

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

Ciertos vínculos pueden enlazar con contenido solo en inglés.

Procedimientos iniciales

Para obtener más información, vea estos recursos recomendados en línea.

[Procedimientos iniciales de Adobe Prelude](#)

vídeo (7 de mayo de 2012)

[Procedimientos iniciales de Prelude](#)

vídeo (4 de mayo de 2012)

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

Acerca de 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.

Nota: Adobe Prelude forma parte del software Adobe Creative Suite® Production Premium, Master Collection y Adobe Creative Cloud.

Para ver un tutorial de vídeo de procedimientos iniciales de Prelude, consulte http://www.adobe.com/go/CHLvid60840_pl

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. Puesto que solo se almacenan referencias a los archivos de origen, evite mover, cambiar de nombre o eliminar los archivos de origen. Prelude no encontrará los archivos que se hayan movido o que hayan cambiado de nombre.

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 enviar el montaje inicial a otro software, como, por ejemplo, Adobe Premiere Pro, para su edición final.

6. Exportación a Adobe Premiere Pro/Final Cut Pro

Puede exportar un montaje inicial para utilizarlo en otros programas como Adobe Premiere Pro o Final Cut Pro. 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](#)

Espacio de trabajo de Prelude

Pantalla de bienvenida

Espacios de trabajo Ingesta, Registro, Lista y Montaje inicial

Creación de espacios de trabajo personalizados

Paneles de Prelude

[Volver al principio](#)

Pantalla de bienvenida

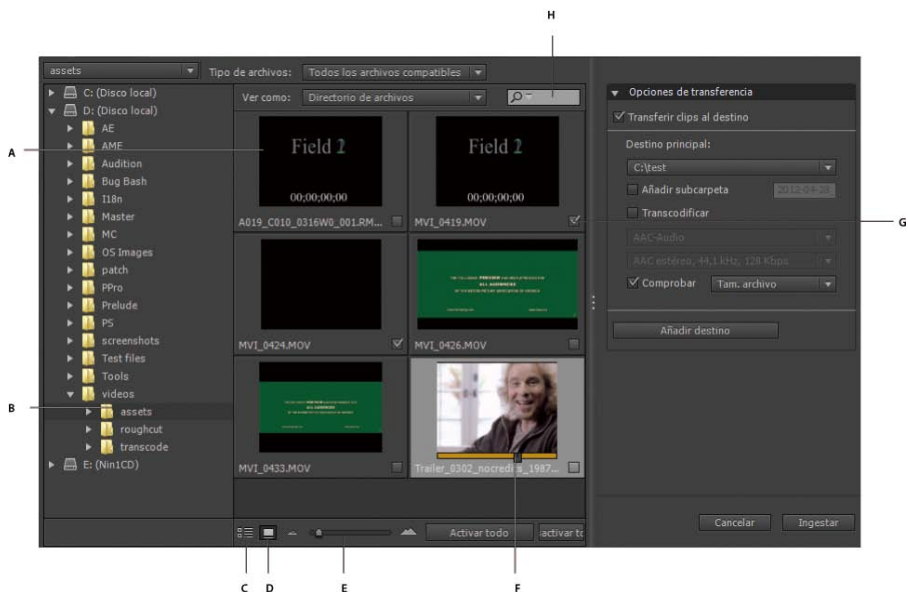
La Pantalla de bienvenida aparece al abrir Prelude.

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

Espacios de trabajo Ingesta, Registro, Lista y Montaje inicial

[Volver al principio](#)

Espacio de trabajo Ingesta



Espacio de trabajo Ingesta

A. Miniatura de clip de película **B.** Carpeta que contiene los clips seleccionados para su ingesta **C.** Vista de lista **D.** Vista Icono **E.** Regulador de zoom para las miniaturas de películas **F.** Regulador para eliminar la miniatura **G.** Clip seleccionado para su ingesta **H.** Cuadro de búsqueda para filtrar los clips en la carpeta actual

