

Ayuda y tutoriales de **ADOBE® PREMIERE® PRO**

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 en la versión de octubre de 2013 de Premiere Pro CC (versión 7.1)

Este documento describe las nuevas funciones y las que han sido modificadas en la versión de octubre de 2013 de Premiere Pro CC (versión 7.1).

Para obtener más información sobre las novedades en actualizaciones anteriores de Creative Cloud de Premiere Pro, consulte [Novedades en la versión de julio 2013 de Premiere Pro CC \(7.0.1\)](#) y [Novedades en la versión de junio 2013 de Premiere Pro CC \(7.0\)](#).

[Descripción general de las nuevas funciones vídeo](#)

[Flujo de trabajo de Direct-Link entre Premiere Pro y SpeedGrade](#)

[Mejoras de edición Finesse](#)

[Transiciones y efectos](#)

[Visualización de metadatos en superposiciones de monitor](#)

[Mejoras de los subtítulos opcionales](#)

[Mejoras del flujo de trabajo multicámara](#)

[Compatibilidad con formatos nuevos de cámara](#)

[Preferencias modificadas y nuevas](#)

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

[Otras mejoras](#)

Flujo de trabajo de Direct-Link entre Premiere Pro y SpeedGrade

[Ir al principio](#)

La nueva función Direct Link proporciona un flujo de trabajo reducido y eficaz entre Premiere Pro y SpeedGrade.

Con Direct Link puede enviar o abrir un proyecto de Premiere Pro directamente en SpeedGrade, aplicar gradaciones de color y volverlo a enviar a Premiere Pro. El flujo de trabajo de Direct Link elimina la necesidad de exportar e importar proyectos, los problemas de formato de intercambio y evita la conversión de archivos.

Para obtener más información, consulte [Flujo de trabajo de Direct-Link entre Premiere Pro y SpeedGrade](#).

Mejoras de edición Finesse

[Ir al principio](#)

Procesamiento de secuencias múltiples

 Esta función ha sido elegida como la función "Just Do It" ("¡Hágalo!") (JDI) en IBC 2013. Consulte [este vídeo](#) para obtener más información sobre las funciones JDI.

Premiere Pro ahora le permite procesar secuencias múltiples a la vez en lugar de hacerlo una por una. En el panel Proyecto, seleccione las secuencias que desea procesar y seleccione Secuencia > Procesar efectos en el área de trabajo.

Para obtener más información sobre cómo puede procesar una secuencia, consulte [Procesamiento y previsualización de secuencias](#).

Marcadores de secuencia de rizo

En versiones anteriores de Premiere Pro, los marcadores de secuencia se fijaban en su línea de tiempo. Al eliminar parte de un clip y cerrar el hueco con la eliminación por rizo o al insertar un clip con la inserción de edición, los marcadores no se movían con el clip.

Ahora Premiere Pro permite utilizar Marcadores de secuencia de rizo para que los marcadores se rizen hacia arriba o abajo al cortar o recortar la línea de tiempo. Por ejemplo, tras insertar una edición, los marcadores de secuencia después del punto de inserción se rizan hacia abajo. Asimismo, tras eliminar un rizo, los marcadores de secuencia después del último fotograma eliminado se rizan hacia arriba.

Para activar o desactivar Marcadores de secuencia de rizo seleccione Marcador > Marcadores de secuencia de rizo.

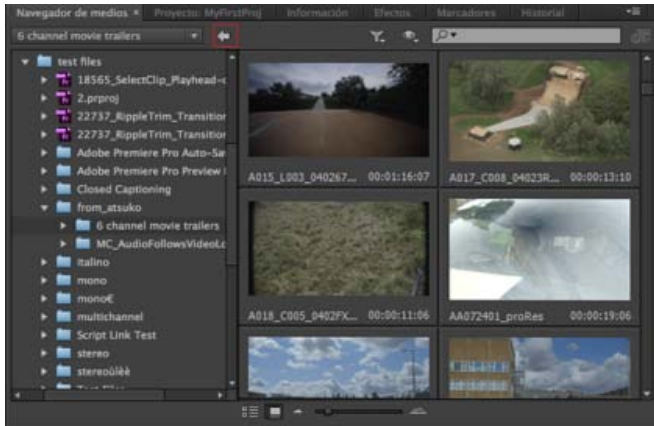
Mejoras en los marcadores de secuencia

Se han realizado las mejoras siguientes en los marcadores de secuencia:

- En versiones anteriores de Premiere Pro, al hacer clic en un marcador, el cabezal de reproducción saltaba automáticamente a la posición del marcador. Ahora, Premiere Pro permite mover el cabezal de reproducción a otra ubicación en la Línea de tiempo y arrastrar el marcador para ajustarse a ella.
- Al arrastrar un marcador en la Línea de tiempo, podrá ver una previsualización del clip en el Monitor de programa para mostrar la nueva ubicación del marcador.

Botón Atrás añadido al Navegador de medios

El Navegador de medios proporciona un botón Atrás  que permite ir rápidamente al directorio anterior en el que ha navegado. Puede hacer clic en el botón Atrás varias veces para navegar con facilidad por una estructura de directorios compleja.



Las secuencias aparecen como miniaturas en la vista Icono

Ahora, Premiere Pro muestra secuencias como miniaturas en la vista Icono. Anteriormente, para visualizar una secuencia, tenía que abrir la secuencia en la Línea de tiempo o en el Monitor de origen.

Como para otros medios, la función Borrar por pase está disponible incluso para las secuencias mostradas en la vista Icono. Es decir, cuando se coloca el cursor sobre un icono de secuencia, el clip se reproduce hacia atrás o hacia delante al arrastrar el ratón.



Indicador de fin de medios

Cuando el cabezal supere el último fotograma de vídeo de la línea de tiempo y no quede ningún clip, aparecerá un fotograma negro junto al borde derecho del último fotograma del clip o de la secuencia.

El indicador Fin de medios siempre está activado y aparece para los clips de medios del Monitor de programa, el Monitor de origen y el área de vídeo del panel Proyecto.



A. Indicador de fin de medios

El comando Agregar edición omite el direccionamiento de pista

Cuando utilice el comando Agregar edición, se omitirá el direccionamiento de pista y el comando se aplicará a todos los clips seleccionados en el cabezal de reproducción. Con esta mejora, no tiene que establecer el destino de cada pista individualmente para obtener el resultado deseado.

El cuadro de diálogo Editar en cinta admite los métodos abreviados de reproducción de teclado J, K, L

Premiere Pro admite los métodos abreviados de teclado de reproducción J, K y L en el cuadro de diálogo Editar en cinta.

Seleccione Archivo > Exportar > Cinta (Dispositivo en serie) para abrir el cuadro de diálogo Editar en cinta. Puede presionar las teclas J, K y L para controlar la reproducción. J rebobina la reproducción; K la reproduce hacia delante con rapidez y L la pone en pausa. La velocidad de

reproducción hacia delante o hacia atrás aumentará cada vez que presione J o L.

Velocidad de reproducción mejorada para los métodos abreviados de teclado J, K L

Los métodos abreviados de teclado de reproducción J, K L ahora ofrecen velocidades más rápidas de desplazamiento 1x, 2x, 4x, 8x, 16x y hasta 32x.

Nota: El rendimiento de reproducción puede variar según el hardware, la resolución de los fotogramas de vídeo y los códecs de vídeo.

Establecer valores negativos para la reproducción inversa

Para reproducir los clips hacia atrás, puede introducir valores negativos de velocidad en el cuadro de diálogo Velocidad/duración del clip.

Si introduce un valor negativo de velocidad, se selecciona automáticamente la casilla Invertir velocidad.

1. En un panel de Línea de tiempo o Proyecto, seleccione uno o más clips.
2. Haga clic con el botón secundario (Windows) o presione Control y haga clic (Mac OS) en el clip y seleccione Velocidad/duración.
3. En el cuadro de diálogo Velocidad/duración del clip, introduzca un valor negativo de velocidad. Por ejemplo: , "-50".

Selección de diseño de canal durante la exportación de QuickTime

Al exportar películas de QuickTime con medios de sonido, Premiere Pro permite seleccionar diseños del canal de audio 5.1 u 8 contenidos en las películas de QuickTime.

1. En el cuadro de diálogo Ajustes de exportación, elija la ficha Audio.
2. En Diseño de canal, se muestran los metadatos del orden de los canales. Puede seleccionar los diseños de canal que desee exportar.

Nota: Para poder seleccionar los diseños de canal para su exportación, asegúrese de que el Códec de audio se ha establecido en Sin comprimir y que el Diseño de la pista de audio se ha definido en 5.1 u 8 canales. Si no, el Diseño de canal se muestra como "sin etiqueta".

Columnas de metadatos nuevas

Premiere Pro ahora le permite mostrar dos nuevas columnas de metadatos en el panel Proyecto:

Para mostrar estas columnas, abra el cuadro de diálogo Visualización de metadatos. Para ello, seleccione Visualización de metadatos desde el menú del panel Proyecto. Seleccione la casilla de verificación situada junto a Desplazamiento de sonido y Código de tiempo de sonido.

- Código de tiempo de sonido
- Desplazamiento de sonido

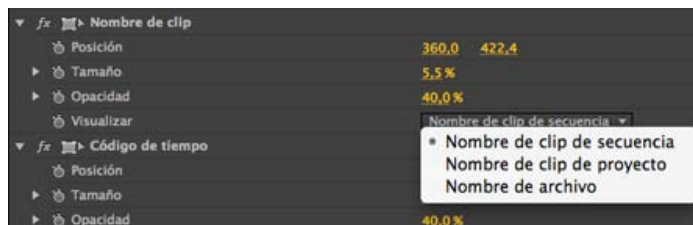
Transiciones y efectos

[Ir al principio](#)

Nuevas opciones para el efecto Nombre de clip

El efecto Nombre de clip ahora ofrece diferentes opciones para etiquetar clips y mostrarlos en pantalla. Puede mostrar el nombre de secuencia, el nombre del proyecto o el nombre de archivo si selecciona una de estas opciones:

- Nombre de elemento de secuencia
- Nombre de elemento de proyecto
- Nombre del archivo



Mejoras del efecto Código de tiempo

El efecto Código de tiempo hace coincidir automáticamente el parámetro Visualización de la hora (o la base de tiempo) con el clip de origen.

Copia y pegado de transiciones en varios puntos de edición

Puede añadir una transición con rapidez a varios puntos de edición en la secuencia si copia y pega la transición. Esta función resulta útil si ha cambiado la configuración predeterminada de una transición y desea volver a utilizar la transición modificada.

1. Con la transición seleccionada en la Línea de tiempo, copie la transición. Para ello, seleccione Edición > Copiar o bien el método abreviado de teclado Ctrl+C (Win) o Cmd+C (Mac).

2. Para seleccionar varios puntos de edición en la secuencia, arrastre un cuadro alrededor de los puntos de edición, o presione la tecla Mayús con cualquier herramienta de recorte.
3. Para pegar las transiciones, seleccione Edición > Pegar o bien el método abreviado de teclado Ctrl+V (Win) o Cmd+V (Mac).

Puntos a destacar:

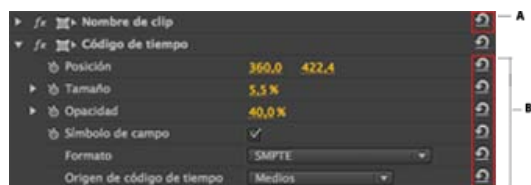
- Si pega una transición sin seleccionar puntos de edición, las transiciones se pegarán en los puntos de edición del cabezal de reproducción y en sus inmediaciones, sin anular el direccionamiento de pista.
- Si un punto de edición seleccionado ya tiene una transición y:
 - si la transición pegada no coincide con la existente, se modificará el tipo de transición pero se mantendrá la duración y la alineación de la transición existente. Por ejemplo, al pegar una transición de Disolución cruzada sobre una transición de Pantalla opaca.
 - si la transición pegada es igual que la transición existente, se cambiará la duración y la alineación. Por ejemplo, ambas son transiciones de Disolución cruzada.
- Se conserva la alineación de una transición copiada si se ha establecido en uno de los ajustes preestablecidos, pero no si tiene un valor personalizado.

Botones Restablecer individuales para los parámetros de Efectos

Ahora puede restablecer valores de parámetros específicos de un efecto sin restablecer los otros valores de parámetro.

En el panel Efectos, cada valor de parámetro tiene un botón Restablecer parámetro que puede utilizarse para restablecer el parámetro en el valor predeterminado.

Para restablecer todos los valores de parámetro de un Efecto, haga clic en el botón Restablecer el efecto junto al nombre del efecto.



A. Restablecer el efecto B. Restablecer parámetro

Visualización de metadatos en superposiciones de monitor

[Ir al principio](#)

Premiere Pro permite mostrar los metadatos que elija como superposiciones en el Monitor de programa y el Monitor de origen.

Puede mostrar los siguientes metadatos como superposiciones:

Puede activar o desactivar las superposiciones si selecciona Superposiciones en el menú emergente del Monitor de programa o el Monitor de origen. El cuadro de diálogo Ajustes de superposición le permite especificar la visualización de superposiciones, que puede personalizar y aplicar como ajustes preestablecidos.

Para obtener más información sobre el uso de las superposiciones, consulte [Superposiciones de monitor](#).

- Código de tiempo del clip de origen
- Indicadores de punto de edición
- Indicadores de límite de medios
- Comentarios de marcador
- Otros metadatos, como nombre del clip, ángulo de multicámara y código de tiempo de secuencia

Mejoras de los subtítulos opcionales

[Ir al principio](#)

Incluir subtítulos incrustados en la importación del proyecto

Si el proyecto contiene archivos con subtítulos opcionales incrustados, Premiere Pro importa los datos de estos subtítulos al proyecto. Para detectar los datos de los subtítulos opcionales e importarlos a un archivo de subtítulos opcionales incrustados, seleccione la preferencia para importar esos datos a su proyecto. En el cuadro de diálogo Preferencias, junto a Medios, marque la casilla de verificación Incluir subtítulos al importar.

Búsqueda única de datos de los subtítulos opcionales incrustados

Al trabajar con subtítulos opcionales, Premiere Pro optimiza el rendimiento escaneando el archivo de medios para los datos de subtítulos opcionales solo la primera vez que abra ese archivo. Cuando abra el archivo más tarde, Premiere Pro no volverá a buscar los datos de los subtítulos opcionales incrustados.

Nota: Para los archivos de película de QuickTime (.MOV) con subtítulos opcionales incrustados, Premiere Pro volverá a analizar el archivo cada vez que lo abra.

Compatibilidad con subtítulos en archivos MXF

Premiere Pro admite la lectura y escritura de subtítulos para archivos MXF OP1a. Los subtítulos se leen y se escriben en la pista de datos adicional SMPTE 436M del archivo MXF OP1a.

Compatibilidad con subtítulos CEA-708

Premiere Pro admite la importación y exportación de los subtítulos CEA-708. Los archivos de subtítulos opcionales CEA-708 se pueden exportar como archivo sidecar con un formato de nombre de archivo .mcc o .xml. También puede incrustar los subtítulos CEA-708 en la pista de datos adicional SMPTE 436M de los archivos MXF OP1a.

Compatibilidad mejorada para los subtítulos incrustados en películas de QuickTime

Anteriormente, la compatibilidad con la lectura de subtítulos incrustados en películas de QuickTime estaba limitada por el códec de vídeo. Por ejemplo, no se admitían los códecs de vídeo MPEG-2 y H.264. Ahora, Premiere Pro lee subtítulos en películas de QuickTime independientemente del códec de vídeo utilizado.

Compatibilidad con archivos DFXP

Ahora, Premiere Pro permite importar archivos de subtítulos con la extensión de archivo *.dfxp.

 Los archivos DFXP están basados en XML. Así pues, además de visualizar los subtítulos en el panel Subtítulos, también podrá visualizarlos en un editor de texto.

Para obtener más información sobre subtítulos opcionales, consulte [Flujo de trabajo de subtítulos optativos en Premiere Pro](#).

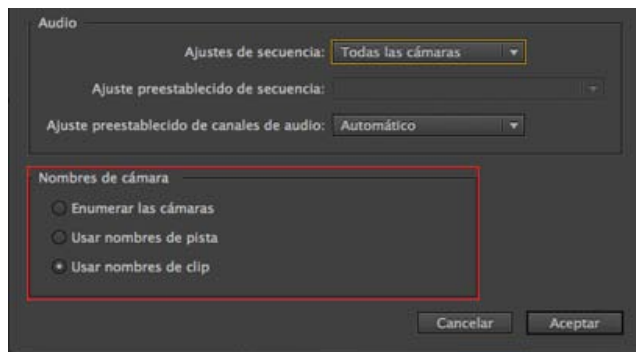
Mejoras del flujo de trabajo multicámara

[Ir al principio](#)

Mostrar los ángulos de cámara como nombres de pista o nombres de clip

Al crear una secuencia de origen multicámara, puede mostrar los nombres de cámara como nombres de clip o nombres de pista. Estas opciones están disponibles en combinación con la opción predeterminada de nombres de cámara enumerados como Cámara 1, Cámara 2 y así sucesivamente.

Las opciones están disponibles en el cuadro de diálogo Crear secuencia de origen multicámara en Nombres de cámara.



Según la opción seleccionada de Nombres de cámara, los ángulos de cámara aparecen como nombres de pista, nombres de clip o números de cámara en el Monitor de origen. Para ver la secuencia multicámara en el Monitor de origen, haga clic con el botón secundario en la secuencia y seleccione Multicámara.



Los ángulos de cámara se muestran como nombres de clip en el Monitor de origen

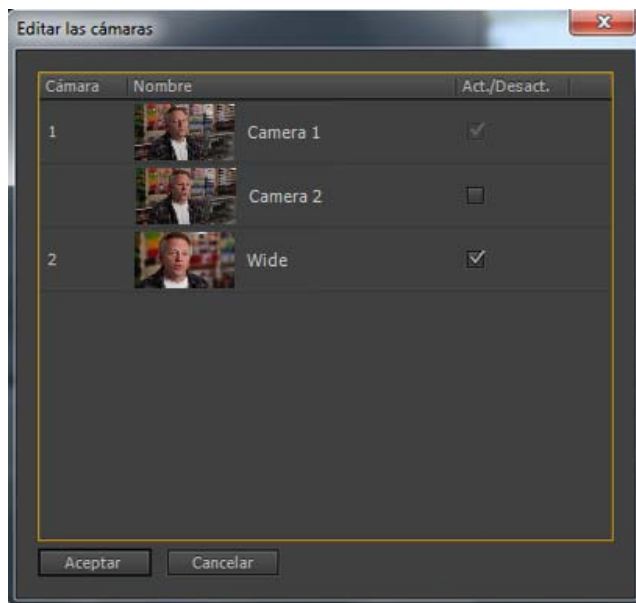
Organizar y seleccionar ángulos de cámara para verlos en el modo multicámara del Monitor

Premiere Pro permite organizar y seleccionar los ángulos que se verán en el modo multicámara del Monitor de origen.

En el menú emergente del Monitor de origen, seleccione Editar las cámaras.

En el cuadro de diálogo Editar las cámaras, todos los clips aparecen en el orden original en el que se organizaron en las pistas de la secuencia. Puede arrastrar y soltar los clips para cambiar el orden de la secuencia. También puede activar o desactivar los clips si los selecciona o anula su

selección.



El modo de visualización Multicámara muestra la reproducción completa en el Monitor de programa

El modo de visualización Multicámara del Monitor de programa ahora muestra una salida completamente compuesta, como el modo de reproducción regular. El modo Multicámara puede mostrar cualquier efecto aplicado durante la reproducción.

Edición rápida multicámara según el código de tiempo de sincronización

Premiere Pro permite realizar ediciones multicámara rápidas según el código de tiempo de sincronización.

Presione la tecla modificadora Ctrl (Win) o Cmd (Mac) mientras cambia los clips de origen para que el fotograma coincida con el código de tiempo en la posición actual del cabezal de reproducción.

Importación de secuencias Multiclip desde Final Cut Pro

Puede exportar un proyecto Multiclip desde Final Cut Pro e importar los archivos XML del proyecto de Final Cut Pro a Premiere Pro. En Premiere Pro, las secuencias Multiclip aparecen como secuencias multicámara con todos los ajustes del proyecto de Final Cut Pro intactos.

Compatibilidad con formatos nuevos de cámara

[Ir al principio](#)

Formatos de archivo compatibles para la importación

Premiere Pro admite la importación de los formatos de cámara siguientes:

- Apple ProRes 64-bit
- Blackmagic Cinema DNG
- MJPEG nativo (1DC)
- RED DRAGON con ROCKET-X
- Panasonic AVC Ultra GOP (Grupo de imágenes) largo
- Phantom Cine
- Sony RAW (F65, F55, F5, FS700)
- Sony XAVC GOP largo

Puntos a destacar:

- Puede importar archivos sin comprimir de Cinema DNG de cámaras de cine Blackmagic directamente en Premiere Pro. Puede seleccionar varios archivos de Cinema DNG como un clip e importarlos como clips audiovisuales unificados.
- Tras importar los archivos Cinema DNG en Premiere Pro, puede utilizar el Navegador de medios para ver miniaturas, borrar o borrar por pase los archivos.
- También puede abrir archivos DNG en el Monitor de origen. O bien busque los archivos DNG en el Explorador (Windows) o Finder (Mac OS).

Formatos de archivo compatibles para la exportación

Premiere Pro admite la exportación de los formatos de cámara siguientes:

- Panasonic AVCI-100 50p, 60p
- Panasonic AVCI-200
- Sony XAVC Intra

Compatibilidad con la exportación de 64 bits de QuickTime

Premiere Pro admite los nuevos códecs de vídeo y audio siguientes que permiten exportar películas de QuickTime en un proceso de 64 bits.

Códecs de vídeo

Códecs Apple ProRes (Mac OS 10.8 y versiones posteriores)

Códecs DV

Códecs YUV

Códecs Apple None

Códecs de audio

Sin comprimir

- Apple ProRes 422, 422 (HQ), 422 (LT), 422 (Proxy), 4444
- DV/NTSC 24p
- DV25 NTSC, PAL
- DV50 NTSC, PAL
- DVCPRO HD 1080i50, 1080i60, 1080p25, 1080p30, 720p50, 720p60
- YUV de 10 bits sin comprimir 4:2:2, de 8 bits 4:2:2
- RGB de 8 bits, 24 bits, 32 bits sin comprimir

Notas importantes:

- Si una película utiliza una combinación incompatible de códecs de audio y vídeo, la exportación de 64 bits de QuickTime volverá a la exportación de 32 bits de QuickTime. Ejemplos de combinaciones incompatibles serían un códec de vídeo compatible y uno de audio incompatible o un códec de audio compatible y uno de vídeo incompatible.
- En Windows, aunque QuickTime para Windows no esté instalado, puede exportar películas de QuickTime en un proceso de 64 bits para los códecs compatibles.

Preferencias modificadas y nuevas

[Ir al principio](#)

Preferencia para cambiar el tipo de recorte

Premiere Pro ofrece una opción para cambiar el tipo de recorte de un punto de edición seleccionado.

En el cuadro de diálogo Preferencias, en Recortar, seleccione Permitir que la herramienta actual cambie el tipo de recorte seleccionado previamente del punto de edición.

Si selecciona esta preferencia, al hacer clic en un punto de edición que ya esté seleccionado, se cambiará el tipo de recorte al de la herramienta actual. También puede cambiar el tipo de recorte en cualquier punto de edición con independencia de si el cursor está situado sobre el punto de edición o no. Esta preferencia está seleccionada de forma predeterminada.

 Si anula la selección de la preferencia, no podrá cambiar el tipo de recorte de un punto de edición que ya esté seleccionado a menos que presione las teclas modificadoras Alt/Opc (Mac) o Mayús (Win).

Métodos abreviados de teclado modificados y nuevos

[Ir al principio](#)

Nuevo método abreviado de teclado para abrir el cuadro de diálogo Preferencias generales

(Solo Mac) Ahora, el método abreviado de teclado “Cmd +” puede abrir el cuadro de diálogo Preferencias, centrándose en la categoría Preferencias generales.

Otras mejoras

[Ir al principio](#)

Mejor rendimiento para los archivos MJPEG

Premiere Pro ofrece un rendimiento mejorado al reproducir archivos de película de MJPEG (Motion JPEG) desde una cámara de EOS 1DC de Canon.

Compatibilidad con el formato de archivo heredado de referencia de QuickTime

Ahora, Premiere Pro puede importar películas de referencia de QuickTime en formato de archivo MPEG 422.

Compatibilidad mejorada de la cámara de cine BlackMagic

Puede importar material de archivo de CinemaDNG de cámaras de cine BlackMagic directamente en Premiere Pro. Según los metadatos del material de archivo, Premiere Pro aplica de forma predeterminada una curva de tono de color neutro al material de archivo importado de CinemaDNG. A continuación, el usuario puede aplicar un rango de configuraciones a Premiere Pro para cambiar el aspecto del color.

Adobe After Effects y Adobe SpeedGrade importan el material de archivo de las cámaras de cine BlackMagic Cinema Cameras de forma distinta a Premiere Pro. Por ejemplo, cuando importa la el material de archivo de CinemaDNG directamente a SpeedGrade, no hay ninguna curva de tonos aplicada. SpeedGrade conserva los valores de píxeles sin procesar y sin modificar del material de archivo y le permite modificar la exposición y aplicar el equilibrio de color como sea conveniente. Cuando importa material de archivo de CinemaDNG directamente a After Effects, se aplica una curva de tonos de color predeterminado para optimizar el aspecto de color sin procesar del material de archivo de CinemaDNG.

Cuando se utiliza el material de archivo de CinemaDNG en un flujo de trabajo de producto cruzado, el material de archivo se gestiona de forma idéntica a Premiere Pro, proporcionando un flujo de trabajo constante de producto cruzado. Por ejemplo, si utiliza Direct Link entre Premiere Pro y SpeedGrade, o abre un proyecto Premiere Pro en SpeedGrade, el tono de color neutro que aplica Premiere Pro se conserva en SpeedGrade. Asimismo, si utiliza Dynamic Link entre Premiere Pro y After Effects, el tono de color neutro de Premiere Pro se conserva en After Effects.

Nota: *En After Effects o Adobe Premiere Pro, al copiar y pegar el material de archivo de CinemaDNG al panel Proyecto del otro, es posible que el material de archivo aparezca distinto en cada aplicación.*



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

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

Novedades en la versión de julio de 2013 de Premiere Pro CC (versión 7.0.1)

 Ya está disponible la versión de octubre de 2013 de Premiere Pro CC (versión 7.1). Para obtener información sobre las funciones nuevas y modificadas en esta versión, consulte el artículo [Novedades](#).

Este documento describe las nuevas funciones y las que han sido modificadas en la versión de julio de 2013 de Premiere Pro CC (versión 7.0.1). Para obtener más información sobre las novedades de la actualización anterior de Creative Cloud de Premiere Pro, consulte [Novedades en Adobe Premiere Pro CC | Junio de 2013 \(versión 7.0\)](#).

Mejoras de edición Finesse

[Creación de un título único mediante la duplicación del título de una secuencia](#)

[Mejoras en la función "Levantar o extraer"](#)

[Las funciones de copiar, cortar y borrar funcionan en los puntos de entrada y de salida](#)

[Habilitar/deshabilitar clips mediante el comando Habilitar clip](#)

[Hacer coincidir fotogramas mediante la selección de clips](#)

[Volver a vincular secuencias sin conexión](#)

[Cuadro de diálogo Exportación a EDL mejorada](#)

[Mostrar en el proyecto desde el monitor de origen](#)

[Botón de alternancia Selección vinculada disponible en la línea de tiempo](#)

[Mostrar en Finder desde la línea de tiempo](#)

[Preferencia de código de tiempo de inicio predeterminado](#)

[Arrastrar y previsualizar archivos en el monitor de origen](#)

[Mejoras de hacer coincidir fotograma](#)

[Identifique fácilmente los clips sin conexión en la línea de tiempo](#)

[Nuevo cuadro de diálogo Ajustes de tono.](#)

[Abrir clips de subtítulos desde el panel Subtítulos](#)

[Cuadro de diálogo Ajustes de origen desde la línea de tiempo](#)

[Mejoras de guardado automático](#)

[Se ha mejorado la compatibilidad con time-lapse al agregar clips a una secuencia](#)

[Nuevas opciones](#)

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

Nota: Estas funciones solo están disponibles para miembros de Creative Cloud. Para registrarse en Adobe Creative Cloud, consulte [Adobe Creative Cloud](#).

Creación de un título único mediante la duplicación del título de una secuencia

[Ir al principio](#)

Ahora puede utilizar un método abreviado de teclado para crear rápidamente una nueva secuencia de título que esté basada en la secuencia de título actual en la línea de tiempo.

En la línea de tiempo, pulse la tecla Alt (Windows) u Opción (Mac OS) y arrastre un título actual. Se creará un nuevo título único. Al utilizar el método abreviado de teclado en la línea de tiempo se obtiene el mismo resultado que con la opción Nuevo título basado en el título actual en el Titulador.

El nuevo título no es un duplicado del título original y no hace referencia al clip maestro original. Las revisiones realizadas en el nuevo título no aparecen reflejadas en el título original ni en sus instancias.

Puntos a destacar:

- La función de copiar/pegar sigue utilizando el flujo de trabajo donde las instancias duplicadas se crean y se vinculan al clip del título maestro original.
- Además de los métodos ya mencionados, existen otros métodos para crear un título duplicado. Por ejemplo, puede utilizarse la función Hacer coincidir fotograma en el elemento de pista para cargar el título del clip maestro en el monitor de origen. A continuación, puede volver a editar el título en la secuencia o buscar el título de clip maestro original de forma manual y editarlo en la secuencia.

Mejoras en la función "Levantar o extraer"

[Ir al principio](#)

La función Levantar o extraer en Premiere Pro permite mover fácilmente partes de los clips seleccionados de una secuencia a otra.

En versiones anteriores de Premiere Pro era necesario configurar los puntos de entrada y de salida para definir el intervalo que debía ser "levantado" o "extraído". Si desea conocer rápidamente cómo funcionaba anteriormente esta característica, [lea este tutorial](#) (en inglés) de Clay Asbury.

La función Levantar o extraer se ha mejorado y ahora ya funciona cuando se define un punto de entrada o de salida. Cuando solo se ha definido un punto de entrada, Levantar o extraer funciona en el segmento desde el punto de entrada hasta el final de la secuencia. Cuando solo se ha definido un punto de salida, Levantar o extraer funciona en el segmento desde el inicio de la secuencia hasta el punto de salida.

Las funciones de copiar, cortar y borrar funcionan en los puntos de entrada y de salida

[Ir al principio](#)

En Premiere Pro, las funciones cortar, copiar y borrar funcionan en las pistas de destino que tienen puntos de entrada o de salida establecido en ese intervalo. Puede usar estas funciones sin seleccionar los clips específicos de la secuencia.

Si únicamente se define un punto de entrada, no será necesario el intervalo de entrada/salida. Las funciones de cortar, copiar y borrar funcionan en las pistas de destino desde el punto de entrada hasta el final de la secuencia. Del mismo modo, cuando solo se establece un punto de salida, las funciones cortar, copiar y borrar funcionan en las pistas de destino desde el comienzo de la secuencia hasta el punto de salida.

Habilitar/deshabilitar clips mediante el comando Habilitar clip

[Ir al principio](#)

Ahora puede alternar rápidamente entre los estados de los clips habilitados. En la vista previa de edición, esta función le permite alternar entre dos resultados de reproducción distintos.

Si se seleccionan varios clips con valores combinados, puede utilizar el comando Habilitar clip para habilitar/deshabilitar el clip. Por ejemplo, si el clip A está habilitado y el clip B está deshabilitado, se seleccionan ambos clips y se usa Habilitar clip, se deshabilitará el clip A y se habilitará el clip B.

Para utilizar el comando ☐Habilitar clip☐, haga clic con el botón derecho (Windows) o presione Ctrl y haga clic (Mac) en un clip en la Línea de tiempo y seleccione Habilitar en el menú contextual.

Hacer coincidir fotogramas mediante la selección de clips

[Ir al principio](#)

En versiones anteriores de Premiere Pro, el comando Hacer coincidir fotograma utilizaba el direccionamiento de pista para identificar el clip en la línea de tiempo y hacer que coincidiera. Ahora, la selección de clip sustituye al direccionamiento de pista. Al seleccionar un clip, Hacer coincidir fotograma ignora el direccionamiento de pista y hace coincidir el elemento con el fotograma en el cabezal de reproducción del clip seleccionado.

Puntos a destacar:

- Al seleccionar un clip, asegúrese de colocar el cabezal de reproducción en un fotograma del clip seleccionado. Si el cabezal de reproducción se coloca en un fotograma fuera del clip seleccionado, se utilizará el direccionamiento de pista y se hará coincidir el fotograma de la parte superior de la pista de destino.
- Al seleccionar varios clips, el cabezal de reproducción se coloca encima de más de un clip. El comando Hacer coincidir fotograma lo hace coincidir con el clip superior.

Volver a vincular secuencias sin conexión

[Ir al principio](#)

El comando Vincular medios ahora está disponible para secuencias sin conexión. Este comando permite volver a vincular todos los medios utilizados en una secuencia determinada sin tener que volver a vincular todos los medios del proyecto.

Uso del comando Vincular medios

Si lo prefiere, haga clic con el botón derecho (Windows) o presione Ctrl y haga clic (Mac OS) en una ficha de secuencia en el panel Línea de tiempo y seleccione Vincular medios en el menú contextual.

1. Haga clic con el botón derecho (Windows) o presione Ctrl y haga clic (Mac) en una secuencia sin conexión y seleccione Vincular medios en el menú contextual. Todos los clips de la secuencia aparecen en el cuadro de diálogo Ubicar medio.
2. Vuelva a vincular las secuencias sin conexión como lo haría con cualquier selección de clips sin conexión.

Cuadro de diálogo Exportación a EDL mejorada

[Ir al principio](#)

En versiones anteriores de Premiere Pro era necesario eliminar de forma manual pistas clave y transiciones para crear archivos sencillos en formato EDL (lista de decisiones de edición, por sus siglas en inglés). Ahora puede excluir incrustaciones por pista y transiciones directamente desde el diálogo Exportar a EDL.

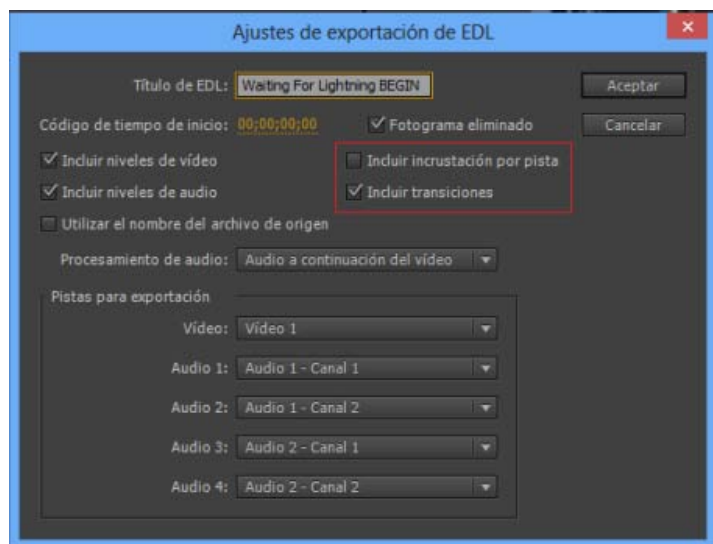
El cuadro de diálogo Exportar a EDL incluye dos nuevas opciones que permiten incluir o excluir incrustaciones por pista y transiciones.

De forma predeterminada, se anulará la selección de la opción Incluir incrustación por pista y se seleccionará la opción Incluir transiciones.

Para exportar una lista EDL sin transiciones o clips clave, anule la selección de Incluir transiciones o Incluir incrustación por pista. Las transiciones

y los clips V2 se mantienen en la secuencia.

- Incluir incrustación por pista
- Incluir transiciones



Mostrar en el proyecto desde el monitor de origen

[Ir al principio](#)

Los clips que aparecen en el monitor de origen se pueden encontrar fácilmente en el panel Proyecto.

Cargue un clip en el monitor de origen, haga clic con el botón derecho del ratón (Windows) o presione la tecla Ctrl y haga clic (Mac OS) en un clip de una secuencia, y seleccione Mostrar en el proyecto. Premiere Pro buscará el clip de origen en el panel Proyecto y lo seleccionará.

Botón de alternancia Selección vinculada disponible en la línea de tiempo

[Ir al principio](#)

El comando Selección vinculada de Premiere Pro se puede aplicar a todas las secuencias abiertas en el panel Línea de tiempo. El comando Selección vinculada se puede utilizar como un botón de alternancia. Selección vinculada está activado de forma predeterminada.

El comando Selección vinculada está disponible como un botón en la línea de tiempo y en el menú Secuencia. También puede asignar un método abreviado de teclado para esta función.

Cuando está activada la opción Selección vinculada, al hacer clic en un clip vinculado de la línea de tiempo se seleccionan automáticamente todas las pistas asociadas. Por ejemplo, si hace clic en un vídeo que forma parte de un clip A/V vinculado, se seleccionará el audio automáticamente.

Cuando está desactivada la opción Selección vinculada, solo se seleccionará el elemento de pista que haya seleccionado, no las pistas asociadas.

Para anular de forma temporal un estado de alternancia, presione la tecla Alt (Windows) o la tecla Opc. (Mac OS) al seleccionar la pista. Por ejemplo, si está activada la opción Selección vinculada y presiona la tecla Alt (Windows) u Opc. (Mac OS) mientras selecciona un clip vinculado, solo se seleccionará la pista en la que haya hecho clic.

Mostrar en Finder desde la línea de tiempo

[Ir al principio](#)

Esta función permite seleccionar un clip de secuencia y localizar en el disco los archivos de medios vinculados.

El comando Mostrar en Explorador (Win) o Mostrar en Finder (Mac OS) está disponible en el menú contextual del clip. Al seleccionar este comando para un clip seleccionado, se abrirá la carpeta de Finder o del Explorador que contenga el archivo de medios vinculado del clip y el archivo seleccionado se mostrará en primer plano.

Preferencia de código de tiempo de inicio predeterminado

[Ir al principio](#)

Premiere Pro permite modificar la hora de inicio de las secuencias de 00:00:00:00 a la hora de inicio que desee. Puede definir la hora de inicio especificada como la hora de inicio predeterminada.

En el menú del panel Línea de tiempo, seleccione Hora de inicio. En el cuadro de diálogo Hora de inicio, introduzca la hora de inicio y seleccione Establecer como predeterminado para futuras secuencias. La hora de inicio que haya indicado será la hora predeterminada para todas las

Arrastrar y previsualizar archivos en el monitor de origen

[Ir al principio](#)

Ahora puede previsualizar archivos con mayor facilidad: tan solo tiene que arrastrarlos desde una ventana de Finder (Mac OS) o del Explorador (Windows) y soltarlos directamente en el monitor de origen. La vista previa es similar a la vista previa los clips desde el Navegador de medios antes de importarlos en el proyecto.

Se creará un nuevo proyecto para los clips que arrastre al monitor de origen; sin embargo, los clips no se importarán automáticamente en el proyecto que esté abierto actualmente.

Mejoras de hacer coincidir fotograma

[Ir al principio](#)

La función Hacer coincidir fotograma ahora permite hacer coincidir los fotogramas del monitor de origen con los archivos de origen de la secuencia. Con esta mejora, no es necesario que abra por primera vez la secuencia en la línea de tiempo y hacer coincidir fotogramas desde allí.

En el caso de secuencias multicámara, Hacer coincidir fotograma abre primero el clip de origen de la cámara seleccionada en el monitor de origen. Si se anidan secuencias normales o multicámara, comandos Hacer coincidir fotograma adicionales abren todas las secuencias de origen hasta que se abra el archivo de origen correcto.

Por ejemplo, Hacer coincidir fotograma abre en primer lugar la secuencia de origen multicámara en el monitor de origen. El uso siguiente de Hacer coincidir fotograma abrirá el clip de la cámara de origen original en el ángulo seleccionado en el monitor de origen.

Nota: Cuando el monitor de programa está en el modo de multicámara, en el monitor se mostrará la pista de destino inferior. En este modo, la regla para "Hacer coincidir fotograma" está invertida, por lo que se utilizará la pista inferior. Para anular este comportamiento, seleccione un clip en la pista deseada para hacer coincidir el fotograma.

Identifique fácilmente los clips sin conexión en la línea de tiempo

[Ir al principio](#)

En versiones anteriores de Premiere Pro, los clips sin conexión aparecían en rojo en la línea de tiempo únicamente si se ampliaba la pista. Ahora, todos los clips sin conexión aparecen en rojo, incluso sin la necesidad de ampliar la pista. Esta mejora permite localizar fácilmente los clips sin conexión de la línea de tiempo.

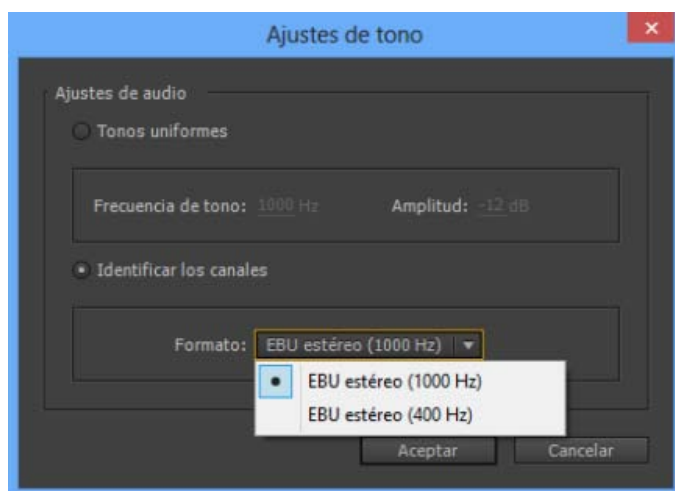
Nuevo cuadro de diálogo Ajustes de tono.

[Ir al principio](#)

Premiere Pro proporciona un nuevo cuadro de diálogo Ajustes de tono que permite crear clips de barras y tonos con una amplitud de -20 dB.

Uso del cuadro de diálogo Ajustes de tono

1. Haga doble clic en un clip de barras y tonos para abrir el cuadro de diálogo Ajustes de tono.
2. En el cuadro de diálogo Ajustes de tono, especifique la configuración de audio.
 - Seleccione Tonos uniformes para crear un clip de barras y tonos en la frecuencia que desee.
 - Seleccione Identificar los canales para crear un clip de barras y tonos que cumpla con la normativa de audio EBU.



Abrir clips de subtítulos desde el panel Subtítulos

[Ir al principio](#)

Ahora puede hacer doble clic en un clip de subtítulos en el panel Subtítulos y ver el contenido del clip. Si el panel Subtítulos ya está abierto, Premiere Pro cambiará el enfoque al panel Subtítulos.

Cuadro de diálogo Ajustes de origen desde la línea de tiempo

[Ir al principio](#)

En los clips donde se pueden cambiar los ajustes de origen (por ejemplo, en el caso de archivos RED and ArriRaw), se puede abrir el cuadro de diálogo Ajustes de origen directamente desde la línea de tiempo.

En la línea de tiempo, haga clic con el botón derecho del ratón (Windows) o presione la tecla Ctrl y haga clic (Mac) en un clip de la secuencia y, a continuación, seleccione Ajustes de origen en el menú contextual.

Nota: Los ajustes de origen se aplican a los clips maestros. Al ajustar la configuración de origen del clip de una secuencia, los ajustes se aplican a su clip maestro y al resto de instancias utilizadas en la secuencia.

Mejoras de guardado automático

[Ir al principio](#)

En versiones anteriores de Premiere Pro, incluso si se había especificado que se ejecutara la opción de guardado automático a intervalos regulares, esta se bloqueaba si se producía una actividad en el intervalo especificado. Ahora, si se bloquea Guardado automático debido a una actividad, esta se pone en espera y se vuelve a activar durante el siguiente período de inactividad.

En versiones anteriores, Premiere Pro ejecutaba el guardado automático cuando hay cambios sin guardar en el proyecto abierto. La posibilidad de dejar un proyecto abierto con cambios no guardados por un período de tiempo lo suficientemente largo provocaba que todas las versiones de autoguardado fueran idénticas y se eliminaban versiones anteriores que podían ser útiles.

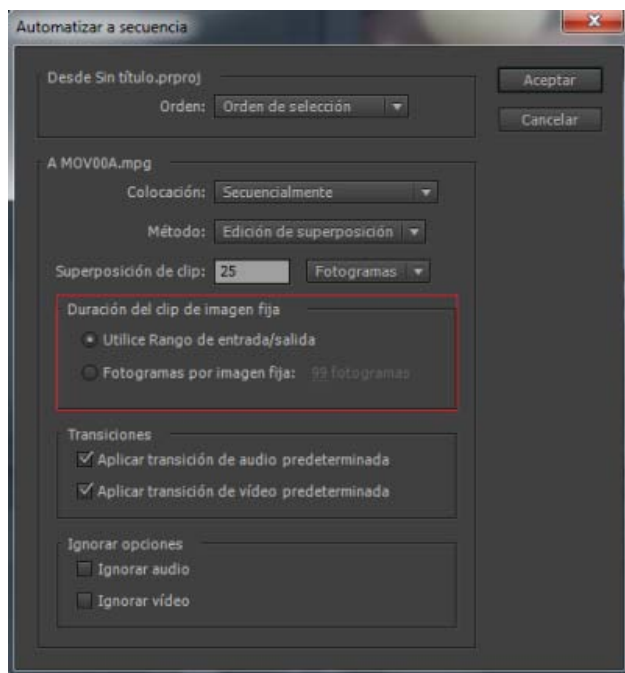
Ahora, si el sistema queda inactivo durante un período superior al valor de intervalo, no se generan más guardados automáticos de archivos hasta que Premiere Pro detecte cambios en el archivo del proyecto. Este cambio permite conservar el número máximo de guardados automáticos por proyecto, y solo se guardan las versiones útiles archivadas.

Se ha mejorado la compatibilidad con time-lapse al agregar clips a una secuencia

[Ir al principio](#)

Cuando se agregan clips creados a partir de imágenes fijas a una secuencia, se puede especificar la duración de los clips (en fotogramas).

Para ello, en el cuadro de diálogo Automatizar a secuencia, en Duración del clip de imagen fija, seleccione Fotogramas por imagen fija y escriba el número de fotogramas.



Nuevas opciones

[Ir al principio](#)

Desactivar el reinicio automático de la reproducción

De forma predeterminada, Premiere Pro reproduce un clip o una secuencia hasta el final y se detiene en el último fotograma. Al pulsar la barra

espaciadora (que inicia Reproducir de nuevo), la cabeza de reproducción salta automáticamente al principio y se reinicia la reproducción desde allí.

Ahora se ha añadido una opción para desactivar la función de reinicio automático de la reproducción desde el principio. Para ello, vaya al cuadro de diálogo Preferencias y, en la categoría General, anule la selección de Al finalizar la reproducción, volver al principio cuando se reinicia la reproducción.

Nota: Esta opción es válida tanto para la reproducción del clip como la de la secuencia. Esta opción controla la reproducción en todos los paneles donde se puede iniciar la reproducción, como Línea de tiempo, monitores de origen y de programa, Mezclador de pista de audio y Controles de efectos.

Al ajustar el enfoque en la línea de tiempo después de insertar se sobrescriben las modificaciones

Premiere Pro posee una opción para controlar el enfoque en la línea de tiempo después de realizar ediciones de inserción/superposición. Al seleccionar esta opción, automáticamente se ajusta el enfoque en la línea de tiempo después de cada edición. Puede generar rápidamente una vista previa de las modificaciones sin la necesidad de configurar de forma manual el enfoque en la línea de tiempo.

La opción Ajustar el enfoque en la línea de tiempo después de realizar modificaciones de insertar/sobrescribir está disponible en la categoría General del cuadro de diálogo Preferencias. Esta opción está desactivada de forma predeterminada.

Métodos abreviados de teclado modificados y nuevos

[Ir al principio](#)

Navegar por los puntos de edición en el monitor de origen

Puede utilizar las teclas de flecha hacia arriba y hacia abajo para desplazarse a los puntos de inicio/fin y entrada/salida en los clips cargados en el monitor de origen.

Esta opción de navegación funciona tanto en clips individuales como en secuencias cargadas en el monitor de origen.

En el caso de clips, los pasos de navegación son el inicio del clip, el punto de entrada, el punto de salida y el final de clip. Para secuencias, los pasos de navegación del inicio de secuencia, todos los puntos de edición de la secuencia (en todas las pistas) y el fin de secuencia. Se ignorarán los puntos de entrada/salida para las secuencias.

Puntos a destacar:

- Puede seguir utilizando las teclas de flecha arriba y abajo para seleccionar el clip siguiente y el anterior en la línea de tiempo.
- En versiones anteriores de Premiere Pro, las teclas de flecha hacia arriba y hacia abajo servían para navegar entre los marcadores de clip siguiente y anterior en el monitor de origen. Con esta actualización, use Mayús+M para desplazarse al siguiente marcador de clip. Para ir al marcador anterior, utilice Ctrl+M (Windows) o Mayús+Cmd (Mac).

Borrar los puntos de entrada y de salida en el panel Proyecto

Ahora puede utilizar métodos abreviados de teclado para borrar los marcadores de entrada, salida o de entrada y salida de varios clips seleccionados en el proyecto, en lugar de hacerlo de uno en uno.

Se pueden utilizar los mismos métodos abreviados de teclado del menú Marcador que se utilizan en la línea de tiempo, el monitor y en otros paneles.

Resultados	Windows	Mac
Borrar entrada	Ctrl + Mayús + I	Opc. + I
Borrar salida	Ctrl + Mayús + O	Opc. + O
Borrar entrada y salida	Ctrl + Mayús + X	Opc + X

Alternar el enfoque entre monitores de origen y de programa

Puede definir un método abreviado de teclado para alternar el enfoque entre el monitor de origen y el de programa. Este método abreviado puede utilizarse para ajustar el enfoque en paneles individuales sin la necesidad de utilizar el ratón.

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

[Avisos legales](#) | [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.

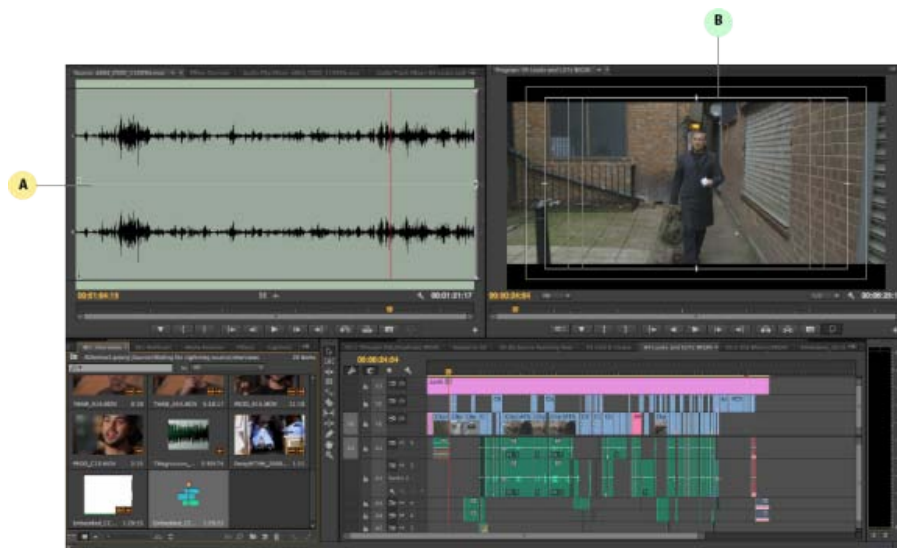
Mejoras de la interfaz de usuario

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



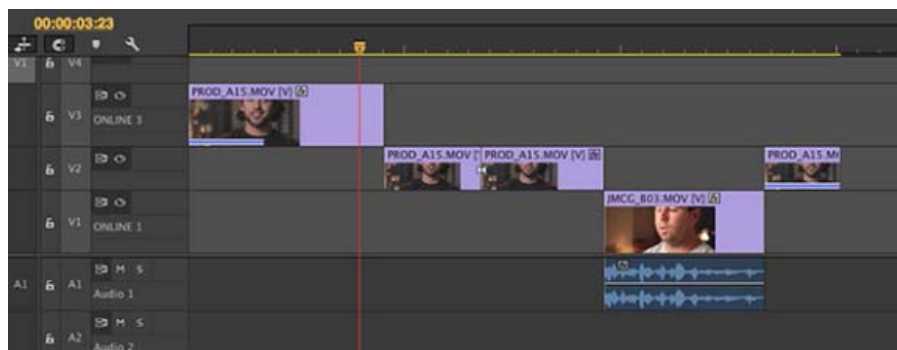
Mejor experiencia de visualización con soporte para HiDPI

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.

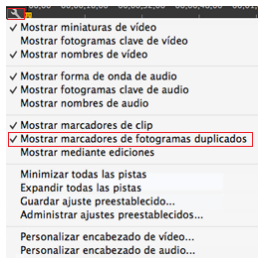
Para obtener más información, consulte [Volver a vincular medios sin conexión](#).

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.

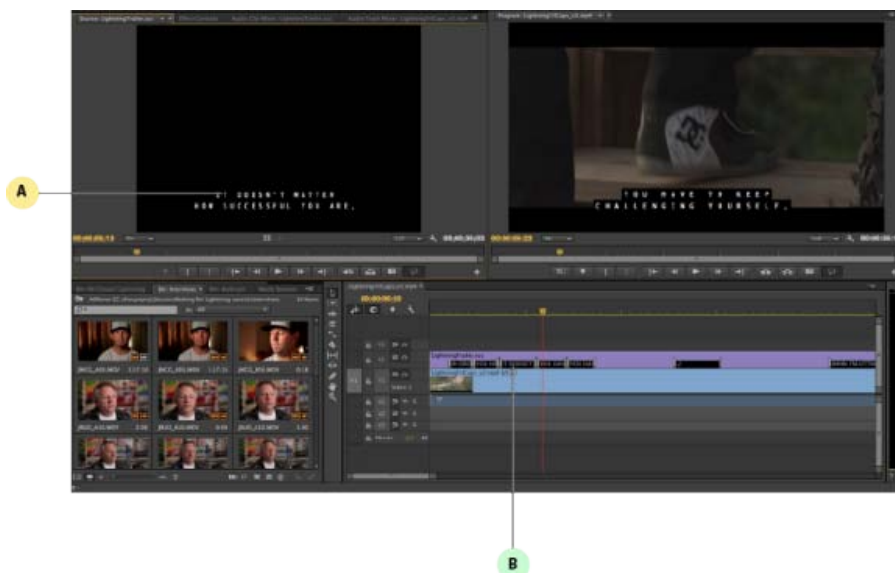
Recursos de la comunidad:

[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.

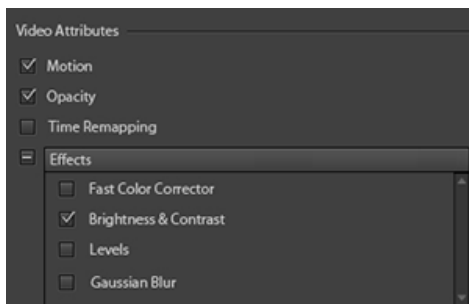
Para utilizar el comando Secuencia anidada, haga clic con el botón derecho del ratón (Windows) o pulse Ctrl y haga clic (Mac) en un clip del panel Línea de tiempo y seleccione Anidar en el menú contextual.

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](#)

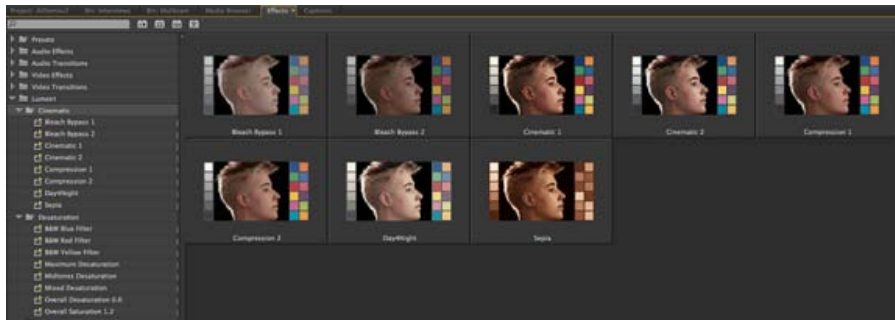
Integración del motor Lumetri Deep Color Engine

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](#)

Nuevas funciones en la versión de junio de 2013 de Premiere Pro CC (versión 7.0)

Además de las funciones enumeradas en [Novedades en la versión de junio de 2013 de Premiere Pro CC \(versión 7.0\)](#), Adobe® Premiere® Pro CC incluye muchas otras funciones útiles.

A continuación se muestra una lista de las nuevas funciones en Premiere Pro CC, clasificadas por área de trabajo:

Relacionadas con Edición y Línea de tiempo

Transiciones y efectos

Sonido

Exportación

Administración de proyectos

Relacionadas con Edición y Línea de tiempo

[Ir al principio](#)

Adición o eliminación de una pista con los comandos del menú contextual

Puede agregar o eliminar una sola pista con un comando del menú contextual. Haga clic con el botón derecho del ratón (Windows) o presione control y haga clic (Mac OS) en el área de cabecera de pista y seleccione Agregar pista o Eliminar pista. Este comando es además de los comandos anteriores Agregar pistas y Eliminar pistas, que abre un cuadro de diálogo para agregar y eliminar varias pistas.

Activación o desactivación de la información sobre herramientas

Está disponible la preferencia de Mostrar información sobre herramientas en el cuadro de diálogo Preferencias generales para activar o desactivar la información sobre herramientas.

Comando para activar o desactivar la previsualización de vídeo a través de Mercury Transmit

Puede asignar un método abreviado de teclado para activar/desactivar la previsualización de vídeo a través de Mercury Transmit. Para ello, seleccione Edición > Métodos abreviados de teclado. En el cuadro de diálogo Métodos abreviados de teclado, seleccione Activar Transmit y asigne un método abreviado de teclado.

Doble clic para ampliar o contraer las pistas en Línea de tiempo

Haga doble clic en el área vacía a la derecha de los botones de encabezado de la pista Línea de tiempo. Puede aumentar el tamaño de este destino arrastrando el divisor de encabezado a la derecha.

Nuevos ajustes preestablecidos de altura de la pista Línea de tiempo

Los nuevos ajustes preestablecidos de altura de la pista Línea de tiempo están disponibles desde el navegador de ajustes preestablecidos.

Importación automática de una película o un fotograma exportado en un proyecto

La opción Importar al proyecto le permite volver a importar automáticamente una película o un fotograma exportado al proyecto que esté abierto. Las siguientes opciones de exportación son compatibles:

- Exportación de fotogramas fijos
- Exportación directa
- Exportación en cola (con Adobe Media Encoder)

El navegador de medios navega a través de los archivos de proyecto de Premiere Pro

Utilice el Navegador de medios para navegar a través de su archivo de proyecto de Premiere Pro (.prproj) y acceder a todas las bandejas, secuencias y clips incluidos en el proyecto. También puede desplazar los clips e importar una bandeja, un clip o una secuencia.

Comando Copiar mejorado para operar en un rango en una secuencia

El comando Copiar existente (Edición > Copiar, Ctrl+C (Windows) o Comando+C (Mac OS)) se mejora cuando se utiliza en el panel Línea de tiempo. Si no hay clips o fotogramas clave seleccionados y un punto de entrada o punto de salida establecido, el intervalo de tiempo entre el punto de entrada y el punto de salida se copia en el portapapeles.

Número de niveles de Deshacer personalizable

En el panel Historial del menú emergente, puede elegir un número personalizado de pasos de Deshacer, de diez a cien.

Métodos abreviados de teclado para mover clips en el Monitor de programa (modificación de la propiedad Posición)

Cuando se encuentra en modo de manipulación directa en el Monitor de programa (el modo en el que puede arrastrar el clip para situarlo espacialmente), se pueden utilizar las teclas de flecha para modificar la propiedad Posición del clip. Cada vez que pulse una tecla de flecha mueve el clip un píxel en la dirección correspondiente. Mantener presionada la tecla Mayús hace que cada vez que pulse una tecla flecha se mueva el clip diez píxeles.

Disponibilidad de subclips duros y suaves

Los subclips duros impiden los recortes accidentales en medios fuera de los límites del subclip. Los subclips suaves permiten los recortes en cualquier parte de los medios del clip maestro original.

Anteriormente, los subclips tenían puntos de inicio y de fin \"duros\", limitando la flexibilidad cuando se necesitaban más fotogramas de cabeza y de cola para el fundido cruzado de vídeos o los encadenados de audio. Ahora puede crear subclips con ediciones \"suaves\" en Premiere Pro, lo cual significa que ya no está limitado a los puntos de inicio y de fin originales de los subclips.

Para obtener más información, consulte este vídeo:

Línea de tiempo personalizable

La Línea de tiempo es personalizable, incluyendo mostrar u ocultar marcadores, efectos, ediciones y marcadores de fotogramas duplicados.

Indicadores de audio y vídeo fuera de sincronización

Los indicadores de audio y vídeo fuera de sincronización ahora aparecen cuando se desvinculan o pierden la sincronización

Inserción y sobreescritura de secuencias como anidamientos o clips individuales

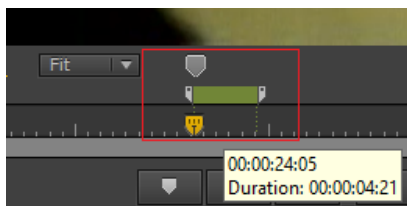
Ahora, puede insertar o sobrescribir las secuencias como anidamientos o clips individuales.

Búsqueda de marcadores

Ahora puede buscar los marcadores en el panel Marcadores. Vaya al marcador de clip Siguiente/Anterior de la Línea de tiempo. Los comandos Siguiente/Anterior Marcadores ahora navegan hacia los marcadores de clip y de secuencia de la Línea de tiempo.

Definir duración del marcador

Para definir rápidamente la duración del marcador, presione Alt (Win) u Opción (Mac) y haga clic en un icono de marcador en el Monitor de origen, Monitor de programa o en la Línea de tiempo. Se define una duración de un fotograma. Puede ajustar la duración de los fotogramas si hace clic y arrastra los controles en los lados del fotograma.



Definición de la duración del marcador en el Monitor de programa

Recurso de la comunidad:

[Blog de Clay Asbury: Mis diez funciones favoritas de Adobe Premiere Pro CC](#)

Transiciones y efectos

[Ir al principio](#)

Efecto de nombre de clip

El nuevo efecto nombre de clip representa el nombre de clip en el programa, con la posición, el tamaño y la transparencia como se especifica en los controles del efecto. Este efecto es acelerado por GPU.

Transición acelerada por GPU del barrido y las transiciones

Las transiciones de vídeo Barrido y Deslizar se aceleran por GPU cuando se utiliza una tarjeta de vídeo GPU que Premiere Pro CC utilice para procesamientos CUDA u OpenCL.

Comando Procesar selección para procesar los clips seleccionados

Seleccione Secuencia > Procesar selección para procesar un archivo de previsualización para la duración entre el punto de entrada del primer clip seleccionado hasta el punto de salida del último clip seleccionado.

Recorte simétrico de las transiciones

Arrastrar el borde de una transición ahora la recorta simétricamente en cada lado del punto de corte. Para recortar un solo lado, mantenga presionada la tecla Mayús mientras arrastra.

Nuevo efecto Calado de borde durante el recorte

La función Recortar del panel Controles de efectos (Ventana > Controles de efectos) ahora tiene una característica de Pluma de borde que ofrece un efecto de borde biselado al vídeo recortado. Desde el panel de Controles de efectos, haga clic en el botón Pluma de borde bajo Recortar e introduzca un valor para el efecto de desvanecimiento.

Los bordes del vídeo recortado muestran un efecto de calado:



Antes y después de aplicar el efecto de recorta de Calado de borde

Sonido

[Ir al principio](#)

Cambio entre las formas de onda de vídeo y de audio en el Monitor de origen

Para ver la onda de audio para su clip en el panel de Monitor de origen, haga clic en el botón Arrastrar solo audio situado en la parte inferior. Haga clic en el botón Arrastrar solo vídeo para volver a la vista de vídeo.

Comando de menú contextual para mostrar las unidades de tiempo de audio

Haga clic con el botón derecho del ratón (Windows) o presione Control y haga clic (Mac OS) en una regla de tiempo y seleccione Mostrar unidades de tiempo de audio para activar o desactivar la presencia de unidades de tiempo de audio.

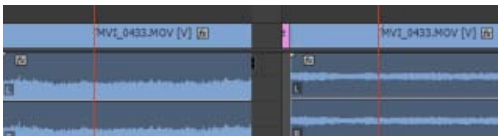
Comandos para aumentar y reducir el volumen de clips

Los siguientes comandos tienen entradas en el cuadro de diálogo Métodos abreviados de teclado:

- Aumentar el volumen del clip (1 dB)
- Aumentar mucho el volumen del clip (6 dB)
- Reducir el volumen del clip (1 dB)
- Reducir mucho el volumen del clip (6 dB)

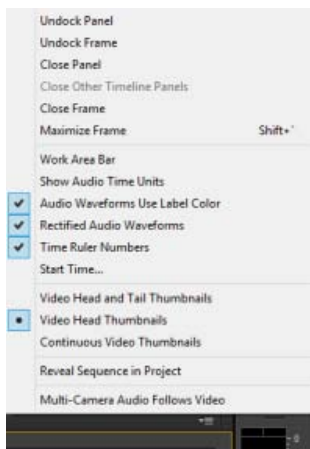
Nueva Forma de onda de audio corregida

La nueva característica Forma de onda de audio corregida le proporciona otra forma de ver una forma de onda de audio:



Forma de onda de audio corregida y Forma de onda de audio estándar

La opción Forma de onda de audio corregida está activada por defecto. Puede desactivarla anulando la selección de Forma de onda de audio corregida en el panel Línea de tiempo del menú emergente.



Opción Forma de onda de audio corregida en el menú emergente Línea de tiempo

Otras mejoras

- Preferencias de asignación de salida de audio para Mercury Transmit
- Forma de onda de audio generada por secuencias anidadas
- Métodos abreviados de teclado para cambiar los valores de desplazamiento
- Capacidad para abrir un cuadro de diálogo de efecto de plugin de audio de los clips en una secuencia
- Capacidad para activar o desactivar el sonido durante el avance rápido

Exportación

[Ir al principio](#)

Mejoras en la representación inteligente

Se ha acelerado el rendimiento de exportación de archivos de QuickTime como Pro-Res 422.

Exportaciones de audio QuickTime con pistas individuales

Al exportar secuencias maestras de varios canales, la configuración de canal de audio del cuadro de diálogo Exportar medios cambia a un menú emergente que le permite seleccionar canales de audio que se incluirán en la exportación.

Compatibilidad con DPX de 16 bits

Se ha agregado compatibilidad con DPX de 16 bits a Premiere Pro CC.

Administración de proyectos

[Ir al principio](#)

Ubicación personalizada para la carpeta de almacenamiento automático

En la ficha Discos de memoria virtual del cuadro de diálogo Ajustes del proyecto y del cuadro de diálogo Nuevo proyecto, hay un control de Almacenamiento automático de proyectos. Puede utilizar este control para especificar la ubicación de la carpeta de almacenamiento automático. El valor predeterminado es Igual que el proyecto.

Preferencia para omitir la pantalla de bienvenida al iniciar Premiere Pro

En la categoría Preferencias generales, puede seleccionar Mostrar pantalla de bienvenida o Abrir más reciente desde el menú emergente Al inicio. Si la preferencia está configurada para Abrir más reciente, se vuelve a abrir el último proyecto en uso. Si el último proyecto en uso no se encuentra (por ejemplo, porque se ha eliminado), entonces se abre la pantalla de bienvenida.



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

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

Novedades de Adobe Media Encoder CC 7.1

En este artículo se describen las funciones nuevas y modificadas de la nueva versión de Adobe Media Encoder CC 7.1. Consulte Novedades del documento de AME CC para obtener información sobre los cambios de la nueva versión de AME CC 7.0.

[Mejoras en la exportación de AVCI](#)
[Aceleración de GPU](#)
[Ajustes preestablecidos de DNxHD](#)
[Interpretar material de vídeo](#)
[Carga del proyecto nativo de Premiere Pro y de Prelude](#)
[Compatibilidad con XML de FCP](#)
[Sincronizar configuración](#)
[Ajustes de efectos](#)

[Volver al principio](#)

Mejoras de exportación a AVCI

El rendimiento de exportación MXF OP1a AVCI se ha mejorado notablemente. AME ahora utiliza el códec MainConcept AVCI para este formato y como resultado los archivos se procesan más rápidamente. Se han agregado las siguientes opciones:

- AVCI100 1080p50
- AVCI100 1080p60
- AVCI200
- XAVC Intra HD (1020 x 1080)
- XAVC Intra 4K (3840 x 2160)
- XAVC Intra 4K (4096 x 2160)

Todos los formatos indicados arriba cuentan con el procesado inteligente activado.

[Volver al principio](#)

Aceleración de GPU

Adobe Media Encoder se beneficia de la GPU para el procesamiento. Se admiten CUDA y OpenCL. La última versión de AME utiliza GPU para los siguientes procesamiento:

- Escala (HD a SD; SD a HD)
- Filtro de código de tiempo
- Conversiones de formato de píxel
- Desentrelazado

Si está procesando un proyecto de Premiere Pro, AME utilizará las preferencias de procesamiento de GPU que haya definido para el proyecto. Se utilizan todas las capacidades de procesamiento de GPU de Premiere Pro. **El conjunto limitado de tareas de procesamiento de GPU en AME solo sirve para el procesamiento con origen en AME.**

Si está procesando una secuencia con compatibilidad de secuencias nativa, se utilizarán los ajustes de GPU en AME y se omitirán los del proyecto. En este caso, todas las capacidades de procesamiento de GPU de Premiere Pro se utilizan directamente en AME.

Si el proyecto contiene VST de terceros, se utilizarán los ajustes de GPU del proyecto. La secuencia se codifica con PProHeadless igual que en versiones anteriores de AME. Si se ha anulado de selección de Habilitar la importación de la secuencia de Premiere Pro original , se utilizará siempre PProHeadless y el ajuste de GPU.

[Volver al principio](#)

Ajustes preestablecidos de DNxHD

Se han renombrado los ajustes preestablecidos de DNxHD MXF OP 1 para igualarlos a la manera en que resoluciones Avid aparecen en otras aplicaciones. Debido a esta modificación, los ajustes preestablecidos de DNxHD importados de versiones anteriores de AME CC pueden no coincidir con las versiones más recientes.

[Volver al principio](#)

Interpretar material de vídeo

Las velocidades de fotogramas que sean más bajas que la velocidad predeterminada en el cuadro de diálogo Interpretar material de vídeo ahora procesarán correctamente una sucesión uniforme de fotogramas. Las versiones anteriores de Media Encoder repetirían incorrectamente el último fotograma para rellenar el final del clip.

[Volver al principio](#)

Carga del proyecto nativo de Premiere Pro y de Prelude

AME ahora carga proyectos de Premiere Pro y Prelude de forma nativa, lo que significa que los proyectos se cargan más rápidamente.

El nuevo cuadro de diálogo Importar permite seleccionar varias secuencias de un solo proyecto.

Nota: Si una secuencia de Premiere Pro contiene medios sin conexión, se le comunicará antes de que la codificación empiece. Los medios sin conexión no se pueden volver a vincular con AME. Si el proyecto cuenta con medios sin conexión, vuelva a vincularlos en Premiere Pro antes de importarlo a AME.

[Volver al principio](#)

Compatibilidad con XML de FCP

Los archivos XML de Final Cut Pro (FCP) ahora se admiten en AME. No hay mecanismo para volver a vincular los medios. Si desea volver a vincular los medios, abra el proyecto en Premiere Pro en primer lugar.

Los archivos XML de FCP de FCPX son diferentes de los archivos XML originales de FCP y, por ahora, no son compatibles.

[Volver al principio](#)

Sincronizar ajustes

AME ahora admite Sincronizar ajustes, una función ubicada en varias aplicaciones de Creative Cloud incluidas Premier Pro y After Effects de Adobe. Si trabaja en aplicaciones de Creative Cloud en dos equipos, es recomendable mantener los mismos ajustes de aplicación en ambas sus equipos. Mediante la función Sincronizar ajustes, pueden cargar los ajustes a su cuenta de Creative Cloud desde un equipo y descargarlos y aplicarlos en el segundo equipo.

Las siguientes preferencias se pueden sincronizar en Creative Cloud:

1. Preferencias de aplicación
2. Diseño del espacio de trabajo
3. Métodos abreviados de teclado
4. Ajustes preestablecidos del usuario

Sincronizar ajustes en AME funciona igual que en After Effects y Premiere Pro.

Consulte el artículo Sincronizar ajustes de AME para obtener información detallada.

[Volver al principio](#)

Efectos ajustes

Los siguientes efectos nuevos se han añadido a la ficha Efectos en el cuadro de diálogo Exportar ajustes:

- Lumetri Look (SpeedGrade .look y LUT)
- Capa de imagen
- Capa de nombre

- Código de tiempo Superponer

Consulte el artículo en Ajustes de efectos para obtener información detallada sobre cada efecto.

Los ajustes del efecto se incluyen automáticamente en los ajustes preestablecidos a menos que desactive la casilla de verificación Guardar ajustes de efectos para guardar un ajuste preestablecido. La aceleración de GPU ayuda a agilizar los nuevos efectos.

Nota: La ficha de Efectos reemplaza la ficha de Filtros que se encuentra en versiones anteriores de AME. El filtro de Desenfoque gaussiano también se ha eliminado.



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

[Aviso legal](#) | [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).

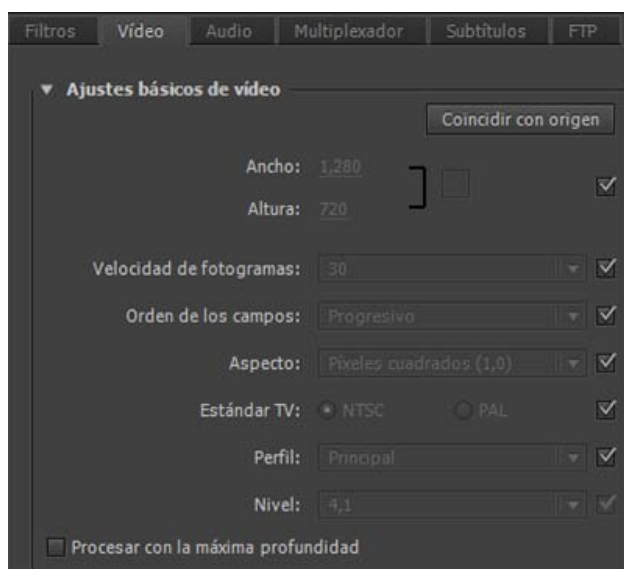
Los ajustes preestablecidos **Coincidir con origen** son útiles cuando desea conservar unos cuantos atributos de vídeo del origen y seleccionar valores específicos para los otros atributos. Puede guardar la configuración de **Coincidir con origen** como un nuevo ajuste preestablecido y aplicarlo a cualquier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

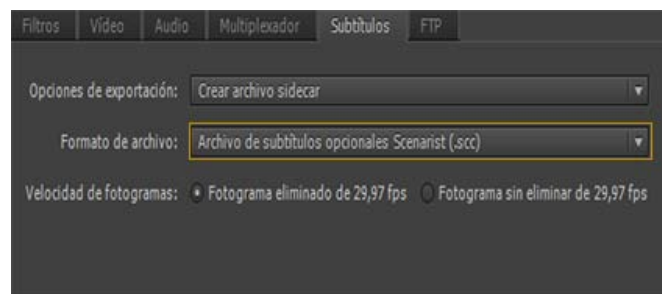
Para obtener más información sobre cómo exportar datos de subtítulos de Adobe Premiere Pro a través de Adobe Media Encoder, consulte Subtítulos y vea este vídeo:

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.

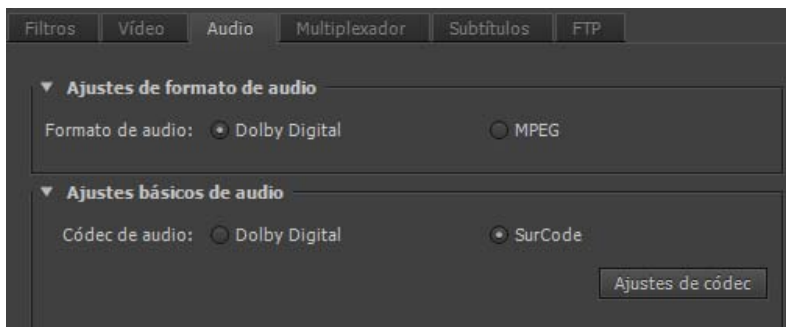
 Para importar ajustes preestablecidos MPEG-2 de una versión CS6, es necesario volver a crear los ajustes preestablecidos manualmente. Los ajustes preestablecidos no pueden importarse directamente.

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](#)

Tutoriales de introducción de Premiere Pro

[Qué es Premiere Pro](#)

Adobe TV (17 de junio de 2013)
tutorial de vídeo

[Información general de Adobe Premiere Pro CC](#)

Adobe TV (17 de junio de 2013)
tutorial de vídeo

[Tutoriales de vídeo de aprendizaje de Premiere Pro CC](#)

Adobe TV (17 de junio de 2013)
tutorial de vídeo

[Creative Cloud para vídeo](#)

tutorial de vídeo (17 de junio de 2013)

[Introducción a Adobe Premiere Pro](#)

resolución de problemas (31 de julio de 2013)

[Aprenda los pormenores de Premiere Pro CC](#)

artículo (17 de junio de 2013)

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

Espacio y flujo de trabajo

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

Espacios de trabajo

Importación de un espacio de trabajo con un proyecto

Personalización de espacios de trabajo

Iluminación u oscurecimiento de la interfaz

Espacio de trabajo de edición de dos vistas

Para obtener una descripción general sobre la interfaz de Premiere Pro, consulte [esta introducción a los espacios de trabajo y paneles de Peachpit Press](#).

Para obtener una descripción general sobre la interfaz de Premiere Pro, consulte [este vídeo de Maxim Jago de Learn by Video y Video2Brain](#).

Importación de un espacio de trabajo con un proyecto

[Volver al principio](#)

Las selecciones y personalizaciones realizadas en un proyecto se guardan en el archivo del proyecto. De forma predeterminada, Premiere Pro abre los proyectos en el espacio de trabajo actual. Pero si se prefiere, puede abrirse el proyecto en el espacio de trabajo en el que se utilizó por última vez. Esta opción es útil si reorganiza con frecuencia el espacio de trabajo para cada proyecto.

💡 Si se importa un proyecto y el espacio de trabajo está vacío, cierre el proyecto. Anule la selección de *Importar espacio de trabajo desde Proyectos*. Importe de nuevo el proyecto y seleccione un espacio de trabajo existente para el mismo.

- Antes de abrir un proyecto, seleccione *Ventana > Espacio de trabajo > Importar espacio de trabajo desde proyectos*.

Personalización de espacios de trabajo

[Volver al principio](#)

Acerca de los espacios de trabajo

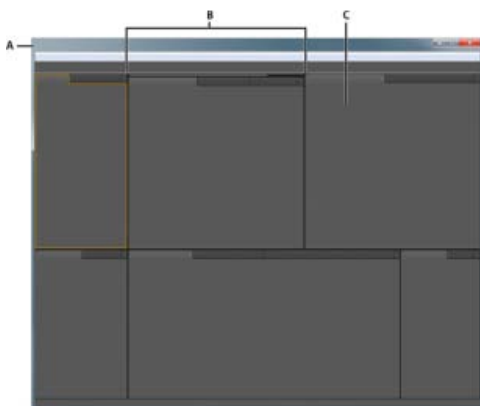
Las aplicaciones de vídeo y audio de Adobe ofrecen un espacio de trabajo uniforme y personalizable. Aunque cada aplicación tiene su propio conjunto de paneles (por ejemplo, Proyecto, Metadatos o Línea de tiempo), mueva y agrupe los paneles de la misma manera que lo hace en los productos.

La ventana principal de un programa es la *ventana de la aplicación*. Los paneles se organizan en esta ventana en una disposición denominada *espacio de trabajo*. El espacio de trabajo por defecto contiene grupos de paneles y paneles independientes.

Un espacio de trabajo se personaliza organizando los paneles en el diseño que mejor se adapta a su estilo de trabajo. A medida que se reorganizan los paneles, los demás paneles se redimensionan automáticamente para adaptarse a la ventana. Se pueden crear y guardar varios espacios de trabajo personalizados para diferentes tareas, por ejemplo, uno para edición y otro para previsualización.

💡 Se pueden utilizar ventanas flotantes para crear un espacio de trabajo más parecido a los de versiones anteriores de las aplicaciones de Adobe o para colocar paneles en varios monitores.

En estos dos tutoriales, Andrew Devis de Creative Cow muestra [cómo utilizar diferentes espacios de trabajo](#) y [cómo personalizar el espacio de trabajo](#).



Espacio de trabajo de ejemplo

A. Ventana de aplicación B. Paneles agrupados C. Panel individual

Elección de un espacio de trabajo

Cada aplicación de vídeo y de audio de Adobe incluye varios espacios de trabajo predefinidos que optimizan el diseño de paneles para tareas específicas. Cuando elija uno de estos espacios de trabajo, o cualquier espacio de trabajo personalizado que haya guardado, el espacio de trabajo actual se vuelve a dibujar de la forma correspondiente.

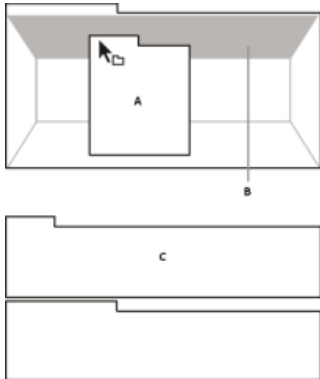
- Abra el proyecto sobre el que desea trabajar, elija Ventana > Espacio de trabajo y seleccione el espacio de trabajo que desee.

Acoplar, agrupar o flotar paneles

Puede acoplar paneles, moverlos a un grupo o fuera de él y desacoplarlos de manera que floten encima de la ventana de la aplicación. Conforme arrastra un panel, se resaltan las *zonas de colocación* a las que puede mover el panel. La zona de colocación que elige determina el lugar en el que se inserta el panel y si se acopla o se agrupa con otros paneles.

Zonas de acoplamiento

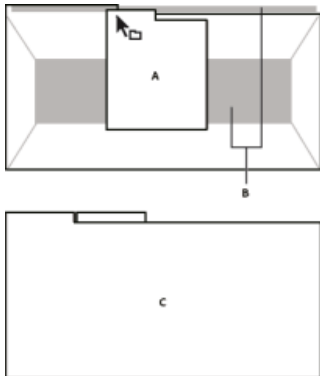
Las zonas de acoplamiento existen a lo largo de los bordes de un panel, grupo o ventana. Al acoplar un panel se coloca junto al grupo existente, redimensionando todos los grupos para alojar al panel nuevo.



Arrastrar el panel (A) a la zona de acoplamiento (B) para acoplarlo (C)

Zonas de agrupamiento

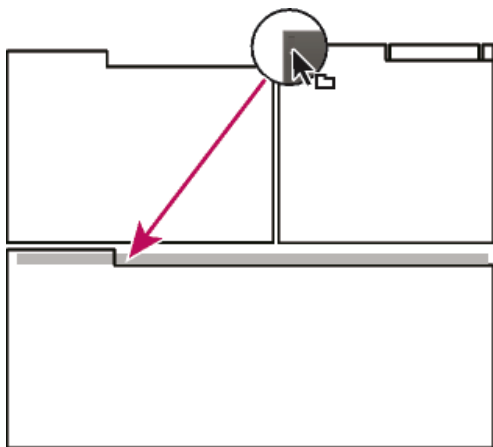
Las zonas de agrupamiento existen en la mitad de un panel o grupo, y en el área de ficha de paneles. Al soltar un panel en una zona de agrupamiento, se apila con los demás paneles.



Arrastrar el panel (A) a la zona de agrupamiento (B) para agruparlo con los paneles existentes (C)

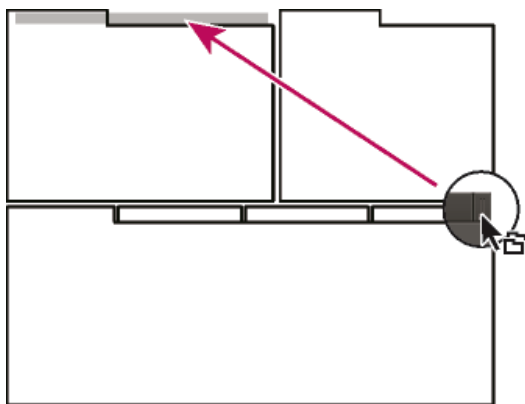
Acoplar o agrupar paneles

1. Si el panel que desea acoplar o agrupar no está visible, eljalo en el menú Ventana.
2. Realice una de las acciones siguientes:
 - Para mover un panel individual, arrastre el área de agarre de la esquina superior izquierda de la ficha de un panel a la zona de colocación deseada.



Arrastrar el agarre del panel para mover un panel

- Para mover un grupo completo, arrastre el área de agarre del grupo de la esquina superior derecha a la zona de colocación deseada.



Arrastrar el agarre de grupo para mover todo el grupo

La aplicación acopla y agrupa el panel en función del tipo de zona de colocación.

Desacoplar un panel en una ventana flotante

Cuando desacopla un panel en una ventana flotante, puede añadir paneles a la ventana o modificarla de manera similar a como lo hace con la ventana de la aplicación. Puede utilizar ventanas flotantes para utilizar un monitor secundario o para crear espacios de trabajo como los de versiones anteriores de aplicaciones de Adobe.

- Seleccione el panel que desea desacoplar (si está oculto, selecciónelo en el menú Ventana) y, a continuación, realice una de las operaciones siguientes:
 - Seleccione Desacoplar panel o Desacoplar fotograma en el menú del panel. El comando Desacoplar fotograma desacopla el grupo de paneles.
 - Mantenga pulsada la tecla Ctrl (Windows®) o Comando (Mac OS®) y arrastre el panel o el grupo fuera de su ubicación actual. Cuando suelte el botón del ratón, el panel o el grupo aparecerá en una nueva ventana flotante.
 - Arrastre el panel o el grupo fuera de la ventana de la aplicación. (Si la ventana de la aplicación se maximiza, arrastre el panel a la barra de tareas de Windows.)

Cambiar el tamaño de los grupos de paneles

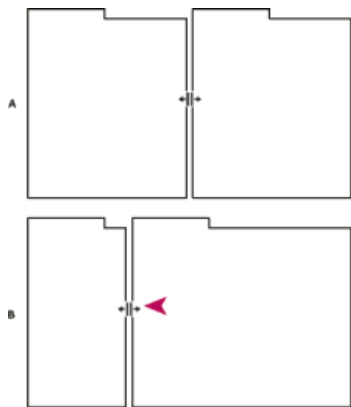
Cuando coloque el puntero encima de los divisores entre grupos de paneles, aparecen los iconos de cambio de tamaño. Cuando arrastre estos iconos, se cambiará el tamaño de todos los grupos que compartan el divisor. Por ejemplo, supongamos que el espacio de trabajo contiene tres grupos de paneles apilados verticalmente. Si arrastra el divisor entre los dos grupos inferiores, estos se redimensionan pero el grupo superior no cambia.

 *Para maximizar rápidamente un panel bajo el indicador, presione la tecla del acento. (No pulse Mayús.) Presione la tecla del acento de nuevo volver al tamaño original del panel.*

1. Realice una de las siguientes acciones:

- Para cambiar el tamaño horizontal o verticalmente, coloque el puntero entre dos grupos de paneles. El puntero se convierte en una doble flecha .
- Para cambiar el tamaño en ambas direcciones a la vez, coloque el puntero en la intersección entre tres o más grupos de paneles. El puntero se convierte en una flecha de cuatro direcciones .

2. Mientras mantiene pulsado el botón del ratón, arrastre para redimensionar los grupos de paneles.



Arrastrar el divisor entre los grupos de paneles para redimensionarlos horizontalmente

A. Grupo original con el icono de redimensión **B.** Grupos redimensionados

Apertura, cierre y desplazamiento en paneles

Al cerrar un grupo de paneles en la ventana de la aplicación, se redimensionan los demás grupos para ocupar el espacio recién disponible. Al cerrar una ventana flotante, también se cierran los paneles incluidos en ella.

- Para abrir un panel, escóalo desde el menú Ventana.
- Para cerrar un panel o una ventana, presione Control-W (Windows) o Comando-W (Mac OS), o haga clic en el botón Cerrar .
- Para ver todas las fichas de paneles en un grupo de paneles reducido, arrastre la barra de desplazamiento horizontal.
- Para traer un panel al frente de un grupo de paneles, siga una de estas instrucciones:
 - Haga clic en la ficha del panel que desea traer al frente.
 - Coloque el cursor encima del área de la ficha y desplace la rueda del ratón. El desplazamiento trae al frente los paneles, uno después de otro.
 - Arrastre las fichas horizontalmente para cambiar su orden.
- Para mostrar los paneles ocultos en un grupo de paneles reducido, arrastre la barra de desplazamiento por encima del grupo de paneles.



Arrastre la barra de desplazamiento horizontal para ver todos los paneles en un grupo reducido

Uso de varios monitores

Para aumentar el espacio de pantalla disponible, utilice varios monitores. Cuando se trabaja con varios monitores, la ventana de la aplicación aparece en un monitor y se colocan ventanas flotantes en el segundo monitor. Las configuraciones del monitor se almacenan en el espacio de trabajo.

Guardado, restablecimiento y eliminación de espacios de trabajo

Guardado de un espacio de trabajo personalizado

Conforme personaliza un espacio de trabajo, la aplicación realiza un seguimiento de los cambios, almacenando el diseño más reciente. Para almacenar un diseño específico de manera más permanente, guarde un espacio de trabajo personalizado. Los espacios de trabajo personalizados guardados aparecen en el menú Espacio de trabajo, adonde puede regresar y restablecerlos.

- Organice los fotogramas y paneles como desee y, a continuación, elija Ventana > Espacio de trabajo > Nuevo espacio de trabajo. Introduzca un nombre para el espacio de trabajo y haga clic en Aceptar (Windows) o en OK (Mac OS).

Nota: (After Effects, Premiere Pro, Encore) si un proyecto guardado con un espacio de trabajo personalizado se abre en otro sistema, la aplicación busca un espacio de trabajo con un nombre coincidente. Si no encuentra una coincidencia (o la configuración del monitor no coincide), utiliza el espacio de trabajo local actual.

Restablecimiento de un espacio de trabajo

Restablecer el espacio de trabajo actual para regresar a su diseño original, guardado, de paneles.

- Elija Ventana > Espacio de trabajo > Restablecer *nombre de espacio de trabajo*.

Eliminación de un espacio de trabajo

1. Seleccione Ventana > Espacio de trabajo > Eliminar espacio de trabajos.
2. Elija el espacio de trabajo que desee eliminar y a continuación, haga clic en Aceptar.

Nota: no puede eliminar el espacio de trabajo activo actualmente.

Iluminación u oscurecimiento de la interfaz

[Volver al principio](#)

Es posible que prefiera reducir el brillo cuando trabaje en una habitación oscura o cuando realice correcciones de color. El cambio de la preferencia de brillo afectará a los paneles, las ventanas y los cuadros de diálogo, pero no afectará a las barras de desplazamiento ni de título ni a los menús que se encuentren fuera de los paneles. Además, el cambio tampoco afecta al fondo de la aplicación en Windows.

1. Seleccione Edición > Preferencias > Aspecto (Windows) o Premiere Pro > Preferencias > Aspecto (Mac OS).
2. Arrastre el regulador de Brillo de la interfaz de usuario hacia la izquierda o la derecha. Haga clic en Predeterminado para restaurar el nivel de brillo predeterminado.

Espacio de trabajo de edición de dos vistas

[Volver al principio](#)

En Premiere Pro, el espacio de trabajo de dos vistas se refiere a los grandes monitores de origen y de programa situados en la parte superior de la interfaz. Esta disposición le permite centrarse más en las imágenes y menos en la interfaz de usuario.

El espacio de trabajo de edición de dos vistas y el área de previsualización

Para ver el área de vista previa, seleccione el menú del panel > Área de vista previa en el panel Proyecto.

El espacio de trabajo de dos vistas y el Navegador de medios

En la interfaz de dos vistas, el panel Proyecto cubre el Navegador de medios, por lo que no es evidente que puede arrastrar elementos desde el Navegador de medios al panel Proyecto. Para arrastrar medios desde el Navegador de medios al panel Proyecto, haga lo siguiente:

1. Seleccione los elementos que desea importar en el Navegador de medios.
2. Arrastre los elementos a la ficha Proyecto.

Los medios se importan en el panel Proyecto.

También puede importar elementos del Navegador de medios si los selecciona y, a continuación, elige Archivo > Importar desde navegador de medios. También puede elegir Importar desde el menú contextual.

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

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

Configuración del sistema

[Configuración de un sistema DV o HDV](#)

[Configuración de sistemas SD-SDI, HD-SDI o de componentes](#)

[Configuración de un sistema basado en archivos](#)

[Configuración de S-video o sistema compuesto](#)

[Especificación del dispositivo de audio predeterminado](#)

[Especificación de los ajustes de dispositivos ASIO \(solo Windows\)](#)

[Especificación de cuando procesar el audio cuando se procesa el vídeo](#)

[Especificación de la duración de pausas de predesplazamiento y postdesplazamiento](#)

[Especificación de discos de memoria virtual para mejorar el rendimiento del sistema](#)

[Movimiento o limpieza de la base de datos de caché de medios](#)

[Optimizar el procesamiento de la memoria disponible](#)

Para consultar los requisitos del sistema de Premiere Pro, consulte el [sitio web de Adobe](#).

Para obtener las listas de las distintas categorías de hardware compatible con Adobe Premiere Pro, consulte el [sitio web de Adobe](#).

Jeff Sengstack ofrece sugerencias detalladas para optimizar un sistema informático y el rendimiento de Premiere Pro en el [sitio web de Adobe](#).

Para ejecutar una serie de pruebas de rendimiento en su sistema y determinar cómo optimizar su rendimiento con Premiere Pro, [consulte esta página](#).

[Este artículo del foro de Premiere Pro](#) ofrece recomendaciones para configurar las unidades de disco de manera que sean más rendibles y fiables.

Para obtener más detalles sobre el procesamiento de CUDA, Mercury Playback Engine y el procesamiento de GPU, [consulte este artículo en el foro de usuario a usuario de Adobe Premiere Pro](#).

[Este artículo en el foro de usuario a usuario de Premiere Pro](#) incluye varias sugerencias de usuarios expertos sobre requisitos prácticos del sistema para Adobe Premiere Pro.

[Consulte esta página](#) para ver recursos sobre la optimización del rendimiento.

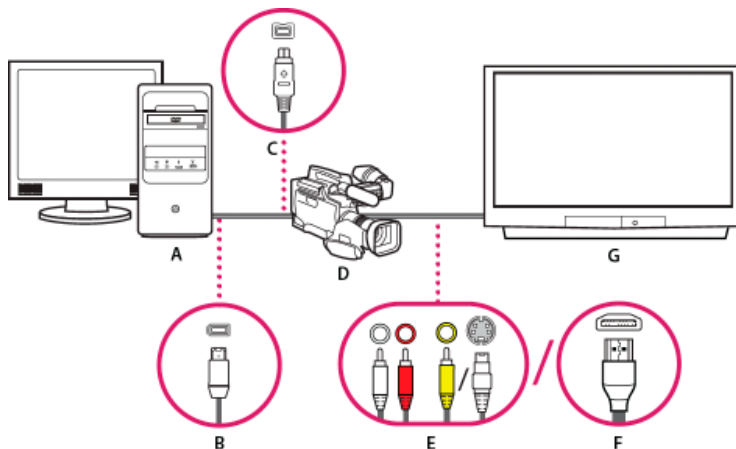
[Consulte este vídeo](#) para ver un taller de rendimiento de video2Brain sobre After Effects y Premiere Pro.

[Consulte este vídeo](#) para ver una sugerencia de rendimiento: detener el software que no esté utilizando para su trabajo.

[Consulte la entrada de preguntas frecuentes](#): "What computer and components should I buy for Premiere Pro?" ("¿Qué equipo y componentes debo comprar para Premiere Pro?") para obtener asesoramiento sobre los mejores ordenadores para la edición.

Configuración de un sistema DV o HDV

[Volver al principio](#)



Configuración de DV/HDV

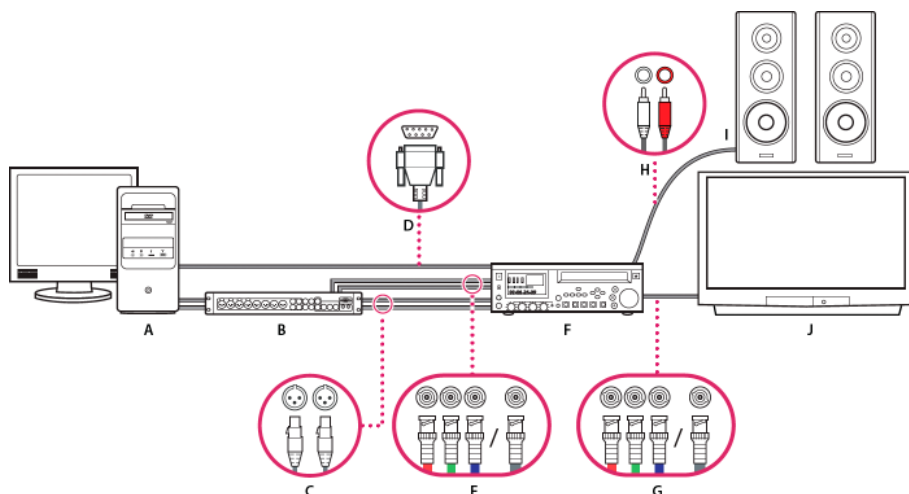
A. Equipo y monitor de equipo **B.** Puerto y conector de FireWire de 6 patillas **C.** Puerto y conector de FireWire de 4 patillas **D.** Videocámara DV/HDV **E.** Conectores RCA y clavijas para audio L (blanco), audio R (rojo), vídeo compuesto (amarillo); conector y clavija para S-video (y/c) **F.** Puerto y conector HDMI **G.** Monitor de televisión

Con esta configuración se puede capturar audio y vídeo desde un origen DV o HDV. Es posible controlar la señal en un monitor de TV durante la edición. Finalmente, es posible volver a exportar cualquier secuencia a cinta de vídeo.

1. Conecte la videocámara o VTR de DV o HDV al equipo utilizando un cable FireWire.
2. Conecte la videocámara o VTR al monitor de televisión con un cable de vídeo S-video o RCA y cables de audio RCA, o bien un cable HDMI.
3. Ponga la videocámara o VTR en el modo VTR o de reproducción.
4. (Para videocámaras HDV o solo VTR) Asegúrese de que el dispositivo está en el modo de reproducción DV para proyectos DV, o en modo de reproducción HDV para proyectos HDV. Para obtener información detallada, consulte el manual de usuario de su dispositivo.

Configuración de sistemas SD-SDI, HD-SDI o de componentes

[Volver al principio](#)



Configuración de un componente/SDI con caja de salida

A. Equipo y monitor de equipo **B.** (Opcional) Caja de salida A/V **C.** Conectores XLR y clavijas para audio L y R **D.** Puerto y conector RS232/422 **E.** Conectores BNC y clavijas para vídeo componente Y/Pb/Pr, conector BNC y clavija para vídeo SDI **F.** HD/SD VTR **G.** Conectores BNC y clavijas para vídeo componente Y/Pb/Pr, conector BNC y clavija para vídeo SDI **H.** Conectores RCA y clavijas para audio L (blanco) y R (rojo) **I.** Altavoces **J.** Monitor de televisión

Con esta configuración podrá capturar audio y vídeo desde un sistema SD-SDI, HD-SDI o un dispositivo de vídeo componente (videocámara o VTR). Es posible controlar la señal en un monitor de TV durante la edición. Finalmente, se puede volver a exportar cualquier secuencia a la videocámara o VTR.

Esta configuración requiere un SDI o una tarjeta de componentes PCI instalados en el equipo. De forma alternativa, requiere un SDI o dispositivo de componentes externos conectados al equipo mediante FireWire. Tanto una tarjeta interna como un dispositivo externo pueden proporcionar puertos, generalmente con conectores BNC, capaces de recibir señales de vídeo de componentes o SDI.

Algunas tarjetas SDI y PCI de componente se distribuyen con cajas de salida que ofrecen puertos para las señales SDI o de componentes. Algunas cajas de salida también proporcionan puertos para sincronizador. Otras proporcionan las salidas necesarias directamente en la tarjeta.

1. Conecte el SD-SDI, HD-SDI o el dispositivo componente al equipo o la caja de salida mediante cables SDI o de vídeo componente. Un cable único con conectores BNC transmite vídeo SDI, pero tres cables separados con conectores BNC transmiten señales de vídeo componente. Conecte cables de vídeo desde las salidas de vídeo del equipo o la caja de salida a las entradas de vídeo del dispositivo. Conecte también cables de vídeo de las salidas de vídeo del dispositivo a las entradas de vídeo del equipo o la caja de salida.
2. Conecte el SD-SDI, HD-SDI o el dispositivo componente al equipo o la caja de salida mediante cables de audio XLR. Conecte cables de audio de las salidas de audio del equipo o la caja de salida a las entradas de audio del dispositivo. Conecte también cables de audio de las salidas de audio del dispositivo a las entradas de audio del equipo o la caja de salida.
3. Realice una de las acciones siguientes:
 - Conecte el puerto serie de control de dispositivo (RS-422 o RS-232) en la videocámara o VTR con el puerto serie (Windows) o puerto USB (Mac OS) en el equipo. Utilice el cable Pipeline Digital ProVTR para dispositivos controlados mediante RS-232/422.
 - Si el sistema posee una caja de salida con un puerto de control de dispositivos serie (RS-422 o RS-232), conecte el puerto de control de dispositivos serie del dispositivo con este puerto en la caja de salida. No conecte el puerto serie de control del dispositivo con el puerto USB o serie en el equipo. Algunas cajas de salida requieren un cable D-Sub de 9 patillas serie estándar en lugar del cable Pipeline Digital ProVTR. Consulte la documentación del fabricante de la caja de salida.

Nota: El control de dispositivos serie nativo solo está disponible en Windows.

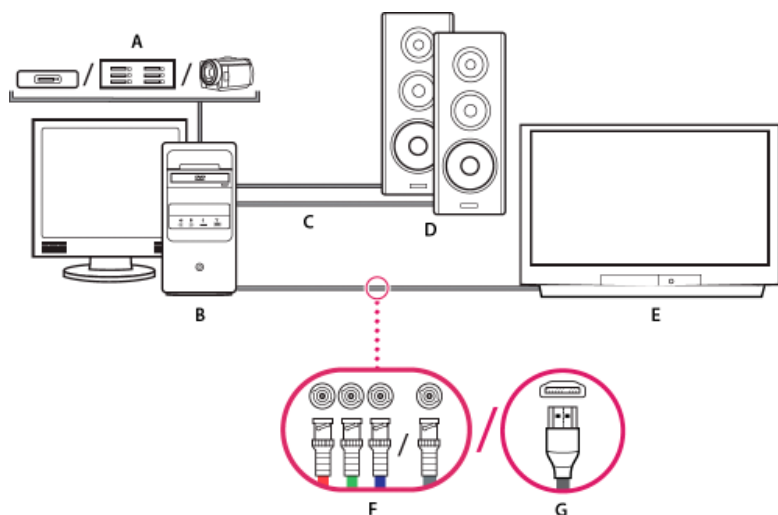
4. Conecte la platina o la videocámara al monitor de televisión con cables de vídeo componente y a altavoces amplificados con cables de audio RCA.
5. Ponga la videocámara o platina en el modo VRT o de reproducción.
6. En Premiere Pro, seleccione Archivo > Nuevo > Secuencia.
7. En el panel Ajustes preestablecidos disponibles del cuadro de diálogo Nueva secuencia, seleccione el ajuste preestablecido SDI o

componente que coincida con el formato del material de archivo de origen. Premiere Pro no ofrece estos ajustes preestablecidos. Los fabricantes de tarjetas SDI, tarjetas de captura de componente y otros dispositivos proporcionan estos ajustes preestablecidos. Los ajustes preestablecidos deben estar instalados con estas tarjetas y dispositivos.

8. Escriba un nombre en el cuadro de texto Nombre de secuencia. A continuación, haga clic en Aceptar.

[Volver al principio](#)

Configuración de un sistema basado en archivos



Sistema basado en archivos

A. Lector de tarjetas, unidad o videocámara para medios P2, XDCAM HD, XDCAM EX, o AVCHD **B.** Equipo y monitor de equipo **C.** Cables de audio que van a los altavoces o el amplificador **D.** Altavoces **E.** Monitor de TV **F.** Conectores BNC para componentes o cables de vídeo SDI al monitor TV (alternativa a "G") **G.** Conector HDMI para cable de audio/vídeo al monitor TV (alternativa a "F")

Con esta configuración, puede importar o transferir archivos de audio y vídeo a partir de lectores de tarjetas, unidades o videocámaras sin cinta grabados en cualquiera de los siguientes formatos de archivo de vídeo digital:

- P2 de Panasonic
- XDCAM HD
- XDCAM EX
- AVCHD
- AVC-I

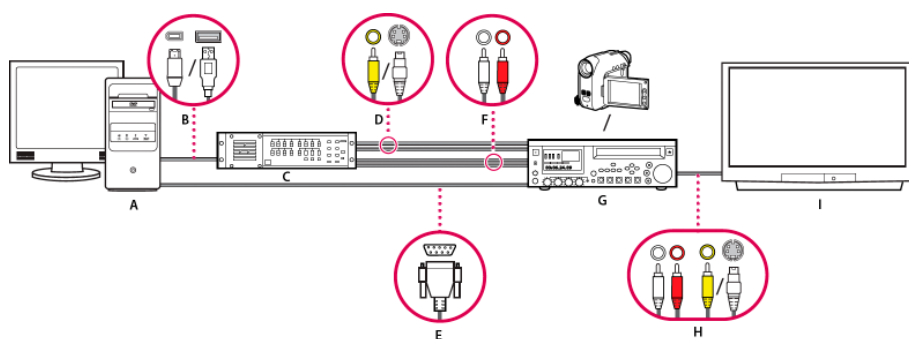
También puede previsualizar vídeo en un monitor de TV de alta definición, si el equipo dispone de lo siguiente:

- Tarjeta de captura de alta definición.
- Tarjeta de visualización con salidas de componentes o SDI o HDMI.

1. Conecte el lector de tarjeta, la unidad de disco o la videocámara al equipo, normalmente con un cable USB 2.0. Para obtener información detallada consulte el manual de usuario de su dispositivo.
2. Conecte la salida de la tarjeta de sonido del equipo a los altavoces o el amplificador de audio del equipo.
3. Conecte las salidas de vídeo de la tarjeta de captura, la caja de salida o la tarjeta de visualización al monitor de TV con cables de componente, SDI o HDMI.

[Volver al principio](#)

Configuración de S-video o sistema compuesto



S-video/configuración compuesta

A. Equipo y monitor de equipo **B. Puertos y conectores para FireWire y USB 2.0** **C. Convertidor de A a D** **D. Conectores y clavijas para vídeo compuesto RCA, S-video (y/c)** **E. Puerto y conector RS 232/422** **F. Conectores RCA y clavijas para audio L (blanco) y R (rojo)** **G. Videocámara analógica, VTR analógico** **H. Conectores RCA y clavijas para audio L (blanco), audio R (rojo) y vídeo compuesto (amarillo); conector y clavija para S-video (y/c)** **I. Monitor de televisión**

Gracias a esta configuración, podrá capturar audio y vídeo desde una videocámara analógica o VTR. Se puede supervisar la señal de vídeo en un monitor de televisión mientras edita. Finalmente, se puede volver a exportar cualquier secuencia a la videocámara o VTR.

Para convertir la señal de origen analógica en un archivo digital que el equipo pueda leer, esta configuración requiere un convertidor de analógico a digital (de A a D) o un digitalizador. Se pueden utilizar cualquier de los siguientes componentes para digitalizar la señal de vídeo:

- Digitalizador interno, instalado en el equipo.
 - Digitalizador externo, conectado al equipo.
 - Videocámara digital o VTR capaz de digitalizar una señal analógica entrante.
1. Conecte la videocámara analógica o VTR al digitalizador utilizando los cables de vídeo RCA o S-Video. Conecte cables de vídeo desde las salidas de vídeo del equipo o su interfaz a las entradas de vídeo del dispositivo. Conecte también cables de vídeo de las salidas de vídeo del dispositivo a las entradas de vídeo del equipo o su interfaz.
 2. Conecte la videocámara analógica o VTR al digitalizador utilizando los cables de audio XLR o RCA. Conecte cables de audio de las salidas de audio del digitalizador a las entradas de audio del dispositivo. Conecte también cables de audio de las salidas de audio del dispositivo a las entradas del digitalizador.
 3. (Opcional. Parar videocámara analógica o VTR con un puerto RS-422 o RS-232. Solo Windows). Conecte el puerto serie de control de dispositivos de la videocámara o VTR con el puerto serie del equipo o el digitalizador utilizando el cable Pipeline Digital ProVTR.
Nota: El control de dispositivos serie nativo solo está disponible en Windows.
 4. Conecte la videocámara analógica o VTR, o el digitalizador, al monitor de televisión con un cable de vídeo S-Video o RCA y cables de audio RCA o XLR.
 5. Ponga la videocámara o platina analógica en el modo VTR o de reproducción.
 6. En Premiere Pro, seleccione Archivo > Nuevo > Secuencia.
 7. En el panel Ajustes preestablecidos disponibles del cuadro de diálogo Nueva secuencia, seleccione el ajuste preestablecido que coincida con el formato del convertidor de A a D. No haga coincidir el material de archivo de origen. Por ejemplo, si utiliza una videocámara DV o un convertidor de A a DV para convertir la señal analógica, elija un ajuste preestablecido DV.
 8. Escriba un nombre en el cuadro de texto Nombre de secuencia. A continuación, haga clic en Aceptar.

Especificación del dispositivo de audio predeterminado

[Volver al principio](#)

1. Seleccione Edición > Preferencias > Hardware de audio (Windows) o Premiere Pro > Preferencias > Hardware de audio (Mac OS) y defina las opciones siguientes:
 - Seleccione un dispositivo de salida del menú Dispositivo predeterminado.
 - Seleccione un tamaño de búfer en el menú de tamaño de búfer (Mac OS).
2. Haga clic en Aceptar.

Ajustes de hardware de audio (solo Windows)

Cuando se hace clic en Ajustes de ASIO en el panel Hardware de audio del cuadro de diálogo Preferencias, Premiere Pro abre el cuadro de diálogo Ajustes de hardware de audio, que incluye las fichas Entrada y Salida.

Habilitar dispositivos Determina qué dispositivo de audio conectado se dirige hacia y desde Premiere Pro. Si el dispositivo es ASIO, seleccione los controladores ASIO del dispositivo. Si la tarjeta de sonido no contiene controladores ASIO de fábrica, elija Sonido WDM de Premiere Pro para este ajuste. Para habilitar un dispositivo, asegúrese de instalar un controlador actualizado para el mismo (Windows). Si desea 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.

Tamaño de búfer Especifica el tamaño del búfer, en kilobytes, que Premiere Pro utiliza para grabar audio.

Reproducción/Grabación 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.

Nota: Si tiene problemas para oír el audio, consulte la nota técnica: "[No sound during playback of video or audio clips](#)" ("No hay sonido durante la reproducción de clips de vídeo o audio").

Configuración de un micrófono USB (Mac OS)

1. En la aplicación Configuración de Audio MIDI de Utilidades, vaya a Audio > Abrir editor de dispositivos agregados.
2. Compruebe los aspectos siguientes:
 - Micrófono USB.

- Un dispositivo de entrada adicional, por ejemplo, Entrada de línea.
- Un dispositivo de salida

3. Seleccione este nuevo dispositivo agregado dentro del panel Preferencias de hardware de audio de Premiere Pro.

Especificación de los ajustes de dispositivos ASIO (solo Windows)

[Volver al principio](#)

1. Seleccione Edición > Preferencias > Hardware de audio.
2. Haga clic en Ajustes de ASIO. Especifique los ajustes de ASIO para el dispositivo seleccionado.
Nota: El dispositivo y el controlador utilizados determinan los ajustes de este cuadro de diálogo, no Adobe Premiere Pro. Consulte la documentación del dispositivo ASIO y del controlador que utilice.
3. En el cuadro de diálogo Ajustes de hardware de audio, seleccione la ficha Entrada.
4. Seleccione las casillas junto a los nombres de cualquier dispositivo que desee habilitar.
5. Seleccione Grabación de 32 bits de dispositivo si desea grabar audio de 32 bits.
6. Arrastre el controlador Muestras para definir el tamaño del búfer.
7. Haga clic en Aceptar.

Especificación de cuando procesar el audio cuando se procesa el vídeo

[Volver al principio](#)

Se puede especificar si Premiere Pro procesa las previsualizaciones de audio de forma predeterminada.

Seleccione Secuencia > Procesar efectos de entrada a salida, o bien, Secuencia > Procesar de entrada a salida. Estos comandos se utilizan cuando ha definido los puntos de entrada y de salida para marcar el área para procesar las previsualizaciones de audio, en lugar de en la barra del área de trabajo.

Si se procesan las previsualizaciones de audio se podría mejorar el rendimiento de reproducción pero podría tardar más cuando selecciona cualquiera de estos comandos.

1. Seleccione Edición > Preferencias > General (Windows) o Premiere Pro > Preferencias > General (Mac OS).
2. Seleccione o anule la selección de Procesar audio al procesar el vídeo.
3. Haga clic en Aceptar.

Especificación de la duración de pausas de predesplazamiento y postdesplazamiento

[Volver al principio](#)

Puede configurar la longitud del predesplazamiento y postdesplazamiento para las previsualizaciones de secuencia y de clip en el panel General del cuadro de diálogo Preferencias.

Nota: Los campos Predesplazamiento y Postdesplazamiento son distintos de la configuración de Predesplazamiento en el panel Control de dispositivos del cuadro de diálogo Preferencias. La configuración de predesplazamiento del panel Control de dispositivos afecta al control de dispositivos externos como, por ejemplo, videocámaras y VTR.

1. Seleccione Edición > Preferencias > General (Windows) o Premiere Pro > Preferencias > General (Mac OS).
2. En los campos Predesplazamiento y Postdesplazamiento, escriba el número de segundos para cada uno.
3. Haga clic en Aceptar.

Especificación de discos de memoria virtual para mejorar el rendimiento del sistema

[Volver al principio](#)

Cuando se edita un proyecto, Premiere Pro utiliza el espacio en disco para almacenar los archivos necesarios para el proyecto. Premiere Pro almacena audio y vídeo capturados, audio conformado y archivos de previsualización. Premiere Pro utiliza archivos de audio conformado y de previsualización para optimizar el rendimiento, lo que facilita la edición en tiempo real, una calidad de coma flotante de 32 bits y un rendimiento eficaz.

Todas las preferencias de disco virtual se guardan con cada proyecto. Puede seleccionar diferentes ubicaciones de disco virtual para diferentes proyectos. Si vuelve a abrir un proyecto tras editar otro con ubicaciones de disco de memoria virtual diferentes, Premiere Pro buscará los archivos que pertenezcan al primer proyecto en las ubicaciones de disco de memoria virtual que haya escogido para dicho proyecto.

Si elimina archivos de previsualización o archivos de audio conformado para un proyecto, Premiere Pro los volverá a crear de forma automática cuando vuelva a abrir el proyecto.

De forma predeterminada, los archivos de disco de memoria virtual se almacenan al guardarse el proyecto. Es necesario aumentar el espacio del disco de memoria virtual a medida que las secuencias van creciendo o se vuelven más complejas. Para obtener el mejor rendimiento, dedique un disco o un disco duro únicamente a los recursos de medios. Seleccione un disco para los recursos distintos al disco donde se guarda el archivo del proyecto, los archivos del sistema operativo o los archivos para aplicaciones. Así, los discos de medios pueden acceder a los archivos de medios y reproducirlos lo más rápidamente posible, sin tener que acceder a otros archivos. Utilice el comando Proyecto > Ajustes del proyecto > Discos de memoria virtual para especificar qué discos utiliza Premiere Pro para los archivos de medios. Elija discos de memoria virtual cuando configure un nuevo proyecto.

En cuanto al rendimiento, resulta más adecuado dedicar un disco distinto a cada tipo de recurso, pero también puede especificar carpetas en el mismo disco. Se pueden especificar ubicaciones únicas de discos de memoria virtual para cada uno de los siguientes tipos de archivo:

Vídeo capturado Archivos de vídeo creados mediante Archivo > Capturar.

 Si transfiere archivos de vídeo a una carpeta de disco de memoria virtual antes de crear un proyecto para los mismos, especifique la carpeta que contiene archivos de vídeo para Vídeo capturado.

Audio capturado Los archivos de audio que cree con Archivo > Capturar o si graba a través del Mezclador de audio como cuando graba una voz superpuesta.

Previsualizaciones de vídeo Los archivos creados al utilizar el comando Secuencia > Procesar toda el área de trabajo o Secuencia > Procesar de entrada a salida (en Premiere Pro CS6), exportan a un archivo de película o a un dispositivo. Si el área previsualizada incluye efectos, estos efectos se procesarán a máxima calidad en el archivo de previsualización.

Previsualizaciones de audio Los archivos de previsualización de audio se crean a través de los comandos siguientes:

- Secuencia > Procesar toda el área de trabajo
- Secuencia > Procesar de entrada a salida (Premiere Pro CS6)
- El comando Clip > Opciones de audio > Procesar y reemplazar
- Utilice Exportar a un archivo de película
- Exporte a un dispositivo DV

Si el área previsualizada incluye efectos, estos se procesarán a máxima calidad en el archivo de previsualización.

Especificación de discos de memoria virtual

Los discos de memoria virtual se configuran en el panel Disco de memoria virtual del cuadro de diálogo Preferencias. Antes de cambiar los ajustes del disco de memoria virtual, puede comprobar la cantidad de espacio disponible en disco en el volumen seleccionado. La cantidad aparece en el cuadro situado a la derecha de la ruta. Si la ruta es demasiado larga para leerla, coloque el puntero sobre el nombre de la misma y aparecerá la ruta completa en una información sobre herramientas.

1. Seleccione Proyecto > Ajustes de proyecto > Discos virtuales.
2. Identifique una ubicación para cada tipo de archivo nombrado en el cuadro de diálogo. Premiere Pro crea una subcarpeta a la que se le asigna el nombre de cada tipo de archivo (por ejemplo, Vídeo capturado) y en la que se almacenan los archivos asociados a ella. El menú muestra tres ubicaciones predeterminadas:

Mis Documentos (Windows) o Documentos (Mac OS) Almacena archivos virtuales en la carpeta Mis documentos (Windows) o Documentos (Mac OS).

Igual que el proyecto Guarda los archivos de memoria virtual en la misma carpeta en la que está guardado el archivo del proyecto.

Personalizado Permite especificar una ubicación de su elección. Seleccione Personalizada, haga clic en Examinar y busque cualquier carpeta disponible.

Optimización del rendimiento de los discos de memoria virtual

Para obtener el máximo rendimiento, siga estas pautas:

- Si su equipo dispone de un solo disco duro, piense en dejar todas las opciones de discos de memoria virtual con sus ajustes predeterminados.
- Configure los discos de memoria virtual en uno o en más discos duros independientes. En Premiere Pro, se puede configurar un disco de memoria virtual independiente para cada tipo de medio. Por ejemplo, se puede configurar un disco para vídeo capturado y otro para audio capturado.
- En Windows, especifique solo las particiones formateadas para el formato de archivo NTFS como discos de memoria virtual. En Mac OS, utilice particiones formateadas para Mac OS Extended. No se recomiendan las particiones FAT32 para vídeo, ya que no admiten tamaños de archivo grandes.
Nota: Existen herramientas de terceros que permiten que las unidades NTFS funcionen en Mac OS. Consulte [Tuxera NTFS para Mac y Paragon NTFS para Mac](#) (en inglés).
- En Mac OS, deshabilite el diario para obtener el mejor rendimiento.
- Especifique el disco duro más rápido para capturar material de archivo y guardar archivos de memoria virtual. Puede utilizar un disco más lento para los archivos de previsualización de audio y los archivos del proyecto.
- Especifique solo los discos conectados a su equipo. Un disco duro localizado en una red es, normalmente, demasiado lento. Evite utilizar medios extraíbles ya que Premiere Pro necesita acceder siempre a los discos de memoria virtual. Los discos de memoria virtual se conservan para cada proyecto, incluso al cerrarlos. Se vuelven a utilizar cuando se abre de nuevo el proyecto asociado a ellos. Si los discos de memoria virtual se almacenan en medios extraíbles y estos se extraen de la unidad, dichos discos no estarán disponibles para Premiere Pro.
- Un solo disco se puede dividir en particiones y configurar dichas particiones como discos de memoria virtual. No obstante, las particiones no mejoran el rendimiento, ya que el mecanismo del disco único actúa como obstáculo. Para obtener unos resultados óptimos, configure los volúmenes de discos de memoria virtual que estén en unidades separadas físicamente.

- Puede capturar audio y vídeo en unidades independientes, si es compatible con el códec de formato. (La captura DV y HDV nativa de Premiere Pro no admite la captura de audio separado del vídeo.) Defina las ubicaciones de los archivos nuevos seleccionando Edición > Preferencias > Discos de memoria virtual (Windows) o Premiere Pro > Preferencias > Discos de memoria virtual (Mac OS). Si no modifica los ajustes predeterminados, todos los archivos que capture o cree con Premiere Pro se almacenarán en la misma carpeta en la que se almacenan los archivos del proyecto.

Recursos en línea para mejorar el rendimiento del sistema

[Consulte este artículo del foro](#) para ver consejos de usuarios expertos sobre la configuración de discos para un sistema de edición de vídeo.

Encontrará una colección de vídeos y artículos sobre cómo acelerar Premiere Pro [en esta entrada de blog](#).

[Consulte este vídeo](#) para obtener más información sobre la configuración de disco duro para obtener un mejor rendimiento en Adobe Premiere Pro y After Effects.

Para obtener más información sobre cómo formatear un disco como NTFS en Windows, [consulte esta página en el sitio web de Microsoft](#).

Para obtener más información sobre cómo formatear un disco como HFS+ en Mac OS, [consulte esta página del sitio web kenstone.net](#). La información de esta página es válida para Mac OS X 10.4-10.7

Movimiento o limpieza de la base de datos de caché de medios

[Volver al principio](#)

Cuando Premiere Pro importa vídeo y audio en algunos formatos, procesa y almacena en caché versiones de estos elementos a los que se puede acceder con facilidad al generar previsualizaciones. Cada uno de los archivos de audio importados se conforman en un nuevo archivo .cfa, y los archivos MPEG files se indexan en un nuevo archivo .mpgindex. La caché de medios mejora enormemente el rendimiento de las previsualizaciones, ya que no es necesario volver a procesar los elementos de audio y vídeo en cada previsualización.

Nota: Cuando se importa un archivo por primera vez, es posible que perciba un retraso mientras se procesan los medios y se guardan en caché.

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 Adobe Media Encoder, After Effects, Premiere Pro, Encore y Adobe Soundbooth, de modo que cada una de estas aplicaciones puede leer y escribir en el mismo conjunto de archivos de medios guardados en caché. Si se modifica la ubicación de la base de datos desde cualquiera de estas aplicaciones, la ubicación también se actualiza 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.

❖ Seleccione Edición > Preferencias > Medios (Windows) o Premiere Pro > Preferencias > Medios (Mac OS) y realice una de las siguientes acciones.

- Para mover la caché de medios o la base de datos de caché de medios, haga clic en el botón Examinar correspondiente.
- Para eliminar archivos conformados e indexados de la caché y eliminar sus entradas de la base de datos, haga clic en Limpiar. Este comando solo elimina archivos asociados a los elementos de material de archivo para los que el archivo de origen ya no está disponible.

Importante: Antes de hacer clic en el botón Limpiar, compruebe que los dispositivos de almacenamiento que contienen los medios de origen utilizados actualmente estén conectados al equipo. Si se ha decidido que falta material de archivo porque el dispositivo de almacenamiento en el que se ubica no está conectado, los archivos asociados en la caché de medios se eliminarán. Debido a esta eliminación será necesario volver a conformar o indexar el material de archivo cuando se intente utilizar con posterioridad.

💡 Al limpiar la base de datos y la caché con el botón Limpiar base de datos y caché no se eliminan los archivos asociados con los elementos de material de archivo para los que los archivos de origen aún están disponibles. Para eliminar manualmente los archivos de índice y los archivos conformados, desplácese a la carpeta de caché de medios y elimine los archivos.

Optimizar el procesamiento de la memoria disponible

[Volver al principio](#)

De forma predeterminada, Premiere Pro procesa el vídeo utilizando el número máximo de procesadores disponibles, hasta 16. Sin embargo, algunas secuencias, como aquellas que contienen imágenes fijas o vídeo de origen de alta resolución, requieren grandes cantidades de memoria para el procesamiento simultáneo de varios fotogramas. Estas secuencias pueden obligar a Premiere Pro a cancelar el procesamiento y mostrar una alerta Aviso de memoria baja. En tales casos, puede maximizar la memoria disponible cambiando la preferencia de optimización del procesamiento de Rendimiento a Memoria. Cambie de nuevo esta preferencia a Rendimiento cuando el procesamiento ya no requiera una optimización de la memoria.

1. Seleccione Edición > Preferencias y elija Memoria en el cuadro de diálogo Preferencias.
2. En la lista desplegable, junto a Optimizar procesamiento para, seleccione Memoria.
3. Haga clic en Aceptar, cierre Premiere Pro y abra de nuevo el proyecto para que surta efecto la nueva preferencia.

Más temas de ayuda



Sincronización de ajustes

Novedades en Premiere Pro CC

Cuando se trabaja con Adobe® Premiere® Pro en varias máquinas, administrar y sincronizar las preferencias, los ajustes preestablecidos y las bibliotecas entre ellas puede ser un trabajo extenso, complejo y en el que resulta fácil cometer errores.

La nueva función Sincronizar ajustes permite sincronizar las preferencias generales, los métodos abreviados del teclado, los ajustes preestablecidos y las bibliotecas en Creative Cloud. Por ejemplo, si utiliza más de un equipo, la función Sincronizar ajustes ayuda a mantener los ajustes sincronizados en todas las máquinas.

También puede descargar y utilizar ajustes en un equipo que contenga una copia del software con licencia a otro usuario. Esta función permite que varios usuarios trabajen con sus propios ajustes en el mismo equipo. Por ejemplo, los editores independientes pueden trabajar durante diferentes turnos en una post-producción.

La sincronización se lleva a cabo a través de su cuenta de Adobe Creative Cloud. Los ajustes se cargan en la cuenta de Creative Cloud y después se descargan y aplican en el otro equipo. Usted debe iniciar la sincronización manualmente. No se produce automáticamente y no se puede programar.



Sincronización de la configuración con Adobe Creative Cloud

Inicialización de la sincronización

[Volver al principio](#)

Al primer uso, puede iniciar la sincronización seleccionando Sincronizar ajustes ahora desde la pantalla de bienvenida. O puede seleccionar Archivo > [su ID de Adobe] > Sincronizar ajustes ahora.

El ID de Adobe asociado a la licencia del producto se utiliza para identificar el usuario. Si aún no ha creado ni ha cargado la configuración para esta aplicación, los valores locales se cargan en la nube por defecto.

Sincronizar los ajustes desde una cuenta diferente

[Volver al principio](#)

Puede elegir sincronizar los ajustes de un ID de Adobe diferente en lugar del ID de Adobe asociado a la licencia de producto que se utiliza en el equipo en el que trabaja.

Para utilizar un ID de Adobe diferente para sincronizar los ajustes, seleccione Utilizar ajustes de una cuenta distinta en la pantalla de bienvenida. O seleccione Archivo > [su ID de Adobe] > Utilizar ajustes de una cuenta distinta.

Escriba el ID de Adobe y la contraseña. Los ajustes de esa cuenta de Creative Cloud se descargan y aplican, y el nombre de usuario aparece en la pantalla de bienvenida.

Administrar la sincronización

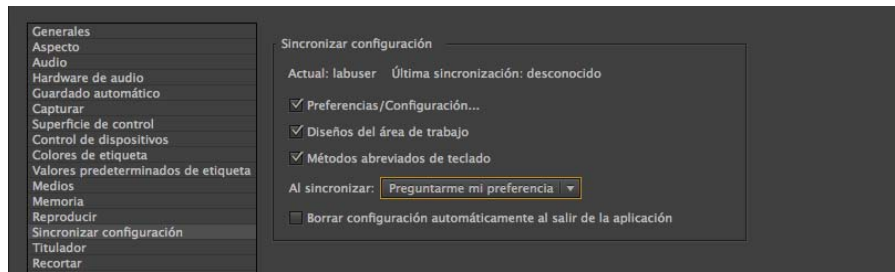
[Volver al principio](#)

Borrar configuración

Puede borrar todos los ajustes y volver a la configuración predeterminada. Seleccione Editar > [su ID de Adobe] > Borrar ajustes.

Nota: Si selecciona Borrar ajustes cuando ya hay un proyecto abierto, Premiere Pro guarda y cierra el proyecto actual para continuar.

Especificación de las preferencias de sincronización, y gestión de los conflictos de ajustes



El cuadro de diálogo Preferencias permite especificar las opciones de ajustes de sincronización. Por ejemplo, puede optar por que solo almacenen métodos abreviados de teclado almacenados en Creative Cloud y no sincronizar las otras preferencias y los otros ajustes de un equipo.

El cuadro de diálogo Preferencias le permite elegir qué hacer cuando se produce un conflicto de sincronización.

Sincronización de ajustes Para especificar lo que se sincronizará, seleccione Archivo > [su ID de Adobe] > Administrar ajustes de sincronización. O abra Sincronizar ajustes en el cuadro de diálogo Preferencias (Edición > Preferencias > Sincronizar ajustes).

Nota: Para sincronizar sus ajustes correctamente, cambie la configuración sólo desde dentro de la aplicación. La función sincronizar ajustes no sincroniza archivos colocados manualmente en la ubicación de la carpeta de preferencias.

Seleccione las opciones para sincronizar preferencias y ajustes. Las preferencias que se pueden sincronizar no dependen del equipo ni de la configuración de hardware.

- Preferencias/Ajustes...
- Diseños del área de trabajo
- Métodos abreviados de teclado

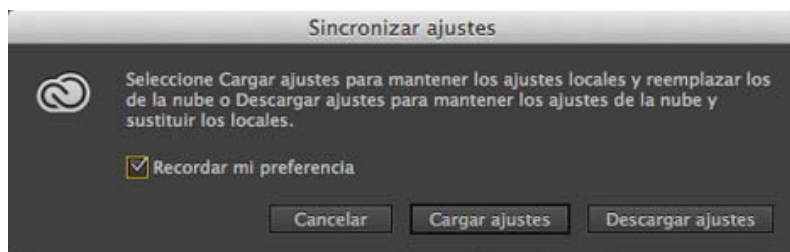
Nota: Los métodos abreviados de teclado creados para Windows sólo se sincronizan con un equipo con Windows. Los métodos abreviados de teclado de Mac OS sólo se sincronizan con un equipo con Mac OS.

Durante la sincronización Cuando se inicia una sincronización, se compara la fecha de modificación entre los ajustes locales y los ajustes almacenados en Creative Cloud. Si las fechas de modificación no coinciden, se detecta un conflicto de sincronización.

Puede especificar qué acción se llevará a cabo cuando se produzca un conflicto de sincronización seleccionando una de las siguientes acciones:

- Preguntarme mi preferencia
- Cargar siempre ajustes
- Descargar siempre ajustes

Cuando se selecciona Preguntarme mi preferencia, el diálogo Sincronizar ajustes se abre, en el que se le solicita que cargue o descargue sus ajustes.



Cargar ajustes: se sincronizan los ajustes de su equipo a Creative Cloud.

Descargar ajustes: se sincronizan los ajustes desde Creative Cloud al equipo y se sobrescribe la versión local con la versión de ajustes de Creative Cloud.

Borrar ajustes automáticamente al salir de la aplicación Seleccione esta opción de preferencia para borrar la sincronización de ajustes cada vez que salga de Premiere Pro. En el siguiente inicio, se utilizarán los ajustes predeterminados.



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

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

Configuración del sistema

Configuración de un sistema DV o HDV

Configuración de sistemas SD-SDI, HD-SDI o de componentes

Configuración de un sistema basado en archivos

Configuración de S-video o sistema compuesto

Especificación del dispositivo de audio predeterminado

Especificación de los ajustes de dispositivos ASIO (solo Windows)

Especificación de cuando procesar el audio cuando se procesa el vídeo

Especificación de la duración de pausas de predesplazamiento y postdesplazamiento

Especificación de discos de memoria virtual para mejorar el rendimiento del sistema

Movimiento o limpieza de la base de datos de caché de medios

Optimizar el procesamiento de la memoria disponible

Para consultar los requisitos del sistema de Premiere Pro, consulte el [sitio web de Adobe](#).

Para obtener las listas de las distintas categorías de hardware compatible con Adobe Premiere Pro, consulte el [sitio web de Adobe](#).

Jeff Sengstack ofrece sugerencias detalladas para optimizar un sistema informático y el rendimiento de Premiere Pro en el [sitio web de Adobe](#).

Para ejecutar una serie de pruebas de rendimiento en su sistema y determinar cómo optimizar su rendimiento con Premiere Pro, [consulte esta página](#).

Este artículo del foro de Premiere Pro ofrece recomendaciones para configurar las unidades de disco de manera que sean más rendibles y fiables.

Para obtener más detalles sobre el procesamiento de CUDA, Mercury Playback Engine y el procesamiento de GPU, [consulte este artículo en el foro de usuario a usuario de Adobe Premiere Pro](#).

Este artículo en el foro de usuario a usuario de Premiere Pro incluye varias sugerencias de usuarios expertos sobre requisitos prácticos del sistema para Adobe Premiere Pro.

Consulte esta página para ver recursos sobre la optimización del rendimiento.

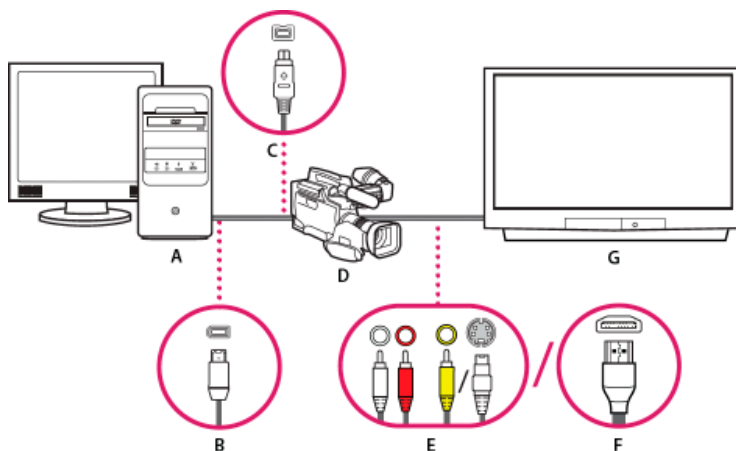
Consulte este vídeo para ver un taller de rendimiento de video2Brain sobre After Effects y Premiere Pro.

Consulte este vídeo para ver una sugerencia de rendimiento: detener el software que no esté utilizando para su trabajo.

Consulte la entrada de preguntas frecuentes: "What computer and components should I buy for Premiere Pro?" ("¿Qué equipo y componentes debo comprar para Premiere Pro?") para obtener asesoramiento sobre los mejores ordenadores para la edición.

Configuración de un sistema DV o HDV

[Volver al principio](#)



Configuración de DV/HDV

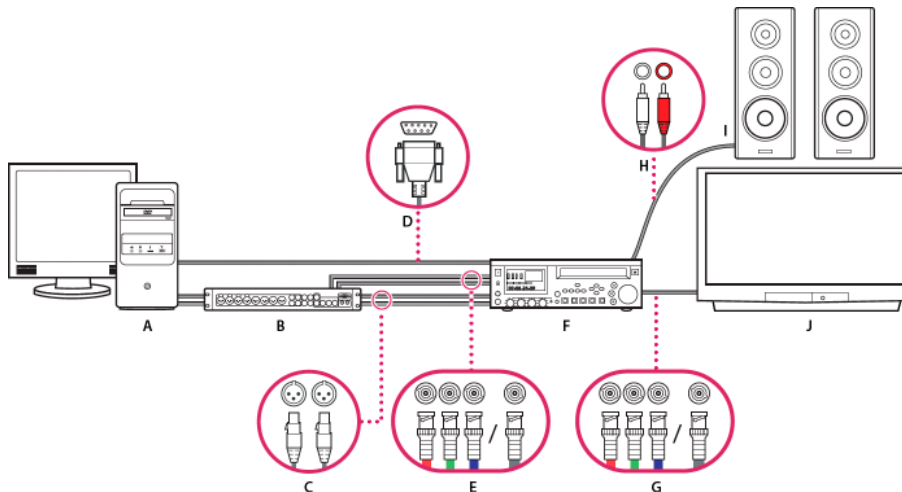
A. Equipo y monitor de equipo **B.** Puerto y conector de FireWire de 6 patillas **C.** Puerto y conector de FireWire de 4 patillas **D.** Videocámara DV/HDV **E.** Conectores RCA y clavijas para audio L (blanco), audio R (rojo), vídeo compuesto (amarillo); conector y clavija para S-video (y/c) **F.** Puerto y conector HDMI **G.** Monitor de televisión

Con esta configuración se puede capturar audio y vídeo desde un origen DV o HDV. Es posible controlar la señal en un monitor de TV durante la edición. Finalmente, es posible volver a exportar cualquier secuencia a cinta de vídeo.

1. Conecte la videocámara o VTR de DV o HDV al equipo utilizando un cable FireWire.
2. Conecte la videocámara o VTR al monitor de televisión con un cable de vídeo S-video o RCA y cables de audio RCA, o bien un cable HDMI.
3. Ponga la videocámara o VTR en el modo VTR o de reproducción.
4. (Para videocámaras HDV o solo VTR) Asegúrese de que el dispositivo está en el modo de reproducción DV para proyectos DV, o en modo de reproducción HDV para proyectos HDV. Para obtener información detallada, consulte el manual de usuario de su dispositivo.

Configuración de sistemas SD-SDI, HD-SDI o de componentes

[Volver al principio](#)



Configuración de un componente/SDI con caja de salida

A. Equipo y monitor de equipo **B.** (Opcional) Caja de salida A/V **C.** Conectores XLR y clavijas para audio L y R **D.** Puerto y conector RS232/422 **E.** Conectores BNC y clavijas para vídeo componente Y/Pb/Pr, conector BNC y clavija para vídeo SDI **F.** HD/SD VTR **G.** Conectores BNC y clavijas para vídeo componente Y/Pb/Pr, conector BNC y clavija para vídeo SDI **H.** Conectores RCA y clavijas para audio L (blanco) y R (rojo) **I.** Altavoces **J.** Monitor de televisión

Con esta configuración podrá capturar audio y vídeo desde un sistema SD-SDI, HD-SDI o un dispositivo de vídeo componente (videocámara o VTR). Es posible controlar la señal en un monitor de TV durante la edición. Finalmente, se puede volver a exportar cualquier secuencia a la videocámara o VTR.

Esta configuración requiere un SDI o una tarjeta de componentes PCI instalados en el equipo. De forma alternativa, requiere un SDI o dispositivo de componentes externos conectados al equipo mediante FireWire. Tanto una tarjeta interna como un dispositivo externo pueden proporcionar puertos, generalmente con conectores BNC, capaces de recibir señales de vídeo de componentes o SDI.

Algunas tarjetas SDI y PCI de componente se distribuyen con cajas de salida que ofrecen puertos para las señales SDI o de componentes. Algunas cajas de salida también proporcionan puertos para sincronizador. Otras proporcionan las salidas necesarias directamente en la tarjeta.

1. Conecte el SD-SDI, HD-SDI o el dispositivo componente al equipo o la caja de salida mediante cables SDI o de vídeo componente. Un cable único con conectores BNC transmite vídeo SDI, pero tres cables separados con conectores BNC transmiten señales de vídeo componente. Conecte cables de vídeo desde las salidas de vídeo del equipo o la caja de salida a las entradas de vídeo del dispositivo. Conecte también cables de vídeo de las salidas de vídeo del dispositivo a las entradas de vídeo del equipo o la caja de salida.
2. Conecte el SD-SDI, HD-SDI o el dispositivo componente al equipo o la caja de salida mediante cables de audio XLR. Conecte cables de audio de las salidas de audio del equipo o la caja de salida a las entradas de audio del dispositivo. Conecte también cables de audio de las salidas de audio del dispositivo a las entradas de audio del equipo o la caja de salida.
3. Realice una de las acciones siguientes:
 - Conecte el puerto serie de control de dispositivo (RS-422 o RS-232) en la videocámara o VTR con el puerto serie (Windows) o puerto USB (Mac OS) en el equipo. Utilice el cable Pipeline Digital ProVTR para dispositivos controlados mediante RS-232/422.
 - Si el sistema posee una caja de salida con un puerto de control de dispositivos serie (RS-422 o RS-232), conecte el puerto de control de dispositivos serie del dispositivo con este puerto en la caja de salida. No conecte el puerto serie de control del dispositivo con el puerto USB o serie en el equipo. Algunas cajas de salida requieren un cable D-Sub de 9 patillas serie estándar en lugar del cable Pipeline Digital ProVTR. Consulte la documentación del fabricante de la caja de salida.

Nota: El control de dispositivos serie nativo solo está disponible en Windows.

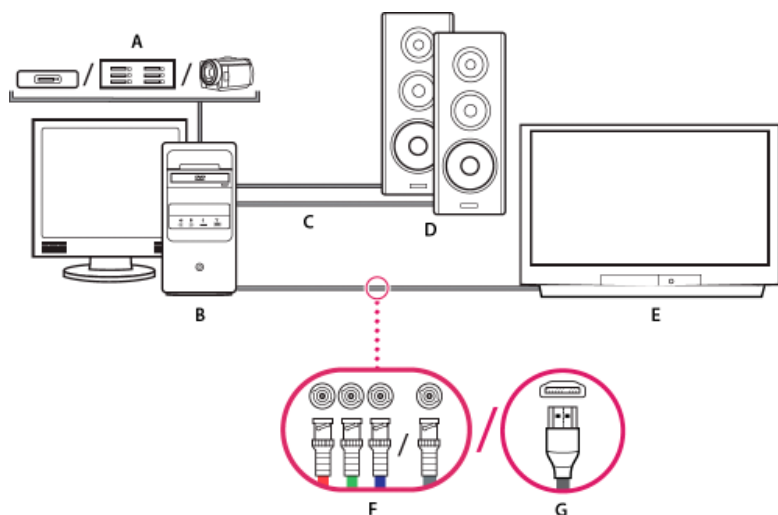
4. Conecte la platina o la videocámara al monitor de televisión con cables de vídeo componente y a altavoces amplificados con cables de audio RCA.
5. Ponga la videocámara o platina en el modo VRT o de reproducción.
6. En Premiere Pro, seleccione Archivo > Nuevo > Secuencia.
7. En el panel Ajustes preestablecidos disponibles del cuadro de diálogo Nueva secuencia, seleccione el ajuste preestablecido SDI o

componente que coincida con el formato del material de archivo de origen. Premiere Pro no ofrece estos ajustes preestablecidos. Los fabricantes de tarjetas SDI, tarjetas de captura de componente y otros dispositivos proporcionan estos ajustes preestablecidos. Los ajustes preestablecidos deben estar instalados con estas tarjetas y dispositivos.

8. Escriba un nombre en el cuadro de texto Nombre de secuencia. A continuación, haga clic en Aceptar.

[Volver al principio](#)

Configuración de un sistema basado en archivos



Sistema basado en archivos

A. Lector de tarjetas, unidad o videocámara para medios P2, XDCAM HD, XDCAM EX, o AVCHD **B.** Equipo y monitor de equipo **C.** Cables de audio que van a los altavoces o el amplificador **D.** Altavoces **E.** Monitor de TV **F.** Conectores BNC para componentes o cables de vídeo SDI al monitor TV (alternativa a "G") **G.** Conector HDMI para cable de audio/vídeo al monitor TV (alternativa a "F")

Con esta configuración, puede importar o transferir archivos de audio y vídeo a partir de lectores de tarjetas, unidades o videocámaras sin cinta grabados en cualquiera de los siguientes formatos de archivo de vídeo digital:

- P2 de Panasonic
- XDCAM HD
- XDCAM EX
- AVCHD
- AVC-I

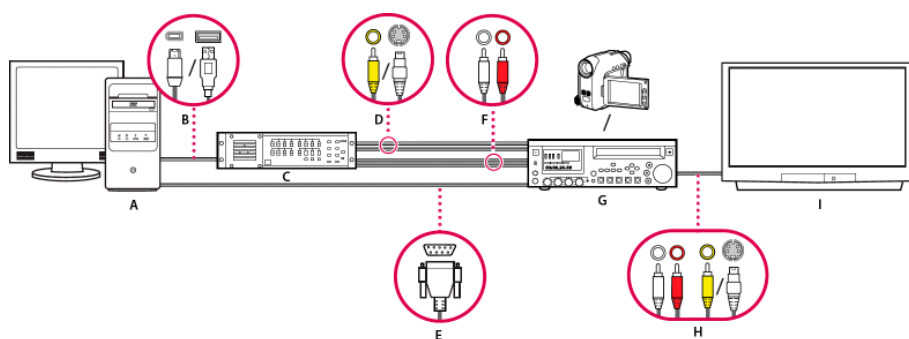
También puede previsualizar vídeo en un monitor de TV de alta definición, si el equipo dispone de lo siguiente:

- Tarjeta de captura de alta definición.
- Tarjeta de visualización con salidas de componentes o SDI o HDMI.

1. Conecte el lector de tarjeta, la unidad de disco o la videocámara al equipo, normalmente con un cable USB 2.0. Para obtener información detallada consulte el manual de usuario de su dispositivo.
2. Conecte la salida de la tarjeta de sonido del equipo a los altavoces o el amplificador de audio del equipo.
3. Conecte las salidas de vídeo de la tarjeta de captura, la caja de salida o la tarjeta de visualización al monitor de TV con cables de componente, SDI o HDMI.

[Volver al principio](#)

Configuración de S-video o sistema compuesto



S-video/configuración compuesta

A. Equipo y monitor de equipo **B. Puertos y conectores para FireWire y USB 2.0** **C. Convertidor de A a D** **D. Conectores y clavijas para vídeo compuesto RCA, S-video (y/c)** **E. Puerto y conector RS 232/422** **F. Conectores RCA y clavijas para audio L (blanco) y R (rojo)** **G. Videocámara analógica, VTR analógico** **H. Conectores RCA y clavijas para audio L (blanco), audio R (rojo) y vídeo compuesto (amarillo); conector y clavija para S-video (y/c)** **I. Monitor de televisión**

Gracias a esta configuración, podrá capturar audio y vídeo desde una videocámara analógica o VTR. Se puede supervisar la señal de vídeo en un monitor de televisión mientras edita. Finalmente, se puede volver a exportar cualquier secuencia a la videocámara o VTR.

Para convertir la señal de origen analógica en un archivo digital que el equipo pueda leer, esta configuración requiere un convertidor de analógico a digital (de A a D) o un digitalizador. Se pueden utilizar cualquier de los siguientes componentes para digitalizar la señal de vídeo:

- Digitalizador interno, instalado en el equipo.
 - Digitalizador externo, conectado al equipo.
 - Videocámara digital o VTR capaz de digitalizar una señal analógica entrante.
1. Conecte la videocámara analógica o VTR al digitalizador utilizando los cables de vídeo RCA o S-Video. Conecte cables de vídeo desde las salidas de vídeo del equipo o su interfaz a las entradas de vídeo del dispositivo. Conecte también cables de vídeo de las salidas de vídeo del dispositivo a las entradas de vídeo del equipo o su interfaz.
 2. Conecte la videocámara analógica o VTR al digitalizador utilizando los cables de audio XLR o RCA. Conecte cables de audio de las salidas de audio del digitalizador a las entradas de audio del dispositivo. Conecte también cables de audio de las salidas de audio del dispositivo a las entradas del digitalizador.
 3. (Opcional. Parar videocámara analógica o VTR con un puerto RS-422 o RS-232. Solo Windows). Conecte el puerto serie de control de dispositivos de la videocámara o VTR con el puerto serie del equipo o el digitalizador utilizando el cable Pipeline Digital ProVTR.
Nota: El control de dispositivos serie nativo solo está disponible en Windows.
 4. Conecte la videocámara analógica o VTR, o el digitalizador, al monitor de televisión con un cable de vídeo S-Video o RCA y cables de audio RCA o XLR.
 5. Ponga la videocámara o platina analógica en el modo VTR o de reproducción.
 6. En Premiere Pro, seleccione Archivo > Nuevo > Secuencia.
 7. En el panel Ajustes preestablecidos disponibles del cuadro de diálogo Nueva secuencia, seleccione el ajuste preestablecido que coincida con el formato del convertidor de A a D. No haga coincidir el material de archivo de origen. Por ejemplo, si utiliza una videocámara DV o un convertidor de A a DV para convertir la señal analógica, elija un ajuste preestablecido DV.
 8. Escriba un nombre en el cuadro de texto Nombre de secuencia. A continuación, haga clic en Aceptar.

Especificación del dispositivo de audio predeterminado

[Volver al principio](#)

1. Seleccione Edición > Preferencias > Hardware de audio (Windows) o Premiere Pro > Preferencias > Hardware de audio (Mac OS) y defina las opciones siguientes:
 - Seleccione un dispositivo de salida del menú Dispositivo predeterminado.
 - Seleccione un tamaño de búfer en el menú de tamaño de búfer (Mac OS).
2. Haga clic en Aceptar.

Ajustes de hardware de audio (solo Windows)

Cuando se hace clic en Ajustes de ASIO en el panel Hardware de audio del cuadro de diálogo Preferencias, Premiere Pro abre el cuadro de diálogo Ajustes de hardware de audio, que incluye las fichas Entrada y Salida.

Habilitar dispositivos Determina qué dispositivo de audio conectado se dirige hacia y desde Premiere Pro. Si el dispositivo es ASIO, seleccione los controladores ASIO del dispositivo. Si la tarjeta de sonido no contiene controladores ASIO de fábrica, elija Sonido WDM de Premiere Pro para este ajuste. Para habilitar un dispositivo, asegúrese de instalar un controlador actualizado para el mismo (Windows). Si desea 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.

Tamaño de búfer Especifica el tamaño del búfer, en kilobytes, que Premiere Pro utiliza para grabar audio.

Reproducción/Grabación 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.

Nota: Si tiene problemas para oír el audio, consulte la nota técnica: "[No sound during playback of video or audio clips](#)" ("No hay sonido durante la reproducción de clips de vídeo o audio").

Configuración de un micrófono USB (Mac OS)

1. En la aplicación Configuración de Audio MIDI de Utilidades, vaya a Audio > Abrir editor de dispositivos agregados.
2. Compruebe los aspectos siguientes:
 - Micrófono USB.

- Un dispositivo de entrada adicional, por ejemplo, Entrada de línea.
- Un dispositivo de salida

3. Seleccione este nuevo dispositivo agregado dentro del panel Preferencias de hardware de audio de Premiere Pro.

Especificación de los ajustes de dispositivos ASIO (solo Windows)

[Volver al principio](#)

1. Seleccione Edición > Preferencias > Hardware de audio.
2. Haga clic en Ajustes de ASIO. Especifique los ajustes de ASIO para el dispositivo seleccionado.
Nota: El dispositivo y el controlador utilizados determinan los ajustes de este cuadro de diálogo, no Adobe Premiere Pro. Consulte la documentación del dispositivo ASIO y del controlador que utilice.
3. En el cuadro de diálogo Ajustes de hardware de audio, seleccione la ficha Entrada.
4. Seleccione las casillas junto a los nombres de cualquier dispositivo que desee habilitar.
5. Seleccione Grabación de 32 bits de dispositivo si desea grabar audio de 32 bits.
6. Arrastre el controlador Muestras para definir el tamaño del búfer.
7. Haga clic en Aceptar.

Especificación de cuando procesar el audio cuando se procesa el vídeo

[Volver al principio](#)

Se puede especificar si Premiere Pro procesa las previsualizaciones de audio de forma predeterminada.

Seleccione Secuencia > Procesar efectos de entrada a salida, o bien, Secuencia > Procesar de entrada a salida. Estos comandos se utilizan cuando ha definido los puntos de entrada y de salida para marcar el área para procesar las previsualizaciones de audio, en lugar de en la barra del área de trabajo.

Si se procesan las previsualizaciones de audio se podría mejorar el rendimiento de reproducción pero podría tardar más cuando selecciona cualquiera de estos comandos.

1. Seleccione Edición > Preferencias > General (Windows) o Premiere Pro > Preferencias > General (Mac OS).
2. Seleccione o anule la selección de Procesar audio al procesar el vídeo.
3. Haga clic en Aceptar.

Especificación de la duración de pausas de predesplazamiento y postdesplazamiento

[Volver al principio](#)

Puede configurar la longitud del predesplazamiento y postdesplazamiento para las previsualizaciones de secuencia y de clip en el panel General del cuadro de diálogo Preferencias.

Nota: Los campos Predesplazamiento y Postdesplazamiento son distintos de la configuración de Predesplazamiento en el panel Control de dispositivos del cuadro de diálogo Preferencias. La configuración de predesplazamiento del panel Control de dispositivos afecta al control de dispositivos externos como, por ejemplo, videocámaras y VTR.

1. Seleccione Edición > Preferencias > General (Windows) o Premiere Pro > Preferencias > General (Mac OS).
2. En los campos Predesplazamiento y Postdesplazamiento, escriba el número de segundos para cada uno.
3. Haga clic en Aceptar.

Especificación de discos de memoria virtual para mejorar el rendimiento del sistema

[Volver al principio](#)

Cuando se edita un proyecto, Premiere Pro utiliza el espacio en disco para almacenar los archivos necesarios para el proyecto. Premiere Pro almacena audio y vídeo capturados, audio conformado y archivos de previsualización. Premiere Pro utiliza archivos de audio conformado y de previsualización para optimizar el rendimiento, lo que facilita la edición en tiempo real, una calidad de coma flotante de 32 bits y un rendimiento eficaz.

Todas las preferencias de disco virtual se guardan con cada proyecto. Puede seleccionar diferentes ubicaciones de disco virtual para diferentes proyectos. Si vuelve a abrir un proyecto tras editar otro con ubicaciones de disco de memoria virtual diferentes, Premiere Pro buscará los archivos que pertenezcan al primer proyecto en las ubicaciones de disco de memoria virtual que haya escogido para dicho proyecto.

Si elimina archivos de previsualización o archivos de audio conformado para un proyecto, Premiere Pro los volverá a crear de forma automática cuando vuelva a abrir el proyecto.

De forma predeterminada, los archivos de disco de memoria virtual se almacenan al guardarse el proyecto. Es necesario aumentar el espacio del disco de memoria virtual a medida que las secuencias van creciendo o se vuelven más complejas. Para obtener el mejor rendimiento, dedique un disco o un disco duro únicamente a los recursos de medios. Seleccione un disco para los recursos distintos al disco donde se guarda el archivo del proyecto, los archivos del sistema operativo o los archivos para aplicaciones. Así, los discos de medios pueden acceder a los archivos de medios y reproducirlos lo más rápidamente posible, sin tener que acceder a otros archivos. Utilice el comando Proyecto > Ajustes del proyecto > Discos de memoria virtual para especificar qué discos utiliza Premiere Pro para los archivos de medios. Elija discos de memoria virtual cuando configure un nuevo proyecto.

En cuanto al rendimiento, resulta más adecuado dedicar un disco distinto a cada tipo de recurso, pero también puede especificar carpetas en el mismo disco. Se pueden especificar ubicaciones únicas de discos de memoria virtual para cada uno de los siguientes tipos de archivo:

Vídeo capturado Archivos de vídeo creados mediante Archivo > Capturar.

 Si transfiere archivos de vídeo a una carpeta de disco de memoria virtual antes de crear un proyecto para los mismos, especifique la carpeta que contiene archivos de vídeo para Vídeo capturado.

Audio capturado Los archivos de audio que cree con Archivo > Capturar o si graba a través del Mezclador de audio como cuando graba una voz superpuesta.

Previsualizaciones de vídeo Los archivos creados al utilizar el comando Secuencia > Procesar toda el área de trabajo o Secuencia > Procesar de entrada a salida (en Premiere Pro CS6), exportan a un archivo de película o a un dispositivo. Si el área previsualizada incluye efectos, estos efectos se procesarán a máxima calidad en el archivo de previsualización.

Previsualizaciones de audio Los archivos de previsualización de audio se crean a través de los comandos siguientes:

- Secuencia > Procesar toda el área de trabajo
- Secuencia > Procesar de entrada a salida (Premiere Pro CS6)
- El comando Clip > Opciones de audio > Procesar y reemplazar
- Utilice Exportar a un archivo de película
- Exporte a un dispositivo DV

Si el área previsualizada incluye efectos, estos se procesarán a máxima calidad en el archivo de previsualización.

Especificación de discos de memoria virtual

Los discos de memoria virtual se configuran en el panel Disco de memoria virtual del cuadro de diálogo Preferencias. Antes de cambiar los ajustes del disco de memoria virtual, puede comprobar la cantidad de espacio disponible en disco en el volumen seleccionado. La cantidad aparece en el cuadro situado a la derecha de la ruta. Si la ruta es demasiado larga para leerla, coloque el puntero sobre el nombre de la misma y aparecerá la ruta completa en una información sobre herramientas.

1. Seleccione Proyecto > Ajustes de proyecto > Discos virtuales.
2. Identifique una ubicación para cada tipo de archivo nombrado en el cuadro de diálogo. Premiere Pro crea una subcarpeta a la que se le asigna el nombre de cada tipo de archivo (por ejemplo, Vídeo capturado) y en la que se almacenan los archivos asociados a ella. El menú muestra tres ubicaciones predeterminadas:

Mis Documentos (Windows) o Documentos (Mac OS) Almacena archivos virtuales en la carpeta Mis documentos (Windows) o Documentos (Mac OS).

Igual que el proyecto Guarda los archivos de memoria virtual en la misma carpeta en la que está guardado el archivo del proyecto.

Personalizado Permite especificar una ubicación de su elección. Seleccione Personalizada, haga clic en Examinar y busque cualquier carpeta disponible.

Optimización del rendimiento de los discos de memoria virtual

Para obtener el máximo rendimiento, siga estas pautas:

- Si su equipo dispone de un solo disco duro, piense en dejar todas las opciones de discos de memoria virtual con sus ajustes predeterminados.
- Configure los discos de memoria virtual en uno o en más discos duros independientes. En Premiere Pro, se puede configurar un disco de memoria virtual independiente para cada tipo de medio. Por ejemplo, se puede configurar un disco para vídeo capturado y otro para audio capturado.
- En Windows, especifique solo las particiones formateadas para el formato de archivo NTFS como discos de memoria virtual. En Mac OS, utilice particiones formateadas para Mac OS Extended. No se recomiendan las particiones FAT32 para vídeo, ya que no admiten tamaños de archivo grandes.
Nota: Existen herramientas de terceros que permiten que las unidades NTFS funcionen en Mac OS. Consulte [Tuxera NTFS para Mac y Paragon NTFS para Mac](#) (en inglés).
- En Mac OS, deshabilite el diario para obtener el mejor rendimiento.
- Especifique el disco duro más rápido para capturar material de archivo y guardar archivos de memoria virtual. Puede utilizar un disco más lento para los archivos de previsualización de audio y los archivos del proyecto.
- Especifique solo los discos conectados a su equipo. Un disco duro localizado en una red es, normalmente, demasiado lento. Evite utilizar medios extraíbles ya que Premiere Pro necesita acceder siempre a los discos de memoria virtual. Los discos de memoria virtual se conservan para cada proyecto, incluso al cerrarlos. Se vuelven a utilizar cuando se abre de nuevo el proyecto asociado a ellos. Si los discos de memoria virtual se almacenan en medios extraíbles y estos se extraen de la unidad, dichos discos no estarán disponibles para Premiere Pro.
- Un solo disco se puede dividir en particiones y configurar dichas particiones como discos de memoria virtual. No obstante, las particiones no mejoran el rendimiento, ya que el mecanismo del disco único actúa como obstáculo. Para obtener unos resultados óptimos, configure los volúmenes de discos de memoria virtual que estén en unidades separadas físicamente.

- Puede capturar audio y vídeo en unidades independientes, si es compatible con el códec de formato. (La captura DV y HDV nativa de Premiere Pro no admite la captura de audio separado del vídeo.) Defina las ubicaciones de los archivos nuevos seleccionando Edición > Preferencias > Discos de memoria virtual (Windows) o Premiere Pro > Preferencias > Discos de memoria virtual (Mac OS). Si no modifica los ajustes predeterminados, todos los archivos que capture o cree con Premiere Pro se almacenarán en la misma carpeta en la que se almacenan los archivos del proyecto.

Recursos en línea para mejorar el rendimiento del sistema

[Consulte este artículo del foro](#) para ver consejos de usuarios expertos sobre la configuración de discos para un sistema de edición de vídeo.

Encontrará una colección de vídeos y artículos sobre cómo acelerar Premiere Pro [en esta entrada de blog](#).

[Consulte este vídeo](#) para obtener más información sobre la configuración de disco duro para obtener un mejor rendimiento en Adobe Premiere Pro y After Effects.

Para obtener más información sobre cómo formatear un disco como NTFS en Windows, [consulte esta página en el sitio web de Microsoft](#).

Para obtener más información sobre cómo formatear un disco como HFS+ en Mac OS, [consulte esta página del sitio web kenstone.net](#). La información de esta página es válida para Mac OS X 10.4-10.7

Movimiento o limpieza de la base de datos de caché de medios

[Volver al principio](#)

Cuando Premiere Pro importa vídeo y audio en algunos formatos, procesa y almacena en caché versiones de estos elementos a los que se puede acceder con facilidad al generar previsualizaciones. Cada uno de los archivos de audio importados se conforman en un nuevo archivo .cfa, y los archivos MPEG files se indexan en un nuevo archivo .mpgindex. La caché de medios mejora enormemente el rendimiento de las previsualizaciones, ya que no es necesario volver a procesar los elementos de audio y vídeo en cada previsualización.

Nota: Cuando se importa un archivo por primera vez, es posible que perciba un retraso mientras se procesan los medios y se guardan en caché.

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 Adobe Media Encoder, After Effects, Premiere Pro, Encore y Adobe Soundbooth, de modo que cada una de estas aplicaciones puede leer y escribir en el mismo conjunto de archivos de medios guardados en caché. Si se modifica la ubicación de la base de datos desde cualquiera de estas aplicaciones, la ubicación también se actualiza 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.

❖ Seleccione Edición > Preferencias > Medios (Windows) o Premiere Pro > Preferencias > Medios (Mac OS) y realice una de las siguientes acciones.

- Para mover la caché de medios o la base de datos de caché de medios, haga clic en el botón Examinar correspondiente.
- Para eliminar archivos conformados e indexados de la caché y eliminar sus entradas de la base de datos, haga clic en Limpiar. Este comando solo elimina archivos asociados a los elementos de material de archivo para los que el archivo de origen ya no está disponible.

Importante: Antes de hacer clic en el botón Limpiar, compruebe que los dispositivos de almacenamiento que contienen los medios de origen utilizados actualmente estén conectados al equipo. Si se ha decidido que falta material de archivo porque el dispositivo de almacenamiento en el que se ubica no está conectado, los archivos asociados en la caché de medios se eliminarán. Debido a esta eliminación será necesario volver a conformar o indexar el material de archivo cuando se intente utilizar con posterioridad.

💡 Al limpiar la base de datos y la caché con el botón Limpiar base de datos y caché no se eliminan los archivos asociados con los elementos de material de archivo para los que los archivos de origen aún están disponibles. Para eliminar manualmente los archivos de índice y los archivos conformados, desplácese a la carpeta de caché de medios y elimine los archivos.

Optimizar el procesamiento de la memoria disponible

[Volver al principio](#)

De forma predeterminada, Premiere Pro procesa el vídeo utilizando el número máximo de procesadores disponibles, hasta 16. Sin embargo, algunas secuencias, como aquellas que contienen imágenes fijas o vídeo de origen de alta resolución, requieren grandes cantidades de memoria para el procesamiento simultáneo de varios fotogramas. Estas secuencias pueden obligar a Premiere Pro a cancelar el procesamiento y mostrar una alerta Aviso de memoria baja. En tales casos, puede maximizar la memoria disponible cambiando la preferencia de optimización del procesamiento de Rendimiento a Memoria. Cambie de nuevo esta preferencia a Rendimiento cuando el procesamiento ya no requiera una optimización de la memoria.

1. Seleccione Edición > Preferencias y elija Memoria en el cuadro de diálogo Preferencias.
2. En la lista desplegable, junto a Optimizar procesamiento para, seleccione Memoria.
3. Haga clic en Aceptar, cierre Premiere Pro y abra de nuevo el proyecto para que surta efecto la nueva preferencia.

Más temas de ayuda



Uso de paneles

[Navegación por los paneles](#)

[Visualización de cualquier panel en pantalla completa](#)

[Visualización de opciones de panel](#)

[Visualización de los menús contextuales y del panel](#)

[Panel Herramientas y panel Opciones](#)

[Detalles del clip en panel Info](#)

Navegación por los paneles

[Volver al principio](#)

Puede utilizar los métodos abreviados de teclado para activar los paneles en rotación.

❖ Realice una de las acciones siguientes:

- Para activar paneles en rotación a la derecha, presione Ctrl+Mayús+. (Punto) (Windows) o Control+Mayús+. (Punto) (Mac OS).
- Para activar paneles en rotación a la izquierda, presione Ctrl+Mayús+, (coma) (Windows) o Control+Mayús+(coma) (Mac OS).

Kevin Monahan ofrece instrucciones y métodos abreviados de teclado para activar paneles [en esta entrada de blog](#).

Visualización de cualquier panel en pantalla completa

[Volver al principio](#)

Puede ampliar cualquier panel para visualizarlo en modo de pantalla completa y volver a la visualización normal. Puede hacerlo seleccionando el panel actual o el panel en el que está situando el ratón.

1. Coloque el puntero del ratón sobre el panel que desee maximizar.
2. Presione la tecla de acento (`), y Normalmente, está tecla está a la izquierda de la tecla del numeral uno (1). Algunos denominan a esta tecla comilla inversa o tilde. Presione la tecla de acento una vez más para restaurar el tamaño del panel.

También maximizar un panel seleccionado si selecciona Ventana > Maximizar fotograma. Para restaurar el tamaño del panel, elija Ventana > Restaurar tamaño de fotograma. También puede presionar Mayús+acento para maximizar el tamaño del panel de un panel seleccionado. Presione la tecla de acento para alternar el tamaño de un panel que está sobre el que se está pasando el ratón.

Nota: Cuando Adobe Premiere Pro se instala en un equipo con un teclado que no sea estadounidense, el comando Maximizar o restaurar fotograma bajo cursor se asigna a una tecla que no sea la de acento. La tecla para Maximizar o restaurar fotograma bajo cursor (y su contraparte, Maximizar o restaurar fotograma activo) se muestra en el cuadro de diálogo Métodos abreviados de teclado. Para verla, seleccione el conjunto Valores predeterminados de Adobe Premiere Pro. A continuación seleccione Aplicación del menú. Desplácese más allá del encabezado de Ayuda hasta Maximizar o restaurar fotograma bajo cursor y defina el método abreviado de teclado más adecuado.

Visualización de opciones de panel

[Volver al principio](#)

❖ Haga clic en el icono de menú del panel  situado en la esquina superior derecha.

💡 Puede abrir un menú de panel incluso cuando el panel está minimizado.

💡 En Photoshop, puede cambiar el tamaño de fuente del texto de los paneles y de la información de herramientas. Elija un tamaño en el menú Tamaño de fuente de IU en las preferencias de interfaz.

Visualización de los menús contextuales y del panel

[Volver al principio](#)

Además de en los menús de la parte superior de la pantalla, también puede realizar las selecciones en los menús contextuales, los cuales ofrecen comandos relativos a la herramienta activa o al elemento seleccionado. Menús del panel ofrecen comandos relativos al panel activo.

- Para visualizar los menús de los paneles, haga clic en el botón  en la esquina superior derecha del panel.
- Para visualizar los menús contextuales, haga clic con el botón derecho en dicho panel.

Panel Herramientas y panel Opciones

[Volver al principio](#)

Cuando se abre el panel Opciones se hace forma predeterminada en el área de acoplamiento horizontal que se ejecuta justo bajo la barra de menús, formando la barra Opciones. Es posible desacoplar, mover y volver a acoplar el panel Opciones al igual que cualquier otro panel. De

forma predeterminada, el panel Opciones contiene un menú de espacios de trabajo y un vínculo a CS Services. También puede acoplar el panel Herramientas al panel Opciones.

Herramientas

Al seleccionar una herramienta, el puntero cambiará la forma en función de la selección. Por ejemplo, si selecciona la herramienta Cuchilla y coloca el puntero sobre un clip de un panel Línea de tiempo, el icono cambiará a una cuchilla . Sin embargo, es posible que el icono Herramienta de selección  cambie para mostrar la tarea que se está realizando actualmente. En algunos casos, si se pulsa una tecla modificadora (como Mayús) mientras se utiliza una herramienta, su función y el icono correspondiente cambiarán según corresponda. Seleccione herramientas del panel Herramientas o utilice un método abreviado de teclado. Puede cambiar el tamaño del panel Herramientas y orientarlo vertical u horizontalmente.

Nota: La herramienta Selección es la herramienta predeterminada. Se usa para todo, excepto para algunas funciones especiales. Si el programa no responde como debería, asegúrese de que la herramienta Selección está activada.



Cuadro de herramientas

A. Herramienta Selección B. Herramienta Editar rizo C. Herramienta Ampliar velocidad D. Herramienta Desplazar E. Herramienta Pluma F. Herramienta Mano G. Herramienta Seleccionar pista H. Herramienta Editar desplazamiento I. Herramienta Cuchilla J. Herramienta Deslizar K. Herramienta de zoom

Para activar cualquier herramienta y utilizarla en un panel Línea de tiempo, haga clic en ella o presione su método abreviado de teclado. Coloque el cursor encima de una herramienta para ver su nombre y el método abreviado de teclado.

herramienta Selección La herramienta estándar para seleccionar clips, elementos de menú y otros objetos es la interfaz de usuario. Se recomienda seleccionar la herramienta Selección en cuando acabe de utilizar cualquiera de las otras herramientas más especializadas. Para obtener más información sobre el uso de la herramienta Selección, consulte Selección de uno o más clips.

Herramienta Selección de pista Seleccione esta herramienta para seleccionar todos los clips a la derecha del cursor en una secuencia. Para seleccionar un clip y todos los clips a la derecha de su propia pista, haga clic en el clip. Para seleccionar un clip y todos los clips a la derecha de todas las pistas, haga clic en el clip y presione Mayús. Si pulsa Mayús, la herramienta Selección de pista cambiará a la herramienta Selección multipista. Para obtener más información acerca del uso de la herramienta Selección de pista, consulte Selección de uno o más clips y Eliminación de todos los clips de una pista.

Herramienta Editar rizo Seleccione esta herramienta para recortar el punto de entrada o salida de un clip en una Línea de tiempo. La herramienta Editar rizo cierra los espacios causados por la edición y conserva todas las ediciones a la izquierda o la derecha del clip recortado. Para obtener más información sobre el uso de la herramienta Editar rizo, consulte Ediciones de desplazamiento y rizo o [este tutorial de vídeo sobre la herramienta Editar rizo](#) de Andrew Devis.

Herramienta Editar desplazamiento Seleccione esta herramienta para desplazar el punto de edición entre dos clips en una línea de tiempo. La herramienta Editar desplazamiento recorta el punto de entrada de uno y el punto de salida del otro sin cambiar la duración combinada de los dos clips. Para obtener más información sobre el uso de la herramienta Editar desplazamiento, consulte Ediciones de desplazamiento y rizo o [este tutorial de vídeo sobre la herramienta Editar desplazamiento](#) de Andrew Devis.

Herramienta Ampliar velocidad Seleccione esta herramienta para acortar un clip en una Línea de tiempo acelerando su reproducción o alargarlo ralentizándolo. La herramienta Ampliar velocidad cambiar la velocidad y la duración pero no cambia los puntos de entrada y salida del clip. Para obtener más información sobre el uso de la herramienta Ampliar velocidad, consulte Cambio de la velocidad y la duración de clips con la herramienta Ampliar velocidad o [este vídeo sobre la herramienta Ampliar velocidad](#) de Andrew Devis.

Herramienta Cuchilla Seleccione esta herramienta para realizar una incisión o más en clips de una Línea de tiempo. Haga clic en un punto de un clip para dividirlo en esa ubicación. Para dividir los clips en todas las pistas de dicha ubicación, presione Mayús y haga clic en el punto en cualquiera de los clips. Para obtener más información sobre el uso de la herramienta Cuchilla, consulte División o corte de uno o más clips con la herramienta Cuchilla o [este vídeo sobre la herramienta Cuchilla](#) de Andrew Devis.

Herramienta Desplazar Seleccione esta herramienta para cambiar simultáneamente los puntos de entrada y salida de un clip en una Línea de tiempo y conservar el espacio de tiempo entre ellos constante. Por ejemplo, si se ha recortado un clip de 10 segundos a 5 segundos en una línea de tiempo, la herramienta Desplazar se puede emplear para determinar qué 5 segundos del clip aparecen en la línea de tiempo. Para obtener más información sobre el uso de la herramienta Desplazar, consulte Ediciones de desplazar y deslizar o [este vídeo sobre la herramienta Desplazar](#) de Andrew Devis.

Herramienta Deslizar Seleccione esta herramienta para mover un clip a la izquierda o la derecha de una Línea de tiempo y recortar simultáneamente los dos clips que lo rodean. La duración combinada de los tres clips y la ubicación del grupo en la Línea de tiempo no cambian. Para obtener más información sobre el uso de la herramienta Deslizar, consulte Ediciones de desplazar y deslizar o [este vídeo sobre la herramienta Deslizar](#) de Andrew Devis.

Herramienta Pluma Seleccione esta herramienta para definir o seleccionar fotogramas clave o para ajustar las líneas de conexión en un Línea de tiempo. Arrastre una línea de conexión y arrástrela verticalmente para ajustarla. Haga clic y presione Control (Windows) o Comando (Mac OS) en una línea de conexión para definir un fotograma clave. Presione Mayús y haga clic en fotogramas clave no contiguos para seleccionarlos. Arrastre un recuadro sobre fotogramas clave contiguos para seleccionarlos. Para obtener más información sobre el uso de la herramienta Pluma,

consulte Selección de fotogramas clave.

Herramienta Mano Seleccione esta herramienta para mover el área de visualización de una Línea de tiempo a la derecha o la izquierda. Arrastre a la izquierda o la derecha en el área de visualización.

Herramienta Zoom Seleccione esta herramienta para acercar y alejar el área de visualización de una Línea de tiempo. Haga clic en el área de visualización para acercarla un incremento. Haga clic y presione Alt (Windows) u Opción (Mac OS) para alejarla un incremento. Para obtener más información sobre el uso de la herramienta Zoom, consulte Navegación en una secuencia.

Apertura del panel Opciones

- Seleccione Ventana > Opciones.

Acoplamiento del panel Herramientas al panel Opciones

1. En el panel Herramientas, haga clic en el icono de menú del panel.
2. Seleccione Acoplar en el panel de opciones.

Desacoplamiento del panel Herramientas del panel Opciones

❖ En el panel Opciones, haga clic en el área punteada situada a la izquierda de la herramienta Selección.

Premiere Pro elimina el panel Herramientas del panel Opciones y devuelve el panel Herramientas a su ubicación antes de acoplarse al panel Opciones.

Detalles del clip en panel Info

[Volver al principio](#)

El panel Información muestra varios datos sobre el elemento seleccionado e información de código de tiempo para los clips bajo el indicador de tiempo actual en la Línea de tiempo.

En la parte superior del panel, se muestra información para la selección actual. Esta información varía según el tipo de medio, el panel activo, etc. Por ejemplo, el panel Información muestra información para un espacio vacío en el panel Línea de tiempo o un clip en el panel Proyecto.

Vídeo Indica la velocidad de fotograma, el tamaño de fotograma y la proporción de píxeles, en ese orden.

Audio Indica la velocidad de muestreo, la profundidad de bits y los canales, en ese orden.

Cinta Indica el nombre de la cinta.

Entrada Indica el código de tiempo del punto de entrada del clip seleccionado.

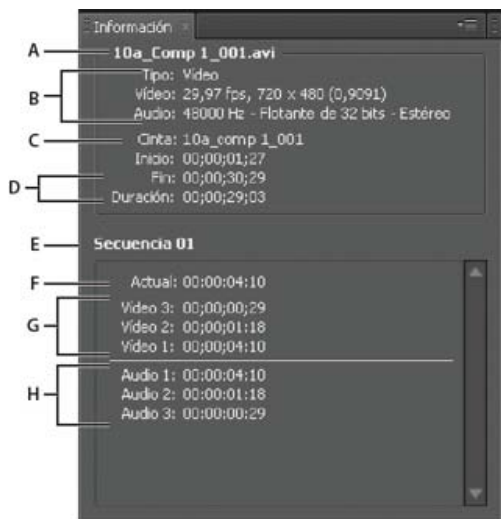
Salida Indica el código de tiempo del punto de salida del clip seleccionado.

Duración Indica la duración del clip seleccionado.

La sección debajo de los datos que estén seleccionados contiene los valores de código de tiempo de la secuencia activa y los clips de cada pista de vídeo y audio. Estos valores se muestran en un orden de apilamiento que coincide con el de la Línea de tiempo para facilitar la correlación visual. Los códigos de tiempo de las pistas de vídeo se muestran con el número de pista más elevado en la parte superior y las pistas de audio con el número de pista más elevado en la parte inferior. Esta sección solo aparecerá en blanco cuando estén cerradas todas las secuencias.

Cuando se agrega una pista a la secuencia actual o se elimina, el panel Información se actualiza para mostrar el número exacto de pistas de la secuencia. El número de pistas que se pueden mostrar es ilimitado. De igual forma, cuando el usuario pasa a otra secuencia, el panel Información se actualiza para mostrar el número correcto de pistas en dicha secuencia.

El panel Información muestra el código de tiempo de la selección actual y para todos los elementos de pista bajo el indicador de tiempo actual. Cuando el cabezal de reproducción pasa por una área en blanco en la línea de tiempo, no se muestra ningún valor de código de tiempo para la pista, pero la etiqueta de la pista está visible y sin atenuar. Esto facilita la correlación de la pila vertical de códigos de tiempo con el formato físico de las pistas en la secuencia.



El panel Información

A. Nombre del clip seleccionado **B.** Datos del clip seleccionado **C.** Nombre de la cinta **D.** Ubicaciones de los puntos de inicio y final de código de tiempo de la secuencia **E.** Nombre de la secuencia activa **F.** Ubicación del código de tiempo de origen del indicador de tiempo actual en el clip seleccionado **G.** Ubicación del código de tiempo de origen del indicador de tiempo actual en clips de pistas de vídeo **H.** Ubicación del código de tiempo de origen del indicador de tiempo actual en clips de pistas de audio

Nota: Puede cambiar el comportamiento predeterminado de algunos de los paneles en el cuadro de diálogo Preferencias. Consulte Preferencias. Más temas de ayuda



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

Preferencias

[Cambio de preferencias](#)
[Preferencias generales](#)
[Preferencias de aspecto](#)
[Preferencias de audio](#)
[Preferencias de hardware de audio](#)
[Preferencias de asignación de salida de audio](#)
[Cambio de los ajustes de Guardado automático](#)
[Preferencias de captura](#)
[Preferencias de control de dispositivo](#)
[Preferencias de colores de etiqueta](#)
[Preferencias predeterminadas de etiqueta](#)
[Preferencias de medios](#)
[Preferencias de memoria](#)
[Preferencias de Ajustes de reproducción \(CS6\)](#)
[Sincronizar ajustes](#)
[Preferencias del Titulador](#)
[Preferencias de recorte](#)

Cambio de preferencias

[Volver al principio](#)

La apariencia y el comportamiento de Premiere Pro se pueden personalizar, a la hora de determinar la longitud predeterminada de las transiciones y para definir el brillo de la interfaz de usuario. La mayoría de estas preferencias seguirán siendo efectivas hasta que se modifiquen. No obstante, las preferencias que defina para discos virtuales se guardan con sus proyectos. Siempre que abra un proyecto, irá de forma predeterminada a los discos virtuales seleccionados al configurar el proyecto.

- Para abrir el cuadro de diálogo Preferencias, Seleccione Edición > Preferencias (Windows) o Premiere Pro > Preferencias (Mac OS) y seleccione la categoría de preferencias que desee modificar.
- Para restaurar los ajustes de preferencias predeterminados, mantenga presionada Alt (Windows) u Opción (Mac OS) mientras se inicia la aplicación. Puede soltar la tecla Alt u Opción cuando aparezca la pantalla de bienvenida.
- Para restaurar los ajustes predeterminados de preferencias y el caché del plugin al mismo tiempo, mantenga presionada las teclas Mayús-Alt (Windows) o Mayús-Opción (Mac OS) mientras se inicia la aplicación. Suelte las teclas Mayús-Alt o Mayús-Opción cuando aparezca la pantalla de bienvenida.

Las preferencias se almacenan en la siguiente ubicación:

- Para Windows: <unidad>\Users\<nombre de usuario>\AppData\Roaming\Adobe\Adobe Premiere Pro
- Para Mac OS: <unidad>/Users/<nombre de usuario>/Library/Preferences/com.adobe.AdobePremierePro.plist

Este fragmento de Adobe Premiere Pro Classroom in a Book explica cómo configurar proyectos, secuencias y preferencias al empezar a trabajar con Premiere Pro. Consulte ["Selecting Settings, Adjusting Preferences, and Managing Assets in Adobe Premiere Pro"](#) ("Selección de preferencias, ajuste de preferencias y administración de recursos en Adobe Premiere Pro").

