

Ayuda y tutoriales de **ADOBE® PRELUDE™**

Ciertos vínculos pueden enlazar con contenido solo en inglés.

Octubre de 2013



Novedades

Parte del contenido vinculado a esta página puede estar solo en inglés.

Novedades de Prelude CC



Adobe® Prelude CC® viene con varias funciones y mejoras interesantes. Continúe leyendo para obtener una introducción rápida de estas funciones y estos enlaces a recursos que ofrecen más información.

Prelude CC | Octubre 2013

[Ingestar imágenes fijas](#)

[Mejoras de los flujos de trabajo de los metadatos no asociados](#)

[Exportar marcadores](#)

[Ajuste automático de los clips después de la ingesta](#)

[Otras mejoras](#)

Prelude CC | Junio 2013

[Vídeo | Información general de Adobe Prelude CC](#)

[Realización de análisis de voz a texto con guiones de Adobe Story como guía](#)

[Cambio del nombre de los archivos durante la ingesta](#)

[Compatibilidad con archivos crecientes](#)

[Especificación de un tiempo de predesplazamiento para los marcadores](#)

[Reproducción de la duración de un marcador](#)

[Vídeo | Organizar clips, subclips y secuencias en Prelude](#)

[Cambios en el panel Ingesta](#)

[Volver a vincular un montaje inicial con sus recursos](#)

[Exportar montaje inicial directamente a Adobe Media Encoder](#)

[Cambios en el cuadro de diálogo Preferencias](#)

[Cambios en la interfaz de usuario](#)

[Compatibilidad con formato de archivo nuevo](#)

[Cargar y descargar archivos de metadatos XMP](#)

[Flujos de audio](#)

[Desde la comunidad | 10 magníficas características en Prelude CC](#)

[Volver al principio](#)

Prelude CC | Octubre de 2013

Ingestar imágenes fijas



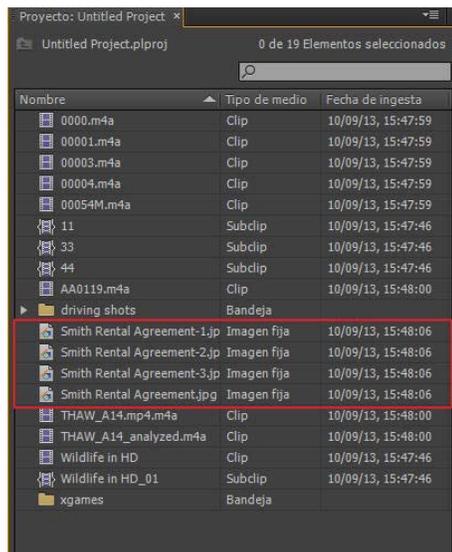
Mejoras de Prelude CC

Ahora puede ingestar imágenes fijas en Prelude. Se admiten los siguientes formatos:

- Adobe Illustrator (.ai)
- Adobe Photoshop (.psd)
- Mapa de bits (.bmp)
- CompuServe GIF (.gif)
- JPEG
- PNG
- TIFF

- Archivos de icono

Solo los metadatos estáticos se asocian a imágenes fijas en Prelude. Con el fin de incluirlas en el montaje inicial, las imágenes fijas tienen una duración predeterminada de 150 fotogramas. Puede ajustar la duración predeterminada en las preferencias (Preferencias > General). Ningún marcador está asociado con imágenes fijas en Prelude.



Imágenes fijas ingestadas en Prelude

Mejoras en los flujos de trabajo de metadatos no asociados



Mejoras en Prelude CC

Con el panel Metadatos no asociados, puede aplicar archivos de registro (XMP) creados por Adobe Prelude Live Logger a medios creados en el momento del registro.

Puede aplicar metadatos de varios archivos XMP (almacenados en su equipo o descargados de Creative Cloud) a uno o más clips. Cuando seleccione un archivo XMP en el panel izquierdo del diálogo Metadatos no asociados, los marcadores incluidos en él figuran en el panel derecho. Puede seleccionar los marcadores deseados y aplicarlos en uno o varios clips seleccionados.

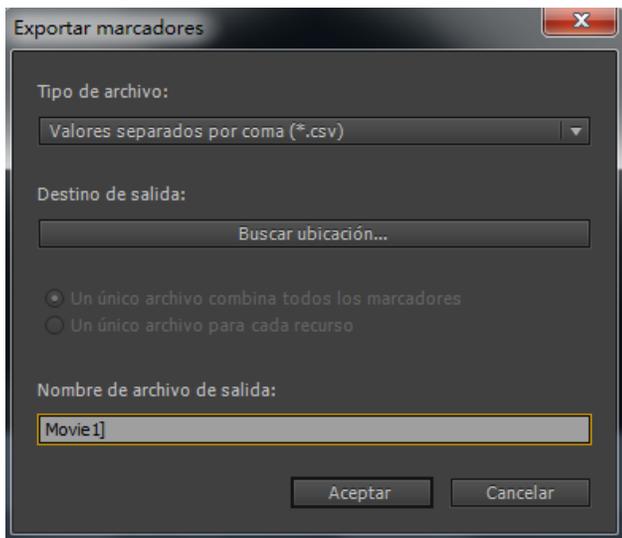
Nota: Antes de aplicar marcadores a los clips seleccionados actualmente en el panel Proyecto, asegúrese de que la opción Aplicar marcadores en esté establecida en Marcador hora de inicio. La opción Posición del reproductor actual solo se aplica a un clip abierto en el panel Línea de tiempo o Monitor.

Exportar marcadores



Novedades de Prelude CC

Ahora puede exportar marcadores de recursos seleccionados como un archivo de texto CSV o página HTML bien formateada (Archivo > Exportar > Marcadores).



Exportar marcadores

Ajuste automático de los clips después de la ingesta

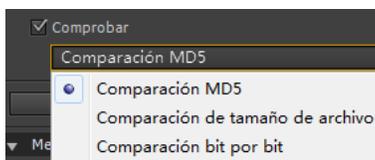
Mejoras de Prelude CC

Prelude ahora permite establecer una preferencia que ajuste automáticamente el audio durante la ingestión de clips (Preferencias > Audio > Ajustar audio automáticamente al ingestar).

En Prelude CS6, ajustar/generar archivos PEK no se produjo hasta que se abrió un clip en el panel Línea de tiempo/monitor. En Prelude CC, todos los recursos se conforman durante la ingesta. Con esta mejora, todo el audio está disponible cuando se necesita. El audio durante la reproducción ahora está disponible en la vista en miniaturas del panel Proyecto.

Otras mejoras

-  Prelude ahora permite registrar y aplicar metadatos a medios de GoPro.
-  Ahora puede utilizar la verificación MD5 para garantizar que los archivos ingestados coinciden con el original.



Verificación MD5 para archivos ingestados

-  Ahora puede exportar uno o varios subclips en los formatos admitidos (Archivo > Exportar > Multimedia).
-  Prelude ahora guarda automáticamente el proyecto cuando se agreguen o se modifiquen marcadores.

[Volver al principio](#)

Realizar análisis de voz a texto con guiones de Adobe Story como guía

+ Novedades de Prelude CC

De un modo similar al flujo de trabajo de Adobe Premiere Pro, puede analizar los clips con Adobe Prelude y convertir la voz en metadatos en los que se pueden realizar búsquedas. Los guiones de Adobe Story se pueden utilizar para guiar el motor de análisis de voz y mejorar la precisión.

Prelude contiene ahora un panel de Adobe Story en la propia aplicación que muestra una lista de guiones disponibles en tu cuenta de Adobe Story. Basta con arrastrar y soltar las escenas en clips del panel Proyecto de Prelude para asociar los guiones con los clips de vídeo. A continuación, puede seleccionar los clips y analizarlos.

Cambio del nombre de los archivos durante la ingesta

+ Novedades de Prelude CC

El cuadro de diálogo Ingesta le permite crear sus propias convenciones de asignación de nombres y guardarlas como ajustes preestablecidos. También puede compartir ajustes preestablecidos mediante la función Importar ajustes preestablecidos.

El modo de cambiar el nombre de los archivos depende del tipo de medios que se estén ingestado. En el caso de elementos simples (QuickTime, AVI, etc.), se representa todo el recurso como un solo archivo. Prelude cambia el nombre del archivo activo en el disco para que coincida con el criterio de asignación de nombres.

Si se están ingestado medios de una estructura de carpetas compleja (XDCAM, P2, AVCHD), Prelude cambia el nombre del alias utilizado en el panel Proyecto. Además, el nombre nuevo se escribe en los metadatos XMP (campo de título del esquema Dublin Core XMP). Debido a que este campo lo utiliza Premiere Pro para mostrar nombres de alias de proyecto, la apariencia y el comportamiento de los medios a través de flujos de trabajo entre productos siguen siendo coherentes.

Compatibilidad con archivos crecientes

+ Novedades de Prelude CC

Ahora puede ingestar y registrar archivos crecientes cuando todavía se estén grabando. En la sección Medios del cuadro de diálogo Preferencias, puede personalizar la frecuencia de actualización de los archivos crecientes.

Nota: Esta función tiene requisitos de hardware y software adicionales.

Especificación de un tiempo de predesplazamiento para los marcadores

+ Novedades de Prelude CC

Al agregar marcadores durante la reproducción, puede que no añada el marcador en el momento exacto. Por ejemplo, si desea agregar el marcador en 00:20:41:02 durante la reproducción, la demora al presionar la tecla puede provocar que el marcador se añada después del tiempo necesario.

La función **Predesplazamiento** le permite factorizar el retardo en la adición de marcadores cuando la película está en modo de reproducción. En la sección **Marcadores** del cuadro de diálogo **Preferencias**, puede especificar el tiempo de **Predesplazamiento** de los marcadores.

Los marcadores que se añadan cuando el clip abierto no se esté reproduciendo, no utilizan el tiempo de predesplazamiento sino que empiezan en la ubicación del **Indicador de tiempo actual**.

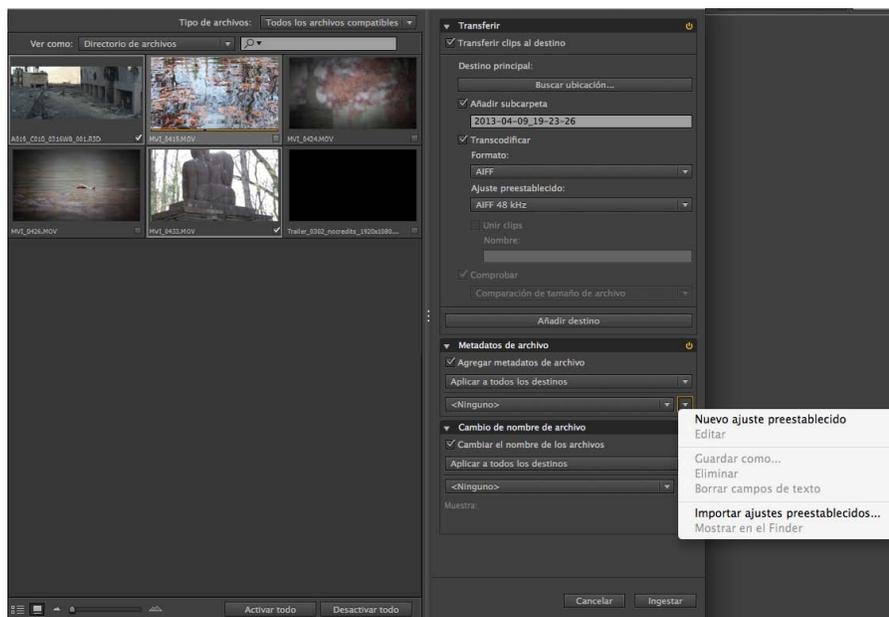
Reproducción de la duración de un marcador

Puede reproducir la película de la duración de un marcador. Haga clic en el botón Reproducir de entrada a salida del panel Monitor para reproducir la película de un marcador seleccionado. Como alternativa, utilice **Ctrl+Mayús+Espacio** (Windows) u **Opción+X** (Mac OS).



Cambios en el panel Ingesta

- Los clips seleccionados se muestran más brillantes y con borde.
- En el menú Archivos del tipo, solo se muestran los formatos de archivo compatibles. La lista refleja la compatibilidad con los archivos de audio en esta versión.
- La etiqueta Concatenar se ha cambiado por Unir clips.
- En el menú Verificación, las etiquetas de las opciones se han cambiado por Comparación de tamaño de archivo y Comparación gradual.
- El botón Potencia del encabezado del panel le permite desactivar todas las funciones del panel sin abrirlo.
- Para ingestar clips en una bandeja del panel Proyecto, seleccione la bandeja antes de hacer clic en Ingestar. Los clips de película se ingestan en la bandeja especificada.
- Se han introducido dos paneles nuevos, Metadatos de archivo y Cambio de nombre de archivo. Estos paneles le permiten añadir archivos de metadatos y cambiar el nombre actual de archivos durante y después de la ingesta.



Volver a vincular un montaje inicial con sus recursos

Cuando desplaza un recurso a una ubicación distinta, se rompe el vínculo con el montaje inicial. Ahora puede volver a vincular recursos reubicados asociados al montaje inicial.

Para volver a vincular un montaje inicial con sus recursos, haga clic con el botón secundario en los clips del montaje inicial abierto y seleccione Volver a vincular. Seleccione el recurso en su ubicación actual. Prelude vincula automáticamente el recurso seleccionado y otros recursos relacionados con el montaje inicial presente en esa ubicación.

Exportar montajes iniciales directamente a Adobe Media Encoder

Novedades de Prelude CC

Seleccione un montaje inicial en el panel Proyecto y, a continuación, seleccione Archivo > Exportar > Montaje inicial para exportar el montaje inicial directamente a Adobe Media Encoder. Seleccione los ajustes preestablecidos, la salida y el destino para la codificación en Adobe Media Encoder.

Esta función requiere que Premiere Pro esté instalado en el ordenador.

Cambios en el cuadro de diálogo Preferencias

- Si la pantalla de bienvenida está desactivada, cuando abra Prelude se iniciará el último proyecto abierto. Puede volver a activar la pantalla de bienvenida en la sección General del cuadro de diálogo Preferencias. En el menú de inicio, seleccione Mostrar pantalla de bienvenida.
- En la sección Creative Cloud, se puede especificar una ubicación para los archivos XMP que se descarguen de Creative Cloud.
- En la sección Marcadores, puede cambiar la configuración de color predeterminada y la duración de los marcadores. Por ejemplo, si desea que los marcadores de comentario tengan un tiempo predeterminado de 5 segundos, especifique el tiempo en Duración.
- Para cambiar la duración de saltar atrás al pulsar la tecla H, especifique una Cantidad de saltar atrás en la sección Reproducción del cuadro de diálogo Preferencias.

Cambios en la interfaz de usuario

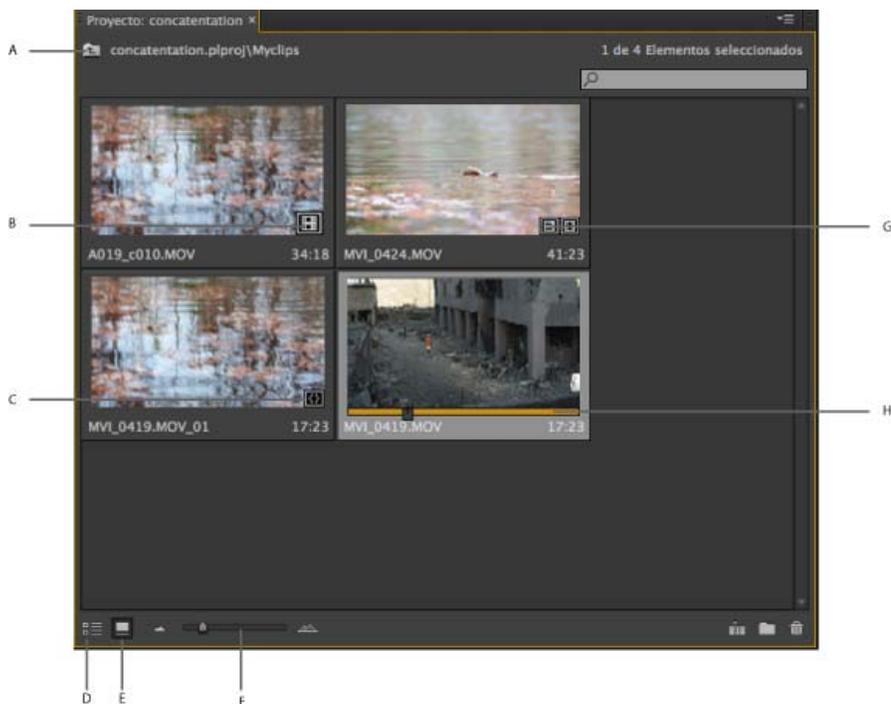
Pantalla de bienvenida

Para desactivar la Pantalla de bienvenida al iniciar, desactive la opción Mostrar pantalla de bienvenida al inicio.

Si desactiva la Pantalla de bienvenida, cuando abra Prelude se iniciará el último proyecto abierto. Para volver a activar la Pantalla de bienvenida, abra el cuadro de diálogo Preferencias y, a continuación, seleccione Mostrar pantalla de bienvenida en el menú Al inicio.

Vista de miniaturas para los clips de película en el panel Proyecto

- Se ha añadido una vista de miniaturas para los clips de película, además de la vista Lista.
- Para eliminar el contenido de un clip de película, pase el cursor por la miniatura o seleccione el clip y controle la reproducción mediante las teclas JKL.
- Insignias diferentes para los clips maestros y los subclips.
- El botón "Subir un nivel" le permite subir un nivel cuando se desplaza por las bandejas.



A. Subir un nivel **B.** Distintivo de clip de película **C.** Distintivo de subclips **D.** Vista de lista **E.** Vista de miniaturas **F.** Opción de zoom **G.** Escena adjunta de Adobe Story **H.** Barra de desplazamiento

Cambio entre un montaje inicial y un clip abierto

La interfaz de usuario para cambiar entre un montaje inicial y un clip abierto está estandarizada con otras aplicaciones de vídeo de Adobe.

