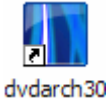


Este manual no pretende ser ni la única ni la mejor solución para realizar lo que en él se explica. Solo es el reflejo de una experiencia con el objetivo de ayudar a los que empiezan.

GUÍA PARA EL USO DE DVD ARCHITECT 3.0



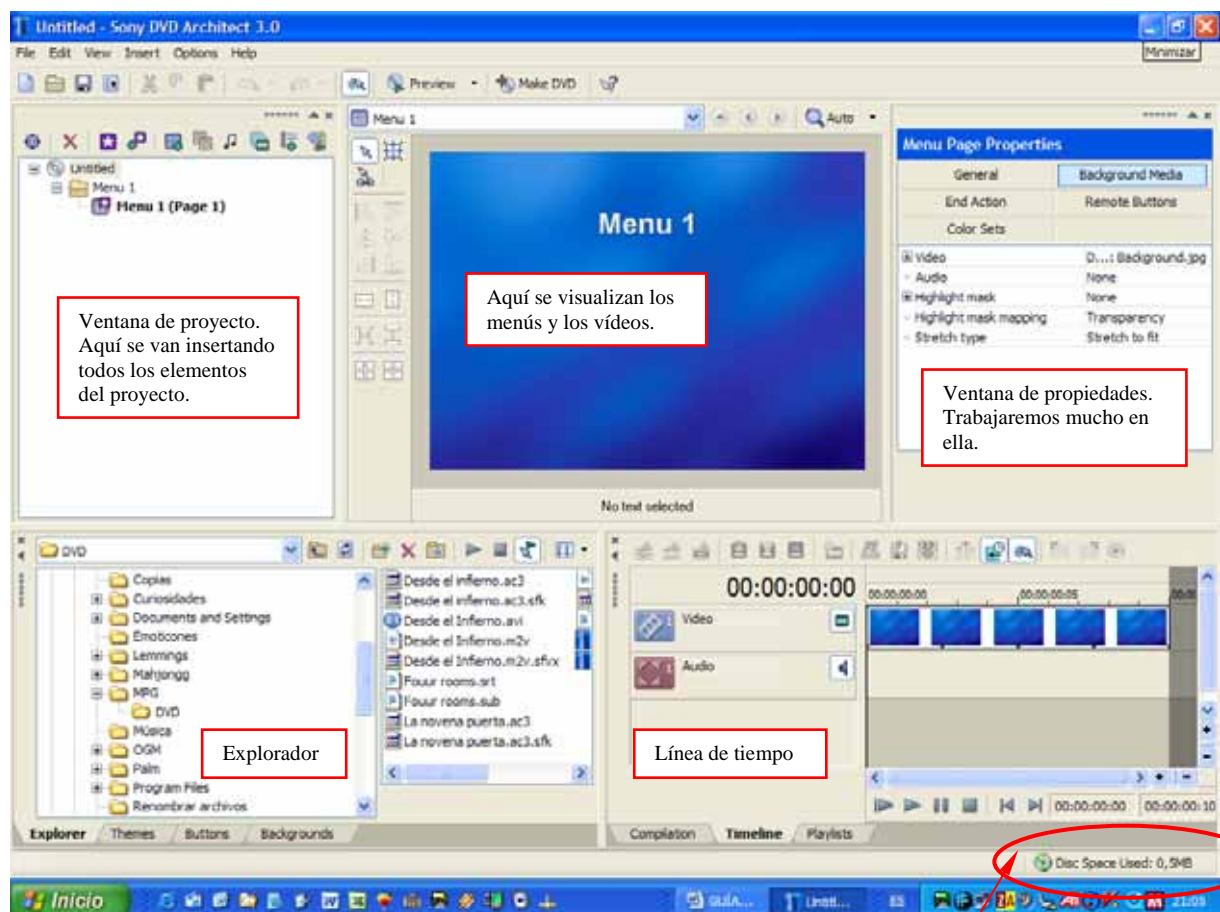
Introducción:

Este programa para realizar autorías de DVD es muy completo y tienes múltiples posibilidades. Aquí vamos a explicar el como realizar una autoría de DVD sin desarrollar todas las posibilidades aunque si profundizaremos en lo que creo más importante. Para quien quiera más información (para la mayoría de los casos no será necesario) puede recurrir al manual oficial de Sony (en ingles).

Principalmente me he decidido a usar este software (y hacer este manual) ya que asegura el incorporar fácilmente las cadenas de audio AC3, cosa que algunos otros no siempre me han dado buen resultado.

Empezando:

Abrimos el programa y observamos que hay varias ventanas:



Ventana de proyecto.
Aquí se van insertando
todos los elementos
del proyecto.

Aquí se visualizan los
menús y los vídeos.

Ventana de propiedades.
Trabajaremos mucho en
ella.

Explorador

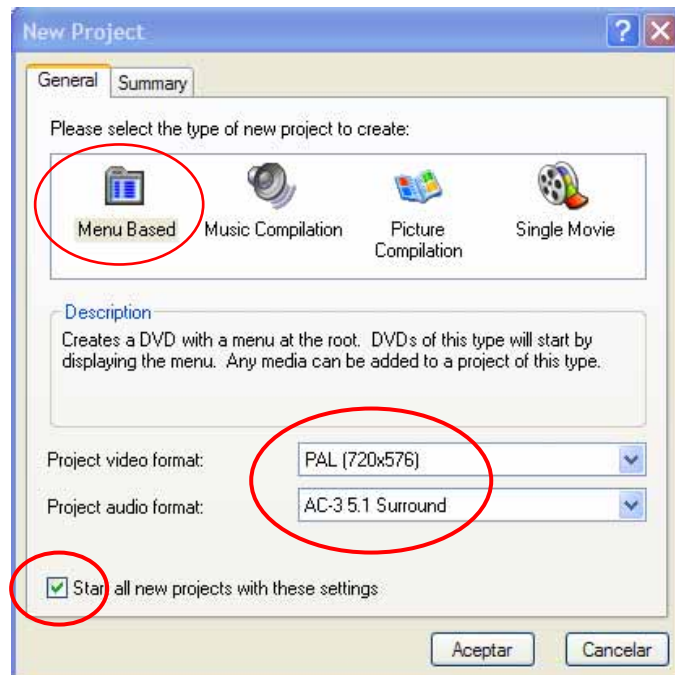
Línea de tiempo

Espacio usado

En la parte inferior derecha se indica el espacio usado. Hay que tener en cuenta que este programa indica los tamaños expresados en Gb. Según se mide en los DVD. Es decir la capacidad máxima será de 4,7 GB.

Además de las seis ventanas señaladas más arriba existen otras pestañas abajo que nos dan acceso a otras cinco ventanas: **Themes** (Distintos tipos de menús prediseñados), **Buttons** (distintos tipos de botones prediseñados), **Backgrounds** (distintos fondos), **Compilation** y **Playlist**. Ninguna de estas ventanas vamos a usar en este manual.