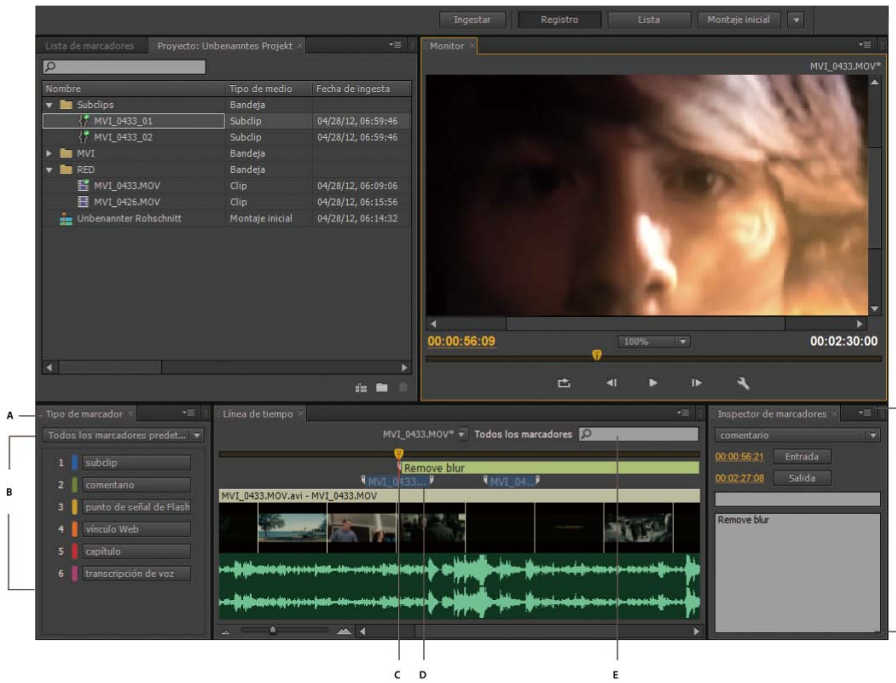
Utilice el cuadro de diálogo Ingesta para seleccionar e ingestar los clips de película. También puede seleccionar carpetas y montajes iniciales. Cuando elija una carpeta, se ingestarán todos los clips de película asociados.

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) si define los puntos de entrada y salida en la miniatura del clip. También puede elegir la opción de transcodificación que mejor se adapte a sus necesidades de edición.

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

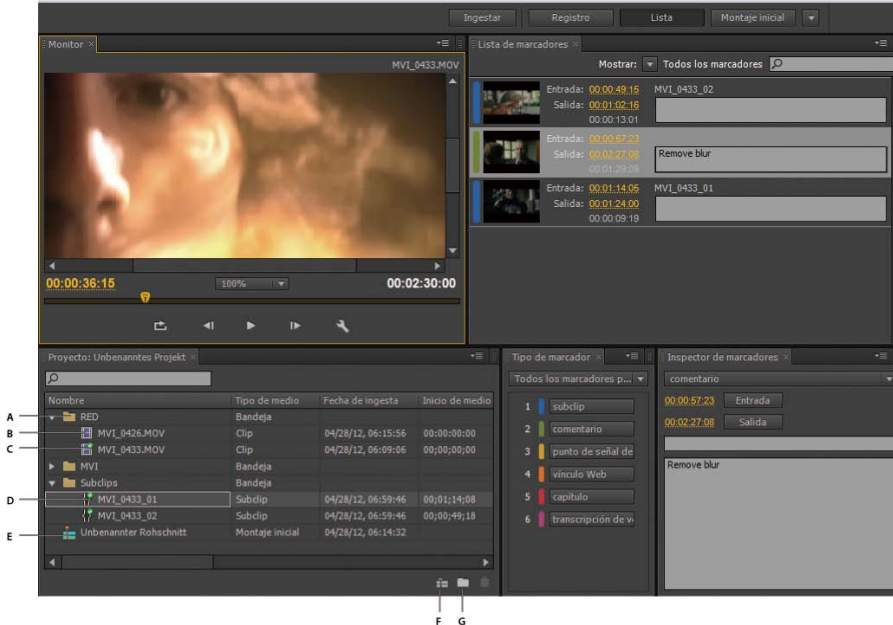


Espacio de trabajo Registro

A. Panel Marcador de metadatos **B.** Botones Marcador **C.** Indicador de tiempo actual (cabezal 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

Utilice el espacio de trabajo Registro para añadir rápidamente metadatos y crear subclips. 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



