

PRODUCCIÓN MUSICAL Y SONORA

Pro Tools para Posproducción Sonora

Víctor Herrera

2026

Contenido

- Capítulo 1: Importar OMF/AAF 1
 - Objetivo del capítulo 1
 - OMF y AAF 1
 - Antes de importar 1
 - Riesgo común 1
 - Procedimiento 1
 - Que revisar después 2
 - Práctica 2
- Capítulo 2: Preferencias Importantes 3
 - Objetivo del capítulo 3
 - Como entrar a preferencias 3
 - Preferencias clave 3
 - Recomendación para posproducción 4
 - Habito recomendado 4
 - Práctica 4
- Capítulo 3: Ventana de Edición 5
 - Objetivo del capítulo 7
 - Zonas principales 7
 - Herramientas de edición 8
 - Smart Tool 8
 - Lectura visual 8
 - Práctica 8
- Capítulo 4: Seleccionar Tracks 9
 - Objetivo del capítulo 9
 - Métodos de selección 9
 - Para que sirve seleccionar tracks 10
 - Criterio de organización 10
 - Consejo 10
 - Error común 10
 - Práctica 10
- Capítulo 5: Agregando Tracks 11
 - Objetivo del capítulo 11
 - Atajo para agregar tracks 11
 - Tipos de tracks 12
 - Configuración al crear tracks 12
 - Timebase 12
 - Ejemplos prácticos 12

Practica	12
Capítulo 6: Eliminando Tracks	14
Objetivo del capítulo	14
Como eliminar tracks	14
Advertencia	15
Eliminar vs ocultar	15
Checklist antes de borrar	15
Practica	15
Capítulo 7: Nombrando Tracks	16
Objetivo del capítulo	16
Como renombrar un track	16
Convenciones utiles	16
Buenas practicas	16
Entrega profesional	17
Practica	17
Capítulo 8: Mover Clips	18
Objetivo del capítulo	18
Herramientas para mover	18
Movimiento libre	18
Modificadores de movimiento	18
Consejo	19
Nudge	19
Error comun	19
Practica	19
Capítulo 9: Zoom Horizontal	20
Objetivo del capítulo	20
Atajos de zoom horizontal	20
Tres escalas utiles	20
Zoom presets	20
Consejo	21
Practica	21
Capítulo 10: Zoom Forma de Onda	22
Objetivo del capítulo	22
Para que sirve	22
Atajos en Mac	22
No cambia el audio	22
Cuando usarlo	23
Practica	23
Capítulo 11: Markers	24
Objetivo del capítulo	24
Que son los markers	24
Crear un marker	24
Memory Locations	24
Navegar entre markers	25
Convencion de nombres	25

Consejo	25
Practica	25

Capítulo 1: Importar OMF/AAF

Cuando un proyecto viene desde Premiere, Final Cut, Media Composer u otro sistema de edición de video, normalmente no recibes una sesión de Pro Tools. Recibes un intercambio: OMF o AAF. Ese archivo describe clips, posiciones, nombres de pistas y referencias a medios para reconstruir el timeline de audio dentro de Pro Tools.

Video: <https://www.youtube.com/embed/LemI7WI6KI0>

Objetivo del capítulo

Importar una edición de audio desde un NLE y verificar que el material quede sincronizado, completo y listo para organizar.

OMF y AAF

- **OMF** (*Open Media Framework*) es un formato antiguo pero todavía común para intercambio de audio.
- **AAF** (*Advanced Authoring Format*) es más moderno y suele conservar mejor metadatos, automatización y estructura.

En posproducción conviene pedir AAF cuando sea posible, especialmente si el proyecto tiene muchas pistas, muchos clips o una organización compleja.

Antes de importar

Confirma estos datos con la persona de edición:

- Frame rate del proyecto: 23.976, 24, 25, 29.97 o 30 fps.
- Sample rate: normalmente 48 kHz para audiovisual.
- Duración y timecode de inicio.
- Si los medios vienen embebidos en el AAF/OMF o en una carpeta aparte.
- Si existe video de referencia con burn-in de timecode.

Riesgo común

Si el frame rate de la sesión no coincide con el proyecto de video, los clips pueden parecer correctos al inicio y desfasarse más adelante. Revisa esto antes de editar.

Procedimiento

1. Crea una sesión nueva de Pro Tools con el sample rate correcto.

2. Configura el frame rate de la sesión antes de importar.
3. Ve a **File -> Import -> Session Data**.
4. Selecciona el archivo OMF o AAF.
5. Decide si vas a copiar los medios a la carpeta de la sesión o referenciarlos desde su ubicación original.
6. Importa las pistas necesarias.
7. Reproduce varios puntos del timeline contra el video de referencia.

Que revisar despues

- Que todos los clips aparezcan en posición.
- Que no existan archivos offline.
- Que los nombres de pista sean comprensibles.
- Que el primer evento importante coincida con el timecode del video.
- Que los canales mono/stereo tengan sentido.

Practica

Importa un AAF u OMF de prueba y crea una lista de verificación con tres puntos de sincronización: inicio, mitad y final. Si los tres coinciden con el video, la importación es confiable para empezar a editar.

Capítulo 2: Preferencias Importantes

Antes de editar conviene ajustar Pro Tools para trabajar con seguridad. Algunas preferencias afectan directamente la sincronización, la respuesta de edición y la forma en que se guardan los cambios.

Video: <https://www.youtube.com/embed/Ut3KAeYsRZ4>

Objetivo del capítulo

Configurar una base de trabajo para posproducción que reduzca errores y haga más rápida la edición diaria.