CC: utilice las opciones del menú de los paneles Monitor o Línea de tiempo para cambiar entre un montaje inicial y un clip abierto.

CS6: haga clic en el nombre del montaje inicial o el clip abierto de los paneles Línea de tiempo o Monitor.

Compatibilidad con formato de archivo nuevo

+ Novedades de Prelude CC

- Compatibilidad de registro de archivos Red R3D.
- Metadatos de planificación de XMPilot de Sony en cámaras XDCAM HD.
 - Durante la ingesta, Prelude convierte los metadatos de planificación de XMPilot en metadatos estáticos. También convierte los marcadores de esencia en marcadores de comentario.
- Archivos AIFF, MP3 y WAV
- Importación y registro de los recursos DNxHD

Cargar y descargar archivos de metadatos XMP

+ Novedades de Prelude CC

Puede cargar metadatos de recursos a Creative Cloud como archivos XMP. Posteriormente, puede descargar el archivo XMP cuando Prelude se esté ejecutando en otro equipo o dispositivo y aplicar estos metadatos a los recursos. Los metadatos se descargan en el panel Metadatos sin asociación.

Flujos de audio

Mejoras de Prelude CC

- Para silenciar un canal de audio, realice una de las acciones siguientes:
 - Haga clic con el botón secundario en el clip de película y, a continuación, seleccione Silenciar canal de audio.
 - Haga clic en los botones de silencio en el encabezado de la pista.
- El nuevo aspecto de las formas de onda de audio coincide con el aspecto actual de la forma de onda de Premiere Pro. Del mismo modo que en Premiere Pro, puede cambiar al estilo antiguo de apariencia de las formas de onda de audio si conmuta la opción "Forma de onda de audio corregida", en el menú desplegable del panel Línea de tiempo.

Desde la comunidad| 10 funciones excitantes en Prelude CC



Consulte estas magníficas características en Prelude CC...[Lea más](#)

<http://www.premiumbeat.com/blog/next-version-...>

The Beat por <http://www.premiumbeat.com>

[Aporte sus conocimientos técnicos a la Ayuda de la comunidad Adobe](#)

 Las publicaciones de Twitter™ y Facebook no están sujetas a los términos de Creative Commons.

[Avisos legales](#) | [Política de privacidad en línea](#)

Novedades de Adobe Media Encoder CC



Adobe® Media Encoder CC ofrece nuevas funciones y mejoras para una experiencia de codificación de vídeo mejorada. Continúe leyendo para obtener una introducción rápida a las nuevas funciones con enlaces a los recursos que ofrecen más información.

[Hacer coincidir con los ajustes preestablecidos de origen](#)

[Exportación de datos de subtítulos opcionales](#)

[Compatibilidad con recursos Avid DNxHD](#)

[Nuevos exportadores MPEG-2](#)

[Mejoras del códec SurCode para audio Dolby Digital](#)

[Mayor integración con Adobe After Effects](#)

[Otros cambios](#)

Además, [lea esta entrada de blog de Kevin Monahan de Adobe](#) para ver algunas de las nuevas características principales de esta versión.

Hacer coincidir con los ajustes preestablecidos de origen

[Volver al principio](#)

Al exportar archivos de vídeo en formato H.264 o MPEG, Adobe Media Encoder le permite hacer coincidir automáticamente la configuración de vídeo del archivo de origen mediante los ajustes preestablecidos Coincidir con origen. Cuando se selecciona un ajuste preestablecido Coincidir con origen se activan automáticamente las opciones adecuadas en la ficha de ajustes de vídeo del cuadro de diálogo Ajustes de exportación.

Adobe Media Encoder proporciona los dos ajustes preestablecidos Coincidir con origen siguientes para los exportadores H.264 y MPEG-2:

- **Coincidir con origen: velocidad de bits alta** : para orígenes de vídeo de alta definición (HD). Este ajuste preestablecido es el predeterminado para los exportadores H.264 y MPEG-2.
- **Coincidir con origen: velocidad de bits media** : para orígenes de vídeo de definición estándar (SD).

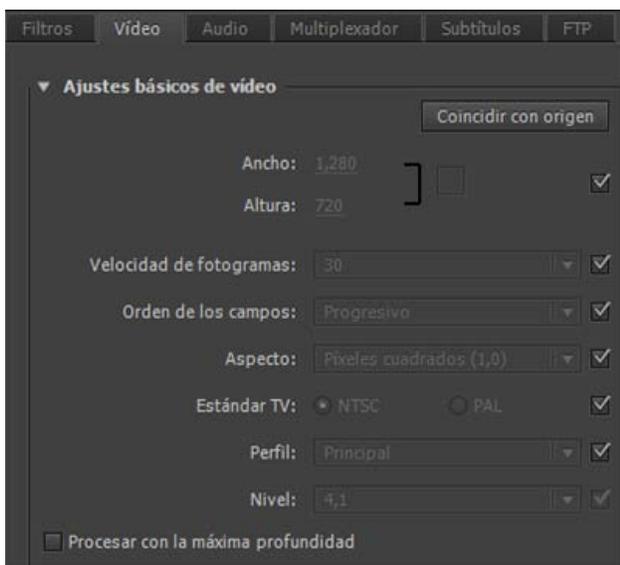
Los ajustes preestablecidos Coincidir con origen son útiles cuando desea conservar unos cuantos atributos de vídeo del origen y seleccionar valores específicos para los otros atributos. Puede guardar la configuración de Coincidir con origen como un nuevo ajuste preestablecido y aplicarlo a cualquier origen en la Cola o los paneles Carpeta de inspección.

Digamos, por ejemplo, que tiene una carpeta de inspección que contiene recursos con distintos tamaños de fotograma y distintas velocidades de fotogramas. Desea convertir todos los recursos de la carpeta de inspección a un solo formato a 24 fps. Para ello, cree un ajuste preestablecido con la coincidencia de origen habilitada para todas las propiedades excepto Velocidad de fotogramas, que se define en 24 fps.

Coincidencia de origen al exportar vídeos H.264 y MPEG-2

1. En Adobe Media Encoder, seleccione Edición > Ajustes de exportación.
2. En el cuadro de diálogo Ajustes de exportación, seleccione la ficha Vídeo.
3. Haga clic en Coincidir con origen para activar la coincidencia de origen. La coincidencia de origen está activada para los ajustes básicos de vídeo siguientes:
 - Tamaño de fotograma
 - Velocidad de fotogramas
 - Orden de los campos
 - Proporción de aspecto
 - Estándar de TV
 - Perfil
 - Nivel

Haga clic en la casilla de verificación junto a cada propiedad para activar y desactivar la coincidencia de origen de propiedades individuales. Al anular la selección de una opción Coincidir con origen se mostrará el valor de origen coincidente para cada ajuste y podrá editar el valor como desee.



Coincidir con ajustes de origen

Exportación de datos de subtítulos opcionales

[Volver al principio](#)

Los subtítulos opcionales se suelen utilizar para mostrar la parte de audio de un vídeo como texto en televisores y otros dispositivos que admiten la visualización de los subtítulos opcionales.

Adobe Media Encoder puede exportar pistas de subtítulos opcionales de secuencias de Premiere como un archivo "sidecar" independiente que contiene los datos de los subtítulos opcionales. En las exportaciones de QuickTime, puede elegir si desea exportar los datos como un archivo sidecar independiente, o bien incorporar los datos dentro de un archivo de salida.

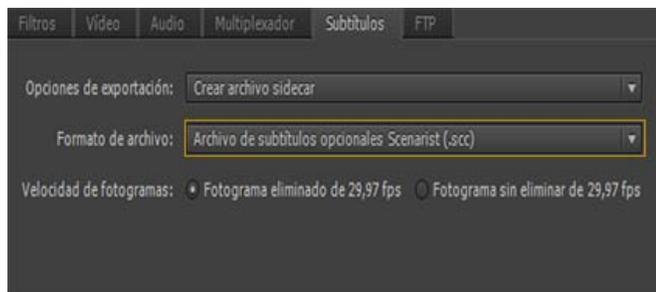
Para obtener más información sobre cómo exportar datos de subtítulos de Adobe Premiere Pro a través de Adobe Media Encoder, consulte Subtítulos y vea este vídeo:

Exportar datos de subtítulos con el cuadro de diálogo Ajustes de exportación

La nueva ficha Subtítulos en el cuadro de diálogo Ajustes de exportación le permite especificar el formato y la velocidad de fotogramas al exportar datos de subtítulos opcionales. Las opciones de velocidad de fotogramas dependen del formato de archivo que se elija para la exportación.

Adobe Media Encoder ofrece los formatos sidecar siguientes:

- Archivo de subtítulos opcionales Scenarist (.scc) - estándares CC: CEA-608
- Archivo MacCaption VANC (.mcc) - estándares CC: CEA-608 o CEA-708
- Texto temporizado SMPTE (.xml) - estándares CC: CEA-608 o CEA-708
- Texto temporizado EBU (.xml) - estándares CC: teletexto
- Subtítulo EBU N19 (.stl) - estándares CC: teletexto



Opciones de exportación de subtítulos opcionales

1. Para poner una secuencia de Premiere Pro en cola con los datos de subtítulos opcionales, realice una de las acciones siguientes:
 - En Premiere Pro, seleccione Archivo > Exportar > Medios.
 - Cargue un recurso de subtítulos opcionales en el Monitor de origen o selecciónelo en el panel Proyecto. A continuación, seleccione Archivo > Exportar > Medios.

En el cuadro de diálogo Ajustes de exportación, haga clic en Cola para enviar la secuencia a la cola de Adobe Media Encoder.

Si lo prefiere, puede arrastrar y soltar la secuencia de Premiere Pro en el panel Cola de Adobe Media Encoder.

2. En Adobe Media Encoder, seleccione Ajustes de exportación del menú contextual del archivo.
3. En el cuadro de diálogo Ajustes de exportación, elija la ficha Subtítulos.
4. Seleccione la opción de exportación:
 - Crear archivo sidecar, o bien
 - Incrustar en el archivo de salida (solo películas de QuickTime).Si elige no exportar los datos de subtítulos opcionales, seleccione Ninguno.
5. Puede especificar el formato de archivo del archivo sidecar. Las opciones disponibles de velocidad de fotogramas dependen del formato de archivo sidecar que elija.

Compatibilidad con recursos Avid DNxHD

[Volver al principio](#)

Adobe Media Encoder ofrece compatibilidad mejorada con los recursos Avid DNxHD. Avid DNxHD es un códec intermedio que se utiliza en varios sistemas de edición de vídeo no lineal. Para obtener más información sobre el códec Avid DNxHD, consulte [este artículo](#) de Avid.

Importación y exportación fácil de recursos DNxHD

Adobe Media Encoder admite la importación y exportación de recursos Avid DNxHD sin tener que instalar códecs adicionales.

Puede importar recursos DNxHD en los siguientes formatos:

- MXF (variantes MXF OP1a y MXF Op Atom)
- QuickTime (con canal alfa sin comprimir)

También puede codificar cualquier origen en el formato MXF DNxHD (variante MXF OP1a).

Nuevos ajustes preestablecidos MXF DNxHD

Se han añadido varios ajustes preestablecidos MXF DNxHD a Adobe Media Encoder. Están disponibles en el Navegador preestablecido en la categoría Difusión.

Los ajustes preestablecidos de DNxHD están disponibles con una profundidad de 8 bits o 10 bits. Las variantes de profundidad de 8 bits se encuentran en el espacio de color YUV. Las variantes de profundidad de 10 bits pueden encontrarse en el espacio de color YUV o RGB. Los ajustes preestablecidos con una "X" en el nombre indican una profundidad de 10 bits.

Consulte también:

Importación y exportación de recursos con Adobe Media Encoder

Nuevos exportadores MPEG-2

[Volver al principio](#)

Adobe Media Encoder ha actualizado los formatos de exportación MPEG-2, MPEG-2 Blu-ray y MPEG-2-DVD.

Las actualizaciones incluyen mejoras de rendimiento y los siguientes cambios en la interfaz de usuario:

Nota: no hay cambios en la funcionalidad de estos exportadores.

- Para conseguir una apariencia unificada entre los exportadores, el orden de los campos se ajusta para que coincida con el diseño de H.264 y otros exportadores más recientes.
- El regulador Calidad ahora tiene un rango de 0-100 (el rango anterior era 1-5). Los valores aproximados del nuevo rango pueden calcularse como 1=0, 2=25, 3=50, 4=75, 5=100.

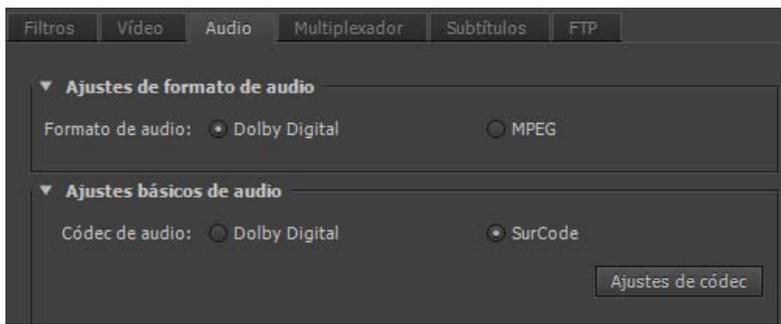
 Para importar ajustes preestablecidos MPEG-2 de una versión CS6, es necesario volver a crear los ajustes preestablecidos manualmente. Los ajustes preestablecidos no pueden importarse directamente.

Mejoras en el códec de audio SurCode para Dolby Digital

[Volver al principio](#)

El códec de audio SurCode para Dolby Digital ahora está disponible para exportadores MPEG-2, MPEG Blu-ray, MPEG-2-DVD, H.264 y H.264 Blu-ray.

Puede seleccionar el códec de audio SurCode para Dolby Digital en el cuadro de diálogo Ajustes de exportación.



Ajustes del códec de audio SurCode para Dolby Digital

1. En Adobe Media Encoder, seleccione Edición > Ajustes de exportación.
2. En el cuadro de diálogo Ajustes de exportación, elija la ficha Audio.
3. En Ajustes de formato de audio, seleccione el formato de audio Dolby Digital.
4. En Ajustes básicos de audio, seleccione el códec de audio SurCode para Dolby Digital.
5. Para obtener más información sobre la instalación del codificador SurCode para Dolby Digital e información adicional, haga clic en Ajustes de códec.

Nota: Adobe Media Encoder instala de forma predeterminada una versión de prueba del codificador SurCode para Dolby Digital. Para continuar utilizando el codificador SurCode para Dolby Digital tras finalizar el período de prueba, debe adquirir la licencia de terceros de [Minnetonka Audio Software](#).

Mayor integración con Adobe After Effects

[Volver al principio](#)

Ahora puede enviar las composiciones de Adobe After Effects directamente a Adobe Media Encoder. Hay dos nuevos comandos de menú y un método abreviado de teclado para enviar las composiciones activas seleccionadas en el panel Proyecto a la cola de codificación de Adobe Media Encoder:

- En Adobe After Effects, seleccione Composición > Añadir a la cola de Adobe Media Encoder o Archivo > Exportar > Añadir a la cola de Adobe Media Encoder.
- Utilice el método abreviado Ctrl+Alt+M (Windows) o Cmd+Opción+M (Mac OS)

Varios formatos de exportación disponibles en versiones anteriores de Adobe After Effects están ahora disponibles en Adobe Media Encoder.

Nota: Estos formatos de exportación están desactivados de forma predeterminada en Adobe After Effects. Si lo desea, puede volver a habilitar las versiones anteriores de estos formatos en After Effects mediante las preferencias de Salida en el cuadro de diálogo Preferencias. Sin embargo, Adobe recomienda que utilice las versiones más recientes de estos formatos que están disponibles en Adobe Media Encoder.

- H.264
- H.264 Blu-ray
- MPEG-2
- MPEG-2 Blu-ray
- MPEG2-DVD
- MPEG4
- Windows Media (solo disponible en Windows)

Para utilizar estos formatos, exporte las composiciones de Adobe After Effects a Adobe Media Encoder.

Para obtener más información, consulte [Novedades en After Effects CC](#) y [esta entrada de blog](#) de Todd Kopriva de Adobe.



Recursos de la comunidad:

Otros cambios

[Volver al principio](#)

Ajustes preestablecidos adicionales del sistema

Adobe Media Encoder incluye nuevos ajustes preestablecidos del sistema para los siguientes dispositivos móviles:

- Amazon Kindle Fire
- Barnes & Noble Nook

- Tablets de Android

Adobe Media Encoder también ofrece ajustes preestablecidos 1080p para los siguientes dispositivos nuevos de Apple:

- iPad con pantalla retina (tercera y cuarta generación)
- iPad Mini
- iPhone 5
- TV de Apple (tercera generación)

Ahora también dispone de ajustes preestablecidos para XDCAM EX y AVC-Intra en contenedores MXF. Para obtener más información sobre el uso y la instalación de estos ajustes preestablecidos, consulte esta [entrada de blog](#) de Todd Kopriva de Adobe.

Representación inteligente predeterminada para formatos MXF OP1a y MXF

La Representación inteligente está activada de forma predeterminada para los formatos MXF OP1a y MXF DNxHD. Para obtener más información sobre la representación inteligente, consulte [este artículo](#).

Compatibilidad con formatos nuevos

Adobe Media Encoder ahora es compatible con los nuevos formatos de importación siguientes:

- Sony 4K AVC-Intra (XAVC)
- Panasonic AVCI-200
- RED Epic Monochrome
- DNxHD.MXF
- DNxHD.MOV
- ProRes.MOV
- XDCAMHD.MOV
- XDCAMEX.MOV

Posibilidad de cambiar la carpeta de salida para varias selecciones

Puede cambiar el directorio de salida de varias salidas a la vez si sigue estos pasos:

1. Seleccione dos o más salidas en el panel Cola. Puede seleccionar salidas desde el mismo origen o de orígenes distintos.
2. En la columna Archivo de salida, haga clic en la ruta de salida de una de las salidas seleccionadas.
3. Seleccione una carpeta en el cuadro de diálogo y, a continuación, haga clic en Elegir. La ruta de Salida de cada salida de la selección pasa a la nueva carpeta.