Lo primero que haremos será en el menú File elegir New, para configurar el tipo de compilación que vamos a hacer:



En este caso hemos elegido Menu Based (haremos un DVD con menús), PAL (720x576), recomiendo este tamaño del frame, y Audio AC3 5.1.

Hay que destacar que las posibilidades de audio son PCM estéreo, AC3 estéreo y AC3 5.1. Este último es el recomendado ya que el PCM dará un tamaño muy grande.

Es conveniente que si el audio que tengamos en la película no es AC3 convertirlo a este formato, lo cual se puede hacer muy bien con el programa AC3Tools Pro.

Pulsamos a aceptar y ya podemos empezar a cargar los videos y los audios.

NOTA A TENER EN CUENTA

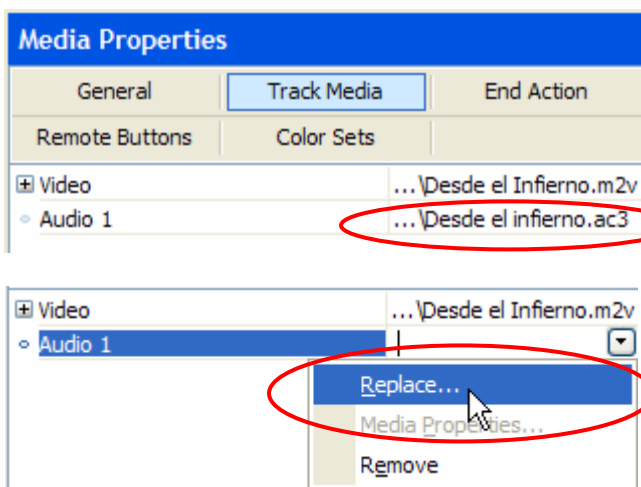
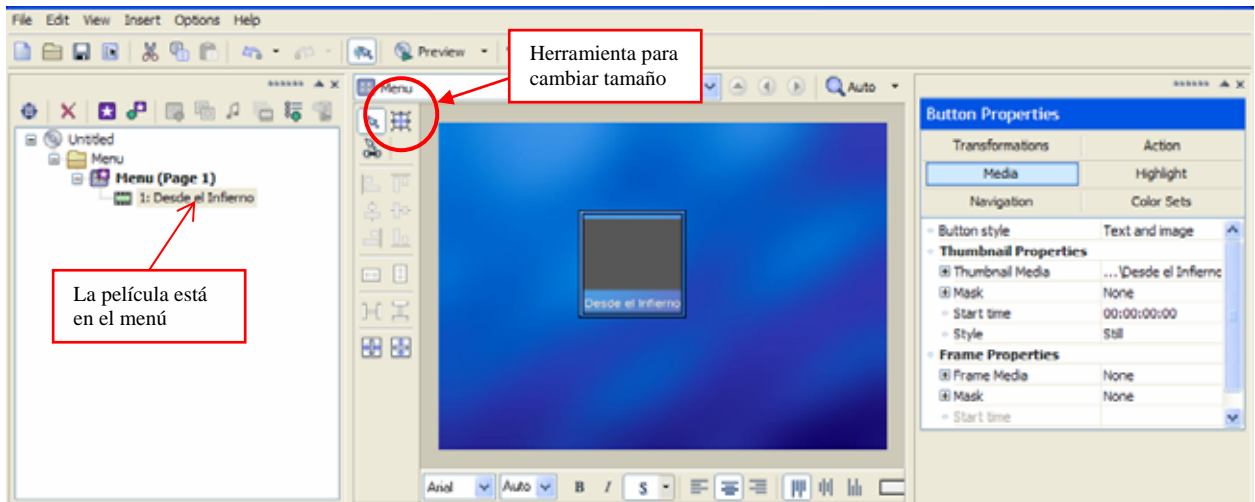
Antes de seguir conviene decir que si el video inicial que tenemos está en formato AVI hay que pasar este al formato MPG2 como se indica en el manual para hacer un MPG. Es recomendable extraer previamente el audio AC3 (si lo tiene) y con el TMPGEnc confeccionar el video en formato m2v (solo video). Si el audio no es AC3 convertirlo a este formato como se explica en el manual de Audio. Si tenemos un video en MPG con un audio comprimido tipo layer II o similar entonces el programa creará un audio AC3 pero siempre será de dos canales. Por eso es preferible crear el AC3 aparte.

Si no queremos ningún título para el menú borraremos el texto que aparece por defecto que dice "Menu 1".

A continuación deberemos cargar los videos en el programa. Vamos a hacer un ejemplo con dos películas teniendo en cuenta que el espacio requerido no sobrepase el máximo permitido de 4,7 Gb.

Para cargar las películas las arrastramos directamente desde el explorador a la ventana del menú o a la ventana del proyecto. En el primer caso se crea un botón enlazado a la película y en el segundo no. Hay que esperar un poco a que se analice el video. Si lo hemos arrastrado al menú se ve una barra de tiempo abajo a la izquierda pero si lo arrastramos a la ventana de proyecto esta barra de tiempo no aparece pudiendo parecer que se ha quedado colgado. Hay que esperar.

Primera mente vamos a ver el ejemplo arrastrando directamente al menú. Al poner una de las películas en el menú quedará como en la figura siguiente:



Al cargar el archivo en formato m2v observamos que, si existe en la misma carpeta un archivo de audio AC3 con el mismo nombre se carga automáticamente en la sección audio. Esto lo veremos haciendo doble clic en la película en la ventana de proyecto y eligiendo Track Media en la ventana de propiedades. Si a pesar de todo no aparece el audio deberemos cargarlo haciendo clic en el espacio del audio y en el desplegable elegimos Replace y buscamos el archivo .ac3.

En el caso de que el programa no admita el audio es debido a que es un ac3 corrupto o con un formato no del todo estándar. En ese caso deberemos rehacerlo como se indica en el manual de audio (primero demux y luego crear ac3).

Si seleccionamos el botón a la derecha veremos las propiedades. Si seleccionamos Media (en esta ventana de propiedades) veremos que la propiedad Button style está por defecto en Texto e imagen. Si pulsamos sobre este valor podremos elegir además Solo texto o Solo imagen. Lo dejaremos como está.