Como entrar a preferencias

- **Mac:** Pro Tools -> Preferences
- **Windows:** Setup -> Preferences

No todas las versiones de Pro Tools muestran exactamente los mismos nombres, pero la lógica general se mantiene.

Preferencias clave

Operation

- **Timeline Insertion Follows Playback:** decide si el cursor queda donde se detuvo la reproducción. Es útil cuando quieres revisar y corregir de inmediato el último punto escuchado.
- **Auto Backup:** activa copias automáticas de la sesión. Para trabajo de clase o edición intensa, 5 minutos es un buen punto de partida.
- **Open Ended Record Allocation:** limita el tiempo máximo de grabación si el sistema lo permite, para evitar archivos innecesariamente grandes.

Editing

- **Levels of Undo:** aumenta el historial de deshacer. En edición de diálogo y clips pequeños, un valor bajo se queda corto muy rápido.
- **Clip Auto-Fade In/Out:** ayuda a evitar clicks en cortes, aunque no reemplaza una edición fina.
- **Separate Clip Operates On All Related Takes:** revisa esta preferencia si trabajas con playlists o tomas relacionadas.

Mixing

- **Default Track Color Coding:** ayuda a reconocer familias de pistas. En sesiones grandes, el color es información operativa.
- **Send and Insert behavior:** revisa si necesitas que los nuevos envíos o inserts sigan una convención del estudio.

Recomendación para posproducción

Usa **Timecode** como referencia principal cuando trabajes contra video. Si el proyecto viene de cine o animación, puede ser necesario activar **Feet+Frames**, pero para la mayoría de flujos audiovisuales actuales el timecode será la referencia más clara.

Habito recomendado

Antes de empezar una sesión importante, abre preferencias y confirma Auto Backup, niveles de Undo, frame rate y visualización de ruler. Dos minutos de revisión pueden evitar una tarde de reparación.

Práctica

Abre una sesión de prueba y configura Auto Backup cada 5 minutos. Haz tres cambios, guarda una copia manual y ubica la carpeta de backups. El objetivo es saber donde recuperar una versión si algo sale mal.

Capítulo 3: Ventana de Edición

La ventana de edición es el centro del trabajo en Pro Tools. Aquí se organizan pistas, clips, selecciones, rulers, grupos y herramientas. Entender su distribución permite moverse más rápido y cometer menos errores.