Posibilidad de importar archivos de cámara ARRIRAW (.ari)

Ahora puede importar archivos de cámara ARRIRAW (.ari) directamente en Adobe Media Encoder.

 Las publicaciones de Twitter™ y Facebook no están sujetas a los términos de Creative Commons.

[Aviso legal](#) | [Política de privacidad en línea](#)

Novedades en Adobe Premiere Pro CC | Junio de 2013

 La actualización de julio de Premiere Pro CC 2013 ya está disponible. Para obtener más información sobre las funciones nuevas y modificadas en esta actualización, consulte el artículo [Novedades](#).



Adobe® Premiere® Pro CC ofrece nuevas funciones y mejoras que enriquecen su experiencia de edición de vídeo digital. Continúe leyendo para obtener una introducción rápida de las nuevas funciones y vínculos a recursos que ofrecen más información.

 **IMPORTANTE:** aparte de las funciones enumeradas en este artículo, Premiere Pro CC incluye varias funciones útiles que le ayudarán a ser más productivo cuando utilice Premiere Pro. Para obtener más información, consulte [Nuevas funciones de Premiere Pro CC | Junio de 2013](#).

[Descripción general de las nuevas funciones de Premiere Pro CC](#)

[Sincronización de ajustes con Adobe Creative Cloud](#)

[Integración con Adobe Anywhere](#)

[Mejoras de la interfaz de usuario](#)

[Volver a vincular medios sin conexión](#)

[Detección de fotogramas duplicados](#)

[Subtítulos opcionales](#)

[Mejoras de edición Finesse](#)

[Mejoras de audio](#)

[Mejoras relacionadas con el color](#)

[Ampliar las posibilidades de Adobe Premiere Pro](#)

[Métodos abreviados de teclado modificados y nuevos](#)

[Otros cambios](#)

Sincronización de ajustes con Adobe Creative Cloud

[Ir al principio](#)



La nueva función Sincronizar ajustes permite a los usuarios sincronizar sus preferencias, ajustes preestablecidos, y configuraciones con Creative Cloud.

Si utiliza Premiere Pro en varios equipos, la función Configuración de sincronización hace que sea más fácil mantener los ajustes sincronizados en todos los equipos. La sincronización se realiza a través de su cuenta de Adobe Creative Cloud. Todos los ajustes se cargan en su cuenta Creative Cloud y se pueden descargar y aplicar en otro equipo.

Para obtener más información, consulte [Sincronizar ajustes en Premiere Pro CC](#).

Integración con Adobe Anywhere

[Ir al principio](#)



Adobe Anywhere permite a los equipos de vídeo colaborar eficazmente y acceder a medios compartidos a través de redes estándar. Es posible utilizar las redes locales o remotas para acceder de forma simultánea, transmitir y trabajar con los elementos multimedia almacenados de forma remota. No es necesario realizar transferencias de archivos pesados, duplicar medios y archivos proxy.

Para utilizar Adobe Anywhere en Premiere Pro, seleccione Archivo > Adobe Anywhere > Iniciar sesión. Escriba la información necesaria en el cuadro de diálogo Inicio de sesión de Adobe Anywhere.

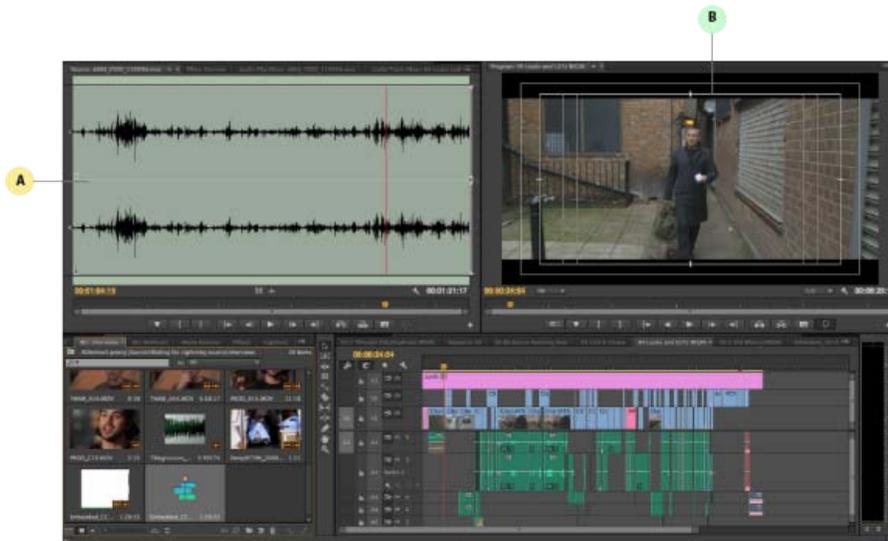
Mejoras de la interfaz de usuario

Visualización de alta resolución y mejor experiencia general del usuario

Premiere Pro ahora ofrece soporte de HiDPI para una experiencia de visualización mejorada con una interfaz de usuario de alta resolución. Las pantallas HiDPI están disponibles en los monitores más modernos, como los equipos Retina Mac de Apple, incluidos los nuevos modelos MacBook Pro.

Otras mejoras en la interfaz de usuario son:

- Mejoras en las guías de acción segura y de título seguro
- Cambio entre formas de onda de audio y vídeo con un solo clic
- Activación y desactivación de la información sobre herramientas



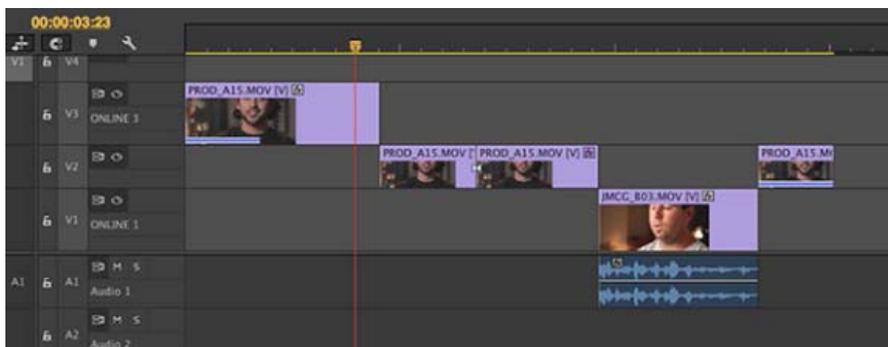
Mejor experiencia de visualización con soporte para HiDPI

A. Ver vídeo o audio con un solo clic **B.** Creación de títulos y guías seguras para acción mejoradas

Línea de tiempo rediseñada con encabezados personalizables de pista

Premiere Pro ahora tiene un panel de Línea de tiempo que se puede personalizar, lo que permite elegir lo que desea mostrar y permite tener acceso inmediato a los controles.

Ahora puede trabajar de forma más rápida y eficiente con controles de pista para el volumen y la panorámica, la grabación y la medición de audio.



Línea de tiempo rediseñada

Los encabezados de pista en el panel Línea de tiempo ahora se pueden personalizar, lo que le permite determinar los controles que se muestran. Dado que los controles son diferentes para las pistas de audio y de vídeo, hay editores de botones independientes para cada tipo de pista.

Haga clic con el botón derecho del ratón en una pista de vídeo o de audio y seleccione Personalizar. A continuación, arrastrar y suelte los botones según sea necesario. Por ejemplo, puede seleccionar el control Medidor de pista y arrastrarlo a la pista de audio.

Puede editar fácilmente secuencias de origen en otras secuencias sin anidamiento. También se pueden copiar efectos de un clip a otro con

atributos mejorados de pegado.

Recursos de la comunidad:

[Tutorial de vídeo de Josh Weiss: Nuevo diseño del panel Línea de tiempo](#)

Volver a vincular medios sin conexión

[Ir al principio](#)

A menudo, se pueden mover, renombrar o transcodificar archivos a distintos formatos. Premiere Pro le ayuda a localizar y volver a vincular estos archivos con el nuevo cuadro de diálogo Vincular medios.



A. Encontrar medios faltantes

Al abrir un proyecto que contenga medios sin conexión, el cuadro de diálogo Vincular medios proporciona información como el nombre de archivo, la última ruta de acceso conocida y propiedades de metadatos. Con toda esta información, Premiere Pro permite buscar rápidamente el material y volver lo a vincular, lo que lo vuelve a colocar en línea para utilizar en el proyecto.

Para obtener más información, consulte [Volver a vincular medios sin conexión](#).

Detección de fotogramas duplicados

[Ir al principio](#)

Premiere Pro identifica los clips que se utilizan en una línea de tiempo más de una vez en la misma secuencia mostrando marcadores de fotogramas duplicados. Un marcador de fotograma duplicado es un indicador de color que se encuentra en la parte inferior de un clip para cada marco duplicado.

Para activar marcadores de fotogramas duplicados, haga clic en Ajustes de visualización de línea de tiempo y seleccione Mostrar marcadores de fotogramas duplicados.



Mostrar marcadores de fotogramas duplicados

Premiere Pro asigna un color automáticamente a cada clip maestro que tiene un clip duplicado. Se asignan hasta 10 colores. Después de utilizar diez colores, se vuelve a utilizar el décimo color.

Por ejemplo, supongamos que ha utilizado varias cámaras para grabar un acontecimiento deportivo. Puede utilizar distintas tomas del grupo durante la presentación. Si utiliza la misma toma más de una vez, la detección de fotogramas duplicados le avisará de que existe un clip duplicado mediante la presentación de una banda de color sobre este.

Nota: Los marcadores de fotogramas duplicados no están disponibles para imágenes fijas y reasignación de tiempo.

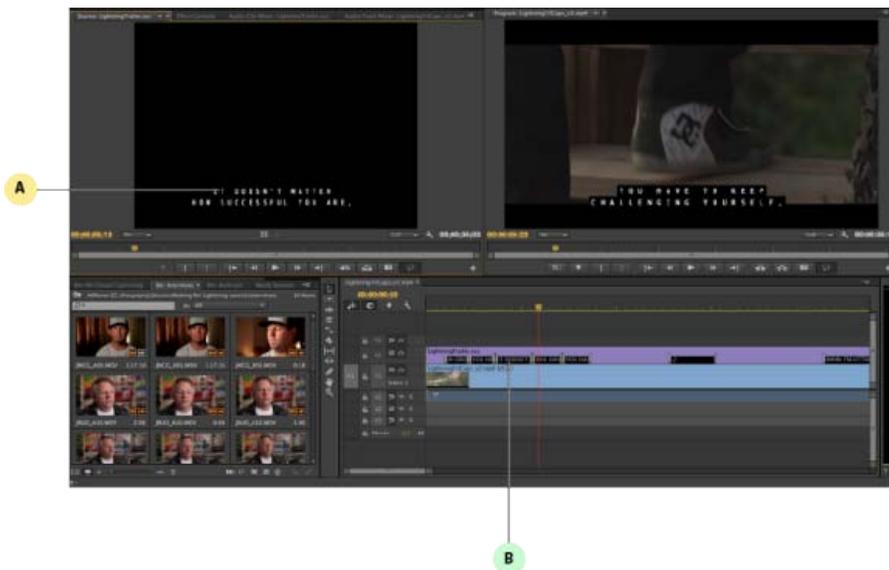
Recursos de la comunidad:

[Tutorial de vídeo por Josh Weiss: Indicadores de fotograma duplicado](#)

Subtítulos opcionales

[Ir al principio](#)

Ahora es posible trabajar con subtítulos opcionales en Premiere Pro sin necesidad de utilizar un software independiente para la creación de los subtítulos opcionales.



Herramientas de Subtítulos opcionales en Premiere Pro

A. Mostrar subtítulos con contenido **B.** Ver subtítulos en la línea de tiempo

Puede importar el texto de los Subtítulos opcionales, vincularlo a los clips apropiados, editar el texto y ajustar la duración en la línea de tiempo de Premiere Pro. Cuando haya terminado, exporte la secuencia a cinta o a Adobe Media Encoder, con subtítulos incrustados o como un archivo Sidecar independiente.

Para obtener más información sobre cómo trabajar con subtítulos en Premiere Pro, consulte [Subtítulos opcionales](#).

Mejoras de edición Finesse

[Ir al principio](#)

Sincronización automática de los ángulos de varias cámaras

El nuevo modo Multicámara muestra la interfaz de edición multicámara en el Monitor de programa. Es posible crear secuencias listas para editar a partir de clips tomados desde diferentes ángulos con varias cámaras o de distintas tomas de una escena determinada.

Utilice el cuadro de diálogo Crear secuencia de origen multicámara para combinar clips que tienen puntos de entrada o salida comunes o un código de tiempo superpuesto en una secuencia multicámara. Es posible crear una secuencia de origen multicámara desde una bandeja de clips. Al crear una secuencia de multicámara, ahora hay un control Desplazar el audio, con un rango de -100 a +100 fotogramas.

Para obtener más información, consulte [Crear secuencia de origen multicámara](#).



Utilice la opción Crear secuencia de origen de multicámara para hacer coincidir automáticamente varios ángulos de cámara

Sincronizar automáticamente los clips utilizando las formas de onda de audio

Premiere Pro también permite combinar clips utilizando las formas de onda de audio. Puede utilizar audio grabado de una segunda fuente para sincronizar automáticamente y crear clips combinados y multicámara utilizando las formas de onda de audio.

Revisión de origen y direccionamiento de pista

La Revisión de origen y direccionamiento de pista se ha rediseñado para lograr una edición más rápida y eficiente. Ahora puede revisar orígenes para ediciones de insertar y sobrescribir, o bien direccionar pistas para copiar/pegar, Hacer coincidir fotograma y otras operaciones de edición de un solo clic.

Puede crear ajustes preestablecidos para situaciones de revisiones comunes, lo que le permite volver a configurar la línea de tiempo con un solo comando.

Para obtener más información, consulte [Revisión de origen y direccionamiento de pista](#).

Editar secuencias sin anidar en secuencias de destino

Ahora se pueden editar secuencias de origen en otras secuencias, manteniendo los clips originales y el diseño de la pista intactos. Esta función permite utilizar segmentos de otras secuencias que contienen clips individuales de origen, puntos de edición, transiciones y efectos, de forma parecida a las funciones copiar/pegar.

El comando "Anidar secuencia de origen" permite alternar entre el comportamiento anidado y sin anidar. El comando de alternancia "Anidar secuencia de origen" se encuentra disponible en el menú contextual de los indicadores de origen del encabezado de la línea de tiempo.

Para obtener más información, consulte [Editar desde secuencias cargadas en el Monitor de origen](#).

Unir mediante ediciones

Ahora puede unir mediante ediciones en los clips con la nueva función Unir mediante ediciones.

En el panel Línea de tiempo, seleccione los puntos de edición en el clip que desea unir. A continuación, haga clic con el botón derecho del ratón (Windows) o con la tecla Ctrl y haga clic (Mac OS) en los puntos de edición seleccionados y elija la opción Unir mediante ediciones en el menú contextual.

Los indicadores mediante edición se muestran en las ediciones que no causan una interrupción en la secuencia de fotogramas de origen del clip. Al utilizar la función Unir mediante ediciones, Premiere Pro limpia el corte y recrea un clip más extenso en las partes contiguas.

Ajuste de la herramienta Cuchilla

Ahora puede ajustar el cabezal de reproducción a elementos cuando se arrastra en la Línea de tiempo. Cuando está activada la función de ajuste, la herramienta Cuchilla está seleccionada y el cursor se ajusta a cualquier objetivo de ajuste, incluso el cabezal de reproducción.

Para utilizar la herramienta multicuchilla sobre todas las pistas, pulse la tecla Mayús. Para ignorar los elementos de pista, pulse la tecla Alt (Windows) u Opción (Mac OS).

Nueva opción de ajuste del cabezal de reproducción

Ajustar el cabezal de reproducción a la línea de tiempo cuando la opción Ajustar está habilitada es una nueva opción que controla el comportamiento del cabezal de reproducción durante el desplazamiento. Al seleccionar esta opción, el cabezal de reproducción se ajusta a todos los puntos de edición.

Esta opción está disponible en la categoría Preferencias generales en el cuadro de diálogo Preferencias.

Asignar nombre a secuencias anidadas

Al crear una secuencia anidada mediante el comando Anidar, se abre el cuadro de diálogo Nombre de secuencia anidada. Puede introducir un nombre de su elección para la secuencia anidada.

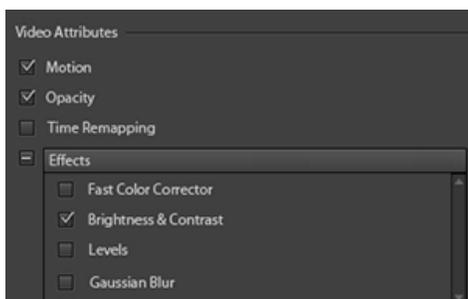
Para utilizar el comando Secuencia anidada, haga clic con el botón derecho del ratón (Windows) o pulse Ctrl y haga clic (Mac) en un clip del panel Línea de tiempo y seleccione Anidar en el menú contextual.

Recortar a duración cero

Recorte un clip hasta que su duración sea cero utilizando el teclado o el ratón. Para obtener más información, [vea este tutorial de vídeo de Josh Weiss](#).

Mejora de Pegar atributos

El cuadro de diálogo Pegar atributos permite añadir y mover fácilmente los efectos de audio y visuales a través de varios clips.



Después de copiar un clip que contiene efectos, el cuadro de diálogo le permite seleccionar qué efecto desea pegar en el clip de destino seleccionado en la Línea de tiempo.

Si los clips de vídeo o audio tienen otros efectos aplicados por el usuario, estos efectos también están disponibles para su selección. Puede seleccionar un grupo de efectos o efectos específicos.

Para obtener más información, [consulte este tutorial de vídeo](#).

