **bitrate**.
5. Pulse el botón **Guardar como perfil** para guardar los cambios introducidos.
6. En la ventana abierta introduzca el **nombre** del perfil que acaba de crear.



**Nota:** para borrar uno de los perfiles creados, es necesario encontrarlo en la lista desplegable **Perfil** y pulsar el botón **Eliminar**.

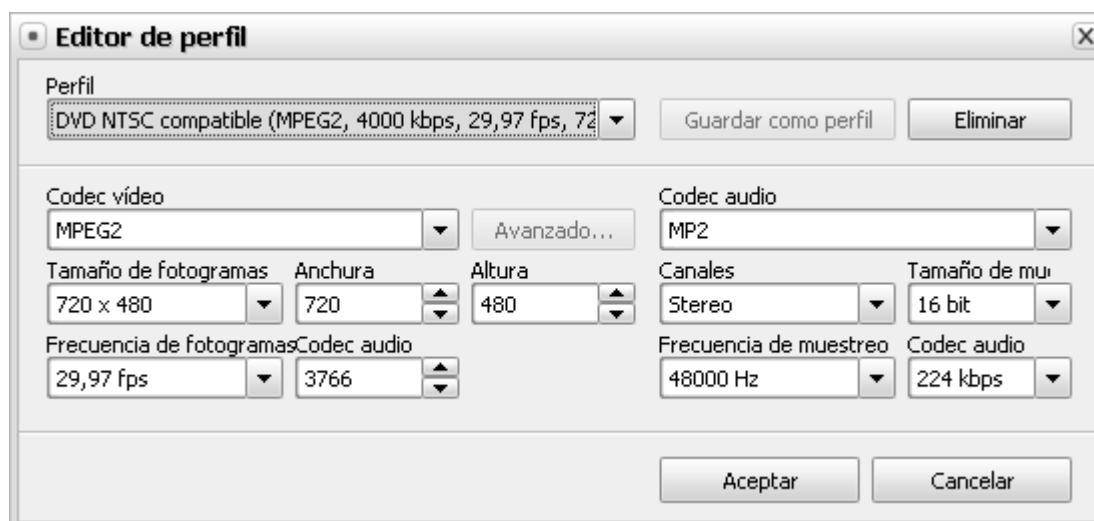
## Descripción de herramientas

PARÁMETROS DE VÍDEO	Descripción
<b>Codec vídeo</b>	Utilice este campo para seleccionar un codec de vídeo para su perfil
<b>Tamaño de fotogramas</b>	Utilice este campo para fijar las dimensiones del vídeo
<b>Anchura</b>	Introduzca la anchura de la imagen en este campo
<b>Altura</b>	Introduzca la altura de la imagen en este campo

<b>Frecuencia de fotogramas</b>	Introduzca la frecuencia de fotogramas deseada en este campo
<b>Bitrate</b>	Utilice este campo para introducir el bitrate de vídeo
<b>Tipo de fichero</b>	Utilice este campo para seleccionar un tipo de fichero de vídeo
<b>PARÁMETROS DE AUDIO</b>	<b>Descripción</b>
<b>Codec audio</b>	Utilice este campo para seleccionar un formato de audio para su perfil
<b>Canales</b>	Utilice esta caja para introducir el número de canales - mono o estéreo
<b>Tamaño de muestra</b>	Utilice esta caja para introducir tamaño de muestra
<b>Frecuencia de muestreo</b>	Utilice esta caja para introducir frecuencia de muestreo que determina el número de muestras por unidad de tiempo que se toman de una señal continua y se expresa en hercios (Hz)
<b>Bitrate</b>	Utilice esta caja para introducir el bitrate de audio que define el número de bits que se transmiten por unidad de tiempo y se expresa en bits
<b>BOTONES</b>	<b>Descripción</b>
<b>Avanzado</b>	Utilice este botón para introducir los parámetros de codec adicionales
<b>Guardar como perfil</b>	Utilice este botón para guardar los cambios introducidos
<b>Eliminar</b>	Utilice este botón para borrar uno de los perfiles creados
<b>Aceptar</b>	Utilice este botón para cerrar la ventana y aplicar los cambios introducidos
<b>Cancelar</b>	Utilice este botón para cerrar la ventana sin aplicar los cambios introducidos

## Editor de perfil MPEG

**AVS Video Converter** le permite personalizar configuraciones predeterminadas de parámetros para los ficheros de salida de formatos MPEG-1 y MPEG-2.





**Haga lo siguiente para modificar los parámetros de un perfil MPEG:**

1. Seleccione un **formato de vídeo** de la lista de los formatos disponibles. En efecto es una lista de todos los codecs instalados en el ordenador.
2. Establezca los parámetros de vídeo: el **tamaño de fotogramas** introduciendo los valores de **anchura** y **altura**, la **frecuencia de fotogramas** y el **bitrate**. Al fijar los valores de **anchura** y **altura** a **0** se mantendrán las dimensiones originales del fichero.
3. Seleccione un **formato de audio** del menú desplegable en el campo **Codec audio**.
4. Establezca los parámetros de audio: los **canales**, el **tamaño de muestra**, la **frecuencia de muestreo** y el **bitrate**.
5. Pulse el botón **Guardar como perfil** para guardar los cambios introducidos.
6. En la ventana abierta introduzca el **nombre** del perfil que acaba de crear.



**Nota:** para borrar uno de los perfiles creados, es necesario encontrarlo en la lista desplegable **Perfil** y pulsar el botón **Eliminar**.

## Descripción de herramientas

PARÁMETROS DE VÍDEO	Descripción
<b>Codec vídeo</b>	Utilice este campo para seleccionar codec de vídeo para su perfil
<b>Tamaño de fotogramas</b>	Utilice este campo para determinar las dimensiones del vídeo
<b>Anchura</b>	Introduzca la anchura de la imagen en este campo
<b>Altura</b>	Introduzca la altura de la imagen en este campo
<b>Frecuencia de fotogramas</b>	Introduzca la frecuencia de fotogramas deseada en este campo
<b>Bitrate</b>	Utilice este campo para introducir el bitrate de vídeo
PARÁMETROS DE AUDIO	Descripción
<b>Codec audio</b>	Utilice este campo para seleccionar un formato de audio para su perfil
<b>Canales</b>	Utilice esta caja para introducir el número de canales - mono o estéreo
<b>Tamaño de muestra</b>	Utilice esta caja para introducir tamaño de muestra
<b>Frecuencia de muestreo</b>	Utilice esta caja para introducir frecuencia de muestreo que determina el número de muestras por unidad de tiempo que se toman de una señal continua y se expresa en hercios (Hz)
<b>Bitrate</b>	Utilice esta caja para introducir el bitrate de audio que define el número de bits que se transmiten por unidad de tiempo y se expresa en bits
BOTONES	Descripción
<b>Avanzado</b>	Está deshabilitado, ya que la modificación de los parámetros del codec puede causar problemas de incompatibilidad

<b>Guardar como perfil</b>	Utilice este botón para guardar los cambios introducidos
<b>Eliminar</b>	Utilice este botón para borrar uno de los perfiles creados
<b>Aceptar</b>	Utilice este botón para cerrar la ventana y aplicar los cambios introducidos
<b>Cancelar</b>	Utilice este botón para cerrar la ventana sin aplicar los cambios introducidos

## Editor de perfil WMV

**AVS Video Converter** le permite personalizar configuraciones predeterminadas de parámetros para los ficheros de salida de formato WMV. Para abrir este **Editor de perfil** pulse el botón **Editar perfil...** ubicado en la **pantalla principal**.



### Haga lo siguiente para modificar los parámetros de un perfil WMV:

1. Seleccione un **formato de vídeo** de la lista de los formatos disponibles. En efecto es una lista de todos los codecs instalados en el ordenador.
2. Establezca los parámetros de vídeo: el **tamaño de fotogramas** introduciendo los valores de **anchura** y **altura**, la **frecuencia de fotogramas** y el **bitrate**. Al fijar los valores de **anchura** y **altura** a **0** se mantendrán las dimensiones originales del fichero.
3. Seleccione un **formato de audio** del menú desplegable en el campo **Codec audio**.
4. Establezca los parámetros de audio: los **canales**, el **tamaño de muestra**, la **frecuencia de muestreo** y el **bitrate**.
5. Pulse el botón **Guardar como perfil** para guardar los cambios introducidos.
6. En la ventana abierta introduzca el **nombre** del perfil que acaba de crear.



**Nota:** para borrar uno de los perfiles creados, es necesario encontrarlo en la lista desplegable **Perfil** y pulsar el botón **Eliminar**.

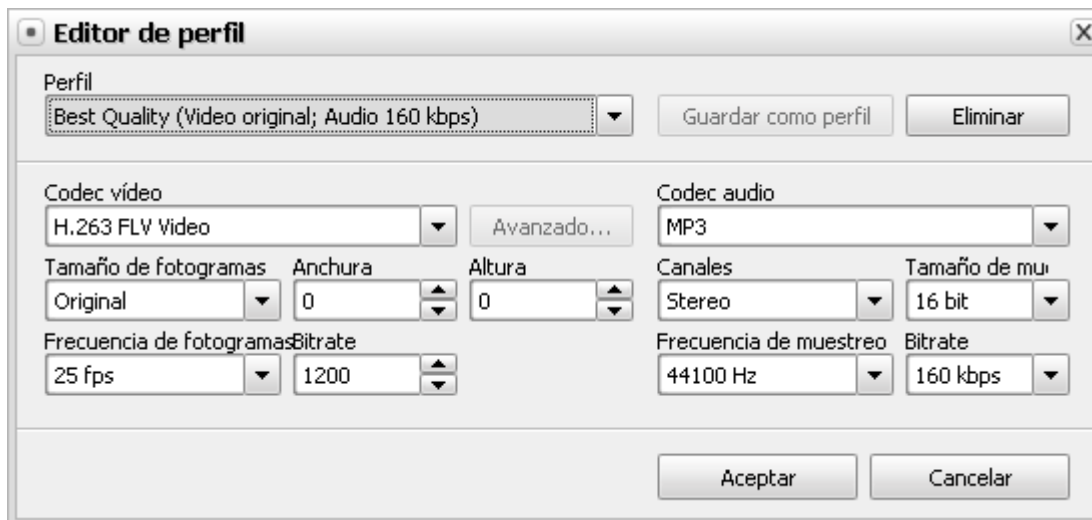
## Descripción de herramientas

PARÁMETROS DE VÍDEO	Descripción
<b>Codec vídeo</b>	Utilice este campo para seleccionar un codec de vídeo para su perfil

<b>Tamaño de fotogramas</b>	Utilice este campo para fijar las dimensiones del vídeo
<b>Anchura</b>	Introduzca la anchura de la imagen en este campo
<b>Altura</b>	Introduzca la altura de la imagen en este campo
<b>Frecuencia de fotogramas</b>	Introduzca la frecuencia de fotogramas deseada en este campo
<b>Bitrate</b>	Utilice este campo para introducir el bitrate de vídeo
<b>Calidad</b>	Utilice este campo para establecer la calidad de vídeo
<b>PARÁMETROS DE AUDIO</b>	<b>Descripción</b>
<b>Codec audio</b>	Utilice este campo para seleccionar un formato de audio para su perfil
<b>Canales</b>	Utilice esta caja para introducir el número de canales - mono, estéreo o 5.1
<b>Tamaño de muestra</b>	Utilice esta caja para introducir tamaño de muestra
<b>Frecuencia de muestreo</b>	Utilice esta caja para introducir frecuencia de muestreo que determina el número de muestras por unidad de tiempo que se toman de una señal continua y se expresa en hercios (Hz)
<b>Bitrate</b>	Utilice esta caja para introducir el bitrate de audio que define el número de bits que se transmiten por unidad de tiempo y se expresa en bits
<b>BOTONES</b>	<b>Descripción</b>
<b>Avanzado</b>	Utilice este botón para introducir los parámetros adicionales del codec WMV
<b>Guardar como perfil</b>	Utilice este botón para guardar los cambios introducidos
<b>Eliminar</b>	Utilice este botón para borrar uno de los perfiles creados
<b>Aceptar</b>	Utilice este botón para cerrar la ventana y aplicar los cambios introducidos
<b>Cancelar</b>	Utilice este botón para cerrar la ventana sin aplicar los cambios introducidos

## Editor de perfil Flash

**AVS Video Converter** le permite personalizar configuraciones predeterminadas de parámetros para los ficheros de salida de formato Flash. Para abrir este **Editor de perfil**, pulse el botón **Editar perfil...** ubicado en la **pantalla principal**.



### Haga lo siguiente para modificar los parámetros de un perfil Flash:

1. Seleccione un **formato de vídeo** de la lista de los formatos disponibles. En efecto es una lista de todos los codecs instalados en el ordenador.
2. Establezca los parámetros de vídeo: el **tamaño de fotogramas** introduciendo los valores de **anchura** y **altura**, la **frecuencia de fotogramas** y el **bitrate**. Al fijar los valores de **anchura** y **altura** a **0** se mantendrán las dimensiones originales del fichero.
3. Seleccione un **formato de audio** del menú desplegable en el campo **Codec audio**.
4. Establezca los parámetros de audio: los **canales**, el **tamaño de muestra**, la **frecuencia de muestreo** y el **bitrate**.
5. Pulse el botón **Guardar como perfil** para guardar los cambios introducidos.
6. En la ventana abierta introduzca el **nombre** del perfil que acaba de crear.



**Nota:** para borrar uno de los perfiles creados, es necesario encontrarlo en la lista desplegable **Perfil** y pulsar en el botón **Eliminar**.

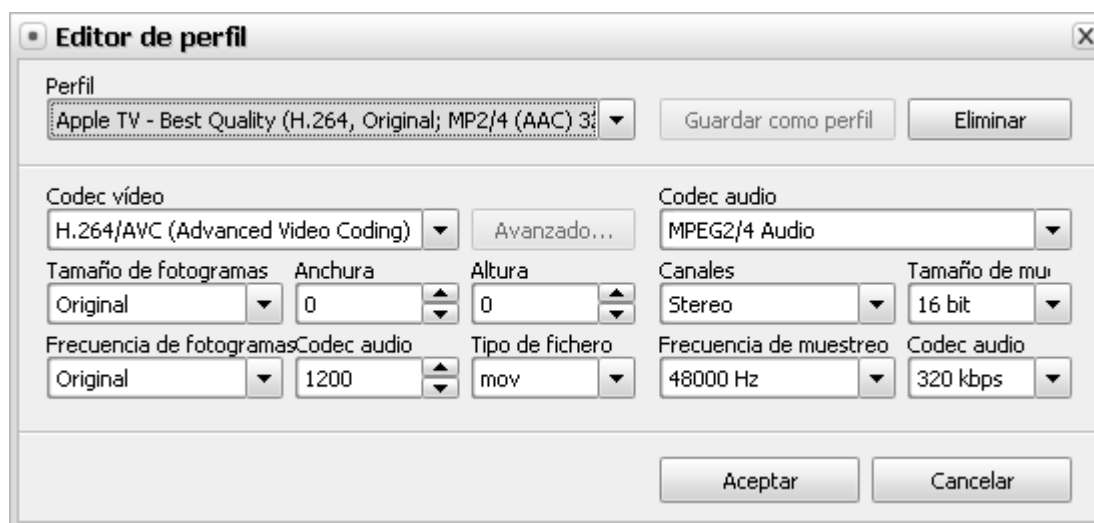
## Descripción de herramientas

PARÁMETROS DE VÍDEO	Descripción
<b>Codec vídeo</b>	Utilice este campo para seleccionar codec de vídeo para su perfil
<b>Tamaño de fotogramas</b>	Utilice este campo para fijar las dimensiones del vídeo
<b>Anchura</b>	Introduzca la anchura de la imagen en este campo
<b>Altura</b>	Introduzca la altura de la imagen en este campo
<b>Frecuencia de fotogramas</b>	Introduzca la frecuencia de fotogramas deseada en este campo
<b>Bitrate</b>	Utilice este campo para introducir el bitrate de vídeo

PARÁMETROS DE AUDIO	Descripción
<b>Codec audio</b>	Utilice este campo para seleccionar un formato de audio para su perfil
<b>Canales</b>	Utilice esta caja para introducir el número de canales - mono o estéreo
<b>Tamaño de muestra</b>	Utilice esta caja para introducir tamaño de muestra
<b>Frecuencia de muestreo</b>	Utilice esta caja para introducir frecuencia de muestreo que determina el número de muestras por unidad de tiempo que se toman de una señal continua y se expresa en hercios (Hz)
<b>Bitrate</b>	Utilice esta caja para introducir el bitrate de audio que define el número de bits que se transmiten por unidad de tiempo y se expresa en bits
BOTONES	Descripción
<b>Avanzado</b>	Está deshabilitado, ya que la modificación de los parámetros del codec puede causar problemas de incompatibilidad
<b>Guardar como perfil</b>	Utilice este botón para guardar los cambios introducidos
<b>Eliminar</b>	Utilice este botón para borrar uno de los perfiles creados
<b>Aceptar</b>	Utilice este botón para cerrar la ventana y aplicar los cambios introducidos
<b>Cancelar</b>	Utilice este botón para cerrar la ventana sin aplicar los cambios introducidos

## Editor de perfil MOV

**AVS Video Converter** le permite personalizar configuraciones predeterminadas de parámetros para los ficheros de salida de formato MOV.



### Haga lo siguiente para modificar los parámetros de un perfil MOV:

1. Seleccione un **formato de vídeo** de la lista de los formatos disponibles. En efecto es una lista de todos los codecs instalados en el ordenador. Es posible usar el botón **Avanzado** para modificar los parámetros del formato (codec). Vea las páginas de **configuración del codec AVS MPEG-4** y **configuración del codec AVS H.264** para obtener más información sobre cómo configurarlos.

2. Establezca los parámetros de vídeo: el **tamaño de fotogramas** introduciendo los valores de **anchura** y **altura**, la **frecuencia de fotogramas**, el **bitrate** y un **tipo de fichero**. Al fijar los valores de **anchura** y **altura** a **0** se mantendrán las dimensiones originales del fichero.
3. Seleccione un **formato de audio** del menú desplegable en el campo **Codec audio**.
4. Establezca los parámetros de audio: los **canales**, el **tamaño de muestra**, la **frecuencia de muestreo** y el **bitrate**.
5. Pulse el botón **Guardar como perfil** para guardar los cambios introducidos.
6. En la ventana abierta introduzca el **nombre** del perfil que acaba de crear.



**Nota:** para borrar uno de los perfiles creados, es necesario encontrarlo en la lista desplegable **Perfil** y pulsar el botón **Eliminar**.

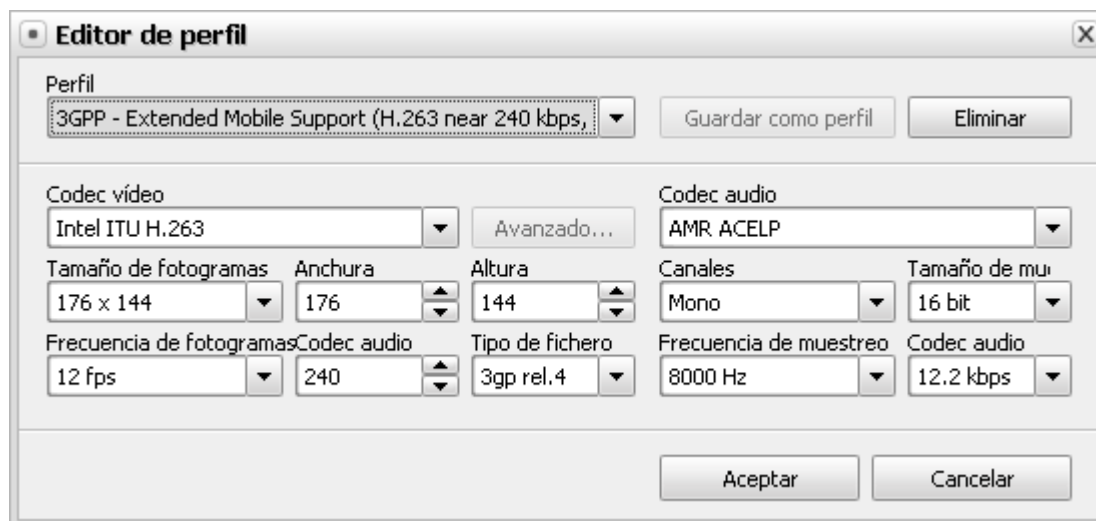
## Descripción de herramientas

PARÁMETROS DE VÍDEO	Descripción
<b>Codec vídeo</b>	Utilice este campo para seleccionar un codec de vídeo para su perfil
<b>Tamaño de fotogramas</b>	Utilice este campo para fijar las dimensiones del vídeo
<b>Anchura</b>	Introduzca la anchura de la imagen en este campo
<b>Altura</b>	Introduzca la altura de la imagen en este campo
<b>Frecuencia de fotogramas</b>	Introduzca la frecuencia de fotogramas deseada en este campo
<b>Bitrate</b>	Utilice este campo para introducir el bitrate de vídeo
<b>Tipo de fichero</b>	Utilice este campo para seleccionar un tipo de fichero de vídeo
PARÁMETROS DE AUDIO	Descripción
<b>Codec audio</b>	Utilice este campo para seleccionar un formato de audio para su perfil
<b>Canales</b>	Utilice esta caja para introducir el número de canales - mono o estéreo
<b>Tamaño de muestra</b>	Utilice esta caja para introducir tamaño de muestra
<b>Frecuencia de muestreo</b>	Utilice esta caja para introducir frecuencia de muestreo que determina el número de muestras por unidad de tiempo que se toman de una señal continua y se expresa en hercios (Hz)
<b>Bitrate</b>	Utilice esta caja para introducir el bitrate de audio que define el número de bits que se transmiten por unidad de tiempo y se expresa en bits
BOTONES	Descripción
<b>Avanzado</b>	Utilice este botón para introducir los parámetros de codec adicionales
<b>Guardar como perfil</b>	Utilice este botón para guardar los cambios introducidos

<b>Eliminar</b>	Utilice este botón para borrar uno de los perfiles creados
<b>Aceptar</b>	Utilice este botón para cerrar la ventana y aplicar los cambios introducidos
<b>Cancelar</b>	Utilice este botón para cerrar la ventana sin aplicar los cambios introducidos

## Editor de perfil 3GP

**AVS Video Converter** le permite personalizar configuraciones predeterminadas de parámetros para ficheros de salida de formato 3GP. Para abrir la ventana de este **editor de perfil**, pulse el botón **Editar perfil...** ubicado en la **pantalla principal**.



### Haga lo siguiente para modificar los parámetros de un perfil 3GP:

1. Seleccione un **formato de vídeo** de la lista de los formatos disponibles. En efecto es una lista de todos los codecs instalados en el ordenador. Es posible usar el botón **Avanzado** para modificar los parámetros del formato (codec). Vea la página de **configuración del codec AVS MPEG-4** para obtener más información sobre cómo configurarlo.
2. Establezca los parámetros de vídeo: el **tamaño de fotogramas** introduciendo los valores de **anchura** y **altura**. Al fijar los parámetros de **anchura** y **altura** a 0 se mantendrán las dimensiones originales del fichero.
3. Seleccione un **formato de audio** en el menú desplegable del campo **Codec audio**.
4. Fije el valor de **frecuencia**. Cuanto más sea el valor de frecuencia, mejor será la calidad del fichero de salida y mayor será el tamaño.
5. Ajuste el número de **canales**.
6. Pulse el botón **Guardar como perfil** para guardar los cambios introducidos.
7. En la ventana abierta introduzca el **nombre** del nuevo perfil que acaba de crear.



**Nota:** para borrar uno de los perfiles creados, es necesario encontrarlo en la lista desplegable **Perfil** y pulsar el botón **Eliminar**.

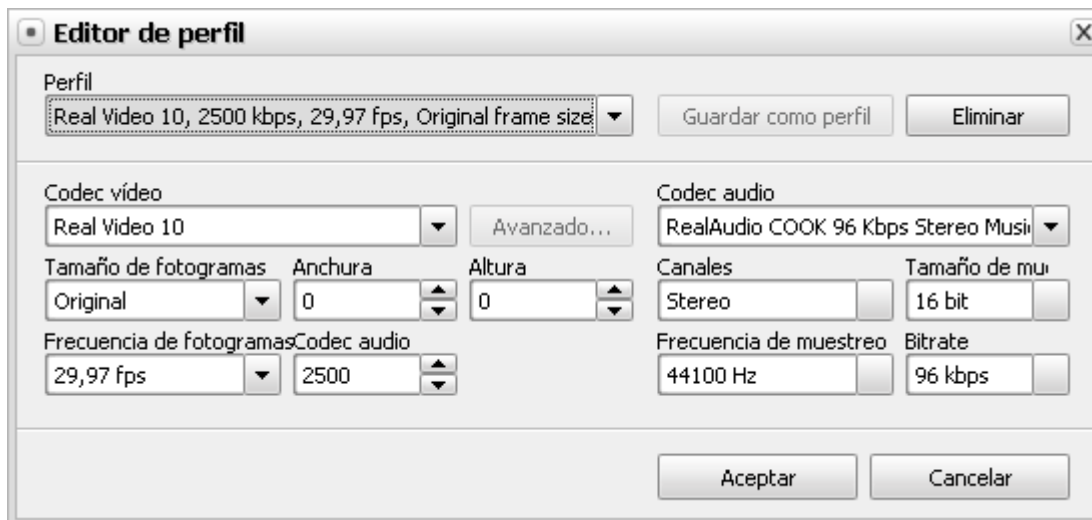
## Descripción de herramientas

<b>PARÁMETROS DE VÍDEO</b>	<b>Descripción</b>
<b>Codec vídeo</b>	Utilice este campo para seleccionar codec de vídeo para su perfil
<b>Tamaño de fotogramas</b>	Utilice este campo para fijar las dimensiones del vídeo
<b>Anchura</b>	Introduzca la anchura de la imagen en este campo
<b>Altura</b>	Introduzca la altura de la imagen en este campo
<b>Frecuencia de fotogramas</b>	Introduzca el valor de la frecuencia de fotogramas de vídeo deseada en este campo
<b>Bitrate</b>	Utilice este campo para introducir el bitrate de vídeo
<b>Tipo de fichero</b>	Utilice este campo para seleccionar un tipo del fichero de vídeo
<b>PARÁMETROS DE AUDIO</b>	<b>Descripción</b>
<b>Codec audio</b>	Utilice este campo para seleccionar un formato de audio para su perfil
<b>Canales</b>	Utilice esta caja para introducir el número de canales - mono o estéreo
<b>Tamaño de muestra</b>	Utilice esta caja para introducir tamaño de muestra
<b>Frecuencia de muestreo</b>	Utilice esta caja para introducir frecuencia de muestreo que determina el número de muestras por unidad de tiempo que se toman de una señal continua y se expresa en hercios (Hz).
<b>Bitrate</b>	Utilice esta caja para introducir el bitrate de audio que define el número de bits que se transmiten por unidad de tiempo y se expresa en bits
<b>BOTONES</b>	<b>Descripción</b>
<b>Avanzado</b>	Utilice este botón para introducir los parámetros de codec adicionales
<b>Guardar como perfil</b>	Utilice este botón para guardar los cambios introducidos
<b>Eliminar</b>	Utilice este botón para borrar uno de los perfiles creados
<b>Aceptar</b>	Utilice este botón para cerrar la ventana y aplicar los cambios introducidos
<b>Cancelar</b>	Utilice este botón para cerrar la ventana sin aplicar los cambios introducidos



## Editor de perfil RM

**AVS Video Converter** le permite personalizar configuraciones predeterminadas de parámetros para los ficheros de salida de formato RM. Para abrir este **editor de perfil**, pulse el botón **Editar perfil...** en la **pantalla principal**.



**Haga lo siguiente para modificar los parámetros de un perfil RM:**

1. Seleccione un **formato de vídeo** de la lista de los formatos disponibles. En efecto es una lista de todos los codecs instalados en el ordenador.
2. Establezca los parámetros de vídeo: el **tamaño de fotogramas** introduciendo los valores de **anchura** y **altura**, la **frecuencia de fotogramas** y el **bitrate**. Al fijar los valores de **anchura** y **altura** a **0** se mantendrán las dimensiones originales del fichero.
3. Seleccione un **formato de audio** del menú desplegable en el campo **Codec audio**.
4. Establezca los parámetros de audio: los **canales**, el **tamaño de muestra**, la **frecuencia de muestreo** y el **bitrate**.
5. Pulse el botón **Guardar como perfil** para guardar los cambios introducidos.
6. En la ventana abierta introduzca el **nombre** del perfil que acaba de crear.



**Nota:** para borrar uno de los perfiles creados, es necesario encontrarlo en la lista desplegable **Perfil** y pulsar el botón **Eliminar**.

## Descripción de herramientas

PARÁMETROS DE VÍDEO	Descripción
<b>Codec vídeo</b>	Utilice este campo para seleccionar un codec de vídeo para su perfil
<b>Tamaño de fotogramas</b>	Utilice este campo para fijar las dimensiones del vídeo
<b>Anchura</b>	Introduzca la anchura de la imagen en este campo
<b>Altura</b>	Introduzca la altura de la imagen en este campo
<b>Frecuencia de fotogramas</b>	Introduzca la frecuencia de fotogramas deseada en este campo

<b>Bitrate</b>	Utilice este campo para introducir el bitrate de vídeo
<b>PARÁMETROS DE AUDIO</b>	<b>Descripción</b>
<b>Codec audio</b>	Utilice este campo para seleccionar un formato de audio para su perfil
<b>Canales</b>	Utilice esta caja para introducir el número de canales - mono o estéreo
<b>Tamaño de muestra</b>	Utilice esta caja para introducir tamaño de muestra
<b>Frecuencia de muestreo</b>	Utilice esta caja para introducir frecuencia de muestreo que determina el número de muestras por unidad de tiempo que se toman de una señal continua y se expresa en hercios (Hz)
<b>Bitrate</b>	Utilice esta caja para introducir el bitrate de audio que define el número de bits que se transmiten por unidad de tiempo y se expresa en bits
<b>BOTONES</b>	<b>Descripción</b>
<b>Avanzado</b>	Utilice este botón para introducir parámetros RM adicionales
<b>Guardar como perfil</b>	Utilice este botón para guardar los cambios introducidos
<b>Eliminar</b>	Utilice este botón para borrar uno de los perfiles creados
<b>Aceptar</b>	Utilice este botón para cerrar la ventana y aplicar los cambios introducidos
<b>Cancelar</b>	Utilice este botón para cerrar la ventana sin aplicar los cambios introducidos

# Aplicación de efectos

Antes de convertir vídeos a otro formato por medio de **AVS Video Converter** usted también puede añadir varios efectos de vídeo a ellos. Usted puede experimentar con efectos de dibujo y de transformación para transformar sus ideas en imágenes excepcionales. La descripción detallada de todos los efectos disponibles se encuentra en las secciones a continuación.