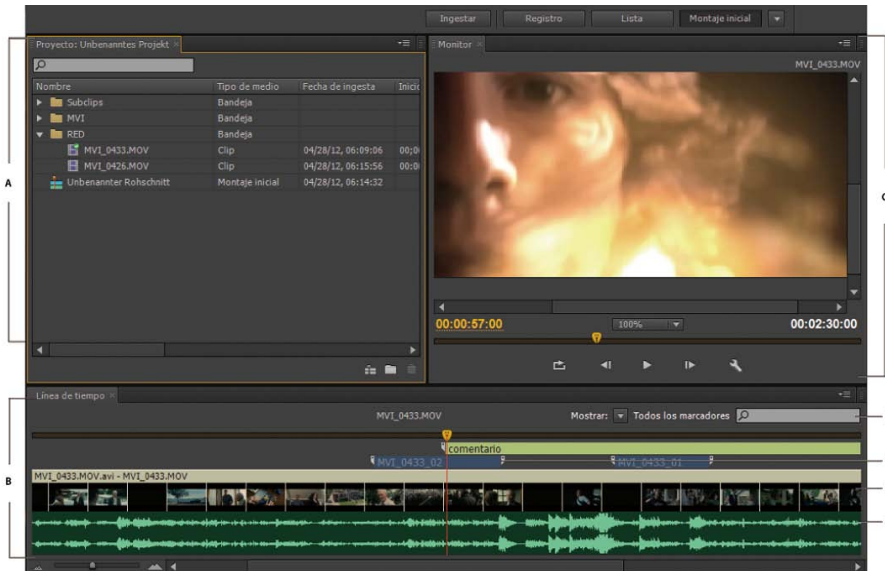
Espacio de trabajo Lista

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

Utilice bandejas en el panel Proyecto 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. 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 creado en el espacio de trabajo Lista 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.

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.

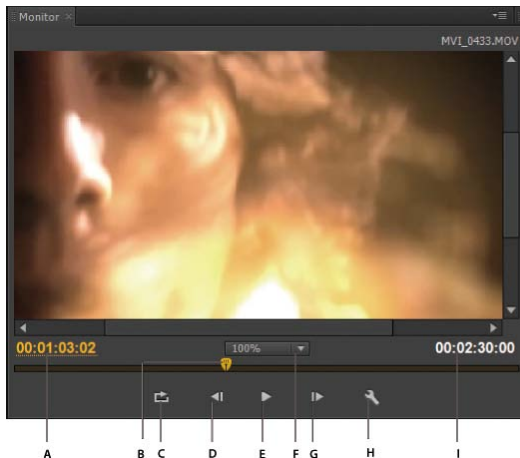
Paneles de Prelude

[Volver al principio](#)

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.
Medidores de maestro de audio	Muestra el nivel de audio de la película que se está reproduciendo en la Línea de tiempo.
Eventos	Muestra una lista de avisos, mensajes de error y otra información para identificar y solucionar problemas.
Historial	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 derecho del ratón en un estado del panel Historial para ver las opciones disponibles. El panel Historial se

	borra al guardar un documento. 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.
Lista de marcadores	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.


Panel Monitor



Espacio de trabajo Monitor

A. Código de tiempo **B.** Indicador de tiempo actual (cabezal de reproducción) **C.** Bucla de vídeo **D.** Retroceder **E.** Reproducir/Pausa **F.** Opciones de ampliación **G.** Avanzar **H.** Ajustes de salida **I.** 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.

 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.

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	Ctrl + M (Win) o Cmd + M (Mac OS)
Crear montaje inicial	Ctrl + N (Win) o Cmd + N (Mac OS)
Salir de Prelude	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
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)
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](#)

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
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](#)

Importación de archivos multimedia

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

Ingesta de clips de película

Formatos de archivo compatibles con la ingesta

Creación de un proyecto o apertura de un proyecto existente

Ingesta de clips de película

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 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.

Formatos de archivo compatibles con la ingesta

[Volver al principio](#)

Prelude solo admite archivos de vídeo; no admite imágenes fijas o archivos solo de audio.

Prelude puede reproducir cualquier material compatible con Adobe Premiere Pro, pero solo se pueden registrar los clips compatibles con XMP. Por ejemplo, los archivos RED y ARRIRAW no son compatibles con XMP y no pueden registrarse en Prelude. Sin embargo, es posible transcodificarlos durante la ingesta a otro formato que admita el registro.

Aunque ingeste archivos RED o ARRIRAW sin transcodificarlos, podrá agregarlos a los montajes iniciales. Sin embargo, no podrá guardar los marcadores o metadatos asociados a dichos medios.

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.

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

Creación de un proyecto o apertura de un proyecto existente

[Volver al principio](#)

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.