El cabezal de reproducción se mueve al punto de edición después de la eliminación de rizo

Al eliminar los rizos de los clips en el panel Línea de tiempo, el cabezal de reproducción se desplaza automáticamente al principio del punto de edición, en lugar de permanecer en su lugar. Se puede sustituir inmediatamente la edición sin tener que ubicar primero el cabezal de reproducción.

Mejoras de audio

[Ir al principio](#)

Panel Mezclador de audio con nuevo nombre

El panel Mezclador de audio ahora se llama Mezclador de pista de audio. Este cambio de nombre ayuda a distinguir el Mezclador de pista de audio del nuevo panel Mezclador de clip de audio.



Mezclador de pista de audio

El menú emergente del Mezclador de pista de audio se ha rediseñado para mostrar los plug-ins de audio en subcarpetas clasificadas para permitir seleccionar más rápido.

Cabecera de pista mejorada de la Línea de tiempo

Ahora hay un medidor horizontal de audio en las cabeceras de pista de audio.



Medidor de audio

Dos nuevos controles están disponibles en el área de encabezado de pistas personalizable de la Línea de tiempo para ajustar la panorámica y el volumen de la pista de las pistas de audio.

Asignaciones estéreo múltiples para pistas a maestros multicanal

Ahora puede asignar una pista mono o estándar a varios pares de canales en un maestro multicanal. En el cuadro de diálogo de asignación panorámica, defina los pares de canales estéreo que desea asignar a la pista.

Para obtener más información, consulte [Asignaciones estéreo múltiples para pistas a maestros multicanal](#).

Nuevo panel Mezclador de clip

El Mezclador de clip de audio permite controlar y ajustar el volumen y la panorámica de los clips en la secuencia cuando la está enfocado el panel Línea de tiempo. Del mismo modo, cuando está seleccionado el panel Monitor de origen, el Mezclador de clip de audio le permite supervisar clips en el Monitor de origen.



Mezclador de clip de audio

Para acceder al Mezclador de clip de audio, elija Ventana > Mezclador de clip de audio en el menú principal.

Para obtener más información, consulte [Control de la panorámica y el volumen del clip con el Mezclador de clips](#)

Cambios en la forma de onda de audio

Ahora, las formas de onda de audio aparecen de manera similar a las formas de onda de Adobe Audition. Además, las formas de onda de audio aparecen ahora en secuencias anidadas. Puede volver a las ondas de audio estándar en el menú del panel.

También es posible utilizar un color de etiqueta para las formas de onda de audio. En el panel Línea de tiempo, seleccione Las ondas de audio utilizan el color de etiqueta.

Nuevo administrador de plug-ins de audio y plug-ins de audio

Los métodos abreviados de teclado Administrador de plug-ins de audio permite trabajar con los efectos de audio. Puede acceder a la configuración del Administrador de plug-ins de audio desde el menú Mezclador de pista de audio y los paneles de Efectos. También se puede acceder al administrador de plug-ins de audio desde el cuadro de diálogo Preferencias de audio.

Ahora, Premiere Pro es compatible con plug-ins VST3 de otros fabricantes. En Mac también se pueden utilizar plug-ins de unidades de audio (AU).

Exportación QuickTime de varios canales

Al exportar secuencias maestras multicanal, la opción Exportar medios del cuadro de diálogo Canal de audio cambia a un menú emergente. Este menú permite seleccionar los canales que se incluirán en la exportación.

Soporte de la superficie de control

Premiere Pro ahora permite mezclar audio de manera interactiva con las superficies más populares que utilizan los protocolos Mackie y EUCON. También se pueden utilizar controladores basados en tableta de otros fabricantes que admitan estos protocolos.

Para conectar el controlador a Premiere Pro, seleccione Superficie de control en el cuadro de diálogo Preferencias. Seleccione el protocolo de la controladora en el menú Clase de dispositivo.

Use los controles deslizantes, los mandos y los botones en estos dispositivos para controlar los atenuadores y parámetros del Mezclador de pistas, como pista panorámica y equilibrio. Se pueden conectar dispositivos compatibles, como Avid MC Artist y Mackie XT, y asumir el control del Mezclador de pistas.

Para obtener más información, consulte [Soporte de la superficie de control](#).

Mejoras relacionadas con el color

[Ir al principio](#)

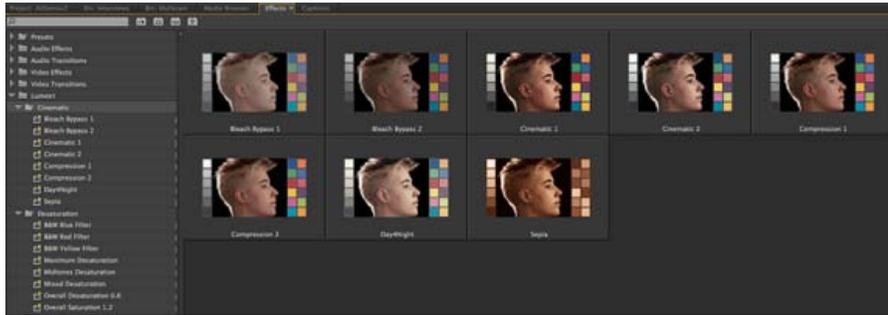
Integración del motor Lumetri Deep Color Engine

Premiere Pro ahora incluye el motor Profundidad de color Lumetri Motor. Puede aplicar capas de corrección de color SpeedGrade y tablas

predefinidas de búsqueda (LUT) instantáneamente a las secuencias desde Premiere Pro.

Utilice el nuevo explorador integrado Aspecto en el panel Efectos para aplicar efectos preestablecidos de gradación de color, o para buscar archivos .looks exportados desde SpeedGrade o las tablas de otros sistemas.

Para obtener más información, consulte [Aplicar corrección de color de SpeedGrade en Premiere Pro](#).



El explorador Aspecto integrado en Premiere Pro

Ampliar las posibilidades de Adobe Premiere Pro

[Ir al principio](#)

Panel Adobe Story

El nuevo panel Adobe Story de Premiere Pro permite importar scripts creados en Adobe Story, junto con los metadatos asociados como guía para editar.

Puede navegar rápidamente a escenas, ubicaciones específicas, diálogos y caracteres específicos mientras se trabaja. Utilice la función de búsqueda Voz a texto para encontrar los clips que necesite y editar el guión en el entorno de edición de Premiere Pro.

Panel Adobe Exchange

El panel Adobe Exchange integrado con Premiere Pro permite explorar, instalar y encontrar soporte fácilmente para los últimos plug-ins y extensiones.

Seleccione Ventana > Extensiones > Adobe Exchange para abrir el panel Adobe Exchange. Es posible encontrar extensiones gratuitas y de pago.

Métodos abreviados de teclado modificados y nuevos

[Ir al principio](#)



Premiere Pro proporciona muchos nuevos métodos abreviados de teclado incluidos los siguientes:

Seleccionar el clip siguiente y anterior en una secuencia

Los métodos abreviados de teclado Seleccionar clip siguiente y Seleccionar clip anterior permiten desplazarse con rapidez con respecto a la selección actual de clip y seleccionar un clip adyacente en la secuencia.

Seleccione los clips bajo el cabezal de reproducción o dentro de un rango de entrada y salida

Para proporcionar dos flujos de trabajo controlados por teclado ligeramente diferentes hay dos nuevos métodos abreviados de teclado para seleccionar los clips en la secuencia: Seleccionar clip en el cabezal de reproducción Seleccionar de entrada a salida.

Mover los clips seleccionados a diferentes pistas

Utilice los atajos de teclado Empujar la selección de clip hacia arriba y Empujar la selección de clip hacia abajo para mover los clips seleccionados hacia arriba o hacia abajo para diferentes pistas.

Para ver la lista completa de métodos abreviados de teclado, consulte [Métodos abreviados del teclado de Premiere Pro CC](#).

Otros cambios

[Ir al principio](#)

Cambios de procesamiento de GPU

Ahora, puede habilitar el procesamiento CUDA u OpenCL en cualquier tarjeta que cumpla con los requisitos mínimos (1-GB de RAM, pruebas básicas de sombreado).

Ahora se ofrece soporte CUDA de NVIDIA Kepler 2000 y 4000 Dual soporte GPU para las tarjetas NVIDIA para la mejora del rendimiento de exportación.

Ahora está disponible el procesamiento de OpenCL en Windows para las tarjetas que cumplen los requisitos básicos.

Soporte para códecs intermedios, formatos nativos

Ahora Premiere Pro ofrece códecs intermedios estándar de la industria y formatos nativos, como los siguientes:

- MXF-wrapped DNxHD nativo
- Apple ProRes (descodificar solo en Windows)
- Sony XAVC
- Panasonic AVCi200

Flujos de trabajo mejorados de importación y exportación para proyectos de Final Cut Pro y Avid

Ahora se ofrece un flujo de trabajo mejorado al importar o exportar proyectos de Final Cut Pro o Avid. Es posible importar proyectos de AAF con mucha más fidelidad, y con soporte para más formatos de vídeo, incluido DNxHD.

Exportación a cinta (dispositivo serie)

Cuando hay un dispositivo serie conectado, se puede exportar una secuencia editada a una cinta de vídeo directamente desde el equipo para, por ejemplo, crear una cinta maestra. Para ello, seleccione Archivo > Exportar > Cinta (Dispositivo en serie).

Nota: La función *Exportación a cinta (dispositivo serie)* requiere una solución de exportación a cinta SDI de terceros. Premiere no puede exportar a cinta originalmente mediante el control de dispositivos serie.

Para obtener más información acerca de las otras funciones nuevas, consulte [Nuevas funciones en Premiere Pro CC](#).

 Los términos de Creative Commons no cubren las publicaciones en Twitter™ y Facebook.

[Avisos legales](#) | [Política de privacidad en línea](#)

Tutoriales sobre los procedimientos iniciales

[Vídeo | Novedades de Prelude CC](#)

tutorial de vídeo (30 de mayo de 2013)

[Vídeo | Organizar clips en Prelude](#)

tutorial de vídeo (30 de mayo de 2013)

Parte del contenido vinculado a esta página puede estar solo en inglés.

Acerca de Prelude

Introducción a Adobe Prelude

Flujo de trabajo

Extensión de Prelude

El software Adobe Prelude es una herramienta de registro e ingesta de vídeo que le ayuda a transcodificar y etiquetar material de archivo sin formato con rapidez desde cámaras basadas en archivos. Es una plataforma abierta que admite la integración personalizada con tecnologías y sistemas de gestión de terceros.

También puede ver este vídeo de Video2Brain. <http://www.video2brain.com/en/videos-13357.htm>

Flujo de trabajo

[Volver al principio](#)

1. Creación de un proyecto o apertura de un proyecto existente

Adobe Prelude crea un archivo de proyecto (.plproj) para cada proyecto que cree en Prelude. El archivo de proyecto contiene referencias a los medios que añada al proyecto.

Un archivo de proyecto solo almacena referencias a los archivos de origen que ingeste. Por este motivo, los archivos de proyecto acostumbran a ser pequeños. Dado que solo se almacenan las referencias a los archivos de origen, no tiene que preocuparse acerca de cómo mover, cambiar de nombre o eliminar los archivos de origen. Si los archivos de medios se mueven o se les cambia el nombre, puede volver a conectar estos medios a su proyecto con el comando Volver a vincular en el menú Archivo.

2. Ingesta de material de archivo sin formato

Ingeste clips completos de película o solo partes de un clip (ingesta parcial). Seleccione el códec que se ajuste mejor a sus necesidades de edición.

Las comprobaciones de tamaño de archivo y a nivel de byte le ayudan a identificar inmediatamente si la ingesta del material de archivo es correcta.

3. Organización del material ingestado

Puede reordenar la secuencia de clips si los mueve a la vista Proyecto. Utilice bandejas para organizar el contenido del proyecto de la misma forma que utiliza carpetas para organizar los archivos. Las bandejas pueden contener clips, subclips y montajes iniciales.

4. Registro de clips de vídeo

Utilice las opciones de interfaz o los métodos abreviados de teclado para añadir metadatos temporales a los clips y crear subclips. Los marcadores y otros metadatos temporales le ayudan a organizar y buscar clips con rapidez. Se puede aprovechar la información de metadatos al exportar proyectos a otro software, como Adobe Premiere Pro.

5. Creación de montajes iniciales

Cree montajes iniciales a partir de clips y subclips antes de enviarlos a otro software, como, por ejemplo, Adobe Premiere Pro, para su edición final.

6. Exportación a Adobe Premiere Pro/Final Cut Pro

Puede exportar montajes iniciales, clips, subclips y bandejas a un proyecto de Adobe Premiere Pro o un archivo XML de FCP. Si lo prefiere, puede enviar el montaje inicial a Adobe Premiere Pro directamente para su edición.

La organización e información de metadatos de Prelude se transmiten a Adobe Premiere Pro. Este flujo ininterrumpido reduce el esfuerzo y el tiempo de postproducción para crear el montaje final de una película.

Extensión de Prelude

[Volver al principio](#)

Los socios técnicos de Adobe pueden utilizar el Prelude SDK para personalizar Prelude.

- Aproveche las posibilidades de plataforma abierta basadas en XMP de Adobe Prelude para integrarlo con tecnologías y sistemas de gestión de recursos de terceros.

- Cree marcadores personalizados y basados en el tiempo en los que se pueden realizar búsquedas mediante paneles ActionScript® que capturan información de su proyecto u organización.
- Importe metadatos de evento de otros orígenes específicos del flujo de trabajo. A continuación, impórtelos como un archivo o flujo XMP para añadirlos a su material de archivo en Prelude.



Las publicaciones de Twitter™ y Facebook no están sujetas a los términos de Creative Commons.

[Avisos legales](#) | [Política de privacidad en línea](#)

Uso de Adobe Prelude

Puede utilizar Adobe® Prelude™ para procesar clips, transcodificar material de archivo, crear marcadores de subclips y primeras tomas, y, a continuación, importar los datos a Adobe® Premiere® Pro.

Las funciones de nombres y metadatos de clips de Prelude se pueden usar para crear rápidamente subclips, crear un ensamblado de primeras tomas y enviarlo a Premiere Pro como secuencia para editarlo al instante. Es posible exportar primeras tomas, clips, subclips y bandejas de Prelude a un proyecto de Adobe Premiere Pro para editarlos.

Para obtener más información sobre cómo utilizar Adobe Prelude, consulte la [ayuda de Adobe Prelude](#).

Exportación de archivos de Adobe Prelude

[Volver al principio](#)

Es posible exportar primeras tomas, clips, subclips y bandejas de Prelude a un proyecto de Adobe Premiere Pro o un archivo XML de FCP. Como alternativa, puede enviar la primera toma a Adobe Premiere Pro directamente para la edición.

La organización e información de metadatos de Prelude se transmiten a Adobe Premiere Pro. Este flujo ininterrumpido reduce el tiempo y los esfuerzos de postproducción al crear el montaje final de una película.

Exportación de un proyecto de Premiere Pro o un archivo XML de Final Cut Pro

Para exportar un archivo de proyecto de Premiere Pro que contenga clips, subclips, marcadores y primeras tomas de Adobe Prelude, haga lo siguiente:

1. Elija Archivo > Exportar.
2. Se inicia el cuadro de diálogo Exportar.
3. Seleccione el destino del archivo de proyecto.
4. Asigne un nombre al archivo de proyecto y haga clic en la casilla de verificación para habilitar.
5. En el menú Tipo, elija un tipo de archivo XML de Premiere Pro o Final Cut Pro 7.
6. Opcional: puede exportar medios asociados haciendo clic en la casilla de verificación para habilitar y creando un nombre de carpeta.
7. Haga clic en Aceptar

Se exportará el archivo. Ahora puede importar o abrir el archivo de proyecto en Adobe Premiere Pro.

Recursos

- [Ayuda de Adobe Prelude](#)
- [Tutorial de vídeo: ¿Qué es Adobe Prelude?](#)
- [Tutorial de vídeo: Una visión general de la interfaz](#)
- [Tutorial de vídeo: Marcadores mejorados e importación desde Prelude](#)
- [Tutorial de vídeo: Compartir clips y primeras tomas directamente con Adobe Premiere Pro](#)
- [Tutorial de vídeo: Agregar comentarios](#)

 Las publicaciones de Twitter™ y Facebook no están sujetas a los términos de Creative Commons.

[Aviso legal](#) | [Política de privacidad en línea](#)

Espacio y flujo de trabajo

Redes y medios extraíbles con Digital Video

resolución de problemas (19 de octubre de 2012)

Parte del contenido vinculado a esta página puede estar solo en inglés.

Espacio de trabajo de Prelude

[Tutorial de vídeo](#)

[Pantalla de bienvenida](#)

[Espacios de trabajo Ingesta, Registro, Lista y Montaje inicial](#)

[Creación de espacios de trabajo personalizados](#)

[Paneles de Prelude](#)

Tutorial de vídeo

[Volver al principio](#)

Para ver el vídeo en modo de pantalla completa, haga clic en .

Pantalla de bienvenida

[Volver al principio](#)

La Pantalla de bienvenida aparece al abrir Prelude. Utilice la Pantalla de bienvenida para crear un proyecto, abrir un proyecto existente o acceder a la Ayuda de Prelude.

Para desactivar la Pantalla de bienvenida al iniciar, desactive la opción *Mostrar pantalla de bienvenida* en el inicio en la Pantalla de bienvenida.

Si desactiva la Pantalla de bienvenida, el último proyecto abierto se inicia cuando se vuelve a iniciar Prelude. Para volver a activar la Pantalla de bienvenida, abra el cuadro de diálogo *Preferencias* y, a continuación, seleccione *Mostrar pantalla de bienvenida* en el menú *Al inicio*.

Espacios de trabajo Ingesta, Registro, Lista y Montaje inicial

[Volver al principio](#)

Los espacios de trabajo por defecto disponibles en Prelude están diseñados para mostrar las disposiciones del panel optimizadas, para tareas como el registro o el trabajo con montajes iniciales.