Para aplicar un efecto, usted sólo deberá realizar los siguientes pasos sencillos:



## 1. Abrir la ventana Editar ficheros de entrada

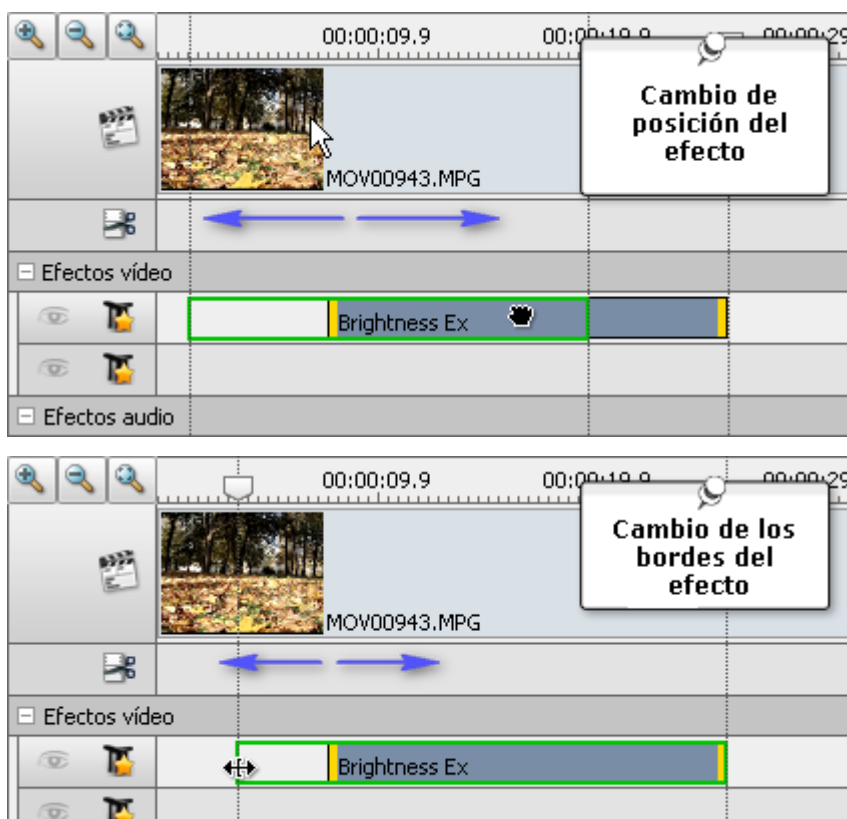
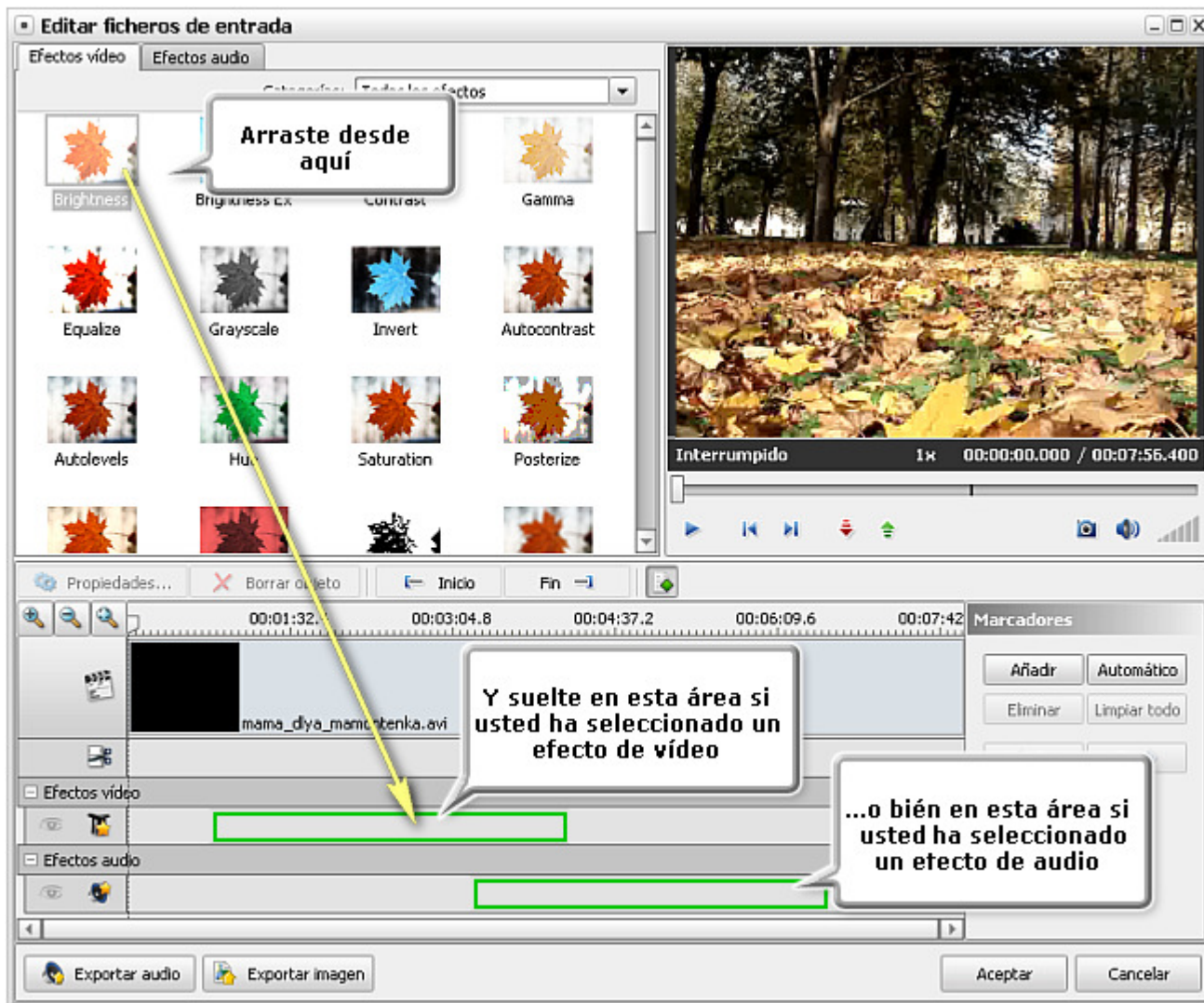
Después de iniciar el **AVS Video Converter** seleccione un fichero de entrada pulsando el botón **Navegar....** Luego pulse el botón **Editar...** en la **barra de herramientas principal** para abrir la pantalla **Editar ficheros de entrada**.

## 2. Seleccionar el efecto a añadir

Inicialmente la **barra de herramientas de efectos** se abre en la pestaña **Efectos vídeo**. Si usted desea aplicar un efecto de audio, pulse la pestaña **Efectos audio** para obtener acceso a efectos de audio. En la lista desplegable de **Categorías** ubicada en el rincón derecho superior usted puede seleccionar un grupo de efectos que se mostrará en el **área de efectos**. De esta manera se facilita el acceso al efecto deseado.

## 3. Poner el efecto seleccionado en la línea especial

Después de localizar el efecto que usted desea aplicar, haga clic izquierdo sobre él y, sin soltar el botón, arrástrelo del **área de efectos** al **Timeline** y suéltelo en la línea para efectos de vídeo  o de audio  en función del tipo de efecto que usted está aplicando.



#### 4. Especificar el área de aplicación del efecto

Una vez puesto en la línea, el efecto cubre sólo una parte del vídeo. Para cambiar la **posición del efecto**, deberá poner el cursor sobre el efecto (el cursor se cambiará por una mano 🖱). Al hacer clic izquierdo y arrastrar el cursor a la derecha o bien a la izquierda usted puede cambiar la posición del efecto aplicado.

Es también posible **cambiar el tamaño** del efecto. Para hacerlo, por favor ponga el cursor sobre una de las rayas amarillas que marcan los bordes del efecto (el cursor se cambiará por una flecha de dos puntas ↔). Al arrastrarla hacia la derecha o bien hacia la izquierda usted podrá ampliar o reducir el área de aplicación del efecto. Para encontrar los momentos precisos de inicio y de fin del efecto, utilice la ventana de **Vista previa** ubicada en la parte derecha superior de la pantalla de edición.

Para **aplicar el efecto al vídeo entero**, acerque al máximo el límite izquierdo del área al borde izquierdo de la línea de efecto, acerque al máximo el

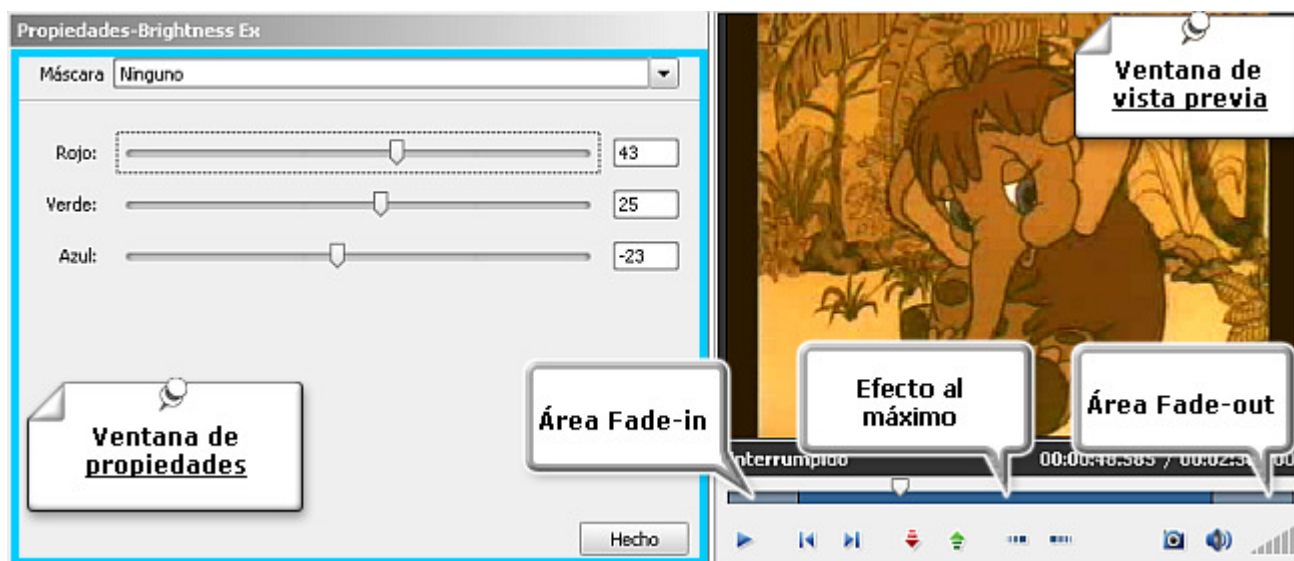
límite derecho del área al borde derecho de la línea de efecto.

## 5. Modificar parámetros de efecto

**AVS Video Converter** le permite configurar los parámetros de efecto. Para realizarlo, pulse el efecto deseado en el timeline y haga clic en el botón **Propiedades...** ubicado por debajo del área de efectos o haga clic derecho sobre el efecto y seleccione la opción **Propiedades**. El apartado **Propiedades** aparecerá en la pantalla **Editar ficheros de entrada**.




En la ventana **Propiedades** seleccione el área de aplicación de efecto en la lista desplegable del menú **Máscara**. Las siguientes opciones están disponibles: ninguno, rectángulo, elipse y polígono. Al seleccionar **Ninguno**, el efecto se aplicará a la imagen entera.

Ahora configure otros parámetros del efecto. Los parámetros pueden variar en función de efecto. La descripción detallada de los parámetros de cada efecto se encuentra en las secciones **Efectos de ajuste**, **Efectos de dibujo**, **Efectos de filtro**, **Efectos de transformación** y **Efectos de audio**. Una vez configurados todos los parámetros de efecto, pulse el botón **Hecho** para cerrar la ventana **Propiedades**.



## 6. Fijar las áreas de fundidos

En la ventana **Editar fichero(s) de entrada** usted podrá fijar las áreas de **Fade-in** y **Fade-out** para el efecto que usted ha aplicado al fichero de vídeo por medio del cursor deslizante ubicado por debajo del área de vista previa. Deberá pulsar el botón **Propiedades** para que aparezca la barra deslizante. **Fade-in** es el área en la que el efecto aplicado empieza a ganar fuerza. En el área de **efecto al máximo** el efecto se aplica con la totalidad de su fuerza. En el área **Fade-out** el efecto empieza a perder fuerza hasta que desaparezca por completo.

Usted puede fijar los bordes de **fundidos** por medio de arrastrar el cursor  de la barra deslizante al lugar en el que desea que termine el área **Fade-in**, luego pulse el botón . El área **Fade-in** se marcará en la barra deslizante. Luego ponga el cursor de la barra deslizante al lugar en el que desea que empiece el área **Fade-out** y pulse el botón . El área **Fade-out** se marcará en la barra. Es también posible ajustar las áreas de fundidos arrastrando sus bordes hacia dentro o bien hacia fuera. Si usted desea aplicar un efecto **Fade-in**, arrastre el límite izquierdo de la barra deslizante hacia la derecha. Para aplicar un efecto **Fade-out**, arrastre el límite derecho de la barra hacia la izquierda (véase la imagen más abajo).





## 7. Vista previa del efecto aplicado

Una vez aplicado el efecto, usted puede visualizarlo en la ventana de vista previa usando los **controles de reproducción** ubicados por debajo de la barra deslizante.

Si usted desea borrar un efecto aplicado, deberá primero seleccionarlo (hacer clic en su línea respectiva en el timeline), luego pulsar el botón correspondiente en la ventana **Editar fichero(s) de entrada** o bien hacer clic en el efecto que desea eliminar y seleccionar la opción **Borrar objeto** del menú.



**Nota:** es posible aplicar varios efectos a la vez. Si usted desea desactivar la línea con todos los efectos ubicados en ella, haga clic en el icono  correspondiente. Se cambiará por .

## Efectos de ajuste

Los efectos de ajuste le permiten ajustar los parámetros de color, tono, brillo y otros parámetros semejantes de archivos media.

Botón	Descripción
<b>Brightness</b>	El efecto <b>Brillo</b> permite modificar los parámetros de brillo de un archivo
<b>Brightness Ex</b>	El efecto <b>Brillo RGB</b> permite ajustar la intensidad del color seleccionado (rojo, verde, azul)
<b>Contrast</b>	El efecto <b>Contraste</b> permite ajustar el contraste de la imagen
<b>Auto Contrast</b>	El efecto <b>Contraste automático</b> permite ajustar el contraste total y la mezcla de colores de manera automática en una imagen RGB
<b>Auto Levels</b>	El efecto <b>Niveles automáticos</b> califica los píxeles más claros y los más oscuros en cada canal de color como blanco y negro respectivamente y luego distribuye los valores de píxeles intermedios equitativamente
<b>Gamma</b>	El efecto <b>Gama</b> mide el brillo de los valores intermedios y modifica los valores de píxeles en una imagen
<b>Equalize</b>	El efecto <b>Ecuilizar</b> permite ecualizar la histograma de una imagen
<b>Invert</b>	El efecto <b>Invertir</b> permite invertir los colores de una imagen
<b>Hue</b>	El efecto <b>Matiz</b> permite ajustar el matiz de la imagen entera
<b>Saturation</b>	El efecto <b>Saturation</b> permite ajustar la saturación de una imagen
<b>Temperature</b>	El efecto <b>Temperatura</b> permite representar una imagen en colores cálidos o fríos
<b>Grayscale</b>	El efecto <b>Escala de grises</b> permite convertir una imagen de color en una en blanco y negro: negro (0), blanco (255)
<b>Threshold</b>	El efecto <b>Umbral</b> permite reducir la gama tonal de una imagen a unos pocos colores planos. Es una variante del efecto POSTERIZAR y coincide con el efecto máximo del mismo
<b>Colorize</b>	El efecto <b>Colorear</b> permite colorear el fichero completo según la escala RGB
<b>Posterize</b>	El efecto <b>Posterizar</b> permite reducir la gama tonal a unos pocos colores planos

## Brillo



El efecto **Brillo** le permite hacer un ajuste sencillo dentro de la gama tonal de un fichero. El brillo es la oscuridad o la luminosidad relativa del color, habitualmente medida en niveles.

En la ventana de **Propiedades** usted puede **modificar los parámetros del efecto**. La única propiedad disponible para este efecto es el **Nivel de brillo**.

Nivel:  33

En los ejemplos de abajo usted puede comparar las imágenes antes y después de aplicar el efecto **Brillo**:



Antes de aplicar el efecto **Brillo**



Después de aplicar el efecto **Brillo**

## Brillo RGB



Se puede obtener cualquier color del espectro visible por medio de mezclar rojo, verde y azul (RGB) de varias intensidades en varias proporciones. El efecto **Brillo RGB** le permite modificar suavemente la banda tonal del color seleccionado.

En la ventana de **Propiedades** usted puede **modificar los parámetros del efecto**. Las siguientes propiedades del efecto **Brillo RGB** están disponibles para modificar: rojo, verde y azul.

Rojo:  -255  
Verde:  0  
Azul:  0



En los ejemplos de abajo usted puede comparar las imágenes antes y después de aplicar el efecto **Brillo RGB**:



Antes de aplicar el efecto **Brillo RGB**



Después de aplicar el efecto **Brillo RGB**

## Contraste



El efecto **Contraste** ajusta el contraste de la imagen. Los valores posibles se encuentran entre -100 y +100.

En la ventana de **Propiedades** usted puede **modificar los parámetros del efecto**. La única propiedad disponible para este efecto es el **Nivel de contraste**.

Nivel:  33

En los ejemplos de abajo usted puede comparar las imágenes antes y después de aplicar el efecto **Contraste**:



Antes de aplicar el efecto **Contraste**



Después de aplicar el efecto **Contraste**

## Gamma



El efecto **Gama** mide el nivel de brillo de los valores de semitonos y modifica los valores de píxeles en una imagen. Cuanto más alto sea el nivel ajustado, más clara se hará la imagen.

En la ventana de **Propiedades** usted puede **modificar los parámetros del efecto**. La única propiedad disponible para este efecto es el **Nivel de gama**.

Nivel:  33

En los ejemplos de abajo usted puede comparar las imágenes antes y después de aplicar el efecto **Gama**:



Antes de aplicar el efecto **Gama**



Después de aplicar el efecto **Gama**

## Ecularizar



El efecto **Ecularizar** permite normalizar la historgama de una imagen. Es una herramienta de ajuste automático y, por tanto, no permite modificar los parámetros manualmente.

En los ejemplos de abajo usted puede comparar las imágenes antes y después de aplicar el efecto **Ecularizar**:



Antes de aplicar el efecto **Ecularizar**



Después de aplicar el efecto **Ecularizar**

## Escala de grises



El efecto **Escala de grises** convierte una imagen de color en una imagen en blanco y negro: negro (0), blanco (255).

En la ventana de **Propiedades** usted puede **modificar los parámetros del efecto**. La única opción disponible para este efecto es la de **Desaturar**. Usted puede marcar la casilla **Desaturar** para convertir la imagen en una en blanco y negro (eliminar colores). El vídeo desaturado puede hacerse un poco más oscuro y perder detalle.

Desaturar

En los ejemplos de abajo usted puede comparar las imágenes antes y después de aplicar el efecto **Escala de grises**:



Antes de aplicar el efecto **Escala de grises**



Después de aplicar el efecto **Escala de grises**

## Invertir



El efecto **Invertir** invierte los colores de una imagen. A la hora de invertir, el valor de brillo de cada píxel en los canales se transforma en un valor inverso en la escala de colores con una gradación de 256. Por ejemplo, un píxel en la imagen positiva con un valor de 255 se cambia por 0, y un píxel con un valor de 5 se cambia por 250.

En los ejemplos de abajo usted puede comparar las imágenes antes y después de aplicar el efecto **Invertir**:



Antes de aplicar el efecto **Invertir**



Después de aplicar el efecto **Invertir**

## Contraste automático



El efecto **Contraste automático** permite ajustar el contraste general y la mezcla de colores en una imagen de color. A la hora de identificar los píxeles más claros y los más oscuros, el efecto **Contraste automático** recorta un 0.5% de los píxeles blancos y negros, es decir, omite el primer 0.5% de cada extremo. De este modo, las áreas iluminadas se ponen más claras y las sombras se hacen más oscuras.

En los ejemplos de abajo usted puede comparar las imágenes antes y después de aplicar el efecto **Contraste automático**:



Antes de aplicar el efecto **Contraste automático**



Después de aplicar el efecto **Contraste automático**

## Niveles automáticos



El efecto **Niveles automáticos** identifica los píxeles más claros y los más oscuros en cada canal de color como blancos y negros respectivamente y luego distribuye los valores de píxeles intermedios equitativamente. Ya que el efecto **Niveles automáticos** trata cada nivel de color por separado, esto podría eliminar o introducir nuevos colores.

En los ejemplos de abajo usted puede comparar las imágenes antes y después de aplicar el efecto **Niveles automáticos**:



Antes de aplicar el efecto **Niveles automáticos**



Después de aplicar el efecto **Niveles automáticos**

## Matiz

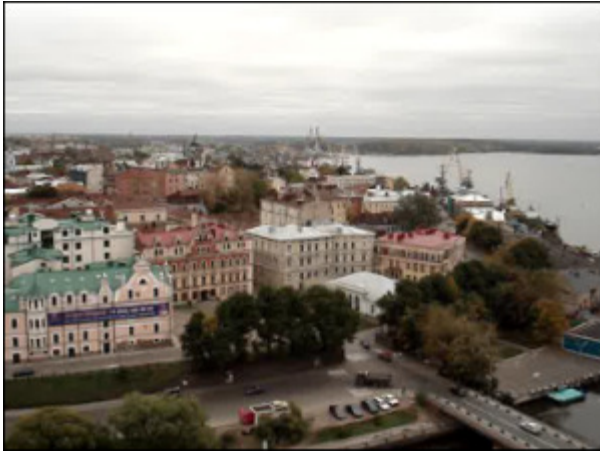


El efecto **Matiz** le permite cambiar el matiz de la imagen entera. El ajuste del matiz se realiza mediante un movimiento por una rueda de colores. En efecto, matiz es la posición en esta rueda de colores estándar, y es un valor comprendido entre 0° y 360° grados. Por lo general, el matiz se identifica por el nombre del color: rojo, naranja, verde.

En la ventana de **Propiedades** usted puede **modificar los parámetros del efecto**. La única propiedad disponible para este efecto es el **Ángulo de matiz**.

Ángulo:  120

En los ejemplos de abajo usted puede comparar las imágenes antes y después de aplicar el efecto **Matiz**:



Antes de aplicar el efecto **Matiz**



Después de aplicar el efecto **Matiz**

## Saturación

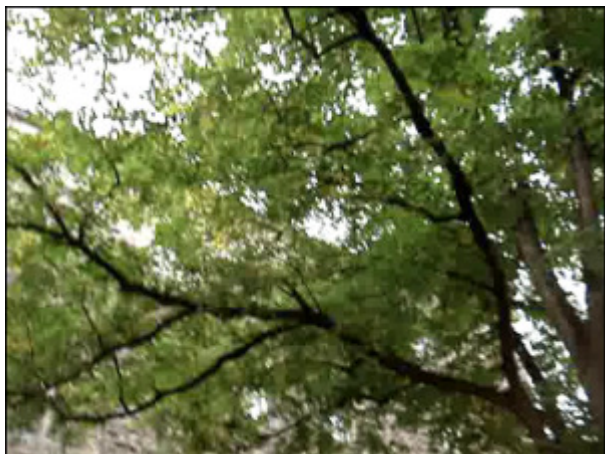


**Saturación**, denominada a veces chroma, es el nivel de la limpieza del color. La **saturación** representa la cantidad de gris en relación a color, medida en tanto por ciento del 0% (gris) al 100% (saturación completa). En la rueda de colores estándar la saturación va aumentando del centro hacia los bordes. El efecto **Saturación** le permite modificar el nivel de la saturación de la imagen entera.

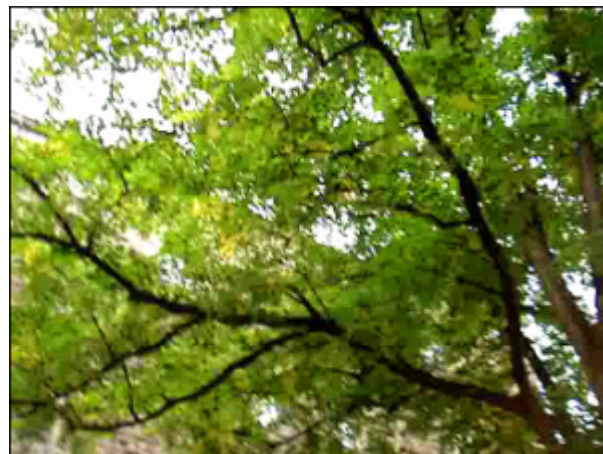
En la ventana de **Propiedades** usted puede **modificar los parámetros del efecto**. La única propiedad disponible para este efecto es el **Nivel de saturación**.

Nivel:  98

En los ejemplos de abajo usted puede comparar las imágenes antes y después de aplicar el efecto **Saturación**:



Antes de aplicar el efecto **Saturación**



Después de aplicar el efecto **Saturación**

## Posterizar



El efecto **Posterizar** le permite reducir la gama tonal de una imagen a unos pocos colores planos.

En la ventana de **Propiedades** usted puede **modificar los parámetros del efecto**. La única propiedad disponible para este efecto es el **Nivel de posterizar**.

Niveles:  4

En los ejemplos de abajo usted puede comparar las imágenes antes y después de aplicar el efecto **Posterizar**:



Antes de aplicar el efecto **Posterizar**



Después de aplicar el efecto **Posterizar**

# Temperatura



El efecto **Temperatura** le permite representar una imagen en colores cálidos o fríos. Los valores negativos corresponden a colores fríos, mientras que los valores positivos corresponden a los cálidos.

En la ventana de **Propiedades** usted puede **modificar los parámetros del efecto**. La única propiedad disponible para este efecto es el **Nivel de temperatura**.

Nivel:  33

En los ejemplos de abajo usted puede comparar las imágenes antes y después de aplicar el efecto **Temperatura**:



Antes de aplicar el efecto **Temperatura**



Después de aplicar el efecto **Temperatura**

# Colorear

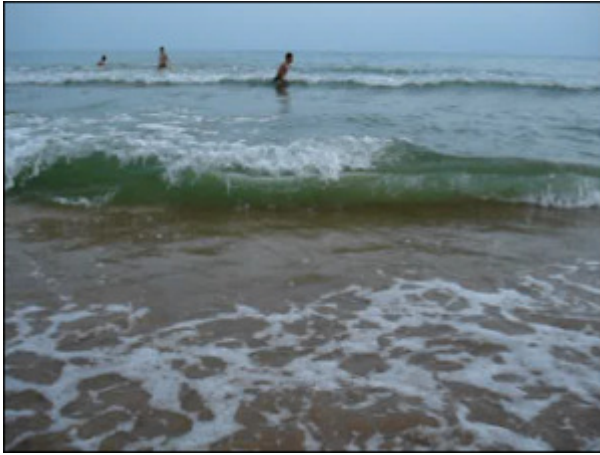


El efecto **Colorear** le permitirá colorear una imagen según la escala RGB. El vídeo entero se teñirá en matices del color seleccionado, mientras que el balance general del fichero seguirá siendo igual.

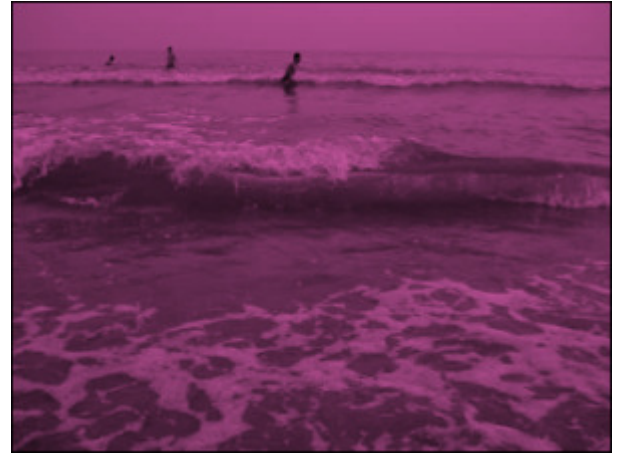
En la ventana de **Propiedades** usted puede **modificar los parámetros del efecto**. Las siguientes propiedades del efecto **Colorear** están disponibles para modificar: rojo, verde y azul.

Rojo:  246  
Verde:  106  
Azul:  198

En los ejemplos de abajo usted puede comparar las imágenes antes y después de aplicar el efecto **Colorear**:



Antes de aplicar el efecto **Colorear**



Después de aplicar el efecto **Colorear**

## Umbral



El efecto **Umbral** aplica el efecto de enfoque en función del nivel de contraste entre 2 píxeles consecutivos. Cuanto mayor sea el valor ajustado, mayor número de píxeles se eliminará.

En la ventana de **Propiedades** usted puede **modificar los parámetros del efecto**. Las siguientes propiedades del efecto **Umbral** están disponibles para modificar: **Nivel** y **Escala de grises**. La opción **Escala de grises** está activada por defecto, usted puede desactivarla si desea añadir colores a la imagen.



En los ejemplos de abajo usted puede comparar las imágenes antes y después de aplicar el efecto **Umbral**:



Antes de aplicar el efecto **Umbral**



Después de aplicar el efecto **Umbral**



## Efectos de filtro

Este grupo de filtros permite aplicar tales efectos a imágenes como los de pintura, de mosaico de desenfoque etc.

<b>Efecto</b>	<b>Descripción</b>
<b>Deinterlace</b>	El efecto <b>Desentrelazar</b> permite eliminar el efecto entrelazado del vídeo por medio de aplicarle un filtro desentrelazado
<b>Blur</b>	El efecto <b>Desenfoque</b> reduce el contraste entre los píxeles vecinos suavizando de esta manera la imagen
<b>Gaussian Blur</b>	El efecto <b>Desenfoque gaussiano</b> usa algoritmos matemáticos para reducir el contraste entre los píxeles vecinos
<b>Motion Blur</b>	El efecto <b>Desenfoque de movimiento</b> se usa para reducir el contraste y dar la impresión de movimiento en la imagen
<b>Sharpen</b>	El efecto <b>Enfocar</b> aumenta el contraste de la imagen con el fin de enfocarla
<b>Mosaic</b>	El efecto <b>Mosaico</b> concentra los píxeles del mismo color en sus casillas respectivas
<b>Noise</b>	El efecto <b>Ruido</b> añade cierta textura a la imagen por medio de pixelarla un poco
<b>Diffuse</b>	El efecto <b>Difuso</b> se usa para conseguir que la imagen parezca menos enfocada
<b>Emboss</b>	El efecto <b>Relieve</b> se usa para conseguir un efecto de imagen en 3D
<b>Filter Minimal</b>	El efecto <b>Filtro mínimo</b> resalta los píxeles oscuros en la imagen
<b>Filter Maximal</b>	El efecto <b>Filtro máximo</b> resalta los píxeles claros en la imagen
<b>Median</b>	El efecto <b>Mediano</b> reemplaza cada píxel por un píxel que tiene el valor mediano de color de los píxeles vecinos con el radio especificado

## Efectos de desenfoque

**AVS Video Converter** dispone de 3 variantes de este efecto:



**Desenfoque:** reduce el contraste entre los píxeles que sean los más cercanos el uno al otro por medio de clarificar los píxeles ubicados al lado de bordes y líneas entre objetos bien marcados, con lo que la imagen parece más suave.