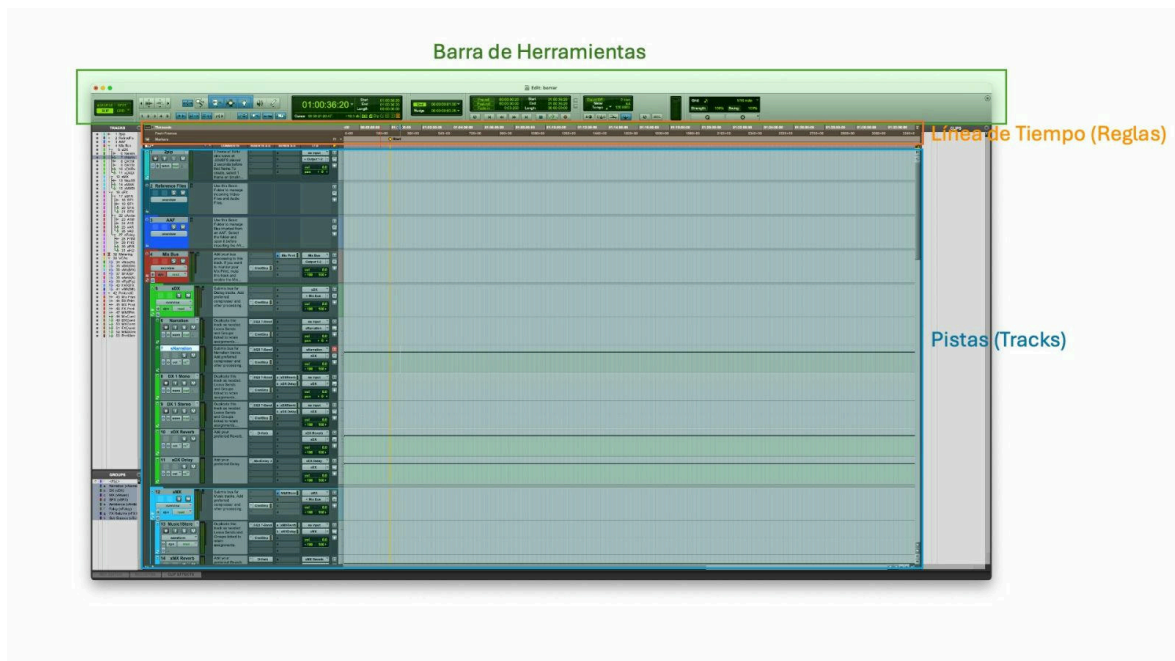


Figura 1: Vista general de la ventana de edición de Pro Tools

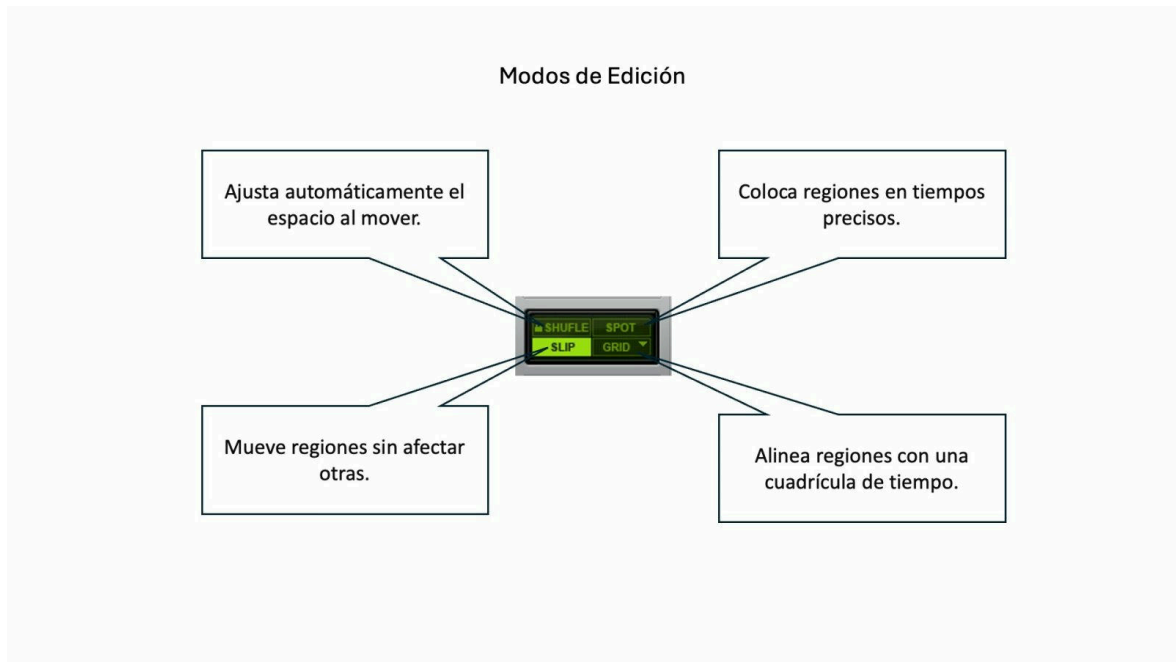


Figura 2: Track List y zonas principales de la ventana de edición

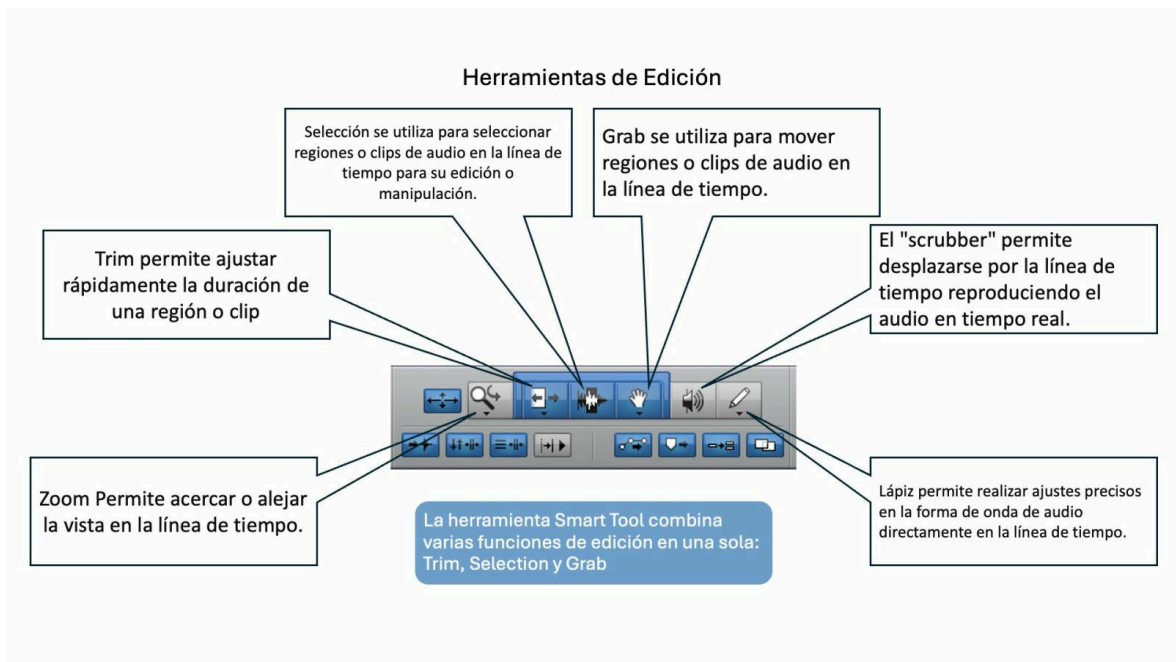


Figura 3: Timeline, rulers y herramientas de edición

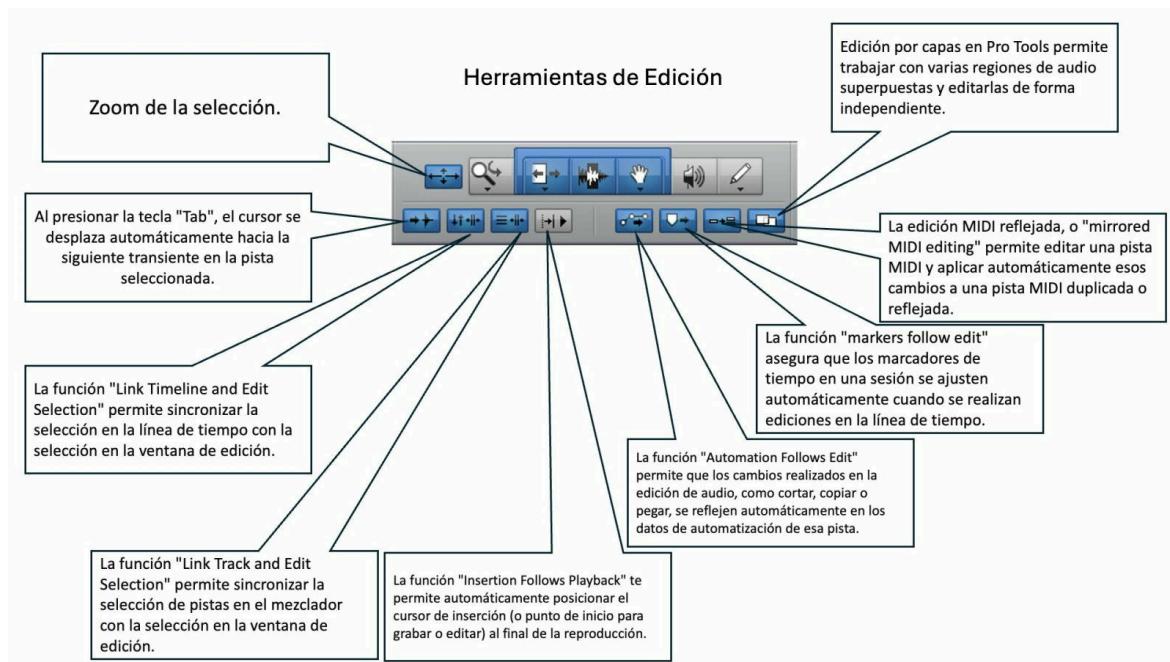


Figura 4: Clip List y flujo de trabajo dentro de la ventana de edici3n

Objetivo del capitulo

Reconocer las zonas principales de la ventana de edici3n y entender para que sirve cada una durante una sesi3n de posproducci3n.

Zonas principales

Track List

La lista de tracks aparece al lado izquierdo. Sirve para mostrar, ocultar, seleccionar y reorganizar pistas. En sesi3nes grandes es una herramienta de navegaci3n, no solo una lista.

Timeline

Es el area central donde se ven y editan clips de audio, video, MIDI y automatizaci3n. La mayoria de decisiones de sincronizaci3n ocurren aqui.

Clip List

Contiene los clips disponibles en la sesi3n. Puede servir para recuperar material, buscar archivos importados o revisar si quedaron clips sin usar.

Rulers

Los rulers muestran referencias de tiempo: Timecode, Minutos:Segundos, Bars|Beats, Samples o Feet+Frames. Para audiovisual, Timecode suele ser el ruler principal.