El cuadro de diálogo Ingesta

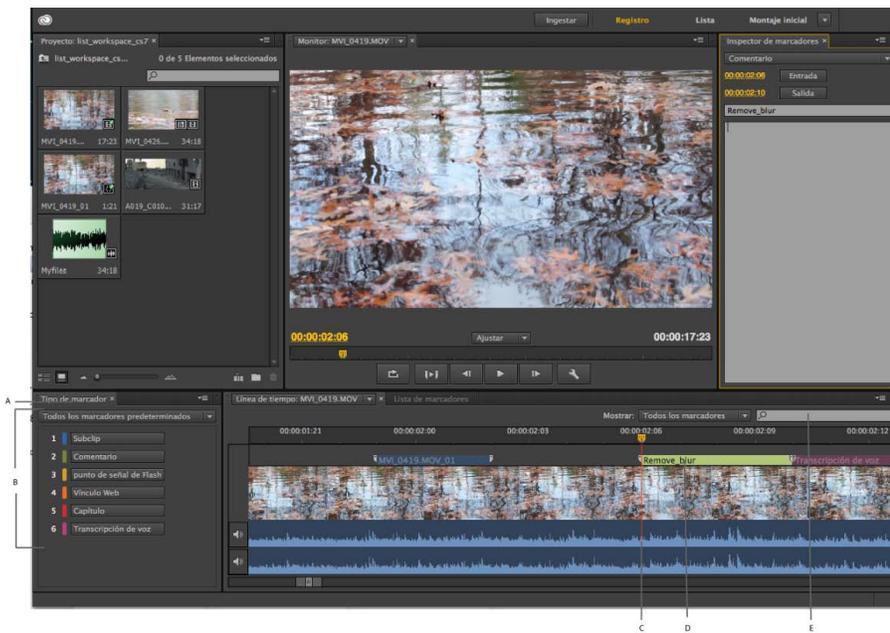
Utilice el cuadro de diálogo *Ingesta* para seleccionar e ingestar los clips de película. También puede seleccionar carpetas y montajes iniciales. Cuando elija una carpeta, se ingestarán todos los clips de película asociados.

Puede ingestar clips desde su equipo, otro software o dispositivos conectados como, por ejemplo, un disco duro externo, una cámara de vídeo o una tarjeta de cámara. Puede ingestar una parte de un clip (ingesta parcial) estableciendo los puntos de entrada y de salida en la miniatura del clip y activando la transcodificación en la sección *Transferir clips al destino*. También puede elegir la opción de transcodificación que mejor se adapte a sus necesidades de edición.

Prelude le permite añadir metadatos y cambiar de nombre archivos antes de ingestarlos.

Para ver la ubicación de los clips en el equipo, haga clic con el botón derecho en el clip en la vista de miniatura o de lista. Seleccione *Mostrar* en el Explorador (Windows) o *Mostrar* en Finder (Mac OS)

Espacio de trabajo Registro

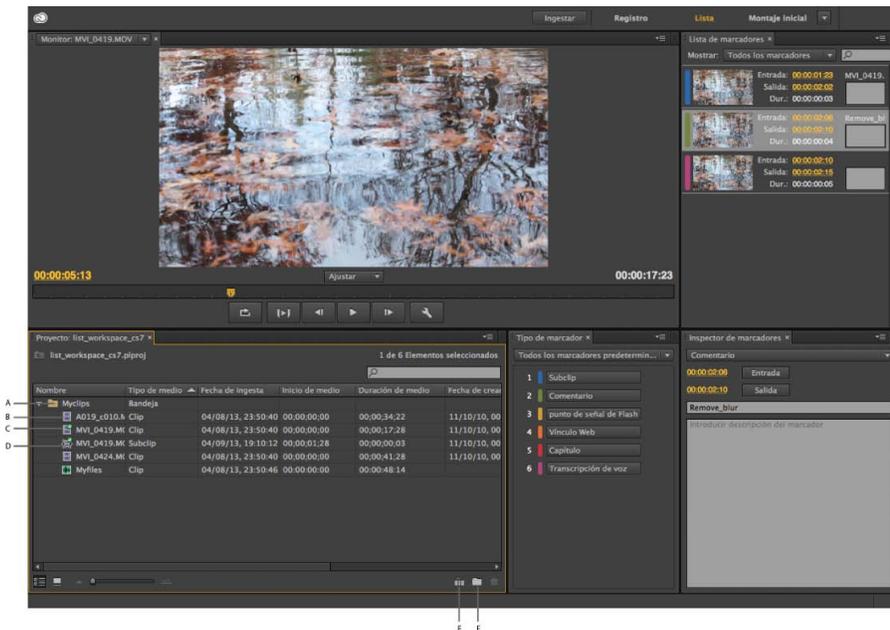


El panel Tipo de marcador

A. Panel Marcador de metadatos **B.** Botones Marcador **C.** Indicador de tiempo actual (cabecal de reproducción) **D.** Marcador de metadatos aplicado al clip de película **E.** Opción de búsqueda para los marcadores **F.** Panel para editar la información de metadatos

El espacio de trabajo Registro está optimizado para añadir metadatos y crear subclips rápidamente. Añada marcadores y otros metadatos para organizar y buscar clips con rapidez. Puede utilizar los metadatos al exportar el proyecto a Adobe Premiere Pro u otras aplicaciones.

Espacio de trabajo Lista



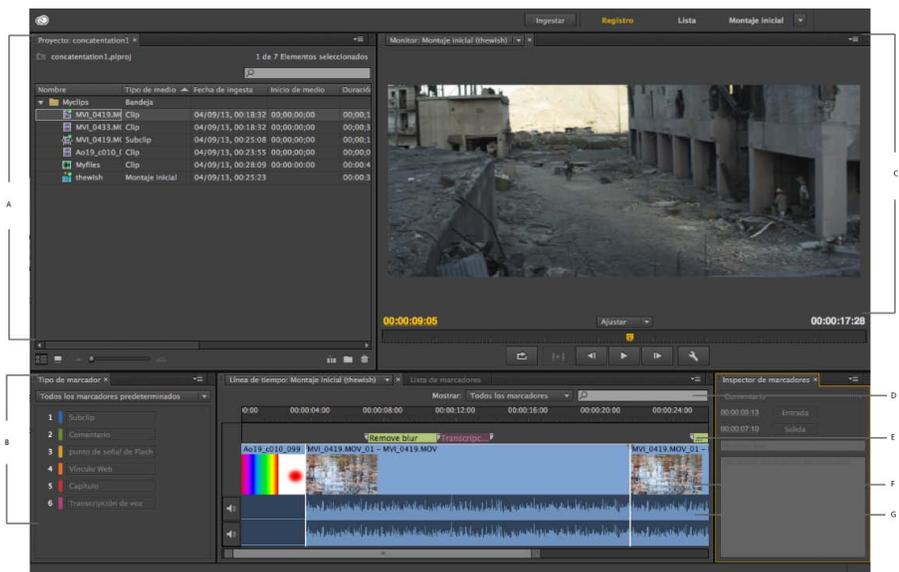
Espacio de trabajo Lista

A. Bandeja **B.** Clip de película **C.** Clip de película abierto en Línea de tiempo **D.** Subclip abierto en Línea de tiempo **E.** Crear montaje inicial **F.** Crear bandeja

En el panel Proyecto, puede organizar el contenido del proyecto de la misma forma que utiliza carpetas para organizar los archivos. Las bandejas pueden contener clips, subclips y montajes iniciales. Utilice el panel Proyecto para crear un montaje inicial y, a continuación, agregue subclips a dicho montaje inicial.

Para volver a ordenar el contenido del panel Proyecto, arrástrelo a una nueva ubicación.

Espacio de trabajo Montaje inicial



Espacio de trabajo Montaje inicial

A. Panel Proyecto que contiene clips y montajes iniciales **B.** Línea de tiempo que contiene los subclips del montaje inicial **C.** Panel Monitor **D.** Opción de búsqueda de marcadores **E.** Pista que contiene información de metadatos y subclips **F.** Pista de vídeo **G.** Pista de audio

Abra el montaje inicial que ha creado y añada clips y subclips a la Línea de tiempo. Al exportar los montajes iniciales a Adobe Premiere Pro u otras aplicaciones, se conserva toda la información organizativa y de metadatos de los clips.

Utilice las opciones del menú **Mostrar** para visualizar los marcadores de la Línea de tiempo de forma selectiva.

Creación de espacios de trabajo personalizados

[Volver al principio](#)

Utilice el menú **Ventana** para acceder a los paneles de Prelude. Como en otras aplicaciones de Adobe, puede hacer flotar y acoplar los paneles y cuadros. También puede crear espacios de trabajo personalizados. Para acceder a los Espacios de trabajo personalizados, seleccione **Ventana > Espacio de trabajo** y elija una de las opciones.

Si dispone de un espacio de trabajo personalizado que utiliza con frecuencia, puede crear un espacio de trabajo personalizado desde **Ventana > Espacio de trabajo > Nuevo espacio de trabajo**. El espacio de trabajo personalizado se añade al menú **Ventana > Espacio de trabajo**. Para volver al espacio de trabajo por defecto, seleccione **Ventana > Espacio de trabajo > Restablecer el espacio de trabajo actual**.

Nota: Un cuadro es un conjunto de paneles agrupados.

Para volver a ordenar el contenido de un panel o varios paneles, arrástrelos a su nueva ubicación.

Paneles de Prelude

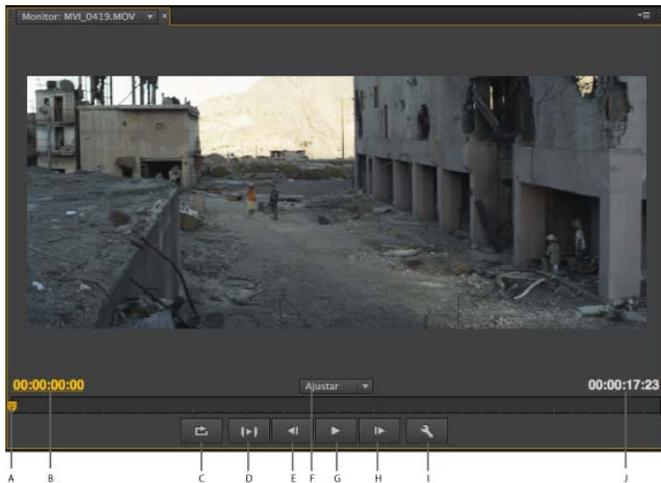
[Volver al principio](#)

A continuación se muestra una lista parcial de los paneles de Prelude:

Panel	Descripción
Extensiones	Contiene las extensiones o plugins para ampliar la funcionalidad de Prelude. Si no hay Extensiones ni plugins disponibles, esta opción está desactivada.
Eventos	Muestra el nivel de audio de la película que se está reproduciendo en la Línea de tiempo.
Historial	Muestra una lista de avisos, mensajes de error y otra información para identificar y solucionar problemas.
	Utilice el panel Historial para saltar a un estado del proyecto creado durante la sesión de trabajo actual. Cada vez que se aplica un cambio a una parte del proyecto, el nuevo estado del proyecto se agrega al panel. Puede modificar el proyecto desde el estado que seleccione.
	Haga clic con el botón secundario en el panel Historial para ver

	<p>las opciones disponibles.</p> <p>El panel Historial se borra cuando se cambia entre un clip abierto y un montaje inicial. También se borra cuando se guarda el clip abierto o el montaje inicial.</p>
Lista de marcadores	<p>Muestra todos los marcadores de la película que esté abierta en ese momento. Este panel también le permite cambiar el código de tiempo de los puntos de entrada y de salida o modificar la descripción de los marcadores.</p>

Panel Monitor



Espacio de trabajo Monitor

A. Indicador de tiempo actual (Cabezal de reproducción) **B.** Código de tiempo **C.** Vídeo en bucle **D.** Reproducir de entrada a salida **E.** Saltar atrás **F.** Opciones de amplificación **G.** Reproducir/Pausar **H.** Saltar adelante **I.** Ajustes de salida **J.** Duración del clip

Haga doble clic en un clip de película en el panel Proyecto para reproducirlo en el panel Monitor. El monitor permite acceder a las opciones estándar de reproducción y navegación. Puede utilizar el código de tiempo, los botones de reproducción o el cabezal de reproducción para desplazarse por la película.

La opción Reproducir de entrada a salida permite la reproducción de una película con la duración de un marcador seleccionado.

 Utilice los métodos abreviados de teclado **J**, **K** y **L** para obtener una previsualización del clip de película. Para obtener un mayor control, utilice una combinación de teclas **J** y **K** para retroceder despacio y las teclas **K** y **L** para avanzar despacio.

Configuración de la calidad de visualización

Algunos formatos son difíciles de mostrar en reproducción de movimiento total, debido a su elevada compresión o alta velocidad de datos. Una resolución más baja permite una reproducción de movimiento más rápida, pero a expensas de la calidad de la imagen. Este equilibrio es más evidente al visualizar AVCHD y otros medios basados en el códec H.264. Con una resolución máxima, estos formatos presentan la corrección de errores desactivada y las irregularidades resultan comunes durante la reproducción. Sin embargo, estas irregularidades no se muestran en los medios exportados.

Utilice resoluciones de pausa y reproducción independientes para un mejor control. Con un material de archivo de mayor resolución, la resolución de reproducción se puede establecer en un valor más bajo para la reproducción regular (p.ej. 1/4) y la Resolución de pausa puede definirse como Completa. Esto permite comprobar la calidad de los detalles de borde y enfoque cuando se detiene la reproducción. El borrado sitúa al monitor en resolución de reproducción y no en resolución de pausa.

1. Haga clic en el botón Salida.
2. Seleccione una opción para Resolución de reproducción y Resolución en pausa.

 Las publicaciones de Twitter™ y Facebook no están sujetas a los términos de Creative Commons.

[Avisos legales](#) | [Política de privacidad en línea](#)

Vincular guiones de Adobe Story con clips de película en Prelude

Borrar metadatos de guión de clips

Es posible vincular clips de película en Prelude con guiones de Adobe Story y, a continuación, analizar los clips para lograr una mayor precisión de conversión de voz a texto. Guiándose por el guión incrustado, Prelude realiza el análisis mediante Adobe Media Encoder.

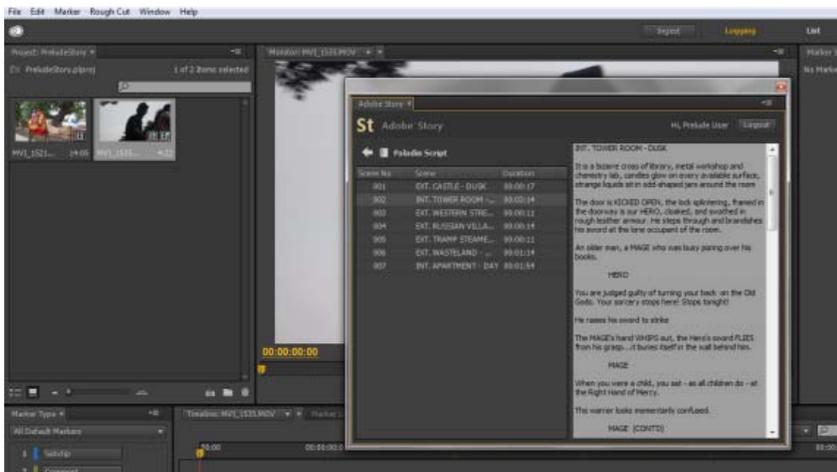
Durante el análisis, cuando se encuentran suficientes coincidencias con el guión incorporado, el texto de voz analizado se sustituye por el texto del guión incrustado. La corrección de la ortografía, los nombres propios y la puntuación se realizan desde el guión de referencia durante la sustitución, ventajas que no puede proporcionar el análisis de voz estándar.

Tras el análisis, los marcadores de transcripción de Voz aparecen en el clip. Puede buscar palabras individuales en el panel Proyecto para filtrar los clips que contienen estos metadatos. También puede buscar un clip abierto mediante el cuadro de búsqueda de los paneles Línea de tiempo o Lista de marcadores.

Después de realizar la exportación a Adobe Premiere Pro, los marcadores de voz a texto se muestran en la sección de texto Análisis del panel Metadatos en Premiere Pro.

Nota: Este flujo de trabajo solo está disponible para guiones de TV y películas de Story. Otros tipos de scripts no son visibles en Prelude.

1. Seleccione Ventana > Adobe Story.
2. Inicie la sesión en Adobe Story utilizando las credenciales ID de Adobe.
3. Abra el guión que contiene las escenas que se van a asociar con los clips de película de Prelude.
4. Seleccione una escena del guión y arrástrela al clip de película en Prelude. Cuando el guión está vinculado, el distintivo del guión adjunto aparece en el clip.



5. Haga clic con el botón secundario en el clip de película y elija Análisis del contenido. El clip de película se envía a Adobe Media Encoder para su análisis. Espere hasta que se complete el análisis.

6. Después del análisis, los marcadores de voz a texto aparecen en la línea de tiempo.

Abra el panel Metadatos desde Ventana > Metadatos. Los metadatos de la escena importada se muestran en la sección Guión del panel.

💡 Si es necesario, puede asociar varios clips en Prelude con una escena de un guión de Adobe Story.

Borrar metadatos del guión de los clips

- Haga clic con el botón derecho del ratón en el clip de película y seleccione Borrar datos del guión.

Importación de archivos multimedia

Redes y medios extraíbles con Digital Video

resolución de problemas (19 de octubre de 2012)

Parte del contenido vinculado a esta página puede estar solo en inglés.

Ingesta de clips multimedia

- [Vídeo | Organizar clips, subclips y secuencias en Prelude](#)
- [Formatos de archivo compatibles con la ingesta](#)
- [Creación de un proyecto o apertura de un proyecto existente](#)
- [Ingesta de clips de película](#)
- [Cambio del nombre de los archivos durante la ingesta](#)
- [Adición de metadatos a los archivos que se están ingestando](#)
- [Volver a vincular archivos movidos a otra ubicación](#)

El vídeo y audio de una videocámara basada en archivos están incluidos en archivos digitales. La ingesta es el proceso de transferencia de datos del medio de grabación y, opcionalmente, la transcodificación a otros formatos.