Preferencias generales

[Volver al principio](#)

En el panel Generales del cuadro de diálogo Preferencias, puede personalizar todos los ajustes, desde la duración del predesplazamiento de reproducción hasta el comportamiento de las bandejas.

- Los ajustes de predesplazamiento y postdesplazamiento se encuentran en Edición > Preferencias > Reproducir (Windows) o Premiere Pro > Preferencias > Reproducir (Mac OS).
- Existe una preferencia para el desplazamiento del ratón por la línea de tiempo. Puede elegir el desplazamiento vertical u horizontal. De forma predeterminada, el desplazamiento del ratón es horizontal para Windows y vertical para Mac OS. Para Windows, presione la tecla Ctrl para cambiar al desplazamiento vertical.
- Puede especificar que Adobe Premiere Pro muestre de forma predeterminada la reproducción de la línea de tiempo mediante desplazamiento de página, por desplazamiento suave o sin desplazamiento. En el desplazamiento de página, cada nueva vista de la línea de tiempo aparece cuando la cabeza lectora sale de la pantalla. En el desplazamiento suave, la cabeza lectora permanece en el centro de la pantalla, mientras pasan los clips y la regla de tiempo.
- Puede especificar que Adobe Premiere Pro muestre de forma predeterminada los fotogramas clave de clip, el volumen de clip, los controles,

los fotogramas clave, los fotogramas clave de pista, el volumen de pista, o que oculte los fotogramas clave de las pistas de audio. Seleccione la opción deseada del menú Nuevas pistas de audio de la línea de tiempo.

- Puede especificar que Adobe Premiere Pro muestre de forma predeterminada los controles de opacidad, los fotogramas clave, o ninguna de las dos opciones para las pistas de vídeo. Seleccione la opción deseada en el menú Nuevas pistas de vídeo de la línea de tiempo.
- En la preferencia Bandejas podrá controlar el comportamiento de las bandejas al hacer doble clic en una bandeja o hacer doble clic con la tecla Mayús u Opción.
- En Premiere Pro CS6, se puede optar por mostrar los ajustes de la secuencia de coincidencia en el cuadro de diálogo de clip.

Preferencias de aspecto

[Volver al principio](#)

En el panel Aspecto del cuadro de diálogo Preferencias, puede definir el brillo total de la interfaz de usuario.

Preferencias de audio

[Volver al principio](#)

Correspondencia automática de hora La preferencia Correspondencia automática de hora especifica el tiempo, en el Mezclador de audio, para cualquier control que se haya ajustado para volver a su configuración anterior. Los controles afectados son los mandos de parámetros Volumen, Panorámica, Efecto y Enviar la pista Audio, Submezcla y (excepto envíos) y Maestra. La preferencia Correspondencia automática de hora afecta a las propiedades en modo Tocar y en modo de lectura para los efectos con fotogramas clave.

Tipo de mezcla 5.1 Especifica el modo en que Premiere Pro mezcla canales de origen en pistas de audio 5.1.

Reproducir audio durante borrado Permite el desplazamiento de audio. En Premiere Pro CS6, puede crear un método abreviado de teclado llamado “Conmutar audio durante el borrado” para activar o desactivar el desplazamiento de audio durante borrado. Es preferible utilizar un método abreviado de teclado que volver al cuadro de diálogo Preferencias cada vez que desee activar o desactivar el borrado de audio.

Silenciar entrada durante grabación de línea de tiempo Seleccione este cuadro para evitar el control de las entradas de audio durante la grabación en la línea de tiempo.

Formato de pista predeterminado Define el tipo de pista en el que se presentan los canales de audio del clip cuando se agrega el clip a una secuencia: mono, estéreo, mono como estéreo o 5.1.

Mono Asigna los canales de audio de origen para que se coloquen en pistas de audio mono independientes. Por ejemplo, cuando selecciona Mono en el menú Formato de pista predeterminado, Premiere Pro asigna cada canal de origen a una pista mono independiente durante la captura o importación. Si captura un origen estéreo con este ajuste, Premiere Pro asigna cada uno de los canales de origen a una pista mono independiente. Se puede aplicar el formato de pista Mono a clips que contengan cualquier número de canales de audio. Si importa un archivo que contiene 5.1 canales, se asignarán a seis pistas de audio. Cuando agrega el clip a una secuencia, los clips de pistas mono independientes permanecen vinculados.

Estéreo Asigna los canales de audio de origen para que los canales emparejados se coloquen en pistas de audio estéreo. Se puede aplicar el formato de pista Estéreo a clips que contengan cualquier número de canales de audio. Si el clip no contiene un número par de canales, se crea un canal silencioso. El canal silencioso se empareja con el canal sin emparejar cuando el clip se agrega a una secuencia.

Mono como estéreo Asigna los canales de audio de origen para que cada uno se coloque en una pista de audio estéreo. Premiere Pro duplica el audio de cada canal de origen mono y lo coloca en los canales izquierdo y derecho de una pista estéreo. Puede aplicar el formato Mono como estéreo a los clips que contengan cualquier número de canales de audio.

5.1 Asigna los canales de audio de origen para que uno o más grupos de seis canales se coloquen en pistas de audio 5.1 independientes. Si el número de canales de origen no es múltiplo de seis, Premiere Pro crea una pista de audio envolvente 5.1 con silencio en uno o más canales.

Reducción de fotograma clave lineal Crea fotogramas clave solo en puntos que no tienen una relación lineal con los fotogramas clave de inicio y fin. Por ejemplo, imagine que está automatizando una transición de 0 dB a -12 dB. Con esta opción seleccionada, Premiere Pro crea fotogramas clave solo en los puntos que representan un aumento del valor desde los fotogramas clave del principio (0 dB) y del fin (-12 dB). Si no selecciona esta opción, Premiere Pro puede crear varios fotogramas clave incrementales de valores idénticos entre esos dos puntos, dependiendo de la velocidad a la que modifique el valor. Esta opción está seleccionada de forma predeterminada.

Reducción de intervalo de tiempo mínimo Crea fotogramas clave solamente a intervalos mayores que el valor especificado. Introduzca cualquier valor entre 1 y 2.000 milisegundos.

Preferencias de hardware de audio

[Volver al principio](#)

En el panel Hardware de audio del cuadro de diálogo Preferencias, puede especificar el dispositivo de audio del equipo y los ajustes, incluidos los de ASIO (solo Windows) o los de tamaño de búfer (solo Mac OS) que Premiere Pro utiliza para grabar audio.

Preferencias de asignación de salida de audio

[Volver al principio](#)

En el panel Asignación de salida de audio del cuadro de diálogo Preferencias, especifique el altavoz de destino en el sistema de sonido de su equipo para cada canal de audio admitido.

Nota: Los usuarios de Adobe Audition deberán utilizar las preferencias de Asignación de salida de audio para que los clips 5.1 se generen en los

Cambio de los ajustes de Guardado automático

[Volver al principio](#)

De forma predeterminada, Premiere Pro guarda el proyecto cada 20 minutos y conserva las últimas cinco versiones del archivo del proyecto en el disco duro. Puede volver a una versión guardada anteriormente en cualquier momento. El archivo de muchas iteraciones de un proyecto consume relativamente poco espacio de disco porque los archivos de proyecto son mucho más pequeños que los de vídeo de origen. Resulta más conveniente guardar los archivos del proyecto en el mismo dispositivo que la aplicación. Los archivos se guardan en la carpeta de guardado automático de Premiere Pro.

1. Seleccione Editar Preferencias > Guardado automático (Windows) o Premiere Pro > Preferencias > Guardado automático (Mac OS).
2. Realice una de las acciones siguientes y haga clic en Aceptar:
 - Seleccione Guardar proyectos automáticamente y escriba el número de minutos entre guardados.
 - Para obtener el Número máximo de versiones del proyecto, indique el número de versiones de un archivo de proyecto que desea guardar. Por ejemplo, si escribe 10, Premiere Pro guardará las diez versiones más recientes.
3. Haga clic en Aceptar.

Nota: *Premiere Pro solo guardará un proyecto automáticamente cuando haya cambios sin guardar en el proyecto abierto. Esto también se aplica cuando el programa se ejecute en segundo plano o esté minimizado. Si se deja un proyecto abierto con cambios sin guardar durante un largo período de tiempo, al final todas las versiones de almacenamiento automático serán idénticas y no habrá versiones útiles que recuperar. Ajuste esta preferencia según el flujo de trabajo o cierre Premiere Pro cuando vaya a trabajar con otras aplicaciones durante un período de tiempo prolongado.*

Preferencias de captura

[Volver al principio](#)

Controlan cómo transfiere Premiere Pro el vídeo y el audio directamente desde una platina o cámara. (Los otros ajustes del proyecto no afectan a la captura.) El contenido de este panel depende del modo de edición. Si se va a capturar material de archivo DV, utilice los ajustes de captura de DV predeterminados. Si está seleccionado el formato Captura de DV/IEEE 1394, no estarán disponibles las opciones ya que estas se ajustan automáticamente a la norma IEEE 1394. Pueden aparecer opciones y formatos de captura adicionales al instalar otro software, por ejemplo, software incluido con una tarjeta de captura homologada compatible con Premiere Pro.

Nota: *Para los proyectos P2 DVCPRO 50 y P2 DVCPRO HD, el ajuste Formato de captura no es pertinente puesto que la cámara captura y graba directamente a la tarjeta P2 en forma de archivo digital.*

Preferencias de control de dispositivo

[Volver al principio](#)

En el panel Control de dispositivo del cuadro de diálogo Preferencias, puede especificar los ajustes que utilizará Premiere Pro cuando controle un dispositivo de grabación/reproducción, como un VTR o una videocámara.

Preferencias de colores de etiqueta

[Volver al principio](#)

En el panel Colores de etiqueta del cuadro de diálogo Preferencias, puede cambiar los colores predeterminados y los nombres de color. Puede etiquetar los recursos con estos colores y nombres de color en los paneles Proyecto.

Preferencias predeterminadas de etiqueta

[Volver al principio](#)

En el panel Valores predeterminados de etiqueta del cuadro de diálogo Preferencias, puede cambiar los colores predeterminados asignados a las bandejas, secuencias y diferentes tipos de medios.

Preferencias de medios

[Volver al principio](#)

Base de tiempo de medios indeterminada Especifica la velocidad de fotogramas para las secuencias de imágenes fijas importadas.

Código de tiempo Especifica si Premiere Pro muestra los clips importados de código de tiempo original o les asigna un nuevo código de tiempo, comenzando en 00:00:00.

Cantidad de fotogramas Especifica si Premiere Pro asigna un 0 o un 1 al primer fotograma de un clip importado, o bien, si asigna un número mediante conversión de código de tiempo.

Escribir XMP ID en archivos al importar Active esta casilla para escribir información de ID en los campos de metadatos XMP.

Habilitar vinculación de clip y metadatos de XMP Active esta casilla para vincular metadatos de clip a metadatos XMP, de modo que cambiando un tipo se cambie el otro.

Archivos crecientes (CS6) Premiere Pro CS6 admite archivos crecientes para los archivos MXF OP1A. La preferencia permite a los usuarios decidir si Premiere los actualizará automáticamente a medida que crecen y, si es así, con qué frecuencia. Esta preferencia le permite editar con estos archivos en su proyecto inmediatamente.

Preferencias de memoria

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

Algunas secuencias, como las que contienen imágenes fijas o vídeo de origen de alta resolución, requieren grandes cantidades de memoria para el procesamiento simultáneo de varios fotogramas. Estas secuencias pueden obligar a Premiere Pro a cancelar el procesamiento y mostrar una alerta Aviso de memoria baja. En estos casos, puede maximizar la memoria disponible cambiando la preferencia de optimización del procesamiento de Rendimiento a Memoria. Cambie de nuevo esta preferencia a Rendimiento cuando el procesamiento ya no requiera una optimización de la memoria.

Preferencias de Ajustes de reproducción (CS6)

En el panel Ajustes de reproducción del cuadro de diálogo Preferencias, puede seleccionar el reproductor predeterminado de audio o vídeo y establecer preferencias de predesplazamiento y postdesplazamiento. También puede acceder a la configuración del dispositivo para las tarjetas de captura de terceros.

Premiere Pro utiliza el reproductor para reproducir medios de clips y secuencias de los siguientes:

- Monitor de origen
- Monitor de programa
- el área de previsualización en la parte superior del panel Proyecto
- Modo de recorte
- Monitor de recorte
- Monitor multicámara
- La previsualización de transición de vídeo en el panel Controles de efectos.

Puede seleccionar el reproductor predeterminado de su equipo o un reproductor plugin de terceros para Premiere Pro. Los reproductores de terceros se instalan con ciertas tarjetas de captura.

Haga clic en el botón Ajustes para configurar la salida de los dispositivos DV y de terceros. Si está instalada una tarjeta de captura de terceros, haga clic en el botón Ajustes para acceder al cuadro de diálogo Mercury Transmit de diálogo para ver los formatos de vídeo y los formatos de píxeles.

Hay disponible una casilla de verificación para desactivar la salida de vídeo cuando esté en segundo plano.

Seleccione un dispositivo de audio en el menú Dispositivo de audio.

Las preferencias de predesplazamiento y postdesplazamiento se incluyen en las preferencias Ajustes de reproducción en lugar de en las preferencias generales.

Sincronizar ajustes

Cuando se trabaja con Adobe® Premiere® Pro en varias máquinas, administrar y sincronizar las preferencias, los ajustes preestablecidos, y las bibliotecas entre ellas puede llevar mucho tiempo, ser complejo y generar errores. La nueva característica Ajustes de sincronización le permite sincronizar sus preferencias generales, los métodos abreviados de teclado, los ajustes preestablecidos y las bibliotecas en Creative Cloud. Para obtener más información, consulte [Ajustes de sincronización en Premiere Pro CC](#).

Preferencias del Titulador

En el panel Titulador del cuadro de diálogo Preferencias, puede cambiar las letras que Premiere Pro muestra en el panel Muestras de estilo del Titulador y en el Navegador de fuentes.

Preferencias de recorte

El Control de recorte incluye los botones de desplazamiento de recorte grande. Al hacer clic en uno de estos botones se mueve un punto de recorte antes o después. En el panel Recorte del cuadro de diálogo Preferencias, puede especificar el número de fotogramas que los botones de desplazamiento de recorte grande muevan puntos de recorte.

Más temas de ayuda

[Modificación de comportamientos de carpeta](#)



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

Flujo de trabajo básico

Los pasos para la edición de vídeo, desde la importación o captura a la salida final, forman su flujo de trabajo. El flujo de trabajo básico describe los pasos más generales que realizaría para la mayoría de proyectos. Tipos específicos de flujos de trabajo, como el de P2 o el flujo de trabajo entre plataformas, explican los ajustes más importantes, las variaciones o elementos específicos de cada tipo.

La revisión de todo el flujo de trabajo de una producción antes de crear un proyecto y una primera secuencia puede ayudarle a optimizar Adobe Premiere Pro para las necesidades de esa producción. También puede ayudarle a planificar las necesidades especiales de su producción en cualquier paso concreto. Por ejemplo, si antes de comenzar se conocen los parámetros del material de archivo, puede seleccionar los mejores ajustes preestablecidos de la secuencia para la producción.

Encontrará recursos que optimicen el sistema, el flujo de trabajo y Premiere Pro para mejorar su productividad [en esta entrada del blog After Effects Region of Interest](#).

Tanto si utiliza Adobe Premiere Pro para editar vídeo destinado a la difusión, DVD o Internet, seguramente mantendrá un flujo de trabajo como el que se muestra a continuación. Desplácese al final de esta página para ver tutoriales recomendados por Adobe sobre los conceptos básicos del flujo de trabajo.

Antes de comenzar a editar

Antes de comenzar a editar en Premiere Pro, será necesario disponer del material de archivo para trabajar. Puede filmar su propio material de archivo o trabajar con material de archivo de otros usuarios. También puede trabajar con gráficos, archivos de audio, etc.

Para muchos proyectos en los que va a trabajar no es necesario disponer de un guión. Sin embargo, a veces se escribe un guión, especialmente en el caso de proyectos teatrales. Se puede escribir el guión y organizar los detalles de producción con [Adobe Story](#).

Mientras filma y organiza las tomas y toma notas de registro. También puede ajustar y controlar el material de archivo conforme filma, realizando la captura directamente en una unidad. Para capturarlo en una unidad, utilice [Adobe OnLocation](#).

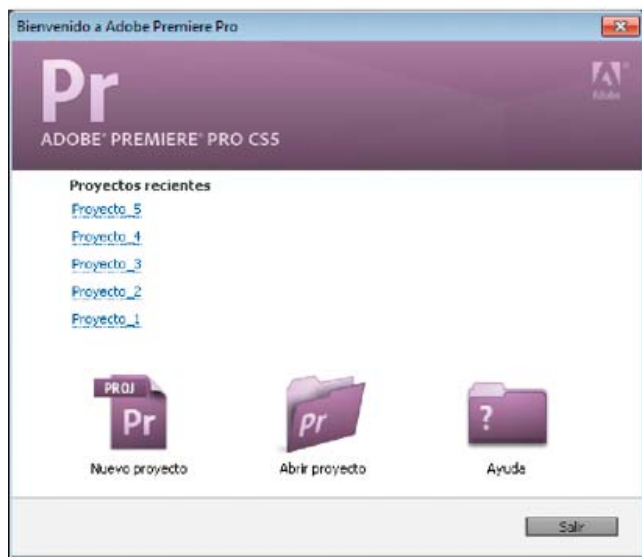
Es importante tener en cuenta que el uso de Adobe Story o Adobe OnLocation no es necesario la edición con Adobe Premiere Pro. El guión y la toma de notas en el escenario son pasos opcionales para ayudarle a organizar un proyecto antes de empezar.

Introducción a la edición

Después de haber obtenido el material de archivo, siga los pasos de introducción a la edición con Premiere Pro.

1. Inicio o apertura de un proyecto

Abra un proyecto existente o inicie uno nuevo desde la pantalla de bienvenida de Premiere Pro.



Pantalla de bienvenida

Si se inicia un nuevo proyecto, se inicia el cuadro de diálogo Nuevo proyecto. Desde el cuadro de diálogo Nuevo proyecto, puede especificar el nombre y la ubicación del archivo de proyecto, el formato de captura de vídeo y otros ajustes de su proyecto. (Consulte Creación y modificación de proyectos.) Cuando haya seleccionado una configuración en el cuadro de diálogo Nuevo proyecto, haga clic en Aceptar.

Cuando haya salido del cuadro de diálogo Nuevo proyecto, aparecerá el cuadro de diálogo Nueva secuencia. Elija el ajuste preestablecido de secuencia del cuadro de diálogo que coincida con la configuración del material de archivo. En primer lugar, abra la carpeta del tipo de cámara, después la carpeta de velocidad de fotogramas (si fuera necesario), y, a continuación, haga clic en un ajuste preestablecido. Dé un nombre a la

secuencia en la parte inferior del cuadro de diálogo y, a continuación, haga clic en Aceptar.

Si necesita ayuda para elegir un ajuste preestablecido de secuencia, consulte esta entrada de la sección de preguntas frecuentes: [“How do I choose the right sequence settings”](#) (“Cómo elegir los ajustes de secuencia correctos”).

Para abrir un proyecto existente, haga clic en un vínculo en Proyectos recientes en la pantalla de bienvenida de Premiere Pro. Tras hacer clic en un vínculo, se iniciará el proyecto.

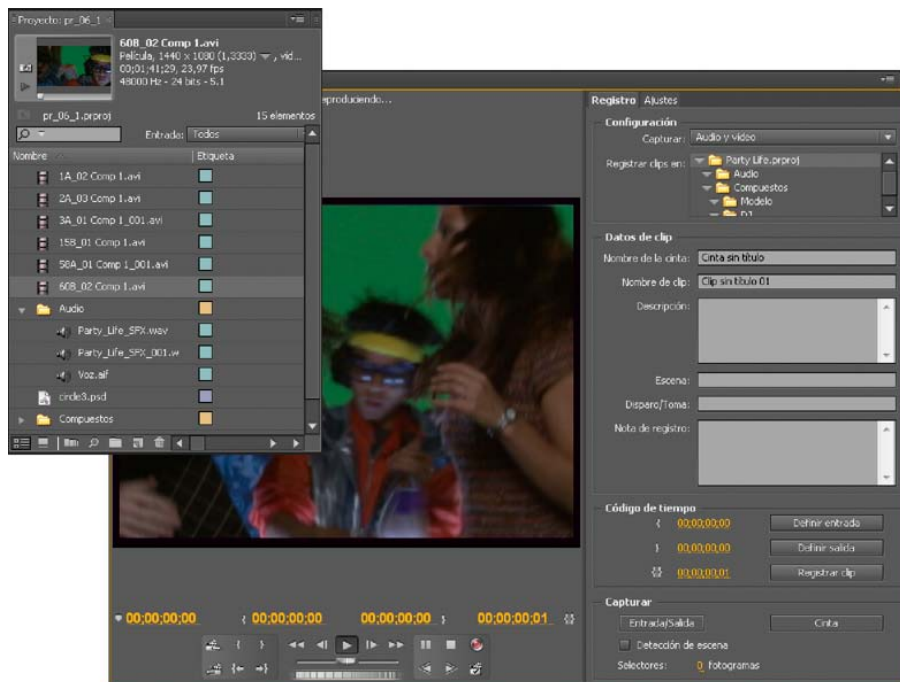
- Para obtener información general sobre el flujo de trabajo de Premiere Pro, [consulte este vídeo de Video2Brain y Learn by Video, presentado por Maxim Jago](#).
- Para comenzar a editar rápidamente con Premiere Pro, [consulte este vídeo de Video2Brain y Learn by Video, presentado por Maxim Jago](#).

2. Capturar e importar vídeo y audio

Para los recursos basados en archivos, con el Navegador de medios puede importar archivos desde los orígenes de su equipo en cualquiera de los formatos de los medios principales. Cada archivo que capture o importe automáticamente se convertirá en un clip del panel Proyecto.

De forma alternativa, mediante el panel Captura, capture material de archivo directamente desde una videocámara o VTR. Con el hardware adecuado, puede digitalizar y capturar otros formatos, desde VHS hasta HDTV.

De forma opcional, al importar un proyecto de Adobe OnLocation en Premiere Pro, los metadatos de Adobe OnLocation facilitan la creación de un montaje inicial preliminar. Podrá utilizar la función Búsqueda de voz para sincronizar el guión con el material de archivo y posteriormente realizar la edición en función de la transcripción del diálogo.



Paneles Proyecto y Captura

También puede importar una amplia variedad de medios digitales, incluyendo vídeo, audio e imágenes fijas. Premiere Pro también importa material gráfico de Adobe® Illustrator® o archivos con capas de Photoshop® y convierte proyectos de After Effects® para conseguir un flujo de trabajo uniforme e integrado. Puede crear medios sintéticos, como barras de colores estándar, fondos de colores y una cuenta atrás. (Consulte Acerca de la captura y digitalización.)

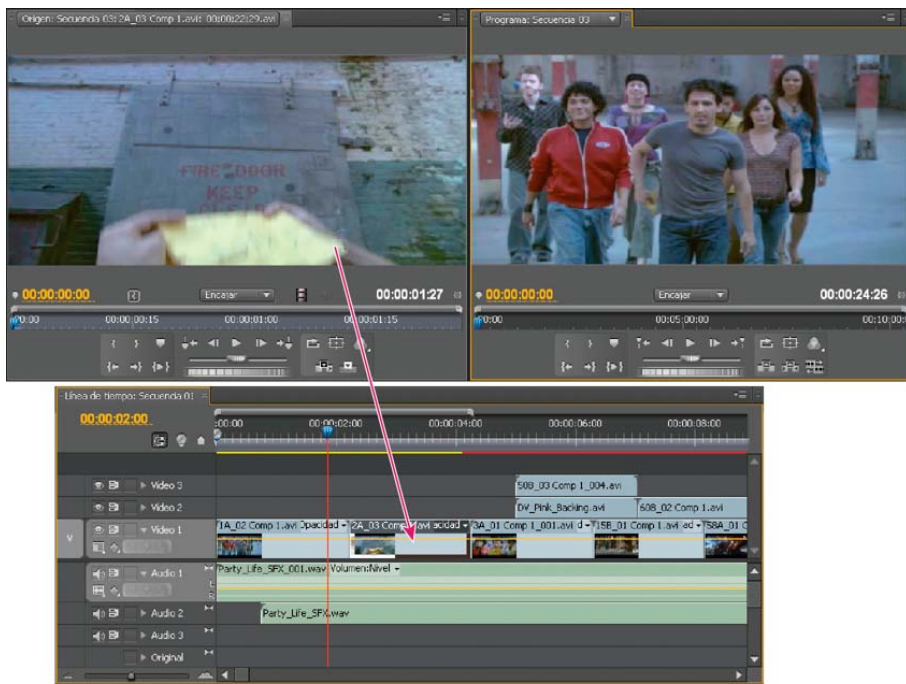
También puede utilizar Adobe® Bridge para organizar y buscar los archivos de medios. A continuación, utilice el comando Place (Colocar) en Adobe Bridge para colocar los archivos directamente en Premiere Pro.

En el panel Proyecto puede etiquetar, categorizar y agrupar el material de archivo en bandejas para mantener organizados los proyectos complejos. Puede abrir varias bandejas de forma simultánea, cada una en su propio panel, o bien puede anidar bandejas, una dentro de otra. Con la vista Icono del panel Proyecto, puede organizar los clips en una bandeja con estilo de guión gráfico para visualizar o montar rápidamente una secuencia.

Nota: Antes de capturar o importar audio, asegúrese de establecer las opciones Preferencias > Audio > Formato de pista predeterminada para que coincidan con el formato de canal deseado.

3. Ensamblar y precisar secuencias

Con el Monitor de origen puede visualizar clips, ajustar puntos de edición y marcar otros fotogramas importantes antes de agregar clips a una secuencia. Si le resulta conveniente, puede dividir un clip maestro en varios subclips, cada uno de ellos con sus propios puntos de entrada y salida. Puede visualizar audio como una forma de onda detallada y editar con precisión de muestra. (Consulte Información general sobre el Monitor de origen y el monitor de programa.)



Monitor de origen, Monitor de programa y panel Línea de tiempo

Puede agregar clips a una secuencia en un panel Línea de tiempo si los arrastra al panel o si utiliza los botones Insertar o Sobrescribir en el Monitor de origen. Puede ensamblar automáticamente los clips en una secuencia que refleje su orden en el panel proyecto. Puede visualizar la secuencia editada en el monitor de programa o ver el vídeo de alta calidad y a pantalla completa en un monitor de televisión adjunto. (Consulte Paneles de la línea de tiempo y Agregación de clips a una secuencia.)

Precise las secuencias manipulando clips en un panel Línea de tiempo, con herramientas sensibles al contexto o herramientas del panel Herramientas. Use el Control de recorte especializado para afinar el punto de corte entre los clips. Mediante la anidación de secuencias (usando una secuencia como un clip dentro de otra secuencia), puede crear efectos que no conseguiría de otro modo.

4. Agregar títulos

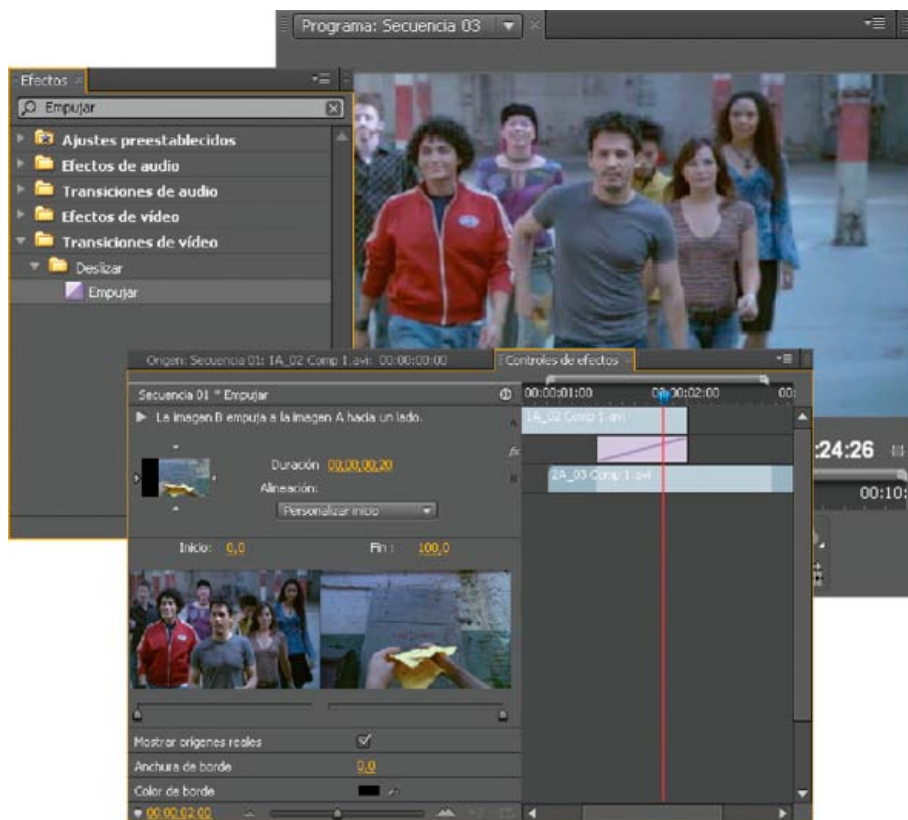
Mediante el Titulador con funciones completas de Premiere Pro, puede crear títulos fijos con estilo, desplazamientos de títulos o arrastres de título que podrá superponer fácilmente sobre el vídeo. Si lo prefiere, puede modificar una gran variedad de plantillas de título proporcionadas. Como con cualquier clip, puede editar, atenuar, animar o agregar efectos en los títulos de una secuencia. (Consulte Titulación y Titulador.)



Titulador

5. Agregar transiciones y efectos

El panel Efectos incluye una lista exhaustiva de transiciones y efectos que puede aplicar a los clips de una secuencia. Puede ajustar estos efectos, además del movimiento, la opacidad y la ampliación de la velocidad variable de un clip mediante el panel Controles de efectos. El panel Controles de Efectos también le permite animar las propiedades de un clip mediante técnicas de fotogramas clave tradicionales. Al ajustar las transiciones, el panel Controles de efectos muestra controles diseñados especialmente para esta tarea. Alternativamente, puede visualizar y ajustar transiciones y fotogramas clave de efectos de un clip en un panel Línea de tiempo. (Consulte Descripción general de las transiciones: Aplicación de transiciones y Aplicación de efectos a clips.)



Panel Efectos en la vista filtrada, panel Controles de efectos y Monitor de programa

6. Mezclar audio

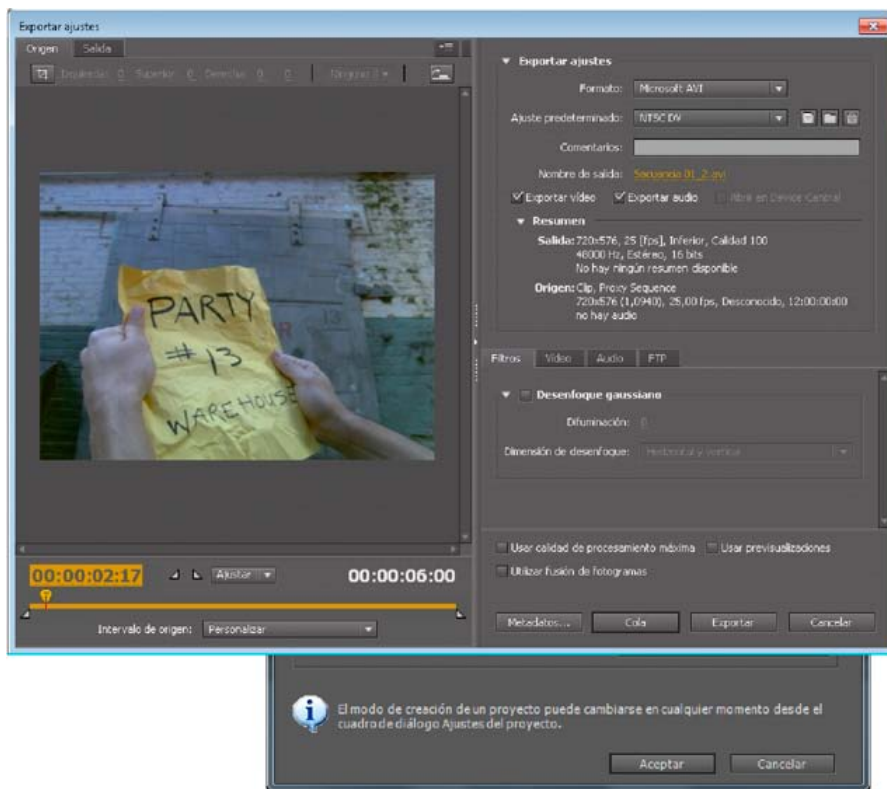
Para realizar ajustes de audio basados en pistas, el Mezclador de audio emula con fidelidad una mesa de mezclas de audio con funciones completas, con controles deslizantes para la panorámica y la transición, envíos y efectos. Premiere Pro guarda los ajustes en tiempo real. Con una tarjeta de sonido compatible, puede grabar audio mediante el mezclador de sonido o mezclar audio para conseguir sonido 5.1 envolvente. (Consulte Mezcla de pistas y clips de audio.)



Mezclador de audio

7. Exportación

Entregue la secuencia editada en el medio que desee: cinta, DVD, Disco Blu-ray o archivo de película. Con Adobe Media Encoder puede personalizar los ajustes de MPEG-2, MPEG-4, FLV y otros códecs según las necesidades de la audiencia. (Consulte Tipos de exportación.)



Cuadro de diálogo Ajustes de exportación y Nuevo proyecto de Encore

Más temas de ayuda

[What is Premiere Pro? \(¿Qué es Adobe Premiere Pro?\), en Adobe TV](#)

[Basic Premiere Pro workflow \(Flujo de trabajo básico de Adobe Premiere Pro\), en Adobe TV](#)



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

Flujo de trabajo de Direct Link entre Premiere Pro y SpeedGrade

 **Novedad en la versión de octubre de 2013 de Premiere Pro CC (versión 7.1) y SpeedGrade CC (versión 7.1)**

Acerca de Direct Link

[Editar y corregir secuencias de Premiere Pro con Direct Link](#)

[Abrir proyectos de Premiere Pro directamente en SpeedGrade](#)

[Limitaciones en el modo de Direct Link](#)

[Volver al principio](#)

Acerca de Direct Link

El flujo de trabajo de Direct Link es un flujo de trabajo nuevo e integrado para editar y corregir entre Premiere Pro CC y SpeedGrade CC.

Anteriormente, para utilizar SpeedGrade y corregir el color de las secuencias desde Premiere Pro, debía procesar y exportar las secuencias a SpeedGrade como secuencias de imágenes DPX o como listas de decisión de edición (EDL). Una vez aplicada la gradación de color en SpeedGrade, debía exportar dichos proyectos como archivos independientes de vídeo a Premiere Pro para continuar editándolos.

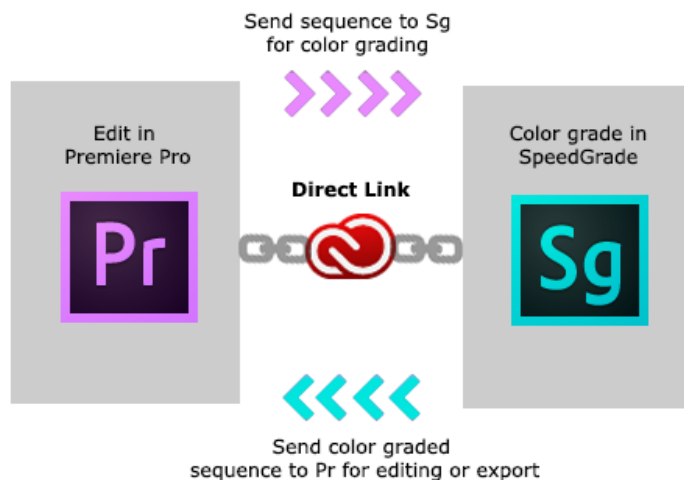
Direct Link ofrece una alternativa rápida y eficaz a este flujo de trabajo. Gracias a la potencia del motor de Mercury Playback Engine, Direct Link le permite enviar o abrir proyectos de Premiere Pro directamente en SpeedGrade. Puede corregir el color de secuencias de Premiere Pro en SpeedGrade y enviarlas de nuevo a Adobe Premiere Pro en unos pocos clics.

 *Para conseguir un rendimiento óptimo al usar Direct Link, use una tarjeta gráfica CUDA de NVIDIA con aceleración GPU en Windows. Para obtener más información acerca de las tarjetas gráficas NVIDIA certificadas por Adobe, consulte las [especificaciones técnicas](#).*

[Volver al principio](#)

Edición y gradación de secuencias de Premiere Pro con Direct Link

El flujo de trabajo de Direct Link le permite mover proyectos de Premiere Pro entre edición y gradación sin necesidad de largas o complejas tareas como el procesamiento y la conformación.



Flujo de trabajo de Direct Link entre Premiere Pro y SpeedGrade

Paso 1: seleccione una secuencia de Premiere Pro

Seleccione la secuencia de Premiere Pro de la que desea corregir el color.

Nota: Asegúrese de que ha seleccionado la secuencia en el panel de la línea de tiempo o en el panel Proyecto.

Paso 2: envíe la secuencia a SpeedGrade con Direct Link

Con Direct Link, puede enviar una secuencia de un proyecto abierto de Premiere Pro directamente a SpeedGrade sin exportar el proyecto.

Para utilizar Direct Link, seleccione Archivo > Direct Link a Adobe SpeedGrade.

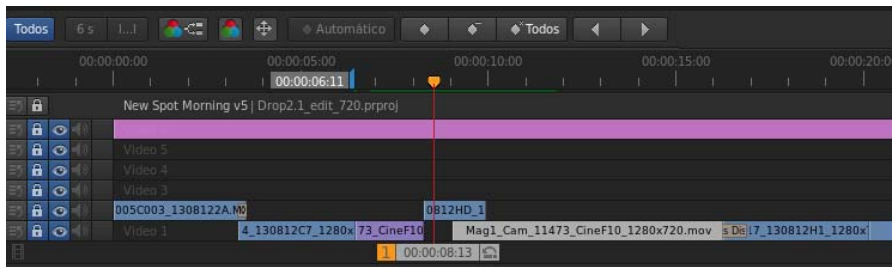
Paso 3: elija abrir secuencia en SpeedGrade

Cuando se seleccione el flujo de trabajo de Direct Link, Premiere Pro le solicitará guardar los cambios en el proyecto de Premiere Pro y abrirlo en SpeedGrade. Haga clic en Sí.

Paso 4: la secuencia seleccionada se abre en SpeedGrade

Premiere Pro se cierra, y SpeedGrade abre la secuencia en su línea de tiempo, que utiliza el mismo formato de pistas que ya conoce de Premiere Pro.

En la línea de tiempo de SpeedGrade, puede ver todos los puntos de edición, transiciones y capas del clip.

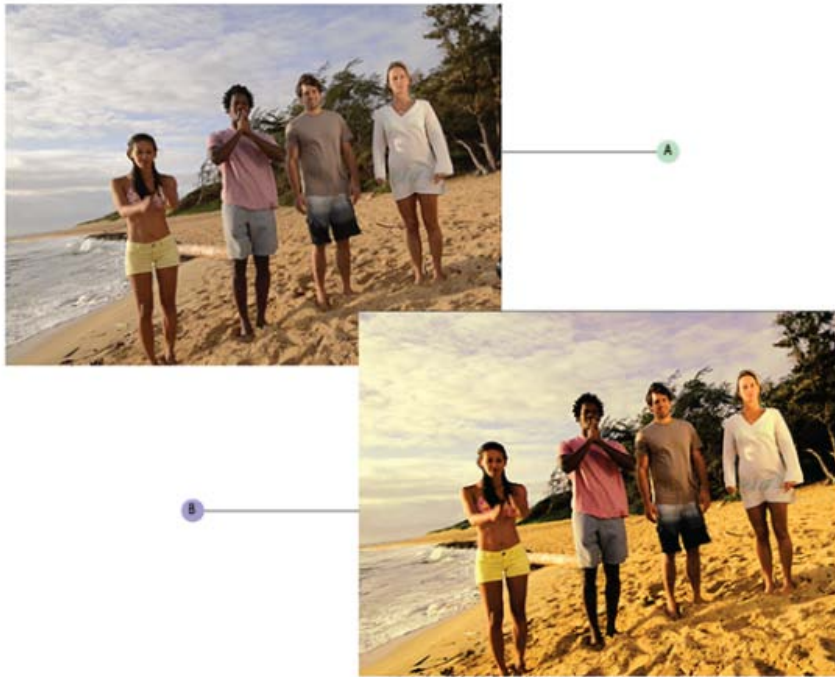


Cronología del proyecto en SpeedGrade

Paso 5: modifique el color de la secuencia con las herramientas de gradación y máscara

Desde SpeedGrade, puede modificar el color de la secuencia con Looks y Máscaras. Los Looks que aplique en SpeedGrade aparecerán como ajustes preestablecidos de Lumetri cuando vuelva a abrir la secuencia en Premiere Pro.

Si ya se ha aplicado un Look de Lumetri en Premiere Pro, estará disponible en la línea de tiempo de SpeedGrade, donde podrá ajustar sus parámetros.



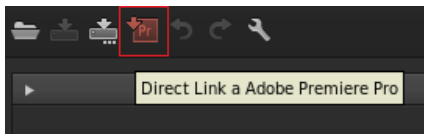
A. Secuencia de un proyecto de Premiere Pro **B.** Secuencia de Premiere Pro con gradación de color de SpeedGrade

El flujo de trabajo de Direct Link se ha diseñado para que pueda centrarse en las tareas de corrección y gradación del color cuando está en SpeedGrade. Debido a este enfoque, en SpeedGrade solo están disponibles las fichas de Color y Look en el modo de Direct Link. Para obtener más información, consulte las [Limitaciones del flujo de trabajo de Direct Link](#).

Paso 6: envíe la secuencia con la gradación de color a Premiere Pro para editarla

Cuando termine con la gradación de color de la secuencia en SpeedGrade, guarde y vuelva a abrir la secuencia en Premiere Pro para la salida final o seguir editando.

Haga clic en el icono Direct Link a Adobe Premiere Pro en la esquina superior izquierda de la interfaz de usuario de SpeedGrade.



La secuencia con gradación de color se abre en Premiere Pro con la gradación de color totalmente intacta.

La gradación de color y máscaras aplicadas en SpeedGrade se ven en Premiere Pro como efectos de Lumetri. En Premiere Pro, puede activar o desactivar estos efectos de Lumetri para cada clip y cada capa de ajuste de forma individual mediante el panel Controles de efectos.

Puede continuar editando o exportar la secuencia para la salida final en Premiere Pro.

[Volver al principio](#)

Abrir proyectos de Premiere Pro directamente en SpeedGrade

Puede abrir proyectos nativos de Premiere Pro directamente en SpeedGrade, aplicar cambios en la gradación de color y volver a abrir el proyecto de Premiere Pro.

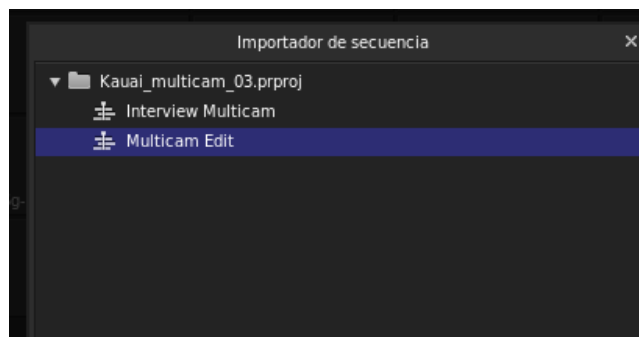
La pantalla de bienvenida de SpeedGrade le permite:

- Abrir un proyecto de Premiere Pro (.proj) al que se ha accedido recientemente
- Abrir un proyecto de Premiere Pro (.proj)

- Crear un nuevo proyecto de SpeedGrade (.IRCP)

Cuando abre un proyecto de Premiere Pro, el diálogo Importador de secuencia se abre y muestra todas las secuencias que contiene el proyecto. Seleccione una secuencia para abrirla.

Nota: SpeedGrade no puede abrir más de una secuencia de Premiere Pro al mismo tiempo.



Desde SpeedGrade, puede aplicar la corrección de color principal y secundario, aplicar looks y máscaras, y realizar toda la gradación de color necesaria.

Nota: No puede enviar proyectos de SpeedGrade (.IRCP) a Premiere Pro. Para utilizar Direct Link debe comenzar con un proyecto de Premiere Pro (.pproj).

Puntos a destacar:

- Desde SpeedGrade, puede ver y ajustar las capas de ajuste de Premiere Pro y ver las transiciones que se hayan aplicado a la secuencia.
- Toda la gradación de color que aplique en SpeedGrade está disponible automáticamente en Premiere Pro. No es necesario exportar los archivos .look.

Trabajo con medios sin conexión

Cuando abre un proyecto de Premiere Pro en el que faltan archivos de medios en SpeedGrade, no puede vincular y encontrar los medios sin conexión como lo haría en Premiere Pro.

Para volver a vincular los medios sin conexión, deberá devolver el proyecto a Premiere Pro.

Trabajar con composiciones de After Effects

Hay varias formas de utilizar las composiciones de After Effects en un proyecto de Premiere Pro:

- Sustituir in clip de Premiere Pro con una composición de After Effects
- Vincular a una composición de After Effects mediante un vínculo dinámico de Adobe
- Importar una composición de After Effects (archivo AEP) a un proyecto de Premiere Pro

Independientemente del método que use, puede abrir una secuencia de Premiere Pro que contenga composiciones de After Effects directamente en SpeedGrade. SpeedGrade abre la secuencia en el modo Direct Link, desde donde puede definir una gradación de color en las composiciones del mismo modo que lo haría en cualquier secuencia de Premiere Pro.

[Volver al principio](#)

Limitaciones en modo de Direct Link

El flujo de trabajo de Direct Link se ha diseñado para que se centre solo en los flujos de trabajo de corrección y gradación de color en SpeedGrade.

Con este enfoque, hay aspectos específicos a tener en cuenta cuando utiliza SpeedGrade en el modo de Direct Link:

- Para utilizar Direct Link, comienza con un proyecto de Premiere Pro (.pproj). No puede enviar proyectos de SpeedGrade (.IRCP) a Premiere Pro en el modo de Direct Link.
- En el modo de Direct Link, no puede procesar los proyectos de Premiere Pro en SpeedGrade. Devuelva los proyectos a SpeedGrade para procesarlos. Por este motivo, las fichas de Procesamiento y Resultados no están disponibles cuando utiliza Direct Link.
- SpeedGrade solo puede abrir una secuencia de Premiere Pro a la vez y no varias secuencias de una vez. Para abrir otra secuencia del proyecto, abra el cuadro de diálogo del importador de secuencias haciendo clic  en la línea de tiempo de SpeedGrade.
- No puede iniciar el Explorador de medios para navegar por medios, por lo que la ficha de Medios no está disponible en Direct Link.
- No puede agregar clips a la secuencia de Premiere Pro en SpeedGrade. Tiene que devolver el proyecto a Premiere Pro para editar la secuencia.
- No puede ajustar el audio ni utilizar las funciones de panorámica y exploración. Por este motivo, las fichas de 3D estéreo, audio y panorámica y exploración no están disponibles cuando utiliza Direct Link.
- Si aplica el efecto Estabilizador de deformación en una secuencia de Premiere Pro, asegúrese de que el análisis se completa antes de enviar la secuencia a SpeedGrade con Direct Link. En caso contrario, aparece un mensaje de error.



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

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

Flujo de trabajo de varias plataformas

Es posible trabajar en un proyecto en distintas plataformas informáticas. Por ejemplo, puede empezar en Windows y continuar en Mac OS. Sin embargo, pocas funciones cambiarán cuando el proyecto pase de una plataforma a la otra.

Ajustes de secuencia Los proyectos se pueden crear en una plataforma y moverse de una a otra. Premiere Pro establece los ajustes de secuencia equivalentes para la segunda plataforma, si existe una equivalente. Por ejemplo, se puede crear un proyecto de DV que contenga ajustes de control de dispositivo y captura DV en Windows. Cuando el proyecto se abra en Mac OS, Premiere Pro establece los ajustes de control de dispositivo y captura DV para Mac adecuados. Al guardar el proyecto también se guardan estos ajustes para Mac OS. Premiere Pro traduce estos ajustes a los ajustes de Windows si el proyecto se va a abrir posteriormente en la plataforma Windows.

Efectos Todos los efectos de vídeo disponibles en Mac OS también lo están en Windows. Los efectos de Windows que no están disponibles en Mac aparecerán como efectos sin conexión si ese proyecto se abre en un Mac. Estos efectos se denominan "Solo Windows" en la Ayuda de Premiere Pro. Todos los efectos de audio están disponibles en ambas plataformas. Los ajustes preestablecidos de efectos funcionarán en ambas plataformas (salvo que los ajustes preestablecidos se apliquen en un efecto que no esté disponible en una plataforma determinada).

Ajustes preestablecidos de Adobe Media Encoder Los ajustes preestablecidos creados en una plataforma no están disponibles en la otra.

Archivos de previsualización Los archivos de previsualización creados en una plataforma no están disponibles en la otra. Cuando se abre un proyecto en una plataforma diferente, Premiere Pro vuelve a procesar los archivos de previsualización. Cuando el proyecto se abre en su plataforma original, Premiere Pro procesa de nuevo los archivos de previsualización.

Archivos de alta profundidad de bits Mac OS no admite archivos AVI de Windows que contengan vídeo de 10 bits sin comprimir (4:2:2 v210), o bien vídeo de 8 bits sin comprimir (4:2:2 UYVU).

Previsualización del proceso La calidad de reproducción de los archivos no nativos no procesados no es tan elevada como la calidad de los mismos en sus plataformas nativas. Por ejemplo, los archivos AVI no se reproducen tan bien en Mac OS como lo hacen en Windows. Premiere Pro procesa los archivos de previsualización para archivos no nativos en la plataforma actual. Premiere Pro siempre procesa los archivos de previsualización en formato nativo. Una barra roja en la línea de tiempo indica qué secciones contienen archivos que necesitan procesamiento.



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

Flujos de trabajo de varias aplicaciones

Edición de un clip en su aplicación original

Uso con Photoshop y Premiere Pro

Copia entre After Effects y Adobe Premiere Pro

Trabajo con Adobe Premiere Pro y Adobe Flash

Trabajo con Adobe Story, Adobe OnLocation y Adobe Premiere Pro

Uso de Encore y Premiere Pro

Trabajo con Final Cut Pro y Adobe Premiere Pro

Trabajo con Avid Media Composer y Premiere Pro

Se pueden utilizar varias aplicaciones de Adobe para ampliar o modificar los recursos utilizados en un proyecto de Premiere Pro. Asimismo, también puede utilizar Premiere Pro para editar proyectos comenzados en otras aplicaciones.

Edición de un clip en su aplicación original

[Volver al principio](#)

En Premiere Pro, el comando Editar original abre clips en las aplicaciones asociadas con los tipos de archivo. Los clips se pueden editar en las aplicaciones asociadas. Premiere Pro incorpora automáticamente los cambios al proyecto actual sin reemplazar los archivos. Del mismo modo, las secuencias de Premiere Pro situadas en otras aplicaciones, como Adobe After Effects, se pueden abrir con el comando Editar original del producto host.

1. Seleccione un clip en el panel Proyecto o en el panel Línea de tiempo.
2. Seleccione Editar > Editar original.

 Se puede exportar una película desde Premiere Pro con los datos necesarios para el comando Editar original. En el cuadro de diálogo Exportar ajustes de película, seleccione Proyecto en el menú Opciones de incrustación.

Uso con Photoshop y Premiere Pro

[Volver al principio](#)

Si utiliza Photoshop para crear imágenes fijas, podrá usar Premiere Pro para que se muevan y cambien. Puede animar una imagen completa o cualquiera de sus capas.

Es posible editar fotogramas individuales de vídeo y archivos de secuencia de imágenes en Photoshop. Además de usar cualquier herramienta de Photoshop para editar y pintar en el vídeo, podrá aplicar también filtros, máscaras, transformaciones, estilos de capas y modos de fusión. Puede pintar usando las herramientas Tampón de clonar, Tampón de motivo, Pincel corrector o Pincel corrector puntual. También puede editar fotogramas de vídeo utilizando la herramienta Parche.

En Photoshop, con el Tampón de clonar podrá sacar una muestra de un fotograma de una capa de vídeo y pintar con el origen muestreado en otro fotograma de vídeo. Conforme se va moviendo por diferentes fotogramas de destino, el fotograma de origen cambia según el fotograma desde el que sacó una muestra en un principio.

Después de realizar ediciones, puede guardar vídeo como archivo PSD o podrá procesarlo como una película de QuickTime o secuencia de imágenes. Podrá importar cualquiera de estos elementos a Premiere Pro para continuar con la edición.

Si utiliza Premiere Pro para crear películas, puede utilizar Photoshop para refinar los fotogramas individuales de dichas películas. En Photoshop, puede realizar cualquiera de las siguientes operaciones:

- Eliminar elementos visuales no deseados.
- Dibujar en fotogramas individuales.
- Utilizar las herramientas de máscara y selección superior para dividir un fotograma en elementos para animación o composición.

Recursos en línea para el flujo de trabajo de Premiere Pro y Photoshop

- Franklin McMahon ofrece un tutorial de vídeo que muestra la creación de un título en Photoshop para su uso en Premiere Pro [en este tutorial de vídeo de Layers Magazine](#).
- [Este tutorial de vídeo sobre Premiere Pro de Phil Hawkins en Infinite Skills](#) muestra cómo importar archivos entre Photoshop y Premiere Pro.
- Jarle Leirpoll muestra cómo automatizar la producción de tercios inferiores en Photoshop y Premiere Pro [en este artículo del sitio web ProVideo Coalition \(en inglés\)](#).

Ventajas comparativas para tareas específicas

Las ventajas de Premiere Pro radican en sus numerosas características de edición de vídeo. Puede utilizarlo para combinar archivos de Photoshop con clips de vídeo, clips de audio y otros recursos. Por ejemplo, los archivos de Photoshop se pueden utilizar como títulos, gráficos y

máscaras.

Por el contrario, Photoshop tiene excelentes herramientas para pintar, dibujar y seleccionar partes de una imagen. La herramienta de selección rápida de Photoshop o la herramienta de lazo magnético facilitan la creación de una máscara a partir de una forma compleja. En lugar de dibujar a mano una máscara en Premiere Pro, considere realizar este trabajo en Photoshop. De manera similar, si está aplicando varios trazos de pintura a mano para deshacerse de polvo, piense en utilizar las herramientas de pintura de Photoshop.

Las funciones de animación y vídeo en Photoshop Extended incluyen la animación sencilla basada en fotogramas clave. Sin embargo, Premiere Pro ofrece un poco más de control de fotogramas clave en varias propiedades.

Intercambio de imágenes fijas

Premiere Pro puede importar y exportar imágenes fijas en diversos formatos. Sin embargo, para una mayor versatilidad, utilice el formato nativo PSD de Photoshop al transferir fotogramas individuales o secuencias de imágenes fijas desde Photoshop a Premiere Pro.

Cuando importe un archivo PSD en Premiere Pro, podrá elegir si desea importarlo como una imagen acoplada o con sus capas independientes e intactas.

A menudo es una buena idea preparar una imagen fija en Photoshop antes de importarla a Premiere Pro. Ejemplos de dicha preparación pueden ser corregir el color, cambiar la escala o recortar. A menudo es mejor que se haga un cambio en la imagen de origen en Photoshop en lugar de que Premiere Pro realice la misma operación muchas veces por segundo al mismo tiempo que procesa cada fotograma para las previsualizaciones o el resultado final.

En Photoshop, se puede crear un documento PSD que se configure correctamente para un tipo de salida de vídeo específico. En el cuadro de diálogo Nuevo archivo, seleccione un ajuste preestablecido de vídeo y película. En Premiere Pro, es posible crear un documento PSD que coincida con sus ajustes de secuencia y composición. Seleccione Archivo > Nuevo > Archivo de Photoshop.

Intercambio de películas

Ya no se pueden intercambiar archivos de vídeo de PSD con Photoshop; sin embargo, puede procesar una película directamente desde Photoshop y, a continuación, importarla a Premiere Pro. Por ejemplo, puede crear una película de QuickTime desde Photoshop que se puede importar a continuación en Premiere Pro.

Color

Premiere Pro trabaja internamente con colores en un espacio de color RGB (rojo, verde, azul). Si desea editar los clips de vídeo que cree en Photoshop en Premiere Pro, debería crearlos en RGB.

Si desea emitir la película final, es mejor asegurarse, en Photoshop, de que los colores de la imagen sean de difusión segura. Asigne el espacio de color de destino apropiado; por ejemplo, SDTV (Rec. 601), al documento en Photoshop.

Creación y edición de archivos de Photoshop

Puede crear un archivo fijo de Photoshop que heredará automáticamente los ajustes de la proporción de aspecto de los píxeles y el fotograma del proyecto de Premiere Pro. También puede editar cualquier archivo de imagen fija en un proyecto de Premiere Pro en Photoshop.

Creación de un archivo de Photoshop en un proyecto

❖ Seleccione Archivo > Nuevo > Archivo de Photoshop.

Se abrirá Photoshop con una nueva imagen fija en blanco. Las dimensiones de los píxeles coinciden con el tamaño de fotograma de vídeo del proyecto, y las guías de imágenes muestran las zonas seguras de título y acción del proyecto.

Edición de una imagen fija en Photoshop

Desde un proyecto puede abrir un archivo de imagen en la mayoría de formatos compatibles con Adobe Photoshop. Premiere Pro no importa archivos en formatos de color CMYK ni LAB.

1. Seleccione un clip de imagen fija en el panel Proyecto o en el panel Línea de tiempo.
2. Seleccione Edición > Editar en Adobe Photoshop.

El archivo se abre en Photoshop. Una vez que haya guardado el archivo, los cambios estarán disponibles en el proyecto de Premiere Pro.

Copia entre After Effects y Adobe Premiere Pro

[Volver al principio](#)

- En el panel Línea de tiempo de After Effects, puede copiar capas basadas en elementos de audio o vídeo del material de archivo (incluidos sólidos) para pegarlos en el panel Línea de tiempo de Adobe Premiere Pro.
- En el panel Línea de tiempo de Adobe Premiere Pro, se pueden copiar recursos (cualquier elemento de una pista) y pegarlos en un panel Línea de tiempo de After Effects.
- Se pueden copiar elementos del material de archivo de After Effects o Adobe Premiere Pro y pegarlos en el panel Proyecto de otros.

Nota: Sin embargo, no puede pegar elementos del material de archivo del panel Proyecto de After Effects en el panel Línea de tiempo de Adobe Premiere Pro.

Si desea trabajar con todos los clips o con una sola secuencia del proyecto de Adobe Premiere Pro, utilice el comando Importar para importar el

proyecto a After Effects.

 Utilice Adobe Dynamic Link para crear vínculos dinámicos, sin procesamiento, entre composiciones nuevas o existentes de After Effects y Adobe Premiere Pro. (Véase Adobe Dynamic Link (solo en Production Premium o Master Collection).)

Copia de After Effects a Adobe Premiere Pro

Se puede copiar una capa basada en un elemento del material de archivo de una composición de After Effects y pegarla en una secuencia de Adobe Premiere Pro. Adobe Premiere Pro convierte estas capas en clips en la secuencia y copia el elemento del material de archivo de origen en el panel Proyecto. Si la capa contiene un efecto que también utiliza Adobe Premiere Pro, Adobe Premiere Pro convierte el efecto, y todos los ajustes y fotogramas clave.

También puede copiar composiciones anidadas, capas de Photoshop, capas de color sólido y capas de audio. Adobe Premiere Pro convierte las composiciones anidadas en secuencias anidadas y las capas de color sólido en mates de color. No se pueden copiar capas de forma, texto, cámara, luz o ajuste en Adobe Premiere Pro.

1. Inicie Adobe Premiere Pro (debe iniciar la aplicación Premiere Pro antes de copiar la capa en After Effects).
2. Seleccione una capa (o capas) en el panel Línea de tiempo de After Effects.
Nota: Si selecciona varias capas y no se superponen en After Effects, se colocan en la misma pista en Adobe Premiere Pro. Por otra parte, si las capas se superponen en After Effects, el orden en que las selecciona determina el orden de su colocación de pista en Adobe Premiere Pro. Cada capa se coloca en una pista independiente y la última capa seleccionada aparece en la Pista 1. Por ejemplo, si selecciona capas de arriba abajo, las capas aparecerán en orden inverso en Adobe Premiere Pro y la capa inferior, en la pista 1.
3. Seleccione Edición > Copiar.
4. En Adobe Premiere Pro, abra una secuencia en el panel Línea de tiempo.
5. Mueva el indicador del tiempo actual a la posición deseada y elija Edición > Pegar o Edición > Pegar inserción.

Resultados de pegar en Adobe Premiere Pro

Cuando se pega una capa en una secuencia de Adobe Premiere Pro, los fotogramas clave, los efectos y otras propiedades de una capa copiada se convierten de la forma siguiente:

Elemento de After Effects	Convertido en Adobe Premiere Pro	Notas
Propiedad Volumen de audio	Filtro Volumen del canal	
Modos de fusión	Los modos de fusión admitidos por Adobe Premiere Pro se convierten	
Propiedades y fotogramas clave de efectos	Propiedades y fotogramas clave de efectos, si el efecto también existe en Adobe Premiere Pro	Adobe Premiere Pro muestra efectos no admitidos como sin conexión en el panel Controles de efectos. Algunos efectos de After Effects tienen los mismos nombres que los de Adobe Premiere Pro pero, puesto que son efectos realmente diferentes, no se convierten.
Expresiones	No convertido	
Marcadores de capas	Marcadores de clip	
Máscaras y mates	No convertido	
Efecto Mezclador estéreo	Filtro Volumen del canal	
Propiedad Remapeo de tiempo	Efecto Remapeo de tiempo	
Propiedad Ampliación de tiempo	Propiedad Velocidad	La velocidad y la ampliación de tiempo tienen una relación inversa. Por ejemplo, ampliación de 200 % en After Effects se convierte en 50 % de velocidad en Adobe Premiere Pro.
Valores y fotogramas clave de propiedades de transformación	Valores y fotogramas clave de movimiento u opacidad	Se conserva el tipo de fotograma clave: Curva, Curva automática, Curva continua o Mantener.
Configuración de origen para archivos de origen R3D	Configuración de origen para archivos de origen R3D	

Copia de Adobe Premiere Pro a After Effects

Puede copiar un recurso de vídeo o audio de una secuencia de Adobe Premiere Pro y pegarlo en una composición de After Effects. After Effects convierte los recursos en capas y copia los elementos del material de archivo de origen en su panel Proyecto. Si el recurso contiene un efecto que también utiliza After Effects, After Effects convierte el efecto, y todos los ajustes y fotogramas clave.

También puede copiar mates de color, imágenes fijas, secuencias anidadas y archivos sin conexión. After Effects convierte los mates de color en capas de color sólido y las secuencias anidadas en composiciones anidadas. Al copiar una imagen fija de Photoshop en After Effects, After Effects conserva la información de capas de Photoshop. No se pueden pegar títulos de Adobe Premiere Pro en After Effects, pero sí se puede pegar texto con atributos del Titulador de Adobe Premiere en After Effects.

1. Seleccione un recurso del panel Línea de tiempo de Adobe Premiere Pro.
2. Seleccione Edición > Copiar.
3. En After Effects, abra una composición en el panel Línea de tiempo.
4. Con el panel Línea de tiempo activo, elija Edición > Pegar. El recurso aparece como la capa que se encuentra más arriba en el panel Línea de tiempo.

Nota: para pegar el recurso en el indicador del tiempo actual, coloque dicho indicador y pulse **Ctrl+Alt+V (Windows)** o **Comando+Opción+V (Mac OS)**.

Resultados de pegar en After Effects

Cuando se pega un recurso en una composición de After Effects, los fotogramas clave, los efectos y otras propiedades de un recurso copiado se convierten de la forma siguiente:

Recurso de Adobe Premiere Pro	Convertido en After Effects	Notas
Pista de audio	Capas audio	No se admiten pistas de audio de sonido envolvente 5.1 o superiores a 16 bits. Las pistas de audio mono y estéreo se importan como una o dos capas.
Barras y tono	No convertido	
Modos de fusión	Convertido	
Marcador de clip	Marcador de capa	
Mates de color	Capas de color sólido	
Filtro Recortar	Capa de máscara	
Congelar fotograma	Propiedad Remapeo de tiempo	
Valores y fotogramas clave de movimiento u opacidad	Valores y fotogramas clave de propiedades de transformación	Se conserva el tipo de fotograma clave: Curva, Curva automática, Curva continua o Mantener.
Marcador de secuencia	Marcadores en una nueva capa de color sólido	Para copiar marcadores de secuencia, debe copiar la misma secuencia o importar todo el Adobe Premiere Pro como una composición.
Propiedad Velocidad	Propiedad Ampliación de tiempo	La velocidad y la ampliación de tiempo tienen una relación inversa. Por ejemplo, velocidad de 50 % en Adobe Premiere Pro se convierte en 200 % de ampliación en After Effects.
Efecto Remapeo de tiempo	Propiedad Remapeo de tiempo	
Títulos	No convertido	
Cuentas atrás universales	No convertido	
Transiciones de vídeo y audio	Fotogramas clave de opacidad (solo en Disolución cruzada) o capas de color sólido	
Propiedades y fotogramas de efecto de vídeo	Propiedades y fotogramas clave de efectos si el efecto también existe en	After Effects no muestra efectos no admitidos en el panel Controles de

	After Effects	efectos.
Filtros de audio Volumen y Volumen del canal	Efecto Mezclador estéreo	Otros filtros de audio no se convierten.
Configuración de origen para archivos de origen R3D	Configuración de origen para archivos de origen R3D	

Nota: Cuando se importa un proyecto Premiere Pro en After Effects, las funciones se convierten del mismo modo que se convierten al copiar de Premiere Pro a After Effects.

Trabajo con Adobe Premiere Pro y Adobe Flash

[Volver al principio](#)

Adobe Premiere Pro es una herramienta profesional para la edición de vídeo. Si utiliza Adobe Flash Professional para diseñar contenido interactivo para sitios Web o dispositivos móviles, puede utilizar Adobe Premiere Pro para editar las películas para dichos proyectos. Adobe Premiere Pro le proporciona herramientas profesionales para la edición de vídeo exacta de fotogramas, incluyendo las herramientas para optimizar archivos de vídeo para la reproducción en pantallas de equipos y dispositivos móviles.

Adobe Flash Professional es una herramienta para incorporar metraje de vídeo en las presentaciones para la Web y dispositivos móviles. Adobe Flash ofrece ventajas creativas y tecnológicas que le permiten fusionar vídeo con datos, gráficos, sonidos y control interactivo. Los formatos FLV y F4V permiten colocar vídeo en una página Web en un formato que pueden ver prácticamente todos los usuarios.

Puede exportar archivos FLV y F4V desde Adobe Premiere Pro. Puede utilizar Adobe Flash para incrustar estos archivos en aplicaciones o sitios Web interactivos para dispositivos móviles. Adobe Flash puede importar los marcadores de secuencia que añada a una secuencia de Adobe Premiere Pro como puntos de referencia. Puede usar estos puntos de referencia para activar eventos en los archivos SWF al reproducirlos.

Si exporta archivos de vídeo en otros formatos estándar, Adobe Flash puede codificar los vídeos con aplicaciones de medios enriquecidos. Adobe Flash utiliza las tecnologías de compresión más avanzadas para ofrecer la mayor calidad posible en archivos de tamaño reducido.

Trabajo con Adobe Story, Adobe OnLocation y Adobe Premiere Pro

[Volver al principio](#)

Se pueden realizar guiones de tomas en Adobe Story, filmarlas en Adobe OnLocation y editarlas en Premiere Pro, transmitiendo los metadatos XMP que suponen un ahorro de tiempo paso por paso.

También puede adjuntar un guión de Adobe Story directamente a los clips para mejorar el análisis de voz. Consulte Mejora del análisis de voz mediante guiones de Adobe Story (CS5.5 y versiones posteriores).

Importación de clips con puntos de entrada y salida establecidos en Adobe OnLocation

En Adobe OnLocation, se pueden establecer los marcadores de entrada y salida en los clips. Cuando se importa un clip de un proyecto de Adobe OnLocation utilizando el Navegador de medios, el clip maestro importado conserva estos marcadores de entrada y salida. Es posible marcar las partes válidas de los clips en Adobe OnLocation, importarlas a Premiere Pro e iniciar la edición de dichas partes de forma inmediata.

Uso de Encore y Premiere Pro

[Volver al principio](#)

Con el uso de Adobe Encore y Adobe Premiere Pro puede grabar una sola secuencia en un DVD o Blu-ray Disc. Es posible grabar cada secuencia del proyecto en un DVD o disco Blu-ray independiente. En primer lugar, agregue el contenido que desea incluir en un disco en una secuencia. Una vez editada la secuencia, realice las siguientes tareas:

Añición de marcadores de capítulo de Encore

Puede añadir marcadores de capítulo de Encore en una secuencia de Adobe Premiere Pro. Los marcadores de capítulo de Encore se pueden enviar, junto la secuencia, a Encore.

En Encore, si se crea un DVD de reproducción automática, los marcadores de capítulo de Encore se convierten en marcadores de escena. Al ver el DVD, al presionar el botón Anterior o Siguiente del mando a distancia se salta al siguiente de estos marcadores. Si crea un disco Blu-ray o DVD con menús, puede vincular botones de escena de los menús a los marcadores de capítulo de Encore.

Envío a Encore o a un archivo MPEG-2

Se puede enviar toda la secuencia, o cualquier parte de la misma, de Adobe Premiere Pro a Encore. En Encore, puede grabar la secuencia directamente en un DVD sin menús o agregar menús y botones antes de grabar. Desde Encore, el proyecto se puede exportar en cualquiera de las siguientes formas:

- Grabar el proyecto en disco.
- Guardar el proyecto en un archivo de imagen de DVD.
- Guardar el proyecto en un conjunto de carpetas DVD.
- Guardar el proyecto en archivos maestros DVD en cinta DLT.

- Exportar el proyecto a un archivo SWF para su publicación en la web.

Si lo prefiere, puede exportar un archivo MPEG2 compatible con DVD desde Adobe Premiere Pro si utiliza el formato MPEG-2-DVD. Puede utilizar el archivo MPEG-2 en la mayoría de aplicaciones de creación de DVD.

Elegir una plantilla de menú

Las plantillas de Encore son menús prediseñados con varios estilos. Los botones de las plantillas quedan vinculados automáticamente a los marcadores de capítulo de la secuencia. Encore crea los submenús adicionales conforme sean necesarios para alojar todos los marcadores de capítulo en una secuencia.

Nota: los DVDs de reproducción automática no cuentan con menús. No seleccione ninguna plantilla para DVDs de reproducción automática.

Personalizar la plantilla de menú

Edite títulos, modifique gráficos o agregue vídeo para fondos en Encore. También puede utilizar vídeo en botones de miniatura especificando una sección de clip para reproducir en el botón.

Previsualización del disco

Compruebe la funcionalidad y el aspecto de los menús del disco Blu-ray o DVD en la ventana Previsualizar DVD.

Grabación del disco

Con una grabadora de DVD o Blu-ray instalada o conectada se puede grabar el contenido en un disco. Puede guardar los archivos comprimidos en una carpeta para su reproducción desde una unidad de disco duro del equipo. También se puede grabar una imagen ISO para distribuirla o grabarla en un DVD.

Nota: Encore crea discos DVD que se corresponden con el formato de vídeo de DVD. No crea DVD de datos ni de audio.

Trabajo con Final Cut Pro y Adobe Premiere Pro

[Volver al principio](#)

Los archivos XML de proyecto de Final Cut Pro se pueden importar en Premiere Pro. Para obtener más información, consulte [Importación de archivos de proyecto XML desde Final Cut Pro](#). Los archivos de proyecto de Premiere Pro se pueden exportar como archivos XML de Final Cut Pro.

Para obtener más información, consulte [Exportación de archivos XML de proyectos de Final Cut Pro](#).

Para obtener más información sobre los flujos de trabajo posibles entre Final Cut Pro y Premiere Pro, consulte [Open workflows with Final Cut Pro and Avid software](#) (Apertura de flujos de trabajo con el software de Final Cut Pro y Avid; en inglés).

Joost van der Hoeven ofrece un tutorial de vídeo en el [sitio web de Adobe](#) que muestra el intercambio de información entre Final Cut Pro y Premiere Pro utilizando proyectos XML.

[Consulte esta página](#) para ver varios documentos que facilitan la transición de Final Cut Pro a Premiere Pro.

Nota: Un archivo XML exportado desde Premiere Pro también se puede importar en algunas versiones de Final Cut Express.

Trabajo con Avid Media Composer y Premiere Pro

[Volver al principio](#)

Para obtener información sobre los flujos de trabajo posibles entre Premiere Pro y Avid Media Composer, consulte [Open workflows with Final Cut Pro and Avid software](#) (Apertura de flujos de trabajo con el software de Final Cut Pro y Avid; en inglés).

[En este tutorial de vídeo](#), Maxim Jago presenta el flujo de trabajo de ida y vuelta con Avid Media Composer.

Más temas de ayuda

[Importación de capas 3D de Photoshop](#)

[Conceptos básicos del flujo de trabajo de guión a pantalla](#)

[Grabación directa en disco: de Adobe OnLocation a Adobe Premiere Pro](#)



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

Adobe Dynamic Link

[Adobe Dynamic Link \(CS6\)](#)

[Adobe Dynamic Link \(solo en Production Premium o Master Collection\)](#)

[Rendimiento de Dynamic Link \(solo en Production Premium o Master Collection\)](#)

[Creación y vinculación de composiciones de After Effects con Dynamic Link \(solo en Production Premium o Master Collection\)](#)

[Eliminación de una composición o un clip enlazados dinámicamente \(solo en Production Premium o Master Collection\)](#)

[Modificación de una composición enlazada dinámicamente en After Effects \(solo en Production Premium o Master Collection\)](#)

[Creación de una composición de After Effects a partir de clips en Premiere Pro \(solo Production Premium\)](#)

[Composiciones desconectadas y Dynamic Link \(solo en Production Premium o Master Collection\)](#)

Adobe Dynamic Link (CS6)

[Volver al principio](#)

Premiere Pro CS6 ha mejorado Dynamic Link; es más rápido, más estable e incluye la eliminación de las restricciones de Dynamic Link, que solo funcionaba dentro de un paquete (es decir, Dynamic Link ahora funcionará entre las aplicaciones CS6 adquiridas como productos individuales). Adobe Dynamic Link aún funciona en Adobe Production Premium CS6 y Adobe Master Collection CS6.

Para obtener más información acerca de Adobe Dynamic Link en Premiere Pro CS6 y After Effects CS6, [consulte este vídeo](#) de Todd Kopriva y video2brain.

Adobe Dynamic Link (solo en Production Premium o Master Collection)

[Volver al principio](#)

En el pasado, para compartir recursos de medios entre aplicaciones de postproducción era necesario procesar y exportar el trabajo desde una aplicación antes de importarlo a otra. Se trataba de un flujo de trabajo poco eficaz y en el que se perdía mucho tiempo. Si deseaba hacer cambios en el recurso original, era preciso volver a procesar y exportar el recurso. Múltiples versiones procesadas y exportadas de un recurso consumen espacio del disco y pueden generar dificultades para gestionar los archivos.

Adobe Dynamic Link es una función de Adobe Creative Suite Production Premium y Master Collection que ofrece una alternativa a este flujo de trabajo. Puede crear enlaces dinámicos entre After Effects, Adobe Premiere Pro y Encore. Crear un enlace dinámico es tan sencillo como importar cualquier otro tipo de recurso. Los recursos con vínculos dinámicos aparecen con iconos únicos y colores de etiquetas que ayudan a identificarlos. Los enlaces dinámicos se guardan en proyectos generados por dichas aplicaciones.

Si adquiere Premiere Pro como producto independiente (lo que incluye Adobe Media Encoder y Adobe Encore), Dynamic Works funciona entre Premiere Pro, Adobe Media Encoder y Encore.

Los cambios realizados en After Effects a una composición con enlace dinámico aparecen de inmediato en los clips enlazados de Adobe Premiere Pro o Encore. Los cambios realizados en Adobe Premiere Pro a secuencias con un enlace dinámico aparecen de inmediato en After Effects y Encore. En resumen: no hace falta procesar ni guardar los cambios primero.

Recursos en línea sobre Adobe Dynamic

Para ver un tutorial de vídeo que presenta Dynamic Link, consulte el [sitio web de Adobe](#).

John Dickinson proporciona un tutorial en vídeo sobre el [sitio Web de Motionworks](#) que muestra cómo utilizar Dynamic Link entre After Effects y Premiere Pro, y entre After Effects y Encore.

Tim Kolb proporciona un tutorial en vídeo sobre el [sitio Web de Adobe](#) que muestra la creación de un menú de DVD interactivo con Premiere Pro y Encore, mediante Dynamic Link.

Andrew Devis explica cómo utilizar Dynamic Link desde la perspectiva de un usuario de Premiere Pro en [este vídeo del sitio Web Creative Cow](#).

Obtenga más información sobre el flujo de trabajo de Premiere Pro para Dynamic Link [en este vídeo de Jason Levine](#).

Enlaces en Adobe Premiere Pro

Puede enviar los clips seleccionados desde Adobe Premiere Pro a After Effects como una composición o una composición anidada para sustituir los clips de Adobe Premiere Pro por una composición enlazada dinámicamente.

Con Dynamic Link, también puede enviar secuencias de Adobe Premiere Pro a Encore para la creación en archivos SWF, disco DVD o Blu-ray.

Además de utilizar Dynamic Link, puede compartir contenido entre aplicaciones mediante alguna de las siguientes acciones:

- copiar y pegar entre After Effects y Adobe Premiere Pro.
- exportar proyectos de After Effects a Adobe Premiere Pro.
- utilizar el comando Capturar en Adobe Premiere Pro de After Effects.

- importar proyectos de Adobe Premiere Pro en After Effects.

Enlaces en After Effects

Cuando define un vínculo dinámico a una composición de After Effects desde Adobe Premiere Pro o Encore, aparece en el panel Proyecto de la aplicación del host. Es posible utilizar la composición enlazada dinámicamente como cualquier otro recurso. Al insertar una composición enlazada en la línea de tiempo de la aplicación del host, aparece un clip enlazado en el panel Línea de tiempo. Un clip enlazado es simplemente una referencia a la composición enlazada en el panel Proyecto. After Effects procesa la composición enlazada fotograma por fotograma durante la reproducción en la aplicación del host.

Existen dos restricciones en el uso de clips con vínculos dinámicos entre After Effects y Adobe Premiere Pro. Ambas restricciones son también aplicables a la inversa: siguen siendo válidas si cambia composición y secuencia:

- Si una secuencia contiene una composición, no incluya esa secuencia, ni cualquier otra secuencia en la que esté anidada esta secuencia, en ningún vínculo dinámico del proyecto de la composición incluida.
- Si una secuencia contiene una composición, no incluya vínculos de esta composición, o cualquier otra composición anidada en esta composición, de vuelta a una secuencia.

En Adobe Premiere Pro, puede hacer cualquiera de las siguientes tareas con una composición con vínculo dinámico de After Effects:

- previsualizarla en el monitor de origen
- definir puntos de entrada y salida para ella
- añadirla a una secuencia
- editarla con las herramientas de Adobe Premiere Pro

Al añadir una composición enlazada que contiene vídeo y audio a una secuencia, Adobe Premiere Pro inserta clips de audio y vídeo enlazados en la línea de tiempo. Si lo prefiere, anule el enlace del vídeo y el audio de los clips para editarlos por separado.

En Encore, puede hacer cualquiera de las siguientes tareas con una composición con vínculo dinámico de After Effects:

- crear un menú de movimiento con ella
- insertarla en una línea de tiempo
- editarla con las herramientas de Encore

Puede añadir una composición de After Effects vinculada que contenga vídeo y audio a una línea de tiempo de Encore. Encore inserta clips de audio y vídeo independientes en la línea de tiempo.

 *Aun cuando no disponga de Dynamic Link, puede crear composiciones de After Effects con los menús de Encore.*

Enlaces en Encore

Desde Encore, puede hacer cualquiera de las siguientes tareas con un clip con vínculo dinámico:

- editar una secuencia en Adobe Premiere Pro utilizando el comando Editar original.
- editar una composición de After Effects utilizando el comando Editar original.
- actualizar los marcadores en Encore para que coincidan con los marcadores de capítulos de Encore en una secuencia de Adobe Premiere Pro.

Color y Dynamic Link

After Effects trabaja con el modelo de color RGB (rojo, verde, azul). Sin embargo, Adobe Premiere Pro trabaja en el modelo de color YUV. Al trabajar con una composición enlazada dinámicamente, Adobe Premiere Pro la convierte a YUV o conserva los colores RGB, en función del formato de salida.

Las composiciones enlazadas dinámicamente se procesan en la profundidad de color del proyecto de After Effects (8, 16 o 32 bpc, en función de los ajustes del proyecto). Defina la profundidad de color del proyecto de After Effects en 32 bpc si está trabajando con recursos HDR (rango dinámico alto).

 *En Adobe Premiere Pro, seleccione una secuencia. A continuación, seleccione Secuencia > Ajustes de secuencia. En el panel Previsualizaciones de vídeo, seleccione Profundidad de bits máxima y Máxima calidad de procesamiento para que Adobe Premiere Pro procese en la calidad más alta posible. Tenga en cuenta que estas opciones ralentizan el procesamiento.*

Guardar y Dynamic Link

Guarde el proyecto de After Effects al menos una vez antes de crear un vínculo dinámico desde Adobe Premiere Pro o Encore a una de las composiciones que incluya. Después de eso, no tiene que guardar los cambios en el proyecto de After Effects para ver los cambios de una composición enlazada en Adobe Premiere Pro o Encore.

El uso del comando Guardar como para crear una copia de un proyecto de After Effects no cambia los vínculos dinámicos creados en el proyecto original. Los proyectos de Adobe Premiere Pro y Encore siguen utilizando el proyecto original, y no la copia, como origen de las composiciones enlazadas. Sin embargo, en cualquier momento puede volver a vincular un clip con un vínculo dinámico a una composición de la copia.

Nota: *En After Effects, puede elegir Archivo > Añadir incremento y guardar. El proyecto abierto recién guardado sigue proporcionando fotogramas a todas las aplicaciones de cliente mediante las composiciones del proyecto abierto de After Effects.*

Rendimiento de Dynamic Link (solo en Production Premium o Master Collection)

Un clip vinculado puede hacer referencia a una composición de origen compleja. Las acciones que lleve a cabo en la composición de origen compleja requieren tiempo de procesamiento adicional. After Effects tarda un tiempo en aplicar las acciones y en poner los datos finales a disposición de Adobe Premiere Pro o Encore. En algunos casos, el tiempo de procesamiento adicional retrasa la previsualización o la reproducción.

Para reducir los retrasos en la reproducción, siga uno de estos procedimientos:

- desconecte la composición enlazada
- deshabilite un clip enlazado para que temporalmente no haga referencia a una composición
- represente la composición y sustituya la composición enlazada dinámicamente por el archivo representado

Si normalmente trabaja con composiciones de origen complejas, intente agregar RAM o pruebe un procesador más rápido.

Nota: Una composición enlazada de After Effects no será compatible con el procesamiento múltiple de Procesar múltiples marcos a la vez de forma simultánea. Consulte [Improve performance by optimizing memory, cache, and multiprocessing settings \(Mejore el rendimiento al optimizar los valores de memoria, caché y procesamiento múltiple\)](#).

Creación y vinculación de composiciones de After Effects con Dynamic Link (solo en Production Premium o Master Collection)

Puede crear composiciones de After Effects y vincularlas dinámicamente en Adobe Premiere Pro o Encore. Asimismo, puede vincularlas dinámicamente a composiciones existentes de After Effects en Adobe Premiere Pro o Encore.

Creación de una composición a partir de clips en Adobe Premiere Pro

Puede sustituir los clips seleccionados en Adobe Premiere Pro con una composición de After Effects enlazada dinámicamente basada en esos clips. La nueva composición hereda los ajustes de la secuencia de Adobe Premiere Pro.

1. En una secuencia, seleccione los clips que desee incluir en la composición.
2. Haga clic con el botón secundario en cualquiera de los clips seleccionados.
3. Seleccione Reemplazar con composición de After Effects.

Creación de una composición vinculada dinámicamente desde Adobe Premiere Pro o Encore

Al crear una nueva composición vinculada dinámicamente desde Adobe Premiere Pro o Encore, se inicia After Effects. A continuación, After Effects crea un proyecto y una composición con las dimensiones, la proporción de píxeles, la velocidad de fotogramas y la frecuencia de muestreo de audio del proyecto original. (Si After Effects ya se está ejecutando, crea una nueva composición en el proyecto actual.) El nombre de la nueva composición se basa en el del proyecto de Adobe Premiere Pro o Encore, seguido de Comp. vinculada [x].

1. En Adobe Premiere Pro o Adobe Encore, seleccione Archivo > Adobe Dynamic Link > Nueva composición de After Effects.
2. Si aparece el cuadro de diálogo Guardar como de After Effects, introduzca un nombre y una ubicación para el proyecto de After Effects, y haga clic en Guardar.

 Al crear una composición vinculada dinámicamente en After Effects, la duración de la composición se fija en 30 segundos. Para modificar la duración, seleccione la composición en After Effects y elija Composición > Ajustes de composición. Haga clic en la ficha Básico y especifique un nuevo valor para Duración.

Vínculo a una composición existente

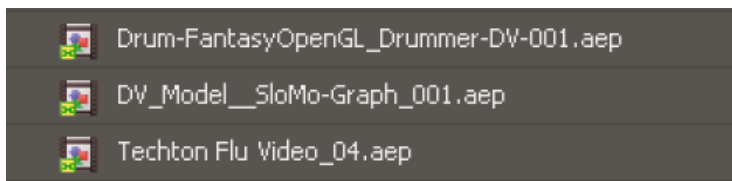
Para obtener mejores resultados, haga que los ajustes de la composición (como las dimensiones, la proporción de píxeles y la velocidad de fotogramas) coincidan con los del proyecto de Adobe Premiere Pro o Encore.

❖ Realice una de las siguientes acciones:

- En Adobe Premiere Pro o Encore, seleccione Archivo > Adobe Dynamic Link > Importar composición de After Effects. Seleccione un archivo de proyecto de After Effects (.aep) y, a continuación, elija una o varias composiciones.
- En Adobe Premiere Pro o Encore, seleccione un archivo de proyecto de After Effects y haga clic en Abrir. A continuación, seleccione una composición en el cuadro de diálogo que aparece y haga clic en Aceptar.
- Arrastre una o varias composiciones desde el panel Proyecto de After Effects hasta el panel Proyecto de Adobe Premiere Pro o Encore.
- Arrastre un archivo de proyecto de After Effects al panel Proyecto de Adobe Premiere Pro. Si el archivo de proyecto de After Effects contiene varias composiciones, se abre el cuadro de diálogo Importar composición.

Nota: Puede vincular una sola composición de After Effects en un solo proyecto de Adobe Premiere Pro muchas veces. Sin embargo, en un proyecto Adobe Encore, puede vincular una composición de After Effects solo una vez.

Si crea una composición vinculada dinámicamente desde Encore, desactive las capas de resalte de subimagen en After Effects, de manera que pueda controlar su visualización en Encore.



Composiciones de After Effects vinculadas dinámicamente

Eliminación de una composición o un clip enlazados dinámicamente (solo en Production Premium o Master Collection)

[Volver al principio](#)

Se puede eliminar una composición vinculada desde un proyecto de Encore si no se está utilizando en el proyecto. Se puede eliminar una composición vinculada de un proyecto de Adobe Premiere Pro en cualquier momento, aunque se esté utilizando en un proyecto.

Puede eliminar clips enlazados de la línea de tiempo de una secuencia de Adobe Premiere Pro o de un menú o una línea de tiempo de Encore en cualquier momento.

❖ En Adobe Premiere Pro o Encore, seleccione la composición o el clip vinculados y pulse la tecla Supr.

Modificación de una composición enlazada dinámicamente en After Effects (solo en Production Premium o Master Collection)

[Volver al principio](#)

En Adobe Premiere Pro o Encore, utilice el comando Editar original para modificar una composición enlazada de After Effects. Una vez que la composición esté abierta en After Effects, puede cambiar la composición sin tener que volver a utilizar el comando Editar original.

1. Seleccione la composición de After Effects en el panel Proyecto de Adobe Premiere Pro o Encore, o elija un clip vinculado en la línea de tiempo y elija Editar > Editar original.
2. Cambie la composición en After Effects. A continuación, vuelva a Adobe Premiere Pro o Encore para ver los cambios.

Los cambios realizados en After Effects aparecen en Adobe Premiere Pro. Adobe Premiere Pro deja de utilizar los archivos de previsualización representados para el clip antes de los cambios.

Nota: Puede cambiar el nombre de la composición en After Effects después de crear un vínculo dinámico a esta desde Adobe Premiere Pro. Adobe Premiere Pro no actualizará el nombre de la composición vinculada en el panel Proyecto. Sin embargo, Adobe Premiere Pro conserva el vínculo dinámico.

Creación de una composición de After Effects a partir de clips en Premiere Pro (solo Production Premium)

[Volver al principio](#)

Puede reemplazar una selección de clips en una secuencia en Premiere Pro con una composición After Effects basada en estos clips. La composición hereda los ajustes de secuencia de Premiere Pro y mantiene un vínculo dinámico a After Effects. Puede editar la composición en Premiere Pro o en After Effects.

1. En una secuencia, seleccione los clips que desee incluir en la composición.
2. Haga clic con el botón secundario en cualquiera de los clips seleccionados.
3. Seleccione Reemplazar con composición de After Effects.

Composiciones desconectadas y Dynamic Link (solo en Production Premium o Master Collection)

[Volver al principio](#)

Adobe Premiere Pro y Encore visualizan las composiciones vinculadas dinámicamente como "sin conexión" en cualquiera de las siguientes circunstancias:

- Ha cambiado el nombre, movido o eliminado el proyecto de After Effects que contiene la composición.
- Ha puesto la composición sin conexión expresamente.
- Ha abierto el proyecto que contiene la composición en un sistema en el que Production Premium o Master Collection no está instalado.
- Está trabajando con un proyecto recortado por el Administrador de proyectos de Adobe Premiere Pro. El Administrador de proyectos no mueve las composiciones de origen de After Effects a la carpeta de proyecto recortada. Mueva la composición manualmente.

Las composiciones sin conexión aparecen con un icono Sin conexión  en el panel Proyecto de Adobe Premiere Pro. En Encore, la previsualización en miniatura muestra el icono Sin conexión cuando se selecciona un recurso sin conexión en el panel Proyecto. Si está trabajando con una composición sin conexión, puede volver a vincularla a la composición de After Effects original. También puede decidir volver a vincular una composición vinculada a una composición de origen diferente.

Desconexión de una composición enlazada dinámicamente

Si la reproducción se entrecorta, puede desconectar una composición enlazada dinámicamente. También puede compartir su proyecto sin necesidad de abrirlo en un sistema con Production Premium o Master Collection instalados. Puede desconectar una composición con vínculo dinámico. Si desconecta una composición, se rompe el vínculo dinámico con After Effects. La composición enlazada se sustituye en el panel Proyecto por una composición fuera de línea.

 Puede suprimir temporalmente un clip vinculado en Adobe Premiere Pro seleccionando el clip y eligiendo **Clip > Habilitar**. Para volver a vincular el clip, seleccione **Clip > Habilitar** nuevamente (una marca de verificación junto al comando indica que el clip se ha habilitado).

1. En Premiere Pro, seleccione la composición en el panel Proyecto.
2. Elija Proyecto > Desconectar.

Restablecimiento del enlace con una composición enlazada dinámicamente

❖ Realice una de las siguientes acciones:

- En Adobe Premiere Pro, seleccione la composición y elija Proyecto > Vincular medios. En el cuadro de diálogo que aparece, seleccione un proyecto de After Effects. Adobe Premiere Pro vuelve a vincular automáticamente la composición.
- En Encore, haga clic con el botón derecho en la composición y elija Encontrar recurso. En el cuadro de diálogo Encontrar recurso, busque la composición a la que desee enlazar y, a continuación, haga clic en Seleccionar (Windows) o Abrir (Mac OS).

Más temas de ayuda

 [Adobe Dynamic Link](#)



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

Uso del Monitor de origen y el Monitor de programa

Información general del monitor de origen y el monitor de programa

Abrir o borrar un clip en el monitor de origen

Explorar los clips en el menú de origen del monitor de origen

Uso de los controles de tiempo del Monitor de origen y el Monitor de programa

Visualización de zonas seguras en los monitores

Elección de campos en los monitores de origen y de programa

Elección de un modo de visualización

Información general sobre el Monitor de origen y el monitor de programa

[Volver al principio](#)

El Monitor de origen reproduce clips individuales. En el Monitor de origen se preparan los clips que se desean agregar a una secuencia. Se establecen los puntos de entrada y de salida, así como las pistas de origen del clip (audio o vídeo). También se pueden insertar marcadores de clip y agregar clips a una secuencia en un panel Línea de tiempo.

El Monitor de programa reproduce la secuencia de clips que está ensamblando. Es la vista de la secuencia activa en un panel Línea de tiempo. Se pueden definir los marcadores de secuencia y especificar los puntos de entrada y de salida de la secuencia. Los puntos de entrada y de salida de la secuencia definen el lugar donde los fotogramas se añaden o se eliminan de la secuencia.

Cada monitor contiene una regla de tiempo y los controles para reproducir y señalar el fotograma actual de una secuencia o de un clip de origen. Establecer los puntos de entrada y salida, ir a los puntos de entrada y de salida, y definir los marcadores. Por defecto, los botones Insertar y Sobrescribir están disponibles en el monitor de origen, y los botones Levantar y Extraer están disponibles en el monitor de programa. Cada control también contiene un botón Exportar fotograma para crear una imagen fija a partir de un solo fotograma de vídeo.



Monitor de origen

A. Código de tiempo B. Barra deslizante de zoom C. Opciones de escala D. Cabecal de reproducción E. Arrastre de vídeo F. Arrastre de audio G. Resolución H. Botón Ajustes I. Editor de botones



Monitor de programa

A. Código de tiempo **B.** Cabezal de reproducción **C.** Opciones de escala **D.** Barra deslizante de zoom **E.** Resolución **F.** Botón Ajustes **G.** Editor de botones

Para obtener más información acerca de los cambios en el monitor de origen, el monitor de programa, el código de tiempo y los paneles de línea de tiempo, consulte [este vídeo](#) de Todd Kopriva y video2brain.

Personalización de la barra de botones del panel del monitor

De forma predeterminada, los botones más útiles se muestran a lo largo de la parte inferior de los monitores de origen y de programa. Sin embargo, se pueden añadir más. Haga clic en el signo "+", en la esquina inferior derecha de un monitor, para abrir el editor de botones. Agregue botones a la barra de botones arrastrándolos desde el editor de botones. Se pueden agregar hasta 2 filas de botones. Los espacios para separar los grupos de botones también se pueden arrastrar a la barra de botones. Para quitar un botón, arrástrelo fuera de la barra de botones. Para desactivar todos los botones, vaya al menú del panel y anule la selección de "Mostrar controles de transporte".

Pase el ratón sobre cualquier botón para ver su método abreviado de teclado.

Definición de la calidad de visualización para los monitores de origen y programa

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 de visualización. Este equilibrio se hace más visible al visualizar AVCHD y otros medios basados en el códec H.264. Con una resolución que no sea la máxima, estos formatos tienen la corrección de errores desactivada y se producen irregularidades durante la reproducción. Sin embargo, estas irregularidades no se muestran en los medios exportados.

Al proporcionar resoluciones de pausa y reproducción independientes, se obtiene más control sobre la experiencia de supervisión. Con un material de archivo de alta resolución, la resolución de reproducción se puede establecer en un valor más bajo (p.ej. 1/4) para conseguir una reproducción regular 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.

No todas las resoluciones están disponibles para todos los tipos de secuencia. Para las secuencias de definición estándar como, por ejemplo, DV, sólo están disponibles las opciones Completa y 1/2. Para muchas secuencias de HD con un tamaño de fotograma de hasta 1080, están disponibles las opciones Completa, 1/2 y 1/4. Para las secuencias con tamaños de fotograma superiores a 1080 como, por ejemplo, RED, dispone de resoluciones con más fracciones.

Nota: Si las previsualizaciones se procesan con una resolución inferior a la resolución de secuencia, la resolución de reproducción es realmente una fracción de la resolución de previsualización. Por ejemplo, los archivos de previsualización se puede establecer para realicen el procesamiento en 1/2 del tamaño del fotograma de secuencia (resolución de 1/2) y la resolución de reproducción se define como 1/2. Las previsualizaciones procesadas se reproducirán a 1/4 de su resolución original (considerando que la resolución de los medios originales coincidiera con la resolución de secuencia).

Definición de la calidad de visualización para el Monitor de origen y el Monitor de programa

Nota: Se pueden asignar métodos abreviados de teclado a las resoluciones de reproducción.

1. Realice una de las acciones siguientes:
 - Haga clic con el botón derecho en la imagen en el Monitor de origen o el Monitor de programa.
 - Haga clic en el icono Menú Panel en el Monitor de origen o el Monitor de programa.
 - Haga clic en el botón Ajustes de en el Monitor de origen o el Monitor de programa.

2. Realice una de las acciones siguientes:
 - Para establecer la resolución de reproducción, seleccione Resolución de reproducción.
 - Para definir la resolución en pausa, seleccione Resolución en pausa.
3. En el menú, elija la resolución deseada.

Para obtener una explicación y consejos sobre la aceleración de las previsualizaciones en Premiere Pro, [consulte este vídeo](#) en el sitio Web de video2brain.

Cambio de la ampliación

El Monitor de origen y el Monitor de programa ajustan el vídeo para adaptarlo al área disponible. Puede aumentar el ajuste de ampliación de cada vista para ver el vídeo con más detalle. También puede reducir el ajuste de ampliación para ver una parte mayor del área de trabajo alrededor de la imagen (por ejemplo, para ajustar los efectos de movimiento con mayor facilidad).

1. Elija un ajuste de ampliación en el menú Seleccionar nivel de zoom (a la derecha del visualizador de tiempo actual) en el Monitor de origen o el Monitor de programa.

En el Monitor de origen, los valores de porcentaje se refieren al tamaño del medio de origen. En el Monitor de programa, los valores de porcentaje se refieren al tamaño de la imagen especificado en los ajustes de la secuencia. La opción Encajar ajusta el vídeo para adaptarlo al área de visualización disponible del monitor.

2. Para cambiar el área visible de un monitor, utilice las barras de desplazamiento del monitor. Se cambiará el área visible de la imagen de vídeo. Las barras de desplazamiento aparecen cuando no se puede visualizar la imagen completa por el tamaño actual del monitor.

Indicador de fotogramas eliminados

Los monitores de origen y de programa incluyen la opción de mostrar un icono (similar a un semáforo) que indica si se están eliminando fotogramas durante la reproducción. La luz comienza en verde, cambia a ámbar cuando se eliminan fotogramas y se restablece con cada reproducción. Un consejo de herramienta muestra el número de fotogramas eliminados.

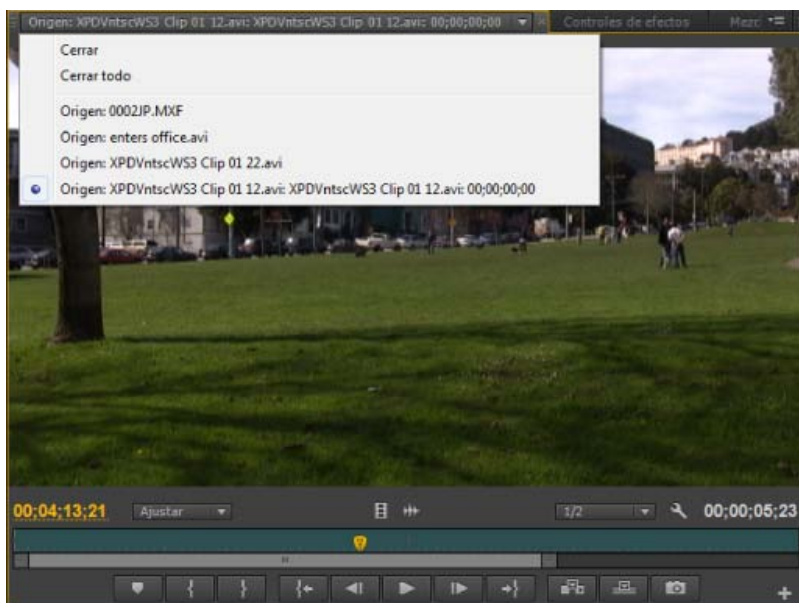
Para activar el indicador de fotogramas eliminados del monitor de origen o de programa, elija Mostrar el indicador de fotogramas eliminados en el menú del panel o en el menú emergente Ajustes.

Apertura o borrado de un clip en el Monitor de origen

[Volver al principio](#)

Para visualizar y editar los clips de origen de la lista del panel Proyecto o los ejemplos de un clip individual en una secuencia, abra los clips en el Monitor de origen. En el menú Origen, al que se accede desde la ficha Monitor de origen, se muestra una lista de los clips abiertos.

1. Para abrir un clip, realice una de las operaciones siguientes:
 - Haga doble clic en el clip en el panel Proyecto o Línea de tiempo, o arrastre un clip desde el panel Proyecto hasta el Monitor de origen. El clip aparecerá en el Monitor de origen y se agregará su nombre al menú Origen.
 - Arrastre varios clips o una bandeja completa desde el panel Proyecto hasta el Monitor de origen, o seleccione varios clips en el panel Proyecto y haga doble clic en ellos. Los clips se agregarán al menú Origen en el orden en el que se hayan seleccionado; el último clip seleccionado aparecerá en el Monitor de origen.
 - Elija el nombre del clip que desee ver en el menú Origen (haga clic en el triángulo que aparece a la derecha del nombre del clip actual en la ficha Origen para que aparezca el menú).



Selección de un clip para su visualización en el menú Origen

- En el menú Origen aparecerá una lista de los clips maestros ordenados por nombre. Los clips abiertos desde una secuencia aparecen en una lista, ordenados por nombre de la secuencia, nombre del clip y tiempo de inicio en la secuencia.
2. Para borrar un clip del Monitor de origen, en el menú Origen, seleccione Cerrar para borrar un clip o Cerrar todo para borrar todos los clips.
 - 💡 También puede cerrar todos los clips y el propio Monitor de origen haciendo clic en el botón cerrar de la ficha Monitor de origen.

Navegación de clips en el Menú de origen del Monitor de origen

[Volver al principio](#)

Puede definir métodos abreviados de teclado para desplazarse por los clips cargados en el Monitor de origen. Los métodos abreviados de teclado pueden acelerar la conmutación de clips, el desplazamiento al primer o último clip o el cierre de uno o todos los clips en el menú emergente Monitor de origen.

1. Seleccione Edición > Métodos abreviados de teclado (Windows) o Premiere Pro > Métodos abreviados de teclado (Mac OS).

Se abre el cuadro de diálogo Métodos abreviados de teclado.

2. En el cuadro de diálogo, haga clic en el triángulo situado junto a los Paneles y, a continuación, haga clic en triángulo situado junto al Panel del monitor de origen para mostrar los métodos abreviados de teclado para ese panel.
3. Defina los métodos abreviados de teclado para cualquiera de los siguientes comandos:
 - Clip de origen: Cerrar
 - Clip de origen: Cerrar todos
 - Clip de origen: Primero
 - Clip de origen: Último
 - Clip de origen: Siguiente
 - Clip de origen: Anterior
4. Haga clic en Aceptar.

Uso de los controles de tiempo del Monitor de origen y el Monitor de programa

[Volver al principio](#)

El Monitor de origen dispone de varios controles para moverse a través del tiempo (o los fotogramas) de un clip. El Monitor de programa contiene controles similares para moverse a través de una secuencia.



Reglas de tiempo Muestran la duración de un clip en el Monitor de origen y de la secuencia en el Monitor de programa. Las marcas de graduación miden el tiempo mediante el formato de visualización de vídeo especificado en el cuadro de diálogo Ajustes del proyecto. Puede conmutar las reglas de tiempo para que muestren el código de tiempo en otros formatos. Cada regla también muestra los iconos para los marcadores y los puntos de entrada y de salida del monitor correspondiente. Puede ajustar el cabezal de reproducción, los marcadores y los puntos de entrada y de salida arrastrando los iconos en una regla de tiempo.

 Los números de la regla de tiempo están desactivados de forma predeterminada. Para activar los números de regla de tiempo, seleccione **Números de regla de tiempo** en el menú del panel de los monitores de origen o programa.

Cabezal de reproducción Muestra la ubicación del fotograma actual en cada regla de tiempo de los monitores.

Nota: El cabezal de reproducción anteriormente se denominaba "indicador de tiempo actual" (CTI).

Visualizaciones de tiempo actual Muestra el código de tiempo para el fotograma actual. Los visualizadores de tiempo actual están situados en la parte inferior izquierda del vídeo de cada monitor. El Monitor de origen muestra el tiempo actual para el clip que se encuentra abierto. El Monitor de programa muestra el tiempo actual de la secuencia. Para desplazarse a un tiempo diferente. Si lo prefiere, haga clic en el visualizador e introduzca un nuevo tiempo, o coloque el puntero sobre el visualizador de tiempo y arrástrelo hacia la izquierda o hacia la derecha. Para alternar entre el código de tiempo completo y el recuento de fotogramas, pulse la tecla Ctrl (Windows) o Comando (Mac OS) y haga clic en el tiempo actual en uno de los monitores o un panel Línea de tiempo.

Visualizador de duración Muestran la duración del clip o de la secuencia abiertos. La duración es la diferencia de tiempos entre el punto de entrada y de salida del clip o de la secuencia. Si no se ha definido ningún punto de entrada, se sustituirá el tiempo de inicio del clip o de la secuencia. Si no se ha definido ningún punto de salida, el Monitor de origen utilizará el tiempo de finalización del clip para calcular la duración. El Monitor de programa utilizará el tiempo de finalización del último clip de la secuencia para calcular la duración.

Barras deslizantes de zoom Estas barras corresponden al área visible de la regla de tiempo de cada monitor. Puede arrastrar los controles para cambiar el ancho de la barra y cambiar la escala de la regla de tiempo que se encuentra debajo. Si se expande la barra hasta el ancho máximo, aparecerá toda la duración de la regla de tiempo. Si se contrae la barra, se acercará para una visualización detallada de la regla. La barra, que puede ampliarse y contraerse, se centra en el cabezal de reproducción. Al colocar el ratón por encima de la barra, podrá utilizar la rueda del ratón para contraer y ampliar la barra. También puede desplazar la rueda del ratón por las áreas fuera de las barras para ampliarlas y contraerlas. Si arrastra el centro de la barra, podrá desplazar la parte visible de una regla de tiempo sin cambiar su escala. Al arrastrar la barra, no se mueve el cabezal de reproducción; sin embargo, es posible mover la barra y, a continuación, hacer clic en la regla de tiempo para mover el cabezal de reproducción a la misma área de la barra. También hay una barra deslizante de zoom disponible en la línea de tiempo.

Nota: Si se cambia la regla de tiempo o la barra deslizante de zoom del Monitor de programa, la regla de tiempo y el área de visualización de un panel Línea de tiempo no resultarán afectadas.

Visualización de los controles del monitor de origen y el monitor de programa

Los controles de los menús de los paneles Monitor de origen y Monitor de programa se pueden mostrar u ocultar. Por ejemplo, es posible que quiera ocultar los controles de transporte si sabe los métodos abreviados de teclado J-K-L para su reproducción para tener así más espacio para ver sus medios.

Seleccione o anule la selección de la opción en el menú del panel para mostrar u ocultar lo siguiente:

- Controles de transporte
- Marcadores
- Números de regla de tiempo
- Indicador de fotogramas eliminados

También podrá acceder a muchos de los mismos comandos para mostrar y ocultar controles en el botón Ajustes de cada monitor.

Visualización de las zonas seguras de los monitores

[Volver al principio](#)



A. Área de acción segura B. Área de título seguro

Las guías de las zonas seguras sirven como referencia y no se incluyen en la vista previa ni en la exportación.

- Haga clic en el botón Configuración situado debajo del Monitor de origen o Monitor de programa y elija Márgenes seguros. También puede elegir Márgenes seguros en el menú de panel del Monitor de origen o Monitor de programa.

 El porcentaje estándar de los márgenes para la acción y para los títulos es de un 10% y de un 20%, respectivamente. No obstante, puede cambiar las dimensiones de las zonas seguras en el cuadro de diálogo Ajustes del proyecto. (Consulte [Cuadro de diálogo Ajustes del proyecto](#)).

Selección de campos en los monitores de origen y programa

[Volver al principio](#)

Es posible establecer el Monitor de origen y el Monitor de programa para que muestren el primer campo, el segundo campo o ambos campos para el material de archivo entrelazado. Los ajustes del Monitor de origen se desactivan cuando un clip progresivo se abre en el mismo. Los ajustes del Monitor de programa se desactivan cuando la secuencia activa utiliza un ajuste preestablecido de secuencia progresiva.

- En el Monitor de origen o el Monitor de programa, haga clic en el botón de menú del panel .
- Seleccione Mostrar primer campo, Mostrar segundo campo o Mostrar ambos campos en función de sus necesidades.

Selección de un modo de visualización

[Volver al principio](#)

Puede visualizar vídeo normal, el canal alfa del vídeo o una de las diversas herramientas de medida.

- En el Monitor de programa o el Monitor de origen, haga clic en el botón Ajustes o haga clic en el menú del panel y seleccione un ajuste de modo de visualización:

Vídeo compuesto Muestra el vídeo normal.

Alfa Muestra una transparencia como una imagen en escala de grises.

Todos los ámbitos Muestra un monitor de forma de onda, vectorescopio, YCbCr Parade y RGB Parade.

Vectorescopio Muestra un vectorescopio que mide la crominancia del vídeo, incluidos tono y saturación.

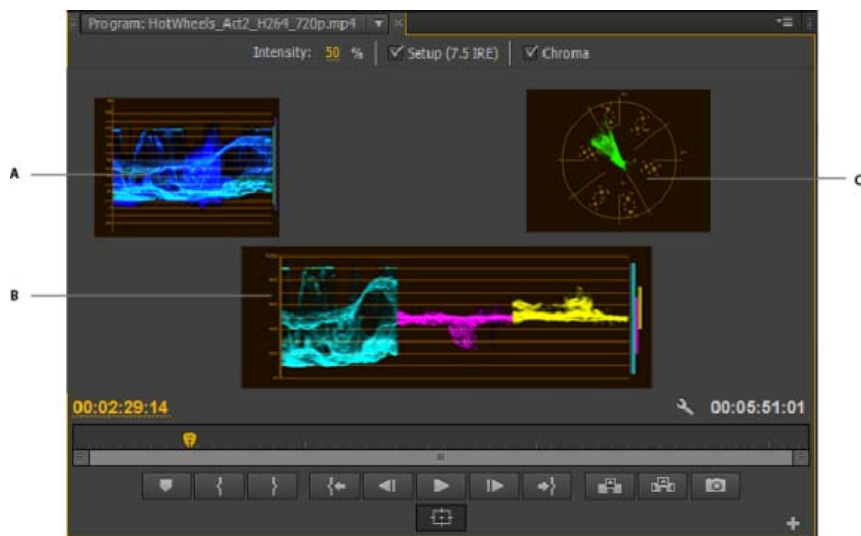
Forma de onda YC Muestra un monitor estándar de forma de onda, que mide la luminancia de vídeo en IRE.

YCbCr Parade Muestra un monitor de forma de onda que mide los componentes Y, Cb y Cr del vídeo de forma independiente, en IRE.

RGB Parade Muestra un monitor de forma de onda que mide los componentes R, G y B del vídeo de forma independiente, en IRE.

Vect/Onda YC/YCbCr Parade Muestra un monitor de forma de onda, vectorescopio e YCbCr Parade.

Vect/Onda YC/RGB Parade Muestra un monitor de forma de onda, vectorescopio y RGB Parade.



Monitor de programa definido en Vect/YC Wave/YCbCr Parade
 A. Monitor de forma de onda B. YCbCr Parade C. Vectorescopio

💡 Para utilizar los visualizadores de vectorescopio y monitor de forma de onda con más eficacia, puede mostrarlos en un monitor de referencia asociado al monitor de programa. Consulte [Monitor de referencia](#).

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

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

Flujo de trabajo de edición multicámara

 Mejoras en la versión de octubre de 2013 de Premiere Pro CC (versión 7.1)

[Acerca del flujo de trabajo de edición multicámara](#)

[Flujo de trabajo de edición multicámara](#)

[Uso del cuadro de diálogo Crear secuencia de origen multicámara](#)

[Organizar y seleccionar ángulos de cámara para verlos en el modo multicámara del Monitor](#)

[Marque los clips para su sincronización](#)

[Importación de secuencias Multiclip desde Final Cut Pro](#)

Acerca del flujo de trabajo de edición multicámara

[Ir al principio](#)

Adobe® Premiere® Pro le permite crear una secuencia de origen multicámara con clips de varias fuentes de cámara. Puede sincronizar clips estableciendo manualmente los puntos de entrada, los puntos de salida o los marcadores de clip. También puede utilizar la sincronización basada en audio para alinear clips de forma precisa en una secuencia de imágenes multicámara.

El modo multicámara en el Monitor de programa le permite editar clips tomados en distintas cámaras desde diferentes ángulos. Para mostrar la interfaz de edición de multicámara en el Monitor de programa, seleccione Multicámara en el menú emergente en el Monitor de programa. El modo Multicámara del Monitor de programa muestra una salida completamente compuesta como el modo de reproducción regular, mostrando todos los efectos aplicados durante la reproducción.

Flujo de trabajo de edición multicámara

[Ir al principio](#)

1. Creación de un proyecto

Haga clic en Nuevo proyecto en la pantalla de bienvenida de Premiere Pro, o seleccione Archivo > Nuevo proyecto.

En el cuadro de diálogo Nuevo proyecto, escriba un nombre para el proyecto y haga clic en Aceptar para aceptar valores predeterminados.

2. Importación del material de archivo

Seleccione Archivo > Importar. En el cuadro de diálogo Importación que aparece, navegue al directorio que contiene los archivos de audio y vídeo. Seleccione los archivos para importar y haga clic en Abrir.

 Para seleccionar todo un rango de archivos de una vez, haga clic en el primer archivo y, con la tecla Mayús pulsada, haga clic en el último; se seleccionarán todos los archivos intermedios.

3. Creación de una secuencia de origen multicámara

Puede crearse una secuencia de origen multicámara de la siguiente manera:

Para utilizar el cuadro de diálogo Crear secuencia de origen multicámara, seleccione sus clips o bandeja en el panel Proyecto. A continuación, haga clic con el botón derecho del ratón (Win) o clic mientras presiona la tecla Ctrl (Mac) en los clips seleccionados y seleccione Crear secuencia de origen multicámara en el menú contextual.

Para más información sobre cómo especificar la configuración en el cuadro de diálogo Secuencia de origen multicámara, consulte [Utilización del cuadro de diálogo Nueva secuencia de origen multicámara](#).

- Seleccione una ubicación que contenga recursos y elija un método de sincronización en el cuadro de diálogo Crear secuencia de origen multicámara. Todos los clips de la ubicación se procesan en función del método de sincronización y se clasifican en orden alfanumérico en cada secuencia de origen resultante.
- Seleccione los recursos manualmente y elija un método de sincronización en el cuadro de diálogo Crear secuencia de origen multicámara. El orden en el que se seleccionaron los clips determina el orden de la secuencia de origen resultante.

4. Creación de una secuencia de destino multicámara.

Edite la secuencia de origen multicámara en una secuencia de destino.

Para crear una secuencia de destino, con la secuencia de origen de multicámara seleccionada en el panel Proyecto, seleccione Archivo > Nuevo > Secuencia desde clip. Puede hacer clic con el botón derecho (Windows) o clic mientras presiona la tecla Ctrl (Mac) en la secuencia de origen de multicámara y seleccionar Nueva secuencia desde clip en el menú contextual.

Premiere Pro crea una nueva secuencia de destino multicámara y la abre en el Monitor de programa y en el panel Línea de tiempo.

5. Habilitación de la edición multicámara en el Monitor de programa.

Para habilitar la secuencia de destino para la edición multicámara, seleccione Multicámara en el menú emergente del Monitor de programa. El Monitor de programa se encuentra en modo multicámara.

En el modo multicámara, puede ver el material de archivo de todas las cámaras simultáneamente y cambiar entre cámaras para elegir material de archivo para la secuencia final.

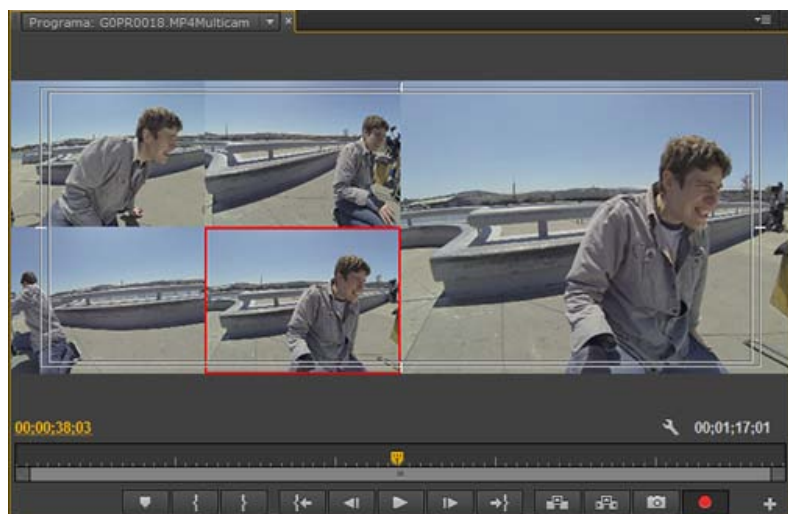
6. Habilitación de la grabación de ediciones multicámara.

Haga clic en el botón de conmutar Grabación multicámara para activarlo. Si el botón no aparece en la barra de botones, haga clic en "+" en la esquina inferior derecha del Monitor de programa para abrir el Editor de botones. Arrastre y suelte el botón Grabación multicámara en la barra de botones.

7. Edición de la secuencia multicámara

En el Monitor de programa o el panel Línea de tiempo, pulse la barra espaciadora o haga clic en el botón de conmutar Reproducir/Detener para iniciar la reproducción. Mientras se reproduzca la secuencia, pulse la tecla de número en el teclado principal para cortar la cámara que tenga ese número. Para obtener más información sobre métodos abreviados de teclado, consulte [Métodos abreviados de teclado para la edición multicámara](#).

El clip de la cámara activa tiene un borde rojo a su alrededor en la vista multicámara del Monitor de programa, como se muestra a continuación:



8. Ajuste y refinación de las ediciones

Una vez que haya grabado la edición multicámara, puede realizar las siguientes acciones:

- Vuelva a grabar la secuencia final y sustituya los clips con material de archivo de una de las otras cámaras.
- Edite la secuencia de origen multicámara como cualquier otra secuencia utilizando las herramientas y las técnicas de edición estándar, agregando efectos, componiendo con varias pistas, incluidas las capas de ajuste.
- Cambie las cámaras una vez que se hayan grabado.
- Corte a un nuevo ángulo.

 Puede utilizar los métodos abreviados de teclado para la edición multicámara. Puede utilizar las teclas numéricas para cambiar de cámara durante la reproducción de la secuencia multicámara. Los métodos abreviados de teclado también pueden utilizarse para cambiar los ángulos tras completar una edición multicámara. Para obtener más información, consulte [Métodos abreviados de teclado para multicámara](#).

9. Exportación de la secuencia multicámara

Una vez que esté activa la secuencia en el Monitor de programa o el panel Línea de tiempo, seleccione Archivo > Exportar > Medios. Especifique los ajustes de exportación y haga clic en Exportar, o haga clic en Cola para enviar la secuencia a Adobe Media Encoder para su codificación. Para más información, consulte [Flujo de trabajo y descripción general para la edición](#).

Uso del cuadro de diálogo Crear secuencia de origen multicámara

[Ir al principio](#)

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. También se pueden combinar clips mediante marcadores y formas de onda de audio.

Nombre de secuencia de origen multicámara

Es posible asignarle a la secuencia de origen multicámara el nombre del clip de audio o vídeo principal de dicha secuencia. En el menú emergente, seleccione la opción adecuada para añadir "Multicámara" o un nombre personalizado al nombre principal del vídeo o audio.

También se puede seleccionar Personalizado en el menú emergente e introducir un nombre personalizado en el cuadro de texto.

Sincronizar punto

 Antes de crear una secuencia de origen multicámara mediante puntos de entrada, puntos de salida o marcadores de clip como punto de sincronización, debe marcar los clips que desee sincronizar. Para más información, consulte [Marcar clips para sincronizar](#).

Puntos de entrada, puntos de salida

Marque los puntos de sincronización con puntos de entrada y salida antes de crear la secuencia de origen multicámara.

Código de tiempo

Seleccione la opción Código de tiempo para sincronizar los clips si se han grabado con códigos de tiempo sincronizados entre sí.

Premiere Pro permite realizar ediciones multicámara rápidas según el código de tiempo de sincronización. Presione la tecla modificadora Ctrl (Win) o Cmd (Mac) mientras cambia los clips de origen para que el fotograma coincida con el código de tiempo en la posición actual del cabezal de reproducción.

- Seleccione la opción Crear secuencia de origen multicámara para combinar los clips en una única secuencia multicámara. Seleccione esta opción si la cobertura de las tomas individuales tiene huecos y desea crear una secuencia que conserve los huecos. Si no se selecciona esta opción, solo se combinarán los clips que se superpongan; los clips que no se superpongan no se utilizarán.
- Seleccione Omitir horas si cada clip tiene un código que comienza a una hora diferente pero se superpone en el código.

Marcador de clip

Seleccione la opción Marcador de clip para sincronizar los clips con marcadores de clip que se añaden manualmente a los puntos de sincronización comunes.

Sonido

Seleccione la opción Audio para sincronizar los clips automáticamente en función de la forma de onda del 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.

- Si hay una pista de audio grabada por separado que no está sincronizada con el clip de vídeo, se puede añadir un desplazamiento de fotograma mediante la opción Desplazar el audio. Se pueden introducir fotogramas de vídeo de -100 a +100 para el desplazamiento de sincronización del clip de audio.
- Utilice la opción Mover clips de origen a la bandeja Clips procesados para mover los clips de origen generados a la bandeja Clips procesados. Si no existe una bandeja Clips procesados, Premiere Pro crea una antes de mover los clips. Los clips que no han cumplido los criterios de sincronización no se mueven a la bandeja Clips procesados. Esta opción permite identificar fácilmente los clips que no se han utilizado en la secuencia de origen multicámara resultante.

Ajustes de secuencia de audio

Los ajustes de secuencia determinan cómo se rellenan las pistas de audio en la secuencia de origen, cómo se establecen las asignaciones de panorámica y canal y si estas se silencian.

- Seleccione Cámara 1 cuando se utilice únicamente el audio de la cámara 1 en la secuencia de edición. La edición de multicámara está habilitada solo para la parte de vídeo de la secuencia de origen.
Si se utilizan clips de audio/vídeo para crear esta secuencia, se desennudecen todas las pistas del audio asociado al vídeo 1. El resto del audio de la secuencia de origen se silencia.
Si utiliza clips de sólo audio con clips de vídeo o A/V, los clips de sólo audio se colocan en las pistas superiores y se desennudecen. El resto del audio (de los clips vinculados) se silencia y se coloca en las pistas inferiores. Las asignaciones de canal y la panorámica de cada pista se establecen para transferir cada canal de origen a canales independientes de salida (hasta 32). El número de canales de audio de origen sin silenciar determina el número de canales activos de salida de la secuencia.
Nota: No se puede utilizar la opción Audio a continuación del vídeo en la edición de secuencias creadas con este ajuste, ya que la porción de audio no está habilitada para multicámara.
- Seleccione Todas las cámaras para utilizar todos los canales de audio de los clips de origen. Este ajuste es similar al ajuste Cámara 1. Solo la parte de vídeo de la secuencia de origen está habilitada para multicámara. Audio a continuación del vídeo no es compatible con este ajuste. Se desennudece todo el audio (hasta 32 canales). El número de canales de audio de origen sin silenciar determina el número de canales activos de salida de la secuencia.
- Seleccione Cambiar audio cuando desee que el audio cambie con su vídeo vinculado. Este ajuste desennudece todo el audio. Activa la edición multicámara tanto en el vídeo como en el audio de la secuencia de origen, cuando el ajuste Audio a continuación del vídeo está habilitado en el monitor de programa. Este ajuste también asigna audio de origen mono múltiple a una única pista de audio adaptable. Además, el ajuste de edición Audio a continuación del vídeo cambia esta pista única con el vídeo. Si se incluyen clips de sólo audio en la selección de clips, estos clips se colocan en pistas debajo de los clips vinculados. Se crean pistas de vídeo vacías para hacerlas coincidir con cada pista de audio.
- Seleccione Ajuste preestablecido personalizado cuando se utilice únicamente el audio de la cámara 1 en la secuencia de edición y desee utilizar un ajuste preestablecido de secuencia para la secuencia de origen. Este ajuste trata a los canales de audio igual que el ajuste Cámara 1. Enmudece todos los canales de audio, excepto los asociados a la cámara 1. Si se selecciona esta opción, se activa el menú emergente Ajuste preestablecido de secuencia, donde se puede seleccionar el ajuste de una lista de todos los ajustes preestablecidos de secuencia guardados anteriormente.

Para más información, consulte este vídeo de Josh Weiss sobre la [edición con multicámara mediante sincronización basada en audio](#).

Ajuste preestablecido de canales de audio

El ajuste preestablecido Canales de audio determina de qué manera se asigna la secuencia de origen resultante. Los detalles incluyen el tipo y el número de pistas de audio que se eliminan cuando la secuencia de origen está anidada en la secuencia de edición.

Nota: Para que la secuencia de origen resultante se asigne correctamente a los canales de audio, el número de pistas de los clips de origen no debe ser superior al de los canales asociados al ajuste preestablecido elegido.

Automático: lee el tipo de audio del primer clip y utiliza esta asignación

Mono: asigna tantos canales mono como canales de salida haya en la secuencia de origen.

Estéreo: asigna las pistas estéreo en función del número de canales de salida de la secuencia de origen.

5.1: asigna las pistas 5.1 según el número de canales de salida de la secuencia de origen.

Adaptable: asigna a Adaptable en función del número de canales de salida de la secuencia de origen.

Nombres de cámara

Al crear una secuencia de origen multicámara, puede mostrar los nombres de cámara como nombres de clip o nombres de pista. Estas opciones están disponibles en combinación con la opción predeterminada de nombres de cámara enumerados como Cámara 1, Cámara 2.

Según la opción seleccionada de Nombres de cámara, los ángulos de cámara aparecen como nombres de pista, nombres de clip o números de cámara en el Monitor de origen. Para ver la secuencia multicámara en el Monitor de origen, haga clic con el botón secundario en la secuencia y seleccione Multicámara.

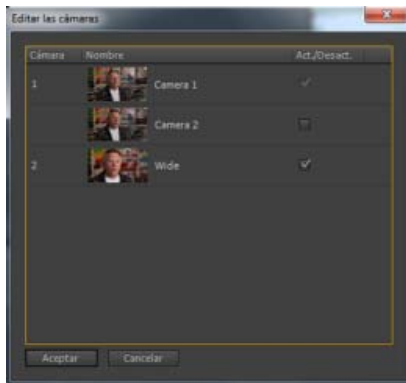
Organizar y seleccionar ángulos de cámara para verlos en el modo multicámara del Monitor

[Ir al principio](#)

Premiere Pro permite organizar y seleccionar los ángulos que se verán en el modo multicámara del Monitor de origen.

En el menú emergente del Monitor de origen, seleccione Editar las cámaras.

En el cuadro de diálogo Editar las cámaras, todos los clips aparecen en el orden original en el que se organizaron en las pistas de la secuencia. Puede arrastrar y soltar los clips para cambiar el orden de la secuencia. También puede activar o desactivar los clips si los selecciona o anula su selección.



Marque los clips para su sincronización

[Ir al principio](#)

💡 Si los clips se sincronizan por código de tiempo ([jam-sync](#)) en la ubicación de grabación, no es necesario marcarlos para su sincronización.

Antes de crear una secuencia de origen multicámara, es importante marcar los clips para su sincronización. Abra todos los clips y, a continuación, realice una de las siguientes acciones en el punto de sincronización:

También se puede utilizar el código de tiempo para sincronizar clips automáticamente. Sin embargo, el código de tiempo debe ser idéntico en todos los clips para que se sincronicen correctamente. Si el código de tiempo es idéntico en todos los clips que tiene previsto sincronizar, no es necesario marcar los clips para su sincronización. Si utiliza un valor en horas en el código de tiempo de origen como un designador de cámara, seleccione la opción Omitir horas para utilizar únicamente minutos, segundos y fotogramas para sincronizar los clips.

Para marcar el mismo código de tiempo en todos los clips, puede grabar las cámaras con código de tiempo [jam-sync](#) en la ubicación de grabación o modificar el código de tiempo de cada clip en Premiere Pro. (Consulte Definición manual del código de tiempo para un clip.).

- Marque un punto de entrada en un punto de sincronización al principio de un clip. Por ejemplo, marque un punto de entrada donde suene la [claqueta](#) (pizarra) al principio de un clip.

Marque un punto de salida en el punto de sincronización al final de un clip. Por ejemplo, marque un punto de salida donde suene la [claqueta](#) al final de un clip.

- Cree un marcador de clip en un punto de sincronización en cualquier momento durante un clip. Por ejemplo, si hay una acción en cualquier momento durante un clip que se puede utilizar como punto de sincronización, como una señal de audio, unos platillos, un flash, etc. Cambie el nombre de cada marcador para que tengan el mismo nombre para la sincronización. Escriba el mismo nombre de marcador de clips para cada clip en el cuadro de diálogo Marcador y, a continuación, haga clic en Aceptar. (Consulte [Adición de marcadores en la línea de tiempo](#))

Importación de secuencias Multiclip desde Final Cut Pro

[Ir al principio](#)

Puede exportar un proyecto Multiclip desde Final Cut Pro e importar los archivos XML del proyecto de Final Cut Pro a Premiere Pro. En Premiere Pro, las secuencias Multiclip aparecen como secuencias multicámara con todos los ajustes del proyecto de Final Cut Pro intactos.



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

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

Soporte de la superficie de control

Novedades en Premiere Pro CC

Adobe® Premiere® Pro proporciona una interfaz de control de hardware que permite conectar dispositivos de control de hardware con la aplicación. La interfaz de control de hardware admite los protocolos Eucon y Mackie.

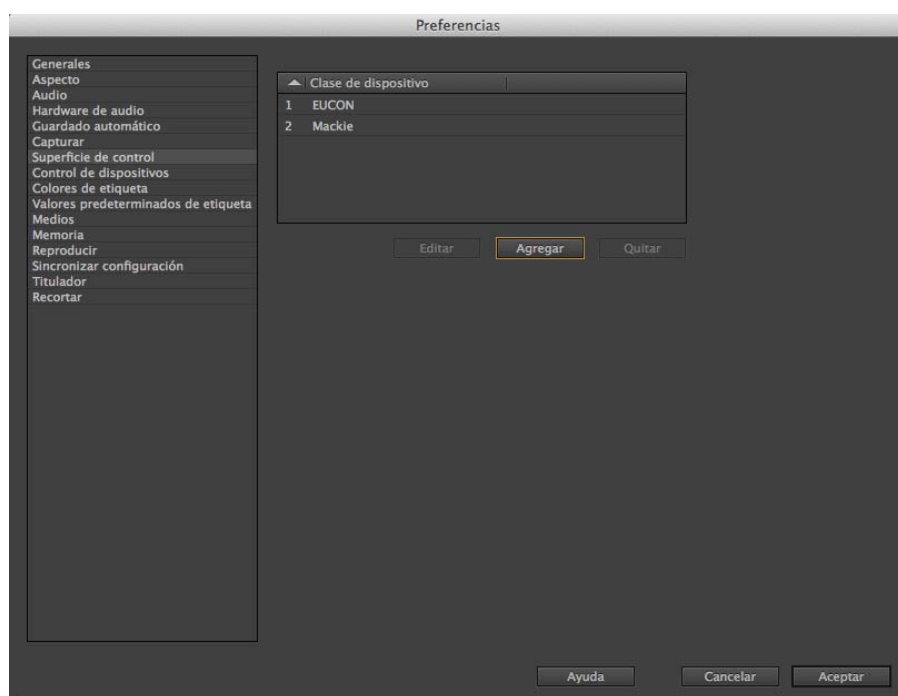
Después de configurar los dispositivos, puede controlar el entorno de edición de Premiere Pro mediante el uso de botones, perillas y reguladores de los dispositivos.

Establecer las Preferencias de la superficie de control

[Volver al principio](#)

Utilice el cuadro de diálogo de preferencias de la Superficie de control para configurar el dispositivo de control de hardware.

Para acceder al cuadro de diálogo Preferencias de la superficie de control, seleccione Edición > Preferencias > Superficie de control.



Cuadro de diálogo Preferencias de la superficie de control

En Clase de dispositivo, seleccione Eucon, Mackie o ambos. Mackie permite continuar con la configuración. Después de seleccionar el dispositivo conectado, los controles de transporte del hardware se sincronizan con los controles del Mezclador de pistas en tiempo real.

Controlar el Mezclador de pistas con Superficie de control

[Volver al principio](#)

Atenuadores: Ajuste los atenuadores del Mezclador de pistas con los atenuadores de la superficie de control. Para obtener los mejores resultados, asegúrese de que la ubicación del atenuador en la superficie de control coincida de manera precisa con la colocación del atenuador en el Mezclador de pistas. Cualquier movimiento del control del atenuador en el Mezclador de pistas afecta al atenuador de la superficie de control. Las superficies de control suelen tener un número limitado de atenuadores. A veces, la cantidad de pistas en la secuencia supera el número de atenuadores de la superficie de control correspondientes. En este caso, navegue por las pistas adicionales usando el banco y los botones de la superficie de control. Los botones del banco van hasta el siguiente conjunto de pistas en el proyecto.

Medidores: algunas superficies de control muestran medidores de pista. Avid muestra los medidores de pista para mono, estéreo, 5.1.

Nombre de pista: las superficies de control también muestran los nombres de las pistas. Sin embargo, según el dispositivo, puede haber un límite en el número de caracteres del nombre de la pista que la superficie de control puede mostrar.

Modo de automatización: los dispositivos Mackie permiten alternar entre los estados Apagado, Leer, Enclavar, Tocary Escribir para cada pista de la secuencia.

Control de Panorámica/Equilibrio: Utilice la perilla Panorámica y Equilibrio para controlar la panorámica y el equilibrio para cada pista de la secuencia.

Silenciar: El botón Silenciar de la superficie de control silencia la pista correspondiente de la secuencia.

Grabar: El botón Rec/Ready de los dispositivos Mackie o el botón de Auto Rec de los dispositivos Avid activa la grabación en la pista correspondiente de la secuencia.



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

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

Métodos abreviados del teclado de Premiere Pro CC

Métodos abreviados de teclado predeterminados en Premiere Pro CC

- Multicámara (métodos abreviados de teclado)
- Panel Proyecto (métodos abreviados de teclado)
- Panel Línea de tiempo (métodos abreviados de teclado)
- Titulador (métodos abreviados de teclado)
- Panel Control de recorte (métodos abreviados de teclado)
- Búsqueda de métodos abreviados de teclado
- Personalización o carga de métodos abreviados de teclado
- Eliminación de métodos abreviados de teclado
- Impresión de métodos abreviados de teclado
 - Imprimir una hoja de cálculo de los métodos abreviados de teclado
 - Imprimir un PDF de los métodos abreviados de teclado

Muchos comandos cuentan con el correspondiente método abreviado de teclado, para que pueda realizar las tareas usando el ratón lo menos posible. También puede crear métodos abreviados de teclado y editarlos.

Métodos abreviados de teclado predeterminados en Premiere Pro CC

[Volver al principio](#)

Resultado	Windows	Mac OS
Archivo		
Proyecto/Producción...	Ctrl + Alt + N	Opc + Cmd + N
Secuencia...	Ctrl + N	Cmd + N
Bandeja		Cmd + /
Título...	Ctrl + T	Cmd + T
Abrir proyecto/Producción...	Ctrl + O	Cmd + O
Explorar en Adobe Bridge...	Ctrl + Alt + O	Opc + Cmd + O
Cerrar proyecto	Ctrl + Mayús + W	Mayús + Cmd + W
Cerrar	Ctrl + W	Cmd + W
Guardar	Ctrl + S	Cmd + S
Guardar como...	Ctrl + Mayús + S	Mayús + Cmd + S
Guardar una copia...	Ctrl + Alt + S	Opc + Cmd + S
Capturar...	F5	F5
Captura por lotes...	F6	F6
Importar del navegador de medios	Ctrl + Alt + I	Opc + Cmd + I
Importar...	Ctrl + I	Cmd + I
Exportar		
Medios...	Ctrl + M	Cmd + M
Obtener propiedades para		
Selección...	Ctrl + Mayús + H	Mayús + Cmd + H
Salir	Ctrl + Q	
Edición		
Deshacer	Ctrl + Z	Cmd + Z
Rehacer	Ctrl + Mayús + Z	Mayús + Cmd + Z
Cortar	Ctrl + X	Cmd + X
Copiar	Ctrl + C	Cmd + C
Pegar	Ctrl + V	Cmd + V

Pegar inserción	Ctrl + Mayús + V	Mayús + Cmd + V
Pegar atributos	Ctrl + Alt + V	Opc + Cmd + V
Borrar	Supr	Suprimir
Eliminar rizo	Mayús + Supr	Mayús + Suprimir
Duplicar	Ctrl + Mayús + /	Mayús + Cmd + /
Seleccionar todo	Ctrl + A	Cmd + A
Cancelar selección de todo	Ctrl + Mayús + A	Mayús + Cmd + A
Buscar...	Ctrl + F	Cmd + F
Editar original	Ctrl + E	Cmd + E
Clip		
Crear subclip...	Ctrl + U	Cmd + U
Canales de audio...	Mayús + G	Mayús + G
Velocidad/duración...	Ctrl + R	Cmd + R
Insertar	,	,
Sobrescribir	.	.
Habilitar	Mayús + E	Mayús + Cmd + E
Vincular	Ctrl + I	Cmd + I
Agrupar	Ctrl + G	Cmd + G
Desagrupar	Ctrl + Mayús + G	Mayús + Cmd + G
Secuencia		
Procesar efectos en el área de trabajo/De dentro afuera	Intro	Retorno
Hacer coincidir fotograma	F	F
Agregar edición	Ctrl + K	Cmd + K
Agregar edición a todas las pistas	Ctrl + Mayús + K	Mayús + Cmd + K
Edición de recorte	T	T
Ampliar la edición seleccionada hasta el cabezal de reproducción	E	E
Aplicar transición de vídeo	Ctrl + D	Cmd + D
Aplicar transición de audio	Ctrl + Mayús + D	Mayús + Cmd + D
Aplicar transiciones predeterminadas a la selección	Mayús + D	Mayús + D
Levantar	;	;
Extraer	'	'
Aumentar	=	=
Reducir	-	-
Ir a espacio		
Siguiente en la secuencia	Mayús + ;	Mayús + ;
Antes en la secuencia	Ctrl + Mayús + ;	Opc + ;
Ajustar	S	S
Marcador		
Marcar entrada	I	I
Marcar salida	O	O
Marcar clip	X	X
Marcar selección	/	/
Ir a entrada	Mayús + I	Mayús + I
Ir a salida	Mayús + O	Mayús + O
Borrar entrada	Ctrl + Mayús + I	Opc + I

Borrar salida	Ctrl + Mayús + O	Opc + O
Borrar entrada y salida	Ctrl + Mayús + X	Opc + X
Agregar marcador	M	M
Ir al marcador siguiente	Mayús + M	Mayús + M
Ir al marcador anterior	Ctrl + Mayús + M	Mayús + Cmd + M
Borrar el marcador actual	Ctrl + Alt + M	Opc + M
Borrar todos los marcadores	Ctrl + Alt + Mayús + M	Opc + Cmd + M
Alineación de tipo		
Izquierda	Ctrl + Mayús + L	Mayús + Cmd + L
Centro	Ctrl + Mayús + C	Mayús + Cmd + C
Derecha	Ctrl + Mayús + R	Mayús + Cmd + R
Tabulaciones...	Ctrl + Mayús + T	Mayús + Cmd + T
Plantillas...	Ctrl + J	Cmd + J
Seleccionar		
Siguiete objeto encima	Ctrl + Alt +]	Opc + Cmd +]
Siguiete objeto debajo	Ctrl + Alt + [	Opc + Cmd + [
Organizar		
Traer al frente	Ctrl + Mayús +]	Mayús + Cmd +]
Poner delante	Ctrl +]	Cmd +]
Enviar al fondo	Ctrl + Mayús + [	Mayús + Cmd + [
Poner detrás	Ctrl + [	Cmd + [
Ventana		
Espacio de trabajo		
Restablecer actual Espacio de trabajo...	Alt + Mayús + 0	Opc + Mayús + 0
Mezclador de clip de audio	Mayús + 9	Mayús + 9
Mezclador de pista de audio	Mayús + 6	Mayús + 6
Controles de efectos	Mayús + 5	Mayús + 5
Efectos	Mayús + 7	Mayús + 7
Navegador de medios	Mayús + 8	Mayús + 8
Monitor de programa	Mayús + 4	Mayús + 4
Proyecto	Mayús + 1	Mayús + 1
Monitor de origen	Mayús + 2	Mayús + 2
Líneas de tiempo	Mayús + 3	Mayús + 3
Ayuda		
Adobe Premiere Pro Ayuda...	F1	F1
Teclado...		
Agregar pistas para que coincidan con el origen		
Borrar fotograma de póster	Ctrl + Mayús + P	Opc + P
Cortar a cámara 1	Ctrl + 1	Ctrl + 1
Cortar a cámara 2	Ctrl + 2	Ctrl + 2
Cortar a cámara 3	Ctrl + 3	Ctrl + 3
Cortar a cámara 4	Ctrl + 4	Ctrl + 4
Cortar a cámara 5	Ctrl + 5	Ctrl + 5
Cortar a cámara 6	Ctrl + 6	Ctrl + 6
Cortar a cámara 7	Ctrl + 7	Ctrl + 7
Cortar a cámara 8	Ctrl + 8	Ctrl + 8

Cortar a cámara 9		Ctrl + 9
Reducir el volumen del clip	[	[
Reducir mucho el volumen del clip	Mayús + [	Mayús + [
Expandir todas las pistas	Mayús + =	Mayús + =
Exportar fotograma	Ctrl + Mayús + E	Mayús + E
Ampliar siguiente edición hasta cabezal de reproducción	Mayús + W	Mayús + W
Ampliar edición anterior hasta cabezal de reproducción	Mayús + Q	Mayús + Q
Paneles		
Menú del panel Mezclador de audio		
Mostrar/ocultar pistas...	Ctrl + Alt + T	Opc + Cmd + T
Bucle	Ctrl + L	Cmd + L
Solo entrada(s) de contador	Ctrl + Mayús + I	Ctrl + Mayús + I
Panel Captura		
Grabar vídeo	V	V
Grabar audio	A	A
Expulsar	E	E
Avance rápido	F	F
Ir a punto de entrada	Q	Q
Ir a punto de salida	W	W
Grabar	G	G
Rebobinar	R	R
Retroceder	Izquierda	Izquierda
Avanzar	Derecha	Derecha
Detener	S	S
Panel Controles de efectos Menú		
Eliminar efecto seleccionado	Retroceso	Supr
Menú del panel Efectos		
Nueva bandeja personalizada	Ctrl + /	Cmd + /
Eliminar elemento personalizado	Retroceso	Supr
Menú del panel Historial		
Retroceder	Izquierda	Izquierda
Avanzar	Derecha	Derecha
Eliminar	Retroceso	Supr
Abrir en monitor de origen	Mayús + O	Mayús + O
Directorio padre	Ctrl + Arriba	Cmd + Arriba
Seleccionar una lista de directorios	Mayús + Izquierda	Mayús + Izquierda
Seleccionar una lista de medios	Mayús + Derecha	Mayús + Derecha
Bucle	Ctrl + L	Cmd + L
Reproducir	Espacio	Espacio
Ir al punto de edición siguiente	Abajo	Abajo
Ir al punto de edición anterior	Arriba	Arriba
Conmutar Reproducir/Detener	Espacio	Espacio
Conmutar grabación activada/desactivada	0	0
Retroceder	Izquierda	Izquierda
Avanzar	Derecha	Derecha

Bucle	Ctrl + L	Cmd + L
Herramientas		
Herramienta Selección	V	V
Herramienta Seleccionar pista	A	A
Herramienta Editar rizo	B	B
Herramienta Editar desplazamiento	N	N
Herramienta Ampliar velocidad	R	R
Herramienta Cuchilla	C	C
Herramienta Desplazar	Y	Y
Herramienta Deslizar	U	U
Herramienta Pluma	P	P
Herramienta Mano	H	H
Herramienta Zoom	Z	Z

Multicámara (métodos abreviados de teclado)

Resultado	Windows	Mac OS
Ir al punto de edición siguiente	Abajo	Abajo
Ir al punto de edición siguiente de cualquier pista	Mayús + Abajo	Mayús + Abajo
Ir al punto de edición anterior	Arriba	Arriba
Ir al punto de edición anterior de cualquier pista	Mayús + Arriba	Mayús + Arriba
Ir al final del clip seleccionado	Mayús + Fin	Mayús + Fin
Ir al inicio del clip seleccionado	Mayús + Inicio	Mayús + Inicio
Ir al final de secuencia/clip	Fin	Fin
Ir al inicio de secuencia/clip	Inicio	Inicio
Aumentar el volumen del clip	]	]
Aumentar mucho el volumen del clip	Mayús +]	Mayús +]
Maximizar o restaurar fotograma activo	Mayús + `	Mayús + `
Maximizar o restaurar fotograma bajo cursor	`	`
Minimizar todas las pistas	Mayús + -	Mayús + -
Probar	Mayús + K	Mayús + K
Reproducir de entrada a salida	Ctrl + Mayús + Espacio	Opc + K
Reproducir de entrada a salida con predesplazamiento/postdesplazamiento	Mayús + Espacio	Mayús + Espacio
Reproducir desde cabezal de reproducción hasta punto de salida	Ctrl + Espacio	Ctrl + Espacio
Conmutar entre reproducir y detener	Espacio	Grabar voz en off
Mostrar secuencia anidada	Ctrl + Mayús + F	Mayús + T
Recortar con rizo la edición siguiente hasta el cabezal de reproducción	W	W

Recortar con rizo la edición anterior hasta el cabezal de reproducción	Q	Q
Seleccionar cámara 1	1	1
Seleccionar cámara 2	2	2
Seleccionar cámara 3	3	3
Seleccionar cámara 4	4	4
Seleccionar cámara 5	5	5
Seleccionar cámara 6	6	6
Seleccionar cámara 7	7	7
Seleccionar cámara 8	8	8
Seleccionar cámara 9	9	9
Seleccionar cuadro de búsqueda	Mayús + F	Mayús + F
Seleccionar clip en el cabezal de reproducción	D	D
Seleccionar clip siguiente	Ctrl + Abajo	Cmd + Abajo
Seleccionar panel siguiente	Ctrl + Mayús + .	Ctrl + Mayús + .
Seleccionar clip anterior	Ctrl + Arriba	Cmd + Arriba
Seleccionar panel anterior	Ctrl + Mayús + ,	Ctrl + Mayús + ,
Definir fotograma de póster	Mayús + P	Cmd + P
Trayecto izquierdo	J	J
Trayecto derecho	L	L
Trayecto lento izquierda	Mayús + J	Mayús + J
Trayecto lento derecha	Mayús + L	Mayús + L
Detención de trayecto	K	K
Retroceder	Izquierda	Izquierda
Retroceder cinco fotogramas/unidades	Mayús + Izquierda	Mayús + Izquierda
Avanzar	Derecha	Derecha
Avanzar cinco fotogramas/unidades	Mayús + Derecha	Mayús + Derecha
Conmutar todos los destinos de audio	Ctrl + 9	Cmd + 9
Conmutar el audio de todas las fuentes	Ctrl + Alt + 9	Opc + Cmd + 9
Conmutar el vídeo de todas las fuentes	Ctrl + Alt + 0	Opc + Cmd + 0
Conmutar todos los destinos de vídeo	Ctrl + 0	Cmd + 0
Conmutar audio durante el borrado	Mayús + S	Mayús + S
Conmutar el modo del mezclador de audio de la superficie de control		
Conmutar pantalla completa	Ctrl + `	Ctrl + `

Conmutar vista multicámara	Mayús + 0	Mayús + 0
Conmutar tipo de recorte	Mayús + T	Ctrl + T
Recortar hacia atrás	Ctrl + Izquierda	Opc + Izquierda
Recortar hacia atrás varios	Ctrl + Mayús + Izquierda	Opc + Mayús + Izquierda
Recortar hacia delante	Ctrl + Derecha	Opc + Derecha
Recortar hacia delante varios	Ctrl + Mayús + Derecha	Opc + Mayús + Derecha
Recortar la edición siguiente hasta el cabezal de reproducción	Ctrl + Alt + W	Opc + W
Recortar la edición anterior hasta el cabezal de reproducción	Ctrl + Alt + Q	Opc + Q

Panel Proyecto (métodos abreviados de teclado)

Resultado	Windows	Mac OS
Espacio de trabajo 1	Alt + Mayús + 1	Opc + Mayús + 1
Espacio de trabajo 2	Alt + Mayús + 2	Opc + Mayús + 2
Espacio de trabajo 3	Alt + Mayús + 3	Opc + Mayús + 3
Espacio de trabajo 4	Alt + Mayús + 4	Opc + Mayús + 4
Espacio de trabajo 5	Alt + Mayús + 5	Opc + Mayús + 5
Espacio de trabajo 6	Alt + Mayús + 6	Opc + Mayús + 6
Espacio de trabajo 7	Alt + Mayús + 7	Opc + Mayús + 7
Espacio de trabajo 8	Alt + Mayús + 8	Opc + Mayús + 8
Espacio de trabajo 9	Alt + Mayús + 9	Opc + Mayús + 9
Zoom a secuencia	\	\
Extender la selección hacia arriba	Mayús + Arriba	Mayús + Arriba
Bajar la selección	Abajo	Abajo
Mover la selección al final	Fin	Fin
Mover la selección al inicio	Inicio	Inicio
Mover la selección a la izquierda	Izquierda	Izquierda
Avanzar la selección una página	Av Pág	Av Pág
Retroceder la selección una página	Re Pág	Re Pág
Mover la selección a la derecha	Derecha	Derecha
Subir la selección	Arriba	Arriba
Campo de columna siguiente	Tabulador	Tabulador
Campo de fila siguiente	Intro	Retorno
Abrir en monitor de origen	Mayús + O	Mayús + O
Campo de columna anterior	Mayús + Tab	Mayús + Tab

Campo de fila anterior	Mayús + Intro	Mayús + Retorno
Tamaño siguiente de miniatura	Mayús +]	Mayús +]
Tamaño anterior de miniatura	Mayús + [	Mayús + [
Conmutar vista	Mayús + \	Mayús + \

Panel Línea de tiempo (métodos abreviados de teclado)

Resultado	Windows	Mac OS
Agregar marcador de clip	Ctrl + 1	
Borrar selección	Retroceso	Supr
Reducir la altura de las pistas de audio	Alt + -	Opc + -
Reducir la altura de las pistas de vídeo	Ctrl + -	Cmd + -
Aumentar la altura de las pistas de audio	Alt + =	Opc + =
Aumentar la altura de las pistas de vídeo	Ctrl + =	Cmd + =
Empujar la selección de clip hacia la izquierda cinco fotogramas	Alt + Mayús + Izquierda	Mayús + Cmd + Izquierda
Empujar la selección de clip hacia la izquierda un fotograma	Alt + Izquierda	Cmd + Izquierda
Empujar la selección de clip hacia la derecha cinco fotogramas	Alt + Mayús + Derecha	Mayús + Cmd + Derecha
Empujar la selección de clip hacia la derecha un fotograma	Alt + Derecha	Cmd + Derecha
Eliminar rizo	Alt + Retroceso	Opc + Supr
Definir punto de entrada de la barra del área de trabajo	Alt + [	Opc + [
Definir punto de salida de la barra del área de trabajo	Alt +]	Opc +]
Mostrar pantalla siguiente	Av Pág	Av Pág
Mostrar pantalla anterior	Re Pág	Re Pág
Deslizar selección de clip hacia la izquierda cinco fotogramas	Alt + Mayús + ,	Opc + Mayús + ,
Deslizar selección de clip hacia la izquierda un fotograma	Alt + ,	Opc + ,
Deslizar selección de clip hacia la derecha cinco fotogramas	Alt + Mayús + .	Opc + Mayús + .
Deslizar selección de clip hacia la derecha un fotograma	Alt + .	Opc + .
Desplazar selección de clip hacia la izquierda cinco fotogramas	Ctrl + Alt + Mayús + Izquierda	Opc + Mayús + Cmd + Izquierda
Desplazar selección de clip hacia la		

izquierda un fotograma	Ctrl + Alt + Izquierda	Opc + Cmd + Izquierda
Desplazar selección de clip hacia la derecha cinco fotogramas	Ctrl + Alt + Mayús + Derecha	Opc + Mayús + Cmd + Derecha
Desplazar selección de clip hacia la derecha un fotograma	Ctrl + Alt + Derecha	Opc + Cmd + Derecha

Titulador (métodos abreviados de teclado)

Resultado	Windows	Mac OS
Herramienta Arco	A	A
Negrita	Ctrl + B	Cmd + B
Reducir espaciado manual cinco unidades	Alt + Mayús + Izquierda	Opc + Mayús + Izquierda
Reducir espaciado manual una unidad	Alt + Izquierda	Opc + Izquierda
Reducir interlineado cinco unidades	Alt + Mayús + Abajo	Opc + Mayús + Abajo
Reducir interlineado una unidad	Alt + Abajo	Opc + Abajo
Reducir el tamaño del texto cinco puntos	Ctrl + Alt + Mayús + Izquierda	Opc + Mayús + Cmd + Izquierda
Reducir el tamaño del texto un punto	Ctrl + Alt + Izquierda	Opc + Cmd + Izquierda
Herramienta Elipse	E	E
Aumentar espaciado manual cinco unidades	Alt + Mayús + Derecha	Opc + Mayús + Derecha
Aumentar espaciado manual una unidad	Alt + Derecha	Opc + Derecha
Aumentar interlineado cinco unidades	Alt + Mayús + Arriba	Opc + Mayús + Arriba
Aumentar interlineado una unidad	Alt + Arriba	Opc + Arriba
Aumentar el tamaño del texto cinco puntos	Ctrl + Alt + Mayús + Derecha	Opc + Mayús + Cmd + Derecha
Aumentar el tamaño del texto un punto	Ctrl + Alt + Derecha	Opc + Cmd + Derecha
Insertar símbolo de copyright	Ctrl + Alt + Mayús + C	Opc + Mayús + Cmd + C
Insertar símbolo registrado	Ctrl + Alt + Mayús + R	Opc + Mayús + Cmd + R
Cursiva	Ctrl + I	Cmd + I
Herramienta Línea	L	L
Empujar objeto seleccionado hacia abajo cinco píxeles	Mayús + Abajo	Mayús + Abajo
Empujar objeto seleccionado hacia abajo un píxel	Abajo	Abajo
Empujar objeto seleccionado hacia la izquierda cinco píxeles	Mayús + Izquierda	Mayús + Izquierda
Empujar objeto seleccionado hacia la izquierda un píxel	Izquierda	Izquierda

Empujar objeto seleccionado hacia la derecha cinco píxeles	Mayús + Derecha	Mayús + Derecha
Empujar objeto seleccionado hacia la derecha un píxel	Derecha	Derecha
Empujar objeto seleccionado hacia arriba cinco píxeles	Mayús + Arriba	Mayús + Arriba
Empujar objeto seleccionado hacia arriba un píxel	Arriba	Arriba
Herramienta Tipo de trazado		
Herramienta Pluma	P	P
Colocar objetos en margen seguro de título inferior	Ctrl + Mayús + D	Mayús + Cmd + D
Colocar objetos en margen seguro de título izquierdo	Ctrl + Mayús + F	Mayús + Cmd + F
Colocar objetos en margen seguro de título superior	Ctrl + Mayús + O	Mayús + Cmd + O
Herramienta Rectángulo	R	R
Herramienta Rotación	O	O
Herramienta Selección	V	V
Herramienta Texto	T	T
Subrayado	Ctrl + U	Cmd + U
Herramienta Texto vertical	C	C
Herramienta Cuña	W	W

Panel Control de recorte (métodos abreviados de teclado)

Resultado	Windows	Mac OS
Foco en entrada y salida	Alt + 1	Opc + 1
Foco en lado de entrada	Alt + 3	Opc + 3
Foco en lado de salida	Alt + 2	Opc + 2
Bucle	Ctrl + L	Cmd + L
Recortar hacia atrás mediante desplazamiento de recorte grande	Alt + Mayús + Izquierda	Opc + Mayús + Izquierda
Recortar hacia atrás un fotograma	Alt + Izquierda	Opc + Izquierda
Recortar hacia delante mediante desplazamiento de recorte grande	Alt + Mayús + Derecha	Opc + Mayús + Derecha
Recortar hacia delante un fotograma	Alt + Derecha	Opc + Derecha

Búsqueda de métodos abreviados de teclado

[Volver al principio](#)

Para encontrar los métodos abreviados de teclado de una herramienta, un botón o un comando de menú, realice cualquiera de las acciones siguientes:

- Si se trata de una herramienta o un botón, coloque el puntero encima de ese elemento hasta que aparezca la información sobre herramientas correspondiente. Si está disponible, el método abreviado de teclado aparece en la información sobre herramienta tras la descripción de la misma.
- Si se trata de comandos de menú, busque el método abreviado de teclado a la derecha del comando.
- Para encontrar los métodos abreviados de teclado más utilizados que no se muestran en informaciones sobre herramientas ni menús, consulte las tablas de este artículo. Para obtener una lista completa de métodos abreviados predeterminados y actuales, seleccione Edición > Métodos abreviados de teclado (Windows) o Premiere Pro > Métodos abreviados de teclado (Mac OS).
- Utilice el campo de búsqueda del cuadro de diálogo Personalización del teclado para buscar comandos específicos rápidamente.

Para obtener más información sobre el uso de los métodos abreviados de teclado de Apple Final Cut Pro o Avid Media Composer en Adobe Premiere Pro, la personalización de métodos abreviados de teclado y la transferencia de métodos abreviados de teclado personalizados a otro sistema, [consulte este vídeo de Kevin Monahan y Karl Soule](#) en AdobeTV.

Personalización o carga de métodos abreviados de teclado

[Volver al principio](#)

Los métodos abreviados se pueden establecer para coincidir con otros métodos abreviados de otras aplicaciones que se utilicen. Si están disponibles otros conjuntos, puede seleccionarlos desde el menú Conjunto del cuadro de diálogo Personalización del teclado.

1. Para personalizar los métodos abreviados de teclado, elija una de las siguientes opciones:

- En Windows, elija Edición > Métodos abreviados de teclado
- En Mac OS, elija Premiere Pro > Métodos abreviados de teclado.

2. En el cuadro de diálogo Personalización del teclado, seleccione una opción del menú:

Aplicación Muestra los comandos de la barra de menús, organizados por categoría.

Paneles Muestra los comandos asociados a menús y paneles.

Herramientas Muestra una lista de los iconos de las herramientas.

3. En la columna Comando, vea el comando para el que desea crear o modificar un método abreviado de teclado. Si es necesario, haga clic en el triángulo que aparece junto al nombre de una categoría para que se muestren los comandos que contiene.
4. Haga clic en el campo de método abreviado del elemento para seleccionarlo.
5. Escriba el método abreviado de teclado que desea utilizar para el elemento. El cuadro de diálogo Personalización del teclado muestra un aviso si el método abreviado seleccionado ya está en uso.
6. Realice una de las acciones siguientes:
 - Para borrar un método abreviado y devolverlo al comando que en un principio lo tenía, haga clic en Deshacer.
 - Para ir al comando que previamente tenía asignado el método abreviado, haga clic en Ir a.
 - Para eliminar simplemente el método abreviado que ha escrito, haga clic en Borrar.
 - Para volver a introducir el método abreviado que escribió con anterioridad, haga clic en Rehacer.
7. Repita el procedimiento para introducir tantos métodos abreviados de teclado como desee. Cuando haya terminado, haga clic en Guardar como, escriba un nombre para el conjunto de teclas y, a continuación, haga clic en Guardar.

Nota: El sistema operativo reserva algunos comandos. Estos comandos no se pueden reasignar a Premiere Pro. De igual manera, no se pueden asignar las teclas de más (+) ni menos (-) del teclado numérico, ya que son necesarias para introducir valores de código de tiempo relativos. No obstante, sí se puede asignar la tecla menos (-) del teclado principal.

Eliminación de métodos abreviados de teclado

[Volver al principio](#)

1. Realice una de las acciones siguientes:

- En Windows, elija Edición > Métodos abreviados de teclado
- En Mac OS, elija Premiere Pro > Métodos abreviados de teclado.

2. Realice una de las acciones siguientes:

- Para eliminar un método abreviado, seleccione el método abreviado que desee eliminar y haga clic en Borrar.
- Para eliminar un conjunto de métodos abreviados, seleccione el conjunto de teclas del menú Conjunto y haga clic en Eliminar. Cuando el cuadro de diálogo de advertencia se lo indique, haga clic en Eliminar para confirmar su elección.

Impresión de métodos abreviados de teclado

A muchos editores les gusta tener un documento de métodos abreviados de teclado para consultarlo y realizar búsquedas. Premiere Pro permite copiar y pegar los métodos abreviados de teclado en un documento e imprimirlo. También hay páginas en la documentación de ayuda que puede imprimir o guardar como archivo PDF.

Tanto si copia o pega en un documento, como si imprime un archivo PDF o inspecciona el cuadro de diálogo Métodos abreviados de teclado, tenga en cuenta los comandos disponibles que se pueden asignar al teclado. Puede agregar nuevos métodos abreviados de teclado para obtener un flujo de trabajo con mayor utilización del teclado.

Imprimir una hoja de cálculo de los métodos abreviados de teclado

Es posible pegar las listas de los métodos abreviados de teclado desde el cuadro de diálogo Personalización del teclado en un documento de texto, como una hoja de cálculo, desde el que podrá imprimirlos. La ventaja del método de copia y pegado es que también podrá ver los métodos abreviados de teclado personalizados. Si selecciona Final Cut Pro, Avid Media Composer o Métodos abreviados de teclado personalizados se imprimirán dichos métodos abreviados de teclado.

- Realice una de las acciones siguientes:
 - Presione Ctrl + Mayús y, a continuación, elija Edición > Métodos abreviados de teclado (Windows).
 - Pulse Comando + Mayús y, a continuación, elija Premiere Pro > Métodos abreviados de teclado (Mac OS).
- Haga clic en el botón Portapapeles.
- Inicie un nuevo documento en un editor de texto, o bien en un programa de hojas de cálculo.
- Pegue el contenido del portapapeles en el documento.
- Guarde el documento e imprímalo.

Imprimir un PDF de los métodos abreviados de teclado

Puede imprimir un PDF de los métodos abreviados de teclado existentes en los artículos siguientes de la Ayuda:

Premiere Pro CC (Windows)

Premiere Pro CC (Mac)

Abra el artículo sobre métodos abreviados de teclado en un navegador web e imprímalo.



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

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

Búsqueda y personalización de métodos abreviados de teclado

[Búsqueda de métodos abreviados de teclado](#)

[Personalización o carga de métodos abreviados de teclado](#)

[Eliminar métodos abreviados de teclado](#)

[Impresión de métodos abreviados de teclado](#)

Muchos comandos cuentan con el correspondiente método abreviado de teclado, para que pueda realizar las tareas usando el ratón lo menos posible. También puede crear métodos abreviados de teclado y editarlos. El conjunto de métodos abreviados de teclado predeterminado se denomina Valores predeterminados de fábrica de Adobe Premiere Pro.

Búsqueda de métodos abreviados de teclado

[Volver al principio](#)

❖ Para encontrar los métodos abreviados de teclado de una herramienta, un botón o un comando de menú, realice cualquiera de las acciones siguientes:

- Si se trata de una herramienta o un botón, coloque el puntero encima de ese elemento hasta que aparezca la información sobre herramientas correspondiente. Si está disponible, el método abreviado de teclado aparece en la información sobre herramienta tras la descripción de la misma.
- Si se trata de comandos de menú, busque el método abreviado de teclado a la derecha del comando.
- Para encontrar los métodos abreviados de teclado más utilizados que no se muestran en informaciones sobre herramientas ni menús, consulte la tabla de este capítulo. Para obtener la lista completa de métodos abreviados de teclado predeterminados actuales, seleccione Edición > Personalización del teclado. (Windows), (Mac OS en CS5) o Premiere Pro > Métodos abreviados de teclado (Mac OS en CS5.5 y posterior). Consulte Personalización o carga de métodos abreviados de teclado.
- En Premiere Pro CS5.5, existe un campo de búsqueda en el cuadro de diálogo Personalización del teclado para buscar comandos específicos rápidamente.

Para obtener más información sobre los cambios en el cuadro de diálogo Métodos abreviados de teclado de Premiere Pro CS5.5, [consulte este vídeo de Video2Brain](#)

Para obtener más información sobre la personalización de los métodos abreviados de teclado personalizados en Adobe Premiere Pro CS5.5, [visite esta entrada de blog](#) en Premiere Pro Work Area.

Para obtener más información sobre el uso de los métodos abreviados de teclado de Apple Final Cut Pro o Avid Media Composer en Adobe Premiere Pro, la personalización de métodos abreviados de teclado y la transferencia de métodos abreviados de teclado personalizados a otro sistema, [consulte este vídeo de Kevin Monahan y Karl Soule en AdobeTV](#).

Personalización o carga de métodos abreviados de teclado

[Volver al principio](#)

Los métodos abreviados se pueden establecer para coincidir con otros métodos abreviados de otras aplicaciones que se utilicen. Si están disponibles otros conjuntos, puede seleccionarlos desde el menú Conjunto del cuadro de diálogo Personalización del teclado.

1. Para personalizar los métodos abreviados de teclado, elija una de las siguientes opciones:
 - En Windows, elija Editar > Personalización del teclado.
 - En Mac OS (Adobe Premiere Pro CS5), seleccione Editar > Personalización del teclado.
 - En Mac OS (Adobe Premiere Pro CS5.5), elija Premiere Pro > Métodos abreviados de teclado.
2. (Opcional) Desde el menú Conjunto del cuadro de diálogo Personalización del teclado, elija el conjunto de métodos abreviados de teclado que desee utilizar en Premiere Pro:
 - Valores predeterminados de fábrica de Adobe Premiere Pro (Adobe Premiere Pro CS5)
 - Adobe Premiere Pro CS5.5 (Adobe Premiere Pro CS5.5)
 - Métodos abreviados para Avid Xpress DV 3.5 (Adobe Premiere Pro CS5)
 - Métodos abreviados para Avid Media Composer 5 (Adobe Premiere Pro CS5.5)
 - Métodos abreviados de Final Cut Pro 7.0
3. En el cuadro de diálogo Personalización del teclado, seleccione una opción del menú:
Aplicación Muestra los comandos de la barra de menús, organizados por categoría.

Paneles Muestra los comandos asociados a menús y paneles.

Herramientas Muestra una lista de los iconos de las herramientas.

4. En la columna Comando, vea el comando para el que desea crear o modificar un método abreviado de teclado. Si es necesario, haga clic en el triángulo que aparece junto al nombre de una categoría para que se muestren los comandos que contiene.
5. Haga clic en el campo de método abreviado del elemento para seleccionarlo.
6. Escriba el método abreviado de teclado que desea utilizar para el elemento. El cuadro de diálogo Personalización del teclado muestra un aviso si el método abreviado seleccionado ya está en uso.
7. Realice una de las acciones siguientes:
 - Para borrar un método abreviado y devolverlo al comando que en un principio lo tenía, haga clic en Deshacer.
 - Para ir al comando que previamente tenía asignado el método abreviado, haga clic en Ir a.
 - Para eliminar simplemente el método abreviado que ha escrito, haga clic en Borrar.
 - Para volver a introducir el método abreviado que escribió con anterioridad, haga clic en Rehacer.
8. Repita el procedimiento para introducir tantos métodos abreviados de teclado como desee. Cuando haya terminado, haga clic en Guardar como, escriba un nombre para el conjunto de teclas y, a continuación, haga clic en Guardar.

Nota: El sistema operativo reserva algunos comandos. Estos comandos no se pueden reasignar a Premiere Pro. De igual manera, no se pueden asignar las teclas de más (+) ni menos (-) del teclado numérico, ya que son necesarias para introducir valores de código de tiempo relativos. No obstante, sí se puede asignar la tecla menos (-) del teclado principal.

Franklin McMahon [ofrece un tutorial de vídeo](#) en el sitio web Layers Magazine que muestra cómo personalizar métodos abreviados de teclado.

[Este vídeo](#) muestra cómo transferir los métodos abreviados de teclado personalizados a otros sistemas de edición de Premiere Pro.

[Aquí encontrará un tutorial](#) de Clay Asbury sobre la creación de métodos abreviados de Final Cut Pro en Premiere Pro CS 5.5 y, a continuación, el almacenamiento en un formato personalizado.

Eliminar métodos abreviados de teclado

[Volver al principio](#)

1. Elija Edición > Personalización del teclado.
2. Realice una de las acciones siguientes:
 - Para eliminar un método abreviado, seleccione el método abreviado que desee eliminar y haga clic en Borrar.
 - Para eliminar un conjunto de métodos abreviados, seleccione el conjunto de teclas del menú Conjunto y haga clic en Eliminar. Cuando el cuadro de diálogo de advertencia se lo indique, haga clic en Eliminar para confirmar su elección.

Impresión de métodos abreviados de teclado

[Volver al principio](#)

Es posible pegar las listas de los métodos abreviados de teclado desde el cuadro de diálogo Personalización del teclado en un documento de texto desde el que podrá imprimirla.

1. Haga clic en Personalización del teclado mientras presiona Ctrl+Mayús (Windows) o Comando+Mayús (Mac OS).
2. Elija Edición > Personalización del teclado. En Premiere Pro CS5.5 (Mac OS), elija Premiere Pro > Métodos abreviados de teclado.
3. Seleccione un conjunto de métodos abreviados de teclado en el menú desplegable Definir del cuadro de diálogo Personalización del teclado o Métodos abreviados de teclado en Premiere Pro CS5.5 (Mac OS).
4. Haga clic en el botón Portapapeles.
5. Inicie un nuevo documento en un editor de texto.
6. Pegue el contenido del portapapeles en el documento.



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

Configuración del proyecto

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

Creación y modificación de proyectos

Creación de un proyecto

Revisión de los ajustes del proyecto

Cuadro de diálogo Ajustes del proyecto

Apertura de un proyecto

Eliminar un archivo de proyecto

Mover un proyecto a otro equipo

Un archivo de proyecto almacena información acerca de secuencias y recursos, como ajustes para captura, transiciones y mezclas de audio. Además, el archivo del proyecto contiene los datos de todas las opciones de edición, como los puntos de entrada y salida para clips recortados y los parámetros para cada efecto. Premiere Pro crea una carpeta en el disco duro al comienzo de cada nuevo proyecto. De forma predeterminada, es ahí donde almacena los archivos que captura, los archivos de audio conformados y de previsualización que crea, y el propio archivo del proyecto.

En cada proyecto que se cree, Premiere Pro crea un archivo de proyecto. Este archivo contiene los ajustes que seleccione para cada secuencia, así como datos fundamentales acerca de los recursos, las decisiones de edición y los efectos utilizados en el proyecto.

Premiere Pro no almacena vídeo, audio ni imágenes fijas en el archivo del proyecto, solo almacena una referencia de cada uno de estos archivos, un clip, según el nombre y la ubicación del archivo cuando se importó. Si posteriormente mueve o elimina un archivo de origen o cambia su nombre, Premiere Pro no podrá encontrarlo automáticamente la próxima vez que abra el proyecto. En ese caso, Premiere Pro muestra el cuadro de diálogo ¿Dónde está el archivo?

De forma predeterminada, cada proyecto incluye un único panel Proyecto. Este actúa como área de almacenamiento para todos los clips utilizados en el proyecto. Puede organizar los medios y las secuencias de un proyecto con las bandejas del panel Proyecto.

Un proyecto puede contener varias secuencias y los ajustes de las secuencias dentro del proyecto pueden ser diferentes entre ellas. En un único proyecto puede editar cada uno de los segmentos como secuencias independientes y, a continuación, combinarlos y formar un programa acabado mediante su anidación en una secuencia más larga. De la misma forma, puede guardar varias versiones de una secuencia, como secuencias separadas, en el mismo proyecto.

Nota: No es necesario guardar copias de un proyecto al crear diferentes segmentos o versiones del mismo programa de vídeo. Solo ha de crear secuencias nuevas o duplicadas en un único archivo de proyecto.

Recursos en línea

Andrew Devis muestra cómo configurar un proyecto y una secuencia nuevos [en este vídeo de introducción del sitio web Creative COW](#).

Maxim Jago explica los ajustes del proyecto y muestra el proceso de inicio de un nuevo proyecto [en este vídeo de "Getting Started with Premiere Pro" \("Procedimientos iniciales de Premiere Pro"\) de Video2Brain](#).

[En este capítulo de la serie "Adobe Premiere Pro Classroom in a Book"](#) se explica cómo configurar proyectos, secuencias y preferencias al empezar a trabajar con Premiere Pro.

Maxim Jago muestra cómo crear un proyecto y una secuencia nuevos [en este vídeo de Video2Brain](#).

Obtenga plantillas de proyecto y más [en el blog de Premiere Pro de Jarle Leirpoll](#).

Creación de un proyecto

[Volver al principio](#)

Los proyectos pueden contener más de una secuencia y los ajustes de una secuencia pueden ser diferentes a los de otra. Premiere Pro solicitará ajustes para la primera secuencia cada vez que cree un proyecto nuevo. No obstante, puede cancelar este paso para crear un proyecto que no contenga secuencias.

1. (Opcional) Si planea capturar vídeo desde un dispositivo, conecte el dispositivo a su equipo con una conexión IEEE 1394 o SDI. A continuación, active el dispositivo y realice una de las acciones siguientes:

- Si el dispositivo es una cámara, póngala en el modo de reproducción, que puede estar señalizado como VTR o VCR.
- Si el dispositivo es una platina, asegúrese de que la salida está definida correctamente.

Nota: No ponga la cámara en ninguno de los modos de grabación, que pueden estar señalizados como Cámara o Película.

2. Elija Nuevo proyecto en la pantalla de bienvenida que aparece cuando se inicia Premiere Pro o, una vez se ha abierto la aplicación, elija Archivo > Nuevo > Proyecto.
3. Desplácese a una ubicación en la que desee guardar el archivo de proyecto y haga clic en Aceptar.

Nota: Siempre que sea posible, especifique una ubicación y un nombre que no tenga que cambiar más tarde. De forma predeterminada, Premiere Pro almacena previsualizaciones procesadas, archivos de audio conformados y audio y vídeo capturado, en la carpeta donde se

almacena el proyecto. Para mover un archivo de proyecto posteriormente, será necesario mover también sus archivos asociados.

4. Realice una de las acciones siguientes:

- Seleccione un ajuste preestablecido o personalice ajustes para la primera secuencia del proyecto. Para obtener más información, consulte Creación de una secuencia. A continuación, haga clic en Aceptar.
- Para crear un proyecto sin una secuencia, haga clic en Cancelar.

5. (Opcional) Si desea modificar la ubicación en la que Premiere Pro almacena varios tipos de archivos, especifique las ubicaciones completas en los discos. Consulte Especificación de discos de memoria virtual para mejorar el rendimiento del sistema.

Nota: *Premiere Pro también admite vídeo con alta profundidad de bits (mayor de 8 bits por canal), necesaria para editar material de archivo de definición estándar y de alta definición.*

Revisión de los ajustes del proyecto

[Volver al principio](#)

Todos los ajustes del proyecto se aplican a este en su totalidad y, la mayoría de ellos, no se pueden cambiar una vez creado un proyecto.

Una vez que haya comenzado a trabajar en un proyecto, podrá revisar sus ajustes, pero solo podrá cambiar algunos. Puede acceder a estos ajustes a través del cuadro de diálogo Ajustes del proyecto.

1. Seleccione Proyecto > Ajustes del proyecto > Generales o Proyecto > Ajustes del proyecto > Discos virtuales.
2. Vea o cambie los ajustes como sea necesario.
3. Haga clic en Aceptar.

Cuadro de diálogo Ajustes del proyecto

[Volver al principio](#)

Generales

Reproducción y procesamiento de vídeo Especifica si se activado la función de software o hardware de Mercury Playback Engine. Si hay instalada una tarjeta completa de CUDA, se habilitará la opción de reproducción y procesamiento de hardware con Mercury Playback Engine. Para obtener más información sobre CUDA, Mercury Playback Engine y Premiere Pro, [consulte esta entrada del blog Premiere Pro Work Area](#).

Área de título seguro Especifica la cantidad de borde de fotograma que se marcará como zona segura para títulos, de manera que no se corten debido al sobrebarrido de los televisores. Un rectángulo con el cursor en forma de cruz marcará la zona de título seguro cuando haga clic sobre el botón Márgenes de seguridad en el monitor de origen o el monitor de programa. Se da por supuesto que, normalmente, los títulos requieren una zona segura más ancha que la acción.

Área de acción segura Especifica la cantidad de borde de fotograma que se marcará como zona segura para acciones, de manera que no se corten debido al sobrebarrido de los televisores. Un rectángulo marcará la zona de acción segura cuando haga clic sobre el botón Márgenes de seguridad en el monitor de origen o el monitor de programa.

Formato de visualización (vídeo y audio) Para obtener más información sobre los formatos de visualización de vídeo y audio, consulte las entradas en Ajustes generales en Ajustes y ajustes preestablecidos de secuencia.

Formato de captura Para obtener más información sobre el ajuste del formato de captura, consulte Configuración de formatos de capturas, preferencias y pistas.

Discos virtuales

Para obtener más información sobre la designación de discos virtuales, consulte Especificación de discos de memoria virtual para mejorar el rendimiento del sistema.

Recursos en línea

[Consulte este tutorial de vídeo de Andrew Devis en el sitio web Creative COW](#) para obtener información sobre las opciones de la pantalla de bienvenida y los cuadros de diálogo Nuevo proyecto y Nueva secuencia tras abrir Premiere Pro.

Apertura de un proyecto

[Volver al principio](#)

Premiere Pro para Windows puede abrir archivos de proyecto creados con versiones anteriores de Premiere Pro o Adobe Premiere 6.x. Solo se puede abrir un proyecto a la vez. Para transferir el contenido de un proyecto a otro, utilice el comando Importar.

Utilice el comando Guardado automático para guardar automáticamente las copias de los proyectos en la carpeta de guardado automático de Premiere Pro.

Es posible que se encuentre con archivos que faltan cuando trabaja en un proyecto. Puede seguir trabajando sustituyendo los archivos sin conexión como marcadores de posición de los archivos que faltan. Puede editar utilizando archivos sin conexión, pero deberá poner los originales en línea antes de procesar la película.

Para poner un archivo en línea después de abrir el proyecto, utilice el comando Vincular medios. Puede continuar trabajando sin tener que cerrar y volver a abrir el proyecto.

1. Elija Archivo > Abrir proyecto.
2. Busque el archivo del proyecto y selecciónelo.

3. Seleccione Abrir.

4. Si se abre el cuadro de diálogo Dónde está el archivo, busque el archivo mediante el campo Buscar en o seleccione una de las opciones siguientes en el cuadro de diálogo Dónde está el archivo:

Buscar Inicia la característica de búsqueda del Explorador de Windows o el Finder de Mac OS.

 *Al mover un proyecto y sus recursos a un equipo diferente, es posible modificar la ruta del archivo de modo que Premiere Pro busque los archivos asociados al proyecto de forma automática. Abra el archivo PRPROJ en un editor de texto, o bien, en un editor de XML como Dreamweaver. Busque la ruta del archivo que se utilizó cuando el proyecto estaba en el equipo anterior. Sustitúyalo con la ruta del archivo en el nuevo equipo.*

Omitir Reemplaza un archivo que falta por un clip sin conexión temporal durante el tiempo de una sesión. Al cerrar el proyecto y volver a abrirlo, aparece un cuadro de diálogo que le pide que busque el archivo o le permite volver a omitirlo.

Omitir todo Al igual que Omitir, la opción Omitir todo reemplaza todos los archivos que faltan por archivos sin conexión temporal.

Importante: *Seleccione Omitir o Omitir todo cuando esté seguro de que quiere volver a procesar todas las instancias en las que se utiliza el archivo en el proyecto. Si desea mantener el archivo en el proyecto pero no puede localizarlo en el momento, utilice la opción Sin conexión.*

Omitir vistas previas Hace que Premiere Pro deje de buscar los archivos de vista previa que ya se hayan procesado para el proyecto. Así, el proyecto se carga más rápidamente, pero quizás tenga que procesar partes de las secuencias para obtener un mejor rendimiento de reproducción.

Sin conexión Reemplaza un archivo que falta por un clip sin conexión, un marcador que mantiene todas las referencias del archivo que falta en todo el proyecto. A diferencia del clip sin conexión temporal creado por Omitir, el archivo creado por Sin Conexión persiste entre sesiones para que no tenga que localizar los archivos que faltan cada vez que se abre el proyecto.

Todos sin conexión Al igual que Sin conexión, la opción Todos sin conexión reemplaza todos los archivos que faltan por archivos sin conexión constante.

Nota: *No elimine archivos de origen mientras los esté utilizando como clips en un proyecto de Premiere Pro, a menos que los capturara con el control de dispositivos y quiera volver a capturarlos. Una vez entregada la película final, elimine los archivos de origen.*

Eliminar un archivo de proyecto

[Volver al principio](#)

1. En el Explorador de Windows (Windows) o el Finder (Mac OS), desplácese al archivo del proyecto de Premiere Pro y selecciónelo. Los archivos de proyecto tienen una extensión de nombre de archivo .prproj.
2. Presione Eliminar.