Herramientas de edición

Herramienta	Atajo	Uso principal
Zoomer	F5	Acercar o alejar una zona del timeline
Trimmer	F6	Ajustar inicio o fin de un clip
Selector	F7	Seleccionar rangos de tiempo
Grabber	F8	Mover clips
Scrubber	F9	Escuchar mientras desplazas el cursor
Pencil	F10	Dibujar automatización o reparar muestras
Smart Tool	F6 + F7	Combinar Trimmer, Selector y Grabber

Smart Tool

El Smart Tool cambia de función según la zona del clip donde colocas el cursor. En la parte superior puede hacer fades; en los bordes funciona como Trimmer; en el centro permite seleccionar o mover. Es una de las herramientas más usadas porque reduce cambios de modo.

Lectura visual

Antes de tocar un clip, mira que herramienta está activa, que pista está seleccionada y que ruler estás usando. Muchos errores no vienen de falta de conocimiento sino de editar en el modo equivocado.

Práctica

Crea una sesión con tres pistas de audio. Activa cada herramienta con F5 a F10 y realiza una acción simple: zoom, trim, selección, movimiento y scrub. Repite lo mismo con Smart Tool.

Capítulo 4: Seleccionar Tracks

Seleccionar tracks parece una operación simple, pero en sesiones de posproducción puede marcar la diferencia entre editar con control o afectar material que no querías tocar.