Antes de ingestar los clips de película en Adobe Prelude, debe crear un proyecto. Prelude crea un archivo de proyecto (.plproj) para cada proyecto que se cree.

Un archivo de proyecto solo almacena referencias a los archivos de origen que ingeste. Por este motivo, los archivos de proyecto acostumbran a ser pequeños.

[Volver al principio](#)

Formatos de archivo compatibles con la ingesta

Puede ingestar vídeo, solo audio sólo (AIFF, MP3 y WAV) y archivos fijos (Adobe Illustrator, Adobe Photoshop, mapas de bits, GIF, JPEG, PNG, TIFF, y archivos de icono) en Prelude.

Nota: Solo los metadatos estáticos se asocian a imágenes fijas en Prelude. Con el fin de incluirlas en el montaje inicial, las imágenes fijas tienen una duración predeterminada de 150 fotogramas. Puede ajustar la duración predeterminada en las preferencias (Preferencias > General). Ningún marcador está asociado con imágenes fijas en Prelude.

Formato P2 de Panasonic Prelude admite la variante de MXF Op-Atom de Panasonic, con vídeo en formatos DV, DVCPRO, DVCPRO 50, DVCPRO HD o AVC-I.

La raíz de la estructura de archivos P2 es la carpeta CONTENTS. Cada elemento de esencia (un elemento de vídeo o audio) se contiene en un archivo envolvente MXF. Los archivos MXF de vídeo están en la subcarpeta VÍDEO y los archivos MXF de audio están en la subcarpeta AUDIO. Los archivos XML de la subcarpeta CLIP contienen las asociaciones entre los archivos de esencia y los metadatos asociados a estos.

Para que el equipo lea tarjetas P2, necesitará el controlador apropiado, que puede descargar del sitio web Panasonic. Panasonic también ofrece la aplicación P2 Viewer, con la que podrá explorar y reproducir medios almacenados en una tarjeta P2.

Nota: Para utilizar algunas funciones con archivos P2, primero debe cambiar las propiedades de archivo de solo lectura a lectura y escritura. Por ejemplo, para cambiar los metadatos de código de tiempo de un clip mediante el cuadro de diálogo Código de tiempo debe establecer previamente las propiedades de archivo en lectura y escritura. Utilice el explorador de archivos del sistema operativo para cambiar las propiedades de archivo.

Formatos AVCHD y XDCAM Los archivos de vídeo de videocámaras XDCAM HD se guardan en la carpeta CLIP en formato MXF. Las videocámaras XDCAM EX escriben los archivos MP4 en una carpeta denominada BPAV.

XMPilot es un complemento opcional de Sony para algunas de sus cámaras XDCAM HD. Prelude convierte los metadatos de planificación de XMPilot en metadatos estáticos. Los marcadores de esencia se convierten en marcadores de comentario. Los metadatos recopilados y añadidos al sistema de XMPilot durante la producción ahora se mantienen en el proceso de postproducción.

Al utilizar archivos AVCHD, asegúrese de mantener la estructura de carpetas. Los archivos RAW MTS no se pueden registrar en Prelude.

[Volver al principio](#)

Creación de un proyecto o apertura de un proyecto existente

Utilice las opciones de la pantalla de bienvenida para crear un proyecto o abrir un proyecto existente.

Si el proyecto ya está abierto en Prelude, elija una de las opciones siguientes:

- Para crear un proyecto, seleccione Archivo > Nuevo proyecto. Si lo prefiere, presione **Ctrl + Alt + N** (Windows) o **Cmd+ Opc + N** (Mac OS). Especifique el nombre y la ubicación del archivo de proyecto.
- Para abrir un proyecto existente, seleccione Archivo > Abrir proyecto. Si lo prefiere, presione **Ctrl + Mayús + O** (Windows) o **Cmd + Mayús + o** (Mac OS). Vaya a la ubicación del archivo de proyecto y ábralo.

[Volver al principio](#)

Ingesta de clips de película

Puede ingestar clips de película enteros o solo una parte seleccionada (ingesta parcial). También puede transcodificar los clips de película seleccionados con más de una opción de codificación.

1. Seleccione Archivo > Ingestar. Si lo prefiere, presione **Ctrl + I** (Win) o **Cmd + I** (Mac OS).

 *Para ingestar los archivos en una bandeja especificada, seleccione la bandeja en el panel Proyecto antes de hacer clic en Ingestar.*

2. Vaya a la carpeta que contiene los medios y haga clic en ella. El contenido de la carpeta se mostrará en el panel central.

 *Sugerencia: para acceder a las carpetas de las que haya ingestado contenido anteriormente, utilice el menú que se encuentra por encima del panel.*

3. Realice una de las acciones siguientes en función de sus necesidades:

- Para ver el contenido como miniaturas, haga clic en el botón Vista Icono .
- Para ver el contenido como una lista, haga clic en el botón Vista de lista .
- Para previsualizar el contenido de un clip de película con rapidez, arrastre el cursor por la miniatura. También puede hacer clic en la miniatura y utilizar el cabezal de reproducción para borrar la película. Si lo prefiere, puede utilizar las teclas JKL para controlar la reproducción de la miniatura seleccionada.
- Para cambiar el tamaño de la miniatura de clips de película en el panel, utilice el regulador de zoom .
- Para ver los archivos de un tipo de archivo específico, seleccione una opción en el menú Tipo de archivo. Repita el procedimiento para seleccionar más de una opción. De forma predeterminada, se muestran todos los tipos de archivo compatibles con Prelude.
- Para ver los archivos de un origen determinado, seleccione una opción del menú Ver como. Si se ingestan desde un dispositivo, asegúrese de que esté conectado al equipo.
- Para seleccionar los clips a ingestar, haga clic en la casilla de verificación correspondiente. Haga clic en Seleccionar todo para seleccionar todos los clips para su ingesta.

4. Para ingestar una parte específica de un clip (ingesta parcial), haga clic en la miniatura correspondiente. Utilice los métodos abreviados de teclado JKL, o bien arrastre el cabezal de reproducción para desplazarse por el clip. Presione I y O en las posiciones deseadas para definir los puntos de entrada y salida.

Cuando utilice esta función, asegúrese de activar la opción Transcodificar. La transcodificación es necesaria para la ingesta parcial.

5. Para especificar una ubicación para los archivos ingestados, seleccione Transferir clips al destino y realice una de las acciones siguientes:

- a. Para cambiar la carpeta de los archivos transferidos, seleccione Buscar ubicación en el menú Destino principal y seleccione una carpeta de destino.
- b. (Opcional) Para crear una subcarpeta para los archivos transferidos en la carpeta seleccionada, haga clic en Añadir subcarpeta. Especifique un nombre para la subcarpeta. Al crear una subcarpeta se evita la sobrescritura accidental de archivos con el mismo nombre.

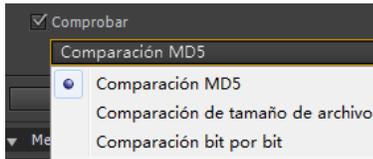
6. Para transferir archivos de medios sin transcodificarlos, no seleccione la opción Transcodificar.

Para asegurarse de que los archivos copiados coincidan con el original, seleccione Comprobar. Esta opción solo está disponible para el destino principal y cuando la opción Transcodificación está desactivada.

Comparación MD5: realiza una comprobación MD5 y garantiza que el archivo de origen es el mismo que el archivo ingestado.

Comparación de tamaño de archivo: comprueba si el tamaño del archivo ingestado es el mismo que el tamaño del clip de película original.

Comparación gradual: Realiza una comprobación CRC y verifica que la suma del archivo de origen sea la misma que la del archivo de ingesta. Si los archivos son diferentes, las sumas no coinciden y la prueba falla.



Verificación MD5 para archivos ingestados

7. Para especificar los ajustes de transcodificación de los archivos de ingesta, seleccione Transcodificar. Utilice los submenús para especificar los ajustes preestablecidos de transcodificación de los archivos. Para especificar ajustes preestablecidos adicionales, agréguelos en Adobe Media Encoder. Los ajustes preestablecidos se reflejan en Prelude.

Si Adobe Premiere Pro está instalado en el equipo, seleccione Unir clips para combinar varios clips seleccionados en un único clip de película. Especifique un nombre para el clip de película. Tras la ingesta, el clip unido recientemente se muestra en el panel Proyecto.

8. Para transcodificar los archivos seleccionados en más de un formato o para transferir archivos a ubicaciones múltiples, haga clic en Agregar destino. Repita el procedimiento.

Nota: Cuando haya finalizado la ingesta, solo aparecerán en el panel Proyecto de Prelude los archivos transferidos al destino principal.

9. Haga clic en Ingesta.

Los archivos se transcodifican con Adobe Media Encoder. Los archivos transcodificados se muestran en la carpeta de destino una vez se haya completado el proceso de transcodificación.

Para pausar o cancelar la transcodificación, utilice los botones correspondientes en la barra de progreso.

[Volver al principio](#)

Cambio del nombre de los archivos durante la ingesta

Antes de cambiar el nombre de los archivos, se crea un ajuste preestablecido basado en varios parámetros proporcionados por Prelude. A continuación, se utiliza el ajuste preestablecido para cambiar el nombre de los archivos seleccionados durante la ingesta.

El cambio de nombre de los archivos en el disco funciona correctamente con archivos simples como QuickTime y cuando Transferir clips al destino está activado.

No se cambia el nombre de los archivos que son parte de una estructura de carpetas compleja (como P2). En tales casos, el nombre nuevo aparece en el proyecto de Prelude, ya que se guarda en los metadatos (Dublin Core > Título) y se muestra como el nombre del clip.

1. En el panel Cambio de nombre de archivo del cuadro de diálogo Ingesta, seleccione Cambiar el nombre de los archivos.
2. Realice una de las acciones siguientes:
 - Para aplicar el nuevo ajuste preestablecido de cambio de nombre a los clips de película copiados en el destino principal y a las copias de destinos adicionales, seleccione Aplicar a todos los destinos.
 - Para aplicar el nuevo ajuste preestablecido de cambio de nombre solo a los clips ingestados en el destino principal, seleccione Aplicar solo al destino principal.
3. Para crear un ajuste preestablecido para asignar nombres a los archivos, realice lo siguiente:
 - a. Haga clic en el icono de flecha hacia abajo junto a la lista de cambiar el nombre de los ajustes preestablecidos y, a continuación, elija

Nuevo ajuste preestablecido.

- b. Haga clic en el signo "+" para añadir un recurso a su ajuste preestablecido de asignación de nombre personalizado. Elija una de las siguientes opciones:
 - Incremento automático incrementa el número asociado con el nombre a medida que se asignan nombres a los archivos. Puede incrementar nombres con aumentos de 1, 01, 001 o 0001.
 - En Texto personalizado, escriba texto en función de sus necesidades. Por ejemplo, el texto puede corresponder al nombre de un proyecto o a un separador entre dos recursos.
 - La opción Fecha utiliza la marca horaria asociada a los archivos para asignar nombres a los archivos.
 - La opción Nombre de archivo utiliza el nombre de archivo original (sin la extensión del archivo), como recursos en el nuevo nombre.
 - c. Haga clic en Guardar para guardar el ajuste preestablecido. Escriba un nombre para el ajuste preestablecido. Asegúrese de que el nombre no contenga espacios.
 - d. Para añadir recursos adicionales, haga clic en el botón "+" nuevamente.
4. Para volver al panel Cambio de nombre de archivo sin guardar los cambios, haga clic en "x". Para eliminar un ajuste preestablecido, haga clic en el icono Papelera.

Edición de los ajustes preestablecidos de asignación de nombres a los archivos

1. Seleccione el ajuste preestablecido en el menú.
2. Haga clic en el icono hacia abajo junto al menú y seleccione Editar.
3. Edite los valores según sea necesario y, a continuación, haga clic en Guardar.
4. Para guardar el ajuste preestablecido con un nombre diferente, seleccione Guardar como. Escriba un nombre nuevo para el ajuste preestablecido.

 Puede almacenar el ajuste preestablecido de los metadatos de archivo en una ubicación accesible desde todo el sistema que impida que otros usuarios puedan modificar el ajuste. La ubicación compartida es `/Users/Shared/Adobe/es/prelude/2.0/Presets/Metadata` (Mac) y `C:\Users\Public\Documents\Adobe\Prelude\2.0\Presets\Metadata` (Windows).

Uso compartido de ajustes preestablecidos de asignación de nombres a los archivos

Las convenciones de nomenclatura coherentes pueden ser muy útiles en los flujos colaboración. Después de crear un ajuste preestablecido en una ubicación especificada, puede compartirlo con múltiples usuarios. Las personas con quien comparte el ajuste preestablecido pueden importar el archivo de ajustes preestablecidos en Prelude. Después de la importación, Prelude copia el ajuste preestablecido a una ubicación adecuada en el equipo.

Para importar un ajuste preestablecido, haga clic en la flecha hacia abajo junto al menú Ajuste preestablecido y seleccione Importar ajustes preestablecidos. Seleccione los ajustes preestablecidos que desee importar y haga clic en Abrir.

Todos los ajustes preestablecidos se almacenan en una ubicación específica del equipo. Para localizar los ajustes preestablecidos en el equipo, haga clic en el icono hacia abajo junto al menú Ajuste preestablecido y seleccione Mostrar en el Explorador o Mostrar en Finder.

[Volver al principio](#)

Añadir metadatos a los archivos que se están ingestando

Puede agregar metadatos a los clips de película antes de ingestarlos en Prelude. Los metadatos se reflejan en el panel Metadatos.

De un modo similar al de cambiar el nombre de los archivos durante la ingesta, puede crear un formulario (o esquema) personalizado que se aplica a cada clip ingestado como metadatos XMP. Los ajustes preestablecidos de metadatos se pueden compartir e importar. El uso compartido de metadatos permite establecer conjuntos coherentes de metadatos que sus equipos pueden aprovechar al organizar los recursos y el contenido.

1. En el panel Metadatos de archivo panel del cuadro de diálogo Ingesta, seleccione Añadir metadatos de archivo.
2. Realice una de las acciones siguientes:

- Para aplicar el nuevo ajuste preestablecido a clips de película al destino principal y a las copias guardadas en destinos adicionales, seleccione Aplicar a todos los destinos.
- Para aplicar el nuevo ajuste preestablecido solo a los clips ingestados en el destino principal, seleccione Aplicar solo al destino principal.

3. Para crear un ajuste preestablecido, haga lo siguiente:

- Haga clic en el icono de flecha hacia abajo junto a la lista de ajustes preestablecidos de metadatos y, a continuación, elija "Nuevo ajuste preestablecido".
- Haga clic en "+" para agregar un campo de metadatos.
- Escriba un nombre para el campo de metadatos. Asegúrese de que el nombre no contenga espacios.
- En los campos obligatorios, haga clic en la casilla de verificación situada junto al asterisco (*).
- Opcionalmente, en Introducir valor de metadatos, introduzca el valor para el ajuste preestablecido.
- Haga clic en Guardar para guardar el ajuste preestablecido.
- Para agregar campos adicionales, haga clic en el botón "+" nuevamente.

Nota: El nombre de los metadatos y el valor de los metadatos se denominan "par de metadatos" o "par de valores clave". Puede dar un valor predeterminado al nombre o agregar el valor dinámicamente durante la ingesta.

4. Para editar un ajuste preestablecido, haga lo siguiente:

- Seleccione un ajuste preestablecido en el menú.
- Haga clic en el icono hacia abajo junto al menú y seleccione Editar.
- Edite los valores según sea necesario y, a continuación, haga clic en Guardar.
- Para guardar el ajuste preestablecido con un nombre diferente, seleccione Guardar como. Escriba un nombre nuevo para el ajuste preestablecido.

5. Para importar un ajuste preestablecido, haga clic en la flecha hacia abajo junto al menú Ajuste preestablecido y seleccione Importar ajustes preestablecidos. Seleccione los ajustes preestablecidos que desee importar y haga clic en Abrir.

Todos los ajustes preestablecidos se almacenan en una ubicación específica del equipo. Para localizar los ajustes preestablecidos en el equipo, haga clic en el icono hacia abajo junto al menú Ajuste valor y seleccione Mostrar en el Explorador o Mostrar en Finder.

 Al colaborar, puede compartir ajustes preestablecidos con otros editores.

6. Para volver al panel Metadatos sin guardar los cambios, haga clic en "x". Para eliminar un ajuste preestablecido, haga clic en el icono Papelera.

 Puede almacenar el ajuste preestablecido de los metadatos de archivo en una ubicación accesible desde todo el sistema que impida que otros usuarios puedan modificar el ajuste. La ubicación compartida es `/Users/Shared/Adobe/es/prelude/2.0/Presets/Metadata` (Mac) y `C:\Users\Public\Documents\Adobe\PreLude\2.0\Presets\Metadata` (Windows).

[Volver al principio](#)

Volver a vincular archivos movidos a otra ubicación

El archivo de proyecto contiene referencias a la ubicación de los archivos ingestados. Si mueve estos archivos a otra ubicación en el equipo, ya no estarán disponibles para su proyecto. Para seguir utilizando los archivos movidos en el proyecto, vuelva a vincularlos mediante las opciones de Prelude.

Al abrir un proyecto que contenga archivos que se hayan movido desde la última vez que abrió el proyecto, se mostrará una lista de dichos archivos. Haga clic en Sí para volver a vincular los archivos especificando su ubicación actual. Si decide no volver a vincular los archivos, puede volver a vincularlos manualmente posteriormente.

1. En el panel Proyecto, haga clic con el botón derecho en el archivo con el icono sin conexión  y seleccione Volver a vincular. Para seleccionar varios archivos en la misma ubicación, utilice Ctrl/Cmd o mantenga presionada la tecla Mayús y haga clic en ellos.
2. Vaya a la carpeta que contiene los archivos y seleccione uno de ellos. Prelude utilizará esta ubicación para volver a vincular el resto de los archivos de la selección.
3. Haga clic en Abrir.