Mover un proyecto a otro equipo

[Volver al principio](#)

Para mover un proyecto a otro equipo en el que desee continuar las ediciones, debe mover copias de todos los recursos del proyecto al segundo equipo, así como el archivo del proyecto. Los recursos deberían retener sus nombres de archivo y ubicaciones de carpeta para que Premiere Pro pueda encontrarlos y volver a vincularlos automáticamente a sus clips en el proyecto.

Asegúrese también de instalar en el segundo equipo los mismos códecs utilizados en el proyecto en el primer equipo. Para obtener más información sobre el movimiento de un proyecto y sus recursos a otro equipo, consulte Recorte o copia del proyecto.

Más temas de ayuda

www.adobe.com/go/learn_dv_primer_dvbasics_es



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

Archivado de proyectos

El Administrador de proyectos Premiere Pro facilita un flujo de trabajo eficiente mediante dos funciones: reduciendo las necesidades de almacenamiento de un proyecto y consolidando los archivos asociados a un proyecto.

Con el Administrador de proyectos puede crear una versión del proyecto, que recibe el nombre de proyecto recortado, que hace referencia únicamente al material utilizado en las secuencias. También puede especificar las secuencias que se incluirán en el proyecto recortado. No hace falta que las incluya todas. Los proyectos recortados se guardan con un nombre único en el formato de archivo de proyecto estándar de Premiere Pro (.prproj).

En el proyecto recortado, las referencias de los archivos han sido modificadas para que el proyecto se refiera solo a las partes de los elementos del material de archivo, incluidos los clips sin conexión, que se utilicen en secuencias. Puede dar instrucciones al Administrador de proyectos para que copie las partes importantes de los archivos de medios de origen y que estas sirvan como archivos de origen del proyecto recorte. También puede hacer que el proyecto recortado muestre la lista de elementos del material de archivo como si estuviera sin conexión, para poder capturarlos de la cinta de vídeo. (Este último método es útil cuando se utiliza un flujo de trabajo de edición sin conexión/en línea, en el que se reemplaza el material de archivo de baja calidad con material de archivo de alta calidad utilizado para la exportación.) Con cualquiera de los métodos se reducen los requerimientos de almacenamiento utilizando solo los medios necesarios para crear y exportar las secuencias del proyecto; puede archivar o eliminar los medios de origen originales.

El Administrador de proyectos también es útil para consolidar o recopilar un proyecto. Con la recopilación de archivos se copia el proyecto actual y todos los archivos de medios relacionados en una misma ubicación. Puede utilizar esta función para obtener los archivos de medios de origen de un proyecto cuando se encuentran en diversas ubicaciones, y también para preparar un proyecto para compartirlo o archivarlo.

Al crear un proyecto recortado y archivos de origen, tenga en cuenta lo siguiente. El Administrador de archivos solo copia partes del material de archivo de origen utilizado en secuencias. Sin embargo, puede especificar el número de fotogramas adicionales o de controles que incluye el nuevo material de archivo para que pueda seguir realizando pequeños cambios en el material de archivo. El nuevo material de archivo mantiene el y el número de carrete del material de archivo capturado original. Si uno o más subclips comparten fotogramas con otro subclip, el Administrador de proyectos crea un archivo de material de archivo que contiene únicamente estos fotogramas compartidos. El Administrador de proyectos también copia las secuencias de imágenes fijas utilizadas en el proyecto original. Las imágenes fijas, títulos y el material de archivo generado, como barras de color y cuenta atrás también se conservan, si bien no se recortan. Los clips sin conexión se recortan.

Al recortar o recopilar un proyecto, puede especificar si el nuevo proyecto mantiene alguno de los clips sin utilizar del proyecto original.

El administrador de proyectos no recorta el material de archivo de origen para secuencias multicámara. La secuencia anidada contiene todo el material de archivo de origen, por lo que el administrador de proyectos no recorta ninguna parte del mismo.

El administrador de proyectos no aplica todos los efectos en un proyecto recortado. Compruebe con cuidado el proyecto recortado antes de descartar el proyecto de origen.

Hay determinados formatos Long GOP que el Administrador de proyectos no puede recortar.

Nota: El Administrador de proyectos conserva todos los fotogramas clave de efecto y los marcadores de clip que existen más allá de los puntos de entrada y salida de un clip recortado.

Recursos en línea

Consulte este fragmento de la serie "Adobe Premiere Pro Classroom in a Book", que explica la administración de recursos de un proyecto, incluido el uso del Administrador de proyectos.

Franklin McMahon de franklinmcmahon.com muestra cómo recortar, copiar y archivar proyectos con el Administrador de proyectos [en este vídeo del sitio web Layers Magazine](#).



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

Recorte o copia del proyecto

1. Seleccione Proyecto > Administrador de proyecto.
2. En el panel Origen de la ventana Administrador de proyecto, seleccione la casilla junto a cada secuencia que desee incluir en su proyecto recortado. Para seleccionar todas las casillas, presione Mayús y haga clic en cualquiera de ellas.

Nota: Las secuencias anidadas no se añaden automáticamente a las secuencias recortadas. Si las secuencias que se están recortando contienen secuencias anidadas, también deberá incluir estas secuencias anidadas en la selección, para que se incluyan en el proyecto recortado.

3. Elija una de las siguientes opciones:

Crear nuevo proyecto recortado para crear una nueva versión del proyecto actual que haga referencia solo al material de archivo utilizado en secuencias seleccionadas

Recopilar archivos y copiar en nueva ubicación para copiar y consolidar el material de archivo utilizado en las secuencias seleccionadas.

Nota: El Administrador de proyectos no copia y recopila composiciones de After Effects que estén enlazadas dinámicamente a un proyecto de Adobe Premiere Pro. No obstante, el Administrador de proyecto guarda el clip de Dynamic Link en el proyecto recortado como un clip sin conexión.

4. Seleccione cualquiera de las opciones siguientes, si están disponibles.

Nota: Las opciones disponibles dependen de la opción seleccionada en el paso anterior.

Excluir clips no utilizados Especifica que el Administrador de proyectos no incluya, o copie, medios no utilizados en el proyecto original.

Desconectar Especifica que el Administrador de proyectos indique como “sin conexión” cualquier material de archivo que pueda volver a capturar más adelante. Si selecciona esta opción, el Administrador de proyectos mantiene los nombres de carrete y códigos de tiempo para facilitar una captura rápida por lotes. Resulta especialmente útil seleccionar esta opción si ha utilizado material de archivo de baja resolución en el proyecto original, o si va a archivar un proyecto. Esta opción está disponible solo si se ha seleccionado Crear nuevo proyecto recortado. La selección de esta opción no afectará a los archivos MXF, ya que sus nombres de carrete permanecerán vacíos y este medio no puede volverse a capturar mediante la recaptura por lotes.

Nota: Al volver a capturar material de archivo con clips sin conexión a partir de un proyecto recortado, los clips de origen que no coinciden con los ajustes actuales de la secuencia se vuelven a capturar con sus ajustes originales, no con los ajustes actuales de la secuencia. Para anular este comportamiento, haga clic en Anular ajustes de clip en el cuadro de diálogo Captura por lotes y especifique los ajustes que desea para todos los clips capturados. No obstante, muy pocas veces es necesaria esta opción para capturar material de archivo DV.

Incluir selectores Especifica el número de fotogramas que se van a mantener antes del punto de entrada y después del punto de salida de cada clip recortado. Por ejemplo, el valor 30 significa que se mantienen 30 fotogramas antes del punto de entrada y 30 fotogramas después del punto de salida. Los selectores funcionan como fotogramas adicionales que permiten realizar pequeños ajustes adicionales en las ediciones del nuevo proyecto.

Nota: Algunos formatos, como los archivos multimedia basados en Long GOP, no pueden recortar medios ni agregar controles.

Incluir archivos de previsualización Especifica que los efectos procesados en el proyecto original sigan estándolo en el nuevo. Si no se selecciona esta opción, el nuevo proyecto ocupa menos espacio en el disco, pero los efectos no se procesan. Esta opción está disponible solo si se ha seleccionado Recopilar archivos y copiar en nueva ubicación.

Incluir archivos de audio conformados Comprueba que el audio conformado en el proyecto original sigue estándolo en el nuevo. Si no se selecciona esta opción, el nuevo proyecto ocupa menos espacio en el disco, pero Premiere Pro conforma de nuevo el audio al abrirlo. Esta opción está disponible solo si se ha seleccionado Recopilar archivos y copiar en nueva ubicación.

Cambiar de nombre archivos de medios para que coincidan con nombres de clip Cambia de nombre los archivos de material de archivo copiados para que tengan los mismos nombres que los clips capturados. Seleccione esta opción si va a cambiar de nombre los clips capturados desde la ventana Proyecto y desea que los archivos de material de archivo copiados tengan el mismo nombre. (Los archivos capturados que importe, especialmente los capturados con detección de escenas, pueden no tener nombres intuitivos, por lo que quizá desee cambiarles de nombre desde la ventana Proyecto.) Esta opción garantiza que se actualice el nombre de archivo del material de archivo capturado real para que se muestre el nuevo nombre en la ventana Proyecto, lo que simplifica enormemente la organización de los archivos de material de archivo. La selección de esta opción para un archivo MXF no cambiará el nombre del clip de usuario en el XML del archivo; sin embargo, cambiará el nombre de archivo del clip que copie en el proyecto recortado para que coincida con el nombre de clip que aparece en el panel del proyecto.

Nota: Si cambia de nombre a los clips capturados y, a continuación, selecciona la opción Desconectar, el proyecto que se copie posteriormente mantendrá y mostrará el nombre de archivo original, no el nuevo.

Destino del proyecto Designa dónde ubica los archivos especificados el Administrador de proyectos. Haga clic en Examinar para desplazarse a una ubicación distinta de la predeterminada. Al crear un proyecto recortado, el Administrador de proyectos crea una carpeta con el nombre “Recortado_[Project Name]” y guarda el proyecto recortado y otros archivos especificados, como archivos de material de archivo recortado, en la carpeta. Al copiar un proyecto, el Administrador de proyectos crea una carpeta con el nombre “Copiado_[Project Name]” y guarda el proyecto, archivos de material de archivo y otros archivos especificados en la carpeta.

Nota: Si ya existe una carpeta con un nombre idéntico al nombre del proyecto que está recortando, el Administrador de proyectos adjunta un número al nombre. Por ejemplo, proyectos sucesivos con el mismo nombre pueden tener los sufijos “_001, _002, _003, _004,....”

Espacio en disco Muestra una comparación entre el tamaño de los archivos del proyecto actual y el tamaño estimado de los archivos recortados o copiados. Haga clic en Calcular para actualizar el cálculo.

5. Haga clic en Aceptar.

Al recortar un proyecto o copiar y recopilar archivos, el Administrador de proyectos no produce una estructura de archivos MXF compatible con P2 para archivos de medios provenientes de un origen P2.

Hay disponibles los siguientes recursos en línea para obtener más información acerca del recorte o la copia de proyectos:

- Franklin McMahon muestra unas cuantas funciones para preparar una película para la exportación y revisión, incluidos detalles sobre el recorte de proyectos [en este vídeo del sitio web Layers Magazine](#).
- Andrew Devis le muestra cómo recortar y almacenar sus proyectos con el Administrador de proyectos [en este vídeo del sitio web Creative COW](#).



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

Importación de material de archivo

Redes y medios extraíbles con Vídeo digital

resolución de problemas (19 de octubre de 2012)

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

Transferencia e importación de archivos

Formatos de archivo compatibles

Acerca de los formatos de archivo

Acerca de la transferencia de archivos

Acerca de la importación de archivos

Importación de archivos con el Navegador de medios

Importación de archivos con el comando Importar

Importación de archivos con Adobe Bridge

Inicio de Adobe Bridge desde Adobe Premiere Pro

Importación de archivos con Adobe Bridge

Compatibilidad con canales

Formatos de archivo compatibles

[Volver al principio](#)

Premiere Pro puede importar muchos formatos de vídeo y audio. Premiere Pro puede importar archivos en los formatos indicados, siempre que el códec utilizado para generar un archivo específico esté instalado de forma local. La mayoría de estos módulos de software se instalan automáticamente con Premiere Pro.

Consulte el PDF [Formatos de archivos de vídeo y animación compatibles](#) para obtener una lista básica de formatos de archivo compatibles para la importación.

Formatos de archivo de animación y de vídeo compatibles

- 3GP, 3G2
- ASF (Netshow, sólo Windows)
- AVI (DV-AVI, Microsoft AVI Tipo 1 y Tipo 2)
- DV (flujo DV sin procesar, un formato QuickTime)
- FLV y F4V

Nota: *Premiere Pro puede importar archivos FLV con vídeo codificado utilizando el códec de vídeo On2 VP6. Sin embargo, Premiere Pro no puede importar archivos FLV con vídeo codificado utilizando el códec de vídeo Sorenson Spark. Tal y como sucede con cualquier formato no compatible, transcódifíque el archivo en un formato que pueda importar Premiere Pro.*

- GIF (GIF animado)
- M1V (archivo de vídeo MPEG-1)
- M2T (Sony HDV)
- M2TS (Blu-ray BDAV, Flujo de transporte MPEG-2, AVCHD)
- M4V (archivo de vídeo MPEG-4)
- MOV (película de QuickTime, requiere QuickTime 7 para la importación de los archivos no nativos de QuickTime; en Windows, requiere el reproductor QuickTime)

Nota: *La versión completa de QuickTime 7 Pro no está instalada en el Mac OS X 10.7 de forma predeterminada. Si utiliza Mac OS X 10.7, [vaya a esta página para descargar la versión correcta](#) (QuickTime Player 7.66 para Mac OS X v.10.6.3). Para obtener más información, consulte el artículo ["Install QuickTime 7 Pro with Lion"](#) ("¿Instalación de QuickTime 7 Pro con Lion").*

- MP4 (película de QuickTime, XDCAM EX)
- MPEG, MPE, MPG (MPEG-1, MPEG-2), M2V (MPEG-2 compatible con DVD)
- MTS (AVCHD)
- MXF (Formato Media eXchange; Película P2: variante de MXF Op-Atom de Panasonic, con vídeo en formato DV, DVCPRO, DVCPRO 50, DVCPRO HD, AVC-Intra, Películas XDCAM HD y Avid MXF, Sony XDCAM HD 50 (4:2:2))y archivos Canon XF nativos

Nota: *Es posible obtener una vista previa de archivos Canon XF nativos en el explorador de medios; se admite el uso de metadatos.*

- R3D (cámara RED)
 - Adobe Premiere Pro es compatible con archivos RED Digital Cinema (R3D), incluyendo la nueva compatibilidad con colorimetría

(REDcolor2, REDgamma2, REDlogFilm, etc.) y una interfaz de usuario de niveles y curvas mejorada. Para obtener un resumen de las funciones para material de archivo RED (R3D), incluyendo la compatibilidad con tarjetas RMD y Red Rocket, consulte [este vídeo de video2brain](#) o [esta entrada de blog](#).

- Adobe también ha lanzado una versión preliminar del [software avanzado de importación de RED](#), que admite ahora material de archivo RED EPIC para Premiere Pro, así como las siguientes funciones:
 - Capacidad para girar y voltear material de archivo basado en el indicador de orientación de la cámara en los metadatos R3D.
 - Compatibilidad con el puerto Echo en el cuadro de diálogo Ajustes de origen R3D, de forma que la previsualización de RED se pueda enviar a un monitor externo
 - Aumento del tamaño del cuadro de diálogo Ajustes de origen RED R3D en monitores de gran tamaño
 - Selección de pistas HDR y compatibilidad con la fusión HDR.
- SWF

Nota: Los archivos SWF se importan con un canal alfa. El audio no se conserva. No se conserva el contenido interactivo ni la animación con secuencias de comandos. La animación definida mediante fotogramas clave en la película principal de nivel superior se mantiene.

- VOB
- WMV (Windows Media, sólo Windows)

Nota: Procese los clips AVI de tipo 1 antes de previsualizarlos desde un dispositivo DV. Para procesar un clip AVI de tipo 1, agréguelo a una secuencia en un proyecto DV y previsualícelo.

Formatos compatibles de audio

- AAC
- AC3 (incluyendo 5.1 envolvente)
- AIFF, AIF
- ASND (documento de Adobe Sound)
- AVI (Vídeo para Windows)
- BWF (formato Broadcast WAVE)
- M4A (Audio MPEG-4)
- MP3 (audio MP3)
- MPEG, MPG (película MPEG)
- MOV (QuickTime; requiere el reproductor QuickTime)
- MXF (Formato Media eXchange; Película P2: variante de MXF Op-Atom de Panasonic, con vídeo en formato DV, DVCPRO, DVCPRO 50, DVCPRO HD, AVC-Intra, Películas XDCAM HD y Avid MXF, Sony XDCAM HD 50 (4:2:2))
- WMA (Audio de Windows Media, sólo Windows)
- WAV (Forma de onda de Windows)

Formatos compatibles de imágenes fijas y archivos de secuencia

Premiere Pro admite archivos de imágenes fijas de 8 bpc (4 bytes por píxel) y 16 bpc (8 bytes por píxel).

- AI, EPS
- BMP, DIB, RLE
- DPX
- EPS
- GIF
- ICO (archivo de icono) (sólo Windows)
- (JPE, JPG, JPEG, JFIF)
- IMAG
- PNG
- PSD
- PSQ (guión gráfico de Adobe Premiere 6)

- PTL, PRTL (título de Adobe Premiere)
- TGA, ICB, VDA, VST
- TIF

Formatos de archivos de proyecto de vídeo compatibles

- AAF (Formato de Autoría avanzado)
- AEP, AEPX (proyecto de After Effects)
- CSV, PBL, TXT, TAB (listas por lotes)
- EDL (EDL de CMX3600)
- PLB (bandeja de Adobe Premiere 6.x) (sólo Windows)
- PREL (proyectos de Adobe Premiere Elements) (sólo Windows)
- PRPROJ (proyecto de Premiere Pro)
- PSQ (guión gráfico de Adobe Premiere 6.x) (sólo Windows)
- XML (FCP XML)

Nota: *Premiere Pro en Mac OS importa proyectos a partir de la versión CS3 o posterior. Se necesita la versión Windows para abrir los proyectos de versiones anteriores y guardarlos en una versión actual.*

Acerca de los formatos de archivo

[Volver al principio](#)

Algunas extensiones de nombres de archivo, como MOV, AVI, MXF, FLV y F4V, identifican formatos de archivos contenedores en lugar de un formato de datos de imagen, vídeo o audio determinado. Los archivos contenedores pueden tener datos codificados mediante varios esquemas de compresión y codificación. Premiere Pro puede importar estos archivos contenedores, pero la capacidad de importar los datos del archivo dependerá de los códecs (especialmente los descodificadores) instalados.

Para que Premiere Pro pueda importar mas tipos de archivos, debe instalar códecs adicionales. Muchos códecs deben instalarse en el sistema operativo (Windows o Mac OS) y funcionan como un componente dentro de los formatos QuickTime o Vídeo para Windows. Póngase en contacto con el fabricante del hardware o software para obtener más información sobre los códecs que funcionan con los archivos creados específicamente por sus aplicaciones o dispositivos. Si Premiere Pro no importa el archivo, consulte esta tutorial de vídeo de preguntas frecuentes, ["Why can't Premiere Pro import my file?"](#) (["¿Por qué no importa mi archivo Premiere Pro?"](#)) para ver una explicación.

Los archivos de vídeo e imágenes fijas que desee importar no deben superar las dimensiones máximas permitidas. Para obtener más información sobre las dimensiones máximas en Premiere Pro, consulte el blog [Premiere Pro Work Area](#).

Recursos de la comunidad:

Adobe proporciona guías del flujo de trabajo para el material de archivo y las cámaras P2, RED, XDCAM, AVCCAM y DSLR, consulte el [sitio web de Adobe](#).

Colin Brougham explica cómo funciona Premiere Pro de forma nativa con medios sin cinta (sin transcodificación) [en este artículo y serie de vídeos del sitio web ProVideo Coalition](#).

Para obtener más información sobre las mejoras para cine digital RED (R3D) y Canon XF en Premiere Pro, consulte [esta entrada del blog Premiere Pro Work Area](#).

Para ver una excelente explicación de cómo importar archivos a Premiere Pro, consulte este fragmento de "An Editor's Guide to Premiere Pro" titulado ["Importación de medios a Adobe Premiere Pro"](#).

Para obtener más información sobre cómo grabar y capturar vídeo y audio de alta calidad, consulte ["Shooting and Capturing Great Video Assets"](#) ([Grabación y captura de excelentes recursos de vídeo](#)).

Acerca de la transferencia de archivos

[Volver al principio](#)

Transferencia de proyectos desde otros equipos

Al transferir archivos de proyecto como, por ejemplo, archivos de proyecto de After Effects, archivos de proyecto de Premiere Pro o de Final Cut Pro desde otro equipo al equipo en el que se importarán estos archivos en Premiere Pro, asegúrese de transferir todos los recursos asociados a los archivos de proyecto. Conserve los archivos de proyecto, y sus recursos asociados, en el equipo de destino en carpetas que tengan nombres y estructuras idénticos a los del equipo de origen.

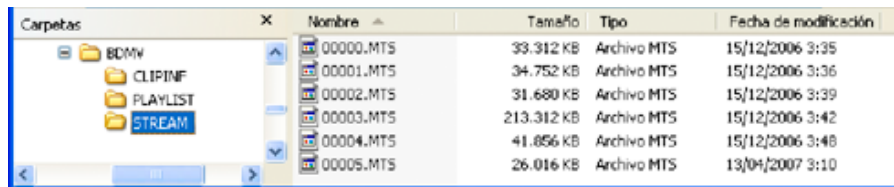
Transferencia de recursos desde medios basados en archivos

Se pueden editar recursos en medios basados en archivo, como tarjetas P2, cartuchos XDCAM, tarjetas SxS o DVD. No obstante, Premiere Pro es más rápido si primero transfiere los recursos a un disco duro local. Con el Explorador de Windows (Windows) o el Finder (Mac OS), transfiera

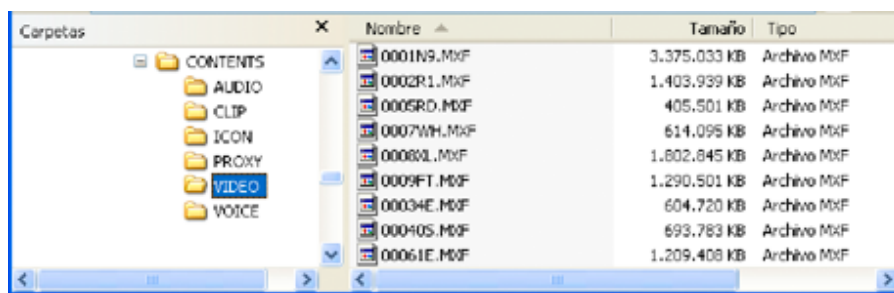
los archivos desde los medios de adquisición basados en archivos. A continuación, importe los archivos del disco duro a los proyectos de Premiere Pro.

Al transferir archivos a discos duros a partir de medios basados en archivo, transfiera la carpeta que contenga todos los archivos relacionados y todas sus subcarpetas. Mantenga intacta la estructura de la carpeta. Por ejemplo, al transferir archivos de un medio basado en archivos AVCHD, transfiera la carpeta BDMV y todo su contenido. Al transferir archivos desde medios DVCPRO HD, transfiera la carpeta CONTENTS y todo su contenido. Al transferir archivos desde medios XDCAM EX, transfiera la carpeta BPAV y todo su contenido. Al transferir archivos de un DVD, transfiera todo el contenido de la carpeta VIDEO_TS y, si existe, de la carpeta AUDIO_TS.

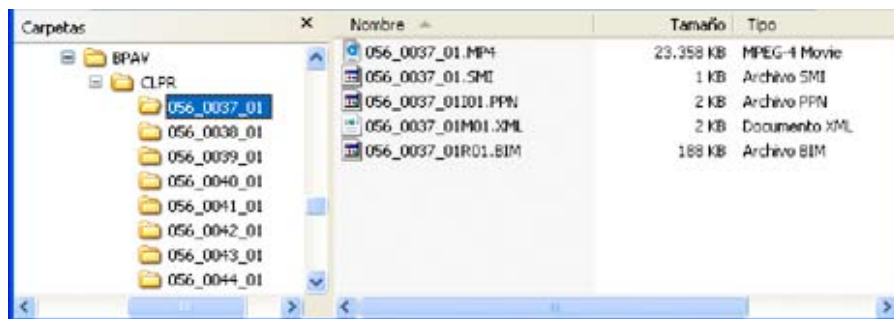
💡 *Transfiera archivos de vídeo de medios basados en archivo a la misma carpeta que especifique para vídeo capturado con los ajuste de disco de memoria virtual del proyecto.*



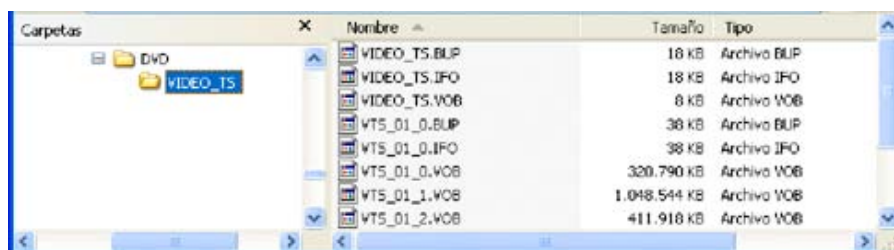
La estructura de carpetas para los recursos AVCHD.



La estructura de carpetas para los recursos DVCPRO HD



La estructura de carpetas para los recursos XDCAM EX



La estructura de carpetas para los recursos de vídeo DVD

Acerca de la importación de archivos

[Volver al principio](#)

Para ver un vídeo de descripción general sobre las formas de importación de recursos en Premiere Pro, consulte el [sitio web de Adobe](#).

Importar es diferente de *capturar*. El comando Importar introduce en su proyecto archivos que ya estén en su disco duro u otro dispositivo de almacenamiento conectado. La importación de archivos los hace disponibles en un proyecto de Premiere Pro. Premiere Pro permite importar

distintos tipos de vídeo, imágenes fijas y audio. Por último, puede exportar un proyecto de Premiere Pro desde After Effects e importarlo en Premiere Pro.

Puede importar archivos de vídeo, audio y archivos de imágenes fijas en diversos formatos de archivo en un proyecto de Premiere Pro. Puede importar un solo archivo, varios o toda una carpeta de archivos. Los tamaños de fotogramas no pueden superar 16 megapíxeles.

Si tiene clips extendidos, asegúrese de importarlos a través del Navegador de medios en lugar de importarlos a través del menú Archivo.

 Si el software que utiliza para crear los archivos no le permite utilizar píxeles como unidad de medida, puede que sea suficiente con indicar los puntos.

Para ver un tutorial básico sobre la importación, edición y exportación de un archivo, [consulte este vídeo de Clay Asbury](#).

En Premiere Pro, puede importar archivos con el Navegador de medios o el comando Importar. También puede importar archivos a Premiere Pro desde Adobe Bridge.

Premiere Pro indexa ciertos tipos de archivos y transcodifica otros tras importarlos. No puede editar estos tipos completamente hasta que se hayan completado estos procesos. El nombre de archivo de un clip aparece en cursiva en el panel Proyecto hasta que se hayan indexado o transcodificado totalmente.

Para importar archivos que Premiere Pro no admite de forma nativa, instale la tarjeta de captura o el software plugin de otro fabricante adecuados. Para obtener más información, consulte el manual que venía con la tarjeta o plugin instalados.

 También puede importar archivos y carpetas arrastrándolos desde el Explorador de Windows o el Finder (Mac OS) hasta el panel Proyecto. En Windows Vista, si el control de cuenta de usuario (UAC) está activado, Windows desactiva la función de arrastrar y colocar desde el Explorador de Windows Explorer, o cualquier programa, en cualquier programa que se ejecute en modo de administrador. Premiere Pro se ejecuta en modo de administrador para la activación de plug-ins, acceso a disco especial y permisos de red. Para activar la función de arrastrar y colocar mientras se ejecuta Premiere Pro en modo de administrador, deshabilite el control de cuenta de usuario (UAC). En el Panel de control de Windows, seleccione Cuentas de usuario. Desactive las cuentas de usuario para el usuario seleccionado.

Importación de archivos con el Navegador de medios

[Volver al principio](#)

El Navegador de medios facilita la navegación por los archivos y la búsqueda por tipo. Al contrario que el cuadro de diálogo Importar, el Navegador de medios puede dejarse abierto y acoplarse como cualquier otro panel. El Navegador de medios le permite acceder con rapidez a todos los recursos mientras realiza ediciones. Asimismo, puede utilizar el Navegador de medios para importar clips desde medios de almacenamiento de vídeo como tarjetas P2 o SxS, discos XDCAM y DVD. Cuando *importa* un recurso, Premiere Pro lo deja en su ubicación actual y crea un clip en el panel Proyecto que apunta al recurso. De forma predeterminada, Premiere Pro escribe archivos XMP al directorio en el que están ubicados los archivos de medios, pero puede desactivar este comportamiento en Preferencias. Para obtener un rendimiento óptimo, primero transfiera archivos desde sus medios basados en archivo a un disco duro local. A continuación, impórtelos en proyectos de Premiere Pro desde el disco duro.

1. Seleccione Ventana > Navegador de medios.
2. Para desplazarse a los archivos deseados, realice una de las acciones siguientes:
 - Para abrir una carpeta abierta recientemente, haga clic en el triángulo del menú Directorios recientes y seleccione la carpeta.
 - En la lista de discos duros y carpetas del Navegador de medios, haga clic en los triángulos junto a los nombres de carpeta para abrirlos.
3. Para ver sólo archivos de un tipo específico, haga clic en el triángulo del menú Tipo de archivos y seleccione un tipo de archivo. Para seleccionar un tipo adicional, vuelva a abrir el menú y seleccione otro tipo. Repítalo hasta que haya seleccionado todos los tipos que desee.
4. Seleccione uno o más archivos de la lista. Para seleccionar más de un archivo que no estén contiguos, presione Ctrl (Windows) o Comando (Mac OS) y haga clic en los nombres de archivo. Para seleccionar más de un archivo contiguo, presione Mayús y haga clic en los nombres de archivo.
5. Realice una de las acciones siguientes:
 - Seleccione Archivo > Importar desde el navegador o haga clic con el botón secundario del ratón en el Navegador de medios y seleccione Importar. Si lo prefiere, puede arrastrar el archivo desde el Navegador de medios al panel Proyecto o arrastrar el archivo del Navegador de medios a la línea de tiempo.

El Navegador de medios importa el archivo al panel Proyecto.

- Haga clic con el botón secundario del ratón en el Navegador de medios y seleccione Abrir en monitor de origen. Si lo prefiere, haga doble clic en el archivo en el Navegador de medios para abrirlo en el Monitor de origen.

El Navegador de medios abre el archivo en el Monitor de origen.

Importación de archivos con el comando Importar

[Volver al principio](#)

Nota: Aunque puede importar clips directamente a partir de medios basados en archivos conectados a su equipo, es mejor transferir los clips de los medios al disco duro. A continuación, impórtelos desde el disco duro. Para obtener más información sobre la transferencia de archivos, consulte [Acerca de la transferencia de archivos](#)

- Elija Archivo > Importar. Puede seleccionar varios archivos.
- Para importar un clip que se ha importado recientemente, elija Archivo > Importar último archivo > *[nombre de archivo]*. (El nombre del archivo no aparece si las preferencias de Premiere Pro se han restablecido).
- Para importar una carpeta de archivos, elija Archivo > Importar. Busque la carpeta, selecciónela y haga clic en Importar carpeta. La carpeta, junto con su contenido, se agrega como una nueva bandeja en el panel Proyecto.
- Para obtener instrucciones sobre la importación de una secuencia de imágenes fijas numerada como clip, consulte Importación de secuencias numeradas de imágenes fijas como clip.

Importación de archivos con Adobe Bridge

[Volver al principio](#)

También puede importar archivos a Premiere Pro desde Adobe Bridge.

Inicio de Adobe Bridge desde Adobe Premiere Pro

Puede consultar un vídeo sobre el uso de Adobe Bridge en www.adobe.com/go/vid0090_es.

- Realice una de las acciones siguientes:
 - Elija Archivo > Examinar en Adobe Bridge.
 - Seleccione un archivo en el panel Proyecto y, a continuación, elija Archivo > Mostrar en Adobe Bridge.

Importación de archivos de Adobe Bridge

1. Inicie Bridge desde Adobe Premiere Pro.
2. En Adobe Bridge, haga doble clic en el clip.

Premiere Pro importa el clip en el Panel Proyecto.

 También puede arrastrar clips del panel Contenido de Bridge directamente al panel de Proyecto de Adobe Premiere Pro.

Compatibilidad con canales

[Volver al principio](#)

Premiere Pro admite recursos de cuatro canales. Cada píxel procesado utiliza cuatro canales. Cuando Premiere Pro procesa un recurso de tres canales, como material de archivo DV, HDV o MPEG, lo convierte automáticamente en un recurso de cuatro canales. Premiere Pro convierte un recurso de tres canales cuando agrega un efecto o transición al recurso.

Premiere Pro admite la profundidad de color de 10 bits, lo que es útil para editar material de archivo de definición estándar y de alta definición.

- [Selección de un ajuste preestablecido de secuencia](#)
- [Especificación de discos de memoria virtual para mejorar el rendimiento del sistema](#)
- [Captura y digitalización](#)

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

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

Importación de recursos desde formatos sin cinta

Importación de recursos desde orígenes basados en archivo con Navegador de medios

Acerca de clips extendidos

Las videocámaras basadas en archivos de diversos fabricantes graban vídeo y audio en archivos de formatos específicos organizados en estructuras de directorios específicas. Estos formatos incluyen las videocámaras P2 de Panasonic, las XDCAM HD y XDCAM EX de Sony, las HDV basadas en CF de Sony y las AVCHD.

Normalmente, las videocámaras que graben en cualquiera de estos formatos graban en discos duros, medios ópticos o medios de memoria Flash y no en cintas de vídeo. Este tipo de videocámaras y formatos se denominan *basados en archivo* o *sin cinta* en vez de basados en cinta.

El vídeo y audio de una videocámara basada en archivos ya están incluidos en archivos digitales. No es necesario realizar una *captura* o *digitalización* para importarlos a Premiere Pro. El proceso de leer datos del medio de grabación y convertirlos a un formato que se pueda utilizar en un proyecto se denomina *ingirir*. Premiere Pro ingiere archivos en cualquiera de estos formatos basados en archivo desde cualquiera de sus medios.

Adobe proporciona guías del flujo de trabajo para el material de archivo y las cámaras P2, RED, XDCAM, AVCCAM y DSLR en el [sitio web de Adobe](#).

XDCAM y formatos AVCHD

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.

Para obtener más información sobre el formato XDCAM, consulte [este documento PDF](#) en el sitio web Sony.

Los archivos de vídeo AVCHD se encuentran en la carpeta STREAM. Para obtener más información sobre el formato AVCHD, consulte el sitio web [AVCHD](#)

Formato P2 de Panasonic

Una tarjeta P2 es un dispositivo de memoria de estado sólido que se conecta a la ranura PCMCIA de una videocámara P2 de Panasonic, como la AG-HVX200. Los datos de vídeo y audio digital de la videocámara se graban en la tarjeta en un formato estructurado independiente de códec denominado *MXF (Media eXchange Format)*. Específicamente, Premiere Pro admite la variante de MXF Op-Atom de Panasonic, con vídeo en formatos DV, DVCPRO, DVCPRO 50, DVCPRO HD o AVC-I. Un clip está en *formato P2* si su audio y vídeo se contienen en archivos MXF Op-Atom de Panasonic y dichos archivos están ubicados en una estructura de archivos específica.

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.

Nota: *Premiere Pro no admite proxies grabados con ciertas videocámaras P2 de Panasonic en carpetas PROXY de tarjetas P2.*

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.*

Formato de captura Avid

Los sistemas de edición Avid capturan material de archivo en archivos MXF, normalmente en una carpeta llamada Avid Media files y el audio se captura en archivos independientes de los archivos de vídeo. Al importar archivos de vídeo Avid, Premiere Pro importa automáticamente los archivos de audio asociados. No obstante, es más fácil importar los archivos de proyecto Avid, en formato AAF (Advanced Authoring Format), que identificar e importar los archivos de vídeo Avid MXF individuales.

Formato DVD

Las videocámaras de DVD y las grabadoras de DVD capturan vídeo y audio en archivos VOB con codificación MPEG. Los archivos VOB se escriben en una carpeta VIDEO_TS. Se puede optar por escribir los archivos de audio adicionales en una carpeta AUDIO_TS.

Nota: *Premiere Pro y Premiere Elements no importan ni descifran archivos DVD cifrados.*

Importación de recursos desde orígenes basados en archivo con Navegador de medios

[Volver al principio](#)

Puede importar recursos directamente en Premiere Pro a partir de medios sin cinta. No obstante, es más eficaz transferir el contenido de medios

sin cinta a un disco duro antes de importarlo. Asimismo, el rendimiento de reproducción normalmente es mejor desde una unidad interna dedicada o RAID que desde una cámara o un lector de tarjetas de memoria. Hay disponibles iconos más grandes para obtener una vista previa de los clips en el navegador de medios. Puede arrastrar el cabezal de reproducción o pasar el curso por encima para previsualizar el material de archivo más fácilmente antes de importarlo. Para obtener más información, consulte Trabajar en la vista Icono.

Utilice el Navegador de medios, en lugar de Archivo > Importar, para importar archivos desde las fuentes sin cinta. El Navegador de medios ensambla los archivos relevantes en clips coherentes y no importa los archivos irrelevantes que no son de medios y que se encuentran en las carpetas de los medios sin cinta.

Puede arrastrar recursos seleccionados directamente al panel Proyecto desde el Navegador de medios. También puede seleccionar recursos y, a continuación, elegir Archivo > Importar del Navegador de medios, o bien hacer clic con el botón derecho del ratón y, a continuación, seleccionar Importar en el menú contextual.

 El espacio de trabajo predeterminado tiene acoplados el panel Proyecto y el navegador de medios en el mismo panel. Aunque no es evidente, puede arrastrar los clips al panel Proyecto en esta configuración del espacio de trabajo. Para importar recursos en el panel Proyecto desde el Navegador de medios, seleccione los clips que desea importar y, a continuación, arrástrelos a la ficha Proyecto. Se importarán los recursos.

1. (Opcional) Transfiera todo el contenido de una o más tarjetas P2, Sony Compact Flash, medios XDCAM, tarjetas XDCAM EX SxS, videocámaras de disco duro, DVD o medios AVCHD a un disco duro. Para obtener más información sobre la transferencia de estos materiales, consulte Acerca de la transferencia de archivos.

Nota: Para XDCAM EX, debe copiar toda la carpeta BPAV y su contenido en vez de los archivos MP4 de uno en uno.

2. Si no está abierto, seleccione Ventana > Navegador de medios.

Nota: Puede acoplar o agrupar el Navegador de medios como cualquier otro panel de Premiere Pro.

3. Desplácese a la carpeta que contenga los archivos de medios.

El Navegador de medios muestra una miniatura o un icono (según el formato) y el nombre de toma para cada toma de la carpeta. El Navegador de medios agrega automáticamente los clips extendidos y los metadatos de la toma de las subcarpetas a clips únicos para cualquiera de estos formatos. El Navegador de medios muestra diferentes conjuntos de metadatos para diferentes formatos.

4. (Opcional) Para previsualizar un disparo antes de importarlo, haga doble clic en el disparo en el Navegador de medios.

Premiere Pro reproduce el clip en el Monitor de origen sin importarlo en el panel Proyecto.

5. Seleccione Archivo > Importar desde navegador, arrastre los clips desde el Navegador de medios al panel Proyecto, o bien, arrastre los clips desde el Navegador de medios a una línea de tiempo.

El recurso o recursos se importarán al panel Proyecto como clips completos.

Acerca de los clips extendidos

[Volver al principio](#)

Cuando se graba un *disparo* o una *toma* superior al límite de tamaño de archivo de un medio, la videocámara basada en archivo inicia otro archivo y continúa con la toma sin interrupciones. Esto se denomina *extensión de clips* porque la toma se extiende a más de un archivo o clip. De igual forma, una videocámara basada en archivos puede extender una toma en varios clips de tarjetas o discos diferentes si hay más de una tarjeta cargada. Grabará la toma hasta que se agote el espacio en el primer medio y, a continuación, iniciará un nuevo archivo en el medio con espacio libre y continuará grabando la toma. Aunque un disparo o una toma únicos se pueden grabar en un grupo de varios clips extendidos, están diseñados para tratarse como un clip único.

Para P2 y XDCAM EX, Premiere Pro importa todos los clips extendidos de un disparo o una toma únicos como un clip único. Importará todos los clips de una toma en una tarjeta cuando seleccione cualquiera de ellos si no falta ninguno de los clips extendidos ni el XML correspondiente. Cuando falten uno o más clips extendidos en la toma, Premiere Pro importará uno o más de ellos según la posición de los clips que faltan en la toma.

Para importar un grupo de clips extendidos, seleccione un clip para importarlos todos. Si selecciona más de uno de los clips extendidos, importará duplicados de todo el grupo de clips extendidos como clips duplicados en el panel Proyectos.

Si el grupo de clips extendidos ocupa más de dos tarjetas P2 o XDCAM EX, copie los árboles de directorio completos de ambos a las carpetas del mismo nivel en el disco duro antes de importarlos. Si lo prefiere, solo para medios P2, puede importar clips que ocupen dos tarjetas P2 si ambas tarjetas se conectan al equipo simultáneamente.

Colin Brougham explica cómo funciona Premiere Pro de forma nativa con medios sin cinta (sin transcodificación) [en este artículo del sitio web ProVideo Coalition \(en inglés\)](#).

- [Importar recursos sin cinta en el navegador de medios](#)
- [Creación de una secuencia de HDV o HD](#)
- [Exportación al formato P2 de Panasonic](#)

Importación de imágenes fijas

Preparación de las imágenes fijas antes de realizar la importación

Importación de archivos de Photoshop e Illustrator

Importación de imágenes como una secuencia de imágenes

En Premiere Pro es posible importar imágenes fijas individuales o importar una serie de imágenes fijas como una secuencia. Puede importar imágenes fijas desde aplicaciones de Adobe como Photoshop e Illustrator. Para obtener más información acerca de los formatos de imagen fija que importa Premiere Pro, consulte [Formatos de archivo compatibles para la importación](#).

Las imágenes fijas importadas utilizan la duración especificada en las preferencias Imagen fija. Puede cambiar la duración de una imagen fija en una secuencia.

El tamaño máximo de fotogramas que puede importarse para imágenes fijas y películas es de 256 megapíxeles, con una dimensión máxima de 32.768 píxeles en cualquier dirección. Para obtener más información, [consulte esta entrada del blog Premiere Pro Work Area](#).

Preparación de las imágenes fijas antes de realizar la importación

[Volver al principio](#)

Antes de importar una imagen fija a Premiere Pro, prepárela del modo más completo posible para reducir el tiempo de procesamiento. Normalmente es más fácil y más rápido preparar un archivo en la aplicación en la que se creó. Considere lo siguiente:

- Asegúrese de que el formato de archivo es compatible con el sistema operativo que desee utilizar.
- Defina las dimensiones del píxel en la resolución que utilizará en Premiere Pro. Si tiene intención de aumentar la imagen con el tiempo, defina unas dimensiones de la imagen que proporcionen suficiente detalle, en el tamaño mayor que la imagen tenga en el proyecto.
- Para obtener unos resultados óptimos, cree los archivos con un tamaño de fotograma que sea como mínimo el tamaño utilizado en el proyecto, para que no sea necesario aumentar la escala de la imagen en Premiere Pro. Aumentar la escala de una imagen respecto a su tamaño original puede provocar pérdida de enfoque. Si está pensando en aumentar el tamaño de una imagen, prepárela en un tamaño de fotograma mayor que el del proyecto. Por ejemplo, si pretende ampliar una imagen al 200%, prepare la imagen al doble del tamaño del fotograma del proyecto antes de importarla.
- Recorte las partes de la imagen que no desea que se vean en Premiere Pro.
- Si desea designar áreas como transparentes, cree un canal alfa o utilice las herramientas de transparencias de aplicaciones de Adobe como Photoshop o Illustrator.
- Si el resultado final se va a mostrar en pantallas de televisión estándar, evite usar líneas horizontales finas (como líneas de un píxel) para imágenes o texto. Pueden parpadear como resultado del entrelazado. Si debe usar líneas finas, añada un ligero desenfoque de manera que las líneas aparezca en ambos campos de vídeo. Consulte [Vídeo entrelazado](#), [vídeo no entrelazado](#) y [búsqueda progresiva](#).
- Guarde el archivo utilizando la conversión de nombres correcta. Por ejemplo, si tiene intención de importar el archivo a Premiere Pro en Windows, guárdelo utilizando una extensión de nombre de archivo de tres caracteres.
- Al preparar imágenes fijas en aplicaciones que admiten la administración del color, como Photoshop, es posible que los colores difieran menos entre la aplicación y Premiere Pro si las imágenes se preparan en un espacio de color accesible para vídeo, como sRGB o NTSC RGB.

Importación de archivos de Photoshop e Illustrator

[Volver al principio](#)

Puede importar archivos de Adobe Photoshop 3.0 o posterior o de Adobe Illustrator. Puede controlar la importación de archivos con capas. Las áreas vacías (transparentes) de archivos no acoplados se muestran transparentes al importarlas a Premiere Pro debido a que la transparencia se almacena como un canal alfa. Gracias a ello, puede importar gráficos de y superponerlos a clips de otras pistas sin mayor complicación.

Puede importar los archivos con capas de Photoshop con capas seleccionadas importadas como clips individuales en una bandeja, con capas seleccionadas importadas como clips individuales en una bandeja y secuencia o con capas seleccionadas combinadas en un clip de vídeo único.

Asimismo, puede importar archivos de Photoshop que contengan vídeos o animaciones si se han guardado en Photoshop en el modo de animación de línea de tiempo.

Nota: Las capas que se trasladan individualmente de una composición de Photoshop a un proyecto de Premiere Pro podrían no tener el comportamiento esperado.

Importación de un archivo de Photoshop con capas

Al importar un archivo con capas guardado con formatos de archivo de Photoshop, puede elegir cómo importar las capas en el cuadro de diálogo

Importar archivo con capas.

Nota: Algunos atributos de las capas de Photoshop no son compatibles, como los modos de fusión no estándar y la opción Cobertura. Para obtener los mejores resultados, utilice transparencia y opacidad básicas en Photoshop. Adobe Premiere Pro admite la mayoría de modos de mezcla de Photoshop.

Premiere Pro importa todos los atributos que se hayan aplicado al archivo original, incluyendo posición, opacidad, visibilidad, transparencia (canal alfa), máscaras de capa, capas de ajustes, efectos de capa comunes, trazados de recorte de capas, máscaras vectoriales y grupos de recorte. Photoshop exporta un fondo blanco como blanco opaco, mientras que exporta un fondo de tablero de ajedrez como un canal alfa transparente cuando se exporta a un formato que admita canales alfa.

La importación de archivos con capas de Photoshop facilita la utilización de gráficos creados en Photoshop. Cuando Premiere Pro importe archivos de Photoshop como capas sin mezclar, cada capa del archivo será un clip individual en una bandeja. El nombre de los clips está compuesto por el nombre de la capa seguido del nombre del archivo en el que se encontraba la capa. Cada capa se importa con la duración predeterminada que seleccione para las imágenes fijas en Preferencias.

Puede importar archivos de Photoshop que contengan vídeos o animaciones como cualquier otro tipo de archivo de Photoshop. Cada capa se importa en la duración predeterminada de imágenes fijas, por lo que el vídeo o la animación importados puede reproducirse a una velocidad diferente de la de su origen en el archivo de Photoshop. Para que coincida la velocidad, cambie la duración predeterminada de imágenes fijas antes de importar el archivo de Photoshop. Por ejemplo, si la animación de Photoshop se creó a 30 fps y la velocidad de fotograma de la secuencia de Premiere Pro es 30 fps, defina la duración predeterminada de imágenes fijas en Premiere Pro a 30 fotogramas en Preferencias.

Las opciones que seleccione en el cuadro de diálogo Importar archivo con capas determinan la interpretación de las capas del vídeo o la animación durante la importación a Premiere Pro.

En el cuadro de diálogo Importar, cuando seleccione un archivo de Photoshop que contenga capas para la importación, se abrirá el cuadro de diálogo Importar documento de Photoshop. En el menú Importar como se ofrecen las siguientes opciones para importar el archivo:

Fusionar todas las capas Fusiona todas las capas e importa el archivo en Premiere Pro como un clip PSD único acoplado.

Capas fusionadas Solo fusiona las capas seleccionadas en Premiere Pro como un clip PSD único acoplado.

Capas individuales Solo importa las capas que seleccione en la lista a una bandeja que contenga un clip para cada capa de origen.

Secuencia Solo importa las capas que seleccione, cada una como un clip único. Premiere Pro también crea una secuencia que contenga cada clip en una pista independiente y las deposita todas en su propia bandeja en el panel Proyecto. Si elige Secuencia, puede seleccionar una de las opciones siguientes del menú Dimensiones del material de archivo:

- **Tamaño de documento** Cambie el tamaño del fotograma de los clips para que coincida con el tamaño de fotograma especificado en el cuadro de diálogo Configuración de la secuencia.
- **Tamaño de capa** Iguala el tamaño de fotograma de los clips al tamaño de fotograma de sus capas de origen en el archivo de Photoshop.

Nota: Si importa una capa como un clip único, el nombre que tendrá en el panel Proyecto estará compuesto por el nombre de la capa seguido del nombre del archivo original.

Importación de imágenes de Illustrator

Puede importar un archivo de imagen fija de Adobe Illustrator directamente a un proyecto de Premiere Pro. Premiere Pro convierte los archivos de Illustrator basados en trazados al formato de imagen basado en píxeles que utiliza Premiere Pro, un proceso conocido como *rasterización*. Premiere Pro suaviza automáticamente los bordes de los archivos de Illustrator. Premiere Pro también convierte todas las áreas vacías en un canal alfa, de modo que queden transparentes.

Si desea definir las dimensiones de los archivos de Illustrator cuando estos se rastericen, utilice Illustrator para definir las marcas de recorte en el archivo de Illustrator. Para obtener más información sobre la definición de las marcas de recorte en Illustrator, consulte el menú Ayuda de Illustrator.

Aunque las capas de Illustrator se combinan en Premiere Pro, puede editarlas si selecciona el clip y elige Edición > Editar original.

Importación de imágenes como una secuencia de imágenes

[Volver al principio](#)

Puede importar una animación que ocupe un solo archivo, como un GIF animado. También puede importar una secuencia de archivos de imágenes fijas, como una secuencia TIFF, y combinarlos automáticamente en un único clip de vídeo; cada una de las imágenes fijas se convierte en un fotograma de vídeo. La importación de secuencias es útil para las animaciones exportadas como una secuencia de imágenes por aplicaciones como After Effects. Las imágenes de la serie no pueden incluir capas. Para obtener información sobre las capas y el acoplamiento, consulte la documentación de la aplicación.

1. Establezca la velocidad de fotogramas para la secuencia de imágenes fijas. Seleccione Edición > Preferencias > Audio (Windows) o Premiere Pro > Preferencias > Medios. A continuación, seleccione una velocidad de fotogramas en el menú Base de tiempo de medios indeterminada. Haga clic en Aceptar.
 2. Asegúrese de que los nombres de los archivos de imágenes fijas contienen el mismo número de cifras al final y que sus extensiones son correctas; por ejemplo, archivo000.bmp, archivo001.bmp, etc.
 3. Elija Archivo > Importar.
 4. Busque y seleccione el primer archivo numerado de la secuencia, seleccione Secuencia de imágenes y haga clic en Abrir (Windows) o Importar (Mac OS). Cuando se selecciona Secuencia de imágenes, Premiere Pro interpreta todos los archivos numerados como un solo fotograma en un clip de vídeo.
- [Cambio de la velocidad y duración de un clip o más](#)
 - [Creación y edición de archivos de Photoshop](#)
 - [Escala de recursos](#)
 - [Uso con Photoshop y Premiere Pro](#)
 - [Preferencias de medios](#)



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

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

Importación de audio digital

[Uso de audio desde CD de audio](#)

[Uso de formatos de audio comprimido](#)

[Uso del audio desde Adobe Soundbooth](#)

[Velocidades de muestreo de audio admitidas](#)

[Conformación de audio](#)

Puede importar clips de audio digital almacenados como archivos o pistas de audio en archivos de vídeo. El audio digital se almacena en los discos duros de los equipos informáticos, los CD de audio o cintas de audio digital (DAT) como datos binarios que se pueden leer en equipos informáticos. Para mantener el nivel de calidad lo más alto posible, transfiera los archivos de audio digital a su equipo informático a través de conexiones digitales. Evite digitalizar las salidas analógicas de sus fuentes de audio a través de una tarjeta de sonido.

Nota: Si desea capturar un archivo solo de audio desde una fuente de vídeo digital, elija Audio en el menú Captura, en el panel Registro del panel Captura. Premiere Pro no admite la captura de solo audio para algunos formatos como HDV.

Uso de audio desde CD de audio

[Volver al principio](#)

Puede utilizar archivos de audio CD (CDA) en un proyecto, pero antes de importarlos a Premiere Pro, deberá convertirlos a un formato de archivo compatible, como WAV o AIFF. Para convertir archivos CDA puede utilizar una aplicación de audio como Adobe® Audition®.

Nota: Asegúrese de que posee los derechos de autor o la licencia sobre derechos de autor de todas las pistas de audio que utilice.

Uso de formatos de audio comprimido

[Volver al principio](#)

La música almacenada en formatos del tipo MP3 y WMA se comprime mediante un método que reduce la calidad de audio original. Para reproducir audio comprimido, Premiere Pro tendrá que descomprimir el archivo y es posible que tenga que volver a muestrearlo para adaptarlo a sus ajustes de salida. Aunque Premiere Pro utiliza un remuestreador de alta calidad, los mejores resultados se obtienen con una versión de audio de CD o sin comprimir del clip de audio cuando sea posible.

Uso del audio desde Adobe Soundbooth

[Volver al principio](#)

Con Adobe® Soundbooth™ puede realizar tareas avanzadas de edición de audio. Si exporta el audio desde Soundbooth a un formato de archivo de audio compatible con Premiere Pro, podrá importar el audio a sus proyectos de Adobe Premiere Pro.

Velocidades de muestreo de audio admitidas

[Volver al principio](#)

Premiere Pro admite estas velocidades de muestreo de audio de forma nativa:

- 8.000 Hz
- 11.025 Hz
- 22.050 Hz
- 32.000 Hz
- 44.100 Hz
- 48.000 Hz
- 96.000 Hz

Conformación de audio

[Volver al principio](#)

Premiere Pro procesa cada canal de audio, incluidos los canales de audio en clips de vídeo, como datos de punto flotante de 32 bits en la velocidad de muestreo de la secuencia. Este procesamiento garantiza el máximo rendimiento de edición y calidad de audio. Premiere Pro conforma ciertos tipos de audio para que coincidan con el formato de 32 bits y la velocidad de muestreo de la secuencia. Si es necesaria la conformación, se realiza cuando un archivo se importa en un proyecto por primera vez. La conformación precisa cierto tiempo y espacio de disco. Cuando comienza la conformación, aparece una barra de progreso en la parte inferior derecha de la ventana de Premiere Pro. Premiere Pro guarda el audio conformado en archivos de previsualización de audio cfa. Para determinar la ubicación en la que se guardarán estos archivos de previsualización de audio, especifique una ubicación de Disco virtual para las previsualizaciones de audio en el cuadro de diálogo Ajustes del

proyecto.

Puede trabajar con archivos de audio e incluso aplicarles efectos antes de que estén totalmente conformados. No obstante, solo puede previsualizar las partes conformadas de los archivos. No oirá las secciones sin conformar durante la reproducción.

Estas reglas determinan qué tipos de audio se conforman:

Audio sin comprimir

- Premiere Pro no conforma audio en clips sin comprimir grabados a una de las velocidades de muestreo admitidas de forma nativa si los clips se utilizan en secuencias con velocidades de muestreo que coincidan.
- Premiere Pro conforma audio en clips sin comprimir cuando los utilice en secuencias cuyas velocidades de muestreo no coinciden. No obstante, no se realiza ninguna conformación hasta que exporte las secuencias o cree archivos de previsualización de audio.
- Premiere Pro conforma audio en formatos sin comprimir que no se hayan grabado en una velocidad de muestreo admitida de forma nativa. En la mayoría de casos, se aumentará la muestra de audio hasta la velocidad de muestreo admitida más cercana o hasta una velocidad de muestreo admitida que sea un múltiplo par de la del audio de origen. Por ejemplo, aumentará la muestra de un origen 11.024 Hz a 11.025 Hz, porque es la velocidad de muestreo admitida más cercana y no hay ninguna velocidad que sea un múltiplo par de 11.024.

Audio comprimido

- Premiere Pro conforma todo el audio comprimido, como el de MP3, WMA, MPEG o archivos MOV comprimidos. Conforma este audio a la frecuencia de muestreo de su archivo de origen. Por ejemplo, conformará un archivo MP3 de 44.100 Hz a 44.100 Hz. Sin embargo, si se utiliza el audio conformado en una secuencia con una velocidad de muestreo que no coincida, como cuando se utiliza un clip de 44.100 Hz en una secuencia de 44.000 Hz, el audio se reproducirá a la velocidad de muestreo de la secuencia sin más conformación.

Premiere Pro no conforma un archivo conformado en una secuencia cuando lo importa en otra secuencia con la misma velocidad de muestreo de audio, si no lo ha movido o ha cambiado su nombre desde que se conformó. Premiere Pro mantiene la ubicación de los archivos de conformidad para todos los archivos conformados en la Base de datos de caché de medios.

 *Para evitar la conformación, utilice software de edición de audio o software de transcodificación para convertir sus archivos a formatos admitidos sin comprimir a las velocidades de muestreo admitidas.*

Además de conformar ciertos archivos, Premiere Pro también crea un archivo pek para cualquier archivo que contenga audio cuando se importa en un proyecto por primera vez. Utiliza estos archivos pek para dibujar las formas de onda de audio en los paneles Líneas de tiempo.

Premiere Pro guarda archivos pek en la ubicación especificada para archivos de caché de medios mediante el panel Medios del cuadro de diálogo Preferencias.



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

Importación de secuencias, listas de clips, bibliotecas y composiciones.

[Importación de clips de proyectos de Adobe OnLocation utilizando el Navegador de medios](#)

[Importación de proyectos anteriores de Premiere Pro](#)

[Importación de secuencias seleccionadas de proyectos de Premiere Pro](#)

[Importación de un proyecto de Premiere Elements \(solo Windows\)](#)

[Importación de bibliotecas \(solo Windows\)](#)

[Importación de composiciones de After Effects](#)

[Importación de proyectos CMX3600 EDL](#)

Importación de clips de proyectos de Adobe OnLocation utilizando el Navegador de medios

[Volver al principio](#)

En Adobe OnLocation, se pueden establecer los puntos de entrada y salida en los clips. Cuando se importa un clip de un proyecto de Adobe OnLocation utilizando el Navegador de medios, Premiere Pro conserva estos marcadores de entrada y salida. Es posible marcar los segmentos válidos de los clips en Adobe OnLocation y seleccionar únicamente los segmentos aptos para importarlos a Premiere Pro.

1. (Opcional) Si es necesario, copie los clips y el proyecto de Adobe OnLocation al equipo donde se ejecuta Premiere Pro.
2. (Opcional) Si el Navegador de medios no está abierto, seleccione Ventana > Navegador de medios para abrirlo.
3. En el Navegador de medios, diríjase al archivo de proyecto de Adobe OnLocation deseado y selecciónelo.
4. En el menú Ver como, seleccione Proyecto de Adobe OnLocation.

Los clips incluidos en el archivo de proyecto de Adobe OnLocation seleccionado aparecen en el panel de la parte derecha del Navegador de medios. Los clips se pueden ordenar por sus campos de metadatos.

5. Seleccione los clips deseados.
6. Realice una de las acciones siguientes:
 - Seleccione Archivo > Importar desde navegador de medios.
 - En el Navegador de medios, haga clic con el botón secundario del ratón en cualquiera de los clips seleccionados. Seleccione Importar.
 - Al arrastrar los clips a la ficha Proyecto, estos se importan.

Importación de proyectos anteriores de Premiere Pro

[Volver al principio](#)

Puede agregar contenido de un proyecto creado con Premiere Pro CS3 en Mac OS o Windows. Asimismo, en Windows, puede importar un proyecto creado con versiones anteriores de Premiere Pro o Premiere 6.0 o 6.5. Los clips y las secuencias del proyecto importado se agregan al panel Proyecto en una bandeja con el mismo nombre que el proyecto importado. La jerarquía de bandejas del proyecto importado se mantiene dentro de la nueva bandeja. Las transiciones y efectos discontinuos no se mantienen. Preste atención al importar un proyecto a otro proyecto con una base de tiempo o velocidad de muestra de audio distinta, ya que estas diferencias podrían alterar el posicionamiento de edición y la calidad del audio.

La única forma de transferir toda la información de clips y secuencias y de un proyecto es importándolo a otro proyecto.

Además, también puede abrir proyectos realizados con Premiere Pro para Windows, incluido cualquier contenido que se haya importado de versiones anteriores, en Premiere Pro para Mac OS.

Nota: En versiones anteriores de Adobe Premiere, los guiones gráficos se almacenaban en archivos independientes de los archivos de proyecto. Premiere Pro contiene todas las funciones del guión gráfico en el panel Proyecto. En Windows, puede importar archivos de guión gráfico creados en versiones anteriores, seleccionando Archivo > Importar.

Importación de secuencias seleccionadas de proyectos de Premiere Pro

[Volver al principio](#)

Puede importar una o más secuencias de otro proyecto de Premiere Pro.

 Para facilitar la importación de recursos para una secuencia, en primer lugar fusione el proyecto que contenga la secuencia. Recopile los archivos y cópielos a una nueva ubicación con el Administrador de proyectos.

1. Seleccione Archivo > Importar y vaya al archivo de proyecto que contenga la secuencia o secuencias deseadas y selecciónelas.
2. Haga clic en Abrir.
3. En el cuadro de diálogo Importar proyecto, seleccione si desea importar el proyecto entero o secuencias seleccionadas y haga clic en

Aceptar.

4. En el cuadro de diálogo Importar secuencia de Premiere Pro, seleccione cada secuencia que desee importar y haga clic en Aceptar.

Importación de un proyecto de Premiere Elements (solo Windows)

[Volver al principio](#)

1. Seleccione Archivo > Abrir proyecto.
2. Desplácese a un archivo de proyecto de Adobe Premiere Elements, con la extensión de archivo PREL.
3. Haga clic en Abrir.

Premiere Pro convierte el archivo de proyecto de Premiere Elements en un archivo de proyecto de Premiere Pro.

Importación de bibliotecas (solo Windows)

[Volver al principio](#)

Adobe Premiere 6.5 admite contenedores conocidos como bibliotecas, en los que se almacenan clips de uno o varios proyectos. Una biblioteca (PLB) es un archivo independiente de los archivos de proyecto. Aunque Premiere Pro no admite bibliotecas directamente, sí permite importar archivos de biblioteca PLB, solo en Windows. Una biblioteca se convierte en una bandeja al importarla a un proyecto de Premiere Pro. Para almacenar un conjunto de clips de forma que queden disponibles para otros proyectos, solo tiene que guardar el proyecto que contenga los clips e importarlo a otros proyectos.

Importación de composiciones de After Effects

[Volver al principio](#)

Es posible importar composiciones de After Effects como cualquier otro tipo de archivo compatible mediante el comando Archivo > Importar. Puede exportar un archivo de proyecto de Premiere Pro desde After Effects y abrirlo para editarlo en Adobe Premiere Pro. También puede copiar y pegar capas y recursos entre Premiere Pro y After Effects. Si tiene Adobe Creative Suite Production Premium o Adobe Creative Suite Master Collection instalado, podrá crear o importar las composiciones de After Effects con Adobe Dynamic Link. También puede seleccionar clips en una línea de tiempo de Premiere Pro y sustituirlos con una composición de After Effects mediante Adobe Dynamic Link. Adobe Dynamic Link permite que los cambios realizados en un archivo en cualquiera de las dos aplicaciones aparezcan en ambas de forma instantánea, sin necesidad de llevar a cabo un procesamiento.

 *Para mover un proyecto de After Effects de otro equipo al equipo en el que se está ejecutando Premiere Pro, compruebe que haya movido todos los archivos asociados con el proyecto de After Effects.*

Importación de composiciones de After Effects

1. Realice una de las acciones siguientes:
 - Seleccione Archivo > Importar y localice el archivo AEP deseado.
 - (Solo Production Premium) Seleccione Archivo > Adobe Dynamic Link > Importar composición After Effects.

2. Seleccione el archivo AEP y haga clic en Abrir.

Si el proyecto de After Effects contiene varias composiciones, se abrirá el cuadro de diálogo Importar composición After Effects.

3. Seleccione una o varias composiciones. Presione Mayús y haga clic para seleccionar composiciones contiguas. Mantenga presionada la tecla Ctrl (Windows) o Comando (Mac OS) y haga clic para seleccionar los clips no contiguos.

Premiere Pro importa las composiciones de After Effects seleccionadas y las coloca en el panel Proyecto. Si ha seleccionado varias composiciones: Premiere Pro crea una bandeja con el nombre del archivo AEP y coloca las composiciones en dicha bandeja.

Importación de proyectos CMX3600 EDL

[Volver al principio](#)

Puede importar archivos de proyecto en el formato de archivo EDL.

1. Seleccione Archivo > Importar y vaya al archivo de proyecto que contenga el archivo EDL y selecciónelo.
2. Haga clic en Abrir.

Más temas de ayuda



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

Importación de archivos de proyecto XML desde Final Cut Pro

Importación de un archivo XML desde Final Cut Pro

Datos de clips de Final Cut Pro

Efectos y transiciones de Final Cut Pro

Modos compuestos de Final Cut Pro

Multiclip de Final Cut Pro

Puede importar proyectos enteros, clips seleccionados o secuencias seleccionadas que haya exportado desde Final Cut Pro como archivos XML. En Premiere Pro, las bandejas y los clips tienen las mismas jerarquías y nombres que en los proyectos de origen de Final Cut Pro. Asimismo, Premiere Pro conserva los marcadores de secuencia, los ajustes de secuencia, el formato de pistas, las pistas bloqueadas y los puntos de inicio de código de tiempo de secuencia de los proyectos de origen de Final Cut Pro. Premiere Pro importa texto desde los generadores de textos de Final Cut Pro en títulos de Premiere Pro.

Nota: No puede importar archivos de proyecto nativos de Final Cut Pro, solo archivos XML exportados desde Final Cut Pro. Es posible exportar archivos XML de Final Cut Pro desde Premiere Pro. Los efectos que se convierten de Premiere Pro son los mismos que los que se importan desde un archivo XML de Final Cut Pro.

Joost van der Hoeven ofrece un tutorial de vídeo en el [sitio web de Adobe](#) que muestra el intercambio de información entre Final Cut Pro y Premiere Pro utilizando proyectos XML.

Para obtener una lista de elementos de Premiere Pro que se convierten desde un archivo XML de Final Cut Pro, consulte Datos de clips de Final Cut Pro, Efectos y transiciones de Final Cut Pro, Modos compuestos de Final Cut Pro y Multiclip de Final Cut Pro. Además, consulte el PDF [Apéndice D: Uso de Final Cut Pro de la guía para editores de Premiere Pro](#) de Richard Harrington, Robbie Carman y Jeff Greenberg para obtener más información.

Robbie Carman explica el proceso de exportación de un proyecto de Final Cut Pro y la importación a Premiere Pro [en este tutorial de vídeo en AdobeTV](#). Se incluye información sobre errores de lectura en el informe de traducción.

Hay un vínculo a recursos adicionales sobre la importación de proyectos de Final Cut Pro en [de este artículo en el sitio web de Adobe](#).

[Volver al principio](#)

Importación de un archivo XML desde Final Cut Pro

1. Exportación de un archivo XML desde Final Cut Pro. Para obtener más información, consulte la Ayuda de Final Cut Pro.
2. En Final Cut Pro, cierre el proyecto de origen.
3. En Premiere Pro, seleccione Archivo > Importar.
4. Desplácese al archivo XML y haga clic en Abrir.

[Volver al principio](#)

Datos de clips de Final Cut Pro

Los datos de clip de los campos Descripción, Escena, Disparo/Toma y Nota de registro en Final Cut Pro aparecen en los campos de metadatos del clip con los mismos nombres en Premiere Pro.

[Volver al principio](#)

Efectos y transiciones de Final Cut Pro

Premiere Pro conserva los efectos básicos de movimiento y opacidad y los fotogramas de movimiento y opacidad de los proyectos de origen de Final Cut Pro. Asimismo, Premiere Pro convierte algunos efectos y transiciones de Final Cut Pro según las tablas siguientes:

Conversión de efectos de vídeo de Final Cut Pro

Efecto de de Final Cut Pro	Efecto de Premiere Pro
Cortar	Cortar
Eight-Point Garbage Matte (Ocho puntos de anclaje mate)	Eight-Point Garbage Matte (Ocho puntos de anclaje mate)
Four-Point Garbage Matte (Cuatro puntos de anclaje mate)	Four-Point Garbage Matte (Cuatro puntos de anclaje mate)
Gaussian Blur (Desenfoque gaussiano) (siempre que la selección de canal en Final Cut Pro sea Alpha+RGB (Alfa+RGB))	Desenfoque gaussiano
Luma Key (Incrustación por luminancia)	Luma Key (Incrustación por luminancia)

Three-Way Color Corrector (Corrección de color tridireccional)	Three-Way Color Corrector (Corrección de color tridireccional)

Conversión de transiciones de vídeo de Final Cut Pro

Transición de de Final Cut Pro	Transición de Premiere Pro
Dip To White (Pasar a blanco)	Dip To White (Pasar a blanco)
Dip to [color] (Pasar a [color])	Pasar a negro
Transiciones Edge Wipe (Barrido de bordes)	Barrido, con la dirección de barrido redondeada a la más cercana de las ocho direcciones admitidas por Premiere Pro.
Otras transiciones de vídeo	Disolución cruzada

Conversión de efectos de audio de Final Cut Pro

Efecto de audio de Final Cut Pro	Efecto de audio de Premiere Pro
Valores y fotogramas clave de nivel de audio	Valores y fotogramas clave de volumen de clip de audio
Valores y fotogramas clave de panorámica de audio	Valores y fotogramas clave de panorámica de pista
Low Pass Filter (Filtro de paso bajo)	Paso bajo
High Pass Filter (Filtro de paso alto)	Paso alto
Band Pass Filter (Filtro de paso de banda)	Paso de banda

Conversión de transiciones de audio de Final Cut Pro

Transición de audio de Final Cut Pro	Transición de audio de Premiere Pro
Cross Fade (0 dB) (Fundido cruzado (0 dB))	Ganancia constante
Cross Fade (+3 dB) (Fundido cruzado (+3 dB))	Potencia constante
Otras transiciones	Potencia constante

Modos compuestos de Final Cut Pro

[Volver al principio](#)

Premiere Pro conserva los efectos básicos de movimiento y opacidad y los fotogramas de movimiento y opacidad de los proyectos de origen de Final Cut Pro. Premiere Pro convierte los modos compuestos de Final Cut Pro según la tabla siguiente:

Modo de Final Cut Pro	Modo de Premiere Pro
Normal	Normal
Agregar	Sobreexposición lineal
Subtract (Restar)	No se admite
Difference (Diferencia)	Difference (Diferencia)
Multiply (Multiplicar)	Multiply (Multiplicar)
Pantalla	Pantalla
Overlay (Superposición)	Overlay (Superposición)
Hard Light (Luz fuerte)	Hard Light (Luz fuerte)
Soft Light (Luz suave)	Soft Light (Luz suave)
Darken (Oscurecer)	Darken (Oscurecer)

Lighten (Aclarar)	Lighten (Aclarar)
Travel Matte Alpha (Alfa mate en movimiento)	No se admite
Travel Matte Luma (Luma mate en movimiento)	No se admite

[Volver al principio](#)

Multiclips de Final Cut Pro

Premiere Pro convierte los multiclips sin contraer de Final Cut Pro, con hasta cuatro entradas, a secuencias multicámara. Premiere Pro convierte los multiclips contraídos en clips individuales.

Nota: *Premiere Pro muestra una advertencia cuando intente importar un multclip con más de cuatro entradas.*

Más temas de ayuda



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

Compatibilidad con archivos crecientes

Los archivos crecientes son aquellos cuya duración crece tras la ingesta. Adobe® Premiere® Pro admite archivos crecientes para los usuarios que necesiten este tipo de flujo de trabajo.

Los códecs admitidos para los archivos crecientes incluyen:

- AVCI50/100
- IMX30/40/50
- XDCAM HD 50/35/25/18 compatible con RDD9
- Los archivos empaquetados en QuickTime en estos formatos se admiten en Premiere Pro CS6 (6.0.2) y versiones posteriores

En Preferencias de medios hay opciones para determinar si los archivos crecientes deben actualizarse automáticamente y con qué frecuencia. La duración actualizada se puede ver en el Monitor de origen. Consulte [Preferencias de medios](#) para más información.

Los medios de los archivos crecientes solo pueden ingerirse o capturarse si Premiere Pro puede leer el volumen (Premiere Pro puede leer material de archivo de una ruta UNC ("//en algún lugar/algo"), pero la unidad debe estar asignada ("H:\en algún lugar\algo"). A continuación, el archivo se puede importar mediante el comando Archivo > Importar y podrán editar con estos clips como lo haría con cualquier otro clip.

[Consulte esta entrada de blog](#) para obtener más información sobre la compatibilidad con archivos crecientes en Premiere Pro.



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

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

Captura y recaptura de lotes

[Acerca del registro de clips](#)

[Registro de clips para la captura por lotes](#)

[Acerca de la captura por lotes](#)

[Selección de los ajustes de captura por lotes](#)

[Captura de clips por lotes](#)

[Solución de problemas de captura por lotes](#)

[Importación y exportación de listas por lotes](#)

[Volver a capturar clips](#)

Acerca del registro de clips

[Volver al principio](#)

Puede especificar las tomas de la cinta de origen que desea utilizar registrándolas como un conjunto de clips sin conexión para su captura posterior. Si configura las opciones del control de dispositivo en el cuadro de diálogo Preferencias para que controle de forma remota su cámara o su platina, podrá utilizar los controles de registro de clips del panel Captura para crear clips sin conexión y, después, podrá utilizar el comando Captura por lotes para capturar automáticamente los clips registrados.

Si dispone de una lista de puntos de entrada y salida, puede registrarlos manualmente sin necesidad de conectar ningún dispositivo; solo tiene que introducir los puntos de entrada y salida de cada toma y hacer clic en el botón Registrar clip. También puede registrar números de fotograma utilizando un registro distinto o un programa de hojas de cálculo y, a continuación, importar la hoja de cálculo a Premiere Pro como una lista de clips sin conexión.

Además, puede registrar clips de forma interactiva: puede definir los puntos de entrada y salida mientras se reproduce la cinta de origen.

Registro de clips para la captura por lotes

[Volver al principio](#)

1. En el panel Captura, asegúrese de que su dispositivo está en línea, comprobando la indicación situada encima del panel de previsualización.
2. Introduzca una cinta en el dispositivo. Premiere Pro le pedirá que introduzca un nombre para la cinta. Asegúrese de introducir nombres distintos de registro para todas las cintas.
3. Utilice los controles del panel Captura para desplazarse hasta el primer fotograma de la primera toma y haga clic en el botón Definir entrada. Después desplácese hasta el último fotograma de la toma y haga clic en el botón Definir salida.
4. En la sección Configuración del panel Registro, elija el tipo de medio del menú Captura.
5. Si desea que la captura incluya algunos fotogramas más antes y después de los puntos de entrada y salida definidos para cada clip, introduzca el número de fotogramas deseado para estos selectores en la sección Selectores del panel Captura.
6. Haga clic en el botón Registrar clip de la sección Código de tiempo del panel Registro para registrar el clip que ha identificado. Introduzca un nombre para el clip cuando se le solicite. Premiere Pro registrará el clip colocando un clip sin conexión para dicho clip en el panel Proyecto.
7. Repita los pasos 2 a 6 para registrar cada una de las tomas que desee capturar por lotes.



Panel Captura con Registro activo

💡 Al registrar HDV y otros formatos Long GOP, asegúrese de que añade los controles en la opción Controles de la sección Captura. Debido a la naturaleza de los formatos Long GOP, puede que el contenido real de los medios no sea totalmente exacto. Al agregar los controles, tendrá los fotogramas necesarios para la edición y, si es necesario, la nueva captura.

Registro de clips de forma interactiva

1. Asegúrese de que el dispositivo está conectado y se encuentra en modo VTR o VCR (no en modo de cámara); a continuación, elija Archivo > Captura.
2. En el panel Registro, introduzca los ajustes que desea utilizar como predeterminados para Configurar y Datos de clip.
3. Reproduzca la cinta. Haga clic en Definir entrada o Definir salida cuando lo desee, incluso durante la reproducción de la cinta. Repita el proceso tantas veces como sea necesario.
4. Cuando haya terminado de definir los puntos de entrada y salida, haga clic en Registrar clip, compruebe los datos del clip y haga clic en Aceptar.

💡 Puede realizar pequeños ajustes de código de tiempo con los signos más (+) y menos (-). Por ejemplo, para agregar cinco fotogramas al final del punto de salida, seleccione todo el código de tiempo del punto de salida, escriba +5 y presione Entrar/Retorno.

Información sobre el registro de clips de forma interactiva

- Defina las opciones en el panel Registro del panel Captura. Premiere Pro utiliza los datos actuales de las secciones Configurar y Datos de clip como valores predeterminados para los clips que se registrarán posteriormente. Si desea registrar una serie de clips en la misma bandeja y con datos de registro parecidos, ahorre tiempo especificando los datos del clip antes de empezar a registrar la serie. Cuando haga clic en el botón Registrar clip, aparecerá un cuadro de diálogo en el que podrá aceptar o modificar los datos del clip.
- En la sección Datos de clip, especifique el nombre de la cinta. Premiere Pro le pedirá que indique el nombre de la cinta cada vez que inicie una captura por lotes.
- El Nombre de clip en la sección Datos de clip avanza en progresión numérica automáticamente. Por ejemplo, si desea numerar una serie de clips con un nombre que comience por Persecución en coche, escriba "Persecución en coche 01", y asegúrese de que el nombre del clip termina con el número. Los clips que se registren a continuación recibirán de forma predeterminada la numeración sucesiva, por ejemplo, "Persecución en coche 02".
- Puede modificar los ajustes del panel Captura siempre que lo desee. Por ejemplo, si ve que la acción va a cambiar a medida que avanza la

reproducción de la cinta, puede prepararse para capturar la siguiente acción seleccionando una bandeja distinta para registrar los clips sucesivos o escribiendo un nombre distinto en Descripción o Escena. No tiene que detener la cinta para modificar los ajustes.

- Puede manejar el dispositivo y registrar clips utilizando el teclado. Consulte la información sobre los controles del panel Captura o elija Edición > Personalización del teclado para ver o modificar los métodos abreviados.
- Debe hacer clic en Registrar clip para crear un nuevo clip sin conexión. La cinta se detendrá cuando confirme los datos del clip para el nuevo clip sin conexión.

Acerca de la captura por lotes

[Volver al principio](#)

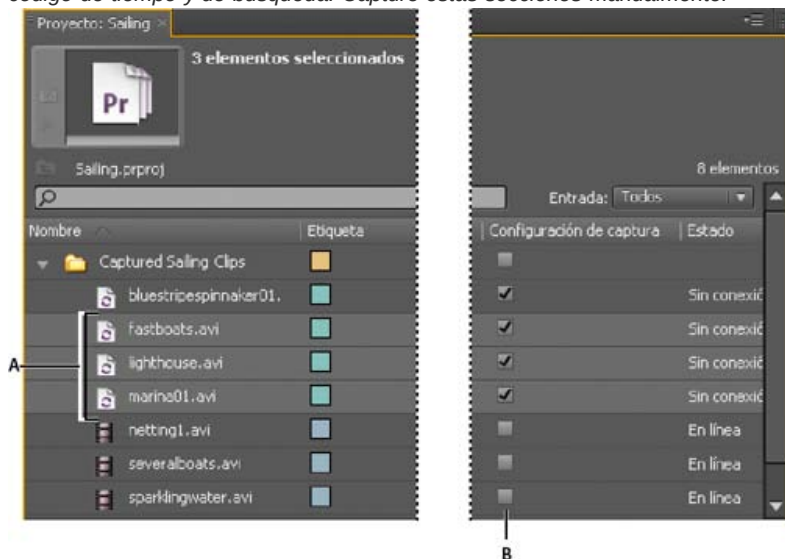
Premiere Pro admite la captura por lotes (captura automática no asistida de varios clips desde un dispositivo controlable). Puede definir un lote seleccionando un grupo de clips que haya registrado. Estos aparecerán como clips sin conexión (marcador) en el panel Proyecto o en una bandeja. Para capturar todos los clips sin conexión registrados que desee, selecciónelos y elija Archivo > Captura por lotes. Cuando inicie la captura, Premiere Pro volverá a clasificar las entradas automáticamente por nombre de cinta y código de tiempo de los puntos de entrada, de modo que la captura se lleve a cabo con la mayor eficacia posible.

Para ahorrar tiempo registrando manualmente el menor número de clips posible, puede utilizar la función Detección de escena. Consulte Registro de clips con detección automática de escenas

Si desea capturar por lotes un conjunto de clips registrados sin conexión, selecciónelos en el panel Proyectos y elija Archivo > Captura por lotes. Si ha organizado los clips sin conexión en bandejas, puede capturar una bandeja entera por lotes seleccionándola.

Premiere Pro puede capturar vídeo en segundo plano, permitiéndole realizar otras tareas durante la captura. Cuando inicia una captura manual o por lotes en Premiere Pro, puede minimizar la aplicación o cambiar a otra aplicación sin detener la captura. Una vez que haya restaurado la ventana de Premiere Pro, puede hacer clic en cualquier punto de su interior para interrumpir la captura. No obstante, tenga en cuenta que si ejecuta tareas de alto rendimiento durante la captura, se podrían eliminar fotogramas. Las probabilidades de eliminar fotogramas es menor con sistemas de alto rendimiento, como los de doble procesador.

Nota: La captura por lotes no es recomendable para los primeros y últimos 30 segundos de la cinta, ya que pueden aparecer problemas de código de tiempo y de búsqueda. Capture estas secciones manualmente.



Preparación para la captura por lotes

A. Clips seleccionados para la captura B. Opción Ajustes de captura

Selección de los ajustes de captura por lotes

[Volver al principio](#)

Una lista por lotes de clips registrados aparece como una lista de clips sin conexión en el panel Proyecto. Si tiene intención de capturar gran cantidad de clips, puede crear bandejas en el panel Proyecto antes de comenzar, para poder registrar directamente cada conjunto de clips sin conexión en su propia bandeja. Al realizar la captura por lotes, los clips sin conexión se irán reemplazando por los clips capturados, manteniendo la organización de la bandeja configurada antes de comenzar.

De forma predeterminada, Premiere Pro utiliza los ajustes de captura del proyecto para la captura por lotes de clips sin conexión. Si un clip sin conexión tiene sus propios ajustes de captura, Premiere Pro utilizará los ajustes del clip para capturarlo; el clip obtenido conservará sus ajustes de captura, de modo que se pueda volver a capturar fácilmente utilizando los mismos ajustes. Por ejemplo, si un clip sin conexión tiene formato HDV y el formato especificado en los ajustes de captura del proyecto es DV, Premiere Pro captura el clip en HDV a menos que cambie los ajustes de captura del clip. Para omitir los ajustes de captura del clip, elija la opción Omitir configuración de captura en el cuadro de diálogo Captura por lotes.

Determinación de si un clip sin conexión tiene ajustes de captura

Puede averiguar si un clip sin conexión ya tiene sus propios ajustes de captura.

❖ En el panel Proyecto, desplácese a la derecha hasta la columna Configuración de captura. Si la columna está oculta, seleccione Visualización de metadatos de un menú panel Proyecto. A continuación, haga clic en el triángulo junto a Metadatos de proyecto de Premiere para mostrar los nombres de columna. Seleccione Configuración de captura. Haga clic en Aceptar.

Si un clip sin conexión tiene sus propios ajustes de captura, la casilla de verificación de esta columna estará seleccionada.

Cambio de los ajustes de captura de un clip sin conexión

Puede cambiar los ajustes de captura de un clip sin conexión. Por ejemplo, puede capturar el clip con una resolución superior a la que tenía la primera vez que se capturó o registró.

1. Seleccione el clip en el panel Proyecto,
2. Elija Clip > Ajustes de captura > Definir ajustes de captura de clip.

Se abrirá el cuadro de diálogo Ajustes de captura.

3. Consulte Especificación de los ajustes de captura.

Eliminación de los ajustes de captura de un clip sin conexión

1. En el panel Proyecto, seleccione el clip.
2. Elija Clip > Ajustes de captura > Borrar ajustes de captura de clip.

De forma predeterminada, Premiere Pro captura este clip con los ajustes de captura del proyecto.

Captura de clips por lotes

[Volver al principio](#)

1. Seleccione el clip sin conexión que desea capturar y elija Archivo > Captura por lotes.
2. En el cuadro de diálogo Captura por lotes, realice cualquiera de las acciones siguientes:
 - Si desea capturar otros fotogramas fuera de los puntos de entrada y salida definidos para los clips del lote, elija Capturar con controles e introduzca el número de fotogramas para los controles.
Nota: *El número de fotogramas que introduzca aquí se añadirá al número definido para los controles en el panel Captura.*
 - Elija Omitir configuración de captura si desea reemplazar los ajustes de captura de los clips individuales del lote con los ajustes predeterminados del proyecto.
3. Compruebe que la platina y la cinta de vídeo de origen están configuradas correctamente para la captura y, a continuación, haga clic en Aceptar.
4. En el cuadro de diálogo Insertar cinta, introduzca la cinta solicitada y haga clic en Aceptar. Si está realizando capturas desde varias cintas, esté listo para insertarlas cuando se le pida.
5. Si desea detener la captura por lotes, haga clic en el botón Detener del panel Captura o presione la tecla Esc.

Solución de problemas de captura por lotes

[Volver al principio](#)

Podrá realizar capturas por lotes sin problemas siempre que el control de dispositivos y los ajustes de captura del proyecto estén configurados correctamente y los clips sin conexión que ha registrado sean uniformes y no contengan datos conflictivos. Si tiene problemas con la captura por lotes, asegúrese de que los ajustes de todos los clips que desea capturar están configurados correctamente:

- El estado de todos los clips debe ser Sin conexión. Compruebe el estado en la vista Lista del panel Proyecto. Si un clip no está sin conexión, selecciónelo en el panel Proyecto y elija Proyecto > Desvincular medios. Si selecciona varios clips y algunos están en línea, Premiere Pro capturará únicamente los clips sin conexión.
- Debe especificar Nombre de la cinta, Inicio de medio y Fin de medio en el cuadro de diálogo Editar archivo sin conexión para cada uno de los clips sin conexión. Siempre que al menos uno de los clips sin conexión seleccionados contenga estos ajustes, el comando Captura por lotes estará disponible, pero solo se capturarán los clips que tengan los tres ajustes. Si es necesario, compruébelo en Ver lista en el panel Proyecto o haga doble clic en cada uno de los clips sin conexión para editar sus ajustes.
- El dispositivo de captura seleccionado debe admitir la grabación de vídeo, audio o ambas. Por ejemplo, no se podrá capturar el audio si el dispositivo de captura no captura audio. Si existen ajustes que no se pueden capturar, la captura por lotes se detendrá y aparecerá el cuadro de diálogo Error de ajustes de captura.
- Los nombres de archivo de los clips (tal y como se ha especificado en el cuadro de diálogo Ajustes de captura) no deben duplicar los de los clips ya existentes. Si es necesario, haga doble clic en cada uno de los clips sin conexión para comprobar que el nombre no está repetido. Si selecciona un clip sin conexión con un nombre duplicado para la captura por lotes, Premiere Pro cambia ligeramente el nombre de ese clip cuando lo captura. De esta manera, evita que el otro archivo con el mismo nombre se sobrescriba.

Para gestionar los errores de captura cuando aparezca el cuadro de diálogo Error de ajustes de captura, realice una de las siguientes acciones:

Para corregir los ajustes de captura de cualquiera de los clips de la lista, seleccione uno o más archivos de la lista y haga clic en Editar ajustes.

- Para omitir los clips que contengan ajustes de captura incorrectos y proseguir con la captura por lotes, haga clic en Omitir. Los clips omitidos se quitarán de la lista y no se capturarán.
- Para detener la captura por lotes, haga clic en Cancelar. No se capturará ningún clip.

Importación y exportación de listas por lotes

[Volver al principio](#)

Puede importar listas de lotes en una variedad de formatos de archivos: texto delimitado por tabuladores (TXT), valores separados por comas (CSV), TAB y PBL. Tras la importación, cada una de las entradas de la lista por lotes en formato de texto aparece como un clip sin conexión en el panel Proyecto. También puede exportar los clips sin conexión como listas por lotes en formato CSV para poder transferir listas de clips registrados entre distintos proyectos y estaciones de trabajo. Para ver el formato de una lista por lotes, expórtela y abra el archivo con un editor de texto como el Bloc de notas o con una aplicación de hojas de cálculo. Las listas por lotes en formato de texto pueden proceder de fuentes como Adobe Premiere 6.5, utilidades de registro como Pipeline Autolog o algún software personalizado de producción de vídeo que utilice bases de datos o programas de hojas de cálculo para generar listas por lotes.

Al importar una lista por lotes, el orden de los campos de la lista debe ser el siguiente: nombre de la cinta, punto de entrada, punto de salida, nombre de clip y comentarios. Al exportar clips sin conexión como una lista por lotes, Premiere Pro ordena los campos de la siguiente forma: nombre de la cinta, punto de entrada, punto de salida, nombre de clip, nota de registro, descripción, escena y disparo/toma. Los datos de los campos exportados se toman de las columnas correspondientes en la vista Lista del panel Proyecto.

- Para importar un registro de código de tiempo en formato de lista por lotes, abra un proyecto y elija Proyecto > Importar lista por lotes. Busque el archivo, selecciónelo y haga clic en Abrir.
- Para exportar un registro de código de tiempo en formato de lista por lotes, seleccione los archivos que desea registrar. A continuación, elija Proyecto > Exportar lista por lotes. Especifique un nombre de archivo y una ubicación y haga clic en Guardar.

Volver a capturar clips

[Volver al principio](#)

Puede volver a capturar los clips de un proyecto existente utilizando la captura por lotes. Es posible volver a capturar los clips solo si se han desvinculado de sus archivos de origen, con lo que pasan a ser clips sin conexión, si tienen nombres en los campos Nombre de la cinta y si el medio de origen contiene código de tiempo.

1. Si desea omitir los ajustes de captura de alguno de los clips que desea volver a capturar, defina los Ajustes de captura del clip.
2. En el panel Proyecto, seleccione todos los clips que desee volver a capturar. Si desea seleccionar clips de distintas bandejas, utilice la vista Lista, donde podrá ver las distintas bandejas.
3. Elija Proyecto > Desconectar. Los clips seleccionados están desvinculados de sus archivos de origen actuales.
4. En el cuadro de diálogo Poner sin conexión, especifique si desea que los archivos de los medios de origen permanezcan en el disco o se eliminen.
5. Con los clips sin conexión todavía seleccionados, elija Archivo > Captura por lotes. Defina los ajustes según sea necesario.
6. Compruebe que la platina y la cinta de vídeo de origen están configuradas correctamente para la captura y, a continuación, haga clic en Aceptar.
7. Una vez finalizada la recaptura, guarde el proyecto.

Puede volver a capturar clips combinados sin conexión. El clip combinado no pasará a ser un clip en línea hasta que todos clips integrantes se capturen.

Más temas de ayuda



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

Captura de vídeo DV o HDV

Puede capturar audio y vídeo desde un dispositivo DV o HDV conectando el dispositivo a su equipo con un cable FireWire. Premiere Pro graba la señal de audio y vídeo en el disco duro y controla el dispositivo mediante el puerto FireWire.

Es posible capturar material de archivo DV o HDV desde dispositivos XDCAM o P2. La captura se puede realizar mediante puertos SDI si su equipo dispone de un dispositivo o tarjeta de captura de terceros compatible. Asimismo, el equipo debe contar con los controladores correspondientes.

En una secuencia realizada con uno de los ajustes preestablecidos DV o HDV, los ajustes de captura se establecen para captura de DV o de HDV, respectivamente. No obstante, podrá cambiar los ajustes de captura a DV o HDV desde el panel Captura en un proyecto concreto.

Puede escoger si quiere previsualizar el vídeo DV en la ventana Captura durante la previsualización y captura. También puede previsualizar material de archivo HDV en la ventana Captura, solo en Windows. Sin embargo, no puede previsualizar material de archivo HDV en la ventana Captura durante la captura. La palabra Capturando aparecerá en esta ventana durante la captura HDV.

Importante: *Puede transferir e importar recursos DVCPRO HD, recursos XDCAM HD y XDCAM EX, y recursos AVCHD desde sus medios sin capturarlos. La captura es un proceso más prolongado que el de transferencia y no conserva todos los metadatos. Para obtener más información Importación de recursos desde formatos sin cinta.*

Más temas de ayuda



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

Captura de vídeo HD

Puede capturar audio y vídeo desde un dispositivo HD con un puerto SDI. Su equipo debe disponer de una tarjeta de captura SDI compatible y sus controladores y software deben estar instalados. De igual manera, podrá capturar el material de archivo HD desde orígenes SDI XDCAM siempre que se haya instalado una tarjeta de captura XDCAM compatible junto con los controladores correspondientes. Si la instalación es correcta, se agregarán los ajustes preestablecidos HD al panel Ajustes preestablecidos disponibles del cuadro de diálogo Nueva secuencia. También se agregan formatos HD al menú Formato de captura en la ficha Generales del cuadro de diálogo Ajustes del proyecto.

Normalmente conecta el dispositivo HD al equipo conectando los puertos SDI mediante un cable coaxial con conectores BNC. Para ofrecer control de dispositivo (solo Windows), conecte también el puerto serie del dispositivo con un puerto RS-422 o RS-232 en el equipo. Consulte las instrucciones de configuración proporcionadas por el fabricante de la tarjeta de captura.

Para obtener más información sobre la captura de cintas desde dispositivos AJA y la configuración en Premiere Pro, [consulte este vídeo](#) de Walter Biscardi.

Importante: *Puede transferir e importar recursos DVCPRO HD, recursos XDCAM HD y XDCAM EX, y recursos AVCHD desde sus medios sin capturarlos. La captura es un proceso más prolongado que el de transferencia y no conserva todos los metadatos. Para obtener más información Importación de recursos desde formatos sin cinta.*

Más temas de ayuda



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

Captura y digitalización

[Acerca de la captura y digitalización](#)

[Requisitos del sistema para la captura](#)

[Configuración de formatos de capturas, preferencias y pistas](#)

[Captura desde orígenes estéreo a pistas mono](#)

[Límites de tamaño de los archivos](#)

[Ajuste del control de dispositivos](#)

[Desactivación del control de dispositivo](#)

[Captura sin control de dispositivos](#)

[Captura con control de dispositivos](#)

[Determinar si el dispositivo está en línea](#)

[Registro de clips con detección automática de escenas](#)

[Problemas habituales durante la captura](#)

Andrew Devis demuestra la captura y captura por lotes desde una cinta miniDV con Adobe Premiere Pro [en este tutorial de vídeo](#) en el sitio web Creative COW.

Acerca de la captura y digitalización

[Volver al principio](#)

Para traer material de archivo que no está en forma de archivo o de conjunto de archivos a un proyecto de Premiere Pro, puede capturarlo o digitalizarlo, dependiendo del tipo de material de origen:

Capturar Puede capturar vídeo digital de cámaras en directo o de cintas: grábalo desde el origen al disco duro. Muchas videocámaras digitales y platinas graban de vídeo a cinta. Puede capturar vídeo desde cinta al disco duro antes de usarlo en un proyecto. Premiere Pro captura vídeo a través de un puerto digital, como un puerto FireWire o SDI instalado en el equipo. Premiere Pro guarda el material de archivo capturado en el disco como archivos e importa dichos archivos en proyectos como clips. Podrá usar Adobe After Effects para iniciar Premiere Pro e iniciar el proceso de captura. Por otro lado, puede utilizar Adobe OnLocation para capturar vídeo.

Digitalización Puede digitalizar vídeo analógico a partir de una cámara analógica en directo o desde un dispositivo de cinta analógica. Puede digitalizar el vídeo analógico, convertirlo a digital para que el equipo pueda almacenarlo y procesarlo. El comando de captura digitaliza el vídeo cuando hay un dispositivo o una tarjeta de captura instalados en el equipo. Premiere Pro guarda el material de archivo digitalizado en el disco como archivos e importa dichos archivos en proyectos como clips.

Para ver un tutorial en vídeo acerca de la captura e importación de recursos, consulte www.adobe.com/go/vid0231_es.

Nota: Al capturar material de archivo, puede controlar los niveles de audio en el panel Medidores de maestro de audio.

Requisitos del sistema para la captura

[Volver al principio](#)

Para capturar material de archivo de vídeo digital, necesitará los siguientes componentes para el sistema de edición:

- Para material DV o HDV, una de las opciones siguiente:
 - Una tarjeta de captura o puerto (FireWire, i.Link) IEEE 1394 compatible con OHCI.
 - Una tarjeta IEEE 1394 incompatible con OHCI con ajustes preestablecidos, controladores y plugins escritos específicamente para Premiere Pro.
- Para el material de archivo HD o SD que se puede reproducir en un dispositivo con salidas SDI o de componentes, es necesaria una tarjeta de captura HD o SD compatible con entradas de SDI o componentes.
- Para material de archivo HD o SD almacenado en medios desde videocámaras basadas en archivos, un dispositivo conectado a su equipo capaz de leer los medios correspondientes.
- Para grabar audio desde orígenes analógicos, una tarjeta de audio compatible con una entrada de audio analógica.
- Un códec (compresor/descompresor) para el tipo de material de archivo que desee capturar. Premiere Pro tiene sus propios códecs para importar material de archivo DV y HDV. Hay códecs plugin de software disponibles para los demás tipos. Algunas tarjetas de captura tienen los códecs de hardware integrados.
- Un disco duro que admita la velocidad de datos del tipo de material de archivo que desea capturar.
- Espacio suficiente en disco para el material de archivo capturado.

Nota: Su sistema operativo o formato de disco duro podría limitar la longitud de un clip capturado.

- Un proyecto creado con ajustes preestablecidos en el cuadro de diálogo Nuevo proyecto y en el que todos los ajustes coincidan con el material de archivo que se va a capturar.

Nota: Algunas videocámaras DV y HDV precisan una conexión a sus adaptadores de alimentación para que se activen los puertos IEEE 1394. Otras videocámaras entran en modo inactivo o en modo de demostración si permanecen en modo de cámara sin actividad de la cinta durante un período determinado. Para evitar estos problemas, conecte su videocámara al adaptador de alimentación cuando la esté configurando para capturar o doblar vídeo. Si la videocámara entra en modo de demostración con el adaptador de alimentación conectado, desactive esta opción en el sistema de menús de la videocámara.

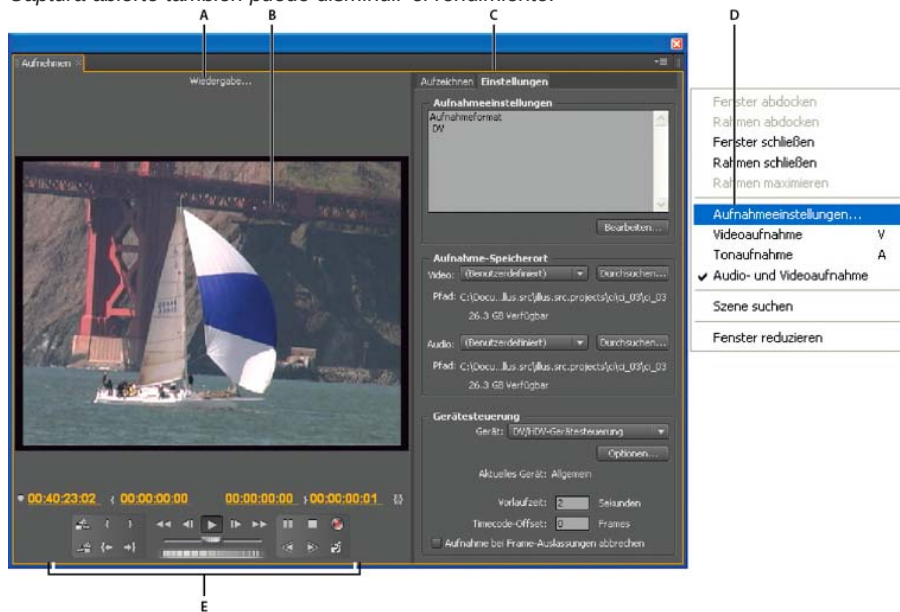
[Volver al principio](#)

Configuración de formatos de capturas, preferencias y pistas

Utilice el panel Captura (elija Archivo > Captura), para capturar vídeo y sonido digital o analógico. Este panel incluye una vista previa, que muestra el vídeo que se está capturando, y controles para grabar con o sin control del dispositivo. El panel Captura también contiene un panel Ajustes para editar sus ajustes de captura y un panel Registrando para registrar clips para la captura por lotes. Para su comodidad, algunas de las opciones disponibles en el panel Captura también están disponibles en el menú del panel Captura.

Puede controlar ciertos dispositivos de origen, como videocámaras y platinas, directamente a partir del panel Captura. Su equipo debe tener un controlador IEEE1394, RS-232 o RS-422 compatible con Premiere Pro. Si su dispositivo de origen no dispone de ninguna de estas interfaces, podrá seguir utilizando el panel Captura. Tendrá que utilizar sus controles para introducir, iniciar y detener el dispositivo de origen.

Nota: Cuando no esté realizando capturas en Adobe Premiere Pro, cierre el panel Captura. El panel Captura tiene preferencia cuando está abierto, de modo que, si no lo cierra mientras edita o previsualiza vídeos, se deshabilitará la salida al dispositivo de origen. Al dejar el panel Captura abierto también puede disminuir el rendimiento.



Panel Captura

A. Área de estado B. Vista previa C. Fichas D. Menú Panel E. Controles de transporte

Especificación de los ajustes de captura

1. Con un proyecto abierto, seleccione Archivo > Capturar y seleccione la ficha Ajustes.
2. En el panel Ajustes de captura, haga clic en Editar.
3. En el cuadro de diálogo Ajustes de captura, seleccione una opción en el menú Formato de captura.
4. Haga clic en Aceptar.

Nota: Al capturar formatos DV, Premiere Pro utilizará QuickTime como contenedor para el códec DV en Mac OS y AVI para Windows. En el caso de la captura de HDV, Premiere Pro utilizará el formato MPEG. Para otros formatos, deberá utilizar una tarjeta de captura de vídeo para la digitalización o captura. Consulte Digitalización del vídeo analógico y Captura de vídeo HD.

Definición de las preferencias de la captura

1. Seleccione Edición > Preferencias > Captura (Windows) o Premiere Pro > Preferencias > Captura (Mac OS).
2. Especifique si desea cancelar la captura de los fotogramas eliminados, notificar sobre fotogramas eliminados o generar un registro por lotes.
3. Especifique si desea utilizar el código de tiempo del control de dispositivos. Si existe un controlador de dispositivo instalado, Premiere Pro puede registrar el código de tiempo proporcionado por el controlador en lugar de registrar cualquier código de tiempo escrito en la cinta de origen.

Selección de pistas para la captura

1. Para abrir el panel Captura, seleccione Archivo > Capturar.

2. En el panel Captura, haga clic en el menú del panel.
3. Seleccione la opción Grabar vídeo, Grabar audio o Grabar audio y vídeo, según desee.

Captura desde orígenes estéreo a pistas mono

[Volver al principio](#)

Puede realizar capturas desde orígenes que contengan canales estéreo o audio 5.1 de forma que cada canal de audio se asigne su propia pista de audio mono automáticamente. La preferencia Mono del Formato de pista predeterminado habilita este comportamiento para el material de archivo capturado desde orígenes de varios canales y para archivos multicanal importados. Para obtener más información sobre la asignación de canales de audio, consulte Asignación de canales de audio de salida y origen.

1. Seleccione Edición > Preferencias > Audio (Windows) o Premiere Pro > Preferencias > Audio (Mac OS).
2. En el panel Asignación de canal de origen del cuadro de diálogo Preferencias, seleccione Mono en el menú Formato de pista predeterminado.
3. Haga clic en Aceptar.

Límites de tamaño de los archivos

[Volver al principio](#)

Premiere Pro no establece ningún límite de tamaño para los archivos. No obstante, es posible que su tarjeta de captura, su sistema operativo o su disco duro sí establezcan dichos límites. Consulte la documentación de su tarjeta de captura y de su disco duro para obtener información sobre la compatibilidad con archivos grandes.

El formato del disco duro determina su capacidad para procesar archivos grandes. El formato FAT32 establece un límite de 4 GB o 18 minutos por archivo para material de archivo DV. El formato NTFS no establece ningún límite de tamaño para los archivos. Resulta más adecuado utilizar discos con formato NTFS como discos de memoria virtual en los que realizar capturas de vídeo y para los dispositivos de destino en los que exportar archivos de vídeo. Sin embargo, otros componentes del sistema de edición de vídeo pueden limitar el tamaño del archivo.

Ajuste del control de dispositivos

[Volver al principio](#)

Puede utilizar el control de dispositivo para gestionar y automatizar la captura de vídeo y para exportar secuencias a cinta. El control de dispositivos permite controlar con precisión dispositivos como platinas y videocámaras mediante los controles de captura y de captura por lotes. Con el control de dispositivo, puede utilizar el panel Captura para registrar todos los clips y, a continuación, utilizar el comando Captura por lotes para grabar los clips registrados automáticamente.

Premiere Pro controla los dispositivos a través de su compatibilidad integrada con IEEE 1394 (FireWire, i.Link) y la compatibilidad con controladores RS-232 y RS-422 de otros fabricantes. Independientemente del tipo de dispositivo, si no se reconoce automáticamente, será necesario configurarlo manualmente. Antes de configurar el control de dispositivo, compruebe si su platina o videocámara es compatible con un control de dispositivo externo y asegúrese de que dispone de un cable que permita la conexión entre el dispositivo y su controlador, su equipo informático, o ambos.

Configuración de un proyecto para el control de dispositivos

Puede configurar algunos de los ajustes del control de dispositivos en Edición > Preferencias > Control del dispositivos (Windows) o en Premiere Pro > Preferencias > Control del dispositivos (Mac OS), y otros en la sección Control de dispositivos de la parte inferior del panel Ajustes del panel Captura. Los ajustes del control de dispositivo se aplicarán a todo el proyecto.

1. Seleccione Edición > Preferencias > Captura (Windows) o Premiere Pro > Preferencias > Captura (Mac OS).
2. Seleccione al menos una opción de captura. Si está usando un controlador de dispositivos que genera su propio código de tiempo, seleccione Usar código de tiempo de control del dispositivo. Usar código de tiempo de control del dispositivo sustituye el código de tiempo ilegible grabado en la cinta por el código de tiempo generado por el controlador. Haga clic en Aceptar.
3. Si desea guardar los clips capturados en una bandeja específica de un proyecto, en primer lugar abra el proyecto. Antes de realizar la captura, compruebe que la bandeja existe en el panel Proyecto.
4. Seleccione Archivo > Capturar.
5. En el panel Ajustes, haga clic en Editar para verificar que el formato de captura especificado en el cuadro de diálogo Ajustes de captura es apropiado para su dispositivo. Haga clic en Aceptar.
Nota: No todos los formatos tienen opciones para la configuración de la captura. Por ejemplo, el formato HDV no tiene opciones.
6. En la sección Capturar ubicaciones del panel Ajustes, asegúrese de que las unidades de disco seleccionadas para guardar el vídeo y el audio capturado disponen de suficiente espacio libre. Si desea cambiar las ubicaciones, haga clic en el botón Examinar correspondiente, defina la ubicación y haga clic en Aceptar.
7. En la sección Control del dispositivo, si no se ha configurado el control de dispositivo, seleccione un dispositivo en el menú Dispositivo. Haga clic en Opciones para configurarlo. Las opciones varían dependiendo del dispositivo. Para obtener más información, consulte la documentación de su controlador de dispositivos.
8. Pruebe los botones de control del dispositivo en el panel Captura para verificar que funcionen. Si el formato admite la previsualización de vídeo, asegúrese de ver el vídeo en la previsualización.
9. Haga clic en Registro. En el área de configuración, seleccione Audio, Vídeo o Audio y vídeo del menú Captura según lo que desee

capturar. Seleccione una bandeja de Registrar clips en si es necesario. De manera predeterminada, se ha seleccionado el panel Proyecto en el campo Registrar clips en.

10. Introduzca la información que considere necesaria en la sección Datos de clip. Esta información se guardará en los metadatos del clip.

Nota: Para evitar confusiones, asegúrese de que el nombre de la cinta no existe ya en el sistema. Es posible que algunos tipos de software para control de dispositivo le soliciten que defina el ajuste Nombre de la cinta cada vez que introduzca una cinta nueva. Las demás opciones de Datos de registro no son obligatorias.

Configuración de un dispositivo para el control de dispositivos

Premiere Pro admite el control de dispositivos como videocámaras y VTR. Premiere Pro controla dispositivos DV y HDV por medio de conexiones IEEE 1394 (FireWire, i.Link). Premiere Pro controla los dispositivos controlados en serie por medio de controladores RS-232 o RS-422 de otros fabricantes instalados en el equipo.

1. Para abrir el cuadro de diálogo Preferencias de control de dispositivo, seleccione Editar > Preferencias > Control de dispositivos (Windows) o Premiere Pro > Preferencias > Control de dispositivos (Mac OS).
2. Seleccione el tipo de dispositivo que desea controlar en el menú Dispositivos.
3. Haga clic en Opciones.
4. (Opcional) Si se conecta un dispositivo DV o HDV, seleccione de los menús Estándar de vídeo, Marca de dispositivo, Tipo de dispositivo y Formato de código de tiempo. En el menú Tipo de dispositivo, si no se incluye su modelo concreto, realice una de las siguientes operaciones:

- Seleccione un modelo de la misma familia (si lo conoce),
- déjelo como estándar,
- o bien, haga clic en Conectar para obtener información sobre el dispositivo.

5. Si conecta un dispositivo en serie, seleccione de los menús Protocolo, Puerto, Origen de tiempo y Base de tiempo. Seleccione una de las casillas de verificación del protocolo que seleccione o ambas.

6. (Solo para el control de dispositivos DV/HDV) Haga clic en Comprobar estado. Premiere Pro muestra uno de los siguientes estados:
Sin conexión Premiere Pro no ve el dispositivo. Compruebe todas las conexiones y los ajustes.

Detectado Premiere Pro detecta el dispositivo pero no puede controlar la cinta (probablemente porque no se ha introducido ninguna cinta).

En línea Premiere Pro detecta el dispositivo y puede controlar la cinta.

7. Haga clic en Aceptar.

8. En la sección Control del dispositivo del panel Ajustes, especifique las siguientes opciones según sea necesario:

Tiempo de predesplazamiento Indica el tiempo que tarda el Punto de entrada para que Premiere Pro comience a reproducir la cinta antes de la captura. El valor correcto varía en función del dispositivo que se está utilizando.

Desplazamiento de código de tiempo Indica el número de fotogramas para ajustar el código de tiempo incrustado en el vídeo capturado. Defina el desplazamiento de modo que el código de tiempo coincida con el número del código de tiempo del mismo fotograma en la cinta de origen.

Selección de un dispositivo para el control de dispositivos

1. En el panel Capturar, seleccione la ficha Ajustes.
2. En el menú Dispositivo, seleccione el tipo de dispositivo que desee controlar.
3. Haga clic en Opciones.
4. (Opcional) Si se conecta un dispositivo DV o HDV, seleccione de los menús Estándar de vídeo, Marca de dispositivo, Tipo de dispositivo y Formato de código de tiempo. En el menú Tipo de dispositivo, si no se incluye su modelo concreto, realice una de las siguientes operaciones:

- Seleccione un modelo de la misma familia (si lo conoce),
- déjelo como estándar,
- o bien, haga clic en Conectar para obtener información sobre el dispositivo.

5. Si conecta un dispositivo en serie, seleccione de los menús Protocolo, Puerto, Origen de tiempo y Base de tiempo. Seleccione una de las casillas de verificación del protocolo que seleccione o ambas.

6. (Solo para el control de dispositivos DV/HDV) Haga clic en Comprobar estado. Premiere Pro muestra uno de los siguientes estados:
Sin conexión Premiere Pro no ve el dispositivo. Compruebe todas las conexiones y los ajustes.

Detectado Premiere Pro detecta el dispositivo pero no puede controlar la cinta (probablemente porque no se ha introducido ninguna cinta).

En línea Premiere Pro detecta el dispositivo y puede controlar la cinta.

7. Haga clic en Aceptar.

8. En la sección Control del dispositivo de la ficha Ajustes, especifique las siguientes opciones según sea necesario:

Tiempo de predesplazamiento Indica el tiempo que tarda el Punto de entrada para que Premiere Pro comience a reproducir la cinta antes de la captura. El valor correcto varía en función del dispositivo que se está utilizando.

Desplazamiento de código de tiempo Indica el número de fotogramas para ajustar el código de tiempo incrustado en el vídeo capturado. Defina el desplazamiento de modo que el código de tiempo coincida con el número del código de tiempo del mismo fotograma en la cinta de origen.

Calibración de un dispositivo RS-422 o RS-232 (solo de otros fabricantes)

1. Seleccione Archivo > Exportar > Exportar a cinta.
2. Haga clic en Opciones.
3. Establezca el número de fotogramas de desplazamiento, según corresponda para su dispositivo, en los campos Retardar inicio de película, Editar manualmente temporizador y Predesplazamiento.

Control de un dispositivo RS-422 o RS-232 (solo de otros fabricantes)

1. Seleccione Edición > Preferencias > Control de dispositivos.
2. Desde la ventana Dispositivos, seleccione Control de dispositivo serie.
3. Haga clic en Opciones.
4. En la sección VTR y control de puertos, seleccione un protocolo y un puerto para el dispositivo.
5. En la sección Control de tiempo, seleccione un origen de tiempo y una base de tiempo para el dispositivo.

Controles del dispositivo en el panel Captura

Puede utilizar los controles del panel Captura para manejar el dispositivo mientras registra clips. El control Empujar  permite desplazarse rápidamente por los fotogramas cercanos y el control Trayecto  permite cambiar la velocidad de la cinta a medida que la reproduce hacia delante o hacia atrás. El botón Grabar  permite iniciar una captura manual.

Si presiona el botón Rebobinar  con la cinta parada, el dispositivo rebobinará la cinta a velocidad máxima. Si rebobina cuando la cinta está en reproducción o en pausa, el dispositivo rebobinará la cinta mostrando el vídeo en la previsualización.

Si pulsa el botón Avance rápido  con la cinta parada, el dispositivo hará avanzar la cinta a velocidad máxima. Si pulsa el botón cuando la cinta esté en reproducción o en pausa, el dispositivo hará avanzar la cinta mostrando el vídeo en la previsualización.

Si presiona el botón Escena anterior , la cinta se desplazará hasta el punto de inicio anterior y se detendrá en modo de pausa. Si pulsa el botón Escena siguiente , la cinta se desplazará hasta el siguiente punto de inicio y se detendrá en pausa.

Nota: Las funciones Escena anterior y Escena siguiente son compatibles para DV solo en Windows y no son compatibles para HDV en Windows ni en Mac OS.

También puede utilizar las teclas J, K y L para controlar el dispositivo. J rebobina la cinta; L la reproduce hacia delante con rapidez y K la pone en pausa. La velocidad de reproducción hacia delante o hacia atrás aumentará cada vez que presione J o L. Para rebobinar o hacer avanzar los fotogramas de uno en uno, mantenga pulsada K y presione J o L una vez. Para rebobinar o hacer avanzar la cinta lentamente, mantenga pulsadas K + J o K + L.

 Para manejar los controles del panel Captura a través del teclado, consulte la información sobre herramientas del panel Captura. Puede cambiar los métodos abreviados eligiendo Edición > Personalización del teclado. Para que una cinta se desplace rápidamente a un fotograma específico, escriba su código de tiempo en el campo del código de tiempo actual del Panel Captura, en la parte inferior izquierda del monitor. Presione Introducir (Windows o Mac OS).

Desactivación del control de dispositivo

[Volver al principio](#)

1. Para abrir el cuadro de diálogo Preferencias de control de dispositivo, realice una de las acciones siguientes:
 - Seleccione Edición > Preferencias > Control de dispositivos (Windows) o Premiere Pro > Preferencias > Control de dispositivos (Mac OS).
 - En el panel Captura, haga clic en Ajustes.
2. En el menú Dispositivos, seleccione Ninguno.
3. Haga clic en Aceptar.

Nota: Cuando el control de dispositivo esté desactivado, inicie la reproducción en el dispositivo manualmente.

Captura sin control de dispositivos

[Volver al principio](#)

Si no dispone de ningún dispositivo que se pueda controlar a través de Premiere Pro, puede capturar vídeo manualmente. Tendrá que manejar tanto los controles del dispositivo de reproducción como los controles del panel Captura en Premiere Pro.

Nota: Al realizar trayectos, registrar y capturar en Mac OS, la previsualización del material de archivo de HDV se debe hacer en una pantalla de TV externa o, si el origen es una cámara de vídeo, en el visor de la cámara. El panel de previsualización del panel Captura mostrará las palabras Previsualización en cámara.

1. Asegúrese de que la platina o videocámara está conectada correctamente al equipo informático.
2. Seleccione Archivo > Capturar.

3. (Mac OS) Si se abre un cuadro de diálogo de Ajustes de captura de QuickTime, seleccione los ajustes de vídeo y audio apropiados para su proyecto.

Estos ajustes se mantendrán en el proyecto, pero es posible que necesite definirlos de nuevo para cada nuevo proyecto.

4. En la sección Configuración del panel Registro, elija el tipo de medio del menú Captura.
5. Utilice los controles de la platina o videocámara para mover la cinta de vídeo hasta un punto que se encuentre varios segundos antes del fotograma donde desea comenzar la captura.
6. Presione el botón Reproducir de la platina o videocámara y, a continuación, haga clic en el botón rojo Grabar del panel Captura.
7. Prolongue la grabación unos segundos más tras finalizar el material de archivo que necesita y dispondrá de espacio para la edición. Presione la tecla Esc para detener la grabación.

Cuando aparezca el cuadro de diálogo Guardar archivo capturado, introduzca los datos de registro y haga clic en Aceptar. El nuevo archivo aparecerá en la lista del panel Proyecto y se guardará en la ubicación del disco especificada en el panel Ajustes del panel Captura.

[Volver al principio](#)

Captura con control de dispositivos

Una vez que haya configurado correctamente el dispositivo y el proyecto, podrá comenzar a capturar clips utilizando el control de dispositivo. Puede capturar una cinta entera o bien marcar puntos de entrada y salida para cada clip y capturar el clip a continuación. Puede registrar puntos de entrada y salida para tantos clips como desee y hacer que Premiere Pro capture cuantos quiera en un lote. Premiere Pro es compatible con el control de dispositivo FireWire, pero solo es compatible con los controladores de otros fabricantes para el control de dispositivos serie.

Nota: Al realizar trayectos, registrar y capturar en Mac OS, la previsualización del material de archivo de HDV se debe hacer en un monitor de TV externo o, si el origen es una videocámara, en el visor de la cámara. El panel de previsualización del panel Captura mostrará las palabras Previsualización en cámara.

Nota: Al capturar con los puntos de entrada y salida, la primera posición temporal permitida para el punto de entrada es de 2 segundos. Si el punto de entrada elegido es anterior, se ajustará automáticamente para iniciarse a los 2 segundos.

Para obtener más información sobre la captura de cintas desde dispositivos AJA y la configuración en Premiere Pro, [consulte este vídeo](#) de Walter Biscardi.

Captura de una cinta entera o parte de una cinta

1. Seleccione Archivo > Capturar.
2. (Mac OS) Si se abre un cuadro de diálogo de Ajustes de captura de QuickTime, seleccione los ajustes de vídeo y audio apropiados para su proyecto.

Estos ajustes se mantendrán en el proyecto, pero es posible que necesite definirlos de nuevo para cada nuevo proyecto.
3. En el panel Captura, asegúrese de que su dispositivo está en línea, tal y como se indica en el panel de previsualización.
4. Introduzca una cinta en el dispositivo. Premiere Pro le pedirá que introduzca un nombre para la cinta. Asegúrese de introducir nombres distintos para todas las cintas.
 Para evitar la repetición de un mismo nombre, puede resultar útil incluir un número distinto en cada nombre.
5. En el área Configuración del panel Registro, elija el tipo de medio del menú Captura.
6. Rebobine la cinta hasta el principio o hasta el principio de la parte que desee capturar.
7. Para crear un archivo independiente (Windows) o un subclip (Mac OS) para cada escena nueva de la cinta, seleccione Detección de escena en el área de captura.
8. Puede capturar fotogramas que se extiendan más allá de los puntos de entrada y salida de cada clip. Introduzca el número de fotogramas en el cuadro Selectores del área de captura.
9. Haga clic en Cinta.
10. Para detener la captura al final de una parte, haga clic en el botón Detener. De lo contrario, la captura se detendrá cuando la cinta llegue al final.

Selección y captura de un clip

1. Seleccione Archivo > Capturar.
2. (Mac OS) Si se abre un cuadro de diálogo de Ajustes de captura de QuickTime, seleccione los ajustes de vídeo y audio apropiados para su proyecto.

Estos ajustes se mantendrán en el proyecto, pero es posible que necesite definirlos de nuevo para cada nuevo proyecto.
3. En el panel Captura, asegúrese de que su dispositivo está en línea, tal y como se indica en el panel de previsualización.
4. Introduzca una cinta en el dispositivo. Premiere Pro le pedirá que introduzca un nombre para la cinta. Asegúrese de introducir nombres distintos para todas las cintas.
5. En el área Configuración del panel Registro, elija el tipo de medio del menú Captura.
6. Utilice los controles del panel Captura para desplazarse hasta el primer fotograma que desee capturar y haga clic en el botón Definir entrada. Después desplácese hasta el último fotograma que desea capturar y haga clic en Definir salida.
Nota: Si se captura HDV en Mac OS, debe previsualizar en un monitor de TV externo o un visor de la videocámara mientras se realiza el

registro. El panel de previsualización del panel Captura mostrará las palabras Previsualización en cámara.

- Si desea que la captura incluya algunos fotogramas más antes y después de los puntos de entrada y salida definidos para cada clip, introduzca el número de fotogramas en la opción Controles de la sección Captura.
- Haga clic en el botón Entrada/Salida del área Captura del panel Registro para capturar el clip.

Determinar si el dispositivo está en línea

[Volver al principio](#)

- Seleccione Archivo > Capturar.
- (Mac OS) Si se abre un cuadro de diálogo de Ajustes de captura de QuickTime, seleccione los ajustes de vídeo y audio apropiados para su proyecto.

Estos ajustes se mantendrán en el proyecto, pero es posible que necesite definirlos de nuevo para cada nuevo proyecto.

- Seleccione la ficha Ajustes en el panel Captura.
- En el área Control del dispositivo de la ficha Ajustes, haga clic en Opciones.
- En el cuadro de diálogo Ajustes de control de dispositivo DV/HDV, haga clic en Comprobar estado.

Registro de clips con detección automática de escenas

[Volver al principio](#)

Con la Detección de escena se puede agilizar en gran medida el proceso de registro de clips. Cuando se captura vídeo, la detección de escena registra un clip donde exista una interrupción en una marca de fecha/hora de la cinta. Con la Detección de escena, Premiere Pro captura automáticamente un archivo independiente (Windows) o crea un clip maestro con un subclip (Mac OS) en cada salto de escena. En Mac OS, Premiere Pro sitúa los subclips en una nueva bandeja. La opción Detección de escena se ejecutará tanto si captura una cinta entera como si captura únicamente una sección comprendida entre un punto de entrada y uno de salida. Con la Detección de escena se crean clips incluso entre puntos de entrada y salida definidos, si se detecta un salto de escena.

La detección de escenas registra las escenas de la captura por lotes sin alterar el progreso de la cinta. También registra las escenas que se encuentran en saltos del código de tiempo.

Tracy Peterson ofrece un tutorial de vídeo que muestra la detección automática de escenas en el [sitio web de Adobe](#).

❖ En el panel Captura, realice una de las siguientes acciones:

- Haga clic en el botón Detección de escena  situado debajo de la imagen.
- Seleccione Detección de escena en la sección Captura del panel Registro.

Nota: La detección de escenas funciona para el material de archivo DV, HDV 1080i y HDV 720p.

Problemas habituales durante la captura

[Volver al principio](#)

Si tiene problemas durante la captura de material de archivo digital, consulte la Ayuda de Premiere Pro o la documentación de su cámara, platina o tarjeta de captura. Para obtener más información, consulte [Troubleshoot digital video capture and playback](#) (Solución de problemas de captura y reproducción de vídeo digital; en inglés). Estos son algunos de los problemas con los que podría encontrarse durante la captura de vídeo digital:

- Si su dispositivo (cámara o platina) entra en modo inactivo, cierre el panel Captura y vuelva a abrirlo; o bien cierre el panel Captura, apague el dispositivo, vuelva a encenderlo y, a continuación, vuelva a abrir el panel Captura. El modo inactivo se puede deshabilitar en muchas cámaras conectándolas a corriente alterna y expresionando la cinta.
- Si el vídeo se muestra granuloso en el panel Captura o en el panel Monitor, posiblemente Premiere Pro haya disminuido la calidad de la visualización para conservar la calidad de la captura. El vídeo se captura y se almacena con la calidad determinada por el usuario y se reproduce siempre con esa misma calidad en monitores NTSC o PAL. En sistemas inferiores, es posible que Premiere Pro reduzca la calidad de la previsualización de la captura para garantizar que los recursos de la CPU disponibles son suficientes para una captura de máxima calidad.
- Si la imagen de vídeo no aparece en el panel Captura, compruebe el control de dispositivo y los ajustes de captura. A continuación, con el dispositivo encendido, reinicie Premiere Pro.
- Si el audio y el vídeo capturados no están sincronizados, asegúrese de que no han quedado partes de la cinta sin grabar entre distintas tomas. Los fragmentos de la cinta que quedan en blanco no tienen código de tiempo, por lo que se pueden producir interrupciones en el modo de tiempo de la cámara. Cuando se captura el fragmento que está en blanco, la cámara no transmite fotogramas válidos, pero el tiempo se sigue marcando.
- Si no se graba el audio, intente reproducir una fuente a través de la entrada de sonido de su equipo informático y del sistema de altavoces sin realizar ninguna grabación. Si no oye nada, es posible que la fuente de audio no esté bien conectada o que los parámetros de audio no estén bien definidos. Compruebe las conexiones del hardware, los Dispositivos de sonido y audio del Panel de control de Windows y los ajustes del mezclador, y consulte la documentación de la tarjeta de sonido. En Premiere Pro, seleccione Edición > Preferencias (Windows) o Premiere Pro > Preferencias (Mac OS), y compruebe los ajustes de Audio, Hardware de audio y Asignación de salida de audio.
- Al realizar trayectos, registrar y capturar el material de archivo de HDV en Mac OS, el panel de previsualización del panel Captura se

quedará en blanco. La previsualización de este metraje se debe hacer en una pantalla de TV externa o, si el origen es una cámara de vídeo, en el visor de la cámara.

Más temas de ayuda

[Importación de material de archivo a Premiere Pro](#)

[Solucionar problemas de captura y reproducción de vídeo digital](#)



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

Captura de contenido para DVD

El contenido de DVD se comprime de acuerdo con las especificaciones de DVD, de manera que se reproducirá de manera fiable en un amplia gama de reproductores. Al preparar el contenido para un proyecto de DVD ponga atención al tamaño y a la velocidad de los fotogramas, de manera que el contenido conserve su calidad en la transición a DVD.

Para obtener resultados óptimos, asegúrese de capturar o grabar siguiendo estas especificaciones:

Tamaño de fotograma Estándar NTSC 720 x 480 o estándar PAL 720 x 576. Si el proyecto utiliza un tamaño de fotograma diferente, Premiere Pro lo escala automáticamente.

Velocidad de fotogramas 29,97 fps (NTSC) o 25 fps (PAL); de manera alternativa, 23,976 (NTSC) para 24p. Todo el material de archivo de un único proyecto debe tener la misma velocidad de fotogramas.

Proporción de aspecto 4:3 o 16:9 (pantalla ancha).

Profundidad de bits de audio 16 bits.

Velocidad de muestra de audio 48 kHz.



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

Creación de clips para la edición fuera de línea

Creación de clips de baja resolución para la edición sin conexión

Sustitución de clips de baja resolución por clips de alta resolución para la edición en línea

Para la edición en línea, los clips se editan con el nivel de calidad necesario para la versión final del programa de vídeo. Este es el método de trabajo predeterminado en Premiere Pro. La edición en línea funciona bien cuando la capacidad de velocidad y almacenamiento del equipo informático anfitrión cubre las necesidades de los formatos de vídeo utilizados. Por ejemplo, la mayoría de los equipos informáticos modernos admiten la velocidad de datos de DV con resolución máxima. No obstante, pueden encontrarse con exigencias mucho mayores, por ejemplo, material de archivo en formato HDV o HD. Para la mayoría de editores gráficos, aquí es donde comienza la edición sin conexión.

En la edición sin conexión, tras capturar clips de alta resolución, puede realizar copias de baja resolución de los mismos para editarlos. Tras la edición, se sustituye el material de archivo de baja resolución asociado a los clips con material de archivo original de alta calidad. Puede finalizar, procesar y exportar el producto final en alta resolución. La edición de clips de baja resolución permite utilizar equipos informáticos estándar para editar recursos de gran tamaño, como material de archivo en formato HDV o HD, sin que disminuya por ello la velocidad de rendimiento. También permite a los editores editar utilizando equipos portátiles, por ejemplo, cuando están en un estudio.

Puede editar un proyecto con el material de archivo de alta resolución en línea en todo el proyecto. Por otra parte, la edición se puede realizar en un flujo de trabajo de dos fases. Las decisiones creativas iniciales se adoptan con el material de archivo de alta resolución sin conexión. Posteriormente, el material de archivo de alta resolución vuelve a estar en línea para el ajuste, gradación y corrección de color.

Por ejemplo, puede editar sin conexión un proyecto en formato HD con Premiere Pro y, más tarde, exportarlo a EDL para transferirlo a un sistema de edición con un hardware más potente. De este modo, podrá realizar la edición y el procesamiento en línea, con máxima resolución y el hardware más eficaz.

Creación de clips de baja resolución para la edición sin conexión

[Volver al principio](#)

1. Capture o importe componentes en el panel Proyecto con máxima resolución.
2. En el panel Proyecto, haga clic en el botón Nueva bandeja y asigne un nombre a una bandeja para los clips de baja resolución.
3. Inicie Adobe Media Encoder y añada todos los clips para el proyecto en la cola de Adobe Media Encoder.
4. En Adobe Media Encoder, haga clic en Ajustes.
5. Cambie el formato y otros ajustes al formato y la configuración para un formato de resolución más baja.
6. Haga clic en el nombre de archivo del campo de nombre de salida y busque la carpeta que se creó para los clips de baja resolución.
7. Haga clic en Aceptar.
8. Haga clic en Iniciar cola.

Adobe Media Encoder codifica los clips en formato de baja resolución y, de forma predeterminada, conserva el nombre de archivo de los clips originales en los nombres de archivo de los clips codificados.

Nota: Al crear clips de baja resolución para la edición sin conexión con Adobe Media Encoder, se crean clips con dos canales de audio, incluso si tiene cuatro canales de audio o más en el material de archivo. Este problema es una limitación de Adobe Media Encoder; utilice una herramienta alternativa si desea conservar los otros canales de audio.

9. En panel Proyecto de Premiere Pro, abra la bandeja donde se creó para los clips de baja resolución. Importe los clips de baja resolución en esta bandeja.
10. Edite el proyecto utilizando los clips de baja resolución.

Sustitución de clips de baja resolución por clips de alta resolución para la edición en línea

[Volver al principio](#)

Se pueden sustituir las copias de baja resolución de los recursos con la alta resolución original de modo que se pueda procesar un proyecto con la máxima resolución.

1. Seleccione Clip > Reemplazar material de archivo. Busque el clip de alta resolución original que tenga el mismo nombre de archivo que el clip de baja resolución elegido y selecciónelo. Haga clic en Seleccionar.
2. Repita los dos pasos anteriores para cada clip de baja resolución utilizado en el proyecto.



Digitalización del vídeo analógico

Acerca de los ajustes de la tarjeta de captura Digitalización de vídeo analógico

Para poder editar tomas de vídeo en formato analógico, en primer lugar deberá digitalizarlas. Puede hacerlo direccionando la señal de vídeo a través de una videocámara digital que la digitalice al momento, o bien a través de un dispositivo de digitalización instalado en su equipo informático. También puede duplicar el material de archivo analógico en formato digital para luego capturar el vídeo desde un dispositivo digital a través de una tarjeta de captura, como cualquier otra fuente digital. En función del equipo informático que tenga, podrá digitalizar vídeo analógico desde distintos tipos de señal, incluidas las de vídeo componente, vídeo compuesto y S-vídeo. Algunos digitalizadores de otros fabricantes incluyen control de dispositivo. Se conectan al dispositivo de origen a través de puertos RS-232 o RS-422, permitiéndole controlar el dispositivo a través del panel Captura de Premiere Pro y realizar capturas por lotes. Consulte el manual de instrucciones de su videocámara y de su digitalizador o tarjeta de captura.

Acerca de los ajustes de la tarjeta de captura

[Volver al principio](#)

Es posible que algunos de los ajustes de captura a los que se hace referencia en Premiere Pro procedan del software plugin de los digitalizadores o las tarjetas de captura. Por ello, es posible que las opciones específicas y los formatos admitidos varíen en función del fabricante. Dada la compleja relación entre las tarjetas de captura de vídeo y Premiere Pro, es posible que resulte difícil identificar qué pieza del sistema es responsable de determinadas opciones o problemas. , así como la mayoría de fabricantes de tarjetas de captura, pone a su disposición documentos para la solución de problemas en línea que le ayudarán a determinar si las opciones o problemas están relacionados con la tarjeta de captura de vídeo y su software o con Adobe Premiere Pro. Consulte los recursos de solución de problemas de Premiere Pro y del fabricante de la tarjeta de captura a través de los vínculos que encontrará en sus respectivas páginas Web.

La mayoría de las tarjetas de captura compatibles instalan un archivo de ajustes (ajustes preestablecidos) que podrá seleccionar en el cuadro de diálogo Nuevo proyecto de Premiere Pro, en el panel Cargar ajustes preestablecidos. Estos ajustes preestablecidos definen todos los ajustes de captura para que la compatibilidad con su tarjeta de captura sea óptima. Para obtener los mejores resultados, utilice los ajustes preestablecidos de la tarjeta de captura y no los cambie en el panel Ajustes personalizados.

Digitalización de vídeo analógico

[Volver al principio](#)

1. Salga de Premiere Pro.
2. Conecte las salidas de vídeo y audio de su dispositivo analógico a las entradas analógicas de su dispositivo digital (digitalizador, videocámara digital o platina digital).
3. Si el dispositivo digital es un digitalizador, platina o videocámara externos, conecte el puerto FireWire o SDI al equipo.
4. Si el dispositivo digital de otros fabricantes es un digitalizador con controles de dispositivos (y tiene controladores de dispositivos para Premiere Pro), conecte el puerto de control de dispositivo (RS-232 o RS-422) al puerto del mismo tipo en el dispositivo analógico.
5. Encienda el origen analógico y el dispositivo digitalizador.
6. Si el dispositivo digitalizador es una videocámara, póngala en modo VTR, VCR o Reproducción (no en modo de cámara).
7. En el control de selección de entrada del dispositivo digitalizador, defina la entrada analógica pertinente.
8. Inicie Premiere Pro.
9. Cuando aparezca la pantalla de bienvenida, realice una de las siguientes acciones:
 - Para iniciar un nuevo proyecto mediante una tarjeta de captura, haga clic en Nuevo proyecto, seleccione el ajuste preestablecido de la tarjeta de captura (si está disponible) en el panel Cargar ajustes preestablecidos y haga clic en Aceptar.
 - Para abrir un proyecto existente mediante una tarjeta de captura, seleccione uno existente que se haya configurado con el ajuste preestablecido de la tarjeta de captura.
 - Para iniciar un nuevo proyecto mediante un dispositivo externo, como una videocámara o platina, que se va a digitalizar, haga clic en Nuevo proyecto, seleccione un ajuste preestablecido DV o HDV que coincida con el estándar y el formato de la televisión de destino y haga clic en Aceptar.
 - Para abrir un proyecto existente que digitalizar mediante un dispositivo externo, como una videocámara o platina, seleccione un proyecto existente que se haya configurado con el ajuste preestablecido DV o HDV correcto.
10. (Opcional) Especifique el modo en que Premiere Pro asigna los canales de audio desde el dispositivo de digitalización a las pistas de audio. Seleccione Edición > Preferencias > Audio (Windows) o Premiere Pro > Preferencias > Audio (Mac OS). En el panel Asignación de canal de origen, seleccione un formato de canal de audio en el menú Formato de pista predeterminado.
11. Seleccione Archivo > Capturar.

12. En el panel Captura, compruebe detenidamente los ajustes del panel Ajustes. Si es necesario cambiarlos, haga clic en Edición. (Si está usando una tarjeta de captura, la configuración vendrá con el software del plugin del fabricante de la tarjeta, no con Premiere Pro, y variará en función de la marca y modelo de la tarjeta de captura. Consulte la documentación del controlador del software proporcionada por el fabricante de la tarjeta de captura.)
13. Realice una de las acciones siguientes:
 - Si el dispositivo digital no incluye ningún control de dispositivos, introduzca su fuente utilizando los controles del dispositivo analógico. Presione Reproducir en el dispositivo analógico y haga clic en el botón Grabar  en el panel Captura.
 - Si el dispositivo digital incluye control de dispositivos, capture o registre el material de archivo utilizando los controles del panel Captura, del mismo modo que lo haría con una fuente digital.

Más temas de ayuda



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

Uso del código de tiempo

[Acerca del código de tiempo](#)

[Selección del formato de visualización del código de tiempo](#)

[Cambiar la visualización del código de tiempo](#)

[Creación de franjas en una cinta o reemplazo de código de tiempo](#)

[Captura del código de tiempo](#)

[Definición manual del código de tiempo para un clip](#)

[Introducción del código de tiempo](#)

[Visualización de códigos de tiempo como una grabación](#)

[Visualización del código de tiempo de origen en el Monitor de programa](#)

[Visualización del código de tiempo en el panel Código de tiempo](#)

Acerca del código de tiempo

[Volver al principio](#)

Muchas videocámaras y platinas de vídeo de gama alta registran el código de tiempo, un componente que marca determinados fotogramas con señas únicas. El código de tiempo es importante cuando se desean capturar exactamente los mismos fotogramas que se han identificado o capturado previamente, como ocurre en los siguientes casos:

- Desea registrar los clips antes de capturarlos.
- Tiene intención de capturar clips utilizando la captura por lotes (automatizada).
- Desea volver a capturar clips porque los archivos originales están dañados o se han eliminado.
- Tiene intención de exportar secuencias a otro sistema utilizando EDL.
- Está utilizando un sistema en el que edita rápidamente con capturas de baja resolución y más tarde vuelve a capturar los clips con resolución y calidad máximas para la versión final.
- Tiene intención de sincronizar vídeo capturado con audio grabado por separado.

A diferencia de los contadores de tiempo que encontramos en las videocámaras domésticas, el código de tiempo se registra en la cinta de vídeo como parte de la señal de vídeo. Si el material de archivo no tiene código de tiempo, puede agregarlo copiándolo con una cámara o platina que escriba códigos de tiempo. A continuación, podrá registrar o capturar el vídeo desde ese mismo dispositivo.

Para obtener los mejores resultados, el código de tiempo debería avanzar de forma continua desde el principio hasta el final de la cinta; no debería volver a empezar desde cero en ningún punto intermedio. Durante las tareas de edición, si registra un punto de entrada para la captura como 00:00:01:09, pero dicho número aparece en la cinta dos o tres veces por interrupciones del código de tiempo, Premiere Pro no podrá saber en cuál de los 00:00:01:09 debe iniciar la captura. En cintas con códigos de tiempo discontinuos, es probable que no se capturen los clips deseados.

Para garantizar la continuidad del código de tiempo, debe registrarlo de forma continua o crear una franja de código de tiempo en la cinta antes de la grabación.

 *Para asegurarse de que registra siempre códigos de tiempo continuos, grabe al menos 5 segundos más de vídeo tras el final de la acción en cualquier toma. Si revisa un clip en la cámara, asegúrese de rebobinar la cinta hasta el comienzo de ese margen de 5 segundos antes de volver a grabar. La videocámara leerá el código de tiempo del fotograma en el que se haya detenido y cuando empiece a grabar la próxima toma, comenzará a registrar el código de tiempo con el número del fotograma inmediatamente sucesivo. Preste mucha atención, pues si deja un espacio en blanco entre el último fotograma de la toma anterior y el primer fotograma de la toma siguiente, la videocámara comenzará a escribir el código de tiempo desde 00:00:00:00 otra vez.*

Selección del formato de visualización del código de tiempo

[Volver al principio](#)

De forma predeterminada, Premiere Pro muestra el código de tiempo para cualquier clip que se haya escrito de forma original en el medio de origen. Si un fotograma tiene un código de tiempo de 00:00:10:00 en la cinta, el código de tiempo mostrado tras la captura es 00:00:10:00. A menudo el código de tiempo de origen facilita el registro de clips. El código de tiempo de origen se muestra para un clip sin que importe la base de tiempo de las secuencias en que se utilice. Cuando la base de tiempo del clip es diferente a la de la secuencia, el código de tiempo de origen puede facilitar el registro del material de archivo. Por ejemplo, un clip filmado en 24p tiene una base de tiempo de 30 fps y un código de tiempo de 30 fps. Premiere Pro mostrará el código de tiempo original de 30 fps del clip, aunque se utilizará en una secuencia con una base de tiempo de 23,976. Sin embargo, puede cambiar esta opción predeterminada para que muestre el código de tiempo para cada clip que empiece en 00:00:00:00.

Asimismo, puede determinar cómo muestra Premiere Pro el recuento de fotogramas cuando se muestre Fotogramas o Pies + fotogramas para un

panel. Puede hacer que el recuento de fotogramas de cada clip empiece en 0 o 1 o convertirlo desde el código de tiempo de origen. Si un fotograma de un clip de 30 fps tiene un código de tiempo de origen de 00:00:10:00, la opción de Conversión de código de tiempo numera este fotograma como 300. Premiere Pro convierte 10 segundos a la velocidad de fotogramas de 30 fps en 300 fotogramas.

1. Seleccione Edición > Preferencias > Medios (Windows) o Premiere Pro > Preferencias > Medios (Mac OS).

2. En el menú Código de tiempo, seleccione una de las opciones siguientes:

Usar origen de medio Muestra el código de tiempo grabado en el origen.

Empezar en 00:00:00:00 Inicia el código de tiempo mostrado para cada clip en 00:00:00:00.

3. En el menú Cantidad de fotogramas, seleccione una de las opciones siguientes:

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 de fotograma equivalentes a partir de los números de código de tiempo de origen.

4. Haga clic en Aceptar.

Cambiar la visualización del código de tiempo

[Volver al principio](#)

Puede cambiar la visualización del código de tiempo en cualquier panel en que el código de tiempo se muestre como texto activo.

1. (Optativo) Para mostrar el código de tiempo en unidades de audio (Muestras de audio en milisegundos), haga clic en el botón de menú de panel  en el panel que desee y seleccione Mostrar unidades de tiempo de audio.

2. Presione Ctrl (Windows) o Comando (Mac OS) y haga clic en un código de tiempo con texto activo para conmutar por los formatos de código de tiempo disponibles. Las dos últimas opciones solo estarán disponibles si selecciona Mostrar unidades de tiempo de audio en el menú del panel.

- Código de tiempo de fotograma eliminado
- Código de tiempo sin fotograma eliminado
- Fotogramas
- Pies + fotogramas 16 mm
- Pies + fotogramas 35 mm
- Muestras de audio
- Milisegundos

El formato de visualización de código de tiempo para el Monitor de programa (incluida la instancia en el Monitor de recorte) y los paneles de Línea de tiempo siempre coinciden. Si cambia el formato de visualización en uno de estos paneles, cambiará en el otro.

Creación de franjas en una cinta o reemplazo de código de tiempo

[Volver al principio](#)

Puede asegurarse de que el código de tiempo será continuo registrándolo en la cinta antes de usarla. Este proceso se conoce como creación de franjas en la cinta. La creación de franjas no es necesaria si sigue las prácticas recomendadas para la grabación, pero puede evitar que el código de tiempo se interrumpa accidentalmente al manipular la cinta en su cámara.

Creación de franjas de código de tiempo en una cinta

1. Introduzca una cinta virgen en la cámara. No debe contener ningún código de tiempo.
2. Si está utilizando una cámara para la creación de franjas, ponga la tapa en el objetivo y deshabilite la grabación de audio.
3. Asegúrese de que todos los ajustes de la cámara (especialmente la velocidad de muestreo de audio) son exactamente los mismos que utilizará para filmar. Utilice los mismos ajustes siempre que grabe en esta cinta.
4. Comienzo de la grabación. Deje la cámara o la platina en funcionamiento hasta que se haya grabado toda la cinta.
5. Antes de grabar vídeo en una cinta con franjas, reproduzca unos 30 segundos desde el principio. Compruebe que la videocámara lee el código de tiempo que ha creado antes de comenzar a grabar. El margen de 30 segundos vacíos en la cinta también es de utilidad para la captura por lotes.

 *Verifique los ajustes de la cámara siempre que cambie de cinta, en especial cuando vuelva a reinsertar una cinta con la que comenzó a filmar previamente. Aunque puede utilizar ajustes distintos para cintas distintas, es preferible utilizar los mismos ajustes desde el principio hasta el final en cada cinta. Los ajustes deben coincidir con aquellos utilizados cuando creó la franja en esa cinta la primera vez.*

Reemplazo de código de tiempo DV

Si el material de archivo de origen está en formato DV y el código de tiempo no es continuo, puede reemplazar el código de tiempo realizando una copia o duplicado de la cinta en formato DV. El dispositivo DV que realiza la copia graba un nuevo código de tiempo continuo, de modo que

ahora podrá registrar y capturar vídeo desde la copia con el nuevo código de tiempo.

Nota: Esta técnica no se puede utilizar para realizar duplicados en formato DVCAM o cuando la platina de grabación es Panasonic AG-DV2500.

1. Introduzca la cinta DV en la que ha realizado la grabación en una videocámara o platina DV y rebobínela completamente.
2. Introduzca una nueva cinta en otra videocámara o platina para grabar la copia.
3. Si el dispositivo de grabación dispone de una opción para grabar vídeo con el código de tiempo de la cinta original, asegúrese de que esta opción está deshabilitada. Consulte el manual de instrucciones del dispositivo para obtener más información acerca de esta opción.
4. Si el dispositivo de grabación es digital, conéctelo al dispositivo de origen DV utilizando un cable digital como, por ejemplo, IEEE 1394 o SDI. De este modo, obtendrá una copia de máxima calidad.
5. Conecte el dispositivo de grabación a un monitor de televisión.
6. Ponga ambos dispositivos en modo VTR.
7. Asegúrese de que el dispositivo de grabación está configurado para grabar desde el puerto digital.
8. Inicie la grabación en la cinta virgen y, a continuación, inicie la reproducción de la cinta original. Deje las videocámaras o platinas en funcionamiento hasta que se haya copiado la cinta original en su totalidad.

Nota: La función Detección de escena reconoce los puntos de inicio y fin de cada toma localizando los saltos en las indicaciones horarias. Al copiar una cinta de este modo se crea un único clip con una indicación horaria continua, de modo que no podrá utilizar Detección de escena cuando capture la copia en Premiere Pro.

Captura del código de tiempo

[Volver al principio](#)

Cuando se utiliza el control de dispositivos, se captura el código de tiempo del vídeo de origen. La captura del código de tiempo con dispositivos analógicos controlables depende de la precisión de la platina utilizada. Si su platina no detecta el código de tiempo con precisión, es posible que tenga que calibrar el sistema o asignar manualmente el código de tiempo a la película, haciendo que los fotogramas coincidan.

Nota: Solo será posible ver el código de tiempo en el contador de la cinta si el equipo utilizado lo reconoce, a menos que el código se haya fundido o grabado sobre la imagen en una copia de la cinta. La mayoría de las videocámaras analógicas domésticas no pueden leer ni escribir códigos de tiempo.

Definición manual del código de tiempo para un clip

[Volver al principio](#)

Puede cambiar el código de tiempo grabado por Premiere Pro. Por ejemplo, es posible que capture material de archivo desde una copia en formato DV de una cinta Hi8 grabada originalmente con códigos de tiempo en formato RCTC (Rewritable Consumer Time Code). La copia en formato DV y los archivos de vídeo correspondientes copiados en su equipo informático llevan el código de tiempo en formato DV y no en el formato RCTC original. Para una mayor comodidad al consultar los registros de las tomas creados para la cinta original Hi8, se recomienda restablecer el formato RCTC original del código de tiempo.

1. Seleccione el clip en el panel Proyecto.
2. Elija Clip > > Modificar > Código de tiempo, especifique las opciones según sea necesario y haga clic en Aceptar.

Introducción del código de tiempo

[Volver al principio](#)

Durante la captura y la edición de vídeo, tendrá que introducir valores de código de tiempo varias veces. Por ejemplo, deberá introducir valores de código de tiempo para definir los puntos de entrada y salida para los clips y para desplazarse por un panel Línea de tiempo. Premiere Pro presenta distintas formas para introducir el código de tiempo.

En Premiere Pro, la duración comprendida entre los puntos de entrada y salida incluye los fotogramas indicados por el código de tiempo. Por ejemplo, si introduce el mismo código de tiempo para los puntos de entrada y salida de un clip, la duración del clip será de un fotograma. Al introducir el código de tiempo, puede sustituir los puntos por dos puntos o escribir números sin puntuación. Premiere Pro interpretará los números que escriba como horas, minutos, segundos y fotogramas.

- Para definir un código de tiempo concreto, seleccione el código de tiempo, escriba un nuevo código y, a continuación, presione Entrar/Retorno.
- Para ajustar el código de tiempo actual arrastrándolo, hágalo horizontalmente. Por ejemplo, para definir un código de tiempo anterior, arrástrelo hacia la izquierda.
- Para ajustar el código de tiempo actual utilizando un valor relativo, escriba el signo más (+) o el signo menos (–) seguido del número de fotogramas que desea sumar o restar. Por ejemplo, para restar cinco fotogramas al código de tiempo actual, seleccione todo el código, escriba –5 y, a continuación, presione Entrar/Retorno.

Visualización de códigos de tiempo como una grabación

[Volver al principio](#)

Puede mostrar un código de tiempo de un clip dentro de la previsualización del vídeo del clip si aplica el efecto Código de tiempo a ese clip. Puede visualizar el código de tiempo de una previsualización de vídeo de cualquier parte de una secuencia si aplica el efecto Código de tiempo a un clip de vídeo transparente. A continuación, recorte el clip de vídeo transparente del periodo en el que desee que se vea el código de tiempo. El código de tiempo en pantalla normalmente se denomina código de tiempo de grabación. Se utiliza en las ediciones en borrador y las pruebas

para que los editores y sus colaboradores tengan puntos de referencia precisos.

Visualizar el código de tiempo de clip como una grabación

1. En el panel Efectos, haga clic en el triángulo junto a la bandeja Efectos de vídeo para abrirla. A continuación, haga clic en el triángulo junto a la bandeja Vídeo para abrirla.
2. Arrastre el efecto Código de tiempo y colóquelo en un clip en una secuencia.
3. Haga clic en el panel Controles de efectos para que el panel se vuelva activo.
4. Haga clic en el triángulo situado junto al código de tiempo para ver las opciones de este efecto.
5. Ajuste las opciones según sea necesario.

Visualización del código de tiempo de secuencia como una grabación

1. En la parte inferior del panel Proyecto, haga clic en el icono Nuevo elemento . Seleccione Vídeo transparente.
Nota: Puede utilizar una capa de ajuste en lugar de vídeo transparente para llevar el efecto de código de tiempo.
2. Arrastre el clip de vídeo transparente a una pista vacía de la secuencia más alta que el resto de pistas de vídeo.
3. En el panel Efectos, haga clic en el triángulo junto a la bandeja Efectos de vídeo para abrirla. A continuación, haga clic en el triángulo junto a la bandeja Vídeo para abrirla.
4. Arrastre el efecto Código de tiempo y colóquelo en el clip de vídeo transparente.
5. Haga clic en el panel Controles de efectos para que el panel se vuelva activo.
6. Haga clic en el triángulo situado junto al código de tiempo para ver las opciones de este efecto.
7. Ajuste las opciones según sea necesario.

Visualización del código de tiempo de origen en el Monitor de programa

[Volver al principio](#)

Puede visualizar código de tiempo de origen en la previsualización del Monitor de programa de clips en una secuencia mientras realiza la edición:

- Si recorta un clip, aparecerá el código de tiempo de origen del clip.
- Si realiza una edición de deslizamiento, aparecerán los puntos de entrada y de salida de los nuevos medios de origen de los clips adyacentes.
- Si realiza una edición de desplazamiento, aparecerán los puntos de entrada y de salida de los nuevos medios de origen del clip.

❖ Elija la opción Superposición de código de tiempo durante la edición del menú del panel Monitor de programa. Una marca de verificación indica que el comando está seleccionado.

Visualización del código de tiempo en el panel Código de tiempo

[Volver al principio](#)

Puede ver el código de tiempo en el panel Código de tiempo. Para ver el panel Código de tiempo, seleccione Ventana > Código de tiempo.

Puede ver lo siguiente en el panel Código de tiempo:

- Si el panel Origen está seleccionado, el panel Código de tiempo mostrará el código de tiempo de origen.
- Si tiene seleccionado el panel Línea de tiempo o el panel Programa, puede elegir mostrar el código de secuencia, o un código de tiempo de origen en el menú del panel. En el menú del panel también podrá seleccionar de qué pista de audio o vídeo mostrar el código de tiempo.

Para aumentar el tamaño del panel Línea de tiempo, arrastre la esquina inferior derecha de la ventana hacia afuera.

Más temas de ayuda



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

Administración de recursos

Problemas técnicos de audio y vídeo | Material de archivo AVCHD

Solución de problemas (22 nov, 2012)

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

Personalización del panel Proyecto

Modificación de las vistas del panel Proyecto

Trabajar en la vista Lista

Trabajar en la vista Icono

Personalización de las columnas de la vista Lista

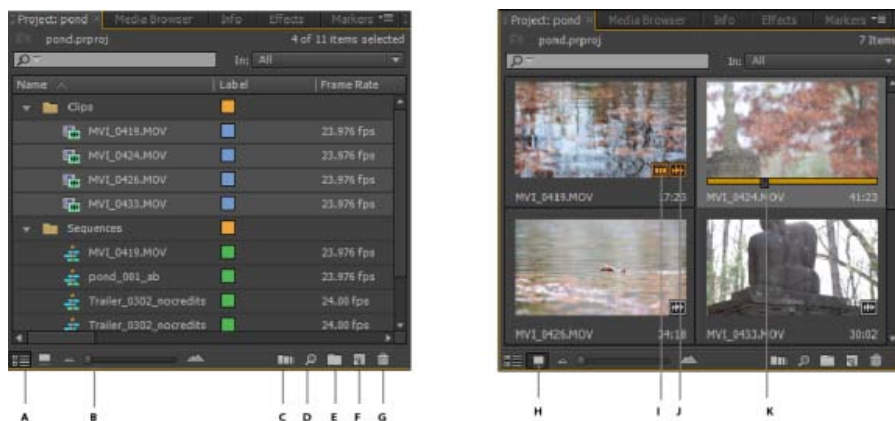
Selección del formato para la visualización de código de tiempo en el Panel Proyecto

Modificación de las vistas del panel Proyecto

[Ir al principio](#)

Tras obtener un activo, su nombre aparece en el panel Proyecto. El panel Proyecto contiene información detallada sobre cada activo del proyecto. Puede ver y ordenar activos en la vista Lista o la vista Icono. La vista Lista muestra información adicional sobre cada recurso. Puede personalizar la información que aparece para satisfacer las necesidades del proyecto.

Consulte el tutorial de vídeo: [Presentación del panel Proyectos](#) de Maxim Jago y Learn by Video para obtener más información sobre los ajustes y controles del panel Proyecto.



A. Vista Lista **B.** Regulador de zoom **C.** Automatizar a secuencia **D.** Buscar **E.** Nueva bandeja **F.** Elemento nuevo **G.** Borrar **H.** Vista Icono **I.** Clip utilizado en una secuencia **J.** El clip contiene tanto audio como vídeo **K.** Cabezal de reproducción para borrar la miniatura

- Para cambiar de una vista a otra, haga clic en el botón Vista Lista o en el botón Vista Icono de la parte inferior del panel. También puede seleccionar Vista > Lista o Vista > Icono en el menú del panel Proyecto.

Trabajar en la vista Lista

[Ir al principio](#)

- Para ordenar elementos en la vista Lista, haga clic en el encabezado de columna por el que desea ordenar los elementos. Si las bandejas están expandidas, los elementos se ordenan desde el nivel superior bajando por la jerarquía del panel Proyecto. Para invertir el orden, haga clic de nuevo en el encabezado de la columna.
- Para ocultar o mostrar el visor de miniaturas y la información de clip, seleccione Vista > Área de vista previa en el menú del panel Proyecto.
- Para ocultar o mostrar las miniaturas, elija Miniaturas en el menú del panel Proyecto. Cambie el tamaño de las miniaturas arrastrando el regulador Zoom.
- Al pasar el ratón por los clips, aparecerá una sugerencia de herramienta con información sobre el clip.
- Al pasar el ratón por los clips, aparecerá información sobre el clip.

Trabajar en la vista Icono

[Ir al principio](#)

Tutorial de vídeo: Eliminación por desplazamiento

Obtenga más información sobre la función

de [reTooled.net](#)



Borrar por pase y sobre cómo escalar miniaturas de muy pequeñas a grandes....

[Leer más](#)

<http://www.retooled.net/?p=372>



<http://www.retooled.net>

reTooled.net proporciona tutoriales sobre la composición de diseño editorial y herramientas innovadoras para maximizar las aplicaciones de escritorio estándar y agilizar las tareas diarias.

[Contribuya a Adobe Community Help](#)

La vista Icono de Premiere Pro tiene las siguientes funciones:

- Utilice el regulador Zoom para aumentar o disminuir el tamaño de los iconos. Los iconos pueden ampliarse a un gran tamaño para poder ver el contenido de los medios más fácilmente.
- Para eliminar contenido de un clip, realice una de las siguientes acciones:
 - Mueva (pero no haga clic y arrastre) el cursor por encima de la miniatura del clip de película. Esta acción se denomina "Eliminación por desplazamiento". El borrado por pase es ideal para previsualizar con rapidez el contenido de un clip antes de editarlo en una secuencia.
 - Desactive Borrar por pase en el menú del panel Proyecto, o bien, pulse Mayús + H.
 - Cuando Borrar por pase está desactivado, puede pulsar la tecla Mayús para activarlo temporalmente.
 - Utilice los métodos abreviados de teclado I y O para definir los puntos de entrada y salida para el clip mientras está borrando por pase.
 - Al pasar el ratón por una parte de un clip, haga doble clic en el icono, y el clip se cargará en el monitor de origen, en el lugar donde se encuentre el puntero. Con esta técnica, se pueden realizar ediciones de inserción y sobrescritura con rapidez en el clip.
 - Haga clic en el icono. Arrastre el cabezal de reproducción por el regulador para borrar el clip.
 - Después de hacer clic en el control deslizante en la miniatura, aparecerá un cabezal de reproducción de clip. Puede hacer lo siguiente:
 - Arrastre el cabezal de reproducción para ver el contenido del clip o controlar el audio. Utilice los métodos abreviados de teclado J-K-L para desplazarse por el clip.
 - Utilice los métodos abreviados de teclado I y O para definir los puntos de entrada y salida para el clip mientras está en pausa o realiza trayectos. Tras marcar los clips con un punto de entrada o de salida, se muestra una barra amarilla donde se encuentran los puntos de entrada y salida.
 - Para establecer un fotograma de póster para el icono, arrastre el cabezal de reproducción o desplácese al fotograma deseado y, a continuación, presione Mayús + P (Windows) o Cmd + P (Mac OS). Para borrar el fotograma de póster, pulse Ctrl + Mayús + P (Windows) u Opc + P (Mac OS).
 - Para ver si el clip se ha utilizado en una secuencia, coloque el cursor sobre el icono en forma de tira con el ratón y vea la información sobre herramientas. El indicador también muestra el número de veces que el clip se utiliza en la secuencia.
 - Para buscar el clip en una secuencia, haga clic en el icono filmstrip y elija la secuencia y la ubicación de la secuencia (en el código de tiempo) en el menú contextual. El cabezal de reproducción saltará hasta el clip en la secuencia correcta.
 - Para organizar los elementos en la vista Icono, arrastre una ubicación diferente en la cuadrícula. Mientras arrastra, una barra vertical indica dónde se situará el elemento. Si arrastra un elemento a una bandeja, el elemento se transferirá a la bandeja.

Puede ver toda la duración de un clip cuando al realizar una eliminación por desplazamiento sobre las miniaturas de izquierda a derecha. A la izquierda de una miniatura se encuentra un punto de inicio de medios del clip y a la derecha se encuentra su punto final de medios. Cuando el ratón se mueve fuera de los límites del clip, o el foco se encuentra lejos del panel Proyecto, la miniatura vuelve al fotograma de póster. Durante la eliminación por desplazamiento no se reproduce ningún audio.

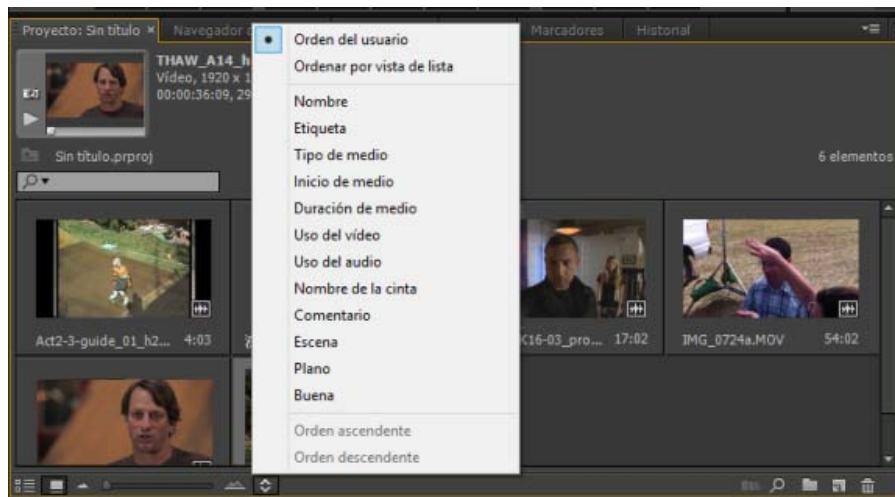
Si está utilizando un MacBook Pro, puede hacer zoom con los dedos con el trackpad Multi-Touch para cambiar el tamaño de las miniaturas en el panel Proyecto y el Explorador de medios.

Puede usar la vista Icono para organizar clips en orden de guion gráfico y, a continuación, usar la función Automatizar a secuencia para mover el guion gráfico a una secuencia. Consulte este [tutorial de vídeo](#) de Franklin McMahon en el sitio web Layers Magazine para obtener más detalles.

Clasificar los iconos en la vista Icono

Para ordenar los iconos en la vista Icono, haga clic en el botón Ordenar los iconos de la parte inferior del panel Proyecto. Aparece una lista de opciones de ordenación:

- **Orden del usuario:** Permite ordenar los iconos en cualquier orden que desee arrastrando los iconos.
- **Ordenar por vista de lista:** Ordena los iconos en el orden de clasificación seleccionado en la vista Lista. Por ejemplo, si ordenó los clips por "Duración de medio" en la vista Lista. Al cambiar a la vista Icono, se conserva el orden y los iconos también se clasifican mediante la duración de medio.
- Puede ordenar mediante propiedades de metadatos utilizadas habitualmente como nombre, etiqueta, tipo de medios, etc. Puede seleccionar el orden como ascendente o descendente.



Ordenar las opciones en la vista Icono

Personalización de las columnas de la vista Lista

[Ir al principio](#)

Las columnas de metadatos de la vista Lista del panel Proyecto ofrecen diversa información sobre los activos enumerados. El panel Proyecto puede mostrar cualquier campo de metadatos XMP que elija, no solo los campos de datos del clip. Puede seleccionar las columnas de metadatos que mostrará Premiere Pro, agregar propiedades al esquema y cambiar el orden de las columnas. Premiere Pro guarda su selección de columnas en el archivo del proyecto. En el panel Proyecto aparece siempre la misma selección de columnas cuando abra el proyecto.

Editar la visualización de las columnas en el panel Proyecto

1. Elija Visualización de metadatos en el menú del panel Proyecto y realice una de las siguientes acciones:
 - Para mostrar todas las columnas de un esquema de metadatos en los paneles Proyecto, active el cuadro junto al nombre del esquema.
 - Para mostrar columnas seleccionadas de uno o más esquemas, haga clic en los triángulos situados junto a los nombres de los esquemas para abrirlos. A continuación, seleccione las casillas junto a los nombres de las columnas que desee visualizar.

Nota: Si no puede encontrar o modificar una propiedad del cuadro de diálogo Visualización de metadatos, Adobe Premiere Pro bloquea la propiedad de forma que no se pueda modificar. Por ejemplo, puede eliminar las propiedades agregadas, pero no las creadas en los metadatos de proyecto de Adobe Premiere Pro.

2. Haga clic en Aceptar.

Reorganización de las columnas

- En la vista Lista del panel Proyecto, arrastre el encabezado de columna horizontalmente a la posición deseada.

Cambio del ancho de una columna

- En la vista Lista del panel Proyecto, coloque el ratón sobre una línea divisoria entre encabezados de columna. Cuando aparezca el icono Cambiar tamaño de columna , arrastre horizontalmente.

Clasificación por columna

- En la vista Lista del panel Proyecto, haga clic en un nombre de columna para cambiar entre órdenes ascendentes y descendentes basados en el contenido de esa columna.

Adición de una columna

1. Elija Visualización de metadatos en el menú del panel Proyecto.
2. Haga clic en Agregar propiedad.
3. Introduzca un nombre para la columna.
4. Elija un tipo:

Entero las columnas solo pueden contener números enteros.

Real las columnas pueden contener hasta dos decimales.

Texto las columnas pueden contener cualquier texto que introduzca.

Booleano las columnas ofrecen la opción de términos booleanos.

5. Haga clic en Aceptar y vuelva a hacer clic en Aceptar.

Columnas de la vista Lista

Los nombres de la mayoría de las columnas del panel Proyecto son explicativos. A continuación mostramos definiciones para los menos obvios:

Nombre De forma predeterminada, muestra el nombre de archivo del recurso. Puede cambiar el nombre que el recurso utiliza dentro del proyecto. No es posible eliminar el campo Nombre de la vista Lista.

Etiqueta Color que ayuda a identificar y asociar los recursos.

Duración de medio Duración del archivo de origen, expresada en la opción Visualización especificada en ese momento.

Nota: En Premiere Pro, los puntos de entrada y de salida especifican todas las duraciones de cualquier panel que incluya fotogramas. Por ejemplo, ajustar el punto de entrada y el punto de salida para el mismo fotograma da como resultado un solo fotograma de duración.

Duración del vídeo La duración del componente de vídeo de un clip. Para determinar la duración de vídeo, se calcula la diferencia entre el punto de entrada y el punto de salida de vídeo. Premiere Pro incorpora los ajustes relevantes, como los cambios en la velocidad del clip.

Duración del audio La duración del componente de audio de un clip. Para determinar la duración de audio, se calcula la diferencia entre el punto de entrada y el punto de salida de audio. Premiere Pro incorpora los ajustes relevantes, como los cambios en la velocidad del clip.

Información de vídeo El tamaño del fotograma y la proporción de aspecto del recurso, y si existe un canal alfa.

Uso del vídeo El número de veces que se utiliza en las secuencias del proyecto el componente de vídeo de un recurso.

Uso del audio El número de veces que se utiliza en las secuencias del proyecto el componente de audio de un recurso.

Nombre de la cinta Nombre de la cinta de origen tal y como se indicaba cuando se registró o capturó el clip.

Descripción Descripción opcional del recurso tal y como se indicaba cuando se registró o capturó el clip.

Comentario Comentario opcional que se introdujo al registrar o capturar el recurso, pensado para identificar y ordenar los recursos.

Nota de registro Campo para texto opcional introducido a través del panel Captura o el cuadro de diálogo Editar archivo sin conexión.

Ruta del archivo Ubicación del archivo en disco, indicado como una ruta de carpeta.

Ajustes de captura Indica si un archivo tiene ajustes de captura asignados en Premiere Pro.

Estado Indica si un recurso está en línea o sin conexión. Si un clip no tiene conexión, Estado también indica el motivo.

Propiedades sin conexión Indica si el origen de un clip sin conexión contiene vídeo, audio o ambos.

Escena Campo para nombre de la escena introducido a través del panel Captura o el cuadro de diálogo Editar archivo sin conexión. Resulta útil utilizar nombres de escena de un guion para organizar el trabajo.

Disparo/Toma Campo para nombre de la toma introducido a través del panel Captura o el cuadro de diálogo Editar archivo sin conexión.

Buena Indica los recursos favoritos.

Selección del formato para la visualización de código de tiempo en el Panel Proyecto

[Ir al principio](#)

De forma predeterminada, Premiere Pro muestra el código de tiempo de clips del panel Proyecto en el formato seleccionado en Preferencias. Si lo prefiere, puede cambiar esta opción predeterminada a cualquier otro formato de visualización de código de tiempo.

1. Seleccione Proyecto > Configuración del proyecto > General.
2. En la sección Vídeo del cuadro de diálogo Configuración del proyecto, seleccione un formato de código de tiempo del menú Formato de visualización.
3. Haga clic en Aceptar.

Para obtener información sobre el panel Proyecto, consulte esta serie de cuatro tutoriales de vídeo de Andrew Devis en el sitio web Creative COW:

- [Panel Proyecto: organización, automatización y búsqueda](#)
- [Panel Proyecto: elementos y plantillas nuevas](#)
- [Panel Proyecto: preferencias y estructuras de bandejas](#)
- [Panel Proyecto: importación de material de archivo](#)



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

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

Organización de recursos en el panel Proyecto

- Uso de bandejas
 - Adición y borrado de bandejas
 - Modificación de los comportamientos de las bandejas
 - Sugerencias de bandejas
- Etiquetar los recursos
- Cambiar nombre de recursos
 - Cambio de nombre de un clip
 - Cambio de nombre de un archivo de origen original
- Saltar a un recurso en el panel Proyecto
- Búsqueda de recursos en el panel Proyecto
- Búsqueda de recursos en función de criterios
- Búsqueda de clips con la detección de caras
 - Identificación de clips que contienen caras
 - Búsqueda de clips que contienen caras
- Eliminación de recursos de un proyecto
 - Eliminación de un recurso del panel Proyecto
 - Eliminación de recursos no utilizados del panel Proyecto
- Definir una miniatura diferente para los clips
- Edición de celdas en el panel Proyecto
- Ver las propiedades del clip
 - Visualización de las propiedades de un clip
- Ver orden de campos para clips
- Determinar si un clip tiene escaneo entrelazado o progresivo
- Cambiar la velocidad de fotogramas de clips

Uso de bandejas

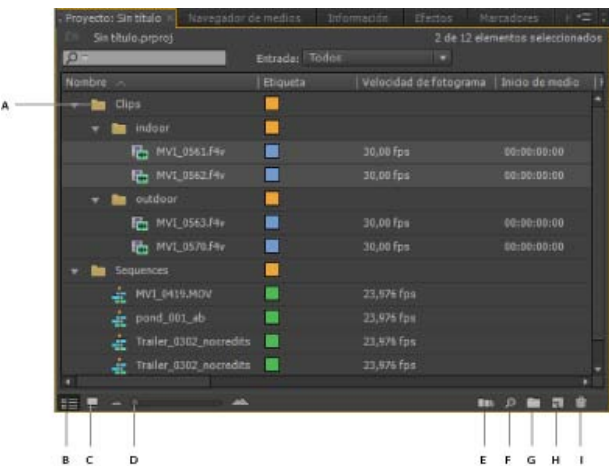
Volver al principio

El panel Proyecto puede incluir bandejas, que se pueden utilizar para organizar el contenido del proyecto casi del mismo modo que en el Explorador de Windows® o el Finder de Mac OS®. Las bandejas pueden contener archivos de origen, secuencias y otras bandejas.

A medida que crece el proyecto, puede crear nuevas bandejas para contener dichos elementos. No es absolutamente necesario crear y utilizar las bandejas (especialmente para proyectos cortos), pero la mayoría de los editores las consideran indispensables para mantenerse organizados.

Las bandejas se pueden utilizar de las siguientes maneras:

- Para almacenar clips sin conexión para su captura por lotes.
- Para almacenar secuencias principales y secuencias de copia de seguridad.
- Para organizar archivos por tipo, como vídeo, imágenes fijas y archivos de audio.



A. Bandeja en una bandeja B. Vista Lista C. Vista Icono D. Regulador de zoom E. Automatizar a secuencia F. Buscar G. Nueva bandeja H. Nuevo elemento I. Borrar

Estos son los comportamientos predeterminados de las bandejas del panel Proyecto. Los tres últimos comportamientos predeterminados de las carpetas se pueden cambiar mediante la edición del comportamiento de las carpetas en las preferencias generales.

Para obtener más información sobre el uso de las bandejas, consulte el tutorial de vídeo Bandejas mejoradas en Premiere Pro CS3, en el [Sitio web de Creative COW](#).

Adición y eliminación de bandejas

- Para agregar una bandeja, haga clic en el botón Nueva bandeja  de la parte inferior del panel Proyecto. También puede utilizar el método abreviado de teclado Control+/ (Windows) o Comando+/ (Mac OS).
- Para eliminar una o más bandejas, selecciónelas y haga clic en el icono Eliminar  de la parte inferior del panel Proyecto. También puede eliminar bandejas si las selecciona y, a continuación, presiona la tecla Supr.

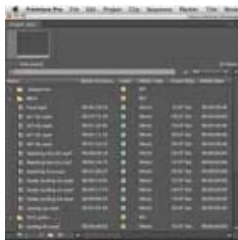
Consulte toda la serie de tutoriales de vídeo de Andrew Devis sobre el panel Proyecto en el sitio Web de Creative COW.

[Panel Proyecto 1: Organización, automatización y búsqueda en el panel Proyecto](#)

[Panel Proyecto 2: Nuevos elementos y plantillas](#)

[Panel Proyecto 4: Importar material de archivo](#)

Artículo: Uso de las bandejas



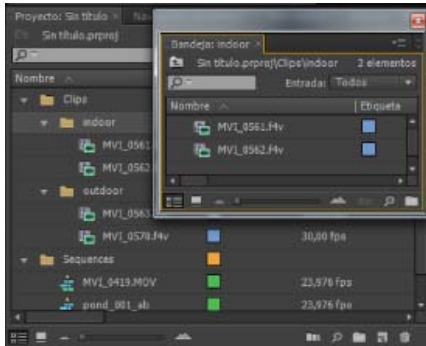
Antony Bolante muestra cómo usar las bandejas en Premiere Pro.... [Leer más](#)
<http://premiere.digitalmedianet.com/articles/...>



por **Antony Bolante**
<http://www.lynda.com/Antho...>

Antony Bolante es un instructor de edición de vídeo y gráficos de movimiento y ha contribuido al sistema de ayuda de Premiere Pro.

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



Haga doble clic para abrir una bandeja en su propio panel acoplable.

Modificación de comportamientos de carpeta

Al trabajar en un proyecto, a veces se desea cambiar la visualización de las bandejas. En el formato estándar, verá la jerarquía de todo el proyecto, lo que es útil. Sin embargo, a veces querrá abrir una bandeja en su propia ficha, o en un panel nuevo. Así podrá centrarse en los clips de una bandeja determinada, ordenar los clips por orden de guion gráfico en el modo Icono, o escribir en el campo de búsqueda para buscar clips en una bandeja.

A algunos editores les gusta que la ventana de la bandeja se superponga a la interfaz, mientras que otros prefieren que las bandejas se abran allí donde estén o en fichas nuevas.

Para abrir una bandeja en su propio panel flotante, en su lugar o en una nueva ficha, haga lo siguiente:

- Para abrir una bandeja en su propio panel flotante, haga doble clic en la bandeja. Este panel se puede acoplar o agrupar como cualquier otro panel.
- Para abrir una bandeja en su sitio, mantenga presionada la tecla Ctrl (Windows) o la tecla Comando (Mac OS) y haga doble clic en la bandeja.
- Para abrir una bandeja en una ficha nueva, mantenga presionada la tecla Ctrl (Windows) o la tecla Comando (Mac OS) y haga doble clic en la bandeja.

Puede modificar los comportamientos predeterminados de las bandejas del panel Proyecto mediante la edición de las preferencias de las bandejas.

1. Seleccione Edición > Preferencias > General (Windows) o Premiere Pro > Preferencias > General (Mac OS).
2. En el área Bandejas, seleccione las opciones en los menús para doble clic + Ctrl (Windows) o + Comando (Mac OS) y + Alt (Windows) o + Opc (Mac OS).
3. Haga clic en Aceptar.

Sugerencias de bandejas

- Para mover un elemento a una bandeja, arrástrelo al icono de dicha bandeja. Puede mover bandejas dentro de otras para anidarlas. Al soltar un elemento en una bandeja, esta no se abre automáticamente.
- Para visualizar el contenido de una bandeja, en la vista Lista, haga clic en el triángulo que hay junto al icono de bandeja para expandirla o haga doble clic en la bandeja.
- Para mostrar el contenido de una bandeja inclusiva (primaria) cuando solo se está visualizando el contenido de una bandeja anidada, haga clic en el botón Bandeja primaria  del panel Proyecto. Puede seguir haciendo clic en este botón hasta que aparezca el contenido del nivel principal del panel Proyecto.
- Para abrir o cerrar más de una bandeja a la vez, mantenga pulsada la tecla Alt (Windows) u Opción (Mac OS) y haga clic en varias bandejas.

 Si hace clic varias veces en Nueva bandeja de una fila, cada una de las bandejas nuevas se anida dentro de la anterior.

Etiquetado de recursos

[Volver al principio](#)

Las etiquetas son colores que ayudan a identificar y asociar recursos. Las etiquetas se asignan y visualizan en el panel Proyecto. Los colores de las etiquetas marcan recursos en la columna Etiqueta del panel Proyecto y en un panel Línea de tiempo.

- Para asignar una etiqueta a un recurso, seleccione un clip en el panel Proyecto, elija Edición > Etiqueta y seleccione un color.
- Para seleccionar todos los recursos que tengan la misma etiqueta, elija un recurso que la utilice y seleccione Editar > Etiqueta > Seleccionar grupo de etiquetas.
- Para editar los nombres o colores de etiquetas, seleccione Edición > Preferencias > Colores de etiqueta (Windows) o Premiere Pro > Preferencias > Colores de etiqueta (Mac OS). Haga clic en una muestra de color para editar el color.
- Para definir etiquetas predeterminadas para un tipo de medios, seleccione Edición > Preferencias > Valores predeterminados de etiqueta (Windows) o Premiere Pro > Preferencias > Valores predeterminados de etiqueta (Mac OS).

Nota: Los valores predeterminados de la etiqueta afectarán a los recursos que agregue al panel Proyecto desde el momento en el que cambie dichos valores. Este comando no cambia los colores de etiqueta de los recursos que ya existen en el panel Proyecto. Para cambiar los colores de etiquetas de recursos que están en el panel Proyecto, seleccione Edición > Preferencias > Colores de etiqueta (Windows) o Premiere Pro > Preferencias > Colores de etiqueta (Mac OS).

Cambio de nombre de los recursos

[Volver al principio](#)

Todos los archivos del proyecto se almacenan en el disco duro como archivos individuales. En Premiere Pro, solo se agrega una referencia a cada archivo en el panel Proyecto. Siempre que cambie el nombre de un clip en Premiere Pro, el nombre del archivo y el archivo original permanecerán inalterados en el disco duro.

 Al cambiar el nombre del clip, el nombre del archivo de origen no refleja el cambio. Algunos usuarios sugieren introducir el nombre de clip deseado en la columna "Descripción" para mantener el esquema de nomenclatura del nombre de clip y el archivo de origen. El inconveniente es que el nombre del clip no es descriptivo en el panel Línea de tiempo o en el panel Proyecto en la vista Icono. El usuario decidirá qué sistema es más conveniente para su flujo de trabajo.

Cambio de nombre de un clip

Puede cambiar el nombre de un clip. Premiere Pro almacena el nombre del clip con las otras propiedades del clip en el archivo del proyecto. Si cambia el nombre del clip no se cambiará el nombre del archivo de origen del clip.

Nota: Para almacenar automáticamente el nombre nuevo en el campo Título del esquema de metadatos Dublin Core, primero vincule la propiedad Nombre de clip. Consulte [Vincular los datos de clip a metadatos XMP](#).

1. En el panel Proyecto, seleccione el clip.
2. Realice una de las acciones siguientes:
 - En el panel Proyecto, seleccione Clip > Cambiar de nombre, escriba el nombre nuevo y presione Intro (Windows) o Retorno (Mac OS).
 - En el panel Proyecto, haga clic en el campo Nombre, escriba el nombre nuevo y presione Intro (Windows) o Retorno (Mac OS).
 - En el panel Metadatos, haga clic en el triángulo junto a Clip para mostrar los campos de propiedades de clip. Escriba otro nombre en el campo Nombre y presione Intro (Windows) o Retorno (Mac OS).