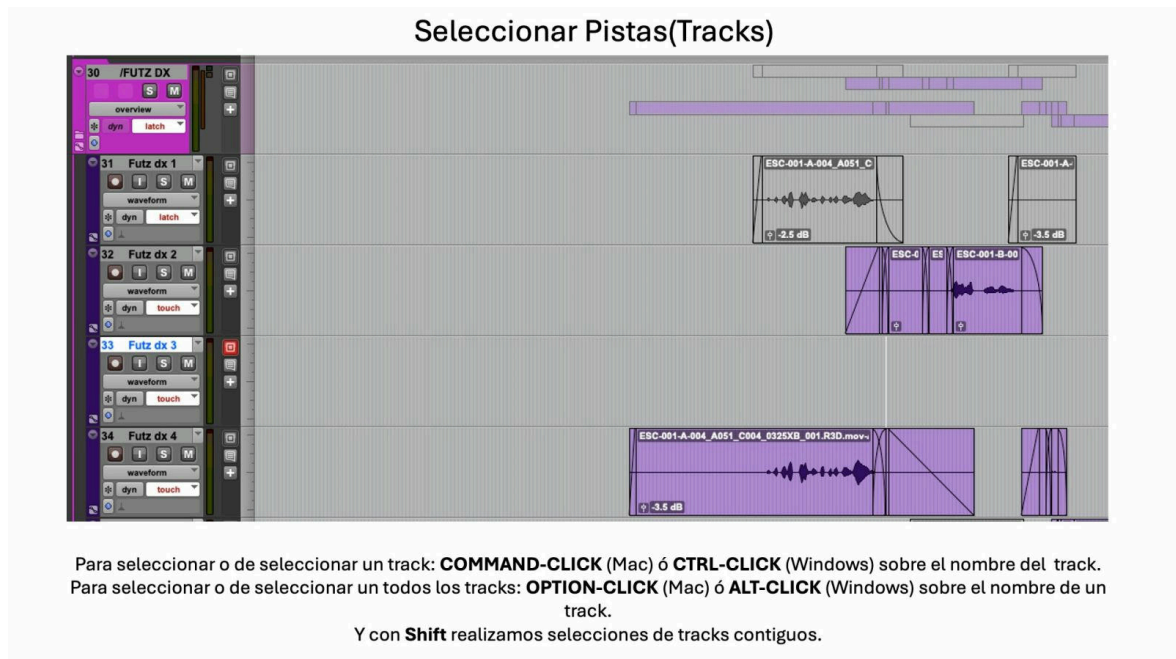


Figura 5: Selección de tracks en Pro Tools

Objetivo del capítulo

Seleccionar una o varias pistas de forma precisa para aplicar acciones colectivas: mover, ocultar, borrar, colorear, rutear, mutear o solear.

Metodos de seleccion

Selección simple

Haz clic en el nombre del track en el panel izquierdo. Esta selección afecta a la pista completa, no necesariamente a los clips del timeline.

Selección múltiple contigua

Haz clic en el primer track, luego **Shift + clic** en el último. Pro Tools selecciona todas las pistas entre ambos puntos. Es ideal para bloques como diálogos, ambientes o efectos.

Selección múltiple no contigua

Usa **Cmd + clic** en Mac o **Ctrl + clic** en Windows sobre cada track. Sirve cuando quieres seleccionar pistas separadas sin alterar las que están entre ellas.

Seleccionar todos los tracks

Usa **Edit -> Select All**, **Cmd + A** en Mac o **Ctrl + A** en Windows. Antes de hacerlo, confirma que la acción siguiente realmente debe aplicarse a toda la sesión.

Para que sirve seleccionar tracks

- Mutear o solear una familia completa de pistas.
- Asignar color a tracks del mismo tipo.
- Mover grupos de pistas para reorganizar la sesión.
- Cambiar entradas, salidas o buses en varias pistas.
- Ocultar material temporalmente sin borrarlo.

Criterio de organización

Una convención simple puede ser:

Familia	Prefijo	Color sugerido
Dialogos	DX	Verde
Foley	FOL	Amarillo
Efectos	SFX	Azul
Ambientes	AMB	Cian
Musica	MUS	Rojo
Auxiliares	AUX	Morado

Consejo

Selecciona por familias antes de editar. Si necesitas trabajar dialogos, deja claro visualmente donde empieza y termina ese bloque de pistas.

Error común

Confundir seleccionar un track con seleccionar clips. Una pista puede estar seleccionada, pero eso no significa que todos sus clips estén seleccionados en el timeline. Antes de borrar o mover, mira si la selección está en la cabecera de pista, en los clips o en un rango de tiempo.

Práctica

Crea seis tracks y nombrarlos como **DX_1**, **DX_2**, **SFX_1**, **SFX_2**, **AMB_1** y **MUS_1**. Práctica selección contigua, no contigua y selección total. Luego asigna colores por familia.

Capítulo 5: Agregando Tracks

Crear tracks no es solo aumentar espacio en la sesión. Cada track tiene tipo, formato, timebase, nombre y función dentro del flujo de mezcla o edición.

Video: <https://www.youtube.com/embed/QbEqmpN0otg>

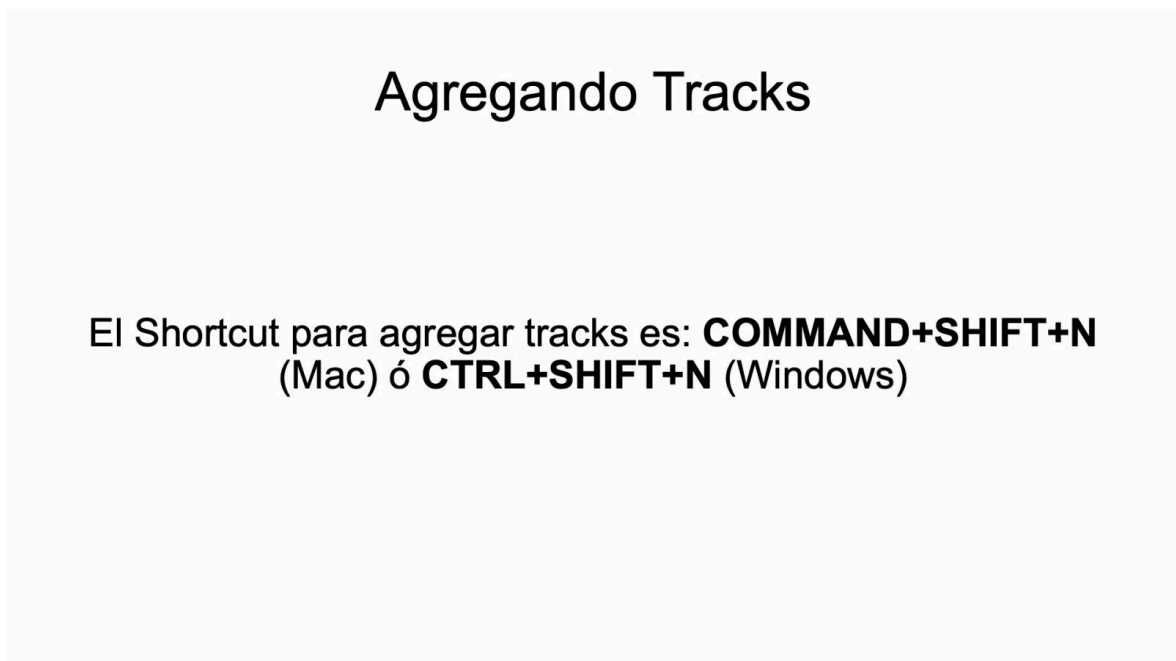


Figura 6: Atajo para agregar tracks en Pro Tools

Objetivo del capítulo

Crear pistas nuevas con el tipo correcto para cada necesidad de posproducción.