Ingesta de clips de película

[Volver al principio](#)

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).
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 de transcodificación está desactivada.

Tamaño de archivo: Comprueba si el tamaño del archivo ingestado es el mismo que el tamaño del clip de película original.

Contenido del archivo: 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.

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 Concatenar para combinar varios clips seleccionados en un único clip de película. Especifique un nombre para el clip de película. Tras la ingesta, el clip concatenado 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 a vincular archivos movidos a otra ubicación


[Volver al principio](#)

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.

Nota: Prelude admite la revinculación de archivos de montaje inicial (.arcut). Sin embargo, no admite la revinculación del contenido de montajes iniciales.

 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

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

Añadición de metadatos a un clip de película

Importación/Exportación de información de metadatos

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 software tal como Adobe Premiere Pro.

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.

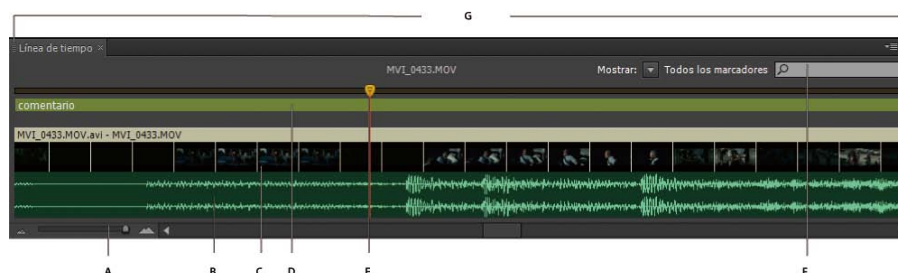
Tipos de marcador

[Volver al principio](#)

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 Premiere Pro o para agregar manualmente dicho contenido.

Uso de la línea de tiempo



[Volver al principio](#)



Panel Línea de tiempo

A. Regulador de zoom **B.** Pista de audio **C.** Pista de vídeo **D.** Marcador de subclip **E.** Indicador de tiempo actual (CTI) **F.** Opción para buscar marcadores **G.** Panel Línea de tiempo

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.


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

[Volver al principio](#)

1. Presione **Alt + Mayús + 2** (Windows) u **OpC + Mayús + 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. Aparece una marca de verificación en el clip de película que se ha añadido a la Línea de tiempo.
3. Reproduzca la película. Utilice los métodos abreviados de teclado J,K,L para desplazarse entre 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**.
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 se muestra por encima de la línea de tiempo.

Nota: Para definir los puntos de entrada y de salida cuando está activada la pantalla HUD, use **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 desplazarse hacia atrás 5 segundos. 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 derecho/presione **Ctrl** y haga clic en el canal de audio de la línea de tiempo y seleccione Silenciar canal de audio.

Cambio de los valores predeterminados de los marcadores

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

[Volver al principio](#)


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. Aparece una marca de verificación en el clip de película que se ha abierto en la Línea de tiempo.

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. Comienza en la posición actual del Indicador de tiempo actual/Cabezal de reproducción y termina al final del clip.
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 doble 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 por 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

Creación de una plantilla de marcadores

[Volver al principio](#)

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.

Adición de metadatos a un clip de película

[Volver al principio](#)

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 añada se guardará de forma automática.*

Importación/Exportación de información de metadatos

[Volver al principio](#)

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.

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.

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.



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


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. Introduzca 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 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 contenga marcadores de subclip en la línea de tiempo del espacio de trabajo Registro.
2. Seleccione los marcadores de subclip que desee agregar 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.*

Apertura del montaje inicial en otras aplicaciones

[Volver al principio](#)

Si tiene 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.
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.

Registro de clips de película

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

Añadición de metadatos a un clip de película

Importación/Exportación de información de metadatos

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 software tal como Adobe Premiere Pro.

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.

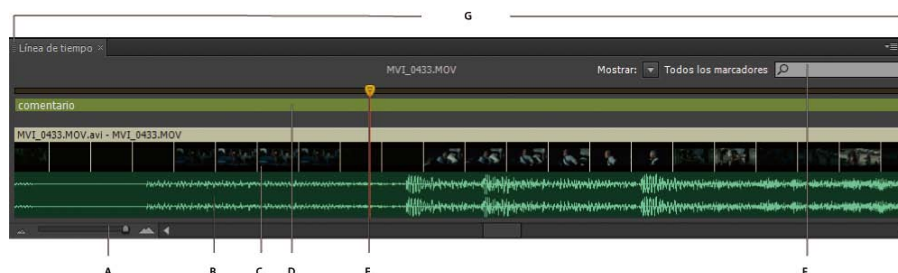
Tipos de marcador

[Volver al principio](#)

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 Premiere Pro o para agregar manualmente dicho contenido.