En la **ventana de propiedades** usted puede **modificar los parámetros del efecto**. La única propiedad del efecto **Desenfoque** disponible es el **Nivel** de desenfoque.

Desenfoque:  100

En los ejemplos más abajo usted puede comparar las imágenes antes y después de aplicar el efecto **Desenfoque**:



Antes de aplicar el efecto **Desenfoque**



Después de aplicar el efecto **Desenfoque**

## Desenfoque gaussiano



**Desenfoque gaussiano:** usa algoritmos matemáticos para calcular el paso de un píxel a otro que sea el más cercano, con lo que la mayoría de los píxeles desenfocados se encuentra en el medio del rango entre los colores originales. El

**Desenfoque gaussiano** resalta los elementos de baja frecuencia, lo cual puede producir un efecto de niebla.

En la **ventana de propiedades** usted puede **modificar los parámetros del efecto**. La única propiedad del efecto **Desenfoque gaussiano** disponible es el **Tamaño**.

Tamaño:  5

En los ejemplos más abajo usted puede comparar las imágenes antes y después de aplicar el efecto **Desenfoque gaussiano**:



Antes de aplicar el efecto **Desenfoque gaussiano**



Después de aplicar el efecto **Desenfoque gaussiano**

## Desenfoque de movimiento



**Desenfoque de movimiento** da la impresión de que haya movimiento en la imagen por medio de añadir controles de dirección y de ángulo al proceso de desenfoque. Usted puede escoger un ángulo entre -90- to 90- y una distancia de 1 a 999 píxeles para controlar el efecto del Desenfoque de movimiento.

En la **ventana de propiedades** usted puede **modificar los parámetros del efecto**. Los parámetros del efecto **Desenfoque de movimiento** disponibles para modificar son **Ángulo** y **Distancia**.

Ángulo:  45

Distancia:  10

En los ejemplos más abajo usted puede comparar las imágenes antes y después de aplicar el efecto **Desenfoque de movimiento**:



Antes de aplicar el efecto **Desenfoque de movimiento**



Después de aplicar el efecto **Desenfoque de movimiento**

## Enfocar



El efecto **Enfocar** aumenta el contraste para conseguir que la imagen parezca más enfocada (aunque será de menor calidad que la imagen bien enfocada). Enfoca las imágenes difusas por medio de aumentar el contraste entre los píxeles más cercanos.

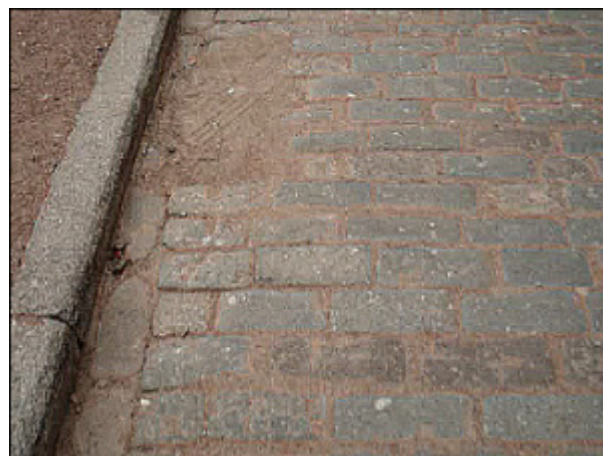
En la **ventana de propiedades** usted puede **modificar los parámetros del efecto**. La única propiedad del efecto **Enfocar** disponible es el **Nivel** (magnitud de desplazamiento).

Nivel:

En los ejemplos más abajo usted puede comparar las imágenes antes y después de aplicar el efecto **Enfocar**:



Antes de aplicar el efecto **Enfocar**



Después de aplicar el efecto **Enfocar**

## Mosáico



El efecto **Mosáico** pixela la imagen original concentrando los píxeles del mismo color en sus respectivas casillas. Los píxeles dentro de cada bloque son del mismo color, y los colores del bloque representan los colores de la imagen. Existen 2 tipos de este efecto. El mosáico simple se crea basándose en el color del píxel izquierdo superior; de lo contrario, cada mosáico obtiene el color medio de la zona correspondiente de la imagen original.

En la **ventana de propiedades** usted puede **modificar los parámetros del efecto**. Los parámetros del efecto **Mosáico** disponibles para modificar son **Tamaño** de bloque (en píxeles) y la opción **Suavizar**. Al marcar/desmarcar la casilla de **Suavizar** usted puede seleccionar uno de los tipos del efecto **Mosáico**.

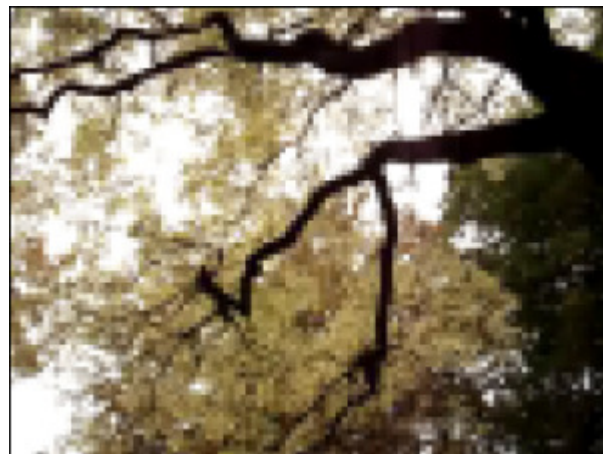
Tamaño:

Suave

En los ejemplos más abajo usted puede comparar las imágenes antes y después de aplicar el efecto **Mosáico**:



Antes de aplicar el efecto **Mosáico**



Después de aplicar el efecto **Mosáico**

## Ruido



El efecto **Ruido** le permite añadir ruido, o sea, píxeles con niveles de color distribuidos de manera aleatoria. Este efecto se usa para añadir cierta textura a la imagen por medio de pixelarla un poco. El efecto **Ruido** puede ser usado para ocultar áreas problemáticas de la imagen.

En la **ventana de propiedades** usted puede **modificar los parámetros del efecto**. Los parámetros del efecto **Ruido** disponibles para modificar son el **Nivel** y la opción **Monocromo**. Al marcar la opción **Monocromo**, el filtro se aplicará sólo a los elementos tonales de la imagen sin afectar los colores.

Nivel:  100

Monocromo

En los ejemplos más abajo usted puede comparar las imágenes antes y después de aplicar el efecto **Ruido**:



Antes de aplicar el efecto **Ruido**



Después de aplicar el efecto **Ruido**

## Difuso



El efecto **Difuso** mezcla los píxeles en una imagen de vídeo para que ésta llegue a ser menos enfocada, según el nivel de intensidad del efecto introducido. El efecto mezcla los píxeles de manera aleatoria, ignorando los valores de color.

En la **ventana de propiedades** usted puede **modificar los parámetros del efecto**. La única propiedad disponible del efecto **Difuso** es la **Distancia** del desplazamiento de píxeles (en píxeles).

Distancia:  20

En los ejemplos más abajo usted puede comparar las imágenes antes y después de aplicar el efecto **Difuso**:



Antes de aplicar el efecto **Difuso**



Después de aplicar el efecto **Difuso**

## Relieve



El efecto **Relieve** se usa para conseguir un efecto de imagen en 3D - como si fuera imprimida en relieve. El efecto **Relieve** transforma la imagen entera en una de color gris, excepto cuando se fijan valores altos.

En la **ventana de propiedades** usted puede **modificar los parámetros del efecto**. Éstos incluyen el **ángulo** de relieve (de  $-360^\circ$  a  $+360^\circ$  - para bajar o subir la superficie), **distancia** (altura), y porcentaje (1% a 500%) para indicar la **cantidad** de color en la zona seleccionada. El parámetro de **Ángulo** puede variar entre  $0-360^\circ$  (valores negativos son también posibles). Este parámetro controla la dirección de la luz. La distancia, variando entre 1 y 10, fija el nivel de la elevación de la imagen. La cantidad se encuentra entre 1-500 y controla la cantidad del detalle que el filtro detecta e imprime en relieve. Si el valor de este parámetro es bajo, casi nada se baja ni se sube.

Ángulo:  30

Distancia:  5

Cantidad:  50

En los ejemplos más abajo usted puede comparar las imágenes antes y después de aplicar el efecto **Relieve**:



Antes de aplicar el efecto **Relieve**



Después de aplicar el efecto **Relieve**

# Filter Minimal/Maximal

## Filtro mínimo



El efecto **Filtro mínimo** resalta píxeles oscuros en una imagen.

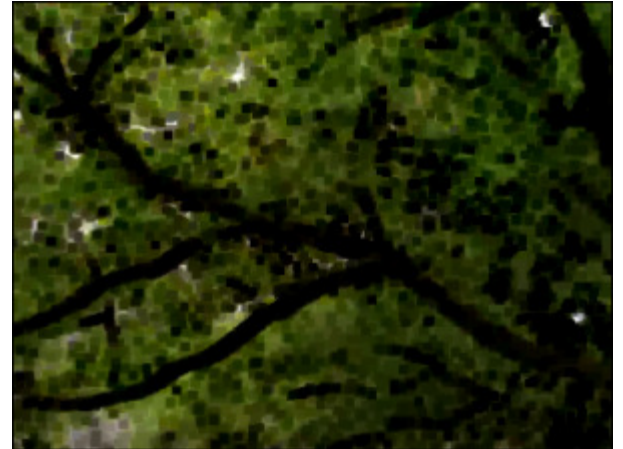
En la **ventana de propiedades** usted puede **modificar los parámetros del efecto**. La única propiedad disponible del efecto **Filtro mínimo** es el **Tamaño**.

Tamaño:

En los ejemplos más abajo usted puede comparar las imágenes antes y después de aplicar el efecto **Filtro mínimo**:



Antes de aplicar el efecto **Filtro mínimo**



Después de aplicar el efecto **Filtro mínimo**

## Filtro máximo



El efecto **Filtro máximo** resalta píxeles claros en una imagen.

En la **ventana de propiedades** usted puede **modificar los parámetros del efecto**. La única propiedad disponible del efecto **Filtro máximo** es el **Tamaño**.

Tamaño:

En los ejemplos más abajo usted puede comparar las imágenes antes y después de aplicar el efecto **Filtro máximo**:



Antes de aplicar el efecto **Filtro máximo**



Después de aplicar el efecto **Filtro máximo**

## Desentrelazar



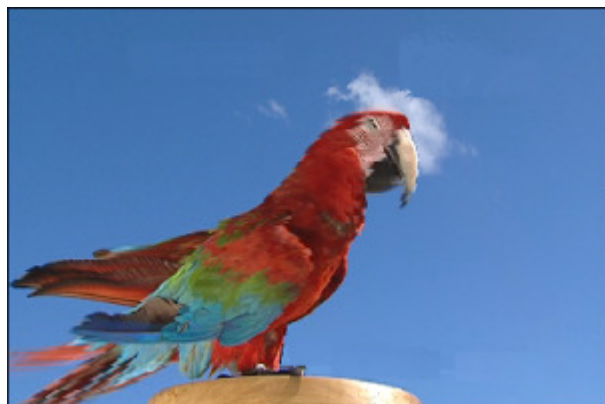
**AVS Video Converter** le permite eliminar el efecto entrelazado del vídeo por medio de aplicarle un filtro desentrelazado. Para el vídeo entrelazado un fotograma es un campo que contiene sólo líneas de píxeles pares (las de arriba), o sólo impares (las de abajo), para el vídeo no entrelazado (o sea, progresivo) un fotograma es siempre un conjunto de líneas pares e impares. Si tal vídeo se reproduce en una pantalla progresiva, uno de los fotogramas (con líneas pares) va seguido del otro (con las líneas impares). Con frecuencia este efecto aparece en el vídeo grabado con una cámara DV o sintonizador de TV. La aplicación del efecto **Desentrelazado** elimina el ruido indeseado de tal vídeo.

En la **ventana de propiedades** usted puede **modificar los parámetros del efecto**. Los parámetros del efecto **Desentrelazar** disponibles para modificar son **Par** e **Interpolar**. Marque las casillas de **Par** y/o **Interpolar** en caso necesario. Al realizarlo usted podrá eliminar el efecto entrelazado por medio de eliminar un campo de vídeo (las líneas **pares**) y mezclar (**interpolar**) las demás líneas.

Par

Interpolar

En los ejemplos más abajo usted puede comparar las imágenes antes y después de aplicar el efecto **Desentrelazar**:



Antes de aplicar el efecto **Desentrelazar**



Después de aplicar el efecto **Desentrelazar**



**Nota:** no hace falta aplicar este filtro al vídeo no entrelazado de alta calidad.

## Filtro mediano



El efecto **Filtro mediano** reemplaza cada píxel por un píxel que tiene el valor mediano de color de los píxeles vecinos con el radio especificado. Cuando el valor de radio es bajo, este efecto será útil para reducir algunos tipos de ruido. Cuando el valor de radio es más alto, este efecto hace que la imagen parezca a una pintura.

En la **ventana de propiedades** usted puede **modificar los parámetros del efecto**. La única propiedad del **filtro mediano** disponible es el **Nivel**.

Nivel:



En los ejemplos más abajo usted puede comparar las imágenes antes y después de aplicar el filtro **Mediano**:



Antes de aplicar el filtro **Mediano**



Antes de aplicar el filtro **Mediano**

## Efectos de transformación

Los **efectos de transformación** le permiten aplicar varias transformaciones, tales como rotación, desplazamiento u otros a archivos media. También le permite multiplicar la imagen entera o una de sus partes.

Efecto	Descripción
<b>Flip</b>	El efecto <b>Voltear</b> permite voltear la imagen entera verticalmente o horizontalmente
<b>Perspective</b>	El efecto <b>Perspectiva</b> permite transformar la perspectiva de una imagen
<b>Skew</b>	El efecto <b>Inclinación</b> le permite inclinar la imagen horizontalmente o verticalmente
<b>Shift</b>	El efecto <b>Desplazamiento</b> le permite desplazar una imagen de manera que una parte de la misma se haga invisible
<b>Rotate</b>	El efecto <b>Rotación</b> permite girar la imagen entera 360 grados en 2D
<b>Resample</b>	El efecto <b>Cambiar resolución</b> le permite multiplicar la imagen
<b>Zoom</b>	El efecto <b>Zoom</b> permite aproximar o alejar una imagen
<b>Mirror</b>	El efecto <b>Espejo</b> permite duplicar una parte de la imagen
<b>Twirl</b>	El efecto <b>Remolino</b> hace que una parte de imagen haga un movimiento giratorio y rápido
<b>Sphere</b>	El efecto <b>Esfera</b> permite hacer borrosa un área en forma esférica
<b>Cylinder</b>	El efecto <b>Cilindro</b> le permite hacer que cierta área en forma cilíndrica sea borrosa

## Voltear



El efecto **Voltear** le permite voltear la imagen entera horizontalmente o verticalmente.

En la **ventana de propiedades** usted puede **modificar los parámetros del efecto**. La única propiedad del efecto **Voltear** disponible es la opción **Vertical**. Horizontal es la opción predeterminada, si usted desea voltear la imagen verticalmente, por favor marque su respectiva casilla **Vertical**.

Vertical

En los ejemplos más abajo usted puede comparar las imágenes antes y después de aplicar el efecto **Voltear**:



Antes de aplicar el efecto **Voltear**



Después de aplicar el efecto **Voltear**

## Perspectiva



El efecto **Perspectiva** le permite transformar la perspectiva de una imagen. Dispone de 2 variantes: transformaciones verticales y horizontales.

En la **ventana de propiedades** usted puede **modificar los parámetros del efecto**. Los parámetros del efecto **Perspectiva** disponibles para modificar son el **Ángulo** y la opción **Vertical**. Ésta última está activada por defecto, para aplicar la opción horizontal, desmarque por favor la casilla **Vertical**.

Ángulo:  60

Vertical

En los ejemplos más abajo usted puede comparar las imágenes antes y después de aplicar el efecto **Perspectiva**:



Antes de aplicar el efecto **Perspectiva**



Después de aplicar el efecto **Perspectiva**

## Inclinación



El efecto **Inclinación** le permite inclinar la imagen horizontalmente o verticalmente.

En la **ventana de propiedades** usted puede **modificar los parámetros del efecto**. Los parámetros del efecto **Inclinación** disponibles para modificar son el **Ángulo** y la opción **Vertical**. Ésta última está activada por defecto, para aplicar la opción horizontal, desmarque por favor la casilla **Vertical**.

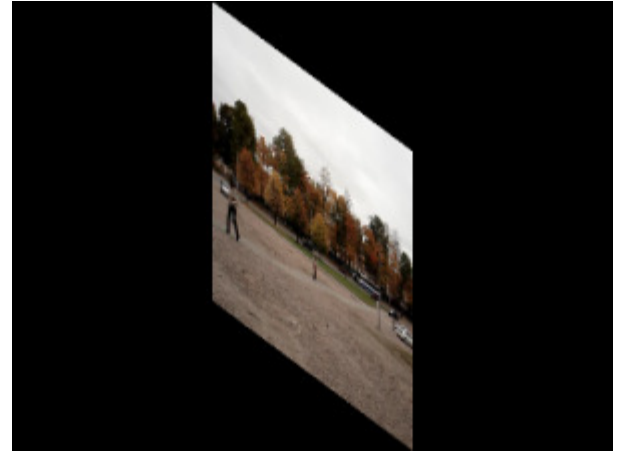
Ángulo:  60

Vertical

En los ejemplos más abajo usted puede comparar las imágenes antes y después de aplicar el efecto **Inclinación**:



Antes de aplicar el efecto **Inclinación**



Después de aplicar el efecto **Inclinación**

## Desplazamiento



El efecto **Desplazamiento** le permite desplazar una imagen de manera que una parte de la misma se haga invisible.

En la **ventana de propiedades** usted puede **modificar los parámetros del efecto**. Los parámetros del efecto **Desplazamiento** disponibles para modificar son el **OffsetX** y **OffsetY** (coordenadas axiales).

OffsetX:  -224

OffsetY:  71

En los ejemplos más abajo usted puede comparar las imágenes antes y después de aplicar el efecto **Shift**:



Antes de aplicar el efecto **Desplazamiento**



Después de aplicar el efecto **Desplazamiento**

## Rotación



El efecto **Rotación** le permite girar la imagen entera 360 grados en 2D.

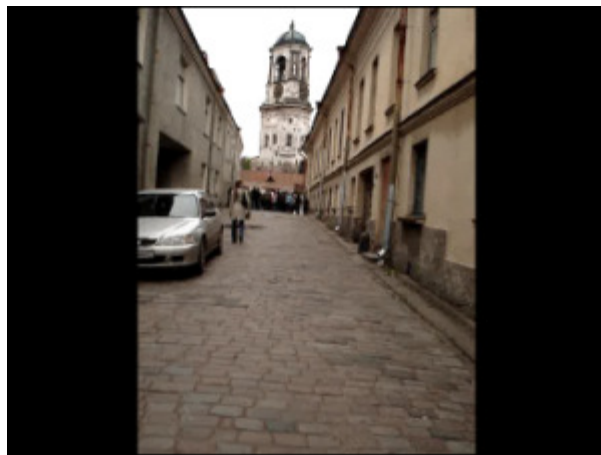
En la **ventana de propiedades** usted puede **modificar los parámetros del efecto**. La única propiedad del efecto **Rotación** disponible es el **ángulo** de rotación.

Ángulo:

En los ejemplos más abajo usted puede comparar las imágenes antes y después de aplicar el efecto **Rotación**:



Antes de aplicar el efecto **Rotación**



Después de aplicar el efecto **Rotación**

## Cambiar resolución



El efecto **Cambiar resolución** le permite multiplicar la imagen.

En la **ventana de propiedades** usted puede **modificar los parámetros del efecto**. La única propiedad del efecto **Cambiar resolución** disponible es la **Cantidad** (el número de reproducciones).

Cantidad:

En los ejemplos más abajo usted puede comparar las imágenes antes y después de aplicar el efecto **Cambiar resolución**:



Antes de aplicar el efecto **Cambiar resolución**



Después de aplicar el efecto **Cambiar resolución**

## Zoom



El efecto **Zoom** le permite aproximar o alejar una imagen. El grado de aproximación se muestra en la barra de título.

En la **ventana de propiedades** usted puede **modificar los parámetros del efecto**. El único parámetro del efecto **Zoom** disponible es la magnitud de **Zoom**.

Zoom:

En los ejemplos más abajo usted puede comparar las imágenes antes y después de aplicar el efecto **Zoom**:



Antes de aplicar el efecto **Zoom**



Después de aplicar el efecto **Zoom**

## Espejo



El efecto **Espejo** le permite duplicar una parte de la imagen.

En la **ventana de propiedades** usted puede **modificar los parámetros del efecto**. Los parámetros del efecto **Espejo** disponibles para modificar son **Nivel** y **Tipo** (inferior, superior, izquierda, derecha).

Tipo:

Nivel:

En los ejemplos más abajo usted puede comparar las imágenes antes y después de aplicar el efecto **Espejo**:



Antes de aplicar el efecto **Espejo**



Después de aplicar el efecto **Espejo**

## Remolino



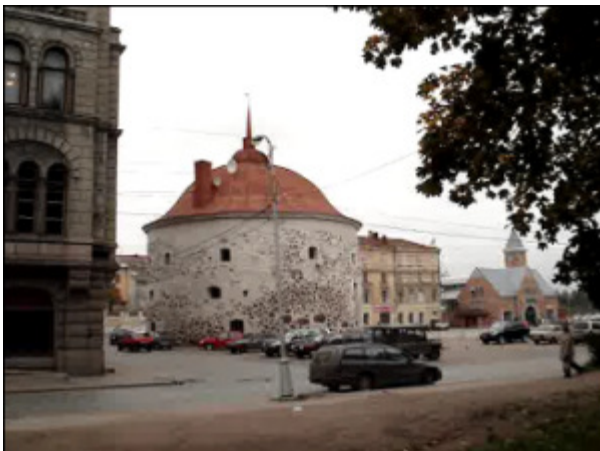
El efecto **Remolino** hace que una parte de imagen haga un movimiento giratorio y rápido.

En la **ventana de propiedades** usted puede **modificar los parámetros del efecto**. Las propiedades del efecto **Remolino** disponibles para modificar son el **Grado** y el **Ángulo**.

Grado:

Ángulo:

En los ejemplos más abajo usted puede comparar las imágenes antes y después de aplicar el efecto **Remolino**:



Antes de aplicar el efecto **Remolino**



Después de aplicar el efecto **Remolino**

## Esfera



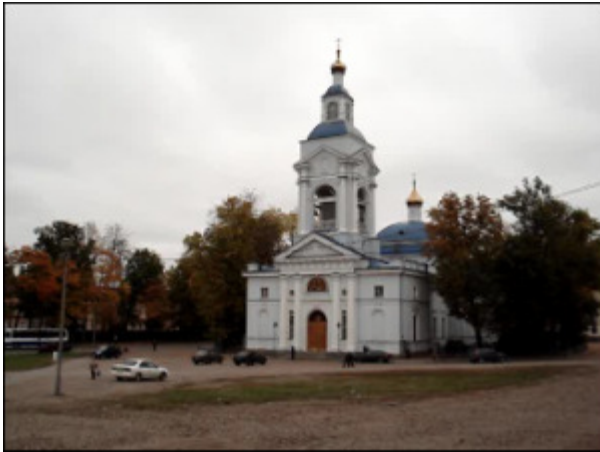
El efecto **Esfera** le permite hacer borrosa un área en forma esférica.

En la **ventana de propiedades** usted puede **modificar los parámetros del efecto**. La única propiedad del efecto **Esfera** disponible es el **Grado**.

Grado:

Es también posible cambiar la **ubicación** y el **tamaño** de la esfera. Consulte el apartado **Elipse** de los efectos de dibujo para obtener más información sobre cómo realizarlo.

En los ejemplos más abajo usted puede comparar las imágenes antes y después de aplicar el efecto **Esfera**:



Antes de aplicar el efecto **Esfera**



Después de aplicar el efecto **Esfera**

## Cilindro



El efecto **Cilindro** le permite hacer que cierta área en forma cilíndrica sea borrosa.

En la **ventana de propiedades** usted puede **modificar los parámetros del efecto**. Los parámetros del efecto **Cilindro** disponibles para modificar son **Centro**, **Radio**, **Grado** y la opción **Vertical**. Ésta última está activada por defecto, para aplicar la opción horizontal, desmarque por favor la casilla **Vertical**.

Centro:

Radio:

Grado:

Vertical



En los ejemplos más abajo usted puede comparar las imágenes antes y después de aplicar el efecto **Cilindro**:



Antes de aplicar el efecto **Cilindro**



Después de aplicar el efecto **Cilindro**

## Efectos de dibujo

Estos efectos le permiten dibujar varios objetos, así como superponer imágenes y mensajes de texto encima de archivos de vídeo.

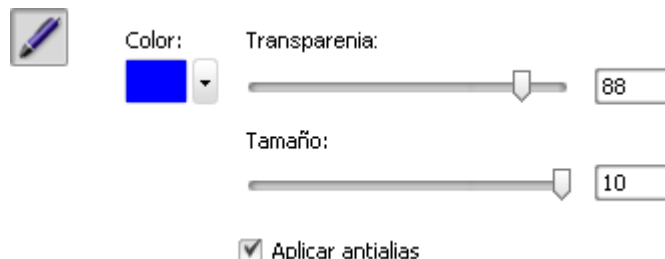
Efecto	Descripción
<b>Line/Polyline</b>	El efecto <b>Línea/Polilínea</b> permite dibujar varias líneas sobre la imagen de vídeo
<b>Rectangle</b>	El efecto <b>Rectángulo</b> permite sobreponer un objeto de forma rectangular encima del vídeo
<b>Ellipse</b>	El efecto <b>Elipse</b> permite sobreponer una elipse encima del vídeo
<b>Invert Rectangle</b>	El efecto <b>Invertir rectángulo</b> permite destacar un objeto en el vídeo por medio de colocar sobre él una "ventana" de forma rectangular que no será cubierta por una capa de color
<b>Invert Ellipse</b>	El efecto <b>Invertir elipse</b> permite destacar un objeto en el vídeo por medio de colocar sobre él una "ventana" de forma elíptica que no será cubierta por una capa de color
<b>Image</b>	El efecto <b>Imagen</b> permite sobreponer cualquier imagen encima del vídeo
<b>Border</b>	El efecto <b>Borde</b> permite poner un borde alrededor de la imagen
<b>Polygon, Pie, Simple Pie, Sector, Simple Sector</b>	El efecto <b>Polígono, Circular, Circular simple, Sector, Sector simple</b> permiten destacar un objeto en el vídeo por medio de cubrirlo por una capa del color especificado, mientras que el resto de la imagen permanecerá intacta


## Línea y polilínea



El efecto **Línea / Polilínea** le permite dibujar varias líneas sobre la imagen de vídeo. Usted puede dibujar las líneas por medio de arrastrar el ratón como si en un programa de edición de gráfica. Introduzca los valores numéricos para ajustar la longitud de la línea.

En la **ventana de propiedades** usted puede **modificar los parámetros del efecto**. Los siguientes parámetros del efecto **Línea / Polilínea** están disponibles para modificar: **Color**, **Alfa** (transparencia), **Tamaño** (grosor de la línea/polilínea), **Aplicar antialias**. Marque la opción **Aplicar antialias** para suavizar el contorno de la línea/polilínea.



Para cambiar la **ubicación** de la línea ponga el cursor encima de uno de los **cuadros negros** ■ (el cursor se cambiará por ) y arrástrelo por el área de vista previa. Para cambiar la **curvatura** de la polilínea, usted deberá pulsar en cualquier punto de la línea y arrastrarla.

En los ejemplos más abajo usted puede comparar las imágenes antes y después de aplicar el efecto **Línea / Polilínea**:



Antes de aplicar el efecto **Línea / Polilínea**




Después de aplicar el efecto **Línea / Polilínea**

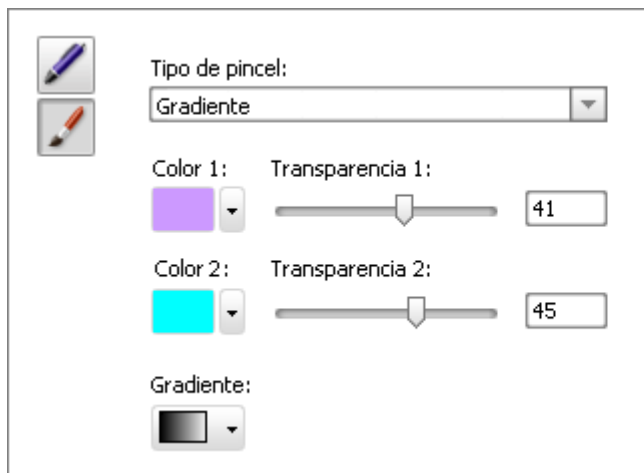
## Rectángulo




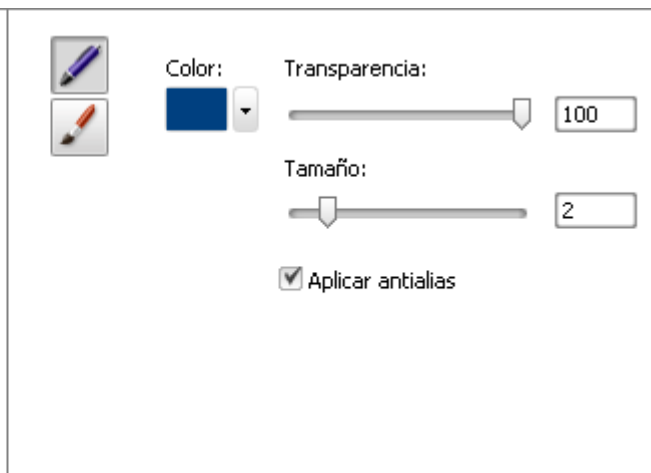
El efecto **Rectángulo** le permite sobreponer un objeto de forma rectangular encima de su vídeo. Dicho objeto será cubierto por una capa de color especificado mientras que el área fuera del rectángulo permanecerá intacta.

En la **ventana de propiedades** usted puede **modificar los parámetros del efecto**. Los parámetros del efecto **Rectángulo** disponibles para modificar son **tipo de pincel** y otras propiedades que estarán disponibles en función del tipo de pincel seleccionado. La lista desplegable contiene los siguientes **Tipos de pincel**: **Sólido**, **Gradiente**, **Rayado**, **Textura**. La descripción de todos los tipos de pincel se encuentra en el apartado **Elipse**.

El área de propiedades con el botón  apretado



El área de propiedades con el botón  apretado



Es también posible cambiar la **ubicación** y el **tamaño** del rectángulo. Consulte el apartado **Elipse** para obtener más información sobre cómo realizarlo.