Atajo para agregar tracks

- **Mac:** Command + Shift + N
- **Windows:** Ctrl + Shift + N

El diálogo permite crear una o varias pistas al mismo tiempo. También puedes definir si serán mono, stereo, 5.1, 7.1 u otro formato disponible.

Tipos de tracks

Tipo	Uso en posproduccion
Audio Track	Clips de audio: dialogos, efectos, foley, ambientes
Aux Input	Buses, retornos de reverb, subgrupos, procesamientos compartidos
Master Fader	Control del nivel de una salida o bus
VCA Master	Control grupal de faders sin procesar audio directamente
Video Track	Video de referencia dentro de la sesion
Instrument Track	Instrumentos virtuales, menos comun en edicion audiovisual

Configuracion al crear tracks

Revisa estos campos antes de aceptar:

- **Count:** cantidad de tracks.
- **Type:** tipo de track.
- **Format:** mono, stereo, surround, etc.
- **Timebase:** Samples o Ticks.
- **Name:** nombre inicial del track.

Timebase

Para posproduccion usa normalmente **Samples**. Los tracks basados en Ticks siguen el tempo musical y pueden moverse si cambia el mapa de tempo. En trabajo contra imagen, eso puede romper sincronizacion.

Ejemplos practicos

- Para editar dialogos: crea varios **Audio Tracks mono**.
- Para ambientes stereo: crea **Audio Tracks stereo**.
- Para enviar dialogos a una reverb comun: crea un **Aux Input stereo**.
- Para controlar un grupo de dialogos: usa un **VCA Master** si tu version de Pro Tools lo permite.

Practica

Crea una plantilla minima con:

- 4 tracks mono para dialogo.
- 2 tracks mono para foley.
- 2 tracks stereo para ambientes.
- 2 tracks stereo para efectos.
- 1 aux stereo para reverb.

Nombralos antes de empezar a importar clips.

Capítulo 6: Eliminando Tracks

Eliminar tracks es una acción sencilla pero riesgosa. En Pro Tools, una pista puede contener clips, automatización, playlists, inserts, envíos y ruteos. Borrarla sin revisar puede eliminar información útil.

Video: https://www.youtube.com/embed/WeAucqso_7Q

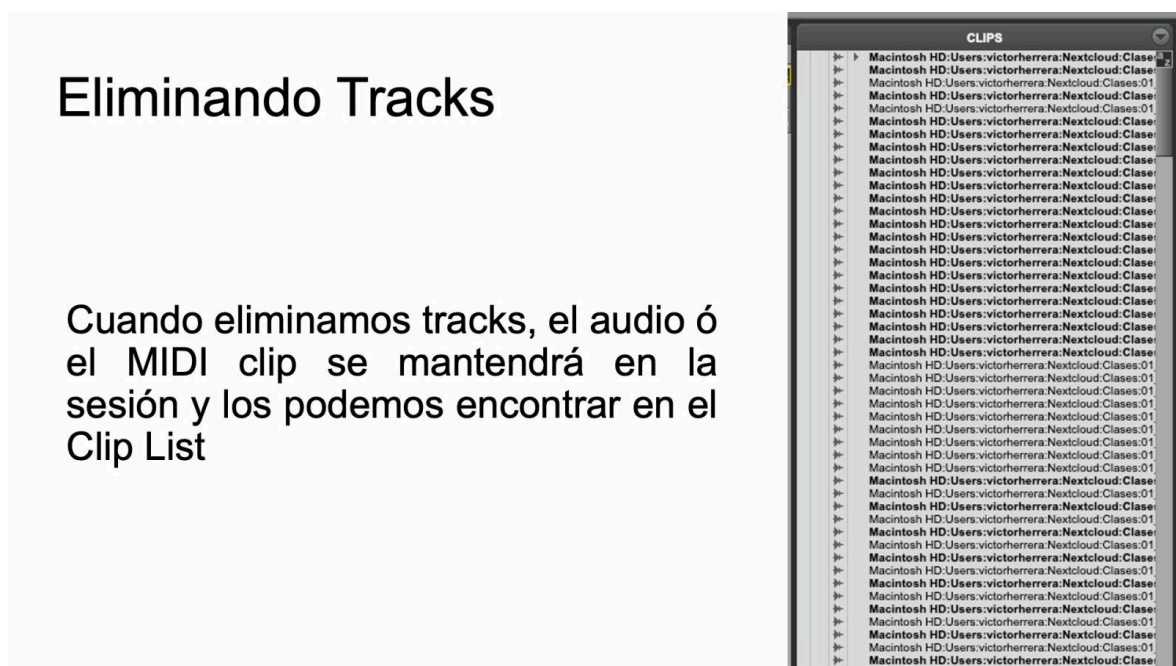


Figura 7: Clip List después de eliminar tracks en Pro Tools

Objetivo del capítulo

Distinguir cuando conviene eliminar un track y cuando es mejor ocultarlo o desactivarlo.