 El comando Cambiar nombre está disponible cuando haga clic con el botón secundario del ratón (Windows) o presione control y haga clic (Mac OS) en un clip del panel Proyecto, o en una Línea de tiempo.

Cambio de nombre de un archivo de origen original

- Salga de Premiere Pro y cambie el nombre del archivo en el escritorio de

La próxima vez que abra el proyecto, Premiere Pro inicia un cuadro de diálogo.

1. Navegue hasta el archivo que haya cambiado de nombre y selecciónelo en el cuadro de diálogo.
2. Haga clic en Abrir
3. Premiere Pro se inicia con el archivo vinculado otra vez al archivo que ha cambiado de nombre.

Saltar a un recurso en el panel Proyecto

[Volver al principio](#)

1. Seleccione el panel Proyecto.
2. Escriba la primera letra del nombre del clip.

Búsqueda de recursos en el panel Proyecto

[Volver al principio](#)

1. En el panel Proyecto, seleccione una de estas opciones del menú Entrada:

Todo Busca en todos los metadatos.

Visible Busca solo en los campos de metadatos visibles en el panel Proyecto.

Transcripción de texto Solo busca en el campo de metadatos Voz a texto.

2. Realice una de las acciones siguientes:

- Sitúe el cursor en el cuadro Buscar del panel Proyecto.
- Seleccione el panel Proyecto, y presione Mayús+F.

3. (Opcional) Haga clic en el icono de la lupa del cuadro Buscar para ver un menú que incluya los términos buscados más recientes.
4. Escriba el término que desee buscar.

El panel Proyecto solo muestra los recursos que coinciden con sus criterios de búsqueda. El menú de la lupa sugiere términos de búsqueda. Las sugerencias incluyen los errores ortográficos presentes en los metadatos del clip. Esta función permite la localización y corrección de errores.

El menú se actualiza dinámicamente conforme se escribe cada nueva letra.

Cuando se abre una bandeja mientras que un término de búsqueda está en el cuadro Buscar, Premiere Pro copia este término en el nuevo cuadro Buscar. El filtro continúa para la bandeja abierta.

5. (Opcional) Haga clic en una sugerencia para iniciar una búsqueda del término.
6. Haga clic en el icono Cerrar  para terminar la búsqueda y mostrar todos los recursos.

Búsqueda de recursos en función de criterios

[Volver al principio](#)

Para realizar búsquedas más precisas, puede buscar los recursos del proyecto que cumplan ciertos criterios. Por ejemplo, puede buscar un clip de vídeo que tenga una palabra en la columna Nombre y una frase en la columna Comentario.

1. Realice una de las acciones siguientes:

- Haga clic en el icono Buscar  de la parte inferior del panel Proyecto.
- Seleccione el panel Proyecto y presione Ctrl + F (Windows) o Comando + F (Mac OS).

2. En el cuadro de diálogo Buscar, seleccione el nombre de las columnas para la búsqueda en los menús que hay bajo Columna.
3. Seleccione los operadores adecuados en los menús que hay bajo Operador.
4. Escriba los caracteres que se tienen que buscar en las columnas especificadas en los campos de búsqueda respectivos.
5. Si va a hacer una búsqueda por dos criterios a la vez, realice una de las acciones siguientes:
 - Para buscar recursos que coincidan con los dos criterios, seleccione Todos en el menú Coincidir.
 - Para buscar recursos que coincidan con cualquiera de criterios, seleccione Cualquiera en el menú Coincidir.
6. Haga clic en Buscar.

Búsqueda de clips con la detección de caras

[Volver al principio](#)

Puede encontrar clips que contienen caras si en primera lugar se utiliza la función Detección de cara para poder identificarlas.

Identificación de clips que contienen caras

Identifique los clips que contengan caras para que posteriormente pueda filtrar el panel Proyecto para los clips que incluyen caras.

Nota: El análisis de contenido funciona en todos los tipos de medios admitidos, incluyendo las imágenes fijas. La detección de cara está habilitada para los clips combinados si al menos uno de los clips integrantes contiene vídeo.

1. Para seleccionar uno o varios clips para la detección de caras, realice una de las siguientes operaciones:

- Seleccione un clip en el panel Proyecto. Seleccione Clip > Analizar contenido.
- En el panel Proyecto, haga clic con el botón derecho en un clip seleccionado y elija Analizar contenido.

Aparecerá el cuadro de diálogo Analizar contenido.

2. Compruebe la detección de caras. Elija entre calidad Alta, Media o Baja (la alta da mejores resultados, mientras La baja es más rápida) y, a continuación, haga clic en Aceptar.

Adobe Media Encoder se abrirá con los clips seleccionados en su cola de codificación y analizará los clips. Una marca de verificación verde aparece en la columna Estado para cada clip que se haya analizado.

3. Cierre la ventana de Adobe Media Encoder.

Búsqueda de clips que contienen caras

Puede filtrar el panel Proyecto para mostrar únicamente los clips que contienen caras. En primer lugar, identifique los clips que contienen caras utilizando la Detección de cara.

1. Realice una de las acciones siguientes:

- Haga clic en la lupa del cuadro Buscar y seleccione Buscar caras.
- Seleccione Edición > Buscar caras.

El panel Proyecto mostrará solamente los clips que contienen caras. Todas las bandejas permanecen visibles en esta vista filtrada para que pueda arrastrar los clips a las mismas.

2. Para borrar el filtro, haga clic en la X situada en la parte derecha del cuadro Buscar.

El panel Proyecto muestra todos los clips.

Eliminación de recursos de un proyecto

[Volver al principio](#)

Puede eliminar los recursos que no necesite del panel Proyecto sin eliminarlos del disco duro.

Eliminación de un recurso del panel Proyecto

- Seleccione el elemento y presione la tecla Supr.

El archivo se conserva en el disco duro.

Nota: Si utiliza el comando Proyecto > Desconectar, tiene la opción de borrar el archivo de origen real junto a su referencia en el proyecto. (Consulte [Trabajo con clips sin conexión.](#))

Eliminación de los recursos no utilizados del panel Proyecto

Puede eliminar recursos que no haya utilizado en un panel Línea de tiempo desde el panel Proyecto.

- Realice una de las acciones siguientes:
 - Ordene la vista Lista del panel Proyecto por las columnas Uso del vídeo y Uso del audio para identificar los clips no utilizados, a continuación, selecciónelos y elimínelos.
 - Elija Proyecto > Eliminar no utilizados.

Definir una miniatura diferente para los clips

[Volver al principio](#)

El marco de póster de clips se puede cambiar en la vista Icono. De forma predeterminada, el primer fotograma de un clip aparece en el visor de miniaturas y en otros lugares del proyecto donde se muestra la miniatura. Se puede anular la miniatura predeterminada designando cualquier fotograma del clip como fotograma de póster.

Para establecer un fotograma de póster para el icono, arrastre el cabezal de reproducción o desplácese al fotograma deseado y, a continuación,

presione Mayús + P (Windows) o Cmd + P (Mac OS).

Para obtener más información, consulte Trabajar en la vista Icono.

 El visor de miniaturas del área de vista previa del panel Proyecto está oculto de manera predeterminada. Actívelo en el menú del panel Proyecto.

Edición de celdas en un panel Proyecto

[Volver al principio](#)

Puede editar los datos en celdas editables, para las propiedades de clip o metadatos XMP para cualquier clip en el panel Proyecto. Premiere Pro almacena los datos escritos en celdas de metadatos XMP en los archivos de origen. No obstante, almacena datos escritos en las celdas de propiedades de clip en un archivo de proyecto, no en los archivos de origen. Las propiedades de clip no se transfieren con los archivos de origen y solo las puede leer Premiere Pro.

De forma predeterminada, el panel Proyecto solo muestra las propiedades de clip. Para escribir datos que Premiere Pro almacena en archivos de origen, primero agregue columnas de metadatos a la visualización del panel Proyecto. Consulte Personalización de las columnas de la vista Lista.

1. Realice una de las acciones siguientes:

- En la vista de lista del panel Proyecto, haga clic en un icono a la izquierda del nombre de archivo para seleccionar un clip. Presione el Tabulador varias veces hasta que se resalte la celda editable deseada y se cambie al modo de edición.
- Haga clic en una celda editable.

2. Escriba los datos con los que desee reemplazar los datos de la celda, si los hay.

3. Realice una de las acciones siguientes:

- Para guardar los datos nuevos y para resaltar la celda siguiente para el mismo clip, presione el tabulador.
- Para guardar los datos nuevos y para resaltar la celda anterior para el mismo clip, presione Mayús y el tabulador.
- Para guardar los datos nuevos y para resaltar la misma celda en el clip siguiente, presione Intro (Windows) o Retorno (Mac OS).
- Para guardar los datos nuevos y para resaltar la misma celda en el clip anterior, presione Mayús+Intro (Windows) o Mayús+Retorno (Mac OS).

Nota: En la vista de icono del panel Proyecto, presione el tabulador para resaltar el nombre de archivo del recurso siguiente y ponerlo en el modo de edición.

Visualización de las propiedades del clip

[Volver al principio](#)

Premiere Pro incluye herramientas de análisis del clip que se pueden utilizar para evaluar un archivo en cualquier formato admitido almacenado dentro o fuera del proyecto. Por ejemplo, tras crear un clip de vídeo para difundirlo desde un servidor Web, se pueden utilizar herramientas de análisis del clip para determinar si un clip exportado tiene una velocidad de datos adecuada para su distribución por Internet.

El panel Propiedades proporciona información detallada acerca de cualquier clip. Para los archivos de vídeo, las propiedades analizadas pueden incluir el tamaño del archivo, el número de canales de audio, la duración, la velocidad de fotogramas media, la velocidad de muestreo de audio, la velocidad de datos de vídeo y los códecs. En el panel Propiedades no se visualizan todas estas propiedades para todos los clips. El formato de archivo del clip que se está examinando determina los datos visualizados en el panel Propiedades.

Visualización de las propiedades del clip

- Realice una de las acciones siguientes:
 - Si el clip se encuentra en el panel Proyecto, selecciónelo para mostrar un subconjunto de sus propiedades en el área de previsualización de la parte superior del panel Proyecto.
 - Si el clip se encuentra en el Monitor de origen, en el panel Línea de tiempo o en el panel Proyecto, selecciónelo y elija Archivo > Obtener propiedades para > Selección.
 - Si el clip no está incluido en el proyecto, elija Archivo > Obtener propiedades para > Archivo. Busque y seleccione el clip que desea analizar y, a continuación, haga clic en Abrir.

 También se pueden ver las propiedades del clip en el Monitor de origen, en el panel Línea de tiempo o en el panel Proyecto haciendo clic con el botón derecho (Windows) o manteniendo presionada la tecla Ctrl y haciendo clic (Mac OS) en un clip y eligiendo Propiedades.

Orden de visualización de campo para clips

[Volver al principio](#)

Se puede determinar el orden de campos de un clip en el área de vista previa del panel Proyecto. Verá información sobre el clip en el Área de previsualización y junto al clip. El orden de campos se muestra junto a la información de código de tiempo.

- LFF indica que el clip está en el orden de campo inferior primero.
- UFF indica que el clip está en el orden de campo superior primero.



Determinar si la búsqueda de un clip es entrelazada o progresiva

Se puede determinar si un clip tiene búsqueda entrelazada o progresiva en el área de vista previa del panel Proyecto. Verá información sobre el clip en el Área de previsualización y junto al clip. Junto a la información de código de tiempo, aparecerá un indicador de búsqueda entrelazada o progresiva.

- "i" indica búsqueda entrelazada
- "p" indica búsqueda progresiva

Cambio de la velocidad de fotogramas de clips

Puede utilizar el comando Interpretar material de archivo para cambiar la velocidad de fotogramas que asume Premiere Pro para un clip. Al cambiar la velocidad de fotogramas de un clip, se cambia tanto el audio como el vídeo. Al cambiar la velocidad de fotogramas se cambia la duración original de forma proporcional. Por ejemplo, si define un clip de 10 segundos y 24 fps como 48 fps, se reducirá a la mitad, con una duración de 5 segundos. La velocidad de fotogramas del clip se concilia con la velocidad de fotogramas de la secuencia. Por ejemplo, si se cambia un clip de 24 fps en una secuencia de 24 fps a 48 fps, la secuencia solo muestra uno de cada dos fotogramas del clip.

También se puede cambiar la velocidad y la duración del clip seleccionando el comando Clip > Velocidad/Duración. El clip correspondiente debe estar seleccionado en un panel Línea de tiempo. No obstante, tal cambio afectará solo a ese ejemplo de clip en un panel Línea de tiempo. Mediante el comando Interpretar material de archivo se cambia la forma de interpretación de un archivo en todo el proyecto.

1. En el panel Proyecto, haga clic con el botón derecho en el clip deseado.
 2. Seleccione Modificar > Interpretar material de archivo y realice una de las siguientes acciones:
 - Seleccione Usar velocidad de fotograma de archivo.
 - Seleccione Aplicar la siguiente frecuencia de fotogramas y escriba el número de fotogramas por segundo.
 3. Haga clic en Aceptar.
- [Creative COW: Bandejas mejoradas en Premiere Pro CS3](#)
 - [Búsqueda y agrupamiento de efectos](#)
 - [Creación de ajustes preestablecidos de secuencia personalizados](#)



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

Gestión de metadatos

[Acerca del panel Metadatos y XMP](#)
[Acerca del panel Metadatos en Premiere Pro](#)
[Acerca de los metadatos XMP de archivos, clips y proyectos](#)
[Uso de metadatos de clip y metadatos de archivo](#)
[Edición de metadatos XMP](#)
[Búsqueda de metadatos XMP](#)
[Visualización u ocultación de metadatos XMP](#)
[Visualización de los datos de clip en el Panel de metadatos](#)
[Vincular los datos de clip a metadatos XMP](#)

Acerca del panel Metadatos y XMP

[Volver al principio](#)

Para perfeccionar el flujo de trabajo y organizar los archivos, use los metadatos XMP. Los metadatos son un conjunto de información descriptiva sobre un archivo concreto. Los archivos de audio y vídeo incluyen automáticamente propiedades de metadatos básicos como, por ejemplo, la fecha, la duración o el tipo de archivo. Si lo desea, puede añadir detalles con las propiedades como, entre muchos otros, la ubicación, el director o los derechos de autor.

El panel Metadatos permite compartir esta información relativa a los recursos por medio de las aplicaciones de audio y vídeo de Adobe. A diferencia de las propiedades clásicas de los clips (que se limitan al panel Proyecto o Archivos de una sola aplicación), las propiedades de los metadatos están incrustadas en los archivos de origen, por lo que los datos aparecen de forma automática en las demás aplicaciones. Gracias al uso compartido de los metadatos, resulta muy sencillo llevar a cabo el seguimiento y la gestión de los recursos de vídeo a medida que avanzan por el flujo de trabajo de producción.

Nota: las propiedades que figuran en el panel Metadatos también aparecen en Adobe Bridge, donde ofrecen detalles adicionales que permiten explorar con más rapidez los recursos.

Para ver un vídeo sobre el panel Metadatos, visite el [sitio Web de Adobe](#).

Maxim Jago explica los metadatos XMP en un vídeo de "Premiere Pro CS5 para editores voraces".

Acerca de esquemas y propiedades

Un esquema de metadatos es una recopilación de propiedades específicas de un flujo de trabajo determinado. El esquema de medios dinámicos, por ejemplo, incluye propiedades como Escena y Ubicación de la escena, que son idóneas para los proyectos de vídeo digital. Los esquemas EXIF, en cambio, incluyen propiedades adaptadas a la fotografía digital como Tiempo de exposición y Valor de apertura. Otras propiedades más generales como Fecha y Título aparecen en el esquema Dublin Core. Para ver las distintas propiedades, consulte Visualización u ocultación de metadatos XMP.

 Para obtener información sobre una propiedad y un esquema concretos, pase el puntero por encima en el panel Metadatos. Para la mayoría de elementos aparece la información de herramientas con detalles.

Acerca del estándar XMP

Para almacenar los metadatos, las aplicaciones de Adobe usan Extensible Metadata Platform (XMP). XMP se crea en XML, lo que facilita el intercambio de metadatos entre diversas aplicaciones y la publicación de flujos de trabajo. Los metadatos en la mayoría de los demás formatos (como Exif, GPS o TIFF) se transfieren de manera automática a XMP para facilitar su visualización y gestión.

En la mayoría de los casos, los metadatos XMP se almacenan directamente en los archivos de origen. Ahora bien, cuando un formato de archivo concreto no admite XMP, los metadatos se almacenan en un archivo sidecar independiente.

Los recursos de proyectos que carezcan de los archivos correspondientes no admiten XMP. Algunos ejemplos de Adobe Premiere Pro son Barras y tono, Cuenta atrás universal, Color mate, Títulos, Vídeo en negro y Vídeo transparente.

 Para personalizar la creación y el intercambio de los metadatos, use el XMP Software Development Kit. Para obtener más información sobre XMP, consulte [Extensible Metadata Platform](#).

Acerca del panel Metadatos en Premiere Pro

[Volver al principio](#)

El panel Metadatos muestra los metadatos de instancia de clip y los metadatos de archivos XMP para un recurso seleccionado. Los campos en el encabezado Clip muestran metadatos de instancia de clip: información sobre un clip seleccionado en el panel Proyecto o en una secuencia. Los metadatos de instancia de clip se almacenan en el archivo de proyecto de Premiere Pro y no en el archivo al que hace referencia el clip. Únicamente Premiere Pro lee metadatos de instancias de clip y no otras aplicaciones. No obstante, en Premiere Pro puede vincular ciertos

campos de metadatos de clip con campos de metadatos XMP. Esta opción permite que otras aplicaciones fuera de Premiere Pro accedan a metadatos basados en clip por medio de los campos XMP.

Si no utiliza nunca subclips ni importa varias instancias de clips maestros, cada clip del proyecto será exclusivo. Puede utilizar propiedades de archivo XMP de forma exclusiva, de manera que todos sus metadatos se graben en un archivo de origen, visible para otras aplicaciones. Si lo prefiere, puede utilizar las propiedades de clip tradicionales y activar los vínculos para todas ellas. Premiere Pro copia automáticamente los datos de clip en propiedades de XMP coincidentes a partir de ese punto.

Las campos bajo los encabezados Archivo y Transcripción de voz muestran metadatos XMP. Con la búsqueda de voz, puede transcribir las palabras pronunciadas en un clip a texto y, a continuación, busca el texto para encontrar la palabra específica que se pronuncia en el clip. Para obtener más información sobre la utilización de la búsqueda de voz, consulte [Análisis de voz para metadatos de texto XMP](#).

Para obtener más información sobre los metadatos XMP, consulte la descripción general en el [sitio web de Adobe](#).

Para obtener más información sobre los metadatos XMP, consulte el artículo en el [sitio web de Adobe](#).

Espacio de trabajo Registro de metadatos

El espacio de trabajo Registro de metadatos se utiliza para introducir metadatos después de la importación, captura o digitalización de medios en Premiere Pro. El panel Proyecto y los paneles Metadatos se maximizan para facilitar la introducción de metadatos.

Para activar el espacio de trabajo Registro de metadatos, elija Ventana > Espacio de trabajo > Registro de metadatos.

Phil Hawkins ofrece detalles sobre el espacio de trabajo Registro de metadatos en [este tutorial de vídeo](#) de Infinite Skills.

Franklin McMahon muestra cómo utilizar el espacio de trabajo Registro de metadatos [en el tutorial de vídeo “DSLR Vídeo Editing in Premiere Pro CS5” \(“Edición de vídeo DSLR en Premiere Pro CS5”\)](#) de Layers Magazine.

Acerca de los metadatos XMP de archivos, clips y proyectos

[Volver al principio](#)

Las aplicaciones de audio y vídeo de Adobe otorgan un trato casi idéntico a los metadatos XMP. Sin embargo, existen algunas pequeñas diferencias que reflejan la etapa del flujo de trabajo que aborda cada una de las aplicaciones. Si se usan varias aplicaciones de a la vez, conviene comprender esas ligeras diferencias para sacar el máximo partido de los metadatos.

Adobe OnLocation y Encore proporcionan un conjunto de propiedades de metadatos para todos los recursos. Adobe Premiere Pro, After Effects y Soundbooth, en cambio, dividen el panel Metadatos en secciones independientes para los distintos tipos de recursos.

Adobe Premiere Pro Separa los metadatos en estas secciones:

Clip Muestra las propiedades de los clips seleccionados en el panel Proyecto o en panel Línea de tiempo. Como estos metadatos se almacenan en archivos de proyecto, solo aparecen en Adobe Premiere Pro.

Archivo Muestra las propiedades de los archivos de origen seleccionados en el panel Proyecto. Como estos metadatos se almacenan directamente en los archivos de origen, aparecen en otras aplicaciones (también Adobe Bridge).

After Effects Separa los metadatos en estas secciones:

Proyecto Muestra las propiedades del proyecto global. Si selecciona Incluir metadatos XMP de origen en el cuadro de diálogo Ajustes del módulo de salida, esta información se incrusta en los archivos que obtenga de Cola de procesamiento.

Archivos Muestra las propiedades de los archivos de origen seleccionados en el panel Proyecto. (Si selecciona un servidor proxy, aparecen las propiedades del archivo real.)

En After Effects, tanto la propiedad Proyecto como la propiedad Archivos se almacenan directamente en los archivos; por consiguiente, se puede acceder a estos metadatos en Adobe Bridge.

Soundbooth Separa los metadatos en estas secciones:

Archivo Muestra las propiedades del archivo ASND o de audio mostrado en el momento. Como estos metadatos se almacenan directamente en dichos archivos, aparecen en otras aplicaciones. (Adobe Bridge, sin embargo, no muestra los metadatos de los archivos ASND.)

Clip Muestra las propiedades de los clips multipista seleccionados en el panel Editor. Como estos metadatos se almacenan en el archivo ASND que los contiene, solo aparecen en Soundbooth.

 *Adobe Premiere Pro y Soundbooth también disponen de la sección Análisis de voz, que contiene metadatos exclusivos de dichas aplicaciones.*

Uso de metadatos de clip y metadatos de archivo

[Volver al principio](#)

Los metadatos de archivo XMP son información sobre un archivo de origen almacenados en el archivo de origen. Los metadatos de clip son información sobre un clip almacenados en un archivo de proyecto de Premiere Pro. En Premiere Pro, cualquier número de clips puede apuntar al mismo archivo de origen. Por ejemplo, un grupo de subclips, cada uno con diferentes puntos de entrada y salida, apuntan al mismo archivo de origen. Asimismo, si importa un archivo dos veces pero da un nombre diferente a cada clip importado, ambos clips apuntan al mismo archivo de origen.

Utilice los campos de metadatos XMP para almacenar datos que se aplican al archivo de origen y todas las instancias de clip que apunten a él. Utilice los campos de metadatos de clip para almacenar datos particulares de cada clip único. Vincule campos de metadatos de clip a campos de metadatos XMP cuando quiera copiar los metadatos de clip al archivo de origen. Sin embargo, no vincule un campo de metadatos de clip para

más de un clip que apunte al mismo archivo de origen.

[Volver al principio](#)

Edición de metadatos XMP

En las aplicaciones de vídeo de Adobe, las propiedades con nombres similares se enlazan en los paneles Metadatos y Proyecto. No obstante, el panel Metadatos no solo ofrece propiedades más amplias sino que, además, permite editarlas al mismo tiempo para varios archivos.

Nota: en lugar del panel Proyecto, Soundbooth utiliza el panel Archivos.

1. Seleccione los archivos o clips deseados.
2. En el panel Metadatos, edite el texto o ajuste los valores como sea pertinente.

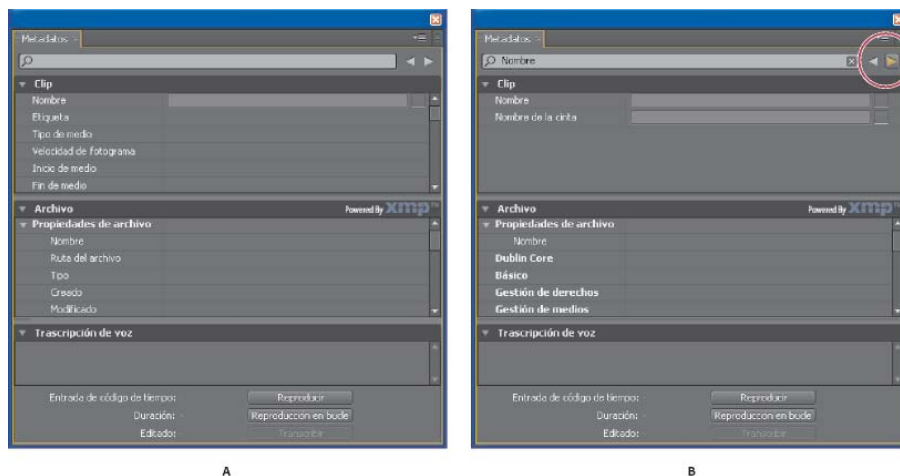
Si selecciona varios elementos, el panel muestra las propiedades como sigue:

- Si una propiedad coincide con todos los elementos, aparece la entrada correspondiente.
- Si una propiedad es diferente, aparece <Valores múltiples>. Para aplicar los valores coincidentes, haga clic en el cuadro de texto y escriba el oportuno.

Búsqueda de metadatos XMP

[Volver al principio](#)

1. Seleccione los archivos o clips que desee buscar.
2. En el cuadro de búsqueda situado en la parte superior del panel Metadatos, escriba el texto que desee buscar.
La lista de metadatos se contrae y revela solo las propiedades que contengan la cadena de búsqueda.
3. (Solo Adobe Premiere Pro) Para navegar por los resultados de la búsqueda, haga clic en los botones Anterior y Siguiente ◀ ▶ que hay a la derecha del cuadro de búsqueda o pulse el tabulador.
4. Para salir del modo de búsqueda y volver a la lista completa de metadatos, haga clic en el botón Cerrar ✕ que hay a la derecha del cuadro de búsqueda.



Panel Metadatos

A. Antes de la búsqueda, aparecen todas las propiedades. **B.** Después de la búsqueda, solo aparecen las propiedades que contienen la cadena de búsqueda. En Adobe Premiere Pro, los botones Anterior y Siguiente permiten navegar por los resultados de la búsqueda.

Visualización u ocultación de metadatos XMP

[Volver al principio](#)

Optimice el panel Metadatos del flujo de trabajo mostrando u ocultando esquemas enteros o propiedades concretas con el fin de visualizar solo los elementos imprescindibles.

1. En el menú de opciones  del panel Metadatos, seleccione Visualización de metadatos.
2. Para mostrar u ocultar esquemas o propiedades, seleccione o deseleccione el elemento que desee de la lista.

Guardado, cambio y eliminación de conjuntos de metadatos

Si usa varios flujos de trabajo y cada uno de ellos necesita que se muestren distintos metadatos, guarde estos como conjuntos para cambiar con facilidad de uno a otro.

1. En el menú de opciones  del panel Metadatos, seleccione Visualización de metadatos.
2. Realice una de las siguientes acciones:

- Para guardar un conjunto personalizado de metadatos mostrados, haga clic en Guardar configuraciones. A continuación, escriba un nombre y haga clic en Aceptar.
- Para mostrar un conjunto de metadatos guardado con anterioridad, selecciónelo en el menú.
- Para eliminar un conjunto de metadatos guardado con anterioridad, selecciónelo en el menú y haga clic en Suprimir configuraciones.

Creación de esquemas y propiedades

Si dispone de un flujo de trabajo exclusivo personalizado que no pueden abarcar las opciones predeterminadas de metadatos, cree esquemas y propiedades propios.

1. En el menú de opciones  del panel Metadatos, seleccione Visualización de metadatos.
2. Haga clic en Nuevo esquema y escriba un nombre.
3. En la lista, haga clic en Agregar propiedad a la derecha del nombre del esquema.
4. Escriba el nombre de la propiedad y seleccione uno de los tipos siguientes:

Entero Muestra números enteros que arrastra o en los que hace clic para cambiarlos.

Real Muestra números fraccionarios que arrastra o en los que hace clic para cambiarlos.

Texto Muestra un cuadro de texto (para propiedades como, por ejemplo, ubicaciones).

Booleano Muestra una casilla de verificación (para propiedades que se activan o desactivan).

Visualización de los datos de clip en el Panel de metadatos

[Volver al principio](#)

Puede mostrar u ocultar información de clip en el Panel de metadatos como en cualquier metadato. Premiere Pro guarda la información de clip en el esquema denominado Metadatos de proyecto de Premiere.

Para obtener más información sobre mostrar u ocultar esquemas de metadatos, consulte Visualización u ocultación de metadatos XMP.

1. Realice una de las acciones siguientes, si es necesario:
 - Si el panel Metadatos no está abierto, seleccione Ventana > Metadatos.
 - Si el contenido del panel Metadatos está oculto tras otro panel, haga clic en la ficha Metadatos para traer el panel hacia delante.
2. Haga clic en el botón de menú de panel en el panel Metadatos y seleccione Visualización de metadatos.
3. Haga clic en el triángulo junto a Metadatos de proyecto de Premiere para visualizar todos los campos de información de clip.
4. Realice una de las acciones siguientes:
 - Seleccione la casilla Metadatos de proyecto de Premiere para visualizar toda la información de clip.
 - Seleccione solo las casillas junto a los nombres de los campos de información de clip que desee visualizar.
5. Haga clic en Aceptar.

Vincular los datos de clip a metadatos XMP

[Volver al principio](#)

En el panel Metadatos, los campos del valor de propiedad Clip son internos. Residen en el archivo de proyecto de Premiere Pro y solo se pueden leer en Premiere Pro. No obstante, ciertos campos de valor de propiedad en la sección Clip tiene una casilla de opción de vínculo junto a ellos. Cuando se selecciona la opción de vínculo, Premiere Pro introduce automáticamente la información que introduzca en el campo de valor Clip en un campo XMP correspondiente.

Cuando se selecciona la opción de vínculo, el panel Metadatos vincula un campo de datos de clip a un campo de metadatos XMP en uno de los esquemas. Si selecciona esta opción no se copian los datos de clip en campos XMP. Premiere Pro copia cualquier dato de clip agregado tras realizar el vínculo en los campos vinculados a XMP. En la mayoría de casos, el campo XMP tiene el mismo nombre que el campo de datos de clip al que está vinculado. En los dos casos siguientes, los campos XMP tienen nombres diferentes de los de los campos de datos de clip a los que están vinculados:

Nombre del campo de datos del clip	Nombre del campo XMP
Nombre	Título (en el esquema Dublin Core)
Nota de registro	Comentario de registro (en el esquema Dynamic Media)

1. En el panel Metadatos, arrastre la barra de desplazamiento de debajo del encabezado del clip hacia abajo hasta que se vean los campos con botones de vínculo vacío a la derecha.
2. Haga clic en los botones de vínculo junto a los campos que desee vincular a los metadatos XMP.

Aparece un icono de cadena en el botón de vínculo  para cualquier campo vinculado.

Más temas de ayuda

[Metadatos XMP en Creative Suite 4 Production Premium](#)



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

Uso de las proporciones de aspecto

Acerca de las proporciones de aspecto

[Uso de recursos con distintas proporciones de aspecto](#)

[Corrección de la distorsión de la proporción de aspecto](#)

[Corrección de interpretaciones erróneas individuales de la proporción de aspecto](#)

[Corrección de interpretaciones erróneas recurrentes de la proporción de aspecto](#)

[Proporciones de aspecto de píxeles comunes](#)

[Volver al principio](#)

Acerca de las proporciones de aspecto

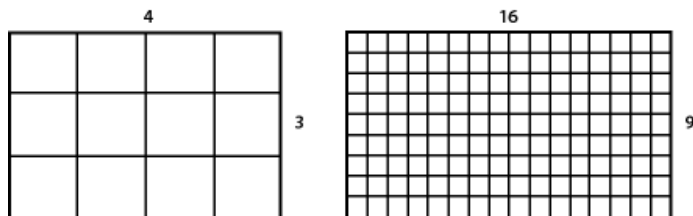
La proporción de aspecto especifica la proporción entre la anchura y la altura. Los fotogramas de imágenes fijas y de vídeo tienen una proporción de aspecto de fotogramas, y los píxeles que conforman el fotograma tienen una proporción de aspecto de píxeles (a veces denominada PAR). Se graba vídeo para televisión en la proporción de aspecto de fotogramas de 4:3 o 16:9. Asimismo, diferentes estándares de grabación de vídeo tienen proporciones de aspecto de píxeles diferentes.

Al crear un proyecto de Premiere Pro, se definen las proporciones de aspecto de píxeles y de fotogramas. Una vez definidas, no se pueden modificar para ese proyecto. Sin embargo, en ese proyecto puede usar recursos creados con diferentes proporciones de aspecto.

Premiere Pro intenta compensar automáticamente la proporción de aspecto de píxeles de los archivos de origen. Si algún recurso sigue apareciendo distorsionado, se puede especificar manualmente la proporción de aspecto de píxeles. Reconcilie las proporciones de aspecto de píxeles antes de las de fotogramas, porque si las proporciones de aspecto de píxeles no se interpretan bien, las de fotogramas serán incorrectas.

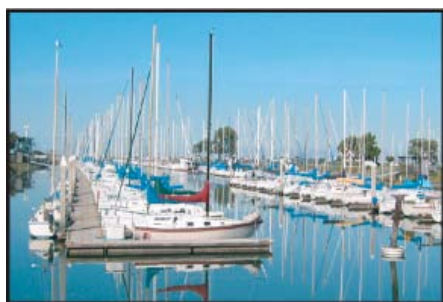
Proporción de aspecto de fotogramas

La proporción de aspecto de fotogramas indica la relación entre la anchura y la altura en las dimensiones de una imagen. Por ejemplo, DV NTSC tiene una proporción de aspecto de fotogramas de 4:3 (o una anchura de 4,0 por una altura de 3,0) y un fotograma de pantalla ancha típico tiene una proporción de aspecto de 16:9. Muchas videocámaras que tienen un modo de pantalla ancha pueden grabar con la proporción de aspecto 16:9. Muchas películas se han filmado utilizando proporciones de aspecto aún mayores.



Proporción de aspecto de fotogramas de 4:3 (izquierda) y de 16:9 más ancha (derecha)

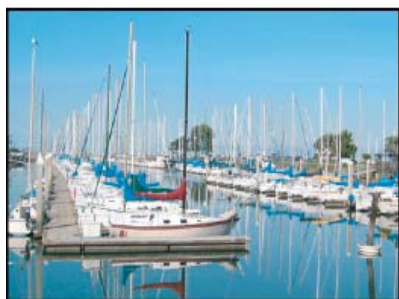
Al importar clips tomados en una determinada proporción de aspecto de fotogramas en un proyecto que utiliza otra proporción de aspecto de fotogramas distinta, hay que decidir cómo conciliar los valores diferentes. Por ejemplo, hay dos técnicas comunes que se usan para mostrar una película de 16:9 en una televisión de 4:3 estándar. Puede ver toda la anchura de una película de 16:9 dentro de un fotograma para televisión de 4:3. Esta colocación muestra bandas negras por encima y debajo del encuadre de la película, lo que se denomina panorámica. Si lo prefiere, puede llenar todo el encuadre 4:3 verticalmente con toda la altura del fotograma 16:9. A continuación, puede colocar la posición horizontal del fotograma de 16:9 dentro del fotograma más estrecho de 4:3 para que la acción importante siempre esté dentro del fotograma de 4:3. Esta técnica se denomina pan & scan. En Premiere Pro, se pueden llevar a cabo ambas técnicas mediante propiedades del efecto Movimiento, como Posición y Escala.



A



B



C



D

Pantallas NTSC

A. Material de archivo NTSC de 16:9 **B.** Visualización en un reproductor de DVD con el formato de pantalla ancha original en una televisión de pantalla ancha **C.** Imagen 16:9 en una televisión de 4:3 recortada con la función de panorámica y exploración automática **D.** Imagen 16:9 en una televisión de 4:3 con la función de panorámica automática para reducir el tamaño del fotograma completo y ver toda la imagen

Proporción de aspecto de píxeles

Para ver un vídeo que explica los conceptos básicos de las proporciones de aspecto de píxeles, consulte el [sitio web de Adobe](#).

La proporción de aspecto de píxeles indica la relación entre la anchura y la altura en un único píxel de un fotograma. Las proporciones de aspecto de píxeles varían porque los diferentes sistemas de vídeo realizan distintos supuestos sobre el número de píxeles necesarios para llenar un fotograma. Por ejemplo, muchos estándares de vídeo para equipos informáticos definen un fotograma de proporción de aspecto de 4:3 como 640 píxeles de ancho por 480 de alto, lo que produce píxeles cuadrados. Los estándares de vídeo como DV NTSC definen un fotograma de proporción de aspecto 4:3 como 720 x 480 píxeles, lo que produce píxeles rectangulares y más estrechos ya que hay más píxeles en la misma anchura. Los píxeles de vídeo del equipo en este ejemplo tienen una proporción de píxeles de 1:1 (cuadrados). Los píxeles de DV NTSC tienen una proporción de píxeles de 0,91 (no cuadrados). Los píxeles DV, que siempre son rectangulares, se orientan verticalmente en sistemas que producen vídeo NTSC y horizontalmente en sistemas que producen vídeo PAL. Premiere Pro muestra la proporción de aspecto de píxeles de un clip junto a la miniatura del clip en el panel Proyecto.

Si se muestran píxeles rectangulares en un monitor de píxeles cuadrados sin alteración, las imágenes aparecerán distorsionadas, por ejemplo, los círculos aparecerán como óvalos. No obstante, si se muestran en un monitor de difusión, las imágenes aparecerán con las proporciones correctas porque estos monitores utilizan píxeles rectangulares. Premiere Pro puede visualizar y mostrar clips de varias proporciones de píxeles sin distorsión. Premiere Pro intenta reconciliarlos automáticamente con la proporción de píxeles de su proyecto.

En ocasiones podría encontrar un clip distorsionado si Premiere Pro interpreta la proporción de aspecto de píxeles incorrectamente. Puede corregir la distorsión de un clip concreto especificando manualmente la proporción de aspecto de píxeles del clip de origen en el cuadro de diálogo Interpretar material de archivo. Puede corregir otras interpretaciones erróneas parecidas de grupos de archivos del mismo tamaño mediante la edición del archivo Reglas de interpretación.txt.



A



B



C

Proporciones de aspecto de píxeles y de fotogramas

A. Imagen 4:3 de píxeles cuadrados visualizada en un monitor de 4:3 píxeles cuadrados (ordenador) **B.** Imagen 4:3 de píxeles cuadrados interpretada correctamente para ser visualizada en un monitor de 4:3 píxeles no cuadrados (televisión) **C.** Imagen 4:3 de píxeles cuadrados interpretada incorrectamente para ser visualizada en un monitor de 4:3 píxeles no cuadrados (televisión)

Premiere Pro CS3 y versiones anteriores utilizaban proporciones de aspecto de píxeles para formatos de vídeo de definición estándar que ignoran el concepto de apertura limpia. No teniendo en cuenta el hecho de que la apertura limpia difiere de la apertura de producción en el vídeo de

definición estándar, las proporciones de aspecto de píxeles utilizadas en After Effects CS3 y versiones anteriores eran ligeramente inexactas. Las proporciones de aspecto de píxeles incorrectas hacen que algunas imágenes se muestren ligeramente distorsionadas.

Nota: *La apertura limpia es la porción de la imagen que está libre de los artefactos y las distorsiones que aparecen en los bordes de una imagen. La apertura de producción es toda la imagen.*

Para obtener más detalles sobre las proporciones de aspecto de píxeles corregidas en Premiere Pro CS4 y posterior (así como otras aplicaciones), consulte el [sitio web de Adobe](#).

Uso de recursos con distintas proporciones de aspecto

[Volver al principio](#)

Premiere Pro intenta conservar automáticamente la proporción de aspecto de los fotogramas de los recursos importados, en ocasiones cambiando la proporción de aspecto de píxeles, las dimensiones del fotograma o ambas cosas, para que el recurso no aparezca recortado o distorsionado cuando se utilice en una secuencia. Algunos recursos contienen metadatos que permiten que Premiere Pro realice los cálculos de forma automática y precisa. Para los recursos que carecen de estos metadatos, Premiere Pro aplica un conjunto de reglas para interpretar la proporción de aspecto de píxeles.

Al capturar o importar material de archivo NTSC con el tamaño de fotograma ATSC de 704 x 480, el tamaño de fotograma D1 de 720 x 486 o el tamaño de fotograma DV de 720 x 480, Premiere Pro define automáticamente la proporción de aspecto de píxeles para dicho recurso en D1/DV NTSC (0.91). Al capturar o importar material de archivo con el tamaño de fotograma HD de 1440 x 1080, Premiere Pro define automáticamente la proporción de aspecto de píxeles para dicho archivo en HD Anamórfico 1080 (1.33). Al capturar o importar material de archivo PAL con la resolución D1 o DV de 720 x 576, Premiere Pro define automáticamente la proporción de píxeles para dicho archivo en D1/DV PAL (1.094).

Para otros tamaños de fotograma, Premiere Pro asume que el recurso fue diseñado con píxeles cuadrados y cambia la proporción de aspecto de píxeles y las dimensiones de fotograma para mantener la proporción de aspecto de imagen del recurso. Si el recurso importado aparece distorsionado, es posible que necesite cambiar la proporción de aspecto de píxeles manualmente.

Si arrastra un recurso a una secuencia, Premiere Pro lo centra en el fotograma del programa de forma predeterminada. Según su tamaño de fotograma, la imagen resultante puede ser demasiado pequeña o estar demasiado recortada para las necesidades del proyecto. En ese caso, puede cambiar esta escala. Puede hacerlo manualmente o dejar que Premiere Pro lo haga automáticamente siempre que arrastre un recurso a una secuencia.

Siempre es recomendable comprobar que los archivos se están interpretando correctamente. Puede leer las dimensiones de fotograma de un recurso y su proporción de aspecto de píxeles cerca de la previsualización en miniatura y en la columna Información de vídeo del panel Proyecto. También encontrará estos datos en el cuadro de diálogo Propiedades del recurso, el cuadro de diálogo Interpretar material de archivo y el panel Información.

Corrección de la distorsión de la proporción de aspecto

[Volver al principio](#)

El ajuste preestablecido de secuencia seleccionado al crear una secuencia define las proporciones de aspecto de píxeles para la misma. Estas no se podrán cambiar una vez creada la secuencia, pero sí podrá cambiar la proporción de aspecto de píxeles que Premiere Pro asume para recursos individuales. Por ejemplo, si un recurso de píxeles cuadrados generado por un programa de gráficos o de animación aparece distorsionado en Premiere Pro, puede corregir su proporción de aspecto de píxeles para que se visualice correctamente. Para asegurarse de que todos los archivos se interpreten correctamente, puede combinar material de archivo con diferentes proporciones en el mismo proyecto. A continuación, puede generar salidas que no distorsionen las imágenes resultantes.

Corrección de interpretaciones erróneas individuales de la proporción de aspecto

[Volver al principio](#)

1. Haga clic con el botón derecho en la imagen fija en el panel Proyecto.
2. Seleccione Modificar > Interpretar material de archivo.
3. Seleccione una opción en la sección Proporción de píxeles y haga clic en Aceptar.
4. Elija una de las siguientes opciones:

Uso de proporción de aspecto píxeles desde archivo Utiliza la proporción de aspecto original guardada con la imagen fija.

Conforme con Permite elegir de una lista de proporciones de aspecto estándar.

Nota: *Cuando utilice Photoshop para generar imágenes que después utilizará en proyectos de vídeo, le recomendamos que utilice los ajustes preestablecidos de Photoshop bajo el nombre del formato de vídeo que va a utilizar. Si utiliza estos ajustes, las imágenes se generarán con la proporción de aspecto correcta.*

Corrección de interpretaciones erróneas recurrentes de la proporción de aspecto

[Volver al principio](#)

Premiere Pro asigna automáticamente proporciones de aspecto de píxeles a archivos según un archivo de reglas. Si un tipo específico de imagen se interpreta incorrectamente de forma recurrente al importarlo, puede cambiar la regla relevante.

1. Abra un editor de texto.
2. Desde el editor de texto, vaya a la carpeta Plugins de Premiere Pro.

3. Abra el archivo con el nombre Reglas de interpretación.txt.
4. Edite la regla que desea modificar y elija Guardar.

[Volver al principio](#)

Proporciones de aspecto de píxeles comunes

	Proporción de aspecto de píxeles	Cuándo se utiliza
Píxeles cuadrados	1,0	El material de archivo tiene un tamaño de fotograma de 640 x 480 ó 648 x 486, es 1920 x 1080 HD (no HDV o DVCPRO HD), es 1280 x 720 HD o HDV, o se ha exportado de una aplicación que no es compatible con píxeles no cuadrados. Este ajuste también puede ser apropiado para material de archivo que se haya transferido desde películas o para proyectos personalizados.
D1/DV NTSC	0,91	El material de archivo tiene un tamaño de fotograma de 720 x 486 ó 720 x 480 y desea que el resultado tenga una proporción de aspecto de fotogramas de 4:3. Este ajuste también puede ser adecuado para el material de archivo que se ha exportado de una aplicación que funciona con píxeles no cuadrados como una aplicación de animación 3D.
D1/DV NTSC Pantalla ancha	1,21	El material de archivo tiene un tamaño de fotograma de 720 x 486 ó 720 x 480 y desea que el resultado tenga una proporción de aspecto de fotogramas de 16:9.
D1/DV PAL	1,09	El material de archivo tiene un tamaño de fotograma de 720 x 576 y desea que el resultado tenga una proporción de aspecto de fotogramas de 4:3.
D1/DV PAL Pantalla ancha	1,46	El material de archivo tiene un tamaño de fotograma de 720 x 576 y desea que el resultado tenga una proporción de aspecto de fotogramas de 16:9.
Anamórfico 2:1	2,0	El material de archivo se tomó con lentes de película anamórfica o se ha transferido de forma anamórfica desde un fotograma de película con una proporción de aspecto de 2:1.
HDV 1080/DVCPRO HD 720, HD Anamorphic 1080	1,33	El material de archivo tiene un tamaño de fotograma de 1440 x 1080 ó 960 x 720 y desea que el resultado tenga una proporción de aspecto de fotogramas de 16:9.
DVCPRO HD 1080	1,5	El material de archivo tiene un tamaño de fotograma de 1280 x 1080 y desea que el resultado tenga una proporción de aspecto de fotogramas de 16:9.

Más temas de ayuda

[AE CS4: Nuevas proporciones de aspecto de píxeles](#)



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

Uso de marcadores

- Marcadores
- Panel Marcadores
- Adición de marcadores en la Línea de tiempo
- Adición de marcadores a clips
- Búsqueda, movimiento y eliminación de marcadores
- Mostrar comentarios de marcadores
- Compartir marcadores con After Effects, Encore y Flash

Marcadores

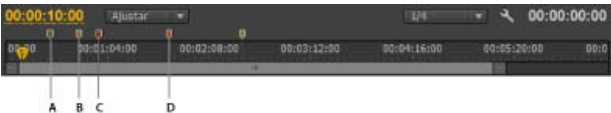
[Volver al principio](#)

Los marcadores indican los puntos importantes en el tiempo y sirven de ayuda en la colocación y organización de los clips. Puede usar un marcador para identificar una acción o sonido importante de una secuencia o clip. Los marcadores solo se utilizan como referencia y no alteran el vídeo.

Los siguientes tipos de marcadores están disponibles en Premiere Pro:

Marcador	Descripción
Comentario	Un comentario o nota sobre la parte seleccionada de la Línea de tiempo.
Punto de señal de Flash	Los puntos de señal de Flash se pueden utilizar para desencadenar eventos o desplazarse por contenido interactivo diseñado para reproducirse con tecnología Adobe Flash.
Vínculo Web	Añada una dirección URL que proporcione más información sobre la parte seleccionada del clip de película.
Marcador de capítulos	Si se utiliza Encore CS6, Encore lee estos marcadores como puntos de capítulo al realizar una exportación mediante Archivo > Vínculo dinámico de Adobe > Enviar a Encore. En Encore, puede vincular puntos de capítulo con botones de menús. Asimismo, los espectadores pueden utilizar los botones de avance de capítulo en sus controles remotos de DVD para desplazarse por los puntos de capítulo. Premiere Pro sitúa automáticamente un marcador de capítulo de Encore, denominado Chapter 1, al principio de cada secuencia creada. Puede cambiar el nombre del marcador de capítulo en Encore. Puede dar nombres a los marcadores de Encore conforme los va colocando. El nombre que se introduzca en Premiere Pro aparecerá como etiqueta de un botón en el menú principal o el menú de escenas de Adobe Encore CS6. Nota: Para obtener más información sobre cómo instalar y usar Encore CS6 con Premiere Pro CC, visite este blog y vea este vídeo.

Si lo desea, puede agregar marcadores a una secuencia o a un clip de origen. Los marcadores tienen códigos de color para su mejor identificación.



Indicadores de marcador
A. Marcador de comentario B. Marcador de punto Flash C. Marcador de capítulo D. Marcador de vínculo Web



Marcadores en los paneles Marcador y Línea de tiempo

A. Marcador de comentario **B.** Marcador de punto de señal Flash **C.** Marcador de capítulos de Encore **D.** Marcador de vínculo Web **E.** Secuencia de película **F.** Clip de película **G.** Marcadores en la línea de tiempo

Marcadores panel

[Volver al principio](#)

Utilice el panel Marcadores (Ventana > Marcadores) para ver todos los marcadores de un clip o secuencia abiertos. Se mostrarán los detalles asociados con clips como, por ejemplo, etiquetas con códigos de color, puntos de entrada, puntos de salida y comentarios. Al hacer clic en una miniatura de clip en el panel Marcadores, el cabezal de reproducción se mueve a la ubicación del marcador correspondiente.

Haga clic en un marcador del panel Marcadores y el cabezal de reproducción se desplazará a esa posición de marcador en la línea de tiempo.

Un marcador en un clip o en una secuencia muestra los puntos de entrada y de salida en el panel Marcadores. Se puede desplazar el punto de entrada o de salida para cambiar el marcador de un solo fotograma en el tiempo a otro que abarque un intervalo de tiempo.

[Este vídeo](#) de Todd Kopriva y video2brain proporciona más información sobre cómo utilizar marcadores en Premiere Pro. Obtenga una descripción general de Adobe Prelude y cómo importar los marcadores de Prelude a Premiere Pro.

Recursos en línea para los marcadores en Premiere Pro CS5.5 y versiones anteriores:

[Franklin McMahon](#) dispone de [este tutorial de vídeo](#) en el que explica cómo utilizar los marcadores de clip.

[Consulte este tutorial](#) de Andrew Devis en Creative COW sobre el uso de marcadores para espaciar su edición.

Richard Harrington [ofrece un tutorial de vídeo](#) en el sitio web Creative COW que demuestra la colocación de los marcadores para sincronizar las ediciones con el audio.

Robbie Carman explica cómo utilizar los marcadores para marcar pulsaciones y palabras en Premiere Pro. Esto le ayudará a alinear y recortar clips [en este vídeo](#) de Peachpit TV for Video.

Adición de marcadores en la Línea de tiempo

[Volver al principio](#)

Si lo desea, puede agregar marcadores en el Monitor de origen, el Monitor de programa o la Línea de tiempo. Los marcadores que se agreguen al Monitor de programa se reflejan en la Línea de tiempo. Del mismo modo, los marcadores que se agreguen a la Línea de tiempo se reflejan en el Monitor de programa.

En Premiere Pro, se pueden añadir varios marcadores, lo que permite al usuario añadir varias notas y comentarios en los clips en la misma posición de la Línea de tiempo.

1. Mueva el cabezal de reproducción en el punto en el que desee añadir el marcador.
2. Seleccione Marcador > Agregar marcador o presione la tecla M.

También se pueden definir marcadores especializados.

Para definir un marcador de capítulos de Encore, elija Marcador > Definir marcador de capítulos de Encore.

Para definir un marcador de señal Flash, seleccione Marcador > Definir marcador de señal Flash.

3. Para editar el marcador, haga doble clic en el icono del marcador para abrir el cuadro de diálogo Marcador.

Se puede crear un método abreviado de teclado para abrir el cuadro de diálogo Marcador.

4. Defina cualquiera de las opciones siguientes:

Nombre Introduzca un nombre para el marcador.

Duración Arrastre el valor de duración o haga clic en el valor para resaltarlo, escriba un nuevo valor y presione Intro o Retorno. Si se utilizan marcadores para los vínculos con una dirección URL y para los marcadores de capítulo, se pueden definir marcadores de secuencia con una duración mayor de un fotograma. Establezca marcadores de secuencia de una duración mayor a un fotograma, por ejemplo al

establecer marcadores en Premiere Pro que desee convertir en puntos de señal en archivos FLV.

Comentarios Escriba un comentario que desee asociar al marcador.

Marcador de capítulos de Encore Seleccione esta casilla si desea que el marcador sea un marcador de capítulos de Encore.

Vínculo Web Seleccione esta casilla si desea asociar el marcador con un hipervínculo.

URL Este campo solo se habilita cuando se selecciona Vínculo Web. Introduzca la dirección de la página Web que desee abrir.

Nota: Cuando la película esté incluida en una página Web y se alcance el marcador en la película, se abrirá la página Web de forma automática. Los vínculos Web solo funcionan con formatos compatibles, como QuickTime.

Fotograma de destino Este campo solo se habilita cuando se selecciona Vínculo Web. Introduzca el fotograma de destino para una página Web si utiliza un marco HTML.

Punto de señal de Flash Seleccione esta casilla para que el marcador sea un punto de señal en Adobe Flash.

Texto Este campo solo se habilita si está seleccionado el punto de señal de Flash. Seleccione Evento para crear un marcador de punto de señal de Flash que provocará un evento. Seleccione Navegación para crear un marcador de punto de señal de Flash que se utilizará solo para la navegación.

Botones más (+) y menos (-) Haga clic en Más (+) para agregar un punto de señal de Flash y darle un nombre o valor. Haga clic en Menos (-) para quitar el punto de señal de Flash.

Nombre Esta campo solo se habilita si se ha seleccionado Punto de señal de Flash. Escriba un nombre para el punto de señal de Flash.

Valor Esta campo solo se habilita si se ha seleccionado Punto de señal de Flash. para el punto de señal de Flash.

5. Para introducir comentarios o especificar opciones para otros marcadores de secuencia, haga clic en Anterior o Siguiente.

Nota: Los programas de creación de DVD, como Encore, cumplen las directrices de DVD que restringen la proximidad de los vínculos de capítulos. Al definir los marcadores para su utilización como vínculos de capítulos, compruebe que mantiene entre ellos un espacio mínimo de 15 fotogramas o la cantidad requerida por el software de creación. En caso contrario, puede que el programa de creación mueva los vínculos de capítulo de forma automática.

6. Haga clic en Aceptar.

Para obtener más información acerca de cómo funcionan los marcadores de punto de señal de Flash en Premiere Pro, [consulte el vídeo siguiente](#) de Chad Perkins en Adobe TV.

Para obtener más información sobre cómo utilizar Flash y Adobe Premiere Pro, [consulte este artículo](#) en la documentación de Flash.

Adición de marcadores a los clips

[Volver al principio](#)

Se pueden agregar marcadores a clips en el Monitor de origen o a clips seleccionados en la línea de tiempo.

Para agregar un marcador a un clip en el Monitor de origen, haga lo siguiente:

1. Abra el clip en el Monitor de origen desde la línea de tiempo o el panel Proyecto.
2. Coloque el cabezal de reproducción en el punto en el que desee colocar el marcador.
3. Seleccione Marcador > Agregar marcador o presione M.

El marcador se agregará al clip.

Para agregar un marcador a un clip en la línea de tiempo, haga lo siguiente:

1. Configure un método abreviado de teclado para "Agregar marcador de clip" en Edición > Métodos abreviados de teclado (Windows) o Premiere Pro > Métodos abreviados de teclado (Mac OS).
2. Seleccione el clip.
3. Coloque el cabezal de reproducción en el punto en el que desee colocar el marcador.
4. Pulse el método abreviado de teclado que acaba de crear para "Agregar marcador de clip".

El marcador se agregará al clip.

Puede examinar el cuadro de diálogo del marcador si hace doble clic en el marcador en el Monitor de origen.

Agregación de un marcador de clip sin numerar (CS5.5 y versiones anteriores)

1. Realice una de las acciones siguientes:
 - Para agregar un marcador a un clip de origen, haga doble clic en el clip en el panel Proyecto para abrirlo en el monitor de origen.
 - Para agregar un marcador a un clip en una secuencia, haga doble clic en el clip para abrirlo en el monitor de origen.
2. En el Monitor de origen, desplace el indicador de tiempo actual  hasta la ubicación donde desea definir el marcador.
3. Realice una de las acciones siguientes:
 - Haga clic en el botón Marcador sin numerar .
 - Seleccione Marcador > Definir marcador de clip > Sin numerar.

Adición de un marcador de secuencia sin numerar (CS5.5 y versiones anteriores)

1. En el panel Línea de tiempo, mueva el indicador de tiempo actual hasta el lugar donde desea definir el marcador.
2. Realice una de las acciones siguientes:
 - Haga clic en el botón Definir marcador sin numerar en el monitor de programa  o en un panel Línea de tiempo . (Haga doble clic en el botón Definir marcador sin numerar para abrir el cuadro de diálogo Marcador mientras lo define.)
 - Seleccione Marcador > Definir marcador de secuencia > Sin numerar.

 *Para insertar marcadores sin numerar mientras se reproduce un clip o una secuencia, presione la tecla asterisco (*) en el teclado numérico siempre que desee insertar un marcador.*

Adición de un marcador numerado (CS5.5 y versiones anteriores)

1. Realice una de las acciones siguientes:
 - Para definir un marcador de clip, abra un clip en el monitor de origen o selecciónelo en un panel Línea de tiempo.
 - Para definir un marcador de secuencia, seleccione el monitor de programa o el panel Línea de tiempo.
2. Mueva el indicador de tiempo actual donde desee definir el marcador.
3. Seleccione Marcador > Definir marcador de clip o Marcador > Definir marcador de secuencia y elija una opción del submenú:

Siguiente numerado disponible Define un marcador numerado utilizando el número más bajo no utilizado.

Otro numerado Abre un cuadro de diálogo en el que se puede especificar cualquier número no utilizado entre 0 y 99.

Creación de marcadores en el panel Controles de efectos

En el panel Controles de efectos puede ver todos los marcadores creados en el panel Línea de tiempo. También puede agregar marcadores a la secuencia para designar dónde le gustaría colocar efectos en el panel Controles de efectos. Además, puede crear y manipular los marcadores directamente en el panel Controles de efectos.

1. Arrastre el cabezal de reproducción al lugar donde desea crear un marcador.
2. Haga clic con el botón derecho del ratón (Windows) o pulse Control y haga clic (Mac OS) en la regla de la línea de tiempo. Seleccione Agregar marcador o presione la tecla M.

Nota: *En Premiere Pro CS5.5 y versiones anteriores, elija Definir marcador de secuencia y, a continuación, elija el tipo de marcador que desee definir.*

Búsqueda, movimiento y eliminación de marcadores

[Volver al principio](#)

Podrá buscar marcadores mediante la herramientas de navegación de marcadores. Podrá moverlos desde sus ubicaciones originales arrastrándolos o eliminarlos todos juntos.

Navegar entre marcadores

1. Haga clic en el icono del marcador.
2. Realice una de las acciones siguientes:
 - Seleccione Marcador > Ir al marcador siguiente.
 - Seleccione Marcador > Ir al marcador anterior.

En Premiere Pro CS5.5 y versiones anteriores, realice una de las acciones siguientes:

- Seleccione Marcador > Marcador de secuencia > Ir a siguiente.
- Seleccione Marcador > Marcador de secuencia > Ir a anterior.

Dirección a un marcador de clip o marcador de secuencia en un panel Línea de tiempo (CS5.5 y versiones anteriores)

- Realice una de las acciones siguientes:
 - Para señalar el cabezal de reproducción en un marcador de clip, seleccione el clip en la secuencia y elija Marcador > Ir a marcador de clip > [marcador].
 - Para señalar el cabezal de reproducción en un marcador de secuencia, seleccione el Monitor de programa o el panel Línea de tiempo, elija Marcador > Ir a marcador de secuencia > [marcador].

Movimiento de un marcador

- Realice una de las acciones siguientes:
 - Para mover un marcador de clip en un clip que se encuentre en una secuencia, abra el clip en el monitor de origen y arrastre el icono Marcador  en la regla de tiempo del monitor de origen. (No se pueden manipular los marcadores de clip en el panel Línea de tiempo.)
 - Para mover un marcador de secuencia, arrastre el marcador en la regla de tiempo del Monitor de programa o de un panel Línea de tiempo.
 - Si arrastra un marcador en la regla de tiempo del monitor de programa o de origen, el icono marcador correspondiente se moverá en un panel Línea de tiempo.

Nota: Los marcadores de secuencia en una secuencia anidada aparecen como marcadores de clip (con un color ligeramente diferente) en la secuencia primaria y en el monitor de origen. Para ajustar un marcador anidado, abra la secuencia anidada en un panel Línea de tiempo y, a continuación, arrastre el marcador.

Eliminación de un marcador

1. Realice una de las acciones siguientes:
 - Para eliminar un marcador de clip, sitúe el cabezal de reproducción en el marcador de clip y, a continuación, abra el clip en el Monitor de origen.
 - Para eliminar un marcador de secuencia, sitúe el cabezal de reproducción en el marcador.
2. Para borrar un marcador, seleccione Marcador > Borrar el marcador actual.

Nota: En Premiere Pro CS5.5 y versiones anteriores, seleccione Marcador > Borrar marcador de secuencia y, a continuación, elija una de las siguientes opciones del submenú:

Marcador actual Elimina el marcador de tiempo actual.

Todos los marcadores Elimina todos los marcadores en el clip o en la secuencia.

Numerado Elimina un marcador numerado de una lista de todos los marcadores numerados.

Nota: No se puede eliminar un marcador de secuencia arrastrándolo fuera de la regla de tiempo.



Borre un marcador haciendo clic con el botón derecho del ratón (Windows) o presionando Ctrl y haciendo clic (Mac OS) sobre un marcador; a continuación, elija Borrar el marcador actual en el menú contextual.

En Premiere Pro CS5.5 y versiones anteriores, puede borrar un marcador de secuencia haciendo clic con el botón derecho del ratón (Windows) o presionando Ctrl y haciendo clic (Mac OS) en un marcador; a continuación, elija Marcador de secuencia > Borrar actual en el menú contextual.

Mostrar comentarios del marcador

[Volver al principio](#)

Una vez establecido el marcador, al situarse sobre la regla de tiempo aparece una información sobre herramientas que indica la información del marcador. Es posible examinar rápidamente el contenido del marcado sin abrir el cuadro de diálogo Marcador.

La información de herramientas del marcador de secuencia muestra la siguiente información en hasta cuatro elementos:

- Nombre del marcador (opcional, solo se muestra si se ha indicado).
- Inicio del código de tiempo (siempre se muestra).
- Duración (opcional, solo se muestra si el marcador tiene una duración).
- Texto de comentario (opcional, solo se muestra si se ha indicado).

Nota: Si se selecciona la opción Mostrar unidades de tiempo de audio, las informaciones sobre herramientas muestran la duración y la ubicación del marcador en unidades de tiempo de audio en lugar de unidades de código de tiempo.

Marcadores compartidos con After Effects, Encore y Flash

Es posible compartir marcadores entre Premiere Pro, Adobe Encore y Adobe Flash de cualquiera de las formas siguientes.

- Cuando importe un proyecto de Premiere Pro en After Effects, After Effects convierte los marcadores de secuencia en marcadores de composición.
- Cuando copie una secuencia de un panel Proyecto de Premiere Pro y la pegue en After Effects, la composición resultante mantiene los marcadores de secuencia como marcadores de composición y los marcadores de clip como marcadores de capa. Por lo tanto, la operación de copia y pegado conserva los marcadores tal como lo esperaría.
- Cuando exporte una secuencia de Premiere Pro a través de Adobe Media Encoder a un formato contenedor, como AVI, los marcadores de secuencia se guardan en el archivo como metadatos temporales XMP. Cuando utilice el archivo de vídeo como origen de la capa, After Effects convierte estos marcadores de secuencia en marcadores de capa.
- Cuando cree una composición de After Effects a través de Dynamic Link en Premiere Pro, After Effects no conserva los marcadores de secuencia y marcadores de clip.
- Los marcadores de capítulo de Encore añadidos a una secuencia en Premiere Pro se mostrarán como marcadores de capítulo en Encore cuando el clip del host se exporte desde Premiere Pro mediante el comando Archivo > Adobe Dynamic Link > Enviar a Encore.
- Los marcadores de secuencia en clips exportados de Premiere Pro aparecen como puntos de señal en proyectos de Adobe Flash si contienen texto en sus campos de capítulo. Los datos de punto de señal en el campo del capítulo de un marcador de secuencia en Premiere Pro se codificarán como XML. En el caso del protocolo XML necesario, consulte la Ayuda de Flash.

Nota: *Agregue texto a un marcador de capítulo en Adobe Premiere Pro para que aparezca como punto de señal en los proyectos de Adobe Flash.*

- [Uso de marcadores en Adobe Premiere Pro](#)
- [Conversión de metadatos y marcadores en puntos de señal](#)
- [Creación de una composición vinculada dinámicamente desde Adobe Premiere Pro o Encore](#)



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

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

Control de recursos

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

Uso del Monitor de origen y el Monitor de programa

Información general del monitor de origen y el monitor de programa

[Abrir o borrar un clip en el monitor de origen](#)

[Explorar los clips en el menú de origen del monitor de origen](#)

[Uso de los controles de tiempo del Monitor de origen y el Monitor de programa](#)

[Visualización de zonas seguras en los monitores](#)

[Elección de campos en los monitores de origen y de programa](#)

[Elección de un modo de visualización](#)

Información general sobre el Monitor de origen y el monitor de programa

[Volver al principio](#)

El Monitor de origen reproduce clips individuales. En el Monitor de origen se preparan los clips que se desean agregar a una secuencia. Se establecen los puntos de entrada y de salida, así como las pistas de origen del clip (audio o vídeo). También se pueden insertar marcadores de clip y agregar clips a una secuencia en un panel Línea de tiempo.

El Monitor de programa reproduce la secuencia de clips que está ensamblando. Es la vista de la secuencia activa en un panel Línea de tiempo. Se pueden definir los marcadores de secuencia y especificar los puntos de entrada y de salida de la secuencia. Los puntos de entrada y de salida de la secuencia definen el lugar donde los fotogramas se añaden o se eliminan de la secuencia.

Cada monitor contiene una regla de tiempo y los controles para reproducir y señalar el fotograma actual de una secuencia o de un clip de origen. Establecer los puntos de entrada y salida, ir a los puntos de entrada y de salida, y definir los marcadores. Por defecto, los botones Insertar y Sobrescribir están disponibles en el monitor de origen, y los botones Levantar y Extraer están disponibles en el monitor de programa. Cada control también contiene un botón Exportar fotograma para crear una imagen fija a partir de un solo fotograma de vídeo.



Monitor de origen

A. Código de tiempo **B.** Barra deslizante de zoom **C.** Opciones de escala **D.** Cabezal de reproducción **E.** Arrastre de vídeo **F.** Arrastre de audio **G.** Resolución **H.** Botón Ajustes **I.** Editor de botones



Monitor de programa

A. Código de tiempo **B.** Cabezal de reproducción **C.** Opciones de escala **D.** Barra deslizante de zoom **E.** Resolución **F.** Botón Ajustes **G.** Editor de botones

Para obtener más información acerca de los cambios en el monitor de origen, el monitor de programa, el código de tiempo y los paneles de línea de tiempo, consulte [este vídeo](#) de Todd Kopriva y video2brain.

Personalización de la barra de botones del panel del monitor

De forma predeterminada, los botones más útiles se muestran a lo largo de la parte inferior de los monitores de origen y de programa. Sin embargo, se pueden añadir más. Haga clic en el signo "+", en la esquina inferior derecha de un monitor, para abrir el editor de botones. Agregue botones a la barra de botones arrastrándolos desde el editor de botones. Se pueden agregar hasta 2 filas de botones. Los espacios para separar los grupos de botones también se pueden arrastrar a la barra de botones. Para quitar un botón, arrástrelo fuera de la barra de botones. Para desactivar todos los botones, vaya al menú del panel y anule la selección de "Mostrar controles de transporte".

💡 Pase el ratón sobre cualquier botón para ver su método abreviado de teclado.

Definición de la calidad de visualización para los monitores de origen y programa

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 de visualización. Este equilibrio se hace más visible al visualizar AVCHD y otros medios basados en el códec H.264. Con una resolución que no sea la máxima, estos formatos tienen la corrección de errores desactivada y se producen irregularidades durante la reproducción. Sin embargo, estas irregularidades no se muestran en los medios exportados.

Al proporcionar resoluciones de pausa y reproducción independientes, se obtiene más control sobre la experiencia de supervisión. Con un material de archivo de alta resolución, la resolución de reproducción se puede establecer en un valor más bajo (p.ej. 1/4) para conseguir una reproducción regular 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.

No todas las resoluciones están disponibles para todos los tipos de secuencia. Para las secuencias de definición estándar como, por ejemplo, DV, sólo están disponibles las opciones Completa y 1/2. Para muchas secuencias de HD con un tamaño de fotograma de hasta 1080, están disponibles las opciones Completa, 1/2 y 1/4. Para las secuencias con tamaños de fotograma superiores a 1080 como, por ejemplo, RED, dispone de resoluciones con más fracciones.

Nota: Si las previsualizaciones se procesan con una resolución inferior a la resolución de secuencia, la resolución de reproducción es realmente una fracción de la resolución de previsualización. Por ejemplo, los archivos de previsualización se puede establecer para realicen el procesamiento en 1/2 del tamaño del fotograma de secuencia (resolución de 1/2) y la resolución de reproducción se define como 1/2. Las previsualizaciones procesadas se reproducirán a 1/4 de su resolución original (considerando que la resolución de los medios originales coincidiera con la resolución de secuencia).

Definición de la calidad de visualización para el Monitor de origen y el Monitor de programa

Nota: Se pueden asignar métodos abreviados de teclado a las resoluciones de reproducción.

1. Realice una de las acciones siguientes:

- Haga clic con el botón derecho en la imagen en el Monitor de origen o el Monitor de programa.
- Haga clic en el icono Menú Panel en el Monitor de origen o el Monitor de programa.
- Haga clic en el botón Ajustes de en el Monitor de origen o el Monitor de programa.

2. Realice una de las acciones siguientes:
 - Para establecer la resolución de reproducción, seleccione Resolución de reproducción.
 - Para definir la resolución en pausa, seleccione Resolución en pausa.
3. En el menú, elija la resolución deseada.

Para obtener una explicación y consejos sobre la aceleración de las previsualizaciones en Premiere Pro, [consulte este vídeo](#) en el sitio Web de video2brain.

Cambio de la ampliación

El Monitor de origen y el Monitor de programa ajustan el vídeo para adaptarlo al área disponible. Puede aumentar el ajuste de ampliación de cada vista para ver el vídeo con más detalle. También puede reducir el ajuste de ampliación para ver una parte mayor del área de trabajo alrededor de la imagen (por ejemplo, para ajustar los efectos de movimiento con mayor facilidad).

1. Elija un ajuste de ampliación en el menú Seleccionar nivel de zoom (a la derecha del visualizador de tiempo actual) en el Monitor de origen o el Monitor de programa.

En el Monitor de origen, los valores de porcentaje se refieren al tamaño del medio de origen. En el Monitor de programa, los valores de porcentaje se refieren al tamaño de la imagen especificado en los ajustes de la secuencia. La opción Encajar ajusta el vídeo para adaptarlo al área de visualización disponible del monitor.

2. Para cambiar el área visible de un monitor, utilice las barras de desplazamiento del monitor. Se cambiará el área visible de la imagen de vídeo. Las barras de desplazamiento aparecen cuando no se puede visualizar la imagen completa por el tamaño actual del monitor.

Indicador de fotogramas eliminados

Los monitores de origen y de programa incluyen la opción de mostrar un icono (similar a un semáforo) que indica si se están eliminando fotogramas durante la reproducción. La luz comienza en verde, cambia a ámbar cuando se eliminan fotogramas y se restablece con cada reproducción. Un consejo de herramienta muestra el número de fotogramas eliminados.

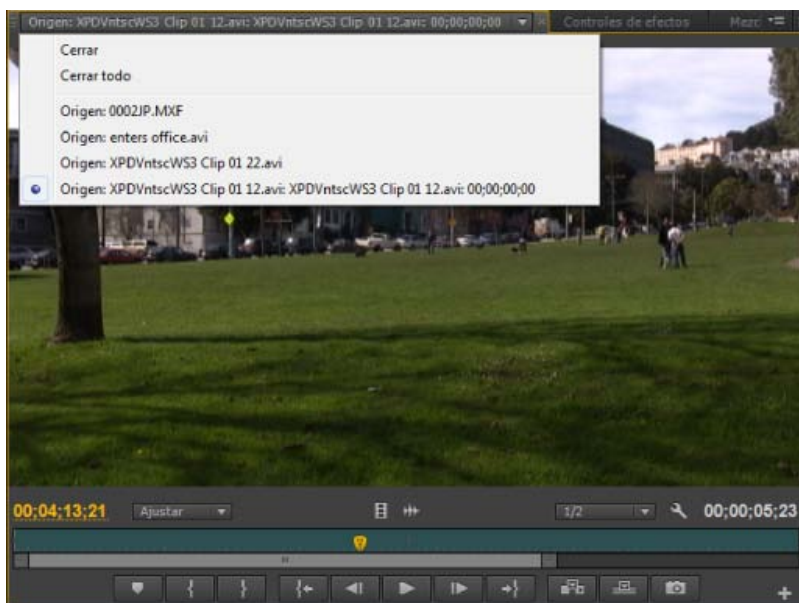
Para activar el indicador de fotogramas eliminados del monitor de origen o de programa, elija Mostrar el indicador de fotogramas eliminados en el menú del panel o en el menú emergente Ajustes.

Apertura o borrado de un clip en el Monitor de origen

[Volver al principio](#)

Para visualizar y editar los clips de origen de la lista del panel Proyecto o los ejemplos de un clip individual en una secuencia, abra los clips en el Monitor de origen. En el menú Origen, al que se accede desde la ficha Monitor de origen, se muestra una lista de los clips abiertos.

1. Para abrir un clip, realice una de las operaciones siguientes:
 - Haga doble clic en el clip en el panel Proyecto o Línea de tiempo, o arrastre un clip desde el panel Proyecto hasta el Monitor de origen. El clip aparecerá en el Monitor de origen y se agregará su nombre al menú Origen.
 - Arrastre varios clips o una bandeja completa desde el panel Proyecto hasta el Monitor de origen, o seleccione varios clips en el panel Proyecto y haga doble clic en ellos. Los clips se agregarán al menú Origen en el orden en el que se hayan seleccionado; el último clip seleccionado aparecerá en el Monitor de origen.
 - Elija el nombre del clip que desee ver en el menú Origen (haga clic en el triángulo que aparece a la derecha del nombre del clip actual en la ficha Origen para que aparezca el menú).



Selección de un clip para su visualización en el menú Origen

- En el menú Origen aparecerá una lista de los clips maestros ordenados por nombre. Los clips abiertos desde una secuencia aparecen en una lista, ordenados por nombre de la secuencia, nombre del clip y tiempo de inicio en la secuencia.
2. Para borrar un clip del Monitor de origen, en el menú Origen, seleccione Cerrar para borrar un clip o Cerrar todo para borrar todos los clips.
 - 💡 También puede cerrar todos los clips y el propio Monitor de origen haciendo clic en el botón cerrar de la ficha Monitor de origen.

Navegación de clips en el Menú de origen del Monitor de origen

[Volver al principio](#)

Puede definir métodos abreviados de teclado para desplazarse por los clips cargados en el Monitor de origen. Los métodos abreviados de teclado pueden acelerar la conmutación de clips, el desplazamiento al primer o último clip o el cierre de uno o todos los clips en el menú emergente Monitor de origen.

1. Seleccione Edición > Métodos abreviados de teclado (Windows) o Premiere Pro > Métodos abreviados de teclado (Mac OS).

Se abre el cuadro de diálogo Métodos abreviados de teclado.

2. En el cuadro de diálogo, haga clic en el triángulo situado junto a los Paneles y, a continuación, haga clic en triángulo situado junto al Panel del monitor de origen para mostrar los métodos abreviados de teclado para ese panel.
3. Defina los métodos abreviados de teclado para cualquiera de los siguientes comandos:
 - Clip de origen: Cerrar
 - Clip de origen: Cerrar todos
 - Clip de origen: Primero
 - Clip de origen: Último
 - Clip de origen: Siguiente
 - Clip de origen: Anterior
4. Haga clic en Aceptar.

Uso de los controles de tiempo del Monitor de origen y el Monitor de programa

[Volver al principio](#)

El Monitor de origen dispone de varios controles para moverse a través del tiempo (o los fotogramas) de un clip. El Monitor de programa contiene controles similares para moverse a través de una secuencia.



Reglas de tiempo Muestran la duración de un clip en el Monitor de origen y de la secuencia en el Monitor de programa. Las marcas de graduación miden el tiempo mediante el formato de visualización de vídeo especificado en el cuadro de diálogo Ajustes del proyecto. Puede conmutar las reglas de tiempo para que muestren el código de tiempo en otros formatos. Cada regla también muestra los iconos para los marcadores y los puntos de entrada y de salida del monitor correspondiente. Puede ajustar el cabezal de reproducción, los marcadores y los puntos de entrada y de salida arrastrando los iconos en una regla de tiempo.

 Los números de la regla de tiempo están desactivados de forma predeterminada. Para activar los números de regla de tiempo, seleccione **Números de regla de tiempo** en el menú del panel de los monitores de origen o programa.

Cabezal de reproducción Muestra la ubicación del fotograma actual en cada regla de tiempo de los monitores.

Nota: El cabezal de reproducción anteriormente se denominaba "indicador de tiempo actual" (CTI).

Visualizaciones de tiempo actual Muestra el código de tiempo para el fotograma actual. Los visualizadores de tiempo actual están situados en la parte inferior izquierda del vídeo de cada monitor. El Monitor de origen muestra el tiempo actual para el clip que se encuentra abierto. El Monitor de programa muestra el tiempo actual de la secuencia. Para desplazarse a un tiempo diferente. Si lo prefiere, haga clic en el visualizador e introduzca un nuevo tiempo, o coloque el puntero sobre el visualizador de tiempo y arrástrelo hacia la izquierda o hacia la derecha. Para alternar entre el código de tiempo completo y el recuento de fotogramas, pulse la tecla Ctrl (Windows) o Comando (Mac OS) y haga clic en el tiempo actual en uno de los monitores o un panel Línea de tiempo.

Visualizador de duración Muestran la duración del clip o de la secuencia abiertos. La duración es la diferencia de tiempos entre el punto de entrada y de salida del clip o de la secuencia. Si no se ha definido ningún punto de entrada, se sustituirá el tiempo de inicio del clip o de la secuencia. Si no se ha definido ningún punto de salida, el Monitor de origen utilizará el tiempo de finalización del clip para calcular la duración. El Monitor de programa utilizará el tiempo de finalización del último clip de la secuencia para calcular la duración.

Barras deslizantes de zoom Estas barras corresponden al área visible de la regla de tiempo de cada monitor. Puede arrastrar los controles para cambiar el ancho de la barra y cambiar la escala de la regla de tiempo que se encuentra debajo. Si se expande la barra hasta el ancho máximo, aparecerá toda la duración de la regla de tiempo. Si se contrae la barra, se acercará para una visualización detallada de la regla. La barra, que puede ampliarse y contraerse, se centra en el cabezal de reproducción. Al colocar el ratón por encima de la barra, podrá utilizar la rueda del ratón para contraer y ampliar la barra. También puede desplazar la rueda del ratón por las áreas fuera de las barras para ampliarlas y contraerlas. Si arrastra el centro de la barra, podrá desplazar la parte visible de una regla de tiempo sin cambiar su escala. Al arrastrar la barra, no se mueve el cabezal de reproducción; sin embargo, es posible mover la barra y, a continuación, hacer clic en la regla de tiempo para mover el cabezal de reproducción a la misma área de la barra. También hay una barra deslizante de zoom disponible en la línea de tiempo.

Nota: Si se cambia la regla de tiempo o la barra deslizante de zoom del Monitor de programa, la regla de tiempo y el área de visualización de un panel Línea de tiempo no resultarán afectadas.

Visualización de los controles del monitor de origen y el monitor de programa

Los controles de los menús de los paneles Monitor de origen y Monitor de programa se pueden mostrar u ocultar. Por ejemplo, es posible que quiera ocultar los controles de transporte si sabe los métodos abreviados de teclado J-K-L para su reproducción para tener así más espacio para ver sus medios.

Seleccione o anule la selección de la opción en el menú del panel para mostrar u ocultar lo siguiente:

- Controles de transporte
- Marcadores
- Números de regla de tiempo
- Indicador de fotogramas eliminados

También podrá acceder a muchos de los mismos comandos para mostrar y ocultar controles en el botón Ajustes de cada monitor.

Visualización de las zonas seguras de los monitores

[Volver al principio](#)



A. Área de acción segura B. Área de título seguro

Las guías de las zonas seguras sirven como referencia y no se incluyen en la vista previa ni en la exportación.

- Haga clic en el botón Configuración situado debajo del Monitor de origen o Monitor de programa y elija Márgenes seguros. También puede elegir Márgenes seguros en el menú de panel del Monitor de origen o Monitor de programa.

 El porcentaje estándar de los márgenes para la acción y para los títulos es de un 10% y de un 20%, respectivamente. No obstante, puede cambiar las dimensiones de las zonas seguras en el cuadro de diálogo Ajustes del proyecto. (Consulte [Cuadro de diálogo Ajustes del proyecto](#)).

Selección de campos en los monitores de origen y programa

[Volver al principio](#)

Es posible establecer el Monitor de origen y el Monitor de programa para que muestren el primer campo, el segundo campo o ambos campos para el material de archivo entrelazado. Los ajustes del Monitor de origen se desactivan cuando un clip progresivo se abre en el mismo. Los ajustes del Monitor de programa se desactivan cuando la secuencia activa utiliza un ajuste preestablecido de secuencia progresiva.

- En el Monitor de origen o el Monitor de programa, haga clic en el botón de menú del panel .
- Seleccione Mostrar primer campo, Mostrar segundo campo o Mostrar ambos campos en función de sus necesidades.

Selección de un modo de visualización

[Volver al principio](#)

Puede visualizar vídeo normal, el canal alfa del vídeo o una de las diversas herramientas de medida.

- En el Monitor de programa o el Monitor de origen, haga clic en el botón Ajustes o haga clic en el menú del panel y seleccione un ajuste de modo de visualización:

Vídeo compuesto Muestra el vídeo normal.

Alfa Muestra una transparencia como una imagen en escala de grises.

Todos los ámbitos Muestra un monitor de forma de onda, vectorescopio, YCbCr Parade y RGB Parade.

Vectorescopio Muestra un vectorescopio que mide la crominancia del vídeo, incluidos tono y saturación.

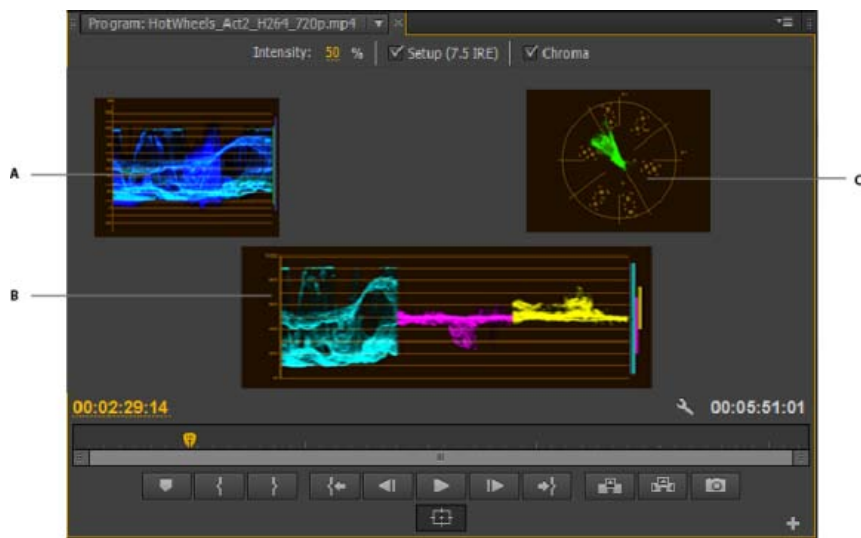
Forma de onda YC Muestra un monitor estándar de forma de onda, que mide la luminancia de vídeo en IRE.

YCbCr Parade Muestra un monitor de forma de onda que mide los componentes Y, Cb y Cr del vídeo de forma independiente, en IRE.

RGB Parade Muestra un monitor de forma de onda que mide los componentes R, G y B del vídeo de forma independiente, en IRE.

Vect/Onda YC/YCbCr Parade Muestra un monitor de forma de onda, vectorescopio e YCbCr Parade.

Vect/Onda YC/RGB Parade Muestra un monitor de forma de onda, vectorescopio y RGB Parade.



Monitor de programa definido en Vect/YC Wave/YCbCr Parade
 A. Monitor de forma de onda B. YCbCr Parade C. Vectorescopio

💡 Para utilizar los visualizadores de vectorescopio y monitor de forma de onda con más eficacia, puede mostrarlos en un monitor de referencia asociado al monitor de programa. Consulte [Monitor de referencia](#).

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

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

Reproducción de recursos

[Reproducción de vídeo en los paneles Monitor de origen y Monitor de programa](#)

[Reproducción continua](#)

[Reproducción de una secuencia o clip con pausas de predesplazamiento y postdesplazamiento](#)

[Reproducción de empuje o trayecto](#)

[Movimiento a otro fotograma en el Monitor de origen y el Monitor de programa](#)

[Uso de las teclas J, K y L para desplazarse por vídeo](#)

[Coincidencia de un fotograma con su origen](#)

Reproducción de vídeo en los paneles Monitor de origen y Monitor de programa

[Volver al principio](#)

El Monitor de origen y el monitor de programa contienen varios controles similares a los controles de reproducción de una platina de vídeo. Utilice los controles del monitor de origen para reproducir o señalar un clip. Utilice los controles del monitor de programa para reproducir o visualizar la secuencia activa.

La mayoría de los controles de reproducción disponen de equivalencias en el teclado. Cuando utilice los métodos abreviados de teclado para controlar la reproducción, compruebe que el monitor que desea está activo. Haga clic en la imagen de vídeo en el monitor que desee activar.

Los controles de reproducción pueden personalizarse mediante el editor de botones. Si el botón que desea utilizar no se encuentra disponible, haga clic en el signo “+” en la esquina inferior derecha del monitor. Tras iniciar el Editor de botones, puede arrastrar el botón que prefiera a la barra de botones. Para obtener más información, consulte [Personalización de la barra de botones del panel del monitor](#).

Nota: Cuando utilice los métodos abreviados de teclado para desplazarse en una regla de tiempo, compruebe que el panel deseado está activo. (solo teclados en japonés) Para utilizar estos métodos abreviados de teclado en un teclado en japonés, asegúrese de que su teclado está en modo de entrada directa, en vez de modo de entrada en japonés.

❖ Realice cualquiera de las acciones siguientes:

- Para reproducirlo, haga clic en el botón Reproducir  o presione L o la barra espaciadora. (Para detenerlo, haga clic en el botón Detener  o presione K o la barra espaciadora. El botón y la barra espaciadora alternan entre Reproducir y Detener.)
- Para reproducir hacia atrás, presione J.
- Para reproducir desde el punto de entrada hasta el de salida, haga clic en el botón Reproducir de entrada a salida .
- Para reproducir repetidamente una secuencia o un clip entero, haga clic en el botón Bucle  y, a continuación, haga clic en el botón Reproducir . Para anular la selección y evitar el bucle, haga clic de nuevo en el botón Bucle .
- Para reproducir repetidamente desde el punto de entrada hasta el punto de salida, haga clic en el botón Bucle  y, a continuación, haga clic en el botón Reproducir de entrada a salida . Para anular la selección y evitar el bucle, haga clic de nuevo en el botón Bucle .
- Para reproducir con cada vez más rapidez, presione L repetidamente. Para la mayoría de los tipos de medios, la velocidad del clip va aumentando gradualmente, de uno a dos a tres a cuatro veces.
- Para reproducir hacia atrás con cada vez más rapidez, presione J repetidamente. Para la mayoría de los tipos de medios, la velocidad hacia atrás del clip va aumentando gradualmente, de uno a dos a tres a cuatro veces.
- Para avanzar un fotograma, mantenga pulsada la tecla K y puntee la tecla L.
- Para retroceder un fotograma, mantenga pulsada la tecla K y puntee la tecla J.
- Para reproducir hacia delante en cámara lenta, presione la tecla Mayús+L.
- Para reproducir hacia atrás en movimiento lento, presione Mayús+J.
- Para reproducir en tiempo real desde dos segundos antes del cabezal de reproducción a dos segundos después, presione Alt (Windows) u Opción (Mac OS) y haga clic en el botón Reproducir de entrada a salida. Si presiona Alt (Windows) u Opción (Mac OS) el botón se convierte en el botón Probar . El botón Probar está disponible para arrastrar a la barra de botones.

[Consulte este artículo de Clay Asbury en el sitio Web Premiumbeat.com](#) para utilizar el botón Probar y el botón Bucle para facilitar el recorte dinámico de la línea de tiempo.

Reproducción continua

[Volver al principio](#)

La reproducción continúa a menos que el usuario realice específicamente un comando de detención. Esta función es compatible con el ajuste en tiempo real de las acciones comunes de edición. Por ejemplo, puede ajustar efectos de vídeo mientras se reproduce en un bucle. A continuación se indican algunas de las acciones que no detienen la reproducción:

- Fotogramas clave de efectos
- Elementos de la interfaz
- Elementos de la línea de tiempo
- Entrada de metadatos
- Parámetros de audio
- Titulación
- Acercamiento y alejamiento de la línea de tiempo
- Cambio a otra aplicación

En este vídeo de Todd Kopriva y video2brain, consulte cómo aplicar efectos con rapidez en capas de ajuste y cómo modificar las propiedades de los efectos mientras la secuencia continúa reproduciéndose.

Reproducción de una secuencia o clip con pausas de predesplazamiento y postdesplazamiento

[Volver al principio](#)

Mediante las pausas de predesplazamiento y postdesplazamiento se puede obtener una vista previa de un clip o una secuencia.

1. Realice una de las acciones siguientes:
 - Haga clic en una ficha Secuencia para activar una secuencia y obtenga una vista previa de la misma en el monitor de programa.
 - Haga doble clic en el panel Origen o en una línea de tiempo para previsualizarla en el monitor de origen.
2. Presione Mayús+barra espaciadora.

Reproducción de empuje o trayecto

[Volver al principio](#)

❖ Realice una de las acciones siguientes:

- Para reproducir hacia atrás, arrastre el deslizador de trayecto hacia la izquierda. Para reproducir hacia adelante, deslícelo hacia la derecha. La velocidad de la reproducción aumentará a medida que se aleje el deslizador de su posición central. Al soltar el deslizador, este volverá a la posición central y se detendrá la reproducción.
- Arrastre el disco de progreso hacia la izquierda o hacia la derecha, incluso más allá del borde del controlador, si fuese necesario. Si arrastra el disco hasta el borde de la pantalla y no se ha llegado al final del clip o de la secuencia, podrá continuar a partir de la misma posición de tiempo si vuelve a arrastrar de nuevo el disco de progreso.



Controles de progreso y transición

A. Control deslizante de progreso B. Disco de progreso

Movimiento a otro fotograma en el Monitor de origen y el Monitor de programa

[Volver al principio](#)

❖ Realice cualquiera de las acciones siguientes:

- Para avanzar un fotograma, haga clic en el botón Avanzar ►, mantenga pulsada la tecla K y presione la tecla L o presione la tecla de flecha derecha.
- Para avanzar cinco fotogramas, presione Mayús y haga clic en el botón Avanzar ► o presione Mayús y la tecla de flecha derecha.
- Para retroceder un fotograma, haga clic en el botón Retroceder ◀, mantenga pulsada la tecla K y presione la tecla J o la tecla de flecha izquierda.
- Para retroceder cinco fotogramas, presione Mayús y haga clic en el botón Retrocede ◀ o presione Mayús y la tecla de flecha izquierda.
- Para ir al marcador siguiente, haga clic en el botón Ir al marcador siguiente ➡ en el monitor de origen.
- Para ir al marcador anterior, haga clic en el botón Ir al marcador anterior ⬅ en el monitor de origen.
- Para ir al punto de entrada de un clip, seleccione el Monitor de origen y, a continuación, haga clic en el botón Ir a punto de entrada ↗.

- Para ir al punto de salida de un clip, seleccione el Monitor de origen y, a continuación, haga clic en el botón Ir a punto de salida .
- Coloque el puntero del ratón sobre el Monitor de origen o el Monitor de programa. Gire la rueda del ratón para desplazarse hacia delante o hacia atrás de fotograma a fotograma.
- Haga clic en el visualizador de tiempo actual del monitor que desee señalar y escriba el nuevo tiempo. No es necesario que escriba dos puntos ni punto y coma. Los números por debajo de 100 se interpretan como fotogramas.
- Para ir al punto de edición anterior en la pista de audio o vídeo de destino de una secuencia, haga clic en el botón Ir a punto de edición anterior  en el Monitor de programa o presione Av Pág con un panel Línea de tiempo o el Monitor de programa activos. Agregue la tecla modificadora Mayús para ir al punto de edición anterior de todas las pistas.
- Para ir al siguiente punto de edición en las pistas de audio o vídeo de destino de una secuencia, haga clic en el botón Ir al punto de edición siguiente  del Monitor de programa o presione la flecha abajo con el panel Línea de tiempo o el Monitor de programa activo. Agregue la tecla modificadora Mayús para ir al punto de edición anterior para todas las pistas.
- Para ir al principio de la secuencia, seleccione el Monitor de programa o la Línea de tiempo y presione Inicio, o haga clic en el botón Ir a punto de entrada  en el Monitor de programa.
- Para ir al final de la secuencia, seleccione el Monitor de programa o la Línea de tiempo y presione Fin, o haga clic en el botón Ir a punto de salida  en el Monitor de programa.

Uso de las teclas J, K y L para desplazarse por vídeo

[Volver al principio](#)

Para desplazarse de forma rápida y precisa a través de los fotogramas en una secuencia, utilice las teclas J, K y L. También puede utilizar las teclas para desplazarse por los iconos. La tecla J siempre mueve el cabezal de reproducción hacia atrás y la tecla L siempre lo mueve hacia adelante. La tecla K es un modificador y la tecla de detención de la reproducción. Para desplazarse hacia atrás a una velocidad normal, presione J. Para desplazarse hacia atrás a una velocidad lenta, presione J y K. Si desea desplazarse hacia atrás fotograma por fotograma, mantenga pulsada la tecla K y presione J. Las teclas K y L funcionan del mismo modo para avanzar. Para obtener más información sobre el uso de las teclas J, K y L para la reproducción, [consulte este vídeo](#) de Richard Harrington en el sitio web Creative COW.

Si necesita un control más refinado de las teclas J, K y L, especialmente para oír mejor el audio, haga lo siguiente:

- Tras desplazarse hacia adelante con las teclas K y L, presione Mayús+L para avanzar un poco más rápido. Presione Mayús+L de nuevo para una reproducción más rápida.
- Tras desplazarse hacia atrás con las teclas J y K, presione Mayús+J para desplazarse hacia atrás un poco más rápido. Presione Mayús+J de nuevo para reproducir hacia atrás más rápidamente.
- Puede presionar Mayús+L y Mayús+J hasta cinco veces para ajustar la velocidad de reproducción.

 Si la reproducción hacia atrás es demasiado rápida, presione el método abreviado de teclado opuesto para ralentizar la reproducción. Por ejemplo, si se reproduce demasiado rápido hacia adelante, presione Mayús+J para ralentizar la reproducción en un incremento.

Coincidencia de un fotograma con su origen

[Volver al principio](#)

Mientras edita en un panel Línea de tiempo, puede encontrar el fotograma de origen de cualquier fotograma en el clip de la secuencia y mostrarlo en el monitor de origen. Asimismo, puede encontrar el fotograma de origen de cualquier fotograma de una secuencia anidada, mostrarlo en el monitor de origen y saltar a su localización en la secuencia de origen.

1. Haga clic en la cabecera de la pista donde esté ubicada el clip de secuencia para establecer la pista como destino.
Si se establece una pista como destino, Premiere Pro hará coincidir el fotograma en la pista de destino superior.
2. En un panel Línea de tiempo, coloque el cabezal de reproducción sobre el fotograma deseado de un clip.
Nota: Si el clip de origen del fotograma del clip de la secuencia ya está abierto en el monitor de origen o se encuentra en la lista del menú Origen, el monitor de origen mostrará el último fotograma del clip que haya visualizado. Para hacer coincidir el fotograma, cierre el clip en el Monitor de origen antes de pulsar la tecla de acceso abreviado para Hacer coincidir fotograma o Mostrar una secuencia anidada.
3. Realice una de las acciones siguientes:
 - Presione la tecla F.
 - Elija Secuencia > Hacer coincidir fotograma.
 - Para un clip de una secuencia anidada, presione la tecla de acceso abreviado para Mostrar secuencia anidada, de forma predeterminada, Ctrl + Mayús + T (Windows) o Mayús + T (Mac OS).

Más temas de ayuda



Uso de los monitores de formas de onda y del vectorescopio

Visualización de un alcance

Vectorescopio

Forma de onda YC

YCbCr Parade

RGB Parade

Premiere Pro ofrece vectorescopios y monitores de formas de onda (Forma de onda YC, YCbCr Parade y RGB Parade) como ayuda para crear programas de vídeo que cumplan los estándares de emisión y para realizar ajustes basados en consideraciones estéticas, como correcciones de color.

Durante décadas, las funciones de producción y duplicación de vídeos han utilizado monitores de forma de onda y vectorescopios para evaluar de forma precisa los niveles de vídeo—en concreto, el color y el brillo.

Un vectorescopio mide la crominancia (componentes de color) de una señal de vídeo, incluidos el tono y la saturación. Un vectorescopio muestra la información de color de un vídeo en un gráfico circular.

El monitor de forma de onda convencional resulta útil para medir el brillo, o el componente de luminancia, de una señal de vídeo. En Premiere Pro, los monitores de formas de onda también pueden mostrar la información de crominancia. El monitor de forma de onda funciona de manera parecida a un gráfico. El eje horizontal del gráfico corresponde a la imagen de vídeo de izquierda a derecha. En vertical, la forma de onda muestra los niveles de luminancia y, de manera opcional, los niveles de crominancia.

Andrew Devis explica el Vectorescopio y su ubicación en Premiere Pro [en este tutorial de vídeo](#) del sitio web Creative COW.

Andrew Devis explica el monitor de forma de onda YC y su ubicación en Premiere Pro [en este tutorial de vídeo](#) del sitio web Creative COW.

Jeff Sengstack explica cómo utilizar el monitor de forma de onda YC y el Vectorescopio en su artículo “[Streamlining Color Correction in Premiere Pro](#)” (“Mejora de la corrección de color en Premiere Pro”) del sitio web ProVideo Coalition (en inglés).

Maxim Jago presenta el uso del monitor de forma de onda para ajustar el color en Adobe Premiere Pro [en este vídeo](#) del sitio web de video2Brain.

Visualización de un alcance

[Volver al principio](#)

Puede ver los ámbitos Vectorescopio, Forma de onda YC, YCbCr Parade y RGB Parade, ya sea individualmente o en grupo, en el monitor de referencia, el monitor de programa o el monitor de origen.

1. Según desee ver un ámbito para un clip maestro o un clip de secuencia, realice una de las acciones siguientes:
 - Haga doble clic en el clip del panel Proyecto.
 - En un panel Línea de tiempo, sitúe el cabezal de reproducción en la secuencia deseada.
2. (Opcional) Elija Nuevo monitor de referencia en el menú Ventana si ha seleccionado un clip en un panel Línea de tiempo.
3. Seleccione cualquiera de las siguientes opciones del menú Monitor de referencia, Monitor de programa o Monitor de origen:

Todos los ámbitos Muestra los ámbitos Vectorescopio, Forma de onda YC, YCbCr Parade y RGB Parade en un monitor.

Vectorescopio Muestra un vectorescopio para ver la crominancia del vídeo.

Forma de onda YC Muestra un monitor de forma de onda para ver la información de luminancia y de crominancia.

YCbCr Parade Muestra un ámbito con información de luminancia (Y) y de diferencia de color (Cb y Cr).

RGB Parade Muestra un ámbito que presenta los componentes rojo, verde y azul del vídeo.

Vect/Onda YC/YCbCr Parade Muestra los ámbitos Vectorescopio, Forma de onda YC y YCbCr Parade en un monitor.

Vect/Onda YC/RGB Parade Muestra los ámbitos Vectorescopio, Forma de onda YC y RGB Parade en un monitor.

Vectorescopio

[Volver al principio](#)

El vectorescopio muestra un gráfico circular, parecido a una rueda de color, que presenta la información de crominancia del vídeo. La saturación se mide desde el centro del gráfico hacia afuera. Los colores intensos saturados producen un patrón a cierta distancia del centro del gráfico, mientras que una imagen en blanco y negro produce únicamente un punto en el centro del gráfico. El color, o tono, concreto de la imagen determina la dirección (ángulo del patrón). Los cuadros de destino pequeños  indican donde deberían aparecer (presentados según un modelo de prueba de barras de color) el magenta, cian, verde, amarillo y rojo totalmente saturados. En vídeo NTSC, los niveles de crominancia no deben superar estas áreas de destino.



Vectorescopio

A. Cuadros de destino **B.** Perfil de la imagen

El vectorescopio tiene los siguientes controles:

Intensidad Ajusta el brillo del patrón mostrado. No afecta a la señal de salida de vídeo.

75% Posición predeterminada. Se emplea para comprobar la entrada de vídeo en el que se usan barras de intensidad del 75% estándar, como las de Premiere Pro.

100% Permite visualizar toda la gama de crominancia de la señal de vídeo. Se usa con entrada de vídeo que contiene barras de intensidad del 100%.

[Volver al principio](#)

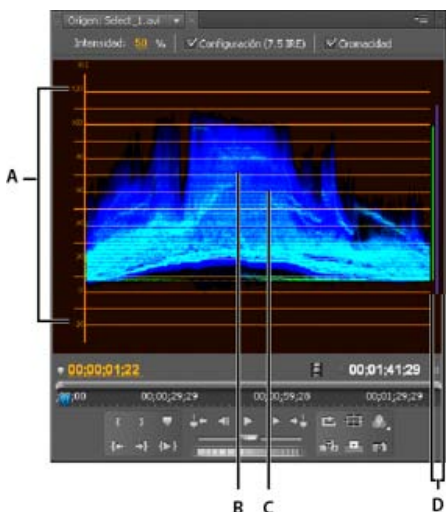
Forma de onda YC

La forma de onda YC muestra un gráfico que presenta la intensidad de la señal en el clip de vídeo. El eje horizontal del gráfico corresponde a la imagen de vídeo (de izquierda a derecha) y el eje vertical es la intensidad de la señal en unidades llamadas IRE (siglas que provienen del Institute of Radio Engineers).

La forma de onda YC muestra la información de luminancia como una forma de onda verde. Los objetos brillantes producen un patrón de forma de onda (áreas de color verde brillante) cerca de la parte superior del gráfico, mientras que los objetos más oscuros producen una forma de onda hacia la parte inferior. Para vídeo NTSC en Estados Unidos, los niveles de luminancia deben encontrarse entre 7,5 y 100 de IRE (a veces llamado el límite de emisión legal). La implementación de los estándares de NTSC en Japón permite un rango de luminancia entre 0 y 100 de IRE. Generalmente, los valores de luminancia y de crominancia deben ser muy parecidos y estar distribuidos por igual entre 7,5 y 100 de IRE.

La forma de onda YC también muestra la información de crominancia como una forma de onda azul. La información de crominancia se superpone sobre la forma de onda de luminancia.

Puede especificar si la forma de onda YC muestra tanto la información de luminancia como de crominancia, o solo la información de luminancia. Para ver un vídeo acerca de la lectura de un monitor de forma de onda, consulte www.adobe.com/go/vid0238_es.



Forma de onda YC con control de croma habilitado

A. Unidades de IRE **B.** Forma de onda de luminancia (verde) **C.** Forma de onda de crominancia (azul) **D.** Rango de componentes de la señal

La forma de onda YC tiene los siguientes controles:

Intensidad Ajusta el brillo de la forma de onda mostrada. No afecta a la señal de salida de vídeo.

Configuración (7.5 IRE) Muestra una forma de onda que se aproxima a la señal de salida final de vídeo analógico. Al cancelar la selección de esta opción, se muestra la información de vídeo digital.

Croma Muestra la información de crominancia, además de la información de luminancia. Al cancelar la selección de esta opción, se muestra solo la luminancia.

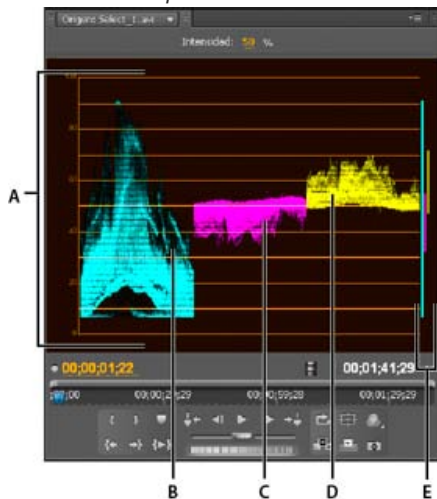
YCbCr Parade

[Volver al principio](#)

El ámbito YCbCr Parade muestra formas de onda que representan los niveles de la luminancia y los canales de diferencia de color en la señal de vídeo. Las formas de onda aparecen en un gráfico una detrás de otra.

El control Intensidad ajusta el brillo de las formas de onda. No afecta a la señal de salida de vídeo.

Nota: Cb y Cr son los canales de diferencia de color en una señal de vídeo digital. Cb es azul menos la luminancia y Cr es rojo menos la luminancia. Y representa la luminancia.



Ámbito YCbCr Parade

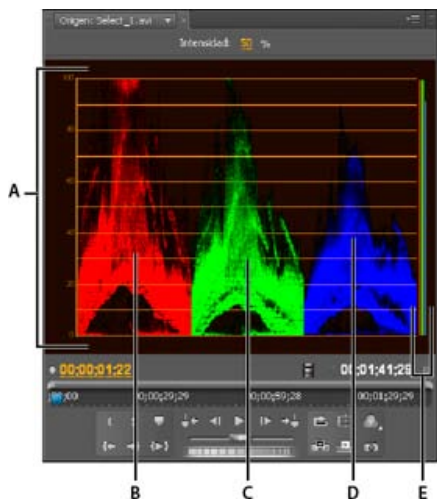
A. Valores B. Forma de onda Y (luminancia) C. Forma de onda Cb D. Forma de onda Cr E. Rango de componentes de la señal

RGB Parade

[Volver al principio](#)

El ámbito RGB Parade muestra formas de onda que representan los niveles de los canales rojo, verde y azul de un clip. Las formas de onda aparecen en un gráfico de forma consecutiva, como en un desfile. Este ámbito resulta útil para ver la distribución de los componentes de color de un clip. Los niveles de cada canal de color se miden proporcionalmente entre sí mediante una escala de 0 a 100.

El control Intensidad ajusta el brillo de las formas de onda. No afecta a la señal de salida de vídeo.



Ámbito RGB Parade

A. Valores B. Forma de onda R C. Forma de onda G D. Forma de onda B E. Rango de componentes de la señal

Más temas de ayuda

[Vectorescopio en Premiere Pro Wikia](#)

[Lectura de un monitor de forma de onda](#)

Uso del Monitor de referencia

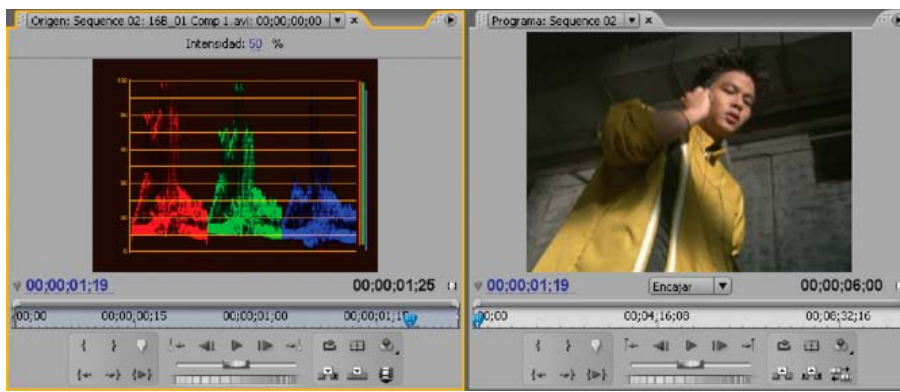
Apertura de un monitor de referencia

Asociación del monitor de referencia y el monitor de programa

Los monitores de referencia actúan como un monitor de programa secundario. Puede utilizar el monitor de referencia para comparar distintos fotogramas de una secuencia uno al lado del otro, o para ver el mismo fotograma de una secuencia con modos de visualización diferentes.

Puede señalar el fotograma de una secuencia que aparezca en el monitor de referencia de forma independiente del monitor de programa. De esta forma, puede señalar cada vista de un fotograma diferente para realizar una comparación; por ejemplo, para utilizar el filtro de coincidencia de color.

Como alternativa, puede asociar el monitor de referencia al monitor de programa de forma que ambos muestren el mismo fotograma de la secuencia y se muevan de forma conjunta. Esto resulta especialmente útil para las tareas de corrección de color. Si define el modo de visualización del monitor de referencia como un monitor de forma de onda o un vectorescopio, podrá realizar ajustes en el corrector de color o en cualquier otro filtro de vídeo de forma más eficaz.



Uso de un Monitor de referencia para ayudar a configurar los niveles de vídeo

Puede especificar los ajustes de calidad, aumento y modo de visualización del monitor de referencia del mismo modo que en el monitor de programa. La regla de tiempo y la barra del área de visualización también funcionan de igual forma. No obstante, dado que se utiliza como referencia y no para la edición en sí misma, el monitor de referencia contiene controles para la señalización de fotogramas pero no para la reproducción ni para la edición. Si asocia el monitor de referencia al monitor de programa, podrá utilizar los controles de reproducción del monitor de programa. Puede abrir únicamente un monitor de referencia.

Andrew Devis muestra cómo corregir el brillo y el contraste y utilizar el Monitor de referencia [en este vídeo](#) del sitio web Creative COW.

Apertura de un monitor de referencia

[Volver al principio](#)

❖ En el menú Ventana, seleccione Monitor de referencia. Se abrirá el monitor de referencia en un panel independiente. Si lo desea, puede arrastrar la ficha Monitor de referencia a una zona de colocación cercana al Monitor de origen.

Asociación del monitor de referencia y el monitor de programa

[Volver al principio](#)

Puede asociar el Monitor de referencia y el Monitor de programa para que ambos controlen el mismo fotograma.

❖ Realice una de las acciones siguientes:

- En el monitor de referencia, haga clic en el botón Ir a Monitor de programa .
- En el menú del panel Monitor de referencia, elija Ir a monitor de programa.
- En el menú del panel Monitor de programa, elija Ir a monitor de referencia.

Ambos monitores muestran el mismo fotograma. Desplazar el cabezal de reproducción  en el Monitor de referencia, el Monitor de programa o la Línea de tiempo desplazará los cabezales de reproducción en los otros dos elementos al mismo fotograma.



Edición de secuencias y clips

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

Recorte de clips

Uso de puntos de entrada y salida

Uso de clips de audio en el Monitor de origen

Visualización de formas de onda de audio

Desplazamiento por la forma de onda de audio en el Monitor de origen

Acercamiento o alejamiento de una forma de onda de audio en el Monitor de origen

Uso de clips en el Monitor de origen

Apertura de un clip en el Monitor de origen

Apertura y visualización de clips recientes en el Monitor de origen

Definición de puntos de entrada y salida en el Monitor de origen

Acercamiento del punto de entrada y de salida

Ajuste de los puntos de edición en el Monitor de origen

Señalización de un punto de entrada o de salida

Señalización de una edición anterior o siguiente

Eliminación de un punto de entrada o de salida de clip de origen

Recorte de la línea de tiempo

Selección de puntos de edición

Recorte de una línea de tiempo

Recorte con la herramienta Selección

Recorte con el cabezal de reproducción

Ediciones de rizo y desplazamiento en la línea de tiempo

Acerca de las ediciones de rizo y desplazamiento

Realización de una edición de desplazamiento mediante la herramienta Editar desplazamiento

Ediciones de desplazamiento (extender ediciones) con el cabezal de reproducción

Ediciones de rizo mediante la herramienta Editar rizo

Ediciones de desplazar y deslizar

Realización de una edición de desplazamiento

Desplazamiento de un clip con los métodos abreviados de teclado

Ediciones de deslizamiento

Deslizamiento de un clip con los métodos abreviados de teclado

Empuje de clips

Ediciones de división

Uso del modo de recorte

Tutorial de vídeo: edición y recorte dinámicos con el teclado

Ediciones de desplazar y deslizar en modo de recorte

Recorte asimétrico

Uso del Control de recorte

Apertura o cierre del Control de recorte

Visualización del punto de edición que desea recortar

Previsualización de la edición en el Control de recorte

Cancelación de una edición

Ajuste de preferencias de recorte

Realización de una edición de desplazamiento utilizando el control de recorte

Realización de una edición de rizo con el control de recorte

Recorte con el análisis de voz

Uso de puntos de entrada y salida

[Volver al principio](#)

La definición de los puntos de entrada y de salida de un clip es un proceso que se denomina *marcado*. Para definir el primer fotograma que desea incluir en una secuencia, marque dicho fotograma como el punto de entrada del clip. A continuación, defina el último fotograma que desea incluir y márkelo como punto de salida. En un flujo de trabajo típico, los puntos de entrada y de salida de un clip se marcan en el Monitor de origen.

El ajuste de puntos de entrada y de salida de un clip que ya se ha editado en una secuencia se denomina *recorte*. Normalmente, los clips se recortan para ajustar la forma en que se reproducirán en una secuencia. Por ejemplo, puede ser que, al visualizar la edición, desee cortar al clip entrante un poco antes de lo previsto al marcar los clips. Para solucionar este problema, recorte el clip con las herramientas de recorte de Premiere Pro.

Para recortar clips, arrastre el borde de un clip. El “borde” es el punto de entrada o de salida o el *punto de edición* de un clip. Existen varias

herramientas y técnicas especializadas que permiten recortar un punto de edición. Existen varias herramientas y técnicas que permiten recortar con facilidad y exactitud, con lo que se reduce el número de pasos necesarios y se mantiene la integridad de la secuencia.

Se pueden recortar puntos de edición seleccionados de un clip o de varios clips. Hay nuevos iconos para las herramientas y, al seleccionar las ediciones con las herramientas de recorte, el punto de edición se resalta con un color relacionado con el recorte que va a realizar.

Puede utilizar los métodos abreviados de teclado en puntos de edición seleccionados para recortar clips en la línea de tiempo. El flujo de trabajo de recorte en Premiere Pro está controlado por el teclado, ya que existen métodos abreviados de teclado para cada tarea de recorte. Consulte [Recorte de la línea de tiempo](#).

En Premiere Pro CS, se puede utilizar el Modo de recorte para recortar puntos de edición de forma dinámica mediante el uso de botones o métodos abreviados de teclado. Puede utilizar las teclas J-K-L para recortar los clips de forma dinámica. Consulte [Uso del modo de recorte](#).

Es posible recortar clips en el panel Análisis de voz del panel Metadatos, estableciendo los puntos de entrada y salida del discurso seleccionado.

Hay muchos métodos abreviados de teclado para las tareas de recorte; sin embargo, algunos no se establecen de forma predeterminada. Vaya a Edición > Métodos abreviados de teclado (Windows) o Premiere Pro > Métodos abreviados de teclado (Mac OS) para definir los métodos abreviados de teclado de recorte.

Uso de clips de audio en el Monitor de origen

[Volver al principio](#)

En el Monitor de origen, puede trabajar con clips de audio y audio de clips de vídeo y audio. Puede ver formas de onda de audio, desplazarse por formas de onda de audio y acercar y alejar formas de onda de audio.

Visualización de formas de onda de audio

Al abrir un clip de audio en el Monitor de origen, aparecerán automáticamente formas de onda de audio. Al abrir un clip de audio y vídeo en el Monitor de origen, también puede ver formas de onda de audio.

Para ver formas de onda de audio de un clip de audio y vídeo, elija Formas de onda de audio en el menú del panel del monitor.

Si abre clips que contengan varios canales de audio, podrá ver sus formas de onda de audio en el Monitor de origen.

Desplazamiento por la forma de onda de audio en el Monitor de origen

- En el Monitor de origen, arrastre a la izquierda o a la derecha en cualquier lugar de la forma de onda.

El cabezal de reproducción de audio aparece allí donde haga clic y se reproduce el clip de audio, hacia adelante o hacia atrás, a la velocidad a la que arrastre el clip o se *desplace* por él.

Acercamiento o alejamiento de una forma de onda de audio en el Monitor de origen

Puede acercar una forma de onda de audio en el Monitor de origen para identificar mejor las ubicaciones de los marcadores y los puntos de entrada y salida.

1. Haga doble clic en un clip de audio del panel Proyecto para abrirlo en el monitor de origen.
2. Para acercarlo horizontalmente, arrastre uno de los extremos de la barra deslizante de zoom situada debajo de la barra de tiempo del monitor de origen.

La forma de onda de todos los canales y la barra de tiempo se expandirán o contraerán horizontalmente.

3. Para realizar un acercamiento vertical, realice una de las acciones siguientes:
 - Para acercar un único canal, arrastre uno de los extremos de la barra de zoom vertical situado junto a la regla de decibelios a la derecha del monitor de origen.
 - Para acercar todos los canales a la vez, presione Mayús y arrastre uno de los extremos de la barra de zoom vertical situado junto a la regla de decibelios a la derecha del monitor de origen.

La forma de onda de uno de los canales o todos ellos y la regla de decibelios se expandirán o contraerán verticalmente.

 En los equipos Apple MacBook Pro, puede mover dos dedos sobre el trackpad vertical u horizontalmente en la barra deslizante de zoom para acercar y alejar las formas de onda de audio. Para borrar audio, mueva dos dedos en vertical o en horizontal en cualquier lugar del Monitor de origen excepto en la barra deslizante de zoom.

Vuelta al nivel de zoom vertical predeterminado

- Haga doble clic en la barra de zoom vertical.

Vuelta al nivel de zoom vertical anterior

- Tras volver al nivel de zoom predeterminado, haga doble clic en la barra de zoom vertical.

[Volver al principio](#)

Uso de clips en el Monitor de origen

El panel Monitor de origen contiene herramientas versátiles y métodos para trabajar con clips. Puede utilizarlos para definir, desplazar o eliminar puntos de entrada y salida, colocar el cabezal de reproducción en cualquiera de estos puntos o previsualizar los fotogramas en su ubicación.

Apertura de un clip en el Monitor de origen

- Para abrir un clip en el Monitor de origen, realice una de las acciones siguientes:
 - Haga doble clic en el clip del panel Proyecto.
 - Haga doble clic en el clip de un panel Línea de tiempo.

Apertura y visualización de clips recientes en el Monitor de origen

Puede cargar más de un clip a la vez en el Monitor de origen. No obstante, sólo podrá ver los clips de uno en uno. Los clips cargados recientemente están disponibles desde un menú en la parte superior del Monitor de origen.

1. En la ficha Monitor de origen, haga clic en el triángulo hacia abajo para abrir el menú de la ficha.
2. Seleccione el nombre del clip que desee visualizar.

Nota: Puede asignar métodos abreviados de teclado para seleccionar y cerrar clips en el Monitor de origen.

Definición de puntos de entrada y salida en el Monitor de origen

- Para definir un punto de entrada o de salida en el Monitor de origen, realice cualquiera de las acciones siguientes:
 - Para marcar un punto de entrada, arrastre el cabezal de reproducción al fotograma que desee. A continuación, haga clic en el botón Marcar entrada  o presione la tecla I.
 - Para marcar un punto de salida, arrastre el cabezal de reproducción al fotograma que desee. A continuación, haga clic en el botón Marcar salida  o presione la tecla O.

 Después de marcar los puntos de entrada y de salida, puede cambiar de idea antes de editar el clip en la secuencia. Arrastre los puntos de entrada o de salida a una nueva posición en la regla de tiempo. También puede arrastrar el cabezal de reproducción a un nuevo fotograma y utilizar los botones Marcar entrada o Marcar salida para definir nuevos puntos de entrada o salida.

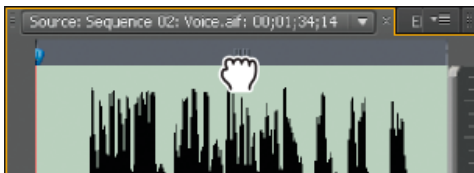
Acercamiento del punto de entrada y de salida

- Realice una de las acciones siguientes:
 - Para un clip de vídeo o audio, en la regla de tiempo del monitor de origen, arrastre la horquilla de entrada y de salida (área con textura en el centro del espacio sombreado entre los puntos de entrada y de salida). Compruebe que arrastra el área con textura; en caso contrario, únicamente señalará el cabezal de reproducción.



Arrastre de la horquilla de entrada o de salida para una pista o un clip de vídeo

- Para un clip de audio, también puede arrastrar a la izquierda o la derecha la horquilla de entrada y salida o el área gris entre el punto de entrada y el punto de salida por encima de la forma de onda.



Arrastre de la horquilla de entrada o salida para una pista o un clip de audio

Los puntos de entrada y salida se acercan pero la duración entre ellos se mantiene constante.

 Esta técnica también funciona con los puntos de entrada y de salida de la secuencia, utilizando el Monitor de programa o un panel Línea de tiempo.

Ajuste de los puntos de edición en el Monitor de origen

A veces, es necesario ajustar los puntos de entrada y salida tras colocar un clip en la línea de tiempo. Si abre un clip de la línea de tiempo en el Monitor de origen, podrá arrastrar la horquilla de entrada y salida en el Monitor de origen para definir nuevas ubicaciones para los puntos de entrada y salida. Esta técnica es útil para utilizar una sección del clip diferente en la línea de tiempo. De hecho, es una manera de realizar una edición de desplazamiento.

Nota: La visualización de fotogramas de entrada y de salida de este modo sólo funciona con clips que se han abierto en el monitor de origen desde una secuencia.

1. Defina los puntos de entrada y salida en el Monitor de origen.
2. Edite el clip en la línea de tiempo.
3. Haga doble clic sobre el clip que desee para cargarlo en el monitor de origen.
4. Arrastre la horquilla de entrada y de salida (área de textura en el centro del espacio sombreado entre los puntos de entrada y de salida) tal como lo hizo en la sección [Acercamiento del punto de entrada y de salida](#).

Señalización de un punto de entrada o de salida

El monitor de origen se utiliza para señalar un fotograma para un clip y el monitor de programa para señalar el fotograma actual para una secuencia.

- Realice una de las acciones siguientes:
 - Para señalar el tiempo actual en un punto de entrada, haga clic en el botón Ir a punto de entrada .
 - Para señalar el tiempo actual en un punto de salida, presione el botón Ir a punto de salida .

Señalización de una edición anterior o siguiente

Puede utilizar la tecla de flecha abajo para el comando Ir al punto de edición siguiente y la tecla de flecha hacia arriba para el comando Ir al punto de edición anterior. Este comando funciona en todas las pistas, seleccionadas o no.

Nota: Para ir a la edición siguiente en cualquiera de las pistas de destino de la línea de tiempo, también puede hacer clic en el botón Ir al punto de edición siguiente  y, para ir a la edición anterior de cualquiera de las pistas de destino, haga clic en el botón Ir al punto de edición anterior .

Los botones Ir al punto de edición siguiente e Ir al punto de edición anterior no están disponibles de forma predeterminada. No obstante, se pueden colocar junto a los otros controles de reproducción con el editor de botones.

Eliminación de un punto de entrada o de salida de origen

- Haga doble clic en un clip del panel Proyecto para abrirlo en el monitor de origen.

Nota: Las instancias del clip de la línea de tiempo no son clips de origen. No es posible eliminar los puntos de entrada y salida de los clips de la línea de tiempo que se hayan cargado en el monitor de origen.

- Elija uno de los tres comandos siguientes:
 - Marcador > Borrar entrada
 - Marcador > Borrar salida
 - Marcador > Borrar entrada y salida

Nota: También puede mantener presionada la tecla Alt (Windows) u Opción (Mac OS) mientras hace clic en el botón Marcar entrada o el botón Marcar salida en el Monitor de origen para borrar una entrada o salida.

Recorte de la línea de tiempo

[Volver al principio](#)

Para recortar clips con rapidez, utilice la línea de tiempo. Puede utilizar una combinación de herramientas de recorte y métodos abreviados de teclado para seleccionar y ajustar puntos de edición.

Puede seleccionar puntos de edición y ajustarlos mediante el ratón, métodos abreviados de teclado o el teclado numérico.

Tutorial de vídeo: Recorte en Premiere Pro

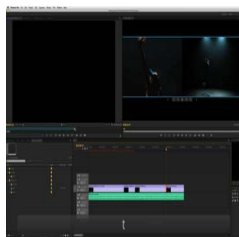
Vea este vídeo para obtener una descripción general de las características del recorte en Premiere Pro... [Leer más](#)

<http://www.retooled.net>



por [reTooled.net](http://www.retooled.net)
<http://www.retooled.net>

reTooled.net proporciona tutoriales sobre la composición de diseño editorial y



herramientas innovadoras para maximizar las aplicaciones de escritorio estándar y agilizar las tareas diarias.

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

Este [tutorial de vídeo](#) de Todd Kopriva y video2brain muestra cómo editar rápidamente y de forma precisa con el teclado el nuevo modo de recorte, los comandos de recorte dinámico y los comandos de recorte J-K-L. En este vídeo aprenderá cómo aplicar estas técnicas a su trabajo.

Este [tutorial de vídeo](#) de Maxim Jago y video2Brain muestra cómo recortar de forma más sencilla y rápida en la línea de tiempo en Premiere Pro.

Selección de puntos de edición

Antes de utilizar las técnicas de recorte de la línea de tiempo en Premiere Pro, debe seleccionar puntos de edición de clips en la Línea de tiempo. Puede seleccionar puntos de edición con el ratón o con los métodos abreviados de teclado.

Selección de puntos de edición con el ratón

Al hacer clic con el ratón para seleccionar un punto de edición en la línea de tiempo, se utilizará la ubicación del cursor del ratón, la herramienta de recorte activa y las teclas modificadoras.

Nota: Si se arrastra en vez de hacer clic y se suelta el ratón para seleccionar un punto de edición, se seleccionará un punto de edición y se realizará el recorte.

- **Herramienta Selección:** Al hacer clic en el punto de edición con la herramienta Selección, se elige una selección de punto de edición de Entrada de recorte o Salida de recorte, según el lado del punto de edición en el que se haga clic. Si pulsa Ctrl (Windows) o Comando (Mac OS) y hace clic en el punto de edición con la herramienta Selección, el cursor muestra una herramienta de Edición de rizo o de desplazamiento. El movimiento de los puntos de Entrada de recorte o Salida de recorte se denomina edición normal.
- **Herramienta Edición de rizo:** al hacer clic en el punto de edición con la herramienta Edición de rizo, se escoge un punto de entrada o de salida de rizo, en función del lado del punto de edición en el que se haga clic. Si pulsa Ctrl (Windows) o Comando (Mac OS) y hace clic en el punto de edición con la herramienta Edición de rizo, el cursor muestra la herramienta de Edición de rizo o de desplazamiento y selecciona una entrada de recorte, un desplazamiento o una salida de recorte en función del lado del punto de edición sobre el que se haga clic.
- **Herramienta Editar desplazamiento:** al hacer clic en el punto de edición con la herramienta Editar desplazamiento, se seleccionan ambas caras del punto de edición. Si se mantiene pulsa da la tecla modificadora Ctrl (Windows) o Comando (Mac OS) y se hace clic en la herramienta Edición de desplazamiento, el cursor muestra la herramienta Edición de rizo o de desplazamiento y selecciona una salida de rizo, un desplazamiento o una entrada de rizo en función del lado del punto de edición sobre el que se haga clic.



Cursores de edición para los diferentes tipos de edición

A. Cursor de edición normal **B.** Cursor de edición normal **C.** Cursor de edición de rizo **D.** Cursor de edición de rizo **E.** Cursor de edición de desplazamiento

Nota: Las pistas de destino no afectan a la selección de los puntos de edición cuando utiliza el ratón.

Uso de las teclas modificadoras con las herramientas de recorte

- Utilice la tecla modificadora Alt (Windows) u Opción (Mac OS) para ignorar la vinculación normal de puntos de edición en clips asociados a otras pistas y seleccionar solo el punto de edición en que se haya hecho clic. Esta técnica es útil para configurar una edición de división (corte L o J).

- Utilice la tecla modificadora Mayús para agregar otros puntos de edición a la selección actual o quitarlos. Puede combinar las teclas Alt (Windows) u Opción (Mac OS) y Mayús para omitir la selección vinculada de clips al añadir otros puntos de edición a la selección actual o quitarlos.
- Elija Edición > Preferencias > Recortar (Windows) o Premiere Pro > Preferencias > Recortar (Mac OS), para establecer la herramienta Permitir que la herramienta Selección elija recortes de Desplazamiento y Rizo sin tecla modificadora. Así se cambia la forma en la que la combinación de la tecla modificadora Ctrl (Windows) o Comando (Mac OS) y clic funciona con la herramienta Selección. Si la preferencia está activada, se invierte el uso de la tecla modificadora.

Recorte de los espacios en la línea de tiempo

Puede seleccionar el punto de edición de un espacio vacío entre clips y usar los comandos de recorte de la línea de tiempo.

Recorte normal: Esta técnica funciona de la misma forma que la selección del lado de clip del punto de edición en la dirección opuesta. Por ejemplo, si selecciona una Salida de recorte en el lado derecho de un espacio vacío, es equivalente a seleccionar la Entrada de recorte del clip adyacente.

Recorte de desplazamiento: Si uno de los lados del punto de edición es un espacio vacío, se comporta de la misma forma que un recorte normal.

Recorte de rizo: Si se recorta el espacio, se desplazará el punto de edición y todos los clips de arrastre. Si se recorta el espacio, se incluye el clip adyacente, en una posición distinta pero con el mismo punto de entrada.

Menú contextual de tipo de recorte

También puede seleccionar un punto de edición (o cambiar el tipo de recorte de un punto de edición existente) si hace clic con el botón derecho en un punto de edición y elige una opción del menú contextual que aparece. El menú contiene los siguientes elementos:

- Entrada de recorte de rizo
- Salida de recorte de rizo
- Edición de desplazamiento
- Entrada de recorte
- Salida de recorte
- Aplicar transiciones predeterminadas

Seleccionar varios puntos de edición

Se pueden seleccionar varios puntos de edición, incluso más de uno por pista. Utilice la tecla Mayús con cualquier herramienta de recorte para seleccionar más puntos de edición.

También puede arrastrar para seleccionar varios puntos de edición. Para seleccionar varios puntos de edición, arrastre un marco alrededor de un grupo de clips. Siempre se elige el tipo de Salida de rizo, pero se puede modificar tras realizar la selección se realiza con un método abreviado de teclado (Mayús + T (Windows) o Ctrl + T (Mac OS)), o seleccione Entrada de recorte de rizo en el menú contextual.

No se puede arrastrar un recuadro alrededor de las primeras ediciones en la línea de tiempo con la herramienta Editar rizo; sin embargo, sí que se puede hacer con la herramienta Editar desplazamiento, y, a continuación, cambiar la función de recorte con el método abreviado de teclado (Mayús + T (Windows) o Ctrl + T (Mac OS)).

Puede seleccionar más de un punto de edición por pista, si elige todos los puntos de edición en el cuadro de selección de marco. Utilice la tecla modificadora Mayús para agregar otros puntos de edición a la selección o quitarlos. El Monitor de programa cambia al modo de recorte automáticamente en cuanto se completa la selección de marco.

 *Para seleccionar varios puntos de edición al inicio de una secuencia como una edición de entrada de rizo, arrastre un recuadro alrededor de los clips con la herramienta Edición de desplazamiento y, a continuación, presione Mayús + T (Windows) o Ctrl + (Mac OS) para cambiar a una selección de edición Entrada de rizo.*

Si se han seleccionado otros puntos de edición además de aquel en el que ha hecho clic, todos ellos cambiarán al tipo seleccionado. El elemento de menú Aplicar transiciones predeterminadas aplica la transición de vídeo o audio predeterminada actual a cada una de las ubicaciones de punto edición seleccionadas actualmente.

Métodos abreviados de teclado para la selección de puntos de edición

Existen métodos abreviados de teclado para seleccionar puntos de edición que utilizan la posición del cabezal de reproducción y los destinos de pista.

Nota: *A diferencia de seleccionar con el ratón, los puntos de edición vinculados no se seleccionan automáticamente a menos que las pistas asociadas se marquen como destino.*

Seleccionar el punto de edición más cercano Hay 5 métodos abreviados de "Seleccionar punto de edición más cercano" para cada tipo de corte que se pueden asignar en el cuadro de diálogo de métodos abreviados de teclado:

- Seleccionar el punto de edición más cercano como entrada de rizo
- Seleccionar el punto de edición más cercano como salida de rizo

- Seleccionar el punto de edición más cercano como entrada de recorte
- Seleccionar el punto de edición más cercano como salida de recorte
- Seleccionar el punto de edición más cercano como desplazamiento

Si el cabezal de reproducción no está en un punto de edición, se mueve al punto de edición más cercano hacia delante o hacia atrás. A continuación, los puntos de edición en el cabezal de reproducción en todas las pistas de destino se agregan a la selección del punto de edición actual, utilizando el tipo de recorte del método abreviado determinado. Puede utilizar el elemento de menú (o método abreviado) para Cancelar selección de todo con el fin de anular la selección de todos los puntos de edición antes de utilizar estos métodos abreviados para iniciar una nueva selección.

Ir al punto de edición siguiente e Ir al punto de edición anterior Mueve el cabezal de reproducción al punto de edición siguiente o anterior más cercano en las pistas de destino. Mantienen la selección del punto de edición en el cabezal de reproducción para la pistas de destino y utilizan el mismo tipo de recorte que la selección anterior. Cuando no hay ninguna selección de puntos de edición activa, los métodos abreviados solo mueven el cabezal de reproducción.

En el modo de recorte, puede pasar al punto de edición anterior o siguiente con los mismos métodos abreviados sin salir del modo de recorte y con los puntos de edición seleccionados.

Ir al punto de edición siguiente de cualquier pista e Ir al punto de edición anterior de cualquier pista Mueve el cabezal de reproducción a otro punto de edición seleccionado, con la excepción de que se consideran todas las pistas, no solo las de destino. Se mueve el cabezal de reproducción pero no los puntos de edición. Este método abreviado sale del modo de recorte.

Conmutar tipo de recorte Alterna entre los tipos de recorte de la selección de punto de edición actual. Con el método abreviado de teclado Mayús + T (Windows) o Ctrl + T (Mac OS), el orden de repetición cíclica es Salida de rizo, Entrada de rizo, Salida de recorte, Entrada de recorte y Desplazamiento. El tipo de recorte se cambia del actual al siguiente en este orden y, tras Desplazamiento, vuelve a Salida de rizo.

Recortes de línea de tiempo

La línea de tiempo puede recortarse de tres formas distintas:

- Los puntos de edición se pueden arrastrar a una nueva posición en el tiempo con el ratón.
- Se pueden utilizar varios métodos abreviados de teclado para recortar todos los puntos de edición seleccionados a la derecha o a la izquierda en uno o varios fotogramas.
- Si introduce cantidades en el teclado numérico con "+" y "-" y la tecla Intro, podrá recortar todos los puntos de edición seleccionados hacia adelante o hacia atrás.

 *Al utilizar el teclado numérico para escribir el número de fotogramas que desee recortar, no es necesario escribir el signo "+" al introducir números positivos.*

Los métodos abreviados de teclado y + /- del teclado numérico también pueden utilizarse en el Monitor de programa en el modo de recorte. Además, pueden utilizarse varios botones y otros elementos de la interfaz de usuario como la visualización en el Monitor del programa para realizar recortes en el modo de recorte. Consulte [Uso del modo de recorte](#).

Solo se puede recortar un clip hasta que encuentre otro clip en la misma pista y no se puede realizar un recorte más allá de la duración de los medios en el clip. Al recortar varias pistas, se puede recortar hasta que encuentre otro clip en la misma pista o hasta llegar a la duración del clip más corto del grupo.

Si se realizan recortes de rizo, puede ser que clips en pistas diferentes se desincronicen. Conmutar bloqueo de sincronización o Conmutar bloqueo de pista para limitar las pistas que se cambian durante un recorte de rizo. Los indicadores de desincronización afectan a la parte visible de un clip en la línea de tiempo, no solo su encabezado. Así, si acerca o se desplaza de forma que no se vea el encabezado, aún puede ver que un clip no está sincronizado con sus partes vinculadas.

Recorte mediante el arrastre del ratón

Tras seleccionar uno o más puntos de edición, puede arrastrar la selección del punto de edición en la línea de tiempo para realizar un recorte. Mientras arrastra, el cursor cambia al tipo de recorte apropiado basado en el punto de edición en el que se ha hecho clic para iniciar la operación de arrastre.

Al arrastrar un punto de edición con el ratón en la línea de tiempo, el recorte se traspasa a otros puntos de edición, marcadores y el cabezal de reproducción si el botón Snap está activado. También existe un método abreviado de teclado para activar o desactivar la transferencia que se puede usar durante el arrastre.

Recorte con métodos abreviados de teclado

Los siguientes métodos abreviados de teclado realizan un recorte siempre que haya una selección de punto de edición, incluso si no está en el modo de recorte. Si no se puede realizar todo el recorte, se recortará todo lo que se pueda y una información sobre herramientas indicará que el recorte se ha bloqueado o limitado debido a los medios o la duración mínima.

Recortar hacia atrás y Recortar hacia delante Mueve los puntos de edición un fotograma en la dirección especificada (izquierda para atrás y derecha para adelante).

Recortar hacia atrás varios y Recortar hacia delante varios Mueve los puntos de edición cinco fotogramas, o el número de fotogramas que se defina en la preferencia de desplazamiento de recorte grande. Para cambiar el desplazamiento de recorte grande, elija Edición > Preferencias > Recortar (Windows) o Premiere Pro > Preferencias > Recortar (Mac OS), y a continuación, escriba una nueva cantidad de fotogramas para el desplazamiento de recorte grande.

Ampliar la edición seleccionada hasta el cabezal de reproducción Mueve el punto de edición seleccionado más cercano al cabezal de reproducción hasta el cabezal de reproducción, como en la edición de desplazamiento.

Nota: Ampliar edición anterior hasta cabezal de reproducción y Ampliar edición siguiente hasta cabezal de reproducción aún están disponibles, ya que funcionan en clips de las pistas de destino sin tener que seleccionar un punto de edición activo.

Recortar con rizo la edición anterior hasta el cabezal de reproducción y Recortar con rizo la edición siguiente hasta el cabezal de reproducción

El rizo recorta el siguiente o anterior punto de edición hacia el cabezal de reproducción. No es necesario seleccionar un punto de edición para realizar un recorte de rizo hacia el cabezal de reproducción. Al igual que el comando Extraer, un recorte de rizo hacia el cabezal de reproducción no afecta a los clips de otras pistas con la sincronización bloqueada o no bloqueada, pero en el resto de las pistas se eliminarán los rizos. Los puntos de entrada y de salida de la secuencia no se verán afectados.

Nota: Un recorte de rizo con el cabezal de reproducción al principio o al final de un clip a veces se llama "de inicio y fin" en la terminología de edición.

Recorte mediante entradas del teclado numérico

Puede especificar un desplazamiento numérico mediante el teclado numérico siempre que haya una selección de punto de edición activa, incluso si no está en modo de recorte. Cuando la línea de tiempo está activa, el indicador del código de tiempo actual de la izquierda se convierte en un cuadro de texto que muestra los números que se escriban en el teclado numérico. La tecla "+" mueve el recorte hacia adelante hacia la derecha, aumentando en el tiempo (se puede omitir la tecla "+" y escribir un número). La tecla "-" mueve el recorte hacia atrás hacia la izquierda, disminuyendo en el tiempo. Normalmente, el desplazamiento numérico es un número pequeño de fotogramas, por lo que cualquier número de 1 a 99 se considera como fotogramas. Si desea especificar un código de tiempo, utilice la tecla numérica de punto "." para separar las partes minuto:segundo:fotograma de la entrada del código de tiempo. Presione la tecla Intro del teclado numérico para realizar el recorte en todos los puntos de edición seleccionados en ese momento.

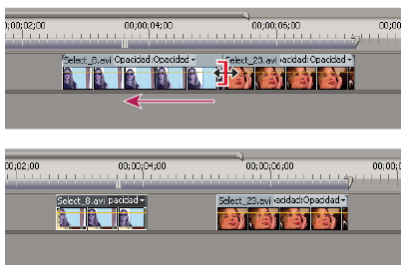
Cuando el Monitor de programa está en modo de recorte, también puede utilizar el teclado numérico para realizar un recorte cuando el Monitor de programa está activo.

Consulte este artículo de Clay Asbury en el sitio Web Premiumbeat.com para utilizar el botón Probar y botón Bucle para facilitar el recorte dinámico de la línea de tiempo.

Recorte con la herramienta Selección

Para cambiar el punto de entrada o de salida de un clip, arrastre su punto de edición con la herramienta de selección en un panel Línea de tiempo. A medida que arrastra, el punto de salida o de entrada actual aparecerá en el monitor de programa. Una información sobre herramientas mostrará el número de fotogramas a medida que se recorta: mostrará un valor negativo si arrastra el borde hacia el comienzo de la secuencia y un número positivo si lo arrastra hacia el final. No podrá recortar más allá de los puntos de entrada y salida del material de archivo original.

- Haga clic en la herramienta Selección  y realice una de las acciones siguientes:
 - Para editar el punto de entrada, arrastre el borde izquierdo del clip cuando aparezca el icono Recortar punto de entrada .
 - Para editar el punto de salida, arrastre el borde derecho del clip cuando aparezca al icono Recortar punto de salida .



Recorte de un clip

- Este tipo de recorte afecta únicamente al punto de edición de un único clip y no afecta a los clips adyacentes. Al recortar con la herramienta Selección, quedará un espacio en la línea de tiempo. Para recortar varios puntos de edición a la vez o desplazar los clips adyacentes, consulte [Ediciones de rizo y desplazamiento en la línea de tiempo](#) y [Ediciones de desplazar y deslizar](#).

 Presione Control (Windows) o Comando (Mac OS) y utilice la herramienta de selección para cambiar a la herramienta Editar rizo.

Nota: Para recortar únicamente una pista de un clip vinculado, presione Alt (Windows) u Opción (Mac OS) y haga clic en el icono Recortar. No es necesario mantener pulsadas las teclas Alt (Windows) u Opción (Mac) al iniciar el recorte.

Recorte con el cabezal de reproducción

Puede recortar un clip en una secuencia hasta la ubicación del cabezal de reproducción. Sin embargo, primero configure estos métodos abreviados de teclado:

- Recortar punto de entrada en cabezal de reproducción
- Recortar punto de salida en cabezal de reproducción
- Seleccionar el punto de edición más cercano como entrada de recorte
- Seleccionar el punto de edición más cercano como salida de recorte

Para definir los comandos de teclado para recortar, consulte Personalización o carga de métodos abreviados de teclado.

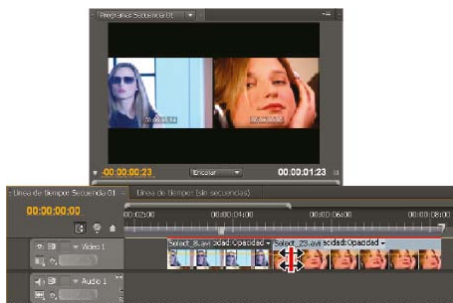
Ediciones de rizo y desplazamiento en la línea de tiempo

[Volver al principio](#)

En Premiere Pro, puede realizar una edición de desplazamiento o rizo directamente en las pistas en la Línea de tiempo, con el modo de recorte o el Control de recorte.

Acerca de las ediciones de rizo y desplazamiento

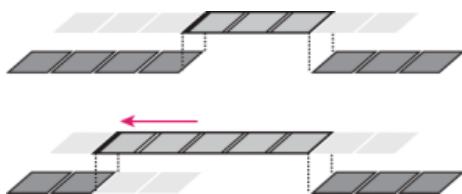
Para ajustar el corte o punto de edición entre dos clips, utilice las variaciones del recorte simple conocidas como *ediciones de desplazamiento* y *ediciones de rizo*. Si se utilizan herramientas especializadas, podrán realizarse ajustes en una única acción, algo para lo que, en otras circunstancias, se hubieran necesitado varios pasos. Al realizar las ediciones de rizo y desplazamiento con las herramientas de recorte, los fotogramas afectados aparecen en el Monitor de programa, uno al lado del otro. Existen métodos abreviados de teclado para las ediciones de rizo y desplazamiento. Asimismo, el punto de edición se selecciona al hacer clic en una herramienta de Edición de rizo o Edición de desplazamiento.



Monitor de programa y Línea de tiempo durante una edición de desplazamiento

Edición de desplazamiento

Una edición de desplazamiento recorta el punto de entrada y el punto de salida adyacentes de forma simultánea y en el mismo número de fotogramas. Así, se desplaza de forma eficaz el punto de edición entre clips, se conservan las posiciones en el tiempo de los clips restantes y se mantiene la duración total de la secuencia. Al presionar la tecla Alt (Windows) u Opción (Mac OS) durante una edición de desplazamiento, se desvinculan el vídeo y el audio, lo que le permite crear una [edición de división](#) (corte L o corte J).



En esta edición de desplazamiento, el punto de edición se ha movido a un tiempo anterior, con lo que se ha reducido el clip anterior, se ha aumentado la longitud del siguiente clip y se ha mantenido la duración del programa.

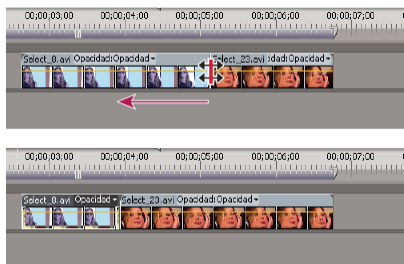
Edición de rizo

Una edición de rizo recorta un clip y desplaza los siguientes clips de la pista en el tiempo de recorte. Si se reduce un clip mediante la edición de rizo, se desplazan hacia atrás en el tiempo los clips posteriores al corte; y al revés, si aumenta un clip, los clips que siguen al corte se desplazarán hacia adelante en el tiempo. Al realizar la edición de rizo, el espacio vacío a un lado del corte se tratará como un clip y se desplazará en el tiempo del mismo modo que lo haría un clip. Si pulsa Alt (Windows) u Opción (Mac OS) al comenzar la edición de rizo, se omitirá el vínculo entre vídeo y audio.

Realización de una edición de desplazamiento mediante la herramienta Editar desplazamiento

1. Seleccione la herramienta Editar desplazamiento .

2. En un panel Línea de tiempo, arrastre hacia la izquierda o hacia la derecha el borde del clip que desee cambiar. Se recortarán del clip adyacente el mismo número de fotogramas que se agreguen al clip. Presione Alt (Windows) u Opción (Mac OS) y arrastre para que sólo se vea afectada la parte de vídeo o la parte de audio de un clip vinculado.



El panel Línea de tiempo durante (arriba) y después (debajo) de una edición de desplazamiento

Ediciones de desplazamiento (extender ediciones) con el cabezal de reproducción

El punto de entrada o salida de un clip de una secuencia se puede mover al cabezal de reproducción sin dejar espacios en la secuencia. En ocasiones, este tipo de edición se denomina extensión de una edición o utilización de los comandos de edición extendida.

Ediciones de desplazamiento (extender) hasta el cabezal de reproducción

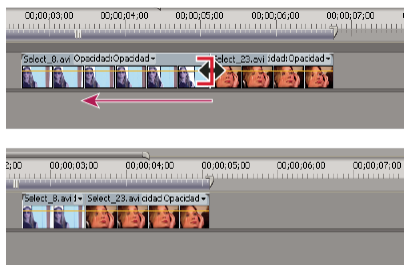
Realice los pasos siguientes:

1. Haga clic en una cabecera de pista para seleccionar la pista que contiene el clip que desea recortar.
2. Arrastre el cabezal de reproducción a la ubicación de la secuencia donde desee extender el punto de entrada y salida del clip.
3. Haga clic en la herramienta Edición de desplazamiento y, a continuación, seleccione el punto de edición.
4. Elija Secuencia > Ampliar edición seleccionada al cabezal de reproducción pulse E.

Nota: Si no hay suficientes medios para extender al cabezal de reproducción, Premiere Pro extiende el clip hasta el final de los medios disponibles.

Ediciones de rizo mediante la herramienta Editar rizo

1. Seleccione la herramienta Editar rizo .
2. En un panel Línea de tiempo, coloque el puntero sobre el punto de entrada o de salida del clip que desee cambiar hasta que aparezca el icono Rizar entrada  o el icono Rizar salida  y arrástrelo hacia la izquierda o la derecha. Los clips posteriores de la pista se desplazan en el tiempo para compensar la edición, pero su duración sigue siendo la misma. Presione Alt (Windows) u Opción (Mac OS) y arrastre para que sólo se vea afectada la parte de vídeo o la parte de audio de un clip vinculado.



Panel Línea de tiempo durante (parte superior) y después (parte inferior) de una edición de rizo

 Cuando utilice la herramienta Selección, podrá alternar entre los iconos Recortar punto de entrada y Recortar punto de salida y el icono de edición de rizo presionando la tecla Control (Windows) o Comando (Mac OS). Suelte la tecla Control (Windows) o Comando (Mac OS) para volver a la herramienta Selección.

Ediciones de desplazar y deslizar

[Volver al principio](#)

Del mismo modo que las ediciones de rizo y desplazamiento permiten ajustar un corte entre dos clips, las ediciones de desplazamiento y deslizamiento son útiles si se desea ajustar dos cortes en una secuencia de tres clips. Al utilizar la herramienta Desplazar o Deslizar, el monitor de programa mostrará los cuatro fotogramas implicados en la edición uno al lado del otro, salvo cuando se edite únicamente audio.

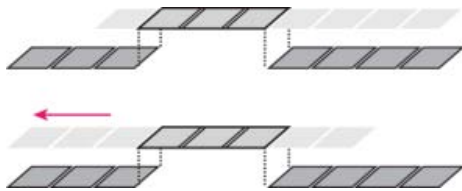


Monitor de programa y Línea de tiempo durante una edición de deslizamiento

Aunque, normalmente, las herramientas Desplazar y Deslizar se utilizan en el centro de tres clips adyacentes, también funcionan normalmente incluso en el caso de que el clip esté adyacente a un clip por un lado y tenga un espacio en blanco en el otro.

Realización de una edición de desplazamiento

La edición de desplazamiento desplaza los puntos de entrada y salida de un clip hacia adelante o hacia atrás en el mismo número de fotogramas, en una única acción. Si arrastra con la herramienta Desplazar, podrá modificar los fotogramas de inicio y fin de un clip sin cambiar la duración ni afectar a los clips adyacentes.



En esta edición de desplazamiento, se arrastra un clip hacia la izquierda, con lo que se mueven los puntos de entrada y de salida de origen a un punto posterior en el tiempo.

1. Seleccione la herramienta Desplazar .
2. Coloque el puntero en el clip que desee ajustar y arrastre hacia la izquierda para mover los puntos de entrada y de salida a un momento posterior del clip, o hacia la derecha para moverlos a un momento anterior.

Premiere Pro actualiza los puntos de entrada y de salida de origen del clip, con lo que se muestran los resultados en el Monitor de programa y se mantiene la duración del clip y de la secuencia.

Desplazamiento de un clip con los métodos abreviados de teclado

Puede usar los métodos abreviados de teclado para desplazar un clip en una línea de tiempo. Para desplazar un clip con los métodos abreviados de teclado, seleccione un clip (o varios) y a continuación, haga lo siguiente:

- Para desplazar la selección de clips hacia la izquierda cinco fotogramas:
 - Presione Ctrl + Alt + Mayús + Flecha izquierda (Windows).
 - Presione Opción + Mayús + Comando + Flecha izquierda (Mac OS).
- Para desplazar la selección de clips hacia la izquierda un fotograma:
 - Presione Alt + Mayús + Flecha izquierda (Windows).
 - Presione Opción + Comando + Flecha izquierda (Mac OS).
- Para desplazar la selección de clips hacia la derecha cinco fotogramas:
 - Presione Ctrl + Alt + Mayús + Flecha derecha (Windows).
 - Presione Opción + Mayús + Comando + Flecha derecha (Mac OS).
- Para desplazar la selección de clips hacia la derecha un fotograma:
 - Presione Alt + Mayús + Flecha derecha (Windows).
 - Presione Opción + Comando + Flecha derecha (Mac OS).

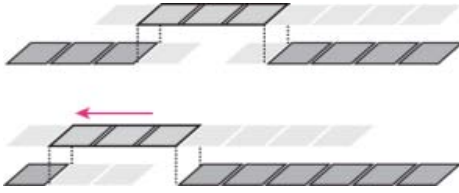
Para obtener más información sobre cómo desplazar los clips con métodos abreviados de teclado, [consulte este vídeo](#) de Todd Kopriva y video2brain.

 Al realizar una edición de desplazar con los métodos abreviados de teclado, resulta útil colocar el cabezal de reproducción en el clip que se va a desplazar para poder ver la edición de desplazar mientras se realiza. Este método se puede utilizar para alinear una acción de vídeo con una señal de audio.

Ediciones de deslizamiento

Una edición de deslizamiento desplaza un clip en el tiempo a la vez que recorta los clips adyacentes para compensar el movimiento. Al arrastrar

un clip hacia la izquierda o hacia la derecha con la herramienta Deslizar, el punto de salida del clip anterior y el punto de entrada del siguiente clip se recortan en el número de fotogramas en el que se haya movido el clip. Los puntos de entrada y de salida del clip (y, por tanto, la duración) permanecen inalterados.



En esta edición de deslizamiento, se arrastra un clip hacia la izquierda de forma que comienza antes en la secuencia, con lo que se reduce el clip anterior y se aumenta el siguiente.

1. Seleccione la herramienta Deslizar .
2. Coloque el puntero en el clip que desee ajustar y arrastre hacia la izquierda para mover el punto de salida del clip anterior y el punto de entrada del siguiente clip a un momento anterior en el tiempo, o hacia la derecha para moverlos a un momento posterior.

Al soltar el ratón, Premiere Pro actualiza los puntos de entrada y salida de los clips adyacentes y muestra el resultado en el monitor de programa manteniendo la duración del clip y la secuencia. El único cambio que se produce en el clip que ha desplazado es la posición en la secuencia.

Deslizamiento de un clip con los métodos abreviados de teclado

Puede utilizar métodos abreviados de teclado para deslizar un clip en una línea de tiempo. Para deslizar un clip mediante los métodos abreviados de teclado, seleccione un clip (o varios), y a continuación, haga lo siguiente:

- Para deslizar la selección de clips hacia la izquierda cinco fotogramas:
 - Presione Alt + Mayús + , (Windows).
 - Presione Opción + Mayús + , (Mac OS).
- Para deslizar la selección de clips hacia la izquierda un fotograma:
 - Presione Alt + , (Windows).
 - Presione Opción + , (Mac OS).
- Para deslizar la selección de clips hacia la derecha cinco fotogramas:
 - Presione Alt + Mayús + . (Windows).
 - Presione Opción + Mayús + . (Mac OS).
- Para deslizar la selección de clips hacia la derecha un fotograma:
 - Presione Alt + . (Windows).
 - Presione Opción + . (Mac OS).

Para obtener más información sobre el deslizamiento de clips con los métodos abreviados de teclado, [consulte este vídeo](#) de Todd Kopriva y video2brain.

Empujar clips

Se pueden mover los clips hacia delante o hacia atrás en la Línea de tiempo, ya sea de fotograma en fotograma o mediante un desplazamiento grande de fotogramas. Este comando se denomina “empujar”. Al empujar un clip (o varios), se desplaza hacia adelante o hacia atrás en la línea de tiempo. Cuando los clips que se han empujado están al lado de otro clip, se sobrescribirán los clips a medida que los empuje.

Para empujar los clips, seleccione un clip (o varios) y, a continuación, haga lo siguiente:

- Para empujar la selección de clips 5 fotogramas a la izquierda:
 - Presione Alt + Mayús + Flecha izquierda (Windows).
 - Presione Comando + Mayús + Flecha izquierda (Mac OS).
- Para empujar la selección de clips 1 fotograma a la izquierda:
 - Presione Alt + Flecha izquierda (Windows).
 - Presione Comando + Flecha izquierda (Mac OS).
- Para empujar un clip 5 fotogramas a la derecha:
 - Presione Alt + Mayús + Flecha derecha (Windows).
 - Presione Comando + Mayús + Flecha derecha (Mac OS).
- Para empujar la selección de clips un fotograma a la derecha:
 - Presione Alt + Flecha derecha (Windows).
 - Presione Comando + Flecha derecha (Mac OS).

Para obtener más información sobre empujar los clips con métodos abreviados de teclado, [consulte este vídeo](#) de Todd Kopriva y video2brain.

Ediciones de división

Puede crear una edición de división si desvincula el vídeo y el audio en clips adyacentes de una secuencia y, a continuación, recorta el audio independientemente del vídeo para que el vídeo de uno se superponga al audio del otro. Normalmente, para esta tarea se utiliza una edición de desplazamiento (o se extiende la edición).

Al pulsar la tecla Alt (Windows) u Opción (Mac OS) durante una edición de desplazamiento, se desvinculan temporalmente el vídeo y el audio, lo que le permite crear más fácilmente una [edición de división](#) (corte L o corte J).

[Volver al principio](#)

Uso del modo de recorte

El modo de recorte es el estado en el que el Monitor de programa está en una configuración especial de modo de recorte. Algunos métodos abreviados de teclado, clics de botón y la reproducción J-K-L realizan una operación de recorte, como una edición de rizo o desplazamiento. Todos estos comportamientos forman parte del recorte dinámico. El recorte en la línea de tiempo sirve para varios fines, y si lo desea, puede recortar en la línea de tiempo de forma dinámica, pero el modo de recorte es ideal para refinar una edición. Mientras trabaja en modo de recorte, puede sumar y restar fotogramas desde el punto de edición para recortar a medida que la edición se reproduce en un bucle de forma dinámica.

Nota: No es necesario reproducir en bucle en el modo de recorte para refinar la edición. Algunos editores prefieren detener la reproducción, hacer clic en los botones (o utilizar los métodos abreviados de teclado J-K-L) y, a continuación, volver a iniciar el bucle.

💡 Los editores utilizan el modo de recorte para tareas como refinar el diálogo, establecer el ritmo de una persecución o crear ediciones de división.

Para obtener más información acerca de cómo trabajar con el borrado J-K-L, [consulte esta página en la Ayuda de Premiere Pro](#).

Para obtener información sobre el flujo de trabajo de recorte en Premiere Pro usando las teclas J-K-L, consulte [este vídeo](#) de Maxim Jago y Learn by Video.

[Consulte este artículo de Clay Asbury en el sitio Web Premiumbeat.com](#) para obtener más información sobre la utilización del Modo de recorte en Premiere Pro.

Interfaz de modo de recorte

El Monitor de programa cambia automáticamente algunos de sus botones y la interfaz de usuario para mostrar una pantalla de 2 vistas simplificada en el modo de recorte. Al salir del modo de recorte, se cambia de nuevo a la configuración estándar del Monitor de programa.

En el Monitor de programa, el vídeo se reproduce en una configuración de 2 vistas, ampliándose y cubriendo temporalmente los lados izquierdo y derecho con la visualización de un solo vídeo. Los botones de recorte y los contadores de desplazamiento están situados directamente debajo del vídeo. Todas las pistas de vídeo de la secuencia se componen juntas y el audio que se oye durante la reproducción es la combinación de todas las pistas de audio de la secuencia. El cabezal de reproducción reproduce en bucle en la línea de tiempo para que pueda ver el intervalo de tiempo que se reproduce.



A. Punto de edición saliente **B.** Contador de desplazamiento hacia fuera **C.** Recortar muchos hacia atrás **D.** Recortar hacia atrás **E.** Añadir transición por defecto **F.** Recortar hacia adelante **G.** Recortar muchos hacia adelante **H.** Contador de desplazamiento hacia fuera **I.** Indicador de tipo de recorte **J.** Punto de edición entrante

Entrada en el modo recorte

Antes de acceder al modo de recorte, es recomendable seleccionar uno o más puntos de edición con una herramienta de recorte en la línea de tiempo. Estas ediciones seleccionadas permanecerán intactas cuando acceda al modo de recorte. También puede acceder al modo de recorte sin seleccionar las ediciones con antelación.

Para entrar en el modo recorte, realice una de las acciones siguientes:

- Elija Secuencia > Edición de recorte (o pulse T).

Si hay una selección de punto de edición activa, el cabezal de reproducción se moverá al punto de edición seleccionado más cercano. Si

no hay ningún punto de edición seleccionado, el cabezal de reproducción se moverá automáticamente al punto de edición más cercano en las pistas de destino. Se seleccionan puntos de edición en las pistas de destino con el tipo de recorte definido en Desplazamiento, independientemente de la herramienta que se encuentre activa. Si el Monitor de programa ya está en modo de recorte, pulse la tecla T para desactivar el modo de recorte.

- Haga doble clic en un punto de edición con las herramientas Selección, Edición de rizo o Edición de desplazamiento en la línea de tiempo.
- Seleccione mediante un recuadro o presione Mayús y seleccione uno o más puntos de edición con las herramientas Edición de rizo o Edición de desplazamiento, desplace el cabezal de reproducción hasta el punto de edición seleccionado más cercano y configure el Monitor de programa en el modo de recorte con el tipo de recorte de la herramienta.

Ahora puede recortar clips en modo de recorte. Para empezar a recortar, consulte [Revisión de recortes](#).

 *Al hacer doble clic en un punto de edición que ya se ha seleccionado, asegúrese de utilizar la misma herramienta y las mismas teclas modificadoras utilizadas para seleccionar el punto de edición inicialmente, ya que el primer clic vuelve a seleccionar el punto de edición según las reglas de selección estándar. El Monitor de programa aparece automáticamente en modo de recorte.*

En la línea de tiempo, se puede seleccionar los puntos de edición adicionales dentro de la misma secuencia y permanecer en modo de recorte. También se pueden realizar cambios en la línea de tiempo como, por ejemplo, acercar o alejar, desplazar o cambiar la altura de pista, y permanecer en modo de recorte. Si ya está en modo de recorte, puede utilizar los métodos abreviados de teclado para Ir al punto de edición siguiente e Ir al punto de edición anterior, y seleccionar nuevos puntos de edición permaneciendo en modo de recorte. Si no está en modo de recorte, estos métodos abreviados de teclado desplazan el cabezal de reproducción en lugar de seleccionar puntos de edición.

Para salir del modo de recorte, consulte [Salir del modo de recorte](#).

Revisión de recortes

Para revisar los recortes aplicados actualmente mientras la selección del punto de edición aún está activa y está en modo de recorte, presione el botón Reproducir o la barra espaciadora. La reproducción crea un bucle alrededor de la selección de punto de edición actual, reproduciéndose desde un tiempo de predesplazamiento antes del primer punto de edición y finalizando en un tiempo de postdesplazamiento especificado después del último punto de edición. La configuración de predesplazamiento y postdesplazamiento se establece en Edición > Preferencias > Reproducir (Windows) o Premiere Pro > Preferencias > Reproducir (Mac OS).

Para detener la reproducción, pulse de nuevo el botón Reproducir o el método abreviado de teclado y el cabezal de reproducción se moverá al punto de edición seleccionado más cercano a la zona en la que se haya detenido.

Recorte dinámico J-K-L

En el modo de recorte, puede utilizar distintas combinaciones de los tres métodos abreviados de teclado de trayecto (J-K-L) para reproducir los clips y realizar un recorte basado en la ubicación del cabezal de reproducción cuando se detiene la reproducción. Para obtener información sobre el uso de los métodos abreviados de teclado para desplazarse, consulte [Uso de las teclas J, K y L para desplazarse por vídeo](#).

El tipo de punto de edición del cabezal de reproducción se utiliza para determinar qué lado se reproduce. En el caso de Salida de rizo o Salida de recorte, se reproduce la vista del lado izquierdo. En el caso de Entrada de rizo o Entrada de recorte, se reproduce la vista del lado derecho. En una edición de desplazamiento, se reproducen ambos lados.

Si alcanza el límite de medios del recorte (no quedan encabezados ni colas), la reproducción se detiene pero no se realiza el recorte hasta que se detenga la reproducción explícitamente con el método abreviado de Detención de trayecto. Esta técnica le permite reproducir o reproducir paso a paso o crear un trayecto en la dirección opuesta hasta que encuentre el fotograma exacto que desee recortar.

 *Puede recortar el material de archivo de forma dinámica de fotograma en fotograma con los métodos abreviados J-K-L. En primer lugar, seleccione el punto de edición, a continuación, presione la tecla K y, después, toque las teclas J o L.*

Refinamiento de recortes en el modo de recorte

Mientras se reproduce en modo de recorte mediante Reproducir (lo que inicia la reproducción en bucle), puede refinar aún más los puntos de edición con los botones o los métodos abreviados de teclado. Cada vez que el material de archivo se reproduce en bucle, puede modificar el recorte haciendo clic en los botones o con los métodos abreviados. Cada recorte se aplica inmediatamente a la secuencia. Las ediciones se actualizan en la línea de tiempo, aunque los cambios resultantes solo aparecen en el Monitor de programa en el bucle siguiente. Continúe realizando ajustes y revisando la edición hasta que esté satisfecho con el recorte.

Para pasar al recorte del punto de edición siguiente, utilice los métodos abreviados Ir al punto de edición siguiente o Ir al punto de edición anterior (las teclas Flecha arriba o Flecha abajo) o detenga la reproducción si ha terminado.

Utilice las siguientes técnicas para refinar el recorte:

- Utilice los botones Recortar hacia delante y Recortar hacia atrás para recortar de fotograma en fotograma. Los métodos abreviados de teclado para recortar hacia adelante o hacia atrás de fotograma en fotograma son los siguientes:
 - Presione Ctrl + Flecha izquierda para recortar hacia atrás. Presione Ctrl+ Flecha derecha para recortar hacia delante (Windows).
 - Presione Opción + Flecha izquierda para recortar hacia atrás. Presione Opción + Flecha derecha para recortar hacia delante (Mac OS).
- Utilice los botones Recortar hacia delante varios y Recortar hacia atrás varios para recortar varios fotogramas a la vez. Los métodos abreviados de teclado para recortar hacia adelante o hacia atrás varios fotogramas a la vez son los siguientes:

- Presione Ctrl + Mayús + Flecha izquierda para recortar hacia atrás. Presione Ctrl + Mayús + Flecha derecha para recortar hacia delante (Windows).
- Presione Opción + Mayús + Flecha izquierda para recortar hacia atrás. Presione Opción + Mayús + Flecha derecha para recortar hacia delante (Mac OS).
- Utilice la entrada de desplazamiento “+” o “-” del teclado numérico para recortar el número especificado.
- Utilice el botón Aplicar transiciones predeterminadas a selección para agregar los valores predeterminados de transiciones de audio y vídeo al punto de edición.
- Utilice los comandos de menú Edición > Deshacer y Rehacer o los métodos abreviados para cambiar los recortes durante la reproducción.

 *Un flujo de trabajo de edición normal consistiría primero en montar la secuencia mediante ediciones de inserción y superposición. A continuación, se refinan los recortes moviéndose de una edición a la siguiente en el modo de recorte con los métodos abreviados.*

Herramientas de recorte en modo de recorte

Dentro de la interfaz de modo de recorte, con la reproducción detenida, utilice cualquier herramienta de recorte, incluyendo la herramienta Selección, para arrastrar el clip que desea recortar. Si arrastra sobre cualquier clip, se lleva a cabo un recorte de rizo. Si arrastra entre los dos clips, se lleva a cabo un recorte de desplazamiento. Si arrastra la herramienta Selección y presiona la tecla Ctrl (Windows) o Comando (Mac OS) en el clip saliente, se realiza un recorte normal en ese lado de la edición. Si arrastra con la misma tecla modificadora presionada en el clip entrante, se realiza un recorte normal en ese lado de la edición.

El comportamiento de arrastre a través de los clips en modo de recorte en el punto de edición es el mismo que el de las herramientas de recorte en la Línea de tiempo. Si arrastra a la izquierda se recortará hacia atrás, si arrastra a la derecha se recortará hacia adelante.

Salir del modo de recorte

El modo de recorte requiere la selección de un punto de edición como mínimo y que el cabezal de reproducción esté sobre uno de los puntos de edición seleccionados. Cualquier acción que borre la selección de puntos de edición o aleje el cabezal de reproducción de un punto de edición sale del modo de recorte.

Para salir del modo de recorte, realice una de las acciones siguientes:

- Haga clic en la línea de tiempo.
- Use el comando Secuencia > Edición de recorte o pulse la tecla T.
- Cierre el Monitor de programa con un elemento de menú, método abreviado de teclado u operación del panel del espacio de trabajo.
- Desplace el cabezal de reproducción o use otro comando de navegación de la línea de tiempo o del monitor de programa que desplace un punto de edición seleccionado como Paso hacia adelante o Paso hacia atrás.
- Seleccione o arrastre clips, o seleccione o cambie cualquier otro objeto en la línea de tiempo.
- Cambie el foco a otra secuencia.

Métodos abreviados de teclado para el modo de recorte

- El método abreviado de teclado de alternancia de inicio/detención inicia o detiene la reproducción. Está disponible cuando se encuentra en el modo de recorte y se corresponde por defecto con la barra espaciadora.
- Use los métodos abreviados de teclado para Recortar hacia adelante y Recortar hacia atrás para recortar fotogramas de uno en uno.
- Use los métodos abreviados para Recortar varios hacia adelante y Recortar varios hacia atrás para recortar el número de fotogramas definido en Desplazamiento de recorte grande cada vez (el valor predeterminado es de cinco fotogramas). El valor de Desplazamiento de recorte grande se puede cambiar en Edición > Preferencias > Recortar (Windows) o Premiere Pro > Preferencias > Recortar (Mac OS).

Recortes y el panel Historial

El panel Historial muestra cada ajuste como entrada individual, ya sea con el teclado, haciendo clic en uno de los botones o con los métodos abreviados J-K-L. Entrar en el modo de recorte o salir del mismo no cambia las entradas del panel Historial, por lo que aún puede deshacer uno o más de los ajustes de recortes realizados durante cualquier sesión de modo de recorte.

Ediciones de desplazar y deslizar en modo de recorte

Puesto que se puede seleccionar más de un punto de edición en una pista, se pueden definir ediciones de desplazar y deslizar si se seleccionan un par de puntos de edición de rizo opuestos en la misma pista. Después de definir los puntos de edición, puede usar los métodos abreviados de teclado para completar el recorte en la línea de tiempo o el modo de recorte. Para desplazar y deslizar varios clips al mismo tiempo también puede presionar Mayús y seleccionar los puntos de edición.

Edición de desplazar en modo de recorte

Para obtener más información sobre las ediciones de desplazar con la herramienta Desplazar, consulte [Realización de una edición de desplazamiento](#).

Para desplazar una edición con los métodos abreviados de teclado, haga lo siguiente:

1. Seleccione la herramienta Editar rizo.

2. Haga clic en los puntos de edición de los puntos de entrada y salida del clip. Elija una Entrada de rizo y, a continuación, una Salida de rizo.
3. Para acceder al modo de recorte, pulse T.
4. Utilice los métodos abreviados de teclado o presione botones para realizar una edición de desplazamiento mientras reproduce en bucle.

También puede utilizar esta técnica en la línea de tiempo. Presione los métodos abreviados de teclado para Recortar hacia delante o hacia atrás o utilice el teclado numérico.

Edición de deslizar en modo de recorte

Para obtener más información sobre ediciones de deslizamiento con la herramienta Deslizar, consulte [Ediciones de deslizamiento](#).

Para deslizar una edición en modo de recorte, haga lo siguiente:

1. Seleccione la herramienta Editar rizo.
2. Haga clic en los puntos de edición de los puntos de entrada y salida del clip. Elija una Salida de rizo y, a continuación, una Entrada de rizo.
3. Para acceder al modo de recorte, pulse T.
4. Utilice los métodos abreviados de teclado o presione botones para realizar una edición de deslizamiento mientras reproduce en bucle.

También puede utilizar esta técnica en la línea de tiempo. Presione los métodos abreviados de teclado para Recortar hacia delante o hacia atrás o utilice el teclado numérico.

Recorte asimétrico

El recorte asimétrico se puede realizar tanto en la Línea de tiempo como en el modo de recorte. Un recorte asimétrico se produce cuando se selecciona una combinación de puntos de edición de Entrada y Salida de rizo en diferentes pistas con un punto de edición seleccionado por pista. Si hay más de un punto de edición seleccionado por pista, todos los puntos de edición se mueven en la misma dirección.

La duración del recorte es la misma en todas las pistas de la operación de recorte asimétrico, pero la dirección del recorte de cada punto de edición a la izquierda o la derecha puede ser diferente.

- La dirección principal del recorte determina el principal punto de edición. La dirección principal del recorte se determina al hacer clic en una herramienta, mediante un método abreviado de teclado o haciendo clic en un botón, y es el mismo en todas las pistas para cada punto de edición que coincida con el tipo de corte principal.
- Los puntos de edición que no coincidan con el tipo de punto de edición principal se recortarán en la dirección opuesta. Consulte [Especificación de la dirección principal de los recortes asimétricos en la línea de tiempo](#) para obtener más información acerca de cómo se determina el principal punto de edición para un recorte asimétrico.

Tenga en cuenta que la dirección de cambio de los clips de arrastre a la derecha o izquierda es la misma en todas las pistas, lo que ayuda a mantener las pistas sincronizadas. Este desplazamiento es debido al hecho de que la cola de los clips recortados se mueve en una dirección diferente en una Entrada de rizo que en una Salida de rizo.

Por ejemplo, si arrastra un punto de edición diez fotogramas a la derecha con la herramienta Editar rizo, a continuación, se añaden diez fotogramas a los otros puntos de edición configurados como puntos de salida de rizo. Por el contrario, se restan diez fotogramas de los puntos de edición configurados como puntos de entrada de rizo.

Nota: en realidad estos puntos de edición no se desplazan, pero muestran más material de cabecera del clip. Los clips de arrastre de todas las pistas se desplazan diez fotogramas a la derecha.

Las combinaciones de recortes de Entrada de recorte y Salida de recorte no se consideran asimétricas incluso si el lado del punto de edición es diferente, ya que el movimiento del punto de edición siempre se realiza en la misma dirección y los clips de arrastre no se desplazan.

Especificación de la dirección principal de los recortes asimétricos en la línea de tiempo

En los recortes asimétricos con el ratón en la línea de tiempo, la dirección principal se aplica al punto de edición que se arrastre. Si se selecciona un punto de edición y, a continuación, se arrastra, se determina la dirección y el tipo de recorte principal. Por ejemplo, si hace clic con el ratón para configurar un recorte de Entrada de rizo en Vídeo 1 y arrastra a la izquierda, todos los puntos de edición de Entrada de rizo seleccionados en cualquier pista se recortan a la izquierda y todos los puntos de edición de Salida de rizo se recortan a la derecha.

Cuando se utilizan métodos abreviados de teclado para recortar la línea de tiempo, si el punto de edición aún está seleccionado, se utiliza el tipo de recorte principal de la operación de modo de recorte o arrastre de ratón anterior. Si el punto de edición ya no está seleccionado (o no ha utilizado nunca el ratón o el modo de recorte para recortar con el tipo principal), se utiliza como tipo principal el punto de edición de la pista de vídeo con el número más alto que tenga un punto de edición seleccionado o la pista de audio con el número más bajo si solo el audio tiene puntos de edición seleccionados. El método abreviado de teclado determinado especifica su dirección.

Uso del Control de recorte

[Volver al principio](#)

En el control de recorte se visualizan los puntos de entrada y de salida de un clip en un corte de forma que pueda ver de forma precisa los fotogramas que está cortando. En el monitor de la izquierda aparece el clip saliente a la izquierda del punto de edición y en el monitor de la derecha aparece el clip a su derecha.

Abertura o cierre del Control de recorte

- Para abrir el monitor de recorte, seleccione Window > Monitor de recorte.
- Para cerrar el Control de recorte, haga clic en el cuadro de cierre  del Control de recorte.

Visualización del punto de edición que desea recortar

1. En el Control de recorte, haga clic en el botón Seleccionar pista de vídeo o audio.
2. Seleccione en el menú la pista que desee editar.

Previsualización de la edición en el Control de recorte

- Para previsualizar la edición una vez, haga clic en el botón Reproducir edición .
- Para previsualizar la edición de forma repetida, active el botón Bucle  y, a continuación, haga clic en el botón Reproducir edición.

Cancelación de una edición

- Presione Control + Z (Windows) o Comando + Z (Mac OS), o bien utilice la paleta Historia.

Ajuste de preferencias de recorte

Puede definir el número de fotogramas que se van a recortar al utilizar el botón Recortar punto de entrada de varios fotogramas  o el botón Recortar punto de salida de varios fotogramas .

- Seleccione Edición > Preferencias > Recortar (Windows) o Premiere Pro > Preferencias > Recortar (Mac OS).

Realización de una edición de desplazamiento utilizando el control de recorte

1. En el monitor de recorte, haga clic en el botón Seleccionar pista de vídeo o audio y seleccione la pista que desee editar.
2. Haga clic en el cuadro de bloqueo de sincronización en la cabecera de cualquier pista que desee desplazar con la edición de desplazamiento.
3. En una línea de tiempo, coloque el cabezal de reproducción en el punto de edición. Se mostrará el punto de edición en el control de recorte.
4. Realice cualquiera de las acciones siguientes:
 - Coloque el puntero entre las imágenes de vídeo de forma que cambie a la herramienta Editar desplazamiento ; a continuación, arrastre hacia la izquierda o hacia la derecha.
 - Arrastre el visualizador de código de tiempo central hacia la izquierda o hacia la derecha.
 - Arrastre el disco de progreso central hacia la izquierda o hacia la derecha.
 - Haga clic en el visualizador del código de tiempo que hay entre las vistas, escriba un número de código de tiempo válido para recortar los bordes de los dos clips hasta ese fotograma, y presione Entrar (Windows) o Retorno (Mac OS).
 - Seleccione el número del cuadro situado encima del disco de progreso central; para recortar ambos clips hacia la izquierda, escriba un número negativo; para recortar ambos clips hacia la derecha, escriba un número positivo; presione Entrar (Windows) o Retorno (Mac OS).
 - Haga clic en el botón que corresponda al número de fotogramas que desee editar. Los botones -1 y -5 recortan ambos clips hacia la izquierda; +1 y +5 recortan ambos clips hacia la derecha.

Nota: El número para el desplazamiento de recorte grande está predefinido en 5 fotogramas, si bien puede definirse en cualquier número que se especifique en las preferencias de recorte. Seleccione Edición > Preferencias > Recortar (Windows) o Premiere Pro > Preferencias > Recortar (Mac OS).

Realización de una edición de rizo con el control de recorte

1. En el monitor de recorte, haga clic en el botón Seleccionar pista de vídeo o audio y seleccione la pista que desee editar.
2. Haga clic en el cuadro de bloqueo de sincronización en la cabecera de cualquier pista que desee desplazar con la edición de rizo.
3. En una línea de tiempo, coloque el cabezal de reproducción en el punto de edición. Se mostrará el punto de edición en el control de recorte.
4. Realice cualquiera de las acciones siguientes:

- Coloque el puntero en la imagen de la izquierda o de la derecha de forma que aparezca el icono Recortar punto de salida  o Recortar punto de entrada  respectivamente, y arrastre hacia la izquierda o hacia la derecha para editar el rizo del clip correspondiente.
- Arrastre el visualizador de código de tiempo por debajo de la imagen de la izquierda o de la derecha para recortar el clip correspondiente.
- Arrastre el disco de progreso hacia la izquierda o hacia la derecha para recortar el clip correspondiente.
- Arrastre el icono Punto de salida  en la regla de tiempo de la vista de la izquierda o el icono Punto de entrada  en la regla de tiempo de la vista de la derecha.
- Arrastre el número de código de tiempo de distancia interior o de distancia exterior hacia la izquierda o hacia la derecha para editar el rizo del clip correspondiente.
- Haga clic en la visualización del código de tiempo del clip izquierdo (para el punto de salida del clip de la izquierda) o en la visualización del código de tiempo del clip derecho (para punto de entrada del clip de la derecha), escriba un número de código de tiempo válido para recortar el clip correspondiente hasta ese fotograma, y presione Entrar (Windows) o Retorno (Mac OS).
- Haga clic en el visualizador de distancia exterior (para el punto de salida del clip de la izquierda) o en el visualizador de distancia interior (para el punto de entrada del clip de la derecha), escriba un número negativo (para recortar a la izquierda) o positivo (para recortar a la derecha) y presione Entrar (Windows) o Retorno (Mac OS).

Franklin McMahon muestra las herramientas Edición de rizo, Edición de desplazamiento, Desplazar y Deslizar [en este vídeo del sitio web de la revista Layers](#).

Nota: El Control de recorte está disponible en Ventana > Control de recorte, pero no funciona con los puntos de edición seleccionados en la Línea de tiempo. El Control de recorte es útil para recortar formas de onda de audio y permite recortar y controlar una sola pista. No obstante, el modo de recorte de Premiere Pro es un mejor entorno de recorte que el Control de recorte.

Recorte con el análisis de voz

[Volver al principio](#)

Se pueden añadir puntos de entrada y de salida al texto de análisis de voz para seleccionar una parte de un clip maestro. Se puede insertar o sobrescribir la parte seleccionada directamente desde la sección Análisis de voz del panel Metadatos.