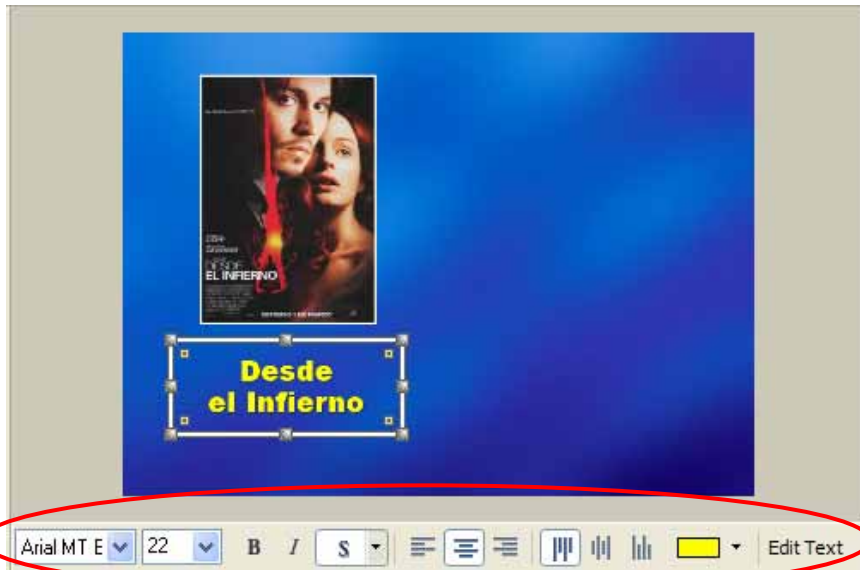
Observamos que el botón lo podemos mover pero no redimensionar. Para poder hacer esto deberemos elegir la herramienta de redimensionado.



Veremos que ya si podemos cambiar el tamaño y además se puede hacer por separado la imagen y el texto o todo junto, según lo que seleccionemos.

Ahora vamos a poner un gráfico en la ventana de imagen del botón. Para ello basta con arrastrar desde el explorador hasta el botón el archivo correspondiente. En este caso hemos usado el cartel de la película. Luego lo redimensionamos para obtener un tamaño adecuado y a continuación elegimos solo el texto para editarlo. Por defecto el texto es el nombre del archivo de video sin la extensión.

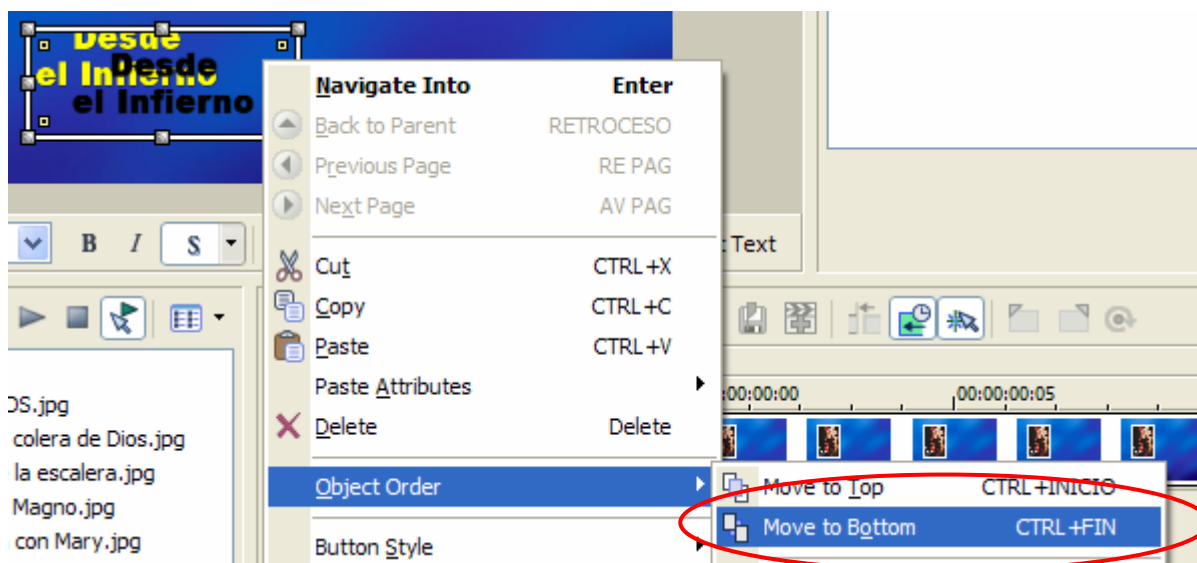
Al elegir el texto vemos que en la barra de debajo de la ventana del menú podemos editar todas la propiedades del mismo. Hemos elegido un color amarillo, como fuente Arial MT Black, dos líneas, centrado y tamaño 22.



Si queremos poner una sombra al texto por detrás lo haremos de la siguiente forma:

Copiamos el texto y luego lo pegamos para obtener un duplicado. Le ponemos color negro y pulsamos click derecho sobre él. En el menú contextual que aparece elegimos Object order y Move to botton. Luego lo desplazamos hasta que nos quede el efecto de sombra (si es necesario para afinar mejor ampliaremos el zoom hasta el

100%). Para poder hacer este movimiento de forma continua en el menú Options deberemos deshabilitar todos los snap.



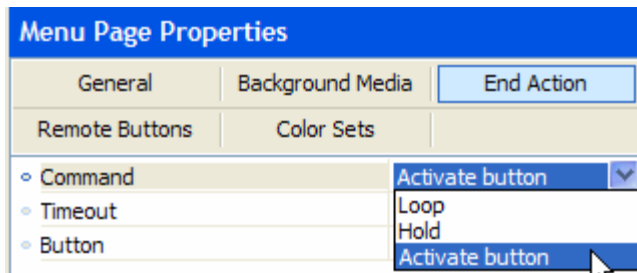
Así nos quedará el título una vez hecho los ajustes que se han mencionado.

Ahora cargamos la otra película y hacemos las mismas operaciones que se han indicado anteriormente con lo cual habremos casi terminado. Solo nos queda hacer algunas configuraciones a los botones y al menú.

Primeramente vamos a elegir un fondo para el menú lo cual haremos arrastrando un grafico desde el explorador hasta la ventana del menú.

En la ventana de propiedades del menú observamos que en el campo Audio aparece None, así que vamos a añadir un audio de fondo al menú. Para ello basta elegir en el desplegable replace y buscar el audio que queramos (para poder usar los mp3 se necesita una determinada licencia del plugin si no se tiene se pueden usar archivos wav). Podemos observar que en las propiedades del menú, en el apartado General la

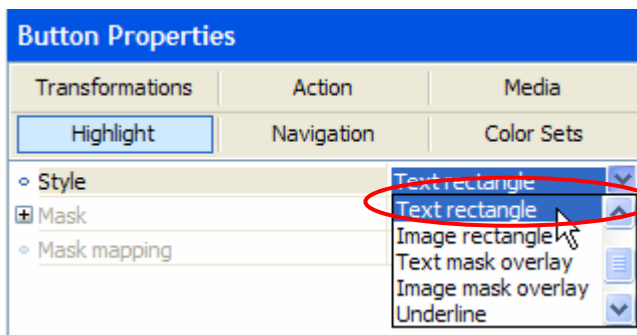
propiedad Menú length aparece Autocalculate. Esto quiere decir que la duración del menú será la que tiene el audio de fondo que se indica exactamente debajo.