En los ejemplos más abajo usted puede comparar las imágenes antes y después de aplicar el efecto **Rectángulo**:



Antes de aplicar el efecto **Rectángulo**



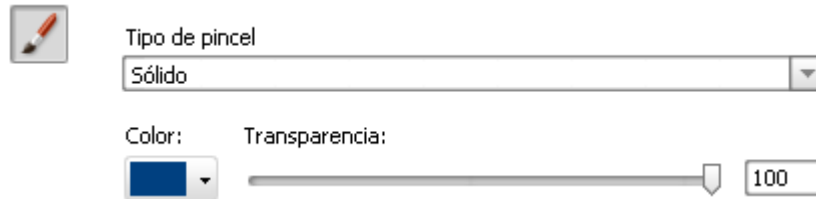
Después de aplicar el efecto **Rectángulo**

## Invertir rectángulo



El efecto **Invertir rectángulo** le permite destacar un objeto en el vídeo por medio de colocar una "ventana" de forma rectangular que no será cubierta por la capa de color.

En la **ventana de propiedades** usted puede **modificar los parámetros del efecto**. Las propiedades del efecto **Invertir rectángulo** disponibles para modificar son **Tipo de pincel** y otras propiedades que estarán disponibles en función del tipo de pincel seleccionado. La lista desplegable contiene los siguientes **Tipos de pincel: Sólido, Gradiente, Rayado, Textura**. La descripción de todos los tipos de pincel se encuentra en el apartado **Elipse**.

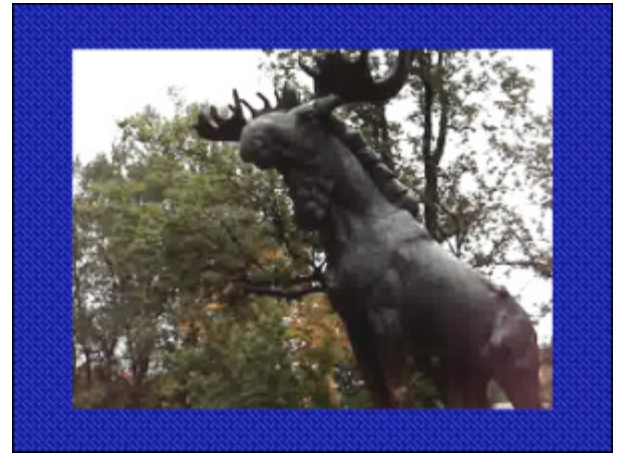


Se también posible cambiar la **ubicación** y el **tamaño** de la misma manera que en el efecto Elipse. Consulte el apartado **Elipse** para obtener más información sobre cómo realizarlo.

En los ejemplos más abajo usted puede comparar las imágenes antes y después de aplicar el efecto **Invertir rectángulo**:



Antes de aplicar el efecto **Invertir rectángulo**



Después de aplicar el efecto **Invertir rectángulo**

## Elipse




El efecto **Elipse** le permite ocultar un objeto en el vídeo por medio de colocar sobre él una elipse cubierta por una capa de color, mientras que el área fuera de la elipse permanecerá intacta.


En la **ventana de propiedades** usted puede **modificar los parámetros del efecto**.


Si usted desea incluir una **elipse con relleno de color** en el vídeo, sin salir del modo **Pincel**, seleccione los parámetros de **Color** y **Alfa** (transparencia), así como el **Tipo de pincel** de los disponibles: **Sólido, Gradiente, Rayado, Textura**.

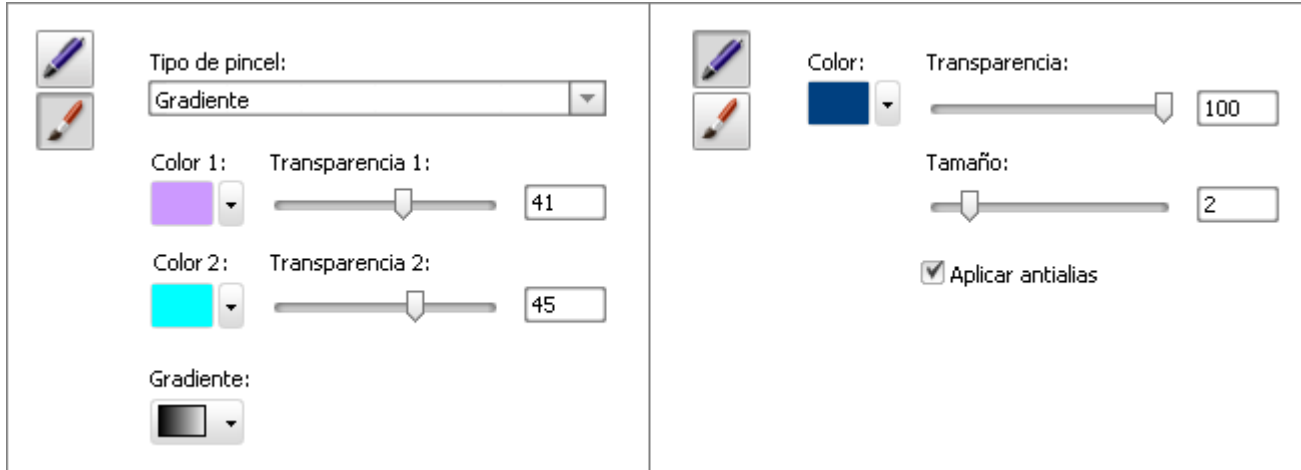
- Seleccione la opción **Sólido**, si usted desea que la elipse sea de color homogéneo. Fije los parámetros de **Color** y **Alfa** (transparencia)
- Otra opción disponible es **Gradiente**, es decir, una mezcla de colores gradual, que puede definirse como una gradación suave de un color a otro. Al seleccionar la opción **Gradiente** usted deberá especificar también los **Color 1, Color 2, Tipo de gradiente**, y los valores **Alfa 1** y **Alfa 2** (transparencia de colores)
- Al seleccionar la opción **Rayado** usted puede añadir líneas paralelas al efecto de elipse. Su tipo puede ser seleccionado en el menú desplegable **Relleno**




- Si usted decide aplicar **Textura**, deberá cargar una imagen y fijar un valor **Alfa**

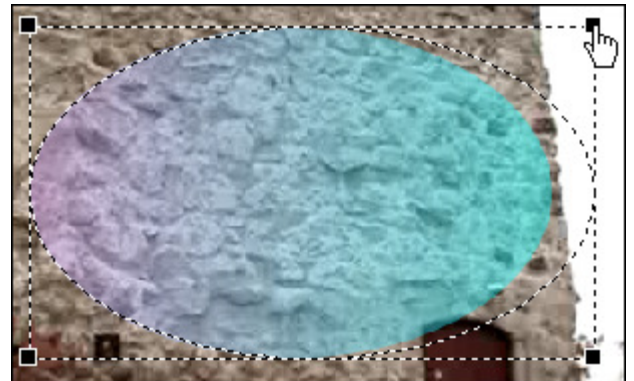
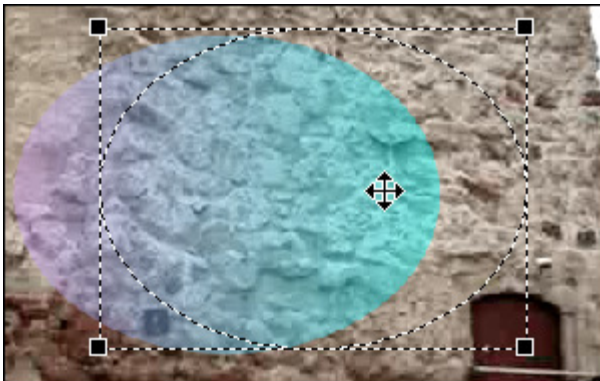
Si usted desea trazar sólo el **contorno de elipse**, primero deberá hacer clic en el botón  para especificar **Color**, valor **Alfa** (transparencia), así como el grosor de bolígrafo en la barra deslizante de **Tamaño**. Usted también puede marcar la opción **Aplicar antialias** para suavizar el contorno de la elipse.

El área de propiedades con el botón  apretado

El área de propiedades con el botón  apretado



Es posible cambiar la **ubicación** y el **tamaño** de la elipse en la **ventana de vista previa**. Para desplazar la elipse, usted deberá pulsar sobre ella (el cursor se cambiará por ) y, sin soltar el botón, arrastrarla a la ubicación deseada. Para cambiar el tamaño de la elipse, ponga el cursor encima de uno de los **cuadros negros**  (el cursor se cambiará por ) y arrástrela por el área de vista previa.



En los ejemplos más abajo usted puede comparar las imágenes antes y después de aplicar el efecto **Elipse**:



Antes de aplicar el efecto **Elipse**



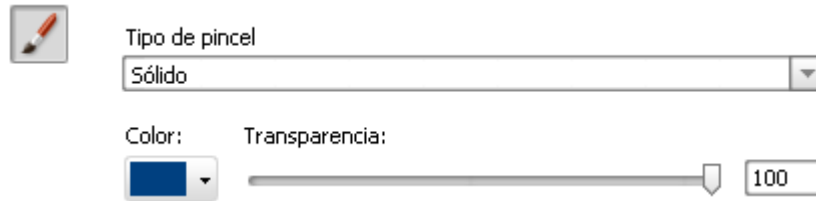
Después de aplicar el efecto **Elipse**

## Invertir elipse



El efecto **Invertir elipse** le permite destacar un objeto en el vídeo por medio de colocar sobre él una "ventana" de forma elíptica que no será cubierta por la capa de color.

En la **ventana de propiedades** usted puede **modificar los parámetros del efecto**. Las propiedades del efecto **Invertir elipse** disponibles para modificar son **tipo de pincel** y otras propiedades que estarán disponibles en función del tipo de pincel seleccionado. La lista desplegable contiene los siguientes **Tipos de pincel: Sólido, Gradiente, Rayado, Textura**. La descripción de todos los tipos de pincel se encuentra en el apartado **Elipse**.



Es también posible cambiar la **ubicación** y el **tamaño** de la misma manera que en el efecto Elipse. Consulte la sección **Elipse** para obtener más información sobre cómo realizarlo.

En los ejemplos más abajo usted puede comparar las imágenes antes y después de aplicar el efecto **Invertir elipse**:



Antes de aplicar el efecto **Invertir elipse**







Después de aplicar el efecto **Invertir elipse**

## Polígono, Circular, Circular simple, Sector, Sector simple



Los efectos **Polígono**, **Circular**, **Circular simple**, **Sector**, **Sector simple** le permiten destacar un objeto en el vídeo que será cubierto por una capa de color especificado, mientras que el resto de la imagen permanecerá intacta.

En la **ventana de propiedades** usted puede **modificar los parámetros del efecto**. Los parámetros del efecto **Polígono**, **Circular**, **Circular simple**, **Sector**, **Sector simple** disponibles para modificar son **Tipo de pincel** y otras propiedades que estarán disponibles en función del tipo de pincel seleccionado. La lista desplegable contiene los siguientes **Tipos de pincel**: **Sólido**, **Gradiente**, **Rayado**, **Textura**. La descripción de todos los tipos se encuentra en el apartado **Elipse**.

 	Tipo de pincel: Gradiente	 	Color: <span style="background-color: blue; color: white; padding: 2px;"> </span> Transparencia: <input type="text" value="100"/> Tamaño: <input type="text" value="2"/> <input checked="" type="checkbox"/> Aplicar antialias
	Color 1: <span style="background-color: purple; color: white; padding: 2px;"> </span> Transparencia 1: <input type="text" value="41"/> Color 2: <span style="background-color: cyan; color: white; padding: 2px;"> </span> Transparencia 2: <input type="text" value="45"/> Gradiente: <span style="background: linear-gradient(to right, black, white); border: 1px solid black; display: inline-block; width: 20px; height: 10px;"></span>		

Es también posible cambiar la **ubicación** y el **tamaño** de Polígono, Circular, Circular simple, Sector, Sector simple. Consulte el apartado **Elipse** para obtener más información sobre cómo realizarlo.

En los ejemplos más abajo usted puede comparar las imágenes antes y después de aplicar el efecto **Polígono**:



Antes de aplicar el efecto **Polígono**



Después de aplicar el efecto **Polígono**





## Borde

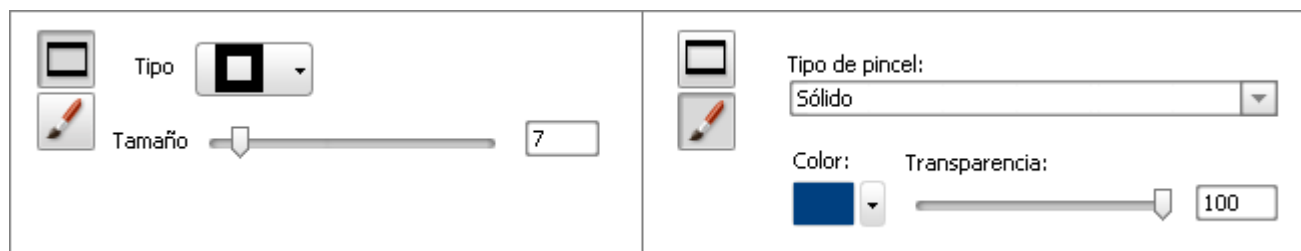


El efecto **Borde** le permite poner un borde alrededor de la imagen. Usted puede especificar el tipo, la anchura y el color del borde.

En la **ventana de propiedades** usted puede **modificar los parámetros del efecto**. Los siguientes parámetros del efecto **Borde** están disponibles: **Tipo**, **Tamaño** (grosor), **Color** y valor **Alfa** (transparencia) del borde. En la lista desplegable de **Tipo de pincel** sólo la opción **Sólido** está disponible.

El área de propiedades con el botón  apretado

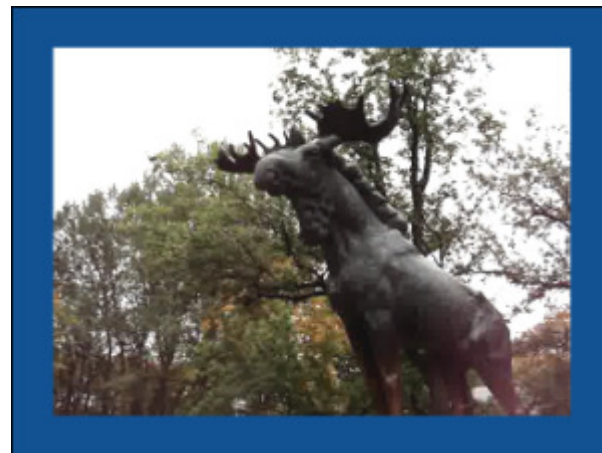
El área de propiedades con el botón  apretado



En los ejemplos más abajo usted puede comparar las imágenes antes y después de aplicar el efecto **Borde**:



Antes de aplicar el efecto **Borde**



Después de aplicar el efecto **Borde**

## Texto/Texto en rectángulo

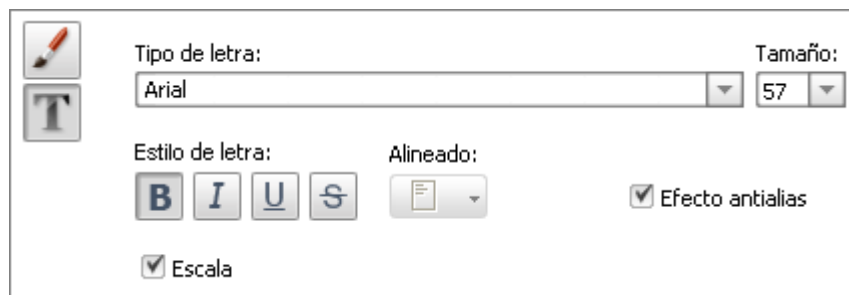



Los efectos **Texto** y **Texto en rectángulo** le permiten sobreponer cualquier mensaje encima del vídeo. La única diferencia entre estos dos efectos es la posibilidad de aplicar alineación en el efecto **Texto en rectángulo**.

Después de soltar el efecto **Texto/Texto en rectángulo** en el **Timeline** la palabra "texto" aparecerá en la pantalla de **vista previa**. Para teclear tu propia palabra, combinación de palabras o una oración usted deberá primero pulsar el botón **Propiedades**, poner el cursor encima del rectángulo con el texto en la pantalla de **Vista previa** y hacer doble clic en el texto.

En la **ventana de propiedades** usted puede **modificar los parámetros del efecto**. Los parámetros del efecto **Texto/Texto en rectángulo** disponibles para modificar son **Tipo de letra** y **Tipo de pincel**.

Al pulsar el botón **Propiedades...** se le mostrarán los parámetros de **letra**. A este grupo pertenecen los siguientes parámetros: **Tipo de letra**, **Tamaño**, **Estilo de letra** (negrita, cursiva, subrayado, tachado), **Alineación** (sólo está disponible para el efecto **Texto en rectángulo** y cuando la opción **Escala** está desactivada), **Escala** (sólo está disponible para el efecto **Texto en rectángulo**) y **Antialias** (esta opción se usa para suavizar el contorno de las letras).



Pulse el botón  para acceder a otros parámetros que estarán disponibles en función del tipo de pincel seleccionado. La lista desplegable contiene los siguientes **Tipos de pincel: Sólido, Gradiente, Rayado, Textura**. La descripción de todos los tipos se encuentra en el apartado **Elipse**.

Es posible cambiar la ubicación del texto por medio de arrastrarlo por la pantalla de vista previa. Para aprender a cambiar la ubicación y el tamaño de **Texto en rectángulo** por favor consulte el apartado **Elipse**.

En los ejemplos más abajo usted puede comparar las imágenes antes y después de aplicar el efecto **Texto/Texto en rectángulo**:



Antes de aplicar el efecto **Texto/Texto en rectángulo**



Después de aplicar el efecto **Texto/Texto en rectángulo**

## Créditos



El efecto **Créditos** le permite añadir una lista de personas responsables por la producción del vídeo.

En la **ventana de propiedades** usted puede **modificar los parámetros del efecto**. Los parámetros del efecto **Créditos** disponibles para modificar son **Tipo de letra** y **Tipo de pincel**.

Al apretar el botón **Propiedades...** se le mostrarán los **parámetros del tipo de letra**. Los siguientes parámetros pertenecen a este grupo: **Tipo de letra**, **Tamaño**, **Estilo** (negrita, cursiva, subrayado, tachado), **Antialias** (esta opción se usa para suavizar el control de las letras) y **Tipo de créditos**.

Luego pulse el botón  para acceder a otros parámetros del efecto. El único **Tipo de pincel** disponible para este efecto es **sólido**.

En los ejemplos más abajo usted puede comparar las imágenes antes y después de aplicar el efecto **Créditos**:



Antes de aplicar el efecto **Créditos**





Después de aplicar el efecto **Créditos**

## Imagen




El efecto **Imagen** le permite sobreponer cualquier imagen encima del vídeo.

En la **ventana de propiedades** usted puede **modificar los parámetros del efecto**. Los siguientes parámetros del efecto **Imagen** están disponibles para modificar: **Ruta**, **Mantener aspecto**, **Aplicar color transparente** y **Color** (sólo está disponible si la casilla **Aplicar color transparente** está marcada). En el área de **Ruta de acceso** usted puede buscar el archivo deseado y cargarlo en el programa por medio de pulsar el botón . Marque la opción **Mantener aspecto**, si usted desea que la imagen que importa mantenga sus proporciones. Al marcar la opción **Aplicar color transparente** uno de los colores de la imagen cargada se hace transparente, el **color** lo puede seleccionar usted mismo en su caja correspondiente.

Ruta:  

Mantener aspecto

Aplicar color transparente

Color: 

Es también posible cambiar la **ubicación** y el **tamaño** de la imagen. Consulte el apartado **Elipse** para obtener más información.

En los ejemplos más abajo usted puede comparar las imágenes antes y después de aplicar el efecto **Imagen**:



Antes de aplicar el efecto **Imagen**



Después de aplicar el efecto **Imagen**

## Audio Effects

Estos efectos permiten modificar las bandas sonoras de archivos de vídeo aplicándoles tales efectos como **Amplificación**, **Retardo**, **Chorus**, **Flanger** y otros.

Botón	Descripción
<b>Amplify</b>	Aplica el efecto <b>Amplificar</b> para aumentar el volumen de reproducción
<b>Band Pass</b>	Aplica el filtro <b>Band Filter</b> que deja pasar sólo una banda de frecuencias predeterminadas y corta el resto de las frecuencias en una pista de audio
<b>Chorus</b>	Aplica el efecto <b>Chorus</b> para conseguir mayor profundidad de sonido
<b>Compressor</b>	Aplica el efecto <b>Compresor</b> para ajustar el volumen dinámico de una pista de audio
<b>Delay</b>	Aplica el efecto <b>Retardo</b> para conseguir un efecto de eco
<b>Flanger</b>	Aplica el efecto <b>Flanger</b> mezclando una señal de audio con una copia del mismo repetida con retardo
<b>Expander</b>	Aplica el efecto <b>Expansor</b> para ampliar el margen dinámico de una señal de audio
<b>Fade</b>	Aplica el efecto <b>Fade</b> para gradualmente aumentar la amplificación del sonido al principio y reducirla hasta llegar a cero al final
<b>Invert</b>	Aplica el efecto <b>Invertir</b> para invertir las muestras, así que los desplazamientos de frecuencia positivos se hacen negativos y todos los desplazamientos negativos se hacen positivos
<b>Normalize</b>	Aplica el efecto <b>Normalizar</b> para conseguir la máxima amplificación sin provocar recorte
<b>Noise Remover</b>	Aplica el filtro <b>Puerta de ruido</b> para aumentar el rango dinámico de una señal
<b>Phaser</b>	Aplica el efecto <b>Phaser</b> para enriquecer sonido
<b>Pitch Shift</b>	Aplica el efecto <b>Pitch shift</b> para desplazar el espectro de frecuencia de una señal de entrada
<b>Time Stretch</b>	Aplica el efecto <b>Time Stretch</b> para cambiar el ritmo sin modificar el tono de sonido
<b>Silence</b>	Aplica el efecto <b>Silencio</b> para desactivar el sonido de un archivo de vídeo
<b>Reverb</b>	Aplica el efecto <b>Reverberación</b> para crear un efecto de eco
<b>Vibrato</b>	Aplica el efecto <b>Vibrato</b> para igualar el sonido a la variación periódica de cierta frecuencia de una señal de entrada

## Amplificar



**AVS Video Converter** le permite editar la banda sonora de su vídeo aplicando tal efecto como **Amplificar**. Por medio de este efecto usted puede amplificar el sonido (que corresponde más o menos a subir el volumen).

En la **ventana de propiedades** usted puede **modificar los parámetros del efecto**. Es posible escoger uno de los **Presets** disponibles de la lista desplegable o bien introducir un valor de **Ganancia** personalizado.

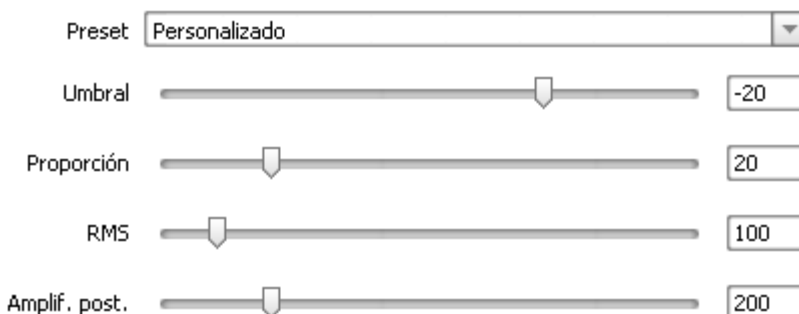


## Compresor



El **Compresor** es un dispositivo de ganancia variable, en el que la cantidad de ganancia utilizada depende del nivel de la señal de entrada. Así, la ganancia de la señal se reducirá cuando el nivel de la señal es alto, lo que permite hacer los sonidos fuertes más suaves, reduciendo su rango dinámico. Este efecto equivale al regulador del volumen dinámico y transforma sonidos fuertes en unos más suaves, mientras que los sonidos suaves se transforman en unos más fuertes.

En la **ventana de propiedades** usted puede **modificar los parámetros del efecto**. Es posible escoger uno de los **Presets** disponibles de la lista desplegable o bien seleccionar los valores de **Umbral**, **Proporción**, **Raíz cuadrada (RMS)** y **Amplificación posterior**.



## Expansor



El efecto **Expansor** se utiliza para ampliar el margen dinámico de una señal de audio. Expansor aumenta las señales de alto nivel y aplica una atenuación a las señales de nivel bajo. Si usted selecciona una parte del fichero con el cursor del ratón, este efecto se aplicará a la parte destacada del fichero. En caso contrario será modificado el sonido del fichero entero.

En la **ventana de propiedades** usted puede **modificar los parámetros del efecto**. Es posible escoger uno de los **Presets** disponibles de la lista desplegable o bien fijar los valores de **Umbral**, **Proporción**, **Raíz cuadrada (RMS)** y **Amplificación posterior**.

Preset

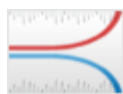
Umbral

Proporción

RMS

Amplif. post.

## Fade



El efecto **Fade** contiene dos componentes: **Fade In** y **Fade Out**. Utilice el efecto **Fade In** para amplificar gradualmente el sonido de un fichero media. Si usted seleccione una parte del fichero con el cursor del ratón, este efecto se aplicará sólo a la parte destacada del fichero. En caso contrario se aumentará el volumen al principio del fichero. El efecto **Fade Out** funciona al revés y se aplica al final de una pista de audio para gradualmente bajar el volumen hasta llegar a cero. Si usted selecciona una parte del fichero con el cursor del ratón, este efecto se aplicará a la parte destacada del fichero. En caso contrario el efecto se aplicará al final de fichero.

En la **ventana de propiedades** usted puede **modificar los parámetros del efecto**. Es posible escoger uno de los **presets** disponibles de la lista desplegable o bien fijar los valores de **Amplificación inicial** y **Amplificación final**.

Preset

Amplif. inicial

Amplif. final

## Normalizar



Se usa el efecto **Normalizar** para conseguir la máxima amplificación que no provoca recorte. Si usted selecciona una parte del fichero con el ratón, el sonido del área destacada se amplificará al máximo. De lo contrario, se modificará el sonido del fichero entero.

En la **ventana de propiedades** usted puede **modificar los parámetros del efecto**. Es posible escoger uno de los **Presets** disponibles de la lista desplegable o bien fijar el valor de **Normalizar** personalizado. Es también posible activar la opción **Bias Adjust** para controlar la cantidad de la señal de alta frecuencia que se añade al sonido.

Preset

Normalizar

Ajustar bias

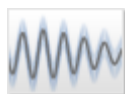
## Silencio



El efecto **Silencio** se emplea para eliminar sonido de un archivo de audio. Si usted selecciona una parte del fichero con el ratón, el efecto Silencio se aplicará sólo al área destacada. En caso contrario el sonido se eliminará del fichero entero.

Este efecto no tiene ningún parámetro a modificar.

## Vibrato



El efecto **Vibrato** sirve para igualar el sonido a la variación periódica de cierta frecuencia de la señal de entrada. Si usted selecciona una parte del fichero con el ratón, el efecto Vibrato se aplicará sólo al área destacada. En caso contrario se modificará el sonido del fichero entero.

En la **ventana de propiedades** usted puede **modificar los parámetros del efecto**. Es posible escoger uno de los **Presets** disponibles de la lista desplegable o bien fijar los parámetros de **Profundidad, Frecuencia y Fase**.

Preset:

Profundidad:  10

Frecuencia:  20

Fase:  0

## Flanger



El efecto **Flanger** se consigue por medio de mezclar la señal con su propia copia retardada, el tiempo de retardo es variable. Con ayuda de efecto **Flanger** usted podrá "perfiar" el sonido, ya que éste le permite controlar cuánto sonido retardado se añade al original. Úselo si desea aplicar el efecto del sonido "silbado" (whooshing) a algún fragmento de su pista de audio.

En la **ventana de propiedades** usted puede **modificar los parámetros del efecto**. Es posible escoger uno de los **Presets** disponibles de la lista desplegable o bien fijar los valores de los parámetros que se muestran en la imagen de abajo.

Preset:

Prof. de mix:  50

Gan. de retroacción:  30

Velocidad de retardo:  14

Prof. de barrido:  99

Vel. de barrido:  10

Fase de barrido:  70



## Chorus



El efecto **Chorus** le permite conseguir que el audio suene más profundo. Con este efecto se puede conseguir la sensación de que se tocan varios instrumentos en vez de un sólo instrumento en realidad. El efecto da cierta profundidad y riqueza al sonido.

En la **ventana de propiedades** usted puede **modificar los parámetros del efecto**. Es posible escoger uno de los **Presets** disponibles de la lista desplegable o bien seleccionar un valor personalizado de **Profundidad de mix**, **Ganancia de retroacción**, **Velocidad de retardo**, etc.

Preset: Bathroom with light flanger

Prof. de mix:  45

Gan. de retroacción:  60

Velocidad de retardo:  31

Prof. de barrido:  25

Vel. de barrido:  12

Fase de barrido:  90

## Retardo



El efecto **Retardo** le permite aplicar un efecto de eco a su pista de audio por medio de repetirla dentro a un intervalo de tiempo determinado. Este efecto podría "volver a la vida" los sonidos sordos, profundizar y enriquecer el sonido del instrumento.

En la **ventana de propiedades** usted puede **modificar los parámetros del efecto**. Es posible escoger uno de los **Presets** disponibles de la lista desplegable o bien seleccionar los valores de **Tiempo de retardo**, **Profundidad de mix** y **Retroacción**.

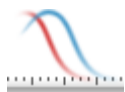
Preset: Personalizado

Tiempo de retardo:  100

Prof. de mix:  50

Retroacción:  50

## Phaser



El filtro **Phaser** se usa para conseguir un sonido más profundo por medio de mezclar las señales de audio filtradas con las señales no filtradas. Usted puede aplicar este filtro si desea conseguir un efecto del sonido "sintético" o electrónico.

En la **ventana de propiedades** usted puede **modificar los parámetros del efecto**. Es posible escoger uno de los **Presets** disponibles de la lista desplegable o bien fijar los parámetros de **Tiempo de retardo**, **Profundidad de mix** y **Retroacción**.

Preset

Tiempo de retardo  30

Prof. de mix:  50

Retroacción  50

## Reverberación



El filtro **Reverberación** le ayuda a conseguir un efecto específico cuando el sonido mismo ya está parado, pero sus reflexiones siguen reproduciéndose reduciendo gradualmente la amplitud hasta que ya sea imposible oírlas.

En la **ventana de propiedades** usted puede **modificar los parámetros del efecto**. Es posible escoger uno de los **Presets** disponibles de la lista desplegable o bien fijar los siguientes parámetros personalizados: **Frecuencia**, **Tiempo de retardo**, **Profundidad de mix**, **Ganancia**, etc.

Preset

Frecuencia  11025

Tiempo de retardo  100

Prof. de mix:  60

Taps  5

Ganancia  5

Retroacción  5

## Pitch Shift



El efecto **Pitch Shift** consiste en cambiar el tono de una grabación sin alterar su duración. Se emplea para disfrazar la voz de una persona.

En la **ventana de propiedades** usted puede **modificar los parámetros del efecto**. Es posible escoger uno de los **Presets** disponibles de la lista desplegable o bien fijar el parámetro de **Velocidad** personalizado.

Preset

Velocidad  80

## Time Stretch



El efecto **Time Stretch** le permite cambiar el tempo sin alterar el tono. Si usted selecciona una parte del fichero con el ratón, el efecto se aplicará sólo al área destacada. En caso contrario será modificado el tempo del fichero entero.