1. En la sección Análisis de voz del panel Metadatos, seleccione una palabra.
2. Realice una de las acciones siguientes:
 - Para establecer la palabra como punto de entrada, haga clic en Marcar entrada.
 - Para establecer la palabra como punto de salida, haga clic en Marcar salida.

Premiere Pro establece puntos de entrada al comienzo de las palabras y puntos de salida al final de las palabras. Premiere Pro destaca el intervalo entre el punto de entrada y salida en la sección Análisis de voz del panel Metadatos.

Recursos en línea para el Control de recorte

- [Aquí encontrará un enlace](#) a la sección con los métodos abreviados de teclado del panel Recortar.
- Consulte el tutorial de Andrew Devis [“Learning the Tools 5: The Trim Monitor”](#) (“Aprendizaje de herramientas 5: control de recorte”) en el sitio web Creative COW.
- Consulte el tutorial de Andrew Devis [“Learning the Tools 1: Trim & Ripple Edit”](#) (“Aprendizaje de herramientas 1: ediciones de rizo y recorte”) en el sitio web Creative COW.
- Karl Soule muestra cómo utilizar el Control de recorte en Adobe Premiere Pro [en este tutorial de vídeo](#).
- Para obtener más información sobre el recorte de clips en el monitor Recortar, [consulte este extracto](#) de la guía de Premiere Pro para editores de Richard Harrington, Robbie Carman y Jeff Greenberg.
- [Este vídeo](#) de Paul Joy muestra algunos de los métodos abreviados de teclado para el Control de recorte, y deja claro que es lo que los clientes quieren aprender.
- [Agregación de clips a una secuencia](#)

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

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

Recorte de clips

[Uso de puntos de entrada y salida](#)
[Uso de clips de audio en el Monitor de origen](#)
[Uso de clips en el Monitor de origen](#)
[Ediciones de rizo y desplazamiento](#)
[Ediciones de desplazar y deslizar](#)
[Ediciones de división](#)
[Uso del Control de recorte](#)
[Recorte con el análisis de voz](#)

Uso de puntos de entrada y salida

[Volver al principio](#)

La definición de los puntos de entrada y de salida de un clip es un proceso que se denomina *marcado*. Para definir el primer fotograma que desea incluir en una secuencia, marque dicho fotograma como el punto de entrada del clip. A continuación, defina el último fotograma que desea incluir y márkelo como punto de salida. En un flujo de trabajo típico, los puntos de entrada y de salida de un clip se marcan en el Monitor de origen.

El ajuste de puntos de entrada y de salida de un clip que ya se ha editado en una secuencia se denomina *recorte*. Normalmente, los clips se recortan para ajustar la forma en que se reproducirán en una secuencia. Por ejemplo, puede ser que, al visualizar la edición, decida cortar el clip entrante un poco antes de lo previsto al marcar los clips. Para solucionar este problema, recorte el clip con las herramientas de recorte de Premiere Pro.

Para recortar clips, arrastre el borde de un clip. El “borde” es el punto de entrada o de salida o el *punto de edición* de un clip. Existen varias herramientas y técnicas especializadas que permiten recortar un punto de edición. Existen varias herramientas y técnicas que permiten recortar con facilidad y exactitud, con lo que se reduce el número de pasos necesarios y se mantiene la integridad de la secuencia.

Puede refinar las ediciones de recorte de una secuencia en el control de recorte. El diseño del control de recorte es similar al de los monitores de origen y de programa, si bien los controles del control de recorte se han optimizado para ajustar de forma precisa un punto de corte entre los clips de una secuencia.

Es posible recortar clips en el panel Análisis de voz del panel Metadatos, estableciendo los puntos de entrada y salida del discurso seleccionado.

 Hay muchos métodos abreviados de teclado para las tareas de recorte; sin embargo, algunos no se establecen de forma predeterminada. Vaya a Edición > Métodos abreviados de teclado (Windows) o Premiere Pro > Métodos abreviados de teclado (Mac OS) para definir los métodos abreviados de teclado de recorte.

Recursos en línea para el recorte básico en Premiere Pro

- Franklin McMahon muestra las herramientas Edición de rizo, Edición de desplazamiento, Desplazar y Deslizar [en este vídeo](#) del sitio web de la revista Layers.
- [Este fragmento](#) de la serie "Classroom in a Book" presenta herramientas de edición más avanzadas, incluidas las herramientas para desplazar, rizar, deslizar, levantar y extraer.
- Para obtener más información sobre el recorte de clips, [consulte este extracto](#) de la *guía de Premiere Pro para editores* de Richard Harrington, Robbie Carman y Jeff Greenberg.

Uso de clips de audio en el Monitor de origen

[Volver al principio](#)

Desplazamiento por la forma de onda de audio en el Monitor de origen

- En el Monitor de origen, arrastre a la izquierda o a la derecha en cualquier lugar de la forma de onda.

El cabezal de reproducción de audio aparece allí donde haga clic y se reproduce el clip de audio, hacia adelante o hacia atrás, a la velocidad a la que arrastre el clip o se *desplace* por él.

Acercamiento o alejamiento de una forma de onda de audio en el Monitor de origen

Puede acercar una forma de onda de audio en el Monitor de origen para identificar mejor las ubicaciones de los marcadores y los puntos de entrada y salida.

- Haga doble clic en un clip de audio del panel Proyecto para abrirlo en el monitor de origen.

2. Para acercarlo horizontalmente, arrastre uno de los extremos de la barra de zoom horizontal situada encima de la barra de tiempo del monitor de origen y arrástrelo.

La forma de onda de todos los canales y la barra de tiempo se expandirán o contraerán horizontalmente.

3. Para realizar un acercamiento vertical, realice una de las acciones siguientes:
 - Para acercar un único canal, arrastre uno de los extremos de la barra de zoom vertical situado junto a la regla de decibelios a la derecha del monitor de origen.
 - Para acercar todos los canales a la vez, presione Mayús y arrastre uno de los extremos de la barra de zoom vertical situado junto a la regla de decibelios a la derecha del monitor de origen.

La forma de onda de uno de los canales o todos ellos y la regla de decibelios se expandirán o contraerán verticalmente.

Vuelta al nivel de zoom vertical predeterminado

- Haga doble clic en la barra de zoom vertical.

Vuelta al nivel de zoom vertical anterior

- Tras volver al nivel de zoom predeterminado, haga doble clic en la barra de zoom vertical.

Uso de clips en el Monitor de origen

[Volver al principio](#)

El panel Monitor de origen contiene herramientas versátiles y métodos para trabajar con clips. Puede utilizarlos para definir, desplazar o eliminar puntos de entrada y salida, colocar el cabezal de reproducción en cualquiera de estos puntos o previsualizar los fotogramas en su ubicación.

Para obtener más información sobre el uso de clips en el Monitor de origen, [en este extracto](#) de la *guía de Premiere Pro para editores* de Richard Harrington, Robbie Carman, and Jeff Greenberg.

Apertura de un clip en el Monitor de origen

- Para abrir un clip en el Monitor de origen, realice una de las acciones siguientes:
 - Haga doble clic en el clip del panel Proyecto.
 - Haga doble clic en el clip de un panel Línea de tiempo.

Apertura y visualización de clips recientes en el Monitor de origen

Puede cargar más de un clip a la vez en el Monitor de origen. No obstante, sólo podrá ver los clips de uno en uno. Los clips cargados recientemente están disponibles desde un menú en la parte superior del Monitor de origen.

1. En la ficha Monitor de origen, haga clic en el triángulo hacia abajo para abrir el menú de la ficha.
2. Seleccione el nombre del clip que desee visualizar.

Nota: Puede asignar métodos abreviados de teclado para seleccionar y cerrar clips en el Monitor de origen.

Definición de puntos de entrada y salida en el Monitor de origen

- Para definir un punto de entrada o de salida en el Monitor de origen, realice cualquiera de las acciones siguientes:
 - Para marcar un punto de entrada, arrastre el cabezal de reproducción al fotograma que desee. A continuación, haga clic en el botón Marcar entrada  o presione la tecla I.
 - Para marcar un punto de salida, arrastre el cabezal de reproducción al fotograma que desee. A continuación, haga clic en el botón Marcar salida  o presione la tecla O.

 Después de marcar los puntos de entrada y de salida, puede cambiar de idea antes de editar el clip en la secuencia. Arrastre los puntos de entrada o de salida a una nueva posición en la regla de tiempo. También puede arrastrar el cabezal de reproducción a un nuevo fotograma y utilizar los botones Marcar entrada o Marcar salida para definir nuevos puntos de entrada o salida.

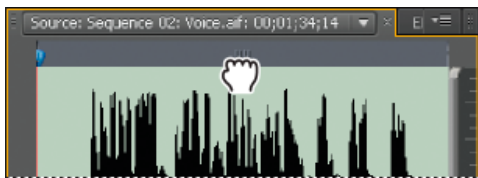
Acercamiento del punto de entrada y de salida

- Realice una de las acciones siguientes:
 - Para un clip de vídeo o audio, en la regla de tiempo del monitor de origen, arrastre la horquilla de entrada y de salida (área con textura en el centro del espacio sombreado entre los puntos de entrada y de salida). Compruebe que arrastra el área con textura; en caso contrario, únicamente señalará el cabezal de reproducción.



Arrastre de la horquilla de entrada o de salida para una pista o un clip de vídeo

- Para un clip de audio, también puede arrastrar a la izquierda o la derecha la horquilla de entrada y salida o el área gris entre el punto de entrada y el punto de salida por encima de la forma de onda.



Arrastre de la horquilla de entrada o salida para una pista o un clip de audio

Los puntos de entrada y salida se acercan pero la duración entre ellos se mantiene constante.

 Esta técnica también funciona con los puntos de entrada y de salida de la secuencia, utilizando el Monitor de programa o un panel Línea de tiempo.

Ajuste de los puntos de edición en el Monitor de origen

A veces, es necesario ajustar los puntos de entrada y salida tras colocar un clip en la línea de tiempo. Si abre un clip de la línea de tiempo en el Monitor de origen, podrá arrastrar la horquilla de entrada y salida en el Monitor de origen para definir nuevas ubicaciones para los puntos de entrada y salida. Esta técnica es útil para utilizar una sección del clip diferente en la línea de tiempo. De hecho, es una manera de realizar una edición de desplazamiento.

Nota: La visualización de fotogramas de entrada y de salida de este modo sólo funciona con clips que se han abierto en el monitor de origen desde una secuencia.

1. Defina los puntos de entrada y salida en el Monitor de origen.
2. Edite el clip en la línea de tiempo.
3. Haga doble clic sobre el clip que desee para cargarlo en el monitor de origen.
4. Arrastre la horquilla de entrada y de salida (área de textura en el centro del espacio sombreado entre los puntos de entrada y de salida) tal como lo hizo en la sección [Acercamiento del punto de entrada y de salida](#).

Señalización de un punto de entrada o de salida

El monitor de origen se utiliza para señalar un fotograma para un clip y el monitor de programa para señalar el fotograma actual para una secuencia.

- Realice una de las acciones siguientes:
 - Para señalar el tiempo actual en un punto de entrada, haga clic en el botón Ir a punto de entrada .
 - Para señalar el tiempo actual en un punto de salida, presione el botón Ir a punto de salida .

Nota: Para ir a la edición siguiente en cualquiera de las pistas de destino de la línea de tiempo, haga clic en el botón Ir al punto de edición siguiente , y, para ir a la edición anterior de cualquiera de las pistas de destino, haga clic en el botón Ir al punto de edición anterior .

Eliminación de un punto de entrada o de salida de origen

1. Haga doble clic en un clip del panel Proyecto para abrirlo en el monitor de origen.

Nota: Las instancias del clip de la línea de tiempo no son clips de origen. No es posible eliminar los puntos de entrada y salida de los clips de la línea de tiempo que se hayan cargado en el monitor de origen.

2. Elija uno de los tres comandos siguientes:
 - Marcador > Borrar entrada
 - Marcador > Borrar salida
 - Marcador > Borrar entrada y salida

💡 También puede borrar el punto de entrada o el de salida presionando **Alt + clic (Windows)** u **Opción + clic (Mac OS)** en el botón **Marcar entrada** o **Marcar salida** del monitor de origen.

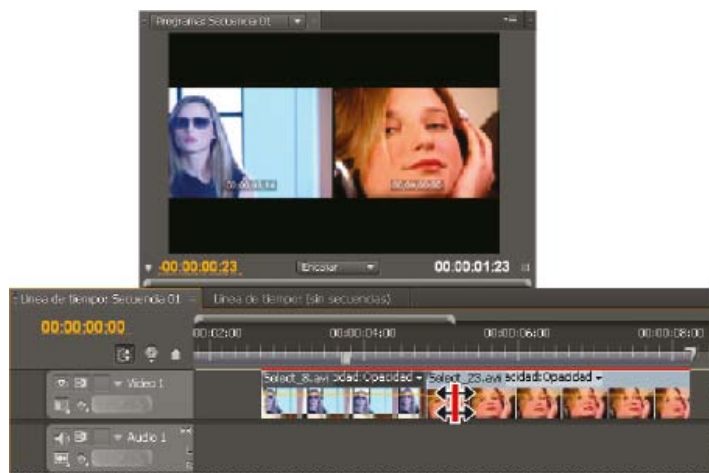
[Volver al principio](#)

Ediciones de rizo y desplazamiento

Puede realizar una edición de rizo o de desplazamiento directamente en las pistas de una Línea de tiempo o bien utilizar el Control de recorte.

Acerca de las ediciones de rizo y desplazamiento

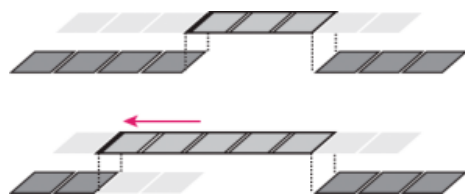
Para ajustar el corte o punto de edición entre dos clips, utilice las variaciones del recorte simple conocidas como *ediciones de desplazamiento* y *ediciones de rizo*. Si se utilizan herramientas especializadas, podrán realizarse ajustes en una única acción, algo para lo que, en otras circunstancias, se hubieran necesitado varios pasos. Al realizar las ediciones de rizo y desplazamiento con las herramientas de recorte, los fotogramas afectados aparecen en el Monitor de programa, uno al lado del otro.



Monitor de programa y Línea de tiempo durante una edición de desplazamiento

Edición de desplazamiento

Una edición de desplazamiento recorta el punto de entrada y el punto de salida adyacentes de forma simultánea y en el mismo número de fotogramas. Así, se desplaza de forma eficaz el punto de edición entre clips, se conservan las posiciones en el tiempo de los clips restantes y se mantiene la duración total de la secuencia. Si presiona la tecla **Alt (Windows)** u **Opción (Mac OS)** al comenzar a realizar una edición de desplazamiento, se omitirá el vínculo de vídeo y audio, lo que le permite crear [ediciones de división](#) (*corte L* o *corte J*).



En esta edición de desplazamiento, el punto de edición se ha movido a un tiempo anterior, con lo que se ha reducido el clip anterior, se ha aumentado la longitud del siguiente clip y se ha mantenido la duración del programa.

Edición de rizo

Una edición de rizo recorta un clip y desplaza los siguientes clips de la pista en el tiempo de recorte. Si se reduce un clip mediante la edición de rizo, se desplazan hacia atrás en el tiempo los clips posteriores al corte; y al revés, si aumenta un clip, los clips que siguen al corte se desplazarán hacia adelante en el tiempo. Al realizar la edición de rizo, el espacio vacío a un lado del corte se tratará como un clip y se desplazará en el tiempo del mismo modo que lo haría un clip. Si pulsa **Alt (Windows)** u **Opción (Mac OS)** al comenzar la edición de rizo, se omitirá el vínculo entre vídeo y audio.

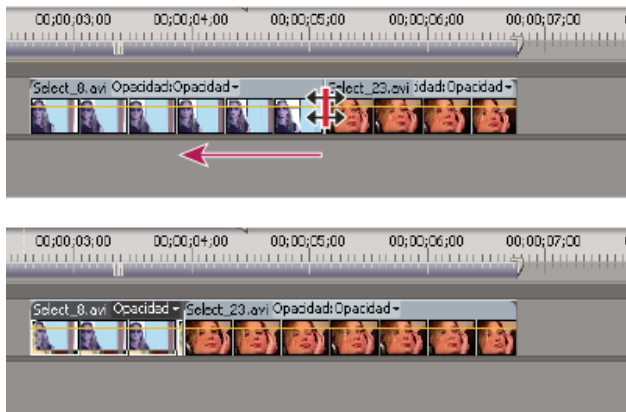
Recursos en línea para las ediciones de rizo y desplazamiento

Para obtener más información sobre los recortes de rizo y desplazamiento [consulte este fragmento](#) de *An Editor's Guide to Premiere Pro* (Guía para editores de *Premiere Pro*) de Richard Harrington, Robbie Carman y Jeff Greenberg.

Consulte también el tutorial de Andrew Devis en Creative Cow, [“Learning the Tools 5: The Trim Monitor”](#) (“Aprendizaje de herramientas 5: control de recorte”).

Realización de una edición de desplazamiento mediante la herramienta Editar desplazamiento

1. Seleccione la herramienta Editar desplazamiento .
2. En un panel Línea de tiempo, arrastre hacia la izquierda o hacia la derecha el borde del clip que desee cambiar. Se recortarán del clip adyacente el mismo número de fotogramas que se agreguen al clip. Presione Alt (Windows) u Opción (Mac OS) y arrastre para que sólo se vea afectada la parte de vídeo o la parte de audio de un clip vinculado.



El panel Línea de tiempo durante (arriba) y después (debajo) de una edición de desplazamiento

Ediciones de desplazamiento (extender ediciones) con el cabezal de reproducción

El punto de entrada o salida de un clip de una secuencia se puede mover al cabezal de reproducción sin dejar espacios en la secuencia. En ocasiones, este tipo de edición se denomina extensión de una edición o utilización de los comandos de edición extendida.

Configuración de una edición extendida

En Premiere Pro CS5, primero debe asignar métodos abreviados de teclado en el cuadro de diálogo Personalización del teclado. A continuación, utilice los comandos de teclado designados para extender ediciones como ediciones de desplazamiento. Los comandos en la personalización del teclado son los siguientes:

- Desplazar edición anterior a CTI
- Desplazar edición siguiente a CTI

Estos comandos están disponibles después de asignarles métodos abreviados en el cuadro de diálogo Personalización del teclado.

En Premiere Pro CS5.5, los nombres de los comandos han cambiado para que coincidan con la nomenclatura común del sector, de "Anterior/siguiente edición a CTI" a "Ampliar anterior/siguiente edición a cabezal de reproducción". Los comandos de edición ampliados también se encuentran en el menú Secuencia de forma predeterminada.

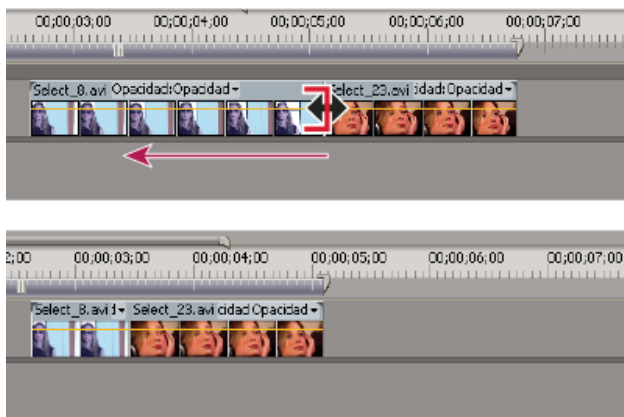
Ediciones de desplazamiento (extender) hasta el cabezal de reproducción

1. Haga clic en una cabecera de pista para seleccionar la pista que contiene el clip que desea recortar.
2. Arrastre el cabezal de reproducción a la ubicación de la secuencia donde desee extender el punto de entrada y salida del clip.
3. En Premiere Pro CS5 o CS5.5, realice una de las acciones siguientes:
 - Para extender el punto de entrada del clip al cabezal de reproducción, presione el comando de teclado asignado a Desplazar edición anterior a CTI en Premiere Pro CS5. En Premiere Pro CS5.5, elija Secuencia > Ampliar edición anterior hasta cabezal de reproducción, o bien, presione E.
 - Para extender el punto de salida del clip al cabezal de reproducción, presione el comando del teclado asignado a la función Desplazar edición siguiente a CTI para Premiere Pro CS5. En Premiere Pro CS5.5, elija Secuencia > Ampliar edición siguiente hasta cabezal de reproducción, o bien, presione Mayús+E.

Nota: Si no hay suficientes medios para extender al cabezal de reproducción, Premiere Pro extiende el clip hasta el final de los medios disponibles.

Ediciones de rizo mediante la herramienta Editar rizo

1. Seleccione la herramienta Editar rizo .
2. En un panel Línea de tiempo, coloque el puntero sobre el punto de entrada o de salida del clip que desee cambiar hasta que aparezca el icono Rizar entrada  o el icono Rizar salida  y arrástrelo hacia la izquierda o la derecha. Los clips posteriores de la pista se desplazan en el tiempo para compensar la edición, pero su duración sigue siendo la misma. Presione Alt (Windows) u Opción (Mac OS) y arrastre para que sólo se vea afectada la parte de vídeo o la parte de audio de un clip vinculado.



Panel Línea de tiempo durante (parte superior) y después (parte inferior) de una edición de rizo

💡 Cuando utilice la herramienta Selección, podrá alternar entre los iconos Recortar punto de entrada y Recortar punto de salida y el icono de edición de rizo presionando la tecla Control (Windows) o Comando (Mac OS). Suelte la tecla Control (Windows) o Comando (Mac OS) para volver a la herramienta Selección.

Ediciones de desplazar y deslizar

[Volver al principio](#)

Del mismo modo que las ediciones de rizo y desplazamiento permiten ajustar un corte entre dos clips, las ediciones de desplazamiento y deslizamiento son útiles si se desea ajustar dos cortes en una secuencia de tres clips. Al utilizar la herramienta Desplazar o Deslizar, el monitor de programa mostrará los cuatro fotogramas implicados en la edición uno al lado del otro, salvo cuando se edite únicamente audio.

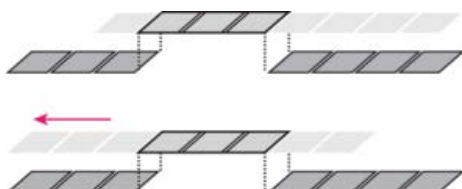


Monitor de programa y Línea de tiempo durante una edición de deslizamiento

Aunque, normalmente, las herramientas Desplazar y Deslizar se utilizan en el centro de tres clips adyacentes, también funcionan normalmente incluso en el caso de que el clip esté adyacente a un clip por un lado y tenga un espacio en blanco en el otro.

Realización de una edición de desplazamiento

La edición de desplazamiento desplaza los puntos de entrada y salida de un clip hacia adelante o hacia atrás en el mismo número de fotogramas, en una única acción. Si arrastra con la herramienta Desplazar, podrá modificar los fotogramas de inicio y fin de un clip sin cambiar la duración ni afectar a los clips adyacentes.



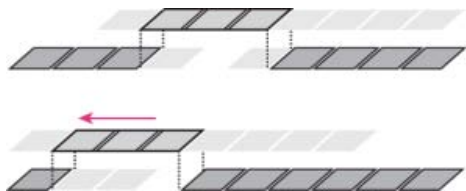
En esta edición de desplazamiento, se arrastra un clip hacia la izquierda, con lo que se mueven los puntos de entrada y de salida de origen a un punto posterior en el tiempo.

1. Seleccione la herramienta Desplazar .
2. Coloque el puntero en el clip que desee ajustar y arrastre hacia la izquierda para mover los puntos de entrada y de salida a un momento posterior del clip, o hacia la derecha para moverlos a un momento anterior.

Premiere Pro actualiza los puntos de entrada y de salida de origen del clip, con lo que se muestran los resultados en el Monitor de programa y se mantiene la duración del clip y de la secuencia.

Ediciones de deslizamiento

Una edición de deslizamiento desplaza un clip en el tiempo a la vez que recorta los clips adyacentes para compensar el movimiento. Al arrastrar un clip hacia la izquierda o hacia la derecha con la herramienta Deslizar, el punto de salida del clip anterior y el punto de entrada del siguiente clip se recortan en el número de fotogramas en el que se haya movido el clip. Los puntos de entrada y de salida del clip (y, por tanto, la duración) permanecen inalterados.



En esta edición de deslizamiento, se arrastra un clip hacia la izquierda de forma que comienza antes en la secuencia, con lo que se reduce el clip anterior y se aumenta el siguiente.

1. Seleccione la herramienta Deslizar .
2. Coloque el puntero en el clip que desee ajustar y arrastre hacia la izquierda para mover el punto de salida del clip anterior y el punto de entrada del siguiente clip a un momento anterior en el tiempo, o hacia la derecha para moverlos a un momento posterior.

Al soltar el ratón, Premiere Pro actualiza los puntos de entrada y salida de los clips adyacentes y muestra el resultado en el monitor de programa manteniendo la duración del clip y la secuencia. El único cambio que se produce en el clip que ha desplazado es la posición en la secuencia.

Recursos en línea para las ediciones de desplazar y deslizar

Franklin McMahon muestra las herramientas Edición de rizo, Edición de desplazamiento, Desplazar y Deslizar [en este vídeo](#) del sitio web de la revista Layers.

Andrew Devis presenta las herramientas de desplazamiento y deslizamiento, y ofrece un método sencillo para recordar cuál es cuál [en este vídeo](#) del sitio web de Creative COW.

Para obtener más información sobre el desplazamiento y deslizamiento de los clips [consulte este extracto](#) de la guía de Premiere Pro para editores de Richard Harrington, Robbie Carman, and Jeff Greenberg.

Ediciones de división

[Volver al principio](#)

Puede crear una edición de división si desvincula el vídeo y el audio en clips adyacentes de una secuencia y, a continuación, recorta el audio independientemente del vídeo para que el vídeo de uno se superponga al audio del otro. Normalmente, para esta tarea se utiliza una edición de desplazamiento (o se extiende la edición).

Al pulsar la tecla Alt (Windows) u Opción (Mac OS) durante una edición de desplazamiento, se desvinculan temporalmente el vídeo y el audio, lo que le permite crear más fácilmente una [edición de división](#) (corte L o corte J).

Para obtener más información sobre la creación de ediciones de división [consulte este extracto](#) de la guía de Premiere Pro para editores de Richard Harrington, Robbie Carman, and Jeff Greenberg.

Uso del Control de recorte

[Volver al principio](#)

En el control de recorte se visualizan los puntos de entrada y de salida de un clip en un corte de forma que pueda ver de forma precisa los fotogramas que está cortando. En el monitor de la izquierda aparece el clip saliente a la izquierda del punto de edición y en el monitor de la derecha aparece el clip a su derecha.

Abertura o cierre del Control de recorte

- Para abrir el monitor de recorte, seleccione **Window > Monitor de recorte**.
- Para abrir el Control de recorte, presione la tecla T.

Cuando presione la tecla T o utilice el comando de menú para abrir el Control de recorte, se seleccionará la edición más cercana y, al mismo tiempo, se abrirá el panel.

- Para abrir el Control de recorte en Adobe Premiere Pro CS5.5 y posterior, seleccione Secuencia > Edición de recorte.
- Para cerrar el Control de recorte, haga clic en el cuadro de cierre  del Control de recorte.

Visualización del punto de edición que desea recortar

1. En el Control de recorte, haga clic en el botón Seleccionar pista de vídeo o audio.
2. Seleccione en el menú la pista que desee editar.

Previsualización de la edición en el Control de recorte

- Para previsualizar la edición una vez, haga clic en el botón Reproducir edición .
- Para previsualizar la edición de forma repetida, haga clic en el botón Bucle  y, a continuación, haga clic en el botón Reproducir edición.

Cancelación de una edición

- Presione Control + Z (Windows) o Comando + Z (Mac OS), o bien utilice la paleta Historia.

Ajuste de preferencias de recorte

Puede definir el número de fotogramas que se van a recortar al utilizar el botón Recortar punto de entrada de varios fotogramas  o el botón Recortar punto de salida de varios fotogramas .

- Seleccione Edición > Preferencias > Recortar (Windows) o Premiere Pro > Preferencias > Recortar (Mac OS).

Realización de una edición de desplazamiento utilizando el control de recorte

1. En el monitor de recorte, haga clic en el botón Seleccionar pista de vídeo o audio y seleccione la pista que desee editar.
2. Haga clic en el cuadro de bloqueo de sincronización en la cabecera de cualquier pista que desee desplazar con la edición de desplazamiento.
3. En una línea de tiempo, coloque el cabezal de reproducción en el punto de edición. Se mostrará el punto de edición en el control de recorte.
4. Texto del paso
5. Realice cualquiera de las acciones siguientes:
 - Coloque el puntero entre las imágenes de vídeo de forma que cambie a la herramienta Editar desplazamiento; a continuación, arrastre hacia la izquierda o hacia la derecha.
 - Arrastre el visualizador de código de tiempo central hacia la izquierda o hacia la derecha.
 - Arrastre el disco de progreso central hacia la izquierda o hacia la derecha.
 - Haga clic en el visualizador del código de tiempo que hay entre las vistas, escriba un número de código de tiempo válido para recortar los bordes de los dos clips hasta ese fotograma, y presione Entrar (Windows) o Retorno (Mac OS).
 - Seleccione el número del cuadro situado encima del disco de progreso central; para recortar ambos clips hacia la izquierda, escriba un número negativo; para recortar ambos clips hacia la derecha, escriba un número positivo; presione Entrar (Windows) o Retorno (Mac OS).
 - Haga clic en el botón que corresponda al número de fotogramas que desee editar. Los botones -1 y -5 recortan ambos clips hacia la izquierda; +1 y +5 recortan ambos clips hacia la derecha.

Nota: El número para el desplazamiento de recorte grande está predefinido en 5 fotogramas, si bien puede definirse en cualquier número que se especifique en las preferencias de recorte. Seleccione Edición > Preferencias > Recortar (Windows) o Premiere Pro > Preferencias > Recortar (Mac OS).

Realización de una edición de rizo con el control de recorte

1. En el monitor de recorte, haga clic en el botón Seleccionar pista de vídeo o audio y seleccione la pista que desee editar.
2. Haga clic en el cuadro de bloqueo de sincronización en la cabecera de cualquier pista que desee desplazar con la edición de rizo.
3. En una línea de tiempo, coloque el cabezal de reproducción en el punto de edición. Se mostrará el punto de edición en el control de recorte.

4. Realice cualquiera de las acciones siguientes:

- Coloque el puntero en la imagen de la izquierda o de la derecha de forma que aparezca el icono Recortar punto de salida  o Recortar punto de entrada  respectivamente, y arrastre hacia la izquierda o hacia la derecha para editar el rizo del clip correspondiente.
- Arrastre el visualizador de código de tiempo por debajo de la imagen de la izquierda o de la derecha para recortar el clip correspondiente.
- Arrastre el disco de progreso hacia la izquierda o hacia la derecha para recortar el clip correspondiente.
- Arrastre el icono Punto de salida  en la regla de tiempo de la vista de la izquierda o el icono Punto de entrada  en la regla de tiempo de la vista de la derecha.
- Arrastre el número de código de tiempo de distancia interior o de distancia exterior hacia la izquierda o hacia la derecha para editar el rizo del clip correspondiente.
- Haga clic en la visualización del código de tiempo del clip izquierdo (para el punto de salida del clip de la izquierda) o en la visualización del código de tiempo del clip derecho (para punto de entrada del clip de la derecha), escriba un número de código de tiempo válido para recortar el clip correspondiente hasta ese fotograma, y presione Entrar (Windows) o Retorno (Mac OS).
- Haga clic en el visualizador de distancia exterior (para el punto de salida del clip de la izquierda) o en el visualizador de distancia interior (para el punto de entrada del clip de la derecha), escriba un número negativo (para recortar a la izquierda) o positivo (para recortar a la derecha) y presione Entrar (Windows) o Retorno (Mac OS).

Franklin McMahon muestra las herramientas Edición de rizo, Edición de desplazamiento, Desplazar y Deslizar [en este vídeo del sitio web de la revista Layers](#).

Recorte con el análisis de voz

[Volver al principio](#)

Se pueden añadir puntos de entrada y de salida al texto de análisis de voz para seleccionar una parte de un clip maestro. Se puede insertar o sobrescribir la parte seleccionada directamente desde la sección Análisis de voz del panel Metadatos.

1. En la sección Análisis de voz del panel Metadatos, seleccione una palabra.
2. Realice una de las acciones siguientes:
 - Para establecer la palabra como punto de entrada, haga clic en Marcar entrada.
 - Para establecer la palabra como punto de salida, haga clic en Marcar salida.

Premiere Pro establece puntos de entrada al comienzo de las palabras y puntos de salida al final de las palabras. Premiere Pro destaca el intervalo entre el punto de entrada y salida en la sección Análisis de voz del panel Metadatos.

Recursos en línea para el Control de recorte

- [Aquí encontrará un enlace](#) al a sección con los métodos abreviados de teclado del panel Recortar.
- Consulte el tutorial de Andrew Devis “[Learning the Tools 5: The Trim Monitor](#)” (“Aprendizaje de herramientas 5: control de recorte”) en el sitio web Creative COW.
- Consulte el tutorial de Andrew Devis “[Learning the Tools 1: Trim & Ripple Edit](#)” (“Aprendizaje de herramientas 1: ediciones de rizo y recorte”) en el sitio web Creative COW.
- Karl Soule muestra cómo utilizar el Control de recorte en Adobe Premiere Pro [en este tutorial de vídeo](#).
- Kevin Monahan explica el recorte mediante los comandos de teclado en Adobe Premiere Pro [en esta entrada de blog](#).
- Para obtener más información sobre el recorte de clips en el monitor Recortar, [consulte este extracto](#) de la guía de Premiere Pro para editores de Richard Harrington, Robbie Carman y Jeff Greenberg.
- [Este vídeo](#) de Paul Joy muestra algunos de los métodos abreviados de teclado para el Control de recorte, y deja claro que es lo que los clientes quieren aprender.
- [Agregar clips a secuencias](#)

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

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

Edición de secuencias multicámara (CS5 y CS5.5)

[Acerca de la edición multicámara](#)
[Acerca del Monitor multicámara](#)
[Ver el Monitor multicámara](#)
[Adición de clips para la edición multicámara](#)
[Sincronizar clips con marcadores](#)
[Crear una secuencia de destino multicámara](#)
[Grabación de ediciones multicámara](#)
[Reproducción de clips anidados de multicámara en el Monitor de programa](#)
[Reproducción de clips en el Monitor multicámara](#)
[Regrabación de ediciones multicámara](#)
[Ajuste de las ediciones multicámara en un panel Línea de tiempo](#)
[Insertar o sobrescribir los clips en una secuencia multicámara](#)

Acerca de la edición multicámara

[Volver al principio](#)

Puede usar el Monitor multicámara para editar material de archivo de varias cámaras y simular el cambio de cámara en directo. En Premiere Pro CS5.5 y versiones anteriores puede editar material de archivo de hasta cuatro cámaras mediante esta técnica.

Para obtener más información acerca de la edición de secuencias multicámara en Premiere Pro CS6, consulte Edición de secuencias multicámara (CS6).

Para sincronizar sin problemas material de archivo de todas las cámaras, asegúrese de que cada cámara graba un punto de sincronización utilizando una pizarra que contenga información de la toma u otra técnica. Conserve cada cámara grabando para mantener la sincronización. Una vez que capture el material de archivo en Premiere Pro, utilice el siguiente procedimiento para editarlo:

1. Agregue clips de varias cámaras a una secuencia.

Recopile los clips de cada cámara en pistas separadas de una secuencia. (Consulte [Adición de clips para la edición multicámara](#)).

2. Sincronice los clips en la secuencia.

Marque el punto de sincronización con marcadores de clips numerados o vuelva a asignar el punto de sincronización para cada cámara en un código de tiempo específico. (Consulte [Sincronizar clips](#)).

3. Cree una secuencia de destino multicámara.

Las ediciones finales se llevan a cabo en la secuencia de destino. Para crear la secuencia de destino, anide la secuencia de los clips sincronizados en una nueva secuencia. A continuación, habilite el clip en la secuencia de destino para la edición multicámara. (Consulte [Crear una secuencia de destino multicámara](#)).

4. Grabe las ediciones multicámara.

En el Monitor multicámara, puede ver el material de archivo de las cuatro cámaras simultáneamente y cambiar entre cámaras para elegir material de archivo para la secuencia final. (Consulte [Grabación de ediciones multicámara](#)).

5. Ajuste y precise las ediciones.

Puede volver a grabar la secuencia final y sustituya los clips con material de archivo de una de las otras cámaras. También puede editar la secuencia como otra secuencia cualquiera utilizando las herramientas y las técnicas de edición estándar, agregando efectos o componiendo mediante varias pistas. (Consulte [Regrabación de ediciones multicámara](#) y [Ajuste de las ediciones multicámara en un panel Línea de tiempo](#)).

Recursos en línea para edición multicámara (Premiere Pro CS5.5 y versiones anteriores)

Para ver un tutorial en vídeo sobre ediciones multicámara, consulte www.adobe.com/go/vid0234.

Eddie Lotter proporciona un conjunto de tutoriales y artículos sobre la edición multicámara en el sitio web [Premiere Pro Wiki](#) (en inglés).

Jon Barrie ofrece un tutorial de vídeo sobre la edición multicámara y la sincronización en el sitio web [Creative COW](#) (en inglés).

Julio Roa proporciona [un tutorial de vídeo](#) sobre la edición multicámara en Adobe Premiere Pro CS5.

En este vínculo, Jason Levine tiene [un vídeo muy útil](#) sobre el flujo de trabajo multicámara en Premiere Pro.

Encontrará sugerencias sobre la herramienta de edición multicámara, incluidas las limitaciones de audio, el uso de efectos de terceros y transiciones integradas en [este tutorial de vídeo](#) de Eran Stern.

Monitor multicámara

El Monitor multicámara reproduce el material de archivo de cada cámara y una previsualización de la secuencia final editada. Al grabar la secuencia final, puede hacer clic en una previsualización de cámara para activarla y grabar material de archivo de esa cámara. La cámara activa se identifica mediante un borde amarillo cuando se encuentra en modo de reproducción y rojo cuando está grabando.

Incluye los controles estándar de reproducción y transporte y los métodos abreviados de teclado. El botón Probar ►► prueba el punto de edición en la visualización de previsualización, incluyendo cualquier fotograma predesplazamiento y postdesplazamiento especificado en Preferencias generales.

Nota: Si el Monitor multicámara muestra el mismo fotograma en previsualizaciones amplias tanto en el lado derecho como en el izquierdo, el clip actual no es un clip de multicámara o el clip de multicámara no está habilitado.

[Volver al principio](#)

Visualización del monitor multicámara

- Seleccione la secuencia multicámara de destino en un panel Línea de tiempo y, a continuación, seleccione Monitor multicámara en el menú Ventana.
 - Para ocultar la previsualización de la secuencia grabada y mostrar únicamente las previsualizaciones de cámara, anule la selección de la opción Mostrar monitor de previsualización del menú del panel Monitor multicámara.
 - Para redimensionar el tamaño del Monitor multicámara, arrastre un borde o una esquina.

[Volver al principio](#)

Adición de clips para la edición multicámara

Puede utilizar cualquier tipo de medios en una sesión de edición multicámara, incluido material de archivo de varias cámaras y de imágenes fijas. Puede montar los medios en una secuencia de hasta cuatro pistas de vídeo y cuatro de audio. Puede agregar más de un clip en una pista para utilizar varias cintas en una cámara.

Una vez montados los clips, sincronícelos y, a continuación, cree y habilite la secuencia de destino.

1. Elija Archivo > Nuevo > Secuencia.
2. Coloque los clips de cada cámara en una pista separada. Utilice las pistas de vídeo y audio 1-4. Puede editar los clips como sea necesario.

Nota: Los clips de audio y vídeo colocados por debajo de la pista 4 no estarán disponibles para su edición multicámara.

[Volver al principio](#)

Sincronización de clips con marcadores

Antes de intentar la sincronización, asegúrese de que ha marcado los puntos de sincronización del material de archivo de cada cámara. Puede marcar los puntos de sincronización definiendo los marcadores numerados de forma similar o volviendo a asignar el código de tiempo del clip. (Consulte Adición de marcadores y [Definición manual del código de tiempo para un clip](#).)

Nota: Premiere Pro utiliza una edición de sobrescritura al sincronizar clips. Vaya con cuidado para no sobrescribir clips adyacentes si tiene varios clips en la misma pista.

1. Seleccione los clips que desee sincronizar.
2. Seleccione una pista (haciendo clic en el encabezado) para alinear los otros clips con esta.

Por ejemplo, si desea sincronizar clips en su punto de salida, el fin de cada clips de alinea con el punto de salida de la pista seleccionada. Si la sincronización hace que el punto de entrada se encuentre antes del punto cero de la secuencia, el clip se recortará.

Nota: Si una pista de un par de audio/vídeo vinculado no está seleccionada, este par no se sincronizará. En los clips, aparecerán indicadores de sin sincronización.

3. Elija Clip > Sincronizar y, a continuación, seleccione una de las siguientes opciones:

Inicio de clip Sincroniza los clips en sus puntos de entrada.

Final de clip Sincroniza los clips en sus puntos de salida.

Código de tiempo Sincroniza los clips con el código de tiempo especificado. Si utiliza un valor en horas en el código de tiempo de origen como un designador de cámara, seleccione la opción Omitir horas para utilizar únicamente minutos, segundos y fotogramas para sincronizar los clips.

Marcador de clip numerado Sincroniza los clips con el marcador de clip numerado especificado. Elija el número de marcador que se utilizará del menú Marcador.

 También puede utilizar el comando Sincronizar para sincronizar varios clips de vídeo en pistas separadas o en pistas de vídeo y audio sin vincular cuando no esté editando una secuencia multicámara.

Creación de una secuencia de destino multicámara

1. Elija Archivo > Nuevo > Secuencia.
2. Arrastre la secuencia que contenga clips multicámara en una pista de vídeo de la secuencia nueva. (Consulte [Anidación de secuencias.](#))
3. Seleccione las pistas de vídeo y audio en la secuencia anidada y, a continuación, elija Clip > Multicámara > Habilitar. A no ser que seleccione la pista de vídeo, el comando no está disponible.
4. En el monitor multicámara, haga clic en el triángulo hacia abajo situado junto a Vídeo 1 para abrir el menú Seleccionar pista de vídeo. Seleccione la pista de vídeo que contiene la secuencia anidada multicámara. A continuación, haga clic en la flecha hacia abajo situada junto a Audio 1 para abrir el menú Seleccionar pista de audio. Seleccione la pista de audio que contiene la secuencia multicámara anidada.

[Volver al principio](#)

Grabación de ediciones multicámara

Puede grabar una edición multicámara en la secuencia de destino multicámara que ha montado. (Consulte [Adición de clips para la edición multicámara](#)).

1. Seleccione la secuencia multicámara de destino en un panel Línea de tiempo y, a continuación, seleccione Monitor multicámara en el menú Ventana.
2. En el Monitor multicámara, haga clic en el botón Conmutar grabación encender/apagar .

Nota: También puede cambiar al modo de grabación durante la reproducción haciendo clic en una previsualización de cámara en el Monitor multicámara.

3. Para grabar audio de la cámara seleccionada en la pista de audio, seleccione Audio a continuación del vídeo en el menú del panel Monitor multicámara. Anule la selección de esta opción para grabar el audio de la pista de audio seleccionada en la secuencia de origen.

Nota: Para conservar el audio de más de una pista simultáneamente, mezcle todas las pistas que desee en una sola pista en la secuencia de origen, seleccione la pista de audio resultante y anule la opción Audio a continuación de vídeo.

4. Haga clic en el botón de reproducción en el Monitor multicámara para iniciar la reproducción del vídeo en todas las cámaras.

El material de archivo de la cámara activa se graba en la secuencia de destino multicámara. Un borde rojo indica la cámara activa y la previsualización amplia muestra el contenido que se está grabando.

5. Para cambiar a otra cámara y grabar su contenido, haga clic en la previsualización pequeña en el Monitor multicámara.

 Puede cambiar de cámara mediante el método abreviado del teclado. Las teclas 1, 2, 3 y 4 corresponden a cada una de las cámaras.

6. Cuando haya terminado la grabación, haga clic en el botón Detener o en el botón Grabación para salir del modo de grabación. A continuación, puede utilizar los controles de reproducción para previsualizar la secuencia sin grabar encima de esta.

La secuencia de destino se actualiza para mostrar los puntos de edición en los que se produce el cambio de cada cámara. La cámara 1 es la pista predeterminada de la secuencia de destino. Hasta que no se cambia de cámara, no se realiza ninguna grabación ni se crean puntos de edición. Cada clip de la secuencia de destino se etiqueta con el número de cámara (MC1, MC2).

 Otro método es no utilizar el botón Grabar ni reproducir a través de la secuencia, sino simplemente para mover el indicador de tiempo actual hasta el fotograma deseado y seleccionar una nueva cámara.

[Volver al principio](#)

Reproducción de clips multicámara anidados en el Monitor del programa

1. Haga clic con el botón derecho del ratón (Windows) o presione Cmd y haga clic (Mac OS) en la secuencia multicámara anidada en una Línea de tiempo.
2. En el menú, seleccione Multicámara y asegúrese de haber seleccionado Activar.
3. Vuelva a seleccionar Multicámara y seleccione la cámara deseada para visualizar en el Monitor del programa.

[Volver al principio](#)

Reproducción de clips en el Monitor multicámara

1. Seleccione el encabezado de pista de la pista de vídeo que contiene los clips en la secuencia de destino multicámara y, a continuación, seleccione Ventana > Monitor multicámara.
2. Realice una de las acciones siguientes:
 - Utilice los controles de reproducción del Monitor multicámara.
 - Utilice los métodos abreviados de teclado (barra espaciadora, J, K, L).

Un borde amarillo alrededor de la previsualización de cámara indica la cámara activa. Si hace clic en una previsualización de cámara, el borde se volverá rojo y empezará a grabar el material de archivo de esa cámara en la secuencia.

Nota: El Monitor multicámara previsualiza únicamente el vídeo de destino. Los efectos aplicados a la secuencia de destino no se visualizan en el Monitor multicámara, pero los efectos aplicados a la secuencia de origen sí. Para previsualizar una secuencia multicámara con los efectos de la secuencia de destino aplicados y todas las pistas de audio y vídeo adicionales, previsualícela en el Monitor de programa.

Nueva grabación de ediciones multicámara

[Volver al principio](#)

1. Coloque el indicador de tiempo actual antes de la edición que desee ajustar.
2. Inicie la reproducción en el Monitor multicámara. Cuando la reproducción llegue al punto en el que desea cambiar, cambie la cámara activa haciendo clic en la previsualización de cámara en el Monitor multicámara.

Nota: No se realiza ninguna grabación hasta que no cambie la cámara activa.

3. Cuando haya terminado la edición, haga clic en el botón de reproducción en el Monitor multicámara.

Ajuste de las ediciones multicámara en un panel Línea de tiempo

[Volver al principio](#)

- Realice una de las operaciones siguientes en la secuencia de destino multicámara:
 - Para reemplazar un clip con material de otra cámara, seleccione un clip de un panel Línea de tiempo y elija Clip > Multicámara > Cámara [1,2,3,4].
 - Utilice una de las herramientas de edición estándar en un panel Línea de tiempo.
 - Sitúe el indicador de tiempo actual en el lugar de una línea de tiempo donde desee sustituir un clip de una cámara por un clip de otra. En el Monitor multicámara, seleccione la vista previa de sustitución de cámara.

Inserción o superposición de clips en una secuencia multicámara

[Volver al principio](#)

Puede realizar ediciones en una secuencia multicámara de los clips de las cuatro cámaras originales. Por ejemplo, si una cámara ha grabado el presentador y otra ha grabado la pantalla de la presentación en diapositivas, puede intercalar tomas de la presentación en diapositivas. Esta técnica puede utilizarla como una alternativa a volver a grabar secciones de una secuencia multicámara.

1. Haga doble clic en la secuencia de destino multicámara en un panel Línea de tiempo para abrirla en el Monitor de origen.
Como el Monitor multicámara, el Monitor de origen muestra las previsualizaciones del material de archivo de las tomas de la cámara original.
 2. Haga clic en la visualización del material de archivo que desee agregar a la secuencia. La visualización activa tiene el borde amarillo.
 3. Seleccione el clip de origen que desea editar (vídeo, audio o ambos) y arrastre el clip hasta un panel Línea de tiempo o utilice los botones Insertar o Sobrescribir en el Monitor de origen.
- [Tutoriales de edición multicámara en wikia](#)
 - [Grabación de audio](#)

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

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

Flujo de trabajo de edición multicámara

 Mejoras en la versión de octubre de 2013 de Premiere Pro CC (versión 7.1)

[Acerca del flujo de trabajo de edición multicámara](#)

[Flujo de trabajo de edición multicámara](#)

[Uso del cuadro de diálogo Crear secuencia de origen multicámara](#)

[Organizar y seleccionar ángulos de cámara para verlos en el modo multicámara del Monitor](#)

[Marque los clips para su sincronización](#)

[Importación de secuencias Multiclip desde Final Cut Pro](#)

Acerca del flujo de trabajo de edición multicámara

[Ir al principio](#)

Adobe® Premiere® Pro le permite crear una secuencia de origen multicámara con clips de varias fuentes de cámara. Puede sincronizar clips estableciendo manualmente los puntos de entrada, los puntos de salida o los marcadores de clip. También puede utilizar la sincronización basada en audio para alinear clips de forma precisa en una secuencia de imágenes multicámara.

El modo multicámara en el Monitor de programa le permite editar clips tomados en distintas cámaras desde diferentes ángulos. Para mostrar la interfaz de edición de multicámara en el Monitor de programa, seleccione Multicámara en el menú emergente en el Monitor de programa. El modo Multicámara del Monitor de programa muestra una salida completamente compuesta como el modo de reproducción regular, mostrando todos los efectos aplicados durante la reproducción.

Flujo de trabajo de edición multicámara

[Ir al principio](#)

1. Creación de un proyecto

Haga clic en Nuevo proyecto en la pantalla de bienvenida de Premiere Pro, o seleccione Archivo > Nuevo proyecto.

En el cuadro de diálogo Nuevo proyecto, escriba un nombre para el proyecto y haga clic en Aceptar para aceptar valores predeterminados.

2. Importación del material de archivo

Seleccione Archivo > Importar. En el cuadro de diálogo Importación que aparece, navegue al directorio que contiene los archivos de audio y vídeo. Seleccione los archivos para importar y haga clic en Abrir.

 *Para seleccionar todo un rango de archivos de una vez, haga clic en el primer archivo y, con la tecla Mayús pulsada, haga clic en el último; se seleccionarán todos los archivos intermedios.*

3. Creación de una secuencia de origen multicámara

Puede crearse una secuencia de origen multicámara de la siguiente manera:

Para utilizar el cuadro de diálogo Crear secuencia de origen multicámara, seleccione sus clips o bandeja en el panel Proyecto. A continuación, haga clic con el botón derecho del ratón (Win) o clic mientras presiona la tecla Ctrl (Mac) en los clips seleccionados y seleccione Crear secuencia de origen multicámara en el menú contextual.

Para más información sobre cómo especificar la configuración en el cuadro de diálogo Secuencia de origen multicámara, consulte [Utilización del cuadro de diálogo Nueva secuencia de origen multicámara](#).

- Seleccione una ubicación que contenga recursos y elija un método de sincronización en el cuadro de diálogo Crear secuencia de origen multicámara. Todos los clips de la ubicación se procesan en función del método de sincronización y se clasifican en orden alfanumérico en cada secuencia de origen resultante.
- Seleccione los recursos manualmente y elija un método de sincronización en el cuadro de diálogo Crear secuencia de origen multicámara. El orden en el que se seleccionaron los clips determina el orden de la secuencia de origen resultante.

4. Creación de una secuencia de destino multicámara.

Edite la secuencia de origen multicámara en una secuencia de destino.

Para crear una secuencia de destino, con la secuencia de origen de multicámara seleccionada en el panel Proyecto, seleccione Archivo > Nuevo > Secuencia desde clip. Puede hacer clic con el botón derecho (Windows) o clic mientras presiona la tecla Ctrl (Mac) en la secuencia de origen de multicámara y seleccionar Nueva secuencia desde clip en el menú contextual.

Premiere Pro crea una nueva secuencia de destino multicámara y la abre en el Monitor de programa y en el panel Línea de tiempo.

5. Habilitación de la edición multicámara en el Monitor de programa.

Para habilitar la secuencia de destino para la edición multicámara, seleccione Multicámara en el menú emergente del Monitor de programa. El Monitor de programa se encuentra en modo multicámara.

En el modo multicámara, puede ver el material de archivo de todas las cámaras simultáneamente y cambiar entre cámaras para elegir material de archivo para la secuencia final.

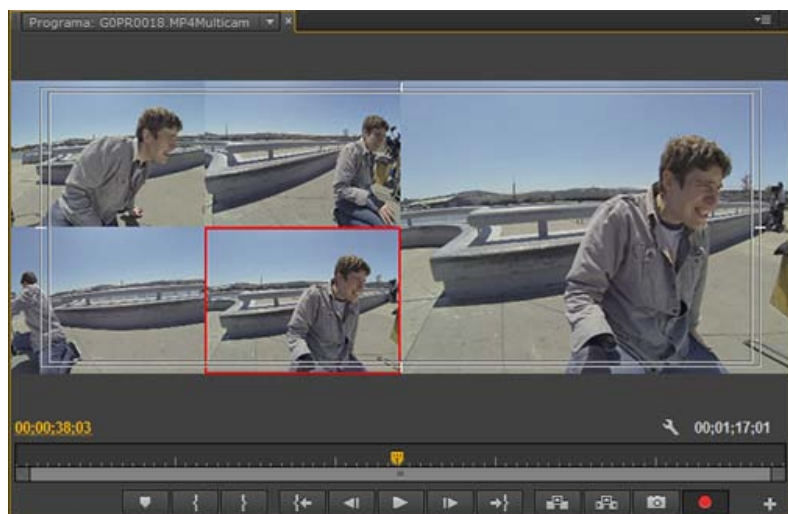
6. Habilitación de la grabación de ediciones multicámara.

Haga clic en el botón de conmutar Grabación multicámara para activarlo. Si el botón no aparece en la barra de botones, haga clic en "+" en la esquina inferior derecha del Monitor de programa para abrir el Editor de botones. Arrastre y suelte el botón Grabación multicámara en la barra de botones.

7. Edición de la secuencia multicámara

En el Monitor de programa o el panel Línea de tiempo, pulse la barra espaciadora o haga clic en el botón de conmutar Reproducir/Detener para iniciar la reproducción. Mientras se reproduzca la secuencia, pulse la tecla de número en el teclado principal para cortar la cámara que tenga ese número. Para obtener más información sobre métodos abreviados de teclado, consulte [Métodos abreviados de teclado para la edición multicámara](#).

El clip de la cámara activa tiene un borde rojo a su alrededor en la vista multicámara del Monitor de programa, como se muestra a continuación:



8. Ajuste y refinación de las ediciones

Una vez que haya grabado la edición multicámara, puede realizar las siguientes acciones:

- Vuelva a grabar la secuencia final y sustituya los clips con material de archivo de una de las otras cámaras.
- Edite la secuencia de origen multicámara como cualquier otra secuencia utilizando las herramientas y las técnicas de edición estándar, agregando efectos, componiendo con varias pistas, incluidas las capas de ajuste.
- Cambie las cámaras una vez que se hayan grabado.
- Corte a un nuevo ángulo.

 Puede utilizar los métodos abreviados de teclado para la edición multicámara. Puede utilizar las teclas numéricas para cambiar de cámara durante la reproducción de la secuencia multicámara. Los métodos abreviados de teclado también pueden utilizarse para cambiar los ángulos tras completar una edición multicámara. Para obtener más información, consulte [Métodos abreviados de teclado para multicámara](#).

9. Exportación de la secuencia multicámara

Una vez que esté activa la secuencia en el Monitor de programa o el panel Línea de tiempo, seleccione Archivo > Exportar > Medios. Especifique los ajustes de exportación y haga clic en Exportar, o haga clic en Cola para enviar la secuencia a Adobe Media Encoder para su codificación. Para más información, consulte [Flujo de trabajo y descripción general para la edición](#).

Uso del cuadro de diálogo Crear secuencia de origen multicámara

[Ir al principio](#)

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. También se pueden combinar clips mediante marcadores y formas de onda de audio.

Nombre de secuencia de origen multicámara

Es posible asignarle a la secuencia de origen multicámara el nombre del clip de audio o vídeo principal de dicha secuencia. En el menú emergente, seleccione la opción adecuada para añadir "Multicámara" o un nombre personalizado al nombre principal del vídeo o audio.

También se puede seleccionar Personalizado en el menú emergente e introducir un nombre personalizado en el cuadro de texto.

Sincronizar punto

 Antes de crear una secuencia de origen multicámara mediante puntos de entrada, puntos de salida o marcadores de clip como punto de sincronización, debe marcar los clips que desee sincronizar. Para más información, consulte [Marcar clips para sincronizar](#).

Puntos de entrada, puntos de salida

Marque los puntos de sincronización con puntos de entrada y salida antes de crear la secuencia de origen multicámara.

Código de tiempo

Seleccione la opción Código de tiempo para sincronizar los clips si se han grabado con códigos de tiempo sincronizados entre sí.

Premiere Pro permite realizar ediciones multicámara rápidas según el código de tiempo de sincronización. Presione la tecla modificadora Ctrl (Win) o Cmd (Mac) mientras cambia los clips de origen para que el fotograma coincida con el código de tiempo en la posición actual del cabezal de reproducción.

- Seleccione la opción Crear secuencia de origen multicámara para combinar los clips en una única secuencia multicámara. Seleccione esta opción si la cobertura de las tomas individuales tiene huecos y desea crear una secuencia que conserve los huecos. Si no se selecciona esta opción, solo se combinarán los clips que se superpongan; los clips que no se superpongan no se utilizarán.
- Seleccione Omitir horas si cada clip tiene un código que comienza a una hora diferente pero se superpone en el código.

Marcador de clip

Seleccione la opción Marcador de clip para sincronizar los clips con marcadores de clip que se añaden manualmente a los puntos de sincronización comunes.

Sonido

Seleccione la opción Audio para sincronizar los clips automáticamente en función de la forma de onda del 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.

- Si hay una pista de audio grabada por separado que no está sincronizada con el clip de vídeo, se puede añadir un desplazamiento de fotograma mediante la opción Desplazar el audio. Se pueden introducir fotogramas de vídeo de -100 a +100 para el desplazamiento de sincronización del clip de audio.
- Utilice la opción Mover clips de origen a la bandeja Clips procesados para mover los clips de origen generados a la bandeja Clips procesados. Si no existe una bandeja Clips procesados, Premiere Pro crea una antes de mover los clips. Los clips que no han cumplido los criterios de sincronización no se mueven a la bandeja Clips procesados. Esta opción permite identificar fácilmente los clips que no se han utilizado en la secuencia de origen multicámara resultante.

Ajustes de secuencia de audio

Los ajustes de secuencia determinan cómo se rellenan las pistas de audio en la secuencia de origen, cómo se establecen las asignaciones de panorámica y canal y si estas se silencian.

- Seleccione Cámara 1 cuando se utilice únicamente el audio de la cámara 1 en la secuencia de edición. La edición de multicámara está habilitada solo para la parte de vídeo de la secuencia de origen.
Si se utilizan clips de audio/vídeo para crear esta secuencia, se desennudecen todas las pistas del audio asociado al vídeo 1. El resto del audio de la secuencia de origen se silencia.
Si utiliza clips de sólo audio con clips de vídeo o A/V, los clips de sólo audio se colocan en las pistas superiores y se desennudecen. El resto del audio (de los clips vinculados) se silencia y se coloca en las pistas inferiores. Las asignaciones de canal y la panorámica de cada pista se establecen para transferir cada canal de origen a canales independientes de salida (hasta 32). El número de canales de audio de origen sin silenciar determina el número de canales activos de salida de la secuencia.
Nota: No se puede utilizar la opción Audio a continuación del vídeo en la edición de secuencias creadas con este ajuste, ya que la porción de audio no está habilitada para multicámara.
- Seleccione Todas las cámaras para utilizar todos los canales de audio de los clips de origen. Este ajuste es similar al ajuste Cámara 1. Solo la parte de vídeo de la secuencia de origen está habilitada para multicámara. Audio a continuación del vídeo no es compatible con este ajuste. Se desennudece todo el audio (hasta 32 canales). El número de canales de audio de origen sin silenciar determina el número de canales activos de salida de la secuencia.
- Seleccione Cambiar audio cuando desee que el audio cambie con su vídeo vinculado. Este ajuste desennudece todo el audio. Activa la edición multicámara tanto en el vídeo como en el audio de la secuencia de origen, cuando el ajuste Audio a continuación del vídeo está habilitado en el monitor de programa. Este ajuste también asigna audio de origen mono múltiple a una única pista de audio adaptable. Además, el ajuste de edición Audio a continuación del vídeo cambia esta pista única con el vídeo. Si se incluyen clips de sólo audio en la selección de clips, estos clips se colocan en pistas debajo de los clips vinculados. Se crean pistas de vídeo vacías para hacerlas coincidir con cada pista de audio.
- Seleccione Ajuste preestablecido personalizado cuando se utilice únicamente el audio de la cámara 1 en la secuencia de edición y desee utilizar un ajuste preestablecido de secuencia para la secuencia de origen. Este ajuste trata a los canales de audio igual que el ajuste Cámara 1. Enmudece todos los canales de audio, excepto los asociados a la cámara 1. Si se selecciona esta opción, se activa el menú emergente Ajuste preestablecido de secuencia, donde se puede seleccionar el ajuste de una lista de todos los ajustes preestablecidos de secuencia guardados anteriormente.

Para más información, consulte este vídeo de Josh Weiss sobre la [edición con multicámara mediante sincronización basada en audio](#).

Ajuste preestablecido de canales de audio

El ajuste preestablecido Canales de audio determina de qué manera se asigna la secuencia de origen resultante. Los detalles incluyen el tipo y el número de pistas de audio que se eliminan cuando la secuencia de origen está anidada en la secuencia de edición.

Nota: Para que la secuencia de origen resultante se asigne correctamente a los canales de audio, el número de pistas de los clips de origen no debe ser superior al de los canales asociados al ajuste preestablecido elegido.

Automático: lee el tipo de audio del primer clip y utiliza esta asignación

Mono: asigna tantos canales mono como canales de salida haya en la secuencia de origen.

Estéreo: asigna las pistas estéreo en función del número de canales de salida de la secuencia de origen.

5.1: asigna las pistas 5.1 según el número de canales de salida de la secuencia de origen.

Adaptable: asigna a Adaptable en función del número de canales de salida de la secuencia de origen.

Nombres de cámara

Al crear una secuencia de origen multicámara, puede mostrar los nombres de cámara como nombres de clip o nombres de pista. Estas opciones están disponibles en combinación con la opción predeterminada de nombres de cámara enumerados como Cámara 1, Cámara 2.

Según la opción seleccionada de Nombres de cámara, los ángulos de cámara aparecen como nombres de pista, nombres de clip o números de cámara en el Monitor de origen. Para ver la secuencia multicámara en el Monitor de origen, haga clic con el botón secundario en la secuencia y seleccione Multicámara.

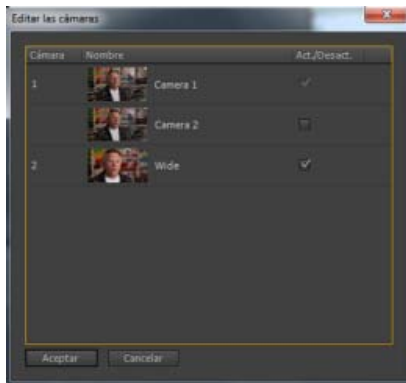
Organizar y seleccionar ángulos de cámara para verlos en el modo multicámara del Monitor

[Ir al principio](#)

Premiere Pro permite organizar y seleccionar los ángulos que se verán en el modo multicámara del Monitor de origen.

En el menú emergente del Monitor de origen, seleccione Editar las cámaras.

En el cuadro de diálogo Editar las cámaras, todos los clips aparecen en el orden original en el que se organizaron en las pistas de la secuencia. Puede arrastrar y soltar los clips para cambiar el orden de la secuencia. También puede activar o desactivar los clips si los selecciona o anula su selección.



Marque los clips para su sincronización

[Ir al principio](#)

💡 Si los clips se sincronizan por código de tiempo ([jam-sync](#)) en la ubicación de grabación, no es necesario marcarlos para su sincronización.

Antes de crear una secuencia de origen multicámara, es importante marcar los clips para su sincronización. Abra todos los clips y, a continuación, realice una de las siguientes acciones en el punto de sincronización:

También se puede utilizar el código de tiempo para sincronizar clips automáticamente. Sin embargo, el código de tiempo debe ser idéntico en todos los clips para que se sincronicen correctamente. Si el código de tiempo es idéntico en todos los clips que tiene previsto sincronizar, no es necesario marcar los clips para su sincronización. Si utiliza un valor en horas en el código de tiempo de origen como un designador de cámara, seleccione la opción Omitir horas para utilizar únicamente minutos, segundos y fotogramas para sincronizar los clips.

Para marcar el mismo código de tiempo en todos los clips, puede grabar las cámaras con código de tiempo [jam-sync](#) en la ubicación de grabación o modificar el código de tiempo de cada clip en Premiere Pro. (Consulte Definición manual del código de tiempo para un clip.).

- Marque un punto de entrada en un punto de sincronización al principio de un clip. Por ejemplo, marque un punto de entrada donde suene la [claqueta](#) (pizarra) al principio de un clip.

Marque un punto de salida en el punto de sincronización al final de un clip. Por ejemplo, marque un punto de salida donde suene la [claqueta](#) al final de un clip.

- Cree un marcador de clip en un punto de sincronización en cualquier momento durante un clip. Por ejemplo, si hay una acción en cualquier momento durante un clip que se puede utilizar como punto de sincronización, como una señal de audio, unos platillos, un flash, etc. Cambie el nombre de cada marcador para que tengan el mismo nombre para la sincronización. Escriba el mismo nombre de marcador de clips para cada clip en el cuadro de diálogo Marcador y, a continuación, haga clic en Aceptar. (Consulte [Adición de marcadores en la línea de tiempo](#))

Importación de secuencias Multiclip desde Final Cut Pro

[Ir al principio](#)

Puede exportar un proyecto Multiclip desde Final Cut Pro e importar los archivos XML del proyecto de Final Cut Pro a Premiere Pro. En Premiere Pro, las secuencias Multiclip aparecen como secuencias multicámara con todos los ajustes del proyecto de Final Cut Pro intactos.



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

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

Volver a vincular medios sin conexión

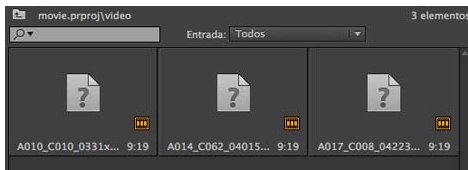
 **Novedades en Premiere Pro CC**

Localización y vinculación de archivos sin conexión

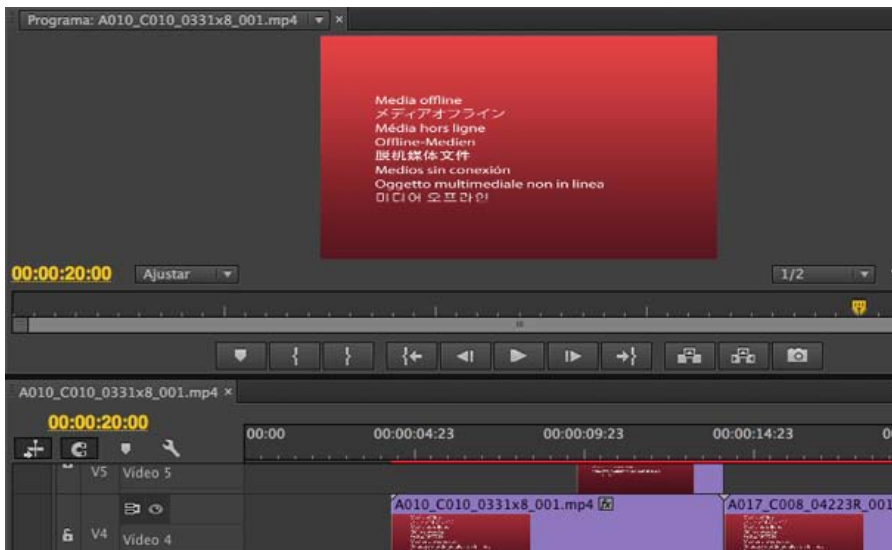
Volver a vincular medios sin conexión automáticamente

Localizar y volver a vincular medios sin conexión de forma manual

Cuando se mueve, cambia o elimina un clip importado fuera de Premiere Pro, el clip se convierte en un clip sin conexión. Los clips sin conexión se representan mediante el icono de "elemento sin conexión" del panel Proyecto, y "medios sin conexión" aparece en la secuencia de la línea de tiempo, en el Monitor de programa y en otros lugares, como se indica a continuación:



Los clips sin conexión aparecen en el panel Proyecto



Los medios sin conexión aparecen en la Línea de tiempo y en el Monitor de programa

Premiere Pro le ayuda a localizar y volver a vincular medios sin conexión mediante los cuadros de diálogo Vincular medios y Localizar archivos. Al abrir un proyecto que contiene medios sin conexión, el flujo de trabajo Vincular medios le permite localizar y volver a vincular los medios sin conexión, lo que los vuelve a colocar en línea para utilizarlos en el proyecto.

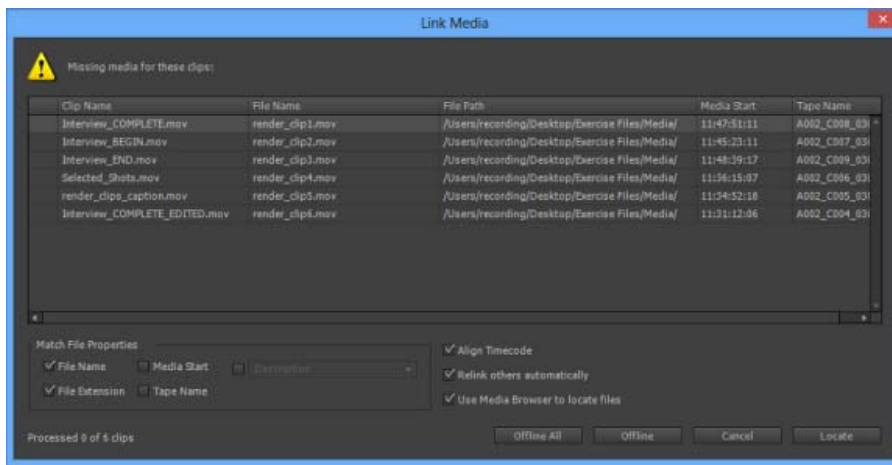
Para obtener más información sobre los archivos sin conexión, consulte [Trabajo con clips sin conexión](#).

Localización y vinculación de archivos sin conexión

[Volver al principio](#)

Cuando abre un proyecto al que le faltan archivos de medios, el cuadro de diálogo Vincular medios le ofrece visibilidad en archivos que tienen vínculos rotos y le ayuda a localizar y vincular su archivos rápidamente.

El cuadro de diálogo Vincular medios muestra el nombre de clip utilizado en el proyecto, así como el nombre de archivo de los medios enlazados. El cuadro de diálogo Vincular medios también muestra la ruta completa de carpetas que almacenaron los medios sin conexión.



Por ejemplo, cuando se importa un clip en un proyecto por primera vez, el clip utiliza el nombre de archivo de los medios de forma predeterminada. Más tarde, incluso si cambia el nombre del clip, Premiere Pro puede ayudarle a localizar el clip aun cuando el archivo de medios esté sin conexión. En función de la manera en la que desee trabajar con los archivos sin conexión, puede especificar los criterios de búsqueda necesarios y hacer coincidir las propiedades de archivo.

Hacer coincidir las propiedades de archivo

Para ayudar a localizar eficazmente los medios que faltan, puede seleccionar propiedades como Nombre de archivo, Extensión de archivo, Inicio de medios y Nombre de la cinta. También puede seleccionar propiedades de metadatos como Descripción, Escena, Toma y Nota de registro.

Al hacer clic en Localizar, el cuadro de diálogo Localizar archivo muestra las coincidencias en función de las coincidencias de las propiedades de archivo seleccionadas. Por lo tanto, a fin de hacer coincidir y vincular medios, tiene que seleccionar al menos una propiedad en Coincidir las propiedades de archivo.

 La combinación de Coincidir las propiedades de archivo que seleccione debe identificar de forma única cada archivo de medios entre el conjunto de archivos que se va a vincular.

Volver a vincular medios sin conexión automáticamente

[Volver al principio](#)

Premiere Pro busca automáticamente y vincula los medios sin conexión en la medida de lo posible. En el cuadro de diálogo Vincular medios, la opción Volver a vincular otros automáticamente está seleccionada por defecto.

Nota: Premiere Pro intenta volver a vincular los medios sin conexión con la menor participación del usuario como sea posible. Si Premiere Pro puede volver a vincular automáticamente todos los archivos que faltan al abrir el proyecto, no ve el cuadro de diálogo Vincular medios.

La opción Alinear código de tiempo también está marcada por defecto para alinear el código de tiempo de origen del archivo de medios con el clip que se está vinculando.

Si no desea vincular todos los medios, realice una de las siguientes acciones:

- Seleccione algunos de los archivos y haga clic en Sin conexión. Solo los archivos seleccionados se realizan sin conexión.
- Haga clic en Todos sin conexión. Todos los archivos, sin incluir los archivos que ya se han ubicado, se realizan sin conexión.
- Haga clic en Cancelar. Todos los archivos que aparecen en el cuadro de diálogo Vincular medios se realizan sin conexión.

En cualquier momento posterior, podrá abrir el cuadro de diálogo Vincular medios y volver a vincular los clips sin conexión en el proyecto, por medio de una de las siguientes acciones:

- Seleccione el clip sin conexión en la Línea de tiempo y, a continuación, seleccione Clip > Vincular medios.
- Haga clic con el botón derecho del ratón o presione Ctrl y haga clic en el clip en la Línea de tiempo, y seleccione Vincular medios en el menú contextual.

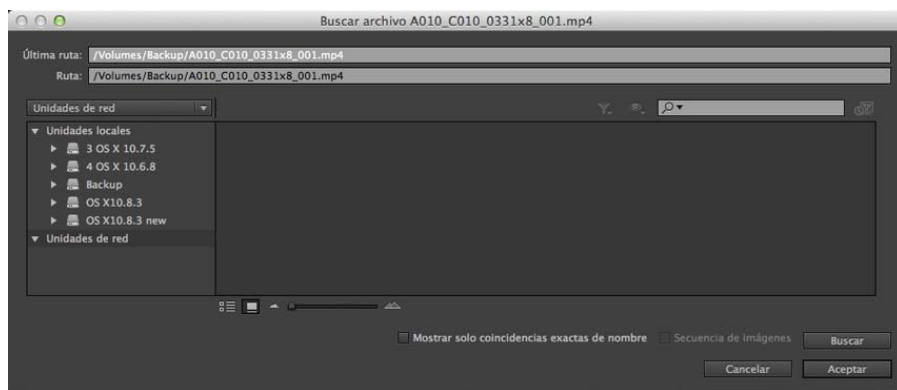
Buscar y volver a vincular medios sin conexión de forma manual

[Volver al principio](#)

Puede buscar y volver a conectar manualmente los medios que Premiere Pro no pueda volver a vincular automáticamente. Para ello, en el cuadro de diálogo Vincular medios, haga clic en el botón Localizar.

Se abrirá el cuadro de diálogo Localizar archivo con el directorio existente más cercano y mostrando hasta tres niveles. Si no se ha encontrado ninguna coincidencia exacta, el directorio se muestra teniendo en cuenta el lugar en el que debería haber estado el archivo o en la misma ubicación de directorio que la sesión anterior.

El cuadro de diálogo Localizar archivo muestra el listado de directorios de archivo con la interfaz del Navegador de medios por defecto.



Cuadro de diálogo Localizar archivo

Nota: Si desea buscar los archivos utilizando el navegador de su equipo, quite la selección de la opción Utilizar el navegador de medios para localizar archivos en el cuadro de diálogo Vincular medios.

Puede buscar manualmente un archivo dentro del cuadro de diálogo Localizar haciendo clic en Buscar. Si busca en Última ruta, tal vez pueda localizar el archivo que falta con facilidad y rapidez.

 Puede editar el campo de trazado. Si es necesario, puede copiar la ruta completa o un segmento de la ruta de acceso desde la última cadena de la ruta y pegarlo en el campo Ruta. Esta opción es especialmente útil para ayudar a localizar rápidamente la ruta del archivo que falta.

Para ayudarle a reducir los resultados de la búsqueda, el cuadro de diálogo Localizar archivo también brinda opciones de filtro avanzado, como mostrar tipos de archivo específicos y seleccionar Mostrar solo coincidencias exactas de nombre . Además, puede cambiar de una vista de lista a una vista de miniaturas para confirmar visualmente archivos de medios específicos.

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

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

Flujo de trabajo de edición multicámara

 Mejoras en la versión de octubre de 2013 de Premiere Pro CC (versión 7.1)

[Acerca del flujo de trabajo de edición multicámara](#)

[Flujo de trabajo de edición multicámara](#)

[Uso del cuadro de diálogo Crear secuencia de origen multicámara](#)

[Organizar y seleccionar ángulos de cámara para verlos en el modo multicámara del Monitor](#)

[Marque los clips para su sincronización](#)

[Importación de secuencias Multiclip desde Final Cut Pro](#)

Acerca del flujo de trabajo de edición multicámara

[Ir al principio](#)

Adobe® Premiere® Pro le permite crear una secuencia de origen multicámara con clips de varias fuentes de cámara. Puede sincronizar clips estableciendo manualmente los puntos de entrada, los puntos de salida o los marcadores de clip. También puede utilizar la sincronización basada en audio para alinear clips de forma precisa en una secuencia de imágenes multicámara.

El modo multicámara en el Monitor de programa le permite editar clips tomados en distintas cámaras desde diferentes ángulos. Para mostrar la interfaz de edición de multicámara en el Monitor de programa, seleccione Multicámara en el menú emergente en el Monitor de programa. El modo Multicámara del Monitor de programa muestra una salida completamente compuesta como el modo de reproducción regular, mostrando todos los efectos aplicados durante la reproducción.

Flujo de trabajo de edición multicámara

[Ir al principio](#)

1. Creación de un proyecto

Haga clic en Nuevo proyecto en la pantalla de bienvenida de Premiere Pro, o seleccione Archivo > Nuevo proyecto.

En el cuadro de diálogo Nuevo proyecto, escriba un nombre para el proyecto y haga clic en Aceptar para aceptar valores predeterminados.

2. Importación del material de archivo

Seleccione Archivo > Importar. En el cuadro de diálogo Importación que aparece, navegue al directorio que contiene los archivos de audio y vídeo. Seleccione los archivos para importar y haga clic en Abrir.

 *Para seleccionar todo un rango de archivos de una vez, haga clic en el primer archivo y, con la tecla Mayús pulsada, haga clic en el último; se seleccionarán todos los archivos intermedios.*

3. Creación de una secuencia de origen multicámara

Puede crearse una secuencia de origen multicámara de la siguiente manera:

Para utilizar el cuadro de diálogo Crear secuencia de origen multicámara, seleccione sus clips o bandeja en el panel Proyecto. A continuación, haga clic con el botón derecho del ratón (Win) o clic mientras presiona la tecla Ctrl (Mac) en los clips seleccionados y seleccione Crear secuencia de origen multicámara en el menú contextual.

Para más información sobre cómo especificar la configuración en el cuadro de diálogo Secuencia de origen multicámara, consulte [Utilización del cuadro de diálogo Nueva secuencia de origen multicámara](#).

- Seleccione una ubicación que contenga recursos y elija un método de sincronización en el cuadro de diálogo Crear secuencia de origen multicámara. Todos los clips de la ubicación se procesan en función del método de sincronización y se clasifican en orden alfanumérico en cada secuencia de origen resultante.
- Seleccione los recursos manualmente y elija un método de sincronización en el cuadro de diálogo Crear secuencia de origen multicámara. El orden en el que se seleccionaron los clips determina el orden de la secuencia de origen resultante.

4. Creación de una secuencia de destino multicámara.

Edite la secuencia de origen multicámara en una secuencia de destino.

Para crear una secuencia de destino, con la secuencia de origen de multicámara seleccionada en el panel Proyecto, seleccione Archivo > Nuevo > Secuencia desde clip. Puede hacer clic con el botón derecho (Windows) o clic mientras presiona la tecla Ctrl (Mac) en la secuencia de origen de multicámara y seleccionar Nueva secuencia desde clip en el menú contextual.

Premiere Pro crea una nueva secuencia de destino multicámara y la abre en el Monitor de programa y en el panel Línea de tiempo.

5. Habilitación de la edición multicámara en el Monitor de programa.

Para habilitar la secuencia de destino para la edición multicámara, seleccione Multicámara en el menú emergente del Monitor de programa. El Monitor de programa se encuentra en modo multicámara.

En el modo multicámara, puede ver el material de archivo de todas las cámaras simultáneamente y cambiar entre cámaras para elegir material de archivo para la secuencia final.

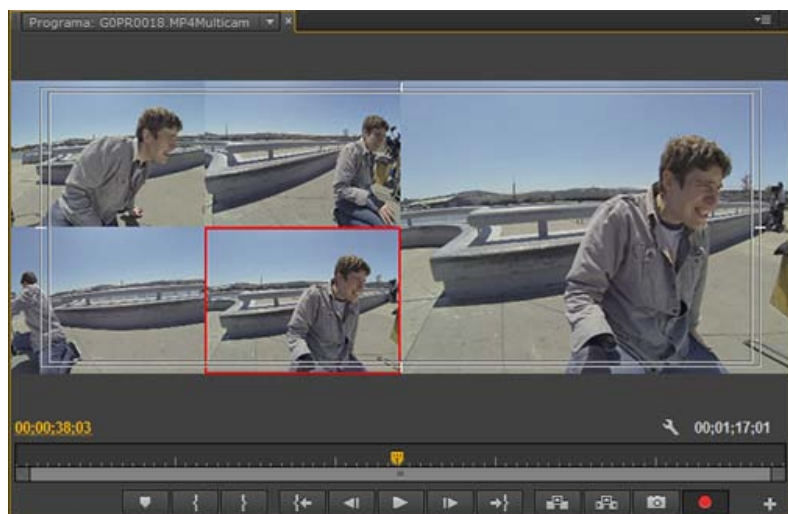
6. Habilitación de la grabación de ediciones multicámara.

Haga clic en el botón de conmutar Grabación multicámara para activarlo. Si el botón no aparece en la barra de botones, haga clic en "+" en la esquina inferior derecha del Monitor de programa para abrir el Editor de botones. Arrastre y suelte el botón Grabación multicámara en la barra de botones.

7. Edición de la secuencia multicámara

En el Monitor de programa o el panel Línea de tiempo, pulse la barra espaciadora o haga clic en el botón de conmutar Reproducir/Detener para iniciar la reproducción. Mientras se reproduzca la secuencia, pulse la tecla de número en el teclado principal para cortar la cámara que tenga ese número. Para obtener más información sobre métodos abreviados de teclado, consulte [Métodos abreviados de teclado para la edición multicámara](#).

El clip de la cámara activa tiene un borde rojo a su alrededor en la vista multicámara del Monitor de programa, como se muestra a continuación:



8. Ajuste y refinación de las ediciones

Una vez que haya grabado la edición multicámara, puede realizar las siguientes acciones:

- Vuelva a grabar la secuencia final y substituya los clips con material de archivo de una de las otras cámaras.
- Edite la secuencia de origen multicámara como cualquier otra secuencia utilizando las herramientas y las técnicas de edición estándar, agregando efectos, componiendo con varias pistas, incluidas las capas de ajuste.
- Cambie las cámaras una vez que se hayan grabado.
- Corte a un nuevo ángulo.

 Puede utilizar los métodos abreviados de teclado para la edición multicámara. Puede utilizar las teclas numéricas para cambiar de cámara durante la reproducción de la secuencia multicámara. Los métodos abreviados de teclado también pueden utilizarse para cambiar los ángulos tras completar una edición multicámara. Para obtener más información, consulte [Métodos abreviados de teclado para multicámara](#).

9. Exportación de la secuencia multicámara

Una vez que esté activa la secuencia en el Monitor de programa o el panel Línea de tiempo, seleccione Archivo > Exportar > Medios. Especifique los ajustes de exportación y haga clic en Exportar, o haga clic en Cola para enviar la secuencia a Adobe Media Encoder para su codificación. Para más información, consulte [Flujo de trabajo y descripción general para la edición](#).

Uso del cuadro de diálogo Crear secuencia de origen multicámara

[Ir al principio](#)

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. También se pueden combinar clips mediante marcadores y formas de onda de audio.

Nombre de secuencia de origen multicámara

Es posible asignarle a la secuencia de origen multicámara el nombre del clip de audio o vídeo principal de dicha secuencia. En el menú emergente, seleccione la opción adecuada para añadir "Multicámara" o un nombre personalizado al nombre principal del vídeo o audio.

También se puede seleccionar Personalizado en el menú emergente e introducir un nombre personalizado en el cuadro de texto.

Sincronizar punto

 Antes de crear una secuencia de origen multicámara mediante puntos de entrada, puntos de salida o marcadores de clip como punto de sincronización, debe marcar los clips que desee sincronizar. Para más información, consulte [Marcar clips para sincronizar](#).

Puntos de entrada, puntos de salida

Marque los puntos de sincronización con puntos de entrada y salida antes de crear la secuencia de origen multicámara.

Código de tiempo

Seleccione la opción Código de tiempo para sincronizar los clips si se han grabado con códigos de tiempo sincronizados entre sí.

Premiere Pro permite realizar ediciones multicámara rápidas según el código de tiempo de sincronización. Presione la tecla modificadora Ctrl (Win) o Cmd (Mac) mientras cambia los clips de origen para que el fotograma coincida con el código de tiempo en la posición actual del cabezal de reproducción.

- Seleccione la opción Crear secuencia de origen multicámara para combinar los clips en una única secuencia multicámara. Seleccione esta opción si la cobertura de las tomas individuales tiene huecos y desea crear una secuencia que conserve los huecos. Si no se selecciona esta opción, solo se combinarán los clips que se superpongan; los clips que no se superpongan no se utilizarán.
- Seleccione Omitir horas si cada clip tiene un código que comienza a una hora diferente pero se superpone en el código.

Marcador de clip

Seleccione la opción Marcador de clip para sincronizar los clips con marcadores de clip que se añaden manualmente a los puntos de sincronización comunes.

Sonido

Seleccione la opción Audio para sincronizar los clips automáticamente en función de la forma de onda del 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.

- Si hay una pista de audio grabada por separado que no está sincronizada con el clip de vídeo, se puede añadir un desplazamiento de fotograma mediante la opción Desplazar el audio. Se pueden introducir fotogramas de vídeo de -100 a +100 para el desplazamiento de sincronización del clip de audio.
- Utilice la opción Mover clips de origen a la bandeja Clips procesados para mover los clips de origen generados a la bandeja Clips procesados. Si no existe una bandeja Clips procesados, Premiere Pro crea una antes de mover los clips. Los clips que no han cumplido los criterios de sincronización no se mueven a la bandeja Clips procesados. Esta opción permite identificar fácilmente los clips que no se han utilizado en la secuencia de origen multicámara resultante.

Ajustes de secuencia de audio

Los ajustes de secuencia determinan cómo se rellenan las pistas de audio en la secuencia de origen, cómo se establecen las asignaciones de panorámica y canal y si estas se silencian.

- Seleccione Cámara 1 cuando se utilice únicamente el audio de la cámara 1 en la secuencia de edición. La edición de multicámara está habilitada solo para la parte de vídeo de la secuencia de origen.
Si se utilizan clips de audio/vídeo para crear esta secuencia, se desennudecen todas las pistas del audio asociado al vídeo 1. El resto del audio de la secuencia de origen se silencia.
Si utiliza clips de sólo audio con clips de vídeo o A/V, los clips de sólo audio se colocan en las pistas superiores y se desennudecen. El resto del audio (de los clips vinculados) se silencia y se coloca en las pistas inferiores. Las asignaciones de canal y la panorámica de cada pista se establecen para transferir cada canal de origen a canales independientes de salida (hasta 32). El número de canales de audio de origen sin silenciar determina el número de canales activos de salida de la secuencia.
Nota: No se puede utilizar la opción Audio a continuación del vídeo en la edición de secuencias creadas con este ajuste, ya que la porción de audio no está habilitada para multicámara.
- Seleccione Todas las cámaras para utilizar todos los canales de audio de los clips de origen. Este ajuste es similar al ajuste Cámara 1. Solo la parte de vídeo de la secuencia de origen está habilitada para multicámara. Audio a continuación del vídeo no es compatible con este ajuste. Se desennudece todo el audio (hasta 32 canales). El número de canales de audio de origen sin silenciar determina el número de canales activos de salida de la secuencia.
- Seleccione Cambiar audio cuando desee que el audio cambie con su vídeo vinculado. Este ajuste desennudece todo el audio. Activa la edición multicámara tanto en el vídeo como en el audio de la secuencia de origen, cuando el ajuste Audio a continuación del vídeo está habilitado en el monitor de programa. Este ajuste también asigna audio de origen mono múltiple a una única pista de audio adaptable. Además, el ajuste de edición Audio a continuación del vídeo cambia esta pista única con el vídeo. Si se incluyen clips de sólo audio en la selección de clips, estos clips se colocan en pistas debajo de los clips vinculados. Se crean pistas de vídeo vacías para hacerlas coincidir con cada pista de audio.
- Seleccione Ajuste preestablecido personalizado cuando se utilice únicamente el audio de la cámara 1 en la secuencia de edición y desee utilizar un ajuste preestablecido de secuencia para la secuencia de origen. Este ajuste trata a los canales de audio igual que el ajuste Cámara 1. Enmudece todos los canales de audio, excepto los asociados a la cámara 1. Si se selecciona esta opción, se activa el menú emergente Ajuste preestablecido de secuencia, donde se puede seleccionar el ajuste de una lista de todos los ajustes preestablecidos de secuencia guardados anteriormente.

Para más información, consulte este vídeo de Josh Weiss sobre la [edición con multicámara mediante sincronización basada en audio](#).

Ajuste preestablecido de canales de audio

El ajuste preestablecido Canales de audio determina de qué manera se asigna la secuencia de origen resultante. Los detalles incluyen el tipo y el número de pistas de audio que se eliminan cuando la secuencia de origen está anidada en la secuencia de edición.

Nota: Para que la secuencia de origen resultante se asigne correctamente a los canales de audio, el número de pistas de los clips de origen no debe ser superior al de los canales asociados al ajuste preestablecido elegido.

Automático: lee el tipo de audio del primer clip y utiliza esta asignación

Mono: asigna tantos canales mono como canales de salida haya en la secuencia de origen.

Estéreo: asigna las pistas estéreo en función del número de canales de salida de la secuencia de origen.

5.1: asigna las pistas 5.1 según el número de canales de salida de la secuencia de origen.

Adaptable: asigna a Adaptable en función del número de canales de salida de la secuencia de origen.

Nombres de cámara

Al crear una secuencia de origen multicámara, puede mostrar los nombres de cámara como nombres de clip o nombres de pista. Estas opciones están disponibles en combinación con la opción predeterminada de nombres de cámara enumerados como Cámara 1, Cámara 2.

Según la opción seleccionada de Nombres de cámara, los ángulos de cámara aparecen como nombres de pista, nombres de clip o números de cámara en el Monitor de origen. Para ver la secuencia multicámara en el Monitor de origen, haga clic con el botón secundario en la secuencia y seleccione Multicámara.

Organizar y seleccionar ángulos de cámara para verlos en el modo multicámara del Monitor

[Ir al principio](#)

Premiere Pro permite organizar y seleccionar los ángulos que se verán en el modo multicámara del Monitor de origen.

En el menú emergente del Monitor de origen, seleccione Editar las cámaras.

En el cuadro de diálogo Editar las cámaras, todos los clips aparecen en el orden original en el que se organizaron en las pistas de la secuencia. Puede arrastrar y soltar los clips para cambiar el orden de la secuencia. También puede activar o desactivar los clips si los selecciona o anula su selección.



Marque los clips para su sincronización

[Ir al principio](#)

💡 Si los clips se sincronizan por código de tiempo ([jam-sync](#)) en la ubicación de grabación, no es necesario marcarlos para su sincronización.

Antes de crear una secuencia de origen multicámara, es importante marcar los clips para su sincronización. Abra todos los clips y, a continuación, realice una de las siguientes acciones en el punto de sincronización:

También se puede utilizar el código de tiempo para sincronizar clips automáticamente. Sin embargo, el código de tiempo debe ser idéntico en todos los clips para que se sincronicen correctamente. Si el código de tiempo es idéntico en todos los clips que tiene previsto sincronizar, no es necesario marcar los clips para su sincronización. Si utiliza un valor en horas en el código de tiempo de origen como un designador de cámara, seleccione la opción Omitir horas para utilizar únicamente minutos, segundos y fotogramas para sincronizar los clips.

Para marcar el mismo código de tiempo en todos los clips, puede grabar las cámaras con código de tiempo [jam-sync](#) en la ubicación de grabación o modificar el código de tiempo de cada clip en Premiere Pro. (Consulte Definición manual del código de tiempo para un clip.).

- Marque un punto de entrada en un punto de sincronización al principio de un clip. Por ejemplo, marque un punto de entrada donde suene la [claqueta](#) (pizarra) al principio de un clip.

Marque un punto de salida en el punto de sincronización al final de un clip. Por ejemplo, marque un punto de salida donde suene la [claqueta](#) al final de un clip.

- Cree un marcador de clip en un punto de sincronización en cualquier momento durante un clip. Por ejemplo, si hay una acción en cualquier momento durante un clip que se puede utilizar como punto de sincronización, como una señal de audio, unos platillos, un flash, etc. Cambie el nombre de cada marcador para que tengan el mismo nombre para la sincronización. Escriba el mismo nombre de marcador de clips para cada clip en el cuadro de diálogo Marcador y, a continuación, haga clic en Aceptar. (Consulte [Adición de marcadores en la línea de tiempo](#))

Importación de secuencias Multiclip desde Final Cut Pro

[Ir al principio](#)

Puede exportar un proyecto Multiclip desde Final Cut Pro e importar los archivos XML del proyecto de Final Cut Pro a Premiere Pro. En Premiere Pro, las secuencias Multiclip aparecen como secuencias multicámara con todos los ajustes del proyecto de Final Cut Pro intactos.



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

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

Creación de clips especiales (sintéticos)

[Crear una cuenta atrás \(solo Windows\)](#)

[Crear barras de colores y un tono de 1 kHz](#)

[Creación de barras de colores HD y un tono de 1 kHz](#)

[Crear vídeo en negro](#)

[Crear un color mate](#)

[Crear un clip de vídeo transparente](#)

Creación de un líder de recuento (solo Windows)

[Volver al principio](#)

Si tiene pensado crear una salida de película a partir de una secuencia, puede que desee agregar una cuenta atrás. La cuenta atrás ayuda al operador a comprobar que el audio y el vídeo funcionan correctamente y que están sincronizados. Puede crear y personalizar una cuenta atrás universal para agregarla al comienzo de un proyecto. La cuenta atrás tiene una duración de 11 segundos.

1. En el panel Proyecto, haga clic en el botón Nuevo elemento , situado en la parte inferior del panel, y elija la opción Cuenta atrás universal.
2. En el cuadro de diálogo Nueva Cuenta atrás universal, configure la Anchura, Altura, Base de tiempo, Proporción de píxeles y Velocidad de muestreo para que coincidan con los ajustes de la secuencia en la que utilizará la cuenta atrás. Haga clic en Aceptar.
3. En el cuadro de diálogo Configuración de cuenta atrás universal, especifique las opciones siguientes según sea necesario:

Color de barrido Especifica un color para el área de barrido en forma de círculo de un segundo.

Color de fondo Especifica un color para la zona que hay detrás del color de barrido.

Color de línea Especifica un color para las líneas horizontales y verticales.

Color de destino Especifica un color para los círculos dobles que hay alrededor del número.

Color del número Especifica un color para el número de cuenta atrás.

Señal al final Muestra un círculo de señal en el último fotograma de la cuenta.

Señal en el 2 Emite un pitido en la marca de dos segundos.

Señal cada segundo Emite un pitido al comienzo de cada segundo durante la cuenta atrás.

4. Haga clic en Aceptar.

 Puede personalizar un clip de cuenta atrás si hace doble clic en el panel Proyecto.

Creación de barras de colores y un tono de 1 kHz

[Volver al principio](#)

Puede crear un clip de un segundo que contenga barras de colores y un tono de 1 kHz, como una referencia para la calibración del equipo de vídeo y de audio.

1. En el panel Proyecto, haga clic en el botón Nuevo elemento , situado en la parte inferior del panel, y elija la opción Barras y tono.
2. En el cuadro de diálogo Nuevo sintético, configure la Anchura, Altura, Base de tiempo, Proporción de píxeles y Velocidad de muestreo para que coincidan con los ajustes de la secuencia en la que utilizará las barras y el tono. Haga clic en Aceptar.

Nota: Algunos flujos de trabajo de audio deben calibrarse en un nivel de tono específico. El nivel predeterminado del tono de 1 kHz es de -12 dB referenciado a 0 dBfs. Puede personalizar el nivel de tono para que coincida con su flujo de trabajo de audio seleccionando Clip > Opciones de audio > Ganancia de audio con un clip seleccionado. Si selecciona el clip de barras y tono en el panel Proyecto, podrá definir el nivel de ganancia predeterminado para ejemplos de clip. Si selecciona un clip en un panel Línea de tiempo, únicamente podrá cambiar el nivel para ese ejemplo de clip.

Franklin McMahon ha creado [este tutorial de vídeo](#) sobre los medios sintéticos: vídeo transparente, barras y tono de color y color mate en el sitio web Layers Magazine.

Creación de barras de colores HD y un tono de 1 kHz

[Volver al principio](#)

Premiere Pro tiene barras de colores HD que cumplen con el estándar ARIB STD-B28 para calibrar salidas de vídeo. Los medios sintéticos también incluyen un tono de 1 kHz.

Para las barras de HD y tono, haga lo siguiente:

1. Seleccione Archivo > Nuevo > Barras y tono de HD.
2. Se inicia un cuadro de diálogo con ajustes basados en la secuencia existente. Cambie la configuración o haga clic en Aceptar para aceptar la configuración.

En [este vídeo](#) de Todd Kopriva y video2brain obtendrá información sobre las nuevas barras de color y tono de HD que cumplen con el estándar ARIB STD-B28 y cómo puede utilizarlas en una secuencia para la calibración de salidas.

Creación de vídeo negro

[Volver al principio](#)

Las áreas vacías de una pista aparecen en negro si no hay otras áreas de clip visibles ni pistas de vídeo subyacentes. En caso necesario, también puede crear clips de vídeo en negro opacos para su utilización en cualquier parte de una secuencia. Un clip de vídeo en negro de comporta como una imagen fija. Para crear un clip de un color diferente, utilice un color mate. (Consulte [Creación de un color mate](#)).

1. En el panel Proyecto, haga clic en el botón Nuevo elemento , situado en la parte inferior del panel, y elija la opción Vídeo en negro.
2. Si es necesario, en el cuadro de diálogo Nuevo vídeo en negro, configure la Anchura, Altura, Base de tiempo y Proporción de píxeles para que coincidan con los ajustes de la secuencia en la que utilizará el vídeo en negro. De forma predeterminada, la duración del nuevo clip se ajusta en cinco segundos. Haga clic en Aceptar.

Puede cambiar la duración predeterminada de los clips de vídeo en negro y otros clips de imagen fija en el panel General del cuadro de diálogo Preferencias. Para obtener más información, consulte [Modificación de la duración predeterminada de las imágenes fijas](#).

Creación de un color mate

[Volver al principio](#)

1. En el panel Proyecto, haga clic en el botón Nuevo elemento , situado en la parte inferior del panel, y elija la opción Color mate.
2. En el cuadro de diálogo Nuevo sintético, configure la Anchura, Altura, Base de tiempo y Proporción de píxeles para que coincidan con los ajustes de la secuencia en la que utilizará el color mate. Haga clic en Aceptar.
3. En el Selector de color, seleccione un color para el color mate y haga clic en Aceptar.

Creación de un clip de vídeo transparente

[Volver al principio](#)

El vídeo transparente es un clip sintético como el vídeo en negro, barras y tono y color mate. Resulta muy práctico cuando desea aplicar un efecto que genera su propia imagen y preserva la transparencia, como el efecto Código de tiempo o Relámpago. Piense en el vídeo transparente como "mate claro".

Eran Stern explica el propósito y el uso de los clips de vídeo transparente en Adobe Premiere Pro [en este vídeo](#).

No es posible aplicar cualquier efecto al vídeo transparente, sino solo aquellos que manipulan el canal alfa. Por ejemplo, a continuación se enumeran algunos de los efectos que puede usar con un clip de vídeo transparente:

- Código de tiempo
- Tablero de ajedrez
- Círculo
- Elipse
- Cuadrícula
- Relámpago
- Bote de pintura
- Simulación de escritura

1. En el panel Proyecto, haga clic en el botón Nuevo elemento , situado en la parte inferior del panel, y elija la opción Vídeo transparente.
2. En el cuadro de diálogo Nuevo sintético, configure la Anchura, Altura, Base de tiempo y Proporción de píxeles para que coincidan con los ajustes de la secuencia en la que utilizará el vídeo transparente. Haga clic en Aceptar.
3. Desde el panel Proyecto, arrastre el clip de vídeo transparente a la pista superior de la secuencia, amplíelo como desee y aplique un efecto.

Algunos destellos de lente y otros efectos con canal alfa de otros fabricantes funcionan con el vídeo transparente.

- [Efectos de incrustación](#)

Subtítulos opcionales

 Mejoras en la versión de octubre de 2013 de Premiere Pro CC (versión 7.1)

[Flujo de trabajo de subtítulos opcionales en Premiere Pro](#)

[Paso 1: Importar archivos de subtítulos opcionales](#)

[Paso 2: Mostrar subtítulos opcionales en los paneles Monitor de origen y Monitor de programa](#)

[Paso 3: Editar archivos de subtítulos opcionales](#)

[Paso 4: Exportar los archivos de subtítulos opcionales](#)

[Flujo de subtítulos opcionales con aplicaciones de otros fabricantes](#)

[Formatos de subtítulos admitidos](#)

Flujo de trabajo de subtítulos opcionales en Premiere Pro

[Ir al principio](#)

Premiere Pro CC proporciona un completo conjunto de funciones de subtítulos opcionales.

Puede importar archivos de subtítulos opcionales en Premiere Pro y agregarlos a una secuencia. Puede editar el texto, el color, el fondo y la sincronización de los subtítulos opcionales. Una vez editados, los archivos de subtítulos opcionales pueden exportarse como archivos de tipo “sidecar” o incrustarse en un archivo de película de QuickTime

Este es un flujo de trabajo típico para importar, editar y exportar subtítulos opcionales en Premiere Pro:

Paso 1: Importar archivos de subtítulos opcionales

Premiere Pro permite importar:

Es posible importar medios con subtítulos opcionales al proyecto de Premiere Pro del mismo modo en que se importa cualquier otro medio mediante una de las siguientes opciones:

Si el archivo contiene subtítulos opcionales incrustados, Premiere Pro importa los datos de estos subtítulos en el proyecto automáticamente. Para detectar los datos de los subtítulos opcionales e importarlos automáticamente en un archivo de subtítulos opcionales incrustados, seleccione la preferencia para importar esos datos a su proyecto. En el cuadro de diálogo Preferencias , junto a Medios, marque la casilla de verificación Incluir subtítulos al importar.

- Archivos de subtítulos opcionales independientes o archivos de tipo “sidecar”
- Archivos con subtítulos incrustados
- Seleccione Archivo > Importar
- Impórtelos a través del Navegador de medios con el menú contextual del archivo
- Importe el clip de subtítulos opcionales como un archivo “sidecar” independiente de subtítulos opcionales

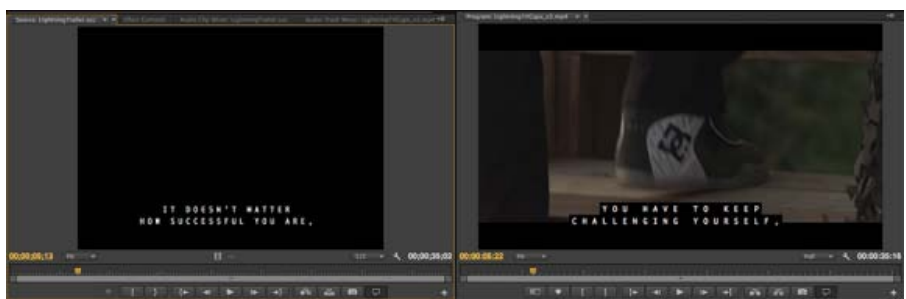
Nota: Cuando se importa un clip de QuickTime que contiene subtítulos incrustados, los subtítulos se importan automáticamente. Si un clip de QuickTime tiene un archivo de subtítulos de tipo “sidecar”, este archivo se importa del mismo modo que cualquier otro archivo.

Paso 2: Mostrar subtítulos opcionales en los paneles Monitor de origen y Monitor de programa

Al importar clips con subtítulos opcionales a un proyecto, los subtítulos se muestran como bloques en la ficha Subtítulos.

Para mostrar los clips con subtítulos opcionales en el monitor de origen y el monitor de programa, realice una de las siguientes acciones:

- Haga clic en “+” en el vértice inferior derecho de un monitor para abrir el editor de botones y, a continuación, haga clic en el botón Visualización de subtítulos opcionales. Es posible agregar el botón Subtítulos opcionales a la barra de botones arrastrándolo desde el editor de botones. También se pueden asignar métodos abreviados de teclado a dichos comandos.
- En el menú emergente de los paneles Monitor de origen o Monitor de programa, seleccione Visualización de subtítulos opcionales > Habilitar.

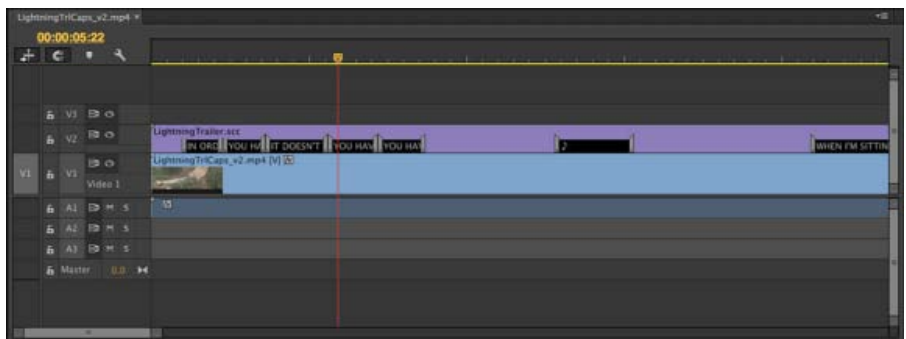


Mostrar subtítulos opcionales en el monitor de origen y el monitor de programa

Se puede seleccionar la subtitulación estándar para un clip con subtítulos cargado en el monitor de origen. En el menú emergente del panel Monitor de origen, seleccione Visualización de subtítulos opcionales > Configuración. Por ejemplo, se puede seleccionar CEA-608, CEA-708, CC1, CC2, etc. Puede alternar habilitar y deshabilitar la visualización de los subtítulos opcionales.

Cuando el clip de Subtítulos opcionales se vincula a un clip de vídeo, se comporta de manera similar a un clip de canal de audio vinculado. El clip de texto se representa en los indicadores de origen de la Línea de tiempo y puede ser activado, desactivado o vinculado a cualquier pista de vídeo, al igual que sucede con otros clips de vídeo.

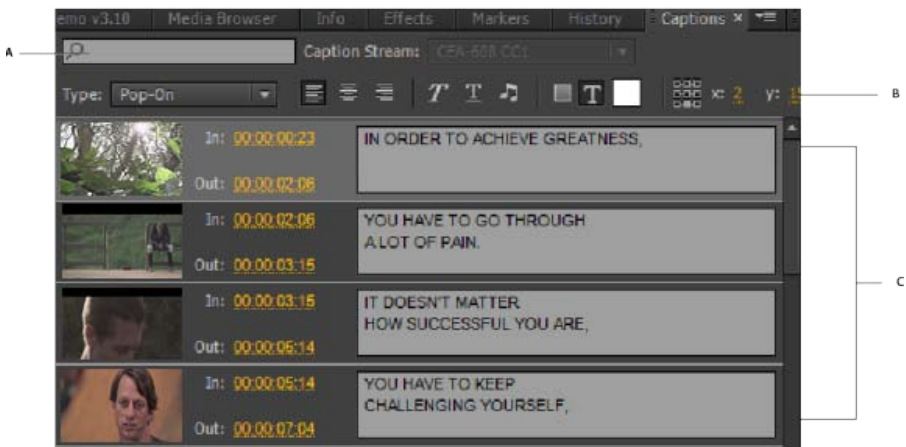
Cuando se amplía una pista, los bloques de subtítulos opcionales de un clip de subtítulos están visibles junto con los indicadores Final de los subtítulos (EOC), que indican dónde comienzan y terminan los bloques de subtítulos opcionales.



Ver todos los subtítulos en la línea de tiempo

Paso 3: Editar archivos de subtítulos opcionales

La ficha Subtítulos de Premiere Pro permite editar palabras de los clips de subtítulos opcionales. También se pueden realizar cambios en el tiempo y el formato, como, por ejemplo, la alineación y el color del texto, desde una interfaz de usuario intuitiva.



A. Filtrar el contenido de los subtítulos B. Barra de herramientas de formato C. Bloques de texto editable

Caso de uso de ejemplo

Supongamos que tiene un programa que ya contiene subtítulos opcionales. Es posible que necesite crear una versión diferente del programa; por

ejemplo, con una duración más corta, para agregar más publicidad. En este caso, puede realizar las ediciones necesarias en la ficha Subtítulos. Los clips de texto son visibles desde la línea de tiempo, desde donde se pueden ajustar los subtítulos para que estén correctamente sincronizados con los medios después de realizar recortes, eliminar rizos y reorganizar segmentos.

Paso 4: Exportar los archivos de subtítulos opcionales

Tras terminar de editar o crear clips de subtítulos opcionales en la línea de tiempo, se pueden realizar cualquiera de las acciones siguientes:

- Exportar la secuencia que contiene el clip de subtítulos opcionales a una cinta con hardware de terceros que admita la codificación de subtítulos opcionales
 - Exportar las pistas de subtítulos opcionales con Premiere Pro o Adobe Media Encoder mediante el cuadro de diálogo Ajustes de exportación. Puede hacerlo siguiendo estos pasos:
1. Cargue un recurso de subtítulos opcionales en el Monitor de origen o selecciónelo en el panel Proyecto. También puede seleccionar una secuencia en el panel Proyecto, o tener el panel Línea de tiempo enfocado.
 2. Seleccione Archivo > Exportar > Medios.
 3. En el cuadro de diálogo Ajustes de exportación, especifique las siguientes opciones:

Opciones de exportación

Seleccione una de las opciones siguientes:

Formato

Seleccione uno de los siguientes formatos de archivo para exportar los datos de subtítulos opcionales:

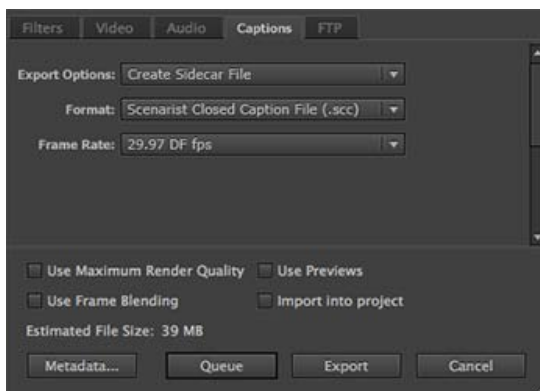
Nota: La opción predeterminada para regiones NTSC es “Texto temporizado SMPTE” y para regiones PAL, “Subtítulos EBU N19”.

Velocidad de fotogramas

Según el formato que seleccione, se mostrará una lista de las velocidades de fotogramas admitidas en el menú emergente Velocidad de fotogramas. Una velocidad de fotogramas predeterminada se elige en función de la velocidad conocida de la secuencia que se va a exportar.

Haga clic en Exportar para exportar el archivo de subtítulos opcionales.

- Crear archivo “sidecar”
- Incrustar en el archivo de salida (aplicable solo a películas de QuickTime)
- Archivo de subtítulos opcionales Scenarist (.scc)
- Archivo MacCaption VANC (.mcc)
- Texto temporizado SMPTE (.xml)
- Subtítulos EBU N19 (.stl)



Ajustes de exportación de subtítulos opcionales

Como alternativa, también puede hacer clic en Cola para enviar la secuencia a la cola de Adobe Media Encoder.

En el caso de exportaciones de QuickTime, tiene la opción de incrustar subtítulos en el archivo de vídeo o exportarlos a un archivo “sidecar”. Con todos los demás formatos de exportación, solo se pueden exportar subtítulos como un archivo “sidecar” independiente.

Para obtener más información, consulte [Exportación de datos de subtítulos opcionales mediante Adobe Media Encoder](#).

Si está utilizando aplicaciones de subtítulos de otros fabricantes para crear subtítulos opcionales, aquí encontrará un flujo de trabajo típico que puede seguir:

Paso 1: Exportar la secuencia a una aplicación de subtítulos de otro fabricante

Después de editar el vídeo y el audio en Premiere Pro, la secuencia se exporta como una película de referencia a una aplicación de subtitulación de otro fabricante.

Esta película se puede enviar a una oficina de servicio de subtítulos opcionales o a un especialista en subtítulos y se utiliza la película como referencia para crear una pista de subtítulos opcionales desde cero. Las aplicaciones de subtitulación de otros fabricantes, como MacCaption de CPC, permiten crear pistas de subtítulos opcionales desde cero, y luego codifican los datos de los subtítulos opcionales en el formato necesario.

Paso 2: Importar archivos de subtítulos opcionales en Premiere Pro

Una vez que recibe el archivo de Subtítulos opcionales desde una aplicación de terceros, puede importar el archivo a su proyecto de Premiere Pro. Premiere Pro permite importar archivos de Subtítulos en los formatos .mcc, .scc, .xml o .stl.

Cuando se importa un archivo de subtítulos opcionales a un proyecto, se crea un clip de vídeo con los bloques de texto de los subtítulos. Se pueden hacer los ajustes necesarios en los bloques de texto para que el texto esté sincronizado con los medios.

Un archivo "sidecar" de subtítulos opcionales contiene varios flujos de subtítulos, por ejemplo, CC1, CC2, etc. Cuando un clip de este tipo con varios flujos de subtítulos se agrega a una secuencia, la línea de tiempo muestra elementos de pista independientes para cada flujo. Para cambiar entre diferentes flujos de subtítulos, en la ficha Subtítulos, seleccione un flujo en el menú emergente Flujo de subtítulos.

Paso 3: Exportar el vídeo editado

Una vez los subtítulos estén sincronizados con los medios, puede exportar el vídeo editado junto con el archivo de Subtítulos opcionales. Puede exportar archivos "sidecar" de subtítulos opcionales y películas QuickTime incrustadas (subtítulos QuickTime 608) con Premiere Pro o a través de Adobe Media Encoder.

Formatos de subtítulos admitidos

[Ir al principio](#)

- Premiere Pro admite la lectura y escritura de subtítulos para archivos MXF OP1a. Los subtítulos se leen y se escriben en la pista de datos adicional SMPTE 436M del archivo MXF OP1a.
- Premiere Pro admite la importación y exportación de los subtítulos CEA-708. Los archivos de subtítulos opcionales CEA-708 se pueden exportar como archivo sidecar con un formato de nombre de archivo .mcc o .xml. También puede incrustar los subtítulos CEA-708 en la pista de datos adicional SMPTE 436M de los archivos MXF OP1a.
- Premiere Pro lee subtítulos en películas de QuickTime independientemente del códec de vídeo utilizado.
- Premiere Pro permite importar archivos de subtítulos con la extensión de archivo *.dfxp.

 *Los archivos DFXP están basados en XML. Así pues, además de visualizar los subtítulos en el panel Subtítulos, también podrá visualizarlos en un editor de texto.*



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

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

Editar desde secuencias cargadas en el Monitor de origen

Adobe® Premiere® Pro permite cargar secuencias en el Monitor de origen y editarlas en el panel Línea de tiempo manteniendo los clips originales de todas las pistas intactos. De esta forma, la secuencia no se convierten en un único clip de secuencia anidada. Ahora puede utilizar segmentos de otras secuencias que contienen clips individuales de origen, puntos de edición, transiciones y efectos, de manera similar a las funciones copiar y pegar.

Uso de Anidar secuencia de origen

[Volver al principio](#)

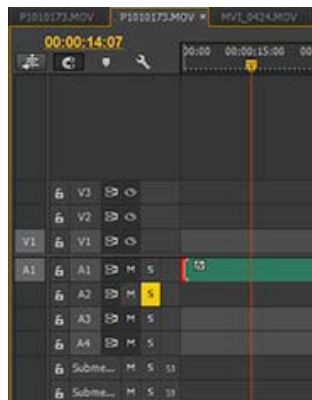
Utilice la opción Anidar secuencia de origen del menú contextual Indicador de origen para controlar cómo se editan las secuencias de origen en la secuencia actual. Anule la opción para editar secuencias de origen en la secuencia actual con clips individuales en varias pistas, puntos de edición, y transiciones. Este tipo de edición se asemeja la operación de copiar y pegar. Active la opción para editar secuencias de origen en la secuencia actual como un clip de secuencia anidada.

Como las secuencias pueden contener varias pistas de vídeo, los indicadores de origen de las cabeceras de las pistas de la Línea de tiempo muestran todas las pistas de origen, incluidas varias pistas de vídeo. Es posible elegir las pistas de vídeo para editar en la línea de tiempo al cargar una secuencia en el Monitor de origen.

Las pistas de la secuencia de origen (incluso las pistas vacías) están disponibles como pistas de origen en el compartimento de revisión cuando la secuencia se carga en el Monitor de origen. Además, editar un segmento vacío desde la secuencia de origen en otra secuencia no afecta a la secuencia de destino.

Ejemplo

A continuación, se muestra un ejemplo de una secuencia que contiene tres pistas de vídeo y cuatro pistas de audio cargadas en el Monitor de origen. Las pistas de origen se ven en la columna indicadora de origen de la Línea de tiempo (izquierda).



Edición de secuencias de origen

Notas importantes

- Se pueden reorganizar los indicadores de origen. Premiere Pro recuerda la última disposición (orden de parche), tal como lo hace con los clips normales.
- Premiere Pro muestra todas las pistas de origen en la secuencia que se carga en el Monitor de origen.
- Durante la edición con arrastre, Premiere Pro ignora el destino de pista y permite colocar los clips en cualquier pista.
- Es posible cargar una secuencia que contenga un clip de secuencia anidada en el Monitor de origen. La secuencia continúa siendo un clip de secuencia anidada cuando se edita en una secuencia diferente.
- Premiere Pro copia los efectos y las transiciones de los clips de origen a la secuencia de destino, junto con los clips.

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

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

Revisión de origen y direccionamiento de pista

Adobe® Premiere® Pro permite utilizar ajustes preestablecidos de revisor de origen para controlar las operaciones de inserción y sobrescritura en los clips. Esta función simplifica el flujo de trabajo de edición, sin eliminar su capacidad para sobrescribir un hueco vacío.

Premiere Pro separa los indicadores de origen de las pistas de destino. Premiere Pro utiliza indicadores de pista de origen para las operaciones Insertar y Sobrescribir. Utiliza pista de destino para Pegar, Hacer coincidir fotograma, Ir a edición siguiente/anterior y otras operaciones de edición.

Uso de revisores de origen e indicadores de pista de origen

[Volver al principio](#)

Los revisores de origen tienen tres estados: Activado, Desactivado, Negro/Silencioso. Para cada pista de vídeo y audio del elemento del Monitor de origen, se muestra un parche.

- Cuando un elemento está en el estado Activado estado, la pista correspondiente se incluye en una operación de edición.
- Cuando la pista está en el estado Desactivado, los cambios de edición no se reflejan en la pista.
- Cuando la pista está en el Negro/Silencioso, aparece un hueco en la pista en lugar de aparecer el material de origen.

Haga clic una sola vez en un indicador de origen para alternar entre los estados Activado y Desactivado. Presione la tecla Alt para pasar al estado Negro/Silencioso. Pulse Alt + Mayús para aplicar la operación a todos los indicadores de origen del mismo tipo de medio.

Puede arrastrar un indicador de pista de origen asignado y asignarlo a otra pista:

- Si el indicador de pista de origen está desactivado, al arrastrarlo, lo activa.
- Si el indicador de pista de origen ya está activado, al arrastrarlo, no cambia su estado.
- Si la pista de destino tiene otro indicador de pista de origen, los dos indicadores intercambian pistas.

Puede arrastrar indicadores de origen del mismo tipo (audio o vídeo) simultáneamente, mientras que mantiene el espaciado vertical relativo entre los ambos. Pulse la tecla Mayús mientras hace clic y, a continuación, arrastre un indicador de pista de origen asignado.

- Si se hace clic en un indicador de origen vacío, el indicador más cercano por encima se desplaza hacia abajo de la pista. Si no hay ningún indicador arriba, el indicador más cercano a continuación se mueve hacia arriba en la pista.
- Si pulsa Alt/Opc mientras hace clic en un indicador de origen vacío, el indicador más cercano a continuación se mueve hacia arriba en la pista. Si no hay ningún indicador más adelante, el indicador más cercano hacia arriba se desplaza hacia abajo en la pista.

Cuando no hay suficientes pistas para mostrar las pistas de origen, la última pista del clip contiene un icono + en la columna de indicador de origen. Si hace clic en el icono, se añaden nuevas pistas para coincidir con el origen.



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

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

Edición de audio

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

Información general sobre audio y el mezclador de pistas de audio

Mejoras de Premiere Pro CC

En Premiere Pro CC, el panel Mezclador de audio pasa a denominarse Mezclador de pistas de audio. Este cambio de nombre ayuda a distinguir el mezclador de pistas de audio del nuevo panel Mezclador de clips de audio. Para obtener más información, consulte Mejoras del audio de Premiere Pro CC.

Uso del audio

Pistas de audio en una secuencia

Canales en clips de audio

Mezclar las pistas de audio y clips

Orden de procesamiento para audio

Ajustes de audio rápidos

Ver datos de audio

Información general sobre el mezclador de pistas de audio

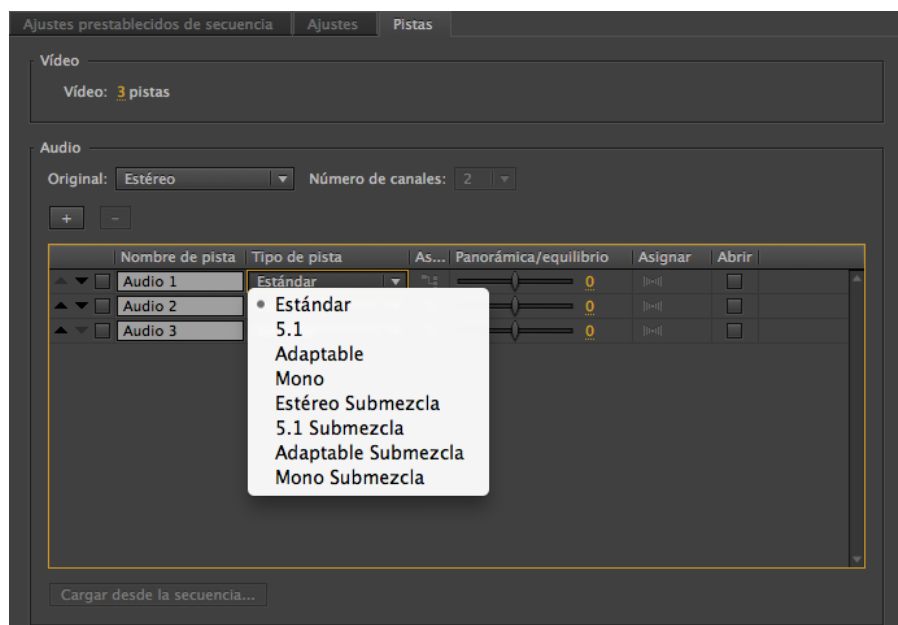
Uso del audio

[Volver al principio](#)

En Adobe® Premiere® Pro, se puede editar audio, añadirle efectos y mezclar tantas pistas de audio en una secuencia como admita el sistema informático. Las pistas pueden contener canales mono o envolventes 5.1. Además, hay pistas estándar y pistas adaptables.

La pista de audio estándar puede admitir mono y estéreo en la misma pista. Es decir, si se establece la pista de audio como estándar, se puede utilizar material de archivo con distintos tipos de pistas de audio en la misma pista de audio.

Puede elegir distintos tipos de pistas para diferentes tipos de medios. Por ejemplo, puede elegir que los clips mono solo se editen en pistas mono. Se puede elegir que el audio mono multicanal se dirija de forma predeterminada a una pista mono adaptable.



Para trabajar con audio, primero impórtelo en un proyecto o grábalo directamente en una pista. Es posible importar clips de audio o de vídeo que contengan audio.

Cuando los clips de audio ya están en un proyecto, es posible agregarlos a una secuencia y editarlos como si se tratara de clips de vídeo. También se pueden ver las formas de onda de clips de audio y recortarlas en el monitor de origen antes de agregar el audio a una secuencia.

Se pueden definir los ajustes de volumen y de panorámica/equilibrio de las pistas de audio directamente en los paneles Línea de tiempo o Controles de efectos. El mezclador de pistas de audio se puede utilizar para realizar mezclas en tiempo real. También es posible agregar efectos a clips de audio en una secuencia. Si está preparando una mezcla compleja con varias pistas, considere la idea de organizarlas en submezclas y secuencias anidadas.



[Volver al principio](#)

Pistas de audio en una secuencia

En una secuencia puede haber cualquier combinación de las pistas de audio siguientes:

Estándar La pista estándar sustituye el tipo de pista estéreo anterior. Puede incluir clips de audio mono y estéreo. Las pistas estándar pueden contener tanto clips mono como estéreo, pero no clips adaptables o 5.1. La pista estándar se utiliza como ajuste preestablecido predeterminado para las pistas de audio.

Mono (monofónica) Contiene un canal de audio. Si se agrega una pista estéreo a una pista mono, la pista estéreo se convierte en una pista mono.

Adaptable La pista adaptable puede contener tanto pistas mono como estéreo. Con las pistas adaptables puede asignar audio de origen a canales de audio de salida de la forma que se adapte mejor a su flujo de trabajo. Este tipo de pista es útil para trabajar con audio de cámaras que graben varias pistas de audio. Las pistas adaptables también se pueden utilizar al trabajar con clips combinados o secuencias multicámara. Para obtener más información, [consulte este vídeo](#).

5.1 Contiene lo siguiente:

- Tres canales de audio frontales (izquierdo, central y derecho)
- Dos canales de audio traseros o envolventes (izquierdo y derecho)
- Un canal de audio con efectos de baja frecuencia (LFE) dirigido a un altavoz de graves.

Las pistas 5.1 solo pueden contener clips 5.1.

Cabe la posibilidad de agregar o eliminar pistas en cualquier momento. Una vez creada una pista, no se puede modificar el número de canales que utiliza. Una secuencia siempre contiene una pista maestra que controla la salida combinada para todas las pistas de la secuencia. El panel Pistas del cuadro de diálogo Nueva secuencia especifica lo siguiente: el formato de la pista maestra, el número de pistas de audio en una secuencia y el número de canales en las pistas de audio.

Una secuencia puede contener dos tipos de pistas de audio. Las pistas de audio convencionales contienen audio. Las pistas submezcla reproducen las señales combinadas de pistas o envíos dirigidos a ellas. Las pistas submezcla son útiles para administrar mezclas y efectos.

Cada secuencia se crea con el número designado de pistas de audio en un panel Línea de tiempo. Sin embargo, Premiere Pro crea automáticamente nuevas pistas de audio cuando se coloca un clip de audio debajo de la última pista de audio en un panel Línea de tiempo. Esta característica es muy útil si el número de clips de audio apilados supera las pistas disponibles en una secuencia. También es útil cuando el número de canales de un clip de audio no se corresponde con el número de canales de las pistas de audio predeterminadas. También se pueden agregar pistas haciendo clic con el botón derecho del ratón en el encabezado de una pista y eligiendo Agregar pistas o Secuencia > Agregar pistas.

[Volver al principio](#)

Canales en clips de audio

Los clips pueden contener un canal de audio (mono), dos canales de audio (izquierdo y derecho: estéreo) o cinco canales de audio envolventes con un canal de audio de efectos de baja frecuencia (5.1 envolvente). Una secuencia puede acomodar cualquier combinación de los clips. Sin embargo, todo el audio se mezcla en el formato de pista (mono, estéreo o 5.1 envolvente) de la pista maestra.

Puede determinar si un clip estéreo se coloca en una o dos pistas. Haga clic con el botón derecho del ratón en un clip en el panel Proyecto y, a continuación, seleccione Modificar > Canales de audio. Si elige colocar un clip estéreo a través de dos pistas, los Buscadores de clips utilizan su comportamiento predeterminado (de izquierda a izquierda, de derecha a derecha).

Premiere Pro permite modificar el formato de la pista (el grupo de canales de audio) en un clip de audio. Por ejemplo, puede aplicar efectos de audio de manera diferente a los canales individuales de un clip estéreo o 5.1 envolvente. Puede cambiar el formato de la pista en clips estéreo o 5.1 envolvente. En tal caso, el audio se coloca en pistas mono independientes cuando se agregan los clips a una secuencia.

Nota: *Solamente se puede modificar el formato de la pista de un clip maestro antes de agregar el clip a una secuencia.*

Premiere Pro también permite reasignar los canales o pistas de salida para los canales de audio de un clip. Por ejemplo, se puede reasignar el canal de audio izquierdo de un clip estéreo para que salga por el canal derecho.

Conservar matriz de clip de audio 5.1

Para conservar la matriz de un clip de audio 5.1 importado, utilice el clip en una pista de audio 5.1 en una secuencia. Para utilizar los canales de componentes como pistas multimonio discretas en una secuencia, importe o reasigne el clip en canales mono.

[Volver al principio](#)

Mezcla de pistas y clips de audio

Mezclar es combinar y ajustar las pistas de audio en una secuencia. Las pistas de audio de la secuencia pueden contener varios clips de audio y las pistas de audio de clips de vídeo. Las acciones que se llevan a cabo al mezclar audio pueden aplicarse a varios niveles en una secuencia. Por ejemplo, puede aplicar un valor de nivel de audio a un clip y otro valor a la pista que lo contiene. Una pista que contiene el audio de una

secuencia anidada puede contener cambios de volumen y efectos aplicados anteriormente a las pistas de la secuencia de origen. Los valores aplicados a todos esos niveles se combinan para la mezcla final.

Para modificar un clip de audio, se puede aplicar un efecto al propio clip o a la pista que lo contiene. Intente aplicar efectos de manera planificada y sistemática para evitar ajustes redundantes o conflictivos en el mismo clip.

Chris y Trish Meyer incluyen una descripción general en el sitio web [Artbeats](#) sobre cómo mezclar y calcular el tiempo de varias pistas de audio para obtener el efecto de máxima claridad y narración.

Orden de procesamiento para audio

[Volver al principio](#)

A medida que se editan secuencias, Premiere Pro procesa el audio en el siguiente orden, de principio a fin:

- Ajustes de ganancia aplicados a los clips mediante el comando Clip > Opciones de audio > Ganancia de audio.
- Efectos aplicados a clips.
- Ajustes de pista, que se procesan en el siguiente orden: efectos preatenuadores, envíos preatenuadores, silenciar, atenuar, medir, efectos postatenuadores, envíos postatenuadores y posición de panorámica/equilibrio.
- Volumen de salida de pista de izquierda a derecha en el mezclador de pistas de audio, de pistas de audio a pistas de submezcla, finalizando en la pista maestra.

Nota: Es posible modificar el trazado de la señal predeterminado con envíos o cambiando un ajuste de salida de la pista.

Ajustes de audio rápidos

[Volver al principio](#)

Aunque Premiere Pro incluye un mezclador de pistas de audio con todas las funciones, a veces muchas de estas opciones no son necesarias. Por ejemplo, al crear un corte sin procesar de vídeo y audio capturado conjuntamente de material de archivo DV, salida a pistas estéreo, siga estas directrices:

- Comience con los medidores Maestros y el atenuador de volumen del mezclador de pistas de audio. Si el audio se encuentra demasiado por debajo de 0 dB o demasiado por encima (aparece el indicador rojo), ajuste el nivel de clips o pistas según sea necesario.
- Para silenciar una pista temporalmente, use el botón Silenciar pista del mezclador de pistas de audio o el icono Conmutar salida de pista del panel Línea de tiempo. Para silenciar temporalmente el resto de las pistas, use el botón Solo del mezclador de pistas de audio.
- Al realizar ajustes de audio de cualquier tipo, determine si el cambio se aplica a toda la pista o a clips individuales. Las pistas de audio y los clips de audio no se editan de la misma forma.
- Utilice el comando Mostrar/Ocultar pistas del menú Mezclador de pistas de audio para mostrar solo la información que desee ver y ahorrar espacio en pantalla. Si no se utiliza Efectos y envíos, se pueden ocultar haciendo clic en el triángulo del borde izquierdo del mezclador de pistas de audio.

Visualización de datos de audio

[Volver al principio](#)

Para ayudarle a visualizar y editar los ajustes de audio de un clip o una pista, Premiere Pro ofrece diversas vistas de los mismos datos de audio. Se pueden ver y editar valores de volumen o de efectos para pistas o clips en el mezclador de pistas de audio o en un panel Línea de tiempo. Asegúrese de que la visualización de la pista está definida en Mostrar fotogramas clave de la pista o Mostrar volumen de pista.

Además, las pistas de audio de un panel Línea de tiempo contienen formas de onda, que son representaciones visuales del audio de un clip en el tiempo. La altura de la forma de onda muestra la amplitud (volumen alto o bajo) del audio: cuanto mayor es la forma de onda, más alto es el sonido. Visualizar las formas de onda de una pista de audio resulta útil para localizar un audio específico en un clip.

Para visualizar una forma de onda, amplíe la pista de audio haciendo clic en el triángulo que se encuentra junto al nombre de la pista de audio.

Visualización de clips de audio

Puede ver los gráficos Volumen, Silenciar o Recorrer tiempo de un clip de audio y sus formas de onda en un panel Línea de tiempo. También puede ver un clip de audio en el Monitor de origen, lo que resulta útil para definir puntos de entrada y salida precisos. También puede ver el tiempo de secuencia en unidades de audio en lugar de fotogramas. Este ajuste es útil para editar el audio en incrementos más pequeños que los fotogramas.

- Realice cualquiera de las acciones siguientes:
 - Para ver la forma de audio de un clip en un panel Línea de tiempo, haga clic en el triángulo a la izquierda del nombre de la pista de audio y haga clic en el icono Conmutar salida de pista . A continuación, elija Mostrar formas de onda.
 - Para ver un clip de audio en el Monitor de origen cuando el clip se encuentre en un panel Línea de tiempo, haga doble clic en el clip.

- Para ver un clip de audio en el Monitor de origen cuando el clip se encuentre en el panel Proyecto, haga doble clic en el clip o arrástrelo al Monitor de origen. Si un clip contiene vídeo y audio, puede ver su audio en el Monitor de origen al hacer clic en el botón Configuración y seleccionar Forma de onda de audio.

Visualización del tiempo en las unidades de tiempo de audio

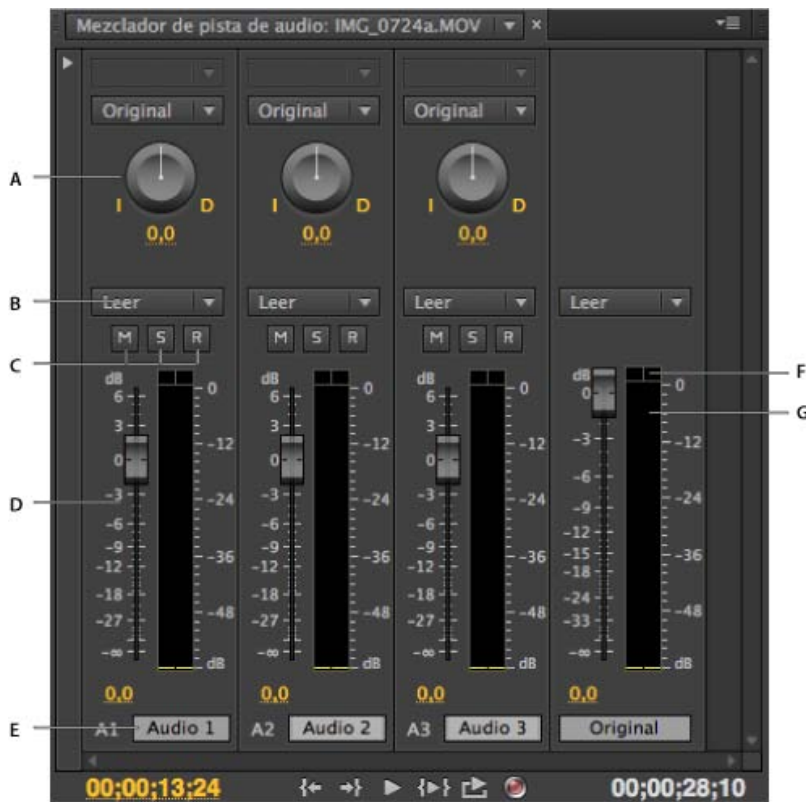
- En Mezclador de pistas de audio, Monitor de programa, Monitor de origen o Línea de tiempo, elija Mostrar unidades de tiempo de audio en el menú del panel.

 Para ver más detalles al visualizar una forma de onda de audio en un panel Línea de tiempo, aumente la altura de la pista. Para ver más información de tiempo, visualícelo en unidades de audio.

Información general sobre el mezclador de pistas de audio

[Volver al principio](#)

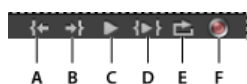
En el mezclador de pistas de audio, se puede ajustar la configuración mientras se escuchan pistas de audio y se ven pistas de vídeo. Cada pista del mezclador de pistas de audio corresponde a una pista de la línea de tiempo de la secuencia activa y muestra las pistas de audio de la línea de tiempo en un formato de consola de audio. Para cambiar el nombre de una pista, basta con hacer doble clic en el nombre. También se puede utilizar el mezclador de pistas de audio para grabar audio directamente en las pistas de una secuencia.



Mezclador de pistas de audio

A. Control de panorámica/equilibrio **B.** Modo de automatización **C.** Botones Silenciar pista/Pista Solo/Habilitar pista para grabación **D.** Medidores y atenuadores VU **E.** Nombre de pista **F.** Indicador de recorte **G.** Medidor y atenuador VU maestro

De forma predeterminada, el mezclador de pistas de audio muestra todas las pistas de audio y el atenuador maestro, mientras que los medidores VU supervisan los niveles de señal de salida. El mezclador de pistas de audio representa únicamente las pistas de la secuencia activa, no las pistas de todo el proyecto. Si desea crear una mezcla de proyecto maestro a partir de varias secuencias, configure una secuencia maestra y anide el resto.



Controles de reproducción del mezclador de pistas de audio

A. Ir a punto de entrada **B.** Ir al punto de salida **C.** Conmutar Reproducir/Detener **D.** Reproducir de entrada a salida **E.** Bucle **F.** Grabar

El panel Medidores de audio duplica la visualización de audio de los Medidores maestros del Mezclador de audio. Puede abrir un panel Medidores de audio independiente y anclarlo en cualquier lugar de su espacio de trabajo. El panel Medidores de audio le permite controlar el audio incluso cuando no se ve la sección completa del Mezclador de audio o el Atenuador maestro.

💡 Establezca el atenuador en 0 dB haciendo doble clic en el atenuador.



Mezclador de audio

A. Mostrar/Ocultar efectos y envíos B. Efectos C. Envíos D. Asignación de salida de pista E. Modo de automatización

Modificación del mezclador de pistas de audio

1. Elija cualquiera de las opciones siguientes del menú Mezclador de pistas de audio:
 - Para mostrar u ocultar pistas concretas, elija Mostrar/Ocultar pistas, use las opciones para marcar las pistas que desee y haga clic en Aceptar.
 - Para mostrar niveles de entrada de hardware en los medidores VU (no niveles de pista en Premiere Pro), elija Solo entradas de contador. Si se elige esta opción, se puede seguir controlando el audio en Premiere Pro en todas las pistas que no se van a grabar.
 - Para mostrar el tiempo en unidades de audio en lugar de fotogramas de vídeo, elija Mostrar unidades de tiempo de audio. Puede especificar si desea ver muestras o milisegundos cambiando la opción Formato de visualización de audio de la ficha General del cuadro de diálogo Configuración del proyecto. La opción Mostrar unidades de tiempo de audio afecta a la visualización del tiempo en el Mezclador de audio, el panel Origen, el panel Programa y el panel Línea de tiempo.
 - Para mostrar el panel Efectos y envíos, haga clic en el triángulo Mostrar/Ocultar efectos y envíos a la izquierda del Mezclador de audio.

Nota: Si no puede ver todas las pistas, cambie el tamaño del Mezclador de audio o desplácese horizontalmente.

 - Para agregar un efecto o envío, haga clic en Selección de efectos o en el triángulo Selección de asignación de envíos del panel Efectos y envíos. A continuación, seleccione un efecto o envío del menú.
2. Haga clic con el botón derecho del ratón en el panel y utilice el menú para establecer el modo de medición visual, pico, valle y rango de decibelios.

Supervisión de pistas específicas en el Mezclador de audio

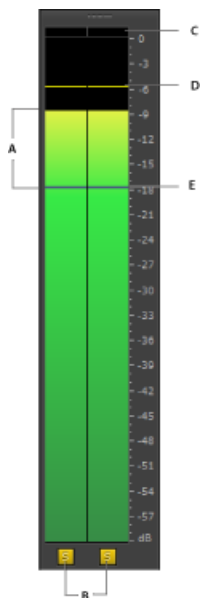
- Haga clic en el botón Pista Solo para las pistas pertinentes.

Solo las pistas con el botón Pista Solo activado se supervisan durante la reproducción.

Nota: También puede silenciar una pista con el botón Silenciar pista.

Panel Medidores de audio

1. Seleccione Ventana> Medidores de audio.



Panel Medidor de audio

A. Indicador LED (degradados en el panel medidor) B. Canales Solo C. Indicador de recorte D. Indicador de pico E. Indicador de valle

2. Haga clic con el botón derecho en el panel y use las opciones para realizar las siguientes acciones:

- Vea picos como picos estáticos o picos dinámicos. Para los picos dinámicos, el indicador de pico se actualiza constantemente con un umbral de tres segundos. Para los picos estáticos, el indicador de pico muestra el pico más alto hasta que el indicador se restablece o la reproducción se reinicia.
- Vea los indicadores de valle en los puntos de baja amplitud.
- Ver medidores LED (el medidor aparecerá con los segmentos de color)
- Establecer un rango de decibelios de las opciones disponibles

Nota: Los medidores de audio proporcionan información sobre los monitores de Origen y Programa.

Definir las opciones de supervisión para el panel Medidores de audio

Haga clic con el botón derecho del ratón en el panel Medidores de audio y, a continuación, elija la opción deseada en el menú.

Solo en su lugar Establezca uno o más canales como solo sin cambiar su asignación de los altavoces. Por ejemplo, al establecer como solo el sonido envolvente 5.1 derecho, únicamente se escucha este canal procedente del altavoz envolvente derecho. Esta opción está disponible para todos los clips reproducidos en el monitor de Origen y para todas las secuencias reproducidas en el panel Línea de tiempo.

Controlar canales mono Le permite escuchar un canal específico de sus altavoces de supervisión estéreo, independientemente de su asignación.

Por ejemplo, al supervisar un clip adaptable de 8 canales en el monitor de Origen, podrá escuchar el canal 4 de los altavoces de la izquierda y la derecha. Esta opción está disponible para lo siguiente:

- Clips adaptables reproducidos en el monitor de Origen
- Secuencias con varios canales maestros reproducidas en el monitor de origen o el panel Línea de tiempo

Controlar pares estéreo Solo disponible para las secuencias con varios canales maestros reproducidas en la Línea de tiempo. Por ejemplo, para una secuencia maestra multicanal de 8 canales, se pueden controlar solo los canales 3 y 4 de los altavoces izquierdo y derecho.

Nota: Los canales deshabilitados no se visualizan en el monitor de Origen ni en el panel Medidores de audio.

Personalización de un efecto VST en una ventana de opciones

1. Aplique un efecto de complemento VST a una pista del Mezclador de audio.
2. Haga doble clic en el efecto en el panel Efectos y envíos.

Premiere Pro abre una ventana de edición de VST independiente.

3. Personalice el efecto con los controles de opción.

- [Revisión de los ajustes del proyecto](#)
- [Uso de submezclas](#)
- [Uso de las pistas](#)
- [Grabación de audio desde un micrófono u otro origen analógico](#)
- [Enrutamiento de audio a buses, envíos y pista Maestra](#)
- [Ajuste de la ganancia y el volumen](#)
- [Mezcla de pistas en el Mezclador de audio](#)
- [Paneles de la línea de tiempo](#)



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

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

Uso de clips, canales y pistas

[Origen de asignación y canales de salida de audio](#)
[Iconos de canal de audio](#)
[Extraer audio de clips](#)
[Procesamiento y reemplazo de audio](#)
[Dividir una pista estéreo en pistas mono](#)
[Utilizar un clip mono como estéreo](#)
[Colocar el sonido de un canal de un clip estéreo en ambos canales](#)
[Vincular varios clips de audio](#)
[Vincular clips de audio](#)
[Editar un vínculo entre varios clips en el Monitor de origen](#)

Asignación de canales de audio de salida y origen

[Volver al principio](#)

La asignación de canales de audio a clips determina el tipo y el número de pistas de audio en que aparecerán en una secuencia. Asimismo, la asignación de canales determina sus canales de destino en la pista maestra y, por tanto, en el archivo de salida final. Por ejemplo, si asigna los canales 1 y 2 de un clip estéreo a los canales Izquierdo-Delantero y Derecho-Delantero en una pista maestra de canal 5.1, los dos canales de origen aparecen como una pista única de canal 5.1 cuando se colocan en una secuencia. Alimentan los canales Izquierdo-Delantero y Derecho-Delantero de la pista maestra. Cuando se reproduce la salida final en un sistema de sonido envolvente de canal 5.1, los dos canales originales se reproducen a través de los altavoces Izquierdo-Delantero y Derecho-Delantero respectivamente.

Karl Soule muestra cómo asignar canales de audio en Premiere Pro [en este tutorial de vídeo](#). Este vídeo es para editores que trabajan con material de archivo con pistas mono-divididas (voz en una pista, sonido ambiente en otra). Este tutorial rápido sobre la asignación de canales de audio es imprescindible.

De forma predeterminada, los canales de audio de clips se asignan a la pista maestra cuando se capturan o entran en un proyecto. Es posible especificar el modo en que Premiere Pro los asigna si selecciona un formato de pista predeterminado en el panel Asignación de canal de origen del cuadro de diálogo Preferencias de audio. También puede definir la asignación de canales de audio tras transferirlos a un proyecto.

Finalmente, se puede especificar qué canales de salida utiliza Premiere Pro para controlar cada canal de audio. Por ejemplo, se puede controlar el canal izquierdo de las pistas estéreo mediante el altavoz frontal izquierdo del sistema de altavoces del equipo. Establezca esta opción predeterminada en el cuadro de diálogo Preferencias de asignación de salida de audio.

Asignación de canales de audio de origen al importar

Es posible especificar el modo en que Premiere Pro asigna automáticamente los canales de audio de clip a las pistas de audio, así como la pista maestra al realizar una importación o captura.

1. Seleccione Edición > Preferencias > Audio (Windows) o Premiere Pro > Preferencias > Audio (Mac OS).
2. En la sección Pistas de audio del cuadro de diálogo Preferencias de audio, seleccione un formato en el menú Formato de pista predeterminado.
3. Haga clic en Aceptar.

Modificación de la asignación de canales de audio de origen para uno o varios clips

1. Seleccione uno o más clips que contengan audio en el panel Proyecto y elija Clip > Modificar > Canales de audio.

Nota: Si selecciona más de un clip de audio, asegúrese de que el formato de la pista sea el mismo en todos los clips seleccionados.

2. En el panel Canales de audio del cuadro de diálogo Modificar clip, realice una de las siguientes operaciones:

- Seleccione un formato en la lista Formato de canal.
- Para habilitar o deshabilitar un canal de audio; seleccione o anule la selección de la opción Habilitar para un canal de origen. Cuando se agrega un clip a una secuencia, Premiere Pro solamente añade los canales habilitados a un panel Línea de tiempo.
- Para asignar un canal de origen a una pista o un canal de salida diferentes, arrastre el icono de la pista o del canal a otra fila de canal de origen. Este paso intercambia los canales o las pistas de salida para los dos canales de origen.

Nota: Cuando vea un clip con canales de origen reasignados en un panel Línea de tiempo, las pistas aparecerán en orden ascendente. No obstante, la asignación determina sus canales de origen asociados.

- Para asignar menos que seis canales de origen a los canales de salida en audio envolvente 5.1, arrastre el icono de canal a otra fila de canal de origen. Si lo prefiere, haga clic en el icono de canal 5.1 hasta que el canal de origen se asigne al canal de salida deseado.

3. Para previsualizar el audio en un canal, seleccione el canal de origen y haga clic en el botón de reproducir, o bien utilice el deslizador.
4. Haga clic en Aceptar.

Nota: No se pueden modificar los canales de audio de un clip combinado. Deben ser mono de forma predeterminada. Sin embargo, aún puede reordenar y activar o desactivar todos los canales de audio disponibles de los clips integrantes.

Asignación de un clip de audio P2 para exportarlo a P2

Puede volver a exportar audio en secuencias P2 a sus cuatro canales originales si asigna correctamente canales de audio de clip a canales 5.1. Puede exportar a cuatro canales, por ejemplo, si desea volver a transferir el archivo de salida final al medio P2. Asigne los canales de sus clips P2 antes de colocarlos en una secuencia y antes de utilizar el comando Archivo > Exportar a Panasonic P2.

Nota: Si deja los clips P2 en su asignación predeterminada de canal mono, los utiliza en una secuencia con una pista maestra 5.1 y exporta la secuencia a P2, el archivo exportado solo tendrá audio en los canales tercero y cuarto.

1. Importe los clips en un proyecto P2 que contenga una secuencia con una pista maestra 5.1.
2. En el panel Proyecto, seleccione el clip o los clips que desee asignar.
3. Seleccione Clip > Modificar > Canales de audio.
4. En Formato de pista, haga clic en 5.1.
5. Si es necesario, haga clic en los iconos del canal 5.1 hasta que se asignen los cuatro canales de origen de la forma siguiente:
 - Can. 1 al canal Izquierdo-Delantero.
 - Can. 2 al canal Derecho-Delantero.
 - Can. 3 al canal Izquierdo-Trasero.
 - Can. 4 al canal Derecho-Trasero.
6. Haga clic en Aceptar.

Asignación de canales de audio de la secuencia a canales de hardware del dispositivo de salida de audio

Puede especificar el canal en un dispositivo de audio de hardware de destino para cada canal en una pista maestra de una secuencia. Se asignan canales en el panel Asignación de salida de audio del cuadro de diálogo Preferencias. Premiere Pro reproduce cada canal de secuencias a través del canal de hardware que especifique. Por ejemplo, su proyecto podría tener una secuencia de canal 5.1, pero puede ser que el hardware del sistema solo admita dos canales. Podría especificar cuál de los dos canales de hardware transmite cada uno de los seis canales de secuencia.

No obstante, las secuencias de 16 canales se asignan a 16 canales de salida si el dispositivo de hardware seleccionado tiene menos de 16 canales. Por ejemplo, puede ser que el dispositivo seleccionado solo tenga dos canales. Podría asignar solo los primeros dos canales de una secuencia de 16 canales a los dos canales de hardware.

Nota: En el panel Asignación de salida de audio, puede asignar canales de secuencia no solo al dispositivo activado en esos momentos sino también a cualquier dispositivo de hardware compatible que se haya instalado en el equipo. No obstante, verá y oirá la asignación de canales que especifique para un dispositivo solo cuando este esté activado. La asignación de canales de audio de secuencia al dispositivo no lo activa. Para activar un dispositivo de hardware de audio, selecciónelo en las preferencias de Hardware de audio. Para obtener más información, consulte [Especificación de los ajustes de dispositivos ASIO \(solo Windows\)](#).

Para asignar canales de secuencia para un dispositivo de hardware, primero debe seleccionar el dispositivo en el menú Asignar salida para. La lista que aparece debajo del menú Asignar salida para muestra los canales de hardware admitidos por el dispositivo seleccionado. A continuación, asigne los canales de secuencia a cada canal de hardware utilizando la ficha del canal.

Por ejemplo, si selecciona un dispositivo de audio de terceros de 16 canales, la lista muestra 16 canales de hardware. Si selecciona un dispositivo estéreo, la lista solo muestra dos canales de hardware. Las fichas a la derecha de cada nombre de canal en la lista representan los tres tipos de canales de secuencia que puede asignar a dicho canal de hardware: estéreo, 5.1 y 16 canales.

De forma predeterminada, Premiere Pro selecciona Premiere Pro WDM Sound (Windows), o Incorporado (Mac OS) como dispositivo. No obstante, si el equipo tiene instalado un dispositivo de audio de terceros compatible, aparece en el menú Asignar salida para. Seleccione el dispositivo de terceros para que aparezcan en la lista los canales que admite.

1. Seleccione Edición > Preferencias > Asignación de canales de audio (Windows) o Premiere Pro > Preferencias > Asignación de canales de audio (Mac OS).
2. En el cuadro de diálogo Preferencias, seleccione el controlador del dispositivo deseado del menú Asignar salida para. De forma predeterminada, Premiere Pro selecciona Premiere Pro WDM Sound (Windows), o Incorporado (Mac OS).
3. Arrastre la ficha del canal de secuencia deseado al lado del canal de hardware deseado de la lista.
4. Haga clic en Aceptar.

Iconos del canal de audio

[Volver al principio](#)

Estos iconos aparecen en la ficha Canales de audio de los cuadros de diálogo Modificar clip y Asignación de salida de audio.

Los iconos siguientes indican la asignación de canales para las mezclas estéreo:



Canal estéreo izquierdo



Canal estéreo derecho

Los iconos siguientes indican la asignación de canales para las mezclas de 5.1 envolventes:



Canal frontal izquierdo



Canal frontal derecho



Canal envolvente izquierdo



Canal envolvente derecho



Canal frontal central



Canal de efectos de baja frecuencia

Extracción de audio desde un clip

[Volver al principio](#)

Puede extraer audio de clips y generar nuevos clips de audio maestros en el proyecto. Los clips maestros originales se conservan. Todos los ajustes de asignación de canales de origen, ganancia, velocidad, duración e interpretación de material de archivo a clips maestros originales se aplican a los clips de audio recién extraídos.

1. En el panel Proyecto, seleccione uno o varios clips que contienen audio.
2. Elija Clip > Opciones de audio > Extraer audio.

Premiere Pro genera nuevos archivos de audio que contienen el audio extraído, con la palabra "Extraído" añadida al final de los nombres de archivo.

Procesamiento y reemplazo de audio

[Volver al principio](#)

Se puede seleccionar un clip de audio en una secuencia y generar un nuevo clip de audio que reemplace al seleccionado. El nuevo clip de audio contiene todas las modificaciones y los efectos aplicados al clip de secuencia original. Si se recortó el clip de secuencia original, el nuevo clip contiene solo el audio recortado, en lugar de todo el audio del clip maestro original.

1. Seleccione un clip de audio de una secuencia.
2. Elija Clip > Opciones de audio > Procesar y reemplazar.

Se crea un nuevo clip de audio que reemplaza al clip seleccionado. El clip maestro (ya sea un clip de audio o un clip de vídeo que contenga audio) del panel Proyecto permanece invariable.

División de una pista estéreo en pistas mono

[Volver al principio](#)

El comando Salida a mono crea clips maestros de audio mono a partir de los canales de audio estéreo o 5.1 envolvente de un clip. Dividir un clip estéreo supone la obtención de dos clips maestros de audio mono: uno para cada canal. Dividir un clip envolvente 5.1 supone la obtención de seis clips maestros de audio mono; de nuevo, uno para cada canal. Premiere Pro conserva el clip maestro original. El comando Salida a mono no crea nuevos archivos, solo clips maestros con la asignación de canal de origen correspondiente.

1. En el panel Proyecto, seleccione un clip que contenga audio estéreo o 5.1 envolvente.
2. Elija Clip > Opciones de audio > Salida a mono.

Los clips maestros de audio resultantes reciben nombres que reflejan el del clip original, seguido por los nombres de los canales. Por ejemplo, cuando Premiere Pro crea dos clips maestros de audio a partir de un clip de audio estéreo denominado Zoom, se les asigna el nombre Zoom izquierdo y Zoom derecho.



El comando Salida a mono no crea clips vinculados. Si desea crear clips mono vinculados, utilice el comando Asignaciones de canales de origen.

Nota: El comando Salida a mono funciona en los elementos del panel Proyecto, no en los clips de una secuencia en el panel Línea de tiempo.

Consulte el tutorial de Andrew Devis ["Changing Audio From Stereo to Dual Mono"](#) ("Cambio del audio de estéreo a mono dual") en el sitio web Creative COW.

División de todas las pistas estéreo en pistas mono

Premiere Pro puede dividir automáticamente los canales estéreo individuales y los canales envolventes en clips mono diferenciados conforme captura o importa cada clip.

1. Seleccione Edición > Preferencias > Audio (Windows) o Premiere Pro > Preferencias > Audio (Mac OS).

2. En el área Asignación de canal de origen, seleccione Mono en el menú Formato de pista predeterminado.
3. Haga clic en Aceptar.

Uso de un clip mono como estéreo

[Volver al principio](#)

A veces resultará útil utilizar un clip de audio mono como clip estéreo. Con el cuadro de diálogo Modificar clip, puede aplicar un clip mono a un par de canales estéreo derecho e izquierdo.

1. En el panel Proyecto, seleccione un clip mono.
2. Elija Clip > Modificar > Canales de audio.
3. En el cuadro de diálogo Modificar clip, seleccione Mono como estéreo y, a continuación, haga clic en Aceptar.

Nota: El comando Modificar clip solo puede aplicarse a un clip mono en el panel Proyecto antes de que el clip aparezca en un panel Línea de tiempo. No se puede convertir una copia de un clip a estéreo cuando se utiliza en una pista de audio mono.

Localización de sonido de un canal de un clip estéreo en ambos canales

[Volver al principio](#)

Si dispone de un clip estéreo con sonido grabado en un solo canal, o bien, si cuenta con un clip estéreo que tiene sonido en un canal que desee reemplazar con el sonido del otro canal, puede utilizar la asignación de canal de clip de origen y los filtros de audio Relleno hacia la izquierda y Relleno hacia la derecha.

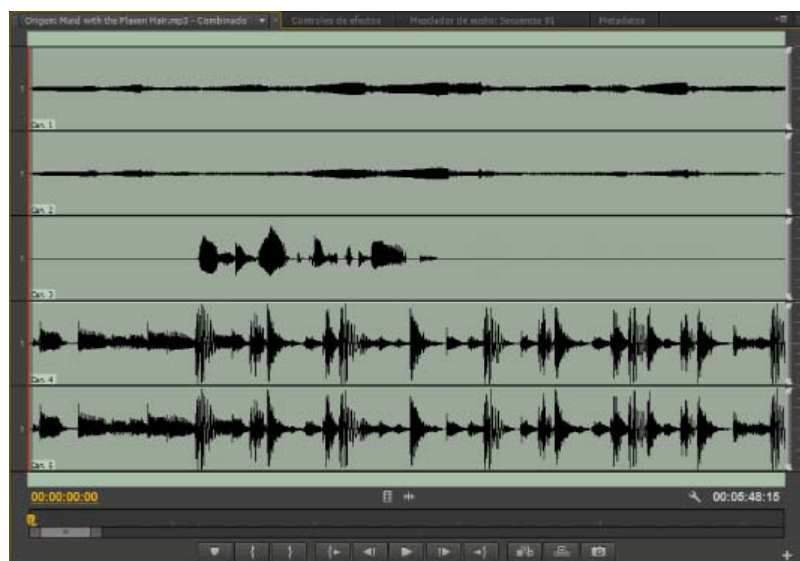
Vínculo de varios clips de audio

[Volver al principio](#)

Puede vincular un clip de vídeo a varios clips de audio o vincular varios clips de audio entre sí. Cuando se vinculan clips de audio en una secuencia, solo se vinculan las copias de los clips maestros. Los clips de audio maestros originales del panel Proyecto permanecen inalterados.

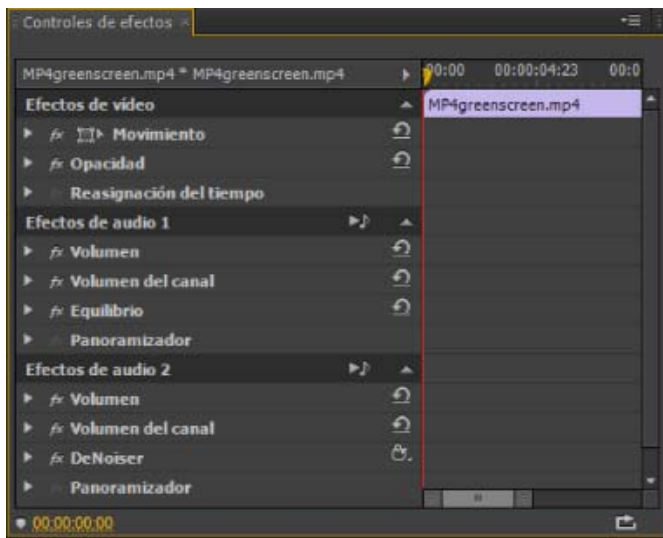
Los clips vinculados permanecen sincronizados cuando se mueven o se recortan en un panel Línea de tiempo. Es posible aplicar efectos de audio, como los de Volumen y Panorámica, a todos los canales de los clips vinculados. Si realiza una edición que mueve uno de los clips vinculados sin mover los otros, aparecerán indicadores de desincronización.

Se puede visualizar y recortar un vínculo entre varios clips en el Monitor de origen. Para visualizar una pista en el vínculo de varios clips, realice una selección en el menú Pista. En el Monitor de origen solo se puede ver y reproducir un canal a la vez. Si los clips vinculados contienen marcadores, la línea de tiempo del Monitor de origen muestra marcadores solamente para la pista visualizada. Si el monitor de origen muestra un vínculo entre varios clips del panel Proyecto, se pueden utilizar los botones Superposición o Insertar para agregar los clips vinculados a pistas independientes en un panel Línea de tiempo.



Elección de pista de vínculo entre varios clips en el monitor de origen

El panel Controles de efectos muestra todas las pistas de audio y de vídeo de un vínculo entre varios clips con los efectos aplicados agrupados por pista. Es posible aplicar efectos, desde el panel Efectos, a un grupo específico del panel Controles de efectos.



Efectos aplicados a pistas de audio en un vínculo entre varios clips visualizado en el panel Controles de efectos

Vinculación de clips de audio

[Volver al principio](#)

Los clips de audio deben tener el mismo tipo de canal y deben encontrarse en pistas diferentes. Si los clips ya están vinculados, como un clip de audio vinculado a un clip de vídeo, se deben desvincular para poder crear un vínculo entre varios clips.

1. Si es necesario, seleccione cada clip de vídeo y audio vinculado o varios clips y elija Clip > Desvincular.
2. Realice una de las acciones siguientes:
 - Para seleccionar varios clips de audio en pistas separadas en un panel Línea de tiempo, mantenga presionada la tecla Mayús. También se puede presionar Mayús y hacer clic para seleccionar un clip de vídeo.
 - Para seleccionar más de un clip de audio en pistas separadas en un panel Línea de tiempo, mantenga pulsada la tecla Mayús.

Todos los clips de audio deben tener el mismo formato de pista (mono, estéreo o 5.1 envolvente).

3. Elija Clip > Vincular.

Edición de un vínculo entre varios clips en el Monitor de origen

[Volver al principio](#)

1. En un panel Línea de tiempo, haga doble clic en un clip vinculado.
2. Seleccione una pista del menú Pista para visualizar un canal concreto.
3. (Opcional) Especifique los puntos de entrada y salida de la pista.

El hecho de especificar los puntos de entrada y salida para una pista específica aplica el mismo recorte a esos puntos de entrada y salida de las otras pistas vinculadas. Los puntos de entrada y salida de pistas vinculadas con duraciones distintas serán distintos. Los puntos de entrada y salida de los clips vinculados son los mismos solo si sus duraciones son idénticas.

- [Preferencias de audio](#)
- [Preferencias de asignación de salida de audio](#)
- [Efectos Relleno hacia la izquierda y Relleno hacia la derecha](#)
- [Agrupación de clips](#)
- [Vinculación y desvinculación de clips de vídeo y audio](#)

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

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

Edición de audio en un panel Línea de tiempo

[Definir puntos de entrada y de salida de audio basados en muestras](#)

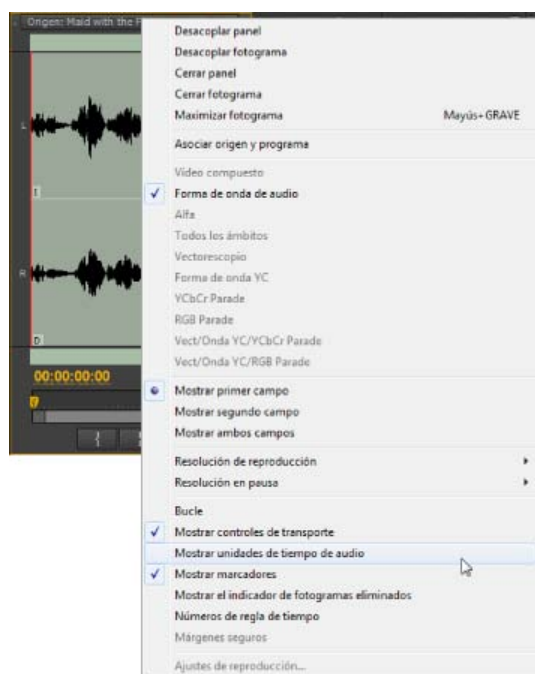
[Vinculación y desvinculación de clips de vídeo y audio](#)

[Crear ediciones de división](#)

Definición de los puntos de entrada y de salida de audio de muestra

[Volver al principio](#)

Los puntos de entrada y de salida se definen en divisiones de base de tiempo, es decir, entre fotogramas de vídeo. Si bien las ediciones de fotogramas son adecuadas también para audio, algunas ediciones de audio necesitan una precisión superior. Por ejemplo, quizás desee colocar un punto de entrada entre dos palabras de una oración, pero la pequeña división entre palabras no coincide adecuadamente entre fotogramas. Sin embargo, el audio digital no está dividido en fotogramas, sino en muestras de audio, lo que ocurre de forma mucho más frecuente. Si cambia la regla de tiempo del monitor de origen o de la secuencia a muestras de audio, podrá definir de forma más precisa los puntos de entrada y de salida de audio.



Monitor de origen definido para la visualización de unidades de audio para una edición más precisa de un clip de audio

Cambio de una regla de tiempo a unidades de audio en el monitor de origen o de programa

- Seleccione la opción **Mostrar unidades de tiempo de audio** en el menú de los paneles Monitor de programa o Monitor de origen.

Desplácese por el audio en la vista de muestra

1. Cambie la regla de tiempo en el monitor de origen o en el panel Línea de tiempo a unidades de audio.
2. Para desplazarse, realice una de las acciones siguientes:
 - Arrastre el indicador de tiempo actual  de la regla de tiempo para desplazarse suavemente por el clip.
 - Haga clic en los botones Paso adelante o Paso atrás para mover el indicador de tiempo actual , una muestra de audio cada vez.
3. Arrastre uno de los extremos de la barra de desplazamiento de zoom situada debajo de la regla de tiempo en el panel Monitor de origen o Línea de tiempo.

Recorte del audio en la vista de muestra en un panel Línea de tiempo

1. En el menú de un panel Línea de tiempo, seleccione **Mostrar unidades de tiempo de audio**. Las reglas de tiempo de un panel Línea de tiempo y del monitor de programa cambian a una escala de muestras.

2. Si es necesario, expanda la pista de audio que contiene el clip que desea editar, haga clic en el botón Establecer estilo de visualización  y elija Mostrar forma de onda.
3. Para visualizar en detalle el punto de entrada o de salida del clip que desea editar, arrastre el control de zoom hacia la derecha.
4. Recorte el clip mediante una de las siguientes acciones:
 - Para ajustar el punto de entrada, coloque el puntero sobre el borde izquierdo del audio del clip para que aparezca la herramienta Recortar encabezado  y arrástrelo hacia la izquierda o hacia la derecha.
 - Para ajustar el punto de salida, coloque el puntero sobre el borde derecho del audio del clip para que aparezca el icono Recortar final  y arrástrelo hacia la izquierda o hacia la derecha.
5. Utilice la visualización de forma de onda o reproduzca el audio para garantizar que ha ajustado los puntos de entrada y salida correctamente.

Vinculación y desvinculación de clips de vídeo y audio

[Volver al principio](#)

En el panel Proyecto, los clips que contienen tanto vídeo como audio aparecen como un solo elemento, representados por . Sin embargo, al agregar el clip a la secuencia, el vídeo y el audio aparecen como dos objetos, cada uno en la pista adecuada (siempre que se hayan especificado los orígenes de vídeo y de audio al agregar el clip).

Las partes de vídeo y audio del clip permanecen vinculadas; de esta forma, cuando se arrastra la parte de vídeo en un panel Línea de tiempo, el audio vinculado se desplaza con ella, y viceversa. Por esta razón, el par audio/vídeo se denomina *clip vinculado*. En un panel Línea de tiempo, cada parte del clip vinculado se etiqueta con el mismo nombre de clip, que está subrayado. El vídeo se marca como [V] y el audio, como [A].

Normalmente, todas las funciones de edición afectan a las dos partes de un clip vinculado. Cuando desee trabajar con el audio y el vídeo de forma individual, puede desvincularlos. Al hacerlo, puede utilizar el vídeo y el audio como si no estuviesen vinculados; es más, los nombres de los clips ya no aparecerán subrayados ni tendrán las etiquetas [V] y [A]. A pesar de esto, Premiere Pro realiza un seguimiento del vínculo. Si vuelve a vincular los clips, indicarán si se han desincronizado y en qué medida. Puede hacer que Premiere Pro vuelva a sincronizar los clips automáticamente.

También puede crear un vínculo entre clips previamente desvinculados. Esto es particularmente útil en caso de que necesite sincronizar vídeo y audio que se hayan grabado por separado.

Nota: *El vídeo solo se puede vincular al audio, no se puede vincular un clip de vídeo a otro clip de vídeo. Puede vincular un clip de vídeo a varios clips de audio o vincular varios clips de audio entre ellos.*

[Aquí encontrará un tutorial de vídeo](#) de Andrew Devis sobre la desvinculación de audio y vídeo para editarlos por separado (cortes J & L).

Para obtener más información sobre cómo vincular y desvincular clips, [consulte este fragmento](#) de An Editor's Guide to Premiere Pro (Guía para editores de Premiere Pro) de Richard Harrington, Robbie Carman y Jeff Greenberg.

Vinculación o desvinculación de vídeo y de audio

1. Realice una de las siguientes operaciones en una Línea de tiempo:
 - Para vincular vídeo y audio, pulse Mayús y haga clic en un clip de vídeo y de audio, o en una serie de clips de audio para seleccionarlos y, a continuación, elija Clip > Vincular.
 - Para desvincular vídeo y audio, seleccione un clip vinculado y elija Clip > Desvincular.
 - Para desvincular audio y vídeo de varios clips, seleccione los clips y elija Clip > Desvincular.

Nota: *Tras desvincular un clip, el vídeo permanece seleccionado mientras se anula la selección del audio.*

2. (Opcional) Para utilizar un conjunto de clips vinculados varias veces, cree una secuencia anidada desde el conjunto de clips sincronizados y sitúe la secuencia en otras secuencias, según sea necesario. Para obtener más información, consulte [Creación de una secuencia anidada a partir de una selección de clips](#).

Edición de pistas de clips vinculados individualmente

- En una línea de tiempo, presione Alt u Opción y haga clic en cualquier parte de un clip vinculado; a continuación, utilice cualquier herramienta de edición. Cuando finalice la edición del clip, puede volver a seleccionar (hacer clic en) el clip para editarlo de nuevo como un clip. La operación de presionar Alt+clic/Opción y arrastrar audio o vídeo funciona bien para ajustar una edición dividida.

Sincronización automática de clips que se han desincronizado

1. Haga clic con el botón derecho, o mantenga presionado Control y haga clic en el número que aparece en el punto de entrada de un panel Línea de tiempo del clip de vídeo o de audio desincronizado. (El número indica en qué medida está desincronizado con el clip de audio o vídeo que le acompaña.)
2. Elija una de las opciones siguientes:

Mover a sincronización Desplaza la parte de vídeo o de audio del clip en el tiempo para restaurar la sincronización. Esta opción mueve el clip sin tener en cuenta los clips adyacentes y sobrescribe cualquier clip para recuperar la sincronización.

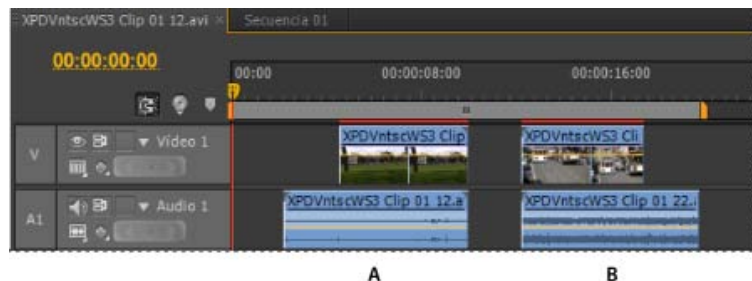
Desplazar a sincronización Realiza una edición de desplazamiento para restaurar la sincronización del clip sin mover la posición en el tiempo del clip.

💡 Para obtener más información sobre la sincronización de varios clips entre sí para una edición multicámara, consulte [Sincronizar clips con marcadores](#).

Creación de ediciones de división

[Volver al principio](#)

Generalmente, se define un punto de entrada y de salida para un clip de origen. Incluso en caso de que se trate de un clip vinculado (un clip que contenga pistas de vídeo y de audio), los puntos de entrada y de salida se aplicarán a ambas pistas del clip. Al definir una secuencia, el audio y vídeo del clip estándar aparecerán a la vez. Sin embargo, puede que en ocasiones desee definir los puntos de entrada y de salida de vídeo y de audio de forma independiente para crear *ediciones de división* (también conocidas como ediciones de corte L o de corte J). Al situarlo en una secuencia, antes del vídeo deberá aparecer el audio de un clip recortado para una edición de división, o bien el vídeo deberá aparecer antes del audio.



A. Clip recortado para corte J B. Clip recortado para corte L

Crear una edición de división

1. Si resultara necesario, haga clic en el triángulo situado a la izquierda del nombre de cada pista en un panel Línea de tiempo para ampliar las pistas de audio que desee ajustar.
2. Seleccione uno de los clips implicados en la edición de división y elija Clip > Desvincular. Repetición para el otro clip.
3. Seleccione la herramienta Editar desplazamiento  en el panel Herramientas.
4. Arrastre hacia la izquierda o hacia la derecha, partiendo del punto de edición de audio entre dos clips.

Nota: En caso de que no suceda nada, compruebe que, antes de comenzar a arrastrar, ha colocado el puntero sobre el punto de edición de audio visible y no sobre una transición de audio aplicada.

Una técnica de edición habitual es presionar Alt+clic/Opción y arrastrar el audio o vídeo de un clip para ajustar rápidamente una edición dividida. Es mucho más rápido que ir a un menú para desvincular un clip.

Definición de los puntos de entrada y de salida de origen para una edición de división

Si bien es frecuente crear ediciones de división una vez se hayan ensamblado los clips en un montaje inicial, se pueden recortar clips para ediciones de división en el Monitor de origen antes de agregarlos a la secuencia.

1. Abra un clip en el monitor de origen y mueva el cabezal de reproducción al fotograma que desee definir como punto de entrada o de salida de vídeo o de audio.
 2. En el monitor de origen, elija Marcador > Marcar división y seleccione Entrada de vídeo, Salida de vídeo, Entrada de audio o Salida de audio.
 3. Defina los restantes puntos de entrada y de salida de vídeo y de audio. (Cuando agrega un clip a una secuencia, la parte de vídeo comienza y finaliza en tiempos diferentes que el audio.)
- [Creación de una secuencia anidada a partir de una selección de clips](#)

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

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

Grabación de audio

Captura de audio analógico

Definición de la ubicación del audio capturado

Preparación del canal de entrada de audio para la grabación

Grabación de audio desde un micrófono u otro origen analógico

Cómo silenciar la entrada durante la grabación

Se puede grabar a una pista de audio en una nueva secuencia o a una pista de audio nueva en una secuencia existente. La grabación se guarda como un clip de audio que se ha agregado al proyecto.

Antes de grabar audio, asegúrese de que el equipo disponga de entradas de sonido. Premiere Pro admite dispositivos ASIO (Audio Stream Input Output) (Windows) y Core Audio (Mac OS). Muchos dispositivos tienen conectores para la conexión de altavoces, cables de micrófono y cajas de salida.

Si el equipo posee un dispositivo ASIO o Core Audio para conectar dispositivos de entrada de sonido, asegúrese de que las opciones de configuración y de nivel de volumen de estos dispositivos estén correctamente configuradas. Consulte la Ayuda de su sistema operativo para obtener más detalles.

En Premiere Pro, defina las opciones del dispositivo predeterminado en las preferencias de Hardware de audio para especificar el canal de entrada utilizado al grabar.

Una vez que haya conectado los dispositivos de entrada y se hayan hecho los ajustes preliminares, podrá usar el Mezclador de audio en Premiere Pro para grabar el audio. Utilice los controles de Mezclador de audio para ajustar los niveles de supervisión. Con la grabación se crea un clip de audio que se agrega a los paneles Línea de tiempo y Proyecto.

Captura de audio analógico

[Volver al principio](#)

Si desea utilizar audio que todavía no está en formato digital (por ejemplo, proveniente de un casete analógico o de un micrófono en directo), deberá digitalizarlo a través de un digitalizador o tarjeta de captura de audio o vídeo.

La calidad del audio digitalizado y el tamaño del archivo de audio dependen de la velocidad de muestreo (el número de muestras por segundo) y de la profundidad de bits (el número de bits por muestra) del audio digitalizado. Además, el audio estéreo precisa el doble de espacio en disco que el audio mono. Estos parámetros, que se controlan en la sección Captura del cuadro de diálogo Ajustes del proyecto, determinan el nivel de precisión con que se representará la señal de audio analógica en el formato digital. Con velocidad de muestreo y profundidad de bits elevadas, el sonido se reproduce con un mayor nivel de calidad, pero el tamaño de los archivos también es proporcionalmente mayor. Capture el audio con los ajustes de calidad más elevados que permita su equipo informático, aunque dichos ajustes sean más elevados que los ajustes que especificará para la exportación o reproducción final. De este modo dispondrá de un margen, o datos extra, que le permitirá mantener la calidad cuando ajuste la ganancia de audio o aplique efectos de audio como la ecualización o la compresión y expansión de rangos dinámicos. Aunque el formato DV permite grabar dos pares de audio estéreo independientes, Premiere Pro solo puede capturar un único par estéreo. En función del hardware DV que utilice, es posible que se le permita escoger entre el par estéreo 1, el par estéreo 2 o una combinación de ambos. Para obtener más información, consulte la documentación del hardware DV.

Definición de la ubicación del audio capturado

[Volver al principio](#)

1. Seleccione Proyecto > Ajustes de proyecto > Discos virtuales.
2. Seleccione una ubicación para Audio capturado y haga clic en Aceptar.

Preparación del canal de entrada de audio para la grabación

[Volver al principio](#)

Cuando se habilita la grabación para una pista, esta puede grabar desde el canal del dispositivo predeterminado especificado en la sección Hardware de audio del cuadro de diálogo Preferencias. Este cuadro de diálogo incluye el botón Ajustes de ASIO (solo Windows), que se utiliza para habilitar las entradas de audio conectadas al equipo. Las pistas de submezcla y maestras siempre reciben audio de pistas de la secuencia, de manera que las opciones de grabación y de entrada de pistas no están disponibles.

Grabación de audio desde un micrófono u otro origen analógico

[Volver al principio](#)

1. Asegúrese de haber especificado el dispositivo de audio de entrada. Para obtener más información, consulte Especificación del dispositivo de audio predeterminado.
2. Asegúrese de que el dispositivo de entrada (micrófono u otro dispositivo de audio) está conectado correctamente al equipo o tarjeta de

sonido.

💡 Si la grabación se realiza desde un micrófono, consulte la documentación de su equipo o tarjeta de sonido para determinar si el conector del micrófono es para un micrófono mono o estéreo. Use el micrófono apropiado para el conector. Puede producirse ruido, la pérdida de un canal, sonido intermitente o pérdida total del sonido si enchufa un micrófono mono en un conector estéreo o si enchufa un micrófono estéreo en un conector mono.

3. Si se graba desde un micrófono, apague los altavoces del equipo para evitar la retroalimentación y el eco.
4. (Opcional) Si resultara necesario, agregue una pista de audio en una línea de tiempo adecuada para el número de canales que grabará. Por ejemplo, si va a grabar voz con un único micrófono mono, lo mejor será grabarla en una pista de audio mono. Consulte Uso de las pistas. Aparecerá una pista en el Mezclador de audio para cada pista que añada a una línea de tiempo.
5. En el Mezclador de audio, haga clic en el icono Habilitar pista para grabación  para la pista añadida para el dispositivo de audio. En Premiere Pro CS6, el icono Habilitar pista para grabación ha sido reemplazado con un icono "R".
6. Elija el canal de entrada de grabación en el menú Canal de entrada de pista.
Nota: Este menú aparece después de hacer clic en el icono Habilitar pista para grabación.
7. Repita los pasos 3 y 4 si va a grabar varias pistas.
8. (Opcional) Cree una nueva secuencia.
Nota: También se puede grabar a una secuencia existente. Esto resulta útil para grabaciones de voces superpuestas. Puede grabar su voz al mismo tiempo que asiste a la reproducción de la secuencia. Cuando se graban voces superpuestas en una secuencia existente, es recomendable hacer clic en el icono Pista solo  del Mezclador de audio correspondiente a la pista a la que se va a grabar. Hacer clic en el icono silencia las otras pistas de audio.