Lo que pasa cuando acaba ese tiempo puede ser tres cosas como se ve en la propiedad End Action: Loop quiere decir que la música de fondo vuelve a empezar y no para hasta que se pulse algún botón de las películas. Hola significa que cuando acaba la música esta ya no se oye y queda el menú en silencio. Activate button significa que se activará uno de los botones (que debemos elegir en

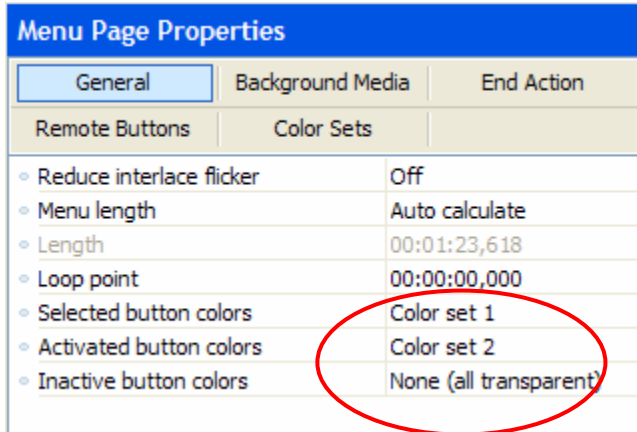
Button) cuando acabe la música de fondo. Esta opción es bastante recomendable.

Vamos ahora a configurar como actúan los botones:

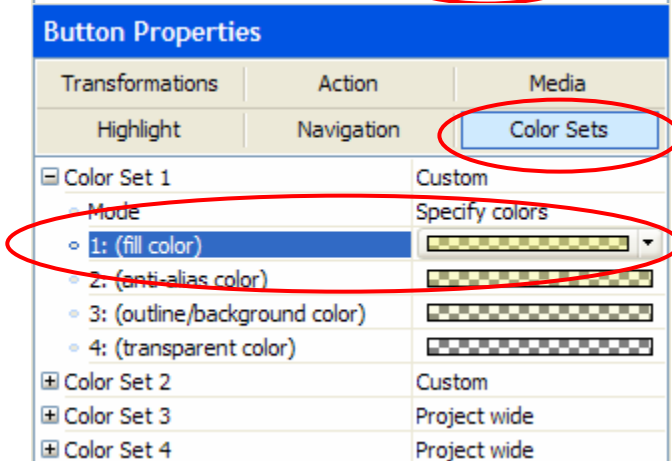


Si seleccionamos un botón y elegimos la propiedad Style vemos varias posibilidades que indican que parte del botón (Imagen o texto) se va a iluminar cuando se selecciona y como. Para este ejemplo hemos elegido Text rectangle que indica que aparecerá un rectángulo con una cierta transparencia y un determinado color sobre el texto del botón.

Vamos a ver ahora los colores.



Existen cuatro sets distintos de colores que pueden aplicarse en los distintos elementos del menú. Si seleccionamos Las propiedades generales del menú veremos que se pueden elegir que set de color vamos a usar para los botones cuando son seleccionados, cuando se activan y cuando están inactivo. Por defecto son el set 1 para los seleccionados, set 2 para cuando se activan y transparente para los inactivo (esto último indica el fondo del botón). Si queremos podremos elegir otra combinación pero esta es adecuada.



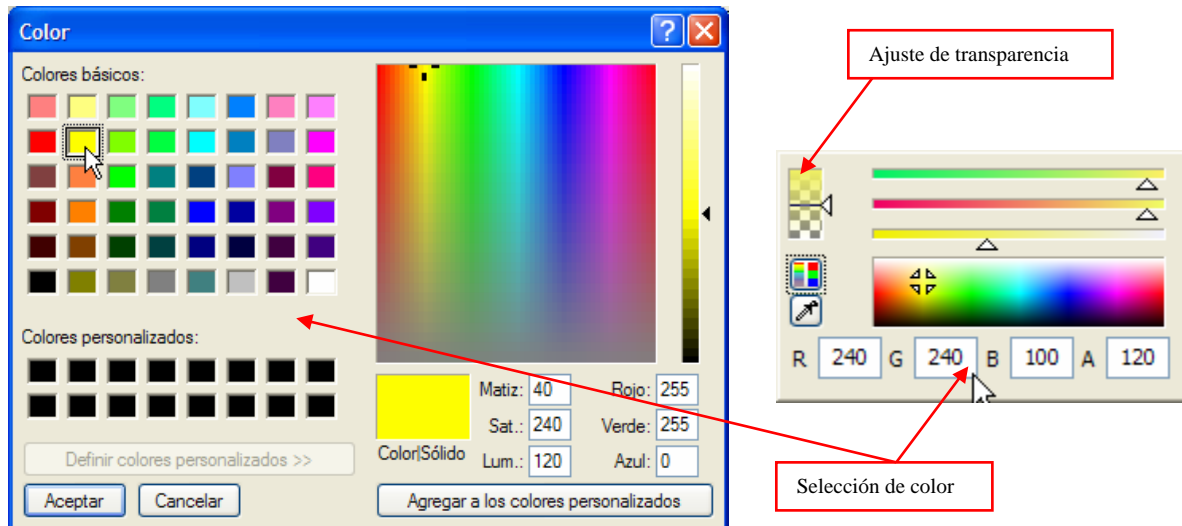
Si seleccionamos un boton y la propiedad Color Sets vemos que en cada uno de los cuatro sets existen a su vez cuatro tipos de colores. De momento vamos a usar solo el primero (fill color). Más adelante explicaremos un uso para los otros colores.

Si pulsamos sobre la barra de color nos aparece una carta de colores donde podremos seleccionar el color que queremos que tome el botón cuando sea seleccionado (ver

figura). Si pulsamos sobre el desplegable nos aparece un cuadro donde también podemos elegir

el color, pero lo más importante es que aquí podemos seleccionar el grado de transparencia que daremos al color. Elegimos un valor de transparencia alta para que el texto siga siendo visible.

Ver las figuras siguientes



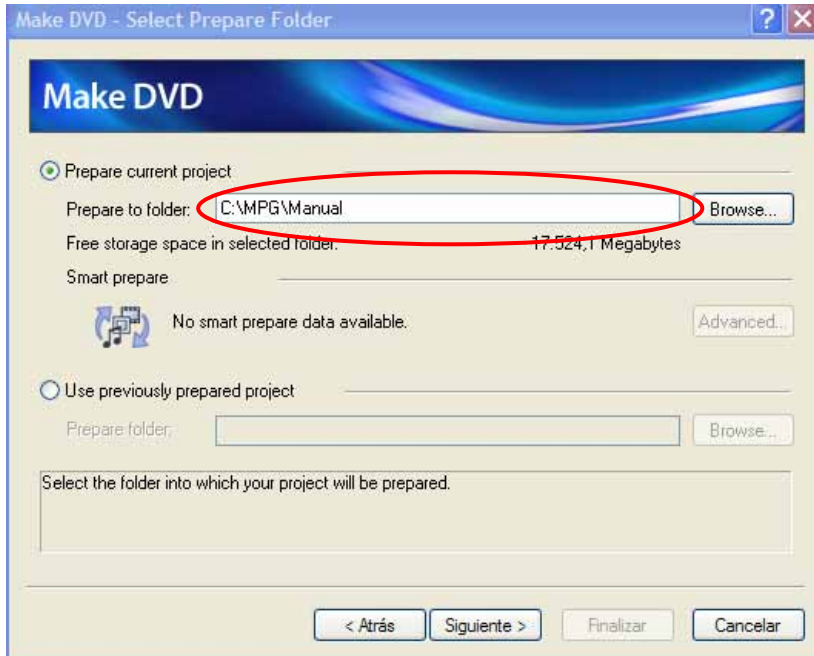
Para el Color Set 2 procederemos igual (en este caso se ha elegido verde). Este color será el que tome el botón cuando se activa.