Las publicaciones de Twitter™ y Facebook no están sujetas a los términos de Creative Commons.

[Avisos legales](#) | [Política de privacidad en línea](#)

Registro de clips de película

Parte del contenido vinculado a esta página puede estar solo en inglés.

Registro de clips de película

[Tutorial de vídeo](#)

[Tipos de marcador](#)

[Uso de la línea de tiempo](#)

[Registro de clips de películas \(flujo de trabajo basado en el teclado\)](#)

[Registro de clips de películas \(flujo de trabajo basado en el menú\)](#)

[Creación de una plantilla de marcadores](#)

[Adición de metadatos a un clip de película](#)

[Importación/Exportación de información de metadatos](#)

[Utilice Creative Cloud para cargar y descargar metadatos de recurso](#)

Utilice las funciones de registro de Adobe Prelude para crear subclips y agregar marcadores temporales. Los marcadores temporales contienen datos sobre un segmento concreto del clip de película. Por ejemplo, se puede utilizar un marcador temporal como Transcripción de voz para editar texto generado a partir de una conversión de voz a texto en un software como Adobe Media Encoder.

Para añadir metadatos estáticos al clip, utilice el panel Metadatos.

La información de registro y los metadatos agregados se capturan en un archivo XMP. Para algunos formatos, como QuickTime (.mov), la información XMP se escribe en el archivo de medios. Para los formatos que no admiten la escritura en el archivo de medios, como MXF, los datos XMP se escriben en un archivo sidecar. El archivo sidecar se almacena en la misma ubicación que el archivo de medios.

[Volver al principio](#)

Tutorial de vídeo

Para ver el vídeo en modo de pantalla completa, haga clic  en el vídeo.

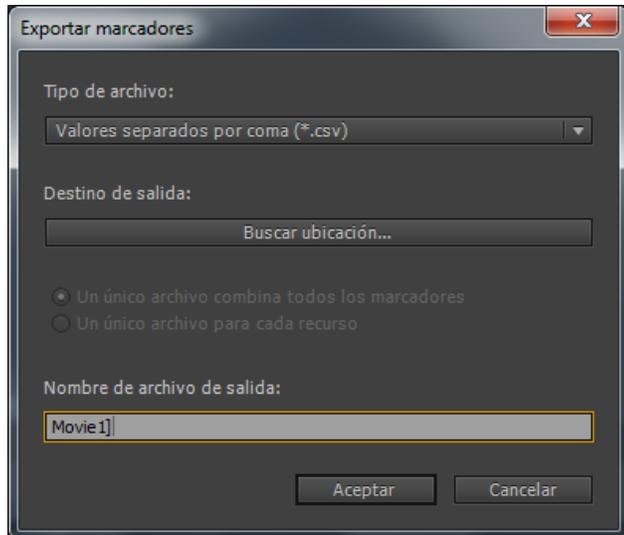
[Volver al principio](#)

Tipos de marcador

Tipo de marcador	Descripción
Subclip	Crea puntos de entrada y salida para subclips. Al guardar el proyecto, los subclips aparecen en la vista Proyecto.
Comentario	Comentario o nota sobre la parte seleccionada del clip de película.
Punto de señal de Flash	Activa eventos externos como, por ejemplo, sincronizar gráficos, ofrecer opciones de navegación y cargar otros archivos de vídeo.
Vínculo Web	Añade una dirección URL que proporcione más información sobre la parte seleccionada del clip de película.
Capítulo	Cuando se importan estos marcadores en software como Encore y Adobe Premiere Pro, se utilizan para crear puntos de capítulo.
Transcripción de voz	Para editar el contenido voz a texto creado en software como Adobe Media Encoder o para agregar manualmente dicho contenido.

Exportar marcadores

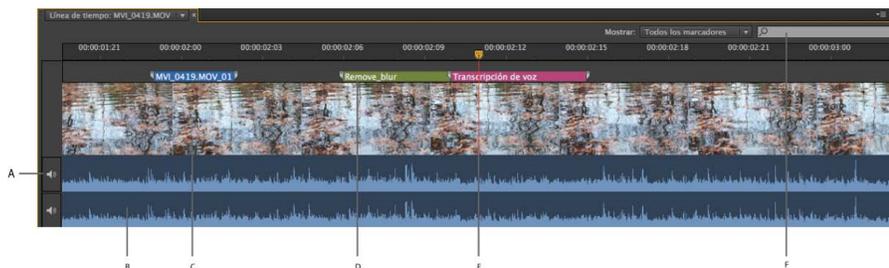
Puede exportar marcadores de recursos seleccionados como un archivo de texto CSV o una página HTML bien formateada (Archivo > Exportar > Marcadores).



Exportar marcadores

[Volver al principio](#)

Uso de la línea de tiempo



Panel Línea de tiempo

A. Opción para silenciar el audio **B.** Pista de audio **C.** Pista de vídeo **D.** Marcadores **E.** Indicador de tiempo actual (CTI) **F.** Opción para buscar marcadores

Los marcadores de un clip de película aparecen en las pistas por encima de la Línea de tiempo. Mueva el cursor por encima de un clip de película para mostrar información sobre el clip.

- Utilice el Indicador de tiempo actual o el Cabezal de reproducción  para borrar el clip de película o para desplazarse rápidamente a un punto específico del clip de película.
- Utilice las opciones del menú Mostrar para ver marcadores específicos añadidos al clip de película.
- Introduzca información de marcadores en el campo Buscar para buscar un marcador.
- Utilice la opción Zoom  para acercar o alejar pistas en la vista Línea de tiempo.
- Utilice los métodos abreviados de teclado I y O para definir los puntos de entrada y salida de los marcadores.

[Volver al principio](#)

Registro de clips de película (flujo de trabajo basado en teclado)

1. Para abrir rápidamente el espacio de trabajo de registro predeterminado, presione **Alt+Mayús+2** (Windows) o **Opción+Mayús** (también

Alt)+2 (Mac OS).

2. Arrastre un clip de película del panel Proyecto a la línea de tiempo o haga doble clic en un clip en el panel Proyecto. Aparecerá una marca de verificación en el clip de película que indica que está abierto.
3. Reproduzca la película. Utilice los métodos abreviados de JKL para desplazarse entre los fotogramas.
4. En el teclado principal, presione las teclas siguientes para agregar los marcadores correspondientes:
 - Para agregar un marcador de subclips, presione 1.
 - Para agregar un marcador de comentario, presione 2.
 - Para agregar un marcador de punto de señal de Flash, presione 3.
 - Para agregar un marcador de vínculo Web, presione 4.
 - Para agregar un marcador de capítulo, presione 5.
 - Para agregar un marcador de transcripción, presione 6.

Nota: Si ha personalizado la lista de marcadores o las plantillas de marcador, el panel Tipo de marcador muestra el número de teclado adecuado junto a cada botón de marcador.

5. Escriba información en el panel Inspector de marcadores.

Por ejemplo, puede cambiar los nombres predeterminados asignados a subclips. Los nombres y las descripciones de los marcadores también se pueden editar en el campo de texto, también denominado pantalla HUD, que aparece encima de la línea de tiempo.

Nota: Para definir los puntos de entrada y de salida cuando está activada la pantalla HUD, utilice Alt+I o Alt+O (Windows) u Opc+I u Opc+O (Mac OS).

 Utilice la tecla Alt u Opc en combinación con las teclas JKL para controlar la reproducción, o con H para desplazar hacia atrás el número de segundos en Preferencias. Suelte Alt u Opc para continuar escribiendo en la pantalla HUD. Presione la tecla Intro o Retorno para cerrar la pantalla HUD.

Si ha añadido marcadores para subclips, los subclips aparecen en el panel Proyecto tras guardar el clip.

Para silenciar un canal de audio durante la reproducción, haga clic con el botón secundario/presione Ctrl y haga clic en el canal de audio de la línea de tiempo y seleccione Silenciar canal de audio. Como alternativa, haga clic en el botón de silencio a la izquierda del canal de audio.

Cambio de los valores predeterminados de los marcadores

[Volver al principio](#)

Registro de clips de películas (flujo de trabajo basado en el teclado)

1. Seleccione Ventana > Espacio de trabajo > Registro.
2. Arrastre un clip de película del panel Proyecto a la línea de tiempo o haga doble clic en un clip en el panel Proyecto. Aparecerá una marca de verificación en el clip de película para indicar que está abierto.

En el panel Tipo de marcador, haga clic en el marcador que desee añadir. El marcador aparece en la pista por encima del clip de película. Su posición se define en función de las preferencias establecidas para la duración del marcador.
3. Realice una de las acciones siguientes:
 - Utilice los botones Definir punto de entrada y Definir punto de salida para definir el intervalo de tiempo del marcador añadido.
 - Utilice el Código de tiempo del panel Inspector de marcadores para definir los puntos de entrada y salida del marcador. Arrastre el cursor sobre el Código de tiempo para cambiar el valor o haga clic para introducir un valor.
 - Mueva el Indicador de tiempo actual/Cabezal de reproducción a una posición en la que desee configurar el marcador de entrada o de

salida. Pulse I para definir el punto de entrada y O para definir el punto de salida.

4. Escriba información en el panel Inspector de marcadores. Por ejemplo, puede cambiar los nombres predeterminados asignados a subclips. Los nombres y las descripciones de los marcadores también se pueden editar en la pantalla HUD que aparece encima de la línea de tiempo.

 *Arrastre para mover los marcadores que se añadan a la Línea de tiempo. Para seleccionar marcadores y desplazarse entre ellos, utilice las opciones del menú Marcador.*

Si ha añadido marcadores para subclips, los subclips aparecen en el panel Proyecto tras guardar el clip.

Cambio de la configuración general de los marcadores

[Volver al principio](#)

Creación de una plantilla de marcadores

Una plantilla de marcadores es como un ajuste preestablecido para un tipo de marcador, no es un nuevo tipo de marcador personalizado.

Por ejemplo, puede utilizar con frecuencia el marcador de comentario con la etiqueta Buena para identificar las partes de un clip de película que pueden utilizarse. Cuando se guarda un marcador de comentario de este tipo como plantilla, Prelude crea un botón en el panel Tipo de marcador. Cuando se hace clic en este botón, se agrega a la película un marcador de comentario con la etiqueta Buena.

Los métodos abreviados de teclado de los nuevos marcadores dependen de su secuencia en el panel Tipo de marcador. Si un botón se coloca sexto en la secuencia, utilice 6 como método abreviado de teclado.

1. Seleccione un marcador en el panel Línea de tiempo que desee guardar como plantilla.
2. Seleccione Marcador > Guardar marcador como plantilla.
3. Introduzca un nombre para la plantilla de marcador. Este nombre se utiliza para la etiqueta del botón.

[Volver al principio](#)

Añadición de metadatos a un clip de película

1. Seleccione un clip al que desee agregar metadatos.
2. Seleccione Ventana > Metadatos.
3. En el panel Metadatos, introduzca la información necesaria para el clip de película seleccionado.

Nota: *El panel Metadatos no dispone de un botón Guardar. Toda la información que añade se guardará de forma automática.*

[Volver al principio](#)

Importación/Exportación de información de metadatos

El archivo XML exportado contiene todos los metadatos del clip de película abierto, incluida la información de registro. Puede importar y aplicar los metadatos y el código de tiempo del archivo XMP a un clip de película abierto en Prelude.

Importación de metadatos

1. Seleccione Ventana > Metadatos sin asociación.
2. Haga clic en Importar y abra el archivo XMP. También puede abrir más de un archivo XMP. Se muestran los marcadores en el archivo.
3. Realice una de las acciones siguientes:

- Seleccione Posición actual del reproductor para insertar marcadores importados desde el archivo XMP en la ubicación del Indicador de tiempo actual.
- Seleccione Tiempo de inicio del marcador para especificar la ubicación de los marcadores en función de la hora de inicio que se les haya asignado.

Exportación de metadatos

Para guardar la información de metadatos en el archivo, seleccione Archivo > Guardar XMP como. Guarde el archivo XMP en una ubicación del equipo.

[Volver al principio](#)

Utilice Creative Cloud para cargar y descargar metadatos de recurso

Puede cargar metadatos de recursos a Creative Cloud como archivos XMP. Posteriormente, puede descargar el archivo XMP cuando Prelude se esté ejecutando en otro equipo o dispositivo y aplicar estos metadatos a los recursos. Los metadatos se descargan en el panel Metadatos sin asociación.

- Haga clic con el botón secundario en el archivo cuyos metadatos desea cargar a Creative Cloud y, a continuación, seleccione Cargar metadatos a Creative Cloud.
- Para descargar los metadatos XMP de la nube, abra el panel Metadatos sin asociación de Prelude. Haga clic en Descargar desde Creative Cloud desde el botón de menú de la parte derecha del panel Metadatos sin asociación.



Las publicaciones de Twitter™ y Facebook no están sujetas a los términos de Creative Commons.

[Avisos legales](#) | [Política de privacidad en línea](#)

Montajes iniciales

Parte del contenido vinculado a esta página puede estar solo en inglés.

Montajes iniciales

[Creación de un montaje inicial](#)

[Adición de marcadores a un montaje inicial](#)

[Tutorial de vídeo](#)

[Apertura del montaje inicial en otras aplicaciones](#)

Después de ensamblar los clips y subclips, se adjuntan al montaje inicial para crear un montaje inicial de la película.

Creación de un montaje inicial

[Volver al principio](#)

1. Seleccione Archivo > Crear montaje inicial.
2. Escriba un nombre para el archivo de montaje inicial (.arcut) y, a continuación, haga clic en Guardar.
3. Haga doble clic en el montaje inicial en el panel Proyecto para abrirlo en los paneles Línea de tiempo y Monitor.
4. Seleccione los clips o subclips de películas que desee añadir al montaje inicial.
5. Seleccione Archivo > Adjuntar a montaje inicial. Los clips de película se agregan a la Línea de tiempo en orden de selección. Si lo prefiere, puede arrastrar los clips de película a la Línea de tiempo.
6. Utilice las opciones del menú Montaje inicial para seleccionar o reordenar los clips de película en el montaje inicial.
7. Guarde el proyecto para guardar los cambios en el archivo de montaje inicial.

 *Para crear una copia del montaje inicial, seleccione Archivo > Guardar montaje inicial como y guarde el archivo de montaje inicial con otro nombre.*

Adición de marcadores a un montaje inicial

[Volver al principio](#)

1. Abra un clip que contiene marcadores en la línea de tiempo. Abra el montaje inicial en el fondo.
2. Seleccione los marcadores que desee añadir al montaje inicial.
3. Seleccione Montaje inicial > Agregar los marcadores seleccionados.

Los marcadores se agregarán al montaje inicial que esté abierto en la línea de tiempo.

 *Cuando están abiertos en el panel Línea de tiempo un montaje inicial y un clip que contiene marcadores de subclip, puede seleccionar los marcadores de subclip en el clip y agregarlos a montaje inicial.*

Tutorial de vídeo

[Volver al principio](#)

Para ver el vídeo en modo de pantalla completa, haga clic  en el vídeo.

Apertura del montaje inicial en otras aplicaciones

[Volver al principio](#)

Si tiene Adobe Premiere Pro instalado en el mismo equipo que Prelude, puede enviar el montaje inicial directamente a Premiere Pro.

Para crear un archivo para su uso en aplicaciones como Premiere Pro o Final Cut Pro en un equipo diferente, utilice la opción Exportar.

1. En el panel Proyecto, seleccione el montaje inicial y otros clips o bandejas que desee enviar a Adobe Premiere Pro.
2. Seleccione Archivo > Enviar a Premiere Pro.

Adobe Premiere Pro se iniciará y le solicitará que guarde el nuevo proyecto. Si Adobe Premiere Pro ya está abierto en el equipo, los elementos de Prelude aparecerán en el proyecto abierto.

3. El montaje inicial se muestra en el panel Proyecto. Haga doble clic en el montaje inicial en el panel Proyecto.

Todos los marcadores añadidos en Prelude estarán disponibles en Premiere Pro. Puede editar en Premiere Pro los marcadores agregados

en Prelude.

Exportación a otras aplicaciones

1. En el panel Proyecto, seleccione el montaje inicial y otros clips o bandejas que desee exportar.
2. Seleccione Archivo > Exportar > Proyecto.
3. En el menú Destino, realice una de las acciones siguientes:
 - Seleccione Disco local para guardar el proyecto exportado en su equipo.
 - Seleccione Servidor FTP para cargar los archivos exportados en un servidor FTP.
4. Introduzca un nombre para el proyecto exportado.
5. En el menú Tipo, seleccione Premiere Pro o Final Cut Pro XML para la edición final.
6. Seleccione Medios para exportar el archivo de proyecto y sus medios asociados. Prelude exporta los archivos de medios a una subcarpeta en la ubicación especificada. Puede editar el nombre predeterminado que Prelude asigna a la subcarpeta.
7. Haga clic en Aceptar. Realice una de las acciones siguientes en función de si ha decidido guardar el proyecto en un disco local o en el servidor FTP.
 - Seleccione una ubicación en el equipo para guardar el archivo exportado.
 - Introduzca los datos del servidor FTP en el que se aloja el archivo exportado.

Vaya a la carpeta o directorio en los que se ha exportado el proyecto. Abra el proyecto de Adobe Premiere Pro o el archivo Final Cut Pro XML.

 Las publicaciones de Twitter™ y Facebook no están sujetas a los términos de Creative Commons.

[Avisos legales](#) | [Política de privacidad en línea](#)

Configuración de preferencias

Redes y medios extraíbles con Digital Video

resolución de problemas (19 de octubre de 2012)

Parte del contenido vinculado a esta página puede estar solo en inglés.