En Premiere Pro CS6, el icono Pista solo se ha reemplazado con un icono "S".

9. (Opcional) Seleccione la pista de audio a la que desea grabar.
10. (Opcional) Ajuste los niveles del dispositivo de entrada para conseguir el nivel de grabación adecuado.
11. Seleccione Solo entrada(s) de contador en el menú del panel Mezclador de audio para contar solamente las entradas de la tarjeta de sonido.
12. Haga clic en el botón Grabación  de la parte inferior del Mezclador de audio para entrar en el modo Grabación.



Controles de grabación del Mezclador de audio

A. Botón Habilitar grabación para la pista **B.** Botón Grabar para el Mezclador de audio

13. Pruebe los niveles de entrada reproduciendo una selección del origen analógico o haciendo que el orador hable en el micrófono. Observe los milímetros del Mezclador de audio para asegurarse de que los niveles de entrada de las pistas habilitadas para la grabación se mantienen altos pero sin que se produzcan recortes.
14. (Opcional) Cuando haya finalizado las comprobaciones, anule la selección de Solo entrada(s) de contador en el menú del panel Mezclador de audio para contar también las pistas de audio del proyecto.
15. Haga clic en el botón Ejecutar  para empezar a grabar.
16. Si hace falta, ajuste el regulador del volumen de la pista hacia arriba (más alto) o hacia abajo (más bajo) durante la grabación para mantener el nivel de supervisión deseado.

Los indicadores rojos de la parte superior de los medidores VU se encienden cuando el audio se recorta. Asegúrese de que el nivel de

audio no es tan alto como para producir recortes. Por lo general, el audio alto se registra cerca de 0 dB y el audio bajo lo hace alrededor de los -18 dB.

17. Haga clic en el icono Detener ■ para detener la grabación.

El audio grabado aparece como un clip en la pista de audio y como un clip maestro en el panel Proyecto. Siempre se puede seleccionar el clip en el panel Proyecto y cambiarle el nombre o eliminarlo.

Cómo silenciar la entrada durante la grabación

[Volver al principio](#)

La función de silencio puede evitar la retroalimentación o eco cuando el equipo está conectado a altavoces.

1. Seleccione Edición > Preferencias > Audio (Windows) o Premiere Pro > Preferencias > Audio (Mac OS).
2. Seleccione Silenciar entrada durante grabación de línea de tiempo.

Más temas de ayuda

[Premiere Pro Wikia: Configuración de un micrófono USB para usarlo con Premiere Pro en Windows XP](#)



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

Ajuste de niveles de volumen

[Control del nivel de volumen desde la Línea de tiempo o el Monitor de programa](#)

[Control del nivel de volumen al capturar](#)

[Especificación sobre si reproducir el audio durante el borrado](#)

[Ajuste de la ganancia y el volumen](#)

[Normalización de uno o varios clips](#)

[Normalización de la pista maestra](#)

[Ajuste del volumen de pista con fotogramas clave](#)

[Aplicación de un nivel de volumen a varios clips](#)

[Ajuste del volumen en Controles de efectos](#)

[Definición del volumen de una pista en el Mezclador de audio](#)

[Cómo silenciar una pista en el Mezclador de audio](#)

[Mezcla de pistas en el Mezclador de audio](#)

Control del nivel de volumen desde la Línea de tiempo o el Monitor de programa

[Volver al principio](#)

Puede controlar los niveles de audio de los clips en un panel Línea de tiempo.

1. Si el panel Medidores de maestro de audio no está abierto, seleccione Ventana > Medidores de maestro de audio. En Premiere Pro CS6, seleccione Ventana > Medidores de audio.
2. Seleccione el Monitor de programa o un panel Línea de tiempo.
3. Realice una de las acciones siguientes:
 - Presione la barra espaciadora,
 - En el Monitor de programa, haga clic en el botón Conmutar Reproducir/Detener (Espacio) ►.

El panel Medidores de audio muestra el nivel de audio para la línea de tiempo.

Control del nivel de volumen al capturar

[Volver al principio](#)

Se pueden controlar los niveles de audio mientras se captura material de archivo de DV o HDV.

1. Si el panel Medidores de audio no está abierto, seleccione Ventana > Medidores de maestro de audio. En Premiere Pro CS6, seleccione Ventana > Medidores de audio.
2. Capture vídeo desde un origen DV o HDV.

El panel Medidores de audio muestra el nivel de audio para el material de archivo capturado.

Especificación sobre si reproducir el audio durante el borrado

[Volver al principio](#)

De forma predeterminada, Premiere Pro reproduce el audio cuando borra cualquier clip o secuencia que contenga el audio en el Monitor de origen, Monitor de programa o una Línea de tiempo. Puede cambiar este ajuste si prefiere el borrado silencioso.

1. Seleccione Edición > Preferencias > Audio (Windows) o Premiere Pro > Preferencias > Audio (Mac OS).

Puede asignar un método abreviado de teclado al comando Preferencias > Audio. Consulte [Búsqueda de métodos abreviados de teclado](#).
2. Seleccione o anule la selección de Reproducir audio durante borrado, según la opción deseada.
3. Haga clic en Aceptar.

Ajuste de la ganancia y el volumen

[Volver al principio](#)

Ganancia suele referirse al nivel de entrada o al volumen de los clips. Volumen suele referirse al nivel de salida o al volumen de los clips o las pistas de secuencia. Puede definir la ganancia o los niveles de volumen para que los niveles coincidan en las pistas o clips o cambiar el volumen de una pista o clip. Sin embargo debe tener en cuenta que, si el nivel de un clip de audio se define demasiado bajo cuando se digitaliza, aumentar la ganancia o el volumen simplemente amplificará el ruido. Para obtener los mejores resultados, siga la práctica estándar de grabación o digitalización de audio de origen a nivel óptimo. Eso le permitirá concentrarse en el ajuste de los niveles de las pistas.

Utilice el comando Ganancia de audio para ajustar el nivel de ganancia de uno o varios clips seleccionados. El comando Ganancia de audio es

independiente de los ajustes del nivel de salida del Mezclador de audio y del panel Línea de tiempo, pero su valor se combina con el nivel de la pista para la mezcla final.

Puede ajustar el volumen para un clip de secuencia en los paneles Controles de efectos o Línea de tiempo. En el panel Controles de efectos, se utilizan los mismos métodos para ajustar el volumen que para definir otros efectos. A menudo es más simple ajustar el efecto Volumen en un panel Línea de tiempo.

Controle los niveles de salida de las pistas en el Mezclador de audio o en un panel Línea de tiempo. Aunque los niveles de las pistas se controlan principalmente mediante el Mezclador de audio, también se pueden controlar mediante fotogramas clave de pista de audio en un panel Línea de tiempo. Dado que los fotogramas clave de pistas representan ajustes de automatización del mezclador, afectan a la salida solo si la automatización es Leer, Tocar o Enclavar.

Puede ajustar la ganancia para toda una secuencia con el comando Normalizar pista maestra.

Normalización de uno o varios clips

[Volver al principio](#)

1. Realice una de las acciones siguientes:

- Puede ajustar la ganancia de un clip maestro para que todas las instancias del clip agregadas al panel Línea de tiempo tengan el mismo nivel de ganancia. Seleccione el clip maestro en el panel Proyecto.
- Para ajustar la ganancia solo de una instancia de un clip maestro que ya se encuentre en una secuencia, seleccione el clip en un panel Línea de tiempo.
- Para ajustar la ganancia de más de un clip maestro o una instancia de clip, seleccione los clips en un panel de Proyecto o secuencia. En una secuencia, haga clic en los clips y presione Mayús para seleccionarlos. En el panel Proyecto, presione Mayús y haga clic en clips contiguos para seleccionarlos o presione Ctrl (Windows) o Comando (Mac OS) y haga clic en clips no contiguos para seleccionarlos.

2. Elija Clip > Opciones de audio > Ganancia de audio.

Se abre cuadro de diálogo Ganancia de Audio y Premiere Pro calcula automáticamente la amplitud de pico de los clips seleccionados e informa del valor calculado en el campo Amplitud de pico. Una vez calculado, este valor se almacena para la selección. Puede utilizar este valor como guía de la cantidad de ganancia que debería ajustar.

3. Seleccione una de las opciones siguientes, defina su valor y, a continuación, haga clic en Aceptar.

Definir ganancia a El valor predeterminado es 0,0 dB. Esta opción permite que el usuario defina la ganancia en un valor específico. Este valor siempre se actualiza a la ganancia actual, incluso cuando no se ha seleccionado la opción y el valor aparece atenuado. Por ejemplo, cuando se utiliza la segunda opción (Ajustar ganancia en) para ajustar la ganancia en -1 dB, también se actualizará el valor Definir ganancia a para mostrar el nivel de ganancia resultante. Cuando se abre el cuadro de diálogo Ganancia de audio para los clips seleccionados para los que ya se ha ajustado la ganancia, se muestra el valor de ganancia actual en este campo.

Ajustar ganancia en El valor predeterminado es 0,0 dB. Esta opción permite que el usuario ajuste la ganancia en + o - dB. Si se introduce un valor que no sea cero en este campo, el valor de dB de Definir ganancia a se actualizará automáticamente para reflejar el valor de ganancia real aplicado al clip.

Normalizar pico máx. a El valor predeterminado es 0,0 dB. Los usuarios pueden definir esta opción en cualquier valor por debajo de 0,0 dB. Por ejemplo, puede ser que un usuario desee permitir un margen y definirlo en -3 dB. Esta opción de normalización ajusta la amplitud de pico máxima en los clips seleccionados al valor especificado por el usuario. Por ejemplo, un clip con una amplitud de pico de -6 dB ajustará la ganancia en +6 dB si se define Normalizar pico máx. a en 0,0 dB. Para una selección de varios clips, el clip con el pico máximo se ajustará en el valor especificado por el usuario, mientras que el resto de clips se ajustarán en la misma cantidad y conservarán sus diferencias de ganancia relativas. Por ejemplo, asumamos que el clip uno tiene un pico de -6 dB y el clip dos tiene un pico de -3 dB. Como el clip dos tiene un valor pico mayor, se ajustará en +3 dB para aumentarlo a la ganancia de 0,0 dB especificada por el usuario. El clip uno también se ajustará en +3 dB (a -3 dB) y se conservará el desplazamiento de ganancia entre los dos clips de la selección.

Normalizar todos los picos a El valor predeterminado es 0,0 dB. Los usuarios pueden definir esta opción en cualquier valor por debajo de 0,0 dB. Por ejemplo, puede ser que un usuario desee permitir un margen y definirlo en -3 dB. Esta opción de normalización ajusta la amplitud de pico en los clips seleccionados al valor especificado por el usuario. Por ejemplo, un clip con una amplitud de pico de -6 dB ajustará la ganancia en +6 dB si se define Normalizar todos los picos a en 0,0 dB. Para una selección de varios clips, la ganancia de cada clip de la selección se ajustará en la cantidad necesaria para aumentarlos todos a 0,0 dB.

Normalización de la pista maestra

[Volver al principio](#)

Puede definir el nivel de volumen máximo de la pista maestra de una secuencia. Premiere Pro ajusta automáticamente el atenuador para toda la pista maestra hacia arriba o hacia abajo. El sonido más alto de una pista consigue el valor especificado. Premiere Pro escala los fotogramas clave de una pista maestra hacia arriba o hacia abajo en proporción al ajuste realizado en el volumen global.

Nota: Adobe Premiere Pro no permite un ajuste de volumen en el que el pico será superior a 0 dB.

1. Seleccione la secuencia que desea normalizar.
2. Seleccione Secuencia > Normalizar pista maestra.
3. En el cuadro de diálogo Normalizar pista, escriba un valor de amplitud en el campo dB.

4. Haga clic en Aceptar.

[Volver al principio](#)

Ajuste del volumen de pista con fotogramas clave

Puede ajustar el nivel de volumen de todo un clip o una pista, o bien conseguir que el volumen cambie en el tiempo, utilizando la goma elástica en una pista de audio de un panel Línea de tiempo.

1. Haga clic en el triángulo que se encuentra junto al nombre de la pista de audio para ampliar la vista de la pista de audio.
 2. En la cabecera de la pista de audio, haga clic en el botón **Mostrar fotogramas clave** , y seleccione una de las siguientes opciones del menú:
 - Mostrar fotogramas clave del clip** Permite animar efectos de audio para un clip, incluyendo el nivel de volumen.
 - Mostrar volumen del clip** Permite modificar solo el nivel de volumen de un clip.
 - Mostrar fotogramas clave de pista** Permite animar efectos de pista de audio diferentes, incluyendo Volumen, Silenciar y Equilibrio.
 - Mostrar volumen de pista** Permite modificar solo el nivel de volumen de una pista.
 3. Si uno de los ajustes de Fotogramas clave está seleccionado, realice una de las acciones siguientes:
 - Si está seleccionado **Mostrar fotogramas clave del clip**, seleccione **Volumen > Nivel** en el menú desplegable del encabezado del clip en la pista de audio.
 - Si está seleccionado **Mostrar fotogramas clave de pista**, seleccione **Pista > Volumen** en el menú desplegable del encabezado del clip en la pista de audio.

El ajuste de volumen está activado de forma predeterminada.

Nota: Cuando se muestran los fotogramas clave de audio, el clip de audio no se puede mover a una posición diferente en una línea de tiempo. Oculte los fotogramas clave o contraiga la pista para mover los clips de audio.
 4. Utilice las herramientas **Selección** o **Pluma** para desplazar la goma elástica de nivel de volumen hacia arriba (aumentar el volumen) o hacia abajo (disminuir el volumen).
- Nota:** Si quiere que el efecto **Volumen** cambie con el paso del tiempo, sitúe el indicador de tiempo actual  en el lugar de cada cambio, haga clic en el botón **Agregar/Quitar fotograma clave** , en el encabezado de la pista de audio y arrastre el fotograma clave hacia arriba (más alto) o hacia abajo (más bajo).

[Volver al principio](#)

Aplicación de un nivel de volumen a varios clips

1. En la Línea de tiempo ajuste el volumen de un solo clip al volumen deseado.
2. Seleccione **Editar > Copiar**.
3. Arrastre un cuadro sobre los otros clips que desee modificar.
4. Seleccione **Edición > Pegar atributos**.

Nota: Este procedimiento pega todos los efectos y atributos del primer clip seleccionado, no solo los ajustes de volumen.

[Volver al principio](#)

Ajuste del volumen en Controles de efectos

1. Seleccione un clip de audio de una secuencia.
 2. En el panel **Controles de efectos**, haga clic en el triángulo que hay junto a **Volumen** para expandir el efecto.
 3. Realice cualquiera de las acciones siguientes:
 - Introduzca un valor para el nivel. Un valor negativo disminuye el nivel de volumen, mientras que uno positivo lo aumenta. Un valor de 0,0 representa el nivel de volumen del clip original sin ajuste.
 - Haga clic en el triángulo que se encuentra junto a **Nivel** para ampliar las opciones de efecto y, a continuación, utilice el deslizador para ajustar el nivel de volumen.

Se crea automáticamente un fotograma clave al principio de la línea de tiempo del clip en el panel **Controles de efectos**.
 4. (Opcional) Para modificar el efecto **Volumen** a lo largo del tiempo, desplace el indicador de tiempo actual y ajuste el gráfico de nivel de volumen en el panel **Controles de efectos**.
- Cada vez que se desplaza el indicador de tiempo actual y se realiza un ajuste, se crea un fotograma clave nuevo. También se puede ajustar la interpolación entre fotogramas clave si se edita el gráfico del fotograma clave. Repita este proceso tantas veces como sea necesario.

[Volver al principio](#)

Definición del volumen de una pista en el Mezclador de audio

-  En el Mezclador de audio, ajuste el volumen de la pista.

Nota: Puede utilizar este procedimiento cuando no se aplica automatización a la pista. Si los niveles varían con el tiempo porque ya hay fotogramas clave de automatización de pistas aplicados, puede ajustar el nivel de las pistas uniformemente si lo envía a una submezcla y ajusta el nivel de la submezcla.

Cómo silenciar una pista en el Mezclador de audio

[Volver al principio](#)

❖ Haga clic en el icono del altavoz de la pista en el Mezclador de audio. En Premiere Pro CS6, el icono de altavoz se ha reemplazado con un icono "M".

Nota: Silenciar no afecta a los elementos preatenuadores, como efectos y envíos. Por otra parte, el estado del botón Silenciar pista depende de los ajustes de automatización que estén activos. Si desea silenciar la salida de la pista completamente, haga clic en el icono del altavoz en un panel Línea de tiempo.

Mezcla de pistas en el Mezclador de audio

[Volver al principio](#)

Puede definir los niveles de volumen de dos o más pistas de audio relacionadas entre sí utilizando el Mezclador de audio. Por ejemplo, puede aumentar el volumen de la voz de un narrador en una pista de audio mientras, simultáneamente, disminuye el volumen de la música de fondo en otra pista. Además, puede aumentar o disminuir el nivel de volumen general de toda la mezcla, que contiene el audio de todas las pistas seleccionadas. El Mezclador de audio le permite realizar estos ajustes en tiempo real mientras escucha la reproducción de las pistas que necesita. De forma predeterminada, los ajustes de volumen del Mezclador de audio realizados en cada pista de audio se graban en fotogramas clave de Volumen de pista visibles en un panel Línea de tiempo de esa pista. Los ajustes de volumen realizados para toda la mezcla se guardan en fotogramas clave de Volumen de pista visibles en la Pista maestra de audio de un panel Línea de tiempo.

1. Seleccione una secuencia que contenga audio en dos o más pistas de audio.
2. Seleccione Ventana > Espacio de trabajo > Audio.

El panel Mezclador de audio aparece en la zona de colocación central, con cada pista de audio de un panel Línea de tiempo asignado a su propio bus en el mezclador.

3. Seleccione Enclavar, Tocar o Escribir para todas las pistas del Mezclador de audio que desee modificar.
4. En un panel Línea de tiempo, haga clic en el botón Mostrar fotogramas clave  para cada pista de audio. A continuación, seleccione Mostrar fotogramas clave de pista o Mostrar volumen de pista en el menú desplegable.
5. Hacia la esquina inferior izquierda del panel Mezclador de audio, haga clic en el botón Reproducir  para reproducir la secuencia y supervisar el audio.
6. Desplace el regulador de volumen hacia arriba o hacia abajo en cada pista de audio para aumentar o disminuir el volumen conforme supervise el sonido.
7. Desplace el regulador de volumen de la Pista maestra hacia arriba o hacia abajo para aumentar o disminuir el volumen en toda la mezcla conforme supervise el sonido.

Los fotogramas clave de Volumen de pista aparecen en cada pista en la que realizó ajustes de volumen, incluyendo la Pista maestra.

Más temas de ayuda

[Búsqueda y personalización de métodos abreviados de teclado](#)



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

Grabación de mezclas de audio

Grabación de cambios en pistas de sonido

Conservación de la propiedad de una pista al grabar una mezcla de audio

Modos de automatización del Mezclador de audio

Definición de Correspondencia automática de hora para el modo Tocar y el modo de lectura

Especificación de la creación de un fotograma clave automatizado

Con el Mezclador de audio puede aplicar cambios a pistas de audio conforme se reproduce una secuencia. Los resultados de los cambios realizados se pueden escuchar instantáneamente. Existe la posibilidad de controlar los ajustes de volumen, panorámica y silenciación de una pista o de sus envíos. Existe la posibilidad de controlar todas las opciones de efectos para efectos de pista, incluido el ajuste de omisión.

El Mezclador de audio graba los cambios como fotogramas clave de pista en las pistas de audio. No realiza cambios en los clips de origen.

 *En secuencias multipista es recomendable realizar los ajustes pista a pista. Dirija los controles en una pista mientras reproduce una secuencia. A continuación, vuelva a reproducirla desde el principio mientras dirige los controles en otra pista. Los cambios realizados a la primera pista se mantienen si define el ajuste de automatización de pista como Desactivado o Leer.*

Grabación de cambios en pistas de sonido

[Volver al principio](#)

Cada canal del Mezclador de audio corresponde a una pista de audio de la Línea de tiempo. Puede utilizar los controles de cada canal del Mezclador de audio para grabar cambios en la pista de audio correspondiente. Por ejemplo, para variar el nivel de volumen de clips en la pista de audio 1, utilice el regulador de volumen del canal de audio 1 del Mezclador de audio.

1. En el panel Mezclador de audio o un panel Línea de tiempo, defina la hora actual en el punto en el que desee empezar la grabación de los cambios de automatización.
Nota: En el Mezclador de audio, se puede definir la hora actual en la esquina superior izquierda del panel.
2. En el Mezclador de audio, seleccione un modo de automatización en el menú Modo de automatización que se encuentra en la parte superior de cada pista que desee cambiar. Para grabar los cambios, seleccione un modo diferente a Desactivado o Leer. (Consulte Modos de automatización del Mezclador de audio)
3. (Opcional) Para proteger los ajustes de una propiedad durante el modo de automatización Escribir, haga clic con el botón derecho del ratón (Windows) o haga clic en Control (Mac OS) y presione un efecto o envío y seleccione el comando Seguro durante escritura en el menú.
4. En el Mezclador de audio, realice una de las acciones siguientes:
 - Para empezar la automatización, haga clic en el botón de reproducción ► en el Mezclador de audio.
 - Para reproducir la secuencia en un bucle continuo, haga clic en el botón Bucle .
 - Para reproducir desde el punto de entrada hasta el de salida, haga clic en el botón Reproducir de entrada a salida .
5. Cuando se reproduzca el audio, ajuste las opciones de cualquier propiedad automatizable.
6. Para detener la automatización, haga clic en el botón Detener ■.
7. Para previsualizar los cambios, cambie la hora actual al inicio de los cambios y haga clic en el botón Reproducir ►.
8. Para ver los fotogramas clave que ha creado, realice las acciones siguientes:
 - a. Haga clic en el botón Mostrar fotogramas clave , en el encabezado de la pista de audio que modificó y seleccione Mostrar fotogramas clave de pista.
 - b. Haga clic en el encabezado del clip hacia la esquina superior izquierda de un clip de audio que haya modificado y seleccione el tipo de cambio que ha grabado en el menú desplegable. Por ejemplo, si ha modificado el volumen, seleccione Pista > Volumen.

Este paso mostrará los fotogramas clave que ha grabado con el Mezclador de audio en la línea de cambios amarilla. Estos fotogramas clave se pueden editar como cualquier otro en la Línea de tiempo.

Conservación de la propiedad de una pista al grabar una mezcla de audio

[Volver al principio](#)

Puede mantener la configuración de una propiedad mientras graba una mezcla de audio, con lo que se impide la edición de una propiedad seleccionada. Se protege dicha propiedad en todas las pistas de una secuencia.

❖ En el panel de efectos y envíos de una pista, haga clic con el botón derecho (Windows) o mantenga pulsada la tecla Control y haga clic (Mac OS) en un efecto o envío y elija el comando Seguro durante escritura en el menú.

Nota: Utilice el Mezclador de audio para automatizar las propiedades de la pista solamente, no las del clip. Puede editar los fotogramas clave del clip si lo selecciona y utiliza el panel Controles de efectos o el panel Línea de tiempo.

Modos de automatización del Mezclador de audio

Los modos de automatización se definen en el menú situado en la parte superior de cada pista. Por ejemplo, arrastre un atenuador de volumen de pista o un control de panorámica durante la reproducción. Cuando se vuelva a reproducir el audio con el menú de automatización de pista definido como Leer, Tocar o Enclavar, Premiere Pro reproducirá la pista con los ajustes realizados. A medida que se realizan ajustes en los canales del Mezclador de audio, Premiere Pro aplica los cambios a las pistas respectivas mediante la creación de fotogramas clave en un panel Línea de tiempo. Por el contrario, los fotogramas clave de pistas de audio que se agregan o editan en un panel Línea de tiempo definen los valores (como, por ejemplo, las posiciones atenuadoras) en el Mezclador de audio.

Para cada pista de audio, la selección del menú de opciones de automatización determina el estado de automatización de la pista durante el proceso de mezcla:

Desactivado Omite los ajustes almacenados de la pista durante la reproducción. Desactivado permite utilizar los controles del Mezclador de audio en tiempo real sin sufrir interferencias de los fotogramas clave existentes. Sin embargo, los cambios realizados en la pista de audio no se graban en el modo Desactivado.

Leer Lee los fotogramas clave de la pista y los utiliza para controlar la pista durante la reproducción. Si una pista no tiene fotogramas clave, el hecho de ajustar una opción de pista (como el volumen) afecta a toda la pista de forma uniforme. Si ajusta una opción para una pista definida como Leer automatización, la opción vuelve al valor anterior (antes de que se grabaran los cambios automatizados actuales) cuando se deja de ajustar. La velocidad de retorno viene determinada por la preferencia Correspondencia automática de hora.

Escribir Graba los ajustes realizados en cualquier ajuste de pista automatizable que no esté definido como Seguro durante escritura y crea los fotogramas clave de pistas correspondientes en un panel Línea de tiempo. El modo Escribir escribe la automatización en cuanto empieza la reproducción sin esperar a que un ajuste cambie. Se puede modificar este comportamiento si se elige el comando Pasar a Tocar después de escribir en el menú Mezclador de audio. Cuando se detiene la reproducción o cuando termina un bucle de reproducción, el comando Pasar a tocar después de escribir cambia todas las pistas del modo Escribir al modo Tocar.

Enclavar Es idéntico a Escribir, excepto por el hecho de que la automatización no empieza hasta que se empieza a ajustar una propiedad. Los ajustes iniciales de una propiedad proceden de los cambios anteriores.

Tocar Es idéntico a Escribir, excepto por el hecho de que la automatización no empieza hasta que se empieza a ajustar una propiedad. Cuando se deja de modificar una propiedad, sus ajustes de opciones regresan a su estado previo antes de que se grabaran los cambios automatizados actuales. La velocidad de retorno viene determinada por la preferencia de audio Correspondencia automática de hora.

Definición de Correspondencia automática de hora para el modo Tocar y el modo de lectura

[Volver al principio](#)

Cuando se deja de ajustar la propiedad de un efecto en el modo Tocar, la propiedad regresa a su valor inicial. Esto también sucede durante el modo de lectura si un fotograma clave existe para el parámetro afectado. La preferencia Correspondencia automática de hora especifica a la hora de una propiedad de efecto que regrese a su valor inicial.

Los cambios de audio automatizados del Mezclador de audio pueden crear más fotogramas clave de los necesarios en la pista de audio, con lo que se reduce el rendimiento. Para evitar la creación de fotogramas clave innecesarios, garantizando así tanto la calidad de la interpretación como una degradación del rendimiento mínima, defina la preferencia Optimización de fotograma clave de automatización. Además de los otros beneficios, puede editar fotogramas clave individuales con más facilidad si están ensamblados en la pista en menor número.

1. Seleccione Edición > Preferencias > Audio (Windows) o Premiere Pro > Preferencias > Audio (Mac OS).
2. Introduzca un valor para Correspondencia automática de hora y, a continuación, haga clic en Aceptar.

Especificación de la creación de un fotograma clave automatizado

[Volver al principio](#)

Los cambios de audio automatizados del Mezclador de audio pueden crear más fotogramas clave de los necesarios en la pista de audio, con lo que se reduce el rendimiento. Para evitar la creación de fotogramas clave innecesarios, garantizando así tanto la calidad de la interpretación como una degradación del rendimiento mínima, defina la preferencia Optimización de fotograma clave de automatización. Además de ofrecer otras ventajas, esta preferencia facilita la edición de fotogramas clave individuales, ya que su disposición en el gráfico de fotogramas clave es menos densa. Para obtener información sobre las opciones Reducción de fotograma clave lineal y Reducción de intervalo de tiempo mínimo, consulte Preferencias de audio.

1. Seleccione Edición > Preferencias > Audio (Windows) o Premiere Pro > Preferencias > Audio (Mac OS).
2. En el panel de optimizaciones del fotograma clave de automatización, seleccione Reducción de fotograma clave lineal, Reducción de intervalo de tiempo mínimo o ambas opciones.
3. Haga clic en Aceptar.

Más temas de ayuda



Asignaciones estéreo múltiples para pistas a maestros multicanal

+ Novedades en Premiere Pro CC

Adobe® Premiere® Pro permite asignar una pista mono o estándar a varios pares de canales en un maestro multicanal.

Utilice el mezclador de pistas de audio para asignar pistas a varios pares de canales.

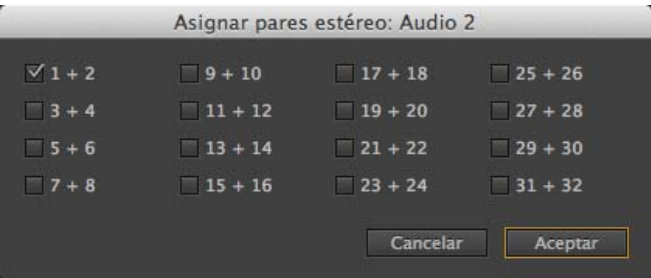
Haga clic en Ventana > Mezclador de pistas de audio para ver el mezclador de pistas de audio.

Para asignar canales, haga clic en el botón Asignación de salida directa para las pistas estándar y mono en el mezclador de pistas de audio.



Botón Asignación de salida directa

En el cuadro de diálogo Asignar pares estéreo, establezca los pares estéreo que desea asignar a una pista. Por ejemplo, se pueden asignar los pares estéreo 1+2 y 3+4.



Asignación de pares estéreo a una pista

Palabras clave: audio multicanal, estéreo multicanal, mezcla de audio, mezclador de audio, asignaciones de canal, canales de audio

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

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

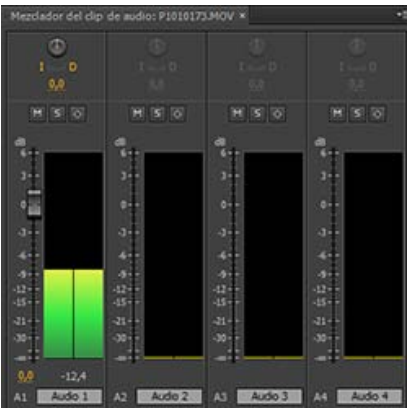
Control de la panorámica y el volumen del clip con el Mezclador de clip de audio

 *Novedades en Premiere Pro CC*

El Mezclador de clip de audio permite ajustar el volumen y la panorámica de los clips del panel Línea de tiempo cuando se está enfocando el panel Línea de tiempo.

También se puede controlar y ajustar el volumen y la panorámica de los clips en el Monitor de origen cuando éste está seleccionado.

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



Mezclador de clips de audio

Exploración del mezclador de clips de audio

[Volver al principio](#)

El Mezclador de clip de audio actúa como un inspector. Los atenuadores se asignan al nivel de volumen del clip y el control de panorámica se asigna al panoramizador del clip.

Cuando el panel Línea de tiempo está seleccionado, cada clip situado bajo la ubicación actual del cabezal de reproducción se asigna a un canal del mezclador de clips. Por ejemplo, el clip en la pista A1 del panel Línea de tiempo se asigna al canal A1 del Mezclador de clip.

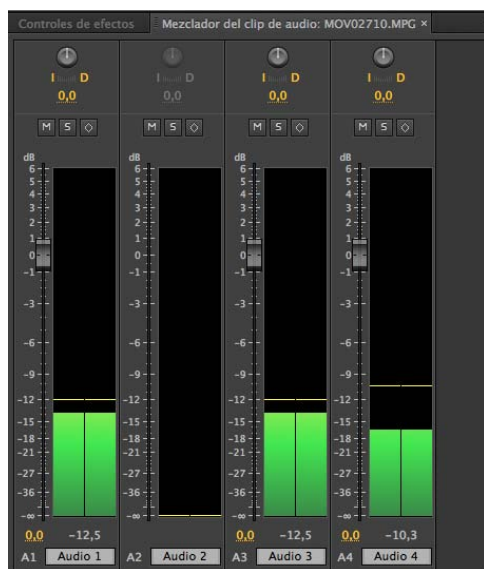
El Mezclador de clip muestra el audio del clip sólo cuando hay un clip debajo del cabezal de reproducción. Cuando una pista contiene un hueco, el canal correspondiente del mezclador de clips está vacío si el espacio se encuentra bajo el cabezal de reproducción.

Por ejemplo, en la línea de tiempo inferior, la pista A2 está vacía.



Pista A2 vacía

Debido a que hay un hueco debajo del cabezal de reproducción (pista A2 vacía), el mezclador de clips muestra un canal A2 vacío.



Mezclador de clips con canal A2 vacío

El mezclador de clips permite ajustar el volumen del clip, el volumen del canal y la panorámica del clip. Los canales del mezclador de clips son escalables. El ancho de canales depende del número de pistas de la secuencia y del ancho del panel.

Para ver el volumen del canal, haga clic con el botón derecho del ratón, o presione Ctrl, y haga clic en el mezclador de clips y seleccione **Mostrar volumen del canal** en el menú contextual. Esta opción está deshabilitada de forma predeterminada.

El estado del botón de fotograma clave determina la naturaleza de los cambios que se pueden realizar en el volumen o la panorámica.

Si se pulsa el botón de fotograma clave mientras se ajusta el volumen o la panorámica, se agrega un fotograma clave en la posición actual del cabezal de reproducción. También se puede actualizar el fotograma clave actual si hay un fotograma clave bajo el cabezal de reproducción.

Si no se pulsa el botón de fotograma clave, se mueve el segmento actual.

Recursos de la comunidad:

[Tutorial de vídeo de Josh Weiss: Uso del mezclador de clips de audio](#)

Modos de automatización del mezclador de clips de audio

[Volver al principio](#)

Se pueden definir modos de automatización de una pista en el menú emergente situado en la parte superior derecha del mezclador de clips. Por ejemplo, arrastre un atenuador de volumen de pista o un control de panorámica durante la reproducción. Cuando se vuelva a reproducir el audio con el menú de automatización de pista definido como **Tocar** o **Enclavar**, Premiere Pro reproducirá la pista con los ajustes realizados. A medida que se realizan ajustes en los canales del mezclador de clips, Premiere Pro aplica los cambios a las pistas respectivas mediante la creación de fotogramas clave en un panel **Línea de tiempo**. Por el contrario, los fotogramas clave de pistas de audio que se agregan o editan en un panel **Línea de tiempo** definen los valores (como, por ejemplo, las posiciones atenuadoras) del mezclador de clips.

Para cada pista de audio, se puede seleccionar cualquiera de estas opciones, que determina el estado de automatización de la pista durante el proceso de mezcla:

- **Modo de enclavamiento de fotograma clave:** la automatización no empieza hasta que no se empieza a ajustar una propiedad. Los ajustes iniciales de una propiedad proceden de los cambios anteriores.
- **Modo táctil de fotograma clave:** la automatización no empieza hasta que no se empieza a ajustar una propiedad. Cuando se deja de modificar una propiedad, sus ajustes de opciones regresan a su estado previo antes de que se grabaran los cambios automatizados actuales. La velocidad de retorno viene determinada por la preferencia de audio **Correspondencia automática de hora**.

Palabras clave: mezclador de clips de audio, mezclado de clips, mezclador de audio, mezcla de audio, mezclador de clips de vídeo

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

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

Mezcla avanzada

Uso de submezclas

Direccionamiento de pistas con envíos

Mezcla en menos canales

Cambio de audio 5.1 a estéreo o mono

Direccionamiento de salida de pista

Direccionamiento o desactivación de la salida de la pista

[Volver al principio](#)

Uso de submezclas

Una submezcla es una pista que combina señales de audio dirigidas a ella a partir de pistas de audio específicas o envíos de pista en la misma secuencia. Una submezcla es un paso intermedio entre las pistas de audio y la pista maestra. Las submezclas son útiles si desea trabajar con diversas pistas de audio de la misma manera. Por ejemplo, se puede utilizar una submezcla para aplicar ajustes de efectos y audio idénticos a 3 pistas de una secuencia de 5. Las submezclas pueden ayudar a optimizar el uso de la potencia de procesamiento del equipo, ya que permiten aplicar un efecto una vez en lugar de varias veces.

Del mismo modo que las pistas de audio que contienen clips, las submezclas pueden ser mono, estéreo o 5.1 envolvente. Las submezclas aparecen como pistas totalmente funcionales en el Mezclador de audio y en un panel de Línea de tiempo; es posible editar las propiedades de la pista de submezcla del mismo modo que se edita una pista que contiene clips de audio. Sin embargo, las submezclas son diferentes de las pistas de audio por las siguientes razones:

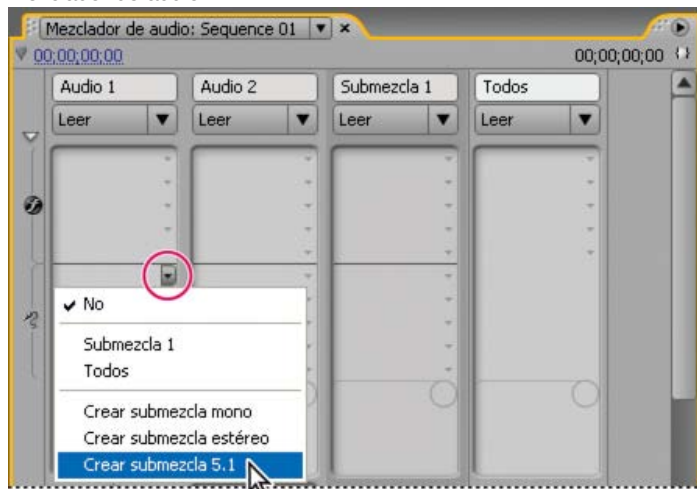
- Las pistas de submezcla no pueden contener clips, así que no se pueden grabar. Por esa razón, no contienen ninguna opción de entrada de dispositivo ni de grabación, ni propiedades de edición del clip.
- En el Mezclador de audio, las submezclas tienen un fondo más oscuro que el resto de pistas.
- En un panel Línea de tiempo, las submezclas no presentan el icono Conmutar salida de pista  ni el icono Definir estilo de visualización .

Creación de una submezcla en un panel Línea de tiempo

1. Elija Secuencia > Agregar pistas.
2. Especifique las opciones en la sección Pistas de submezcla de audio y, a continuación, haga clic en Aceptar.

Creación de una submezcla y asignación de un envío simultáneamente

1. Si resulta necesario, visualice el panel de efectos/envíos del Mezclador de audio, para lo cual deberá hacer clic en el triángulo que se encuentra a la izquierda del menú de una opción de automatización.
2. Elija Crear submezcla mono, Crear submezcla estéreo o Crear submezcla 5.1 en cualquiera de los 5 menús de listas de envíos del Mezclador de audio.



Elección de tipo de submezcla en el Mezclador de audio

Dirección de la salida de una pista a una submezcla

- ❖ En el Mezclador de audio, seleccione el nombre de la submezcla en el menú de salida de pistas que se encuentra en la parte inferior de la

Direccionamiento de pistas con envíos

Cada pista contiene 5 envíos, localizados en el panel de efectos y envíos del Mezclador de audio. Los envíos suelen utilizarse para dirigir la señal de una pista hacia una pista de submezcla a efectos de procesamiento. La submezcla puede devolver la señal procesada a la mezcla mediante su direccionamiento hacia la pista maestra, o bien puede dirigir la señal a otra submezcla. Un envío incluye un control de nivel que controla la relación del volumen de la pista de envío y el volumen de la submezcla. Este valor es la relación húmedo/seco, donde "húmedo" se refiere a la señal de submezcla de efectos procesados y "seco" se refiere a la señal de la pista de envío. Una relación húmedo/seco del 100% indica que la señal húmeda se emite a la máxima potencia. El volumen de la submezcla afecta a la señal húmeda y el volumen de la pista de envío afecta a la señal seca.

A un envío se le puede aplicar un preatenuador o postatenuador, con lo que el resultado será que el audio de la pista se envía antes o después de que se aplique la atenuación de volumen a la pista. Con un envío preatenuador, el ajuste de la atenuación de la pista no afecta al nivel de salida del envío. Un envío postatenuador mantiene la relación húmedo/seco y desvanece las señales húmeda y seca al mismo tiempo a medida que se ajusta el volumen de la pista de envío.

Nota: No se puede asignar un envío de pista a la pista maestra en una secuencia de 16 canales.

Envío de una pista a una submezcla

1. (Opcional) Para visualizar el panel de efectos y envíos en el Mezclador de audio, haga clic en el triángulo Mostrar/Ocultar efectos y envíos, situado a la izquierda del Mezclador de audio.
2. En el panel de efectos y envíos, realice una de las acciones siguientes:
 - Para enviar a una submezcla existente, haga clic en el triángulo Enviar selección de asignaciones y seleccione un nombre de submezcla en el menú.
 - Para crear y enviar una nueva submezcla, haga clic en el triángulo Enviar selección de asignaciones y elija una de las siguientes opciones: Crear submezcla mono, Crear submezcla estéreo o Crear submezcla 5.1.

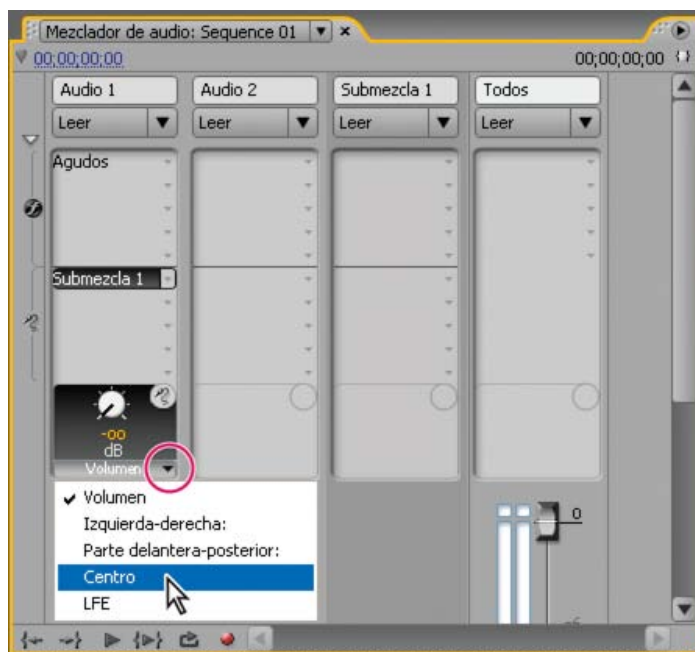


Envíos

A. Nombre de la submezcla asignada a envío y menú Enviar asignación. **B.** Enviar silenciamiento. **C.** Control para la propiedad de envío seleccionada. **D.** Menú de propiedades de envío.

Edición de ajustes de envío

1. (Opcional) Para visualizar el panel de efectos y envíos en el Mezclador de audio, haga clic en el triángulo Mostrar/Ocultar efectos y envíos, situado a la izquierda del Mezclador de audio.
2. En el panel de efectos y envíos, haga clic en el triángulo Enviar selección de asignaciones y elija un envío en el menú.
3. (Opcional) Seleccione la propiedad de envío que desea editar en el menú Parámetro seleccionado, situado debajo del control de la propiedad de envío seleccionada.



Selección en el menú Parámetro seleccionado

4. Modifique el valor de la propiedad mediante el control que se encuentra encima del menú de las propiedades de asignación de envío, debajo de la lista de envíos.

Uso de los envíos

1. (Opcional) Para visualizar el panel de efectos y envíos en el Mezclador de audio, haga clic en el triángulo Mostrar/Ocultar efectos y envíos, situado a la izquierda del Mezclador de audio.
2. Realice cualquiera de las acciones siguientes:
 - Para designar un envío como preatenuador o postatenuador, haga clic con el botón derecho (Windows) o mantenga pulsada la tecla Control y haga clic (Mac OS) en un envío y elija Preatenuador o Postatenuador en el menú contextual.
 - Para silenciar un envío, haga clic en el botón Enviar silenciamiento , situado junto al control de envío de la propiedad de envío seleccionada.
 - Para eliminar un envío, elija Ninguno en el menú Enviar selección de asignación.

[Volver al principio](#)

Mezcla en menos canales

Cuando se dirige la salida de la pista a una pista o a un dispositivo con menos canales, Premiere Pro debe mezclar el audio según el número de canales de la pista de destino. Mezclar en menos canales suele ser práctico o necesario porque el audio de una secuencia puede reproducirse en un motor de audio que admita menos canales de audio que la mezcla original. Por ejemplo, se puede crear un DVD con audio 5.1 envolvente, pero es posible que algunos de sus clientes utilicen sistemas de altavoces o televisores que solo admiten estéreo (2 canales) o mono (1 canal). Sin embargo, la mezcla en menos canales también puede darse en un proyecto cuando se asigna la salida de pista a una pista que tiene menos canales. Premiere Pro ofrece la opción Tipo de mezcla 5.1, la cual permite elegir cómo convertir audio 5.1 envolvente en audio estéreo o mono. Se puede elegir entre varias combinaciones de canales frontales, canales traseros y canal LFE (efectos de baja frecuencia o graves).

[Volver al principio](#)

Cambio de audio 5.1 a estéreo o mono

1. Seleccione Edición > Preferencias > Audio (Windows) o Premiere Pro > Preferencias > Audio (Mac OS).
2. Seleccione Tipo de mezcla 5.1 en el menú y haga clic en Aceptar.

Nota: Para conservar la integridad de las asignaciones de canal izquierdo/derecho, evite utilizar opciones de mezcla que incluyan el canal LFE.

[Volver al principio](#)

Direccionamiento de salida de pista

De forma predeterminada, la salida de pistas se dirige a la pista maestra. También se puede dirigir la señal de la pista completa a una pista de submezcla o pista maestra mediante el menú Asignación de salida de pista, situado en la parte inferior de cada pista en el Mezclador de audio. La señal de salida contiene todas las propiedades especificadas para esa pista, incluidos los ajustes de automatización, efectos, panorámica/equilibrio, solo/silencio y atenuador. En el Mezclador de audio, todas las submezclas se agrupan a la derecha de las pistas de audio. Se puede dirigir la salida de una pista a cualquier submezcla pero, para evitar bucles de retroalimentación, Premiere Pro solo permite dirigir una

submezcla a una submezcla situada a su derecha o a la pista maestra. El menú de salida muestra solamente las pistas que siguen esas reglas.

Nota: Es posible crear un acuerdo de envío/devolución con una submezcla de efectos.

Direccionamiento o desactivación de la salida de la pista

[Volver al principio](#)

❖ Realice cualquiera de las acciones siguientes:

- Para dirigir la salida de una pista a otra pista, seleccione una submezcla o una pista maestra en el menú Asignación de salida de pista, situado en la parte inferior de cada pista en el Mezclador de audio.
- Para desactivar completamente la salida de la pista, haga clic en el icono Conmutar salida de pista  para ocultar el icono del altavoz para una pista en un panel Línea de tiempo. Este ajuste provoca que la pista no emita ninguna señal, pero no modifica el direccionamiento de la señal.



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

Edición de audio en Adobe Audition (CS5.5 y posterior)

Uso de Adobe Audition

Adobe Audition le permite usar técnicas de postproducción avanzadas para crear y editar audio. Si ha instalado Adobe Audition, puede aplicar el comando Editar en Adobe Audition a un clip de audio.

Cuando se aplica el comando Editar en Audition a un clip de audio, el audio se extrae y las ediciones se aplican a un nuevo clip que contiene el audio extraído. Se conserva el audio en el clip de vídeo maestro original.

Al aplicar el comando Editar en Audition a clips en una secuencia, Premiere Pro procesa el audio en un nuevo clip de audio que se importa en Adobe Audition. Si en Premiere Pro estaba marcado un rango de Entrada/Salida, estos marcadores se vuelven visibles en Audition. Cuando se guarda el clip en Audition, el clip editado sustituye al clip original en el panel Línea de tiempo de Premiere Pro. El clip maestro original en el panel Proyecto no se modifica. El clip editado conserva los efectos o los marcadores aplicados al clip de secuencia original.

Puede editar el audio en Adobe Audition muchas veces. Para cada edición subsiguiente en Adobe Audition, Premiere Pro envía el clip de audio creado para la sesión de edición inicial.

Desde el panel Proyecto, el comando Deshacer elimina el clip de audio extraído que se ha editado en Adobe Audition. En el caso de un clip de una secuencia, el comando Deshacer invierte las acciones Procesar y Reemplazar, devolviendo el clip de audio original a la secuencia. En este caso, el archivo de audio recién creado no se elimina del panel Proyecto.

Nota: El comando Editar en Audition no está disponible para clips de Adobe Dynamic Link.

Uso de Adobe Audition

[Volver al principio](#)

1. En el panel Proyecto, seleccione un clip o secuencia que contenga audio. También puede seleccionar un clip en el panel Línea de tiempo o seleccionar el panel Línea de tiempo sin clips seleccionados.
2. Seleccione Edición > Editar en Adobe Audition y, a continuación, seleccione Clip o de la Secuencia en el submenú. Se inicia Audition.
3. Edite y guarde el clip o la secuencia en Audition.
4. Vuelva a Premiere Pro. El archivo de audio permanece abierto en Audition hasta que se cierra.

Para obtener más información sobre el uso de Adobe Audition, consulte [Ayuda de Adobe Audition](#).



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

Edición de audio en Adobe Soundbooth (CS5)

Edición de audio en Adobe Soundbooth

Anulación de los cambios realizados en Adobe Soundbooth

Adobe SoundBooth le permite utilizar técnicas avanzadas para editar audio. Si ha instalado Adobe SoundBooth, puede aplicar el comando Editar en Adobe SoundBooth a un clip de audio.

Nota: Adobe Soundbooth debe utilizarse con Premiere Pro CS5 y versiones anteriores. Para editar el audio en Premiere Pro CS5.5 y versiones posteriores, utilice Adobe Audition.

Para abrir el archivo de origen en Soundbooth, seleccione en una línea de tiempo un clip maestro, un subclip o un ejemplo de clip solo de audio y seleccione Editar en SoundBooth > Editar archivo de origen. Si en Premiere Pro estaba marcado un alcance de Entrada/Salida, estos marcadores se vuelven visibles en Soundbooth. Cuando se graba el archivo en SoundBooth, el archivo original del disco se sobrescribe y todos los ejemplos de clip maestro, los subclips y los elementos de pista se actualizan automáticamente para reflejar los cambios. No se pueden deshacer los cambios.

Para extraer el audio y generar un nuevo elemento de proyecto, seleccione un clip maestro, un subclip o un ejemplo de clip A/V solo de audio y seleccione Editar en SoundBooth > Extraer audio. Las ediciones se realizan en esta copia de SoundBooth. El clip maestro original se conserva en el proyecto y en el disco.

Nota: El comando Editar en Adobe Soundbooth no está disponible para los clips de Adobe Dynamic Link.

Edición de audio en Adobe Soundbooth

[Volver al principio](#)

1. En el panel Proyecto o en el panel Línea de tiempo, seleccione un clip que contenga audio.
2. Seleccione Edición > Editar en Adobe SoundBooth y escoja una de las opciones siguientes:

Editar archivo de origen permite a SoundBooth registrar los cambios en el archivo de origen en el que se basa el clip maestro y cualquier subclip o clip de ejemplo que se base en dicho clip maestro. Editar archivo de origen solo funciona con clips de audio, no con clips que contienen vídeo.

Invertir y reemplazar audio invierte un nuevo clip de audio que se haya editado en Adobe SoundBooth. El clip editado sustituye al clip original en un panel Línea de tiempo y el clip maestro original del panel Proyecto permanece intacto. El clip editado hereda los efectos o los marcadores aplicados al clip de secuencia original. El nuevo archivo aparece en el panel Proyecto de Premiere Pro.

Extraer audio copia el audio del clip de origen en un nuevo archivo que se puede editar en SoundBooth. El archivo nuevo aparece en el panel Proyecto de Premiere Pro y se abre en Adobe SoundBooth.

Nota: Extraer audio no reemplaza el audio original en el clip maestro de vídeo. Si agrega el clip maestro de vídeo a una secuencia y quiere que el audio editado acompañe al vídeo, debe desvincular y eliminar el audio del clip maestro y, a continuación, vincular el vídeo restante al audio editado.

3. Editar y guardar el clip en SoundBooth.
4. Regresar a Premiere Pro. El archivo de audio permanece abierto en Soundbooth hasta que se cierra.

Anulación de los cambios realizados en Adobe Soundbooth

[Volver al principio](#)

En el panel Proyecto, el comando Deshacer elimina el clip de audio extraído que se ha editado en SoundBooth. En el caso de un clip de una secuencia, el comando Deshacer invierte las acciones Procesar y Reemplazar, devolviendo el clip de audio original a la secuencia. En este caso, el archivo de audio recién creado no se elimina del panel Proyecto.



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

Panorámica y equilibrio

Panorámica y equilibrio en el Mezclador de audio

Panorámica o equilibrio de una pista estéreo

Panorámica o equilibrio de una pista 5.1 envolvente

Panorámica o equilibrio de una pista de 16 canales

Aplicación de panorámica o equilibrio a una pista en un panel Línea de tiempo

De forma predeterminada, todas las pistas de audio salen a la pista de audio maestra de la secuencia. Sin embargo, también se pueden crear pistas de submezcla. El audio se puede emitir desde cualquier pista en una pista de submezcla. Posteriormente el audio puede salir de una pista de submezcla a una pista maestra. La pista de audio se puede utilizar como entrada para una pista de submezcla o para la pista maestra. Una pista de submezcla se puede utilizar como salida para una pista de audio y como entrada para una pista maestra. Diferentes pistas de la misma secuencia pueden tener números de canales distintos. Por ejemplo, la salida de una pista de audio mono se puede enviar a una pista de submezcla estéreo y posteriormente la salida de esta última pista se puede enviar a una pista de maestra de canal 5.1.

Si el número de canales difiere entre una pista de entrada y su pista de salida, se determina el grado en que cada uno de los canales de la pista de entrada realiza la transmisión a cada uno de los canales en su pista de salida. Por ejemplo, es posible enviar el 80 por ciento de la señal desde una pista de audio mono al canal izquierdo de una pista de submezcla estéreo y un 20 por ciento al canal derecho. Esto se denomina equilibrio. El audio se equilibra en una pista de salida estéreo con los diales Panorámica izquierda/derecha en el Mezclador de audio. El audio se equilibra en una pista de salida 5.1 con los controles 5.1 Panoramizador en el Mezclador de audio.

En el Mezclador de audio, aparece un dial Panorámica izquierda/derecha en una pista únicamente cuando se selecciona una pista estéreo como salida para la pista. Un control 5.1 Panoramizador aparece en una pista solamente cuando se selecciona una pista de canal 5.1 como salida para la pista. La relación entre el número de canales de una pista de audio y el número de canales de la pista de salida (a menudo la pista maestra) determina si las opciones de panorámica y equilibrio están disponibles para una pista de audio.

Se considera que el audio es panorámico cuando se mueve de un canal de salida a otro, a través del tiempo. Por ejemplo, si un coche se desplaza desde la parte derecha de un fotograma de vídeo a la izquierda, se puede generar una panorámica del canal que contiene el audio del coche de modo que comience en la parte derecha de la pantalla y finalice en la izquierda.

Nota: Si resulta necesario, puede equilibrar un clip mediante la aplicación del efecto de audio Equilibrio. Hágalo solamente tras determinar que el equilibrio de pistas no es suficiente.

En el Mezclador de audio, el número de medidores de nivel en una pista indica el número de canales para dicha pista. La pista de salida se muestra en el menú Asignación de salida de pista en la parte inferior de cada pista. Las siguientes reglas determinan si el audio de una pista se puede panoramizar o equilibrar en su pista de salida:

- Cuando se reproduce una pista mono en una pista estéreo o 5.1 envolvente, esta se puede panoramizar.
- Cuando se reproduce una pista estéreo en una pista estéreo o 5.1 envolvente, esta se puede equilibrar.
- Cuando la pista de salida contiene menos canales que el resto de pistas de audio, Premiere Pro mezcla el audio con el número de canales de la pista de salida.
- Cuando una pista de audio y la pista de salida son mono o cuando ambas pistas son 5.1 envolvente, las funciones de panorámica y de equilibrio no están disponibles. Los canales de ambas pistas se corresponden directamente.

Si bien la pista de audio maestra es la pista de salida predeterminada, una secuencia también puede incluir pistas de submezcla. Las pistas de submezcla pueden ser un destino de salida de otras pistas de audio y una fuente de audio para la pista maestra (u otras pistas de submezcla). Así pues, el número de canales de una pista de submezcla afecta a los controles de panorámica o de equilibrio disponibles en las pistas que se reproducen en ella, y el número de canales de la pista de salida de submezcla afecta si las funciones de panorámica o de equilibrio están disponibles para esa pista de submezcla.

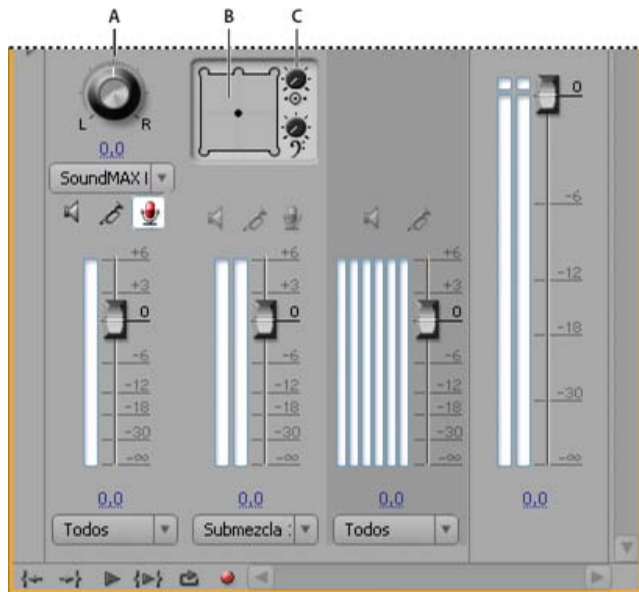
Panorámica y equilibrio en el Mezclador de audio

[Volver al principio](#)

El Mezclador de audio ofrece controles de panorámica y equilibrio. Aparece un control redondo cuando una pista mono o estéreo produce una pista estéreo. Gire el control para aplicar panorámica o equilibrio al audio entre los canales de pista de salida derecho e izquierdo. Aparece una bandeja cuadrada cuando una pista mono o estéreo produce una pista 5.1 envolvente. Esta bandeja presenta el archivo de audio bidimensional creado por el audio 5.1 envolvente. Deslice un disco en la bandeja para aplicar panorámica o equilibrio al audio entre los cinco altavoces, representados por bolsillos alrededor de la bandeja. La bandeja también incluye controles para ajustar un porcentaje de canal central de pista de audio 5.1 envolvente y el volumen de los graves. No aparece ningún control de panorámica si una pista genera una submezcla o una pista maestra que contiene el mismo número de canales o menos. Así las cosas, un control de panorámica o equilibrio nunca está disponible para una pista 5.1 envolvente. Una pista maestra no contiene controles de panorámica o equilibrio porque nunca se dirige a otra pista. Sin embargo, es posible aplicar panorámica o equilibrio a una secuencia entera cuando se utiliza la secuencia como una pista en otra secuencia.

Se puede modificar el ajuste de panorámica a lo largo del tiempo en el Mezclador de audio, o bien en un panel Línea de tiempo si se aplican

fotogramas clave a las opciones de panorámica de una pista.



Controles de panorámica y equilibrio

A. Control de panorámica/equilibrio estéreo B. Bandeja de panorámica/equilibrio 5.1 envolvente C. Porcentaje central

💡 Para obtener los mejores resultados al supervisar los ajustes de panorámica o equilibrio, compruebe que todas las salidas de tarjetas de audio o del equipo estén conectadas al altavoz correcto y que los cables positivos y negativos estén bien conectados en todos los altavoces.

Panorámica o equilibrio de una pista estéreo

[Volver al principio](#)

❖ En el Mezclador de audio, realice una de las acciones siguientes:

- Arrastre el control de panorámica o el valor que se encuentra debajo de él.
- Haga clic en el valor bajo el control de panorámica, escriba otro valor y presione Intro (Windows) o Retorno (Mac OS).

Panorámica o equilibrio de una pista 5.1 envolvente

[Volver al principio](#)

1. En el Mezclador de audio, haga clic y arrastre el disco a cualquier lugar de la bandeja. Para mover el disco a un canal de la izquierda, la derecha o el centro, arrástrelo a uno de los bolsillos del borde de la bandeja.
2. Para ajustar el porcentaje de canal central, arrastre el control de porcentaje central.
3. Si hace falta, ajuste el nivel del canal LFE (graves), para lo cual deberá arrastrar el control por encima del icono de la clave de fa en cuarta

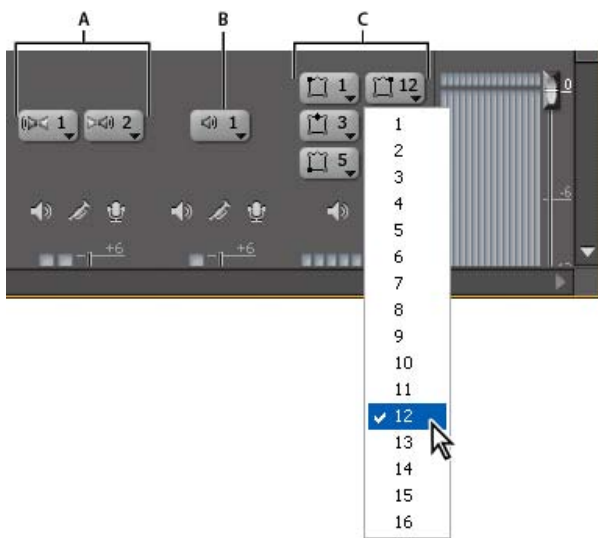


Panorámica o equilibrio de una pista de 16 canales

[Volver al principio](#)

Cuando seleccione una secuencia que contenga una pista de audio maestra de 16 canales, los botones de Asignación de salida directa aparece encima de los deslizadores de cada pista en el Mezclador de audio. Haga clic en cada uno de estos botones para asignar cada canal de pista a un canal de destino en la pista maestra.

Nota: Aparece un botón de asignación de salida directa en cada pista para cada canal de dicha pista. Por ejemplo, una pista monofónica tiene un único botón de Asignación de salida directa, mientras que una pista de 5.1 tiene seis botones de Asignación de salida directa.



Selección del canal 12 para la salida del canal izquierdo-delantero de una pista de audio de 5.1

A. Botones de Asignación de salida directa para una pista estéreo **B.** Botones de Asignación de salida directa para una pista monofónica **C.** Botones de Asignación de salida directa para una pista envolvente de 5.1

1. Si el Mezclador de audio no está abierto, seleccione Ventana > Mezclador de audio y seleccione la secuencia de 16 canales deseada.
Los botones Asignación de salida directa muestran a qué canal de la pista maestra ha asignado Premiere Pro los canales de las pistas iniciales automáticamente. A medida que cree pista adicionales, Premiere Pro asignará sus canales automáticamente al canal 1, 1-2 o 1-6 en la pista maestra de 16 canales, según el número de canales de la nueva pista.
2. En el Mezclador de audio, para cada canal en una pista, haga clic en el botón Asignación de salida directa y seleccione uno de los 16 canales de la pista maestra como destino para dicho canal.
Nota: No se pueden asignar envíos de pista a la pista maestra en una secuencia de 16 canales.

Aplicación de panorámica o equilibrio a una pista en un panel Línea de tiempo

[Volver al principio](#)

1. En un panel Línea de tiempo, si resulta necesario, haga clic en el triángulo que se encuentra junto al nombre de la pista para ampliar la vista correspondiente.
2. Haga clic en el botón Mostrar fotogramas clave  y seleccione Mostrar fotogramas clave de pista en el menú que aparezca.
3. Haga clic en Pista:Volumen en la parte superior izquierda de la pista y, a continuación, elija Panorámica > Equilibrio o Panorámica > Panorámica en el menú. (Para audio 5.1 envolvente, elija la dimensión que desea editar en el menú Panorámica.)
4. (Opcional) Si va a ajustar el efecto panorámica o equilibrio con el tiempo, desplace el indicador de tiempo actual y haga clic en el icono Agregar/quitar fotograma clave .
5. Utilice la herramienta Selección o Pluma para ajustar el nivel.
6. (Opcional) Si va a ajustar el efecto panorámica o equilibrio a lo largo del tiempo, repita los pasos 4 y 5 según las necesidades.

Más temas de ayuda

[Mezcla de sonido envolvente 5.1](#)



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

Titulación y Titulador

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

Creación y edición de títulos

Creación de títulos nuevos

[Apertura, importación o exportación de un título](#)

[Acerca de los márgenes seguros en el Titulador](#)

[Selección, creación e importación de plantillas de título](#)

[Muestra de vídeo detrás del título](#)

El Titulador es una herramienta muy versátil, que permite crear títulos y créditos y, además, compuestos animados.

El Titulador es un conjunto de paneles relacionados. Puede seleccionar los paneles en el Titulador sin cerrarlo. Los paneles se pueden acoplar entre sí o en otras partes de la interfaz. Si los paneles no se acoplan al espacio de trabajo principal, aparecen o flotan sobre los demás paneles.

Se pueden cargar varios títulos en el Titulador. Se puede seleccionar el título que se desea ver eligiendo su nombre en el menú de fichas Título. Puede volver a abrir un título cuando desee cambiarlo o duplicarlo y guardar una nueva versión.

Para obtener un tutorial de vídeo donde se describe el Titulador, consulte el [sitio web de Adobe](#).

Para obtener instrucciones sobre la creación de nuevos títulos basados en títulos existentes y la creación de plantillas nuevas, consulte el tutorial de vídeo [Uso de títulos personalizados](#) de Jon Barrie en el sitio web Creative COW.

Philip Hodgetts ofrece sugerencias para obtener los mejores resultados al crear texto o gráficos vectoriales para vídeo [en este artículo](#) del sitio web Creative COW.

Para obtener más sugerencias, consulte ["Mejores prácticas para crear texto y gráficos vectoriales para vídeo"](#) en la Ayuda de After Effects.

Maxim Jago explica y muestra cómo crear y componer títulos [en este tutorial de vídeo](#).

Maxim Jago muestra cómo añadir fundidos, títulos y música a cualquier vídeo [en este tutorial de vídeo](#).

Creación de títulos nuevos

[Volver al principio](#)

Puede crear un título desde cero o usar una copia de un título existente como punto de partida.

Creación de un título

1. Realice una de las acciones siguientes:

- Elija Archivo > Nuevo > Título.
- Seleccione Título > Nuevo título y, a continuación, elija un tipo de título.
- En el panel Proyecto, presione el botón Nuevo Elemento  y seleccione Título.

2. Especifique un nombre para el título y haga clic en Aceptar.

3. Utilice las herramientas de texto y forma para crear un archivo o para personalizar una plantilla.

4. Cierre el titulador o guarde el proyecto para guardar el título.

Nota: Los títulos se añaden al panel Proyecto de forma automática y se guardan como parte del archivo del proyecto.

Maxim Jago explica y muestra cómo crear y componer títulos [en este vídeo](#) de Video2Brain.

Clay Asbury ha creado [este tutorial de vídeo](#) sobre la creación de títulos en Premiere Pro.

Creación de un título basándose en el actual

1. En el Titulador, abra o seleccione el título en el que desea basar un nuevo título.
2. En el panel Propiedades rápidas del título, haga clic en Nuevo título basado en el título actual .
3. En el cuadro de diálogo Título nuevo, introduzca un nombre para el nuevo título y haga clic en Aceptar.
4. Cambie el nuevo título según sea necesario.
5. Cierre el titulador o guarde el proyecto para guardar el título.

Apertura, importación o exportación de un título

[Volver al principio](#)

Apertura de un título para edición

❖ Haga doble clic en el título en el panel Proyecto o en un panel Línea de tiempo.

Nota: Los títulos se abren en el Titulador, no en el monitor de origen.

Importación de un archivo de título

Es posible importar un archivo de título tal y como se haría con cualquier otro archivo de origen.

1. Elija Archivo > Importar.
2. Seleccione un título y haga clic en Abrir.

Nota: Además de importar títulos de Premiere Pro y Premiere Elements con la extensión .prtl, puede importar títulos con la extensión .ptl, creados en versiones anteriores de Adobe Premiere. Los títulos importados forman parte del archivo de proyecto actual.

Exportación de un título como un archivo independiente

Puede exportar títulos como archivos independientes con la extensión .prtl.

1. Seleccione el título que desea guardar como un archivo independiente en el panel Proyecto.
2. Elija Archivo > Exportar > Título.
3. Especifique un nombre y una ubicación para el título y haga clic en Guardar.

Acerca de los márgenes seguros en el Titulador

[Volver al principio](#)

Los márgenes de título seguro y de acción segura del área de dibujo del Titulador indican las zonas seguras. Estos márgenes están habilitados de forma predeterminada.

Las zonas seguras resultan útiles para editar difusiones y cintas de vídeo. La mayor parte de los televisores sobrepasan la imagen. El sobrebarrido sitúa los bordes exteriores de la imagen fuera del área de visualización. El grado de sobrebarrido no es uniforme en todos los televisores. Para garantizar que toda la imagen se ajusta al área que muestra la mayoría de los televisores, el texto se debe mantener dentro de los márgenes de título seguros. Mantenga todos los demás elementos importantes dentro de los márgenes de acción seguros.

Nota: Si va a crear contenido para el Web o para CD, los márgenes seguros para los títulos y para la acción no se aplican al proyecto porque se muestra la imagen completa en estos medios.

Selección, creación e importación de plantillas de título

[Volver al principio](#)

Las plantillas de título incluidas en Premiere Pro proporcionan numerosos temas y diseños preestablecidos que permiten diseñar rápida y fácilmente un título. Algunas plantillas incluyen gráficos relacionados con determinados temas como, por ejemplo, bebés o vacaciones. En otras, existe texto de marcador que puede reemplazar para crear créditos para su película. Algunas plantillas tienen un fondo transparente, representado por cuadrados en gris claro y oscuro, para que pueda ver el vídeo que hay debajo del título. Otras plantillas son opacas.

Para cambiar fácilmente los elementos de la plantilla, selecciónelos y elimínelos o sobreescríbalos. También puede agregar elementos a la plantilla. Después de modificar la plantilla, puede guardarla como un archivo de título para utilizar en el proyecto actual y en proyectos futuros. También puede guardar los títulos que cree como plantillas.

También puede importar archivos de título de otro proyecto de Premiere Pro como plantillas. Si comparte plantillas entre varios equipos, asegúrese de que cada sistema contiene todas las fuentes, texturas, logotipos e imágenes que se utilizan en la plantilla.

Si no tiene plantillas de título, [consulte este documento](#). A pesar de que indica que es para Encore, también se aplica a Premiere Pro. Después de seguir las instrucciones, se restaurarán las plantillas de título.

Nota: Cuando aplique una nueva plantilla, su contenido reemplazará el que se encuentre en ese momento en el titulador.

Nota: Las versiones de Premiere Pro anteriores a la versión 2.0 guardan todos los títulos como archivos independientes del archivo del proyecto. Puede importar títulos creados en versiones anteriores de Premiere Pro del mismo modo que importa cualquier otro material de archivo. Al guardar el proyecto, los títulos importados se guardan con él.

Andrew Devis muestra cómo utilizar, personalizar y guardar las plantillas de título [en este tutorial de vídeo](#) del sitio web Creative COW.

Carga de una plantilla para un título nuevo

1. Elija Título > Título nuevo > Basado en plantilla.
2. Haga clic en el triángulo situado junto a un nombre de categoría para expandirla.
3. Seleccione la plantilla y haga clic en Aceptar.

Importación de un archivo de título guardado como una plantilla

1. Abra un título y elija Título > Plantillas.
2. En el menú del panel Plantillas, elija Importar archivo como plantilla.
3. Seleccione un archivo y haga clic en Abrir (Windows) o Seleccionar (Mac OS). Puede importar únicamente archivos de título (.prtl) de Premiere Pro como plantillas.
4. Proporcione un nombre para la plantilla y, a continuación, haga clic en Aceptar.

Definición o restauración de una plantilla predeterminada

1. Abra un título, haga clic en el botón Plantillas  y seleccione una plantilla.
 - Para establecer la plantilla seleccionada como predeterminada, en el menú del panel Plantillas, elija Definir plantilla como imagen fija predeterminada. La plantilla predeterminada se cargará cada vez que abra el Titulador.
 - Para restablecer el conjunto predeterminado de plantillas, en el menú del panel Plantillas, seleccione Restaurar plantilla predeterminada.
2. Haga clic en Aceptar.

Cambio de nombre o eliminación de una plantilla

❖ Abra un título, haga clic en el botón Plantillas  y seleccione una plantilla.

- Para cambiar el nombre de una plantilla, en el menú del panel Plantillas, elija Cambiar de nombre la plantilla. Escriba un nombre en el cuadro Nombre y haga clic en Aceptar.
- Para eliminar una plantilla, en el menú Plantillas, seleccione Eliminar plantilla y haga clic en Aceptar.

Nota: Si elimina una plantilla mediante este procedimiento, se eliminará del disco duro.

Creación de una plantilla a partir de un título abierto

1. Abra un título, haga clic en el botón Plantillas .
2. Haga clic en el botón del menú Plantillas . Elija Importar título actual como plantilla.
3. Introduzca un nombre para la plantilla de título y haga clic en Aceptar.

Importación de una plantilla de título desde Resource Central

Las plantillas de título se pueden importar desde Resource Central en el panel Proyecto para su uso en proyectos de Premiere Pro.

1. Si el panel Resource Central no está aún abierto, seleccione Ventana > Resource Central.
2. En el panel Resource Central, haga clic en Plantillas.
3. Haga clic en la flecha hacia abajo situada a la derecha del nombre de la plantilla deseada para descargarla.

Cuando Premiere Pro termine de cargar la plantilla, aparecerá una marca verde de verificación en la parte inferior derecha de la miniatura de la plantilla.

4. Arrastre todas las plantillas que se hayan descargado del panel de Resource Central y colóquelas en el panel Proyecto.

Las plantillas no se pueden arrastrar desde el panel Resource Central hasta que Premiere Pro las haya descargado.

Muestra de vídeo detrás del título

[Volver al principio](#)

Conforme se crea el título se puede ver un fotograma de material de archivo en el área de dibujo. La visualización del fotograma le ayuda a colocar los elementos en el título. El fotograma de vídeo solo se utiliza como referencia; no se guarda como parte del título.

Use los controles de código de tiempo del Titulador para especificar el fotograma que desea visualizar. El Titulador muestra el fotograma bajo el indicador de tiempo actual en la secuencia activa. Al establecer el fotograma en el Titulador también se mueve el indicador de tiempo actual en el Monitor de programa y en el panel Línea de tiempo. Al mover el indicador de tiempo actual en el panel Línea de tiempo o Monitor de programa cambia el fotograma que se muestra en el Titulador.

 Si desea superponer un título a otro clip, agregue el título a la pista directamente sobre el clip. El fondo del título se hace transparente y muestra la imagen de los clips de las pistas inferiores.

❖ En el panel Titulador, seleccione Mostrar vídeo.

- Para modificar el fotograma de forma interactiva, arrastre el valor de tiempo situado junto a Mostrar vídeo hasta que el fotograma se muestre en el área de dibujo.
- Para mostrar el fotograma especificando su código de tiempo, haga clic en el valor de tiempo situado junto a Mostrar vídeo e introduzca este código de tiempo en la secuencia activa.

Nota: El valor de la opción Mostrar vídeo utiliza el formato de visualización del tiempo especificado en los ajustes del proyecto. Por ejemplo, si se especifica Código de tiempo de fotograma eliminado de 30 fps en los Ajustes del Proyecto, se mostrará Código de tiempo de fotograma eliminado de 30 fps en Mostrar vídeo.



Creación y aplicación de formato al texto en títulos

[Introducción de texto en títulos](#)

[Formato en títulos](#)

[Uso de texto de párrafo](#)

[Creación de tabulaciones en títulos](#)

[Volver al principio](#)

Introducción de texto en títulos

Cuando agregue texto a un título, puede utilizar cualquier fuente que esté en el sistema, incluidas las fuentes Type 1 (PostScript), OpenType y TrueType. Durante la instalación de Adobe Premiere Pro (y otras aplicaciones de Adobe) se agregan fuentes a los recursos compartidos de Adobe.

 Es posible insertar caracteres especiales como, por ejemplo, el símbolo ©, en texto de puntos o texto de párrafo. Copie los caracteres de un procesador de texto o del accesorio Mapa de caracteres (solo Windows) y péguelos en la ubicación de texto correcta en el Titulador.

Puede copiar y pegar objetos de texto formateado entre el Titulador de Premiere Pro y otras aplicaciones como After Effects, Photoshop, Encore y Illustrator.

Según la herramienta que elija en el Titulador, puede crear texto de punto o texto de párrafo. Cuando se crea texto de puntos, se especifica un punto de inserción o el lugar donde se desea comenzar a escribir. La escritura continúa en una sola línea a no ser que se active la función ajuste de línea. Con el ajuste de línea el texto continúa en una nueva línea cuando alcanza el borde del área de título seguro. Cuando cree texto de párrafo, debe especificar un cuadro de texto en el que quepa el texto. El texto en un cuadro de texto se ajusta automáticamente dentro de los bordes del cuadro.

Si arrastra el control de borde de un objeto de texto de puntos, se escala el texto, mientras que si realiza la misma operación en un cuadro de texto, el flujo del texto se adapta. Si un cuadro de texto es demasiado pequeño para los caracteres que escribe, puede cambiar su tamaño para que se muestre el texto oculto. Los cuadros de texto que contengan caracteres ocultos tienen un signo de más (+) en el lado derecho del cuadro.

También puede crear texto de trazado. En lugar de seguir una línea de base recta, el texto de trazado sigue una curva creada.

Es posible orientar cualquier tipo de texto horizontal o verticalmente a lo largo de la línea base o trazado.

Andrew Devis [ofrece un tutorial de vídeo](#) en el sitio web Creative COW que muestra como formatear y aplicar estilos a texto en el Titulador.

Inserción de texto sin límites

1. Abra el panel Herramientas del título.

- Para escribir texto horizontal, haga clic en Texto .
- Para escribir texto en vertical, haga clic en la herramienta Texto vertical .

2. En el tablero de dibujo, haga clic donde quiera comenzar y escriba el texto.

Nota: De forma predeterminada, no se realiza el ajuste de línea para el texto. Para activarlo cuando llegue al margen de título seguro, elija Título > Ajuste de línea. Si no está seleccionado el ajuste de línea, presione Entrar (Windows) o Retorno (Mac OS) para empezar otra línea.

3. Cuando termine de escribir, elija la herramienta Selección y haga clic fuera del área del cuadro de texto.

Ajuste automático del texto

El titulador se puede establecer para que ajuste texto en el área de título seguro de forma automática.

❖ Seleccione Título > Ajuste de línea.

Inserción de texto horizontal o vertical en un cuadro de texto

1. Abra el panel Herramientas del titulador.

- Para escribir texto horizontal, haga clic en Tipo de área .
- Para escribir texto vertical, haga clic en la herramienta Texto de área vertical .

2. En el tablero de dibujo, arrastre para crear un cuadro de texto.

3. Escriba el texto. Se realiza el ajuste de línea del texto cuando alcanza los límites del cuadro de texto.

4. Cuando termine de escribir, elija la herramienta Selección y haga clic fuera del cuadro de texto.

Nota: Al cambiar de tamaño el cuadro de texto solo cambia de tamaño el área visible del cuadro. El texto permanece con el mismo tamaño.

Inserción de texto a lo largo de un trazado

1. En el Titulador, haga clic en la herramienta Tipo de ruta  o la herramienta de Tipo de ruta vertical . El uso de las herramientas de tipo de trazado es parecido dibujar con una herramienta de pluma.
2. En el área de dibujo, haga clic en el lugar donde desea que comience el texto.
3. Haga clic o arrastre para crear un segundo punto.
4. Siga haciendo clic hasta que cree la forma del trazado que desee.
5. Escriba el texto. Cuando escriba, el texto comenzará por el borde superior o derecho del trazado. Si es necesario, ajuste el trazado arrastrando los puntos de anclaje del objeto.
Nota: Al redimensionar el cuadro de texto creado de este modo solo se redimensiona el área visible; el texto sigue con el mismo tamaño.
6. Cuando termine, elija la herramienta Selección y haga clic fuera del cuadro de texto.

Edición y selección de texto

❖ Con la herramienta Selección, haga doble clic en el texto en el lugar donde desee editarlo o comenzar una selección. La herramienta se convierte en la herramienta Texto y un cursor indica el punto de inserción.

- Para mover el punto de inserción, haga clic entre los caracteres o utilice las teclas Flecha izquierda y Flecha derecha.
- Para seleccionar un solo carácter o un grupo de caracteres contiguos, arrastre desde el cursor del punto de inserción para resaltar los caracteres.

Puede dar formato al texto seleccionado mediante los controles del panel principal del Titulador, el panel Propiedades del título o comandos de menú. Para dar formato a un objeto gráfico o a texto completo, haga clic en el objeto y, a continuación, modifique sus propiedades.

Formato en títulos

[Volver al principio](#)

Algunas propiedades de objetos como, por ejemplo, color de relleno y sombra, son comunes a todos los objetos creados en el Titulador. Otras propiedades son exclusivas de los objetos de texto. Controles para la fuente, el estilo de fuente y la alineación de tipo se encuentran en el panel Titulador, encima del área de dibujo. Otras opciones están disponibles en el panel Propiedades del título, así como en el menú Título de la barra de menús principal.

En cualquier momento puede cambiar las fuentes que use para los títulos. El Navegador de fuentes muestra todas las fuentes que hay instaladas con un conjunto de caracteres predeterminados, que se pueden personalizar.

Al elegir una fuente en el Navegador de fuentes, se aplica inmediatamente al título. El Navegador de fuentes permanece abierto para que pueda previsualizar otra fuente.

Nota: Si comparte archivos de título con otros usuarios, asegúrese de que sus equipos tienen las fuentes utilizadas para crear el título compartido.

Especificación de una fuente

❖ Seleccione el texto y realice una de las acciones siguientes:

- Elija Título > Fuente y elija una fuente del menú.
- En el panel Propiedades del título, haga clic en el triángulo Familia de fuentes para abrir el menú desplegable y, a continuación, seleccione una fuente.

Cambio de las letras que aparecen en el Navegador de fuentes

Cuando abre los menús desplegables Familia de la fuente y Estilo de la fuente, aparecerá el Navegador de fuentes y muestra los caracteres de ejemplo configurados en las varias fuentes disponibles. Puede determinar los caracteres utilizados en el Navegador de fuentes.

1. Seleccione Edición > Preferencias > Titulador (Windows) o Premiere Pro > Preferencias > Titulador (Mac OS).
2. Escriba los caracteres que desea mostrar en Muestras de estilo(máximo de dos) y el Navegador de fuentes (máximo de seis) en sus campos respectivos.
3. Haga clic en Aceptar.

Cambio del tamaño de fuente

❖ Seleccione el texto y realice una de las acciones siguientes:

- Elija Título > Tamaño y seleccione un tamaño de fuente.
- Cambie el valor de Tamaño de fuente en el panel Propiedades del título.

Cambio de la orientación de texto

1. Seleccione un objeto de texto.
2. Elija Título > Orientación y seleccione Horizontal o Vertical.

Especificación de propiedades del texto

Al seleccionar un objeto en un título, sus propiedades se enumeran en el panel Propiedades del título. Al ajustar los valores en el panel se modifica el objeto seleccionado. Los objetos de texto tienen propiedades exclusivas, como interlineado y espaciado manual.

Nota: Algunas propiedades del texto no se muestran en el panel Propiedades del título. Por ejemplo, puede definir la fuente, el estilo de fuente y la alineación del texto en el panel Titulador o en el menú Título. Este menú también contiene opciones para la orientación, el ajuste de línea y los tabuladores, así como para insertar un logotipo en un cuadro de texto.

1. Seleccione el objeto o el intervalo de texto que desea modificar.
2. En el panel Propiedades del título, haga clic en la flecha que hay al lado de Propiedades y defina los valores que desee. Algunas de las opciones son:

Fuente Especifica la fuente aplicada al objeto de texto seleccionado. Para ver una fuente en su tipo, utilice el Navegador de fuentes.

Tamaño de la fuente Especifica el tamaño de la fuente, en líneas de exploración.

Aspecto Especifica la escala horizontal de la fuente seleccionada. Este valor es un porcentaje de la proporción de aspecto natural de la fuente. Los valores inferiores al 100% estrechan el texto. Los valores superiores al 100% lo ensanchan.

Interlineado Indica la cantidad de espacio entre las líneas de texto. Para texto latino, el interlineado se mide desde la línea de base de una línea de texto hasta la línea de base de la línea siguiente. Para texto vertical, el interlineado se mide desde el centro de una línea de texto hasta el centro de la línea siguiente. En el Titulador, la línea de base es la línea que está situada debajo del texto. Puede aplicar más de un interlineado en el mismo párrafo; no obstante, el valor de interlineado más alto en una línea de texto determina el valor de interlineado de dicha línea.

Nota: Para activar o desactivar las líneas de base de texto, elija Título > Vista > Líneas base de texto. Las líneas de base de texto se muestran únicamente cuando se selecciona el objeto de texto.

Espaciado manual Indica la cantidad de espacio que se va a agregar o eliminar entre pares de caracteres específicos. El valor indica el porcentaje de anchura de carácter entre los pares de caracteres. Coloque el cursor en el lugar donde desea ajustar el espaciado manual.

Espacio entre caracteres Indica la cantidad de espacio entre un intervalo de letras. El valor indica el porcentaje de anchura de carácter entre el intervalo especificado de caracteres. La dirección del espacio entre caracteres del texto está basada en la justificación del texto. Por ejemplo, el espacio entre caracteres se aplica desde el centro en texto con justificación en el centro. El ajuste del espacio entre caracteres resulta útil cuando el texto contiguo tiene contornos gruesos que hacen que los caracteres se fusionen entre sí, dificultando su lectura. Para ajustar el espacio entre caracteres de todo el texto en un cuadro de texto, seleccione este cuadro y cambie el valor de Espacio entre caracteres. También puede ajustar el espacio entre caracteres contiguos específicos si selecciona únicamente estos caracteres y cambia el valor de Espacio entre caracteres.

Distancia a línea de base Especifica la distancia de los caracteres desde la línea de base. Suba o baje el texto seleccionado para crear superíndices o subíndices. El cambio del valor de Distancia a línea de base afecta a todos los caracteres. Para ajustar la distancia a la línea de base de todo el texto en un cuadro de texto, seleccione este cuadro y cambie el valor. También puede ajustar la distancia a la línea de base entre caracteres contiguos específicos si selecciona únicamente estos caracteres y cambia el valor.

Inclinación Especifica la inclinación de un objeto, en grados.

Versalitas Cuando se selecciona esta opción, indica que todos los objetos seleccionados se muestren en mayúscula.

Tamaño versalitas Especifica el tamaño de las versalitas como un porcentaje de la altura normal. Al ajustar este valor, cambia el tamaño de todos los caracteres del objeto de texto, excepto el tamaño del primer carácter. Un valor de versalitas del 100% define que se muestre todo el texto en mayúscula.

Subrayado Cuando se selecciona esta opción, indica que se subraye el texto seleccionado. Esta opción no está disponible para texto en un trazado.

Uso de texto de párrafo

[Volver al principio](#)

Con las herramientas del Titulador puede redimensionar y alinear el texto del párrafo rápidamente.

Cambio de la justificación de párrafos

❖ Seleccione un objeto de texto del párrafo y, en la parte superior del panel Titulador:

- Para justificar el texto a la izquierda del cuadro de texto, haga clic en Izquierda .
- Para central el texto en el cuadro de texto, haga clic en Centro .
- Para justificar el texto a la derecha del cuadro de texto, haga clic en Derecha .

Reflujo del texto del párrafo

❖ Seleccione un objeto de texto de párrafo.

- Arrastre cualquier control del cuadro delimitador del texto de párrafo para cambiar el tamaño del cuadro.

[Volver al principio](#)

Creación de tabulaciones en títulos

Las tabulaciones se pueden aplicar en un cuadro de texto del mismo modo que se haría en un programa de procesamiento de textos. Las tabulaciones resultan de especial utilidad para crear créditos de aspecto profesional que se desplacen por la pantalla. Puede definir varios tabuladores en un cuadro de texto y pulsar la tecla Tab para mover el cursor a la siguiente tabulación disponible. Puede especificar una opción de justificación diferente para cada tabulación.

Nota: Las tabulaciones sirven exclusivamente para alinear los caracteres dentro de los objetos de texto. Para alinear el texto completo u objetos gráficos, utilice el comando Alinear.

Definición y ajuste de una tabulación

1. Seleccione un cuadro de texto.
2. Elija Título > Tabulaciones.
3. Alinee la línea "0" en la regla de Tabulaciones con el borde izquierdo del cuadro de texto seleccionado.
4. Haga clic en la regla de tabulaciones que se encuentra sobre los números para crear una tabulación. Arrastre la tabulación para ajustar su posición. A medida que arrastre, una línea vertical amarilla, o marcador de tabulación, indica la posición de la tabulación en el cuadro de texto seleccionado.
 - Para crear una tabulación con texto justificado a la izquierda, haga clic en el marcador de tabulación Justificar a la izquierda J.
 - Para crear una tabulación con texto justificado al centro, haga clic en el marcador de tabulación Centro J.
 - Para crear una tabulación con texto justificado a la derecha, haga clic en el marcador de tabulación Justificar a la derecha J.
5. Haga clic en Aceptar para cerrar el cuadro de diálogo Tabulaciones. El cuadro de texto seleccionado contiene las tabulaciones que ha especificado.

Nota: Para que se muestren los marcadores de tabulación siempre que se seleccionen (y no solo cuando esté abierto el cuadro de diálogo Tabulaciones), elija Título > Vista > Marcadores de tabulación.

Eliminación de una tabulación

❖ En el cuadro de diálogo Tabulaciones, arrastre la tabulación hacia arriba, abajo o fuera de la regla de tabulaciones.

Más temas de ayuda



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

Dibujo de formas en títulos

Creación de formas

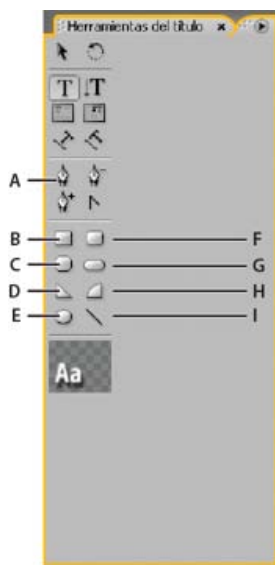
Cambiar la forma de un objeto gráfico o un logotipo
Dibujo de segmentos rectos con la herramienta Pluma
Dibujo de curvas con la herramienta Pluma
Ajuste de puntos de anclaje y curvas del objeto

Creación de formas

[Volver al principio](#)

Puede usar las herramientas de dibujo del Titulador para crear muchas formas, como rectángulos, elipses y líneas. El Titulador incluye herramientas de pluma estándar similares a las de Illustrator y Photoshop.

Jon Barrie muestra cómo utilizar el Titulador de Adobe Premiere Pro para crear máscaras caladas [en este vídeo](#) del sitio web Creative COW.



Herramientas del titulador, panel

A. Herramienta Pluma B. Rectángulo C. Rectángulo con esquinas recortadas D. Cuña E. Elipse F. Rectángulo de esquinas redondeadas G. Rectángulo redondeado H. Arco I. Línea

❖ Seleccione una herramienta de forma.

- Mantenga presionada Mayús y arrastre para restringir la proporción de aspecto de la forma.
- Presione Alt (Windows) u Opción (Mac OS) y arrastre para dibujar desde el centro de la forma.
- Presione Mayús + Alt (Windows) o Mayús + Opción (Mac OS) y arrastre para restringir la proporción de aspecto y dibujar desde el centro.
- Arrastre en diagonal entre los puntos de esquina para voltear la forma diagonalmente a medida que dibuja.
- Arrastre transversalmente, hacia arriba o hacia abajo, para voltear la forma horizontal o verticalmente mientras dibuja.



Para voltear la forma después de dibujarla, utilice la herramienta Selección para arrastrar un punto de esquina en la dirección en la que desea voltearlo.

Cambiar la forma de un objeto gráfico o un logotipo

[Volver al principio](#)

1. Seleccione uno o varios objetos o logotipos en un título.
2. En el panel Propiedades del título, haga clic en el triángulo situado junto a Propiedades para expandir la lista y, a continuación, elija una opción en el menú Tipo de gráfico.

Nota: Cuando cambie la forma, es posible que se pierdan los puntos de anclaje originales del objeto. Para que se muestren los puntos de anclaje del objeto antes o después de cambiar la forma, seleccione el objeto con la herramienta Selección.

[Volver al principio](#)

Dibujo de segmentos rectos con la herramienta Pluma

Puede dibujar líneas rectas con la herramienta Pluma en el área de dibujo. La herramienta Pluma crea puntos de anclaje del objeto conectados mediante segmentos rectos.

1. Seleccione la herramienta Pluma.
2. Coloque la punta de la herramienta Pluma donde desea que comience el segmento recto y haga clic para definir el primer punto de anclaje del objeto. El punto de anclaje del objeto permanece seleccionado (sólido) hasta que agregue el siguiente punto.
Nota: El primer segmento que dibuje no se mostrará hasta que haga clic en un segundo punto de anclaje del objeto. Asimismo, si hay líneas que cruzan desde cualquiera de los lados del punto, esto significa que ha arrastrado por equivocación la herramienta Pluma; elija Edición > Deshacer y haga clic de nuevo.
3. Vuelva a hacer clic donde desea que finalice el segmento. (Presione Mayús y haga clic para limitar el ángulo del segmento a múltiplos de 45°.) La herramienta Pluma crea otro punto de anclaje del objeto.
4. Siga haciendo clic en la herramienta Pluma para crear otros segmentos rectos. El último punto de anclaje del objeto que agregue se mostrará como un cuadrado grande, que indica que está seleccionado.
5. Finalice el trazado mediante una de las acciones siguientes:
 - Para cerrar un trazado, haga clic en el punto de anclaje inicial del objeto. Aparecerá un círculo debajo del puntero de la herramienta Pluma cuando esté situado justo encima del punto de anclaje inicial del objeto.
 - Para dejar el trazado abierto, presione la tecla Control (Windows) o Comando (Mac OS) y haga clic en cualquier parte fuera de todos los objetos, o seleccione otra herramienta en el panel Herramientas.

Dibujo de curvas con la herramienta Pluma

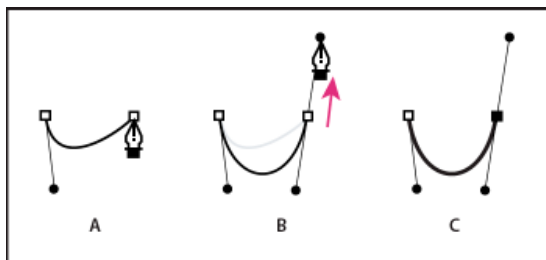
[Volver al principio](#)

Puede dibujar segmentos curvos arrastrando los puntos de anclaje del objeto con la herramienta Pluma. Cuando se utiliza la herramienta Selección para seleccionar un punto de anclaje del objeto que conecta segmentos curvos, los segmentos muestran líneas de dirección que finalizan en puntos de dirección. El ángulo y la longitud de las líneas de dirección determinan la forma y el tamaño de los segmentos curvos. Al mover las líneas de dirección se cambia la forma de las curvas. Un punto suave siempre tiene dos líneas de dirección que se mueven a la vez como una sola unidad recta. Cuando se arrastra el punto de dirección de cualquier línea de dirección en un punto suave, ambas líneas de dirección se mueven simultáneamente. La herramienta Pluma mantiene una curva continua en el punto de anclaje del objeto. En cambio, un punto de esquina puede tener dos, una o ninguna línea de dirección, según una dos, uno o ningún segmento curvo, respectivamente.

Las líneas de dirección de un punto de esquina mantienen la esquina siendo independientes entre sí. Cuando se arrastra un punto de dirección en una línea de dirección de un punto de esquina, la otra línea de dirección (si la hubiera) no se mueve. Las líneas de dirección son siempre tangentes a la curva de los puntos de anclaje del objeto (perpendiculares a su radio). El ángulo de cada línea de dirección determina la pendiente de la curva, mientras que la longitud determina la altura, o profundidad, de la curva.

1. Seleccione la herramienta Pluma.
2. Coloque el cursor donde desea que comience la curva. Mantenga pulsado el botón del ratón.
3. Arrastre para crear líneas de dirección que determinen la pendiente del segmento curvo que está creando. En general, extienda la línea de dirección alrededor de un tercio de la distancia al siguiente punto de anclaje del objeto que planea dibujar. Mantenga presionada la tecla Mayús mientras arrastra para limitar la línea de dirección a múltiplos de 45°.
4. Suelte el botón del ratón.
Nota: El primer segmento no se mostrará hasta que dibuje el segundo punto de anclaje del objeto.
5. Coloque la herramienta Pluma en el lugar en que desee que termine el segmento curvo.

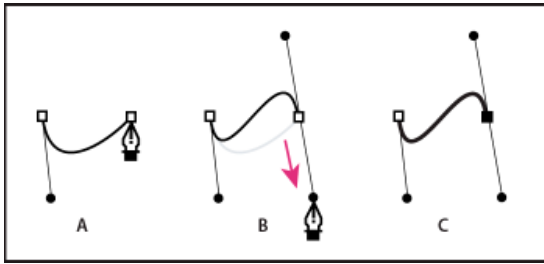
- Para crear una curva en forma de C, arrastre en una dirección opuesta a la dirección en que arrastró para crear el punto de anclaje del objeto anterior.



Dibujo de un segundo punto en curvas

A. Comenzar a arrastrar el segundo punto suave **B.** Arrastre desde la línea de dirección anterior, creación de curva con forma de **C.** Resultado después de soltar el botón del ratón

- Para crear una curva en forma de S, arrastre en la misma dirección en que arrastró para crear el punto de anclaje del objeto anterior.



Dibujo de curvas en S

A. Comenzar a arrastrar un nuevo punto suave **B.** Arrastre en la misma dirección de la línea de dirección anterior, creando una curva en forma de S **C.** Resultado después de soltar el botón del ratón

6. Siga arrastrando la herramienta Pluma desde distintas ubicaciones para crear otros puntos.

- Para cerrar el trazado, coloque la herramienta Pluma sobre el primer punto de anclaje del objeto. Haga clic o arrastre para cerrar el trazado.
- Para dejar el trazado abierto, presione la tecla Ctrl mientras hace clic en cualquier parte fuera de todos los objetos, o seleccione la herramienta Selección.

Ajuste de puntos de anclaje y curvas del objeto

[Volver al principio](#)

El Titulador contiene herramientas que permiten modificar trazados existentes. Puede agregar o eliminar puntos de anclaje del objeto en un trazado. También puede mover puntos de anclaje del objeto y manipular sus líneas de dirección para cambiar la curva de segmentos de línea adyacentes. Se puede especificar no solo el grosor del trazado, sino también la forma de cada uno de sus puntos finales. También se pueden especificar sus límites y sus esquinas o uniones.

Agregación de puntos de anclaje del objeto a un trazado

1. Seleccione el trazado.
2. Seleccione la herramienta Agregar punto de ancla .
 - Para agregar un punto de anclaje del objeto sin crear o ajustar manualmente una curva, haga clic en el lugar donde desea agregarlo.
 - Para añadir un punto de anclaje del objeto y mover simultáneamente el nuevo punto, arrastre un punto en un trazado.

Eliminación de puntos de anclaje del objeto

1. Seleccione el trazado que contiene el punto de anclaje del objeto.
2. Seleccione la herramienta Eliminar punto de ancla .
3. Haga clic en el punto que desea eliminar.

Ajuste de puntos de anclaje del objeto

1. Seleccione el trazado que contiene el punto de anclaje del objeto.
2. Seleccione la herramienta Pluma .
3. Coloque el cursor sobre el punto y, cuando el cursor se convierta en una flecha con un cuadrado al lado, arrastre el punto de anclaje del objeto para ajustarlo.

Conversión de puntos de anclaje del objeto de un tipo a otro

Se puede cambiar el tipo de punto de anclaje del objeto que haya creado para un segmento.

1. Seleccione el trazado que desea modificar.
2. Seleccione la herramienta Convertir punto de ancla  y coloque el cursor sobre el punto de anclaje del objeto que desee convertir.
 - Para convertir un punto de esquina en un punto suave, arrastre un punto de dirección fuera del punto de esquina.
 - Para convertir un punto suave en un punto de esquina sin líneas de dirección, haga clic en el punto suave.
 - Para convertir un punto de esquina sin líneas de dirección en un punto de esquina con líneas de dirección independientes, arrastre primero un punto de dirección fuera del punto de esquina. Al arrastrar un punto de dirección se crea un punto suave con las líneas de dirección. Suelte el botón del ratón y arrastre cualquiera de los puntos de dirección.
 - Para convertir un punto suave en un punto de esquina con líneas de dirección independientes, arrastre cualquiera de los puntos de dirección.

Nota: Para cambiar temporalmente la herramienta Pluma a la herramienta Convertir punto de anclaje, sitúe la herramienta Pluma sobre un punto de anclaje del objeto y presione la tecla Alt (Windows) u Opción (Mac OS).

Modificación de la curva de un segmento

1. Seleccione el trazado que desea modificar.
2. Seleccione la herramienta Pluma y arrastre un segmento para modificar su curva.

Nota: Al arrastrar un segmento se modifica la curva, y se ajustan en la misma medida las líneas de dirección en cada extremo del segmento. Esta técnica permite convertir un segmento recto en uno curvo.

Definición de opciones para formas de curva abiertas y cerradas

❖ Seleccione una línea o una forma de curva abierta o cerrada y, en el panel Propiedades del título, especifique cualquiera de las siguientes opciones:

Tipo de gráfico Ajusta las formas de curva abiertas y cerradas a las formas estándar. El tipo de gráfico también puede cambiar la forma de una curva cerrada a una abierta y viceversa. El tipo de gráfico debe definirse en “Curva rellena” para añadir relleno a una forma cerrada. Para obtener más información sobre cómo rellenar una forma cerrada, consulte Definición de un relleno para texto y objetos.

Anchura de línea Indica la anchura del trazado, en píxeles.

Tipo de tapa Especifica el tipo de tapa colocada en los extremos de los trazados. La opción Extremo tapa los trazados con extremos cuadrados. La opción Redonda tapa los trazados con extremos semicirculares. La opción Cuadrada tapa los trazados con extremos cuadrados que extienden la mitad de la anchura de la línea más allá del final. Esta opción aplica el mismo grosor de la línea en todas direcciones a su alrededor.

Tipo de unión Indica cómo se unen los extremos de segmentos adyacentes del trazado. La opción En ángulo une los segmentos del trazado con esquinas puntiagudas. La opción Redonda une los segmentos del trazado con esquinas redondeadas. La opción Bisel une los segmentos del trazado con esquinas cuadradas.

Límite en ángulo Especifica el punto en el que el tipo de unión cambia de una unión en ángulo (puntiaguda) a una unión en bisel (cuadrada). El límite en ángulo predeterminado es 4. Como opción predeterminada, el tipo de unión cambia de una unión en ángulo a una unión en bisel cuando la longitud del punto es cuatro veces el grosor del contorno. Un límite en ángulo de 1 da como resultado una unión en bisel.

Nota: Puede aplicar las opciones descritas anteriormente a formas que cree con la herramienta Pluma o Línea. Puede aplicar un contorno interior o exterior a cualquier objeto gráfico o de texto.



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

Adición de imágenes a los títulos

Colocación de un logotipo en un título

Colocación de un logotipo en un cuadro de texto

Restauración de un logotipo a su tamaño o proporción de aspecto original

Utilice el Titulador para colocar imágenes en un título como, por ejemplo, la adición de un gráfico de logotipo. Puede agregar la imagen como un elemento gráfico o colocarla en un cuadro de texto para que forme parte del texto en sí. El Titulador acepta tanto las imágenes de mapa de bits como las ilustraciones vectoriales (por ejemplo, las creadas con Adobe Illustrator). No obstante, Adobe Premiere Pro rasteriza las ilustraciones vectoriales, convirtiéndolas en una versión de mapa de bits en el Titulador. De forma predeterminada, la imagen insertada aparece con el tamaño original.

Colocación de un logotipo en un título

[Volver al principio](#)

1. Elija Título > Logo > Insertar logo.
2. Arrastre el logotipo a la ubicación que desee. Si es necesario, puede ajustar el tamaño, opacidad, giro y escala del logotipo.
Nota: Inserte un logotipo si desea que la imagen forme parte del archivo de título. Si desea utilizar una imagen o un vídeo en movimiento únicamente como fondo, superponga el título sobre un clip de la imagen o del vídeo.

Colocación de un logotipo en un cuadro de texto

[Volver al principio](#)

1. Con una herramienta de texto, haga clic en el lugar donde desea insertar el logotipo.
2. Elija Título > Logo > Insertar logo en texto.

Restauración de un logotipo a su tamaño o proporción de aspecto original

[Volver al principio](#)

❖ Seleccione el logotipo y elija Título > Logo > Restaurar tamaño de logo o Título > Logo > Restaurar proporción de aspecto del logo.
[Más temas de ayuda](#)



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

Uso de texto y objetos en los títulos

[Cambio del orden de apilamiento de los objetos en los títulos](#)

[Alineación y distribución de objetos en los títulos](#)

[Transformación de objetos en títulos](#)

Cambio del orden de apilamiento de los objetos en los títulos

[Volver al principio](#)

Un objeto es cualquier forma o cuadro de texto que cree en el Titulador. Cuando se crean objetos que se superponen unos a otros, se puede controlar el orden de pila en el Titulador.

1. Seleccione el objeto que desee mover.
2. Elija Título > Organizar y después elija una de las opciones siguientes:
Traer al frente Coloca el objeto seleccionado en primer lugar en el orden de pila.

Poner delante Cambia el objeto seleccionado con el que está directamente delante de él.

Enviar al fondo Mueve el objeto seleccionado al último lugar en el orden de pila.

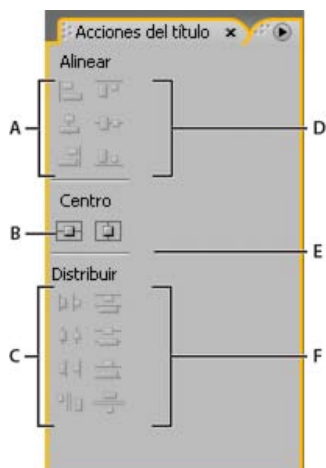
Poner detrás Cambia el objeto seleccionado con el que está directamente detrás de él.

Nota: Si la pila de elementos de forma o texto es muy extensa, puede resultar difícil seleccionar un elemento de la pila. Puede utilizar el comando Título > Seleccionar para navegar con facilidad por los elementos apilados hasta llegar al que le interesa.

Alineación y distribución de objetos en los títulos

[Volver al principio](#)

El panel Acciones del título contiene botones que organizan los objetos del área de dibujo. Puede alinear, centrar y distribuir objetos en los ejes horizontal o vertical.



Panel Acciones del título

A. Botones de alineación horizontal **B.** Botón de centrado vertical **C.** Botones de distribución horizontal **D.** Botones de alineación vertical **E.** Botón de centrado horizontal **F.** Botones de distribución vertical

Centrar objetos en títulos

1. En el Titulador, seleccione uno o varios objetos.
2. En el panel Acciones del título, haga clic en el botón correspondiente al tipo de centrado que desee.
Nota: Puede centrar objetos mediante el comando Título > Posición y seleccionando después la opción que desee. Además, puede elegir Título > Posición > Tercio inferior para colocar el objeto seleccionado a lo largo del borde inferior del margen seguro para el título. Para centrar un objeto tanto horizontal como verticalmente dentro del área de dibujo, haga clic en ambos botones de centrado.

Alinear objetos en títulos

Una opción de alineación alinea los objetos seleccionados con el objeto que represente con mayor precisión la nueva alineación. Por ejemplo, para una alineación a la derecha, todos los objetos seleccionados se alinean con el objeto seleccionado que esté más a la derecha.

1. En el titulador, seleccione dos o más objetos.

2. En el panel Acciones del título, haga clic en el botón correspondiente al tipo de alineación que desee.

Distribución de objetos en títulos

Una opción de distribución separa los objetos seleccionados mediante espacios uniformes entre los dos objetos más cercanos a los extremos. Por ejemplo, para una opción de distribución vertical, los objetos seleccionados se distribuyen entre el objeto seleccionado más alto y el más bajo.

Cuando se distribuyen objetos de tamaños diferentes, es posible que los espacios entre objetos no sean uniformes. Por ejemplo, la distribución de objetos según sus centros crea un espacio equivalente entre los centros, pero si los tamaños de los objetos son diferentes, se dispondrán en diferente grado en el espacio entre los objetos. Para crear un espacio uniforme entre los objetos seleccionados, use la opción Espaciado uniforme horizontal o Espaciado uniforme vertical.

1. En el titulador, seleccione tres o más objetos.
2. En el panel Acciones del título, haga clic en el botón correspondiente al tipo de distribución que desee.

Transformación de objetos en títulos

[Volver al principio](#)

Puede ajustar la posición, giro, escala y atributos de un objeto, atributos que se denominan globalmente propiedades de transformación. Para transformar un objeto, puede arrastrarlo hasta el área de dibujo, seleccionar un comando en el menú Título o utilizar los controles del panel Propiedades del título.

Ajuste de la opacidad de un objeto

1. Seleccione un objeto o grupo de objetos.
 2. Realice una de las acciones siguientes:
 - En la sección Transformar del panel Propiedades del título, ajuste el valor de Opacidad.
 - Elija Título > Transformar > Opacidad, escriba un nuevo valor de opacidad y haga clic en Aceptar.
- Nota:** El valor de la propiedad de opacidad ajusta la opacidad de los objetos contenidos en un título. Puede definir la opacidad global del título completo en la secuencia como lo haría en cualquier clip de vídeo, mediante efectos.

Ajuste de la posición de objetos

1. Seleccione un objeto, o bien, haga clic manteniendo la tecla Mayús presionada para seleccionar varios objetos.
2. Realice una de las acciones siguientes:
 - En el tablero de dibujo, arrastre cualquiera de los objetos seleccionados a una nueva posición.
 - Elija Título > Transformar > Posición y escriba nuevos valores para Posición X e Y; a continuación, haga clic en Aceptar.
 - En la sección Transformar del panel Propiedades del título, introduzca valores para Posición X y Posición Y.
 - Utilice las teclas de flecha para empujar el objeto en incrementos de un píxel, o mantenga pulsada Mayús y utilice la tecla de flecha para empujar el objeto en incrementos de 5 píxeles.
 - Elija Título > Posición y elija una opción para centrar el objeto seleccionado o alinear su borde inferior con la parte inferior del margen seguro para el título.

Escalado de objetos

- ❖ Seleccione un objeto, o bien, haga clic manteniendo la tecla Mayús presionada para seleccionar varios objetos.
 - Para ajustar la escala de la anchura, arrastre los controles izquierdo o derecho del objeto en el área de dibujo.
 - Para ajustar la escala de la altura, arrastre los controles superior o inferior del objeto en el área de dibujo.
 - Para limitar las proporciones del objeto, mantenga pulsada la tecla Mayús mientras arrastra los controles de las esquinas y los lados.
 - Para ajustar la escala y limitar la proporción de aspecto, mantenga pulsada la tecla Mayús mientras arrastra cualquier control de esquina del objeto.
 - Para escalar desde el centro, mantenga pulsado Alt (Windows) u Opción (Mac OS) y arrastre cualquiera de los controladores de los ángulos.
 - Para definir valores de escala en porcentajes, elija Título > Transformar > Escala, especifique los valores que desee y haga clic en Aceptar.
 - Para definir valores de escala en píxeles, especifique los valores para Anchura y Altura en el panel Propiedades del título.

Nota: Al arrastrar los controles de un objeto de texto creado con la herramienta Texto horizontal o Texto vertical, cambia el tamaño de la fuente. Si la escala no es uniforme, el valor de Aspecto del texto también cambia.

Cambio del ángulo de giro de los objetos

1. Seleccione un objeto, o bien, haga clic manteniendo la tecla Mayús presionada para seleccionar varios objetos.
2. Realice una de las acciones siguientes:

- En el tablero de dibujo, coloque el cursor justo fuera de los puntos de esquina de un objeto. Cuando el cursor se convierta en el icono Girar , arrastre en la dirección en la que desea que se ajuste el ángulo. Mantenga presionada Mayús y arrastre para restringir la rotación en incrementos de 45°.
- Seleccione la herramienta Rotación  y arrastre un objeto en la dirección que desee.
- Elija Título > Transformar > Giro, escriba un nuevo valor de giro y haga clic en Aceptar.
- Introduzca un valor para giro en el panel Propiedades del título o expanda el encabezado de categoría giro y arrastre el control de ángulo.

Distorsión de uno o varios objetos

1. Seleccione el objeto o mantenga pulsada Mayús y haga clic para seleccionar varios objetos.
2. En la sección Propiedades del panel Propiedades del título, haga clic en el triángulo situado junto a Distorsionar para mostrar las opciones X e Y. Ajuste el valor de X para distorsionar el texto a lo largo del eje x. Ajuste el valor de Y para distorsionar el texto a lo largo del eje y.

Nota: La distorsión afecta al aspecto horizontal (X) o vertical (Y) de todo un objeto gráfico. No obstante, afecta individualmente a cada carácter de un objeto de texto.



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

Rellenos, trazos y sombras en los títulos

[Definición de un relleno para texto y objetos](#)

[Opciones de tipo de relleno](#)

[Agregación de brillo](#)

[Agregación de una textura a texto o un objeto](#)

[Agregación de un contorno a texto o un objeto](#)

[Cambio del orden en que se muestran los contornos](#)

[Eliminación de contornos de un objeto o texto](#)

[Creación de sombras paralelas](#)

Definición de un relleno para texto y objetos

[Volver al principio](#)

La propiedad fill de un objeto define el área dentro de los contornos del objeto. La propiedad fill especifica el espacio dentro de un objeto gráfico o dentro contorno de cada carácter de un objeto de texto. Puede rellenar todo un objeto o cada una de las letras que escriba.

Nota: Si agrega un contorno a un objeto, dicho contorno también incluye un relleno (consulte [Agregación de un contorno a texto o un objeto](#)).

1. Seleccione el objeto que desea rellenar.
2. En el panel Propiedades del título, haga clic en el triángulo que hay al lado de la categoría Relleno y seleccione el cuadro que hay al lado de la categoría Relleno para definir una opción. Algunas opciones son:

Tipo de relleno Especifica si se va a aplicar color, y cómo, dentro de los contornos del objeto gráfico o de texto.

Color Determina el color del relleno. Haga clic en la muestra de color para abrir un selector de color o utilice el cuentagotas para tomar la muestra de cualquier color de la pantalla. Las opciones de color varían según el Tipo de relleno especificado.

Opacidad Indica la opacidad del relleno, desde 0% (transparente) a 100% (opaco). Defina la opacidad del color de relleno de un objeto para definir la opacidad de objetos individuales en un título. Para definir la opacidad global del título, agréguelo a una pista en la línea de tiempo sobre otro clip. Ajuste la opacidad tal y como se haría con cualquier otro clip.

Opciones de tipo de relleno

[Volver al principio](#)

Sólido Crea un relleno de color uniforme. Defina las opciones que desee.

Degradado lineal o Degradado radial Degradado lineal crea un relleno degradado lineal de dos colores. Degradado radial crea un relleno degradado circular de dos colores.

La opción Color especifica los colores de degradado inicial y final, que se muestran, respectivamente, en los cuadros de la izquierda y de la derecha, o detenciones de color. Haga doble clic en una detención de color para elegir un color. Arrastre las detenciones de color para ajustar la suavidad de la transición entre los colores.

Las opciones Color de detención de color y Opacidad de detención de color especifican el color y la opacidad de la detención de color seleccionada. Haga clic en el triángulo situado encima de la detención de color que desea definir y realice los ajustes necesarios. La opción Ángulo (disponible solo para Degradado lineal) especifica el ángulo del degradado. La opción Repetir indica el número de veces que se repetirá el motivo del degradado.

Degradado de 4 colores Crea un relleno degradado compuesto por cuatro colores, con un color saliendo de cada ángulo del objeto.

La opción Color indica el color que emana de cada esquina del objeto. Haga doble clic en un cuadro en cualquiera de las esquinas para elegir un color para esa esquina.

Mediante las opciones Color de detención de color y Opacidad de detención de color se especifica el color y la opacidad de la esquina inferior derecha. Para seleccionar un color, siga uno de estos procedimientos:

- Haga clic en la paleta Color de detención de color para abrir el Selector de color. A continuación, seleccione un color.
- Haga clic en el cuentagotas de Color de detención de color y seleccione un color en la pantalla.

Bisel Agrega un borde biselado al fondo. La opción Equilibrio especifica el porcentaje del bisel ocupado por el color de sombra.

Eliminar Especifica que no se procese ningún relleno o sombra.

Fantasma Especifica que se procese la sombra, pero no el relleno.

 Las opciones Eliminar y Fantasma funcionan mejor con objetos que tengan sombras y contornos.

Agregación de brillo

[Volver al principio](#)

Agregación de brillo al relleno o contorno de cualquier objeto. El brillo se asemeja a una veta de luz de color que cruza la superficie de un objeto.

Puede ajustar el color, tamaño, ángulo, opacidad y posición del brillo.

1. Seleccione el objeto.
2. Seleccione Brillo en el panel Propiedades del título.
3. Haga clic en el triángulo situado junto a Brillo para definir sus opciones.

Nota: Si la textura del objeto oscurece el brillo, desmarque la opción *Textura* en el panel *Propiedades del título*.

Agregación de una textura a texto o un objeto

[Volver al principio](#)

Puede asignar una textura al relleno o contorno de cualquier objeto. Para agregar una textura, especifique el archivo vectorial o de mapa de bits (por ejemplo, un archivo de Photoshop) o utilice una de las diversas texturas incluidas en Adobe Premiere Pro.

1. Seleccione el objeto.
2. En el panel Propiedades del título, haga clic en el triángulo que hay al lado de Relleno o Contornos y, a continuación, haga clic en el triángulo que hay al lado de Textura para visualizar las opciones.
3. Haga clic en el cuadro Textura.
4. Realice una de las acciones siguientes:
 - Haga clic en la muestra de textura y seleccione cualquier archivo de imagen en el disco duro.
 - Vaya a Archivos de Programa/ Premiere Pro [versión]/Ajustes Preestablecidos/Texturas (Windows) o Aplicaciones/Adobe/Adobe Premiere Pro [versión]/Ajustes Preestablecidos/Texturas (Mac OS) y seleccione una textura. A continuación, haga clic en Abrir (Windows) o Elegir (Mac OS).
5. Para especificar cómo se va a escalar, alinear y fusionar la textura con el objeto asociado, defina cualquiera de las demás opciones:
Voltear con objeto Voltea la textura en horizontal y vertical cuando se voltee el objeto (arrastrando los puntos de anclaje del objeto uno encima del otro).

Girar con objeto Gira la textura en sincronización con el objeto.

Escala Objeto X, Escala Objeto Y Indica cómo se va a estirar la textura a lo largo del eje x o y cuando se aplique al objeto. La opción *Textura* no estira la textura, pero la aplica a la cara del objeto desde la esquina superior izquierda a la esquina inferior derecha. La opción *Cara recortada* estira la textura de manera que ocupe la cara, menos el área cubierta por los contornos interiores. La opción *Cara estira* la textura de forma que ocupe exactamente la cara. La opción *Carácter extendido* tiene en cuenta los contornos al calcular el área sobre la que se estira la textura. Por ejemplo, con un borde exterior de 20 píxeles, la textura se estira más allá de la extensión de la cara. No obstante, la textura se recorta en la cara y solo se ajusta la extensión.

Escala Horizontal, Escala Vertical Estira la textura hasta el porcentaje especificado. Un valor único puede producir resultados distintos según otras opciones de escala que se seleccionen. El intervalo es del 1% al 500%; el valor predeterminado es 100%.

Escala Mosaico X, Escala Mosaico Y Dispone la textura en mosaico. Si el objeto no está dispuesto en mosaico en una dirección determinada, no se utiliza ningún valor (alfa = 0).

Alineación Objeto X, Alineación Objeto Y Especifica con qué parte del objeto se alinea la textura. Alinea en la pantalla la textura con el título y no con el objeto, permitiéndole mover el objeto sin mover la textura. La *Cara recortada* alinea la textura con la cara del área recortada (la cara menos los contornos interiores). La *Cara* alinea la textura con la cara normal y no tiene en cuenta los contornos al calcular la extensión. El *Carácter extendido* alinea la textura con la cara extendida (la cara más los contornos exteriores).

Alineación Regla X, Alineación Regla Y Alinea la textura con la parte superior izquierda, el centro o la parte inferior derecha del objeto especificado mediante las opciones *Objeto X* y *Objeto Y*.

Alineación desplazamiento X, Alineación desplazamiento Y Especifica los desplazamientos horizontal y vertical (en píxeles) para la textura desde el punto de aplicación calculado. Este punto de aplicación se calcula según los ajustes de las opciones *Objeto X/Objeto Y* y *Regla X/Regla Y*. El intervalo es desde -1000 a 1000; el valor predeterminado es 0.

Mezcla de fusión Indica la proporción de textura respecto al relleno normal que se procesa. El intervalo del control es desde -100 a 100. El valor -100 indica que no se utilice ninguna textura y el degradado es dominante. El valor 100 indica que se utilice solo la textura. El valor 0 indica que se utilicen ambos aspectos del objeto por igual. La mezcla de fusión también determina el modo en que se utilizan la incrustación de la pendiente (ajustada mediante la opción *Incrustación de relleno*) y la textura (ajustada mediante la opción *Incrustación de textura*).

Escala de alfa Reajusta el valor de alfa para la textura en su totalidad. Esta opción permite volver transparente el objeto fácilmente. Si se define correctamente el canal alfa, esta opción actúa como un regulador de transparencia.

Regla compuesta Especifica qué canal de una textura entrante se utiliza para determinar la transparencia. Normalmente se utiliza el canal alfa. No obstante, si utiliza una textura en negro y rojo, podría imponer la transparencia en las áreas rojas mediante la especificación del canal rojo.

Invertir composición Invierte los valores de alfa entrantes. Algunas texturas pueden tener invertido el rango de alfa. Pruebe esta opción si el área que debería mostrarse sólida es transparente.

Nota: Para eliminar la textura de un objeto seleccionado, desactive *Textura* en el panel *Propiedades del título*.

Agregación de un contorno a texto o un objeto

Puede agregar un contorno a los objetos. Puede agregar tanto contornos interiores como exteriores. Los contornos interiores se crean a lo largo del borde interior de los objetos, mientras que los contornos exteriores se crean a lo largo del borde exterior. Puede agregar hasta 12 contornos a cada objeto. Una vez agregado el contorno, puede ajustar el color, tipo de relleno, opacidad, brillo y textura. De forma predeterminada, los contornos se muestran y se procesan en el orden en que se han creado; no obstante, puede cambiar fácilmente ese orden.

1. Seleccione el objeto.
2. En la sección Propiedades del panel Propiedades del título, expanda la categoría Contornos.
3. Haga clic en Agregar junto a Contorno interior o Contorno exterior.

4. Defina cualquiera de las opciones siguientes:

Tipo Especifica el tipo de contorno que se aplica. La opción Profundidad crea un contorno que hace que el objeto parezca extraído. La opción Borde crea un contorno que abarca todo el borde interior o exterior del objeto. Eliminar crea una copia del objeto, a la que puede posteriormente aplicar desplazamiento y valores.

Tamaño Especifica el tamaño del contorno, en líneas de exploración. Esta opción no está disponible para el tipo de contorno Eliminar cara.

Ángulo Indica el ángulo de desplazamiento del contorno, en grados. Esta opción no está disponible para el tipo de contorno Borde.

Magnitud Indica la altura del contorno. Esta opción está disponible solo para el tipo de contorno Eliminar cara.

Tipo de relleno Indica el tipo de relleno para el contorno. Todos los tipos de relleno, incluidos Brillo y Textura, funcionan exactamente igual que las opciones de Relleno.

 Seleccione y anule las opciones de contornos para experimentar con varias combinaciones.

Cambio del orden en que se muestran los contornos

1. Seleccione un objeto que contenga varios contornos.
2. En el panel Propiedades del título, seleccione el contorno que desea mover.
3. Elija Subir para subir el contorno seleccionado un nivel en la lista, o Bajar para bajarlo un nivel en la lista.

Eliminación de contornos de un objeto o texto

1. Seleccione un objeto que contenga uno o varios contornos.
2. En el titulador, realice una de las acciones siguientes:
 - Para eliminar contornos de un objeto, seleccione el objeto.
 - Para eliminar los trazos del texto, haga clic en la herramienta de texto **T**, y, a continuación, arrástrela para seleccionar el texto.
3. En el panel Propiedades del título, haga clic en el triángulo situado junto a Contornos para expandir la categoría.
4. Expanda Contornos interiores, Contornos exteriores o ambos.
5. Seleccione Contorno interior o Contorno exterior.
6. Haga clic en Eliminar.

Creación de sombras paralelas

Puede agregar sombras paralelas a cualquier objeto que cree en el Titulador. Las diversas opciones de sombras proporcionan un control total sobre el color, la opacidad, el ángulo, la distancia, el tamaño y la extensión.

1. Seleccione un objeto.
2. En el panel Propiedades del título, seleccione Sombra.
3. Haga clic en la flecha situada junto a la opción Sombra para definir cualquiera de los valores:

Distancia Especifica el número de píxeles de desplazamiento entre la sombra y el objeto.

Tamaño Determina el color de la sombra.

Extensión Especifica cuánto se extienden los límites del canal alfa del objeto antes del desenfocado. La expansión resulta especialmente útil en características pequeñas y finas, como cursiva descendente o ascendente en texto, que tiende a desaparecer si se aplica bastante desenfocado.

Desplazamiento y arrastre de títulos

Creación de un desplazamiento o arrastre de título

Opciones de temporización de desplazamiento/arrastre

Conversión de un título en otro tipo

Aunque los títulos estáticos, gráficos y logotipos pueden ser suficientes para algunos proyectos, muchos otros requieren títulos que se muevan por la pantalla. (Cuando los títulos se mueven verticalmente sobre el metraje, se denominan desplazamientos. Los títulos que se desplazan horizontalmente se llaman arrastres.)

Nota: La longitud del clip de título en un panel Línea de tiempo determina la velocidad del desplazamiento o arrastre. Cuando más aumente la longitud del clip del título, más lento será el movimiento.

Creación de un desplazamiento o arrastre de título

[Volver al principio](#)

1. Realice una de las acciones siguientes:

- Para crear un desplazamiento de título, elija Título > Título nuevo > Desplazamiento predeterminado.
- Para crear un arrastre de título, elija Título > Título nuevo > Arrastre predeterminado.

2. Cree los objetos gráficos y de texto para el desplazamiento o arrastre de título. Utilice la barra de desplazamiento del panel Titulador para ver las zonas ocultas del título. Cuando se agrega el título a la secuencia, las zonas ocultas se desplazarán o arrastrarán hasta que resulten visibles.

 Para los créditos que se desplacen por la pantalla, cree un cuadro de texto largo con la herramienta Tipo de área y utilice alineación, tabulaciones e interlineado para ajustar el formato.

3. En el panel Titulador, haga clic en el botón Opciones de desplazamiento/arrastre .

4. Especifique las opciones adecuadas para Dirección y Temporización, y después haga clic en Aceptar.

Nota: Puede especificar la dirección únicamente para el arrastre de títulos.

Andrew Devis [tiene este tutorial de vídeo](#) sobre la creación de desplazamientos de títulos.

Phil Hawkins muestra paso a paso cómo crear y trabajar con desplazamientos de créditos [en este tutorial de vídeo de Premiere Pro](#).

Opciones de temporización de desplazamiento/arrastre

[Volver al principio](#)

Iniciar pantalla Especifica que el desplazamiento comience fuera de la pantalla y continúe dentro de ella.

Finalizar pantalla Especifica que el desplazamiento continúe hasta que los objetos queden fuera de la pantalla.

Pre-desplazamiento Indica el número de fotogramas que se reproducen antes de que comience el desplazamiento.

Suavizar entrada Determina el número de fotogramas por los que se desplaza el título a una velocidad cada vez mayor hasta que el título alcance la velocidad de reproducción.

Suavizar salida Determina el número de fotogramas por los que se desplaza el título a una velocidad cada vez menor hasta que finalice el desplazamiento.

Post-desplazamiento Indica el número de fotogramas que se reproducen después de que finalice el desplazamiento.

Arrastre a la izquierda, Arrastre a la derecha Indica la dirección en que se mueve el desplazamiento.

Conversión de un título en otro tipo

[Volver al principio](#)

1. En el panel Titulador, seleccione el cuadro de texto que desea convertir y haga clic en el botón Opciones de desplazamiento/arrastre.
2. Para Tipo de título, especifique el tipo de título que desea y, si es necesario, indique opciones de Temporización.
3. Haga clic en Aceptar.



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

Estilos de texto del titulador

Modificación de la visualización de muestras de estilo

Cambio de los caracteres de forma predeterminada en muestras

Creación de un estilo

Aplicación de un estilo a un objeto

Especificación de los caracteres en el panel Estilos del título

Eliminar, duplicar o cambiar de nombre de un estilo

Gestión de bibliotecas de estilos

Puede guardar una combinación de propiedades de color y características de fuente como estilo para un uso posterior. Puede guardar varios estilos. Las miniaturas de todos los estilos guardados se muestran en el panel Estilos del título, por lo que puede aplicar rápidamente los estilos personalizados en diferentes proyectos. Premiere Pro también incluye un conjunto de estilos predeterminados.

De forma predeterminada, Premiere Pro almacena todos los estilos guardados como archivos de biblioteca de estilos con la extensión .prsl. Al guardar una biblioteca de estilos, se guarda el conjunto completo de estilos que se muestran en el Titulador.

El biblioteca de estilos preestablecidos se almacena en la siguiente ubicación:

- (Windows) Archivos de programa/Adobe/Premiere Pro [versión] /Presets/Styles
- (Mac OS) Aplicaciones/Premiere Pro [versión]/Presets/Styles

Los estilos personalizados se almacenan en la siguiente ubicación:

- (Windows) Mis documentos/Adobe/Premiere Pro/ [versión]/Styles
- (Mac OS) Documentos/Adobe/Premiere Pro/[versión]/styles

Si comparte estilos, asegúrese de que las fuentes, texturas y archivos de fondo utilizados están disponibles en todos los sistemas.

La miniatura Estilo actual muestra siempre las propiedades que ha aplicado al elemento seleccionado actualmente.

Modificación de la visualización de muestras de estilo

[Volver al principio](#)

El panel Estilos del título muestra la biblioteca de estilos de forma predeterminada, así como las muestras de estilo que haya creado o cargado. De forma predeterminada, aparecen muestras grandes de texto de ejemplo con el estilo cargado aplicado; sin embargo, puede elegir ver los estilos en muestras pequeñas o solo por su nombre.

❖ En el menú del panel Estilos del título, elija una de las opciones siguientes:

Solo texto Muestra solo el nombre del estilo.

Miniaturas pequeñas Solo aparecen muestras pequeñas de objetos de texto de ejemplo con los estilos aplicados.

Miniaturas grandes Solo aparecen muestras grandes de objetos de texto de ejemplo con los estilos aplicados.

Cambio de los caracteres de forma predeterminada en muestras

[Volver al principio](#)

Puede cambiar los caracteres predeterminados que aparecen en las muestras de estilo.

1. Seleccione Edición > Preferencias > Titulador (Windows) o Premiere Pro > Preferencias > Titulador (Mac OS).
2. En el cuadro Muestras de estilo, escriba un máximo de dos caracteres que desee ver en las muestras de estilo.
3. Haga clic en Aceptar.

Creación de un estilo

[Volver al principio](#)

1. Seleccione un objeto que tenga las propiedades que desee guardar como estilo.
2. Realice una de las acciones siguientes:
 - En el menú del panel Estilos del título, elija Estilo nuevo.
 - Haga clic con el botón derecho (Windows) o presione Control (Mac OS) y haga clic en el panel Estilos del título y seleccione Estilo nuevo.
3. Escriba el nombre del estilo y haga clic en Aceptar. Dependiendo de la opción de visualización que haya seleccionado, en el panel Estilos del título aparecerá una muestra con el nuevo estilo, o bien el nombre del nuevo estilo.

Aplicación de un estilo a un objeto

1. Seleccione el objeto al que desee aplicar el estilo.
2. En el panel Estilos del título, haga clic en la muestra de estilo que desee aplicar.

 *Para impedir que el tipo de fuente del estilo se aplique a la fuente del título, mantenga presionado Alt (Windows) u Opción (Mac OS) y haga clic en la muestra de estilo.*

[Volver al principio](#)

Especificación de los caracteres en el panel Estilos del título

Puede especificar los caracteres que se muestran en el panel Estilos del título.

1. Seleccione Edición > Preferencias > Titulador (Windows) o Premiere Pro > Preferencias > Titulador (Mac OS).
2. Escriba los caracteres que desea que aparezcan en el panel Estilo del título en el campo Muestras de estilo (límite de dos).
3. Haga clic en Aceptar.

[Volver al principio](#)

Eliminar, duplicar o cambiar de nombre de un estilo

❖ En el panel Estilos del título, realice una de las acciones siguientes:

- Para eliminar un estilo, selecciónelo y elija Eliminar estilo en el menú del panel Estilos del título.

Nota: *Este procedimiento elimina únicamente la muestra o el nombre de la zona de visualización. El estilo permanece en la biblioteca. Utilice el comando Añadir biblioteca de estilos, Restaurar biblioteca de estilos o Reemplazar biblioteca de estilos para que se muestre de nuevo la biblioteca de estilos.*

- Para duplicar un estilo, selecciónelo y elija Duplicar estilo en el menú del panel Estilos del título. Aparece un duplicado del estilo seleccionado en el panel Estilos del título.
- Para cambiar el nombre de un estilo, selecciónelo y elija Cambiar nombre de estilo en el menú del panel Estilos del título. Escriba un nombre nuevo, de un máximo de 32 caracteres, en el cuadro de diálogo Cambiar nombre de estilo y haga clic en Aceptar.

[Volver al principio](#)

Gestión de bibliotecas de estilos

Después de crear un estilo, quizá desee guardarlo en una colección, o biblioteca de estilos, con otros estilos. De forma predeterminada, los estilos que cree aparecen en la biblioteca de estilos actual, pero puede crear nuevas bibliotecas en las que guardar los estilos. Por ejemplo, puede eliminar la visualización de la biblioteca actual, crear nuevos estilos a medida que trabaja y, después, guardarlos en su propia biblioteca.

❖ En el panel Estilos del título, realice una de las acciones siguientes:

- Para restaurar las bibliotecas de estilos predeterminadas, elija Restaurar biblioteca de estilos en el menú Estilos.
- Para guardar una biblioteca de estilos, elija Guardar biblioteca de estilos en el menú Estilos. Se guardarán todos los estilos que se muestran en la sección Estilos. Especifique un nombre y una ubicación para el archivo de biblioteca de estilos y haga clic en Guardar. Premiere Pro guarda los archivos de biblioteca de estilos con la extensión .prsl.
- Para cargar una biblioteca de estilos guardada, elija Añadir biblioteca de estilos en el menú del panel Estilos del título. A continuación, desplácese hasta la biblioteca de estilos, selecciónela y haga clic en Abrir (Windows) o en Seleccionar (Mac OS).
- Para reemplazar una biblioteca de estilos, elija Reemplazar biblioteca de estilos en el menú del panel Estilos del título. Desplácese hasta la biblioteca de estilos que desea utilizar como reemplazo, selecciónela y haga clic en Abrir (Windows) o Seleccionar (Mac OS).



Efectos y transiciones

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

Acerca de los efectos

[Efectos fijos](#)

[Efectos estándar](#)

[Efectos basados en pistas y en clips](#)

[Plugins de efectos](#)

[Efectos acelerados por GPU](#)

[Efectos de alta profundidad de bits](#)

Premiere Pro incluye diversos efectos de audio y vídeo que puede aplicar a clips en el programa de vídeo que utilice. Un efecto puede agregar una característica visual o de audio especial, o proporcionar un atributo poco común. Por ejemplo, un efecto puede alterar la exposición o el color del material de archivo, manipular sonido, distorsionar imágenes o agregar efectos artísticos. También se pueden utilizar efectos para girar y animar un clip o ajustar su tamaño y posición dentro del fotograma. Para controlar la intensidad de un efecto, configure sus valores. También puede animar los controles de la mayoría de efectos con los fotogramas claves en el panel Controles de efectos o en un panel Línea de tiempo.

Puede crear y aplicar ajustes preestablecidos para todos los efectos. Puede animar efectos utilizando fotogramas clave, así como ver información sobre fotogramas clave individuales directamente en un panel Línea de tiempo.

Para obtener listas y descripciones de efectos y transiciones, consulte [Lista de efectos](#) y [Lista de efectos y transiciones de audio](#).

Efectos fijos

[Volver al principio](#)

Cada clip que agregue a un panel Línea de tiempo tiene efectos fijos aplicados previamente o integrados. Los efectos fijos controlan las propiedades inherentes de un clip y se muestran en el panel Controles de efectos siempre que se selecciona el clip. Puede ajustar todos los efectos fijos en el panel Controles de efectos. No obstante, el Monitor de programa, a el panel Línea de tiempo y el Mezclador de audio también proporcionan controles que, a menudo, son más fáciles de utilizar. Los efectos fijos son los siguientes:

Movimiento Incluye propiedades que permiten animar, girar y escalar los clips, ajustar su propiedad antiparpadeo, o componerlos con otros clips. (Para ajustar el efecto Movimiento en el monitor de programa, consulte [Ajuste de la posición, escala y giro](#) y [Animación del movimiento](#) en el Monitor de programa.)

Opacidad Permite reducir la opacidad de un clip para su uso en efectos como superposiciones, fundidos y disoluciones.

Reasignación del tiempo Le permite ralentizar, acelerar o reproducir a la inversa, así como congelar un fotograma en cualquier parte de un clip. Proporciona un control preciso de la aceleración o deceleración de dichos cambios.

Volumen Controla el volumen de cualquier clip que contiene audio. (Para obtener información sobre el ajuste del efecto Volumen, consulte [Ajuste del volumen de pista con fotogramas clave](#), [Ajuste del volumen en Controles de efectos](#), [Definición del volumen de una pista en el Mezclador de audio](#), [Ajuste de la ganancia](#) y [el volumenNormalización de uno o varios clips](#) y [Normalización de la pista maestra](#).)

Los efectos fijos ya están integrados en cada clip, por lo que solo es necesario ajustar sus propiedades para activarlos.

Premiere Pro procesa los efectos fijos después de aplicar efectos estándar al clip. Los efectos estándar se procesan en el orden en que aparecen, de arriba a abajo. Puede cambiar el orden de los efectos estándar arrastrándolos hasta una nueva posición en el panel Controles de efectos, pero no puede reordenar los efectos fijos.

 Si desea cambiar el orden de procesamiento de los efectos fijos, utilice los efectos estándar. En lugar del efecto Movimiento, utilice el efecto Transformar. Utilice el efecto Ajuste Alpha en lugar del efecto Opacidad y el efecto Volumen en vez del efecto Volumen fijo. Aunque estos efectos no son idénticos a los efectos fijos, sus propiedades son equivalentes.

Nota: En estos vídeos, cuando se mencionan los efectos Transformar, se refiere a los efectos fijos. Para obtener más información sobre los efectos Transformar, consulte [Efectos Transformar](#).

Efectos estándar

[Volver al principio](#)

Los efectos estándar son efectos adicionales que deben aplicarse primero a un clip para crear el resultado deseado. Puede aplicar cualquier número o combinación de efectos estándar a cualquier clip de una secuencia. Los efectos estándar permiten agregar características especiales o editar el vídeo; por ejemplo, ajustar el tono o recortar los píxeles. Premiere Pro incluye muchos efectos de vídeo y audio, ubicados en el panel Efectos. Es necesario aplicar efectos estándar a un clip y luego ajustarlos en el panel Controles de efectos. Determinados efectos de vídeo permiten la manipulación directa con controles en el monitor de programa. Es posible animar todas las propiedades de los efectos estándar utilizando fotogramas clave y cambiando la forma de los gráficos en el panel Controles de efectos. La suavidad o velocidad de la animación de los efectos se puede afinar mediante el ajuste de la forma de las curvas en el panel Controles de efectos.

Nota: Los efectos incluidos en la lista del panel Efectos dependen de los archivos de efectos de la subcarpeta de idioma de la carpeta de plugins de Premiere Pro. Puede ampliar el repertorio de efectos si agrega archivos o paquetes de plugins compatibles con Adobe que otros fabricantes tengan disponibles mediante .

Efectos basados en pistas y en clips

Todos los efectos de vídeo (tanto efectos fijos como estándar) están basados en clips. Modifican clips individuales. Puede aplicar un efecto basado en clips a varios clips al mismo tiempo mediante la creación de una secuencia anidada.

Pueden aplicarse efectos de audio a clips o a pistas. Para aplicar los efectos basados en pistas utilice el Mezclador de audio. Si agrega fotogramas clave al efecto, posteriormente puede ajustarlo en el mezclador de audio o un panel Línea de tiempo.

Plugins de efectos

Además de las docenas de efectos incluidas en Premiere Pro, hay muchos efectos en plugins. Puede comprar plugins de Adobe o de otros fabricantes, o bien adquirirlos de otras aplicaciones compatibles. Por ejemplo, muchos plugins de After Effects y VST se pueden usar en Adobe Premiere Pro. No obstante, Adobe solo admite oficialmente plugins que se instalan con la aplicación.

Cualquier efecto está disponible para Premiere Pro si el archivo del plugin se encuentra en la carpeta de plugins comunes:

- (Windows) \Archivos de programa\Adobe\Common\plugins\ <versión>\MediaCore
- (Mac OS) /Library/Application Support/Adobe/Common/Plug-ins/<versión>/MediaCore

La mejor manera de asegurarse de que un plugin y los archivos relacionados se instalan correctamente consiste en utilizar el instalador del plugin.

Cuando abre un proyecto que incluye referencias a efectos no existentes, Premiere Pro lleva a cabo las acciones siguientes:

- indica los efectos que faltan
- marca los efectos como efectos sin conexión
- realiza el procesamiento sin los efectos

Para obtener una lista actual de plugins de terceros, consulte el [sitio web de Adobe](#).

[Toolfarm](#) proporciona una lista de plugins de otros fabricantes para Adobe Premiere Pro.

Para obtener más información sobre el Premiere Pro Developer Center (recursos del SDK para el desarrollo de plugins en fase de desarrollo), consulte el [sitio web de Adobe](#).

Clay Asbury [presenta este tutorial de vídeo](#) sobre el uso de la herramienta HSL y detonaciones en Looks 2 (Magic Bullet Suite 11).

Nota: Para editar un proyecto con plugins adicionales en más de un equipo, instale los plugins en todos los equipos.

Efectos acelerados por GPU

Algunos efectos pueden aprovechar la capacidad de procesamiento de una tarjeta gráfica certificada para acelerar el procesamiento. Esta aceleración de efectos que utiliza la tecnología CUDA es un componente de Mercury Playback Engine de alto rendimiento en Premiere Pro.

Para los requisitos del sistema de Premiere Pro, incluida una lista de tarjetas gráficas que están certificadas para proporcionar la aceleración de efectos CUDA en Premiere Pro, consulte el [sitio web de Adobe](#). Para obtener las listas de las distintas categorías de hardware compatible con Adobe Premiere Pro, consulte el [sitio web de Adobe](#).

Adobe recomienda

 ¿Desea compartir un tutorial?

Mejoras de rendimiento de los efectos acelerados por GPU

Jeff Sengstack



Aprenda a aprovechar los efectos acelerados por GPU. Este tutorial muestra cómo identificar los efectos acelerados y activar la compatibilidad con la GPU. También enumera las tarjetas gráficas compatibles con la aceleración por GPU en Adobe Premiere Pro.

Optimizar un equipo para Mercury Playback Engine

Jeff Sengstack



Jeff Sengstack ofrece sugerencias detalladas para optimizar un sistema informático y Premiere Pro para obtener el mejor rendimiento.

Para obtener instrucciones sobre el filtro de efectos en el panel Efectos de modo que pueda encontrar fácilmente los efectos acelerados, consulte Filtro de efectos por tipo.

Jeff Sengstack ofrece sugerencias detalladas para optimizar un sistema informático y el rendimiento de Premiere Pro en el [sitio web de Adobe](#).

La información sobre si un clip puede procesarse mediante la parte de aceleración de hardware de CUDA de Mercury Playback Engine depende de las dimensiones de imagen y de la memoria de la GPU disponible. Para obtener más información, consulte el blog de Todd Kopriva [Premiere Pro área de trabajo](#) blog.

Las funciones de procesamiento de CUDA de Mercury Playback Engine también aceleran y mejoran algunos aspectos distintos a los efectos,

incluyendo la escala. Consulte la siguiente página del blog de Todd Kopriva [Premiere Pro área de trabajo](#) para obtener más información.

[En esta entrada del foro](#) se analiza el concepto de Mercury Playback Engine y cómo Premiere Pro utiliza CUDA.

Para obtener un resumen de las actualizaciones sobre la aceleración de CUDA en Premiere Pro, [vea este vídeo de Video2Brain](#).

[Este artículo en el sitio web de Adobe](#) ofrece información detallada sobre Mercury Playback Engine y CUDA y responde a las preguntas más frecuentes.

[Consulte esta página](#) para obtener más información sobre el procesamiento con CUDA en Premiere Pro CS5.5 y posterior.

Nota: En Mac OS, las funciones de aceleración de CUDA requieren Mac OS X v10.6.3 o posterior.

Activación o desactivación de la aceleración de efectos por GPU

1. Seleccione Proyecto > Ajustes del proyecto > Generales.
2. En la sección Reproducción y procesamiento de vídeo, seleccione el procesador adecuado: Aceleración de GPU de Mercury Playback Engine o Solo software de Mercury Playback Engine.

Lista de efectos acelerados por GPU en Premiere Pro

A continuación se muestra una lista de los efectos y transiciones que pueden acelerarse con CUDA en Adobe Premiere Pro.

- Ajuste Alfa
- 3D básico
- Blanco y negro
- Brillo y Contraste
- Equilibrio de color (RGB)
- Transferencia de color (solo Windows)
- Reemplazo de color
- Cortar
- Sombra paralela
- Pluma de borde
- Ocho puntos de anclaje mate
- Extraer
- Corrección de color rápida
- Cuatro puntos de anclaje mate
- Corrección de gamma
- Anclaje mate (4, 8, 16)
- Desenfoque gaussiano
- Volteado horizontal
- Niveles
- Corrector de luminancia
- Curva de luminancia
- Ruido
- Proc amp
- Curvas RGB
- Corrector de color RGB
- Enfocar
- Dieciséis puntos de anclaje mate
- Corrección de color tridireccional
- Código de tiempo
- Tinción
- Pista mate Clave
- Incrustación ultra

- Limitador de vídeo
- Volteado vertical
- Disolución cruzada
- Pasar a negro
- Pasar a blanco

Lista de efectos acelerados por GPU en Premiere Pro

A continuación se muestra una lista de los efectos y transiciones adicionales que pueden acelerarse con CUDA en Adobe Premiere Pro.

- Desenfoque direccional
- Desenfoque rápido
- Invertir
- Disolver aditivo
- Disolución de película

Adobe recomienda

 ¿Desea compartir un tutorial?



El nuevo efecto Disolución de película

Todd Kopriva

Este vídeo de Video2Brain incluye información importante sobre la nueva transición Disolución de película.

Lista de efectos acelerados por GPU en Premiere Pro CS6

A continuación se muestra una lista de los efectos y transiciones adicionales que pueden acelerarse con CUDA en Adobe Premiere Pro CS6.

- Estabilizador de deformación

Efectos de alta profundidad de bits

[Volver al principio](#)

Premiere Pro incluye algunos efectos de vídeo y transiciones que admiten el procesamiento de alta profundidad de bits. Cuando se aplican los efectos a recursos de alta profundidad de bits, como el vídeo de formato v210 y los archivos de Photoshop con 16 bits por canal (bpc), se pueden procesar con píxeles de 32 bpc. El resultado es una mejor resolución de color y degradados de color más uniformes en los recursos que con la opción anterior de píxeles de 8 bits por canal. Un distintivo de 32 bits  aparece a la derecha del nombre del efecto en el panel Efectos para cada efecto de alta profundidad de bits.

Para habilitar el procesamiento de alta profundidad de bits para estos efectos, seleccione la opción de procesamiento de vídeo de máxima profundidad de bits en el cuadro de diálogo Secuencia nueva.

Para obtener instrucciones sobre el filtro de efectos en el panel Efectos para que pueda encontrar fácilmente los efectos de alta profundidad de bits. Consulte Filtro de efectos por tipo.

Nota: Los efectos de 32 bits por canal realizan el procesamiento con este valor únicamente cuando los efectos de la canalización de procesamiento también son efectos habilitados para 32 bits. Si un efecto de 8 bits se sitúa en un secuencia que contiene un efecto de 32 bits, Premiere Pro procesa todos los efectos en la secuencia a 8 bits.

Karl Soule explica los efectos de alta profundidad de bits y los efectos YUV en un par de artículos en el sitio web de Adobe:

- ["What is YUV?"](#) (¿Qué es YUV?; en inglés)
- ["Understanding color processing: 8-bit, 10-bit, 32-bit, and more"](#) (Explicación del procesamiento de color: 8 bits, 10 bits, 32 bits, etc; en inglés)



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

Acerca de los efectos

[Efectos fijos](#)

[Efectos estándar](#)

[Efectos basados en pistas y en clips](#)

[Plugins de efectos](#)

[Efectos acelerados por GPU](#)

[Efectos de alta profundidad de bits](#)

Premiere Pro incluye diversos efectos de audio y vídeo que puede aplicar a clips en el programa de vídeo que utilice. Un efecto puede agregar una característica visual o de audio especial, o proporcionar un atributo poco común. Por ejemplo, un efecto puede alterar la exposición o el color del material de archivo, manipular sonido, distorsionar imágenes o agregar efectos artísticos. También se pueden utilizar efectos para girar y animar un clip o ajustar su tamaño y posición dentro del fotograma. Para controlar la intensidad de un efecto, configure sus valores. También puede animar los controles de la mayoría de efectos con los fotogramas claves en el panel Controles de efectos o en un panel Línea de tiempo.

Puede crear y aplicar ajustes preestablecidos para todos los efectos. Puede animar efectos utilizando fotogramas clave, así como ver información sobre fotogramas clave individuales directamente en un panel Línea de tiempo.

Para obtener listas y descripciones de efectos y transiciones, consulte [Lista de efectos](#) y [Lista de efectos y transiciones de audio](#).

Efectos fijos

[Volver al principio](#)

Cada clip que agregue a un panel Línea de tiempo tiene efectos fijos aplicados previamente o integrados. Los efectos fijos controlan las propiedades inherentes de un clip y se muestran en el panel Controles de efectos siempre que se selecciona el clip. Puede ajustar todos los efectos fijos en el panel Controles de efectos. No obstante, el Monitor de programa, a el panel Línea de tiempo y el Mezclador de audio también proporcionan controles que, a menudo, son más fáciles de utilizar. Los efectos fijos son los siguientes:

Movimiento Incluye propiedades que permiten animar, girar y escalar los clips, ajustar su propiedad antiparpadeo, o componerlos con otros clips. (Para ajustar el efecto Movimiento en el monitor de programa, consulte [Ajuste de la posición, escala y giro](#) y [Animación del movimiento](#) en el Monitor de programa.)

Opacidad Permite reducir la opacidad de un clip para su uso en efectos como superposiciones, fundidos y disoluciones.

Reasignación del tiempo Le permite ralentizar, acelerar o reproducir a la inversa, así como congelar un fotograma en cualquier parte de un clip. Proporciona un control preciso de la aceleración o deceleración de dichos cambios.

Volumen Controla el volumen de cualquier clip que contiene audio. (Para obtener información sobre el ajuste del efecto Volumen, consulte [Ajuste del volumen de pista con fotogramas clave](#), [Ajuste del volumen en Controles de efectos](#), [Definición del volumen de una pista en el Mezclador de audio](#), [Ajuste de la ganancia](#) y [el volumenNormalización de uno o varios clips](#) y [Normalización de la pista maestra](#).)

Los efectos fijos ya están integrados en cada clip, por lo que solo es necesario ajustar sus propiedades para activarlos.

Premiere Pro procesa los efectos fijos después de aplicar efectos estándar al clip. Los efectos estándar se procesan en el orden en que aparecen, de arriba a abajo. Puede cambiar el orden de los efectos estándar arrastrándolos hasta una nueva posición en el panel Controles de efectos, pero no puede reordenar los efectos fijos.

 Si desea cambiar el orden de procesamiento de los efectos fijos, utilice los efectos estándar. En lugar del efecto Movimiento, utilice el efecto Transformar. Utilice el efecto Ajuste Alpha en lugar del efecto Opacidad y el efecto Volumen en vez del efecto Volumen fijo. Aunque estos efectos no son idénticos a los efectos fijos, sus propiedades son equivalentes.

Nota: En estos vídeos, cuando se mencionan los efectos Transformar, se refiere a los efectos fijos. Para obtener más información sobre los efectos Transformar, consulte [Efectos Transformar](#).

Efectos estándar

[Volver al principio](#)

Los efectos estándar son efectos adicionales que deben aplicarse primero a un clip para crear el resultado deseado. Puede aplicar cualquier número o combinación de efectos estándar a cualquier clip de una secuencia. Los efectos estándar permiten agregar características especiales o editar el vídeo; por ejemplo, ajustar el tono o recortar los píxeles. Premiere Pro incluye muchos efectos de vídeo y audio, ubicados en el panel Efectos. Es necesario aplicar efectos estándar a un clip y luego ajustarlos en el panel Controles de efectos. Determinados efectos de vídeo permiten la manipulación directa con controles en el monitor de programa. Es posible animar todas las propiedades de los efectos estándar utilizando fotogramas clave y cambiando la forma de los gráficos en el panel Controles de efectos. La suavidad o velocidad de la animación de los efectos se puede afinar mediante el ajuste de la forma de las curvas en el panel Controles de efectos.

Nota: Los efectos incluidos en la lista del panel Efectos dependen de los archivos de efectos de la subcarpeta de idioma de la carpeta de plugins de Premiere Pro. Puede ampliar el repertorio de efectos si agrega archivos o paquetes de plugins compatibles con Adobe que otros fabricantes tengan disponibles mediante .

Efectos basados en pistas y en clips

Todos los efectos de vídeo (tanto efectos fijos como estándar) están basados en clips. Modifican clips individuales. Puede aplicar un efecto basado en clips a varios clips al mismo tiempo mediante la creación de una secuencia anidada.

Pueden aplicarse efectos de audio a clips o a pistas. Para aplicar los efectos basados en pistas utilice el Mezclador de audio. Si agrega fotogramas clave al efecto, posteriormente puede ajustarlo en el mezclador de audio o un panel Línea de tiempo.

Plugins de efectos

Además de las docenas de efectos incluidas en Premiere Pro, hay muchos efectos en plugins. Puede comprar plugins de Adobe o de otros fabricantes, o bien adquirirlos de otras aplicaciones compatibles. Por ejemplo, muchos plugins de After Effects y VST se pueden usar en Adobe Premiere Pro. No obstante, Adobe solo admite oficialmente plugins que se instalan con la aplicación.

Cualquier efecto está disponible para Premiere Pro si el archivo del plugin se encuentra en la carpeta de plugins comunes:

- (Windows) \Archivos de programa\Adobe\Common\plugins\ <versión>\MediaCore
- (Mac OS) /Library/Application Support/Adobe/Common/Plug-ins/<versión>/MediaCore

La mejor manera de asegurarse de que un plugin y los archivos relacionados se instalan correctamente consiste en utilizar el instalador del plugin.

Cuando abre un proyecto que incluye referencias a efectos no existentes, Premiere Pro lleva a cabo las acciones siguientes:

- indica los efectos que faltan
- marca los efectos como efectos sin conexión
- realiza el procesamiento sin los efectos

Para obtener una lista actual de plugins de terceros, consulte el [sitio web de Adobe](#).

[Toolfarm](#) proporciona una lista de plugins de otros fabricantes para Adobe Premiere Pro.

Para obtener más información sobre el Premiere Pro Developer Center (recursos del SDK para el desarrollo de plugins en fase de desarrollo), consulte el [sitio web de Adobe](#).

Clay Asbury [presenta este tutorial de vídeo](#) sobre el uso de la herramienta HSL y detonaciones en Looks 2 (Magic Bullet Suite 11).

Nota: Para editar un proyecto con plugins adicionales en más de un equipo, instale los plugins en todos los equipos.

Efectos acelerados por GPU

Algunos efectos pueden aprovechar la capacidad de procesamiento de una tarjeta gráfica certificada para acelerar el procesamiento. Esta aceleración de efectos que utiliza la tecnología CUDA es un componente de Mercury Playback Engine de alto rendimiento en Premiere Pro.

Para los requisitos del sistema de Premiere Pro, incluida una lista de tarjetas gráficas que están certificadas para proporcionar la aceleración de efectos CUDA en Premiere Pro, consulte el [sitio web de Adobe](#). Para obtener las listas de las distintas categorías de hardware compatible con Adobe Premiere Pro, consulte el [sitio web de Adobe](#).

Adobe recomienda

 ¿Desea compartir un tutorial?

Mejoras de rendimiento de los efectos acelerados por GPU

Jeff Sengstack



Aprenda a aprovechar los efectos acelerados por GPU. Este tutorial muestra cómo identificar los efectos acelerados y activar la compatibilidad con la GPU. También enumera las tarjetas gráficas compatibles con la aceleración por GPU en Adobe Premiere Pro.

Optimizar un equipo para Mercury Playback Engine

Jeff Sengstack



Jeff Sengstack ofrece sugerencias detalladas para optimizar un sistema informático y Premiere Pro para obtener el mejor rendimiento.

Para obtener instrucciones sobre el filtro de efectos en el panel Efectos de modo que pueda encontrar fácilmente los efectos acelerados, consulte Filtro de efectos por tipo.

Jeff Sengstack ofrece sugerencias detalladas para optimizar un sistema informático y el rendimiento de Premiere Pro en el [sitio web de Adobe](#).

La información sobre si un clip puede procesarse mediante la parte de aceleración de hardware de CUDA de Mercury Playback Engine depende de las dimensiones de imagen y de la memoria de la GPU disponible. Para obtener más información, consulte el blog de Todd Kopriva [Premiere Pro área de trabajo](#) blog.

Las funciones de procesamiento de CUDA de Mercury Playback Engine también aceleran y mejoran algunos aspectos distintos a los efectos,

incluyendo la escala. Consulte la siguiente página del blog de Todd Kopriva [Premiere Pro área de trabajo](#) para obtener más información.

[En esta entrada del foro](#) se analiza el concepto de Mercury Playback Engine y cómo Premiere Pro utiliza CUDA.

Para obtener un resumen de las actualizaciones sobre la aceleración de CUDA en Premiere Pro, [vea este vídeo de Video2Brain](#).

[Este artículo en el sitio web de Adobe](#) ofrece información detallada sobre Mercury Playback Engine y CUDA y responde a las preguntas más frecuentes.

[Consulte esta página](#) para obtener más información sobre el procesamiento con CUDA en Premiere Pro CS5.5 y posterior.

Nota: En Mac OS, las funciones de aceleración de CUDA requieren Mac OS X v10.6.3 o posterior.

Activación o desactivación de la aceleración de efectos por GPU

1. Seleccione Proyecto > Ajustes del proyecto > Generales.
2. En la sección Reproducción y procesamiento de vídeo, seleccione el procesador adecuado: Aceleración de GPU de Mercury Playback Engine o Solo software de Mercury Playback Engine.

Lista de efectos acelerados por GPU en Premiere Pro

A continuación se muestra una lista de los efectos y transiciones que pueden acelerarse con CUDA en Adobe Premiere Pro.

- Ajuste Alfa
- 3D básico
- Blanco y negro
- Brillo y Contraste
- Equilibrio de color (RGB)
- Transferencia de color (solo Windows)
- Reemplazo de color
- Cortar
- Sombra paralela
- Pluma de borde
- Ocho puntos de anclaje mate
- Extraer
- Corrección de color rápida
- Cuatro puntos de anclaje mate
- Corrección de gamma
- Anclaje mate (4, 8, 16)
- Desenfoque gaussiano
- Volteado horizontal
- Niveles
- Corrector de luminancia
- Curva de luminancia
- Ruido
- Proc amp
- Curvas RGB
- Corrector de color RGB
- Enfocar
- Dieciséis puntos de anclaje mate
- Corrección de color tridireccional
- Código de tiempo
- Tinción
- Pista mate Clave
- Incrustación ultra

- Limitador de vídeo
- Volteado vertical
- Disolución cruzada
- Pasar a negro
- Pasar a blanco

Lista de efectos acelerados por GPU en Premiere Pro

A continuación se muestra una lista de los efectos y transiciones adicionales que pueden acelerarse con CUDA en Adobe Premiere Pro.

- Desenfoque direccional
- Desenfoque rápido
- Invertir
- Disolver aditivo
- Disolución de película

Adobe recomienda

 ¿Desea compartir un tutorial?



El nuevo efecto Disolución de película

Todd Kopriva

Este vídeo de Video2Brain incluye información importante sobre la nueva transición Disolución de película.

Lista de efectos acelerados por GPU en Premiere Pro CS6

A continuación se muestra una lista de los efectos y transiciones adicionales que pueden acelerarse con CUDA en Adobe Premiere Pro CS6.

- Estabilizador de deformación

Efectos de alta profundidad de bits

[Volver al principio](#)

Premiere Pro incluye algunos efectos de vídeo y transiciones que admiten el procesamiento de alta profundidad de bits. Cuando se aplican los efectos a recursos de alta profundidad de bits, como el vídeo de formato v210 y los archivos de Photoshop con 16 bits por canal (bpc), se pueden procesar con píxeles de 32 bpc. El resultado es una mejor resolución de color y degradados de color más uniformes en los recursos que con la opción anterior de píxeles de 8 bits por canal. Un distintivo de 32 bits  aparece a la derecha del nombre del efecto en el panel Efectos para cada efecto de alta profundidad de bits.

Para habilitar el procesamiento de alta profundidad de bits para estos efectos, seleccione la opción de procesamiento de vídeo de máxima profundidad de bits en el cuadro de diálogo Secuencia nueva.

Para obtener instrucciones sobre el filtro de efectos en el panel Efectos para que pueda encontrar fácilmente los efectos de alta profundidad de bits. Consulte Filtro de efectos por tipo.

Nota: Los efectos de 32 bits por canal realizan el procesamiento con este valor únicamente cuando los efectos de la canalización de procesamiento también son efectos habilitados para 32 bits. Si un efecto de 8 bits se sitúa en una secuencia que contiene un efecto de 32 bits, Premiere Pro procesa todos los efectos en la secuencia a 8 bits.

Karl Soule explica los efectos de alta profundidad de bits y los efectos YUV en un par de artículos en el sitio web de Adobe:

- ["What is YUV?"](#) (¿Qué es YUV?; en inglés)
- ["Understanding color processing: 8-bit, 10-bit, 32-bit, and more"](#) (Explicación del procesamiento de color: 8 bits, 10 bits, 32 bits, etc; en inglés)



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

Visualización y ajuste de efectos y fotogramas clave

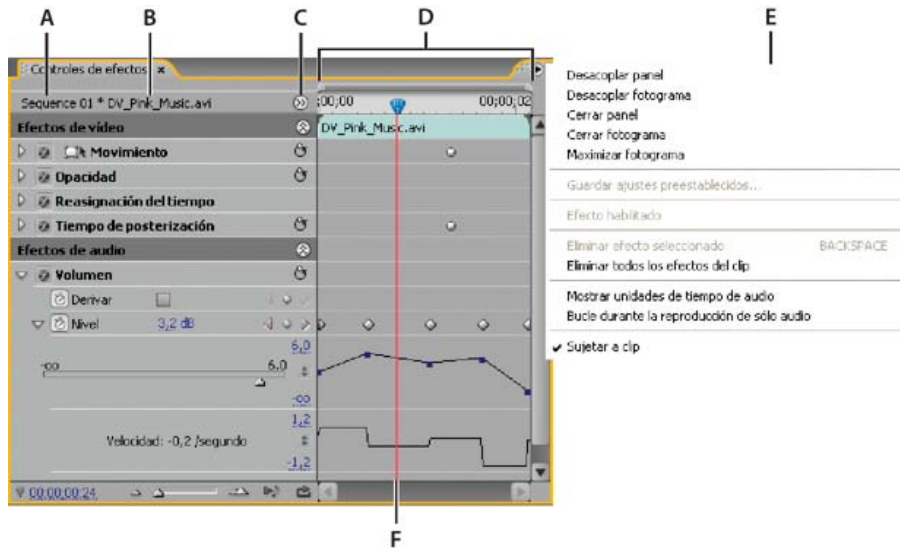
Visualización de efectos en el panel Controles de efectos

Visualización de fotogramas clave para una propiedad de efecto en la Línea de tiempo panel

Ajuste o restablecimiento de controles en el panel Controles de efectos

El panel Controles de efectos muestra todos los efectos aplicados al clip seleccionado actualmente. Los efectos fijos se incluyen en cada clip: los efectos Movimiento, Opacidad y Reasignación del tiempo se muestran en la sección Efectos de vídeo, mientras que el efecto Volumen se muestra en la sección Efectos de audio. El efecto Volumen se incluye únicamente para clips de audio o clips de vídeo con audio vinculado.

💡 Seleccione el espacio de trabajo Efectos para optimizar con rapidez la interfaz para la edición de efectos. Elija *Ventana > Espacio de trabajo > Efectos*.



Panel Controles de efectos

A. Nombre de la secuencia **B.** Nombre del clip **C.** Botón Mostrar/ocultar vista de línea de tiempo **D.** Vista Línea de tiempo **E.** Menú del panel Controles de efectos **F.** Indicador de tiempo actual

De manera predeterminada, la vista Línea de tiempo está oculta, pero la puede visualizar haciendo clic en el botón Mostrar/Ocultar vista de línea de tiempo. Si fuera necesario, expanda el panel Controles de efectos para activar el botón.

Puede hacer clic en el triángulo para expandir la propiedad de un efecto y mostrar los gráficos Valor y Velocidad.

Cuando se selecciona un clip en el panel Línea de tiempo, el panel Controles de efectos ajusta automáticamente los niveles del zoom en la vista de la línea de tiempo. Centra los iconos de los puntos de entrada y salida del clip. Anule la selección de Sujetar a clip en el menú del panel Controles de efectos para ver la línea de tiempo más allá de los puntos de entrada y salida de un clip. El panel Controles de efectos también contiene controles para reproducir clips de audio de forma normal y en bucle. El área de fotograma clave está bajo la regla de tiempo. Es el área donde puede definir fotogramas claves para el valor de cada propiedad de efecto en un fotograma concreto.



Panel Controles de efectos

A. Tiempo actual **B.** Controles de zoom **C.** Reproducir solo el audio para este clip **D.** Conmutar reproducción de audio en bucle **E.** Valores de efectos

Visualización de efectos en el panel Controles de efectos

❖ En el panel Controles de efectos, realice una de las acciones siguientes:

- Para ver todos los efectos aplicados a un clip, seleccione el clip en un panel Línea de tiempo.
Nota: No es necesario colocar el indicador de tiempo actual sobre un clip para activar el panel Controles de efectos.
- Para expandir o contraer encabezados de efectos de vídeo o de audio, haga clic en el botón Mostrar/ocultar en el encabezado. Cuando las flechas apunten hacia arriba , el encabezado se expande para mostrar todos los efectos de esa sección. Sin embargo, cuando apunten hacia abajo , el encabezado se contrae.
- Para expandir o contraer un efecto o sus propiedades, haga clic en el triángulo situado a la izquierda del encabezado de un efecto, el nombre de un grupo de propiedades o un nombre de propiedad. Cuando se expande el encabezado de un efecto, se revelan las propiedades y los grupos de propiedades asociados a él. Por ejemplo, Corrección de color tridireccional es un encabezado de efecto. Definición de rango tonal es un grupo de propiedades. Umbral de sombra es una propiedad. Al expandir una propiedad individual se muestra un control gráfico, como un regulador o un dial.
- Para cambiar el orden de efectos, arrastre el nombre de un efecto a una nueva ubicación dentro de la lista. Aparecerá una línea negra mientras arrastra cuando el efecto esté encima o debajo de otro efecto. Cuando libere el ratón, el efecto aparecerá en su nueva posición.
Nota: No es posible cambiar el orden de los efectos fijos (Movimiento, Opacidad, Reasignación del tiempo y Volumen).
- Para mostrar la línea de tiempo más allá de los puntos de entrada y salida de un clip, cancele la selección de la opción Sujetar a clip en el menú del panel Controles de efectos. Las áreas de la línea de tiempo más allá de los puntos de entrada y salida del clip seleccionado se mostrarán en gris. Cuando se selecciona la opción Sujetar a clip, solo se muestra la línea de tiempo entre los puntos de entrada y salida del clip.
- Para reproducir el audio en el clip seleccionado, haga clic en el botón Reproducir audio . Este control solo está disponible si el clip seleccionado contiene audio.

Visualización de fotogramas clave para una propiedad de efecto en la Línea de tiempo panel

❖ Realice cualquiera de las acciones siguientes:

- Haga clic en el botón Mostrar fotogramas clave  del encabezado de una pista de vídeo o audio y seleccione una de las opciones de fotograma clave del menú Mostrar fotogramas clave.
- Haga clic con el botón derecho (Windows) o presione Control (Mac OS) y haga clic en el clip que tenga las propiedades de fotograma que desee visualizar. Seleccione la opción Mostrar fotogramas clave del clip y, a continuación, elija el efecto que contenga los fotogramas clave que desee visualizar.

Ajuste o restablecimiento de controles en el panel Controles de efectos

❖ Realice cualquiera de las acciones siguientes:

- Para cambiar un valor de propiedad, coloque el puntero sobre el valor subrayado y arrástrelo a la izquierda o la derecha.
- Haga clic en el valor de la propiedad, introduzca otro valor y presione Entrar (Windows) o Retorno (Mac OS).
- Expanda la propiedad, haciendo clic en el triángulo que hay junto al nombre de la propiedad (si hubiera), y después arrastre el regulador o el control de ángulo (según la propiedad).
- Para definir un ángulo, arrastre dentro del área de control de ángulos, elimine el texto subrayado o bien, seleccione el texto subrayado e introduzca un valor.

 Una vez haya hecho clic en el control de ángulos, puede arrastrar fuera de él para cambiar rápidamente los valores.

- Para definir un valor de color con una herramienta Cuentagotas, haga clic en el color deseado en cualquier parte de la pantalla. De forma predeterminada, la herramienta Cuentagotas selecciona un área de un píxel. Si mantiene presionada la tecla Ctrl (Windows) o la tecla Comando (Mac OS) y hace clic en una herramienta de cuentagotas, se muestra una muestra con una superficie de 5 x 5 píxeles.
- Para definir un valor de color con el Selector de color de Adobe, haga clic en la muestra de color, seleccione un color en el cuadro de diálogo Selector de color de Adobe y, a continuación, haga clic en Aceptar.
- Para restablecer las propiedades de un efecto según los ajustes predeterminados, haga clic en el botón Restablecer  que aparece junto al efecto. Todas las propiedades que no contienen fotogramas clave se restablecen a sus valores predeterminados. Si una propiedad contiene fotogramas clave, esa propiedad se restablece al valor predeterminado, solo en el tiempo actual. Los fotogramas clave que tienen lugar en el tiempo actual se restablecen a sus valores predeterminados. Si no hay fotogramas clave en el tiempo actual, se crean nuevos fotogramas clave, utilizando los valores predeterminados.

 Si accidentalmente hace clic en Restablecer, puede recuperar el trabajo, con Edición > Deshacer.

Más temas de ayuda



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

Aplicación de efectos a audio

[Aplicación de efectos de audio en el Mezclador de audio](#)

[Aplicación de un efecto de pista en el Mezclador de audio](#)

[Ajuste de los efectos de pista de audio en un panel Línea de tiempo](#)

[Copia y pegado de efectos de pistas](#)

[Designación de un efecto de pista como preatenuador o postatenuador](#)

[Eliminación u omisión de un efecto de pista en el Mezclador de audio](#)

[Uso de efectos VST](#)

[Ajuste de un efecto VST en un panel Editor de VST](#)

[Selección de ajustes preestablecidos para un efecto VST](#)

Premiere Pro incluye plugins de audio VST (Virtual Studio Technology) diseñados para modificar o mejorar las propiedades de los clips de audio. La mayoría de esos efectos están disponibles para clips mono, estéreo y 5.1, y pueden aplicarse tanto a clips como a pistas, a menos que se indique lo contrario. Si tiene Soundbooth instalado, Adobe Premiere Pro localiza, reconoce y utiliza los efectos VST automáticamente también desde ese programa.

Nota: Cada efecto de audio incluye una opción de omisión que le permite activar o desactivar el efecto según indiquen los fotogramas clave que haya definido.

Los efectos de audio se combinan ahora en un solo efecto unificado y se muestran en una lista plana en la carpeta Efectos de audio. Cuando se aplica un efecto de audio, Premiere Pro aplica automáticamente el tipo de efecto correcto (mono, estéreo o 5.1) para ese clip. Para obtener una lista y descripciones de los efectos de audio disponibles, consulte Efectos de audio.

Adobe recomienda

 ¿Desea compartir un tutorial?



Efectos de audio unificado

Todd Kopriva

Este vídeo de Video2Brain incluye información importante sobre los efectos de audio unificado.

En esta entrada de blog [encontrará detalles, tutoriales y recursos sobre los cambios de los efectos de audio unificados](#).

Existen determinados efectos con restricciones y solo se pueden utilizar en tipos de pista concretos. Por ejemplo, el efecto Equilibrio solo puede aplicarse a las pistas estéreo, no a mono ni a 5.1. Los siguientes efectos tienen esta restricción:

- Equilibrio (solo estéreo)
- Volumen del canal (solo estéreo y 5.1)
- Relleno hacia la izquierda (solo estéreo)
- Relleno hacia la derecha (solo estéreo)
- Cambiar canales (solo estéreo)

Nota: Los ajustes preestablecidos para los efectos de audio unificados pueden crearse a partir de un solo efecto de audio o varios.

Adobe recomienda

 ¿Desea compartir un tutorial?



Mejoras de audio en Premiere Pro

Chad Perkins

Chad Perkins explica varios efectos de audio en este tutorial de vídeo del sitio Web de Movies & Computers.



Uso de efectos de audio en Premiere Pro

Adición de sonido ambiente para cubrir los saltos de audio

Hay dos formas diferentes de añadir efectos al audio en Premiere Pro. Karl Soule explica ambas técnicas y cuándo utilizarlas.

Estos [tutoriales de vídeo de Premiere Pro](#) de Phil Hawkins en Infinite Skills explican algunos de los efectos y ajustes preestablecidos de audio más corrientes.

Consulte [este tutorial de vídeo](#) de Andrew Devis sobre la aplicación de efectos de audio en Premiere Pro en el sitio web Creative COW.

Aplicación de efectos de audio en el Mezclador de audio

En el Mezclador de audio, las opciones de efectos de pistas se controlan tras seleccionar un efecto en el panel de efectos y envíos. Si el panel de efectos y envíos no está visible, se puede mostrar si se hace clic en el triángulo Mostrar/ocultar efectos y envíos, situado a la izquierda del Mezclador de audio. El panel de efectos y envíos contiene menús de selección de efectos para aplicar hasta 5 efectos de pista. Premiere Pro procesa los efectos en el orden en el que aparecen y agrega el resultado de un efecto al siguiente de la lista, con lo que modificar el orden puede modificar los resultados. La lista de efectos también ofrece control total de los plugins VST agregados. Los efectos aplicados en el Mezclador de audio también pueden verse y editarse en un panel Línea de tiempo.

Un efecto puede aplicarse como preatenuador o postatenuador. La diferencia radica en si el efecto se aplica antes o después de la aplicación del atenuador de la pista. Los efectos son preatenuadores de manera predeterminada.

En el Mezclador de audio, las opciones de efecto que cambian con el tiempo pueden grabarse mediante las opciones de automatización, o bien se pueden especificar en un panel Línea de tiempo mediante fotogramas clave.



Efectos de audio

A. Nombre del efecto aplicado y menú de efecto **B.** Omisión de efecto **C.** Control para la propiedad de efecto seleccionada **D.** Menú de propiedades de efecto

💡 Si tiene previsto utilizar el mismo efecto repetidamente, debería ahorrar recursos del sistema al compartir efectos a través de una submezcla. Cree una submezcla, aplique el efecto a la submezcla y utilice envíos para dirigir las pistas a la submezcla para el procesamiento de efectos.

Aplicación de un efecto de pista en el Mezclador de audio

- (Opcional) Para visualizar el panel de efectos y envíos en el Mezclador de audio, haga clic en el triángulo Mostrar/Ocultar efectos y envíos, situado a la izquierda del Mezclador de audio.
- En la pista en la que desea aplicar el efecto, haga clic en el triángulo Selección de efecto y elija uno en el menú.

💡 Planifique el orden de los efectos de las pistas antes de aplicarlos, ya que no se puede arrastrar un efecto a una posición distinta en el panel de efectos y envíos.

- Si lo necesita, seleccione el parámetro de efecto que desea editar en el menú situado en la parte inferior del panel de efectos y envíos.
- Utilice los controles situados encima del menú de parámetros para ajustar las opciones del efecto.

Nota: Para algunos efectos de plugin VST, es posible ajustar las opciones de efecto en un panel aparte que contiene los controles de opciones. Haga doble clic en el nombre del efecto de la pista para abrir un panel de editor de VST.

Ajuste de los efectos de pista de audio en un panel Línea de tiempo

Puede ajustar los efectos de Panoramizador o Pista de audio mediante la manipulación de la banda de goma de los fotogramas clave de pista o con los controles del mezclador de audio.

- En un panel Línea de tiempo, si es necesario, haga clic en el triángulo junto a una pista de audio que contenga un clip para expandirla.
- Haga clic en el botón Mostrar fotogramas clave y seleccione Mostrar fotogramas clave de pista en el menú que aparezca.
- Haga clic en el menú situado en el extremo superior izquierdo del clip en la pista de audio (aparece con Pista:Volumen como selección predeterminada) y, a continuación, elija el nombre y la propiedad del efecto en el menú. Los efectos preatenuadores aparecen en la parte superior del menú y los postatenuadores en la inferior. Los números de los nombres de efectos hacen referencia a su posición en la lista de efectos de la pista (orden de procesamiento).
- Utilice la herramienta Pluma para ajustar el nivel de manera uniforme (si no se han agregado fotogramas clave) o bien para agregar o editar fotogramas clave.

Copia y pegado de efectos de pistas

Puede copiar los efectos de pista de una sección de una pista y pegarlos en otra. Cuando se copian fotogramas clave de efecto de pista, se colocarán en la pista de la que se copiaron, en la ubicación del indicador de tiempo actual. El establecimiento de pistas de destino no afecta la ubicación de los fotogramas clave que se peguen.

1. En una Línea de tiempo, seleccione un fotograma clave de pista o más que desee copiar. Para seleccionar varias, presione Mayús y haga clic en cada fotograma clave o arrastre un recuadro alrededor de los fotogramas contiguos.
2. Seleccione Edición > Copiar.
3. Coloque el indicador de tiempo actual en la ubicación en la que desee pegar los fotogramas clave.
4. Seleccione Edición > Pegar.

Designación de un efecto de pista como preatenuador o postatenuador

❖ En el panel Efectos y envíos del Mezclador de audio, haga clic con el botón derecho (Windows) o mantenga pulsada la tecla Control y haga clic (Mac OS) en un efecto y seleccione Preatenuador o Post-atenuador.

Eliminación u omisión de un efecto de pista en el Mezclador de audio

❖ En la lista de efectos del Mezclador de audio, realice una de las acciones siguientes:

- Para eliminar un efecto de pista, haga clic en el triángulo que aparece a la izquierda del efecto que desea eliminar y elija Ninguno.
- Para omitir un efecto de pista, haga clic en el botón Omitir efectos  que se encuentra cerca de la parte inferior de los efectos hasta que aparezca con una barra inclinada.

Uso de efectos VST

Premiere Pro admite el formato de plugin de audio Steinberg VST (Virtual Studio Technology), el cual permite agregar efectos de audio VST de terceros. Premiere Pro incluye efectos de plugin VST disponibles tanto en el Mezclador de audio como en el panel Controles de efectos. Los plugins VST basados en pista pueden proporcionar controles adicionales. Aplique efectos VST de la misma manera que aplicaría otros efectos de audio a pistas o clips.

En los paneles de efectos y envíos del Mezclador de audio, los efectos VST aparecen en los menús Selección de efectos. En el panel de efectos, aparecen en el contenedor Efectos de audio para permitir su aplicación a clips individuales. En la mayoría de casos, los efectos VST aparecen en el contenedor Efectos de audio y en el tipo de pista que corresponde al número de canales que admite el efecto. Por ejemplo, los efectos VST estéreo aparecen en los menús de efectos de pista del Mezclador de audio para pistas estéreo solamente, y en el contenedor Estéreo del contenedor Efectos de audio del panel Efectos. Tras aplicar cualquier efecto VST, se puede abrir una ventana con todos sus controles. Es posible dejar diversas ventanas del editor de VST abiertas durante el tiempo necesario, por ejemplo cuando se está automatizando efectos, pero Premiere Pro cierra todas las ventanas de edición de VST cuando se cierra el proyecto.

Si se había instalado una aplicación compatible con VST distinta a Premiere Pro previamente, Premiere Pro buscará efectos VST en la carpeta VST que ya existe. Dentro de la carpeta Plugins de la carpeta de aplicación de Premiere Pro, también hay una carpeta VST Plugins con plugins que solo utiliza Premiere Pro. Las ubicaciones en las que Premiere Pro busca los plugins VST son las siguientes.