Uso de la línea de tiempo



[Volver al principio](#)



Panel Línea de tiempo

A. Regulador de zoom **B.** Pista de audio **C.** Pista de vídeo **D.** Marcador de subclip **E.** Indicador de tiempo actual (CTI) **F.** Opción para buscar marcadores **G.** Panel Línea de tiempo

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.


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

[Volver al principio](#)

1. Presione **Alt + Mayús + 2** (Windows) u **OpC + Mayús + 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. Aparece una marca de verificación en el clip de película que se ha añadido a la Línea de tiempo.
3. Reproduzca la película. Utilice los métodos abreviados de teclado J,K,L para desplazarse entre 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**.
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 se muestra por encima de la línea de tiempo.

Nota: Para definir los puntos de entrada y de salida cuando está activada la pantalla HUD, use **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 **J**, **K**, **L** para controlar la reproducción, o con **H** para desplazarse hacia atrás 5 segundos. 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 derecho/presione **Ctrl** y haga clic en el canal de audio de la línea de tiempo y seleccione Silenciar canal de audio.

Cambio de los valores predeterminados de los marcadores

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

[Volver al principio](#)

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. Aparece una marca de verificación en el clip de película que se ha abierto en la Línea de tiempo.

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. Comienza en la posición actual del Indicador de tiempo actual/Cabezal de reproducción y termina al final del clip.
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 doble 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 por 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

Creación de una plantilla de marcadores

[Volver al principio](#)

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.

Adición de metadatos a un clip de película

[Volver al principio](#)

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 añada se guardará de forma automática.*

Importación/Exportación de información de metadatos

[Volver al principio](#)

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.

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.

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.



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

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](#)

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

Cambio de la configuración general

[Volver al principio](#)

Opción	Descripción
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 si desea 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.
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.
El proyecto está cargando la caché	Los archivos de caché ayudan a abrir Prelude más rápidamente. Las opciones permiten establecer preferencias para los archivos de caché.

Cambio de la configuración de aspecto

[Volver al principio](#)

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

Opción	Descripción
Brillo	Para configurar el brillo, arrastre el control deslizante.
Colores de marcador	Cambia los colores asignados a los marcadores. Por ejemplo, para cambiar el color de los comentarios, seleccione Comentario en el menú y haga clic en el botón de color para especificar el nuevo color.

Cambio de la configuración de audio

[Volver al principio](#)

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.

Cambio de la configuración de hardware de audio

[Volver al principio](#)

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)	<p>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.</p> <p>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).</p> <p>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.</p>
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	En la ficha Entrada, seleccione Grabación de 32 bits de dispositivo para grabar audio en muestras de 32 bits. 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

[Volver al principio](#)

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

[Volver al principio](#)

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.
	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

Base de datos de caché de medios	<p>de estas aplicaciones puede leer y escribir en el mismo conjunto de archivos de medios almacenados en caché.</p> <p>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.</p>
El proyecto está cargando la caché	<p>La caché de proyecto le ayuda a guardar y abrir los proyectos con mayor rapidez. Al crear un proyecto, se creará de forma automática una carpeta de caché de proyecto. Esta carpeta se guarda en la carpeta raíz de caché del proyecto especificada en las Preferencias del proyecto. Utilice las opciones del cuadro de diálogo para definir sus preferencias de caché del proyecto.</p>
Código de tiempo	<p>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.</p>
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 exclusivo 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 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.</p>

Configuración de preferencias de memoria

[Volver al principio](#)

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 procesamiento para de Rendimiento a Memoria. Vuelva a cambiarla a Rendimiento cuando los procesos de Prelude ya no requieran la optimización de memoria.

Configuración de preferencias de reproducción

[Volver al principio](#)

Opción	Descripción
	Prelude utiliza el reproductor para reproducir medios de clips y

Reproductor predeterminado	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.

 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	Ctrl + M (Win) o Cmd + M (Mac OS)
Crear montaje inicial	Ctrl + N (Win) o Cmd + N (Mac OS)
Salir de Prelude	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
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)
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](#)

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
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](#)