Por último indicar, en relación con los colores, que dentro de cada set podemos elegir entre el modo Project Wide o Custom. Project Wide indica que los colores elegidos para este set será el mismo que se aplique para todos los menús que usen este set. Custom indica que en cada menú serán colores diferentes según se elijan.

Con esto hemos terminado el menú que tendrá el aspecto siguiente:



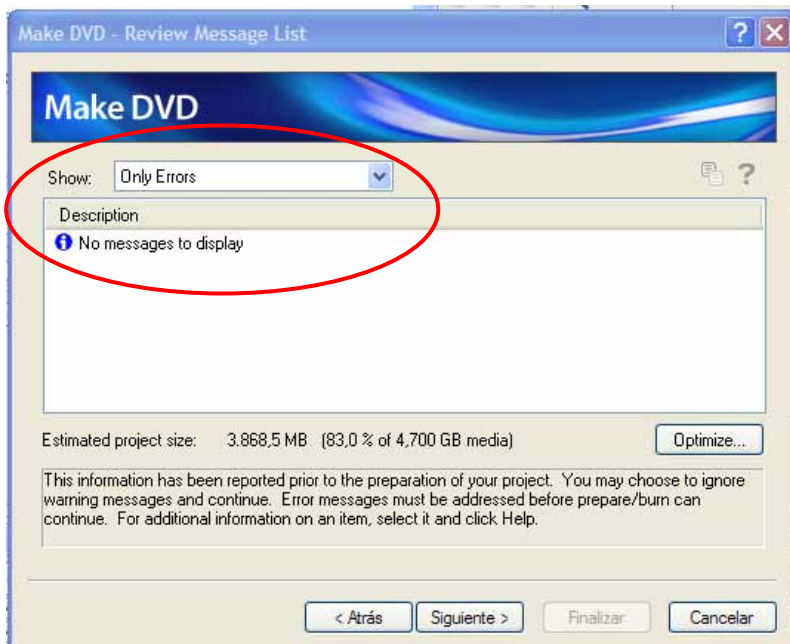
Podremos ver como ha quedado todo y comprobar su funcionamiento pulsando en la barra superior el botón Preview. Nos aparece la ventana del menú y una simulación de un mando a distancia con el que podremos comprobar todo el funcionamiento.



Para terminar pulsamos el botón Make DVD y luego el botón Burn.

Primeramente se debe dar la ruta para los archivos de preparación (carpeta de VIDEO_TS) y luego pulsar siguiente.

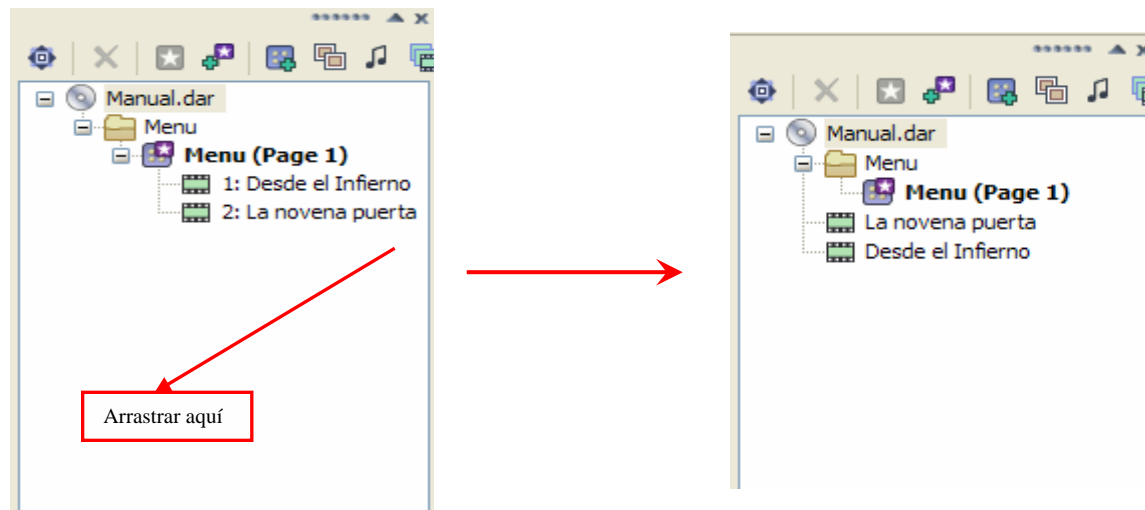
Nos aparece una pantalla que puede contener algún mensaje, tal como que el audio del menú va a ser recomprimido o que existe algún solape en algún elemento que en este caso se refiere a la sombra que pusimos por detrás del texto del botón. Si hubiera algún otro mensaje habría que tratar de rectificar si hay algún error. Lo mejor es elegir en el desplegable superior de esta ventana que solo de los mensajes de error para comprobar si hay o no errores de consideración.



Finalmente en el siguiente cuadro damos un nombre al DVD y pulsamos a Finalizar para quemar el DVD.

Ahora vamos a ver otra manera de hacer los botones del menú y también como añadir subtítulos y organizar botones para manejarlos.

Para este otro tipo de menú cargaremos las películas en la ventana de proyecto o si las tenemos en la ventana del menú las arrastramos fuera del menú.



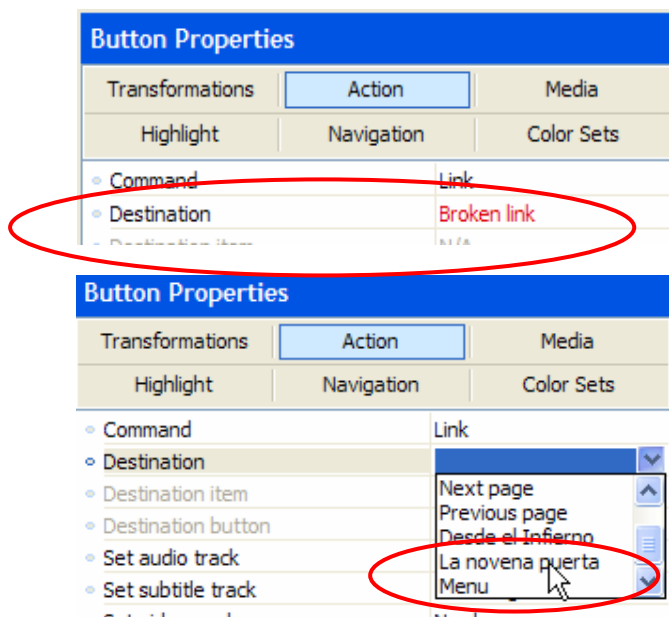
Una vez hecho esto desaparecen los botones (imagen y texto) de la ventana de menú.