- HKEY_LOCAL_MACHINE\Software\VST\VSTPluginsPath (Windows)
- C:\Archivos de programa\Steinberg\VSTPlugins (Windows)
- HD/Library/Audio/Plug-ins/VST (Mac OS)
- HD/<usuario>/Library/Audio/Plug-Ins/VST (Mac OS)

Si ya tiene instalada una aplicación de audio, debería haber una ubicación para plugins VST en el registro aquí: HKEY_LOCAL_MACHINE\SOFTWARE\VST\VstPluginsPath. Premiere Pro debería utilizar la ruta especificada por dicha clave de registro. Debería estar definido a una ubicación similar a esta: [Archivos de programa]\Steinberg\VSTPlugins\

Nota: Cuando se utiliza un efecto VST no proporcionado por Adobe, la estructura del control específico y los resultados del plugin son responsabilidad del fabricante del plugin. Adobe Premiere Pro solo muestra los controles y procesa los resultados.

Ajuste de un efecto VST en un panel Editor de VST

El Mezclador de audio permite abrir un panel del editor de VST (con ciertos efectos VST) para ajustar las opciones de efectos.

Nota: No es posible abrir una ventana de editor de VST desde el panel Controles de efectos.

1. Si es necesario, para visualizar el panel de efectos y envíos, haga clic en el triángulo Mostrar/Ocultar efectos y envíos, situado a la izquierda del Mezclador de audio.
2. En el panel de efectos y envíos, haga clic en uno de los triángulos hacia abajo de la sección Selección de efectos, y seleccione el nombre

de un efecto.

3. Haga doble clic en el nombre del efecto.

Se abre la ventana del editor de VST. Este panel se puede acoplar o agrupar como cualquier otro panel.

4. En el editor de VST, especifique las opciones.

Nota: Los efectos de los controles de opción para el plugin VST también están disponibles en la parte inferior del panel de efectos y envíos.



Panel Editor VST para efecto DeNoiser

Selección de ajustes preestablecidos para un efecto VST

[Volver al principio](#)

❖ Haga clic con el botón derecho (Windows) o mantenga presionada la tecla Control y haga clic (Mac OS) en el nombre del efecto en el panel de efectos y envíos del Mezclador de audio y seleccione un ajuste preestablecido de los que aparecen en la parte inferior del menú.

Nota: Si un efecto no admite ajustes preestablecidos, De manera predeterminada es la única opción. De manera predeterminada restablece todos los valores de la opción para el efecto.

Más temas de ayuda



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

Uso de las transiciones de audio

Especificación de la transición de audio predeterminada

Definición de la duración predeterminada para las transiciones de audio

Atenuaciones cruzadas entre clips de audio

Atenuación del audio de un clip

Ajuste o personalización de una transición de audio

Puede aplicar atenuaciones cruzadas para las transiciones de audio entre clips. Las transiciones de audio son análogas a las de vídeo. Para obtener una atenuación cruzada, agregue una transición de audio entre dos clips de audio adyacentes de la misma pista. Para que aparezca o desaparezca un clip, agregue una transición de fundido cruzado a uno de los extremos de un clip. Premiere Pro incluye tres tipos de fundido cruzado: Ganancia constante, Potencia constante y Fundido exponencial.

Para obtener descripciones de los fundidos cruzados disponibles, consulte Transiciones de fundido cruzado de audio.

Adobe recomienda

 ¿Desea compartir un tutorial?



de Karl Soule

Chad Perkins

Este tutorial de vídeo muestra el uso de las transiciones de audio para mezclar audio ambiental (tono de sala) en los espacios de una pista de audio.

Especificación de la transición de audio predeterminada

[Volver al principio](#)

1. Haga clic con el botón derecho (Windows) o haga clic en Control (Mac-OS) y presione Ganancia constante o Potencia constante en el panel Efectos.
2. Seleccione Definir seleccionada como transición predeterminada en el menú contextual.

Definición de la duración predeterminada para las transiciones de audio

[Volver al principio](#)

1. Seleccione Edición > Preferencias > General (Windows) o Premiere Pro > Preferencias > General (Mac OS).
2. En el cuadro de diálogo de preferencias, introduzca un valor para Duración de transición de audio predeterminada.

Atenuaciones cruzadas entre clips de audio

[Volver al principio](#)

1. Si resulta necesario, haga clic en el triángulo situado a la izquierda del nombre de cada pista en un panel Línea de tiempo para ampliar las pistas de audio a las que desee aplicar la atenuación cruzada.
2. Asegúrese de que los dos clips de audio estén uno junto a otro y que ambos estén recortados.
3. Realice una de las acciones siguientes:
 - Para agregar la transición de audio predeterminada, desplace el indicador de tiempo actual al punto de edición entre clips y, a continuación, elija Secuencia > Aplicar transición de audio.
 - Para agregar una transición de audio distinta a la predeterminada, amplíe la bandeja Transiciones de audio del panel Efectos y arrastre la transición de audio a un panel Línea de tiempo en el punto de edición entre los dos clips a los que desee aplicar la transición cruzada.

Atenuación del audio de un clip

[Volver al principio](#)

1. Compruebe que la pista de audio está ampliada en un panel Línea de tiempo. Si resulta necesario, haga clic en el triángulo situado a la izquierda del nombre de la pista para ampliar las pistas de audio a las que desee aplicar la atenuación cruzada.
2. Realice cualquiera de las acciones siguientes:
 - Para que aparezca el audio de un clip, arrastre una transición de audio del panel Efectos a un panel Línea de tiempo de forma que

pase al punto de entrada del clip de audio. También se puede seleccionar la transición aplicada en un panel Línea de tiempo. A continuación, en el panel Controles de efectos, seleccione Iniciar en corte en el menú Alineación.

- Para que desaparezca el audio de un clip, arrastre una transición de audio del panel Efectos a un panel Línea de tiempo de forma que pase al punto de salida del clip de audio. También se puede seleccionar la transición aplicada en una línea de tiempo. Después, en el panel Controles de efectos, seleccione Terminar en corte en el menú Alineación.

Use cualquiera de los tres tipos de transiciones de fundido cruzado de audio para que aparezca o desaparezca.

Ajuste o personalización de una transición de audio

[Volver al principio](#)

❖ Realice cualquiera de las acciones siguientes:

- Para editar una transición de audio, haga doble clic en la transición en un panel Línea de tiempo y ajuste la transición en el panel Controles de efectos.
- Para personalizar la velocidad de una atenuación de audio o atenuación cruzada, ajuste el gráfico de fotograma clave del volumen de audio del clip en lugar de aplicar una transición.

Más temas de ayuda



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

Ajustes preestablecidos de efectos

Ajustes preestablecidos de efectos

Creación y almacenamiento de ajustes preestablecidos de efectos

Aplicación de un ajuste preestablecido de efecto

Trabajo con bandejas preestablecidas y predeterminadas

[Volver al principio](#)

Adobe recomienda

 ¿Desea compartir un tutorial?



Aplicación de efectos a grupos de clips

Paul Trani

Aplicación de efectos a grupos de clips. Cree un ajuste preestablecido multiefecto, guárdelo en una nueva bandeja personalizada y aplíquelo a un grupo de clips.

En el panel Efectos, la bandeja Ajustes preestablecidos contiene efectos preestablecidos para los efectos más populares. Ahorrará tiempo si utiliza un ajuste preestablecido creado para un fin concreto en lugar de configurar el efecto usted mismo. Por ejemplo, si quiere que un clip se desenfoque con rapidez, puede aplicar el efecto Desenfoque rápido y ajustar sus fotogramas clave de forma manual. En cambio, si utiliza el ajuste preestablecido Desenfoque rápido de entrada, irá más rápido.

Puede personalizar ajustes de efectos individuales y guardarlos como ajustes preestablecidos. A continuación, puede aplicar los ajustes preestablecidos a otros clips de otro proyecto. Al guardar un efecto como ajuste preestablecido, también guarda los fotogramas clave creados para el efecto. Los ajustes preestablecidos de efectos se crean en el panel Controles de efectos y Premiere Pro los almacena en la bandeja Ajustes preestablecidos raíz. Puede organizarlos dentro de la bandeja Ajustes preestablecidos utilizando las bandejas anidadas. Premiere Pro también incluye diversos ajustes preestablecidos de efectos, que se encuentran en la carpeta Ajustes preestablecidos de la aplicación.

Para ver las propiedades de un ajuste preestablecido de un efecto, seleccione el ajuste preestablecido en el panel Efectos y elija Propiedades preestablecidas en el menú de este panel.

Si aplica un ajuste preestablecido a un clip y dicho ajuste contiene ajustes para un efecto que ya se ha aplicado a ese clip, Premiere Pro modifica el clip, conforme a las siguientes normas:

- Si el ajuste preestablecido del efecto contiene un efecto fijo (Movimiento, Opacidad, Reasignación del tiempo o Volumen), la acción reemplazará los ajustes existentes del efecto.
- Si el ajuste preestablecido del efecto contiene un efecto estándar, este se agregará al final de la lista actual de efectos. No obstante, si arrastra el efecto hasta el panel Controles de efectos, puede colocarlo en cualquier parte de la jerarquía.

Adobe recomienda

 ¿Desea compartir un tutorial?



Uso de ajustes preestablecidos de efectos

Richard Harrington

Uso de ajustes preestablecidos de efectos



Creación, almacenamiento y aplicación de ajustes preestablecidos

Andrew Devis

Vídeo del sitio Web de Creative COW sobre cómo crear, guardar y aplicar ajustes preestablecidos.

Encontrará un ejemplo de utilización de los ajustes preestablecidos de efectos [en este tutorial de vídeo](#).

[Volver al principio](#)

Creación y almacenamiento de ajustes preestablecidos de efectos

1. En una Línea de tiempo, seleccione el clip que utilice un efecto o más con los ajustes que desee guardar como ajuste preestablecido.
2. En el panel Controles de efectos, seleccione un efecto o más que desee guardar. Presione Ctrl (Windows) o Comando (Mac OS) y haga

clic en los efectos para seleccionar más de uno.

- Haga clic en el icono del menú del panel en la esquina superior derecha del panel Controles de efecto para abrir el menú del panel.
- Seleccione Guardar ajustes preestablecidos.
- En el cuadro de diálogo Guardar ajustes preestablecidos, especifique un nombre para el ajuste preestablecido. Si lo desea, introduzca una descripción.
- Seleccione uno de los tipos de ajuste preestablecido siguientes. Con estos tipos de ajuste se especifica el modo en que Premiere Pro controlará los fotogramas clave cuando aplique el ajuste preestablecido a un clip de destino.

Escala Cambia la escala de los fotogramas clave de origen, proporcionalmente a la longitud del clip de destino. Esta acción eliminará los fotogramas clave existentes del clip de origen.

Anclar con punto de entrada Conserva la distancia original entre el punto de entrada del clip y el primer fotograma clave del efecto. Si el primer fotograma clave está a 1 segundo del punto de entrada del clip de origen, esta opción agrega el fotograma clave a 1 segundo del punto de entrada del clip de destino. Mediante esta opción también se agrega el resto de fotogramas clave relativos a dicha posición, sin escalarlos.

Anclar con punto de salida Conserva la distancia original entre el punto de salida del clip y el último fotograma clave del efecto. Si el último fotograma clave está a 1 segundo del punto de salida del clip de origen, esta opción agrega el fotograma clave a 1 segundo del punto de salida del clip de destino. Mediante esta opción también se agrega el resto de fotogramas clave relativos a dicha posición, sin escalarlos.

- Haga clic en Aceptar.

Premiere Pro guarda los efectos seleccionados, incluidos los fotogramas clave, en el nuevo ajuste preestablecido.

Aplicación de un ajuste preestablecido de efecto

[Volver al principio](#)

Puede aplicar un ajuste preestablecido de efecto que contenga ajustes para un efecto o más a cualquier clip de una secuencia.

❖ En el panel Efectos, expanda la bandeja Ajustes preestablecidos y realice una de las acciones siguientes:

- Arrastre el ajuste preestablecido del efecto hasta el clip en un panel Línea de tiempo.
- Seleccione el clip en un panel Línea de tiempo y, a continuación, arrastre el ajuste preestablecido del efecto hasta el panel Controles de efectos.

Si arrastra el ajuste preestablecido al clip en un panel de Línea de tiempo, el destino en el que se soltará se determinará de la forma siguiente:

- Si no se ha seleccionado ningún clip en la línea de tiempo, el ajuste preestablecido se aplica al clip en el que se suelta.
- Si en la línea de tiempo hay clips seleccionados, pero el clip donde se suelta el ajuste no forma parte de la selección, se anula la selección de esos clips. El clip de destino y los elementos de pista vinculados se seleccionan. El ajuste preestablecido se aplica al clip de destino y a los elementos de pista vinculados.
- Si en la línea de tiempo hay clips seleccionados y el clip donde se va a soltar el ajuste es uno de ellos, el ajuste preestablecido se aplica a todos los clips seleccionados. El ajuste preestablecido no afecta a los clips vinculados que no están seleccionados.

Si arrastra el ajuste preestablecido al panel Controles de efectos, el destino en el que se soltará se determinará de la forma siguiente:

Tipo de destino	Resultado
Solo elemento de pista de vídeo	Se omiten los efectos de audio del ajuste preestablecido.
Solo elemento de pista de audio	Se omiten los efectos de vídeo del ajuste preestablecido.
Tanto elementos de pista de audio como de vídeo	Si inserta el ajuste preestablecido en una de las pistas de audio, los efectos de audio se insertan en la posición de destino. Adobe Premiere Pro adjunta los efectos de vídeo al final de la lista de efectos del elemento de pista de vídeo.
Tanto elementos de pista de audio como de vídeo	Si inserta el ajuste preestablecido en la pista de vídeo, los efectos de vídeo se insertan en la posición de destino. Adobe Premiere Pro adjunta los efectos de audio al final de la lista de efectos de cada elemento de pista de audio vinculado.

Trabajo con bandejas preestablecidas y predeterminadas

[Volver al principio](#)

Utilice bandejas personalizadas para guardar sus efectos, transiciones y ajustes preestablecidos favoritos en un solo lugar. Puede crear cualquier número de bandejas de ajustes preestablecidos y personalizadas. Como resultado, también puede utilizar las bandejas para reorganizar los efectos, transiciones y ajustes preestablecidos en categorías que sean más intuitivas o más adecuadas para el flujo de trabajo de su proyecto.

Las bandejas de ajustes preestablecidos y personalizadas se crean y guardan en el panel Efectos. Las nuevas bandejas de ajustes preestablecidos residen en la bandeja Ajustes preestablecidos raíz. Aunque no puede arrastrarlas desde la bandeja Ajustes preestablecidos, puede crearlas y organizarlas en esta bandeja, en cualquier jerarquía. Puede colocar las bandejas personalizadas al principio de la jerarquía en el panel Efectos, o anidarlas dentro de otras bandejas personalizadas.

Nota: Si ha colocado el mismo elemento en distintas bandejas personalizadas y elimina ese elemento de una de las bandejas, Premiere Pro lo elimina de las bandejas de ajustes preestablecidos y personalizadas, así como de todos los clips a los que afecte dicho elemento.

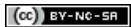
1. En el panel Efectos, realice una de las acciones siguientes:

- Para crear una bandeja personalizada, haga clic en el botón Nueva bandeja personalizada , o seleccione Nueva bandeja personalizada en el menú del panel Efectos.
- Para crear una bandeja de ajustes preestablecidos, seleccione Nueva bandeja de ajustes preestablecidos en el menú del panel Efectos. Premiere Pro anida cada nueva bandeja de ajustes preestablecidos en la bandeja Ajustes preestablecidos raíz.
- Para anidar una nueva bandeja de ajustes preestablecidos o personalizada, seleccione la bandeja donde desea colocarla y, a continuación, créela.
- Para cambiar el nombre de una bandeja, selecciónela, haga clic en el nombre de la bandeja y, a continuación, escriba un nuevo nombre y presione Intro (Windows) o Retorno (Mac OS). Omita los pasos 2 y 3.
- Para eliminar una bandeja o un elemento de una bandeja, seleccione la bandeja o el elemento y haga clic en el botón Eliminar elementos personalizados  en la parte inferior del panel Efectos. Omita los pasos 2 y 3.

2. Busque el efecto, la transición o el ajuste preestablecido que desee almacenar en la bandeja. Es posible que necesite redimensionar el panel para poder ver el elemento y la bandeja.

3. Arrastre el elemento hasta la bandeja. Premiere Pro crea un método abreviado hasta el elemento.

Más temas de ayuda



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

Estabilización de movimiento con el efecto Estabilizador de deformación

Estabilización con el efecto Estabilizador de deformación

Ajustes del Estabilizador de deformación

Puede estabilizar el movimiento con el efecto Estabilizador de deformación. Elimina las variaciones provocadas por el movimiento de la cámara, lo que permite transformar material de archivo movido, grabado con un dispositivo de mano, en tomas estables y suaves.

Para obtener más información sobre el efecto del Estabilizador de deformación y cómo afecta a la memoria y el almacenamiento, consulte [esta entrada de blog](#).

Estabilización con el efecto Estabilizador de deformación

[Volver al principio](#)

Para estabilizar el movimiento con el efecto Estabilizador de deformación, haga lo siguiente:

1. Seleccione el clip que desee estabilizar.
2. En el panel Efectos, elija Distorsionar > Estabilizador de deformación y, a continuación, aplique el efecto haciendo doble clic o arrastrándolo hasta el clip en la línea de tiempo o en el panel Controles de efectos.

Inmediatamente después de añadir el efecto, se inicia un análisis del clip en segundo plano. Cuando esto ocurre, se muestra en el panel Proyecto una primera advertencia que indica que el análisis se está llevando a cabo. Cuando se termine el análisis, se muestra una segunda advertencia que indica que se está produciendo la estabilización.

Mientras se llevan a cabo estos pasos, puede trabajar con el material de archivo o en cualquier otra área del proyecto.

Nota: El efecto Estabilizador de deformación de Premiere Pro requiere que las dimensiones del clip coincidan con los ajustes de la secuencia. Si el clip no coincide con los ajustes de la secuencia, puede anidar el clip y, a continuación, aplicar el efecto Estabilizador de deformación al nido.

Ajustes del Estabilizador de deformación

[Volver al principio](#)

Analizar

No hace falta presionar este botón cuando aplique el Estabilizador de deformación por primera vez, se presionará automáticamente. El botón Analizar permanece desactivado hasta que se produce un cambio. Por ejemplo, si ajusta los puntos de entrada y salida de una capa o si se produce un cambio por encima en el origen de la capa. Haga clic en el botón para volver a analizar el material de archivo.

Nota: El análisis no tiene en cuenta ningún efecto que se aplique directamente al mismo clip.

Cancelar Cancela un análisis en curso. Durante el análisis, aparece información de estado junto al botón Cancelar.

Estabilización La configuración de estabilización permite ajustar el proceso de estabilización.

Resultado Controla el resultado deseado del material de archivo (Suavizar movimiento o Sin movimiento).

- **Suavizar movimiento (por defecto):** mantiene el movimiento original de la cámara, pero lo suaviza. Cuando se selecciona, se activa Suavizado para controlar la suavidad del movimiento de la cámara.
- **Sin movimiento:** intenta eliminar todo el movimiento de la cámara en la toma. Cuando se selecciona, la función Recortar menos Suavizar más se desactiva en la sección Avanzadas. Este ajuste se utiliza para material de archivo en el que al menos una parte del sujeto principal se mantiene en el fotograma durante todo el rango que se analiza.

Suavidad Selecciona hasta qué punto se estabiliza el movimiento original de la cámara. Los valores más bajos se acercan más al movimiento original de la cámara, mientras que los valores más altos son más suaves. Los valores por encima de 100 requieren recortar más la imagen. Se activa cuando el Resultado se define en Suavizar movimiento.

Método Especifica la operación más compleja que realiza el Estabilizador de deformación en el material de archivo para estabilizarlo:

- **Posición:** la estabilización se basa solamente en los datos de posición y es el modo más básico para estabilizar el material de archivo.
- **Posición, escala y rotación:** la estabilización se basa en los datos de posición, escala y rotación. Si no hay suficientes áreas de las que realizar el seguimiento, el Estabilizador de deformación selecciona el tipo anterior (Posición).
- **Perspectiva:** usa un tipo de estabilización en el que todo el fotograma se fija en las esquinas. Si no hay suficientes áreas de las que realizar el seguimiento, el Estabilizador de deformación selecciona el tipo anterior (Posición, escala y giro).
- **Deformación de subespacio (predeterminado):** trata de deformar varias partes del fotograma de manera diferente para estabilizar el fotograma completo. Si no hay suficientes áreas de las que realizar el seguimiento, el Estabilizador de deformación selecciona el tipo anterior (Perspectiva). El método que se utiliza en un fotograma puede cambiar durante el clip según la exactitud del seguimiento.

***Nota:** En ciertos casos, Deformación de subespacio puede producir deformaciones no deseadas y Perspectiva puede provocar distorsiones trapecoidales no deseadas. Puede evitar anomalías si selecciona un método más simple.*

Bordes

La configuración de bordes ajusta cómo tratar los bordes (los bordes en movimiento) del material de archivo que se ha estabilizado.

Encuadre Controla cómo aparecerán los bordes en un resultado de estabilización. El encuadre puede definirse en uno de los valores siguientes:

- **Sólo estabilizar:** Muestra todo el fotograma, incluso los bordes en movimiento. Sólo estabilizar muestra todas las tareas realizadas para estabilizar la imagen. Si utiliza Sólo estabilizar, podrá recortar el material de archivo con otros métodos. Si se selecciona, se desactiva la sección Escala automática y la propiedad Recortar menos Suavizar más.
- **Estabilizar, Recortar:** Recorta los bordes en movimiento sin escalarlos. Usar Estabilizar, Recortar es lo mismo que utilizar Estabilizar, Recortar, Escala automática y definir la Escala máxima en 100%. Con esta opción activada, se desactiva la sección Escala automática pero se activa la propiedad Recortar menos Suavizar más.
- **Estabilizar, Recortar, Escala automática (predeterminado):** Recorta los bordes en movimiento y escala la imagen para llenar el fotograma. La escala automática se controla mediante varias propiedades en la sección Escala automática.
- **Estabilizar, Sintetizar bordes:** Llena el espacio en blanco creado por los bordes en movimiento con contenido de fotogramas anteriores y posteriores en el tiempo (se controla mediante Rango entrada síntesis en la sección Avanzado). Con esta opción, se desactiva la sección Escala automática y la propiedad Recortar menos Suavizar más.

***Nota:** Es posible que aparezcan defectos cuando haya un movimiento en el borde del fotograma que no esté relacionado con el movimiento de la cámara.*

Escala automática Muestra la cantidad actual de escala automática y le permite definir los límites de cantidad de la escala automática. Para activar la Escala automática, defina el encuadre en Estabilizar, Recortar, Escala automática.

- **Escala máxima:** Limita la cantidad máxima que se escalará un clip para su estabilización.
- **Margen seguro para acción:** Cuando no es cero, especifica un borde alrededor de la imagen que no se espera que sea visible. Así pues, la escala automática no intenta llenarlo.

Escala adicional Aumenta el clip con el mismo resultado que utilizar la propiedad Escala en Transformar pero evita un remuestreo adicional de la imagen.

Avanzadas

Análisis detallado Cuando se activa, la próxima fase de análisis realizará trabajo adicional para encontrar elementos de los que realizar el seguimiento. Los datos resultantes (almacenados en el proyecto como parte del efecto) son mucho mayores y más lentos con esta opción activada.

Ondulación de obtur. de desplaz. El estabilizador elimina automáticamente la ondulación asociada con material de archivo de obturador de desplazamiento estabilizado. La opción predeterminada es Reducción automática. Utilice la Reducción mejorada si el material de archivo contiene ondulaciones mayores. Para utilizar cualquiera de estos métodos, defina el Método en Deformación de subespacio o Perspectiva.

Recortar menos <-> Suavizar más Cuando se recorta, controla el equilibrio entre el suavizado y la escala del rectángulo de recorte a medida que se mueve por la imagen estabilizada. Los valores más bajos son más suaves; no obstante, se ve una mayor parte de la imagen. A 100%, el resultado es el mismo que la opción Sólo estabilizar con recorte manual.

Rango de entrada de síntesis (segundos) Lo utiliza el encuadre Estabilizar, Sintetizar bordes y controla hasta qué punto adelante y atrás en el tiempo el proceso de síntesis rellena los píxeles que faltan.

Calado de borde de síntesis Selecciona la cantidad de fundido para las piezas sintetizadas. So lo se activa cuando se utiliza el encuadre Estabilizar, Sintetizar bordes. Utilice el control de fundido para suavizar los bordes en los que los píxeles sintetizados se unen al fotograma original.

Recorte de borde de síntesis Recorta los bordes de cada fotograma antes de combinarlo con otros fotogramas cuando se utiliza la opción de encuadre Estabilizar, Sintetizar bordes. Utilice los controles de recorte para recortar los bordes incorrectos que son habituales en la captura de vídeo analógica o la óptica de baja calidad. De forma predeterminada, los bordes se definen en cero píxeles.

Ocultar advertencia Utilícelo cuando no quiera volver a analizar el material de archivo incluso cuando haya una advertencia que indique que debe volverse a analizar.

Tutorial de vídeo: Efecto Estabilizador de deformación en Premiere Pro



En este tutorial de vídeo, reTooled.net muestra cómo estabilizar el material de archivo inestable grabado a mano alzada con el efecto Estabilizador de deformación.... [Leer más](#)

<http://www.retooled.net/?p=320>



Por [reTooled.com](http://www.retooled.com)
<http://www.retooled.com>

reTooled.net proporciona tutoriales sobre la composición de diseño editorial y herramientas innovadoras para maximizar las aplicaciones de escritorio estándar y agilizar las tareas diarias.

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

Sugerencias de flujo de trabajo del Estabilizador de deformación

1. Aplique el Estabilizador de deformación.
2. Mientras el Estabilizador de deformación analiza su material de archivo, puede ajustar la configuración o trabajar en otra parte de su proyecto.
3. Seleccione Estabilización > Resultado > Sin movimiento si desea eliminar completamente todo el movimiento de la cámara. Seleccione Estabilización > Resultado > Suavizar movimiento si desea incluir parte del movimiento original de la cámara en la toma.
4. Si el resultado es bueno, ya ha acabado la estabilización. Si no, realice una o más de las acciones siguientes:
 - Si el material de archivo está demasiado deformado o distorsionado, cambie el Método a Posición, escala y giro.
 - Si hay distorsiones de ondulación ocasionales y el material de archivo se grabó con una cámara con obturador de desplazamiento, defina Avanzado > Ondulación de obtur. de desplaz. en Reducción mejorada.
 - Compruebe Avanzado > Análisis detallado.
5. Si el resultado es demasiado recortado, reduzca el Suavizado o Recortar menos Suavizar más. Recortar menos Suavizar más responde mejor porque no requiere una fase de reestabilización.
6. Para tener una idea de hasta qué punto funciona el estabilizador, defina el Encuadre en Sólo estabilizar.

Cuando Encuadre se establece en una de las opciones de recorte y el recorte es extremo, aparecerá una advertencia roja con el mensaje siguiente: "Par evitar un recorte extremo, establezca Encuadre en Sólo estabilizar o ajuste otros parámetros.". En esta situación, puede definir el Encuadre en Sólo estabilizar o en Estabilizar, Sintetizar bordes. Otras opciones incluyen reducir el valor de Recortar menos Suavizar más o reducir la Suavidad. O bien, si está satisfecho con el resultado, active la opción Ocultar advertencia.



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

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

Corrección y ajuste de color

Mejoras de Premiere Pro CC

La integración del nuevo motor de profundidad de color Lumetri en Premiere Pro CC permite aplicar gradación de color y apariencias sofisticadas de SpeedGrade en Premiere Pro. La nueva carpeta Apariencias de Lumetri puede utilizarse en el panel Efectos para aplicar fácilmente efectos preestablecidos de gradación de color. El efecto de Lumetri se puede utilizar también para localizar archivos .look exportados de SpeedGrade o LUT de otros sistemas.

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

Ajustar el color y la luminancia

[Configurar un espacio de trabajo para corrección de color](#)

[Aplicar los efectos de corrección de color](#)

[Eliminar rápidamente un tinte de color](#)

[Hacer correcciones rápidas de luminancia](#)

[Controles de equilibrio, ángulo y saturación de colores](#)

[Ajustar el equilibrio y la saturación de colores](#)

[Ajustar el color y la luminancia mediante curvas](#)

[Ajustar la luminancia mediante niveles](#)

[Seleccionar un color con el Selector de color de Adobe](#)

[Definir los rangos tonales de un clip](#)

[Especificar un color o una gama de colores para ajustar](#)

[Reemplazar un color](#)

[Eliminar el color de un clip](#)

[Mezclar canales de color de un clip](#)

[Aislar un único color con el efecto Transferencia de color](#)

[Ajustar bordes, desenfoques y brillos mediante ajustes preestablecidos de Circunvolución](#)

[Agregar efectos de iluminación](#)

[Aplicar texturas de efectos de iluminación](#)

Recursos de la comunidad:

Jeff Sengstack ofrece una descripción general de la mejora y la corrección del color en el [sitio web Pro Video Coalition \(en inglés\)](#).

[Esta entrada de blog](#) contiene una recopilación de tutoriales de corrección y gradación del color de Robbie Carman, Jeff Sengstack, Jarle Leirpoll, Karl Soule y Andrew Devis.

Si desea obtener un tutorial en vídeo e impreso sobre la corrección de color, visite el [sitio web de Ado](#).

Karl Soule trata el corrector de color tridireccional y la corrección de color [en este vídeo](#) de AdobeTV.

Maxim Jago explica cómo corregir el color y la exposición [en un vídeo](#) de video2brain.

Steve Hoeg, ingeniero de software de Adobe Premiere Pro, explica cómo se procesan los colores en Premiere Pro, incluyendo cómo y cuándo se convierten los colores entre modelos de color RGB y YUV [en esta entrada de foro](#).

Jeff Sengstack explica el flujo de trabajo de corrección del color en Premiere Pro en este [tutorial de lynda.com](#): "Premiere Pro: Color Correction and Enhancement" (Premiere Pro: mejora y corrección del color).

[A continuación figura un vínculo a un tutorial](#) sobre www.premierepro.net que muestra cómo aplicar gradación de color avanzada en Premiere Pro.

El editor y colorista Robbie Carman explica las técnicas de gradación y corrección de color para Premiere Pro [en este taller presentado por Adobe](#).

Ajuste del color y la luminancia

[Volver al principio](#)

En vídeo, la corrección de color abarca el ajuste del tono (color o croma) y la luminancia (brillo y contraste) en una imagen. Mediante el ajuste del color y la luminancia de los clips de vídeo, se puede crear un estilo, eliminar una proyección de color en un clip, corregir un vídeo que sea demasiado oscuro o demasiado claro o definir los niveles de forma que cumplan los requisitos de emisión o para establecer una coincidencia en el color de escena a escena. Los efectos también pueden ajustar el color y la luminancia para que destaquen o no destaquen detalles en un clip.

Los efectos de ajuste de color y de luminancia en la bandeja Corrección de color de la bandeja Efectos de vídeo. Aunque hay otros efectos que ajustan el color y la luminancia, los efectos de corrección del color se han diseñado para realizar correcciones de primera calidad.

Los efectos de corrección de color se aplican a clips de la misma manera que todos los efectos estándar. Las propiedades de los efectos se

ajustan en el panel Controles de efectos. Los efectos de corrección de color y otros efectos de color están basados en clips. No obstante, puede aplicarlos a varios clips mediante la anidación de secuencias. Para obtener más información acerca de la anidación de secuencias, consulte [Anidación de secuencias](#).

Jeff Sengstack explica cómo buscar problemas de tonalidad en clips [en este tutorial de lynda.com](#): "Premiere Pro: Color Correction and Enhancement" (Premiere Pro: mejora y corrección del color).

Nota: Para obtener más información, consulte [Efecto Colores de emisión](#).

 Puede utilizar el efecto Colores de emisión para ajustar los colores de un clip a estándares de emisión.

Al corregir el color, resulta útil utilizar los ámbitos Vectorescopio o de forma de onda (Forma de onda YC, RGB Parade y YCbCr Parade) de Adobe Premiere Pro como ayuda para analizar el croma y la luminancia en clips. Puede ver un ámbito en un monitor de referencia independiente que esté asociado al monitor de programa, de manera que pueda comprobar los niveles de vídeo a medida que realiza ajustes.

Para obtener información sobre los ámbitos, consulte [Uso de los monitores de forma de onda y el vectorescopio](#).



Corrección de la exposición: imagen sobreexpuesta con la forma de onda en los límites superiores de la escala IRE (izquierda) e imagen corregida con la forma de onda entre 7,5 y 100 de IRE (derecha)

Configuración de un espacio de trabajo para corrección de color

[Volver al principio](#)

Se sugiere realizar el siguiente procedimiento para configurar el espacio de trabajo para la corrección de color. Se trata de un mero punto de inicio para poder configurar el espacio de trabajo según su propio estilo de trabajo.

1. (Opcional) Conecte un monitor NTSC o PAL calibrado al equipo. Si desea crear un vídeo para su difusión, es esencial visualizar el vídeo en un monitor NTSC o PAL para conseguir la vista previa más precisa.
2. Elija Ventana > Espacio de trabajo > Corrección de color.

 Para ver una comparación del antes y el después de la corrección de color, puede visualizar el clip maestro en el monitor de origen para compararlo con el monitor de programa, o puede seleccionar la opción Vista previa de pantalla dividida en los efectos de Corrección de color.

3. Asegúrese de que Calidad de borrador no está seleccionada en el menú Monitor de programa. Si es posible, seleccione la máxima calidad.
4. (Opcional) Seleccione Monitor de referencia en el menú Ventana. Mueva el monitor de referencia donde pueda ver fácilmente este y el monitor de programa.

Nota: Como valor predeterminado, la opción Ir a monitor de programa está habilitada en el menú Monitor de referencia.

5. Elija cualquiera de los siguientes ámbitos del menú Monitor de referencia:

Nota: También se puede visualizar un ámbito en el Monitor de programa, en lugar del Monitor de referencia.

Vectorescopio Muestra un gráfico circular, parecido a una rueda de color, que presenta la información de crominancia del vídeo. El vectorescopio es muy útil para el ajuste de colores.

Forma de onda YC Muestra los valores de luminancia (representada en forma de onda verde) y de crominancia (representada en azul) del clip.

YCbCr Parade Muestra formas de onda que representan los niveles de la luminancia y los canales de diferencia de color en la señal de vídeo digital. Los usuarios que están acostumbrados a visualizar formas de onda YUV, deberían considerar el uso de este ámbito a la hora de realizar ajustes de color y luminancia.

RGB Parade Muestra formas de onda que representan los niveles de los canales rojo, verde y azul de un clip. Este gráfico es el mejor para comparar la relación entre los tres canales.

Todos los ámbitos Muestra todos los ámbitos en un monitor.

Vect/Onda YC/YCbCr Parade Muestra los ámbitos Vectorescopio, Forma de onda YC e YCbCr Parade en un monitor.

Vect/Onda YC/RGB Parade Muestra los ámbitos Vectorescopio, Forma de onda YC y RGB Parade en un monitor.

Phil Hawkins ofrece una introducción práctica al espacio de trabajo de corrección de color en [este tutorial de video](#) de Infinite Skills.

Aplicación de los efectos de corrección de color

[Volver al principio](#)

El procedimiento siguiente es una visión general de la aplicación de los efectos de corrección de color. Siga leyendo para obtener más información sobre cómo realizar ajustes utilizando los controles específicos.

1. Configure el espacio de trabajo para corregir el color. Si es posible, asegúrese de tener conectado al equipo un monitor NTSC o PAL calibrado.
2. Aplique uno de los efectos de corrección de color al clip en un panel Línea de tiempo.

Nota: Si el clip ya está seleccionado en un panel Línea de tiempo, puede arrastrar el efecto hasta el área Efectos de vídeo de un panel Controles de efectos.

3. En el panel Controles de efectos, expanda el efecto de corrección de color.
4. Mueva el indicador de tiempo actual hasta un fotograma que proporcione el mejor ejemplo de colores que es necesario ajustar.
5. (Opcional) Para definir opciones de previsualización al corregir el color, realice cualquiera de las acciones siguientes:
 - Para ver únicamente los valores de luminancia de un clip, elija Luminancia en el menú Salida. Esta opción afecta únicamente a la previsualización en el monitor de programa, no elimina el color del vídeo.
 - Para ver un antes y un después del clip en un monitor, seleccione la opción Mostrar vista dividida. Puede especificar que la vista dividida se muestre en horizontal o vertical seleccionando la opción adecuada en el menú Diseño. También puede ajustar la proporción relativa de las vistas de antes y después.
6. (Opcional) Utilice el control Definición de rango tonal para definir las áreas de sombras, medios tonos y resaltados del clip. Véase también [Definición de los rangos tonales de un clip](#).

Nota: Únicamente los efectos Corrector de luminancia, Corrector de color RGB y Corrección de color tridireccional permiten aplicar ajustes a un rango tonal concreto.

7. (Opcional) Haga clic en el triángulo para expandir los controles de Corrección de color secundario si desea corregir la exposición para un determinado color o gama de colores. Utilice la herramienta Cuentagotas o los otros controles de Corrección de color secundario para especificar los colores que desea corregir. Véase también [Especificar un color o una gama de colores para ajustar](#).

Nota: Todos los efectos de corrección de color tienen controles de Corrección de color secundario, excepto los efectos Corrector de color rápido y Limitador de vídeo.

8. Realice cualquiera de las acciones siguientes:
 - Para ajustar el equilibrio de color y la saturación mediante ruedas de color, ajuste las ruedas o controles numéricos de Equilibrio y ángulo de tono del efecto Corrección de color rápida o Corrección de color tridireccional. Véase también [Controles de equilibrio, ángulo y saturación de colores](#).
 - Para ajustar la luminancia o el color mediante un control de curva, utilice los ajustes de curva del efecto Curva de luminancia o Curvas RGB. Véase también [Ajustar el color y la luminancia mediante curvas](#).
 - Para ajustar la luminancia definiendo los niveles de negro, gris y blanco, ajuste los controles de niveles del efecto Corrección de color rápida o Corrección de color tridireccional. Véase también [Ajustar la luminancia mediante niveles](#).
 - Consulte [Efecto Corrector de luminancia](#) y [Efecto Corrector de color RGB](#).
 - Para ajustar la luminancia o el color mediante los controles numéricos, utilice los controles del efecto Corrector de luminancia o Corrector de color RGB.

 Utilice fotogramas clave para animar el ajuste de corrección de color. Esto resulta especialmente útil cuando la iluminación varía en un clip. Consulte también [Agregar, navegar y configurar fotogramas clave](#).

9. (Opcional) Aplique el efecto Limitador de vídeo después de realizar las correcciones de color para que la señal de vídeo se ajuste a los estándares de emisión al tiempo que se mantiene lo máximo posible la calidad de la imagen. Se recomienda utilizar el ámbito Forma de onda YC para garantizar que la señal de vídeo esté dentro de los niveles 7,5-100 de IRE.

Consulte [Efecto Limitador de vídeo](#).

Para obtener más información, busque «efecto Limitador de vídeo» en la Ayuda de Premiere Pro.

Eliminación rápida de una proyección de color

[Volver al principio](#)

Los efectos Corrección de color rápida y Corrección de color tridireccional tienen controles para equilibrar rápidamente los colores de manera que los colores blanco, grises y negro sean neutros. El ajuste que neutraliza la proyección de color en un área muestreada se aplica a toda la imagen. Esta acción puede eliminar la proyección de color en todos los colores. Por ejemplo, si una imagen tiene una proyección azulada no deseada,

cuando se muestrea un área que debería ser blanca, el control Equilibrio de blanco agrega amarillo para neutralizar esta proyección azulada. Este ajuste amarillo se agrega a todos los colores de la escena, lo que debería eliminar la proyección de color de toda la escena.

1. Seleccione el clip en un panel Línea de tiempo y aplique el efecto Corrección de color rápida o Corrección de color tridireccional. Véase también [Ajustar la luminancia mediante niveles](#).
2. En el panel Controles de efectos, haga clic en el triángulo para expandir los controles de Corrección de color rápida o Corrección de color tridireccional.
3. (Opcional) Seleccione la opción Mostrar vista dividida si desea ver una comparación de antes y después del ajuste en el monitor de programa. Puede especificar que la vista dividida se muestre en horizontal o vertical seleccionando la opción adecuada en el menú Diseño. También puede ajustar la proporción relativa de las vistas de antes y después.
4. Seleccione el cuentagotas Equilibrio de blanco y, a continuación, haga clic para muestrear un área en el monitor de programa. Resulta más conveniente muestrear un área que se supone que es blanca.



Si solo desea aplicarlo a un color o a una gama concreta de colores en el clip, utilice los controles de Corrección de color secundario del efecto Corrección de color tridireccional.

5. (Opcional solo para el efecto Corrección de color tridireccional) Realice cualquiera de las acciones siguientes:
 - Para obtener el equilibrio de color neutralizando un área de gris medio de la imagen, seleccione el cuentagotas Equilibrio de gris y haga clic en un área que se supone que es de un color gris medio.
 - Para obtener el equilibrio de color neutralizando un área negra de la imagen, seleccione el cuentagotas Equilibrio de negro y haga clic en un área que se supone que es de color negro.

El control Equilibrio de gris ajusta el área muestreada para que sea de color gris neutro, mientras que el control Equilibrio de negro ajusta este área para que sea de color negro neutro. Al igual que cuando se utiliza el control Equilibrio de blanco, estos ajustes afectan a todos los colores del clip.

Nota: También puede hacer clic en la muestra de color que hay junto a los cuentagotas y utilizar el Selector de color de Adobe para seleccionar un color de muestra.

Correcciones de luminancia rápidas

[Volver al principio](#)

Los efectos Corrección de color rápida y Corrección de color tridireccional tienen controles automáticos para realizar ajustes rápidos de la luminancia de un clip. Para ver un vídeo acerca de la corrección de color y luminancia con el Corrección de color rápida, visite el [sitio web de Adobe](#).

1. Seleccione el clip en un panel Línea de tiempo y aplique Corrección de color rápida o Corrección de color tridireccional. Consulte también [Aplicación de efectos a clips](#).
2. En el panel Controles de efectos, haga clic en el triángulo para expandir los controles de Corrección de color rápida o Corrección de color tridireccional.
3. (Opcional) Seleccione la opción Mostrar vista dividida si desea ver una comparación de antes y después del ajuste en el monitor de programa. Puede especificar que la vista dividida se muestre en horizontal o vertical seleccionando la opción adecuada en el menú Diseño. También puede ajustar la proporción relativa de las vistas de antes y después.
4. Haga clic en cualquiera de los botones siguientes para ajustar rápidamente la luminancia a los estándares de emisión:

Nivel de negro automático Aumenta los niveles de negro de un clip de manera que los niveles más oscuros sean superiores a 7,5 de IRE. Se recorta parte de las sombras y los valores de píxeles intermedios se vuelven a distribuir proporcionalmente. Como resultado, el uso de Nivel de negro automático ilumina las sombras de una imagen.

Contraste automático Aplica al mismo tiempo Nivel de negro automático y Nivel de blanco automático. Esto hace que los resaltados se muestren más oscuros y las sombras más claras.

Nivel de blanco automático Reduce los niveles de blanco de un clip de manera que los niveles más claros sean inferiores a 100 de IRE. Se recorta parte de los resaltados y los valores de píxeles intermedios se vuelven a distribuir proporcionalmente. Como resultado, el uso de Nivel de blanco automático oscurece los resaltados de una imagen.

Controles de equilibrio de color, ángulo y saturación

[Volver al principio](#)

Los efectos Corrector de color rápido y Corrector de color tridireccional ofrecen las ruedas cromáticas de Equilibrio de tono y de Ángulo, y un control de saturación para equilibrar el color del vídeo. El Equilibrio de color es exactamente lo que implica su nombre, el equilibrio de los componentes rojo, verde y azul para producir el color de blanco y grises neutros deseado en la imagen. En función del efecto deseado, puede desear que el equilibrio de colores de un clip sea totalmente neutro. A lo mejor prefiere que una escena familiar íntima tenga una proyección de color cálida (rojiza), o quizás una escena de un documental de crímenes precisa una proyección de color más fría (azulada).



Cuando se realizan ajustes con la rueda cromática y el control Saturación, es útil abrir un Monitor de referencia para visualizar el Vectorescopio asociado al vídeo compuesto del Monitor de programa.

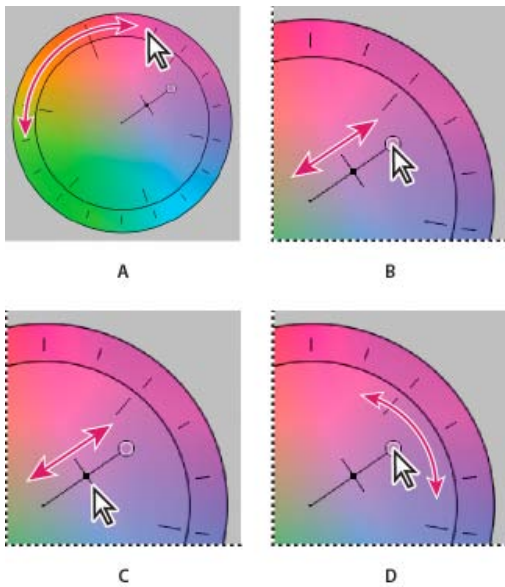
Las opciones de la rueda cromática ofrecen los siguientes ajustes:

Ángulo de tono Gira el color hacia un color de destino. Si se mueve el aro exterior hacia la izquierda, gira los colores hacia el verde. Si se mueve el aro exterior hacia la derecha, gira los colores hacia el rojo.

Magnitud de equilibrio Controla la intensidad del color introducido en el vídeo. Si se mueve el círculo fuera del centro, se aumenta la magnitud (intensidad). La intensidad se puede ajustar mediante el control Ganancia de equilibrio.

Ganancia de equilibrio Afecta a la precisión del ajuste de Magnitud de equilibrio y de Ángulo de equilibrio. Si se mantiene el control perpendicular cerca del centro de la rueda, el ajuste será muy sutil (preciso). Si se mueve el control hacia el aro exterior, el ajuste será muy obvio (tosco).

Ángulo de equilibrio Cambia el color de vídeo a un color de destino. Si se mueve el círculo Magnitud de equilibrio hacia un tono específico, el color cambia según corresponda. La intensidad del cambio se controla mediante la combinación de los ajustes de Magnitud de equilibrio y Ganancia de equilibrio.



Ajustes de corrección de color mediante la rueda cromática

A. Ángulo de tono B. Magnitud de equilibrio C. Ganancia de equilibrio D. Ángulo de equilibrio

El regulador de Saturación controla la saturación del vídeo. Si se mueve el regulador hacia el 0, se elimina la saturación de la imagen para que solo se muestren los valores de luminancia (una imagen hecha de blanco, grises y negro). Si se mueve el regulador hacia la derecha, aumenta la saturación.



Imagen sin saturación (izquierda); Imagen saturada (derecha)

Ajuste del equilibrio de color y la saturación

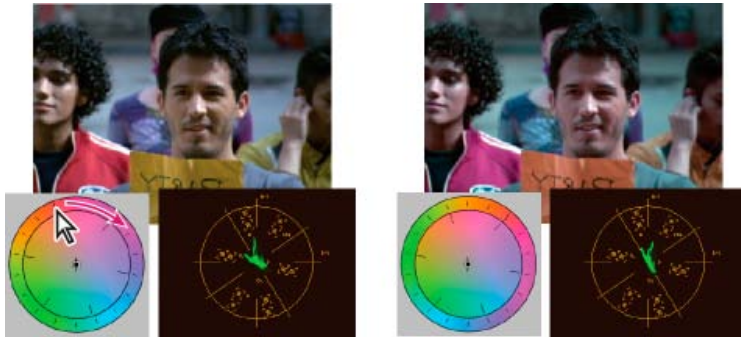
[Volver al principio](#)

A pesar de que el siguiente procedimiento utiliza los ajustes de la rueda cromática. Se pueden realizar los mismos ajustes introduciendo valores numéricos o utilizando los controles de regulación en los efectos Corrector de color rápida y Corrector de color tridireccional.

1. Configure el espacio de trabajo para corrección de color.
2. Seleccione el clip en un panel Línea de tiempo y aplique el efecto Corrección de color rápida o Corrección de color tridireccional. Consulte también [Aplicación de efectos a clips](#).
3. En el panel Controles de efectos, haga clic en el triángulo para expandir los controles de Corrección de color rápida o Corrección de color

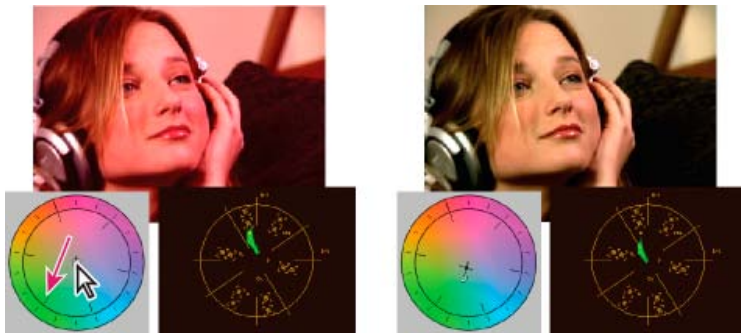
tridireccional.

4. (Opcional) Seleccione la opción **Mostrar vista dividida** si desea ver una comparación de antes y después del ajuste en el monitor de programa. Puede especificar que la vista dividida se muestre en horizontal o vertical seleccionando la opción adecuada en el menú **Diseño**. También puede ajustar la proporción relativa de las vistas de antes y después.
5. (Opcional solo para el efecto **Corrección de color tridireccional**) Realice cualquiera de las acciones siguientes:
 - Para restringir la corrección de color a un rango tonal concreto, elija **Sombras**, **Medios tonos** o **Resaltados** en el menú **Rango tonal**. Si selecciona **Maestro**, se aplicará la corrección de color al rango tonal completo de la imagen. Si es necesario, utilice los controles de **Definición de rango tonal** para definir los distintos rangos tonales.
 - Para restringir los ajustes a un color o una gama de colores, haga clic en el triángulo para expandir los controles de **Corrección de color secundario**. Defina el color o la gama de colores con la herramienta **Cuentagotas** o los controles del regulador, o introduzca valores numéricos. Véase también [Especificar un color o una gama de colores para ajustar](#).
6. Para ajustar el equilibrio de colores, realice cualquiera de las acciones siguientes utilizando la rueda cromática:
 - Para cambiar todos los colores sin que afecte a la ganancia o la magnitud, gire el aro exterior. Si se gira el aro exterior hacia la izquierda, giran todos los colores hacia el verde. Si se gira el aro exterior hacia la derecha, giran todos los colores hacia el rojo.



Si se gira el aro exterior de la rueda cromática (izquierda), cambia el ángulo de tono (derecha).

- Para cambiar los colores a un color de destino con ajuste de la ganancia y la magnitud, arrastre el círculo **Magnitud de equilibrio** fuera del centro hacia el color que desea introducir en la imagen. Cuanto más lejos del centro arrastre la **Magnitud de equilibrio**, más intenso es el color introducido. Arrastre el control de **Ganancia de equilibrio** para ajustar con precisión la intensidad del ajuste de **Magnitud de equilibrio**. Puede hacer un ajuste muy sutil.



Ajuste de la Ganancia de equilibrio para un ajuste preciso de la Magnitud de equilibrio.

Nota: El efecto **Corrector de color tridireccional** le permite separar ajustes en los tres rangos tonales utilizando ruedas independientes para las sombras, los medios tonos y los resaltados.

7. Utilice el control **Saturación** para ajustar la saturación de color de la imagen. Si se mueve el regulador hacia la izquierda (valor más bajo), elimina la saturación de los colores. Si se mueve el regulador hacia la derecha (valores más altos), aumenta la saturación de los colores.

Ajuste del color y la luminancia mediante curvas

[Volver al principio](#)

El ajuste mediante curvas de los efectos **Curva de luminancia** y **Curvas RGB**, al igual que los reguladores de niveles de los efectos **Corrección de color rápida** y **Corrección de color tridireccional**, permite ajustar el rango tonal completo o solo una gama de colores seleccionada en un clip de vídeo. Pero a diferencia de los niveles, que solo tienen tres ajustes (niveles de negro, gris y blanco), los efectos **Curva de luminancia** y **Curvas RGB** permiten ajustar hasta 16 puntos distintos por todo el rango tonal de una imagen (desde sombras a resaltados).

💡 Abrir un ámbito en un monitor de referencia que está asociado al monitor de programa permite ver la luminancia, la cromaticidad o ambos valores a medida que se realizan los ajustes de curva. Si utiliza el vectorescopio, deberá haber un sombreado verde mínimo en las áreas situadas fuera del centro del ámbito. Las áreas situadas fuera del centro definen el nivel de saturación de color.

1. En el panel Efectos, haga clic en el triángulo para expandir la bandeja Efectos de vídeo y, a continuación, haga clic en el triángulo para expandir la bandeja Corrección de color.
2. Arrastre uno de los siguientes efectos hasta el clip en un panel Línea de tiempo:

Curva de luminancia Ajuste principalmente la luminancia. Tenga en cuenta que el ajuste de la luminancia afecta a la saturación percibida de los colores.

Curvas RGB Ajusta el color y la luminancia.

Nota: Si un clip está seleccionado en un panel Línea de tiempo, puede arrastrar el efecto hasta la sección Efectos de vídeo del panel Controles de efectos.
3. En el panel Controles de efectos, haga clic en el triángulo para expandir los controles de Curva de luminancia o Curvas RGB.
4. (Opcional) Para definir opciones de previsualización, realice cualquiera de las acciones siguientes:
 - Para ver únicamente los valores de luminancia de un clip, elija Luminancia en el menú Salida. Esta opción afecta únicamente a la previsualización en el monitor de programa, no elimina el color del vídeo.
 - Para ver un antes y un después del clip en un monitor, seleccione la opción Mostrar vista dividida. Puede especificar que la vista dividida se muestre en horizontal o vertical seleccionando la opción adecuada en el menú Diseño. También puede ajustar la proporción relativa de las vistas de antes y después.
5. (Opcional) Haga clic en el triángulo para expandir los controles de Corrección de color secundario si desea corregir la exposición para un determinado color o gama de colores. Utilice la herramienta Cuentagotas o los otros controles de Corrección de color secundario para especificar los colores que desea corregir.
6. Para crear ajustes de curva, realice una de las acciones siguientes:
 - Para ajustar la luminancia, haga clic para agregar un punto en el gráfico Luminancia o Todos, y arrastre para cambiar la forma de la curva. Al inclinar la curva hacia arriba se aclara el clip, mientras que al inclinarla hacia abajo se oscurece. Las secciones más empujadas de la curva representan las porciones de la imagen con el mayor contraste.
 - Para ajustar el color y la luminancia con el efecto Curvas RGB, haga clic para agregar un punto en el gráfico adecuado y ajustar todos los canales de color (Todos), el canal rojo, el canal verde o el canal azul. Arrastre para cambiar la forma de la curva. Al inclinar la curva hacia arriba se aclaran los valores de los píxeles, mientras que al inclinarla hacia abajo se oscurecen. Las secciones más empujadas de la curva representan las porciones de la imagen con el mayor contraste.

Puede agregar un máximo de 16 puntos a la curva. Para eliminar un punto, arrástrelo fuera del gráfico.

💡 A medida que realiza ajustes, observe detenidamente si hay bandas, ruido o polarización en la imagen. Si observa alguno de estos elementos, reduzca el valor que está ajustando.

Jeff Sengstack explica cómo ajustar los canales de color con el corrector de color RGB y los efectos de Curvas RGB [en este tutorial de lynda.com](https://www.lynda.com/Premiere-Pro-tutorials/Premiere-Pro-Color-Correction-and-Enhancement/Premiere-Pro-mejora-y-correccion-del-color): "Premiere Pro: Color Correction and Enhancement" (Premiere Pro: mejora y corrección del color).

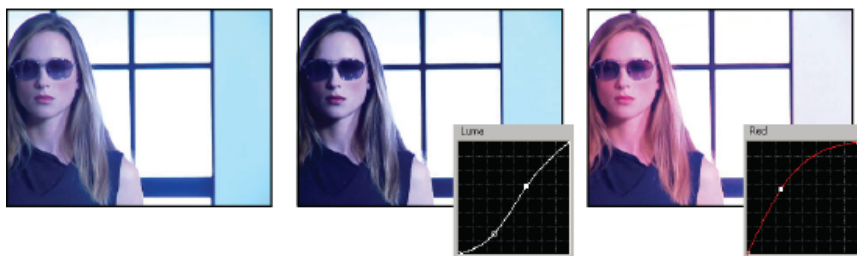


Imagen original (izquierda) Ajuste de la luminancia (centro) Ajuste del color (derecha)

Ajuste de la luminancia mediante niveles

[Volver al principio](#)

Los efectos Corrección de color rápida y Corrección de color tridireccional tienen los controles Niveles de entrada y Niveles de salida para ajustar la luminancia de un clip. Estos controles son similares a los que se muestran en el cuadro de diálogo Niveles de Photoshop. En el efecto Corrector de color rápido, se aplican los ajustes de los controles a los tres canales de color de un clip. El efecto Corrección de color tridireccional permite aplicar los ajustes de niveles al rango tonal completo del clip, un rango tonal concreto o una determinada gama de colores.

1. (Opcional) Configure el espacio de trabajo para corrección de color. Al ajustar la luminancia, puede que lo más conveniente sea ver la forma de onda YC en un monitor de referencia asociado al monitor de programa.
2. En el panel Efectos, haga clic en el triángulo para expandir la bandeja Efectos de vídeo y, a continuación, haga clic en el triángulo para expandir la bandeja Corrección de color.
3. Arrastre el efecto Corrección de color rápida o Corrección de color tridireccional hasta el clip en un panel Línea de tiempo.

💡 Si el clip ya está seleccionado en un panel Línea de tiempo, puede arrastrar el efecto hasta el área Efectos de vídeo de un panel

Controles de efectos.

4. En el panel Controles de efectos, haga clic en el triángulo para expandir los controles de Corrección de color rápida o Corrección de color tridireccional.
5. (Opcional) Para definir opciones de previsualización, realice cualquiera de las acciones siguientes:
 - Para ver únicamente los valores de luminancia de un clip, elija Luminancia en el menú Salida. Esta opción afecta únicamente a la previsualización en el monitor de programa, no elimina el color del vídeo.
 - Para ver un antes y un después del clip en un monitor, seleccione la opción Mostrar vista dividida. Puede especificar que la vista dividida se muestre en horizontal o vertical seleccionando la opción adecuada en el menú Diseño. También puede ajustar la proporción relativa de las vistas de antes y después.
6. (Opcional solo para el efecto Corrección de color tridireccional) Realice cualquiera de las acciones siguientes:
 - Para restringir la corrección a un rango tonal concreto, elija Sombras, Medios tonos o Resaltados en el menú Rango tonal. Si selecciona Maestro, se aplicará la corrección al rango tonal completo de la imagen. Si es necesario, utilice los controles de Definición de rango tonal para definir los distintos rangos tonales.
 - Para restringir los ajustes a un color o una gama de colores, haga clic en el triángulo para expandir los controles de Corrección de color secundario. Defina el color o la gama de colores con la herramienta Cuentagotas o los controles del regulador, o introduzca valores numéricos. Véase también [Especificar un color o una gama de colores para ajustar](#).
7. Utilice los controles del regulador Niveles de salida para definir los niveles máximos de blanco y negro:

Regulador Salida de negro Controla la salida resultante de las sombras. El valor predeterminado es 0, con el que los píxeles son totalmente negros. Si se mueve el regulador hacia la derecha, se especificará un valor más claro para la sombra más oscura.

Regulador Salida de blanco Controla la salida resultante de los resaltados. El valor predeterminado es 255, con el que los píxeles son totalmente blancos. Si se mueve el regulador hacia la izquierda, se especificará un valor más oscuro para el resaltado más claro.



Si se muestra la forma de onda YC en un monitor de referencia, ajuste los reguladores Salida de negro y Salida de blanco de manera que los niveles máximos de blanco y negro de la forma de onda se encuentren entre 7,5 y 100 de IRE. Esto garantiza que los niveles se ajustan a los estándares de emisión.



Imagen original (izquierda); negros y blancos corregidos hasta los límites de emisión (derecha)

8. Utilice los siguientes controles para definir los niveles de entrada de negro, gris y blanco:

Cuentagotas Nivel de negro Asigna el tono muestreado al ajuste del regulador Salida de negro. Haga clic en el monitor de programa en el área que desea que tenga el valor más oscuro en la imagen. También puede hacer clic en la muestra de color para abrir el Selector de color de Adobe y seleccionar un color para definir la sombra más oscura de la imagen.

Cuentagotas Nivel de gris Asigna el tono muestreado a un gris medio (nivel 128). Esto modifica los valores de intensidad del rango medio de tonos grises sin alterar drásticamente los resaltados ni las sombras. También puede hacer clic en la muestra de color para abrir el Selector de color de Adobe y seleccionar un color para definir el gris medio de la imagen.

Cuentagotas Nivel de blanco Asigna el tono muestreado al ajuste del regulador Salida de blanco. Haga clic en el monitor de programa en el área que desea que tenga el valor más claro en la imagen. También puede hacer clic en la muestra de color para abrir el Selector de color de Adobe y seleccionar un color para definir el resaltado más claro de la imagen.

Regulador Nivel de entrada negro Asigna el nivel de negro de entrada al ajuste del regulador Salida de negro. De forma predeterminada, el regulador Salida de negro está definido en 0, con el que los píxeles son totalmente negros. Si ha ajustado Salida de negro en 7,5 de IRE o superior, la sombra más oscura se asignará a este nivel.

Regulador Nivel de entrada gris Controla los medios tonos y modifica los valores de intensidad del rango medio de tonos grises sin alterar drásticamente los resaltados ni las sombras.

Regulador Nivel de entrada blanco Asigna el nivel de blanco de entrada al ajuste del regulador Salida de blanco. De forma

predeterminada, el regulador Salida de blanco está definido en 255, con el que los píxeles son totalmente blancos. Si ha ajustado Salida de blanco en 100 de IRE o inferior, el resaltado más claro se asignará a este nivel.

Nota: También puede ajustar los niveles de entrada y salida eliminando el texto subrayado o escribiendo un valor para Nivel de entrada negro, Nivel de entrada gris, Nivel de entrada blanco, Nivel de salida negro y Nivel de salida blanco.

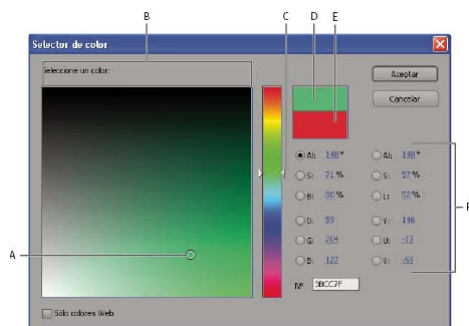
[Volver al principio](#)

Selección de un color con Selector de color de Adobe

Puede utilizar el Selector de color de Adobe para definir colores de destino en algunos efectos de ajuste tonal y de color. Al hacer clic en una muestra de color en los controles de un efecto, se abre el Selector de color de Adobe.

 Cuando se selecciona un color en el Selector de color de Adobe, se muestran al mismo tiempo los valores numéricos de HSB, RGB, HSL, YUV y los números hexadecimales. Esto resulta útil para ver cómo los distintos modos de color describen un color.

En el Selector de color de Adobe, puede seleccionar colores según los modelos de color HSB (tono, saturación, brillo), RGB (rojo, verde, azul), HSL (tono, saturación, luminancia) o YUV (luminancia y canales de diferencia de color), o especificar un color según sus valores hexadecimales. Si selecciona la opción Solo colores Web, el Selector de color de Adobe se configura de manera que pueda elegir únicamente entre colores compatibles con web. El campo de color del Selector de color de Adobe puede mostrar los componentes de color en el modo HSB, RGB, HSL o YUV.



Selector de color de Adobe

A. Color seleccionado B. Campo de color C. Regulador de color D. Color ajustado E. Color original F. Valores de color

1. En el panel Controles de efectos, haga clic en la propiedad de muestra de color de un efecto para que visualizar el Selector de color.
2. Seleccione el componente que desea utilizar para mostrar el espectro de color:

H Muestra todos los tonos en el regulador de color. Cuando se selecciona un tono en el regulador de color, se muestran el rango de saturación y brillo del tono seleccionado en el espectro de color; la saturación aumenta de izquierda a derecha y el brillo aumenta de abajo a arriba.

S Muestra todos los tonos del espectro de color; el brillo máximo se encuentra en la parte superior del espectro, y va bajando hasta el valor mínimo, en la parte inferior. El regulador de color muestra el color seleccionado en el espectro con su máxima saturación en la parte superior y su mínima saturación en la parte inferior.

B (en la sección HSB) Muestra todos los tonos del espectro de color desde la máxima saturación, en la parte superior del espectro, hasta la saturación mínima, en la parte inferior. El regulador de color muestra el color seleccionado en el espectro de color con su brillo máximo en la parte superior y su brillo mínimo en la parte inferior.

R Muestra el componente de color rojo en el regulador de color, con su brillo máximo en la parte superior y su brillo mínimo en la parte inferior. Cuando el regulador de color se define en el brillo mínimo, el espectro de color muestra los colores creados por los componentes de color verde y azul. Al utilizar el regulador de color para aumentar el brillo del rojo, se mezcla más rojo en los colores mostrados en el espectro de color.

G Muestra el componente de color verde en el regulador de color, con su brillo máximo en la parte superior y su brillo mínimo en la parte inferior. Cuando el regulador de color se define en el brillo mínimo, el espectro de color muestra los colores creados por los componentes de color rojo y azul. Al utilizar el regulador de color para aumentar el brillo del verde, se mezcla más verde en los colores mostrados en el espectro de color.

B (en la sección RGB) Muestra el componente de color azul en el regulador de color, con su brillo máximo en la parte superior y su brillo mínimo en la parte inferior. Cuando el regulador de color se define en el brillo mínimo, el espectro de color muestra los colores creados por los componentes de color verde y rojo. Al utilizar el regulador de color para aumentar el brillo del azul, se mezcla más azul en los colores mostrados en el espectro de color.

3. Realice cualquiera de las acciones siguientes:
 - Arrastre los triángulos a lo largo del regulador de color o haga clic dentro de un regulador de color para ajustar los colores mostrados en

el espectro de color.

- Haga clic o arrastre dentro del espectro de color cuadrado grande para seleccionar un color. El marcador circular indica la posición del color en el espectro.

Nota: A medida que se ajusta el color con el regulador de color y el espectro de color, los valores numéricos cambian para indicar el color nuevo. El rectángulo superior situado a la derecha del regulador de color muestra el color nuevo; el rectángulo inferior muestra el color original.

- Para HSB, especifique el tono (H) como un ángulo de 0° a 360°, que se corresponde con una posición en la rueda de color. Especifique la saturación (S) y el brillo (B) como porcentajes (de 0 a 100).
- Para RGB, especifique los valores de componente.
- Para #, introduzca un valor de color en formato hexadecimal.

Definición de los rangos tonales de un clip

[Volver al principio](#)

Los efectos Corrector de luminancia, Corrector de color RGB y Corrección de color tridireccional permiten definir los rangos tonales para las sombras, medios tonos y resaltados de manera que pueda aplicar una corrección de color a un rango tonal concreto de una imagen. Cuando se utiliza junto con los controles de Corrección de color secundario, la definición de un rango tonal puede ayudarle a aplicar ajustes a elementos muy específicos de la imagen.

1. Seleccione el clip que desea corregir en un panel Línea de tiempo y aplique el efecto Corrector de luminancia, Corrector de color RGB o Corrección de color tridireccional.
2. En el panel Controles de efectos, haga clic en el triángulo para expandir el efecto Corrector de luminancia, Corrector de color RGB o Corrección de color tridireccional.
3. Texto del paso
4. Haga clic en el triángulo para expandir el control de Definición de rango tonal.



Control de Definición de rango tonal

A. Umbral de sombra **B.** Suavizado de sombra **C.** Suavizado de resaltado **D.** Umbral de resaltado

5. Arrastre los reguladores Umbral de sombra y Umbral de resaltado para definir los rangos tonales de sombras y resaltados.
Lo más conveniente es realizar los ajustes al tiempo que se muestra la representación en tres tonos del rango tonal de la imagen.
6. Arrastre los reguladores Suavizado de sombra y Suavizado de resaltado para suavizar los límites entre los rangos tonales.
La cantidad de caída depende de la imagen y del modo en que desee que se aplique a él la corrección de color.

Nota: También puede definir los rangos tonales cambiando los valores numéricos o moviendo los reguladores Umbral de sombra, Suavizado de sombra, Umbral de resaltado y Suavizado de resaltado.

Especificación de un color o una gama de colores para ajustar

[Volver al principio](#)

La propiedad Corrección de color secundario especifica la gama de colores que va a corregir un efecto. El color puede definirse por tono, saturación y luminancia. La propiedad Corrección de color secundario está disponible para los siguientes efectos: Corrector de luminancia, Curva de luminancia, Corrector de color RGB, Curvas RGB y Corrector de color tridireccional.

Al especificar un color o una gama de colores con Corrección de color secundario, está limitando un efecto de corrección de color a áreas específicas de una imagen. Esto es parecido a seleccionar o enmascarar una imagen en Photoshop. Por ejemplo, puede definir una gama de colores que selecciona solo una camiseta azul en una imagen. Posteriormente, puede cambiar el color de la camiseta sin que afecte a otras áreas de la imagen.

1. Seleccione el clip que desea corregir en un panel Línea de tiempo y aplique el efecto Corrector de luminancia, Curva de luminancia, Corrector de color RGB, Curvas RGB o Corrección de color tridireccional.
2. En el panel Controles de efectos, haga clic en el triángulo para expandir el efecto Corrector de luminancia, Curva de luminancia, Corrector de color RGB, Curvas RGB o Corrección de color tridireccional.
3. Haga clic en el triángulo para expandir los controles de Corrección de color secundario.
4. Seleccione la herramienta Cuentagotas y haga clic en el color que desea seleccionar en el monitor de programa. También puede hacer clic en cualquier parte del espacio de trabajo para seleccionar un color, o hacer clic en la muestra de color para abrir el Selector de color de Adobe y seleccionar un color.
5. Lleve a cabo una de las siguientes acciones para aumentar o reducir el rango de colores que desee corregir:
 - Utilice la herramienta + Cuentagotas para ampliar la gama de colores y la herramienta – Cuentagotas para reducirla.

- Haga clic en el triángulo para expandir el control Tono y, a continuación, arrastre los reguladores Umbral inicial y Umbral final para definir la gama de colores a la que se aplica la corrección al 100%. Arrastre los reguladores Suavizado inicial y Suavizado final para controlar el calado, que determina si los límites de la gama de colores son muy definidos o no. También puede especificar numéricamente las propiedades inicial y final mediante los controles que hay debajo del control Tono.

Nota: El tono definido mediante los reguladores también se puede cambiar arrastrando las bandas de tono superior o inferior.



Control de tono

A. Inicio suavidad **B.** umbral inicial **C.** umbral final **D.** suavizado final

- Utilice los controles Saturación y Luminancia para especificar las propiedades de saturación y luminancia correspondientes a la gama de colores a la que se va a aplicar la corrección de color. Estos controles afinan la gama de especificación de colores.

6. Texto del paso

7. Utilice los siguientes controles para especificar cómo se va a aplicar la corrección de color a un color o una gama de colores:

Suavizar Aplica un desenfoque gaussiano al área seleccionada que generan los controles de Corrección de color secundario. El intervalo es de 0 a 100 y el valor predeterminado es 50. Este control es útil para suavizar la aplicación de la corrección de color en las áreas seleccionadas de forma que se fusione con el resto de la imagen.

Simplificación de borde Reduce o aumenta el borde del área seleccionada que generan los controles de Corrección de color secundario. El rango va desde -100 (bordes finos, muy definidos) hasta +100 (bordes amplios, difusos). El valor predeterminado es 0.

8. Seleccione la opción Invertir color de límite para ajustar todos los colores, excepto la gama que ha especificado mediante los controles de Corrección de color secundario.

Reemplazo de un color

[Volver al principio](#)

Si necesita más control que el que ofrece el efecto Reemplazo de color, utilice los controles de Corrección de color secundario de los efectos Corrector de color RGB, Curvas RGB y Corrección de color tridireccional. Estos controles permiten aplicar cambios a un color individual o una gama de colores.

- En un panel Línea de tiempo, seleccione el clip que desea ajustar para que aparezca en el Monitor de programa.
- Si desea reemplazar un color del clip mostrado por un color de otro clip del proyecto, abra este último en el monitor de origen.
- Aplique el efecto Reemplazo de color al clip que desea ajustar.
- En el panel Controles de efecto, haga clic en el icono Configurar para el efecto Reemplazo de color.
- En el cuadro de diálogo Ajustes de reemplazo de color, coloque el puntero sobre la imagen Muestra de clip para que se convierta en un cuentagotas y, a continuación, haga clic para elegir el color que se va a reemplazar. También puede hacer clic en la muestra Color de destino y seleccionar un color en el Selector de color de Adobe.
- Elija el color de reemplazo haciendo clic en la muestra Reemplazar color y seleccionando el color en el Selector de color de Adobe.
- Amplíe o reduzca la gama del color que va a reemplazar arrastrando el regulador Similitud.
- Seleccione la opción Colores sólidos para reemplazar el color especificado sin mantener ningún nivel de gris.

Eliminación del color de un clip

[Volver al principio](#)

Para eliminar rápidamente el color de un clip, aplique el efecto Blanco y negro desde la bandeja Control de imagen de la bandeja Efectos de vídeo.

- Configure el espacio de trabajo para corrección de color.
- Seleccione el clip en un panel Línea de tiempo y aplique Corrección de color rápida o Corrección de color tridireccional. Consulte también [Aplicación de efectos a clips](#).
- En el panel Controles de efectos, haga clic en el triángulo para expandir los controles de Corrección de color rápida o Corrección de color tridireccional.
- (Opcional) Seleccione la opción Mostrar vista dividida si desea ver una comparación de antes y después del ajuste en el monitor de programa. Puede especificar que la vista dividida se muestre en horizontal o vertical seleccionando la opción adecuada en el menú Diseño. También puede ajustar la proporción relativa de las vistas de antes y después.
- (Opcional solo para el efecto Corrección de color tridireccional) Realice cualquiera de las acciones siguientes:
 - Para restringir los ajustes a un rango tonal concreto, elija Sombras, Medios tonos o Resaltados en el menú Rango tonal. Si selecciona Maestro, se aplicarán los ajustes al rango tonal completo de la imagen. Si es necesario, utilice los controles de Definición de rango tonal para definir los distintos rangos tonales.

Para restringir los ajustes a un color o una gama de colores, haga clic en el triángulo para expandir los controles de Corrección de color secundario. Defina el color o la gama de colores con la herramienta Cuentagotas o los controles del regulador, o introduzca valores numéricos. Véase también [Especificación de un color o una gama de colores para ajustar](#).

6. Elimine el texto subrayado o introduzca un valor inferior a 100 para el control Saturación. También puede hacer clic en el triángulo para expandir el control y así poder arrastrar el regulador.

Mezcla de los canales de color de un clip

[Volver al principio](#)

1. En el panel Efectos, haga clic en el triángulo para expandir la bandeja Efectos de vídeo y, a continuación, haga clic en el triángulo para expandir la bandeja Ajustar.
2. Arrastre el efecto Mezclador de canales hasta el clip en un panel Línea de tiempo.

Nota: Si el clip ya está seleccionado en un panel Línea de tiempo, puede arrastrar el efecto Mezclador de canales hasta la sección Efectos de vídeo del panel Controles de efectos.

3. Aumente o reduzca la contribución de un canal al canal de salida realizando cualquiera de las acciones siguientes en un canal de color de origen:
 - Elimine un valor subrayado por la izquierda o la derecha.
 - Haga clic en un valor subrayado, escriba un valor entre -200% y +200% en el cuadro y presione Entrar (Windows) o Retorno (Mac OS).
 - Haga clic en el triángulo para expandir los controles de Mezclador de canales y arrastre el regulador hacia la izquierda o la derecha.
4. (Opcional) Arrastre el regulador, elimine el texto subrayado o escriba una cantidad para el valor constante del canal (Rojo-Constante, Verde-Constante o Azul-Constante). Este valor agrega una cantidad de base de un canal al canal de salida.
5. (Opcional) Seleccione la opción Monocromo para crear una imagen que contenga únicamente valores de gris. Esta opción obtiene este resultado aplicando los mismos ajustes a todos los canales de salida.

Aislamiento de un único color con el efecto Transferencia de color

[Volver al principio](#)

El efecto Transferencia de color permite aislar un color individual o una gama de colores. Los ajustes se realizan en un cuadro de diálogo que contiene la muestra de clip y la muestra de salida. También puede ajustar las propiedades del efecto Transferencia de color en el panel Controles de efectos.

 Si desea corregir un color individual o una gama de colores de un clip, utilice los controles de Corrección de color secundario de los efectos de corrección de color.

1. Arrastre el efecto Transferencia de color a un clip.
2. En el panel Controles de efecto, haga clic en el icono Configurar  para el efecto Transferencia de color.
3. En el cuadro de diálogo Ajustes de transferencia de color, realice una de las acciones siguientes para seleccionar el color que desea mantener:
 - Mueva el puntero a la muestra de clip (el puntero se convierte en un cuentagotas) y haga clic para seleccionar un color.
 - Haga clic en la muestra de color, seleccione un color en el Selector de color de Adobe y, a continuación, haga clic en Aceptar para cerrar el Selector de color de Adobe.

El color seleccionado aparecerá en la muestra de salida.

4. Para la opción Similitud, arrastre el regulador o introduzca un valor para aumentar o reducir la gama de colores que se va a mantener.
5. Para invertir el efecto, de forma que se preserven todos los colores excepto el color seleccionado, seleccione la opción Invertir.

 Para animar este efecto, utilice las funciones de fotogramas clave del panel Controles de efectos.

Ajuste de bordes, desenfokes y brillos mediante ajustes preestablecidos de Circunvolución

[Volver al principio](#)

Puede controlar los detalles acerca del desenfoco, el relieve, el enfoque y otros efectos aplicando el efecto Núcleo de circunvolución o uno de los ajustes preestablecidos de circunvolución que se basan en él. Núcleo de circunvolución y los ajustes preestablecidos basados en esta opción superpone una matriz de números en una matriz de píxeles. Puede definir los valores de cada celda de la matriz utilizando controles deslizantes en el panel Controles de efectos y puede utilizar fotogramas clave para modificar esos valores con el paso del tiempo. Para conseguir el efecto deseado, a menudo es más sencillo aplicar uno de los ajustes preestablecidos de circunvolución y modificarlo que aplicar y modificar el efecto Núcleo de circunvolución en sí.

Nota: Los ajustes preestablecidos de circunvolución se encuentran en la categoría de ajustes preestablecidos del panel Efectos, en una subcategoría denominada "Núcleo de circunvolución". En esta subcategoría, hay ajustes preestablecidos que tienen "Núcleo de circunvolución" al principio del nombre.

1. En el panel Efectos, haga clic en el triángulo para expandir la bandeja Efectos de vídeo y, a continuación, haga clic en el triángulo para

expandir la bandeja Ajustar.

2. Arrastre el efecto Núcleo de circunvolución hasta el clip en un panel Línea de tiempo.



Si el clip ya está seleccionado en un panel Línea de tiempo, puede arrastrar el efecto Núcleo de circunvolución hasta la sección Efectos de vídeo del panel Controles de efectos.

3. En el panel Controles de efectos, haga clic en el triángulo situado junto a Núcleo de circunvolución para expandirlo.

Cada ajuste que empieza con la letra «M» representa una celda en la matriz 3X3. Por ejemplo, «M11» representa la celda de la fila 1, columna 1. «M22» representa la celda del centro de la matriz.

4. Haga clic en un número cercano a cualquier parámetro de la celda.
5. Escriba un valor (entre -999 y +999) por el que desea multiplicar el valor de brillo de ese píxel.
6. Repita el último paso con todos los píxeles que desee incluir en la operación. No es necesario que escriba valores en todos los ajustes de la celda.
7. Haga clic en el número situado junto a Escala y escriba el valor por el que debe dividirse la suma de los valores de brillo de los píxeles incluidos en el cálculo.
8. Haga clic en el número situado junto a Desplazamiento y escriba el valor que debe sumarse al resultado del cálculo de la escala.
9. Haga clic en Aceptar.

El efecto se aplica a cada píxel del clip, a uno cada vez.

Agregación del efecto Efectos de luz

[Volver al principio](#)

Se pueden utilizar hasta cinco luces para introducir efectos creativos. Se pueden controlar las propiedades de iluminación como tipo de iluminación, dirección, intensidad, color, centro de iluminación y distribución de la iluminación. También hay un control Capa saliente que permite utilizar texturas o patrones de otro material de archivo para crear efectos especiales como un efecto de superficie 3D. Para ver un tutorial de vídeo sobre la utilización de los efectos Relámpago y 3D básico, consulte [Creación de un título en una superficie reflectante](#) de Jeff Schell en su blog de Digital Media Net.

Nota: Todas las propiedades de los efectos de iluminación, salvo Capa saliente, se pueden animar mediante fotogramas clave.

Puede manipular directamente las propiedades de los efectos de iluminación en el monitor de programa. Haga clic en el icono Transformar  junto a los efectos de iluminación en el panel Controles de efecto para mostrar los controles de ajuste y el círculo de centro.



Efectos de iluminación: Imagen original (izquierda), Foco aplicado a la imagen (centro) y Luz omni aplicada a la imagen (derecha)

1. En el panel Efectos, amplíe la bandeja Efectos de vídeo, amplíe la bandeja Ajustar y, a continuación, arrastre Efectos de luz a un clip de un panel Línea de tiempo.



Si un clip ya está seleccionado en un panel Línea de tiempo, puede arrastrar Efectos de luz directamente hasta la sección Efectos de vídeo del panel Controles de efectos.

2. En el panel Controles de efectos, haga clic en el triángulo para expandir Efectos de luz.
3. Haga clic en el triángulo para expandir Luz 1.
4. Elija un tipo de luz en el menú para especificar la fuente de luz:

Ninguno Desactiva una luz.

Direccional Ilumina desde lejos para que el ángulo de luz no cambie, al igual que el sol.

Omni Ilumina en todas direcciones directamente desde encima de la imagen, al igual que una bombilla sobre un papel.

Foco Proyecta un haz elíptico de luz.

5. Para especificar un color para la luz, realice una de las acciones siguientes:
 - Haga clic en la muestra de color, seleccione un color con el Selector de color de Adobe y, a continuación, haga clic en Aceptar.
 - Haga clic en el icono Cuentagotas y, a continuación, en cualquier parte del escritorio del equipo para seleccionar un color.
6. (Opcional) Haga clic en el icono Transformar para mostrar los controles de la luz y el círculo de centro en el monitor de programa. Puede

manipular directamente la posición, escala y giro de una luz arrastrando sus controles y el círculo de centro .

Nota: Si hay más de una luz, se mostrarán los círculos de centro de cada luz en el monitor de programa. Si se hace clic en un círculo de centro se muestran los controles de una luz específica.

7. En el panel Controles de efectos, utilice los siguientes controles para definir las propiedades de la fuente de luz individual:

Centro Mueve la luz utilizando los valores de las coordenadas X e Y para el centro de la luz. También puede colocar una luz arrastrando su círculo de centro en el monitor de programa.

Radio mayor Ajusta la longitud de una luz omni o un foco. También puede arrastrar uno de los controles en el monitor de programa.

Radio proyectado Ajusta la proximidad de una fuente de luz direccional al círculo de centro . Un valor de 0 coloca la luz en el círculo de centro e inunda la imagen de luz. Un valor de 100 mueve la fuente de luz lejos del círculo de centro, con lo que disminuye la luz que cae sobre la imagen. En el monitor de programa, también puede arrastrar el punto de la fuente de luz para ajustar su distancia desde el círculo de centro.

Radio menor Ajusta la anchura de un foco. Cuando la luz se convierte en un círculo, al aumentar el radio menor también aumenta el radio mayor. También puede arrastrar uno de los controles en el monitor de programa para ajustar esta propiedad.

Ángulo Cambia la dirección de una luz direccional o un foco. Ajuste este control especificando un valor en grados. También puede mover el puntero fuera de un control del Monitor de Programa hasta que se convierta en una flecha curva de dos puntas , a continuación, arrastrar para girar la luz.

Intensidad Controla si una luz es brillante o menos intensa.

Foco Ajusta el tamaño del área más brillante del foco.

Nota: El tipo de luz determina qué propiedades de Efectos de luz están disponibles. Asegúrese de hacer clic en el icono Transformar para mostrar los controles de una luz y el círculo de centro en el monitor de programa.

8. Utilice los siguientes controles para definir las propiedades de Efectos de luz:

Color de luz ambiental Cambia el color de la luz ambiental.

Intensidad de ambiente Difunde la luz cómo si estuviera combinada con otra luz en una habitación, como la luz solar o la luz fluorescente. Elija el valor 100 para utilizar únicamente la fuente de luz, o el valor -100 para eliminarla. Para cambiar el color de la luz ambiental, haga clic en el cuadro de color y utilice el selector de color que aparece.

Brillo de superficie Determina la forma en que la superficie refleja la luz (como en la superficie del papel fotográfico) desde -100 (baja reflectancia) hasta 100 (alta reflectancia).

Material de superficie Determina qué es más reflexivo: la luz o el objeto sobre el que se proyecta la luz. Un valor de -100 refleja el color de la luz y un valor de 100 refleja el color del objeto.

Exposición Aumenta (valores positivos) o reduce (valores negativos) el brillo de la luz. El valor 0 es el brillo predeterminado de la luz.

9. (Opcional) Repita los pasos 3 - 7 para agregar más luces (Luz 2 - Luz 5).
10. (Opcional) Si ha agregado un clip para utilizarlo como capa saliente (textura de Efectos de luz), elija la pista que contiene este clip en el menú Capa saliente. Utilice los controles para ajustar las propiedades de la capa saliente.

Aplicación de texturas de Efectos de luz

[Volver al principio](#)

En Efectos de luz, una capa saliente permite utilizar el patrón o la textura de un clip para controlar cómo sale reflejada la luz de una imagen. El uso de un clip con texturas como papel o agua puede crear un efecto de iluminación 3D.

1. Agregue el clip que desee utilizar como capa saliente (textura) a una pista independiente de la secuencia.
2. Haga clic en el icono Conmutar salida de pista  para ocultar la pista que incluye el clip de la capa saliente.
3. Agregue Efectos de luz a un clip en la misma secuencia.
4. En el panel Controles de efectos, haga clic en el triángulo para expandir Efectos de luz.
5. (Opcional) Haga clic en el triángulo que hay junto a Luz 1 para ajustar las propiedades de la luz.
6. Seleccione la pista de vídeo que contenga la capa saliente en el menú Capa saliente.
7. En el menú Canal saliente, especifique si desea utilizar el canal rojo, verde, azul o alfa del clip de la capa saliente para crear la textura de efectos de iluminación.
8. Seleccione la opción Blanco es alto para aumentar las partes blancas del canal desde la superficie. Cancele la selección de esta opción para aumentar las partes oscuras.

9. Elimine el texto subrayado para especificar el valor de Altura saliente entre 0 (plana) y 100 (montañosa).

- [Efecto Corrector de color rápido](#)
- [Corrección sencilla de color de vídeo](#)
- [Efecto Corrector de luminancia](#)
- [Efecto Curva de luminancia](#)
- [Efecto Corrector de color RGB](#)
- [Efecto Curvas RGB](#)
- [Efecto Corrector de color tridireccional](#)
- [Efecto Limitador de vídeo](#)
- [Vectorescopio](#)
- [Edición y corrección de color de vídeo](#)
- [Efecto Reemplazo de color \(solo para Windows\)](#)
- [Efecto Mezclador de canales](#)
- [Efecto Transferencia de color \(solo Windows\)](#)
- [Efecto Núcleo de circunvolución](#)
- [Ajuste de la posición, escala y giro](#)
- [Creación de un título en una superficie reflectante](#)

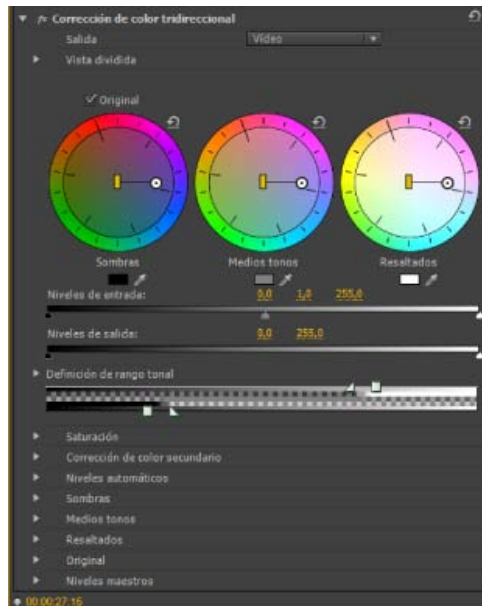


Las publicaciones de Twitter™ y Facebook no están sujetas a los términos de Creative Commons.

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

Efecto Corrector de color tridireccional

El efecto Corrector de color tridireccional se ha rediseñado para mejorar la accesibilidad a las funciones más utilizadas y para simplificar los flujos de trabajo existentes.



Corrector de color tridireccional

Menú Salida El menú Salida tiene dos opciones, Vídeo y Luminancia. La opción Compuesto se ha cambiado de nombre y ahora se denomina Vídeo.

Vista dividida La vista Dividida está contraída de forma predeterminada.

Rueda de color maestra La opción Original reemplaza a la rueda de color maestra. Cuando se selecciona esta opción, las tres ruedas de color se comportan como la rueda de color maestra. Un cambio en una rueda se refleja en las demás.

Ruedas de color Sombras, Medios tonos y Resaltados Las ruedas de color Sombras, Medios tonos y Resaltados tienen selectores de color asociados. Para definir las propiedades como valores numéricos, desplácese hacia abajo para ver las opciones. Puede ampliar las tres opciones para definir o ver sus propiedades.

Nivel de entrada, Nivel de salida y Corrección de color secundario Las opciones Nivel de entrada y Nivel de salida y Corrección de color secundario se han movido hacia arriba para que sean más accesibles.

Corrección de color secundario La opción se ha movido hacia arriba para hacerla más accesible.

- La opción Máscara, anteriormente presente en el menú Salida, está ahora disponible como Mostrar Máscara en Corrección de color secundario.
- El menú Invertir reemplaza la opción Invertir color de límite en Corrección de color secundario. Las opciones disponibles en el menú son Ninguno, Invertir color de límite e Invertir máscara.
- Todos los cambios realizados en los controles de corrección de color secundario también se aplican a otros efectos que utilicen la corrección de color secundario. Estos efectos incluyen Curva de luminancia, Corrector de luminancia y Curva RGB.

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

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

Efecto Reparación de obturación de desplazamiento

Un problema común para las cámaras DSLR y otras cámaras basadas en sensores CMOS es que suelen tener un tiempo de retardo entre las líneas de exploración de vídeo. A causa de este retardo entre exploraciones, no se graban todas las partes de una imagen exactamente al mismo tiempo, lo que puede provocar distorsiones de obturación de desplazamiento. Estas distorsiones pueden producirse cuando la cámara o el objeto están en movimiento.

El efecto Reparación de obturación de desplazamiento de Premiere Pro se puede utilizar para eliminar estos defectos de distorsión.

Después de aplicar el efecto, están disponibles las siguientes propiedades:

Velocidad de obturación de desplazamiento: especifica el porcentaje de la velocidad de fotogramas que representa el tiempo de exploración. Las DSLR están en el rango 50-70% y el iPhone se acerca al 100%. Ajuste la velocidad de obturación de desplazamiento hasta que las líneas distorsionadas sean verticales.

Dirección de exploración: especifica la dirección en la que se lleva a cabo la exploración de obturación de desplazamiento. La mayoría de las cámaras exploran el sensor de arriba a abajo. Con un teléfono inteligente, que puede operar una cámara boca abajo o girada, se requiere una dirección de exploración distinta.

Sección avanzada:

Método: indica si se utilizará el análisis de flujo óptico y la nueva temporización de movimiento de píxeles para generar los fotogramas sin deformar (Movimiento de píxeles), o si se utilizará el seguimiento de puntos dispersos y el método de deformación (Deformar).

Análisis detallado: realiza un análisis más detallado de puntos en la deformación. Disponible si se utiliza el método Deformar.

Detalle de movimiento de píxeles: especifica el grado de detalle del cálculo del campo vectorial de flujo óptico. Disponible si se utiliza el método Movimiento de píxeles.

Nota: Aunque el efecto Estabilizador de deformación contiene un efecto Reparación de obturación de desplazamiento, la versión independiente tiene más controles. También hay veces en las que deseará solucionar un problema del obturador del desplazamiento, pero no será necesario estabilizar la toma.

En este vídeo de Todd Kopriva y video2brain verá lo fácil que es reparar las irregularidades del obturador de desplazamiento, que son comunes en material de archivo de DSLR y cámaras de teléfonos móviles, mediante el nuevo efecto Reparación de obturación de desplazamiento.

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

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

Capas de ajuste

Capas de ajuste

Creación de una capa de ajuste

[Cambio de tamaño de una capa de ajuste para resaltar un área](#)

[Modos de fusión y capas de ajuste](#)

[Efecto de transformación y capas de ajuste](#)

[Tutorial de vídeo: Uso de capas de ajuste en Premiere Pro](#)

Capas de ajuste

[Volver al principio](#)

En Adobe® Premiere® Pro, las capas de ajuste permiten aplicar el mismo efecto a varios clips de la línea de tiempo. Los efectos aplicados a una capa de ajuste afectan a todas las capas por debajo de esta en el orden en el que se apilan las capas.

Puede utilizar combinaciones de efectos en una sola capa de ajuste. También puede utilizar varias capas de ajuste para controlar más efectos.

Las capas de ajuste de Premiere Pro se comportan de forma similar a las capas de ajuste de Photoshop y After Effects.

[En este vídeo](#) de Todd Kopriva y video2brain aprenderá a aplicar efectos a una capa de ajuste con rapidez y a modificar las propiedades de los efectos mientras continúa reproduciéndose una secuencia.

Creación de una capa de ajuste

[Volver al principio](#)

1. Seleccione Archivo > Nuevo > Capa de ajuste.
2. En el cuadro de diálogo Configuración de vídeo, modifique la configuración para la capa de ajuste si es necesario y, a continuación, haga clic en Aceptar.
3. Arrastre (o sobrescriba) la capa de ajuste en el panel Proyectos en una pista de vídeo por encima de los clips a los que quiere afectar en la Línea de tiempo.
4. Haga clic en cualquier lugar del cuerpo de la capa de ajuste para seleccionarlo.
5. Con la capa de ajuste seleccionada, se debe introducir el nombre del efecto que desea aplicar en el cuadro Búsqueda rápida del panel Efectos.
6. Haga doble clic en el efecto para agregarlo a la capa de ajuste. Puede agregar varios efectos a la capa de ajuste.
7. Pulse **Mayús+5** para abrir el panel Controles de efectos. Modifique los parámetros del efecto según sea necesario.

Al reproducir la secuencia, tenga en cuenta que todos los clips en las pistas subyacentes se verán afectados por los cambios realizados en la capa de ajuste.

Cambiar el tamaño de una capa de ajuste para resaltar un área

Puede añadir un efecto a una capa de ajuste, al igual que un efecto de matiz o de corrección de y, a continuación, cambiar su tamaño. La técnica permite resaltar un área de la pantalla.

1. Haga doble clic en la capa de ajuste en el área de visualización de la Línea de tiempo.
2. Arrastre el punto de anclaje en el centro de la pantalla para cambiar la posición de la capa de ajuste y, a continuación, arrastre el borde del clip para reducir la escala.

Modos de fusión y capas de ajuste

Mediante una capa de ajuste, puede aplicar el mismo modo de fusión y ajuste de opacidad a un rango de clips. Para ello, en Premiere Pro, cambie el modo de fusión de Opacidad en la ficha Controles de efectos de la capa de ajuste.

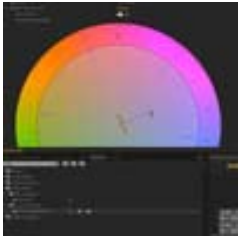
Esta técnica es equivalente a la duplicación de un clip en una pista de vídeo sobre un clip existente y, a continuación, cambiar su modo de mezcla. [Consulte este tutorial](#) de Chris y Trish Meyer en el sitio Web ProVideo Coalition para obtener más detalles.

Efecto de transformación y capas de ajuste

Puede agregar un efecto de transformación a una capa de ajuste, como escalar o rotar y, a continuación, animarlo sobre un grupo de clips (o imágenes fijas). Esta técnica permite conseguir efectos de movimiento realizados anteriormente por clips anidados.

Al reproducir la secuencia, el clip ahora tendrá un efecto de transformación que se anima a lo largo de dos o más clips.

Tutorial de vídeo: Uso de capas de ajuste en Premiere Pro



Al igual que After Effects y Photoshop, Premiere Pro cuenta con el sólido concepto de capas de ajuste directamente en el entorno de edición... [Leer más](#)

<http://www.retooled.net/?p=308>



por [reTooled.net](http://www.reTooled.net)
<http://www.reTooled.net>

reTooled.net proporciona tutoriales sobre la composición de diseño editorial y herramientas innovadoras para maximizar las aplicaciones de escritorio estándar y agilizar las tareas diarias.

[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.

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

Referencia a transiciones y efectos de audio

Lista de efectos y transiciones de audio

Efectos de audio

Transiciones de fundido cruzado de audio

Para ver información sobre los efectos de vídeo, consulte [Referencia a transiciones y efectos de vídeo](#).

Lista de efectos y transiciones de audio

[Volver al principio](#)

Efectos de audio

-

Transiciones de fundido cruzado de audio

-
-
-

Efectos de audio

[Volver al principio](#)

Efecto Equilibrio

El efecto Equilibrio permite controlar el volumen relativo de los canales izquierdo y derecho. Los valores positivos incrementan la proporción del canal derecho, mientras que los valores negativos lo hacen con la del canal izquierdo. Este efecto está disponible para clips estéreo solamente.

Efecto Paso de banda

Este efecto elimina las frecuencias que tienen lugar fuera del rango, banda o frecuencias especificados. Este efecto está disponible para clips 5.1, estéreo o mono.

Centro Indica la frecuencia al centro del rango especificado.

Q Indica el ancho de la banda de frecuencia que se debe preservar. Los ajustes bajos crean una amplia gama de frecuencias, mientras que las altas crean una banda de frecuencias menor.

Efecto Graves

El efecto Graves permite aumentar o reducir las frecuencias más bajas (200 Hz y menos). Aumento determina el número de decibelios que aumentan las bajas frecuencias. Este efecto está disponible para clips 5.1, estéreo o mono.

Efecto Volumen del canal

El efecto Volumen del canal le permite controlar independientemente el volumen de cada canal en un clip o una pista 5.1 o estéreo. Los niveles de un canal se miden en decibelios.

Efecto Coro

El efecto Coro simula que se reproducen varias voces e instrumentos simultáneamente agregando varios retardos cortos con una pequeña cantidad de retroalimentación. El resultado es un sonido rico y exuberante. Puede utilizar el efecto Coro para mejorar una pista vocal o agregar sensación de espacio estéreo a audio mono. También puede utilizarlo para crear efectos especiales únicos.

Premiere Pro utiliza un método de simulación directa para proporcionar un efecto de coro, lo que significa que cada voz (o capa) se crea para sonar diferente al original mediante una ligera variación de la temporización, la entonación y el vibrato. El ajuste Retroalimentación agrega detalles adicionales al resultado.

 *Para conseguir los mejores resultados con archivos mono, conviértalos a estéreo antes de aplicar el efecto Coro.*

Omitir Opción de fotograma clave que especifica si aplicar u omitir el efecto Coro.

Configuración personalizada Abre un panel de control de tipo mezclador que controla las propiedades mediante controles.

Parámetros individuales Abre un conjunto de controles de parámetros para el efecto Coro.

LfoType Especifica el tipo de onda del oscilador de baja frecuencia (LFO): sinusoidal, rectangular o triangular.

Velocidad Determina la frecuencia máxima a la que cambia la amplitud. Si los valores son muy bajos, la voz resultante sube y baja lentamente, como la de un cantante que no puede mantener constante la respiración. Con valores muy altos, el resultado puede ser poco natural y con vibración.

 *Con valores muy altos se pueden crear efectos especiales interesantes (como en el ajuste preestablecido Otra dimensión).*

Profundidad Determina la variación máxima de amplitud que se produce. Por ejemplo, puede modificar la amplitud de una voz de coro para que sea 5 dB más alta o más baja que el original. Con ajustes muy bajos (inferiores a 1 dB), la profundidad puede ser inapreciable a menos que el valor de la Frecuencia de modulación sea muy alto. Sin embargo, con ajustes muy altos el sonido se puede cortar y crear un efecto ululante desagradable. Entre 2 dB y 5 dB aproximadamente se producen vibratos naturales. Tenga en cuenta que este ajuste es solo un valor máximo; es posible que el volumen de vibrato no sea siempre tan bajo como indica el ajuste. Esta limitación es intencionada para crear un sonido más natural.

Mezcla Determina la proporción de la señal de secado y efectos. Un valor de 100% se corresponde con una proporción de 1/1, mientras que uno de 0 acabará con la señal de efecto.

Retroalimentación Agrega un porcentaje de voces procesadas en la entrada del efecto. Puede proporcionar a una forma de onda un efecto de eco o reverberación adicional. Un ligera retroalimentación (inferior al 10%) puede ofrecer más riqueza, dependiendo de los ajustes de retardo y vibrato. Ajustes superiores generan una retroalimentación más tradicional, un timbre más alto que puede ser lo suficientemente alto como para recortar la señal. A veces el recorte es un efecto deseado, como en el ajuste preestablecido Platillos volantes, en el que se generan sonidos ululantes de platillos zumbando alrededor de la cabeza.

Retardo Especifica la cantidad máxima de retardo permitida. Un componente importante del coro es la introducción de breves retardos (con frecuencia, con un intervalo de 15-35 milisegundos) cuya duración varía a lo largo del tiempo. Si el ajuste es muy pequeño, todas las voces comienzan a combinarse con el original y se puede producir un efecto de retardo poco natural. Si el ajuste es demasiado alto, se puede producir un efecto ululante, como el de una cinta entrando en una platina.

Efecto DeClicker efecto

El efecto DeClicker se utiliza para eliminar chasquidos no deseados de la señal de audio. Los chasquidos normalmente son causados por uniones incorrectas en la edición de películas o ediciones digitales incorrectas del material de archivo de audio. A menudo, el DeClicker es útil para eliminar las pequeñas detonaciones que se producen al golpear el micrófono.

En el panel Controles de efectos, la Configuración personalizada de este efecto muestra los monitores de entrada y salida. El primero muestra la señal de entrada con los chasquidos detectados. El segundo muestra la señal de salida con los chasquidos eliminados.

Umbral Determina el umbral de detección y, por lo tanto, hasta que punto resultará afectada la señal. Este control va de 0 a 100%.

DePlop Determina el grado de reducción de los chasquidos de baja frecuencia. A veces, suenan más como una explosión que un chasquido. Este control va de 0 a 100%.

Efecto DeCrackler

El efecto DeCrackler elimina los crujidos de fuentes como bandas sonoras de 16 y 35 mm y grabaciones en vinilo y shellack. El efecto DeCrackler también puede amortiguar los crujidos causados por la lluvia en ventanas, cables de audio estropeados, la proximidad de dispositivos eléctricos a cables de micrófonos y micrófonos que rozan la ropa.

En el panel Controles de efectos, la Configuración personalizada de este efecto muestra Crujidos detectados y Monitores de salida. El primero muestra la señal de entrada con los crujidos detectados. El segundo muestra la señal de salida con los crujidos eliminados.

Umbral Determina el nivel de detección de crujidos. Este control va de 0 a 100%.

Reducción Determina el grado de reducción de los crujidos. Este control va de 0 a 100%.

Contador de eficacia Este contador indica la eficacia del DeCrackler. El indicador Umbral debería modificarse para obtener el valor máximo. Tenga en cuenta que el máximo también se alcanzará cuando el umbral es muy bajo, pero en ese momento se dañará la señal de audio fundamental.

Audition Cuando se seleccione, este control le permite oír solo los sonidos que se eliminarán. Si se oye el contenido real del audio en el modo de audición, esto indica que el umbral es demasiado bajo. Si el umbral no se ajusta, se dañará la señal de audio.

Efecto DeEsser

El efecto DeEsser elimina los seseos y otros sonidos de alta frecuencia tipo «SSS», que suelen crearse cuando un narrador o un vocalista pronuncia las letras «s» y «t». Este efecto está disponible para clips 5.1, estéreo o mono.

Ganancia Indica la cantidad de reducción aplicada al sonido «SSS». El medidor muestra la cantidad de reducción, en decibelios.

Hombre y Mujer Indica el sexo del narrador o del vocalista. Esta opción ayuda al efecto a adaptarse a la diferencia de tono entre sexos.

Efecto DeHummer

El efecto DeHummer elimina del audio los sonidos de duda («emm») no deseados de 50 Hz / 60 Hz. Este efecto está disponible para clips 5.1, estéreo o mono.

Reducción Indica la cantidad de reducción aplicada al sonido emm. Si los valores son elevados es posible que también corte información de audio necesaria en el extremo final.

Frecuencia Indica la frecuencia central del emm. Normalmente será 50 Hz en Europa y Japón, y 60 en Estados Unidos y Canadá. A menudo la frecuencia del emm no es estática sino que varía en +/- 5 Hz. Haga clic en los botones 50 Hz o 60 Hz para establecer la frecuencia correspondiente.

Filtro Indica el número de filtros que se deben utilizar para eliminar el emm. Emm está formado no solo por las frecuencias fundamentales de 50 ó 60 Hz, sino que también contiene armónicos con frecuencias que son múltiples de las fundamentales (100/110 Hz, 150/160 Hz, etc.). Los valores más elevados producen una mayor utilización de la CPU. Si ajusta este valor, se determina el número de frecuencias armónicas que se deben filtrar. Por ejemplo, si elige 60 Hz como valor de Frecuencia y elige 4# como valor Filtro, DeHummer filtra la frecuencia 60 Hz junto con 3 frecuencias armónicas (120 Hz, 240 Hz y 480 Hz), para un total de 4 frecuencias filtradas, es decir, el valor de 4#. La utilización de valores más elevados requiere más potencia de procesado.

Efecto Retardo

El efecto Retardo agrega un eco del sonido del clip de audio que se reproduce después de un intervalo de tiempo especificado. Este efecto está disponible para clips 5.1, estéreo o mono.

Retardo Determina el intervalo de tiempo antes de que se reproduzca el eco. El máximo es 2 segundos.

Retroalimentación Define un porcentaje de la señal retrasada que se invertirá en el retraso para crear ecos de decadencia múltiple.

Mezcla Controla la cantidad de eco.

Efecto DeNoiser

El efecto DeNoiser detecta automáticamente el ruido y lo elimina. Utilice este efecto para eliminar el ruido de grabaciones analógicas, tales como grabaciones en cintas magnéticas. Este efecto está disponible para clips 5.1, estéreo o mono.

Base de ruido Indica el nivel (en decibelios) de la base de ruido mientras se reproduce el clip.

Congelar Detiene la estimación de la base del ruido en el valor actual. Utilice este control para localizar el ruido, y acoplarlo y eliminarlo de un clip.

Reducción Indica la cantidad de ruido que debe eliminarse en un rango de -20 a 0 dB.

Desplazamiento Establece un valor de desplazamiento entre la base del ruido detectada automáticamente y el valor definido por el usuario. Está limitado a un rango entre -10 y +10 dB. El desplazamiento le proporciona un control adicional cuando no es suficiente con la eliminación de ruido automática.

Efecto Dinámica

El efecto Dinámica ofrece una serie de controles que pueden combinarse o utilizarse independientemente para ajustar el audio. Utilice o bien los controles gráficos de la vista Configuración personalizada, o bien ajuste los valores en la vista Parámetros individuales. Este efecto está disponible para clips 5.1, estéreo o mono.

AutoGate Corta una señal cuando el nivel desciende por debajo del umbral especificado. Utilice este control para eliminar señales de fondo no deseadas en grabaciones, como una señal de fondo en una voz superpuesta. Defina la barrera para que se cierre cuando el orador se detiene, lo que elimina el resto de sonidos. El LED (indicador luminoso) muestra colores que indican el modo de la barrera: abierta (verde), ataque o

liberación (amarillo) y cerrada (rojo). Utilice los siguientes controles para Barrera:

Umbral Indica el nivel (entre -60 y 0 dB) que la señal de entrada debe superar para abrir la barrera. Si el nivel de la señal queda por debajo de este nivel, la barrera se cierra y la señal entrante se silencia.

Ataque Indica el tiempo que la barrera tarda en abrirse después de que el nivel de la señal exceda el umbral.

Liberar Define el tiempo (entre 50 y 500 milisegundos) que la barrera tarda en cerrarse después de que el nivel de la señal descienda por debajo del umbral.

Mantener Indica el tiempo (entre 0,1 y 1,000 milisegundos) que la barrera permanece abierta después de que el nivel haya descendido por debajo del umbral.

Compresor Equilibra el rango dinámico para crear un nivel coherente a lo largo de la duración del clip mediante el aumento del nivel de sonidos suaves y la disminución del nivel de sonidos estridentes. Utilice los siguientes controles para Compresor:

Umbral Define el nivel (entre -60 y 0 dB) que la señal debe exceder para ejecutar la compresión. A los niveles que descienden por debajo del umbral no les ocurre nada.

Proporción Define la proporción según la cual se aplica la compresión, hasta 8:1. Por ejemplo, si la proporción es 5:1 y el nivel de entrada aumenta en 5 dB, la salida disminuye en 1 dB solamente.

Ataque Define el tiempo (entre 0,1 y 100 milisegundos) que el compresor tarda en responder a una señal que exceda el umbral.

Liberar Indica el tiempo (entre 10 y 500 milisegundos) que tarda la ganancia en volver al nivel original cuando la señal desciende por debajo del umbral.

Auto Calcula el tiempo de liberación basado en la señal entrante.

Nivel Ajusta el nivel de salida del compresor (entre -6 y 0 dB) para dar cuenta de la pérdida o la ganancia producida por la compresión.

Extensor Reduce todas las señales por debajo del umbral indicado para definir la proporción. El resultado es similar al control de la barrera pero es más sutil. Utilice los siguientes controles con Extensor:

Umbral Indica el nivel al que debe caer la señal para activar el extensor. A los niveles que exceden el umbral no les ocurre nada.

Proporción Establece la proporción a la que se extienden las señales, hasta 5:1. Por ejemplo, si la proporción es 5:1, una disminución de nivel de 1 se extiende en 5 dB, y el resultado es una disminución mucho más rápida de la señal.

Limitador Reduce los recortes en los clips de audio que contienen picos en la señal. Por ejemplo, para equilibrar los picos que exceden los 0 dB en un archivo de audio, el nivel general del audio no debe reducirse por debajo de 0 dB para evitar recortes. Utilice los siguientes controles con Limitador:

Umbral Indica el nivel máximo de señal, entre -12 y 0 dB. Todas las señales que excedan el umbral se reducen al mismo nivel que el umbral.

Liberar Indica el tiempo (entre 10 y 500 milisegundos) que tarda la ganancia en volver al nivel normal tras un clip.

SoftClip Reduce los recortes de manera similar al Limitador, pero no utiliza límites forzados. Este control agrega un borde a algunas señales a fin de definir las mejor en una mezcla general.

Efecto EQ

Este efecto actúa como ecualización paramétrica, es decir, controla la frecuencia, el ancho de banda y el nivel utilizando múltiples bandas. El efecto incluye 3 bandas medias completamente paramétricas, una banda alta y una banda baja. Las bandas baja y alta son filtros ordenadores, de forma predeterminada. La ganancia es constante sobre la frecuencia. El control Cortar cambia la banda baja y la alta de filtros ordenadores a filtros de recorte. La ganancia es fija a -12 dB por octava y se desactiva en modo de corte.

Utilice los controles gráficos de la vista Configuración personalizada o ajuste los valores en la vista Parámetros individuales. En la vista Configuración personalizada, puede controlar las propiedades de las bandas de filtro en la ventana Frecuencia arrastrando los controles. Cada banda incluye un control para Frecuencia y Ganancia. Las bandas medias incluyen dos controles adicionales para ajustar el factor Q. Este efecto está disponible para clips 5.1, estéreo o mono.

Frecuencia Indica la cantidad que se debe aumentar o disminuir la banda (entre 20 y 20.000 Hz).

Ganancia Indica la cantidad que se debe aumentar o disminuir la banda (entre -20 y 20 dB).

Cortar Modifica la funcionalidad del filtro de ordenación a corte.

Q Indica el ancho de cada banda de filtro (entre 0,05 y 5,0 octavas).

Salida Indica la ganancia necesaria para compensar los aumentos o las reducciones de las bandas de frecuencia en la ganancia de salida de la ecualización.

Efectos Relleno hacia la izquierda y Relleno hacia la derecha

El efecto Relleno hacia la izquierda duplica la información del canal izquierdo del clip de audio y la coloca en el canal de la derecha, descartando la información original de dicho canal. El efecto Relleno hacia la derecha duplica la información del canal derecho y la coloca en el canal de la izquierda, descartando la información existente en dicho canal. Afecta a clips de audio estéreo solamente.

 Considere el Relleno hacia la izquierda como "rellenar desde la izquierda" y el Relleno hacia la derecha como "rellenar desde la derecha".

Efecto Bordeador

Retardado es un efecto de audio que se genera al mezclar un retardo variado corto en una proporción aproximadamente igual a la señal original. Originalmente el retardo se conseguía enviando una señal de audio idéntica a dos grabadoras de cinta abierta y presionando el borde de un carrete para hacerlo ir con más lentitud. Combinando las dos grabaciones resultantes se obtenía un efecto de desplazamiento de fase y retardo de tiempo característico de la música psicodélica de los 60 y los 70. El efecto Bordeador permite crear un resultado similar retardando y ajustando

la fase de una señal a intervalos predeterminados o aleatorios.

Tipo de LFO Especifica el tipo de onda del oscilador de baja frecuencia (LFO): sinusoidal, rectangular o triangular).

Velocidad Especifica la velocidad del oscilador de baja frecuencia.

Profundidad Determina el nivel de ganancia de la forma de onda de modulación con lo que se controla la profundidad del efecto.

Mezcla Ajusta la mezcla de señal original (Seca) y retardada (Húmeda). Se necesita una parte de ambas señales para conseguir la cancelación y el refuerzo característicos que se producen durante el retardo. Si Original se encuentra al 100%, no se producirá ningún retardo. Si Retardado se encuentra al 100%, el resultado será un sonido oscilante como el que proviene de un reproductor de cintas de mala calidad.

Retroalimentación Determina el porcentaje de la señal retardada que se retroalimenta al bordeador. Sin retroalimentación, el efecto solo utiliza la señal original. Si se agrega retroalimentación, el efecto utiliza un porcentaje de la señal modificada desde antes del punto actual de reproducción.

Retardo Ajusta en milisegundos el punto en el que se inicia el retardo detrás de señal original. El efecto de retardo se produce mediante la repetición cíclica a lo largo del tiempo desde un ajuste de retardo inicial hasta el segundo ajuste de retardo (o final).

Efectos Paso alto y Paso bajo

El efecto Paso alto elimina las frecuencias que estén por debajo del límite de frecuencia especificado. El efecto Paso bajo elimina las frecuencias que estén por encima del límite de frecuencia especificado. Estos efectos están disponibles para clips 5.1, estéreo o mono.

efecto Invertir (audio)

El efecto Invertir (audio) invierte la fase de todos los canales. Este efecto está disponible para clips 5.1, estéreo o mono.

Efecto Compresor multibanda

El efecto Compresor multibanda es un compresor tribanda con controles para cada una de ellas. Utilice este efecto en lugar del compresor de Dinámica cuando necesite un compresor más suave.

Utilice los controles gráficos de la vista Configuración personalizada o ajuste los valores en la vista Parámetros individuales. La vista Configuración personalizada muestra las 3 bandas (baja, media y alta) en la ventana Frecuencia. Puede controlar la ganancia de cada banda ajustando controles para marcar los rangos de ganancia y frecuencia. Los controles de la banda central determinan la frecuencia de cruce de las bandas. Arrastre los controles para ajustar la frecuencia correspondiente. Este efecto está disponible para clips 5.1, estéreo o mono.

Solo Reproduce la banda activa solamente.

Nivel Ajusta los niveles, en decibelios.

Banda Selecciona una banda. En el control gráfico, haga clic en una banda para seleccionarla.

Frecuencia cruzada Aumenta el rango de frecuencias para la banda seleccionada.

Salida Indica el ajuste de ganancia de salida para compensar la reducción o el aumento de la ganancia producido por la compresión. Ayuda a preservar la mezcla de ajustes de ganancia individual.

Utilice los siguientes controles para cada banda:

Umbral 1-3 Indica el nivel (entre -60 y 0 dB) que la señal entrante debe exceder para ejecutar la compresión.

Proporción 1-3 Indica el nivel de compresión, hasta 8:1.

Ataque 1-3 Indica el tiempo (entre 0,1 y 10 milisegundos) que el compresor tarda en responder a una señal que exceda el umbral.

Liberación 1-3 Indica el tiempo que tarda la ganancia en volver al nivel original cuando la señal desciende por debajo del umbral.

Efecto Retardo de referencia sonora múltiple

Este efecto agrega hasta cuatro ecos del audio original al clip. Este efecto está disponible para clips 5.1, estéreo o mono.

Retardo 1-4 Determina el tiempo entre el audio original y su eco. El máximo es 2 segundos.

Retroalimentación 1-4 Define el porcentaje de la señal retardada que se agregará al retardo para crear ecos de decadencia múltiple.

Nivel 1-4 Controla el volumen de cada eco.

Mezcla Controla la cantidad de eco retardado y sin retardo.

Efecto Posición

El efecto Posición elimina las frecuencias que están cerca del centro especificado. Este efecto está disponible para clips 5.1, estéreo o mono.

Centro Indica la frecuencia que debe eliminarse. Si está eliminando zumbidos de la línea eléctrica, escriba un valor que concuerde con la frecuencia de línea eléctrica utilizada por el sistema eléctrico donde se haya grabado el clip. Por ejemplo, de 60 Hz. en Norteamérica y Japón, y de 50 Hz. en la mayoría del resto de países.

Q Indica el rango de frecuencias que deben verse afectadas. Un ajuste bajo crea una banda estrecha, mientras que un ajuste alto, crea una banda ancha.

Efecto Ecualización paramétrica

El efecto Ecualización paramétrica aumenta o disminuye las frecuencias cerca de la frecuencia central indicada. Este efecto está disponible para clips 5.1, estéreo o mono.

Centro Indica la frecuencia al centro del rango especificado.

Q Indica el rango de frecuencias que deben verse afectadas. Un ajuste bajo crea una banda estrecha, mientras que un ajuste alto, crea una

banda ancha. La propiedad Amplificación define la cantidad de ajuste de las frecuencias en decibelios. El control Amplificación indica cuánto se debe ajustar el ancho indicado en decibelios.

Amplificación Indica la cantidad que se debe aumentar o disminuir el rango de frecuencias (entre -24 y +24 dB).

Suavizado de audio con Ecualización paramétrica en Adobe Premiere Pro y Audition, [en este tutorial de vídeo](#) de Andrew Devis.

Efecto Ajustador de fase

El efecto Ajustador de fase toma una parte de la señal de entrada, desplaza la fase un cierto grado y vuelve a mezclarla con la señal original. El resultado es una cancelación parcial del espectro de frecuencia, lo que da al ajustador de fase un sonido particular, como el de las guitarras de Motown.

Tipo de LFO (Oscilador de baja frecuencia) La selección de Seno, Rect o Tri determina la forma de onda del oscilador de baja frecuencia utilizada para modular el desplazamiento de fase.

Velocidad Determina la velocidad del oscilador de baja frecuencia. Va de 0 a 10.

Profundidad Determina el nivel de ganancia de la forma de onda de modulación, con lo que se controla la profundidad del efecto. Va de 0 a 100%.

Retardo Para obtener una variedad de efectos posibles, la señal de fase desplazada se retardará respecto a la señal original. La propiedad Retardo establece el tiempo del retardo. Va de 0,1 a 4,0 ms.

Retroalimentación Determina el grado de la señal de fase desplazada que se mezclará con la señal de entrada. Si se utilizan valores negativos, la fase volverá a invertirse 180 grados. Va de -50 a 50.

Mezcla Determina la proporción de la señal de secado y efectos. Un valor de 100% se corresponde con una proporción de 1/1, mientras que uno de 0 acabará con la señal de efecto. Va de 0 a 100%.

Efecto Deformación de tono

El efecto Deformación de tono ajusta el tono de la señal de entrada. Utilice este efecto para hacer más graves las voces altas o viceversa. Puede ajustar las propiedades utilizando los controles gráficos de la vista Configuración personalizada, o modificando los valores de la vista Parámetros individuales. Este efecto está disponible para clips 5.1, estéreo o mono.

Tono Especifica el cambio del tono en intervalos de semitono. El rango ajustable se encuentra entre -12 y +12 semitonos.

Afinar nota Determina la afinación entre la cuadrícula de semitonos y la propiedad Tonos.

Conservación de componentes Evita que se vean afectados los componentes del clip de audio. Por ejemplo, utilice este control para aumentar el tono de las voces altas para evitar que suenen como en los dibujos animados.

Efecto Reverberación

El efecto Reverberación agrega ambiente y calor a un clip de audio simulando el sonido del audio que se reproduce en una habitación. Utilice los controles gráficos de la vista Configuración personalizada o ajuste los valores en la vista Parámetros individuales. Este efecto está disponible para clips 5.1, estéreo o mono.

Pre-retardo Determina el tiempo entre la señal y la reverberación. Este ajuste está en correlación con la distancia que se desplaza un sonido hasta las paredes reflectantes y vuelve al oyente en un ajuste en directo.

Absorción Especifica el porcentaje con el que se absorbe el sonido.

Tamaño Delimita el tamaño de la habitación como un porcentaje.

Densidad Determina la densidad de la «cola» de reverberación. El valor del Tamaño indica el intervalo al que se puede ajustar la Densidad.

Atenuar bajos Define la cantidad de atenuación para bajas frecuencias (en decibelios). Atenuar bajas frecuencias evita la reverberación de retumbos o sonidos turbios.

Atenuar altos Define la cantidad de atenuación para altas frecuencias (en decibelios). Los ajustes bajos hacen que la reverberación suene más suave.

Mezcla Controla la cantidad de reverberación.

Efecto Reducción de ruido espectral

El algoritmo de reducción de ruido espectral utiliza tres bancos de filtro de rechazo para quitar las perturbaciones tonales de las señales de audio. Puede ayudar a eliminar ruidos del material de archivo original, como zumbidos y silbidos.

Frec (1-3) Determina la frecuencia central de cada uno de los filtros de rechazo.

Reducción (1-3) Define el nivel de ganancia de entrada en el que el color rojo aparece en el medidor de una pista concreta.

Filtro (1-3) Activa el banco del filtro correspondiente.

NivelMáx Determina la reducción de ganancia de cada filtro de rechazo por lo que se controla la cantidad de ruido eliminada de la señal.

ModoCursor Activa el ajuste de la frecuencia de filtro mediante el cursor.

Efecto Cambiar canales

El efecto Cambiar canales modifica la posición de la información del canal derecho e izquierdo. Para clips estéreo solamente.

Efecto Agudos

El efecto Agudos permite aumentar o reducir las frecuencias más altas (4000 Hz y más). El control Aumentar especifica la cantidad, medida en decibelios, que se aumenta o disminuye. Este efecto está disponible para clips 5.1, estéreo o mono.

Efecto Volumen

Use el efecto Volumen en lugar del efecto Volumen fijo si desea procesar Volumen antes que otros efectos Estándar. El efecto Volumen crea un envoltorio para un clip para que pueda aumentar el nivel de audio sin recortes. Los recortes se producen cuando la señal supera el intervalo dinámico aceptable para su hardware, lo que a menudo produce un audio distorsionado. Los valores positivos indican un aumento del volumen; los negativos, una reducción del mismo. Este efecto Volumen está disponible para clips 5.1, estéreo o mono únicamente.

Transiciones de fundido cruzado de audio

[Volver al principio](#)

Consulte también [Uso de las transiciones de audio](#).

Transición de ganancia constante

La atenuación cruzada de ganancia constante modifica el audio a velocidad constante en entrada y salida a medida que se mueve entre clips. Esta atenuación cruzada a veces puede sonar abrupta.

Transición de potencia constante

La atenuación cruzada de potencia constante crea una transición suave y gradual análoga a la transición entre clips de vídeo. Esta atenuación cruzada disminuye el audio para el primer clip lentamente al principio y después desciende rápidamente hacia el final de la transición. Para el segundo clip, esta atenuación cruzada aumenta el audio rápidamente al principio y, a continuación, más despacio, a medida que alcanza el final de la transición.

Transición de fundido exponencial

El fundido exponencial hace desaparecer el primer clip en una curva logarítmica suave mientras aparece el segundo clip, también en una curva logarítmica suave. Si selecciona una opción del menú de control Alineación, puede especificar la posición de la transición.

Nota: Aunque la transición Fundido exponencial es similar a la transición Potencia constante, es más gradual.

Más temas de ayuda



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

Creación de resultados comunes

Fundido de vídeo interno

Imagen en imagen y División de pantalla

Aplicación de zoom y panorámica a una imagen fija

Colocación de un relámpago sobre parte de un clip

Creación de una escalera de Jacob

Aplicación de la reverberación

Esta sección contiene procedimientos para conseguir algunos de los resultados más conocidos con Premiere Pro. Puede buscar procedimientos para lograr muchos otros resultados con Premiere Pro con la http://www.adobe.com/go/lr_PremierePro_community_es.

Fundido de vídeo interno

[Volver al principio](#)

1. Para que aparezca gradualmente un clip de vídeo o para que aparezca a partir de negro, seleccione un clip en un panel Línea de tiempo.
2. Realice una de las acciones siguientes:
 - Aplique una transición de disolución al inicio del clip.
 - Con un fotograma clave, haga que la opacidad del clip empiece en cero y aumente hasta 100%.

Consulte [este vídeo](#) tutorial de Maxim Jago y Learn by Video acerca de cómo agregar fundidos, títulos y música a un vídeo en Premiere Pro.

Imagen en imagen y División de pantalla

[Volver al principio](#)

Puede utilizar los controles de Posición y Escala del efecto Movimiento para crear una imagen en imagen.

Consulte el tutorial de vídeo [Efectos Imagen en imagen y Pantalla dividida en Premiere Pro CS3](#) en el sitio web Digital Media Net.

En [este tutorial de vídeo](#) de Infinite Skills, Phil Hawkins muestra cómo crear un efecto de imagen en imagen reutilizable.

Dennis Radeke le muestra cómo hacer un efecto de imagen en imagen [en este tutorial de vídeo](#) de AdobeTV.

Aplicación de zoom y panorámica a una imagen fija

[Volver al principio](#)

La técnica de aplicación del zoom y la panorámica a imágenes fijas se denominan el efecto "Ken Burns", ya que el director de documentales Ken Burns lo ha utilizado con frecuencia.

Para ver un tutorial sobre la aplicación de zoom y panorámica a imágenes fijas, consulte [El efecto Ken Burns](#) en el blog de Digital Video Editing.

En [este tutorial de Adobe Premiere Pro](#), Andrew Devis muestra como aplicar el zoom y la panorámica en Premiere Pro como un profesional.

Aprenda a utilizar la interpolación de fotogramas clave correctamente para que el movimiento sea más uniforme.

Colocación de un relámpago sobre parte de un clip

[Volver al principio](#)

Puede hacer que aparezca un relámpago solo sobre una parte de un clip original.

1. Coloque un clip Vídeo transparente en una pista de vídeo que esté por encima del clip original.
2. Aplique el efecto Relámpago al clip Vídeo transparente.
3. Recorte el clip Vídeo transparente a la duración necesaria para que aparezca el relámpago.

Creación de una escalera de Jacob

[Volver al principio](#)

Puede crear un efecto de escalera de Jacob. El relámpago se vuelve a ajustar a una posición en la línea de inicio tras estirarse en una dirección determinada.

1. Aplicación del efecto Relámpago a un clip.
2. En el panel Controles de efectos, haga clic en el triángulo situado junto a Iluminación para exponer los controles de iluminación.
3. Experimente con diferentes combinaciones de ajustes para estos tres controles.
 - Estabilidad

- Fuerza de arrastre
- Dirección de arrastre

Un valor de Estabilidad demasiado bajo no dejará que el relámpago se estire en forma de arco antes de restallar; un valor demasiado alto permitirá que el relámpago rebote.

Aplicación de la reverberación

[Volver al principio](#)

Con el efecto Reverberación, se puede reproducir el audio de un clip, de modo que el último sonido del clip continúe oyéndose tras el final del propio sonido.

1. Amplíe el punto de salida del clip hasta la duración con la que desee terminar el sonido.
2. Al final del último sonido que desee escuchar, baje el volumen a cero.
3. Aplique el efecto de reverberación.

Más temas de ayuda



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

Duración y velocidad

Visualización de la duración total de los clips seleccionados
Modificación de la duración predeterminada para las imágenes fijas
Cambio de la velocidad y duración de un clip o más
Fusión de fotogramas para un movimiento uniforme
Congelación de un fotograma

Visualización de la duración total de los clips seleccionados

[Volver al principio](#)

1. Asegúrese de que el panel Info está visible. Si no lo está, seleccione Ventana > Info.
2. Seleccione los clips cuya duración total desee conocer en el panel Proyecto o en el panel Línea de tiempo. El panel Info muestra el número de elementos seleccionados y la duración total de dichos elementos. Esta información es útil cuando desea pegar clips en un área específica y precisa saber la duración exacta del área de destino o de los clips de origen.

Nota: Si selecciona clips contiguos en el panel Proyecto, el panel Información mostrará la duración total de todos los clips seleccionados. Sin embargo, si selecciona clips que no son contiguos en una secuencia, el panel Info mostrará la duración como un rango, desde el punto de entrada del primer clip seleccionado hasta el punto de salida del último clip seleccionado. Para copiar y pegar, la duración de un rango particular es más importante que la suma de las duraciones de todos los clips. Si copia y pega un grupo no contiguo de clips de secuencia, los clips pegados ocuparán el rango que se haya indicado en el panel Información y las áreas que no haya seleccionado quedarán vacías.

Modificación de la duración predeterminada para las imágenes fijas

[Volver al principio](#)

1. Seleccione Edición > Preferencias > General (Windows) o Premiere Pro > Preferencias > General (Mac OS).
2. En Duración predeterminada de imagen fija, especifique el número de fotogramas que desea como duración predeterminada para una imagen fija.

Nota: Los cambios en la duración predeterminada de las imágenes fijas no alteran la duración de las imágenes fijas que ya forman parte de una secuencia o que ya se han importado. Para obtener una duración diferente para las imágenes, tendrá que volver a importar las imágenes tras cambiar la duración predeterminada.

Cambio de la velocidad y duración de un clip o más

[Volver al principio](#)

La velocidad de un clip es la velocidad de reproducción comparada con la velocidad a la que se grabó. Inicialmente, un clip se reproduce a una velocidad normal, del 100%. (Si la velocidad de fotograma del material de archivo de origen no coincide con la de la secuencia, la secuencia ajusta automáticamente la diferencia. Reproduce el clip a la velocidad adecuada.)

En un panel Línea de tiempo, los clips con cambios en la velocidad se indican como un porcentaje de la velocidad original.

Si se modifica la velocidad del clip, los fotogramas de origen se repiten u omiten durante la reproducción, lo que hace que el clip se reproduzca más rápida o lentamente. Cuando la velocidad cambia, la duración también lo hace, a menos que se recorte el clip simultáneamente. Por ejemplo, en el cuadro de diálogo Velocidad/duración del clip puede desasociar la velocidad de la duración. De esa forma, cuando aumenta la velocidad, Premiere Pro utiliza una parte mayor del clip para rellenar la duración entre los puntos de entrada y de salida. Cuando reduce la velocidad, Premiere Pro utiliza una parte más pequeña del clip para rellenar la duración.

Puede desasociar la velocidad y la duración de varios clips seleccionados. A continuación, puede cambiar la duración de los clips. Por ejemplo, puede cambiar las velocidades de manera que todos los clips tengan la misma duración.

Cuando cambia la velocidad de un clip con campos entrelazados, puede definir el modo en que Premiere Pro tratará los campos. Cuando la velocidad cae debajo del 100% de la velocidad original, considere realizar este ajuste. (Consulte Creación de clips entrelazados o no entrelazados.)

Puede utilizar la fusión de fotogramas para suavizar el aspecto de un efecto de velocidad que cambia el tiempo o la velocidad de fotogramas de un clip. Para habilitar la fusión de fotogramas, seleccione Clip > Opciones de vídeo > Combinación de fotogramas. Para obtener más información sobre la fusión de fotogramas, consulte Fusión de fotogramas para un movimiento uniforme.

La duración de un clip es el tiempo que tarda en reproducirse desde el punto de entrada al punto de salida. Puede definir una duración para los clips de vídeo o audio, permitiendo que se aceleren o se ralenticen lo necesario para llenar la duración. Puede hacer lo mismo para clips de imagen fija, pero sin los cambios de velocidad.

Puede cambiar la velocidad y duración de uno o más clips a la vez.

 También se puede definir la velocidad de un clip para rellenar una duración realizando una edición de cuatro puntos.

1. En un panel de Línea de tiempo o Proyecto, seleccione uno o más clips. Presione Mayús y haga clic en clips del panel Línea de tiempo para seleccionarlos o en un grupo contiguo en un panel Proyecto. Presione Ctrl (Windows) o Comando (Mac OS) y haga clic en los clips para seleccionar un grupo de clips no contiguos en un panel Proyecto. Para cambiar la velocidad o duración de todos los clips de una bandeja en el panel Proyecto y sus bandejas anidadas, seleccione la bandeja. El cambio no afecta a los clips que no son de medio de la bandeja, como las secuencias y los clips sin conexión.
2. Seleccione Clip > Velocidad/duración.
3. Realice cualquiera de las acciones siguientes:
 - Para cambiar la duración sin cambiar la velocidad de los clips seleccionados, haga clic en el botón de asociación para que muestre un vínculo roto . Al anular la asociación también puede modificar la velocidad sin cambiar la duración.

El porcentaje de la velocidad no cambia mientras recorta los clips. De forma alternativa, el porcentaje de la duración no cambia mientras modifica la velocidad de los clips.

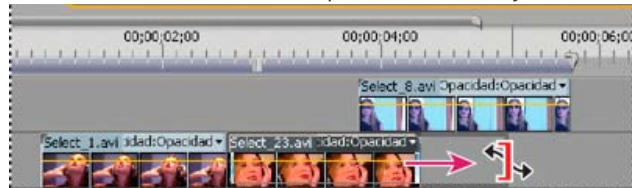
 - Para reproducir los clips al revés, seleccione Invertir velocidad.
 - Para conservar el audio en el tono actual durante los cambios de velocidad y duración, seleccione Mantener tono de audio.
 - Para que los clips contiguos a los clips que se han modificado sigan estando adyacentes, haga clic en Edición de rizo, desplazando clips de arrastre. Esta opción solo está disponible cuando cambia la velocidad o duración de clips en un panel Línea de tiempo.
4. Haga clic en Aceptar.

Chad Perkins y Lynda.com [ofrecen un tutorial de vídeo](#) que detalla cómo cambiar la velocidad de un clip en Premiere Pro.

Cambio de la velocidad y la duración de clips con la herramienta Ampliar velocidad

Se puede cambiar la duración de un clip para adaptarse a una duración.

❖ Seleccione la herramienta Ampliar velocidad  y arrastre cualquier borde de un clip en un panel Línea de tiempo.



Cambio de la velocidad de un clip con la herramienta Ampliar velocidad

[Consulte este tutorial de vídeo](#) de Andrew Devis sobre las herramientas Cuchilla y Ampliar velocidad.

El autor Phil Hawkins también muestra cómo utilizar la herramienta Ampliar velocidad [en este tutorial de vídeo de Premiere Pro](#) en Infinite Skills.

Cambio de la velocidad y duración de un clip con Reasignación de tiempo

Puede modificar la velocidad de la parte de vídeo de todo un clip. Se puede utilizar Reasignación del tiempo para crear movimiento lento y efectos de movimiento rápido en los que la tasa de la velocidad varía.

1. En la cabecera de pista de la pista de vídeo que contiene el clip deseado, haga clic en el botón Mostrar fotogramas clave. Si no está seleccionado, elija Mostrar fotogramas clave.
2. Haga clic en el triángulo del menú Efecto de clip y seleccione Reasignación del tiempo > Velocidad. (Aparecerá el triángulo de menú Efecto de clip al lado del nombre de archivo de cada clip en una pista de vídeo. Si tiene dificultades para verlo, aplique el zoom para que haya suficiente espacio en el clip para visualizarlo.)

En el centro del clip aparece una goma elástica horizontal que controla la velocidad del clip.

3. Arrastre la goma elástica hacia arriba o hacia abajo para aumentar o disminuir la velocidad del clip. Aparecerá información sobre herramientas que mostrará el cambio de velocidad como un porcentaje con respecto a la velocidad original.

La velocidad de reproducción de la parte de vídeo del clip cambia y su duración se amplía o contrae en función de si su velocidad aumenta o disminuye. La parte de audio del clip no sufre ninguna modificación por parte de Reasignación del tiempo, aunque permanece vinculada a la parte de vídeo.

Nota: Cuando reduce la velocidad de un clip de una secuencia para alargarlo, este no sobrescribe el clip adyacente. En lugar de ello, el clip se expande hasta tocar el borde del clip adyacente. Adobe Premiere Pro empuja los fotogramas restantes hacia la cola del clip alargado. Para recuperar estos fotogramas, deje un espacio tras el clip y recorte su borde derecho para verlos.

Franklin McMahon [ofrece un tutorial de vídeo](#) que muestra la reasignación de tiempo en el sitio web Layers Magazine.

Variación de los cambios de velocidad o duración con la Reasignación de tiempo

Puede acelerar, ralentizar, reproducir hacia atrás o congelar porciones de vídeo de un clip utilizando el efecto Reasignación de tiempo. Mediante fotogramas clave de velocidad, puede modificar la velocidad varias veces dentro del mismo clip. Imaginemos, por ejemplo, el clip de un hombre andando. Puede visualizarlo avanzando rápidamente, aminorando la marcha repentinamente, deteniéndose a medio paso e, incluso, caminando hacia atrás, antes de continuar con la marcha hacia adelante. A diferencia de Velocidad/duración del clip, que aplica una velocidad constante a lo largo de todo el clip, Reasignación del tiempo permite variar la velocidad. Además, puede suavizar la entrada o la salida de los cambios de

velocidad.

Solo puede aplicar la reasignación de tiempo a copias de clips en un panel Línea de tiempo, pero no a clips maestros.

Al variar la velocidad de un clip con audio y vídeo vinculados, el audio sigue vinculado al vídeo, pero lo hace a una velocidad del 100%. El audio deja de estar sincronizado con el vídeo.

Para crear cambios de velocidad variables, aplique fotogramas clave de velocidad. Los fotogramas clave de velocidad se pueden aplicar en el panel Controles de efectos o en un clip en el panel Línea de tiempo. Aplicar fotogramas clave de velocidad en una ubicación es parecido a utilizar fotogramas clave en Movimiento, Opacidad o cualquier otro efecto de fotograma clave, pero con una diferencia importante: un fotograma clave de velocidad puede dividirse para crear una transición entre dos velocidades de reproducción diferentes. Al aplicarlo por primera vez a un elemento de pista, cualquier cambio de velocidad de reproducción en cualquier parte del fotograma clave de velocidad aparecerá de forma instantánea en ese fotograma. Cuando se arrastra el fotograma clave y se extiende a lo largo de un fotograma, las mitades forman una transición de cambio de velocidad. Aquí, puede aplicar curvas lineales o suaves para facilitar la entrada o salida del cambio entre velocidades de reproducción.

Para ver un tutorial de vídeo sobre los cambios de velocidad variable, consulte el [sitio web de Adobe](#).

Para obtener un tutorial de vídeo sobre la reasignación de tiempo, consulte el [sitio web Creative COW](#).



El material de archivo se muestra a velocidad constante en una dirección.



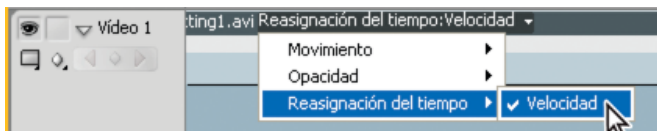
La reasignación de tiempo distorsiona el tiempo del rango de fotogramas del clip.

Nota: Es mejor aplicar los controles de reasignación de tiempo a un clip en su propia pista de vídeo o al menos a uno que no esté seguido por otros. Si ralentiza cualquier parte de un clip, la duración del clip aumentará. Si otro clip sigue inmediatamente al clip prolongado en la pista de vídeo, el clip prolongado se recorta automáticamente cuando el segundo clip empieza. Para recuperar los fotogramas recortados de un clip alargado, haga clic en la Herramienta Seleccionar pista y, a continuación, presione la tecla Mayús y arrastre el segundo clip hacia la derecha para dejar espacio. Todos los clips situados a la derecha se desplazan hacia la derecha. Haga clic en la herramienta Selección y, a continuación, arrastre el borde derecho del clip prolongado a la derecha para dejar al descubierto sus fotogramas recortados.

Variación del cambio de velocidad de un clip

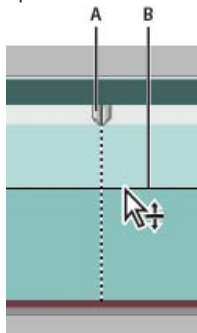
1. En el panel Línea de tiempo, haga clic en el menú Efecto de clip y seleccione Reasignación del tiempo > Velocidad. (Aparecerá el menú Efecto de clip al lado del nombre de archivo de cada clip en una pista de vídeo. Amplíe la visualización, si fuera necesario, para crear espacio en el clip para mostrar el menú.)

En el centro del clip aparece una goma elástica horizontal que controla la velocidad del clip. El clip está sombreado con colores de contraste por encima y por debajo del 100% de la demarcación de velocidad. Aparecerá una pista blanca de control de velocidad en la parte superior del clip, justo debajo de la barra del título del clip.



Selección de Reasignación de tiempo > Velocidad desde un control de efecto de vídeo

2. Presione Ctrl (Windows) o Comando (Mac OS) y haga clic en al menos un punto de la goma elástica para definir un fotograma clave. Los fotogramas clave de velocidad aparecen cerca de la parte superior del clip, encima de la goma elástica en la pista blanca de control de velocidad. Los fotogramas clave de velocidad se pueden dividir por la mitad para que actúen como dos fotogramas clave que marcan el inicio y el fin de un cambio en la transición de velocidad. En la goma elástica, en medio del cambio en la transición de velocidad, también aparecen controles de ajuste.



Desplazamiento de un fotograma clave de velocidad hacia arriba o hacia abajo. Observe las mitades separables.

A. Fotograma clave de velocidad **B.** Goma elástica

3. Realice una de las acciones siguientes:

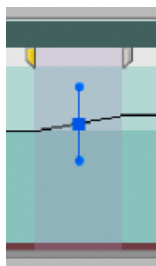
- Arrastre hacia arriba o hacia abajo la goma elástica en uno de los lados del fotograma clave de velocidad para aumentar o disminuir la velocidad de reproducción de esa parte. (Opcional) Presione Mayús mientras arrastra para limitar los valores de cambio de velocidad en incrementos del 5%.
- Mantenga pulsada la tecla Mayús y arrastre el fotograma clave de velocidad a la izquierda o la derecha para cambiar la velocidad de la parte a la izquierda del fotograma clave de velocidad.

Cambiarán tanto la velocidad como la duración del segmento. Aumentar la velocidad de un clip hace que el segmento sea más corto y disminuirla lo hace más largo.

4. (Opcional) Para crear una transición de velocidad, arrastre la mitad derecha del fotograma clave de velocidad hacia la derecha, o bien la mitad izquierda hacia la izquierda.

Aparecerá un área gris entre las mitades del fotograma clave de velocidad, que indicará la longitud de la transición de velocidad. La goma elástica forma una pendiente entre las dos mitades, que indica la aparición de un cambio gradual en la velocidad entre ellas. En el área gris aparece un control de curva azul. Si el control de la curva azul no aparece automáticamente, haga clic en el área gris.

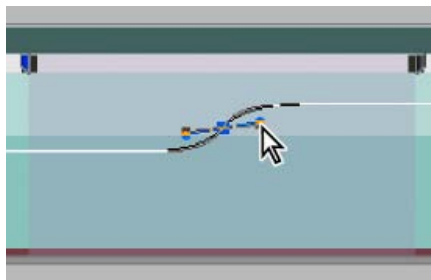
Nota: Si el control de la curva azul no aparece, haga clic en el área gris.



Control de curva azul en el área gris entre las mitades de un fotograma clave de velocidad

5. (Opcional) Para modificar la aceleración o deceleración del cambio de velocidad, arrastre alguno de los controles del control de curva.

El cambio de velocidad suavizará la entrada o la salida según la curvatura de la pendiente de velocidad.



Arrastre de un control de curva para facilitar la entrada de un cambio de velocidad

6. (Opcional) Para recuperar un cambio de velocidad de la transición, seleccione la mitad no deseada del fotograma clave de velocidad y presione la tecla Supr.

Nota: Los valores de velocidad para el efecto Reasignación del tiempo se muestran en el panel Controles de efectos a modo de referencia. No puede editar estos valores directamente aquí.

Desplazar un fotograma clave de velocidad sin dividir

❖ En una Línea de tiempo, mantenga pulsada la tecla Alt (Windows) u Opción (Mac OS) mientras hace clic en el fotograma clave de velocidad sin dividir, y arrástrelo hasta su nueva posición.

Desplazar un fotograma clave de velocidad dividido

❖ En el área blanca de pista de control del clip, arrastre el área sombreada de la transición de velocidad hasta su nueva posición.

Reproducción de un clip hacia atrás y después hacia adelante

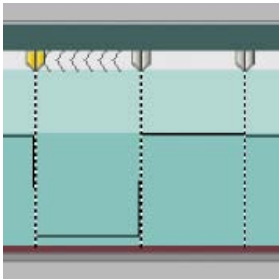
1. En el panel Línea de tiempo, haga clic en el menú Efecto de clip y seleccione Reasignación del tiempo > Velocidad. (Aparecerá el menú Efecto de clip al lado del nombre de archivo de cada clip en una pista de vídeo. Amplíe la visualización, si fuera necesario, para crear espacio en el clip para mostrar el menú.)

En el centro del clip aparece una goma elástica horizontal que controla la velocidad del clip. El clip está sombreado con colores de contraste por encima y por debajo del 100% de la demarcación de velocidad. Aparecerá una pista blanca de control de velocidad en la parte superior del clip, justo debajo de la barra del título del clip.

2. Presione Ctrl (Windows) o Comando (Mac OS) y haga clic en la goma elástica para crear un fotograma clave de velocidad .
3. Presione Control (Windows) o Comando (Mac OS) mientras arrastra un fotograma clave de velocidad (las dos mitades) al punto donde quiere que finalice el movimiento hacia atrás. Una información sobre herramientas muestra la velocidad como un porcentaje negativo con respecto a la velocidad original. El panel Monitor de programa muestra dos paneles: el fotograma estático en el que ha iniciado el arrastre y un fotograma de actualización dinámica al que regresa la reproducción invertida antes de cambiar a la velocidad de avance. Cuando suelta el botón del ratón para finalizar la operación de arrastre, se añade un segmento adicional para la parte de reproducción de avance. El segmento nuevo tiene la misma duración que el segmento que ha creado. Se añade un fotograma clave de velocidad adicional al final del segundo segmento. Los corchetes de ángulo que señalan hacia la izquierda  aparecen en la pista de control de velocidad e indican la sección del clip que se reproduce hacia atrás.

El segmento se reproduce hacia atrás a velocidad rápida desde el primer fotograma clave hasta el segundo. A continuación, se reproduce hacia adelante a velocidad rápida del segundo fotograma clave al tercero. Finalmente, vuelve al fotograma donde se inició el movimiento hacia atrás. Este efecto se denomina palíndromo inverso.

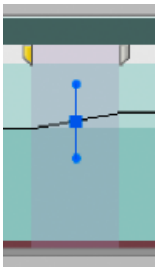
 Se puede crear un segmento que se reproduce hacia atrás y que no vuelve a la reproducción de avance. Utilice las herramientas Cuchillo o Recorte para eliminar el segmento del clip con la sección de reproducción de avance.



Fotogramas clave, corchetes de ángulo que señalan hacia la izquierda y goma elástica en un palíndromo inverso

4. (Opcional) Puede crear una transición de velocidad para cualquier parte del cambio de dirección. Arrastre la mitad derecha de un fotograma clave de velocidad hacia la derecha o la mitad izquierda hacia la izquierda.

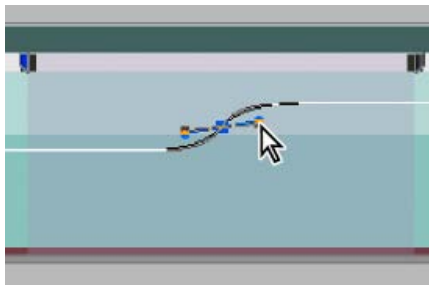
Aparecerá un área gris entre las mitades del fotograma clave de velocidad, que indicará la longitud de la transición de velocidad. La goma elástica forma una pendiente entre las dos mitades, que indica la aparición de un cambio gradual en la velocidad entre ellas. En el área gris aparece un control de curva azul.



Control de curva azul en el área gris entre las mitades de un fotograma clave de velocidad

5. (Opcional) Para modificar la aceleración o deceleración de cualquier parte del cambio de dirección, arrastre alguno de los controles del control de curva.

El cambio de velocidad suavizará la entrada o la salida según la curvatura de la pendiente de velocidad.



Arrastre de un control de curva para facilitar la entrada de un cambio de velocidad

Eliminación del efecto Reasignación de tiempo

El efecto Reasignación del tiempo no se puede conmutar de la misma forma que otros efectos. Cuando se activan y desactivan los efectos de reasignación del tiempo, la duración de la instancia del clip en la línea de tiempo cambia. Efectivamente, la reasignación del tiempo lleva a cabo una modificación. No obstante, puede utilizar el control Conmutar animación en el panel Controles de efectos.

1. Haga clic en la ficha Controles de efectos para que el panel se vuelva activo.
2. Haga clic en el triángulo situado junto a Reasignación del tiempo para abrirlo.
3. Haga clic en el botón Conmutar animación situado junto a la palabra Velocidad para ajustarlo a la posición de desactivación.

Esta acción elimina cualquier fotograma clave de velocidad existente y deshabilita Reasignación del tiempo para el clip seleccionado.

Nota: Para habilitar de nuevo la opción Reasignación del tiempo, haga clic en el botón Conmutar animación en la posición de activación. No puede utilizar Reasignación del tiempo con este botón en la posición de desactivación.

Fusión de fotogramas para un movimiento uniforme

[Volver al principio](#)

Al cambiar la velocidad de un clip, el movimiento del clip puede aparecer de forma irregular o cambiar a una velocidad de fotograma diferente. Compruebe que esté activada la fusión de fotogramas para crear nuevos fotogramas interpolados que suavicen el movimiento. La fusión de fotogramas se aplica solo cuando no hay coincidencia entre las velocidades de fotogramas del clip y la secuencia.

Si la fusión de fotogramas está desactivada, Premiere Pro duplica los fotogramas para crear los fotogramas interpolados necesarios. Cuando la combinación de fotogramas está activada, Premiere Pro calcula el promedio de fotogramas para crear los fotogramas interpolados necesarios.

La combinación de fotogramas está desactivada de forma predeterminada.

❖ Seleccione Clip > Opciones de vídeo > Combinación de fotogramas.

Congelación de un fotograma

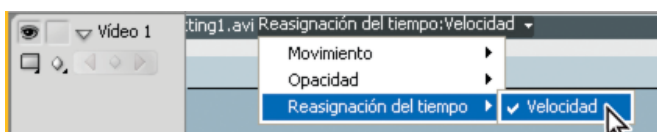
[Volver al principio](#)

Puede congelar un fotograma de un clip para un momento determinado o para toda la duración del clip (como si hubiera importado el fotograma como una imagen fija). Si congela un fotograma solo para una porción del clip, también podrá crear una transición de velocidad al fotograma congelado o desde el mismo.

[Franklin McMahon dispone de este tutorial de vídeo](#) que explica cómo congelar un fotograma con el comando Congelar fotograma y cómo cambiar la velocidad y duración de todo un clip.

Congelación de un fotograma para una parte de un clip

1. En un panel Línea de tiempo, haga clic en el menú Efecto de clip y seleccione Reasignación de tiempo > Velocidad. (Aparecerá el menú Efecto de clip al lado del nombre de archivo de cada clip en una pista de vídeo. Quizá tenga que aplicar el zoom para que haya espacio suficiente en el clip para visualizarlo).



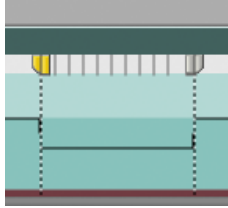
Selección de Reasignación de tiempo > Velocidad desde un control de efecto de vídeo

En el centro del clip aparece una goma elástica horizontal que controla la velocidad del clip. El clip está sombreado con colores de contraste por encima y por debajo del 100% de la demarcación de velocidad. Aparecerá una pista blanca de control de velocidad en la parte superior del clip, justo debajo de la barra del título del clip.

2. Presione Ctrl (Windows) o Comando (Mac OS) y haga clic en la goma elástica para crear un fotograma clave de velocidad.
3. Presione Control + Alt (Windows) o Opción + Comando (Mac OS) y arrastre el fotograma clave de velocidad al punto en el que quiere que acabe el fotograma congelado.

Nota: Asegúrese de que arrastra la goma elástica horizontalmente y no verticalmente como se hace con otros fotogramas clave.

Se creará un segundo fotograma clave en el punto donde colocó el fotograma clave. Los fotogramas clave de la mitad interna, los fotogramas clave congelados, adoptan un aspecto cuadrado en comparación con los fotogramas clave de velocidad normal. No puede arrastrar un fotograma clave congelado a menos que cree una transición de velocidad para el mismo. En la pista de control de velocidad aparecerán marcas verticales para indicar el segmento del clip que reproduce fotogramas congelados.



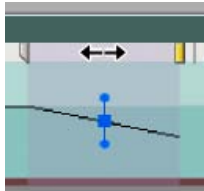
Fotogramas clave de velocidad cuadrados y marcas verticales que indican la sección de fotograma congelado de un clip

4. (Opcional) Para crear una transición de velocidad al o desde el fotograma congelado, arrastre la mitad izquierda del fotograma clave de velocidad izquierdo hacia la izquierda, o bien la mitad derecha del fotograma clave de velocidad derecho hacia la derecha.

Aparecerá un área gris entre las mitades del fotograma clave de velocidad, que indicará la longitud de la transición de velocidad. La goma elástica forma una pendiente entre las dos mitades, que indica la aparición de un cambio gradual en la velocidad entre ellas.

Tras crear una transición de velocidad, puede arrastrar un fotograma clave congelado. Al arrastrar el primer fotograma clave congelado, este se desliza hasta un nuevo fotograma multimedia donde se mantiene. Al arrastrar el segundo solo se altera la duración del fotograma congelado.

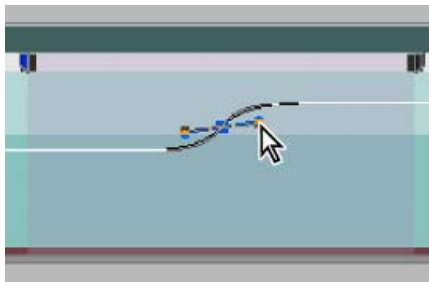
5. (Opcional) para que aparezca el control de curva azul, haga clic en el área gris de la pista de control de velocidad entre las mitades del fotograma clave.



Control de curva azul en el área gris entre las mitades de un fotograma de velocidad congelado

6. (Opcional) Para modificar la aceleración o deceleración del cambio de velocidad, arrastre alguno de los controles del control de curva.

El cambio de velocidad suavizará la entrada o la salida según la curvatura de la pendiente de velocidad.



Arrastre de un control de curva para facilitar la entrada de un cambio en un fotograma congelado

Congelación de un fotograma de vídeo durante un clip

Puede congelar el punto de entrada de un clip, el punto de salida o un marcador 0 (cero), si existe.

1. Seleccione un clip en un panel Línea de tiempo.
2. Para congelar un fotograma distinto del punto de entrada o de salida, abra el clip en el monitor de origen y defina el Marcador 0 (cero) en el fotograma que desee congelar.
3. Elija Clip > Opciones de vídeo > Congelar fotograma.
4. Seleccione Retener y elija el fotograma que desee congelar desde el menú.
5. Especifique las opciones siguientes según sea necesario y haga clic en Aceptar:

Mantener filtros Evita que se anime la configuración (si la hubiera) de efectos de fotogramas clave durante la duración del clip. La configuración de los efectos utiliza los valores del fotograma retenido.

Desentrelazar Elimina un campo de un clip de vídeo entrelazado y dobla el campo restante, para que los artefactos de campo (como el efecto desenmarañar) no aparezcan en el fotograma congelado.

Nota: Si define el fotograma congelado en un punto de entrada o de salida, el hecho de cambiar el punto de edición no modificará el fotograma congelado. Si define la congelación en el Marcador 0, al mover el marcador, se cambiará el fotograma visualizado.

Más temas de ayuda



Duración y velocidad

Visualización de la duración total de los clips seleccionados
Modificación de la duración predeterminada para las imágenes fijas
Cambio de la velocidad y duración de un clip o más
Fusión de fotogramas para un movimiento uniforme
Congelación de un fotograma

Visualización de la duración total de los clips seleccionados

[Volver al principio](#)

1. Asegúrese de que el panel Info está visible. Si no lo está, seleccione Ventana > Info.
2. Seleccione los clips cuya duración total desee conocer en el panel Proyecto o en el panel Línea de tiempo. El panel Info muestra el número de elementos seleccionados y la duración total de dichos elementos. Esta información es útil cuando desea pegar clips en un área específica y precisa saber la duración exacta del área de destino o de los clips de origen.

Nota: Si selecciona clips contiguos en el panel Proyecto, el panel Información mostrará la duración total de todos los clips seleccionados. Sin embargo, si selecciona clips que no son contiguos en una secuencia, el panel Info mostrará la duración como un rango, desde el punto de entrada del primer clip seleccionado hasta el punto de salida del último clip seleccionado. Para copiar y pegar, la duración de un rango particular es más importante que la suma de las duraciones de todos los clips. Si copia y pega un grupo no contiguo de clips de secuencia, los clips pegados ocuparán el rango que se haya indicado en el panel Información y las áreas que no haya seleccionado quedarán vacías.

Modificación de la duración predeterminada para las imágenes fijas

[Volver al principio](#)

1. Seleccione Edición > Preferencias > General (Windows) o Premiere Pro > Preferencias > General (Mac OS).
2. En Duración predeterminada de imagen fija, especifique el número de fotogramas que desea como duración predeterminada para una imagen fija.

Nota: Los cambios en la duración predeterminada de las imágenes fijas no alteran la duración de las imágenes fijas que ya forman parte de una secuencia o que ya se han importado. Para obtener una duración diferente para las imágenes, tendrá que volver a importar las imágenes tras cambiar la duración predeterminada.

Cambio de la velocidad y duración de un clip o más

[Volver al principio](#)

La velocidad de un clip es la velocidad de reproducción comparada con la velocidad a la que se grabó. Inicialmente, un clip se reproduce a una velocidad normal, del 100%. (Si la velocidad de fotograma del material de archivo de origen no coincide con la de la secuencia, la secuencia ajusta automáticamente la diferencia. Reproduce el clip a la velocidad adecuada.)

En un panel Línea de tiempo, los clips con cambios en la velocidad se indican como un porcentaje de la velocidad original.

Si se modifica la velocidad del clip, los fotogramas de origen se repiten u omiten durante la reproducción, lo que hace que el clip se reproduzca más rápida o lentamente. Cuando la velocidad cambia, la duración también lo hace, a menos que se recorte el clip simultáneamente. Por ejemplo, en el cuadro de diálogo Velocidad/duración del clip puede desasociar la velocidad de la duración. De esa forma, cuando aumenta la velocidad, Premiere Pro utiliza una parte mayor del clip para rellenar la duración entre los puntos de entrada y de salida. Cuando reduce la velocidad, Premiere Pro utiliza una parte más pequeña del clip para rellenar la duración.

Puede desasociar la velocidad y la duración de varios clips seleccionados. A continuación, puede cambiar la duración de los clips. Por ejemplo, puede cambiar las velocidades de manera que todos los clips tengan la misma duración.

Cuando cambia la velocidad de un clip con campos entrelazados, puede definir el modo en que Premiere Pro tratará los campos. Cuando la velocidad cae debajo del 100% de la velocidad original, considere realizar este ajuste. (Consulte Creación de clips entrelazados o no entrelazados.)

Puede utilizar la fusión de fotogramas para suavizar el aspecto de un efecto de velocidad que cambia el tiempo o la velocidad de fotogramas de un clip. Para habilitar la fusión de fotogramas, seleccione Clip > Opciones de vídeo > Combinación de fotogramas. Para obtener más información sobre la fusión de fotogramas, consulte Fusión de fotogramas para un movimiento uniforme.

La duración de un clip es el tiempo que tarda en reproducirse desde el punto de entrada al punto de salida. Puede definir una duración para los clips de vídeo o audio, permitiendo que se aceleren o se ralenticen lo necesario para llenar la duración. Puede hacer lo mismo para clips de imagen fija, pero sin los cambios de velocidad.

Puede cambiar la velocidad y duración de uno o más clips a la vez.

 También se puede definir la velocidad de un clip para rellenar una duración realizando una edición de cuatro puntos.

1. En un panel de Línea de tiempo o Proyecto, seleccione uno o más clips. Presione Mayús y haga clic en clips del panel Línea de tiempo para seleccionarlos o en un grupo contiguo en un panel Proyecto. Presione Ctrl (Windows) o Comando (Mac OS) y haga clic en los clips para seleccionar un grupo de clips no contiguos en un panel Proyecto. Para cambiar la velocidad o duración de todos los clips de una bandeja en el panel Proyecto y sus bandejas anidadas, seleccione la bandeja. El cambio no afecta a los clips que no son de medio de la bandeja, como las secuencias y los clips sin conexión.
2. Seleccione Clip > Velocidad/duración.
3. Realice cualquiera de las acciones siguientes:
 - Para cambiar la duración sin cambiar la velocidad de los clips seleccionados, haga clic en el botón de asociación para que muestre un vínculo roto . Al anular la asociación también puede modificar la velocidad sin cambiar la duración.

El porcentaje de la velocidad no cambia mientras recorta los clips. De forma alternativa, el porcentaje de la duración no cambia mientras modifica la velocidad de los clips.

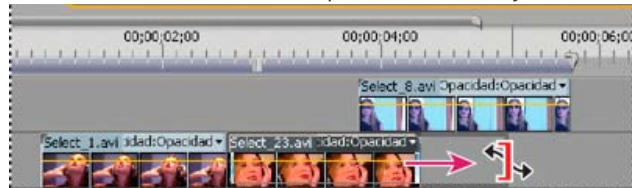
 - Para reproducir los clips al revés, seleccione Invertir velocidad.
 - Para conservar el audio en el tono actual durante los cambios de velocidad y duración, seleccione Mantener tono de audio.
 - Para que los clips contiguos a los clips que se han modificado sigan estando adyacentes, haga clic en Edición de rizo, desplazando clips de arrastre. Esta opción solo está disponible cuando cambia la velocidad o duración de clips en un panel Línea de tiempo.
4. Haga clic en Aceptar.

Chad Perkins y Lynda.com [ofrecen un tutorial de vídeo](#) que detalla cómo cambiar la velocidad de un clip en Premiere Pro.

Cambio de la velocidad y la duración de clips con la herramienta Ampliar velocidad

Se puede cambiar la duración de un clip para adaptarse a una duración.

❖ Seleccione la herramienta Ampliar velocidad  y arrastre cualquier borde de un clip en un panel Línea de tiempo.



Cambio de la velocidad de un clip con la herramienta Ampliar velocidad

[Consulte este tutorial de vídeo](#) de Andrew Devis sobre las herramientas Cuchilla y Ampliar velocidad.

El autor Phil Hawkins también muestra cómo utilizar la herramienta Ampliar velocidad [en este tutorial de vídeo de Premiere Pro](#) en Infinite Skills.

Cambio de la velocidad y duración de un clip con Reasignación de tiempo

Puede modificar la velocidad de la parte de vídeo de todo un clip. Se puede utilizar Reasignación del tiempo para crear movimiento lento y efectos de movimiento rápido en los que la tasa de la velocidad varía.

1. En la cabecera de pista de la pista de vídeo que contiene el clip deseado, haga clic en el botón Mostrar fotogramas clave. Si no está seleccionado, elija Mostrar fotogramas clave.
2. Haga clic en el triángulo del menú Efecto de clip y seleccione Reasignación del tiempo > Velocidad. (Aparecerá el triángulo de menú Efecto de clip al lado del nombre de archivo de cada clip en una pista de vídeo. Si tiene dificultades para verlo, aplique el zoom para que haya suficiente espacio en el clip para visualizarlo.)

En el centro del clip aparece una goma elástica horizontal que controla la velocidad del clip.

3. Arrastre la goma elástica hacia arriba o hacia abajo para aumentar o disminuir la velocidad del clip. Aparecerá información sobre herramientas que mostrará el cambio de velocidad como un porcentaje con respecto a la velocidad original.

La velocidad de reproducción de la parte de vídeo del clip cambia y su duración se amplía o contrae en función de si su velocidad aumenta o disminuye. La parte de audio del clip no sufre ninguna modificación por parte de Reasignación del tiempo, aunque permanece vinculada a la parte de vídeo.

Nota: Cuando reduce la velocidad de un clip de una secuencia para alargarlo, este no sobrescribe el clip adyacente. En lugar de ello, el clip se expande hasta tocar el borde del clip adyacente. Adobe Premiere Pro empuja los fotogramas restantes hacia la cola del clip alargado. Para recuperar estos fotogramas, deje un espacio tras el clip y recorte su borde derecho para verlos.

Franklin McMahon [ofrece un tutorial de vídeo](#) que muestra la reasignación de tiempo en el sitio web Layers Magazine.

Variación de los cambios de velocidad o duración con la Reasignación de tiempo

Puede acelerar, ralentizar, reproducir hacia atrás o congelar porciones de vídeo de un clip utilizando el efecto Reasignación de tiempo. Mediante fotogramas clave de velocidad, puede modificar la velocidad varias veces dentro del mismo clip. Imaginemos, por ejemplo, el clip de un hombre andando. Puede visualizarlo avanzando rápidamente, aminorando la marcha repentinamente, deteniéndose a medio paso e, incluso, caminando hacia atrás, antes de continuar con la marcha hacia adelante. A diferencia de Velocidad/duración del clip, que aplica una velocidad constante a lo largo de todo el clip, Reasignación del tiempo permite variar la velocidad. Además, puede suavizar la entrada o la salida de los cambios de

velocidad.

Solo puede aplicar la reasignación de tiempo a copias de clips en un panel Línea de tiempo, pero no a clips maestros.

Al variar la velocidad de un clip con audio y vídeo vinculados, el audio sigue vinculado al vídeo, pero lo hace a una velocidad del 100%. El audio deja de estar sincronizado con el vídeo.

Para crear cambios de velocidad variables, aplique fotogramas clave de velocidad. Los fotogramas clave de velocidad se pueden aplicar en el panel Controles de efectos o en un clip en el panel Línea de tiempo. Aplicar fotogramas clave de velocidad en una ubicación es parecido a utilizar fotogramas clave en Movimiento, Opacidad o cualquier otro efecto de fotograma clave, pero con una diferencia importante: un fotograma clave de velocidad puede dividirse para crear una transición entre dos velocidades de reproducción diferentes. Al aplicarlo por primera vez a un elemento de pista, cualquier cambio de velocidad de reproducción en cualquier parte del fotograma clave de velocidad aparecerá de forma instantánea en ese fotograma. Cuando se arrastra el fotograma clave y se extiende a lo largo de un fotograma, las mitades forman una transición de cambio de velocidad. Aquí, puede aplicar curvas lineales o suaves para facilitar la entrada o salida del cambio entre velocidades de reproducción.

Para ver un tutorial de vídeo sobre los cambios de velocidad variable, consulte el [sitio web de Adobe](#).

Para obtener un tutorial de vídeo sobre la reasignación de tiempo, consulte el [sitio web Creative COW](#).



El material de archivo se muestra a velocidad constante en una dirección.



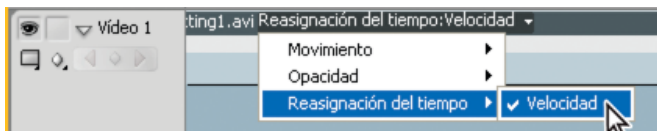
La reasignación de tiempo distorsiona el tiempo del rango de fotogramas del clip.

Nota: Es mejor aplicar los controles de reasignación de tiempo a un clip en su propia pista de vídeo o al menos a uno que no esté seguido por otros. Si ralentiza cualquier parte de un clip, la duración del clip aumentará. Si otro clip sigue inmediatamente al clip prolongado en la pista de vídeo, el clip prolongado se recorta automáticamente cuando el segundo clip empieza. Para recuperar los fotogramas recortados de un clip alargado, haga clic en la Herramienta Seleccionar pista y, a continuación, presione la tecla Mayús y arrastre el segundo clip hacia la derecha para dejar espacio. Todos los clips situados a la derecha se desplazan hacia la derecha. Haga clic en la herramienta Selección y, a continuación, arrastre el borde derecho del clip prolongado a la derecha para dejar al descubierto sus fotogramas recortados.

Variación del cambio de velocidad de un clip

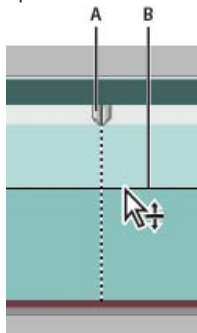
1. En el panel Línea de tiempo, haga clic en el menú Efecto de clip y seleccione Reasignación del tiempo > Velocidad. (Aparecerá el menú Efecto de clip al lado del nombre de archivo de cada clip en una pista de vídeo. Amplíe la visualización, si fuera necesario, para crear espacio en el clip para mostrar el menú.)

En el centro del clip aparece una goma elástica horizontal que controla la velocidad del clip. El clip está sombreado con colores de contraste por encima y por debajo del 100% de la demarcación de velocidad. Aparecerá una pista blanca de control de velocidad en la parte superior del clip, justo debajo de la barra del título del clip.



Selección de Reasignación de tiempo > Velocidad desde un control de efecto de vídeo

2. Presione Ctrl (Windows) o Comando (Mac OS) y haga clic en al menos un punto de la goma elástica para definir un fotograma clave. Los fotogramas clave de velocidad aparecen cerca de la parte superior del clip, encima de la goma elástica en la pista blanca de control de velocidad. Los fotogramas clave de velocidad se pueden dividir por la mitad para que actúen como dos fotogramas clave que marcan el inicio y el fin de un cambio en la transición de velocidad. En la goma elástica, en medio del cambio en la transición de velocidad, también aparecen controles de ajuste.



Desplazamiento de un fotograma clave de velocidad hacia arriba o hacia abajo. Observe las mitades separables.

A. Fotograma clave de velocidad **B.** Goma elástica

3. Realice una de las acciones siguientes:

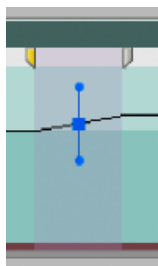
- Arrastre hacia arriba o hacia abajo la goma elástica en uno de los lados del fotograma clave de velocidad para aumentar o disminuir la velocidad de reproducción de esa parte. (Opcional) Presione Mayús mientras arrastra para limitar los valores de cambio de velocidad en incrementos del 5%.
- Mantenga pulsada la tecla Mayús y arrastre el fotograma clave de velocidad a la izquierda o la derecha para cambiar la velocidad de la parte a la izquierda del fotograma clave de velocidad.

Cambiarán tanto la velocidad como la duración del segmento. Aumentar la velocidad de un clip hace que el segmento sea más corto y disminuirla lo hace más largo.

4. (Opcional) Para crear una transición de velocidad, arrastre la mitad derecha del fotograma clave de velocidad hacia la derecha, o bien la mitad izquierda hacia la izquierda.

Aparecerá un área gris entre las mitades del fotograma clave de velocidad, que indicará la longitud de la transición de velocidad. La goma elástica forma una pendiente entre las dos mitades, que indica la aparición de un cambio gradual en la velocidad entre ellas. En el área gris aparece un control de curva azul. Si el control de la curva azul no aparece automáticamente, haga clic en el área gris.

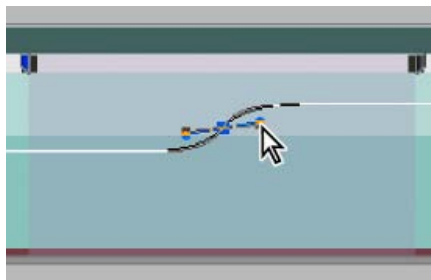
Nota: Si el control de la curva azul no aparece, haga clic en el área gris.



Control de curva azul en el área gris entre las mitades de un fotograma clave de velocidad

5. (Opcional) Para modificar la aceleración o deceleración del cambio de velocidad, arrastre alguno de los controles del control de curva.

El cambio de velocidad suavizará la entrada o la salida según la curvatura de la pendiente de velocidad.



Arrastre de un control de curva para facilitar la entrada de un cambio de velocidad

6. (Opcional) Para recuperar un cambio de velocidad de la transición, seleccione la mitad no deseada del fotograma clave de velocidad y presione la tecla Supr.

Nota: Los valores de velocidad para el efecto Reasignación del tiempo se muestran en el panel Controles de efectos a modo de referencia. No puede editar estos valores directamente aquí.

Desplazar un fotograma clave de velocidad sin dividir

❖ En una Línea de tiempo, mantenga pulsada la tecla Alt (Windows) u Opción (Mac OS) mientras hace clic en el fotograma clave de velocidad sin dividir, y arrástrelo hasta su nueva posición.

Desplazar un fotograma clave de velocidad dividido

❖ En el área blanca de pista de control del clip, arrastre el área sombreada de la transición de velocidad hasta su nueva posición.

Reproducción de un clip hacia atrás y después hacia adelante

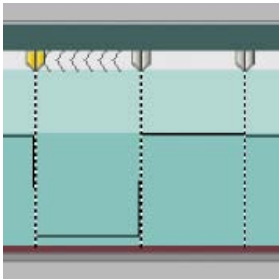
1. En el panel Línea de tiempo, haga clic en el menú Efecto de clip y seleccione Reasignación del tiempo > Velocidad. (Aparecerá el menú Efecto de clip al lado del nombre de archivo de cada clip en una pista de vídeo. Amplíe la visualización, si fuera necesario, para crear espacio en el clip para mostrar el menú.)

En el centro del clip aparece una goma elástica horizontal que controla la velocidad del clip. El clip está sombreado con colores de contraste por encima y por debajo del 100% de la demarcación de velocidad. Aparecerá una pista blanca de control de velocidad en la parte superior del clip, justo debajo de la barra del título del clip.

2. Presione Ctrl (Windows) o Comando (Mac OS) y haga clic en la goma elástica para crear un fotograma clave de velocidad ▾.
3. Presione Control (Windows) o Comando (Mac OS) mientras arrastra un fotograma clave de velocidad (las dos mitades) al punto donde quiere que finalice el movimiento hacia atrás. Una información sobre herramientas muestra la velocidad como un porcentaje negativo con respecto a la velocidad original. El panel Monitor de programa muestra dos paneles: el fotograma estático en el que ha iniciado el arrastre y un fotograma de actualización dinámica al que regresa la reproducción invertida antes de cambiar a la velocidad de avance. Cuando suelta el botón del ratón para finalizar la operación de arrastre, se añade un segmento adicional para la parte de reproducción de avance. El segmento nuevo tiene la misma duración que el segmento que ha creado. Se añade un fotograma clave de velocidad adicional al final del segundo segmento. Los corchetes de ángulo que señalan hacia la izquierda ◀ aparecen en la pista de control de velocidad e indican la sección del clip que se reproduce hacia atrás.

El segmento se reproduce hacia atrás a velocidad rápida desde el primer fotograma clave hasta el segundo. A continuación, se reproduce hacia adelante a velocidad rápida del segundo fotograma clave al tercero. Finalmente, vuelve al fotograma donde se inició el movimiento hacia atrás. Este efecto se denomina palíndromo inverso.

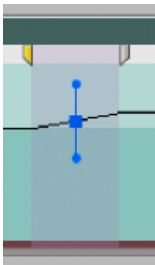
💡 Se puede crear un segmento que se reproduce hacia atrás y que no vuelve a la reproducción de avance. Utilice las herramientas Cuchillo o Recorte para eliminar el segmento del clip con la sección de reproducción de avance.



Fotogramas clave, corchetes de ángulo que señalan hacia la izquierda y goma elástica en un palíndromo inverso

4. (Opcional) Puede crear una transición de velocidad para cualquier parte del cambio de dirección. Arrastre la mitad derecha de un fotograma clave de velocidad hacia la derecha o la mitad izquierda hacia la izquierda.

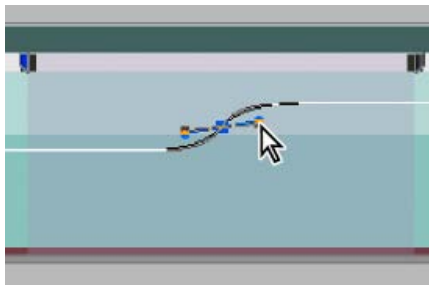
Aparecerá un área gris entre las mitades del fotograma clave de velocidad, que indicará la longitud de la transición de velocidad. La goma elástica forma una pendiente entre las dos mitades, que indica la aparición de un cambio gradual en la velocidad entre ellas. En el área gris aparece un control de curva azul.



Control de curva azul en el área gris entre las mitades de un fotograma clave de velocidad

5. (Opcional) Para modificar la aceleración o deceleración de cualquier parte del cambio de dirección, arrastre alguno de los controles del control de curva.

El cambio de velocidad suavizará la entrada o la salida según la curvatura de la pendiente de velocidad.



Arrastre de un control de curva para facilitar la entrada de un cambio de velocidad

Eliminación del efecto Reasignación de tiempo

El efecto Reasignación del tiempo no se puede conmutar de la misma forma que otros efectos. Cuando se activan y desactivan los efectos de reasignación del tiempo, la duración de la instancia del clip en la línea de tiempo cambia. Efectivamente, la reasignación del tiempo lleva a cabo una modificación. No obstante, puede utilizar el control Conmutar animación en el panel Controles de efectos.

1. Haga clic en la ficha Controles de efectos para que el panel se vuelva activo.
2. Haga clic en el triángulo situado junto a Reasignación del tiempo para abrirlo.
3. Haga clic en el botón Conmutar animación situado junto a la palabra Velocidad para ajustarlo a la posición de desactivación.

Esta acción elimina cualquier fotograma clave de velocidad existente y deshabilita Reasignación del tiempo para el clip seleccionado.

Nota: Para habilitar de nuevo la opción Reasignación del tiempo, haga clic en el botón Conmutar animación en la posición de activación. No puede utilizar Reasignación del tiempo con este botón en la posición de desactivación.

Fusión de fotogramas para un movimiento uniforme

[Volver al principio](#)

Al cambiar la velocidad de un clip, el movimiento del clip puede aparecer de forma irregular o cambiar a una velocidad de fotograma diferente. Compruebe que esté activada la fusión de fotogramas para crear nuevos fotogramas interpolados que suavicen el movimiento. La fusión de fotogramas se aplica solo cuando no hay coincidencia entre las velocidades de fotogramas del clip y la secuencia.

Si la fusión de fotogramas está desactivada, Premiere Pro duplica los fotogramas para crear los fotogramas interpolados necesarios. Cuando la combinación de fotogramas está activada, Premiere Pro calcula el promedio de fotogramas para crear los fotogramas interpolados necesarios.

La combinación de fotogramas está desactivada de forma predeterminada.

❖ Seleccione Clip > Opciones de vídeo > Combinación de fotogramas.

Congelación de un fotograma

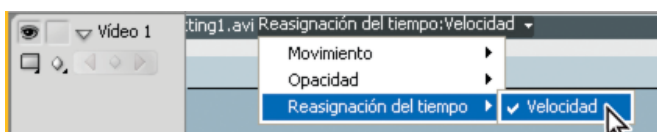
[Volver al principio](#)

Puede congelar un fotograma de un clip para un momento determinado o para toda la duración del clip (como si hubiera importado el fotograma como una imagen fija). Si congela un fotograma solo para una porción del clip, también podrá crear una transición de velocidad al fotograma congelado o desde el mismo.

[Franklin McMahon dispone de este tutorial de vídeo](#) que explica cómo congelar un fotograma con el comando Congelar fotograma y cómo cambiar la velocidad y duración de todo un clip.

Congelación de un fotograma para una parte de un clip

1. En un panel Línea de tiempo, haga clic en el menú Efecto de clip y seleccione Reasignación de tiempo > Velocidad. (Aparecerá el menú Efecto de clip al lado del nombre de archivo de cada clip en una pista de vídeo. Quizá tenga que aplicar el zoom para que haya espacio suficiente en el clip para visualizarlo).



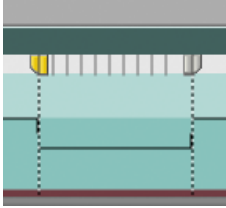
Selección de Reasignación de tiempo > Velocidad desde un control de efecto de vídeo

En el centro del clip aparece una goma elástica horizontal que controla la velocidad del clip. El clip está sombreado con colores de contraste por encima y por debajo del 100% de la demarcación de velocidad. Aparecerá una pista blanca de control de velocidad en la parte superior del clip, justo debajo de la barra del título del clip.

2. Presione Ctrl (Windows) o Comando (Mac OS) y haga clic en la goma elástica para crear un fotograma clave de velocidad.
3. Presione Control + Alt (Windows) o Opción + Comando (Mac OS) y arrastre el fotograma clave de velocidad al punto en el que quiere que acabe el fotograma congelado.