Como eliminar tracks

1. Selecciona el track o los tracks desde la cabecera.
2. Revisa si contienen clips, automatización o playlists.
3. Usa **Track -> Delete** o clic derecho sobre el track y **Delete**.
4. Confirma solo si estas seguro.

Advertencia

Eliminar un track borra su contenido dentro de la sesión. En algunas situaciones no es una acción que puedas resolver limpiamente con Undo. Guarda una copia de la sesión antes de limpiar material importante.

Eliminar vs ocultar

Acción	Que ocurre	Cuando usarla
Ocultar	La pista sigue existiendo, pero no se ve	Cuando quieres limpiar la vista sin perder nada
Desactivar	Reduce carga o deja una pista fuera de uso temporal	Cuando tal vez la necesites después
Eliminar	La pista desaparece de la sesión	Cuando ya verificaste que no sirve

Checklist antes de borrar

- La pista no tiene clips necesarios.
- No contiene automatización importante.
- No tiene playlists alternativas útiles.
- No alimenta un bus o envío que todavía se usa.
- Hay una copia reciente de la sesión.

Práctica

Crea tres tracks con clips de prueba. Oculta uno, desactiva otro y elimina el tercero. Luego intenta recuperar la organización original desde una copia o backup para entender la diferencia entre cada acción.

Capítulo 7: Nombrando Tracks

Nombrar tracks es parte de la comunicación profesional de una sesión. Un buen nombre permite entender rápidamente que contiene una pista, a qué familia pertenece y cómo debe tratarse en edición o mezcla.

Video: <https://www.youtube.com/embed/eEfE9hCqqJE>

Objetivo del capítulo

Crear nombres consistentes para que la sesión sea legible para ti y para cualquier persona que la reciba.

Como renombrar un track

1. Haz doble clic sobre el nombre del track.
2. Escribe el nuevo nombre.
3. Presiona **Enter** para confirmar.
4. Usa **Tab** para pasar rápidamente al siguiente nombre cuando estes renombrando varios tracks.

Convenciones utiles

Tipo	Ejemplos
Dialogos	DX_1 , DX_2 , DX_BG , DX_ALT
Efectos	SFX_1 , SFX_IMPACT , SFX_DOOR
Foley	FOL_STEPS , FOL_CLOTH , FOL_PROPS
Ambientes	AMB_CITY , AMB_ROOM , AMB_FOREST
Musica	MUS_SCORE , MUS_SOURCE , MUS_TEMP
Auxiliares	AUX_DX_REV , AUX_SFX_VERB , AUX_PRINT

Buenas practicas

- Usa prefijos cortos y repetibles.
- Evita nombres ambiguos como `Audio 1` o `New Track`.
- Mantén el idioma consistente.
- Ordena pistas por familia.
- Si el estudio entrega una especificación técnica, usa esa convención antes que la tuya.

Entrega profesional

Una sesión ordenada comunica cuidado técnico. Antes de entregar, revisa nombres de tracks, colores, ruteos y pistas vacías.

Práctica

Toma una sesión con tracks sin nombre y renómbrala con una convención clara. Luego pide a otra persona que identifique dónde están diálogos, foley, ambientes y música sin reproducir la sesión.

Capítulo 8: Mover Clips

Mover clips es una de las acciones más frecuentes en edición de sonido. También es una de las más delicadas: un pequeño desplazamiento accidental puede romper la sincronización con imagen.

Video: <https://www.youtube.com/embed/h81sn4wP5rE>

Objetivo del capítulo

Mover clips en el timeline con control horizontal, vertical y temporal.

Herramientas para mover

Puedes mover clips con:

- **Grabber Tool (F8):** selecciona y arrastra clips.
- **Smart Tool:** permite mover cuando el cursor está en la zona adecuada del clip.
- **Nudge:** mueve en incrementos definidos sin usar el mouse.

Movimiento libre

Con Grabber o Smart Tool, arrastra el clip a una nueva posición. Observa dos cosas:

- Si cambia de tiempo, se mueve horizontalmente.
- Si cambia de track, se mueve verticalmente.

En posproducción, muchos movimientos deben conservar el track o conservar el tiempo. Por eso los modificadores son importantes.

Modificadores de movimiento

Acción	Mac	Windows
Restringir movimiento horizontal	Ctrl + arrastrar	Ctrl + arrastrar
Copiar clip	Opt + arrastrar	Alt + arrastrar
Copiar y restringir horizontal	Ctrl + Opt + arrastrar	Ctrl + Alt + arrastrar

Consejo

Si solo quieres cambiar la posición temporal de un clip sin cambiarlo de track, usa el modificador de restricción horizontal. Es una forma simple de evitar errores en sesiones con muchas pistas.

Nudge

Nudge mueve clips en incrementos exactos. Es ideal para sincronizar pasos, golpes, respiraciones o efectos puntuales.

1. Define el valor en **Nudge Value**.
2. Selecciona el clip.
3. Usa **+** o **-** del teclado numérico para avanzar o retroceder.

Valores comunes:

- 1 frame para sincronización fina con imagen.
- 5 frames para ajustes medianos.
- 10 frames o más para desplazamientos rápidos.

Error común

Mover un clip mientras el grid o el modo de edición no corresponde al trabajo. Antes de ajustar sincronización fina, revisa si estás en Slip, Grid, Shuffle o Spot.

Práctica

Importa un clip corto contra video. Haz tres copias: una sincronizada, una adelantada 1 frame y una atrasada 1 frame. Escucha y observa la diferencia. El objetivo es entrenar la percepción de pequeños desfases.