En la **ventana de propiedades** usted puede **modificar los parámetros del efecto**. Es posible escoger uno de los **Presets** disponibles de la lista desplegable o bien fijar el parámetro de **Velocidad** personalizado.

Preset

Velocidad

## Invert



Usando el efecto **Invertir** es posible invertir las muestras, así que los desplazamientos de frecuencia positivos son negativos y todos los desplazamientos negativos son positivos. Inversión no produce un efecto audible, pero puede ser útil en la alineación de curvas de amplitud durante la creación de bucles. En las ondas estéreo se inviertan ambos canales.

Este efecto no tiene ningún parámetro a modificar.

## Filtro Paso banda



El filtro **Paso banda** elimina todas las frecuencias excepto las de una banda determinada. La distancia entre la frecuencia de corte más alta y la más baja en el filtro es la banda del filtro. La frecuencia central de dicha banda es el punto de la máxima amplitud.

En la **ventana de propiedades** usted puede **modificar los parámetros del efecto**. Es posible escoger uno de los **Presets** disponibles de la lista desplegable o bien seleccionar un **Tipo** de filtro o introducir los valores de **Frecuencia** y **Pendiente** personalizados manualmente. En la lista desplegable de **Tipo** se encuentran varios filtros distintos, para obtener más información sobre ellos por favor haga clic **aquí**.

Preset

Tipo

Frecuencia

Pendiente

## Filtro Puerta de ruido



El efecto **Puerta de ruido** le permite ampliar el rango dinámico de una señal de manera que los sonidos bajos se detengan, mientras que los sonidos altos pasen sin estar afectados. Es también posible usarlo para controlar el volumen de la señal de audio. Si usted selecciona una parte del fichero con el ratón, el efecto se aplicará sólo a la parte destacada. En caso contrario será modificado el sonido del fichero entero.

En la **ventana de propiedades** usted puede **modificar los parámetros del efecto**. Es posible escoger uno de los **Presets** disponibles de la lista desplegable o bien fijar el valor de **Reducir** y seleccionar una de las opciones **FFT (Fast Fourier Transformation)** disponibles.

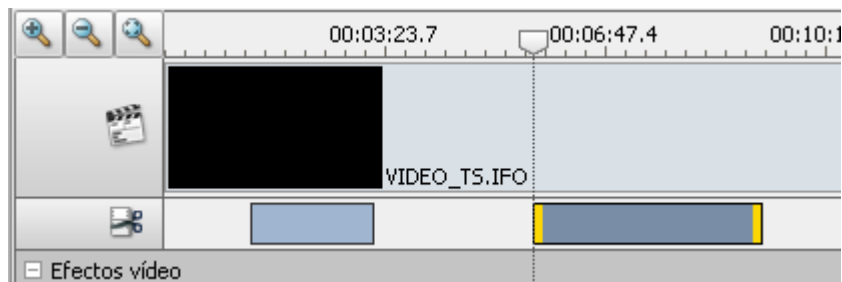
Preset:

Reducir:  1

FFT:  64  256  1024  4096

## Uso del Timeline

La herramienta **Timeline** le permite conseguir la máxima precisión a la hora de aplicar efectos y editar películas. Usted puede usar las siguientes herramientas para navegar por ficheros de vídeo (la escala se expresa en fotogramas).



El proceso de edición comprende varios pasos:


1. Marcar áreas a borrar (consulte la sección **Cómo borrar escenas**)
2. Aplicar efectos (consulte la sección **Aplicación de efectos**)
3. Poner marcadores para indicar puntos iniciales de capítulos o punto(s) de división de un fichero (consulte la sección **Marcadores**)

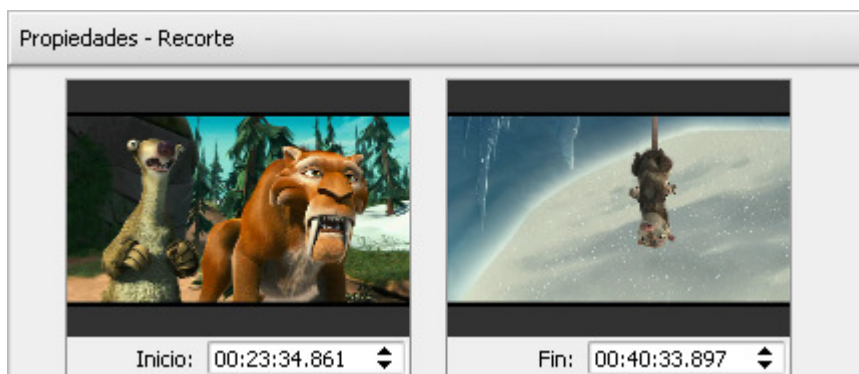
**AVS Video Converter** le permite aplicar uno o varios efectos a sus ficheros de vídeo. Para obtener más información sobre algún efecto en particular, por favor refiérase a su página respectiva.

## Cómo borrar partes del vídeo

**AVS Video Converter** le permite borrar partes de archivos de vídeo.

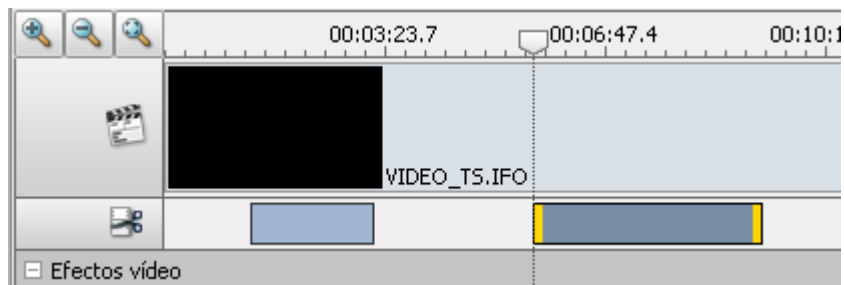
**Haga lo siguiente para borrar partes no deseadas de un archivo:**

- Pulse el botón **Editar** en la **barra de herramientas principal** para abrir la pantalla **Editar ficheros de entrada**.
- Ponga el cursor en el **Timeline** en la posición donde desea que empiece la parte a recortar y haga clic en el botón **Inicio**. Haga lo mismo para indicar el punto final de la parte a recortar y pulse el botón **Fin**.
- El área seleccionada será subrayada en el **Timeline**, en la línea de recorte . Si usted desea borrar más de una escena, es decir, añadir varias áreas para borrar, éstas se encontrarán en la misma línea.
- Para seleccionar un área a borrar con más precisión, abra la pantalla **Propiedades de recorte**. Seleccione un área a borrar y pulse el botón **Propiedades**. Se abrirá la pantalla **Propiedades - Recorte** donde se mostrarán los puntos inicial y final del área a recortar y la duración de esta área:



Introduzca las horas en los campos apropiados. Hágalo en el teclado o con el ratón. Utilice la pantalla de vista previa para asegurarse de que las horas introducidas son correctas.

- Cierre la pantalla **Editar ficheros de entrada**.
- Configure los parámetros de perfil si es posible (véase **Editores de perfil**).
- Pulse el botón **iConvertir!** para iniciar la conversión.

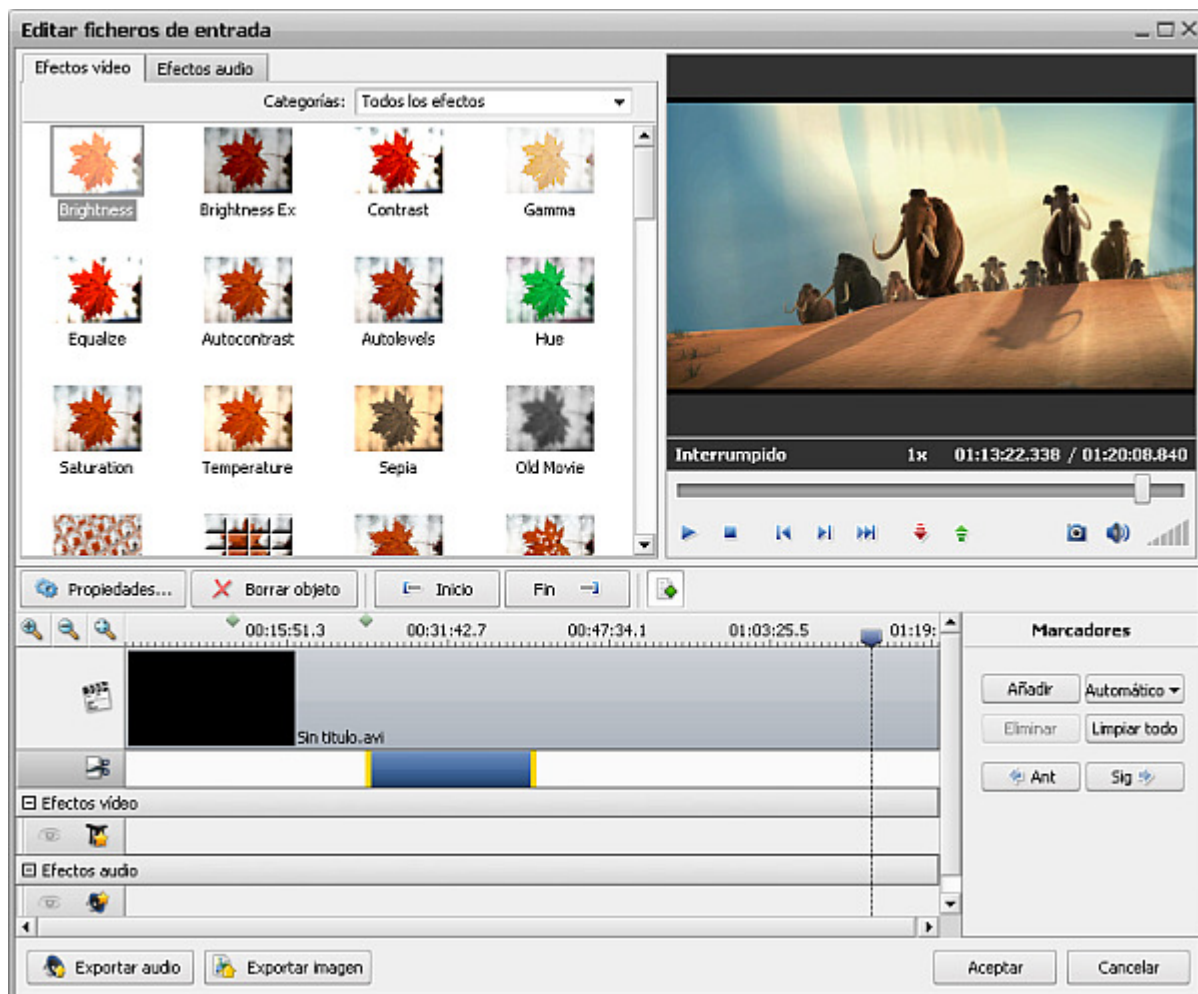


**Nota 1:** para eliminar un área para borrar, subráyela con el ratón en el Timeline y haga clic en **Borrar objeto**.


**Nota 2:** para asegurarse de que usted ha seleccionado una escena a borrar correctamente, puede reproducirla al colocar el cursor al principio de la escena y hacer clic en el botón **Reproducción**.

## Marcadores

La herramienta **Timeline** le permite poner **marcadores** que le facilitarán la aplicación efectos y edición de películas. Los marcadores le ayudan a visulamente controlar el proceso de edición, pero se usan principalmente para **dividir ficheros**.



Para añadir un **marcador**:

- **Paso 1:** El panel **Marcadores** aparecerá al abrir la pantalla **Editar ficheros de entrada**. Si no la ve, haga clic en el botón **Marcadores**  para recuperarla. Luego ponga el cursor en el timeline en la posición donde desea colocar un marcador.
- **Paso 2:** Haga clic en el botón **Añadir** ubicado en el panel de marcadores. El marcador añadido aparecerá en el **Timeline** como un rombo verde (marcador inactivo) o como un rombo rojo (marcador activo).

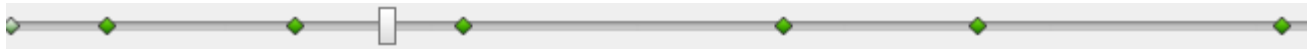


**Nota:** en caso de seleccionar varios ficheros de entrada y hacer clic en el botón **Automático** en el modo **Editar**, los marcadores serán añadidos automáticamente al comienzo de cada fichero.

**Para borrar un marcador:**

- Seleccione el marcador que desea borrar y haga clic izquierdo en él.
- Pulse el botón **Eliminar** para borrar un marcador o haga clic derecho en este marcador y seleccione **Borrar** en el menú exprés.
- Para eliminar todos los marcadores haga clic en **Limpiar todo** o utilice la opción apropiada del menú exprés.

Es también posible añadir marcadores durante la edición del menú DVD. Haga clic en el botón **Menú** ubicado en la **barra de herramientas principal**. Ponga marcadores por medio de arrastrar el cursor de la barra deslizable y pulsar el botón **Añadir**.




A la hora de editar varios ficheros de vídeo a la vez o trabajar en el modo de procesamiento por lotes, podría resultar útil usar el botón **Automático**. En este caso los marcadores serán colocados al principio de cada fichero de forma automática.

## Unión de archivos

**AVS Video Converter** permite unir varios archivos de vídeo en uno. El número máximo de archivos que usted puede unir a la vez es 35.

1. Ejecute el **AVS Video Converter**.
2. Seleccione los archivos de entrada pulsando el botón **Navegar....** Es también posible cargar archivos por medio de arrastrar y soltarlos en el campo **Fichero de entrada** (se puede seleccionar varios archivos de entrada a la vez). Utilice los botones **Mover hacia arriba**, **Mover hacia abajo**, **Borrar** y **Insertar** para agregar más ficheros, borrarlos de la lista o cambiar su orden.



Tenga en cuenta que en caso de añadir archivos por medio del botón **Navegar...** todos los archivos anteriormente cargados en el campo **Fichero de entrada** se borrarán de la lista. Si usted desea agregar más archivos a la lista ya existente por favor hágalo por medio del botón **Insertar** .

3. Especifique la ubicación y el formato para el archivo de salida, configure sus parámetros.
4. Inicie la conversión.



**Nota:** asegúrese de tener activada la opción **Dividir** (su caja respectiva debe ser marcada).

Tenga en cuenta por favor que le resultará imposible **unir** archivos de formato RM por medio del programa, ya que esta opción está desactivada para dicho formato.

## División de archivos

**AVS Video Converter** le permite dividir un archivo de vídeo en varias partes y guardar cada una de ellas como nuevo archivo.

**Para dividir un archivo haga lo siguiente:**

1. Seleccione un archivo de entrada
2. Haga clic en el botón **Avanzado** y asegúrese de tener activada la opción **Dividir**.
3. Especifique el modo de división - por **tamaño** o según **marcadores**.

Si desea dividir el archivo por tamaño, por favor especifique el tamaño deseado de cada archivo de salida.

Si desea dividir el archivo según marcadores, por favor vaya al área de edición pulsando **Editar...** y ponga marcadores que servirán como puntos de división.

Dividir:  por lotes  según marcadores  limitar tamaño  Mb



**Nota:** si desea limitar el tamaño de cada archivo de salida (opción "limitar tamaño"), tenga en cuenta que el tamaño mínimo de cada parte debe superar 10 MB. Le advertimos también de la posible inexactitud del tamaño de salida que puede variar + - 0,5 Mb en función de los parámetros del archivo de entrada.

Si usa la opción **Dividir** a la hora de crear un VCD/SVCD, por favor tenga en cuenta lo siguiente:

1. Si usted divide un archivo de entrada **según marcadores**, asegúrese de que el tamaño de cada fragmento marcado no supere 700 Mb. En caso contrario, el programa dividirá cada fragmento en 2 partes más: la primera - de 700 Mb a partir del inicio del fragmento, la segunda - a partir del punto final de la primera parte hasta la posición del marcador.



2. Si usted divide un archivo de entrada **por tamaño**, asegúrese de que el tamaño de cada fragmento marcado no supere 700 Mb. En caso contrario, el programa dividirá cada fragmento en varias partes, cada una menos de 700 Mb de tamaño.

**i Nota:** la opción no está disponible a la hora de crear DVD. Tenga en cuenta también que en caso de seleccionar múltiples archivos de entrada, los marcadores se colocarán al principio de cada archivo de forma automática.


## Extracción de audio

Usted a veces puede enfrentarse a la necesidad de extraer audio de alguno de sus vídeos para poder escucharlo en su reproductor de audio, por ejemplo, un reproductor MP3. Esta tarea es muy simple si utiliza el **AVS Video Converter**.

1. Ejecute **AVS Video Converter**.
2. Seleccione un fichero de entrada haciendo clic en el botón **Navegar....** Se también posible cargar ficheros por medio de arrastrar y soltarlos en el campo **Fichero de entrada**.
3. Pulse el botón **Avanzado >>** para abrir la pantalla de opciones avanzadas.
4. Seleccione la pista de audio necesaria si hay más de una disponible:

Propiedad	Fichero de entrada	Fichero de salida
<b>Vídeo</b>		
<input type="checkbox"/> Pista	Title 1 02:34:22.019	-
<input type="checkbox"/> Tamaño	720 x 480píxeles	320 x 240píxeles
<input type="checkbox"/> Bitrate	7001kbps	920kbps
<input type="checkbox"/> Frecuencia de fotogramas	29.97fotogramas/segundo	25fotogramas/segundo
<input type="checkbox"/> Razón de proporcionalidad	16:9	320:240
<input type="checkbox"/> Compresión vídeo	MPEG2	Windows Media Video 9
<input type="checkbox"/> Duración	02:34:22.019	02:34:22.019
<b>Audio</b>		
<input type="checkbox"/> Pista	1. English - AC3	-
<input type="checkbox"/> Bitrate	1. English - AC3	192.02kbps
<input type="checkbox"/> Canales	2. English - DTS	2
<input type="checkbox"/> Frecuencia de muestreo	3. French - AC3	44100 Hz
<input type="checkbox"/> Formato audio	02:34:22.019	WMA
<input type="checkbox"/> Duración	02:34:22.019	02:34:22.019
<b>Subtítulos</b>		
<input type="checkbox"/> Pista	<Ninguno>	-
Información acerca del fichero		Corrección de aspecto

5. Haga clic en el botón **Editar** ubicado en la parte superior de la **barra de herramientas principal**. Se abrirá la pantalla **Editar ficheros de entrada**.

6. Haga clic en el botón  Exportar audio, seleccione una ubicación y el formato en que desea guardar su pista de audio.




En caso de que usted haya cortado algunas áreas del vídeo, deberá elegir también una de las siguientes opciones:

- **Guardar todo el audio (ignorando las áreas de recorte)** - utilice esta opción para guardar la pista de audio entera en un fichero incluyendo las áreas recortadas del vídeo.
- **Guardar sin audio dentro de las áreas de recorte** - utlice esta opción para guardar sólo el audio que queda **después** de aplicar el efecto de recorte. Todo el audio dentro de las áreas de recorte se eliminará del fichero de audio de salida.

7. Pulse el botón **Guardar**. El audio se guardará en **.mp3** o en el formato descomprimido **.wav** según su elección.

## Exportación de imágenes del vídeo

Si usted desea guardar varios fotogramas del vídeo como archivos de imagen, podrá coseguirlo sin problema alguno con **AVS Video Converter**:

1. Inicie el **AVS Video Converter**.
2. Seleccione un fichero de entrada haciendo clic en el botón **Navegar....** Es también posible cargar ficheros por medio de arrastrar y soltarlos en el campo **Fichero de entrada**.
3. Ahora haga clic en el botón **Editar** en la **Barra de herramientas principal**. Se abrirá la ventana **Editar ficheros de entrada**.
4. Haga clic en  **Exportar imagen** e introduzca un nombre del fichero, el directorio en el que desea guardarlo y también el formato de imágenes de salida:



Es también necesario marcar una de las siguientes opciones:

- **Guardar cada ... segundo(s)** - utilice esta opción para guardar fotogramas a intervalos de tiempo (medido en segundos).
  - **Guardar fotogramas marcados** - utilice esta opción para guardar sólo los fotogramas donde usted ha puesto marcadores en el **Timeline** (usted deberá poner marcadores antes de seleccionar esta opción).
  - **Guardar todos los fotogramas** - utilice esta opción para guardar todos los fotogramas del vídeo como ficheros de imagen.
5. Pulse el botón **Guardar**. Las imágenes se guardarán en el formato seleccionado.



**Nota:** si usted desea guardar un solo fotograma en un archivo de imagen (hacer una foto instantánea), por favor utilice el botón **Instantánea** .

# Procesamiento por lotes

**AVS Video Converter** le permite convertir unos tantos ficheros de vídeo y obtener el mismo número de ficheros de salida.

 **Nota:** es imposible procesar más de 35 ficheros a la vez!

## Como convertir ficheros en el modo "por lotes":

1. Seleccione ficheros de entrada
2. Pulse el botón **Avanzado** y asegúrese de que tiene activada la opción **Dividir** (su caja respectiva debe ser marcada).
3. Marque **por lotes** como la opción de división deseada (esta opción es predeterminada).

**Dividir:**    por lotes    según marcadores    limitar tamaño     Mb

Tenga en cuenta que dicha opción está desactivada durante la conversión **a DVD**. Nos gustaría también llamar su atención a la manera en la que el programa nombrará los ficheros de salida. Si usted ha cambiado el nombre del **fichero de salida** manualmente, a los ficheros de salida les serán asignados los siguientes nombres:

- NombreFicheroSalida.avi
- NombreFicheroSalida\_01.avi
- NombreFicheroSalida\_02.avi, etc.

Si no ha cambiado el nombre del **fichero de salida** ni su ubicación predeterminada, a los ficheros de salida les serán asignados los siguientes nombres:

- NombrePrimerFicheroEntrada\_NEW.avi
- NombreSegundoFicheroEntrada\_NEW.avi
- NombreTercerFicheroEntrada\_NEW.avi, etc.

 **Nota:** es imposible procesar más de 35 ficheros a la vez!

## Relación de aspecto (razón de proporcionalidad)

- **La evolución de relaciones de aspecto de películas y TV**
- **Relación de aspecto original**
- **Letterboxing y Pillar Boxing**

La relación de aspecto (o razón de proporcionalidad) de una imagen es la relación entre su anchura y altura (típicamente expresado como "x:y"). Por ejemplo, la relación de aspecto de una pantalla de televisión estándar es 4:3, ó 1.33:1. La televisión de alta definición tiene una relación de aspecto de 16:9, o cerca de 1.78:1. Las relaciones de aspecto 2.39:1 o 1.85:1 se usan con frecuencia en la industria del cine, mientras que la relación de aspecto de un film de 35 mm es acerca de 1.37:1 (también conocido como "Academy ratio"). Las películas que usaban el fotograma completo se rodaban en formato 1.33:1.

### La evolución de relaciones de aspecto de películas y TV

El formato 4:3 ha sido usado por la TV desde sus inicios, y muchos monitores de ordenadores usaban la misma relación de aspecto también. Las primeras películas con sonido se rodaron en formato 1.37:1. A pesar de que este formato es un poco estrecho que la relación clásica de 4:3 que fue usada por la TV, no había ningún problema en reproducir tales películas en la pantalla televisiva, ya que una pista sonora corría por un lado a lo largo de la imagen, desaprovechando de esta manera cierta parte de la anchura de la imagen y ampliando el formato a 1.33:1 (lo mismo que 4:3). Tras la aparición de la TV la cantidad de audiencia del cine se redujo bruscamente, con lo que fueron introducidos nuevos formatos del cine panorámicos para atraer más público y de una cierta manera conseguir que la reproducción de cualquier película se haga menos agradable en la pantalla de televisión.

El 16:9 es el formato utilizado por la televisión de alta definición japonesa y americana, así como por la televisión panorámica europea (EDTV). Muchas vídeo cámaras digitales disponen de la opción de rodar en formato 16:9. Las transferencias DVD anamórficas almacenan la información en formato 16:9 ampliado verticalmente a 4:3; si el televisor sabe tratar imágenes anamórficas, la señal será modificada por el televisor a 16:9. En el caso contrario, el reproductor de DVD tendrá que modificar la imagen, poniéndole las barras negras (letterboxing) antes de enviar la señal al televisor. Las relaciones más amplias, tales como 1.85:1 y 2.39:1, se adaptan al fotograma 16:9 DVD por medio de añadir máscara adicional a la imagen propia.

Dentro de la industria del cine existe la práctica de asignar el valor de 1 a la altura de la imagen, de manera que, por ejemplo, un fotograma anamórfico se presente como 2.39:1, o simplemente "2.39". Esta costumbre se debe a que la anchura de una imagen es limitada por la perforación, así como por la pista sonora que corre a lo largo del film entre la imagen y las perforaciones por un lado. Las relaciones de proyección más usados en los cines americanos son 1.85 y 2.39.

El formato 16:9 adaptado a HDTV es de hecho más estrecho que formatos del cine panorámicos. La pantalla anamórfica (2.39:1) y el estándar del cine americano (1.85:1) tienen relaciones de aspecto más amplias, mientras que el estándar del cine europeo (1.66:1) es sólo un poco más pequeño. (IMAX, de lo contrario a la percepción popular, tiene la relación de aspecto 1.33:1, tradicional para la televisión).

El film Super 16mm se usa con frecuencia en la producción televisiva, puesto que cuesta menos, no requiere espacio para la banda sonora y tiene un aspecto similar a 16:9 (Super 16mm es 1.66, y el 16:9 es 1.78).

### Relación de aspecto original

**Relación de aspecto original** es un término usado con respecto al cine casero para definir la relación de aspecto en la que había sido creada una película o cualquier otra obra visual — tal como se lo imaginaron los creadores de la obra. La película Gladiator, por ejemplo, fue emitida en formato 2.39:1. Se rodó en formato Super 35 y, además de proyectarse en los cines y por la televisión en su formato original de 2.39:1, también se proyectó sin los bordes que tenía incorporado el formato original.

## Letterboxing y pillar boxing

**Letterboxing** es la práctica de transferir las películas panorámicas a otros formatos, manteniendo su relación de aspecto original. Puesto que la pantalla del televisor es por lo general más cuadrada que la relación de aspecto de películas, el vídeo resultante debe contener las áreas cubiertas por la máscara y ubicadas por encima y por debajo de la imagen (con frecuencia denominados "barras negras", o, más precisamente, "mattes"). El término Letterboxing debe su nombre a la semejanza de la imagen resultante con la ranura horizontal en buzones de correo.

Letterboxing es una alternativa a los métodos de "pan and scan" o "pantalla completa" utilizados para adaptar vídeo panorámico a una pantalla de otro formato. El "pan and scan" hace zoom para que la imagen ocupe toda la pantalla de TV 1.33:1 (ó 4:3), pero la imagen de los laterales se pierde. Al contrario, letterboxing mantiene la composición original de la película, pero se desaprovecha mucha pantalla.

**Pillar boxing** es lo que ocurre a la hora de reproducir la imagen 1.33:1 en una pantalla más amplia, cuando se le ponen las barras laterales a la imagen. El efecto "pillar box" tiene lugar en pantallas de vídeo panorámicas, cuando las barras negras (mattes o máscara) se añaden a la pantalla a los lados de la imagen. Lo necesitamos a la hora de reproducir vídeos no aptos para la pantalla panorámica en una pantalla de este tipo. El material original se comprime y se pone en la mitad del fotograma panorámico. El término Pillar boxing debe su nombre a la semejanza de la imagen resultante con buzones de correo, que se encuentran en las calles del Reino Unido y la Comunidad Británica.

## Configuración del codec de vídeo MPEG-4

**MPEG-4** es un estándar ISO/IEC de codificación de vídeo desarrollado por MPEG (Moving Picture Experts Group). Se caracteriza por un pequeño tamaño de ficheros de salida y al mismo tiempo por una buena calidad de la imagen, aunque se fije un valor de bitrate de compresión bastante bajo. El más conocido formato que se codifica por medio del MPEG-4 es el AVI que se usa con frecuencia en vídeo casero. Los ficheros de este formato también se codifican por medio del Xvid, DivX, 3ivx, Nero Digital y otros codecs de vídeo.

La pantalla de configuración comprende las siguientes pestañas:

- **Principal** - comprende **Profile @ level**, **Encoding type**, **Bitrate/Target quantizer/Target size**, **Quarter pixel**, **Lumimasking enabled**, **Chroma optimizer**, **Grayscale enabled**, **Stat file**.
- **Cuantificación** - comprende **Quantization type**, **Min I-frame quantizer**, **Max I-frame quantizer**, **Min P-frame quantizer**, **Max P-frame quantizer**, **Min B-frame quantizer**, **Max B-frame quantizer** y **Trellis quantization**.
- **Movimiento** - comprende **Motion search type**, **VHQ Mode**, **Frame drop ratio**, **Max key interval**, **Global motion compensation**, **Use chroma motion**, **Cartoon mode** y **Turbo mode**.
- **B-VOPs** - comprende **Use B-VOPs**, **Max consecutive B-VOPs**, **Quantizer ratio**, **Quantizer offset**.
- **Optimización** - comprende **Automatically detect optimizations**, **Force optimizations**.

## Parámetros principales



[Profile @ level] [Encoding type] [Bitrate/Target quantizer/Target size] [Quarter pixel]  
 [Lumimasking enabled] [Chroma optimizer] [Grayscale enabled] [Stat file]

**Profile @ level** permite restringir el uso de las herramientas MPEG-4 y limitar el bitrate de codificación de manera que la película de salida sea compatible con descodificadores hardware. Si usted conoce los parámetros de configuración del codec Xvid, verá que los **niveles de perfil** coinciden con los perfiles de Xvid. En la tabla más abajo podrá consultar cuál de los perfiles le permite modificar

algunos parámetros en partículas y usar distintos tipos de cuantificación, así como los valores de resolución máxima, velocidad de fotogramas o tasa de bits recomendados para cada perfil.

Profile @ level	Velocidad de fotogramas y resolución máximas recomendadas	Bitrate medio máximo	Lumimasking enabled	B-Frames (Use B-VOPs)	Tipo de cuantificación	Codificación entrelazada	Cuarto de píxel	Compensación de movimiento
Simple @ L0	176x144x15 fps	64 kbps	no permitido	no permitido	sólo H.263	no permitido	no permitido	no permitido
Simple @ L1	176x144x15 fps	64 kbps	permitido	no permitido	sólo H.263	no permitido	no permitido	no permitido
Simple @ L2	352x288x15 fps	128 kbps	permitido	no permitido	sólo H.263	no permitido	no permitido	no permitido
Simple @ L3	352x288x15 fps	384 kbps	permitido	no permitido	sólo H.263	no permitido	no permitido	no permitido
ARTS @ L1	176x144x15 fps	64 kbps	permitido	no permitido	sólo H.263	no permitido	no permitido	no permitido
ARTS @ L2	352x288x15 fps	128 kbps	permitido	no permitido	sólo H.263	no permitido	no permitido	no permitido
ARTS @ L3	352x288x30 fps	384 kbps	premitido	no permitido	sólo H.263	no permitido	no permitido	no permitido
ARTS @ L4	352x288x30 fps	2000 kbps	premitido	no permitido	sólo H.263	no permitido	no permitido	no permitido
AS @ L0	176x144x30 fps	128 kbps	premitido	permitido	H.263 o MPEG	premitido	premitido	premitido
AS @ L1	176x144x30 fps	128 kbps	premitido	premitido	H.263 o MPEG	premitido	premitido	premitido
AS @ L2	352x288x15 fps	384 kbps	premitido	premitido	H.263 o MPEG	premitido	premitido	premitido
AS @ L3	352x288x30 fps	768 kbps	premitido	premitido	H.263 o MPEG	premitido	premitido	premitido
AS @ L4	352x576x30 fps	3000 kbps	premitido	premitido	H.263 o MPEG	premitido	premitido	premitido
AS @ L5	720x576x30 fps	8000 kbps	premitido	premitido	H.263 o MPEG	premitido	premitido	premitido

Como se puede ver, los **niveles de perfil "Simple @ L0", "Simple @ L1", "Simple @ L2", "Simple @ L3", "ARTS @ L1", "ARTS @ L2" y "AS @ L2"** corresponden al perfil de DivX **Handheld Profile**, el cual es diseñado para activar la decodificación del vídeo DivX con valores de bitrate y resolución aptos para tales dispositivos portátiles como teléfonos móviles y relojes digitales.