Nota: Asegúrese de que arrastra la goma elástica horizontalmente y no verticalmente como se hace con otros fotogramas clave.

Se creará un segundo fotograma clave en el punto donde colocó el fotograma clave. Los fotogramas clave de la mitad interna, los fotogramas clave congelados, adoptan un aspecto cuadrado en comparación con los fotogramas clave de velocidad normal. No puede arrastrar un fotograma clave congelado a menos que cree una transición de velocidad para el mismo. En la pista de control de velocidad aparecerán marcas verticales para indicar el segmento del clip que reproduce fotogramas congelados.



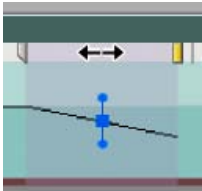
Fotogramas clave de velocidad cuadrados y marcas verticales que indican la sección de fotograma congelado de un clip

4. (Opcional) Para crear una transición de velocidad al o desde el fotograma congelado, arrastre la mitad izquierda del fotograma clave de velocidad izquierdo hacia la izquierda, o bien la mitad derecha del fotograma clave de velocidad derecho hacia la derecha.

Aparecerá un área gris entre las mitades del fotograma clave de velocidad, que indicará la longitud de la transición de velocidad. La goma elástica forma una pendiente entre las dos mitades, que indica la aparición de un cambio gradual en la velocidad entre ellas.

Tras crear una transición de velocidad, puede arrastrar un fotograma clave congelado. Al arrastrar el primer fotograma clave congelado, este se desliza hasta un nuevo fotograma multimedia donde se mantiene. Al arrastrar el segundo solo se altera la duración del fotograma congelado.

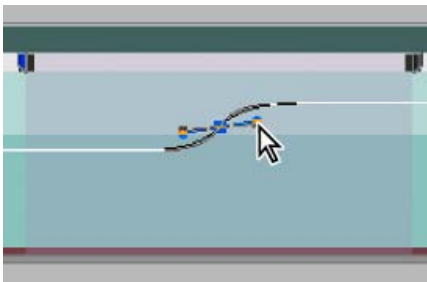
5. (Opcional) para que aparezca el control de curva azul, haga clic en el área gris de la pista de control de velocidad entre las mitades del fotograma clave.



Control de curva azul en el área gris entre las mitades de un fotograma de velocidad congelado

6. (Opcional) Para modificar la aceleración o deceleración del cambio de velocidad, arrastre alguno de los controles del control de curva.

El cambio de velocidad suavizará la entrada o la salida según la curvatura de la pendiente de velocidad.



Arrastre de un control de curva para facilitar la entrada de un cambio en un fotograma congelado

Congelación de un fotograma de vídeo durante un clip

Puede congelar el punto de entrada de un clip, el punto de salida o un marcador 0 (cero), si existe.

1. Seleccione un clip en un panel Línea de tiempo.
2. Para congelar un fotograma distinto del punto de entrada o de salida, abra el clip en el monitor de origen y defina el Marcador 0 (cero) en el fotograma que desee congelar.
3. Elija Clip > Opciones de vídeo > Congelar fotograma.
4. Seleccione Retener y elija el fotograma que desee congelar desde el menú.
5. Especifique las opciones siguientes según sea necesario y haga clic en Aceptar:

Mantener filtros Evita que se anime la configuración (si la hubiera) de efectos de fotogramas clave durante la duración del clip. La configuración de los efectos utiliza los valores del fotograma retenido.

Desentrelazar Elimina un campo de un clip de vídeo entrelazado y dobla el campo restante, para que los artefactos de campo (como el efecto desenmarañar) no aparezcan en el fotograma congelado.

Nota: Si define el fotograma congelado en un punto de entrada o de salida, el hecho de cambiar el punto de edición no modificará el fotograma congelado. Si define la congelación en el Marcador 0, al mover el marcador, se cambiará el fotograma visualizado.

Más temas de ayuda



Entrelazado y orden de campos

Vídeo entrelazado, vídeo no entrelazado y búsqueda progresiva

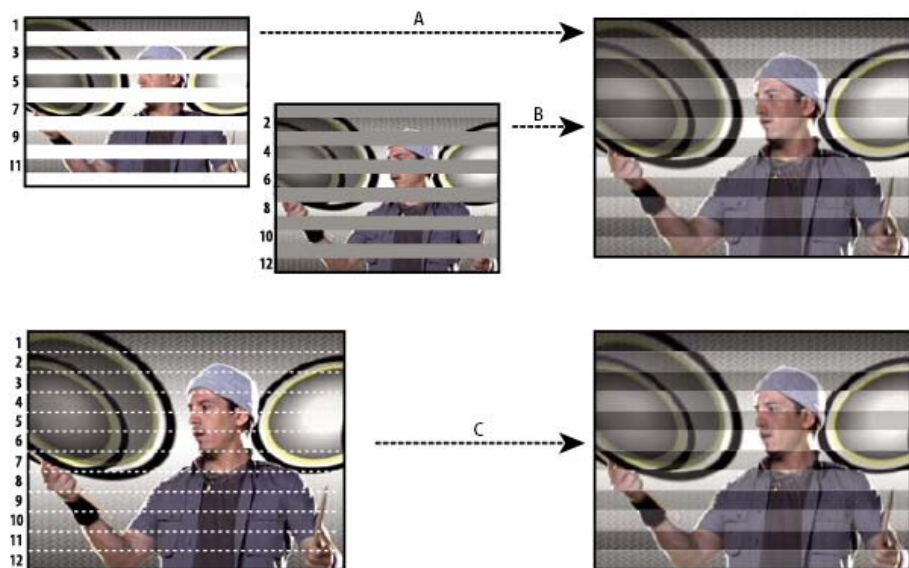
Acerca del dominio de campos y la inversión de campos

Creación de clips entrelazados o no entrelazados

Cambio del orden de campos de un clip

[Volver al principio](#)

Vídeo entrelazado, vídeo no entrelazado y búsqueda progresiva



La búsqueda entrelazada de campos de vídeo entrelazados se compara con la búsqueda progresiva de un fotograma de vídeo no entrelazado.

A. En el vídeo entrelazado, el campo superior completo (líneas impares) se dibuja en la pantalla primero, de arriba a abajo, en un pase. **B.** A continuación, el campo inferior completo (líneas pares) se dibuja en la pantalla, de arriba a abajo, en un pase. **C.** En el vídeo no entrelazado, el fotograma completo (todas las líneas por orden) se dibuja en la pantalla, de arriba a abajo, en un pase.

El entrelazado es una técnica desarrollada para transmitir señales de televisión empleando el ancho de banda limitado. En un sistema entrelazado, solo se transmite cada vez la mitad del número de líneas horizontales de cada fotograma de vídeo. Debido a la velocidad de la transmisión, la luminosidad de las pantallas y la persistencia de la visión, el visor percibe cada fotograma en la resolución completa. Todos los estándares de televisión analógica utilizan el entrelazado. Los estándares de televisión digital incluyen las variedades de entrelazado y no entrelazado. Normalmente, las señales entrelazadas se generan a partir de la búsqueda entrelazada, mientras que las señales no entrelazadas se generan a partir de la búsqueda progresiva.

Chris Pirazzi proporciona detalles técnicos de los campos y el entrelazado en el sitio web [Lurker's Guide to Video](#) (en inglés).

Trish y Chris Meyer proporciona varios materiales sobre el entrelazado, el orden de los campos, el dominio de campos, el procesamiento de campos y la separación de campos:

- Artículo (PDF) sobre la introducción al entrelazado y la separación de campos en el sitio web [Artbeats](#) (en inglés).
- Artículo sobre introducción al entrelazado y el orden de campos en el sitio web [ProVideo Coalition](#) (en inglés).
- Artículo donde se explica el significado de los términos orden de campos y dominio de campos en el sitio web [ProVideo Coalition](#) (en inglés).
- Para obtener más información sobre la exportación de un archivo de vídeo PsF (fotogramas segmentados progresivos) desde Premiere Pro a través de Adobe Media Encoder, [consulte este artículo](#) en el foro de usuario a usuario de Premiere Pro.
- [Mas información sobre el vídeo PsF.](#)

[Volver al principio](#)

Acerca del dominio de campos y la inversión de campos

Los campos de un clip pueden invertirse respecto al original de las formas siguientes:

- La tarjeta de captura de vídeo utilizada para capturar el material de archivo se ajusta a un dominio de campos opuesto al del dispositivo de origen.

- El software de edición o animación que ha procesado el clip tenía el dominio de campo configurado al revés que el del clip original.
- El clip se ha configurado para reproducirse al revés.

[Volver al principio](#)

Creación de clips entrelazados o no entrelazados

Normalmente los campos entrelazados individuales no son visibles. No obstante, si reproduce un clip a cámara lenta, crea un fotograma congelado o exporta un campo como imagen fija se podrán distinguir los campos uno por uno. En ese caso, normalmente es mejor desentrelazar la imagen, es decir, reemplazar pares de campos entrelazados consecutivos con fotogramas únicos sin entrelazar. Premiere Pro puede generar estos fotogramas sin entrelazar nuevos a partir de los campos en uno o dos fotogramas de origen.

Se produce un problema de entrelazado no deseado cuando el orden de campos de un clip y el de una secuencia no coinciden. El orden de campos especifica si se dibuja primero el campo con líneas impares (el campo superior) o el de líneas pares (el campo inferior). Por ejemplo, si se coloca un clip con un orden de campos superior en una secuencia que utiliza un orden de campos inferior, puede ser que la reproducción aparezca movida. Puede corregir este problema si invierte el orden de campos del clip para que coincida con el del proyecto. Puede usar la opción Invertir dominio de campos para invertir el orden de los campos.

1. Seleccione un clip en el panel Línea de tiempo o el panel Proyecto. Seleccione Clip > Opciones de vídeo > Opciones de campo.
2. Seleccione la opción Invertir dominio de campos para cambiar el orden en que se muestran los campos del clip.
3. En Procesando opciones, seleccione una de las siguientes opciones:

Ninguno No se aplica ninguna de las opciones de procesamiento. Si selecciona esta opción, no se desactiva Invertir dominio de campos si dicha opción está seleccionada.

Entrelazar fotogramas consecutivos Convierte cada par de fotogramas (no entrelazados) de búsqueda progresiva consecutivos en dos campos entrelazados de un fotograma único. En ese caso, el clip se ejecutará al doble de su velocidad de fotogramas original. Esta opción es útil para entrelazar clips creados por aplicaciones de animación que no sean capaz de generar fotogramas entrelazados. En condiciones ideales, podría utilizarlo para convertir animaciones de búsqueda progresiva de 60 fps en vídeo entrelazado de 30 fps.

Desentrelazar siempre Convierte campos entrelazados en fotogramas de búsqueda progresiva sin entrelazar. Esta opción es útil para los clips que desee reproducir a cámara lenta o en los que desee congelar fotogramas. Esta opción ignora un campo y retiene el campo dominante especificado para el proyecto en el ajuste Campos de la ficha General del cuadro de diálogo Nueva secuencia. A continuación, intercala las líneas que faltan según las líneas del campo dominante.

Nota: En una secuencia en la que esté seleccionada Ningún campo (búsqueda progresiva) en el menú Campos, Desentrelazar siempre retiene el campo superior. No obstante, en este tipo de secuencias, si también selecciona Invertir dominio de campos, Desentrelazar siempre retiene el campo inferior.

Eliminación de parpadeo Impide el parpadeo de las líneas horizontales finas de una imagen aplicando un ligero desenfoque a los dos campos. Un objeto tan fino como una línea de exploración parpadea porque puede aparecer únicamente en uno de cada dos campos. Esta opción desenfoca líneas consecutivas en un 50%, no desentrelaza el clip. Es particularmente útil para los gráficos que contengan líneas horizontales finas.

4. Haga clic en Aceptar.

 Para mejorar el aspecto del vídeo cuando la velocidad del clip no sea del 100%, active la fusión de fotogramas. Seleccione Clip > Opciones de vídeo > Combinación de fotogramas.

[Volver al principio](#)

Cambio del orden de campos de un clip

En el panel Proyecto, puede cambiar el orden de campos de todas las instancias de un clip en todas las secuencias de un proyecto.

1. En el panel Proyecto, haga clic con el botón secundario en el clip para el que quiera cambiar el orden de campos.
2. Seleccione Modificar > Interpretar material de archivo.
3. Seleccione la opción deseada de Orden de los campos.
4. Haga clic en Aceptar.

Más temas de ayuda



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

Modificación y personalización de transiciones

Visualización de transiciones en el panel Controles de efectos

Ajuste de la alineación de transiciones

Movimiento de corte y transición a la vez

Modificación de la duración de la transición

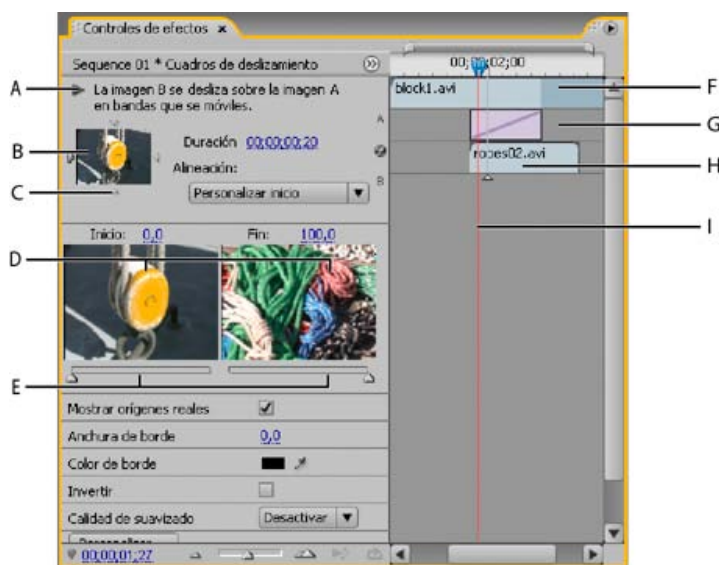
Cambio de la posición del centro de una transición

Cambio de los ajustes de transición

[Volver al principio](#)

Visualización de transiciones en el panel Controles de efectos

Puede utilizar el panel Controles de efectos para modificar los ajustes de una transición que haya colocado en una secuencia. Los ajustes varían de una transición a otra. En el panel Controles de efecto, los clips adyacentes y la transición se muestran en el formato desplazamiento A/desplazamiento B.



Transición en el panel Controles de efectos

A. Botón Reproducir la transición B. Previsualización de la transición C. Selector de borde D. Previsualizaciones del clip E. Deslizadores de inicio y de fin F. Clip A (primer clip) G. Transición H. Clip B (segundo clip) I. Indicador de tiempo actual

- Para abrir la transición en el panel Controles de efectos, haga clic en la transición en un panel Línea de tiempo.
 - Para mostrar u ocultar la regla de tiempo en el panel Controles de efectos, haga clic en el botón Mostrar/Ocultar vista de línea de tiempo . Si es necesario, amplíe el panel para que el botón esté visible y activo.
 - Para reproducir la transición en el panel Controles de efectos, haga clic en el botón Reproducir la transición. Esto no afecta a la supervisión del programa.
 - Para ver fotogramas del clip o clips actual(es) en el panel Controles de efectos, seleccione Mostrar orígenes actuales.
 - Para ver un fotograma específico de la transición en la previsualización pequeña, haga clic en el botón Reproducir la transición. A continuación, arrastre el indicador de tiempo actual en la regla de tiempo del panel Controles de efectos al fotograma deseado.
- Nota:** No puede utilizar fotogramas clave con las transiciones. Para las transiciones, la vista Línea de tiempo del panel Controles de efectos se utiliza para ajustar su alineación y duración.

Kevin Monahan muestra cómo crear nuevas transiciones basadas en efectos en un artículo del sitio web de Adobe: uso de efectos como transiciones en Adobe Premiere Pro [en esta entrada de blog](#).

[Volver al principio](#)

Ajuste de la alineación de transiciones

Se puede modificar la alineación de una transición situada entre dos clips, tanto en un panel Línea de tiempo como en un panel Controles de efectos. Las transiciones no deben estar ni centradas y estrictamente alineadas con el corte. La transición puede arrastrarse para colocarla sobre el corte.

Nota: No se puede convertir una transición de doble cara a una de una sola cara. Si se re-alinea una transición de doble cara al principio o al

final de un clip, utilizará los controles del clip adyacente.

Alineación de una transición en un panel Línea de tiempo

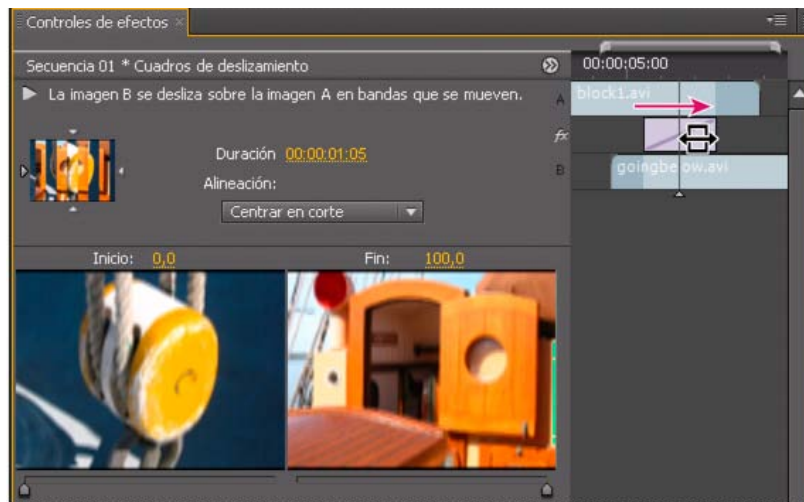
1. Desde un panel Línea de tiempo, aplique un zoom para ver la transición con claridad.
2. Arrastre la transición sobre el corte para cambiar su posición.



Arrastrar la transición en un panel Línea de tiempo para cambiar su posición

Alineación de una transición con el panel Controles de efectos

1. Haga doble clic en la transición en un panel Línea de tiempo para abrir el panel Controles de efectos.
2. Si la regla de tiempo de controles de efecto no está visible, haga clic en el botón Mostrar/Ocultar vista de línea de tiempo  en el panel Controles de efecto. Si es necesario, amplíe el panel para que el botón esté visible y activo.
3. En la regla de tiempo Controles de efectos, coloque el puntero sobre el centro de la transición hasta que aparezca el icono Deslizar transición ; a continuación, arrastre la transición. Para llevar a cabo un mayor control, aumente la regla de tiempo.
 - Para centrar la transición en la línea de corte, haga doble clic en la transición en el panel Controles de efectos y seleccione Centrar en corte.
 - Para colocar toda la transición en el clip anterior al punto de edición, arrastre la transición a la izquierda para alinear su fin con el punto de edición. Si lo prefiere, haga doble clic en la transición en el panel Controles de efectos y seleccione Terminar en corte.
 - Para colocar toda la transición en el clip siguiente al punto de edición, arrastre la transición a la derecha para alinear su principio con el punto de edición. Si lo prefiere, haga doble clic en la transición en el panel Controles de efectos y seleccione Iniciar en corte.
 - Para colocar porciones desiguales de la transición en cada clip, arrastre la transición ligeramente hacia la derecha o la izquierda. Para llevar a cabo un mayor control, aplique un zoom a la regla de tiempo.



Arrastrar la transición a la regla de tiempo Controles de efectos



También se puede elegir una opción del menú Alineación, en el panel Controles de efectos. Aparece Personalizar inicio como opción del campo Alineación, solo cuando se arrastra la transición a una ubicación personalizada sobre el corte.

Movimiento de corte y transición a la vez

[Volver al principio](#)

Se puede ajustar la ubicación del corte en el panel Controles de efectos. Al mover la línea de corte se modifican los puntos de entrada y salida de los clips, aunque ello no afecta a la longitud de la película. A medida que desplaza el corte, la transición se mueve con él.

Nota: El corte no puede desplazarse más allá del final de un clip. Si ninguno de los clips tiene fotogramas recortados que se extiendan más allá del corte, no podrá cambiar la posición del corte.

1. Haga doble clic en la transición en un panel Línea de tiempo para abrir el panel Controles de efectos.
2. Si la regla de tiempo de controles de efecto no está visible, haga clic en el botón Mostrar/Ocultar vista de línea de tiempo  en el panel Controles de efecto. Si es necesario, amplíe el panel para que el botón esté visible y activo.
3. En la regla de tiempo Controles de efectos, coloque el puntero sobre la transición, en la línea vertical delgada que marca el corte. El puntero cambia del icono Deslizar transición  al icono Editar rizo .
4. Arrastre el corte como desee. (El corte no puede desplazarse más allá de cualquier final del clip).

Modificación de la duración de la transición

La duración de la transición puede editarse en un panel Línea de tiempo o en el panel Controles de efectos. La duración predeterminada de las transiciones está definida inicialmente en 1 segundo.

Para aumentar la duración de una transición, es necesario que uno o ambos clips tengan suficientes fotogramas recortados para que quepa una transición más larga. (Consulte Controles de clip y transiciones.)

Modificación de la duración de la transición en un panel Línea de tiempo

❖ En un panel Línea de tiempo, coloque el puntero sobre el final de la transición hasta que aparezca el icono Definir entrada  o Definir salida , y arrastre.

Modificación de la duración de transición en el panel Controles de efecto

1. Haga doble clic en la transición en un panel Línea de tiempo para abrir el panel Controles de efectos.
2. Realice una de las acciones siguientes:
 - En la regla de tiempo Controles de efectos, coloque el puntero sobre la transición hasta que aparezca el icono Recortar punto de entrada  o Recortar punto de salida , y arrastre. (Si no puede ver la regla de tiempo Controles de efectos, haga clic en el botón Mostrar/Ocultar vista de línea de tiempo  del panel Controles de efectos. Si es necesario, amplíe el panel para que el botón esté visible y activo.)
 - Arrastre el valor de Duración, o selecciónelo y escriba uno nuevo. El cambio de la transición depende de la opción de alineación seleccionada:

Centrar en corte o Personalizar inicio Los puntos de inicio y final de la transición se mueven de igual modo pero en direcciones opuestas.

Iniciar en corte Solo se mueve el final de la transición.

Terminar en corte Solo se mueve el principio de la transición.

Definición de la duración predeterminada para las transiciones

Si se modifica el valor predeterminado, el nuevo ajuste no afecta a las transiciones que ya se han colocado.

1. Elija Edición > Preferencias > General.
2. Cambie el valor de duración predeterminada de transición de vídeo o duración predeterminada de transición de audio y, después, haga clic en Aceptar.

Cambio de la posición del centro de una transición

Algunas transiciones, como Iris circular, están colocadas alrededor de un centro. Cuando el centro de una transición puede cambiarse de posición, arrastre un pequeño círculo en el área de previsualización A del panel Controles de efectos.

1. Haga clic en la transición en un panel Línea de tiempo para abrir el panel Controles de efectos.
2. En el área de previsualización A del panel Controles de efectos, arrastre el círculo pequeño para cambiar la posición del centro de la transición. (No todas las transiciones tienen un punto central ajustable.)



Centro predeterminado (izquierda) y centro en otra posición (derecha)

Cambio de los ajustes de transición

1. En un panel Línea de tiempo, haga clic en una transición para seleccionarla.
2. En el panel Controles de efectos, configure:

Selectores de borde Modifique la orientación o la dirección de la transición. Haga clic en la flecha del selector de borde de la miniatura de la transición. Por ejemplo, la transición Pantalla opaca se puede orientar en vertical o en horizontal. Una transición no tiene selectores de borde si tiene una orientación o si esta no es de aplicación.

Deslizadores de inicio y de fin Definen el porcentaje de la transición que está completa al principio y al final de la misma. Mantenga pulsada la tecla Mayús para desplazar los deslizadores de inicio y de fin al mismo tiempo.

Mostrar orígenes reales Muestra los fotogramas de inicio y de fin de los clips.

Anchura de borde Ajusta la anchura del borde opcional en la transición. El borde predeterminado es Ninguno. Algunas transiciones carecen de bordes.

Color de borde Especifica el color del borde de la transición. Haga doble clic en la muestra de color o utilice el cuentagotas para elegir el color.

Invertir Reproduce la transición hacia atrás. Por ejemplo, la transición Barrido de reloj se reproduce en el sentido contrario a las agujas del reloj.

Calidad de suavizado Ajusta la suavidad de los bordes de la transición.

Personalizado Permite cambiar ajustes específicos de la transición. La mayoría de las transiciones no tienen ajustes personalizados.



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

Motion: position, scale, and rotate a clip

[Adjust position, scale, and rotation](#)

[Scale assets](#)

[Animate motion in the Program Monitor](#)

[Adjust or animate clip anchor points](#)

[To the top](#)

Adjust position, scale, and rotation

Use the Motion effect to position, scale, or rotate a clip within the video frame. To animate clips, you must set keyframes for Motion properties.

By default, each clip that you add to a Timeline panel has the Motion effect applied as a fixed effect. You can view and adjust the Motion effect properties in the Effect Controls panel by clicking the triangle next to the Motion name. Motion properties can be directly manipulated in the Program Monitor or using the controls in the Effect Controls panel. Motion properties can be controlled with Bezier handles.

By default, a clip appears at 100% of its original size in the center of the Program Monitor. Position, scale, and rotation values are calculated from the clip anchor point, which lies at the clip's center by default.

Because the Position, Scale, and Rotation properties are spatial in nature, it's easiest to adjust them directly in the Program Monitor. When you click the Transform icon  next to the Motion effect in the Effect Controls panel, handles appear on the clip in the Program Monitor that let you directly manipulate the clip and adjust the Motion effect properties. Although the clip anchor point also appears in the Program Monitor, it can be adjusted only in the Effect Controls panel. However, the Program Monitor updates any changes to the clip anchor point as you make them.

 *Standard effects that allow direct manipulation of clips in the Program Monitor include all the Generate effects, Corner Pin, Crop, Garbage Matte, Lighting Effects, Mirror, Transform, Twirl, and more. This capability is indicated by the Transform icon  next to the effect name in the Effect Controls panel.*

You can adjust the position, scale, and rotation of a clip and Lighting Effects lights by directly manipulating handles in the Program Monitor. You can also adjust the properties using the controls in the Effect Controls panel.

Note: Direct manipulation is also available for the following effects: Corner Pin, Crop, Garbage Matte, Mirror, Transform, and Twirl.

1. Select a clip in a Timeline panel, and move the current-time indicator  to a location of a frame within the clip. Ensure that the Uniform Scale checkbox of the Motion effect is deselected.
2. Do one of the following:
 - (Lighting Effects only) Apply the Lighting Effects to the clip and then click the Transform icon  next to Lighting Effects in the Effect Controls panel.
 - (Motion effect only) Click the clip in the Program Monitor or click the Transform icon  next to Motion in the Effect Controls panel.

The handles and clip anchor point appear in the Program Monitor.

3. In the Program Monitor, do any of the following:
 - To position a clip or lighting effect, click in the clip or effect outline and drag to reposition it. Don't drag a handle to reposition the clip or lighting effect.
 - To scale freely, drag a corner handle.
 - To scale along one dimension only, drag a side (not a corner) handle.
 - To scale proportionally, Shift-drag a corner handle.

Note: When using the Motion effect to scale a clip, scaling images over 100% can make them look blocky or pixelated.

- To rotate a clip or effect, position the pointer slightly outside any of the handles, so that the pointer changes into the Rotate icon  and drag. For the Motion effect, you can also drag in a circular motion until the clip rotates the number of times you want to create multiple rotations.
- To update only the wireframe outline of the frame, Alt-drag (Windows) or Option-drag (Mac OS) any handle. This may give faster results for clips with large dimensions or for slow systems.

 To animate the motion, scaling, or rotation over time, set keyframes as you manipulate the clip or effect in the Program Monitor.

[Details of scaling in Premiere Pro](#), plus some other information about CUDA processing.

Andrew Devis shows panning, zooming, and using the Corner Pin effect [in this video tutorial](#).

Franklin McMahon [provides a video tutorial](#) on the Layers Magazine website that shows how to use the Motion effect to move, scale, and animate clips.

Scale assets

When you drag an asset into a sequence, by default Premiere Pro preserves its frame size and centers the asset in the program frame. Alternatively, you can automatically scale imported assets to the project's default frame size. You can rescale the asset without distortion if its pixel aspect ratio has been interpreted correctly.

Scale assets manually

1. Drag the asset into a sequence and select the asset.
2. Open the Effect Controls panel.
3. Click on the arrow ▸ next to the Motion effect to reveal the motion controls.
4. Click on the arrow next to the Scale control within the Motion effect to reveal the Scale slider.
5. Move the Scale slider left or right to decrease or increase the size of the frame.

Scale assets to frame size

1. Right-click (Windows), or Control-click (Mac OS) an asset in a Timeline.
2. Select Scale To Frame Size.

Andrew Devis explains how the 'Default Scale to Frame Size' preference works [in this video tutorial](#).

Scale assets automatically

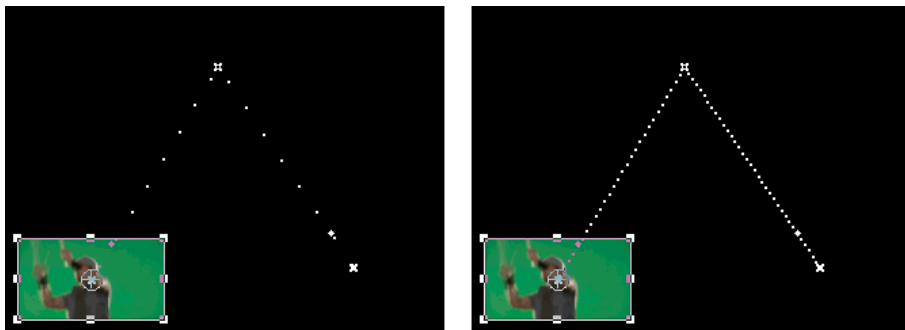
1. Choose Edit > Preferences > General (Windows) or Premiere Pro > Preferences > General (Mac OS).
2. Select Default Scale To Frame Size.
3. Click OK.

Animate motion in the Program Monitor

You can create animations, insets, and split screens by manipulating a clip directly in the Program Monitor and setting keyframes for the Motion effect. By adjusting a clip's position and scale in the Program Monitor, you reveal clips in the tracks below it and can create interesting compositions.

When you animate a clip's position, the clip's motion is represented by a motion path in the Program Monitor. Small white Xs represent keyframed positions, dotted lines represent positions at interpolated frames, and the circular clip anchor point symbol represents a spot in the clip, its center by default, at the current frame. The spacing between dots indicates the speed between keyframes: wide spacing shows fast motion, while tightly spaced dots show slower motion.

For more information about adding motion to clips in Premiere Pro, [see this video](#) by Learn by Video and Video2Brain by Jan Ozer.



Clip in Program Monitor showing a motion path with fast motion (left) compared to slow motion (right)

 To quickly apply Motion effect changes to a sequence clip, you can click the image in the Program Monitor and begin manipulation (without first clicking the Transform icon next to the Motion effect in the Effect Controls panel). If you adjust the position of the image, you can further refine its movement by using the Bezier keyframes.

Animate a clip in the Program Monitor

When the Motion effect is selected in the Effect Controls panel, you can manipulate a clip in the Program Monitor. Create an animation by setting keyframes for one or more of the Motion effect's properties (for example, Position).

1. Select a clip in a Timeline panel.
2. Do one of the following:
 - Select the Motion effect in the Effect Controls panel.
 - Click the image in the Program Monitor.

- Click the Transform icon  next to Motion in the Effect Controls panel.

Handles appear around the clip's perimeter in the Program Monitor.

Note: If you don't see the clip handles, change the Zoom Level in the Program Monitor to a smaller percentage so that the gray work area around the video frame appears.

3. Move the current-time indicator to the frame where you want to start the animation—any frame between the clip's current In point to its Out point.
4. In the Effect Controls panel, expand the Motion effect and click the Toggle Animation button  next to each property you want to define at that point in time. A Keyframe icon appears at the current-time indicator for that property.
5. In the Program Monitor, change the keyframe value by positioning the pointer near any of the clip's eight square handles to use any of the following pointer tools:
 - The selection pointer  to set the position value.
 - The rotate pointer  to set the rotation value.
 - The scale pointer  to set the scale value.

Note: If clip handles disappear, reselect the Motion effect in the Effect Controls panel.

6. Move the current-time indicator in either the Timeline or the Effect Controls panel to the time at which you want to define a new value for the property (and thereby a new keyframe).
7. Manipulate the clip in the Program Monitor to set a new value for each property for which you set keyframes in step 3. A new Keyframe icon appears in the Effect Controls panel at the current-time indicator.
8. Repeat steps 5 and 6 as needed.

 When you animate a clip, it can be useful to reduce the Program Monitor's magnification level. This way, you can see more of the pasteboard area outside the visible area of the screen and can use it to position the clip off screen.
9. In the Effect Controls panel, drag the Bezier handle for a Position, Scale, Rotation, or Anti-flicker Filter property keyframe to control the acceleration of change for that property.

Change Position keyframes in a motion path

You can change the value of a Position keyframe, and thereby adjust your motion path, simply by dragging the Position keyframe (indicated by a white X) in the Program Monitor.

1. Select a clip that has Motion effect keyframes.
2. In the Effect Controls panel, click the Transform icon  next to Motion. The clip's motion path appears in the Program Monitor.
3. Do any of the following:
 - To move an existing keyframe, drag the keyframe handle in the Program Monitor.
 - To create a new position keyframe, set the current-time indicator between existing keyframes and drag the clip in the Program Monitor to the desired location. A new keyframe appears in the Effect Controls panel, the Program Monitor, and in the clip in the Timeline panel.

Note: This procedure changes the position value at a keyframe. To change the timing of keyframes, move Keyframe icons in the Effect Controls panel.

Move a clip along a curve

You can move a clip along a curve using Bezier handles in the Program Monitor.

1. Select a clip in a Timeline panel.
2. Move the current-time indicator in either a Timeline panel or the Effect Controls panel to the time where you want to start the animation—any frame between the clip's current In point and its Out point.
3. Click the triangle next to the Motion control in the Effects Controls panel.
4. Click the Toggle Animation button  next to the Position control to set the first keyframe.
5. Drag the current-time indicator in either a Timeline panel or the Effect Controls panel to the frame where you want to end the animation.
6. In the Program Monitor, drag the clip to the location where you want the clip at the end of its movement.

A motion path appears in the Program Monitor connecting the start and end points of the clip's motion. Small Bezier handles appear near either end of this motion path.

7. Drag either or both of the Bezier handles in any direction to create curves in the motion path.
8. In the Effect Controls panel, right-click (Windows) or Control-click (Mac OS) a Position keyframe.
9. Select a type of acceleration from either the Temporal Interpolation or the Spatial Interpolation menu.
10. Drag the current-time indicator to the first keyframe and press Enter (Windows) or Return (Mac OS) to preview the motion of the clip.

Adjust or animate clip anchor points

[To the top](#)

By default, a clip anchor point is set at the exact center of a clip. You can change the position of a clip in relation to its frame or motion path, however, by moving the clip anchor point. Further, you can change the location of the clip anchor point over time, allowing the clip to move in relation to its frame or motion path. Animating the clip anchor point can be used, for example, to create an image-panning effect.

1. In a Timeline panel, place the current-time indicator at the beginning of a clip.
2. Click on the clip in the Program Monitor.

The clip anchor point becomes visible at the center of the clip.



The clip anchor point in the Program Monitor

3. Select the Effect Controls tab, and, if necessary, click the triangle next to the Motion heading to open the Motion controls.
4. Drag the anchor point horizontal control to the left (decreasing the number value) to offset the anchor point to the left of the clip, or drag it to the right (increasing the number value) to offset it to the right.
5. Drag the anchor point vertical control to the left (decreasing the number value) to offset the anchor point toward the top of the clip, or to the right (increasing the number value) to offset it toward the bottom.
6. Click the Add/Remove Keyframe button  to set the keyframe.
7. (Optional) To change the location of the clip anchor point over time, move the current-time indicator in the Effect Controls panel or in a Timeline panel to a different point in time. Change the horizontal and vertical anchor controls to new values.

Another keyframe marks the location of the clip anchor point at the selected frame.

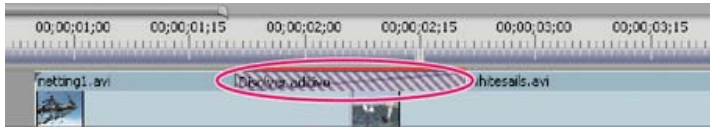
8. (Optional) To set the rate of the change in the anchor point location, drag the handles in the anchor point Velocity graph.

More Help topics



[Legal Notices](#) | [Online Privacy Policy](#)

En algunos casos es posible que el medio de origen no contenga suficientes fotogramas para los controles del clip. Si se aplica una transición y el control dura demasiado poco para abarcar toda la transición, el sistema avisa de que los fotogramas van a repetirse para cubrir toda la duración. Si decide continuar, la transición aparece en un panel Línea de tiempo con barras de advertencia diagonales.



Transición con fotogramas duplicados

💡 Para obtener los mejores resultados con las transiciones, tome imágenes y capture el medio de origen con controles suficientes que excedan los puntos de entrada y de salida del clip que desea utilizar.

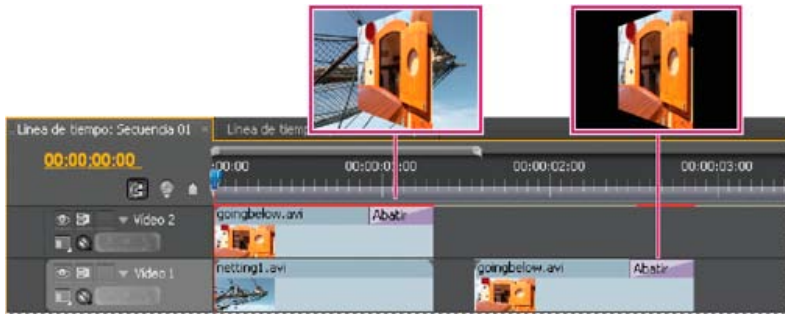
Transiciones de doble cara y una cara

[Volver al principio](#)

Las transiciones son normalmente de doble cara: combinan el último material de vídeo o de audio del clip antes del corte con el primer material del clip justo después del corte. Sin embargo, puede aplicarse una transición a un clip individual para que afecte solamente al principio o al final del clip. La transición que se aplica a un único clip se llama de una sola cara. El clip puede ser inmediatamente adyacente a otro, o bien estar solo en una pista. Solo podrá aplicar transiciones de doble cara cuando el clip antes del corte tenga un control al final y el clip después del corte tenga un control al principio. Para obtener más información, consulte Aplicación de transiciones.

Cuando se utilizan transiciones de una sola cara se tiene más control de la transición del clip. Por ejemplo, se puede crear el efecto de salida del clip utilizando la transición de giro de cubo y hacer que el siguiente clip se desvanezca con disolución de tramado.

Las transiciones de una sola cara aparecen y desaparecen a partir de un estado transparente, no negro. Independientemente de lo que se encuentre debajo de la transición en un panel Línea de tiempo, aparece en la porción transparente de la transición (parte del efecto que mostraría fotogramas del clip adyacente en una transición de doble cara). Si el clip se encuentra en el vídeo 1 o si no tiene clips por debajo, las porciones transparentes aparecen en negro. Si el clip se encuentra en una pista por encima de otro clip, el inferior aparece durante la transición, haciéndole parecer una transición de doble cara.



Transición de una sola cara con clip por debajo (izquierda), comparada con una transición de una sola cara con nada por debajo (derecha)

💡 Para obtener una transición negra entre clips, debe utilizarse la disolución de paso a negro. Esta no desvela ningún clip que se encuentre por debajo sino que siempre se desvanece en negro.

En un panel Línea de tiempo o en un panel Controles de efectos, las transiciones de doble cara presentan una línea en diagonal oscura, mientras que las transiciones de una sola cara aparecen divididas en diagonal con una mitad oscura y la otra clara.



Tipos de transiciones

A. Transición de doble cara con fotogramas duplicados B. Transición de doble cara C. Transición de una cara

Nota: Si una transición de doble cara debe repetir fotogramas (en lugar de utilizar fotogramas recortados), el icono de la transición contendrá líneas diagonales adicionales. Las líneas abarcan el área donde ha utilizado los fotogramas repetidos. (Consulte Controles de clip y transiciones.)

Aplicación de transiciones

[Volver al principio](#)

Para colocar una transición entre dos clips (centrada en la línea de corte), los clips deben encontrarse en la misma pista, sin espacio entre ellos. A medida que se arrastra la transición a un panel Línea de tiempo, se puede ajustar la alineación interactivamente. El hecho que los clips tengan o no tengan fotogramas recortados determina cómo se puede alinear la transición al colocarla entre los clips. La forma del puntero cambia para indicar las opciones de alineación a medida que se acerca al corte:

Si ambos clips contienen fotogramas recortados en el corte, puede centrarse la transición sobre el corte o alinearla en cualquiera de los dos lados para que comience o finalice en el corte.

- Si ninguno de los clips contiene fotogramas recortados, la transición se centra automáticamente sobre el corte y repite fotogramas del primer clip o del segundo clip o de ambos, tal como sea necesario para llenar la duración de la transición. Aparecen barras en diagonal en las transiciones que utilizan fotogramas repetidos.
- Si únicamente el primer clip contiene fotogramas recortados, la transición se ajusta automáticamente al punto de entrada del siguiente clip. La transición utiliza los fotogramas recortados del primer clip para la transición y no repite fotogramas del segundo clip.
- Si únicamente el segundo clip contiene fotogramas recortados, entonces la transición se ajusta al punto de salida del primer clip. La transición utiliza los fotogramas recortados del segundo clip para la transición y no repite fotogramas del primer clip.

La duración predeterminada de una transición, tanto de audio como de vídeo, es de 1 segundo. Si una transición contiene fotogramas recortados, pero no suficientes para abarcar la duración de la transición, Premiere Pro ajusta la duración para adecuarla a los fotogramas. La duración y la alineación de una transición pueden ajustarse después de colocarla.

Nota: Los comandos de transición se ejecutan juntos en todos los elementos de pista de audio combinado. Sin embargo, la línea de tiempo de destino debe estar activada para aplicar la transición de audio predeterminada a varias pistas de audio de una vez. El audio de transición deseado debe seleccionarlo el usuario predeterminada, y debe utilizar la Aplicar transición de audio, comando. Si arrastra y coloca la transición, se aplicará a una sola pista de audio.

Aplicación de una transición entre dos clips

[Volver al principio](#)

1. En el panel Efectos, busque la transición que desea aplicar. Tendrá que ampliar el contenedor Transiciones de vídeo y, a continuación, el que contiene la transición que va a utilizar.
2. Para colocar la transición entre dos clips, arrástrela hasta la línea de corte entre los dos clips y suelte el botón del ratón cuando aparezca el

icono Centrar en corte .

Nota: Al arrastrar por encima de los extremos de los clips en un panel Línea de tiempo, puede ver el área cubierta por la transición delimitada.

3. Si aparece un cuadro de diálogo con los ajustes de la transición, indique las opciones y haga clic en Aceptar.

Para previsualizar la transición, reproduzca la secuencia o arrastre el indicador de tiempo actual por la transición.

Aplicación de una transición de una cara

[Volver al principio](#)

1. En el panel Efectos, busque la transición que desea aplicar. Tendrá que ampliar el contenedor Transiciones de vídeo y, a continuación, el que contiene la transición que va a utilizar.
2. Para situar una transición en un único corte, presione Control (Windows) o Comando (Mac OS) y arrastre la transición hasta un panel Línea de tiempo. Suelte el ratón cuando vea el icono Terminar en corte o Iniciar en corte.

Icono Terminar en corte  Alinea el final de la transición hasta el final del primer clip.

Icono Iniciar en corte  Alinea el principio de la transición con el principio del segundo clip.

Nota: Al arrastrar por encima de los extremos de los clips en un panel Línea de tiempo, puede ver el área cubierta por la transición delimitada.

 Para colocar una transición al final de un clip que no esté al lado de otro clip, arrastre la transición y suéltela. No presione Ctrl (Windows) ni Comando (Mac OS) y arrastre la transición. La transición se convierte automáticamente en una de una sola cara.

Para previsualizar la transición, reproduzca la secuencia o arrastre el indicador de tiempo actual por la transición.

Especificación y aplicación de transiciones predeterminadas

[Volver al principio](#)

Puede definir una transición de vídeo y una de audio como transiciones predeterminadas y aplicarlas rápidamente entre clips de una secuencia. Un contorno rojo marca los iconos de transición predeterminada en el panel Efectos. Disolución cruzada y Fundido cruzado constante están preconfigurados como transiciones predeterminadas de audio y vídeo.

Si se utiliza otra transición con más frecuencia, puede configurarse como predeterminada. Cuando se modifica el ajuste predeterminado de la transición, se hace para todos los proyectos. El hecho de modificar la transición predeterminada no afecta a las transiciones que ya se hayan aplicado a secuencias.

 Si desea aplicar la transición predeterminada a la mayoría de los clips de una secuencia o a todos ellos, considere la utilización del comando Automatizar a secuencia. Automatizar a secuencia coloca la transición predeterminada de vídeo y audio entre todos los clips que agrega. (Consulte Adición automática de clips a una secuencia.)

Especificar una transición predeterminada

1. Elija Ventana > Efectos y amplíe el contenedor Transiciones de vídeo o Transiciones de audio.
2. Seleccione la transición que desea definir como predeterminada.
3. Haga clic en el botón Menú del panel Efectos, o bien, haga clic con el botón derecho del ratón en la transición.
4. Seleccione Definir seleccionada como transición por defecto.

Configuración de la duración de la transición predeterminada

1. Realice una de las acciones siguientes:
 - Seleccione Edición > Preferencias > Generales (Windows) o Premiere Pro > Preferencias > Generales (Mac OS).
 - Haga clic en el botón del menú del panel Efectos. Elija Duración de la transición predeterminada.
2. Modifique el valor de la Duración de la transición de vídeo predeterminada o de la Duración de la transición de audio predeterminada, y haga clic en Aceptar.

Agregar la transición predeterminada entre dos clips

Puede aplicar la transición predeterminada a pares de clips adyacentes en una pista o más.

1. Haga clic en una cabecera de pista o más para seleccionar la pista o pistas en las que desea agregar la transición.
2. Coloque el indicador de tiempo actual en el punto de edición en el que coinciden el par o los pares de clips. Para ir hasta un punto de edición, puede hacer clic en los botones Ir al punto de edición siguiente e Ir al punto de edición anterior en el panel Monitor de programa.
3. Elija Secuencia > Aplicar transición de vídeo o Secuencia > Aplicar transición de audio, dependiendo de las pistas de destino.

Nota: Puede agregar la transición de vídeo predeterminada entre clips de una pista de vídeo presionando Control + D (Windows) o Comando + D (Mac OS). Puede agregar la transición de audio predeterminada entre dos clips de una pista de audio presionando Control + Mayús + D (Windows) o Comando + Mayús + D (Mac OS).

Aplicación de las transiciones predeterminadas entre clips seleccionados

Puede aplicar las transiciones predeterminadas de vídeo y audio a cualquier selección de dos o más clips. Las transiciones predeterminadas se aplican a cada punto de edición en el que se toquen dos clips seleccionados. No depende de la posición del indicador de tiempo actual ni de si los clips están en pistas de destino. Las transiciones predeterminadas no se aplicarán allí donde un clip seleccionado toque un clip no seleccionado o no toque ningún clip.

1. En la Línea de tiempo, seleccione dos o más clips. Haga clic en los clips y presione Mayúsculas o dibuje un recuadro sobre ellos para seleccionarlos.
2. Seleccione Secuencia > Aplicar transiciones predeterminadas a la selección.

Copia y pegado de una transición

[Volver al principio](#)

Puede copiar cualquier transición en una secuencia y pegarla en cualquier otra línea de corte de una pista del mismo tipo: transiciones de vídeo a pistas de vídeo y transiciones de audio a pistas de audio.

1. Seleccione una transición en una secuencia.
 2. Seleccione Edición > Copiar.
 3. Mueva el indicador de tiempo actual a la línea de corte en la que desee pegar la transición.
 4. Seleccione Edición > Pegar.
- Cuando pegue una transición de doble cara en una ubicación de doble cara, la transición continuará siendo de doble cara.
 - Cuando pegue una transición de doble cara en una ubicación de una cara, la transición tendrá solo una cara.
 - Cuando pegue una transición de una cara en una ubicación de doble cara, la transición tendrá dos caras.

Reemplazo de una transición

[Volver al principio](#)

❖ Arrastre la nueva transición de vídeo o de audio desde el panel Efectos hasta una transición existente en la secuencia.

Cuando reemplace una transición, se conservarán la alineación y duración. Sin embargo, se ignorarán los ajustes de la transición anterior y se reemplazarán con los ajustes predeterminados de la transición nueva.

Más temas de ayuda



Animación y fotogramas clave

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

Agregar, navegar y configurar fotogramas clave

Visualización de fotogramas clave y gráficos

Cómo mover el indicador de tiempo actual a una imagen principal

Adición, selección y eliminación de fotogramas clave

Modificación de los valores de fotogramas clave

Animar una propiedad es cambiar su valor a largo plazo. En Premiere Pro, las propiedades del efecto se pueden animar al asignarles fotogramas clave.

Un fotograma clave marca el punto en el que se especifica un valor como, por ejemplo, la posición en el espacio, la opacidad o el volumen de audio. Los valores entre los fotogramas clave se interpolan. Para crear un cambio en una propiedad a largo plazo, se definen dos fotogramas clave como mínimo: un fotograma clave para el valor al comienzo del cambio y otro fotograma clave para el valor al final del cambio.

Maxim Jago [explica y muestra la animación mediante fotogramas clave](#) en un vídeo de "Getting Started with Adobe Premiere Pro" ("Procedimientos iniciales de Adobe Premiere Pro") en el sitio web Video2Brain.

Visualización de fotogramas clave y gráficos

[Volver al principio](#)

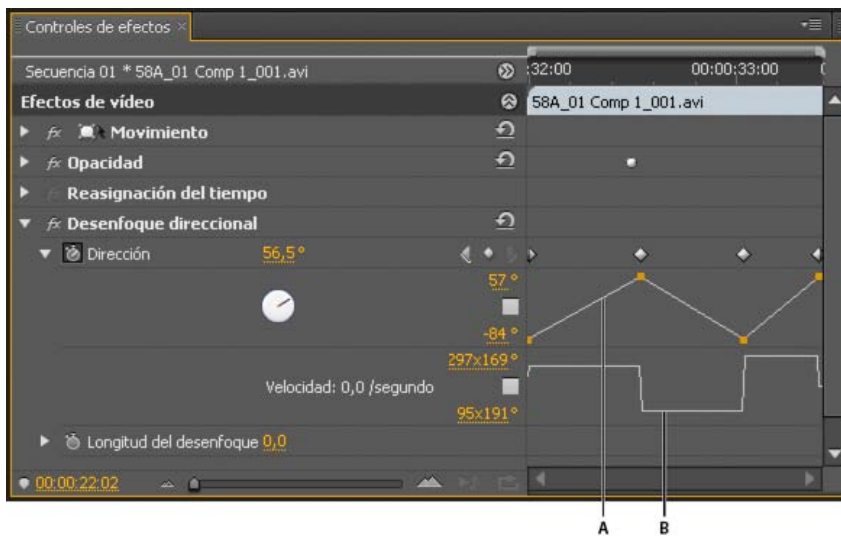
El panel Controles de efectos y los paneles Línea de tiempo le permiten ajustar la temporización y los valores de los fotogramas clave pero funcionan de forma diferente. El panel Controles de efecto muestra todas las propiedades de efecto, fotogramas clave y métodos de interpolación a la vez. Los clips en la Línea de tiempo solo muestran una propiedad de efecto a la vez. En el panel Controles de efectos, puede controlar todos los valores de los fotogramas clave. En el panel Línea de tiempo, tiene un control limitado. Por ejemplo, no puede cambiar los valores que utilizan las coordenadas x e y, como Posición, en una Línea de tiempo. Sin embargo, puede ajustar los fotogramas clave sin moverlos al panel Controles de efectos.

Los gráficos de los paneles Línea de tiempo y Controles de efectos muestran los valores de cada fotograma clave y los valores interpolados entre fotogramas clave. Cuando el gráfico de una propiedad de efecto está estable, el valor de la propiedad no cambia entre fotogramas clave. Cuando el gráfico sube o baja, el valor de una propiedad aumenta o disminuye entre fotogramas clave. Puede afectar a la velocidad y suavidad de los cambios de propiedad de un fotograma clave al siguiente. Tan solo tiene que cambiar el método de interpolación y ajustar las curvas.

Visualización de fotogramas clave en el panel Controles de efectos

Si agregó fotogramas clave a un clip de secuencias, podrá verlos en el panel Controles de efectos. Todos los efectos que contienen propiedades con fotogramas clave muestran iconos de Fotograma clave de resumen  cuando se contrae el efecto. Los fotogramas clave de resumen se muestran en el encabezado del efecto y corresponden a todos los fotogramas clave de las propiedades individuales que contiene el efecto. Los fotogramas clave de resumen no se pueden manipular; se muestran únicamente a modo de referencia.

1. Seleccione un clip en un panel Línea de tiempo.
2. Si resultara necesario, haga clic en el botón **Mostrar/Ocultar vista de línea de tiempo**  en el panel Controles de efectos para mostrar la línea de tiempo de los efectos. Si es necesario, amplíe el panel Controles de efectos para poder ver el botón **Mostrar/Ocultar vista de línea de tiempo**.
3. En el panel Controles de efectos, haga clic en el triángulo que hay a la izquierda del nombre del efecto para expandir el efecto que desea ver. Los fotogramas clave aparecerán en la línea de tiempo de Controles de efectos.
4. (Opcional) Para ver los gráficos Valor y Velocidad de una propiedad de efecto, haga clic en el triángulo junto al icono **Conmutar animación** .



Controles de efectos

A. Gráfico Valor B. Gráfico de la velocidad

Visualización de fotogramas clave y propiedades en un panel Línea de tiempo

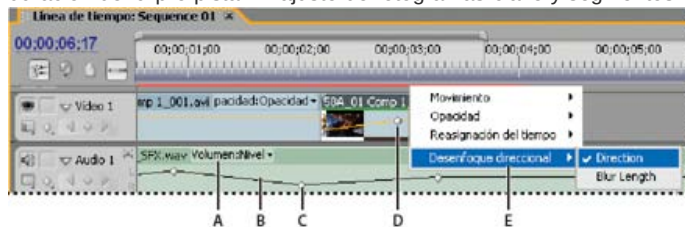
Si agregó fotogramas clave para animar un efecto, podrá ver dichos fotogramas y sus propiedades en un panel Línea de tiempo. Para los efectos de vídeo y audio, un panel Línea de tiempo muestra los fotogramas clave específicos para cada clip. Para los efectos de audio, un panel Línea de tiempo también muestra los fotogramas clave de una pista completa. Cada clip o pista puede mostrar una propiedad diferente. Sin embargo, puede mostrar los fotogramas clave solo para una propiedad a la vez en un clip o pista individual.



Controles de fotogramas clave de pista en el panel Línea de tiempo

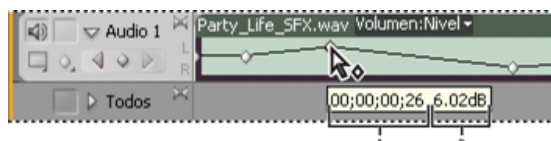
A. Triángulo Contraer/Expandir pista B. Mostrar fotogramas clave (vídeo) C. Botón Ir al fotograma clave anterior D. Botón Agregar/Quitar fotograma clave E. Botón Ir al fotograma clave siguiente

Los segmentos que conectan fotogramas clave forman un gráfico que indica cambios en los valores de los fotogramas clave a lo largo de la duración del clip o pista. El ajuste de fotogramas clave y segmentos cambia la forma del gráfico.



Controles de fotogramas clave de pista en el panel Línea de tiempo

A. Propiedades del efecto Pista B. Gráfico de fotogramas clave C. Fotogramas clave de la pista de audio D. Fotogramas clave del clip de vídeo E. Propiedades del efecto Clip



Información sobre las herramientas de los fotogramas clave

A. Código de tiempo B. Valor de la propiedad

1. (Opcional) Si se contrae una pista, haga clic en el triángulo situado a la izquierda del nombre de la pista para expandirla.
2. Para una pista de vídeo, haga clic en el botón Mostrar fotogramas clave , y seleccione una de las siguientes opciones del menú:

Mostrar fotogramas clave Muestra el gráfico y los fotogramas clave de cualquier efecto de vídeo aplicado a los clips en la pista. Junto al nombre del clip se muestra un menú de efectos para que pueda elegir el efecto que desea ver.

Mostrar manejadores de opacidad Muestra el gráfico y los fotogramas clave del efecto Opacidad de cada clip de la pista.

Ocultar fotogramas clave Oculta los gráficos y fotogramas clave de todos los clips de la pista.

3. Para una pista de audio, haga clic en el botón **Mostrar fotogramas clave** y seleccione una de las siguientes opciones del menú:

Mostrar fotogramas clave del clip Muestra el gráfico y los fotogramas clave de cualquier efecto de audio aplicado a los clips de la pista. Junto al nombre del clip se muestra un menú de efectos para que pueda elegir el efecto que desea ver.

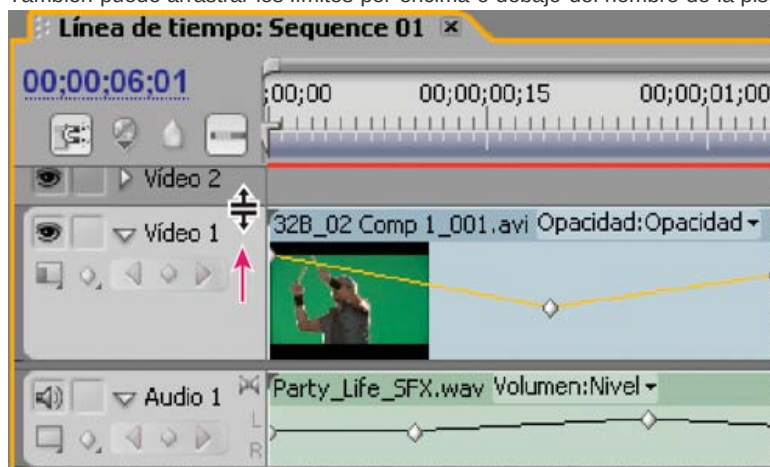
Mostrar volumen del clip Muestra el gráfico y los fotogramas clave del efecto Volumen de cada clip de la pista.

Mostrar fotogramas clave de pista Muestra el gráfico y los fotogramas clave de cualquier efecto de audio aplicado a toda la pista. Al comienzo de la pista se muestra un menú de efectos para que elija el efecto que desea ver.

Mostrar volumen de pista Muestra el gráfico y los fotogramas clave del efecto Volumen aplicado a toda la pista.

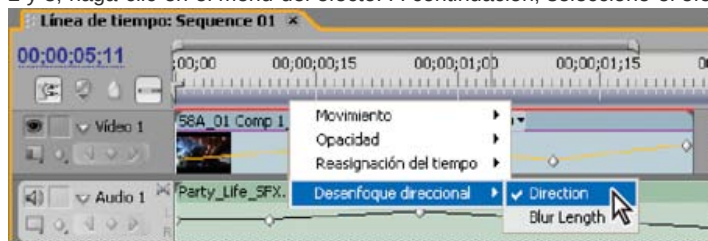
Ocultar fotogramas clave Oculta los gráficos y fotogramas clave de todos los clips de la pista.

4. (Opcional) Utilice el control **Acercar** para aumentar el clip, de modo que el menú de efectos aparezca en la parte superior de la pista. También puede arrastrar los límites por encima o debajo del nombre de la pista para aumentar la altura de la pista.



Arrastrar para aumentar la altura de la pista

5. (Opcional) Arrastre los límites de la sección de cabecera de una pista para cambiar la altura de la pista. Para las pistas de vídeo, arrastre la parte superior de la pista. Para las pistas de audio, arrastre la parte inferior de la pista. Para redimensionar todas las pistas expandidas, mantenga presionada la tecla Mayús a la vez que arrastra.
6. (Opcional) Si ha seleccionado **Mostrar fotogramas clave**, **Mostrar fotogramas clave del clip** o **Mostrar fotogramas clave de pista** en los pasos 2 y 3, haga clic en el menú del efecto. A continuación, seleccione el efecto que contenga los fotogramas clave.



Elegir del menú de efectos

7. Coloque el puntero directamente sobre un fotograma clave para ver su propiedad en la información sobre las herramientas.

En la información sobre herramientas se indica la ubicación del fotograma clave, además de la propiedad y las opciones que defina para él en el panel **Controles de efectos**. Utilice esta información para colocar los fotogramas clave con precisión. Puede anotar el valor que haya definido para un fotograma clave con rapidez. También puede comparar con rapidez la ubicación y el cambio de un valor de dos o más fotogramas.

Definir la visualización de fotograma clave para el panel Línea de tiempo

Puede especificar los tipos de fotogramas clave que se muestran en las pistas de la Línea de tiempo. También puede especificar de forma predeterminada si los fotogramas clave se mostrarán o no. Por ejemplo, puede elegir ocultar los fotogramas clave de forma predeterminada, para no definirlos o cambiarlos accidentalmente al intentar editar un clip.

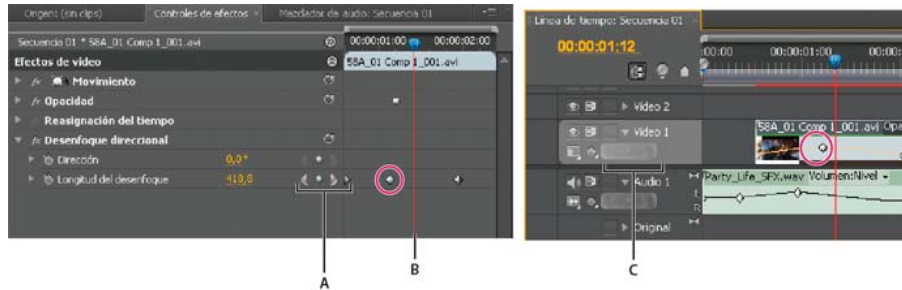
1. Seleccione **Edición > Preferencias > General (Windows)** o **Premiere Pro > Preferencias > General (Mac OS)**.
2. Haga clic en el triángulo del campo **Nuevas pistas de audio** de la línea de tiempo para abrir el menú y seleccione una de las opciones.
3. Haga clic en el triángulo del campo **Nuevas pistas de vídeo** de la línea de tiempo para abrir el menú y seleccione una de las opciones.

Cómo mover el indicador de tiempo actual a una imagen principal

Los paneles Controles de efectos y Línea de tiempo tienen navegadores de fotogramas clave, que cuentan con flechas a la izquierda y derecha para mover el indicador de tiempo actual desde un fotograma clave al siguiente. En un panel Línea de tiempo, el navegador de fotograma clave se habilita después de activar los fotogramas clave para una propiedad de efecto.

❖ Realice cualquiera de las acciones siguientes:

- En los paneles Línea de tiempo o Controles de efectos, haga clic en una flecha del navegador de fotogramas clave. La flecha que apunta a la izquierda mueve el indicador de tiempo actual al fotograma clave anterior. La flecha que apunta a la derecha mueve el indicador de tiempo actual al fotograma clave siguiente.
- (Solo el panel Controles de efectos) Mantenga presionada la tecla Mayús y arrastre el indicador de tiempo actual para ajustar un fotograma clave.



Navegador de fotogramas clave

A. Navegador de fotogramas clave en el panel Controles de efectos **B.** Indicador de tiempo actual **C.** Navegador de fotogramas clave en el panel Línea de tiempo

Adición, selección y eliminación de fotogramas clave

Agregar fotogramas clave

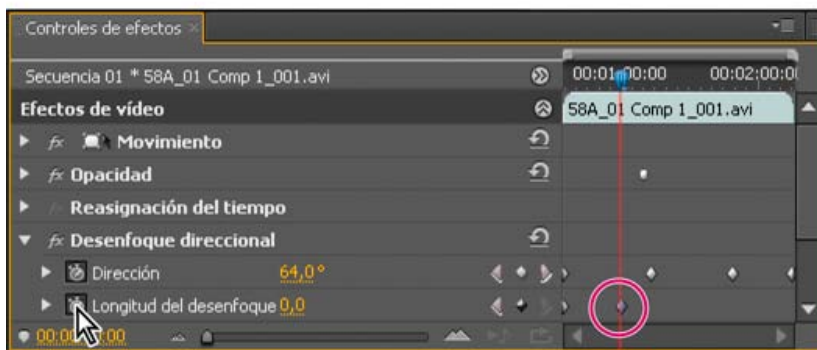
Puede agregar fotogramas clave en los paneles Línea de tiempo o Controles de efectos en el tiempo actual. Use el botón Conmutar animación del panel Controles de efectos para activar el proceso de los fotogramas clave.

Nota: Para crear fotogramas clave en una pista o en un clip no es necesario habilitar la visualización de fotogramas clave.

- En un panel Línea de tiempo, seleccione el clip que contiene el efecto que desea animar.
- Si desea agregar y ajustar fotogramas clave en un panel Línea de tiempo, haga que los fotogramas clave estén visibles para la pista de audio o vídeo.

Nota: Si está agregando fotogramas clave a un efecto fijo (Movimiento, Opacidad o Volumen) en un panel Línea de tiempo, puede omitir el paso 3.

- En el panel Controles de efectos, haga clic en el triángulo para expandir el efecto al que desea agregar fotogramas clave y, a continuación, haga clic en el icono Conmutar animación para activar los fotogramas clave de una propiedad de efecto.



Al hacer clic en el botón Conmutar animación, se activan los fotogramas clave para una propiedad de efecto en el momento actual.

- Realice una de las siguientes acciones para mostrar el gráfico de la propiedad de efecto:
 - (Panel Controles de efectos) Haga clic en el triángulo para expandir la propiedad de efecto y mostrar los gráficos Valor y Velocidad correspondientes.
 - (Panel Línea de tiempo) Elija la propiedad de efecto del menú de efectos junto al nombre del clip o pista.
- Mueva el indicador de tiempo actual al punto de tiempo donde desea agregar un fotograma clave.
- Realice cualquiera de las acciones siguientes:

- Haga clic en el botón Agregar o quitar fotograma del panel Controles de efectos y, a continuación, ajuste el valor de la propiedad de efecto.
- Mantenga pulsada la tecla Ctrl (Windows) o la tecla Comando (Mac OS) y haga clic en un gráfico de fotograma clave mediante la herramienta Selección o Pluma y, a continuación, ajuste el valor de propiedad de efecto. Puede agregar un fotograma clave en cualquier punto del gráfico mediante la herramienta Selección o Pluma. No es necesario colocar el indicador de tiempo actual.

Nota: Para añadir fotogramas clave en una pista o en un clip no es necesario utilizar una tecla modificadora con la herramienta Pluma. Sin embargo, la tecla modificadora es necesaria con la herramienta Selección.

- (Solo el panel Controles de efectos) Ajuste los controles de una propiedad del efecto. Esto crea de modo automático un fotograma clave en el tiempo actual.

7. Repita los pasos 5 y 6 según sea necesario para agregar fotogramas clave y ajustar la propiedad de efecto.

 Si desea realizar más ajustes, utilice la flecha del navegador de fotograma clave del panel Controles de efectos para desplazarse hasta un fotograma clave existente. También es una buena técnica para configurar fotogramas clave para otros efectos

Selección de fotogramas clave

Si desea modificar o copiar un fotograma clave, en primer lugar selecciónelo en un panel Línea de tiempo. Los fotogramas clave no seleccionados se muestran vacíos; los seleccionados, sólidos. No necesita seleccionar segmentos entre fotogramas clave porque puede arrastrar los segmentos directamente. Además, los segmentos se ajustan automáticamente al cambiar los fotogramas clave que definen sus puntos finales.

❖ Realice cualquiera de las acciones siguientes:

- Para seleccionar un fotograma clave, utilice la herramienta Selección o Pluma y haga clic en el icono Fotograma clave en el panel Línea de tiempo.
- Para seleccionar varios fotogramas clave, mantenga presionada la tecla Mayús mientras hace clic en la herramienta Selección o Pluma para seleccionar fotogramas clave contiguos o no contiguos en un panel Línea de tiempo.

Nota: Cuando se coloca la herramienta Selección o Pluma sobre un fotograma clave, el puntero se muestra con el icono Fotograma clave .

- Para seleccionar varios fotogramas clave arrastrando en el panel Línea de tiempo, utilice la herramienta Pluma para dibujar un cuadro de selección de marco alrededor de los fotogramas clave. Mantenga presionada Mayús y arrastre para agregar más fotogramas clave a la selección existente.

 Solo en el panel Controles de efectos, también puede utilizar la herramienta Selección para arrastrar y seleccionar varios fotogramas clave.

- Para seleccionar todos los fotogramas clave de una propiedad en el panel Controles de efectos, haga clic en el nombre de la propiedad de la capa. Por ejemplo, haga clic en Posición para seleccionar todos los fotogramas clave de posición de una capa.

Eliminación de fotogramas clave

Si ya no necesita un fotograma clave, puede eliminarlo fácilmente de una propiedad de efecto en los paneles Controles de efectos o Línea de tiempo. Puede quitar todos los fotogramas clave a la vez o desactivar los fotogramas clave de la propiedad de efecto. En Controles de efectos, al desactivar los fotogramas clave con el botón Conmutar animación, se eliminan los fotogramas clave existentes y no pueden crearse otros nuevos hasta que los reactive.

1. Compruebe que los gráficos de propiedad de efecto estén visibles en el panel Controles de efectos o el panel Línea de tiempo.
2. Realice una de las acciones siguientes:

- Seleccione uno o varios fotogramas clave y elija Edición > Borrar. También puede pulsar Supr.
- Mueva el indicador de tiempo actual hasta el fotograma clave y haga clic en el botón Agregar/Quitar fotograma clave.
- (Solo el panel Controles de efectos) Para eliminar todos los fotogramas clave de una propiedad de efecto, haga clic en el botón Conmutar animación a la izquierda del nombre del efecto o propiedad. Cuando se le pida que confirme la decisión, haga clic en Aceptar.

Nota: Cuando desactiva el botón Conmutar animación, los fotogramas clave de esa propiedad se eliminan permanentemente y el valor de esa propiedad se convierte en el valor del momento actual. No es posible restaurar fotogramas clave eliminados volviendo a activar el botón Conmutar animación. Si elimina los fotogramas clave de manera involuntaria, elija Edición > Deshacer.

Modificación de los valores de fotogramas clave

[Volver al principio](#)

Edición de gráficos de fotogramas clave en el panel Controles de efectos

Una vez que se activa un fotograma clave para la propiedad de un efecto, podrá ver los gráficos Valor y Velocidad del efecto. Los gráficos de valor proporcionan información acerca del valor de los fotogramas clave no espaciales (como la propiedad Escala o el efecto Movimiento) en cualquier punto del tiempo. También muestran y permiten ajustar la interpolación entre fotogramas clave. Puede utilizar el gráfico Velocidad para ajustar con precisión la velocidad de cambio entre fotogramas clave.



Gráficos de valor y velocidad de una propiedad de efecto

A. Marcador de fotograma clave B. Gráfico de nivel que indica valor modificado C. Gráfico ascendente que indica aumento de valor D. Gráfico descendente que indica disminución de valor E. Fotograma clave F. Gráfico Valor G. Gráfico de la velocidad

1. En un panel Línea de tiempo, seleccione un clip que contenga un efecto con los fotogramas clave que desea ajustar.
2. En el panel Controles de efectos, haga clic en el triángulo para expandir los controles del efecto.
3. Haga clic en el triángulo situado junto a un nombre de propiedad para visualizar los gráficos Valor y Velocidad.
Nota: Si no se agregaron fotogramas clave, el gráfico se muestra como líneas planas.
4. (Opcional) Para ver mejor un gráfico, sitúe la herramienta Selección o Pluma sobre la línea del contorno bajo el gráfico. Cuando el puntero se convierta en un puntero de segmento , arrástrelo para aumentar la altura del área del gráfico.
5. Utilice la herramienta Selección o Pluma para arrastrar un fotograma clave hacia arriba o hacia abajo en el gráfico Valor, y cambiar el valor de propiedad de efecto.
Nota: En un gráfico Valor o Velocidad no se puede mover un fotograma clave hacia la izquierda o la derecha para cambiar su tiempo actual. Sin embargo, se puede arrastrar un marcador de fotograma clave por encima del gráfico mediante la herramienta Selección o Pluma.

Edición de gráficos de fotogramas clave en un panel Línea de tiempo

1. Compruebe que en un panel Línea de tiempo haya al menos un clip que contenga uno o más efectos con fotogramas clave. Seleccione este clip y seleccione el panel Controles de efectos.
2. Asegúrese de que los fotogramas clave del clip o la pista son visibles en un panel Línea de tiempo.
3. En el panel Controles de efectos, haga clic en el triángulo situado junto al control que desea ajustar para mostrar los gráficos Valor y Velocidad.
4. En el menú de efectos que aparece después del nombre del clip o pista, seleccione la propiedad que desea ajustar. Si no puede ver el menú de efectos, pruebe aumentando la ampliación de un panel Línea de tiempo.
5. Mediante la herramienta Selección o Pluma, realice una de las siguientes acciones:
 - Si desea editar varios fotogramas clave o que no sean adyacentes, seleccione dichos fotogramas clave.
 - Coloque la herramienta Selección o Pluma sobre un fotograma clave o segmento de fotograma clave. La herramienta Selección o Pluma cambia al puntero Fotograma clave  o al puntero Segmento de fotograma clave .
6. Realice cualquier combinación de las operaciones siguientes:
 - Arrastre un fotograma clave o segmento hacia arriba o hacia abajo para modificar el valor. A medida que lo arrastra, la información sobre herramientas indica el valor actual. Si no hay fotogramas clave presentes, al arrastrar se ajusta el valor de todo el clip o pista.
 - Arrastre un fotograma clave hacia la izquierda o derecha para cambiar la ubicación de tiempo del fotograma clave. A medida que lo arrastra, la información sobre herramientas indica el tiempo actual. Si mueve un fotograma clave sobre otro, el nuevo fotograma clave reemplaza al anterior.

Los gráficos Valor y Velocidad del panel Controles de efectos mostrarán los cambios realizados en fotogramas clave en un panel Línea de tiempo.

Más temas de ayuda

Movimiento y copia de fotogramas clave

[Movimiento de fotogramas clave en el tiempo](#)
[Determinar el ajuste de fotogramas clave](#)
[Copiar y pegar fotogramas clave](#)

Movimiento de fotogramas clave en el tiempo

[Volver al principio](#)

Nota: El primer fotograma clave utiliza siempre el icono Fotograma clave de inicio , mientras que el último fotograma clave utiliza siempre el icono Fotograma clave de fin .

❖ Mediante la herramienta Selección o Pluma, realice una de las siguientes acciones:

- En un panel Línea de tiempo, seleccione uno o más fotogramas clave y arrástrelos al tiempo deseado.
- En el panel Controles de efectos, seleccione uno o más marcadores de fotogramas clave y arrástrelos al tiempo deseado.

Nota: En el panel Controles de efectos, se extiende una línea vertical negra por encima y por debajo de un fotograma clave seleccionado. Puede utilizar la línea para alinear el fotograma clave con ubicaciones de la regla de tiempo o con otros objetos. Si se ha habilitado el ajuste de fotograma clave, esta línea aparece blanca cuando el fotograma clave se alinea con ciertos tipos de objetos. El usuario determina los tipos con el control Ajustar a.

Determinar el ajuste de fotogramas clave

[Volver al principio](#)

En el panel Controles de efectos, el ajuste de fotogramas clave alineará un fotograma clave con otro objeto cuando se arrastre cerca de dicho objeto. Puede especificar si habilitar o no el ajuste de fotograma clave en el panel Controles de efectos y determinar los tipos de objetos a los que se ajustarán los fotogramas

1. Haga clic en el botón del menú del panel en la esquina superior derecha del panel Controles de efecto para abrir el menú del panel.
2. Seleccione Ajustar a. Seleccione los objetos, como Fotogramas clave de vídeo, a los que desee ajustar los fotogramas clave. Anule la selección del resto. Vuelva a este submenú para realizar cada selección.

Copiar y pegar fotogramas clave

[Volver al principio](#)

Puede copiar fotogramas clave y pegarlos en un tiempo nuevo en la propiedad de clip, o bien pegarlos en la misma propiedad de efecto en un clip diferente mediante el panel Controles de efectos. Para aplicar rápidamente los mismos valores de fotogramas clave a otro clip o pista, o a otro punto de tiempo, copie y pegue los fotogramas clave en un panel Línea de tiempo.

Copiar y pegar fotogramas clave en el panel Controles de efectos

Al pegar fotogramas clave en otro clip, los fotogramas aparecen en la propiedad correspondiente del efecto del clip de destino en el panel Controles de efectos. El primer fotograma clave aparecerá en el tiempo actual y los demás seguirán en orden relativo. Si el clip de destino es más corto que el clip de origen, los fotogramas clave que se suceden después del punto de salida del clip de destino se pegan al clip, pero no se mostrarán a menos que deshabilite la opción Sujetar a clip. Los fotogramas clave permanecen seleccionados después de pegarlos, por lo que puede moverlos inmediatamente en el clip de destino.

1. En el panel Controles de efectos, haga clic en el triángulo para expandir el efecto a fin de mostrar los controles y fotogramas clave.
2. Seleccione uno o varios fotogramas clave.
3. Seleccione Editar > Copiar.
4. Realice una de las acciones siguientes:
 - Mueva el indicador de tiempo actual a donde desee que aparezca el primer fotograma clave y elija Edición > Pegar.
 - Seleccione otro clip, expanda la propiedad adecuada en el panel Controles de efectos, mueva el indicador de tiempo actual a donde desee que aparezca el primer fotograma clave y elija Edición > Pegar.

 También puede copiar un fotograma clave arrastrándolo. En la Línea de tiempo del panel de Controles de efectos, mantenga presionada la tecla Alt (Windows) u Opción (Mac OS) y arrastre un fotograma clave a otra ubicación.

Copia y pegado de fotogramas clave en un panel Línea de tiempo

Cuando pegue fotogramas clave en un panel Línea de tiempo, el primer fotograma clave aparecerá en el tiempo actual y los demás seguirán en orden relativo. Los fotogramas clave siguen estando seleccionados después de que se hayan pegado, para poder ajustar su ubicación.

Puede pegar fotogramas clave solo a un clip o pista que muestre la misma propiedad que los fotogramas clave copiados. Además, Premiere Pro puede pegar fotogramas clave en el indicador de tiempo actual en solo un clip o pista a la vez. Dado que el indicador de tiempo actual puede abarcar varias pistas de audio y vídeo, Premiere Pro aplica criterios en el orden siguiente para determinar dónde pegar los fotogramas clave:

- Si el indicador de tiempo actual está colocado dentro de un clip seleccionado, los fotogramas clave se pegan en dicho clip.
 - Si los fotogramas clave de audio se cortan o copian, Premiere Pro los pega en la primera pista donde encuentre una propiedad de efecto correspondiente, buscando primero en las pistas de audio de una secuencia, a continuación en las pistas de submezcla y por último en la pista maestra.
 - Si ninguna de las anteriores situaciones encuentra una pista de audio o vídeo de destino que coincida tanto con la propiedad de efecto como con el alcance (clip o pista) de los fotogramas clave cortados o copiados, el comando Pegar no estará disponible. Por ejemplo, si copia fotogramas clave de pista de audio pero la pista de audio de destino muestra fotogramas clave de clip, los fotogramas clave no pueden pegarse.
1. En un panel Línea de tiempo, elija una opción en el menú de efectos de un clip o pista para ver la propiedad que contiene los fotogramas clave que desea copiar.
 2. Seleccione uno o varios fotogramas clave.
 3. Seleccione Editar > Copiar.
 4. En la línea de tiempo de la secuencia que contiene el clip o pista de destino, realice una de las siguientes acciones:
 - Seleccione el clip donde desee pegar los fotogramas clave.
 - Escoja la pista de vídeo o audio donde desea que se muestren los fotogramas clave copiados.
 5. Asegúrese de que la pista o clip muestre la misma propiedad que los fotogramas clave copiados. De lo contrario, el comando Pegar no estará disponible. Si la propiedad no está disponible en el menú de propiedades de efecto del clip o pista, deberá aplicar el mismo efecto aplicado al clip o pista desde donde se copiaron los fotogramas clave.
 6. Mueva el indicador de tiempo actual al punto de tiempo donde desea que se muestren los fotogramas clave.
 7. Elija Edición > Pegar.

Más temas de ayuda



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

Controlar los cambios de efectos mediante la interpolación de fotogramas clave

Acerca de la interpolación

Cambio del método de interpolación de fotogramas clave

Cambio de control mediante la interpolación de curva de fotogramas clave

Ajuste de la velocidad de un efecto

[Volver al principio](#)

Acerca de la interpolación

Interpolación es el proceso de introducción de datos desconocidos entre dos valores conocidos. En el vídeo y la película digital, generalmente esto implica la generación de nuevos valores entre dos imágenes principales. Por ejemplo, si desea que un elemento gráfico (como, por ejemplo, un título) se desplace cincuenta píxeles hacia la izquierda de la pantalla, y desea hacerlo en 15 fotogramas, la posición del gráfico se define en los fotogramas 1 y 15, y se marcan como fotogramas clave. A continuación, el software completa el trabajo de interpolación de fotogramas intermedios para que el movimiento parezca suave. Dado que la interpolación genera todos los fotogramas que se encuentran entre los dos fotogramas clave, la interpolación a veces se denomina intercalado. La interpolación entre fotogramas clave se puede utilizar para animar el movimiento, los efectos, los niveles de audio, el ajuste de las imágenes, la transparencia, los cambios de color y muchos otros elementos visuales y auditivos.

Interpolación temporal aplica el método de interpolación seleccionado a los cambios de movimiento. Puede utilizar la Interpolación temporal, por ejemplo, para determinar si el objeto se mueve de manera suave o acelera por una ruta de movimiento. Puede aplicar una interpolación temporal de fotogramas clave solo a ciertos efectos de Premiere Pro.

Interpolación espacial aplica el método de interpolación seleccionado a los cambios de forma. Puede utilizar la Interpolación espacial, por ejemplo, para determinar si las esquinas deben ser redondeadas o angulares. Puede aplicar la interpolación espacial a los fotogramas clave de muchos efectos de Premiere Pro.

Para ver un tutorial de vídeo que ilustra los usos de la interpolación temporal y espacial, consulte [The Write-on Video Effect In Premiere Pro CS3](#) (El efecto de vídeo de escritura en Premiere Pro CS3) de Jeff Schell en el sitio web Digital Media Net.

Andrew Devis muestra la panorámica, el zoom y la utilización del efecto Posicionar borde [en este tutorial de vídeo](#) del sitio web Creative COW.

Los dos tipos más comunes de interpolación son interpolación lineal e interpolación de curva. Puede aplicar cualquiera de estos tipos de interpolación, según el tipo de cambio que desee.

Interpolación lineal Crea un cambio uniforme entre un fotograma y otro, en el que cada fotograma intermedio tiene una proporción igual del valor modificado. Los cambios creados con interpolación lineal empiezan y terminan de forma repentina y se desarrollan a una velocidad constante entre cada par de fotogramas clave.

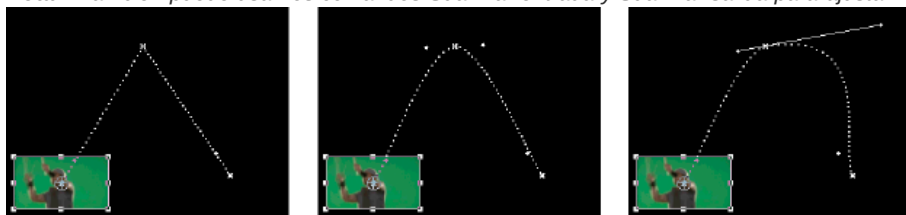
Interpolación de curva Permite acelerar o decelerar la velocidad de cambio a partir de la forma de una curva, como por ejemplo, acelerando suavemente en el primer fotograma clave y decelerando lentamente en el segundo.

[Volver al principio](#)

Cambio del método de interpolación de fotogramas clave

Al cambiar y ajustar la interpolación de un fotograma clave, se obtiene un control preciso sobre la velocidad de los cambios en las animaciones. Puede elegir un tipo de interpolación en un menú contextual, o puede cambiar directamente un tipo de fotograma clave a otro ajustando manualmente el fotograma o los controles.

Nota: También puede usar los comandos *Suavizar entrada* y *Suavizar salida* para ajustar rápidamente la interpolación de fotogramas clave.



A Cambio de la interpolación de un fotograma clave para la propiedad Posición del efecto Movimiento
A Fotograma clave espacial lineal B. Interpolación de curva automática C. Interpolación de curva continua

1. Realice una de las acciones siguientes:

- En el panel Controles de efectos, haga clic con el botón derecho del ratón en el marcador de un fotograma clave.

- En un panel Línea de tiempo, haga clic con el botón derecho en un fotograma clave.

2. Elija un método de interpolación del menú contextual:

Lineal Crea una velocidad de cambio uniforme entre fotogramas clave.

Curva Permite ajustar la forma del gráfico y la velocidad de cambio en cualquiera de los lados de un fotograma clave. Con este método puede crear cambios muy suaves.

Curva automática Crea una velocidad de cambio suave a lo largo de un fotograma clave. Al modificar el valor de un fotograma clave, los controles de la dirección de la curva automática cambian para mantener una transición suave entre fotogramas clave.

Curva continua Crea una velocidad de cambio suave a lo largo de un fotograma clave. Sin embargo, a diferencia del método de interpolación de curva automática, la curva continua le permite ajustar los controles de dirección manualmente. A medida que modifica la forma de un gráfico a un lado del fotograma clave, cambia la forma del otro lado del fotograma clave para mantener una transición suave.

Mantener Cambia un valor de propiedad sin una transición gradual (cambios de efectos repentinos). El gráfico que surge al aplicar la interpolación Mantener a un fotograma clave se muestra como una línea recta horizontal.

Suavizar entrada Reduce la velocidad de los cambios de valor al entrar en un fotograma clave.

Suavizar salida Acelera gradualmente los cambios de valor al salir de un fotograma clave.

Nota: Si bien los métodos de interpolación pueden modificar la velocidad a la cual una propiedad cambia entre fotogramas clave, no pueden cambiar la duración real entre fotogramas clave. La duración está determinada por el tiempo (o la distancia, en la regla de tiempo) entre fotogramas clave.



A B C D

Métodos de interpolación de fotogramas clave

A. Entrada/Salida normal B. Curva/Curva continua/Suavizar entrada/Suavizar salida C. Curva automática D. Mantener

Cambio de control mediante la interpolación de curva de fotogramas clave

[Volver al principio](#)

Los controles de curva son controles bidireccionales que modifican la curva del segmento de línea entre el control y el siguiente punto en cualquiera de los lados. Cuanto más aleje un control de su fotograma clave (punto central), más se dobla o se curva la línea. La curva creada al arrastrar el control de curva determina la suavidad con que se producen los cambios de efecto cuando la propiedad de animación se acerca a un fotograma clave y sale de él. Estos controles le permiten controlar mejor los cambios de animación, en comparación con la simple elección de un método de interpolación de fotogramas clave. Puede manipular los controles de curva en un panel Línea de tiempo, el panel Controles de efectos o el Monitor de programa.

Creación de fotogramas clave de Curva

- En un panel Línea de tiempo, seleccione el clip que contenga los fotogramas clave que desee ajustar y realice una de las siguientes acciones:
 - (Panel Línea de tiempo) Elija la propiedad que desea ajustar del menú de efectos junto al nombre del clip o pista. Se ajusta la interpolación temporal de una propiedad en un panel Línea de tiempo. Seleccione el clip en el Monitor de programa si desea modificar la interpolación espacial allí.
 - (Panel Controles de efectos) Seleccione los marcadores de fotogramas clave de una propiedad de efecto para los fotogramas clave que desee ajustar.
- Realice una de las siguientes acciones para elegir un método de interpolación de fotogramas clave:
 - (Panel Línea de tiempo) Haga clic con el botón derecho del ratón en el fotograma clave que desee ajustar y elija un método de interpolación de fotogramas clave del menú.
 - (Panel Controles de efectos) Haga clic con el botón derecho del ratón en el marcador del fotograma clave que desee ajustar y elija un método de interpolación de fotogramas clave del menú.
- Para cambiar manualmente un fotograma clave de un tipo a otro, realice una de las siguientes acciones:
 - Si el fotograma clave usa interpolación Lineal, mantenga pulsada la tecla Ctrl (Windows) o la tecla Comando (Mac OS) y haga clic en el fotograma clave en un panel Línea de tiempo, o mantenga pulsada la tecla Ctrl (Windows) o la tecla Comando (Mac OS) y haga clic en un marcador de fotograma clave en el panel Controles de cambios para cambiarla a Curva automática. Si arrastra los controles, el fotograma clave cambia a Curva continua.
 - Si el fotograma clave usa interpolación de Curva automática, mantenga pulsada la tecla Ctrl (Windows) o la tecla Comando (Mac OS), haga clic en el fotograma clave y arrastre hacia afuera un control de dirección para cambiarla a Curva. La interpolación de curva le permite controlar cada control de dirección de modo independiente. Para convertirla a Curva continua, simplemente arrastre el control.
 - Si el fotograma clave usa Curva, Curva continua o Curva automática, mantenga pulsada la tecla Ctrl (Windows) o la tecla Comando (Mac OS) y haga clic en el fotograma clave para cambiar a Lineal. El control de curva desaparece.

Ajuste de controles de Curva

1. Muestre el fotograma clave de curva que desea ajustar.
2. Seleccione la herramienta Selección o Pluma  y realice una de las acciones siguientes:
 - Para ajustar la pendiente de la curva, arrastre el control de curva hacia arriba o hacia abajo. Al mover el control hacia arriba, se aceleran los cambios; al hacerlo hacia abajo, se desaceleran.
 - Para ajustar el rango de influencia de la curva, arrastre el control de curva hacia la izquierda o la derecha.

[Volver al principio](#)

Ajuste de la velocidad de un efecto

En el panel Controles de efectos, puede utilizar el gráfico Velocidad para ajustar el movimiento o la velocidad de cambio de un valor justo antes y justo después de un fotograma clave. Dichos ajustes pueden simular el movimiento del mundo real. Por ejemplo, puede modificar el movimiento de un clip para que desacelere justo antes de un fotograma clave y luego acelere justo después del fotograma clave. Puede controlar los valores de acercamiento y salida de un fotograma clave juntos, o bien puede controlar cada valor por separado.

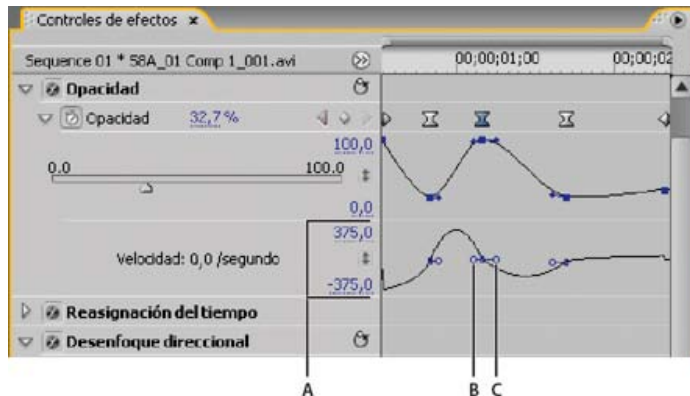


Gráfico de la velocidad

A. Controles de velocidad B. Controles de dirección entrante C. Controles de dirección saliente

1. En el panel Controles de efectos, haga clic en el triángulo para expandir la propiedad de efecto con fotogramas clave que desea ajustar.
Nota: Si no se agregaron fotogramas clave, el gráfico se muestra como líneas planas.
2. En el gráfico Valor, utilice la herramienta Selección o Pluma para hacer clic en el marcador del fotograma clave que desea ajustar. Se muestran los controles de dirección y controles de velocidad del fotograma clave en el gráfico Velocidad.
3. En el gráfico Velocidad, utilice la herramienta Selección o Pluma para realizar una de las siguientes acciones:

- Para acelerar la entrada y salida de un fotograma clave, arrastre un control de dirección hacia arriba. Tanto los controles de entrada como los de salida se mueven juntos.
- Para hacer desacelerar la entrada y salida de un fotograma clave, arrastre un control de dirección hacia abajo. Tanto los controles de entrada como los de salida se mueven juntos.
- Para acelerar o hacer desacelerar la entrada al fotograma clave únicamente, mantenga pulsada la tecla Ctrl (Windows) o la tecla Comando (Mac OS), haga clic en el control de dirección entrante y arrástrelo hacia arriba o hacia abajo.
- Para acelerar o desacelerar la salida del fotograma clave únicamente, mantenga pulsada la tecla Ctrl (Windows) o la tecla Comando (Mac OS), haga clic en el control de dirección saliente y arrástrelo hacia arriba o hacia abajo.

Nota: Para volver a unir los controles de dirección entrante y saliente, mantenga pulsada la tecla Ctrl (Windows) o la tecla Comando (Mac OS) y haga clic en ellos.

- Para aumentar o disminuir la influencia del valor de un fotograma clave sobre el fotograma clave anterior, arrastre el control de dirección entrante hacia la izquierda o derecha.
- Para aumentar o disminuir la influencia del valor de un fotograma clave sobre el fotograma clave siguiente, arrastre el control de dirección saliente hacia la izquierda o derecha.

Nota: La influencia determina con qué rapidez el gráfico Velocidad alcanza el valor establecido en el fotograma clave, lo que le otorga un mayor grado de control sobre la forma del gráfico.

Los valores (a la izquierda del gráfico Velocidad) cambian a medida que ajusta el gráfico. Estos números representan los valores superior e inferior del gráfico Velocidad. También puede ajustar la velocidad modificando los valores numéricos.

Más temas de ayuda

Optimización de la automatización de fotogramas clave

Los cambios de audio automatizados del Mezclador de audio pueden crear más fotogramas clave de los necesarios en la pista de audio, con lo que se reduce el rendimiento. Para evitar la creación de fotogramas clave innecesarios, garantizando así tanto la calidad de la interpretación como una degradación del rendimiento mínima, defina la preferencia Optimización de fotograma clave de automatización. Además de los otros beneficios, puede editar fotogramas clave individuales con más facilidad si están ensamblados en la pista en menor número.

1. Seleccione Edición > Preferencias > Audio (Windows) o Premiere Pro > Preferencias > Audio (Mac OS).
2. En el área de Optimización de fotogramas clave de automatización, seleccione una de las siguientes opciones o ambas y, a continuación, haga clic en Aceptar:

Reducción de fotograma clave lineal Crea fotogramas clave solo en puntos que no tienen una relación lineal con los fotogramas clave de inicio y fin. Por ejemplo, imagine que está automatizando una transición de 0 dB a -12 dB. Con esta opción seleccionada, Premiere Pro crea fotogramas clave solo en los puntos que representan un aumento del valor desde los fotogramas clave del principio (0 dB) y del fin (-12 dB). Si no selecciona esta opción, Premiere Pro puede crear varios fotogramas clave incrementales de valores idénticos entre esos dos puntos, dependiendo de la velocidad a la que modifique el valor. Esta opción está seleccionada de forma predeterminada.

Reducción de intervalo de tiempo mínimo Crea fotogramas clave solamente a intervalos mayores que el valor especificado. Introduzca cualquier valor entre 1 y 2.000 milisegundos.



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

Composición

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

Composición, canales alfa y ajuste de la opacidad del clip

Canales alfa y mates

Acerca de la incrustación

Especificación de la opacidad de un clip en un panel Línea de tiempo

Sugerencias de composición

 *Adobe After Effects, otro programa en Adobe Creative Suite Production Premium, le ofrece una gran variedad de herramientas de composición. Las composiciones realizadas en After Effects se pueden importar fácilmente a Premiere Pro.*

Para crear un compuesto de varias imágenes, puede hacer transparentes partes de una o varias imágenes de modo de que se puedan ver las demás imágenes. Es posible hacer divisiones de una imagen transparente utilizando cualquiera de las diversas funciones de Premiere Pro, incluyendo mates y efectos.

Para hacer que todo un clip sea transparente o semitransparente de modo uniforme, use el efecto Opacidad. Es posible definir la opacidad de un determinado clip en el panel Controles de efectos o en el panel Línea de tiempo, así como hacer que un clip entre gradualmente o se desvanezca poco a poco si se anima la opacidad.

 *Si solo desea crear un desvanecimiento a negro, puede aplicar al clip una transición como Pasar a negro en lugar de animar los fotogramas clave de opacidad manualmente.*

Cuando parte de un clip es transparente, la información de transparencia se almacena en el canal alfa.

También se puede realizar un compuesto de capas sin modificar la transparencia de los propios clips. Por ejemplo, puede utilizar Modos de fusión o algunos de los Efectos de canal para fusionar datos de imagen desde varios clips en un clip compuesto.

Los clips de las pistas superiores cubren los clips de las pistas inferiores, salvo en las zonas en que los canales alfa indican transparencia. Premiere Pro compone clips desde las pistas más bajas con el fin de crear una composición de clips en todas las pistas visibles. Las zonas en las que todas las pistas están vacías o son transparentes aparecen en negro.

El orden de procesamiento influye en el modo en que la opacidad interactúa con los efectos visuales. En primer lugar, se procesa la lista Efectos de vídeo, a continuación, se procesan efectos geométricos como Movimiento y, finalmente, se aplican los ajustes del canal alfa. Dentro de cada grupo de efectos, la lista de efectos se procesa en orden descendente. Dado que Opacidad está en la lista Efectos fijos, se procesa después de la lista Efectos de vídeo. Si desea que la opacidad se procese antes o después de determinados efectos, o si desea controlar otras opciones de opacidad, aplique el efecto de vídeo Ajuste Alpha.

Puede elegir cómo interpretar el canal alfa en un archivo en el cuadro de diálogo Interpretar material de archivo. Elija Invertir canal alfa para intercambiar las áreas de opacidad con áreas de transparencia, o bien, elija Omitir canal alfa para que no se utilice la información del canal alfa en absoluto.

 *Si tiene problemas para identificar las zonas transparentes de un clip, elija Alfa en el menú de vista Programa del Monitor de programa. Otro método para ver zonas de transparencia es agregar un mate de color claro sólido sobre una pista situada bajo la imagen a la que se aplican las claves.*

Canales alfa y mates

[Volver al principio](#)

La información del color está incluida en tres canales: rojo, verde y azul. Además, una imagen puede incluir un cuarto canal invisible, denominado canal alfa que contiene información de transparencia.

Un canal alfa ofrece una forma de almacenar imágenes y su información de transparencia en un solo archivo sin interferir en los canales de color.

Al ver un canal alfa en el panel Composición de After Effects o un panel Monitor de Premiere Pro, el color blanco indica opacidad completa, el negro transparencia completa y las sombras grises indican transparencia parcial.

Un mate es una capa (o cualquiera de sus canales) que define las áreas transparentes de esa capa o de otra capa. El blanco define áreas opacas y el negro define áreas transparentes. Un canal alfa se suele utilizar como mate pero se puede utilizar un mate distinto al canal alfa si existe un canal o una capa que define el área deseada de transparencia mejor que el canal alfa, o bien en aquellos casos en los que la imagen de origen no incluye un canal alfa.

Muchos formatos de archivo pueden incluir un canal alfa, entre los que se incluyen Adobe Photoshop, ElectricImage, FLV, TGA, TIFF, EPS, PDF y Adobe Illustrator. AVI y QuickTime (guardado con una profundidad de bits de millones de colores+), también pueden contener canales alfa, según los códecs utilizados para generar estos tipos de archivo.

Para obtener instrucciones sobre cómo exportar vídeo con un canal alfa (transparencia), [consulte esta entrada](#).

Acerca de canales rectos y premultiplicados

Los canales alfa almacenan archivos de información de transparencia de una de las dos maneras siguientes: rectos o premultiplicados. Aunque

los canales alfa son iguales, los canales de color son diferentes.

En los canales rectos (o sin mate), la información de transparencia solo se almacena en el canal alfa y no en ninguno de los canales de color visibles. En los canales rectos, los efectos de la transparencia no son visibles hasta que la imagen se visualiza en una aplicación que admite canales rectos.

En los canales premultiplicados (o con mate), la información de transparencia se almacena en el canal alfa y también en los canales RGB visibles, que se multiplican con un color de fondo. Los colores de las áreas semitransparentes, como los bordes calados, se desplazan hacia el color de fondo de acuerdo con su grado de transparencia.

Algunos tipos de software permiten especificar el color de fondo con el cual se premultiplican los canales; de lo contrario, el color de fondo suele ser negro o blanco.

Los canales rectos conservan información de color más precisa que los canales premultiplicados. Los canales premultiplicados son compatibles con una gama más amplia de programas, como Apple QuickTime Player. A menudo, la opción de si utilizar o no imágenes con canales rectos o premultiplicados se ha realizado antes de recibir los recursos para editar y componer. Premiere Pro y After Effects reconocen los canales rectos y premultiplicados pero solo el primer canal alfa que encuentran en un archivo que contiene varios canales alfa. Adobe Flash solo reconoce los canales alfa premultiplicados.

Acerca de la incrustación

[Volver al principio](#)

La incrustación es la definición de transparencia mediante un valor de color determinado (con una incrustación de color o incrustación de croma) o un valor de brillo (con una incrustación de luminancia) en una imagen. Al eliminar un valor, todos los píxeles que tienen colores o valores de luminancia similares se convierten en transparentes.

La incrustación simplifica la sustitución de un fondo de un color o un brillo uniforme por otra imagen, una técnica especialmente útil cuando se trabaja con objetos demasiado complejos para enmascararlos fácilmente. La técnica de eliminar un fondo de un color uniforme se suele denominar pantalla azul o pantalla verde aunque no es necesario utilizar azul o verde; puede utilizar cualquier color sólido para el fondo.

La incrustación de diferencias define la transparencia en relación a una imagen de fondo con una línea de base determinada. En lugar de eliminar una pantalla de un solo color, puede eliminar un fondo arbitrariamente.

La incrustación en Premiere Pro se realiza con efectos de incrustación. Para obtener más información, consulte Efectos de incrustación.

Fusión de los clips con un efecto Anclaje mate

Puede utilizar un efecto Anclaje mate para fusionar imágenes. Para obtener más información sobre la utilización del efecto Anclaje mate, consulte [Efectos de anclaje mate de ocho puntos, cuatro puntos y dieciséis puntos](#).

Fusión de clips con un mate mediante el efecto Clave de pista mate

Puede fusionar los clips con un mate (por lo general, una imagen en blanco y negro o una imagen del Titulador) mediante el efecto Clave de pista mate. Para obtener más información, consulte el artículo Efecto Incrustación por pista mate.

[Este vídeo](#) muestra cómo crear un efecto Pista mate.

Especificación de la opacidad de un clip en un panel Línea de tiempo

[Volver al principio](#)

1. Si es necesario, expanda una vista de pista; para ello, haga clic en el triángulo situado junto al nombre de la pista para expandir sus opciones.
2. Si es necesario, haga clic en el botón Mostrar fotogramas clave  o en el botón Ocultar fotogramas clave , y seleccione Mostrar manejadores de opacidad en el menú. Aparece una goma elástica horizontal de control de opacidad en todos los clips de la pista.
Nota: Si no existen fotogramas clave en la pista, la goma elástica se muestra como una línea recta horizontal a lo largo de toda la pista.
3. En un panel Línea de tiempo, realice una de las acciones siguientes:
 - Seleccione la herramienta Selección y arrastre la goma elástica del control de opacidad hacia arriba o hacia abajo.
 - Seleccione la herramienta Pluma y arrastre la goma elástica del control de opacidad hacia arriba o hacia abajo.

El valor y el tiempo actuales de opacidad aparecerán como información sobre herramientas a medida que vaya arrastrando.

4. (Opcional) Para animar el efecto Opacidad en el tiempo, primero configure los fotogramas clave. Seleccione la herramienta Pluma. Presione Control (Windows) o Comando (Mac OS) y haga clic en la goma elástica del control de opacidad con la herramienta Pluma dónde quiera ajustar el fotograma clave. A continuación arrastre cada fotograma clave hacia arriba o hacia abajo para definir su valor. Por ejemplo, para que aparezca un clip, cree un fotograma clave al principio del clip y otro unos cuantos segundos después. Arrastre el primero a la parte inferior del clip en opacidad 0. Arrastre el segundo hacia arriba hasta 100%.

Para obtener más información sobre el ajuste de la opacidad en la ficha Controles de efectos del panel Origen, consulte “Opacidad” en la página: Efectos fijos.

 Puede utilizar la herramienta Selección o Pluma para mover los fotogramas clave o los controles de Opacidad. Para ajustar la suavidad de la animación cambie la interpolación de los fotogramas claves de lineal a curva.

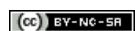
Sugerencias de composición

Siga estas pautas para la composición de clips y pistas:

- Si desea aplicar la misma cantidad de transparencia a un clip entero, solo tiene que ajustar la opacidad del clip en el panel Controles de efectos.
- A menudo, lo más eficaz es importar un archivo de origen con un canal alfa que defina las zonas que se desea que sean transparentes. Dado que la información de transparencia se almacena con el archivo, Premiere Pro conserva y muestra el clip con su transparencia en todas las secuencias en las que se utilice el archivo como clip.
- Si el archivo de origen de un clip no contiene un canal alfa, se deberá aplicar la transparencia manualmente en las copias concretas del clip en las que se desee que haya transparencia. Es posible aplicar transparencia a un clip de vídeo en una secuencia mediante el ajuste de la opacidad del clip o la aplicación de efectos.
- Aplicaciones como Adobe After Effects, Adobe Photoshop y Adobe Illustrator permiten guardar clips con sus canales alfa originales, o agregar canales alfa, al guardar el archivo en un formato compatible con un canal alfa.

Para obtener más información sobre la composición en Premiere Pro, [consulte este vídeo](#) de Jan Ozer de Learn by Video y Video2Brain

Eran Stern dispone de [un tutorial de media hora sobre la composición](#) en Premiere Pro con los efectos Incrustación ultra y Clave de pista mate.



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

Modos de fusión

Referencia del modo de fusión

Puede seleccionar el modo en que Premiere Pro fusiona o superpone un clip en una pista en una línea de tiempo con el clip o clips en las pistas inferiores.

Para obtener más información sobre los modos de fusión Restar y Dividir, [consulte este vídeo de Video2Brain](#).

Chris y Trish Meyer explican y demuestran los modos de fusión en Premiere Pro [en un artículo en el sitio web ProVideo Coalition \(en inglés\)](#).

Consulte el tutorial de vídeo de Andrew Devis en Creative COW, "[Color Correction 5: Blend Modes](#)." ("Corrección de color 5: modos de fusión").

Consulte los tutoriales de vídeo de Andrew Devis en Creative COW "[Color Correction 6: the Filmic Blend Technique](#)" ("Corrección de color 6: la técnica de fusión fílmica").

Para obtener más información sobre la combinación de capas de vídeo mediante fusión en Premiere Pro, [consulte este vídeo](#) de Jan Ozer de Learn By Video y Video2Brain.

1. En una línea de tiempo, sitúe un clip en una pista superior a otra pista donde se sitúe otro clip. Premiere Pro superpone o fusiona el clip de la pista superior sobre el clip de la pista inferior.
2. Seleccione el clip de la pista superior y el panel Controles de efectos para que se active.
3. En el panel Controles de efectos, haga clic en el triángulo situado junto a Opacidad.
4. Arrastre el valor de Opacidad hacia la izquierda para establecer la opacidad en un valor inferior a 100%.
5. Haga clic en el triángulo en el menú Modo de fusión.
6. Seleccione un modo de fusión de la lista.

Referencia del modo de fusión

[Volver al principio](#)

Para obtener información detallada sobre los conceptos y algoritmos de estos modos de fusión tal y como se implementan en distintas aplicaciones de Adobe, consulte el [material de referencia en PDF](#) en el sitio web de Adobe.

El menú del modo de fusión se subdivide en seis categorías basadas en similitudes entre los resultados de los modos de fusión. Los nombres de categoría no aparecen en la interfaz; las categorías se separan simplemente mediante líneas de división en el menú.

Categoría normal Normal, Disolver. El color resultante de un píxel no se ve afectado por el color del píxel subyacente a no ser que la opacidad sea inferior al 100% para la capa de origen. Los modos de fusión de disolución hacen que algunos píxeles de la capa de origen se vuelvan transparentes.

Categoría de resta Oscurecer, Multiplicar, Subexposición de color, Subexposición lineal, Color más oscuro. Estos modos de fusión tienden a oscurecer los colores, algunos mezclando colores del mismo modo que se mezclan pigmentos de color en pintura.

Categoría de aditivo Aclarar, Pantalla, Sobreexposición de color, Sobreexposición lineal, Color más claro. Estos modos de fusión tienden a aclarar los colores, algunos mezclando colores del mismo modo que se mezcla la luz proyectada.

Categoría de complejidad Superponer, Luz suave, Luz fuerte, Luz lineal, Luz intensa, Luz focal, Mezcla dura. Estos modos de fusión realizan diferentes operaciones en los colores de origen y subyacentes dependiendo de si uno de los colores es más claro que el gris al 50%.

Categoría de diferencia Diferencia, Exclusión, Restar, Dividir. Estos modos de fusión crean colores basados en las diferencias entre los valores del color de origen y el color subyacente.

Categoría HSL Tono, Saturación, Color, Luminosidad. Estos modos de fusión transfieren uno o varios componentes de la representación HSL del color (tono, saturación y luminosidad) desde el color subyacente hasta el color resultante.

Descripciones de modo de combinación

En las siguientes descripciones se utilizan estos términos:

- El color de origen es el color de la capa a la que se aplica el modo de fusión.
- El color subyacente es el color de las capas compuestas situadas bajo la capa de origen en el panel Línea de tiempo.
- El color resultante es el resultado de la operación de fusión, el color del compuesto.

Normal El color resultante es el color de origen. En este modo se ignora el color subyacente. Normal es el modo predeterminado.

Disolver El color resultante de cada píxel es el color de origen o el color subyacente. La probabilidad de que el color resultante sea el color de origen depende de la opacidad del origen. Si la opacidad del origen es del 100%, el color resultante es el color de origen. Si la opacidad del origen es del 0%, el color resultante es el color subyacente.

Darken (Oscurecer) Cada valor del canal de color resultante es el más bajo (más oscuro) del valor de canal de color de origen y el correspondiente valor de canal de color subyacente.

Multiply (Multiplicar) Para cada canal de color, multiplica al valor del canal de color de origen por el valor del canal de color subyacente y divide el resultado por el valor máximo de píxeles de 8 bpc, 16 bpc o 32 bpc, dependiendo de la profundidad de color del proyecto. El color resultante nunca tiene más brillo que el original. Si uno de los colores de entrada es negro, el color resultante es negro. Si uno de los colores de entrada es blanco, el color resultante es el otro color de entrada. Este modo de fusión simula un dibujo realizado con varios rotuladores sobre papel o la colocación de varios geles enfrente de una luz. El resultado de fusionar con un color distinto de blanco o negro cada capa o trazo de pintura con este modo de fusión es un color más oscuro.

Subexposición de color El color resultante es el color de origen oscurecido para reflejar el color de la capa subyacente mediante el aumento del contraste. El blanco puro de la capa original no cambia el color de la capa subyacente.

Subexposición lineal El color resultante es el color de origen oscurecido para reflejar el color subyacente. El blanco puro no produce cambios.

Color más oscuro Cada píxel resultante es del color más oscuro del valor de color de origen y del correspondiente valor de color subyacente. El color más oscuro es similar a Oscurecer, pero no funciona en canales de color independientes.

Sobreexposición lineal Cada valor del canal de color resultante es la suma de los correspondientes valores del canal de color del color de origen y del color subyacente. El color resultante nunca es más oscuro que cualquiera de los colores de entrada.

Lighten (Aclarar) Cada valor del canal de color resultante es el más alto (más claro) del valor de canal de color de origen y el correspondiente valor de canal de color subyacente.

Pantalla Multiplica los complementarios de los valores de canal y, a continuación, toma el complementario del resultante. El color resultante nunca es más oscuro que cualquiera de los colores de entrada. El uso del modo de pantalla es similar a la proyección de varias diapositivas fotográficas de forma simultánea en una sola pantalla.

Sobreexposición de color El color resultante es el color de origen aclarado para reflejar el color de la capa subyacente mediante la reducción del contraste. Si el color de origen es negro puro, el color resultante es el color subyacente.

Sobreexposición lineal El color resultante es el color de origen aclarado para reflejar el color subyacente mediante el aumento del brillo. Si el color de origen es negro puro, el color resultante es el color subyacente.

Color más claro Cada píxel resultante es del color más claro del valor de color de origen y del correspondiente valor de color subyacente. El color más claro es similar a Aclarar, pero no funciona en canales de color independientes.

Overlay (Superposición) Multiplica o protege los valores del canal de color de entrada, dependiendo de si el color subyacente es o no más claro que el gris al 50%. El resultado mantiene los resaltados y las sombras en la capa subyacente.

Soft Light (Luz suave) Oscurece o aclara los valores de los canales de color de la capa subyacente, según el color de origen. El resultado es similar a proyectar un punto de luz difuso sobre la capa subyacente. Para el valor de cada canal de color, si el color de origen es más claro que el gris al 50%, el color resultante es más claro que el color subyacente, como si se sobreexpusiera. Si el color de origen es más oscuro que el gris al 50%, el color resultante es más oscuro que el color subyacente, como si se subexpusiera. Una capa con negro o blanco puro pasa a ser notablemente más oscura o clara, pero no se convierte en negro o blanco puro.

Hard Light (Luz fuerte) Multiplica o filtra los valores de los canales de color de entrada según el color de origen original. El resultado es similar a proyectar un punto de luz llamativo sobre la capa. Para el valor de cada canal de color, si el color subyacente es más claro que el gris al 50%, la capa se aclara como si se filtrara. Si el color subyacente es más oscuro que el gris al 50%, la capa se oscurece como si se multiplicara. Este modo es útil para crear la apariencia de sombras en una capa.

Luz intensa Subexpone o sobreexpone los colores aumentando o reduciendo el contraste, en función del color subyacente. Si el color subyacente es más claro que el gris al 50%, la capa se aclara debido a que aumenta el contraste. Si el color subyacente es más oscuro que el gris al 50%, la capa se oscurece debido a que se aumenta el contraste.

Luz lineal Subexpone o sobreexpone los colores reduciendo o aumentando el brillo, en función del color subyacente. Si el color subyacente es más claro que el gris al 50%, la capa se aclara debido a que aumenta el brillo. Si el color subyacente es más oscuro que el gris al 50%, la capa se oscurece debido a que se reduce el brillo.

Luz focal Sustituye los colores, dependiendo del color subyacente. Si el color subyacente es más claro que el gris al 50%, los píxeles más oscuros que el color subyacente se sustituyen, y los píxeles que son más claros que el color subyacente no cambian. Si el color subyacente es más oscuro que el gris al 50%, los píxeles más claros que el color subyacente se sustituyen, y los píxeles que son más oscuros que el color subyacente no cambian.

Mezcla dura Mejora el contraste de la capa subyacente que está visible bajo una máscara en la capa de origen. El tamaño de la máscara determina el área contrastada; la capa de origen invertida determina el centro del área contrastada.

Difference (Diferencia) Para cada canal de color, resta el valor de entrada más oscuro del más claro. Al pintar con blanco se invierten los valores del color de fondo, mientras que el negro no produce cambios.

 *Si tiene dos capas con un elemento visual idéntico que desea alinear, coloque una capa encima de la otra y defina el modo de fusión de la capa superior como Diferencia. A continuación, puede mover una capa o la otra hasta que los píxeles del elemento visual que desea alinear sean todos negros (lo que significa que las diferencias entre los píxeles son cero y, por tanto, los elementos están apilados exactamente encima de cada uno).*

Exclusión Crea un resultado similar al del modo Diferencia, pero con menor contraste. Si el color de origen es blanco, el color resultante es el complementario del color subyacente. Si el color de origen es negro, el color resultante es el color subyacente.

Subtract (Restar) Resta el archivo de origen del color subyacente. Si el color de origen es negro, el color resultante es el color subyacente. Los valores de color de resultado pueden ser inferiores a 0 en proyectos de 32 bpc.

Dividir Divide el color subyacente por el color de origen. Si el color de origen es blanco, el color resultante es el color subyacente. Los valores de color de resultado pueden ser superiores a 1,0 en proyectos de 32 bpc.

Tono El color resultante tiene la luminosidad y la saturación del color subyacente y el tono del color de origen.

Saturación El color resultante tiene la luminosidad y el tono del color subyacente y la saturación del color de origen.

Color El color resultante tiene la luminosidad del color subyacente y el tono y la saturación del color de origen. Este modo de fusión mantiene los niveles de gris en el color subyacente. Este modo resulta útil para colorear imágenes de escala de grises y teñir imágenes en color.

Luminosidad El color resultante tiene el tono y la saturación del color subyacente y la luminosidad del color de origen. Este modo es el contrario del modo Color.



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

Exportación

Faltan códecs | Adobe Media Player | Premiere Pro instalado desde Creative Cloud
resolución de problemas (16 de mayo de 2012)

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

Flujo de trabajo y descripción general para la exportación

Tipos de exportación

Adobe Media Encoder

Flujo de trabajo para exportar archivos de audio y vídeo

Recursos de la comunidad:

PF: "How do I export a movie for YouTube, Vimeo, iPad, iPhone, Apple TV?" ("¿Cómo puedo exportar una película para YouTube, Vimeo, iPad, iPhone y Apple TV?")

PF: ¿Cuál es el mejor formato o códec de exportación?

Jeff Bellune proporciona una descripción general de los modos de exportación de vídeo desde Premiere Pro en su [sitio web](#).

La exportación a DVD se realiza con Adobe Encore. Para obtener más información sobre la exportación de un DVD de su programa, consulte [Exportación a DVD o disco Blu-ray](#).

La exportación de vídeo para Web se realiza con Adobe Media Encoder. Para obtener más información sobre cómo exportar un archivo adecuado para cargarlo en la web, consulte [Exportación para la web y dispositivos móviles](#).

Tipos de exportación

[Volver al principio](#)

Se puede exportar vídeo de una secuencia en la forma más apropiada para continuar editándolo o para que lo visualice el público. Premiere Pro admite exportaciones en formatos para usos y dispositivos de destino diversos.

Exportación de archivos para su modificación posterior

Se pueden exportar archivos de audio y películas editables. Posteriormente, se puede obtener una vista previa del trabajo con los efectos y transiciones totalmente procesados. Asimismo, se puede continuar editando los archivos en aplicaciones distintas a Premiere Pro. Asimismo, se puede exportar una secuencia de imágenes fijas. Asimismo, se puede exportar una imagen fija desde un fotograma de vídeo único para utilizarla en un título o en un gráfico.

Tras la edición de los recursos P2 MXF, se puede volver a exportar la secuencia al formato P2 MXF. Es posible continuar con la edición de los archivos MXF resultantes en otros sistemas de edición que editen MXF.

Premiere Pro admite tanto la exportación directa como la exportación de Adobe Media Encoder. Con la exportación directa se generan nuevos archivos directamente desde Premiere Pro. La exportación de Adobe Media Encoder envía los archivos a Adobe Media Encoder para su procesamiento. En Adobe Media Encoder, puede optar por procesar un recurso de forma inmediata, o bien, añadirlo a una cola de procesamiento.

Exportación a cinta

Puede exportar una secuencia o un clip a una cinta de vídeo en una videocámara o un VTR admitidos. Se puede utilizar este tipo de exportación para archivar una cinta maestra o para distribuir ediciones básicas para visualización en VTR.

Envío a Encore para la creación de DVD, discos Blu-ray o archivos SWF

Puede enviar vídeo de cualquier secuencia a Adobe Encore para extraerlo a DVD, un disco Blu-ray (sólo Windows) o un archivo SWF. Los cambios realizados en las líneas de tiempo de Premiere Pro o Encore se reflejan en Encore y viceversa gracias a Adobe Dynamic Link. El contenido de Premiere Pro se puede enviar a Adobe Encore para crear un disco de reproducción automática sin menús. Se pueden crear con rapidez discos basados en menús mediante plantillas profesionales de Adobe Encore. Finalmente, puede utilizar las herramientas de creación profunda de Adobe Encore, Adobe Photoshop y otras aplicaciones para crear discos de calidad profesional. La exportación también se puede realizar en formatos adecuados para la distribución en CD-ROM.

Exportación de archivos del proyecto para otros sistemas

Puede exportar archivos de proyecto, no sólo clips, a archivos EDL estándar. Puede importar archivos EDL en una gran variedad de sistemas de edición de terceros para finalizarlos. Puede recortar los proyectos de Premiere Pro hasta su formato básico y dejarlos preparados, con o sin sus medios de origen, para el archivado.

Exportación de formatos para varios dispositivos y sitios Web

Finalmente, puede utilizar Adobe Media Encoder para exportar vídeo en formatos apropiados para dispositivos que van de platinas profesionales a reproductores de DVD, pasando por sitios Web de uso compartido de vídeos, teléfonos móviles, reproductores de medios portátiles y TV estándar y de alta definición.

Adobe Media Encoder

[Volver al principio](#)

Premiere Pro y otras aplicaciones emplean Adobe Media Encoder, una aplicación de codificación independiente. Cuando especifica ajustes de exportación en el cuadro de diálogo Ajustes de exportación y hace clic en Exportar, Premiere Pro envía la solicitud de exportación a Adobe Media Encoder.

En el cuadro de diálogo Ajustes de exportación, haga clic en Cola para enviar secuencias de Premiere Pro a la cola independiente de Adobe Media Encoder. Desde la cola, puede codificar secuencias en uno o varios formatos o aprovechar las demás funciones.

Mientras Adobe Media Encoder procesa y exporta en el fondo, puede continuar trabajando en Premiere Pro. Adobe Media Encoder codifica la versión guardada más reciente de cada secuencia en la cola.

Flujo de trabajo para exportar archivos de audio y vídeo

[Volver al principio](#)

1. Realice una de las acciones siguientes:
 - En el panel Línea de tiempo o Monitor de programa, seleccione una secuencia.
 - En un panel Proyecto, Monitor de origen o bandeja, seleccione un clip.
2. Realice una de las acciones siguientes:
 - Elija Archivo > Exportar > Medios. Premiere Pro abre el cuadro de diálogo Exportar medios.
 - Elija Archivo > Exportar. A continuación, seleccione una de las opciones que aparecen junto a Medios en el menú.
3. (Opcional) En el cuadro de diálogo Ajustes de exportación, especifique el rango de origen de la secuencia o el clip que desee exportar. Arrastre los controles en la barra del área de trabajo. A continuación, haga clic en el botón Definir punto de entrada  y botón Definir punto de salida .
4. Para recortar la imagen, especifique las opciones de recorte en el panel Origen.
5. Seleccione el formato de archivo que desee para su archivo exportado.

Si no está seguro de qué formato de exportación o códec elegir, [consulte este vídeo](#) de Video2Brain y Todd Kopriva.
6. (Optativo) Seleccione el ajuste preestablecido que mejor se ajuste a su destino de reproducción, distribución y público.

 *Para exportar automáticamente un archivo desde una secuencia de Premiere Pro con los ajustes que coinciden exactamente con los valores de esa secuencia, seleccione Coincidir con ajustes de secuencia en el cuadro de diálogo Ajustes de exportación.*
7. Para personalizar las opciones de exportación, haga clic en una ficha (p. ej., Vídeo, Audio) y especifique las opciones adecuadas.
8. Realice una de las acciones siguientes:
 - Haga clic en Cola. Se abre Adobe Media Encoder con la tarea de codificación agregada al final de la cola.
 - Haga clic en Exportar. Adobe Media Encoder procesa y exporta el elemento inmediatamente.

De forma predeterminada, Adobe Media Encoder guarda el archivo exportado en la carpeta donde se sitúa el archivo de origen. Adobe Media Encoder añade la extensión para el formato especificado al final del nombre de archivo. Es posible especificar carpetas inspeccionadas para los distintos tipos de archivos exportados.

Nota: No puede exportar un archivo de película a un formato de archivo HDV. Sin embargo, puede exportar una película en un archivo de formato MPEG-2 de alta definición. Además, puede exportar una secuencia HDV directamente a cinta en un dispositivo HDV (sólo Windows).

Para obtener instrucciones sobre cómo exportar vídeo con un canal alfa (transparencia), [consulte esta entrada](#).

En este capítulo de la serie "Adobe Premiere Pro Classroom in a Book" se enseña cómo exportar fotogramas, clips y secuencias.

PF: "What are the best export settings?" ("¿Cuáles son los mejores ajustes de exportación?")

- [Codificación y exportación](#)
- [Formatos de archivos que se pueden exportar](#)

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

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

Formatos exportados directamente desde Premiere Pro

Además de los formatos de archivo exportados por Adobe Media Encoder, Premiere Pro exporta varios formatos de archivo directamente.

- AAF (Formato de Autoría avanzado)
- BMP (Mapa de bits de Windows; solo Windows)
- DPX
- EDL (Lista de decisiones de edición)
- JPEG
- OMF (Formato de medios abierto)
- PNG
- TGA (Targa)
- TIFF
- XML (Final Cut Pro XML)

Más temas de ayuda

[Formatos de archivo compatibles para la exportación](#)



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

Exportación al formato P2 de Panasonic

Cuando haya terminado de editar una secuencia P2 de Panasonic, puede exportar la secuencia editada un disco duro o a una tarjeta P2. También puede exportar clips individuales al formato P2.

El tamaño de archivo máximo para un clip guardado en el formato P2 es 4 GB. Cuando Premiere Pro exporta clips o secuencias superiores a 4 GB al formato P2, los exporta como grupos de clips extendidos de 4 GB. Para obtener más información sobre la extensión de clips, consulte Acerca de los clips extendidos.

Se simplifica el flujo de trabajo de la tarjeta P2 al modo de edición y otra vez a la tarjeta P2. Importe los clips P2 en un proyecto que contenga una secuencia de canal 5.1. Asigne los canales de origen a sus pistas especificadas. Coloque los clips en la secuencia o expórtelos a P2. Para obtener más información, consulte Asignación de canales de audio de salida y origen.

Nota: Si exporta a P2 a partir de secuencias estéreo, que son el tipo predeterminado utilizado en los distintos ajustes preestablecidos P2, se producirán archivos con dos pistas mono. Premiere Pro conserva la panorámica estéreo de la secuencia. Al realizar la exportación a P2 desde secuencias con pistas maestras de canal 5.1, Premiere Pro exporta la secuencia en archivos con dos canales mono, uno para el canal estéreo izquierdo y otro para el derecho.

Cuando se exportan clips o secuencias a medios P2, Premiere Pro traduce los metadatos XMP y del clip en campos estándar P2. Los usuarios de P2, cámaras, servidores y platinas pueden leerlos

1. Seleccione la secuencia o el clip en un panel Línea de tiempo o Proyecto.
2. (Opcional) Si realiza la exportación desde una Línea de tiempo, defina un marcador de línea de tiempo con el número "0" en el fotograma que desee utilizar como icono P2 de la exportación.

Si no se establece este marcador, el icono P2 aparece en el primer fotograma de la secuencia de forma predeterminada.

3. Elija Archivo > Exportar > Medios.
4. En la lista desplegable Formato, seleccione Película P2.
5. (Opcional) Haga clic en el texto activo del campo Nombre de salida y escriba un nuevo nombre de archivo.

Este nombre se utiliza como el valor para el elemento UserClipName en el archivo XML de metadatos del clip exportado. El valor UserClipName aparece en la columna Nombre del panel Proyecto cuando el clip se vuelve a importar a Premiere Pro. Si no especifica un nombre, el nombre de archivo aparece en la columna Nombre. El nombre del archivo se genera de forma automática de acuerdo con el formato MXF P2 de Panasonic.

6. Desplácese a la ubicación en la que desee guardar el archivo. Haga clic en Examinar, vaya a la raíz de la tarjeta P2 instalada o la carpeta de destino correspondiente y haga clic en Guardar.

Si hay una estructura de archivos compatible con P2 en el destino, Premiere Pro añade los clips exportados a las carpetas existentes. Si la estructura de archivos compatible con P2 no está presente, Premiere Pro crea una en el destino.

7. Defina la sección del clip o secuencia que desee exportar. En el cuadro de diálogo Ajustes de exportación, arrastre el indicador de tiempo real  al punto de entrada deseado y haga clic en el botón Definir punto de entrada . Arrastre el indicador de tiempo real triangular al punto de salida deseado y haga clic en el botón Definir punto de salida .
8. Realice una de las acciones siguientes:
 - Haga clic en Cola. Se abre Adobe Media Encoder con la tarea de codificación agregada al final de la cola.
 - Haga clic en Exportar. Adobe Media Encoder procesa el recurso de forma inmediata.

Adobe Media Encoder añade la secuencia o el clip a la carpeta CONTENTS del disco o tarjeta P2. Adobe Media Encoder añade el archivo MXF de vídeo a la carpeta VIDEO y el archivo de audio MXF a la carpeta AUDIO. Adobe Media Encoder añade el archivo de icono a la carpeta ICON y el archivo de metadatos XML a la carpeta CLIP.

Más temas de ayuda



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

Exportación de archivos OMF para Pro Tools

Exportación de un archivo OMF para Pro Tools

Funciones admitidas en archivos OMF

Sugerencias para la importación de archivos OMF a Pro Tools

Puede exportar todas las pistas de audio activas de toda una secuencia en Premiere Pro a un archivo Open Media Format (OMF). DigiDesign Pro Tools importa archivos OMF cuando se dispone de licencia para la función DigiTranslator. Con DigiTranslator en Pro Tools puede refinar bandas sonoras de Premiere Pro.

Nota: Los archivos OMF exportados por Premiere Pro no se admiten oficialmente en plataformas distintas de ProTools. Premiere Pro no importa archivos OMF.

Exportación de un archivo OMF para Pro Tools

[Volver al principio](#)

1. En un panel Línea de tiempo, seleccione una secuencia.
2. Seleccione Archivo > Exportar > OMF.
3. En el cuadro de diálogo Ajustes de exportación OMF, escriba el título del archivo OMF en el campo Título OMF.
4. Desde los menú Velocidad de muestreo y Bits por muestra, seleccione los ajustes de su secuencia.
5. En el menú Archivos, seleccione una de estas opciones:
 - Encapsular** Con este ajuste, Premiere Pro exporta un archivo OMF que contiene los metadatos del proyecto y todo el audio de la secuencia seleccionada. Normalmente, los archivos OMF encapsulados son muy grandes.
 - Audio independiente** Con este ajuste, Premiere Pro exporta archivos AIF mono individuales a una carpeta _omfiMediaFiles. El nombre de la carpeta contiene el nombre de archivo OMF. El uso de archivos AIF garantiza la compatibilidad máxima con sistemas de audio más antiguos.
6. En el menú Procesar, seleccione una de estas opciones:
 - Copiar archivos de audio enteros** Con este ajuste, Premiere Pro exporta el audio para la totalidad de cada clip usado en la secuencia, sin importar las veces que se utilice el clip ni cuántas partes del clip se usen.
 - Recortar archivos de audio** Con este ajuste, Premiere Pro solo exporta las partes de cada clip que se usan en la secuencia: las instancias de clip. Puede elegir exportar cada instancia de clip con longitud adicional, controles, agregados al inicio y al final del archivo.
7. En el campo Fotogramas de control, especifique la longitud de los controles, en fotogramas de vídeo. Este periodo de tiempo se agrega al inicio y al final de los archivos exportados cuando seleccione Consolidar medios. El ajuste predeterminado es un segundo, en fotogramas, a la velocidad de fotogramas de la secuencia. Si la longitud de los controles especificada es superior a la longitud de la instancia del clip, Premiere Pro exporta toda la instancia del clip.
8. Inicie Pro Tools e importe el archivo OMF. Para obtener más información sobre la importación de archivos a Pro Tools, consulte la Ayuda de Pro Tools.

Funciones admitidas en archivos OMF

[Volver al principio](#)

Al exportar a OMF, Premiere Pro exporta archivos con los metadatos y atributos siguientes:

Nota: En la exportación a OMF, Premiere Pro solo aplica los efectos enumerados. Asimismo, como los valores de OMF se basan en clip, Premiere Pro no exporta a OMF la mayoría de valores basados en pista.

Muestras de exportaciones precisas Premiere Pro pone todas las transiciones y los puntos de fotogramas clave en los límites de la muestra de audio. Los límites del cuadro de vídeo no restringen estas ubicaciones.

Velocidades de muestreo de 48 y 96 k Premiere Pro convierte los clips de sonido a la misma velocidad de muestreo, coherente con Pro Tools. Puede seleccionar la velocidad de muestreo durante la exportación.

Profundidad de 16 y 24 bits Puede seleccionar la profundidad de bits durante la exportación.

Opciones Encapsular y Audio independiente Con la opción Encapsular, puede exportar un archivo OMF único de gran tamaño que contenga los metadatos tanto de OMF como de audio. Con la opción de Audio independiente, puede exportar un archivo OMF más pequeño y un conjunto de archivos de audio externos relacionados individuales. La opción de Audio independiente resulta útil para proyectos de gran tamaño, ya que los archivos OMF no pueden superar los 2 gigabytes.

Nombres de pista OMF y Pro Tools solo funcionan con pistas mono. Premiere Pro exporta cada canal de una pista estéreo de canal 5.1 o 16 canales a su propia pista mono con el id de pista de destino adjunto al nombre de la pista. Premiere Pro exporta los canales estéreo Izquierdo y Derecho con _L y _R respectivamente en los nombres de pista.

Nombres de clip Tras importar un archivo OMF en Pro Tools, los nombres de clip de la secuencia de Premiere Pro aparecen en la línea de tiempo de Pro Tools.

Volumen del clip y volumen de fotograma clave de clip De forma predeterminada, Premiere Pro exporta los niveles de volumen del clip y los niveles de volumen de fotograma clave de clip al efecto Ganancia de clip del archivo OMF. Puede configurar DigiTranslator de forma que acepte u omita los ajustes de volumen del fotograma clave.

Transiciones de audio Premiere Pro exporta transiciones de audio entre dos clips adyacentes, centrados o no centrados, tal como lo especifique el usuario.

Ajustes de panorámica del Mezclador de audio Se exporta un ajuste de panorámica por clip sin fotogramas clave. Premiere Pro extrae los ajustes de panorámica de la pista y los aplica a los datos de exportación del clip.

Pistas estéreo De forma predeterminada, Premiere Pro fuerza la panorámica del canal Izquierdo a la izquierda y del canal Derecho a la derecha durante la exportación a OMF.

Equilibrio de estéreo Premiere Pro aplica el equilibrio de clips al efecto Ganancia de clip para el clip. Premiere Pro no aplica el equilibrio del Mezclador de audio porque se basa en pista y no en clip.

Efectos de ganancia para pistas de canal 5.1 y de 16 canales. Premiere Pro aplica el primer valor de ganancia de canal por canal de clip. Premiere Pro no aplica fotogramas clave de ganancia de canal de clip.

Efectos Relleno hacia la izquierda, Relleno hacia la derecha y Cambiar canales Premiere Pro aplica el primer valor de los efectos Relleno hacia la izquierda, Relleno hacia la derecha y Cambiar canales a cada clip. Premiere Pro no aplica los fotogramas clave de Relleno hacia la izquierda, Relleno hacia la derecha y Cambiar canales.

Conmutar salida de pista Premiere Pro solo exporta las pistas de audio con el ajuste Conmutar salida de pista activado. Si una pista está desactivada, no aparecerá en el archivo OMF exportado. Premiere Pro no aplica Silenciar pista del Mezclador de audio o los ajustes del botón Pista solo.

Secuencias anidadas Premiere Pro exporta audio para cada secuencia anidada de la misma forma que para cada clip simple.

Clips combinados Premiere Pro exporta audio del mismo modo que se hace con los subclips y los clips maestros.

Sugerencias para la importación de archivos OMF a Pro Tools

[Volver al principio](#)

En el cuadro de diálogo de DigiTranslator:

- Anule la selección de Pan Odd Tracks Left/Even Tracks Right.
- Para obtener un control de ganancia automático, seleccione Convert Clip Based Gain To Automation.
- No seleccione Sample Rate Conversion a menos que necesite convertir la velocidad de muestreo.

En el cuadro de diálogo Missing Files:

- Cambie el ajuste predeterminado a Manually Find And Relink y presione OK.
- Anule la selección de todas las opciones.
- Desplácese a la carpeta <nombredelproyecto> ExternalMediaFiles y selecciónela.



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

Exportación de una imagen fija

Para ver un vídeo que muestran la exportación de un fotograma, consulte el [sitio web de Adobe](#).

Los botones Exportar fotograma  del Monitor de origen o el Monitor de programa permiten exportar rápidamente fotogramas de vídeo sin utilizar Adobe Media Encoder. Esto se denomina en ocasiones captura de fotograma.

Nota: El botón Exportar fotograma no aparece de forma predeterminada. Puede agregarlo desde el editor de botones. Para obtener información acerca de cómo agregar botones a la barra de botones, consulte [Personalización de la barra de botones del panel del monitor](#).

1. Sitúe el cabezal de reproducción en el fotograma deseado en un clip o secuencia.
2. Haga clic en el botón Exportar fotograma .

El cuadro de diálogo Exportar fotograma se abre con el campo de nombre en modo de edición de texto. El nombre completo se selecciona para edición. De forma predeterminada, el nombre del fotograma contiene el nombre de la secuencia o clip de origen y un número incrementado automáticamente. Por ejemplo, los fotogramas de nombres de Premiere Pro exportados desde un clip denominado Clip.mov, "Clip.mov.Still001," "Clip.mov.Still002," "Clip.mov.Still003," etc. Aunque se cambie de nombre el fotograma, Premiere Pro utiliza el siguiente número la próxima vez que se exporte un fotograma desde el mismo clip.

De forma predeterminada, Premiere Pro selecciona el formato utilizado por última vez para una exportación de fotograma.

3. Realice una de las acciones siguientes:

- Indique un nuevo nombre para el fotograma. Seleccione un formato en el menú Formato:. Desplácese a un destino para el fotograma. Haga clic en Aceptar.
- Presione Intro para aceptar la ubicación, el formato y el nombre del fotograma predeterminado.

Premiere Pro exporta un fotograma. De forma predeterminada, Premiere Pro establece la profundidad de bits del fotograma exportado en el valor de la secuencia o clip de origen.



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

Exportación a DVD o disco Blu-ray

Elegir formatos de archivo para varios discos

Enviar una secuencia a Encore para crear un DVD, disco Blu-ray o archivo SWF

Puede exportar secuencias o porciones de las mismas en archivos con un formato para la creación y grabación de DVD y Blu-ray. O bien, puede exportar a Encore para crear un disco DVD o Blu-ray con menús o grabar directamente en el disco sin menús.

Para ver un vídeo que usa el vínculo dinámico y el comando Enviar a Encore, consulte el [sitio web de Adobe](#).

Tim Kolb ofrece un tutorial de vídeo en el [sitio web de Adobe](#) que muestra el uso de Dynamic Link en la creación de un DVD con Premiere Pro y Encore.

Encontrará instrucciones para crear un DVD de reproducción automática (a veces denominado DVD de primera reproducción), [en este artículo del sitio web de Adobe Press](#).

Para exportar la secuencia para su uso posterior o para trabajar en Encore en otro equipo, se puede utilizar Archivo > Exportar > Medios y seleccionar los ajustes adecuados para la exportación. Consulte Flujo de trabajo para exportar archivos de audio y vídeo.

Elección de formatos de archivo para varios discos

[Volver al principio](#)

Al exportar un archivo desde el cuadro de dialogo Ajustes de exportación para utilizar en la creación de DVD o discos Blu-ray, seleccione el formato adecuado para el medio de destino. Para DVD de una capa o de doble capa, seleccione MPEG2-DVD. Para disco Blu-ray de una capa o de doble capa, seleccione MPEG2 Blu-ray o H.264 Blu-ray.

Seleccione el ajuste preestablecido para un formato determinado según el espacio disponible del medio de destino y las necesidades de la audiencia de destino.

Envío de una secuencia a Encore para crear un DVD, disco Blu-ray o archivo SWF

[Volver al principio](#)

Nota: Antes de comenzar, asegúrese de que Encore está instalado en el mismo equipo que Premiere Pro.

1. En Premiere Pro, seleccione una secuencia.
2. (Opcional) Agregue marcadores de capítulo de Encore, si lo desea. Consulte Agregar marcadores de capítulo de Encore.
3. (Opcional) Si produce una secuencia para salida de definición estándar que incluya clips de alta definición, seleccione Máxima calidad de procesamiento antes de usar Dynamic Link para enviar la secuencia a Encore para la creación de DVD. Esto no se aplica a las secuencias HD que usan Dynamic Link para la creación de discos Blu-ray.
4. Seleccione Archivo > Adobe Dynamic Link > Enviar a Encore.
5. En la ficha Básico del cuadro de diálogo Nuevo proyecto, escriba un nombre para el disco en el campo Nombre.
6. (Opcional) Haga clic en Examinar y desplácese a la ubicación del proyecto Encore o cámbielo desde la ubicación predeterminada.
7. En el panel Ajustes de proyecto, seleccione el nombre del modo de creación deseado.

Los grupos de opciones disponibles en el área Ajustes y en la ficha Avanzado dependen de si el modo de creación es Blu-ray o DVD.

Nota: El modo de creación puede cambiarse en cualquier momento, en el cuadro de diálogo Ajustes del proyecto de Encore.

8. (Opcional) Haga clic en Avanzado y seleccione los ajustes de transcodificación deseados.
9. Haga clic en Aceptar.

El panel Proyecto de Encore contiene el proyecto y la secuencia vinculados dinámicamente de Premiere Pro.

10. Termine la creación y la exportación en Encore. Para obtener más información sobre la utilización de Encore para crear DVD, discos Blu-ray y archivos SWF, consulte la [Ayuda de Encore](#).

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

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

Procesamiento inteligente

Al exportar, se puede utilizar el procesamiento inteligente para ciertos formatos a fin de crear resultados de mayor calidad evitando la recompresión, cuando sea posible.

En versiones anteriores de Premiere Pro, el procesamiento inteligente ha estado disponible para los formatos DV y DVCPRO.

En Premiere Pro, se ha añadido una función de procesamiento inteligente para exportaciones GOP MPEG2 OP1a extensas, en las que el material original es una coincidencia de un archivo MPEG2 OP1a o XDCAM EX extenso. El procesamiento inteligente puede acelerar los tiempos de procesamiento de MXF para vídeos GOP MPEG2 de larga duración y, al mismo tiempo, evitar la recompresión.

Para los formatos DV o DVCPRO, se utiliza automáticamente el procesamiento inteligente.

Para los formatos XDCAM, marque la casilla para el procesamiento inteligente en el plug-in de exportación XDCAM. Si tiene estos tipos de clips en la Línea de tiempo de una secuencia con ajustes coincidentes, está exportando de MXF OP1a con un ajuste preestablecido coincidente y la casilla de verificación está marcada en el plug-in de exportación XDCAM, se utiliza el procesamiento inteligente. Premiere Pro detecta los efectos aplicados y regresa a la representación normal si es necesario.

Para desactivar el procesamiento inteligente, desmarque la casilla de verificación en el plug-in de exportación XDCAM.

Al utilizar estos formatos, el procesamiento inteligente crea un flujo de trabajo acelerado y menos pérdida generacional. Las horas de procesamiento son entre 4 y 12 veces más rápidas que en tiempo real. Cuanto más baja sea la velocidad, más rápido se procesa (menos datos por fotograma para copiar, por lo que se puede hacer más a la misma velocidad de transferencia).

Para obtener más información sobre la representación inteligente, incluidos los detalles del equipo de Premiere Pro, [consulte esta entrada de blog](#).



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

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

Uso de Adobe SpeedGrade



[Tutorial de vídeo: Secuencias de Premiere Pro con gradación de color en SpeedGrade](#)

[Aplicar corrección de color de SpeedGrade en Premiere Pro](#)

[Tutorial de vídeo: Aplicar efectos de corrección del color de Lumetri a secuencias en Premiere Pro](#)

[Envío de una secuencia a SpeedGrade](#)

[Tutorial de vídeo: Carga y conformación de material para Adobe SpeedGrade](#)

[Notas importantes](#)

[Envío de un EDL a SpeedGrade](#)

Adobe® SpeedGrade™ es una aplicación de gradación de color que ofrece capacidades gradación de color avanzadas para el material de archivo.

Las secuencias de vídeo se pueden enviar de Premiere Pro a Speedgrade para aplicar gradación de color y enviarlas de nuevo a Premiere Pro. Las secuencias de Premiere Pro se pueden exportar a SpeedGrade como secuencias de imágenes fijas de DPX o como listas de decisiones de edición (EDL). Una vez aplicada la gradación de color en SpeedGrade, dichos proyectos se pueden exportar como archivos independientes de vídeo a Premiere Pro para continuar editándolos.

Este vídeo muestra el flujo de ida y vuelta entre Premiere Pro y SpeedGrade.

Aplicar corrección de color de SpeedGrade en Premiere Pro

[Volver al principio](#)

Adobe Premiere Pro CC incluye el motor de profundidad de color Lumetri™, que permite aplicar archivos .look a los clips desde SpeedGrade.

El navegador Lumetri en el panel de Efectos proporciona una biblioteca de efectos Lumetri preestablecidos. Puede aplicar capas de corrección de color SpeedGrade y tablas de consulta (LUT) previamente creadas a las secuencias, sin necesidad de salir de la aplicación. Aspecto navegador de aspectos también ayuda a encontrar y utilizar archivos .look exportados desde SpeedGrade o LUT de otros sistemas.

Nota: Los efectos Lumetri de Premiere Pro son de sólo lectura, por lo que se deben editar las capas de corrección de color en las capas y las LUT en SpeedGrade. También se pueden guardar y abrir secuencias de Premiere en SpeedGrade.

Envío de una secuencia a SpeedGrade

[Volver al principio](#)

Para enviar una secuencia a SpeedGrade, elija Archivo > Enviar a Adobe SpeedGrade.

Para obtener más información sobre la edición y el flujo de trabajo de gradación entre SpeedGrade y Premiere Pro, [consulte este artículo](#).

Notas importantes

- Enviar a SpeedGrade exporta un archivo de proyecto de SpeedGrade (.ircp) y una serie de secuencias DPX en carpetas, representando los segmentos en la secuencia de Premiere Pro, sin "controles".
- En las ediciones de solo corte, cada clip se envía como una secuencia DPX independiente.
- Para los clips con transiciones, la parte del clip sin la transición se envía como una secuencia DPX y la parte con la transición se envía como otra secuencia DPX independiente.
- Del mismo modo, los segmentos compuestos se acoplan y se envían como segmentos DPX independientes. También pueden seleccionarse clips individuales en el panel Proyecto y enviarlos a SpeedGrade, donde se convierten en un único segmento DPX.
- Cada segmento DPX se empaqueta en una carpeta distinta, etiquetada con el código de tiempo de secuencia del primer fotograma de ese segmento, junto con el nombre del clip. Esto hace que sea más fácil encontrar tomas específicas dentro de la secuencia de Premiere, ya que se pueden ordenar para que coincidan con el orden en el que aparecen en la secuencia. Además de la carpeta Medios y el archivo de proyecto .ircp, se exporta un archivo .wav del audio de toda la secuencia como banda sonora de referencia. Para los clips individuales, se utiliza el código de tiempo de origen del medio.
- Cuando el archivo de proyecto .ircp de SpeedGrade se abre en SpeedGrade, se abre la secuencia (o el clip individual) en su línea de tiempo, listo para su gradación.

Nota: Para medios de origen entrelazado, Premiere Pro envía ambos campos a SpeedGrade como fotogramas distintos, de manera que un origen de 29,97 se enviará como un proyecto de 59,94 fotogramas por segundo.

Envío de una lista EDL a SpeedGrade

[Volver al principio](#)

En lugar de enviar una secuencia a SpeedGrade y crear archivos DPX adicionales, se puede vincular a la secuencia original mediante la exportación de una lista EDL desde Premiere Pro; a continuación, se realiza la importación a SpeedGrade. Para ello, siga estos pasos:

1. En Premiere Pro, seleccione la secuencia en el panel Proyecto o en la Línea de tiempo.
2. Elija Archivo > Exportar > EDL
3. Realice ajustes en la lista la EDL, elija un nombre y destino y, a continuación, haga clic en Aceptar. Se crea una lista EDL de estilo CMX 3600.
4. En SpeedGrade, actualice el escritorio y, a continuación, desplácese a la lista EDL.
5. Haga clic en la lista EDL. Las ediciones se cargan en SpeedGrade.
6. En la sección Carretes, puede ver los clips sin conexión.
7. En la barra lateral, busque los archivos originales.
8. En el menú Vista de carpeta de secuencias, elija > Secuencias desde carpeta + subárbol. Aparece el material de la carpeta de medios.
9. En la sección Carretes, haga clic en el botón Cargar desde escritorio. SpeedGrade conforma el material según la información de la lista EDL.



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

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

Exportación para la web y dispositivos móviles

Movimiento de recursos entre Adobe Premiere Pro y Adobe Flash

Sugerencias para la creación de archivos FLV y F4V

Sugerencias para la creación de vídeo para dispositivos móviles

Puede exportar una secuencia para su uso en Apple iPods, teléfonos móviles 3GPP, Sony PSP u otros dispositivos móviles. En Ajustes de exportación, bastará con seleccionar un ajuste preestablecido del formato H.264 que se haya realizado para el dispositivo de destino.

PF: "How do I export a movie for YouTube, Vimeo, iPad, iPhone, Apple TV?" ("¿Cómo puedo exportar una película para YouTube, Vimeo, iPad, iPhone y Apple TV?")

Device Central se puede utilizar para previsualizar el aspecto que tendrá una película en una amplia variedad de dispositivos móviles.

Para obtener más información sobre la exportación a los formatos FLV y F4V, consulte el tutorial de vídeo, [Creating FLV and F4V files](#) (Creación de archivos FLV y F4V; en inglés).

Movimiento de recursos entre Adobe Premiere Pro y Adobe Flash

[Volver al principio](#)

En Adobe Premiere Pro, puede añadir marcadores Cue Points de Flash a una línea de tiempo. Los marcadores Cue Points de Flash sirven como punto de referencia en aplicaciones de medios enriquecidos. Existen dos tipos de marcadores de puntos de referencia: los de eventos y los de navegación. Utilice los marcadores de puntos de referencia de navegación para desplazarse por las distintas secciones de los archivos FLV y F4V y para activar la presentación de textos en pantalla. Use los marcadores de puntos de referencia de eventos para activar secuencias de comandos de acciones en los archivos FLV y F4V en los momentos especificados.

Puede exportar películas directamente a formatos FLV y F4V desde Adobe Premiere Pro. Puede elegir entre distintos Ajustes de exportación preestablecidos. Estos ajustes preestablecidos equilibran el tamaño de archivo frente a la calidad de audio y vídeo para obtener la velocidad de bits necesaria para cualquier dispositivo o audiencia de destino. Si exporta la película con un canal alfa, la puede utilizar con facilidad como una capa en un proyecto de medios enriquecidos.

Puede importar el archivo FLV o F4V en Adobe Flash. Flash lee marcadores de secuencia como puntos de referencia de navegación o de eventos. En Flash, también puede personalizar la interfaz que rodea el vídeo.

Otra opción es utilizar Flash para crear animaciones que pueda utilizar en películas. Puede crear una animación en Flash. Puede exportar la animación como archivo FLV o F4V. A continuación, puede importar el archivo FLV o F4V en Adobe Premiere Pro para editarlo. En Adobe Premiere Pro, por ejemplo, podría agregar títulos o mezclar la animación con otros orígenes de vídeo.

Sugerencias para la creación de archivos FLV y F4V

[Volver al principio](#)

Siga estas sugerencias para lograr archivos FLV o F4V con la mayor calidad posible:

Trabaje con el vídeo en el formato nativo del proyecto hasta el resultado final

Si convierte un formato de vídeo digital precomprimido a otro formato comprimido, como el formato FLV o F4V, el codificador anterior puede introducir ruido de vídeo. El primer compresor ya ha aplicado su algoritmo de codificación al vídeo, lo que reduce su calidad y el tamaño y la velocidad de los fotogramas. Dicha compresión también podría haber introducido irregularidades digitales: ruido. Este ruido afecta al proceso de codificación final, y se suele exigir una velocidad de datos superior para codificar un archivo de buena calidad.

Utilice transiciones simples

Evite las transiciones elaboradas, ya que no se comprimen bien y pueden provocar que el vídeo comprimido final presente interrupciones durante el cambio. Los cortes en seco se comprimen mejor que los encadenados.

Conozca la velocidad de datos de la audiencia

Cuando entrega vídeo a través de Internet, produce archivo a velocidades de datos inferiores. Los usuarios que disponen de conexiones a Internet rápidas pueden ver los archivos sin necesidad de esperar la descarga, o esperar poco tiempo, pero los usuarios que se conectan a Internet mediante acceso telefónico deben esperar a que los archivos se descarguen. Haga los clips cortos para mantener los tiempos de descarga dentro de los límites aceptables para los usuarios que se conectan a Internet mediante marcación telefónica.

Seleccione la velocidad de fotogramas adecuada

La velocidad de fotogramas indica fotogramas por segundo (fps). Si tiene un clip con velocidad de datos más alta, con una velocidad de fotogramas más baja se mejora la reproducción mediante ancho de banda limitado. Por ejemplo, si comprime un clip con poco movimiento, la reducción de la velocidad de fotogramas a la mitad solo puede suponer un ahorro del 20 % en la velocidad de datos. Sin embargo, si comprime vídeo con mucho movimiento, la reducción de la velocidad de fotogramas tendrá un efecto mucho mayor en la velocidad de datos.

Dado que el vídeo ofrece una mejor calidad de visualización con una velocidad de reproducción de fotogramas nativa, déjela alta si así lo permiten los canales de transmisión y las plataformas de reproducción. Para la entrega por Web, obtenga este detalle de su servicio de alojamiento de sitios Web. Para dispositivos móviles, utilice los ajustes preestablecidos de codificación específicos de dispositivo y el emulador de dispositivo disponible mediante Adobe Media Encoder en Adobe Premiere Pro. Si va a reducir la velocidad de fotogramas, los mejores resultados se obtienen al dividir la velocidad de fotogramas por números enteros.

Nota: para incrustar clips de vídeo en un archivo SWF, haga que la velocidad de fotogramas del clip de vídeo coincida con la velocidad de fotogramas del archivo SWF. Para codificar vídeo empleando la velocidad de fotogramas de un archivo FLA, utilice los ajustes de codificación de vídeo avanzada en el asistente para la importación de FLV.

Seleccione un tamaño de fotograma que se ajuste a la velocidad de datos y la proporción de aspecto de fotogramas

A una determinada velocidad de datos (velocidad de conexión), al aumentar el tamaño de fotograma se disminuye la calidad del vídeo. Cuando seleccione el tamaño de fotograma para los ajustes de codificación, tenga en cuenta la velocidad de fotogramas, el material de origen y las preferencias personales. Para evitar la pantalla normal, elija un tamaño de fotograma de la misma proporción de aspecto que la del material de archivo de origen. Por ejemplo, si codifica el material de archivo NTSC a un tamaño de fotograma PAL se obtiene la pantalla normal.

Adobe Premiere Pro dispone de varios ajustes preestablecidos de archivo FLV o F4V en el cuadro de diálogo Ajustes de exportación. En estos se incluyen los tamaños de fotogramas preestablecidos y las velocidades de fotogramas para los diferentes estándares de televisión a diferentes velocidades de datos. Pruebe con los distintos ajustes preestablecidos de Adobe Media Encoder para encontrar el mejor ajuste para el proyecto. Utilice la siguiente lista de tamaños de fotograma habituales (en píxeles) como guía:

Módem NTSC 4 x 3 162 x 120

Módem PAL 4 x 3 160 x 120

T1/DSL/cable NTSC 4 x 3 648 x 480

T1/DSL/cable PAL 4 x 3 768 x 576

Realice transmisiones para obtener un mejor resultado

Puede transmitir archivos FLV y F4V para eliminar el tiempo de descarga. Los archivos FLV y F4V también tienen unas profundas capacidades de navegación e interactividad durante su transmisión. La transmisión de archivos FLV y F4V permite controlar la calidad del servicio. Puede transmitir archivos FLV y F4V con Flash Media Server. De forma alternativa, puede utilizar el servicio alojado desde uno de los socios disponibles del servicio de transmisión de archivos FLV/F4V disponible mediante el sitio Web de Adobe. Para obtener más información, consulte el artículo “Delivering Flash Video: Understanding the Difference Between Progressive Download and Streaming Video” (en inglés) en el sitio Web de Flash Developer Center.

Conozca los tiempos de descarga progresivos

Sepa cuánto tiempo tarda en descargarse suficiente vídeo como para poder reproducir hasta el final sin detenerlo para terminar la descarga. Mientras que se descarga la primera parte del clip de vídeo, puede aparecer otro contenido que disfraza la descarga. Para clips cortos, utilice la siguiente fórmula: Detener = tiempo de descarga – tiempo de reproducción + 10 % del tiempo de reproducción. Por ejemplo, si el clip dura 30 segundos y tarda un minuto en descargarse, asigne al clip una memoria intermedia de 33 segundos. La fórmula que se aplica es 60 segundos – 30 segundos + 3 segundos = 33 segundos.

Quite ruido y entrelazado

Para una mejor codificación, quite el ruido y el entrelazado.

Cuanto mayor sea la calidad del original, mejor será el resultado final. Las velocidades y los tamaños de fotogramas de los vídeos de Internet son inferiores a los de televisión. No obstante, los monitores de los equipos tienen unos niveles de fidelidad de color, saturación, nitidez y resolución iguales o más altos que los de los televisores de alta definición. Incluso con una ventana pequeña, la calidad de imagen puede ser tan importante para los vídeos digitales como para los televisores de alta definición (HDTV). Las irregularidades y los ruidos son, cuando menos, tan obvios en la pantalla de un equipo como en un televisor.

Los archivos FLV, F4V y SWF están diseñados para una visualización progresiva en las pantallas de equipos y otros dispositivos. Las pantallas entrelazadas, como los televisores, no reproducen normalmente archivos FLV o F4V. El material de archivo entrelazado en una visualización progresiva puede mostrar líneas verticales alternativas en áreas con mucho movimiento. Así, todos los ajustes preestablecidos de archivos FLV y F4V de en Adobe Media Encoder tienen el desentrelazado activado de manera predeterminada.

Siga las mismas pautas para audio

Se aplican las mismas consideraciones para la producción de audio que para la producción de vídeo. Para conseguir una buena compresión de audio, el sonido original debe ser nítido. Si el proyecto contiene audio de un CD, transfiera los archivos de audio directamente desde el CD al disco duro. No grabe el sonido a través de la entrada analógica de la tarjeta de sonido. La entrada analógica de la tarjeta de sonido introduce una conversión innecesaria digital a analógico y analógico a digital que puede crear ruido en el audio original. Existen herramientas de transferencia digital directa para las plataformas Windows y Macintosh®. Para grabar desde un origen analógico, utilice la tarjeta de sonido de más alta calidad disponible.

Sugerencias para la creación de vídeo para dispositivos móviles

[Volver al principio](#)

Siga estas sugerencias a la hora de capturar contenido para dispositivos móviles:

- Es recomendable sacar primeros planos. Intente que el sujeto esté separado del fondo; los colores y valores que aparecen entre fondo y

sujeto no deben ser demasiado parecidos.

- Esté atento a la iluminación: la iluminación pobre resulta más problemática en dispositivos móviles, y puede reducir la visibilidad en pantallas pequeñas. Tenga en cuenta esta limitación a la hora de grabar y ajustar.
- Evite abusar del desenfoque por movimiento.

Siga estos consejos a la hora de editar vídeo con Adobe Premiere Pro y After Effects:

- Ajuste la velocidad de fotogramas de la película según el dispositivo o el tipo de salida. Por ejemplo, un anuncio en After Effects puede generarse a 15 fotogramas por segundo (fps) para su distribución en dispositivos móviles, y a 29,97 fps para su emisión televisiva en Estados Unidos. En general, utilice una velocidad de fotogramas baja. Una velocidad de fotogramas de 22 fps ofrece el equilibrio perfecto para reducir el tamaño de archivo sin perder calidad.
- Reduzca al máximo el archivo de la película y elimine el contenido superfluo, sobre todo los fotogramas vacíos. Es posible realizar varias acciones antes de la codificación para limitar el tamaño de archivo. Algunas se aplican a las técnicas de grabación, mientras que otras (como el uso de herramientas de estabilización del movimiento en After Effects, funciones de reducción de ruido o efectos de desenfoque) son tareas de postproducción que facilitan la parte de compresión del codificador.

Nota: Si desea más consejos para reducir el tamaño de las películas, consulte la Ayuda en línea de After Effects y Adobe Premiere Pro.

- Adapte la paleta cromática a los dispositivos móviles adecuados. En general, los dispositivos móviles tienen una gama de colores limitada. La previsualización en Device Central permite determinar si los colores utilizados son los más adecuados para un dispositivo concreto o una serie de dispositivos.
- Ajuste los clips. La vista de escala de grises resulta de utilidad a la hora de comparar valores.
- Utilice los ajustes preestablecidos disponibles en Adobe Media Encoder. Varios ajustes preestablecidos posibilitan la exportación a dispositivos móviles 3GPP en Adobe Media Encoder. Los ajustes preestablecidos de 3GPP se proporcionan en tamaños estándar: 176 x 144 (QCIF), 320 x 240, and 352 x 288.
- Sea precavido al utilizar las funciones de recorte. Una práctica muy común consiste en trabajar con los ajustes estándar de proyecto DV y generar el archivo final con una combinación de DV, DVD, Flash, WMV y 3GPP móvil. Utilizar los ajustes preestablecidos habituales, pero a la hora de codificar, resuelva la diferencia entre vídeo en formato 4:3 o 16:9 y la proporción de aspecto 11:9 de 3GPP móvil. La herramienta de recorte AME permite establecer limitaciones a las proporciones arbitrarias, del mismo modo que la herramienta de recorte de Photoshop, y añade un ajuste preestablecido de limitación del formato 11:9 a los formatos 4:3 y 16:9 existentes.
- Trabaje con una proporción de aspecto coherente con el formato de salida del dispositivo móvil. Los nuevos ajustes preestablecidos de proyecto (disponibles únicamente en Windows) facilitan este proceso. Las dimensiones de fotograma son mayores que el tamaño de salida final (trabajar a 176 x 144 puede resultar difícil, por ejemplo, a la hora de crear títulos), pero se ajustan a la proporción de aspecto del fotograma de salida para facilitar la codificación. Los ajustes preestablecidos de proyecto de Windows producen vídeo sin comprimir, pero la mayoría de los ordenadores son capaces de gestionar la velocidad de datos a tamaños de fotograma menores y velocidades de fotograma reducidas a la mitad. (Este proceso se aplica a proyectos cuyo resultado final va a generarse en dispositivos móviles.) Las dos principales proporciones de aspecto compatibles con dispositivos móviles son: 4:3 (QVGA, VGA etc.) y 11:9 (CIF, QCIF, Sub-QCIF). Estos dos ajustes de proyecto se incluyen en la carpeta de dispositivos móviles y ajustes preestablecidos de Adobe Media Encoder.

Nota: no utilice los datos del dispositivo en Device Central para determinar cómo configurar un ajuste preestablecido personalizado. Device Central no ofrece información sobre compatibilidad con vídeo o audio (tamaños de fotograma, códecs, velocidades de bit, etc.). Los datos sobre tamaño de fotograma incluidos en Device Central hacen referencia al tamaño de pantalla y a los tamaños de papel tapiz y salvapantallas, que son diferentes a los tamaños de vídeo.

Para obtener más sugerencias y técnicas para la creación de contenido para dispositivos y teléfonos móviles, consulte www.adobe.com/go/learn_cs_mobilewiki_es.



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

Exportación de proyectos para otras aplicaciones

[Exportación de un proyecto como un archivo EDL](#)

[Exportación de archivos AAF](#)

[Exportación de archivos XML de proyectos de Final Cut Pro](#)

Exportación de un proyecto como un archivo EDL

[Volver al principio](#)

Puede exportar un archivo de datos que describa el proyecto y le permita volver a crearlo bien con medios relacionados, o bien, con otro sistema de edición.

Con Premiere Pro, puede exportar el proyecto como una lista de decisiones de edición (EDL) en el formato CMX3600. Este formato es el más aceptado y más sólido de los formatos EDL.

Cuando configure un proyecto de Premiere Pro del que va a exportar una lista EDL, deberá cumplir los siguientes criterios:

- Las listas EDL son más eficaces con proyectos que contienen solo una pista de vídeo, dos pistas de audio estéreo y ninguna secuencia anidada. La mayoría de las transiciones estándar, congelaciones de fotogramas y cambios de velocidad de clips también tienen buenos resultados en las listas EDL.
- Capture y registre todo el material de origen con el código de tiempo correcto.
- El dispositivo de captura (por ejemplo, una tarjeta de captura o un puerto FireWire) deben contar con un control del dispositivo que utilice códigos de tiempo.
- Cada cinta de vídeo debe tener un número de carrete único, así como un formato con código de tiempo antes de realizar el vídeo.

1. Abra o guarde el proyecto que desea exportar como una lista EDL.
2. Asegúrese de que un panel Línea de tiempo está activo y, a continuación, elija Archivo > Exportar > EDL.
3. En el cuadro de diálogo Exportar a EDL, especifique las pistas de vídeo y audio que desea exportar.

Puede exportar una pista de vídeo y hasta cuatro canales de audio, o bien dos pistas de estéreo.

4. Especifique la ubicación y el nombre del archivo EDL y haga clic en Guardar.
5. Haga clic en Aceptar.

Nota: Los clips combinados son compatibles en EDLs estandarizadas. Los archivos EDL interpretarán los elementos de pista de secuencia del clip combinado del mismo modo que se hace actualmente para los clips de audio y de vídeo independientes que se utilizan de forma conjunta en la secuencia en las mismas ubicaciones de tiempo. La aplicación de destino no mostrará los clips como combinados. El audio y el vídeo se verán como clips independientes. El código de tiempo de origen se utiliza para las partes de vídeo y audio.

Exportación de archivos AAF

[Volver al principio](#)

AAF (Advanced Authoring Format, Formato de autoría avanzado) es un formato de archivo multimedia que permite intercambiar medios digitales y metadatos entre distintas plataformas, sistemas y aplicaciones. Las aplicaciones de creación que admiten archivos AAF como, por ejemplo, Avid Media Composer, leen y escriben los datos en archivos AAF hasta el punto en que admiten el formato.

Asegúrese de que el proyecto que desee exportar cumpla las especificaciones AAF generales y de que sea compatible con un producto de Avid Media Composer. Considere los aspectos siguientes:

- Los archivos AAF exportados por Premiere Pro son compatibles con la familia de productos de edición Avid Media Composer. Estos archivos AAF no se han probado con otros importadores de AAF.
- Las transiciones deben aparecer únicamente entre dos clips, no adyacentes al principio o al final de un clip. Cada clip debe tener como mínimo la misma longitud que la transición.
- Si un clip tiene una transición tanto en el punto de entrada como en el punto de salida, deberá tener como mínimo la misma longitud que ambas transiciones combinadas.
- Al asignar nombres a clips y secuencias en Premiere Pro, evite utilizar caracteres especiales y acentuados, y caracteres que afectan al análisis de un archivo XML. Algunos caracteres que se debe evitar son /, >, <, ® y ü.
- Los archivos AAF exportados desde Premiere Pro e importados a Avid Media Composer no se vinculan de nuevo automáticamente al material de archivo de origen. Para volver a vincular el material de archivo, use la opción Batch Import en Avid Media Composer.

Nota: Los clips combinados no son compatibles al exportar un archivo AAF.

Para obtener más información, consulte ["Round-tripping with Avid Media Composer"](#) ("Ida y vuelta con Avid Media Composer") de Maxim Jago y

Exportación de un archivo de proyecto con formato Advanced Authoring Format (AAF)

1. Elija Archivo > Exportar > AAF.
2. En el cuadro de diálogo Guardar proyecto convertido como, desplácese a la ubicación del archivo AAF y escriba un nombre de archivo. Haga clic en Guardar.
3. En el cuadro de diálogo Ajustes de exportación de AAF, seleccione Guardar como AAF anterior, Incrustar audio o ninguna de estas opciones. Haga clic en Aceptar.

Premiere Pro guarda la secuencia en un archivo AAF en la ubicación especificada. El cuadro de diálogo Registro de exportación de AAF se abrirá para indicar cualquier problema de exportación.

Acerca del plugin AAF

El plugin Exportación de AAF convierte los proyectos de Premiere Pro de la manera siguiente:

Audio y vídeo mono/estéreo solo de cortes El plugin admite totalmente estos elementos de un proyecto. No convierte la panorámica de audio, la ganancia, los cambios de nivel ni el audio 5.1. Los canales de audio estéreo están divididos en dos pistas en la secuencia Avid Media Composer.

Velocidad del clip El plugin convierte los cambios de velocidad de los clips de vídeo (lento, rápido, reproducción invertida) al efecto Movimiento de Avid Media Composer, que es el único efecto admitido. También se convierte la velocidad del clip aplicada a secuencias anidadas. Avid Media Composer no tiene un efecto equivalente al efecto Movimiento para audio. Si el cambio de velocidad hace que el clip de audio sea más largo que el medio de origen, el plugin extiende el clip de audio a la misma longitud que el resto de los medios de origen. El plugin empieza en el StartTime y pone el relleno en el espacio. Puede solucionar manualmente estas partes de la secuencia en el sistema de edición Avid.

Archivos capturados por lotes o redigitalizados El plugin mantiene el nombre de cinta especificado en el archivo AAF. Utilice la función Batch Record de Avid Media Composer para volver a capturar los medios desde la cinta.

Material de archivo de diversas dimensiones El plugin exporta el proyecto a su máxima resolución. Sin embargo, la importación ajusta la escala de todo el material de archivo según la resolución especificada en el proyecto AVID.

Secuencias anidadas El plugin crea la composición maestra a partir de las secuencias anidadas de manera recursiva (ya que Avid Media Composer no admite la vinculación a las secuencias anidadas). Por tanto, el archivo AAF no contiene vínculos entre la composición maestra y las secuencias anidadas.

Títulos El plugin convierte títulos en medios sin conexión en Avid Media Composer.

Jerarquía de bandejas Avid Media Composer coloca todos los elementos en una sola bandeja. Los proyectos con varias bandejas se convierten en una sola.

Archivos gráficos El plugin guarda una referencia a todos los archivos originales, pero la compatibilidad en Avid Media Composer está limitada a los formatos que admite Avid Media Composer. (Para obtener información sobre los formatos de archivos gráficos compatibles, consulte la documentación de Avid Media Composer.)

Elementos del proyecto El plugin convierte los clips sintéticos, como Barras y tono, Vídeo en negro, Color mate y Cuenta atrás universal en medios sin conexión en XDV.

Marcadores de secuencia y de clip El plugin convierte todos los marcadores de secuencia, excepto los marcadores de entrada y salida, en localizadores en la pista de código de tiempo (TC1), en Avid Media Composer. Los campos Capítulo, URL y Destino de fotograma no se convierten porque Avid Media Composer no dispone de equivalentes. El plugin convierte los marcadores de clip en marcadores de segmento en Avid Media Composer.

Nota: El plugin Exportación de AAF omite los marcadores situados más allá del final de la secuencia.

Posición de indicador de tiempo actual En el archivo exportado, el indicador de tiempo actual mantiene su posición original si se encuentra dentro de la duración de la secuencia. De otro modo, el plugin coloca el indicador de tiempo actual al final de la secuencia de Avid Media Composer.

Clips agrupados Al importar, todos los clips agrupados se agrupan y tratan independientemente.

Transiciones y efectos Las transiciones y efectos exportados desde Premiere Pro al formato AAF se identifican de forma única en Avid Media Composer.

Exportación de archivos XML de proyectos de Final Cut Pro

[Volver al principio](#)

Adobe recomienda

 ¿Desea compartir un tutorial?



Uso de Apple Final Cut Pro con Adobe Premiere Pro

Joost van der Hoeven

Joost van der Hoeven ofrece un tutorial de vídeo en el sitio web de Adobe que muestra el intercambio de información entre Final Cut Pro y Premiere Pro utilizando proyectos XML.

1. Seleccione Archivo > Exportar > Archivo XML de Final Cut Pro.
2. En el cuadro de diálogo Guardar proyecto convertido como, busque una ubicación para el archivo XML e indique un nombre de archivo. Haga clic en Guardar.

Premiere Pro guarda la secuencia en un archivo XML en una ubicación especificada. Asimismo, Premiere Pro guarda un registro de cualquier problema de conversión en un archivo de texto también en la misma ubicación. El nombre del archivo de registro contiene las palabras FCP Translation Results (Resultados de conversión de FCP).

3. (Opcional) Si es necesario, lea el archivo de registro para ver las descripciones de cualquier problema de conversión.

La exportación de un archivo XML de Final Cut Pro desde Premiere Pro convierte los clips combinados en secuencias anidadas en Final Cut Pro.



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

Exportación a cinta de vídeo

Preparación para la exportación a cinta DV

Exportación de una secuencia a cinta con control de dispositivo

Exportación de una secuencia a cinta sin control de dispositivo

Puede grabar una secuencia editada en una cinta de vídeo directamente desde su equipo para, por ejemplo, crear una cinta maestra. Cuando se comienza una secuencia nueva, deberá especificarse el formato y calidad para la cinta de vídeo en el área Modo de edición del cuadro de diálogo Nueva secuencia.

Puede grabar una secuencia directamente en una cinta de vídeo en los siguientes dispositivos (platinas o videocámaras), tal como se describe:

Dispositivos de DV En Windows o Mac OS con una conexión FireWire entre el dispositivo y el equipo.

Dispositivos HDV En Windows únicamente con una conexión FireWire entre el dispositivo y el equipo.

Dispositivos HD En Windows o Mac OS, siempre que el equipo cuente con una tarjeta de captura que admita HD, con conexiones para componentes SDI o HD. La captura y exportación de vídeo HD también requiere control de dispositivos serie; compruebe el manual del proveedor de la solución de terceros para obtener más detalles.

Dispositivos analógicos En Windows o Mac OS, siempre que el equipo cuente con una tarjeta de captura, un conversor, una videocámara o una platina que puedan convertir la secuencia a un formato analógico que pueda grabar el dispositivo. La mayoría de las cámaras DV, HDV y HD; todas las grabadoras de cintas de vídeo DV, HDV y HD; y algunas tarjetas de captura y conversores pueden realizar este tipo de conversión. En algunas videocámaras digitales, en primer lugar, es necesario grabar la secuencia en su cinta digital y, a continuación, reproducir la cinta en la videocámara digital para realizar la duplicación en la grabadora de vídeo analógica.

Para controlar el dispositivo mientras se exporta a dispositivos analógicos, debe tener instalado también un controlador de dispositivos.

Muchas tarjetas de captura de vídeo incluyen software plugin compatible que proporciona un comando de menú para grabar en cinta de vídeo. Si las opciones que se muestran son distintas a las que se describen aquí, consulte la documentación de la tarjeta de captura o del plugin para obtener instrucciones sobre la manera más eficaz de exportar a cinta.

Nota: Antes de exportar una secuencia, asegúrese de que todos los clips que esta contiene están en línea.

Preparación para la exportación a cinta DV

[Volver al principio](#)

Antes de empezar, asegúrese de que el dispositivo de grabación (por ejemplo, una cámara de vídeo o una platina) está conectado al equipo mediante una conexión FireWire.

 Para que la platina de grabación disponga de más tiempo antes de que se inicie la secuencia de vídeo y después de que termine, agregue negro antes y después de la secuencia en la ventana Línea de tiempo. Si tiene pensado utilizar un servicio de postproducción para duplicar sus cintas de vídeo, agregue como mínimo 30 segundos de barras de color y tono al principio del programa para facilitar la calibración del vídeo y del audio. (Consulte Creación de barras de colores y un tono de 1 kHz.)

1. Conecte el dispositivo al equipo, enciéndalo y póngalo en VTR, VCR o Reproducción.
2. Inicie Premiere Pro y abra el proyecto.
3. Seleccione Secuencia > Ajustes de secuencia y haga clic en Ajustes de reproducción.
4. En el área Exportar del cuadro de diálogo Ajustes de reproducción, especifique el formato adecuado en el menú Dispositivo externo. Elija uno de los ajustes siguientes y haga clic en Aceptar para cerrar el cuadro de diálogo Preferencias.
 - DV 29,97i (720 x 480)** Especifica DV de NTSC, que utiliza la base de tiempo 29,97 fps y campos entrelazados.
 - DV 25i (720 x 576)** Especifica DV de PAL, que utiliza la base de tiempo 25 fps y campos entrelazados.
 - DV 23,976i** Especifica DV de 24p (24 progresivos) o de 24pA (24 progresivos avanzados), que utiliza la base de tiempo 23,976 fps y campos entrelazados (que se convierten en fotogramas escaneados progresivamente mediante un esquema de conversión pull-down).
5. Seleccione un método de conversión de 24p.
6. Cierre los demás programas que esté ejecutando en el equipo.

Así, el equipo estará listo para realizar la exportación de la secuencia directamente a cinta.

Exportación de una secuencia a cinta con control de dispositivo

[Volver al principio](#)

Antes de exportar una cinta de vídeo con control de dispositivos, asegúrese de que tanto el equipo como la cámara o la platina están configurados correctamente, como lo haría al capturar vídeo con el control de dispositivos (consulte Ajuste del control de dispositivos).

Si está utilizando dispositivos que disponen de un plugin de software para Premiere Pro, podría haber opciones de control del dispositivo distintas a las descritas aquí y que se encuentran en sitios distintos. (Para obtener información, consulte la documentación del dispositivo.)

Antes de que pueda exportar una secuencia a un dispositivo HDV, en primer lugar, debe transcodificarla a formato HDV. Premiere Pro realiza esta transcodificación de forma automática justo antes de exportar la secuencia a un dispositivo HDV.

Nota: La exportación a cinta en un dispositivo HDV solo se puede realizar en Windows y con control del dispositivo en FireWire.

1. Asegúrese de que la grabadora de vídeo está encendida y que ha insertado la cinta correcta en el dispositivo. Si es necesario, busque y anote el código de tiempo correspondiente a la ubicación en la que desea comenzar a grabar. (Esto requiere una cinta grabada con código de tiempo. Consulte Creación de franjas en una cinta o reemplazo de código de tiempo.)
2. Active la secuencia que desee exportar y coloque la barra del área de trabajo sobre la sección de la secuencia que desee exportar.
 Para colocar la barra del área de trabajo sobre toda la sección de la secuencia visible en el panel Línea de tiempo, haga doble clic en el espacio justo debajo de la regla de tiempo. Para ver toda la secuencia, presione la tecla de barra invertida (\).
3. Seleccione Archivo > Exportar > Exportar a cinta.
4. Para permitir que Premiere Pro controle la platina, seleccione Activar el dispositivo de grabación y realice cualquiera de las acciones siguientes:
 - Para especificar un determinado fotograma en la cinta a partir del cual comenzar a grabar, seleccione Montar en código de tiempo y escriba el punto de entrada. Si no selecciona esta opción, la grabación comenzará en la posición actual de la cinta.
 - Para sincronizar el código de tiempo de un dispositivo con la hora de inicio de la grabación, seleccione Retardar inicio de película y escriba los números de fotograma que desea retardar la película. Algunos dispositivos necesitan un retardo entre la hora a la que reciben el comando de grabación y la hora a la que se inicia la reproducción de la película desde el equipo.
 - Para que Premiere Pro retrase la cinta a antes de la hora de inicio especificada de manera que la platina pueda alcanzar una velocidad constante, seleccione Predesplazamiento y escriba el número de fotogramas que desea que se reproduzca la cinta antes de que comience la grabación. Para muchas platinas, 150 fotogramas es suficiente.
5. En la sección Opciones, seleccione cualquiera de las siguientes opciones:
Anular después de n fotogramas eliminados Finaliza la exportación de forma automática si no se exporta correctamente el número especificado de fotogramas. Especifique el número en el cuadro.

Notificar sobre fotogramas eliminados Genera un informe de texto que avisa de los fotogramas eliminados.

Procesar audio antes de exportar Evita que las secuencias con audio complejo causen la eliminación de fotogramas durante la exportación.

6. Haga clic en Grabar o, para los dispositivos HDV, haga clic en Procesar y grabar.
Si va a realizar la exportación a un dispositivo HDV, se abrirá un cuadro de diálogo de procesamiento con una barra de progreso que muestra el progreso de la transcodificación a HDV. Por lo general, la exportación a la cinta comenzará cuando se haya realizado un 50% de la transcodificación.
7. Si no necesita realizar más grabaciones después de que aparezca el mensaje Grabación correcta en la opción Estado, haga clic en Cancelar para cerrar el cuadro de diálogo Exportar a cinta.
Nota: Si desea utilizar el control de dispositivos pero no está disponible, haga clic en Cancelar. Elija Edición > Preferencias, haga clic en Control del dispositivo, asegúrese de que el dispositivo está configurado correctamente en las opciones de Control del dispositivo y, por último, haga clic en Aceptar. A continuación, pruebe a grabar de nuevo en cinta.

Exportación de una secuencia a cinta sin control de dispositivo

[Volver al principio](#)

Puede exportar a cinta de vídeo sin control de dispositivo mediante el uso de los controles de reproducción de Premiere Pro y los controles de grabación del propio dispositivo.

Nota: La exportación a cinta en un dispositivo HDV solo se puede realizar en Windows y con control del dispositivo.

1. Active la secuencia que desea exportar.
2. Compruebe que la secuencia se reproduce en la platina o la cámara. Si no es así, revise los pasos de preparación para la exportación a cinta (Consulte Preparación para la exportación a cinta DV) o la documentación del dispositivo analógico.
3. Asegúrese de que la grabadora de vídeo está en el modo de Grabación-Pausa y que en la cinta está señalado el punto donde desea comenzar a grabar.
4. Coloque el indicador de tiempo actual al principio de la secuencia (o área de trabajo, según sea necesario).
5. Presione el botón de grabación o pausa del dispositivo, según sea necesario para ponerlo en modo de grabación.
6. Presione el botón Reproducir en el monitor de programa.
7. Cuando el programa finalice, presione el botón Detener en el monitor de programa y, a continuación, presione Detener en el dispositivo.

Más temas de ayuda



Requisitos del sistema

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