Configuración de las preferencias de Prelude

- [Cambio de la configuración general](#)
- [Cambio de la configuración de aspecto](#)
- [Cambio de la configuración de audio](#)
- [Cambio de la configuración de hardware de audio](#)
- [Cambio de la configuración de asignación de salidas de audio](#)
- [Configuración de preferencias de la caché de medios](#)
- [Configuración de preferencias de memoria](#)
- [Configuración de las preferencias de reproducción](#)
- [Configuración de las preferencias de los marcadores](#)

Utilice las opciones del cuadro de diálogo Preferencias (Edición > Preferencias) para cambiar los valores predeterminados de Prelude.

[Volver al principio](#)

Cambio de la configuración general

Opción	Descripción
Modo de Inicio	<p>La opción predeterminada es Modo de inicio nativo.</p> <p>El panel Biblioteca le ofrece la posibilidad de ver los clips en el sistema de gestión de medios. Si ha creado un panel Biblioteca con API de Prelude, que se muestra en el inicio, elija Iniciar modo de biblioteca.</p>
En el inicio	<ul style="list-style-type: none">Mostrar pantalla de bienvenida: muestra la pantalla de bienvenida en el inicio.Cargar más reciente: carga el proyecto en el que ha trabajado antes de cerrar Prelude.
Desplazamiento automático de reproducción de línea de tiempo	<ul style="list-style-type: none">Sin desplazamiento: La selección de la línea de tiempo no cambia cuando el Indicador de tiempo actual sale de la pantalla.Desplazamiento de página: Muestra una nueva vista de la línea de tiempo cuando el Indicador de tiempo actual sale de la pantalla.Desplazamiento suave: El Indicador de tiempo actual permanece en el centro de la pantalla, mientras pasan los clips y la regla de tiempo.
Si hace doble clic en un clip o montaje inicial, se abren los paneles Línea del tiempo (o Lista de marcadores) y Monitor	<p>Activa o desactiva la apertura de los paneles Línea de tiempo/Monitor si se cierran en el espacio de trabajo. Si utiliza paneles personalizados y no desea que los paneles Línea de tiempo y Monitor se muestren al abrir un clip o montaje inicial, desactive esta opción.</p>
El proyecto está cargando la caché	<p>Los archivos de caché ayudan a abrir Prelude más rápidamente. Después de habilitar la caché del proyecto, se pueden establecer las preferencias para los archivos de caché con las opciones.</p> <p>Se puede especificar un límite para los archivos de caché y la carpeta en la que los archivos de caché del proyecto se almacenan utilizando las opciones.</p>

Cambio de la configuración de aspecto

Los ajustes de aspecto permiten cambiar el aspecto general de la aplicación Prelude.

Opción	Descripción
Brillo	Para configurar el brillo, arrastre el control deslizante.

Cambio de la configuración de audio

Opción	Descripción
Reproducir audio durante borrado	Anule la selección de esta opción para desactivar el audio durante se borra una película en la Línea de tiempo.
Conformar audio automáticamente durante la ingesta	Configure esta preferencia para conformar el audio automáticamente durante la ingesta. Con esta mejora, todo el audio está disponible cuando se necesita. El audio durante la reproducción ahora está disponible en la vista en miniaturas del panel Proyecto.

Cambio de la configuración de hardware de audio

Utilice esta opción para especificar el dispositivo predeterminado de salida de audio. Cuando se hace clic en Ajustes de ASIO, se mostrará el cuadro de diálogo Ajustes de hardware de audio.

Opción	Descripción
Habilitar dispositivos (Windows)	Determina el dispositivo de audio conectado que se enrutará como entrada y salida de Prelude. Si el dispositivo es ASIO, seleccione los controladores ASIO del dispositivo. Si la tarjeta de sonido no contiene controladores ASIO de fábrica, elija SoundMAX Integrated Digital High Definition Audio. Para habilitar un dispositivo, asegúrese de instalar un controlador actualizado para el mismo (Windows). Para introducir más de dos canales estéreo o supervisar audio 5.1 envolvente, el controlador del dispositivo debe adecuarse a la especificación ASIO (Audio Stream Input Output). Si no lo hace, solo estarán disponibles las entradas y salidas estéreo, independientemente del número de entradas y salidas de hardware conectadas.
Dispositivo predeterminado (Mac OS)	Seleccione un dispositivo de entrada y de salida del menú Dispositivo predeterminado.
Tamaño de búfer	Especifica el tamaño del búfer, en kilobytes, que Prelude utiliza para reproducir audio.
Reproducción de 32 bits de dispositivo (solo Windows)	En la ficha Salida, seleccione Reproducción de 32 bits de dispositivo para habilitar la reproducción de 32 bits.

Cambio de la configuración de asignación de salidas e audio

Los dispositivos de salida de audio disponibles en el equipo aparecerán en el menú Asignar salida para. Para asignar un dispositivo diferente en su equipo, seleccione la opción correspondiente del menú.

Configuración de preferencias de la caché de medios

Cuando Prelude ingesta vídeo y audio en algunos formatos, procesa y almacena en la caché versiones de estos elementos a los que se puede acceder con facilidad para generar previsualizaciones.

Opción	Descripción
Guardar los archivos de caché de medios junto a los originales, si es posible	Para almacenar los archivos de caché con los archivos de origen en lugar de en la carpeta de caché de medios, seleccione Guardar los archivos en caché de medios, junto a los originales si es posible. Haga clic en Examinar para especificar la ubicación de los archivos.
Base de datos de caché de medios	Una base de datos conserva los enlaces para cada uno de los archivos de medios guardados en caché. Esta base de datos de caché de medios se comparte con otras aplicaciones. Cada una de estas aplicaciones puede leer y escribir en el mismo conjunto de archivos de medios almacenados en caché. Si se modifica la ubicación de la base de datos desde cualquiera de estas aplicaciones, la ubicación también se actualizará en las otras aplicaciones. Cada aplicación puede utilizar su propia carpeta de caché, pero la misma base de datos realiza un seguimiento de todas las aplicaciones.
Código de tiempo	Seleccione Empezar en 00:00:00:00 si desea restablecer el código de tiempo en el clip original. Seleccione Origen de medio si desea conservar el código de tiempo original del clip.
Cantidad de fotogramas	<ul style="list-style-type: none"> Empezar en 0: Numera cada fotograma de forma secuencial, con el primer fotograma en 0. Empezar en 1: Numera cada fotograma de forma secuencial, con el primer fotograma en 1. Conversión de código de tiempo: Genera los números de fotograma equivalentes a partir de los números de código de tiempo de origen.
Escribir XMP ID en archivos al importar	<p>El número de ID es un valor único asociado a un recurso. Permite que la aplicación reconozca un archivo incluso si ha cambiado de nombre. Cada aplicación puede utilizar esta información para gestionar previsualizaciones almacenadas en caché y archivos de audio conformados, lo que evita el procesamiento y la conformación adicionales.</p> <p>Cuando esta opción está seleccionada, los valores de XMP ID se escriben en archivos de origen cuando se importan en Prelude. Si un archivo ya tiene un XMP ID, Prelude no escribe otro y no se realiza ningún cambio. Los archivos de versiones recientes de aplicaciones Adobe, en general, ya tendrán un XMP ID.</p> <p>Importante: La preferencia Escribir XMP ID en archivos al</p>

	importar solo controla si los valores de ID se escriben automáticamente en los archivos durante la importación. No controla si los metadatos XMP se escriben en un archivo bajo otras circunstancias, como cuando edite metadatos en el panel Metadatos.
Archivos crecientes	Los archivos crecientes, en este contexto, son archivos que se editan a medida que se está grabando. Puede especificar la frecuencia de actualización de los archivos utilizando la opción Actualizar archivos crecientes.

[Volver al principio](#)

Configuración de preferencias de memoria

En el panel Memoria del cuadro de diálogo Preferencias puede especificar la cantidad de RAM reservada para otras aplicaciones y para Prelude. Por ejemplo, a medida que se reduzca la cantidad de RAM reservada para otras aplicaciones, aumenta la RAM disponible para Prelude.

Para maximizar la memoria disponible, cambie la preferencia Optimizar reproducción para de Rendimiento a Memoria. Vuelva a cambiarla a Rendimiento cuando los procesos de Prelude ya no requieran la optimización de memoria.

[Volver al principio](#)

Configuración de preferencias de reproducción

Opción	Descripción
Reproductor predeterminado	Prelude utiliza el reproductor para reproducir medios de clips y secuencias en el monitor.
Dispositivo de audio	El dispositivo de audio predeterminado que se utiliza para la reproducción.
Dispositivo de vídeo	Un monitor de vídeo que no sea el del equipo, como un monitor de difusión.
Deshabilitar la salida de vídeo cuando esté en segundo plano	Se desactiva el vídeo cuando Prelude no es la aplicación activa en su equipo.
Cantidad de saltar atrás	Para cambiar la duración de saltar atrás al pulsar la tecla H, especifique una Cantidad de saltar atrás en la sección Reproducción del cuadro de diálogo Preferencias.

[Volver al principio](#)

Establecer las preferencias de marcador

Opción	Descripción
Predespazamiento	Al agregar marcadores durante la reproducción, puede que no añada el marcador en el momento exacto. Por ejemplo, si desea agregar el marcador en 00:20:41:02 durante la reproducción, la demora al presionar la tecla puede provocar que el marcador se añada después del tiempo necesario.
Al agregar un nuevo marcador se cierra el marcador seleccionado	De forma predeterminada, Prelude establece el punto de salida de un nuevo marcador como el final de un clip. Active esta opción para establecer el punto de salida del marcador previamente añadido en el fotograma anterior al punto de entrada del nuevo marcador. Cuando esta opción está

	desactivada, el nuevo marcador se agrega a una capa por encima de la capa actual en la línea de tiempo.
Detener reproducción cuando se añade un nuevo marcador	Detiene la reproducción de la película en el panel Monitor al agregar un marcador.
Al hacer doble clic sobre un marcador se cambia al panel Marcador	Cambia el enfoque al panel Marcador cuando se hace doble clic en un marcador.
Tipo de marcador	En la sección Marcadores, puede cambiar los colores predeterminados para los distintos tipos de marcadores y especificar un intervalo de tiempo para los marcadores. Por ejemplo, si desea que los marcadores de comentario tengan un tiempo predeterminado de 5 segundos, especifique el tiempo en Duración.

 Las publicaciones de Twitter™ y Facebook no están sujetas a los términos de Creative Commons.

[Avisos legales](#) | [Política de privacidad en línea](#)

Métodos abreviados de teclado

Parte del contenido vinculado a esta página puede estar solo en inglés.

Métodos abreviados de teclado

[Métodos abreviados de la aplicación](#)

[Métodos abreviados de los paneles](#)

[Personalización de métodos abreviados de teclado](#)

Métodos abreviados de la aplicación

[Volver al principio](#)

Nuevo proyecto	Ctrl + Alt + N (Win), Opc + Cmd + N (Mac OS)
Abrir proyecto	Ctrl + Mayús + O (Win) o Mayús + Cmd + O (Mac OS)
Cerrar proyecto	Ctrl + Mayús + W (Win) o Mayús + Cmd + W (Mac OS)
Cerrar	Ctrl + W (Win) o Cmd + W (Mac OS)
Guardar	Ctrl + S (Win) o Cmd + S (Mac OS)
Ingstar	Ctrl + I (Win) o Cmd + I (Mac OS)
Exportar Proyecto	Ctrl + M (Win) o Cmd + M (Mac OS)
Crear montaje inicial	Ctrl + N (Win) o Cmd + N (Mac OS)
Salir	Ctrl + Q (Win) o Cmd + Q (Mac OS)
Deshacer	Ctrl + Z (Win) o Cmd + Z (Mac OS)
Rehacer	Ctrl + Mayús + Z (Win) o Mayús + Cmd + Z (Mac OS)
Cortar	Ctrl + X (Win) o Cmd + X (Mac OS)
Copiar	Ctrl + C (Win) o Cmd + C (Mac OS)
Pegar	Ctrl + V (Win) o Cmd + V (Mac OS)
Borrar	Suprimir (Win) o Av Supr (Mac OS)
Seleccionar todo	Ctrl + A (Win) o Cmd + A (Mac OS)
Anular todas las selecciones	Ctrl + Mayús + A (Win) o Mayús + Cmd + A (Mac OS)
Definir punto de entrada de marcador	I (utilice Alt + I u Opc + I cuando esté activada la pantalla HUD durante la reproducción)
Definir punto de salida de marcador	S (utilice Alt + O u Opc + O cuando esté activada la pantalla HUD durante la reproducción)
Seleccionar marcador anterior	Ctrl + Flecha izquierda (Win) o Cmd + Flecha izquierda (Mac OS)
Seleccionar marcador siguiente	Ctrl + Flecha derecha (Win) o Cmd + Flecha derecha (Mac OS)
Seleccionar clip anterior	Alt + Flecha izquierda (Win) u Opc + Flecha izquierda (Mac OS)
Seleccionar clip siguiente	Alt + Flecha derecha (Win) u Opc + Flecha derecha (Mac OS)
Mover clip a la izquierda	, (coma)
Mover clip a la derecha	. (punto)
Agregar los marcadores seleccionados	Mayús + +
Añadir marcador de subclip	1 (teclado principal)
Añadir marcador de comentario	2 (teclado principal)
Agregar punto de señal de Flash	3 (teclado principal)
Agregar vínculo Web	4 (teclado principal)
Agregar capítulo	5 (teclado principal)
Agregar marcador de transcripción de voz	6 (teclado principal)

Inspector de marcadores	Mayús + 5
Lista de marcadores	Mayús + 6
Tipo de marcador	Mayús + 4
Metadatos	Mayús + 7
Monitor	Mayús + 2
Proyecto	Mayús + 1
Línea de tiempo	Mayús + 3
Ayuda de Adobe Prelude	F1
Ir al final del clip seleccionado	Mayús + Fin
Ir al inicio del clip seleccionado	Mayús + Inicio
Ir a fin de vista de hora	Fin
Ir a inicio de vista de hora	Inicio
Maximizar o restaurar fotograma	' (Acento bajo tilde)
Reproducir de entrada a salida	Ctrl + Mayús + Espacio
Conmutar Reproducir/Detener	Espacio
Seleccionar cuadro de búsqueda	Mayús + F
Seleccionar panel siguiente	Ctrl + Mayús+. (punto)
Seleccionar panel anterior	Ctrl + Mayús + , (coma)
Trayecto izquierdo	J
Trayecto derecho	L
Trayecto lento izquierda	Mayús + J
Trayecto lento derecha	Mayús + L
Detención de trayecto	K
Saltar atrás durante la reproducción	H
Paso atrás	Flecha izquierda
Retroceder cinco fotogramas/unidades	Mayús + Flecha izquierda
Paso adelante	Flecha derecha
Avanzar cinco fotogramas/unidades	Mayús + Flecha a la derecha
Espacio de trabajo 1	Alt + Mayús + 1 (Win) u Opc + Mayús + 1 (Mac OS)
Espacio de trabajo 2	Alt + Mayús + 2 (Win) u Opc + Mayús + 2 (Mac OS)
Espacio de trabajo 3	Alt + Mayús + 3 (Win) u Opc + Mayús + 3 (Mac OS)
Espacio de trabajo 4	Alt + Mayús + 4 (Win) u Opc + Mayús + 4 (Mac OS)
Espacio de trabajo 5	Alt + Mayús + 5 (Win) u Opc + Mayús + 5 (Mac OS)
Espacio de trabajo 6	Alt + Mayús + 6 (Win) u Opc + Mayús + 6 (Mac OS)
Espacio de trabajo 7	Alt + Mayús + 7 (Win) u Opc + Mayús + 7 (Mac OS)
Espacio de trabajo 8	Alt + Mayús + 8 (Win) u Opc + Mayús + 8 (Mac OS)
Espacio de trabajo 9	Alt + Mayús + 9 (Win) u Opc + Mayús + 9 (Mac OS)
Acercar	+
Alejar	' (apóstrofe)
Acercar el clip	<

Métodos abreviados de los paneles

[Volver al principio](#)

Proyecto	
Nueva bandeja (Prelude CC)	Ctrl + B (Windows) o Cmd + B (Mac)
Menú del panel Historial	

Retroceder	Flecha izquierda
Paso adelante	Flecha derecha
Cuadro de diálogo de ingesta	
Seleccionar todo	Mayús + V
Desactivar todo	Ctrl + Mayús + V
Activar los elementos seleccionados	V
Borrar puntos de entrada y salida	C
Seleccionar una lista de directorios	Ctrl + Flecha izquierda (Win) o Cmd + Flecha izquierda (Mac OS)
Seleccionar una lista de medios	Ctrl + Flecha derecha (Win) o Cmd + Flecha derecha (Mac OS)
Definir punto de entrada	I
Definir punto de salida	O
Menú del panel Línea de tiempo	
Eliminar rizo	Alt + Retroceso (Win) u Opc + Supr (Mac OS)
Mostrar pantalla siguiente	Flecha abajo
Mostrar pantalla anterior	Arriba

Personalización de los métodos abreviados de teclado

[Volver al principio](#)

Al abrir el panel Métodos abreviados de teclado por primera vez, la única opción en el menú Conjunto es Valores predeterminados de fábrica de Adobe Prelude.

Puede editar los métodos abreviados de teclado y guardar el nuevo conjunto. Después de guardar el nuevo conjunto, aparecerá en el menú Conjunto.

1. Seleccione Edición > Métodos abreviados de teclado (Windows) o Prelude > Métodos abreviados de teclado (Mac OS) para abrir el panel Métodos abreviados de teclado.
2. En el panel Métodos abreviados de teclado, seleccione la opción para la que desea crear o actualizar el método abreviado de teclado.
3. Pulse las teclas que prefiera para el método abreviado de teclado.
4. Haga clic en Guardar como para guardar el conjunto de métodos abreviados de teclado.
5. Escriba un nombre para el nuevo conjunto y haga clic en Guardar.

 Las publicaciones de Twitter™ y Facebook no están sujetas a los términos de Creative Commons.

[Avisos legales](#) | [Política de privacidad en línea](#)

Requisitos del sistema

Parte del contenido vinculado a esta página puede estar solo en inglés.