Lo primero que haremos será poner los carteles de las películas sobre el fondo del menú. Para ello simplemente en el menú Insert elegimos Graphic y buscamos los gráficos correspondientes. Luego volvemos al menú Insert y en este caso elegimos Text. Damos a cada texto el nombre de la película y también el formato y color que queramos, incluida la sombra que lo haremos de la forma indicada anteriormente.

Igualmente ponemos un fondo y una banda sonora al menú como ya se ha explicado.

Una vez hecho esto tendremos una ventana del menú con la misma apariencia que el anterior pero con la diferencia de que no existe ningún botón ligado a las películas.

Por lo tanto vamos a añadir primeramente un botón: En el menú Insert elegimos Empty Button. Nos aparece un botón vacío en el centro de la pantalla. Lo redimensionamos (ya que es muy grande) y lo situamos junto al primer nombre de la película, justo delante. En la ventana de Propiedades Elegimos Media y Button Style ponemos "Image Only"



Ahora vamos a ligar este botón a la primera película. Para ello lo seleccionamos y elegimos la propiedad Action. Vemos que en el apartado Destination dice "Broken link".

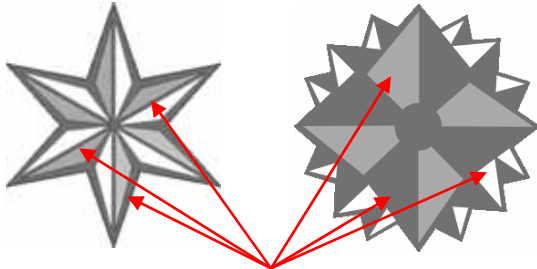
Si pulsamos sobre este rótulo nos aparecen todos los posibles links que contiene el menú, elegimos el de la primera película, con lo que ya estará el botón adecuadamente enlazado.

El botón todavía no es visible ya que está vacío.

Para hacer que el botón se vea podemos hacerlo de dos maneras distintas que vamos a explicar a continuación.

Primeramente vamos a ver como hacer para que el botón sea visible solo cuando se selecciona. Con este sistema podremos crear un efecto que parece como si el botón se desplazara de un lugar a otro.

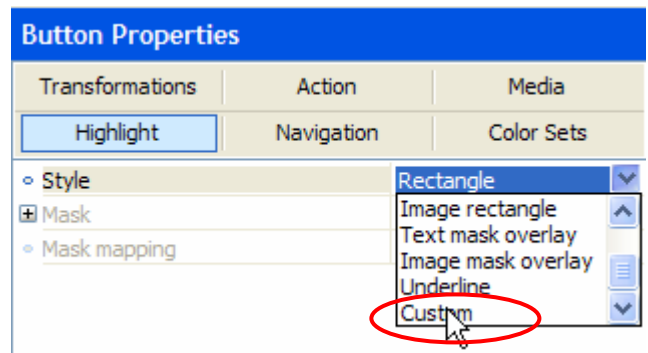
Primeramente deberemos tener una imagen con fondo transparente (lo mejor es el formato png). Esta imagen la haremos con tres tonos en grises (incluido el blanco si se quiere). Aquí se pueden ver dos ejemplos:



Distintos tonos de grises

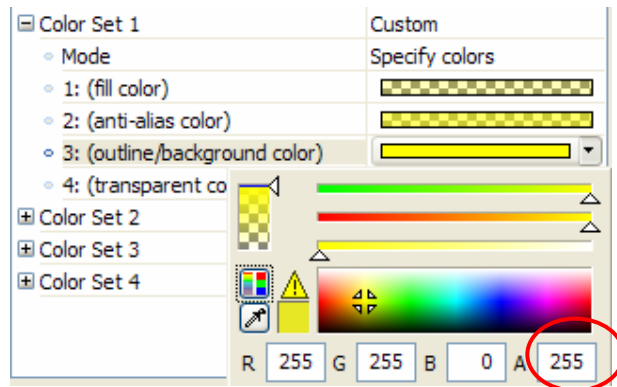
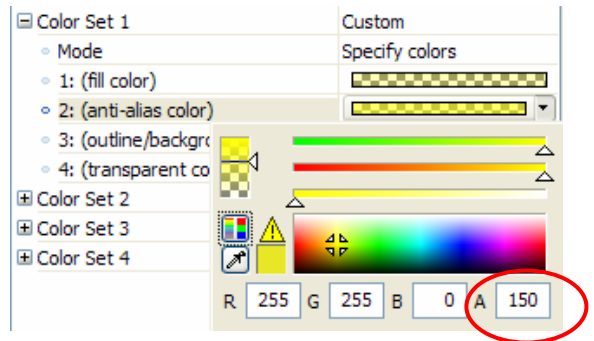
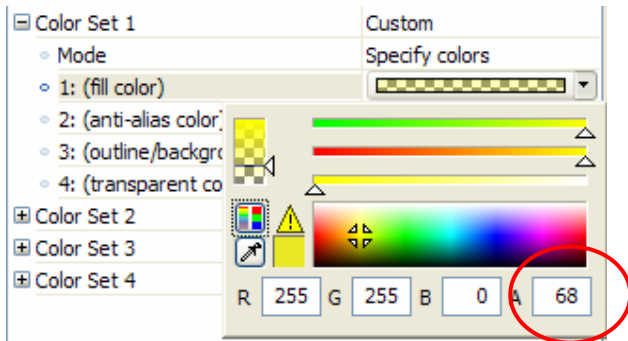
Bien suponemos que ya tenemos al menos uno de estos gráficos (Yo los hice con Corel Dra. Y luego los exporté al formato png)

Seleccionamos el botón y elegimos la propiedad Highlight y en el apartado Style elegimos Custom



Ahora el apartado Mask esta habilitado y pone None. Pulsamos sobre None y en el desplegable elegimos Replace y cargamos la imagen en formato png que hemos comentado previamente. A continuación en el apartado Mask mapping elegimos Intensity (esta propiedad es la que hace que el botón solo se vea cuando está seleccionado).

Ahora pulsamos la Propiedad Color Sets y en el Set 1 configuramos los tres colores con el mismo color y distintos grados de transparencia (el color 4 lo dejamos sin tocar totalmente transparente). Hemos elegido el amarillo y como transparencia hemos puesto los valore 68, 150 y 255. Estos valores se ven cuando pulsamos el desplegable de cada color:



Estos tonos de color son los que sustituyen a los grises de la imagen del botón.