Capítulo 9: Zoom Horizontal

El zoom horizontal controla cuanto tiempo ves en la ventana de edición. No cambia el audio ni la posición de los clips; cambia tu escala de trabajo.

Video: <https://www.youtube.com/embed/JIMBwbLwxRA>

Objetivo del capítulo

Usar el zoom horizontal para alternar entre vista general, revisión de escena y edición de detalle.

Atajos de zoom horizontal

Acción	Atajo
Zoom In	T
Zoom Out	R
Zoom a la selección	Opt + F (Mac) / Alt + F (Windows)
Ver toda la sesión	Opt + A (Mac) / Alt + A (Windows)

Los atajos R y T dependen del modo de comandos de teclado. Si no funcionan, revisa si el foco de comandos está activo.

Tres escalas útiles

Vista de sesión

Sirve para ubicar estructura completa: escenas, bloques, canciones, cortes o reels.

Vista de escena

Permite editar con contexto. Ves suficiente material antes y después del punto de trabajo.

Vista de detalle

Se usa para ajustar respiraciones, clicks, transientes o sincronización frame a frame.

Zoom presets

Pro Tools permite guardar presets de zoom. Una estrategia práctica:

- Preset 1: vista amplia de la sesión.
- Preset 2: escena completa.

- Preset 3: dialogo cercano.
- Preset 4: detalle de clip.
- Preset 5: revision ultra fina.

Consejo

No edites todo al mismo nivel de zoom. Alejate para tomar decisiones de estructura y acercate solo cuando necesites precision.

Practica

Coloca tres markers en una sesion. Navega entre ellos y cambia entre vista general, vista de escena y vista de detalle. Repite hasta que puedas hacerlo sin perder orientacion.

Capítulo 10: Zoom Forma de Onda

El zoom de forma de onda controla el tamaño visual de la onda dentro del clip. No modifica el volumen, clip gain, automatización ni nivel real del audio.

Video: <https://www.youtube.com/embed/mmtWZ0eHK9U>

Objetivo del capítulo

Usar el zoom vertical de waveform para editar con más claridad sin confundir visualización con nivel de audio.

Para que sirve

- Ver señales grabadas a bajo nivel.
- Identificar respiraciones, transientes, golpes o clicks.
- Comparar visualmente clips cercanos.
- Ajustar cortes en zonas de cruce por cero o baja energía.

Atajos en Mac

Acción	Atajo
Ampliar onda	Opt + Cmd +]
Reducir onda	Opt + Cmd + [
Restaurar zoom por defecto	Ctrl + Opt + Cmd + [

En Windows los modificadores pueden variar según teclado y versión. La idea es distinguir siempre entre zoom vertical de waveform y ganancia real.

No cambia el audio

Si una onda se ve grande por zoom vertical, no necesariamente suena más fuerte. Para cambiar nivel usa clip gain, fader, automatización o procesamiento.

Cuando usarlo

Dialogo bajo

Amplia la onda para encontrar ataques de palabras, respiraciones y cortes. Esto ayuda a limpiar dialogo sin depender solo del oido.

Foley y efectos

Los transientes cortos pueden verse mejor con zoom vertical. Es util para alinear pasos, golpes o props.

Revision visual

Despues de editar, reduce el zoom para no tomar decisiones de nivel basadas en una visualizacion exagerada.

Practica

Toma un clip de dialogo bajo. Amplia la forma de onda, corta una respiracion y luego vuelve al zoom normal. Verifica que el nivel no cambio.

Capítulo 11: Markers

Los markers son puntos de referencia en el timeline. En posproducción permiten navegar por escenas, cambios de sección, notas de revisión, golpes importantes y puntos de sincronización.

Video: <https://www.youtube.com/embed/T-zl1fkbiGU>

Objetivo del capítulo

Crear y usar markers como sistema de orientación dentro de sesiones largas.

Que son los markers

Un marker guarda una posición en el timeline. En Pro Tools forma parte del sistema de **Memory Locations**, que puede guardar más información que un simple punto temporal.

Los markers sirven para:

- Marcar inicio de escenas.
- Señalar cambios de acto o bloque.
- Ubicar problemas pendientes.
- Saltar rápidamente entre puntos de revisión.
- Coordinar notas con dirección, edición o mezcla.

Crear un marker

El atajo principal es **Enter del teclado numérico**. No es lo mismo que el Enter principal del teclado.

También puedes crear markers desde:

- **Marker ruler -> clic derecho -> Add Marker**
- **Event -> Memory Locations -> Add**

Memory Locations

Una Memory Location puede guardar:

- Posición de timeline.
- Estado de zoom.
- Selección.
- Pre-roll y post-roll.
- Visibilidad de tracks.
- Estado de grupos.

Para uso básico, piensa en ellas como marcadores. Para sesiones avanzadas, pueden funcionar como vistas guardadas de trabajo.

Navegar entre markers

Acción	Atajo
Ir al marker N	.N. en teclado numérico
Siguiente marker	Opt +] (Mac) / Alt +] (Windows)
Marker anterior	Opt + [(Mac) / Alt + [(Windows)

Convención de nombres

Usa nombres claros y escaneables:

- ESC_01 Inicio
- ESC_02 Puerta
- REV ruido dialogo
- FIX falta ambiente
- SYNC golpe mesa

Consejo

En proyectos de cine, crea un marker al inicio de cada escena. Eso transforma la sesión en un mapa navegable y reduce la dependencia de memoria visual.

Práctica

Importa un video corto y crea markers para tres escenas o cambios visuales. Luego navega usando .1., .2., .3. desde el teclado numérico. El objetivo es moverte sin arrastrar manualmente el cursor.