Los **niveles de perfil "ARTS @ L3", "ARTS @ L4", "AS @ L0", "AS @ L1" y "AS @ L3"** corresponden más o menos al perfil de DivX **Portable Profile** que activa vídeo DivX de alta calidad para dispositivos de vídeo portátiles, incluyendo reproductores MP3 con soporte para reproducción de vídeo y otros lectores de vídeo pequeños, por ejemplo PDA.

El **nivel de perfil "AS @ L4"** corresponde al perfil de DivX **Home Theater Profile**. Las especificaciones para este perfil aseguran que los dispositivos certificados por DivX, tales como reproductores de DVD de salón y consolas de juego, pueden reproducir todas las versiones de vídeo DivX de alta calidad.

Y el **nivel de perfil "AS @ L5"** corresponde al perfil de DivX **High Definition Profile** diseñado para cualquier dispositivo compatible con DivX de alta definición.

Sólo es posible escoger uno de los valores del **Nivel de perfil** de la lista disponible. No será posible fijar ningún otro valor.

El apartado **Encoding type** le permite seleccionar el número de pasadas para la compresión y configurar estas pasadas. El tipo de codificación lo puede seleccionar de la lista:

- **Single pass - Bitrate** (a una pasada - bitrate) se usa para convertir un archivo de vídeo con un parámetro constante de bitrate final. Usted puede usar esta opción para convertir a una velocidad relativamente alta y si necesita obtener un fichero de salida que



tenga un valor de bitrate determinado. El bitrate final puede ser seleccionado en la sección **Bitrate/Target quantizer/Target size**.

- **Single pass - Quantizer** (a una pasada - cuantificador) se usa para obtener un archivo de vídeo de una calidad uniforme. Usted puede usar esta opción para obtener un archivo de salida de un tamaño desconocido, pero de la mejor calidad posible. La cuantificación final puede ser seleccionada en la sección **Bitrate/Target quantizer/Target size**.
- **Twopass - 1st pass** (a muchas pasadas - la primera pasada) se usa para realizar la primera etapa de la conversión a muchas pasadas. Fíjese por favor en la información más abajo para obtener más información sobre cómo realizar conversión a muchas pasadas.
- **Twopass - 2nd pass** se usa para realizar la segunda y todas las demás pasadas de la conversión a muchas pasadas. Fíjese por favor en la información más abajo para obtener más información sobre cómo realizar conversión a muchas pasadas.

Usted tiene la posibilidad de realizar conversiones a muchas pasadas con el **AVS Video Converter**. Si desea que el fichero de salida tenga un determinado tamaño y mantenga cierta calidad, le aconsejamos que utilice el modo de conversión a muchas pasadas. Para empezar a codificar el fichero en este modo, deberá primero seleccionar el modo de codificación **Twopass - 1st pass**, configurar todos los parámetros del codec, hacer clic en **Aceptar**, cerrar la ventana **Editor de perfil AVI** y luego pulsar el botón **iConvertir!** Una vez terminada la conversión, vuelva a abrir la ventana **Editor de perfil AVI** y pulse el botón **Avanzado**. Ahora seleccione **Twopass - 2nd pass**, configure los parámetros del codec y realice la conversión otra vez.



**Nota:** al seleccionar el tipo de codificación **Twopass - 1st pass**, en efecto ninguna conversión se realiza. El codec sólo analiza el fichero de entrada y crea un archivo específico de formato .pass - **archivo de estadísticas** que almacena toda la información sobre el fichero de entrada. Y sólo cuando usted pase al tipo de codificación **Twopass - 2nd pass** y pulse el botón **iConvertir!**, la conversión empieza a realizarse. Usted debe tenerlo en cuenta, ya que ningún fichero de vídeo se creará después de efectuar la conversión en el modo **Twopass - 1st pass**.

El apartado **Bitrate/Target quantizer/Target size** permite al usuario especificar los valores deseados de bitrate, cuantificación y tamaño.



**Nota:** el **Average Bitrate** obligará al codec a convertir el fichero de salida con un valor de bitrate constante, mientras que el **Quantizer** permitirá al codec concentrarse en la calidad del fichero de salida, sin fijarse en su tamaño.

Los valores de **Average Bitrate** (bitrate medio) se encuentran entre **0** y **5000**, los valores predeterminados son **800** para baja calidad, **1200** para calidad media y **1400** para alta calidad.

Los valores de **Target quantizer** (cuantificador final) se encuentran entre **0** y **51**, el valor predeterminado es **26**. Cuanto más sea el valor, más baja será la calidad del fichero de salida.

Los valores de **Target size** (tamaño final) pueden ser especificados sólo a la hora de realizar la segunda pasada de conversión en el modo **Twopass**. Este parámetro puede servir de ayuda si desea guardar el fichero de salida en un soporte de capacidad limitada, por ejemplo, un CD-R/RW. Cuanto más sea el valor, mejor será la calidad del fichero de salida.

**Quarter pixel** - el codec usa cuartos de píxeles para codificar con una compensación de movimiento más precisa. Si se activa esta opción, aumentará la cantidad de los datos complementarios que puede llevar a pérdida de calidad si el valor de bitrate es bajo. Si usted decide activarla, tenga en cuenta que la carga CPU aumenta drásticamente a la hora de codificar y descodificar y es probable los dispositivos con procesadores lentos hasta no sean capaces de reproducir ficheros de salida. El tiempo de compresión con la opción **Quarter pixel activada** aumenta también.

Se puede activar o desactivar la opción **Quarter pixel**.

**Lumimasking enabled** se usa para aplicar más compresión a las áreas de fotogramas más claras y las más oscuras que el ojo humano casi no percibe. Al mismo tiempo el algoritmo suelta recursos, con lo cual se consigue un menor grado de compresión de otros fotogramas

y de esta forma aumenta la calidad de la imagen. Se recomienda **activar** la opción si la película contiene demasiadas escenas claras u oscuras. No se recomienda su uso para videoclips de música.

Se puede activar o desactivar la opción **Lumimasking enabled**.

**Chroma optimizer** se usa para enfocar los bordes de los objetos por medio de reducir el ruido alrededor de ellos. Se consigue por medio de interpolar los colores en las áreas claras y oscuras ubicadas cerca de los bordes de los objetos. Puesto que la tasa de compresión de una imagen sin ruido es más alta, el vídeo de salida será de una mejor calidad. Se recomienda dejarla **activada**.

Se puede activar o desactivar la opción **Chroma optimizer**.

**Grayscale enabled** permite al codec que no escriba la información de color en fotogramas, reduciendo de esta manera el tamaño de fotogramas del fichero de salida hasta un 10%. Estos recursos sueltos serán usados para aumentar la calidad del vídeo de salida. Es recomendado para convertir películas en blanco y negro.

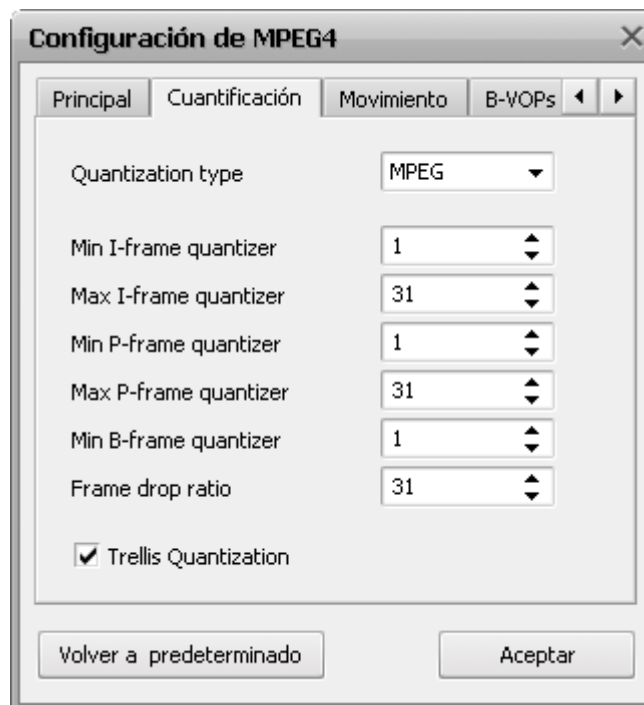
Se puede activar o desactivar la opción **Grayscale enabled**.

En el apartado **Stat File** (archivo de estadísticas) puede seleccionar una ubicación del archivo que almacena la información sobre la primera pasada de conversión. Esta información será utilizada por el codec a la hora de realizar la segunda pasada. Dicha opción está disponible sólo para el modo de conversión a muchas pasadas.

Si usted no está satisfecho con los parámetros que ha fijado, pulse el botón **Volver a predeterminado** para cancelar los cambios y volver a la configuración de parámetros predeterminada.

Una vez todo esté listo, apriete el botón **Aceptar** para aplicar los cambios introducidos.

## Cuantificación



[Quantization type] [Min I-frame quantizer] [Max I-frame quantizer] [Min P-frame quantizer]  
 [Max P-frame quantizer] [Min B-frame quantizer] [Max B-frame quantizer] [Trellis quantization]

El apartado **Quantization type** contiene las matrices de cuantificación utilizadas para convertir una película. Depende del bitrate de vídeo usado, tipo de película y calidad de la imagen.

Tipo de cuantificación	Detalles
<b>H.263</b>	<p>Se recomienda usar velocidades de bits inferiores a 900 kbps para películas de resoluciones relativamente bajas (alrededor de 512x288 - ficheros DivX/Xvid que caben en un CD), puesto que la matriz desenfoca la imagen aumentando el grado de compresión y la calidad de la película de salida. Pero, si la resolución de su película está por encima de lo medio (por ejemplo, 720x480), la calidad de la imagen será peor, y en este caso se recomienda fijar un parámetro de bitrate superior a 900 kbps.</p> <p>Es también apto para codificar películas con buena calidad de la imagen y dibujos animados.</p>
<b>MPEG</b>	<p>Se recomienda usar velocidades de bits superiores a 900 kbps (películas que caben en dos discos CD), puesto que la matriz enfoca la imagen por medio de usar más bits de información para codificar la imagen de vídeo. Es también apto para codificar películas de una calidad no muy alta. Al poner un mayor valor de bitrate enfoca la imagen.</p>

Sólo es posible escoger uno de los valores del **Quantization type** de la lista disponible. No será posible fijar ningún otro valor.

**Min I-frame quantizer** permite al usuario configurar el cuantificador mínimo para los fotogramas I. Se recomienda que usted deje la configuración predeterminada. Consulte también la sección **B-VOPs** para obtener más información sobre los distintos tipos de fotogramas.

Los valores posibles se encuentran entre **0** y **10000**. El valor predeterminado es **1**.

**Max I-frame quantizer** permite al usuario configurar el cuantificador máximo para los fotogramas I. Se recomienda que usted deje la configuración predeterminada. Consulte también la sección **B-VOPs** para obtener más información sobre los distintos tipos de fotogramas.

Los valores posibles se encuentran entre **0** y **10000**. El valor predeterminado es **31**.

**Min P-frame quantizer** permite al usuario configurar el cuantificador mínimo para los fotogramas P. Se recomienda que usted deje la configuración predeterminada. Consulte también la sección **B-VOPs** para obtener más información sobre los distintos tipos de fotogramas.

Los valores posibles se encuentran entre **0** y **10000**. El valor predeterminado es **1**.

**Max P-frame quantizer** permite al usuario configurar el cuantificador máximo para los fotogramas P. Se recomienda que usted deje la configuración predeterminada. Consulte también la sección **B-VOPs** para obtener más información sobre los distintos tipos de fotogramas.

Los valores posibles se encuentran entre **0** y **10000**. El valor predeterminado es **31**.

**Min B-frame quantizer** permite al usuario configurar el cuantificador mínimo para los fotogramas B. Se recomienda que usted deje la configuración predeterminada. Consulte también la sección **B-VOPs** para obtener más información sobre los distintos tipos de fotogramas.

Los valores posibles se encuentran entre **0** y **10000**. El valor predeterminado es **1**.

**Max B-frame quantizer** permite al usuario configurar el cuantificador máximo para los fotogramas B. Se recomienda que usted deje la configuración predeterminada. Consulte también la sección **B-VOPs** para obtener más información sobre los distintos tipos de fotogramas.

Los valores posibles se encuentran entre **0** y **10000**. El valor predeterminado es **31**.

**Trellis quantization** es un algoritmo avanzado que permite al codec estimar la relación tamaño/calidad y escoger la variante de la codificación basando en él. Puede mejorar la calidad sin aumentar el tamaño de salida. Al mismo tiempo la duración de la conversión se aumenta si la comparamos con la conversión cuando este parámetro está desactivado.

Si usted no está satisfecho con los parámetros que ha fijado, pulse el botón **Volver a predeterminado** para cancelar los cambios y volver a la configuración de parámetros predeterminada.

Una vez todo esté listo, apriete el botón **Aceptar** para aplicar los cambios introducidos.

## Movimiento



[Motion search type] [VHQ Mode] [Frame drop ratio] [Max key interval] [Global motion compensation]  
 [Use chroma motion] [Cartoon mode] [Turbo mode]

**Motion search type** (tipo de búsqueda de movimiento) decide sobre la calidad resultante a una determinada velocidad de bits. El codec busca objetos en movimiento en la película y, a base de la estimación de movimiento de los objetos, comprime el vídeo. Si el valor es bajo la codificación se realizará más rápidamente, sacrificando la calidad de la imagen. La velocidad de bits permanece fija a lo largo de la codificación.

Motion search type	Detalles
<p><b>0 (Ninguno)</b></p>	<p>Utilice esta opción para desactivar la función <b>Búsqueda de movimiento</b>. La conversión en este caso llevará menos tiempo, pero la calidad de la película de salida no resultará suficiente. No se recomienda usarlo.</p> <p>Es sólo aceptable usarlo para los vídeos con bitrates altos, ya que con el parámetro de <b>búsqueda de movimiento</b> desactivado el codec sólo produce fotogramas I (son fotogramas con una tasa de compresión muy baja), con lo cual la calidad del fichero de vídeo de salida será muy alta, pero el tamaño del fichero también será enorme.</p>

<b>1 (Muy bajo)</b>	Utilice esta opción para fijar un valor muy bajo de <b>búsqueda de movimiento</b> . El codec ignora la mayoría de las diferencias entre fotogramas producidas por el movimiento de los objetos, con lo cual el proceso de codificación se hace más rápido, pero el tamaño de fotogramas de la película de salida aumenta y la calidad no resulta suficiente. Sólo se recomienda usarla si la velocidad de la conversión es crítica.
<b>2 (Bajo)</b>	Utilice esta opción para fijar un valor bajo de <b>búsqueda de movimiento</b> . El codec ignora la mayoría de las diferencias entre fotogramas producidas por el movimiento de los objetos, con lo cual el proceso de codificación se hace más rápido, pero el tamaño de fotogramas de la película de salida aumenta y la calidad no resulta suficiente. Sólo se recomienda usarla si la velocidad de la conversión es crítica.
<b>3 (Medio)</b>	Utilice esta opción para fijar un valor medio de <b>búsqueda de movimiento</b> . El codec ignora muchas diferencias entre fotogramas producidas por el movimiento de los objetos, con lo cual el proceso de codificación se hace más rápido, pero el tamaño de fotogramas de la película de salida aumenta y la calidad no resulta suficiente. Sólo se recomienda usarla si la velocidad de la conversión es crítica.
<b>4 (Alto)</b>	Utilice esta opción para fijar un valor alto de <b>búsqueda de movimiento</b> . El codec busca diferencias entre fotogramas producidas por el movimiento de los objetos, con lo cual el proceso de codificación se hace un poco más lento, pero el tamaño de fotogramas de la película de salida se reduce y la calidad resulta bastante buena. Se recomienda usarla para realizar conversiones rápidas y obtener una calidad relativamente buena.
<b>5 (Muy alto)</b>	Utilice esta opción para fijar un valor muy alto de <b>búsqueda de movimiento</b> . El codec busca la mayoría de las diferencias entre fotogramas producidas por el movimiento de los objetos en la película y usa un algoritmo avanzado para convertir imágenes, con lo cual el proceso de codificación se hace más lento, pero el tamaño de fotogramas de la película de salida se reduce y la calidad resulta buena. Se recomienda usarla para realizar conversiones de buena calidad si usted desea que la película quepa en 2 discos CD.
<b>6 (Super alto)</b>	Utilice esta opción para fijar un valor super alto de <b>búsqueda de movimiento</b> . El codec busca la mayoría de las diferencias entre fotogramas producidas por el movimiento de los objetos en la película y usa un algoritmo avanzado para convertir imágenes, con lo cual el proceso de codificación se hace más lento, pero el tamaño de fotogramas de la película de salida se reduce y la calidad resulta buena. Se recomienda usarla para realizar conversiones de alta calidad si usted desea que la película quepa en un solo CD.

Sólo es posible escoger uno de los valores del **tipo de búsqueda de movimiento** de la lista disponible. No será posible fijar ningún otro valor.

**VHQ Mode** es un algoritmo que determina qué formato será usado para guardar los vectores de movimiento, reduciendo de esta manera el tamaño de fichero de salida. Depende del tipo de **búsqueda de movimiento** usado - la mejor relación calidad/tamaño puede ser conseguida con el valor de **búsqueda de movimiento** puesto a **6 (super alto)** y con el **modo VHQ** puesto a **4 (búsqueda amplia)**. Es imposible usarlo junto con **Global Motion Compensation**.

<b>VHQ Mode</b>	<b>Detalles</b>
<b>0 (desactivado)</b>	Utilice esta opción para desactivar el <b>VHQ Mode</b> . Da el mayor tamaño de fichero y la velocidad de conversión más alta.
<b>1 (Mode Decision)</b>	Utilice esta opción para fijar el nivel más bajo de <b>VHQ Mode</b> . Da un tamaño grande de fichero y una velocidad de conversión alta.
<b>2 (Búsqueda limitada)</b>	Utilice esta opción para fijar un nivel bajo de <b>VHQ Mode</b> . Da un tamaño medio del fichero de salida y una velocidad media de conversión.
<b>3 (Búsqueda media)</b>	Utilice esta opción para fijar un nivel medio de <b>VHQ Mode</b> . Da un menor tamaño del fichero de salida y una velocidad de conversión más baja.

<b>4 (Búsqueda amplia)</b>	Utilice esta opción para fijar el nivel más alto de <b>VHQ Mode</b> . Da el tamaño de fichero más pequeño y la velocidad de conversión más baja.
----------------------------	--

Sólo es posible escoger uno de los valores de **VHQ Mode** de la lista disponible. No será posible fijar ningún otro valor.

**Frame drop ratio** permite fijar un porcentaje de fotogramas que no llevan ninguna información importante y, por tanto, pueden ser saltados. Se usa para reducir el tamaño del fichero de salida y mantener su calidad. Cuanto más sea el valor, más fotogramas serán ignorados, con lo cual en la imagen de salida pueden aparecer saltos. Al mismo tiempo la calidad de la imagen puede aumentarse debido a los recursos liberados que se redistribuyen para mejorar la calidad de los demás fotogramas, por eso se recomienda escoger el parámetro de **Frame drop ratio** individualmente para cada vídeo probando diferentes parámetros. Con el valor fijado a **0** ningún fotograma se salta.

Se puede modificar el parámetro de **Frame drop ratio** manualmente para adaptarlo a sus necesidades - introduzca los valores en el teclado o con clics del ratón. Los valores posibles se encuentran entre **0 - 100**.

**Max key interval** (intervalo máximo entre fotogramas clave) indica el número máximo de fotogramas secundarios (tipo P, B) entre dos fotogramas clave (tipo I). Estos fotogramas tienen un grado de compresión muy alto y se meten obligatoriamente entre los fotogramas I, los cuales se ponen de forma automática. Esto se hace para reducir el tiempo de búsqueda en los modos de avance y retroceso rápidos a la hora de reproducir una película. Es necesario que el codec utilice fotogramas I para aumentar la calidad del vídeo de salida, puesto que los fotogramas P (fotogramas secundarios) se comprimen a base del fotograma I precedente.

El parámetro recomendado es alrededor de **300**. Es posible bajar el valor un poco en vídeos con mucho movimiento, aunque cabe mencionar que si el valor es demasiado bajo, demasiados fotogramas I serán insertados y el vídeo no podrá comprimirse de manera eficaz. Al mismo tiempo es posible fijar un valor más alto para vídeos con falta de movimiento, puesto que el codec mismo puede insertar un fotograma I cuando sea necesario.

Se puede modificar el parámetro de **Max key interval** manualmente para adaptarlo a sus necesidades - introduzca los valores en el teclado o con clics del ratón.

**Global motion compensation** (compensación de movimiento) ayuda a la hora de codificar el vídeo en el que los objetos sólo cambian de tamaño o cambian su posición, pero permanecen estáticos (por ejemplo, cuando una cámara hace zoom o pasa al modo panorámico). Se recomienda usar esta opción a la hora de convertir películas con paisajes y vistas de naturaleza. La tasa de compresión puede aumentar hasta un 3% (los recursos liberados serán usados para mejorar la calidad del vídeo de salida), pero la velocidad de codificación será más baja. Es la opción más eficaz para comprimir vídeos de resoluciones grandes. Es imposible usarla junto con el **VHQ Mode**.

Se puede activar o desactivar la opción **Global motion compensation**.

**Use chroma motion** (usar chroma motion) es un algoritmo que permite al codec detectar el movimiento de manera avanzada y calcula la posibilidad de comprimir el fichero de salida aún más sin perder la calidad. La tasa de compresión puede incrementar hasta un 7%, con lo cual la calidad final aumenta también, pero la velocidad de conversión será mucho más lenta.

Se puede activar o desactivar la opción **Use chroma motion**.

**Cartoon mode** (modo animación) activa las posibilidades especiales para estimar el movimiento a la hora de convertir dibujos animados (animaciones).

Se puede activar o desactivar la opción **Cartoon mode**.

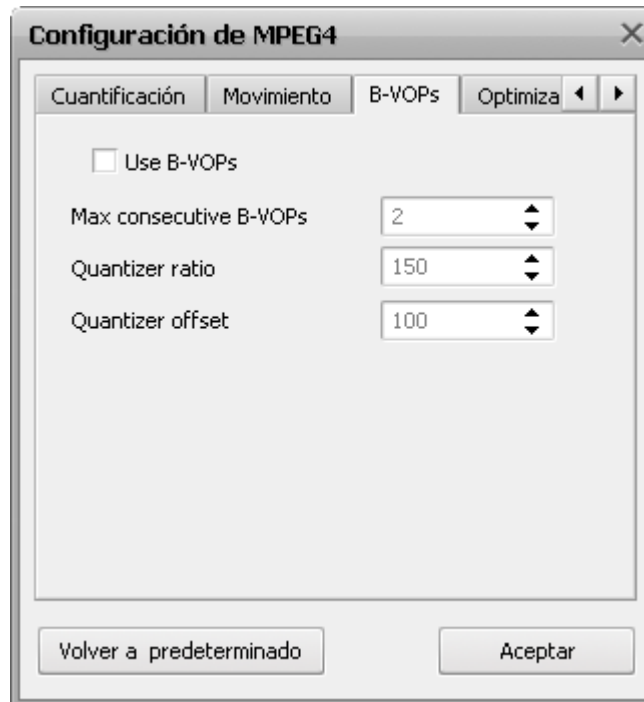
**Turbo mode** permite al algoritmo estimar el movimiento para los fotogramas B y cuartos de pixel más rápidamente.

Se puede activar o desactivar la opción **Turbo mode**.

Si usted no está satisfecho con los parámetros que ha fijado, pulse el botón **Volver a predeterminado** para cancelar los cambios y volver a la configuración de parámetros predeterminada.

Una vez todo esté listo, apriete el botón **Aceptar** para aplicar los cambios introducidos.

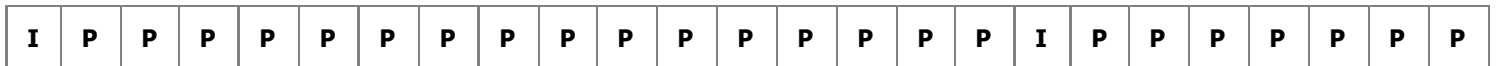
## B-VOPs



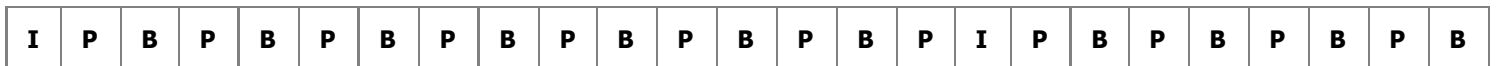
[Use B-VOPs] [Max consecutive B-VOPs] [Quantizer ratio] [Quantizer offset]

**Use B-VOPs** (usar B-VOBs) es una opción que le permite al algoritmo del codec utilizar así llamados fotogramas bidireccionales, cuyo tamaño es mucho más pequeño y que se predicen a base de fotogramas anteriores y posteriores. Estos fotogramas permiten al codec aumentar el grado de compresión sin perder la calidad del vídeo.

En la compesión de vídeo pueden ser utilizados 3 tipos de fotogramas: fotogramas de tipo I, P y B. Los fotogramas I tienen un grado de compresión muy bajo. Se llaman también keyframes (intraframes) - consulte la sección **Max key interval** para obtener más información. A la hora de reproducir una película la navegación se realiza por medio de fotogramas I. Entre dos fotogramas de tipo I el codec introduce una secuencia de fotogramas P (delta frames o interframes), con un grado de compresión mucho más alto, por ejemplo:



etc. Los fotogramas B han sido introducidos con el fin de comprimir vídeo aún más. Se meten entre dos fotogramas menos comprimidos - fotogramas I o P, con lo cual la secuencia de fotogramas de un fichero de vídeo se hace tal como aparece a continuación:



El grado de compresión de los fotogramas B es el más alto en comparación con los fotogramas entre los que se meten, y sólo la diferencia entre el fotograma anterior y el siguiente se registra en un fotograma B. Eso permite comprimir los fotogramas I y P de manera menos fuerte, y al mismo tiempo mantener el tamaño del fichero relativamente pequeño. Y, aunque la calidad de fotogramas B es más baja que la de los fotogramas P y I, la calidad total de la imagen sigue siendo aceptable, ya que los I y P se comprimen menos.

Se recomienda dejar la opción **Use B-VOPs activada**.

El parámetro **Use B-VOPs** puede ser activado o desactivado.

**Max consecutive B-VOPs** es el máximo número de fotogramas B seguidos. El mejor resultado puede ser conseguido si los fotogramas B siempre se meten entre fotogramas de todo tipo, de manera que el parámetro **Max consecutive B-VOPs** equivale a **1**. Si se fija el valor de **0**, el resultado será el mismo que desactivar la opción **Use B-VOPs**. La fijar un valor más alto la imagen resultante podría parpadear, pero usted puede probar diferentes opciones y verificar el resultado por su propia cuenta.

**Quantizer ratio** (tasa de cuantificador) es la tasa que se usa para calcular el cuantificador de fotogramas bidireccionales por medio de la siguiente fórmula:

Cuantificación de fotogramas B = [(Cuantificación del fotograma P anterior + Cuantificación del fotograma P siguiente) \* (tasa de cuantificación de fotogramas B)]/200 + (desplazamiento de fotogramas B/100)].

Como se puede ver, si aumenta el valor predeterminado, aumenta también la tasa de compresión de los fotogramas bidireccionales, reduciendo la tasa de compresión de otros elementos y mejorando de esta forma su calidad. Al mismo tiempo, la calidad de fotogramas bidireccionales se empeora, por eso es necesario verificar los resultados de conversión. Al bajar el valor predeterminado se reduce el grado de compresión de los fotogramas B, aumentando la compresión de otros elementos o bien el tamaño del fichero de salida que no es recomendable.

**Quantizer offset** (desplazamiento de cuantificador) es el desplazamiento que se usa para calcular la cuantificación de los fotogramas bidireccionales. No se recomienda modificar el valor predeterminado, aunque usted pueda probarlo y verificar los resultados.

Si usted no está satisfecho con los parámetros que ha fijado, pulse el botón **Volver a predeterminado** para cancelar los cambios y volver a la configuración de parámetros predeterminada.

Una vez todo esté listo, apriete el botón **Aceptar** para aplicar los cambios introducidos.



# Optimización



**[Automatically detect optimizations] [Force optimizations]**

**Automatically detect optimizations** (detectar optimizaciones automáticamente) - este parámetro permite al codec detectar de forma automática el tipo del procesador y el conjunto de instrucciones que éste puede utilizar de la manera más eficaz.

Se recomienda dejar esta opción **activada**.

**Force optimizations** (forzar optimizaciones) - este parámetro le permite sobrescribir la detección interna del tipo de procesador y usar el conjunto de instrucciones que usted considere necesario.

Normalmente se deja activada la detección automática. Si hay fallos extraños durante la conversión, usted podría intentar primero desactivar SSE + SSE 2, en caso de seguir con problemas, desactive también 3DNow! + 3DNow! 2.

La opción se usa sólo para situaciones donde se emplean falsos conjuntos de instrucciones y producen vídeos de salida erróneos.

3DNow! y 3DNow! 2 pertenecen a AMD (Advanced Micro Devices), mientras que el resto de las opciones son de la tecnología de Intel Architecture.

No se recomienda cambiar este parámetro.

Si usted no está satisfecho con los parámetros que ha fijado, pulse el botón **Volver a predeterminado** para cancelar los cambios y volver a la configuración de parámetros predeterminada.

Una vez todo esté listo, apriete el botón **Aceptar** para aplicar los cambios introducidos.