Una vez terminado este botón lo mejor para hacer el otro es seleccionarlo, copiarlo al portapapeles y luego pegarlo. Lo ponemos en su sitio y cambiamos el enlace a la segunda película.



La apariencia del menú (se ha seleccionado la segunda película) es como en la figura siguiente:



Con el Set 2 procederemos igualmente cambiando el amarillo por el rojo. Este set se usará para cambiar el color del botón cuando se pulsa sobre el mismo.

Añadiendo subtítulos


Vamos ahora a añadir subtítulos a las dos películas y poner en el menú unos botones para indicar si se quieren ver o no.

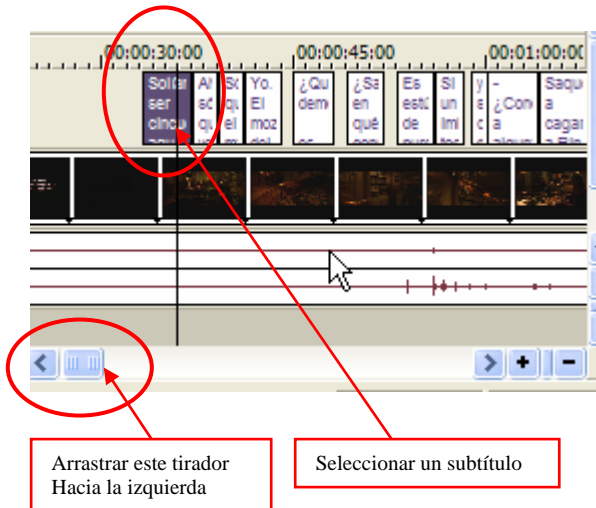
En la ventana de proyecto hacemos doble click sobre la película a la que vamos a añadir subtítulos para seleccionarla. Luego en la ventana de Línea de tiempo pulsamos el botón de Añadir una pista de subtítulos: . Luego hacemos clic en el botón Importar subtítulos: .

Los formatos de subtítulos que admite DVD Architect son pocos y no muy frecuentes. Si se tiene uno de los formatos más usuales se puede convertir (Con Subtitle Workshop) a un formato que se llama "SonicDVD Creator". Este formato funciona bien con este programa. Se puede observar cuando se cargan los subtítulos (una vez hecha la conversión) que cuando son dos líneas estas

aparecen con una línea en blanco entre ambas. No hay que preocuparse si salvas el proyecto cuando lo vuelves a abrir este efecto se ha corregido solo.

Así pues cargamos el archivo de subtítulos. Ahora vamos a configurar estos subtítulos:

Si queremos podemos indicar el idioma de los subtítulos pulsando sobre el botón  en este caso hemos puesto español (es).



Ahora seleccionamos sobre la pista de subtítulos (clic sobre ella) y nos situamos sobre un subtítulo cualquiera. Para hacerlo cómodamente deberemos correr hacia la izquierda el tirador que aparece abajo con lo que aumentaremos toda la banda y podremos hacerlo con facilidad.

Si en la ventana de propiedades elegimos Subtitle events veremos que el set de color que se va a emplear para los subtítulos es el set 4 (por defecto es este set y lo dejamos así).

Elegimos para el color 1 de este set un amarillo claro totalmente opaco. Este será el color del subtítulo. El color 2 y 4 los dejamos totalmente transparente y para el color 2 elegimos negro totalmente opaco. Este será el color del borde de las letras.

Ahora en la ventana del menú nos situamos sobre el subtítulo (que habrá aparecido) y ponemos la letra y el tamaño que queramos (en el ejemplo se eligió Verdana de 14 puntos y negrita). Luego situamos el subtítulo a la altura que deseemos siendo conveniente situarlo dentro de la imagen algo por encima del borde inferior para asegurar que luego se verá sin que se corte.

Finalmente otra vez sobre la línea de tiempo hacemos clic derecho sobre el subtítulo que hemos editado y en el menú contextual que aparece elegimos: “Apply formatting to selected tracks”, con lo que aplicaremos los cambios a todas las líneas de los subtítulos.

Haremos exactamente el mismo proceso para los subtítulos de la segunda película.

En el menú Insert elegimos Text y ponemos un rótulo que diga “Con subtítulos” y otro que diga “Sin subtítulos”. Le damos un color y tamaño que nos guste y los situamos donde nos parezca mejor. En el ejemplo hemos puesto Verdana negrita de 14 puntos y color rojo.

Ahora insertamos dos botones vacíos y procedemos como se explicó antes para configurarlo de manera que se vean solo cuando se seleccionen. En este caso se ha elegido la otra imagen del ejemplo y el tamaño se ha hecho un poco menor que los otros botones.

Ahora seleccionamos el primero de estos dos botones para configurar lo que se hará cuando se active:

Button Properties		
Transformations	Action	Media
Highlight	Navigation	Color Sets
• Command	Link	
• Destination	Menu	
• Destination item	Start	
• Destination button	Default	
• Set audio track	No change	
• Set subtitle track	1	
• Set video angle	No change	
• Auto-activate	No	

En la propiedad Action en el apartado Destination ponemos Menu (ya que no queremos que haga nada) y en Set subtitle track ponemos 1.

Con el otro botón haremos lo mismo pero poniendo Off en Set audio track.

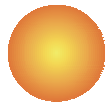
Con la propiedad Navigation podremos indicar como se navegará al pulsar derecha, izquierda, arriba y abajo con el mando a distancia. Generalmente la opción Auto que esta por defecto funciona adecuadamente pero

se puede cambiar según queramos.

La apariencia de la pantalla (con el botón “Sin subtítulos seleccionado) seria la siguiente:

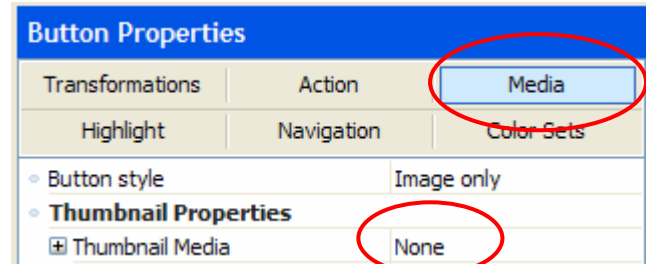


Otra forma de presentar los botones sería cargando una imagen para el propio botón, como por ejemplo la de la figura que es también un gráfico en formato png con fondo transparente.