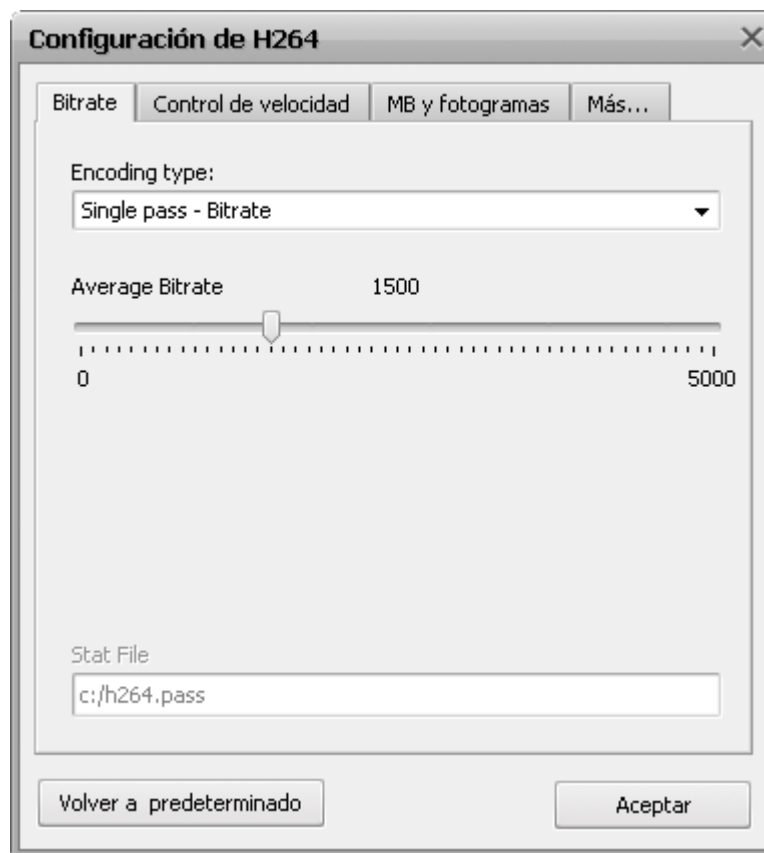
## Configuración avanzada de H.264

**H.264** - H.264, o AVC (del inglés Advanced Video Coding) es un codec de vídeo digital que se usa para conseguir un grado de compresión de vídeo muy alto. Ha sido elaborado por ITU-T Video Coding Experts Group en colaboración con ISO/IEC Moving Picture Experts Group unidos bajo el nombre Joint Video Team para crear este producto. El objetivo principal del proyecto H.264/AVC ha sido crear un estándar que sea capaz de proporcionar ficheros de alta calidad con valores de bitrate sustancialmente más bajos (la mitad o menos) que los requeridos por estándares previos (por ejemplo, MPEG-2, H.263, o DivX y Xvid).

La pantalla de configuración contiene las siguientes pestañas:

- **Bitrate** - incluye los apartados **Tipo de codificación**, **Bitrate medio/Cuantificador**, **Archivo de estadísticas**.
- **Ajustes de control de velocidad** - incluye **Bitrate**, **Límites de cuantificación**, **Recorte de escenas**.
- **Ajustes para los MBs y fotogramas** - incluye los apartados **Particiones**, **Fotogramas B**.
- **Más opciones** - incluye los apartados **Motion Estimation**, **Opciones variadas**.

## Bitrate



**[Encoding type] [Average bitrate/Quantizer] [Stat file]**

El apartado **Encoding type** (tipo de codificación) le permite seleccionar el número de pasadas para la compresión y configurar estas pasadas. El tipo de codificación lo puede seleccionar de la lista:

- **Single pass - Bitrate** (a una sola pasada - bitrate) se usa para convertir un archivo de vídeo con el parámetro de bitrate final constante. Usted puede usar esta opción para convertir a una velocidad relativamente alta y si necesita obtener un fichero de salida que tenga un valor de bitrate determinado.
- **Single pass - Quantizer** (a una sola pasada - cuantificador) se usa para obtener un archivo de vídeo de una calidad uniforme. Usted puede usar esta opción para obtener un fichero de salida de un tamaño desconocido, pero de la mejor calidad posible.
- **Multipass - First pass** (a muchas pasadas - la primera pasada) se usa para realizar la primera etapa de la conversión a muchas pasadas. Fíjese por favor en la información más abajo para obtener más información sobre cómo realizar conversión a muchas pasadas.
- **Multipass - First pass (Fast)** (a muchas pasadas - la primera pasada rápida) se usa para realizar la primera etapa de la conversión a muchas pasadas. Fíjese por favor en la información más abajo para obtener más información sobre cómo realizar conversión a muchas pasadas.
- **Multipass - Nth pass** se usa para realizar la segunda y todas las demás pasadas de la conversión a muchas pasadas. Fíjese por favor en la información más abajo para obtener más información sobre cómo realizar conversión a muchas pasadas.

Usted tiene la posibilidad de realizar conversiones a muchas pasadas con el **AVS Video Converter**. Si desea que el fichero de salida tenga un tamaño determinado y mantenga cierta calidad, le aconsejamos que utilice el modo de conversión a muchas pasadas. Para empezar a codificar el fichero en este modo, deberá primero seleccionar uno de los modos de codificación **Multipass - First pass** o **Multipass - First pass (Fast)**, configurar todos los parámetros del codec, hacer clic en **Aceptar**, luego cerrar la ventana **Editor de perfil AVI** y pulsar el botón **iConvertir!**. Una vez terminada la conversión, vuelva a abrir la ventana **Editor de perfil AVI** y pulsa **Avanzado**. Ahora seleccione **Multipass - Nth pass**, configure los parámetros del codec y realice la conversión otra vez.

**i** **Nota:** al seleccionar el modo de codificación **Multipass - First pass** o **Multipass - First pass (Fast)**, en efecto ninguna conversión se realiza. El codec sólo analiza el fichero de entrada y crea un archivo específico de formato .pass - **archivo de estadísticas** en el que se almacena toda la información sobre el fichero de entrada. Y sólo cuando usted pase al modo de codificación **Multipass - Nth pass** y pulse el botón **iConvertir!** la conversión empieza a realizarse. Usted debe tenerlo en cuenta, ya que ningún fichero **de vídeo** de salida se creará después de convertir en modos **Multipass - First pass** o **Multipass - First pass (Fast)**.

El apartado **Average bitrate/Quantizer** (bitrate medio, cuantificador) permite al usuario definir los valores deseados de bitrate y de cuantificación.

**i** **Nota:** el **Bitrate medio** hará que el codec convierta el vídeo con un bitrate medio constante, mientras que el **Cuantificador** permitirá al codec concentrarse en la calidad del fichero de salida, sin tomar en consideración el tamaño del fichero resultante.

Los posibles valores de **Average Bitrate** se encuentran entre **0** y **5000**, los valores predeterminados son **800** para calidad baja, **1000** para calidad media y **1200** para alta calidad.

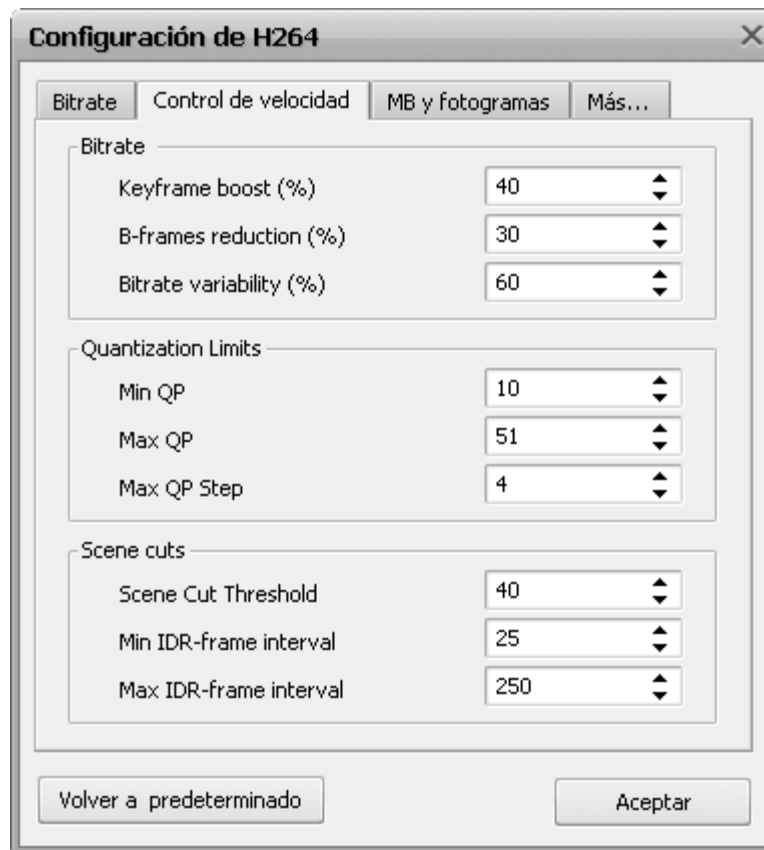
Los posibles valores de **Quantizer** se encuentran entre **0** y **51**, el valor predeterminado es **26**. Cuanto más sea el valor fijado, menor será la calidad del fichero de salida.

En el apartado **Stat file** (archivo de estadísticas) usted puede seleccionar una ubicación del archivo que almacenará la información sobre la primera pasada de la conversión. Esta información será utilizada para realizar la segunda pasada. Dicha opción está disponible sólo para el modo de conversión a muchas pasadas.

Si usted no está satisfecho con los parámetros que ha fijado, pulse el botón **Volver a predeterminado** para cancelar los cambios y volver a la configuración de parámetros predeterminada.

Una vez listo, apriete el botón **Aceptar** para aplicar los cambios introducidos

## Control de velocidad



**[Bitrate] [Quantization Limits] [Scene cuts]**

El apartado **Bitrate** comprende los siguientes parámetros del codec:

- **Keyframe boost** (aumento de calidad de los fotogramas clave) permite controlar el grado de aumento de calidad de los keyframes (fotogramas tipo I) con relación a los fotogramas predictivos (fotogramas tipo P). Consulte la sección **B-VOPs** del codec MPEG-4 para obtener más información sobre los distintos tipos de fotogramas utilizados para la codificación. Con esta opción activada los fotogramas I obtienen un cierto aumento de calidad, con lo que los fotogramas P resultan de una mejor calidad también. Cuanto más alto sea el valor, más calidad se les comunicará a los fotogramas I, y menos calidad al resto de los fotogramas. Se puede intentar fijar un valor más alto para los vídeos de baja calidad con valores de bitrate también bajos, o un valor más bajo para los vídeos de contraste con mucho movimiento, en los que el fondo se cambia continuamente. Los valores posibles se encuentran entre **0** y **70**. El valor predeterminado es **40**.
- **B-frames reduction** (bajada de calidad de fotogramas B) permite controlar cuánto se reduce la calidad de los fotogramas B en comparación con otros fotogramas (de tipo P). El corte del valor de bitrate en los fotogramas B es apenas visible para el ojo humano, puesto que los fotogramas B se ponen de manera casi no perceptible entre fotogramas de otro tipo para recrear de forma más eficaz el movimiento en el vídeo. Es posible bajar un poco el valor preterminado para vídeos de alto bitrate/baja cuantificación, asegurando de esta manera una calidad uniforme de los detalles, movimiento y vídeo en general. Para dibujos animados podría ser útil subir el valor predeterminado. Los valores posibles se encuentran entre **0** y **60**. El valor predeterminado es **30**.
- **Bitrate Variability** (variabilidad de bitrate) controla el grado hasta el que el codec puede variar la calidad del vídeo a lo largo de la película con el valor de bitrate especificado. Cuanto más bajo sea el valor especificado, menos estable resultará la calidad del

vídeo de salida. Cuanto más alto sea el valor, más uniforme será la calidad del vídeo final. Los valores posibles se encuentran entre **0** y **100**. El valor predeterminado es **60**.

Usted puede configurar todos los parámetros del apartado **Bitrate** manualmente para que éstos se adapten mejor a sus necesidades - introduzca los valores deseados en el teclado o con el ratón haciendo clics sobre las flechas.

El apartado **Quantization Limits** (límites de cuantificación) comprende los siguientes parámetros del codec:

- **Min QP** fija un cuantificador mínimo que su vídeo pueda conseguir en cualquier momento. Los valores altos no se recomiendan al menos que plantee obtener el vídeo con un bitrate muy alto y una resolución baja. Los valores posibles se encuentran entre **0** y **51**. El valor predeterminado es **10**.
- **Max QP** fija un cuantificador máximo que su vídeo pueda conseguir en cualquier momento. Se recomienda dejar el valor predeterminado sin cambiarlo - **51**. Los valores posibles se encuentran entre **0** y **51**. El valor predeterminado es **51**.
- **Max QP Step** (paso máximo) controla hasta qué punto puede cambiarse el cuantificador entre 2 fotogramas. Un valor bajo conlleva que el codec reaccione lento a los cambios de calidad, lo cual puede resultar fatal para la compresión de ciertas escenas. Un parámetro demasiado alto puede llevar a saltos de calidad notables. Los valores posibles se encuentran entre **0** y **50**. El valor predeterminado es **4**.

Usted puede configurar todos los parámetros del apartado **Quantization Limits** manualmente para que éstos se adapten mejor a sus necesidades - introduzca los valores deseados en el teclado o con el ratón haciendo clics sobre las flechas.

El apartado **Scene cuts** (recorte de escenas) comprende los siguientes parámetros del codec:

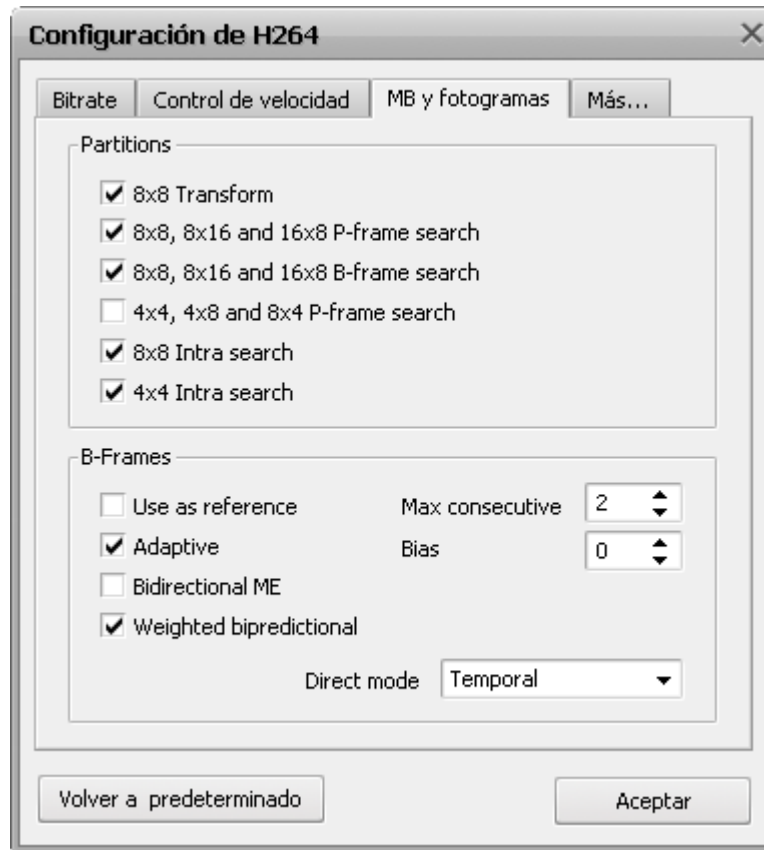
- **Scene Cut Threshold** (umbral de recorte) indica el grado de cambio que debe conseguir un fotograma para considerarse un cambio de escenas. Cuanto más sea el valor, menos sensible será la detección de escenas. Para los vídeos oscuros podría resultar útil bajar este valor para que el codec detecte los cambios de escenas con más cuidado. Normalmente los vídeos con momentos de cambio entre escenas menos visibles requieren un valor de recorte más alto, mientras que los vídeos de alto contraste pueden ser procesados con valores más bajos. Los valores posibles se encuentran entre **0** y **100**. El valor predeterminado es **40**.
- **Min IDR-frame interval** fija el máximo número de fotogramas entre 2 fotogramas clave. Si el valor es demasiado alto, demasiado tiempo pasará sin que el codec detecte un cambio de escenas y ponga un keyframe. El parámetro demasiado bajo podría llevar a parpadeo y bitrate alto. Los valores posibles se encuentran entre **0** y **100000**. El valor predeterminado es **25**.
- **Max IDR-frame interval** indica la distancia mínima y máxima entre 2 fotogramas. El parámetro demasiado bajo lleva a demasiada saturación de imágenes, parpadeo, y pérdidas de bitrate, bajando la calidad. El parámetro demasiado alto puede causar problemas a la hora de navegar por el fichero y faltas de codificación. Los valores posibles se encuentran entre **0** y **100000**. El valor predeterminado es **250**.

Usted puede configurar todos los parámetros del apartado **Scene cuts** manualmente para que éstos se adapten mejor a sus necesidades - introduzca los valores deseados en el teclado o con el ratón haciendo clics sobre las flechas.

Si usted no está satisfecho con los parámetros que ha fijado, pulse en el botón **Volver a predeterminado** para cancelar los cambios y volver a la configuración de parámetros predeterminada.

Una vez todo esté listo, apriete el botón **Aceptar** para aplicar los cambios introducidos.

## MBs y fotogramas



### [Partitions] [B-Frames]

El apartado **Particiones** comprende los siguientes parámetros del codec:

La búsqueda de particiones aumenta la precisión y, por tanto, la calidad y eficacia de la compresión del codec, con lo que se podrá conseguir ficheros de salida de mejor calidad. Normalmente, cuanto más sea la cantidad y los tipos de búsqueda que realice el codec sobre la información visual, más precisamente y efectivamente éste podrá codificarla. Al deshabilitar cualquier opción de este apartado aumentamos la velocidad de codificación.

La función **8x8 Transform** es una técnica de compresión muy potente que afecta grandes bloques de la información visual y permite usar otras opciones de partición de alta calidad, por ejemplo, **8x8 Intra search**, la cual sólo estará disponible si la **8x8 Transform** está activada. Ambas opciones aumentan la calidad considerablemente, pero el uso de **8x8 Transform** creará un vídeo compatible con **High Profile AVC** y al mismo tiempo no compatible con **Main Profile AVC**. Es muy importante que usted verifique si su dispositivo es compatible con **High profile AVC**, de lo contrario hay posibilidad de fallo al reproducir el fichero resultante.

Se puede activar o desactivar cada una de las opciones del apartado **Particiones**.

El apartado de **Fotogramas B** comprende los siguientes parámetros del codec:

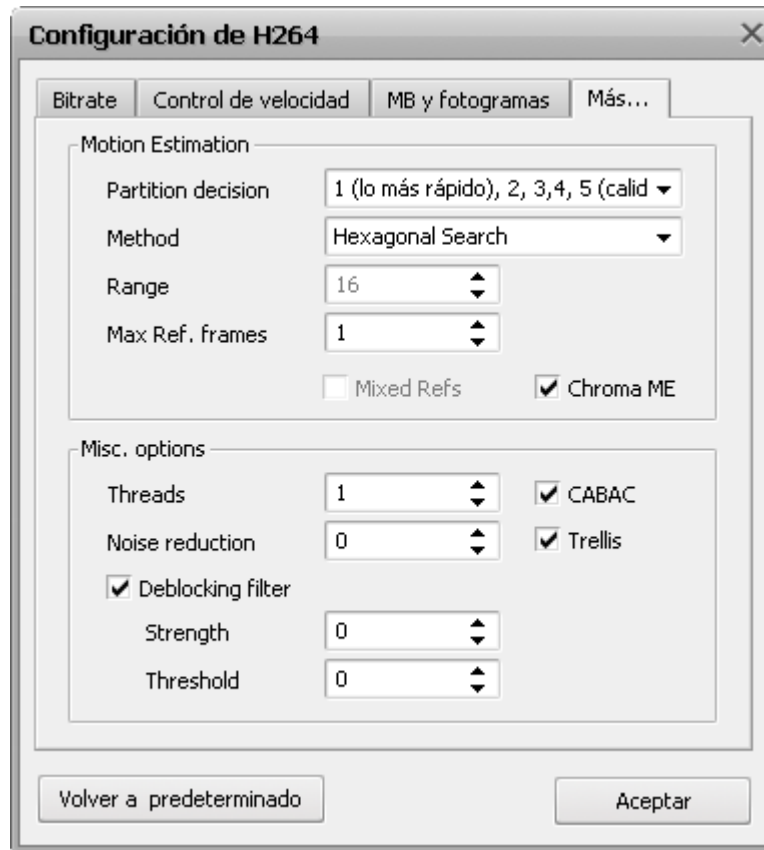
- **Use as reference** (usar como referencia) permite que un fotograma B se use como referencia a otros fotogramas del mismo tipo B. Al activar esta opción se podría aumentar la calidad, aunque no considerablemente, puesto que los fotogramas B pueden ser contruidos a base de otro fotograma B en vez de sólo usar fotogramas P de al lado para la construcción, y al mismo tiempo, la duración de la conversión se reduce también. Este parámetro debe ser activado a la hora de usar más de 2 fotogramas B consecutivos (consulte la sección **Max consecutive** más abajo).

- **Max consecutive** (máximo número de fotogramas consecutivos) indica el máximo número posible de fotogramas B consecutivos. Usted puede usar 5 fotogramas B como máximo, pero con 2-3 ya podrá obtener buenos resultados. Los valores posibles se encuentran entre **0** y **5**. El valor predeterminado es **0**.
- **Adaptive** (adaptativo) permite activar el uso adaptativo de los fotogramas B. Con esta opción desactivada, el códec siempre pondrá tantos fotogramas B como está indicado en el campo **Max consecutive**.
- **Bias** permite al codec aumentar o reducir la frecuencia del uso de fotogramas B. Cuanto más sea el valor fijado, con más frecuencia los fotogramas B serán insertados. Al fijar este parámetro en **100**, por ejemplo, el codec tendrá que usar el máximo número de fotogramas B especificado en el campo **Max consecutive** - el efecto sería el mismo que desactivar la casilla **Adaptive**. Al fijar el mismo parámetro en **-100** casi ningún fotograma B será usado. Para la mayoría de vídeos, el óptimo número de fotogramas B puede ser conseguido con el valor de **Bias** fijado en **0**. Los valores posibles se encuentran entre **-100** y **100**. El valor predeterminado es **0**.
- **Bidirectional ME** (estimación de movimiento bidireccional) permite construir algunos fotogramas B por medio de usar movimiento antes y después de ellos. Esto aumenta la calidad del vídeo de salida.
- **Weighted bipredictional** permite construir los fotogramas B de manera más fuerte a partir de fotogramas P. Esto produce fotogramas B más precisos, aumentando, por tanto, la calidad del vídeo de salida
- **Direct B-frame mode** (modo directo) permite que los fotogramas B usen vectores de movimiento en vez de codificar el propio movimiento, con lo que se ahorra espacio y aumenta la eficacia de la compresión. Este ajuste indica cómo se derivan vectores de movimiento para los fotogramas B: la **Espacial** usa los bloques más cercanos en el mismo fotograma, lo que puede producir PSNR más alto (puede ser usado para las animaciones, ya que sabe tratar mejor los saltos de movimiento), mientras que la **Temporal** usa los fotogramas más cercanos, lo que se percibe por mucha gente como un incremento de calidad (mejor usarlo para vídeos reales).

Si usted no está satisfecho con los parámetros que ha fijado, pulse el botón **Volver a predeterminado** para cancelar los cambios y volver a la configuración de parámetros predeterminada.

Una vez listo, apriete el botón **Aceptar** para aplicar los cambios introducidos.

## Más opciones



### [Motion Estimation] [Miscellaneous options]

El apartado **Motion Estimation** (estimación de movimiento) comprende los siguientes parámetros del codec:

- El parámetro **Partition Decision** permite controlar la precisión del proceso de estimación de movimiento. El menú desplegable contiene 7 opciones, en orden creciente de calidad: de **1 (lo más rápido)** a la calidad más alta **6b (RDO on B-frames)**. Se recomienda que las opciones por debajo de **5 (calidad alta)** sólo se usen en caso de que la velocidad de conversión sea demasiado lenta y el fichero original sea de muy buena calidad. En cualquier otro caso los valores **5 (alta calidad)**, **6 (RDO)** y **6b (RDO on B-frames)** deben ser usados. Cuanto más sea el valor, mejor será la calidad y menor será la velocidad de conversión.
- El parámetro **Method** (método) indica la dirección en la que se realiza la búsqueda de estimación de movimiento. Cuanto mejor sea el método, más alta será la posibilidad de que el codec registre el movimiento con más precisión, aumentando de esta forma la calidad de compresión. Se recomienda usar el modo **Hexagonal search** en ordenadores más lentos, mientras que el modo **Uneven Multi-Hexagon** es recomendado para los ordenadores con una configuración más potente. El modo **Exhaustive Search** sólo puede ser usado en PCs muy potentes, ya que este modo baja la velocidad de codificación drásticamente.
- **Range** (rango) especifica el área de la búsqueda de movimiento en píxeles. Cuanto más amplio sea el rango, más píxeles serán analizados, bajando la velocidad de codificación. Este parámetro sólo se usa acompañado por los métodos de búsqueda de movimiento **Uneven Multi-Hexagon** y **Exhaustive Search**. Los valores posibles se encuentran entre **0** y **64**. El valor predeterminado es **16**.
- **Max Ref. frames** (máximo número de fotogramas referenciadas) indica el número de fotogramas anteriores que el codec puede tomar como referencia para construir un fotograma P o un fotograma B. Cuanto más sea el valor fijado, mejor; pero a lo mismo tiempo la codificación llega a ser más lenta. Los valores posibles se encuentran entre **0** y **16**. El valor predeterminado es **0**.
- **Mixed Refs** permite al codec acudir a los fotogramas referenciadas en orden aleatorio. Esta opción sólo está disponible cuando el valor de **Max Ref. frames** esté por encima de **1**.



- **Chroma ME** permite incluir en el análisis la información de color para estimar el movimiento, con lo cual aumentan la calidad visual y la precisión de estimación. Esto casi siempre lleva al aumento de calidad, en particular si se trata de un material animado. Recomendamos activarla.

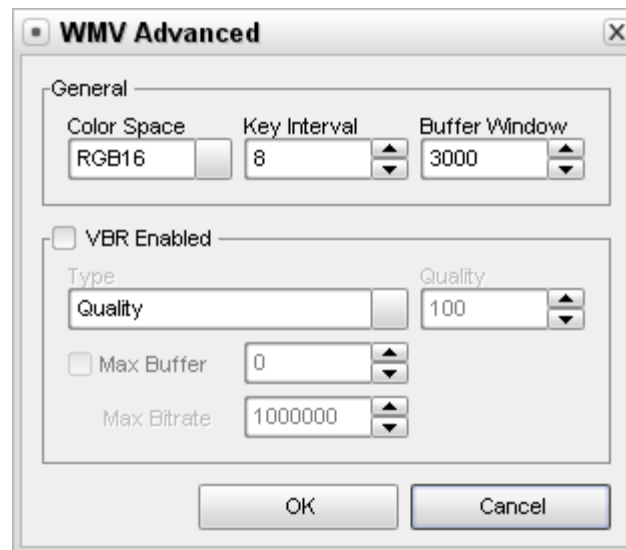
El apartado **Misc. options** (opciones variadas) comprende los siguientes parámetros del codec:

- **Threads** (hilos) debe ser igual al número de los hilos de codificación que pueden ser usados durante el proceso de codificación. El número de hilos debe corresponder al número de núcleos que contiene el procesador de su ordenador. Cada procesador que usa la tecnología Hyper Treading se considera capaz de procesar 2 hilos de codificación. Si usted tiene dudas en cuanto al número de núcleos incorporados en su procesador o si su ordenador usa la tecnología HT, lo mejor sería dejar esta opción puesta a **1**. Esta opción aumenta la velocidad de codificación en máquinas con procesadores multi-núcleo. Los valores posibles se encuentran entre **1** y **4**. El valor predeterminado es **1**.
- **CABAC, Context Adaptive Binary Arithmetic Coding**, es una función que permite que los elementos del flujo de vídeo sean pronosticados del contexto. Básicamente, esta opción aumenta la eficacia de codificación sin perder la calidad (10-15% en función del vídeo y del bitrate), aunque la velocidad de codificación se baja. Desactive esta opción sólo en caso de que plantee reproducir el vídeo de salida en un portátil con un procesador flojo. La opción está **activada** por defecto.
- La opción **Noise reduction** (reducción de ruido) activa o desactiva la filtración previa de ruido. Si el valor se pone a **0** la opción se desactiva, otros valores (de 1 a 65535) activan la filtración de ruidos pequeños de la imagen. Los valores posibles se encuentran entre **0** y **65535**. El valor predeterminado es **0**.
- **Trellis** es un algoritmo avanzado que permite al codec estimar la relación calidad-tamaño y seleccionar la variante de codificación en función del resultado obtenido. Puede aumentar la calidad manteniendo un tamaño pequeño del fichero. Al mismo tiempo, la duración de conversión aumenta en comparación con la codificación con esta misma opción desactivada. Sólo está disponible si el parámetro **CABAC** está activado.
- La opción **Deblocking filter** (filtro de desbloqueo) enciende o apaga el funcionamiento de dicho filtro. La conversión tardará más tiempo con la opción activada.
- **Strength** determina el grado de eliminación de ruido de las partes con bloques donde el **Threshold** los ha detectado. Los valores posibles se encuentran entre **-6** y **6**. El valor predeterminado es **0**.
- **Threshold** determina la cantidad del material al que el filtro de desbloqueo debe ser aplicado. Cuanto más sea el valor fijado, más vídeo se considerará como el que contiene bloques. Los valores posibles se encuentran entre **-6** y **6**. El valor predeterminado es **0**.

Si usted no está satisfecho con los parámetros que ha fijado, pulse el botón **Volver a predeterminado** para cancelar los cambios y volver a la configuración de parámetros predeterminada.

Una vez todo esté listo, apriete el botón **Aceptar** para aplicar los cambios introducidos.

## Configuración avanzada del codec WMV



Los parámetros **generales** del codec WMV comprenden:

- **Color Space** (espacio de color) es un modelo matemático abstracto que describe una manera de seleccionar colores para su representación en el vídeo. Están disponibles los siguientes valores: **RGB16, RGB24, RGB32, I420, IYUV, YV12, YUY2**.

Es posible seleccionar un **espacio de color** de la lista, pero no se puede introducir su propio valor.

El valor predeterminado es **RGB16**.

- **Key Interval** (intervalo entre fotogramas clave) es el intervalo máximo entre dos fotogramas clave que se ponen obligatoriamente por el codec en adición a la introducción automática de fotogramas I. Esto se hace para reducir el tiempo de búsqueda en los modos de avance y retroceso rápidos a la hora de reproducir una película. Es indispensable que el codec utilice fotogramas I para mejorar la calidad del vídeo de salida ya que los fotogramas P (fotogramas secundarios) se comprimen a base del fotograma I precedente.

El valor recomendado es **8**. Es posible reducir el valor un poco en películas con mucho movimiento, pero si el valor es muy bajo se ponen demasiados fotogramas clave (fotogramas I) y el vídeo no puede ser comprimido de modo eficaz bajando de esta manera la calidad del vídeo de salida. Al mismo tiempo es posible incrementar el valor en vídeos con poco movimiento puesto que el codec mismo es capaz de insertar fotogramas I en caso necesario.