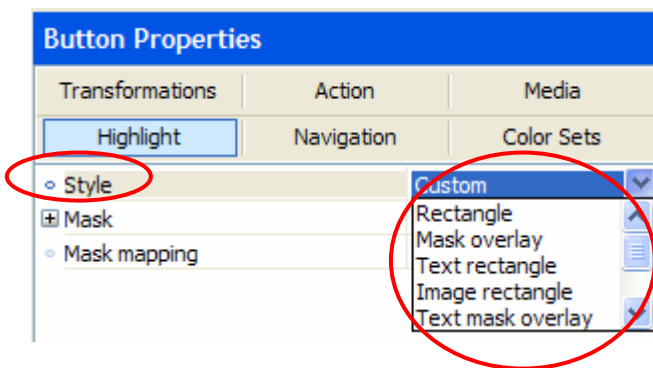


Para hacer esto seleccionamos el botón y en la propiedad Media vemos que Thumbnail Media esta en "None". Pulsamos, elegimos Repalce y cargamos la imagen.


Si cargamos esta imagen en todo los botones dejando la máscara como estaba, entonces se verán todo los botones y sobre el que esté seleccionado aparecerá la máscara. Los colores de la máscara (set 1) se han cambiado a un verde (no muy claro) dejando las transparencia como estaban. Esto lo hacemos para mejorar el contraste de la estrella sobre el botón amarillo.



El efecto (seleccionando la segunda película será como en la figura:



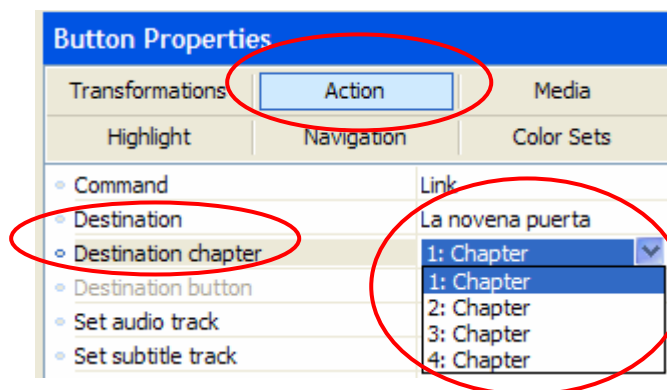
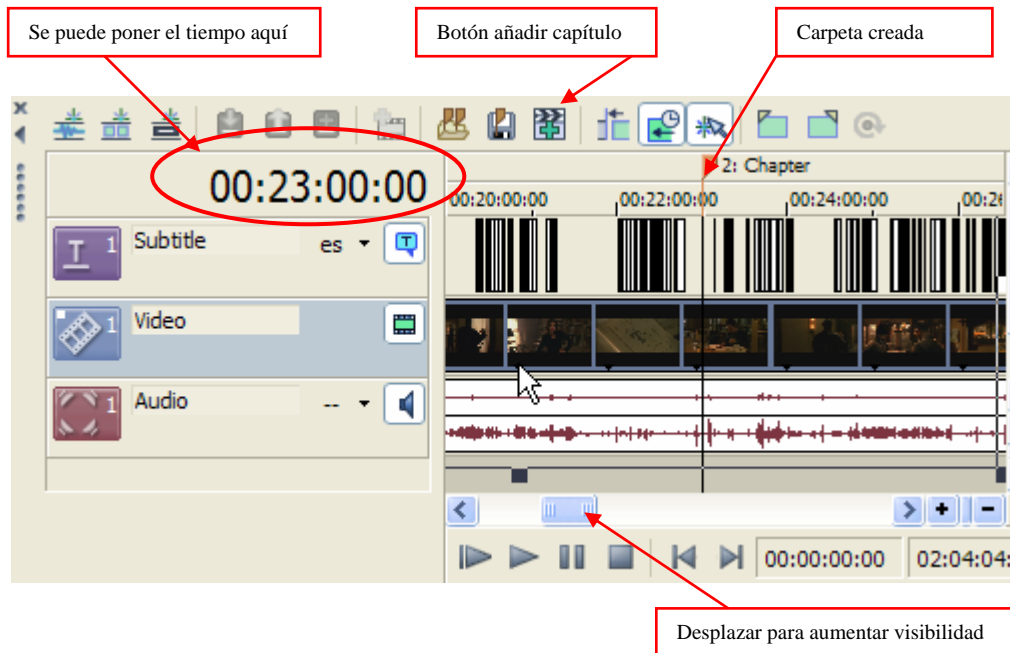
También podremos quitar el efecto de la máscara y poner otro efecto para cuando se seleccione el botón. Para ello basta ir a la propiedad Highlighth en el apartado Style quitar Custom eligiendo alguna de las otras posibilidades. Quizás tengamos que retocar el color 1 del set 1 y su transparencia para conseguir un mejor efecto.

También se pueden añadir más pistas de audio en cada película. Para ello seleccionamos la película y en la ventana de línea de tiempo pulsamos el botón  de añadir pista de audio. Luego se pueden disponer botones para elegir una u otra pista de audio de la misma forma descrita anterior mente para las pistas de subtítulos.

Finalmente vamos a indicar como se pueden añadir capítulos a una película. Esto resulta útil para poder ir directamente a la escena que nos interese, por ejemplo en una ópera pondremos tantos capítulos como actos tenga la obra.

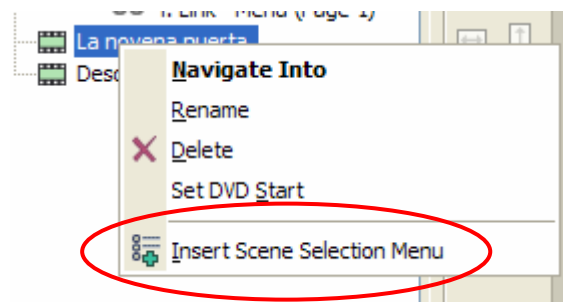
Seleccionamos la película y en la línea de tiempo observamos que ya por defecto hay marcado un primer capítulo al principio de la película. Para marcar otros capítulos nos desplazamos a lo largo de la línea de tiempo (podemos aumentar la visibilidad de los fotogramas con el tirador

inferior), o bien marcamos un tiempo determinado en el contador de tiempos. Luego pulsamos el botón de añadir capítulo (podemos cambiar el nombre o dejar el que sale por defecto).



Mediante este procedimiento creamos cuantas carpetas queramos o necesitemos. Luego podemos poner tantos botones como carpetas y en la ventana de propiedades del botón en Action pondremos en la propiedad Destination la película de que se trata y en Destination chapter la carpeta a la que queramos ligar este botón

Lógicamente en estos ejemplos se está usando un solo menú que puede resultar insuficiente. Podremos crear un submenú o una segunda página del menú desde el Menú Insert, tanto para gestionar los capítulos como los subtítulos o las distintas pistas de audio si las hay.



Podemos insertar automáticamente un menú para los capítulos: En la ventana de proyecto nos ponemos sobre la película en cuestión y hacemos click derecho. En el menú contextual que aparece elegimos la última opción. Nos pedirán el nombre de este menú y cuantos link queremos por página. Se crean estas páginas de menús que luego podremos editar a nuestro gusto.

Esto es todo.