Se puede modificar el parámetro de **Intervalo de fotogramas** manualmente para adaptarlo a sus necesidades - introduzca los valores en el teclado o con el ratón.

El valor predeterminado es **8**.

- **Buffer window** determina el tamaño del contenido que puede almacenarse en la memoria intermedia. El uso de la memoria intermedia es necesario para conseguir que el flujo de datos sea continuo.

**VBR Enabled** (bitrate variable activado) - use esta opción para seleccionar la compresión de vídeo a base de la codificación con bitrate variable. Esto significa que el programa codificará el vídeo usando valores diferentes de bitrate para diferentes escenas del vídeo en función del vídeo mismo y del **Tipo** de VBR seleccionado en la lista desplegable:

- **Quality** (calidad) - use esta opción para seleccionar la compresión de vídeo basada en la calidad. Usted puede elegir el valor de **Calidad** en el campo apropiado introduciéndolo en el teclado o con clics del ratón. **100** corresponde a la mejor calidad; **0** corresponde a la peor calidad.

- **Contrained** (limitado) - use esta opción para seleccionar la compresión de vídeo basada en bitrate. Usted puede fijar los valores de **Buffer Max** y **Bitrate Max** introduciéndolos en los campos respectivos. Cuanto más altos sean los valores, menor será el tipo de limitación y vice versa. Es posible introducir los valores en el teclado o con clics del ratón.
- **Unconstrained** (no limitado) - use esta opción para permitir al programa que decide qué es mejor para la compresión de vídeo. El vídeo será convertido usando la codificación de bitrate variable no limitada.

Si usted no está satisfecho con los parámetros que ha fijado, pulse el botón **Volver a predeterminado** para cancelar los cambios y volver a la configuración de parámetros predeterminada.

Una vez todo esté listo, apriete el botón **Aceptar** para aplicar los cambios introducidos.

## Cómo activar el modo DMA

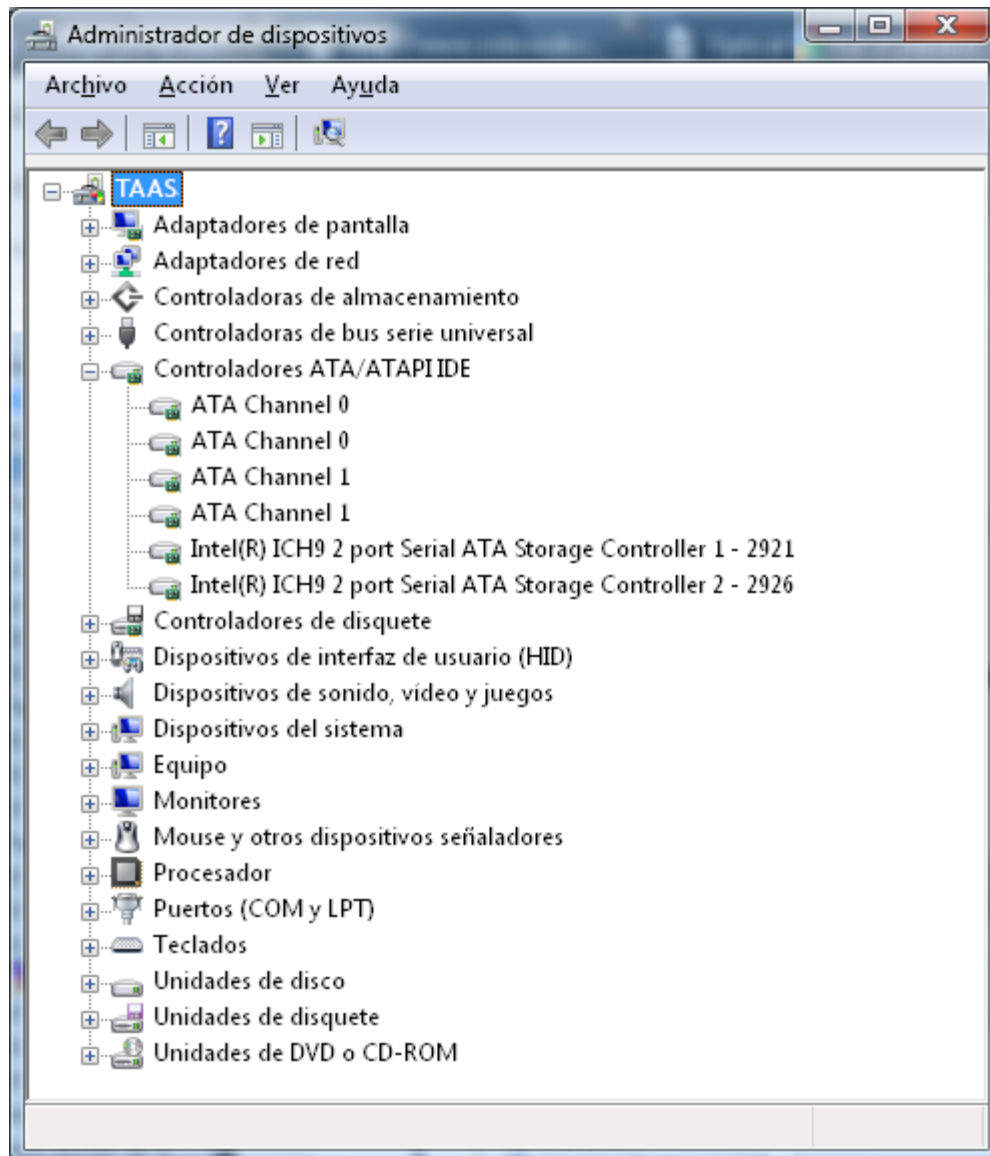
El modo DMA (abreviatura del inglés que significa "Direct Memory Access") se usa para permitir a ciertos subsistemas del ordenador que tengan acceso a la memoria del sistema, con lo cual podrán leer o/y escribir datos sin usar el procesador. El modo DMA se usa por muchos sistemas hardware incluyendo controladores de discos duros, tarjetas gráficas, tarjetas de red, tarjetas de sonido.

DMA es una función indispensable en todos los ordenadores modernos, ya que permite a dispositivos de distintas velocidades comunicar entre sí sin que dicha comunicación aumente la carga del procesador. En caso contrario, el procesador tendría que copiar cada bloque de datos de la fuente a uno de sus registros, y luego volver a escribirlo en una nueva ubicación. Mientras ocupado con esta tarea, el procesador no será capaz de realizar cualquier otra.

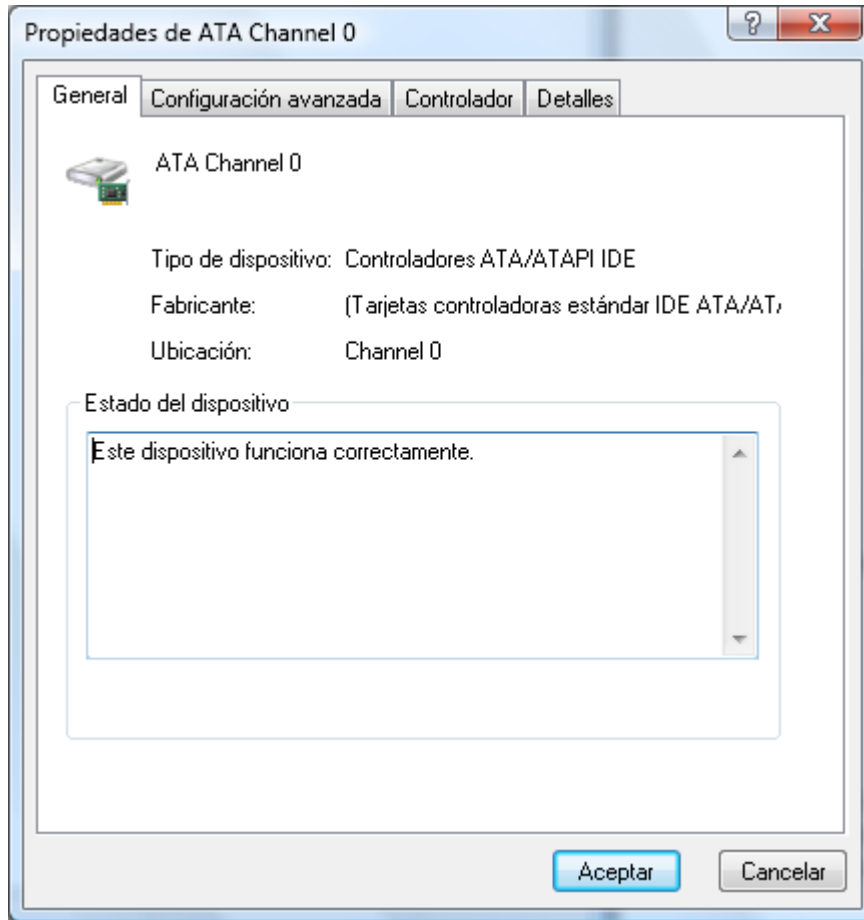
La transferencia en modo DMA se realiza mediante una copia de un bloque de memoria directamente de un dispositivo al otro. En este caso el procesador sólo tiene que iniciar la transferencia, mientras que el proceso mismo se efectúa por el controlador DMA. Un ejemplo típico es mover un bloque de memoria desde la memoria externa a la interna más rápida. Tal operación no carga el procesador y como resultado éste puede ser configurado para efectuar otras tareas. Las transferencias DMA son esenciales para aumentar el rendimiento de las aplicaciones que requieran muchos recursos.

Por favor siga las instrucciones a continuación para activar el modo DMA en el ordenador:

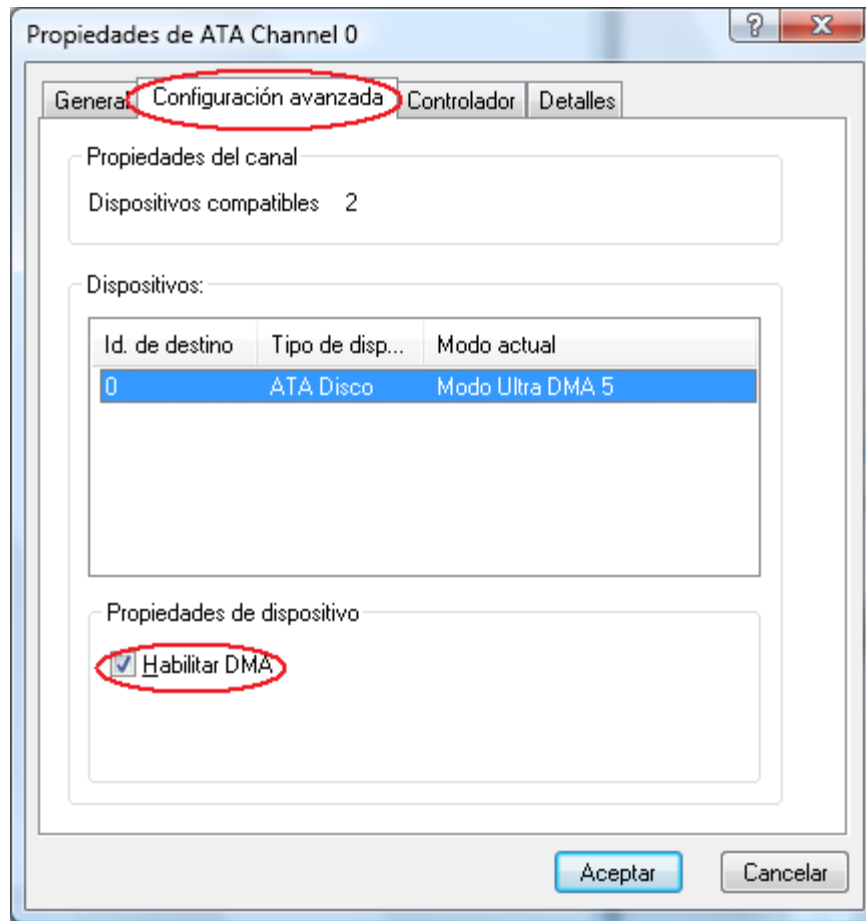
1. Vaya al menú **Inicio** y seleccione **Panel de control**.
2. En la ventana **Panel de control** seleccione **Administrador de dispositivos**, haga doble clic para abrirlo - se le presentará la pantalla **Administrador de dispositivos**:



- Encuentre el punto **Controladores IDE ATA/ATAPI** en la lista y pulse "+" para abrir la lista de los canales IDE que tiene disponibles el controlador. Haga doble clic en **Ata Channel 0** para abrir la ventana de propiedades del controlador:



4. Pase a la pestaña **Configuración avanzada** y asegúrese de que la opción **Habilitar DMA** está activada:



Después de marcar la casilla pulse **Aceptar** para guardar los cambios introducidos. Haga lo mismo para **todos los canales disponibles**. Una vez activado el modo DMA para todos los canales, podrá cerrar la ventana del **Administrador de dispositivos**. A veces se requiere reiniciar el ordenador para que todos los cambios se apliquen.

**i Nota:** no todos los controladores permiten al usuario que cambie el modo de transferencia. En el caso de instalar un driver de terceros para su controlador IDE consulte las instrucciones que deben ser proporcionadas con el software. Habitualmente al instalar cualquier driver especial para su controlador, el software mismo activa el modo DMA de forma automática durante la instalación.

## Tipos de discos ópticos

Actualmente los programas **AVS4YOU** son compatibles con tres de todos los tipos de discos ópticos disponibles en el mercado de hoy. En esta sección se presenta la descripción de cada uno de los tres tipos, así como el orden en el que han sido desarrollados. Iremos actualizando el contenido de la página a medida que añadimos soporte para más tipos de discos.

- **Discos compactos**
- **Discos versátiles digitales (DVD)**
  - **Discos DVD de distintas capacidades**
  - **Discos DVD en distintos soportes ópticos**
- **Discos Blu-Ray**

### Discos compactos

Los discos compactos de audio digitales (CD-DA) comenzaron a ser comercializados en 1980 por Philips y Sony como una alternativa a las grabaciones de vinilo y cintas magnéticas. En 1984, Philips y Sony actualizaron la tecnología para que ésta tuviera incorporadas las funciones de almacenamiento y recuperación de datos, con lo cual salió un nuevo formato: el disco compacto de datos (CD-ROM).

Desde entonces, el disco compacto ha cambiado drásticamente la manera de escuchar música y gestionar la información electrónica que solemos utilizar. Debido a la capacidad de almacenamiento de 700 megabytes de datos y de 80 minutos del audio de alta calidad, el disco compacto ha revolucionado el campo de la gestión y distribución de la información electrónica de cualquier tipo.

En 1990, Philips y Sony volvieron a modernizar la tecnología y, como resultado, el disco compacto se ha hecho grabable (CD-R). Antes de que apareciera la tecnología CD-R, la única manera de fabricar discos compactos con contenido consistía en replicar el disco maestro pregrabado en las máquinas troqueladoras especiales mediante una matriz. Hoy en día, esta manera sólo se usa para fabricar discos en cantidades grandes. Cuando se trata de volúmenes de producción pequeños (alrededor de 500 copias, el número puede variar según la región), resulta menos caro autorizar los discos utilizando una grabadora de discos compactos.

No importa si un disco compacto ha sido fabricado en una planta o "grabado" por medio de una unidad de discos, cualquier unidad CD-ROM debe poder leerlo. Sin embargo, algunos reproductores de audio y CD baratos rechazan a reproducir ciertos discos. Los discos CD-R fabricados y grabados se diferencian sólo en la composición física. El primero está cubierto con una capa de aluminio reflectante a la que debe su típico color de plata. El segundo está cubierto con una capa de tinte reflectante (los colores pueden variar: azul, color de plata, verde y otros).

En 1997 salió al mercado el disco compacto regrabable (CD-RW) - un formato regrabable de discos ópticos. A diferencia de un disco CD-ROM fabricado que tiene la información moldeada para siempre en un molde de níquel, un disco CD-RW contiene una capa parcialmente pregrabada construida de un material orgánico. Se aplica un haz láser para calentar y fundir unos sectores de la capa orgánica y templar otros sectores para mantener su estructura cristalina. Las reflectancias distintas de las áreas resultantes hacen que un CD-R simule ópticamente los "pits" y "lands" de un CD-ROM. Una unidad grabadora de CD puede grabar 700 MB de datos en un mismo disco CD-RW aproximadamente 1000 veces.

Un disco compacto contiene una serie de bloques (o sectores), cada uno de 2352 bytes de tamaño, formando una espiral que empieza en el centro y va hacia el borde exterior del disco.

Habitualmente los discos vírgenes de los siguientes tamaños están disponibles (tamaño de bloques es aproximado).

- 21 minutos = 94500 bloques
- 63 minutos = 283500 bloques
- 74 minutos = 333000 bloques
- 80 minutos = 360000 bloques



## Discos versátiles digitales

En enero de 1995, Sony y Philips fueron los primeros en presentar la tecnología de disco versátil digital, al cabo de 6 meses a partir del momento de anunciar el desarrollo. Tres semanas después, Pioneer, Time Warner, y Toshiba presentaron su propia versión del DVD que demostraba una diferencia significativa a la del Philips y Sony. Inmediatamente empezaron las disputas acerca de qué formato utilizar en adelante, puesto que cada uno tenía sus ventajas y desventajas.

Las disputas no terminaron hasta el mayo de 1995, cuando los fabricantes líderes de hardware y software (Apple, Compaq, Fujitsu, HP, IBM, y Microsoft) elaboraron un informe cuyo objetivo era comunicar que ninguno de los dos formatos se fabricaría másivamente por la industria, ya que las ventajas de contar con un solo formato eran evidentes. Como resultado, se convocó un foro formado por los representantes de todas las empresas relacionadas con el desarrollo de ambas tecnologías (Matsushita, Mitsubishi, Pioneer, Philips, Hitachi, JVC, Sony, Thompson, Toshiba, y Time Warner) y apareció un nuevo formato que llegó a ser una mezcla de los dos anteriores.

En 1996, se finalizó la elaboración de las especificaciones para los formatos DVD-ROM y DVD-Video y reproductores de DVD empezaron a salir al mercado. Los miembros del foro trabajaron todo el año para implementar la tecnología de DVD grabable (DVD-R). En noviembre de 1997, Pioneer presentó las primeras unidades de DVD-R, mientras que Matsushita y Toshiba anunciaron la salida de las primeras unidades de DVD "borrables" (DVD-RAM).

Durante 1998, se formó una nueva alianza cuyo objetivo era elaborar la tecnología de discos regrabables, basándose en una tecnología semejante utilizada en los discos CD. Al principio se denominaba DVD+RW, pero aún no llevaba el logotipo oficial de DVD, ya que el uso del logotipo fue prohibido por las reglas establecidas por el foro, aunque fuera utilizado en tecnologías afines. Aunque las tecnologías utilizadas en los 2 formatos sean semejantes, las reglas de otorgamiento de licencias insisten en que los marcas y logotipos sean diferentes.

Los discos versátiles digitales, al igual que los discos compactos, se componen de una espiral de bloques (o sectores) que empieza en el centro y va hasta el borde exterior del disco. El tamaño de cada bloque es de 2048 bytes, lo que hace el formato menos complicado.

Existen varios tipos de discos DVD en función de su **capacidad** y tipo de **soporte óptico** en el que se almacena la información.

A continuación están enumerados diferentes tipos de discos DVD según su **capacidad**:

Tipo de disco DVD	Primer lado		Segundo lado		Capacidad total
	Capacidad de la primera capa	Capacidad de la segunda capa	Capacidad de la primera capa	Capacidad de la segunda capa	
<b>DVD-5</b>	4.7 Gb	-	-	-	4.7 Gb
<b>DVD-9</b>	4.3 Gb	4.3 Gb	-	-	8.6 Gb
<b>DVD-10</b>	4.7 Gb	-	4.7 Gb	-	9.4 Gb
<b>DVD-14</b>	4.3 Gb	4.3 Gb	4.7 Gb	-	13.3 Gb
<b>DVD-18</b>	4.3 Gb	4.3 Gb	4.3 Gb	4.3 Gb	17.2 Gb

**DVD-5** - un disco de un solo lado, de una sola capa (la capacidad del disco es aproximadamente 4.7 Gb, el área efectiva de tal disco se encuentra por un único lado del disco y es de una sola capa);

**DVD-9** - un disco de un solo lado, de dos capas (la capacidad del disco es aproximadamente 8.6 Gb, el área efectiva de tal disco se encuentra por un único lado del disco y es de dos capas, cada una con la capacidad de aproximadamente 4.3 Gb);

**DVD-10** - un disco de dos lados, cada uno de una sola capa (la capacidad del disco es cerca de 9.4 Gb, las áreas efectivas de tal disco se encuentran por ambos lados del mismo, una de las cuales es de capacidad de aproximadamente 4.7 Gb);

**DVD-14** - un disco de dos lados, de doble capa por un lado y de una sola capa por el otro (la capacidad del disco es aproximadamente 13.3 Gb, las áreas efectivas de tal disco se encuentran por ambos lados del mismo, es de dos capas con la capacidad de 4.3 Gb cada por un lado, y de una sola capa con capacidad de 4.7 Gb por el otro);

**DVD-18** - un disco de dos lados, cada uno de doble capa (la capacidad del disco es aproximadamente 17.2 Gb, las áreas efectivas de tal disco se encuentran por ambos lados del mismo, y ambos consisten de dos capas con capacidad de 4.3 Gb por capa).



**Nota:** los fabricantes cuentan el espacio de discos en así llamados **gigabytes decimales** (donde 1 GB = 1000 MB). La capacidad "real" de los discos DVD es más pequeña si la medimos en **gigabytes binarios** (un binario equivale a 1024 megabytes).

Los tipos de **soportes ópticos** están enumerados a continuación:

#### **DVD-ROM** (de sólo lectura, fabricado en planta)

Es un DVD fabricado en la planta que ha sido elaborado mediante una máquina troqueladora. El desarrollo de la primera versión de esta especificación del DVD se anunció en 1995 y ya en septiembre de 1996 el disco salió al mercado. La abreviatura "DVD" al principio significaba "digital video disc" (disco de vídeo digital); pero algunos miembros del foro creen que la abreviatura debe representar "Disco Versátil Digital" para poner énfasis en la posibilidad de usar tales discos para almacenar/grabar datos de varios tipos, no sólo el vídeo. Toshiba, por ejemplo, está en favor de la interpretación "Disco Versátil Digital". Los miembros del foro aún no han llegado a un acuerdo en este asunto, y, por tanto, hoy en día el nombre oficial del formato es simplemente "DVD"; "oficialmente" las letras no representan ninguna combinación de palabras.

#### **DVD-R** (R = "Recordable once" - grabable)

Un DVD grabable o DVD-R es un disco óptico con una mayor capacidad que la del CD-R, típicamente es de 4.7 GB en vez de 700 Mb, aunque la capacidad del estándar original era 3.95 Gb. El formato DVD-R fue desarrollado por Pioneer en otoño de 1997. Se soporta por la mayoría de reproductores DVD y está aprobado por el DVD Forum. Es posible grabar datos en un disco DVD-R sólo una vez.

#### **DVD-RW** (RW = ReWritable - regrabable)

Un DVD-RW es un disco óptico regrabable con la misma capacidad que la del DVD-R, típicamente de 4.7 GB. El formato fue elaborado por Pioneer en noviembre de 1999 y ha sido aprobado por el DVD Forum. A diferencia de DVD-RAM, sólo cerca del 75% de reproductores DVD estándares pueden leer tales discos. La ventaja principal de un DVD-RW en comparación con un DVD-R es la posibilidad de borrar y regrabar datos en un disco DVD-RW. Según Pioneer, se puede grabar datos en un mismo DVD-RW aproximadamente 1,000 veces. Los discos DVD-RW se usan para almacenar colecciones de ficheros o copias de seguridad. Es también muy frecuente su uso para guardar vídeo personal.

#### **DVD-R DL** (de doble capa)

DVD-R DL (Doble Capa) (también reconocido como DVD-R9) es un formato derivado del estándar DVD-R. DVD-R DL contienen dos capas de tinte regrabables, cada una con la capacidad de almacenar alrededor de 4.7 GB de datos, con lo cual la capacidad total del disco aumenta casi el doble y es de 8.54 GB. Muchos dispositivos de DVD pueden leer tales discos (unidades de modelos más antiguos muestran menor grado de compatibilidad), pero sólo las grabadoras de tipo DVD±RW DL pueden grabar datos en tales discos.

#### **DVD+R** (R = "Recordable once" - grabable)

Un DVD+R es un disco óptico regrabable con una capacidad de 4.7 GB. Este formato fue desarrollado por la alianza de fabricantes reconocida como Alianza DVD+RW a mitad del año 2002. Puesto que el DVD+R es un formato rival del DVD-R, no ha sido aprobado por el DVD Forum, el cual insiste en que DVD+R no es un formato DVD original. El DVD+R es un formato derivado del DVD-R. Unidades híbridas capaces de leer discos de ambos tipos, indicados como "DVD±RW", son muy populares, ya que aún no ha sido establecido un único estándar de discos DVD regrabables. Hay una serie de considerables diversidades técnicas entre los dos formatos, y, aunque la mayoría de usuarios no se fija de la diferencia, ciertas personas creen que el formato "+" sea mejor elaborado.

#### **DVD+RW** (RW = ReWritable - regrabable)

Un DVD+RW es un disco óptico regrabable con una capacidad idéntica a la del DVD+R, típicamente de 4.7 GB (interpretado como 4.7 · 10<sup>9</sup>, en realidad 2295104 sectores de 2048 bytes cada). El formato fue elaborado por una alianza de fabricantes reconocida como Alianza DVD+RW a finales de 1997, pero el desarrollo fue detenido hasta el año 2001, cuando el formato experimentó una serie de cambios y la capacidad del disco se aumentó de 2.8 GB a 4.7 GB. El desarrollo se atribuye con frecuencia únicamente a Philips, uno de los miembros de la alianza. A pesar de que el DVD+RW aún no ha sido aprobado por el foro DVD, este formato resulta demasiado popular para que los

fabricantes puedan ignorarlo, así que los discos DVD+RW se leen bien por la 3/4 de los reproductores de DVD de hoy. A diferencia del formato DVD-RW, DVD+RW fue reconocido como estándar antes que el DVD+R.

### **DVD+R DL** (de doble capa)

DVD+R DL (Doble Capa), también reconocido como DVD+R9, es un formato derivado del DVD+R creado por la Alianza DVD+RW. Se demostró por primera vez en octubre de 2003. DVD+R DL contienen dos capas de tinte regrabables, cada una con la capacidad de almacenar cerca de 4.7 GB de datos, con lo cual la capacidad total del disco aumenta casi el doble y es de 8.55 GB. Muchos dispositivos de DVD pueden leer tales discos (unidades de modelos más antiguos muestran menor grado de compatibilidad), pero únicamente las unidades de tipo DVD+RW DL y Super Multi pueden grabar datos en estos discos. Las unidades DL más actualizadas pueden grabar discos de doble capa a menor velocidad (de 2.4x a 8x) en comparación con discos de una sola capa (8x-16x). Una versión regrabable del disco de doble capa denominada DVD+RW DL está en desarrollo, pero a lo mejor no será compatible con los dispositivos DVD de hoy.

### **DVD-RAM** (random access rewritable)

DVD-RAM (DVD-Random Access Memory) es una especificación del disco presentada en 1996 por el foro DVD, que establece los parámetros de soportes ópticos de tipo DVD-RAM y grabadoras de DVD correspondientes. Los soportes DVD-RAM se usan en ordenadores así como camcorders y grabadoras de vídeo personal a partir del año 1998. Se puede identificar un disco DVD-RAM sin dificultad alguna debido a los rectángulos pequeños distribuidos por el superficie del disco. Si comparamos DVD-RAM con otros discos DVD regrabables, el primero resulta tener mucho más en común con la tecnología utilizada en discos duros, ya que contiene pistas concéntricas en vez de una sola larga pista espiral. A diferencia de los formatos rivales DVD+R, DVD-R, DVD+RW y DVD-RW, el disco DVD-RAM no requiere ningún software adicional para leerlo en el ordenador. Se puede acceder los discos DVD-RAM de la misma manera que a una disquetera o un disco duro. El DVD-RAM es más apto para usar en copias de seguridad y camcorders que el DVD±RW. Las ventajas del disco DVD-RAM son las siguientes: la duración mínima de 30 años y la posibilidad de ser regrabado hasta 100,000 veces, así como la posibilidad de grabar el disco sin usar cualquier software adicional.

### **Discos Blu-Ray**

Un disco Blu-ray (BD) es un disco óptico de nueva generación diseñado para almacenar vídeo de alta definición y datos en grandes tamaños. El estándar Blu-ray es el resultado del trabajo colectivo de un grupo de empresas de electrónica de consumo y ordenadores denominada Asociación Blu-ray (BDA), dirigida por Sony y Philips. Blu-ray tiene la capacidad de almacenamiento de 25 gigabytes por capa.

Blu-ray debe su nombre a un láser "azul" (hablando en rigor, azul violeta) de menor longitud de onda (405 nm) que permite almacenar más datos que en un DVD, que tiene las mismas dimensiones pero usa un láser rojo de mayor longitud de onda. (650 nm).

### **BD-R** (R = Recordable once - grabable)

Un disco Blu-ray (BD) de una sola capa puede caber 23.3, 25, ó 27 GB; es el espacio suficiente para almacenar 4 horas del vídeo de alta definición. Un disco BD de doble capa puede caber 46.6, 50, ó 54 GB suficiente para almacenar aproximadamente 8 horas del vídeo HD. Las capacidades de 100 GB y 200 GB con el uso de 4 y 8 capas respectivamente están actualmente en desarrollo; TDK anunció ya la salida de un disco con capacidad de 100 GB.

### **BD-RE** (RE = REwritable - regrabable)

El estándar BD-RE (regrabable), al igual los formatos BD-R (grabable) y BD-ROM, están disponibles como una parte de la segunda versión de las especificaciones para el formato Blu-ray a partir de la mitad del año 2004.

Además de discos estándares de 12 cm, una variante de 8 cm de diámetro con la capacidad de 15 GB está actualmente en desarrollo. Se planea usar tales discos en camcorders.

Con el fin de asegurar que el formato del disco Blu-ray puede ser actualizado sin dificultad alguna éste también tiene incorporado el soporte para los discos multicapa, con lo cual la capacidad de almacenamiento puede aumentar hasta 100GB/200GB (25GB por capa) en el futuro si se añaden más capas.

Las unidades lectoras/grabadoras Blu-ray de hoy pueden transferir datos a una velocidad de 36 Mbit/s (54 Mbit/s para unidades BD-ROM), las unidades con una velocidad de transferencia de 72 Mbit/s (2x) están actualmente en desarrollo. El desarrollo de unidades capaces de grabar a una velocidad 8x y más está planificado para el futuro.

Puesto que la capa de los discos Blu-ray está colocada muy cerca al superficie del disco, al principio estos discos estaban expuestos a daños y se debía colocarlos en estuches protectores plásticos. La implementación de una capa de polímero en el superficie de discos puso

fin al problema en enero de 2004. Esta capa desarrollada por TDK Corporation bajo el nombre "Durabis," permite limpiar discos BDs con una tela, lo que podría hacer daño a un CD o DVD. Dicen que los discos BD con dicha capa protectora pueden resistir un ataque de un destornillador.